

SILVER ANGEL

Ein SHADOWRUN-Abenteuer von Tom Dowd



INHALT

EINLEITUNG	3
Inhalt dieses Buches	3
DAS ABENTEUER	4
Nacht in Seattle	4
Die Mission	4
Detektivarbeit	4
Das Fuchi-Team	5
Queen Conchita	5
Haruhiko Blake	6
Handlungsmöglichkeiten	7
Die dreiste Methode	7
Die Haudrauf-Methode	8
Die leise Methode	8
Die subtile Methode	8
Unerwünschte Besucher	9
Szenenwechsel	10
HINTERGRUND	11
Konzerne	11
Ares Makrotechnologie, Inc.	11
Fuchi Industrieelektronik	11
Mitsuhama Computertechnologie	11
KARTEN	12
Cavillard Forschungszentrum	12
Cavillard Computernetz	16
HAUPTDARSTELLER	17
Haruhiko Blake	17
Eve Donovan	18
Jack Drury	19
Karen Whisper	19
Die "Fuchi Guns"	20
Louis Rodrigo	20
Silverthorn	20
Shen VanShak	20
Vicki Ventura	20
Callie Firebird	21
Der Weiße Tiger	22
Winslow	22
King's Crimson Gangmitglied	23
Cavillard-Wachmann	23
Mitsuhama-Eingreiftruppe	23
Söldner	23
Lohnmagier	23
CONNECTIONS	24
Clubbesitzer	24
Konzerndecker	25
Konzernbeamtin	25
Lohnsklavin	26
Medienproduzentin	26
Metroplexgardist	27
Techniker	27

SPIELLEITERINFORMATIONEN	28
Informationsbeschaffung	28
Cavillard Forschungszentrum: Allgemeines	28
Cavillard Forschungszentrum: Die Gebäude	28
Cavillard Forschungszentrum: Die Computer	29
Applied Security Concepts	29
Renraku Computersysteme	30
Spedition Russel	30
Eve Donovan	30
Der Zauber "Sieht-mich-nicht"	30
Fahrzeuge	30
Ares Roadhauler	30
Wichtige Örtlichkeiten	31
Das "Matchstick"	31
Das "Cutting Edge"	31
Das Cerberus-Lagerhaus	31
Nach dem Shadowrun	32

SILVER ANGEL

Text

Tom Dowd

Lektorat FASA

Donna Ippolito - Jim Musser
C.R. Green - Kent Stolt

Production Manager

Sam Lewis

Art Director

Dana Knutson

Illustrationen

Joel Biske - Earl Geier
Jeff Laubenstein - Jim Nelson

Layout

Tara Gallagher

Spielsteine

Joel Biske
Jeff Laubenstein - Jim Nelson

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Thomas Römer

Lektorat FANPRO

Robert Simon
Michael Immig - Werner Fuchs

Satz und Layout

Thomas Römer

SHADOWRUN und MATRIX sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation. Copyright

© 1989 by FASA Corporation. Copyright der deutschen Ausgabe © 1990 by Fantasy

Productions. Copyright der vollständig überarbeiteten zweiten Ausgabe © 1993 by Fantasy

Productions. Alle Rechte vorbehalten

Printed in Germany 1993

EINLEITUNG

SHADOWRUN spielt in der turbulenten Welt des Jahres 2053. In diesem Wirbelsturm aus Magie und Technologie sind eiserne Willenskraft und die Bereitschaft zu blitzartigen Aktionen Voraussetzung zum Überleben. Shadowrunner zu sein heißt, immer am Puls der Zeit zu leben. Nur so kannst du dich aus der grauen Masse hervorheben. Du bewegst dich in den Schatten der multinationalen Konzerne und korrupten Regierungen. Du huscht durch die Seitengassen und Hinterhöfe der geheimen Labors und die vermeintlich sicheren Datenbanken, als wären sie deine Westentasche. Fühl' diesen Puls, Chummer! Es gibt keine Zukunft. Was zählt, ist die Gegenwart.

Das Abenteuer spielt im Seattle des Jahres 2053. Die wirtschaftliche und optische Skyline wird von den großen Megakonzernen beherrscht, während in den Straßenschluchten die Urinstinkte der Menschen mit chromglänzendem HighTech und uralter Magie zusammenprallen. Der aufmerksame Beobachter kann in den Straßen Elfen und Indianern aus den benachbarten Stammesgebieten begegnen, bis an die überlangen Zähne bewaffneten Orks und Trollen, in ihren Bandenfarben gekleideten Schlägertrupps, die sich mit Blut die Treue geschworen haben, oder langen, dunklen Luxuslimousinen der großen Konzerne, die die wahren Herren der Stadt sicher von Glaspalast zu Glaspalast kutschieren.

Um das Abenteuer zu leiten, sollte sich der Spielleiter natürlich mit den **Shadowrun**-Grundregeln auskennen. Die meisten Informationen sind nur für die Augen des Spielleiters gedacht, obwohl die Charaktere natürlich einiges durch ihr Allgemeinwissen und geschickte Anwendung ihrer Fertigkeiten in Erfahrung bringen können.

Silver Angel verwickelt die Spieler in einen Industriespionagefall. Sowas kommt häufiger vor und ist für Schattenläufer durchaus übliche Geschäftspraxis. Um die Chrom- und Stahlkorridore von Mitsuhamas Computertechnologie zu überwinden, müssen die Charaktere an einigen der finstersten Plätze Seattles nach Informationen suchen. Ein falscher Schritt, und sie sind raus aus den Schatten; ein falscher Schritt, und alle Pläne fallen wie ein Kartenhaus zusammen.

In der Spielergruppe sollte sich mindestens ein Decker befinden, die anderen Archetypen (wie auch Rasse und Geschlecht) können frei zusammengestellt werden; das beste Team besteht natürlich aus einer gesunden Kombination aus Wendigkeit und Feuerkraft, Gassen- und Konzernwissen sowie Magie und Technologie. Obwohl man eigentlich nur einen Decker benötigt, sind zwei durchaus nicht unangemessen. Sie vereinfachen das Abenteuer erheblich und bringen zusätzliche Spannung für die Spieler.

Dem Spielleiter steht es frei zu entscheiden, ob sich die Charaktere bereits kennen und wie sie zueinander stehen. Am einfachsten wäre es, wenn sich das Team schon ein wenig kennt und man dem Kollegen an seiner Seite vertrauen kann. Andererseits ist es auch interessant zu sehen, wie sich langsam eine Beziehung zwischen den Spielercharakteren entwickelt, wie sie dieses Abenteuer vielleicht zu einem Team zusammenschweißt.

INHALT DIESES BUCHES

Im Abschnitt **Das Abenteuer** findet der Spielleiter eine Einführung und Vorschläge für die Abwicklung der Handlung. Die Spieler müssen schon selbst auf die richtigen Ideen kommen, aber dem Spielleiter steht es natürlich frei, die Spieler mehr oder weniger an die lange Leine zu nehmen.

Das Kapitel **Hintergrundinformationen** enthält Material, über das die Charaktere aus ihrer Vorgeschichte bereits verfügen oder leicht aus den öffentlichen Datenbanken abrufen können. Die **Karten** enthalten alle wichtigen Informationen zum Cavilard-Forschungszentrum und dem dazugehörigen Computernetzwerk. Der Spielleiter sollte sich von diesen Karten Kopien machen und sie so verändern, daß sie nur die den Charakteren bekannten Daten enthalten.

Das Kapitel **Hauptdarsteller** enthält spieltechnische Werte, Erscheinungsbild und Motivation der NSCs, denen die Spieler im Verlauf von **Silver Angel** begegnen können.

Die entsprechenden **Connections** - die wichtigsten Informationsträger und -beschaffer finden Sie im gleichnamigen Anhang.

Der Abschnitt **Spielleiterinformationen** enthält Regeln darüber, wie Sie die Informationen der Connections den Spielern zukommen lassen können, desweiteren einen neuen Zauberspruch und ein neues Fahrzeug sowie die Kurzbeschreibungen einiger wichtiger Örtlichkeiten.



DAS ABENTEUER

NACHT IN SEATTLE

Sollten sich die Spielercharaktere bereits kennen und schon einige Zeit zusammengearbeitet haben, erscheint eines Tages ein Mitglied der King's Crimson-Bande bei ihnen und schlägt ihnen ein Treffen vor, bei dem es um einen möglichen Run geht. (Sollten sich die Charaktere nicht kennen, wäre es ganz nett, wenn das Gangmitglied alle einzeln aufsuchen würde und dabei eine solide Kenntnis über ihre Lieblingskneipen, Gewohnheiten und Eigenheiten an den Tag legt).

Der Bote tritt äußerst diskret an die Charaktere heran und überbringt ihnen die Einladung, ins "Matchstick" zu kommen, einen Privatclub, um dort über eine mögliche "Anstellung" zu reden. Das Treffen findet ein paar Stunden nach der Kontaktaufnahme statt. Die Spieler erhalten Einlaß im Club, wenn sie den Namen "Steward" erwähnen.

Das "Matchstick" befindet sich im Kellergeschoß eines Bürogebäudes nahe der Space Needle. Man erreicht den Club über eine Treppe, die zu einer luxuriösen Bar führt. Der Türsteher, St. John, erwartet sie schon und scheint sie zu erkennen. Im Club angekommen, können die Charaktere erneut nach Steward fragen, worauf sie vom Barkeeper zu einer weiteren Treppe nach unten geführt werden. Am Ende der Treppe befindet sich eine weiße Tür, hinter welcher der mysteriöse "Steward" wartet, dessen Name als Parole dient.

DIE MISSION

Steward entpuppt sich als Eve Donovan, eine Schieberin, die keine Zeit auf langweilige Vorstellungsgespräche verschwendet, sondern sofort zur Sache kommt. Die Mission ist ein Datenraub. Es geht darum, eine wertvolle Datei in den Datenbanken eines ortsansässigen Megakons zu lokalisieren und mitgehen zu lassen. Sie wird von einem Konkurrenzunternehmen bezahlt und soll ein Einsatzteam für diese Aufgabe zusammenstellen. Wer bezahlt? Keine unnötigen Fragen! Wieviel? 50.000 ¥ auf die Hand und weitere 35.000 ¥ bei Erfolg. Absolute Geheimhaltung. 15.000 ¥ extra, wenn kein unnötiger Lärm gemacht wird. Pro Nase? Pro Nase!

Willigen die Charaktere ein, beginnt Eve Donovan mit den Details.

Ziel der ganzen Aktion ist das von Mitsuhamas Computertechnologie betriebene Cavilard-Forschungszentrum, das sich auf Forschung und Entwicklung von optischen Computerelementen und Biotechnologie spezialisiert hat. Das Zentrum liegt östlich der Innenstadt in einem ehemaligen Park unter einem Hügel.

Die gesuchte Datei trägt den Codenamen "Silver Angel" und ist in einem isolierten Hochsicherheitssystem im Cavilard-Computernetz untergebracht. Dieses Untersystem, erklärt Donovan, das Exekutivsystem, ist physikalisch vom Hauptcomputernetz getrennt. Es kann mit dem Hauptsystem zum begrenzten Datenaustausch verbunden werden, jedoch nur von einem bestimmten Terminal im Computerraum des Cavilard-Zentrums aus. Demzufolge kann ein Decker nur Zugang zu Silver Angel erhalten, wenn das Exekutivsystem mit dem Hauptsystem verbunden ist.

Die Alternative wäre, daß ein Decker direkt in den Computerraum eindringt und sich ins Exekutivsystem einschleust. Dies wäre ein Nachteil für das Team, da dann niemand mehr im Hauptsystem herumhängt und das Sicherheitssystem ausschalten kann, während der Rest in die Anlage eindringt. Zwei Decker in der Gruppe sind natürlich die eleganteste Lösung.

Beide Methoden setzen voraus, daß ein Spielerteam in Cavilard eindringen und echte Handarbeit leisten muß. Eve Donovan kann den Charakteren eine grobe Skizze der Anlage geben, den Rest müssen die Runner schon selbst planen und ausführen.

Der Spielleiter sollte den Charakteren eine zurechtgestutzte Version der Karten aushändigen, die im Kapitel **Karten** zu finden sind. Hier sollte man die verschiedenen Abteilungen, aber keine Details einzelner Räume oder Verbindungsgänge erkennen können.

Was den Spielern nicht freisteht, ist die Zeitplanung. Der Run muß in drei Tagen Punkt 2:00 Uhr nachts ablaufen, weil der Auftraggeber des Ganzen gleichzeitig eine andere Aktion gegen Mitsuhamas durchführt. Jede Abweichung in der Zeitplanung würde beide Aktionen gefährden, da Mitsuhamas gewarnt sein könnte. Also: In drei Tagen. 2:00 Uhr. Keine Extrawürste.

DETEKTIVARBEIT

Donovan stellt den Charakteren frei, auf eigene Faust zu ermitteln. Sie besteht jedoch darauf, bei allen Treffen anwesend zu sein. Obwohl sie als Schieberin etwas aus der Übung ist, interessiert sie doch jedes potentiell wichtige Detail.

Die Spieler können an allen erdenklichen Stellen mit der Suche anfangen, weswegen es schwierig ist, alle Möglichkeiten hier abzudecken. Die Aspekte der Untersuchung können sowohl der Grundriß des Cavilard-Forschungszentrums, das Computernetzwerk und die Sicherheitsvorkehrungen sein, als auch Informationen über Applied Security Concepts, der Wach- und Schließgesellschaft von Cavilard; auch Hintergrundinformationen über Renraku Computer, die für die elektronische Sicherheit zuständig sind, und über die Cavilard-Hausspedition Russel Overland sind von Interesse, ebenso wie Motivation und Hintergründe von Eve Donovan.

Die Informationen sind alle über die entsprechenden Connections zu erhalten (siehe **Spielleiterinformationen**). Der Mindestwurf ist jeweils 4, und die Zahl der Erfolge bestimmt den Umfang der Information, wobei eine größere Anzahl von Erfolgen alle Infos einschließt, die schon mit weniger Erfolgen zugänglich sind.

Donovan warnt die Charaktere, nicht zu tief zu wühlen, da schon der kleinste Hinweis Mitsuhamas in Alarmbereitschaft versetzen kann.

Während der Informationsbeschaffung werden die Spieler unweigerlich auf Hinweise stoßen, die sie mit einer der beiden Schlüsselfiguren des Abenteuers in Verbindung bringen: Haruhito Blake und Karen Whisper. Die Begegnungen mit diesen NSCs sind weiter unten ausgeführt.

Um all diese Informationen und Hinweise zu erlangen, benötigen die Spieler mindestens einen Tag (Tag 1).

DAS FUCHI-TEAM

Eve Donovan und die Spielercharaktere sind nicht die einzigen, die an den wertvollen Daten in den Cavilard-Speicherbänken interessiert sind. Sie haben nicht den leisesten Schimmer, daß Fuchi Industrieelektronik ebenfalls über Silver Angel Bescheid weiß und auch an die Daten kommen möchte. Fuchi weiß, daß eine weitere Gruppe unterwegs ist, aber nicht, um wen es sich handelt.

Die Agenten von Fuchi verfolgen natürlich ähnliche Hinweise wie das Spielerteam, woraus folgt, daß sich beide Gruppen irgendwann über den Weg laufen werden. Zwei solche Begegnungen sind in den Abschnitten **Queen Conchita** und **Haruhiko Blake** beschrieben.

Wann immer sich einer der Runner mit einer Connection trifft, muß er einen Wurf auf Gebräuche (entsprechend der Connection) mit einem Mindestwurf von 4 ablegen. Bei einem oder mehr Erfolgen erwähnt die Connection, daß das andere Team ähnliche Fragen gestellt hat.

Um etwas Spannung aufzubauen, kann der Spielleiter von den Spielern Wahrnehmungswürfe verlangen, wenn sich jemand mit einer Connection trifft. Auch das Gefühl, daß sie verfolgt werden, kann den Charakteren ganz schön an die Nerven gehen. Es liegt ganz im Ermessen des Spielleiters, wann und wie oft die Spieler tatsächlich auf das Fuchi-Team treffen.

QUEEN CONCHITA

Im Laufe ihrer Nachforschungen werden die Charaktere erfahren, daß Karen Whisper alias Queen Conchita einen Netzplan des Cavilard-Systems besitzt.

Karen Whisper war die Freundin des Deckers Neon Fever (alias Frank Gazzara) bis zu dessen plötzlichem Tod vor einigen Monaten. Fever war offensichtlich aus purem Zufall auf den Plan gestoßen. Seitdem befindet sich der Plan in Whispers Händen, obwohl sie nichts davon ahnt. Sie weiß nur, daß Aztechnology ihren Freund auf dem Gewissen hat.

Karen Whisper arbeitet als Bedienung und Tänzerin im "Cutting Edge", einer schmuddeligen Bar in der Innenstadt Seattles. Ihre spanisch/amerindianischen Züge machen sie zu einer Schönheit, die unter dem Namen Queen Conchita das Publikum anlockt.

Connections, die Informationen über Karen Whispers Aufenthaltsort besitzen, sind Barkeeper, Clubbesitzer, Decker, Gangboss oder -mitglied, Rockerin, Straßencop, -doc, -magier, -samurai oder -schamane. Der Mindestwurf ist wie üblich 4. Wenn die Charaktere bei der Suche Erfolg haben, wird ihnen die Connection den Weg zum Cutting Edge weisen.

Sobald die Spieler wissen, wo sich Queen Conchita aufhält, sollte es nicht schwierig sein, sie nach einem ihrer Auftritte zu treffen. Wie sie auf die Charaktere reagiert, hängt ganz von deren Verhalten ab. Besonders geeignet für die Kontaktaufnahme ist ein Decker, der gemeinsame Freunde von ihm und Neon Fever erwähnt. Wenn der Decker selbst sich bereits einen Namen gemacht hat, umso besser.

Die Dateien zu erhalten, ist nicht ganz so einfach. Whisper weiß, daß Aztechnology ihren Geliebten hat umlegen lassen und ist seither äußerst mißtrauisch. Sie weiß auch, daß er einige wichtige Daten besaß. Sie hat bei ihrer überstürzten Flucht vor den Konleuten die Chips aus ihrem Appartement mitgenommen, weiß aber nicht, was sich auf ihnen befindet.

Seit dem Tod Gazzaras fürchtet Whisper um ihr Leben. Sie nimmt an, daß die Chips in direkter Beziehung zu seinem Tod stehen, aber irgendein Gefühl hat sie davon abgehalten, die Dateien zu zerstören oder wegzuworfen, obwohl sie nichts vom Wert der Daten ahnt. Wenn sie sich im Geringsten bedroht fühlt,



wird sie um Hilfe rufen, woraufhin Winslow, der trolliche Rauschschmeißer der Bar erscheint. Er mag sie recht gern und wird jedem, der ihr Schwierigkeiten macht, ordentlich die Fresse polieren.

Wenn es zu einer Schlägerei mit Winslow kommt, wird Karen Whisper sofort das Weite suchen. Gelingt ihr dies, werden die Charaktere sie vor Ablauf ihres Runs nicht mehr wiedertreffen können. Eine Durchsuchung ihrer Garderobe fördert keine Hinweise zutage. Wenn die Spieler Winslow oder andere Angestellte der Bar unter Druck setzen, können sie zwar die Adresse ihres Appartements erfahren, aber auch hier finden sich keine weiteren Spuren.

Auch wenn es den Charakteren gelingt, Karen Whisper zu überzeugen, daß sie nicht von Aztechnology geschickt wurden, müssen sie sie immer noch dazu bringen, Gazzaras Dateien herauszurücken. Bei Anwendung der entsprechenden Gebräuchefertigkeit ist der Mindestwurf 9. Sie wird zuerst leugnen, von den Dateien oder ihrem Aufenthaltsort zu wissen, schließlich aber einwilligen, sie herauszugeben - für mindestens 2500 ¥. Sobald der Deal unter Dach und Fach scheint, taucht Winslow auf, um Whisper zu informieren, daß draußen einige Kon-Sticker nach ihr fragen.

Die Spielercharaktere werden natürlich (zurecht) leugnen, diese Personen zu kennen. Wer sich schnell nach draußen schleichen und in der Bar umschauen will, muß eine Probe auf Gebräuche (Konzern) mit Mindestwurf 5 und eine Wahrnehmungsprobe mit Mindestwurf 6 ablegen. Addieren Sie die Erfolge aus beiden Proben und sehen Sie in der umseitigen Tabelle nach.

Die Tabelle enthält nur Informationen über drei Mitglieder der "Fuchi-Guns". Der vierte schiebt Wache in der Seitengasse und wird erst dann aktiv, wenn irgendjemand versucht, durch die Hintertür zu fliehen. Die Werte der vier Konleute finden Sie im Abschnitt **Hauptpersonen**.

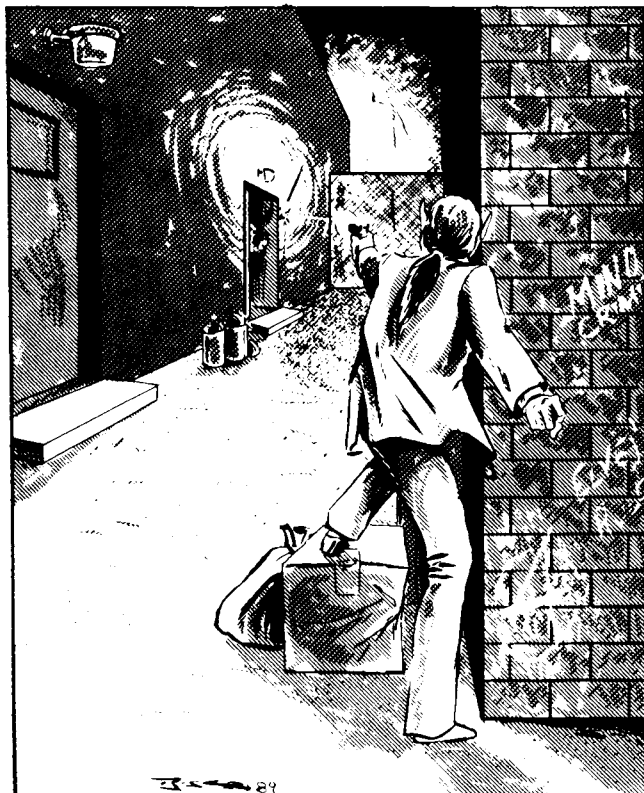
Begegnung mit den "Fuchi-Guns"

Erfolge	Ergebnis
1 oder 2	Mindestens drei Konzernleute erscheinen. Von der Kleidung her kann man auf Angehörige eines japanisch-amerikanischen Kons schließen.
3 oder 4	Drei Konleute tauchen auf, mindestens einer davon hat eine dicke Knarre. Sie zeigen den Gästen ein schmales Holofoto irgendeiner Person. Einer der Männer kommt den Spielern bekannt vor (Werfen Sie 1W6, um festzulegen, nach wieviel Stunden sich ein Charakter an den Typen erinnert. Siehe 7+ Erfolge).
5 oder 6	Zwei Konmänner und eine Frau. Einer sieht wie ein Fuchi-Fritze aus. Sie scheinen auf Informationssuche zu sein und wissen vielleicht gar nicht, daß sie hier richtig sind.
7+	Drei Konleute, einer von ihnen ist Louis Rodrigo, bekannter Schlagetot der örtlichen Fuchi-Systementwicklungsabteilung.

Sobald die drei Konleute identifiziert oder zumindestens erkannt sind, schlägt Winslow Karen Whisper vor, durch die Hintertür zu verschwinden. Sie wird jedem Deal zustimmen, den die Spielercharaktere vorschlagen und versprechen, sie zu den Dateien zu führen.

Silverthorn, der vierte Konmann, wartet, deutlich sichtbar und mit freiem Blick auf die Hintertür, in der Seitengasse. Sobald irgend jemand das Lokal verläßt oder auch nur den Kopf herausstreckt, nimmt er an, daß Karen Whisper abhauen will und sofort zur Tat schreiten.

Die Schüsse werden Rodrigo und die anderen natürlich aufmerksam machen, die dann sofort versuchen, nach draußen zu gelangen, was Winslow nach Kräften zu verhindern sucht. Gelingt es den Spielern, aus dem "Cutting Edge" zu entkommen und mindestens einen Häuserblock zwischen sich und die Verfolger zu bringen, sind sie in Sicherheit.



Kann Karen Whisper ebenfalls entkommen, führt sie die Charaktere auf direktem Wege zu den Dateien, die sie im Laden eines Freundes, ein paar Blocks von ihrem Appartement entfernt, untergebracht hat. Außer dem Netzplan enthalten die Chips noch unbearbeitete Daten im Wert von etwa 6.000 ¥. Whisper will die Dateien so schnell wie möglich loswerden und auch mit den Spielercharakteren nichts mehr zu tun haben, sobald der Handel perfekt ist.

Nach der Übergabe der Dateien verschwindet sie in den Schatten, um in diesem Abenteuer nicht mehr aufzutauchen. Das einzige, was die Charaktere noch von ihr hören, ist, daß die Leiche der Tänzerin Queen Conchita in den Barrrens aufgefunden wurde. Keine Hinweise. Keine Tatverdächtigen. Schweigen.

HARUHIKO BLAKE

Die zweite wichtige Informationsquelle für die Charaktere ist Haruhiko Blake, über den sie durch mehrere Connections etwas in Erfahrung bringen können (siehe **Spielleiterinformationen**). Seit er bei Mitsuhamma in Ungnade gefallen ist, hat er seinen Machtbereich auf die dunklere Seite des Lebens verlegt. Unter seinem Kriegsnamen 'Blood' betreibt er einen hochklassigen Ersatzteilladen, der illegale Organ- und Cyberimplantate an jeden verkauft und installiert, der genügend Nuyen hat. Die Mitglieder seiner Organisation, die "Blood Brothers", gehören zu den gefürchtetsten Leuten ganz Seattles. Wer genügend Nuyen vorzeigt, kann das gewünschte Organ binnen Stunden erhalten - und die Polizei hat wieder einen Namen mehr auf der Vermisstenliste.

Jedes Treffen mit Blake muß über eine Connection arrangiert werden (Probe auf Gebräuche (Straße) mit Mindestwurf 9). Der Spielleiter sollte alle Würfe der NSCs geheimhalten, damit die Spieler nicht wissen, ob Blake informiert wurde oder nicht. Solange nicht Mitsuhamma, Applied oder Cavillard explizit erwähnt werden, schlagen Sie nochmals 3 auf den Mindestwurf auf. Connections, die über Blakes Aufenthalt informiert sein könnten, sind der Ausgebrannte Magier, Detektiv, Gangboss oder -mitglied, Schieberin, Squatter, Straßendoc, -magier, -samurai, -schamane und Yakuza-Boss.

Da Blake extrem wichtige Informationen hat, sollte der Spielleiter die Ergebnisse ein wenig manipulieren (dabei hilft ihnen ihr neuer Spielleiterschirm), damit Blake auch dann benachrichtigt wird, wenn die Proben fürchterlich in die Hose gegangen sind. Im Notfall kann Eve Donovan über die "King's Crimson" ein Treffen arrangieren.

Wie auch immer Blake von der Suche nach ihm erfährt, seine Leute werden die Spieler kontaktieren und ein Treffen für den Abend von Tag 2 ausmachen, etwa 24 Stunden vor dem geplanten Run. Zeit und Ort des Treffens stehen fest, daran läßt sich nicht rütteln. Das Treffen findet in einem verfallenen Hafenbereich statt, in einem Lagerhaus, das noch immer den Namenszug des ehemaligen Inhabers, Cerberus Shipping, trägt (siehe **Spielleiterinformationen**).

Alle Connections, mit denen sich die Runner über Blake unterhalten, werden sie vor Blake als einem überaus gefährlichen Mann mit einem gefährlich schwankenden Temperament warnen, der für einen netten Kaffeeklatsch nicht zu haben ist.

Der Spielleiter sollte es den Spielern ermöglichen, entsprechende Vorsichtsmaßnahmen zu treffen. Das Cerberus-Lagerhaus ist Blakes Gelände, und er kennt all die engen Geheimgänge oberhalb und unterhalb des eisernen Bodens so gut wie seine Westentasche. Er weiß um all die Verstecke, in denen die Schmuggler früher ihre heiße Ware verbargen und umschlugen und kann einem Zauberer gleich kommen und gehen, wie es ihm beliebt. Und genau so wird er es auch machen. Lassen Sie die Spieler ruhig ein wenig im Unklaren darüber, ob er kommt, so daß er schließlich wie aus dem Nichts auftaucht.

Blake weiß, daß er die Informationen besitzt, die die Charaktere

benötigen und daß die Spieler dem Kon schaden wollen, der ihn einst so schmähtlich vor die Tür gesetzt hat. Er wird ihnen geben, was sie benötigen, aber nicht für Geld. Er will etwas anderes. Lassen Sie die Charaktere Vorschläge machen, und entscheiden Sie, ob einer davon Blake überzeugen könnte. Wenn Ihnen und den Spielern partout nichts einfallen will, dann sagen sie den Spielern, daß sie Blake jetzt einen Gefallen schulden. Das wird Blake sich für die Zukunft merken. Das ist sein Preis. Im Gegenzug hat Blake folgende Informationen anzubieten:

- Die LTG-Datennetznummer einer der sekundären Datenleitungen, die direkt ins Herz des Cavilard-Computersystems führt: NA/UCAS-SEA-8206.
- Die Überwachungskameras in den Zimmern und Fluren haben bisweilen einen Blackout und keiner kümmert sich richtig um die Instandhaltung.
- Die meisten wichtigen Türen sind mit Mag-schlössern gesichert. Ein versierter Runner mit einem MS-Knacker sollte sie aufbekommen.
- Unter den Hauptdatenbänken gibt es einen Zerstörungsmechanismus, der von der Sicherheitszentrale aus aktiviert werden kann. Der Mechanismus wird jedoch von einem Slave Node im Sicherheitssubprozessor kontrolliert.
- Blake besitzt außerdem vollständige und genaue Karten der Cavilard-Anlage und des Computernetzes. Der Spielleiter kann den Spielern die Pläne aus dem Kapitel **Karten** aushändigen, sollte darüber hinaus jedoch keine weiteren Informationen geben.

HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN

Jetzt sollten sich die Charaktere langsam mal Gedanken machen, auf welche Art und Weise sie bei Cavilard einsteigen wollen. Eve Donovan wird sie etwas unter Druck setzen, aber lassen Sie sie nicht zuviel verraten. Mit ihrem Auftraggeber im Rücken kann sie praktisch alles an Ausrüstungsmaterial beschaffen. Wenn nötig, kommt sie sogar mit nach Cavilard, voll ausgerüstet, wie es einer Runnerin gebührt.

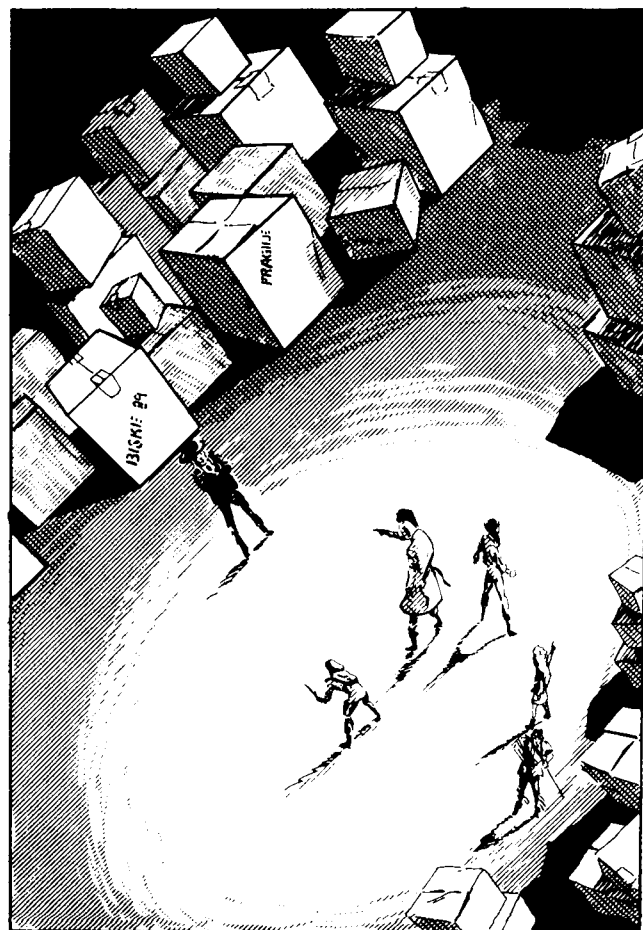
Es gibt vier Wege, ins Innere von Cavilard zu gelangen: Die dreiste Methode, die Haudrauf-Methode, die leise Methode und die subtile Methode. Egal, wofür die Spieler sich entscheiden, nachfolgend finden Sie alle nötigen Informationen, um den einen oder anderen Weg auszugestalten.

DIE DREISTE METHODE

Für diese Methode müssen die Charaktere schon eine gehörige Portion Mumm besitzen, denn sie bedeutet schlicht und ergreifend, sich in Cavilard vor die Eingangstür zu stellen und sich dreist den Weg hineinzubluffen. Die Runner könnten behaupten, sie seien von Applied Security, um eine nächtliche Sonderüberprüfung durchzuführen, von der Spedition Russel, um die Ankunft des gefährlichen Transports zu überwachen oder von einer Reparaturgesellschaft (wobei das doch zumindest die Frage aufwerfen würde, warum, um in alles in der Welt, ein paar Lüftungstechniker um zwei Uhr nachts antanzen). Sie könnten sogar behaupten, sie seien von Mitsuhamas selbst und die Wachmänner ginge es ein feuchten Dreck an, was sie um zwei Uhr hier suchten, klar?

Die dreiste Methode hat ihre Vor- und Nachteile:

Ein Nachteil ist, daß man offizielle ID-Karten benötigt. Obwohl es schwierig ist, könnte eine entsprechende Connection solche



Karten binnen 24 Stunden besorgen. Je nach Situation verlangen Sie eine Probe auf Gebräuche (Straße)(6) oder eine andere entsprechende Fertigkeit. Wenn die Charaktere die Karten in weniger als 24 Stunden benötigen, schlagen Sie pro zwei Stunden 1 Punkt auf den Mindestwurf auf. Ein Erfolg reicht aus. Eve Donovan kann die IDs binnen acht Stunden besorgen. Egal woher sie kommen, die Karten sind so gut wie echt, erfüllen also voll ihren Zweck.

Ein weiterer Nachteil ist, daß die Wachen diese Karten natürlich im Computer überprüfen werden (in Cavilard reine Routinesache). Ein Decker, der im entsprechenden Slave Node (SN-10) des Verifikationssystems lauert, kann die Bestätigungsanfrage natürlich abfangen und die Karte verifizieren. Dies verlangt aber eine erfolgreiche Probe auf Computer-Fertigkeit.

Ein Vorteil ist, daß die Lohnsklaven natürlich eingeschüchtert werden. Solange die Tarnung hält, haben alle Wachen einen Modifikator von +1 auf alle Wahrnehmungswürfe und sozialen Fertigkeiten, mit Ausnahme von Sicherheitsdirektor Jack Drury.

Sollten die Spieler keine wirklich ausgezeichnete Tarnung haben, werden sie Schwierigkeiten bekommen, sobald sie am Exekutivsystem oder an Hochsicherheitsdateien herumfummeln. Die Wachen haben Anweisung, daß *niemand* außer befugten Cavilard-Angestellten ans Exekutivsystem herandarf.

Wenn die Spieler vorgeben, von Mitsuhamas zu kommen, können sie natürlich auch Sicherheitsdirektor Drury Befehle geben oder ihn überzeugen. Dazu benötigen sie entweder Verhandeln oder Gebräuche (Konzern). Seine Willenskraft (also der Basis-Mindestwurf für die Charaktere) ist 5. Jede Anfrage, um Zugang zum Computerzentrum oder gar Exekutivsystem zu bekommen, macht ihn mißtrauisch (+2) und er weiß, daß ihn das Übertreten geltender Vorschriften seine Stellung kosten kann (+4). Wenn Drury wüßte, wie wichtig Silver Angel ist, bräuchten die Charaktere es erst gar nicht zu versuchen.

Die richtigen IDs bringen (-1), und wenn sie vom Computer verifiziert wurden weitere (-2). Das ergibt einen Mindestwurf von 8, der von allen vom Spielleiter verhängten Boni und Mali modifiziert wird. Bei Erfolg sind die Runner im Computerzentrum oder sogar im Exekutivsystem, bei einem Fehlschlag weiß Drury, wie der Hase läuft - und dann wird er echt unangenehm.

Egal was passiert, es wird nicht so laufen wie geplant. Siehe **Unerwünschte Besucher** und **Szenenwechsel**.

DIE HAUDRAUF-METHODE

Der primitivste Ansatz, der aber dennoch funktionieren könnte, ist die Haudrauf-Methode. Der Überfall müßte von mehreren Seiten aus gleichzeitig erfolgen und das Computersystem blitzartig lahmgelegt werden, damit der Kon nicht sofort von dem Anschlag erfährt. Am konsequentesten wäre es, die Sicherheits-SPU zum Absturz zu bringen. Eine Übernahme dieses Systems würde den Spielern sogar die Augen und Ohren der Anlage zur Verfügung stellen.

Wenn der Run einmal läuft, ist es Eve Donovan auch egal, ob Mitsuhama etwas erfährt, denn der andere Überfall (siehe **Szenenwechsel**) ist auch nicht subtiler. Das einzige, was ihr Sorgen macht, ist, daß Mitsuhama schneller als geplant reagieren könnte und Verstärkungen schickt.

Die Wachen haben zwei Möglichkeiten, Alarm zu geben. Zum einen über die PANICBUTTON-Kästen, die praktisch überall herumhängen, zum anderen über Telefonnotruf. Um dies zu verhindern, müßten die Spieler Kontrolle über den PANICBUTTON-SN (SN-6) oder den entsprechenden Telefon-SN erlangen. Wenn irgendeine Wache Schüsse hört oder die Sicherheit des Zentrums gefährdet sieht, wird sie sofort auf den nächsten PANICBUTTON hauen und so einen externen Alarm auslösen.

Gelingt es den Spielern nicht, oben genannte Vorsichtsmaßnahmen zu ergreifen, ist Mitsuhama darüber informiert, daß irgendwer in Cavilard eingedrungen ist. Die Verstärkung für die Wachen trifft 3W6+5 Minuten nach dem Ertönen des Alarms ein. Sie besteht aus fünf Söldnern und einem Kampfmagier, die in einem Hughes WK-2 "Stallion"-Helikopter reingerauscht kommen. Weitere acht Söldner treffen in zwei Chrysler-Nissan Patrol-1 3W6 Minuten nach Ankunft des ersten Teams ein (Siehe **Mitsuhama-Einsatztruppe** im Abschnitt **Hauptpersonen**).

Applied Security sorgt für elektronische Unterstützung. Ein Zweitliga-Konzern-Decker erscheint 2W6 Runden nach dem Alarm im System, ein weiterer 3W6 Runden nach ihm.

Im Falle eines direkten Angriffs auf die Anlage haben sich alle Wachen, die nicht in Kämpfe verwickelt sind, sofort in der Waffenkammer einzufinden, die gegenüber der Sicherheitszentrale liegt. Jeder erhält eine schwere Teilrüstung mit Helm sowie ein FN-HAR-Sturmgewehr mit drei Munistreifen. Jede Wache braucht drei Runden, um die Rüstung anzulegen und sich die Waffe zu schnappen. Es ist höchst unwahrscheinlich, daß es mehr als ein paar Wachen gelingt, sich während einer Schießerei zur Waffenkammer durchzuschlagen.

Die Sicherheitszentrale wird bei Alarm sofort hermetisch abgeriegelt. Der Wachhabende hat Anweisung, alle primären Datenspeicher zu zerstören, sobald mehr als die Hälfte aller Wachen außer Gefecht gesetzt sind. Dies geschieht mit Hilfe von Sprengladungen unter den Speicherbänken, die direkt von der Zentrale aus gezündet werden können. Wenn dies passiert, fliegen alle Speicherbänke ins Nirwana - natürlich auch diejenige mit Silver Angel. Die einzige Methode, dies zu verhindern, ist, die Sicherheits-SPU zum Absturz zu bringen, den entsprechenden Sklavenknoten zu kontrollieren oder die Wache daran zu hindern,

den Knopf zu drücken. Die Sprengsätze können nicht rechtzeitig entschärft werden, da sie sich zusammen mit den Speicherbänken unter den Bodenplatten des Computerzentrums befinden.

Die Wachen kämpfen so lange sie können, sind aber nicht suizidgeil. In einer aussichtslosen Situation geben sie auf. Nichtsdestotrotz werden sie sich natürlich nach Fluchtmöglichkeiten umsehen, um so den Speiß wieder umdrehen zu können.

DIE LEISE METHODE

Ansatzpunkt dieser Methode ist es, sich in Cavilard einzuschleichen - alles andere als eine leichte Aufgabe. Es gibt nur vier Eingänge ins Forschungszentrum: den Haupteingang, die Ladebucht und die beiden Notausgänge. Sowohl der Haupteingang als auch die Ladebucht sind stets bewacht, was sie so gut wie ausschließt. Am wahrscheinlichsten ist es, daß sich die Charaktere für die Notausgänge entscheiden, solange es einem Decker gelingt, den Sensor-Sklavenknoten und - sofort darauf - den Kamera-SN zu kontrollieren. Versucht jemand, die Tür aufzubrechen, erhält die Sicherheitszentrale aufgrund der im Innern angebrachten Sensoren auf jeden Fall Kenntnis davon. Die Flurkameras überwachen jede Bewegung an den Türen. Nur die zeitliche Neutralisierung der beiden Slave-Nodes gibt den Spielern die Möglichkeit, sich in Cavilard einigermaßen ungestört bewegen zu können, ohne ständig von Kameras oder herbeieilenden Wachen in Atem gehalten zu werden.

Sehr wahrscheinlich wird die leise Methode irgendwann (und jeder macht ja mal Fehler) in die Haudrauf-Methode münden. Die Wachen verfahren dann wie im entsprechenden Abschnitt beschrieben.

DIE SUBTILE METHODE

Die subtile Methode ähnelt der dreisten Methode, ist aber nicht ganz so auffällig. Die Spielercharaktere schmuggeln sich als Begleitcrew der Russel-Spedition in den Komplex ein, die in dieser Nacht eine angemeldete Lieferung bringen soll. Der Roadmaster, mit dem die gefährlichen Biostoffe transportiert werden, hat drei Mann Besatzung, die im Zentrum die Fracht ausladen sollen. Der Vertrag zwischen Mitsuhama und Applied Security sieht vor, daß die Wachen unter keinen Umständen mit den gefährlichen Frachtgütern in Berührung kommen dürfen. Wenn die Charaktere ihre Rolle gut spielen, können sie so bis ins Herz des Forschungszentrums vorstoßen.

Zuerst müssen die Abenteurer den Roadhauler kapern (siehe **Ares Roadhauler** im Kapitel **Spielleiterinformationen**).

Das Fahrzeug wird mittels Autopiloten gesteuert, der mit einem speziellen Sender, den Eve Donovan besorgen kann, ausgeschaltet und umprogrammiert werden kann. (Die bloße Existenz und Qualität einer solchen Ausrüstung sollte den Spielern einen kleinen Hinweis auf ihren verborgenen Auftraggeber geben). Die Crew übergibt das Fahrzeug ohne Widerstand, wenn man nur mit genügend Waffen vor ihrer Nase herumfuchelt. Ein Charakter mit einem Magschloß-Knacker sollte auch keine Schwierigkeiten mit den Türen des Fahrzeugs haben.

Sobald die Spieler den Roadhauler in ihrer Hand haben, werden drei von ihnen nach Cavilard fahren. Mehr als drei "Besatzungsmitglieder" wären den Wachen wahrscheinlich verdächtig. Die Schutzanzüge im Wagen sind zwar elastische Einheitsgrößen, aber sicherlich nicht für Trolle oder Zwerge geeignet.

Wenn das Fahrzeug in Cavilard ankommt, müssen die Charaktere es rückwärts in die Ladebucht fahren, die hermetisch abgeriegelt werden kann. Sobald der Roadhauler richtig steht,

schließt sich das Schott, um das Entweichen gefährlicher Stoffe zu verhindern. Der Wachhabende läßt die Crew dann in Ruhe ihre Arbeit tun.

Haben die Charaktere sich nicht ausreichend mit den Entladeprozeduren bekannt gemacht und wissen nicht, daß sie die sechs Fässer über den Lift in den Keller ins Lager für Biologische Materialien (Raum 10) bringen sollen, werden die Wachen Verdacht schöpfen.

Die Cavilard-Wachleute tun jedoch einen Teufel, sich den gefährlichen Biostoffen zu nähern - dies sollte den Charakteren etwas Spielraum geben.

UNERWÜNSCHTE BESUCHER

Die Spieler sollten sich vor Augen halten, daß es nicht unbedingt schwierig ist, in Cavilard einzusteigen; die wirkliche Schwierigkeit besteht darin, das Exekutivsystem und seine ICs auszuschalten, ohne einen Alarm auszulösen oder eine Schießerei anzufangen. Um das Ganze aber richtig schwierig zu gestalten, ist es einem anderen Team bereits vor den Charakteren gelungen, in den Komplex einzudringen.

Fuchi ist ja bekanntlich auch mit einem Team zum Silver Angel unterwegs, zufälligerweise mit ähnlichen Ambitionen wie Eve Donovans Gruppe. Die Methoden der Fuchi-Leute sind allerdings andere.

Das Team besteht aus zwei Runnern: Callie Firebird, eine frühere Lohnmagierin, und der Decker Arthur Farren, genannt 'White Tiger'. Beim durchstöbern der Applied Security-Datenbank fand Farren heraus, wer am fraglichen Abend Dienst an den Monitoren haben würde. Beide Wachen wurden daraufhin von

Firebird besucht und mit dem "Sieht-Mich-Nicht"-Zauber belegt (oder besser, einer von ihnen, bei der anderen Wache mußte etwas nachgeholfen werden, damit sie sich direkt zu Beginn der Schicht krank meldete). Die Wache wird immer dann abgelenkt, wenn sie Firebird oder White Tiger sieht. (Genauere Informationen zu diesem Zauber finden Sie im entsprechenden Abschnitt im Kapitel **Spielleiterinformationen**)

Ein Alarm in der Sicherheitszentrale hat zur Folge, daß die Wache in eine Endlosschleife gerät: Aufgeschreckt vom Alarm wird sie sich umsehen, auf den Monitoren Firebird und White Tiger erblicken, wieder abgelenkt werden, wieder den Alarm hören usf.

Dieser Effekt ist so auffällig, daß er sowohl den Spielern als auch den Cavilard-Wachen einen Hinweis darauf geben kann, daß hier irgend etwas ziemlich faul ist...

Jeder Decker, der in den Sicherheitskamera-Slave Node eindringt, erkennt Firebird und White Tiger auf den Monitoren. Selbiges gilt natürlich auch für alle Wachen, die zufällig in die Sicherheitszentrale kommen, schließlich steht nur eine Wache unter der Wirkung des Zaubers. Firebird hält das Risiko allerdings für minimal.

Während Farren am System herumbastelt, erhält Firebird einen "Leben Erkennen"-Zauber aufrecht und überwacht so die Umgebung. Nähert sich irgend jemand der Computerzentrale oder will sie gar betreten, trifft sie natürlich Vorbereitungen.

Um Chaos und Verwirrung seitens des Spielleiters zu vermeiden, haben wir hier den Zeitablauf der Aktionen des Fuchi-Teams angegeben. Es sollte keine Schwierigkeiten bereiten, dies mit dem Verhalten der Spielercharaktere zu koordinieren.



Zeitplanung des Fuchi-Teams

- 1:40 Ein Ablenkungsfahrzeug mit drei Mädchen fährt vor. Während diese die Wachen in ein Gespräch verwickeln, schleichen sich Firebird und White Tiger unter dem Schutz eines Unsichtbarkeitszaubers ein. Die Mädchen verschwinden kurze Zeit später mit den Telefonnummern der Wachen.
- 1:52 Das Fuchi-Team schleicht sich in den Aufzug und fährt mit einer nichtsahnenden Wache ins Keller-geschoß.
- 2:01 White Tiger beendet die Prozedur, die ihm ein Knacken des Schlosses erlaubt (offensichtlich wissen die beiden nichts von der Fehlfunktion). Firebird spricht einen "Leben Erkennen"-Spruch und erhält ihn aufrecht.
- 2:08 White Tiger stößt sich ins Exekutivsystem ein und beginnt mit der Suche.
- 2:13 White Tiger beginnt, Silver Angel zu laden.
- 2:18 White Tiger hat die Datei geladen und verläßt das System. In diesem Moment erreicht das Notsignal (s.u.) Cavilard.



SZENENWECHSEL

Am anderen Ende der Welt schwebt um Punkt 2:00 Uhr ein Ares-Einsatzteam an schwarzen Fallschirmen zu Boden. Ihr Ziel: Die Entführung von Dr. Denise Parkwood aus der Mitsuhama-Enklave auf den Philippinen. Sechseinhalb Minuten später weiß man bei Mitsuhama im japanischen Hauptquartier Bescheid. Die anwesenden Führungskräfte entscheiden sich um 2:15, einen weltweiten Alarm für alle MCT-Anlagen auszulösen - das Notsignal jagt durch den Äther.

Mitsuhama benutzt dieses Signal, um alle Anlagen und Unterabteilungen auf Probleme vorzubereiten. Im Signal ist ein Mastercode enthalten, der alle vorhandenen Alarmanlagen und Sicherheitssysteme auf externen Alarm umstellt. Alle Sicherheitskräfte sind angewiesen, sofort in Alarmbereitschaft zu gehen.

Auch wenn die Cavilard-Wachleute immer noch nichts von den Eindringlingen bemerkt haben, um 2:18 spielt dies keine

Rolle mehr. Das Computernetz schaltet auf Alarmzustand, alle ICs erhalten um 2 Punkte verbesserte Stufen (sie erhalten mehr Rechenzeit und Sonderleitungen). Die Wachen eilen zur Waffenkammer und rüsten sich aus, um dann die Anlage Raum für Raum zu durchkämmen. Wahrscheinlich bemerken sie dabei das seltsame Verhalten der Wache in der Sicherheitszentrale und werden von nun an jeden Eindringling als Feind behandeln, ganz egal wie sie sich vorher verhalten haben.

Die Decker und die Söldner-Verstärkung (siehe **Die Haudrauf-Methode**) tauchen nach der angegebenen Zeit auf.

Aber denken Sie dran: selbst der beste Plan kann irgendwo eine Schwachstelle haben...

HINTERGRUND

Die nachfolgenden Informationen sollten den Spielern entweder schon vor dem Abenteuer geläufig oder leicht durch das öffentliche Datennetz zu beziehen sein.

KONZERNE

>>>>[begin download on enter...]<<<<
>>>>[enter]<<<<

ARES MAKROTECHNOLOGIE INC.

Zentrale: Detroit, Michigan, UCAS

Präsident: Damien Knight

Wichtige Tochterfirmen

Name: Knight Errant Sicherheitsdienst

Abteilungsleiter: Roger Soaring Owl

Wichtigste Produkte/Dienstleistungen: Private und Kon-Sicherheitsdienste aller Art, sowohl in physikalischer wie auch elektronischer Hinsicht.

Name: Ares Waffentechnik

Abteilungsleiter: Guido Cantarelli

Wichtigste Produkte/Dienstleistungen: Militär- und Polizeiausrüstung, von Handfeuerwaffen und Munition bis zu Hubschraubern

Geschäftsgebaren:

Damien Knight mischt sich noch heute direkt in die Geschäfte vor Ort ein. Gerüchteweise soll er sich am Computer Crash von 29 finanziell gesundgestoßen haben. Die ersten zuverlässigen Informationen zeigen auf, daß er von einem schwedischen Datennetz aus operierend seine ersten Transaktionen tätigte. Eindeutiges Ziel: die Übernahme von Ares Makrotech. 24 Stunden nach dem Erwerb seiner ersten Aktien saß er bereits auf dem Stuhl des Aufsichtsratsvorsitzenden.

Sicherheitsdienst/Kontruppen:

Ares Waffentechnik verfügt über ein erhebliches militärisches Potential, das natürlich auch den Schwesterfirmen zur Verfügung steht.

Kursierende Gerüchte:

Wenn man den Gerüchteköchen glauben darf, so wurde Damien Knight mit unbekanntem Auftrag zuletzt in Seattle gesehen. Der für gewöhnlich eher ausweichende und zurückhaltende Knight dinierte mit Jenny Chimes, einem SimSinn-Star, im *Eye of the Needle*, einem der exklusivsten Restaurants der Stadt und löste dabei einen ziemlichen Wirbel aus.

FUCHI INDUSTRIEELEKTRONIK

Zentrale: Tokio, Japan

Präsident: Richard Villiers

Wichtige Tochterfirmen

Name: Fuchi Systemdesign

Abteilungsleiter: Samantha Villiers

Wichtigste Produkte/Dienstleistungen: Forschung, Entwicklung und Produktion von Hightechgeräten für Konzerne, Militär und Privatgebrauch

Geschäftsgebaren:

Fuchi gehört drei einflußreichen Klangs, die auch die Unternehmensleitung innehaben, der Yamana- und Nakatomifamilien aus Japan und der Villierfamilie aus New York. Die Beziehungen zwischen den Familien sind zwar nicht gerade herzlich, aber auf geschäftlicher Ebene überaus effektiv. Das erste ASIST SimSinn-Gerät der Firma löste einen regelrechten Boom aus und festigte Fuchis Marktposition, trotz einer Anklage von ESP Chicago, die ihnen milliardenschweren Patentediebstahl vorwarf. Fuchi war eine der ersten Cyberdeck-Firmen und ist heute noch führend auf diesem Gebiet.

Sicherheitsdienst/Kontruppen:

Da Fuchi außerhalb von Seattle auch militärisches Gerät herstellt, darf man annehmen, daß auch die Fuchi-Kontruppen bestens ausgerüstet sind. Über die genaue Stärke der Truppen ist nichts bekannt, außer daß eine Fuchi-Eliteeinheit an den 49er KonManövern in Tunesien teilgenommen hat.

Kursierende Gerüchte:

Eines der aktuellen Gerüchte besagt, daß Samantha Villiers vor kurzem Ziel eines dann doch abgebrochenen Attentatsversuchs war. Zum zweiten wurde ein Mr. Johnson von Fuchi in Seattle gesehen, offensichtlich auf Talentsuche.

MITSUHAMA COMPUTERTECHNOLOGIE

Zentrale: Kyoto, Japan

Präsident: Toshiro Mitsuhamma

Wichtige Tochterfirmen

Name: MCT Nordamerika

Abteilungsleiter: Tamatsu Sakura

Wichtigste Produkte/Dienstleistungen: Computerchips, Interfaces und Steuergeräte

Geschäftsgebaren:

Trotz etlicher erfolgreicher Prozesse ist es Mitsuhamma nicht gelungen, seine Verbindung zu bekannten Yakuza-Größen zu vertuschen. Die Firma betreibt eine aggressive Politik, sowohl auf dem Markt als auch in den Forschungslabors.

Sicherheitsdienst/Kontruppen:

Für die Interne Sicherheit verläßt sich Mitsuhamma auf Konzernangestellte, für Sonderaufgaben werden aber oft auswärtige Personen oder Teams angeheuert.

Kursierende Gerüchte:

Es heißt, daß Mitsuhamma nur eine Fassade der Yakuza ist. Aufgrund der lebensverachtenden Einstellung, die Berufskriminellen zu eigen ist, sind die Mitsuhamma-Netze mit den schwärzesten ICs geschützt.

>>>>[end download]<<<<

KARTEN

CAVILARD- FORSCHUNGSZENTRUM

Cavilard liegt östlich der Innenstadt von Seattle. Die - gerüchteweise - recht sichere Anlage beschäftigt sich in erster Linie mit optoelektronischen Systemen und Biotechnologie. Sie gehört zum Mitsuhamas-Konzern.

LEGENDE UMGEBUNGSKARTE

Einfahrt (A)

Wird von einer Sicherheitskamera und Bewegungssensoren überwacht.

Angestelltenparkplatz (B)

Wird von einer Kamera überwacht.

Verladeparkplatz (C)

Großer asphaltierter Parkplatz, direkt vor der im Berg eingelassenen Ladebucht. Kamera.

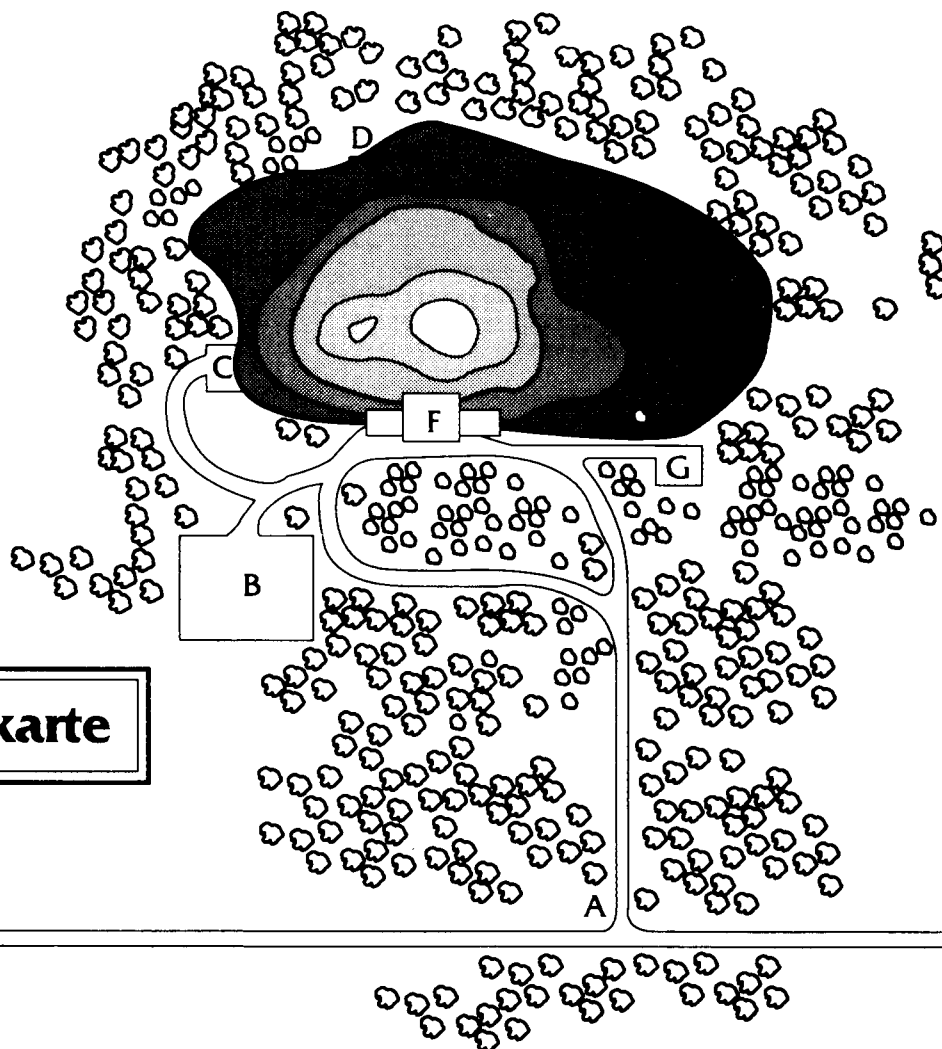
Notausgänge (D und E)

Schwere Stoßplast-Schotts (Barrierenstufe 10), die normalerweise von außen nicht zu öffnen sind. Sensor-Alarmanlage überwacht den Eingang (Mindestwurf 4, um sie außer Gefecht zu setzen).

Haupteingang (F)

In den Hügel eingelassene schwere Betonkonstruktion mit viel Rauchglas und verchromtem Stahl. Doppeltüren führen zur Eingangshalle. Glas hat Barrierenstufe 3. Die Außenseite wird von einer Kamera überwacht.

Privatparkplatz (G)



Umgebungskarte

- o o = Wald
- = Hügel

LEGENDE INNENRÄUME

Alle Flure werden von Kameras an beiden Enden überwacht.

Alle Büros besitzen Computerterminals (Einstieg ins Hauptsystem über die entsprechenden Terminalknoten). Jede Bürotür besitzt ein kleines Fenster mit innen angebrachten Rollos.

[A] bedeutet Luftschleuse mit Barrierenstufe 8 sowie Magschloß (Mindestwurf 5).

Alle Räume besitzen PANICBUTTONS.

Obergeschoß**Galerie (1)**

Von hier aus kann man die Eingangshalle überblicken. Ein gläserner Lift öffnet sich auf die Galerie. Kamera.

Treppenhaus (2)

Gewöhnliche Treppen, die alle drei Ebenen verbinden. Kamera.

Cafeteria (3)

Hieressen die Angestellten. Ausgestattet mit den modernsten Nuke'n'Food-Essensautomaten. (Der Kaffeeautomat in der Ecke ist nicht halb so schlecht).

Unisex-Toiletten (4 & 15)**Büro des Verkaufsleiters (5)**

Wie die meisten Büros im Zentrum ist auch dieses spärlich eingerichtet, aber mit einer Menge audiovisueller Hilfsmittel ausgestattet. Wenn nicht anders angegeben, haben alle Büros Magschlösser mit Mindestwurf 4. (I/OP-3)

Büro des Personalchefs (6)

(I/OP-2)

Büro des Forschungschefs (7)

(I/OP-5)

Büro des Technischen Direktors (8)

(I/OP-7)

Versammlungsraum (9)

Acht Pneumatikessel, die um eine fragil wirkende Plexiglasplatte angeordnet sind. Zu jedem Sitzplatz gehören ein LCD-Flachbildschirm und eine Tastatur. (I/OP-4)

Büro des Abteilungsleiters BioTech (10)

(I/OP-6)

Büro des Abteilungsleiters CompuTech (11)

(I/OP-5)

Büro des Technischen Leiters Computernetz (12)

(I/OP-5)

Großraumbüro (13)

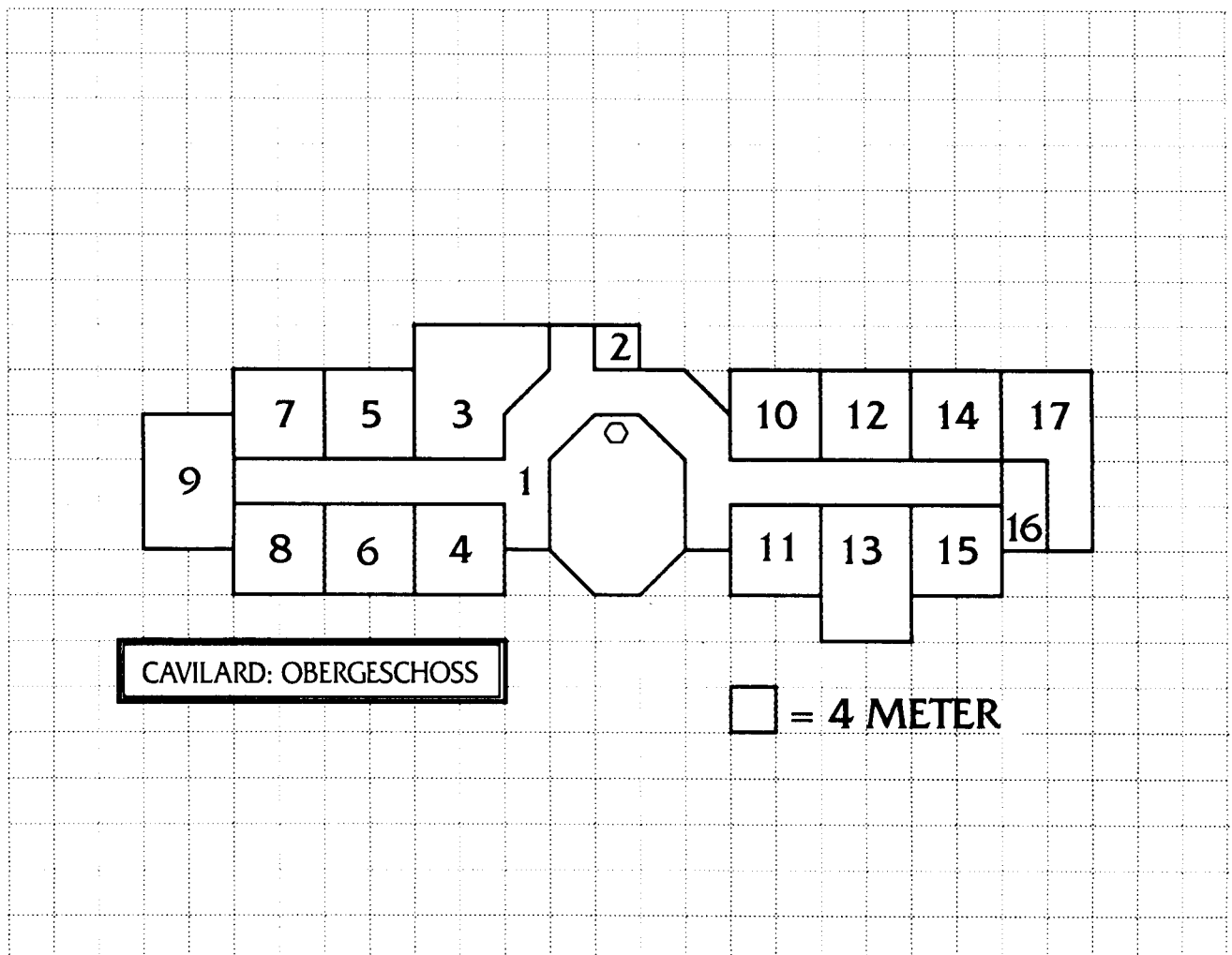
Acht Sekretärinnen arbeiten hier, die nach Bedarf den verschiedenen Abteilungsleitern zugeordnet werden. (I/OP-4)

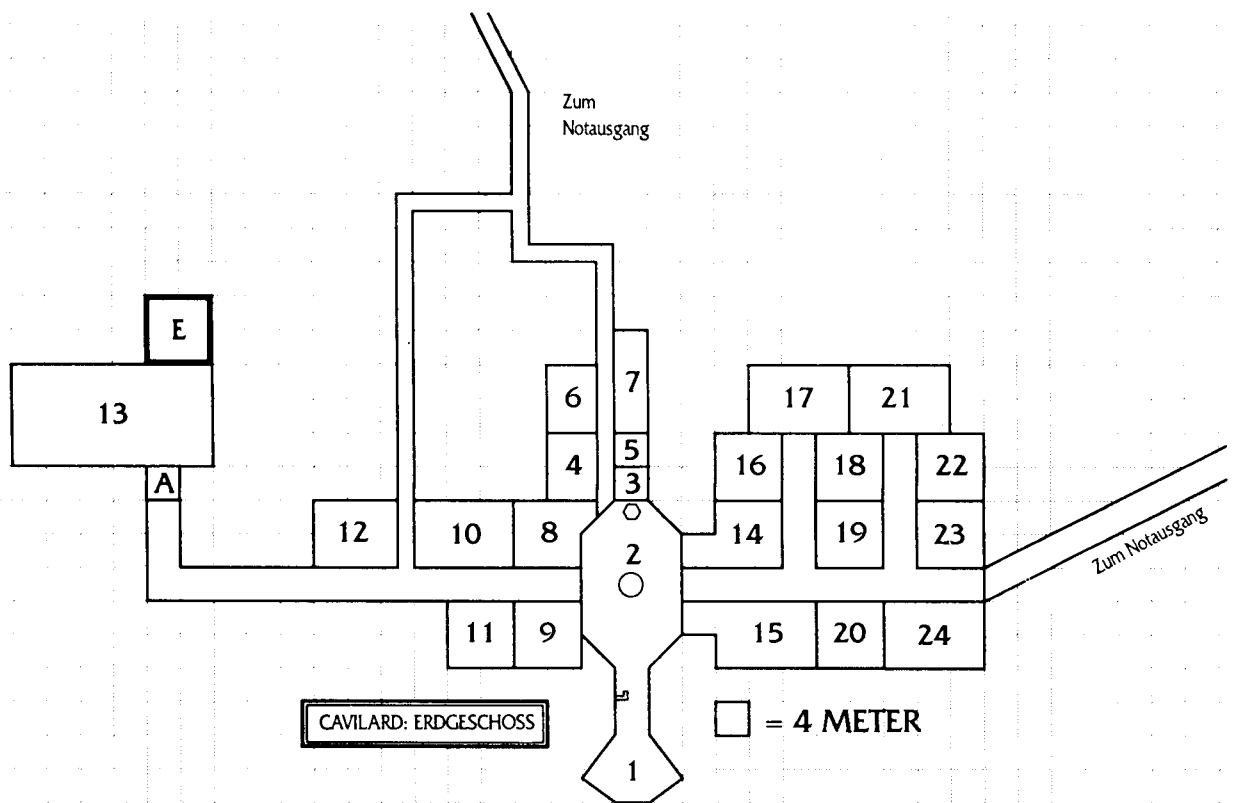
Büro des Stellvertretenden Direktors (14)**Büro der Chefsekretärin (16)**

Magschloß mit Mindestwurf 5. (I/OP-4)

Büro des Direktors (17)

Das letzte Wort in Sachen Neodekadenz. (I/OP-4)





Erdgeschoss

Haupteingang (1)

Alle Türen bestehen aus Glas (Barriere 3). Auf halbem Weg zur Eingangshalle befindet sich ein mit zwei Wachmännern besetzter Kontrolltisch. Kamera im Gang.

Eingangshalle (2)

Nach oben offene Halle mit Galerie im Obergeschoß. Mittelpunkt der Halle sind Wasserspiele, die den Anschein erwecken, sie arbeiteten mit Antigravitationstechnik, Buschwerk und Blumenkästen. Ein gläserner Lift öffnet sich in die Eingangshalle (dreht sich auf dem Weg nach oben, um sich auf die Galerie zu öffnen). Glas des Lifts Barrierenstufe 2. Von einer Kamera überwacht.

Putz- und Werkzeugkammer (3)

Büro des Leiters Haustechnik (4)

(I/OP-1)

Treppenhaus (5)

Führt zu allen Stockwerken.

Aufenthaltsraum der Techniker (6)

Energieversorgung/Heizung (7)

Transformatoren, Kontrollen für Heizung und Lüftung, Notschalter, Magschloß (Mindestwurf 4). Kamera. (I/OP-1)

Unisex-Toiletten (8)

Büro des stv. BioTech-Abteilungsleiters (9)

(I/OP-6)

Aufenthaltsraum (10)

Büro stv. CompuTech-Abteilungsleiter (11)

(I/OP-5)

Lageraum (12)

Büromaterial: Schreibtische, Stühle, Terminals etc.

Ladebucht (13)

Tief im Hügel und vom Rest des Gebäudes durch eine Luftschleuse (Barrierenstufe 8) abgeschlossen. Sowohl ungefährliches Material als auch gefährliche Biostoffe werden hier angeliefert. Normale Güter können durch die Schleuse auf diese Ebene gebracht werden. Gefährliche Biostoffe müssen über den luftdichten Aufzug [E] nach unten gebracht werden. Bei der kleinsten Verletzung der luftdichten Versiegelung des Raumes, der Schleuse oder des Aufzugs wird ein Alarm ausgelöst. Für gefährliche Biostoffe dient das Hauptschott der Ladebucht als Luftschleuse. Alle Besatzungsmitglieder müssen durch eine separate Schleuse den Raum betreten, wenn sich ein Gefahrenguttransporter in der Ladebucht befindet. Wird von Biosensoren und Kameras überwacht.

CompuTech-Labor 1 (14)

Alle CompuTech-Laboratorien für sind eine breite Aufgabenpalette ausgestattet. In einem Labor finden oft mehrere verschiedene Experimente gleichzeitig statt. Direkt verwertbare Daten oder Materialien sind hier nicht zu bekommen. Alle CompuTech-Labors besitzen Magschlösser (Mindestwurf 4) und eine Sicherheitskamera. (Alle Computech-Labors sind über den Knoten I/OP-5 vernetzt.)

CompuTech-Labor 2 (15)

Büro des stv. Technischen Direktors (16)

CompuTech-Labor 3 (17)

Lageraum (18)

Werkzeuge, unbearbeitete Optochips, Platinen, Bauteile etc.

CompuTech-Labor 4 (19)

Unisex-Toiletten (20)

CompuTech-Labor 5 (21) (I/OP-5)

CompuTech-Labor 6 (22) (I/OP-5)

CompuTech-Labor 7 (23) (I/OP-5)

CompuTech-Labor 8 (24) (I/OP-5)

Untergeschoß

Zentraler Flur (1)

Der Lift öffnet sich hierhin (Ausrichtung wie im Erdgeschoß). Kamera.

Treppenhaus (2)

Führt zu allen Stockwerken. Kameraüberwachung.

Unisex-Tolletten (3)

Messe für Techniker des BioTech-Bereichs (4)

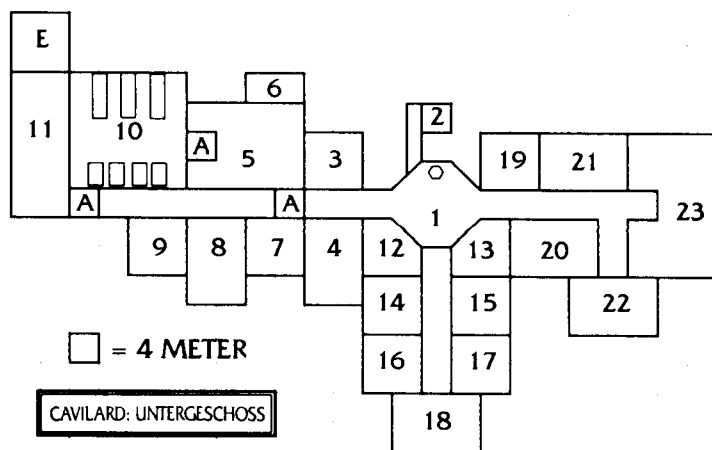
Bioanalyse-Labor (5)

Hier wird mit biotechnischen Gefahrgütern experimentiert. Der Raum ist hochsteril und haufenweise mit Analysegeräten für biologisches und biotechnisches Material vollgestopft. Wer sich mit den entsprechenden Vorschriften auskennt, bemerkt, daß hier nur Güter der unteren und mittleren Gefahrenstufe verarbeitet werden können. Biosensoren und Kameras. (I/OP-6)

Sterilisator (6)

Lageraum (7)

Overalls, Schutzanzüge etc.



BioTech-Labor 1 (8)

(I/OP-6)

BioTech-Labor 2 (9)

(I/OP-6)

Lageraum für Biostoffe (10)

Alle Biostoffe, die im Forschungszentrum ankommen, werden in diesem luftdichten Raum gelagert. Biosensoren und Kamera.

Große Schleuse (11)

Einziger Zugang zum Aufzug [E]. Kann dekontaminiert werden. Biosensoren und Kamera.

Aufenthaltsraum (12)

Sicherheitszentrale (13)

Voll mit Monitoren und Kommunikationsgerät. Die Türen haben Barrierenstufe 10 und ein Magschloß (Mindestwurf 6). Der Wachmann im Dienst steht unter der Wirkung von Callie Firebirds Zauber "Sieht mich nicht" und ist momentan abgelenkt. Der Spielleiter sollte mit drei Würfeln gegen einen Mindestwurf von 4 würfeln, um festzustellen, ob die Wache wieder auf die Monitore schaut. Wenn ja, ist sie erneut abgelenkt. (I/OP-8)

Büro des Sicherheitschefs (14)

Jack Drury's Büro besitzt ein Magschloß (Mindestwurf 5). Solange nichts Außergewöhnliches passiert, ist Drury hier über diversem Papierkram anzutreffen. (I/OP-8)

Waffenkammer (15)

Hier lagern Schwere Teilrüstungen, Browning Max-Power, FN-HARs und die entsprechende Munition. Die Tür hat Barrierenstufe 6 und ein Magschloß mit Mindestwurf 5.

Bibliothek (16)

Abschätzig Hardcopy-Lager genannt. Hier gibt es tatsächlich schriftliche Aufzeichnungen, Diagramme, Meßkurven und andere Hardcopies.

Büro des stellvertretenden Systemingenieurs (17)

Computerzentrum (18)

Der Raum enthält zwar einige große Computerbänke, dient aber in erster Linie als Zugang zu den verschiedenen Systemen, die sich hinter den Wänden und unter dem Fußboden befinden. Der Eingang besitzt Barrierenstufe 10 und ein Magschloß mit Mindestwurf 6. Ein Terminal ist mit dem Exekutivsystem

verbunden. Zum Einsteigen wird hier eine Probe auf Computer (Mindestwurf 4, 3 Erfolge) benötigt. Ein Fehlschlag löst sofort einen Externen Alarm aus, während erfolgreiches Eindringen mit der Verbindung zum Hauptsystem belohnt wird. Das Eindecken verläuft dann normal, aber alle ICs sind noch vorhanden! Wenn ein Decker sich hier einstöpseln will, benötigt er vier Aktionen, um die Ausrüstung entsprechend anzupassen. Alle ICs funktionieren wie auf dem Netzplan angegeben. Auch hier ist natürlich eine Kamera. Das Fuchi-Team zieht bei der Arbeit das Rollo herunter. (I/OP-9)

Büro des CyberTech-Abteilungsleiters (19)

Mitsuhama beschäftigt sich offensichtlich mit der Kybernetikforschung. Eine Untersuchung des Büros fördert den Namen Dr. Denise Parkwood und den Codenamen

Silver Angel zutage. Außer der Verbindung zwischen Parkwood, Silver Angel und Kybernetik läßt sich hier nichts Bedeutsames entdecken. Offensichtlich gehört das Büro nicht Parkwood. Magschloß (Mindestwurf 6). (I/OP-7)

CyberTech-Labor 1 (20)

Ein echter Aasgeier könnte hier Teile und Ausrüstung für gut und gerne 8.000 ¥ erbeuten, aber eine solche Plünderung würde ihre Zeit dauern. Das gilt natürlich auch für die anderen Räume dieses Flügels. Das Labor ist - wie auch die anderen - mit einem Magschloß (Mindestwurf 8) gesichert. (I/OP-7)

CyberTech-Labor 2 (21)

(I/OP-7)

Lageraum (22)

CyberTech-Experimentallabor (23)

Momentan noch im Bau. So wie es aussieht, soll der Raum wohl dem Testen von bewußtseinsgestützter Cyberware dienen. (I/OP-7)

CAVILARD COMPUTERNETZ

CPU = Central Processing Unit/Hauptprozessor; **DS** = Datenspeicher; **I/OP** = Input/Output Port; **SAN** = System Access Node/Zugangsknoten; **SN** = Slave Node/Sklavenknoten; **SPU** = Sub Processing Unit/Neben- oder Coprozessormodul

SAN-1: Verzeichnis #5206 (nicht aufgeführt), Rot-3, Zugang-5. Blaster-4.

SAN-2: Verzeichnis #5206 (nicht aufgeführt), Rot-3, Zugang-5. Blaster-4.

SAN-3: Verzeichnis #8206 (nicht aufgeführt, privat), Orange-4, Barriere-3.

SPU-1: Datenführung, Grün-3. Kein IC.

SPU-2: Haussysteme, Orange-3, Zugang-4.

DS-1: Unwichtige Grunddaten, nichts von Wert, Grün-3. Kein IC

I/OP-1: Terminal zur Kontrolle der Slave Nodes, Orange-2, Zugang-3.

SN-1: Heizung und Klimaanlage, Grün-3. Kein IC.

SN-2: Energieversorgung, Grün-3. Kein IC.

SN-3: Aufzüge, Grün-3. Kein IC.

SPU-3: Personaldaten, Orange-3, Zugang-4.

DS-2: Aufzeichnungen, Orange-3, Wirbel-3.

I/OP-2: Terminals, Orange-2, Zugang-3.

SPU-4: Buchführung, Orange-3, Zugang-3.

DS-3: Aufzeichnungen, Orange-3, Wirbel-3.

I/OP-3: Terminals, Orange-2, Zugang-3.

SPU-5: Verwaltung, Rot-3, Zugang-4. Blaster-3.

DS-4: Aufzeichnungen, Orange-3, Wirbel-4.

I/OP-4: Terminals, Orange-3, Zugang-4.

SPU-6: CompuTech, Rot-3, Zugang-3.

DS-5: Aufzeichnungen, Orange-4, Barriere-3.

DS-6: Dateien, Orange-4, Barriere-3. Killer-3.

I/OP-5: Terminals, Orange-4, Barriere-3.

SPU-7: BioTech, Rot-3, Zugang-3.

DS-7: Aufzeichnungen, Orange-4, Barriere-3.

DS-8: Dateien, Orange-4, Barriere-3. Killer-3.

I/OP-6: Terminals, Orange-4, Barriere-3.

SN-4: Luftschleusen, Orange-3, Zugang-4.

SPU-8: CyberTech, Rot-4, Zugang-5. Teerbaby 4.

DS-9: Aufzeichnungen, Rot-3, Zugang-5. Blaster-3.

DS-10: Dateien, Rot-3, Zugang-5. Blaster-3.

I/OP-7: Terminals, Orange-4, Zugang-5.

SPU-9: Sicherheitssysteme, Rot-3, Zugang-4. Killer-5.

DS-11: Aufzeichnungen/Dateien, Orange-4, Zugang-3.

I/OP-8: Terminals, Orange-3, Zugang-3.

SN-5: Kameras, Orange-3, Zugang-3.

SN-6: Verschiedene Sensoren, Orange-3, Zugang-3.

SN-7: Magschlösser, Orange-3, Zugang-4.

SN-8: Datennotlöschung, Rot-2, Barriere-4.

SN-9: ID-Kartenverifikation, Orange-3, Zugang-3.

SPU-10: Datenführung, Grün-3. Kein IC.

SPU-11: Datenführung, Grün-3. Kein IC.

SPU-12: Exekutivsystem, Rot-3, Zugang-5. Aufspüren-5.

DS-12: Aufzeichnungen/Dateien, Rot-2, Barriere-3.

DS-13: Aufzeichnungen/Dateien, Rot-2, Barriere-3.

Schwarz-3. **Silver Angel** liegt hier (80 Mp groß und mit separatem Wirbel-3 gesichert).

I/OP-9: Terminal, Orange-4, Barriere-3.

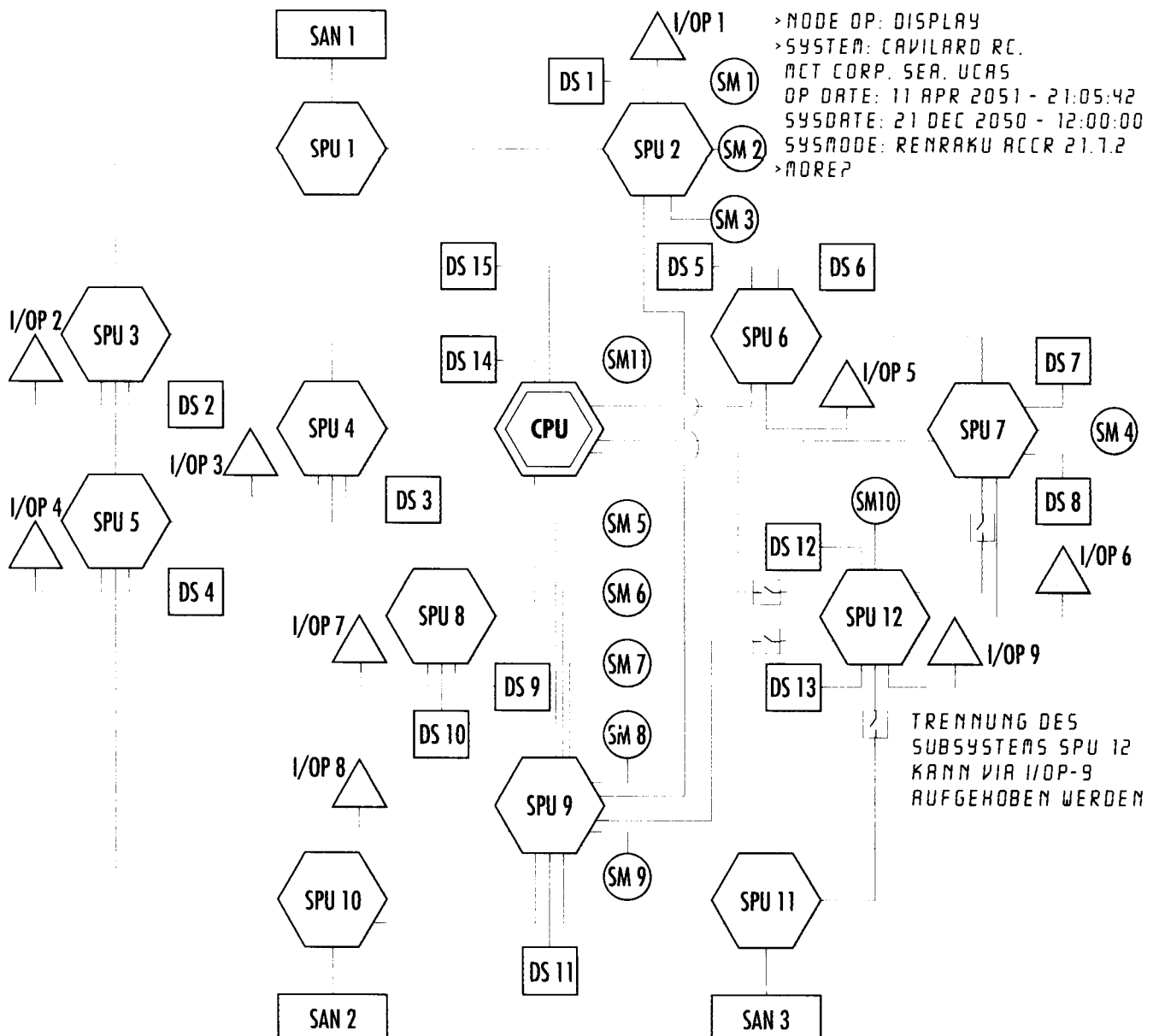
SM-10: Hauptsystemanschluß, Orange-4, Barriere-3.

CPU: Rot-3, Zugang-4. Aufspüren-4.

DS-14: Sicherheitskopien, Orange-4, Barriere-2.

DS-15: Sicherheitskopien, Orange-4, Barriere-2.

SM-11: Telefonnetz (kein Einfluß auf Datenleitungen), Orange-3, Barriere-2.



HAUPTDARSTELLER

In diesem Abschnitt finden Sie die wichtigsten Nicht-spielerfiguren aus dem Kapitel **Das Abenteuer**. Sie können bei Bedarf weitere Charaktere erfinden und Ihren Vorstellungen entsprechend ausstatten.

Bei unwichtigeren NSCs sind nur die spieltechnischen Werte angegeben.

HARUHIKO BLAKE

Haruhiko Blake, Sohn von Mitsuhamas Angestellten auf Wake Island, verbrachte seine gesamte Kindheit in der Umgebung des Kons. Das erste Mal, daß er etwas von der Welt außerhalb des MCT Geländes sah, war, als seine Eltern nach San Francisco versetzt wurden. Damals ging er gerade zur High School. Der Unterschied zwischen dem idyllischen Paradies der Anlage auf Wake Island und Tokio West war beeindruckend. Auf Drängen seiner Eltern und im Vertrauen auf seine Fähigkeiten begann er eine Ausbildung als Sicherheitsmann, in der Hoffnung, möglichst schnell aufzusteigen. Mit 30 hatte er es geschafft - er war Sicherheitschef in Cavilard. Als man ihn jedoch (fälschlicherweise) der Beteiligung am Computerzeitdiebstahl beschuldigte, war es aus mit seiner Karriere, und er mußte Mitsuhamas fluchtartig verlassen.

Von nun an ging es rapide abwärts. Blake schloß sich der Unterwelt Seattles an, die einen Spezialisten wie ihn natürlich mit offenen Armen empfing. Seine Erfahrung war ihm äußerst nützlich, und binnen kurzer Zeit hatte er es zu einer ansehnlichen Position in einem Chopshop tief im Herz der Barrens gebracht.

Aussehen:

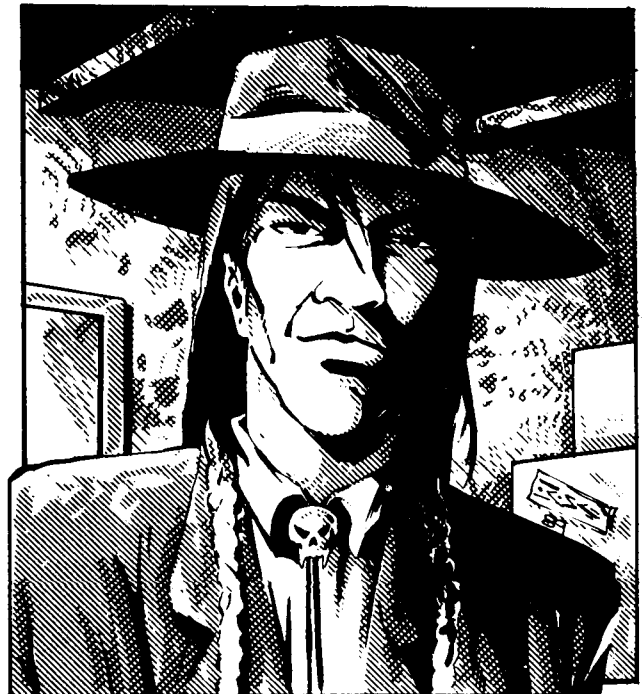
Blake ist aufgeschossen und hager. Sein Haar trägt er - ganz und gar nicht modebewußt - meist lang und oftmals zu kleinen Zöpfen geflochten. Als Kriegsbemalung bevorzugt er schwarz.

Auftreten:

Die Gerüchte über Haruhikos Gefährlichkeit sind zwar übertrieben, aber gelegentlich kostet er seine Rolle dennoch bis zum letzten aus. Was er nicht leiden kann, sind unfreundliche Geschäftspartner. Er selbst benimmt sich zwar manchmal auch daneben und wirkt oft leicht verdreht, ist aber stets freundlich, wenn es ums Geschäftliche geht. Ihm einmal gegenüber unfreundlich zu sein, bringt einen Verweis, beim zweiten Mal hat man es sich für die Ewigkeit verschissen.

Loyalität:

In erster Linie kümmert Blake sich um sich selbst. Mit einigem Abstand folgen die Blood Brothers. Ein einmal gegebenes Wort - eine Seltenheit für Blake - wird er einhalten, aber nichtsdestotrotz das Bestmögliche für sich dabei herausholen.



Attribute

Konstitution: 4 (6)
Schnelligkeit: 6
Stärke: 5
Charisma: 5
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 0,05
Reaktion: 5 (9)

Initiative: 9+3W6

Würfelpools

Kampf: 8

Cyberware

Cyberarm (rechts) mit Monofilamentpeitsche
Cyberarm (links) mit Smartgunverbindung
Datenbuchse
Dermalpanzerung (1)
Reflexbooster (2)

Ausrüstung

Schockgranate
Gefütterter Mantel
HK227 (interne Smartgunverbindung, 2 Streifen Flechette-Muni)
Streetline Special Smartgun (Knöchelhalter, kein Ersatzmagazin)

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 6
Gebräuche (Konzern): 4
Gebräuche (Straße): 4
Heimlichkeit: 4
Nahkampfwaffen: 6
Waffenloser Kampf: 5

EVE DONOVAN

Eve Donovan wurde noch vor der Goblinisierung in der Schweiz geboren, mitten in einem Europa, das nur selten friedliche Zeiten sah. Mit 10 wurde sie Waise, als ihre Eltern von einem wilden Mob totgetrampelt wurden, lebte in Bern und Stuttgart und begann ihren Körper und Geist bis an die Grenzen der Leistungsfähigkeit zu stählen.

Bis vor einigen Jahren gehörte sie zu den bekanntesten Schiebern in Seattle, bis sie bei einem Run in Aztlan fast ums Leben gekommen wäre, als ihr Hubschrauber von einer Rakete mit Infrarotsuchkopf erwischt wurde. Da ein - hier ungenannter - Kon noch Schulden bei ihr hatte, konnte sie sich eine vollständige Wiederherstellung ihrer Gesundheit (wenn auch nur in einem der finstersten Chopshops von Seattle) leisten: Ihr linker Arm und linkes Bein sind Cybergliedmaßen - jedoch ohne irgendwelche Verbesserungen, von denen sie nichts hält.

Das Angebot von Ares Makrotech kam gerade zur rechten Zeit. Wenn es ihr gelingen sollte, diesen Run mit einem Minimum an Aufsehen zu koordinieren und zuende zu führen, dann wird sie wieder in der Oberliga ihres Berufs mitspielen können. Aus diesem Grunde wird sie die Spielercharaktere auch dringlichst darauf hinweisen, ihren Run sauber zu erledigen.

Seit Neuestem kann sie - eher zufällig - von Ehrenschnitten von Alan Corliss, dem Anführer der King's Crimson, profitieren. Sie besitzt somit eine solide Connection zu einer Gang aus 12 Mitgliedern. Diese Verbindung kann für die Spielercharaktere natürlich nützlich sein, wenn sie Haruhiko Blake oder Karen Whisper suchen.

Aussehen:

Eve Donovan trägt wenige Spuren ihres harten Lebens. Sie ist hochgewachsen und athletisch, trägt kurze, schwarze Haare, eine weite, weiße Hose und ein Hemd in derselben tiefblauen Farbe wie ihre Augen. Der erste Eindruck ist der von Kultur und Bildung - also genau die Fassade, die Eve Donovan momentan braucht.

Auftreten:

Auf dem Run konzentriert sich Donovan auf das Wesentliche. Ihre ehemaligen Auftraggeber sind zwar der Meinung, sie habe ein Herz aus Chrom und keine Moral, beide Aussagen treffen jedoch nicht zu - als Teamchefin hört sie sehr wohl auf Vorschläge und Kritik der anderen Runner.

Loyalität:

Auch wenn es ihr gelegentlich schadet, ist Eve Donovan ihrem jetzigen Auftraggeber fanatisch ergeben, vielleicht sogar mehr als sich selbst gegenüber.



Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 4
Stärke: 2
Charisma: 6
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 2.5
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 7

Cyberware

Blutfilter: 3
Datenbuchse, 100 Mp Speicher
Datssoftverbindung
Displayverbindung
Telefon
Talentsofts:
Japanisch: 3
Spanisch: 3

Fertigkeiten

Auto: 2
Feuerwaffen: 3
Flugzeuge: 2
Gebräuche (Konzern): 4
Gebräuche (Straße): 5
Nahkampfwaffen: 2
Vektorschubmaschinen: 1
Verhandlung: 6
Waffenloser Kampf: 3

Anmerkungen:

Aufgrund ihres momentanen Jobs bei Ares Makrotech hat Eve Donovan Zugang zu einem mit State-of-the-art-Elektronik vollgestopften Kleinbus. Alle Kommunikationseinrichtungen und Überwachungsgeräte haben mindestens Stufe 4.

JACK DRURY

Drury ist der momentane Sicherheitschef des Cavilard-Forschungszentrums. Er hat etwas von einem Feldwebel an sich und nutzt seine Befehlsgewalt wie eine Waffe. Aus diesem Grund nimmt er selbst auch äußerst ungern Befehle entgegen.

Wenn die Charaktere aggressiv genug auftreten, ist es wahrscheinlich das Beste, Mitsuhamas Offizielle zu mimen. Niemand sonst würde sich trauen, Drury so herumzukommandieren.

Wenn die Umstände es nicht anders erfordern, arbeitet Drury noch in seinem Büro in der Nähe des Sicherheitsbüros, wenn das Team seinen Run beginnt. Berichte über besondere Vorkommnisse oder die Ankunft unerwarteter Personen werden ihn bald auf der Bildfläche erscheinen lassen.

Aussehen:

Mit dem Format eines Kleiderschranks sieht Drury genau so aus, wie man sich einen ehemaligen UCAS-Marineinfanteristen vorstellt - und genau das ist er auch. In seinem Bürstenhaarschnitt zeigen sich bereits die ersten grauen Strähnen.

Auftreten:

Ehemaliger Soldat. Militärisch knapp. Geradeheraus. Schwer durchschaubar.

Loyalität:

Die Firma - wer sonst?

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 6
Stärke: 6
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Essenz: 4
Reaktion: 5 (7)

Initiative: 7+2W6

Würfelpools

Kampf: 7

Cyberware

Reflexbooster: 1

Ausrüstung

Ares Predator (2 Magazine)

Anmerkungen:

Im Alarmfall ist Jack Drury genau wie alle anderen Wachen ausgerüstet (siehe Cavilard-Wachmann).

Fertigkeiten

Auto: 5
Feuerwaffen: 7
Gebräuche (Konzern): 3
Heimlichkeit: 5
Nahkampfwaffen: 4
Waffenloser Kampf: 6

KAREN WHISPER

Seit dem Tod von Neon Fever vermeidet Karen Whisper jegliche gefühlsmäßige Bindung. Sie ist unterbewußt froh, alle Dinge hinter sich gelassen zu haben, die sie an Gazzara erinnern.

Nachdem sie Gazzara hatten umlegen lassen, waren die Leute von Aztech offensichtlich nicht in der Lage, seine Freundin aufzuspüren, der es gelang, in die Schatten abzutauchen. Whisper weiß so gut wie nichts über Gazzaras Aktivitäten - aber unter den Sachen, die sie auf ihrer Flucht aus dem Appartement zusammengekratzt hat, befinden sich auch Teile seiner persönlichen Habseligkeiten, unter anderem ein Päckchen mit optischen Datenspeichern. Um welche Daten es sich genau handelt, liegt im Ermessen des Spielleiters, auf jeden Fall findet sich hier eine Karte des Cavilard-Computernetzwerks. Die Karte ist höchstens einige Monate alt, offensichtlich eine der letzten Informationen, die Gazzara an sich bringen konnte.

Aussehen:

Karen Whisper sieht recht ansprechend, aber ziemlich mitgenommen aus: rote Haare mit schwarzen Strähnen, grüne Augen, etwas größer als die meisten, eine gute Figur. Wenn die Runner sie zum erstenmal treffen, trägt sie ihren Tanzfummel unter einem billigen Plastikmantel.

Auftreten:

Wäre nicht ihre momentane Paranoia, könnte Karen Whisper eine angenehme Erscheinung sein. Aber momentan traut sie niemandem und ist deshalb auch kurz angebunden, eingeschüchtert und leicht reizbar.

Loyalität:

Momentan ist sie nur einer Person namens Karen Whisper gegenüber loyal.

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 5
Stärke: 3
Charisma: 6
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Essenz: 5,6
Reaktion: 4

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 7

Cyberware

Datenbuchse
Synthverbindung

Ausrüstung

Kunstlederklamotten
Messer
Mitsubishi Runabout
Streetline Special

Fertigkeiten

Auto: 2
Feuerwaffen: 2
Gebräuche (Straße): 3
Nahkampfwaffen: 2
Waffenloser Kampf: 2

Besondere Fertigkeiten

Akrobatische Tänze: 3
Komponieren
von Bühnenshows: 3
Tanzen: 6

DIE FUCHI GUNS

Louis Rodrigo und seine drei Kollegen sind im Auftrag Fuchis unterwegs, um Karen Whisper aufzuspüren. Niemand hat ihnen erzählt warum, einzig, daß sie sie finden und zum Fuchi-Turm bringen sollen. Nachdem sie einen Tip erhielten, daß K.W. in einer Bar arbeitet, haben sie das Terrain gründlich durchkämmt - und Glück gehabt.

Alle vier besitzen gefälschte Ares Makrotech/Knight Errand ID-Karten. Keine offensichtliche Verbindung zu Fuchi.

LOUIS RODRIGO (Konzernmann)

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 5
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 4
Reaktion: 4 (6)

Fertigkeiten

Auto: 4
Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Konzern): 3
Heimlichkeit: 5
Nahkampfwaffen: 4
Waffenloser Kampf: 6

Initiative: 6+2W6

Würfelpools

Kampf: 6

Cyberware

Reflexbooster (1)

Ausrüstung

Panzerkleidung
Ruger Super Warhawk (Schulterhalfter, 2 Ersatzstreifen)
Streetline Special (Knöchelhalfter, 1 Ersatzstreifen)

SILVERTHORN (Killereif)

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 6
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 2,5
Reaktion: 5 (9)

Fertigkeiten

Auto: 4
Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Konzern): 3
Gebräuche (Straße): 3
Heimlichkeit: 5
Hovercraft: 4
Motorrad: 4
Sprengstoffe: 4
Waffenloser Kampf: 4

Initiative: 9+3W6

Würfelpools

Kampf: 7

Cyberware

Reflexbooster (2)
Smartgunverbindung

Ausrüstung

Ares Slivergun (interne Smartverbindung, Schulterhalfter, 3 Ersatzstreifen)
Panzerkleidung

Allergien

Eisen (leicht)

SHEN VANCHAK (Konzernmann)

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 4
Stärke: 5
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 4
Reaktion: 4 (6)

Fertigkeiten

Auto: 4
Feuerwaffen: 3
Gebräuche (Konzern): 3
Heimlichkeit: 5
Nahkampfwaffen: 4
Waffenloser Kampf: 6

Initiative: 6+2W6

Würfelpools

Kampf: 6

Cyberware

Reflexbooster (1)

Ausrüstung

Browning Max-Power (Schulterhalfter, 3 Ersatzstreifen)
Panzerkleidung
Streetline Special (Knöchelhalfter, 1 Ersatzstreifen)

VICKI VENTURA (Straßensamurai)

Attribute

Konstitution: 6 (7)
Schnelligkeit: 6 (7)
Stärke: 6 (7)
Charisma: 2
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 0,1
Reaktion: 5 (9)

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Straße): 4
Heimlichkeit: 4
Nahkampfwaffen: 4
Waffenloser Kampf: 6
Wurfaffen: 4

Initiative: 9+3W6

Würfelpools

Kampf: 8

Cyberware

Cyberaugen mit Lichtverstärker
Dermalpanzerung (2)
Kunstmuskeln (1)
Einziehbare Nagelmesser
Smartgunverbindung
Reflexbooster (2)

Ausrüstung

Fichetti Security 500 (interne Smartverbindung, rückwärtiger Gürtelhalfter, 2 Ersatzstreifen)
Panzerjacke
Uzi III (an der Hüfte, interne Smartverbindung, 4 Ersatzstreifen)
2 Wurfmesser

CALLIE FIREBIRD

Firebird, eine auswärtige Magiekundige, hat sich auf Geheimoperationen spezialisiert. Fuchi traut ihr zu, von dem geplanten Datenraub abzulenken, ohne selbst zuviel Aufsehen zu erregen. Obwohl sie sich eher aufs Täuschen und Ausweichen versteht, kann sie doch jede Menge Lärm machen, wenn es darauf ankommt.

Aussehen:

Sie ist von durchschnittlicher Größe, mit langen, dunklen, an den Seiten ausrasierten Haaren und folkloristisch amerindianischer Kleidung. Auf dem Run trägt sie stets Kriegsbemalung.

Auftreten:

Firebird lebt ihre Gefühle aus, wie es ihr gerade gefällt. Während sie den einen Augenblick noch einen Kameraden aufzieht, kann sie im nächsten schon kühl und sachlich sein.

Loyalität:

Obwohl sie nicht bis zum Äußersten gehen würde, ist sie dennoch ihrem jetzigen Arbeitgeber gegenüber loyal.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 1
Charisma: 2
Intelligenz: 5
Willenskraft: 3
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 4

Fertigkeiten

Beschwören: 5
Feuerwaffen: 3
Gebräuche (Konzern): 4
Hexerei: 6
Magietheorie: 6
Psychologie: 2
Verhandlung: 2

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 5
Magie: 6

Ausrüstung

Enfield A57 Sturmschrotflinte (Lasermarkierer,
10 Schuß Explosivmunition)
Fichetti Security 500a (die mit dem langen Streifen)
Hermetische Bibliothek auf Computermedien
(Beschwören 3, Hexerei 3, Magietheorie 3)
Illusionsfokus (2)
Manipulationsfokus (3)
Panzerjacke

Zaubersprüche

Hellung:

Hellen: 2

Illusion:

Chaos: 3
Unsichtbarkeit: 5

Kampf:

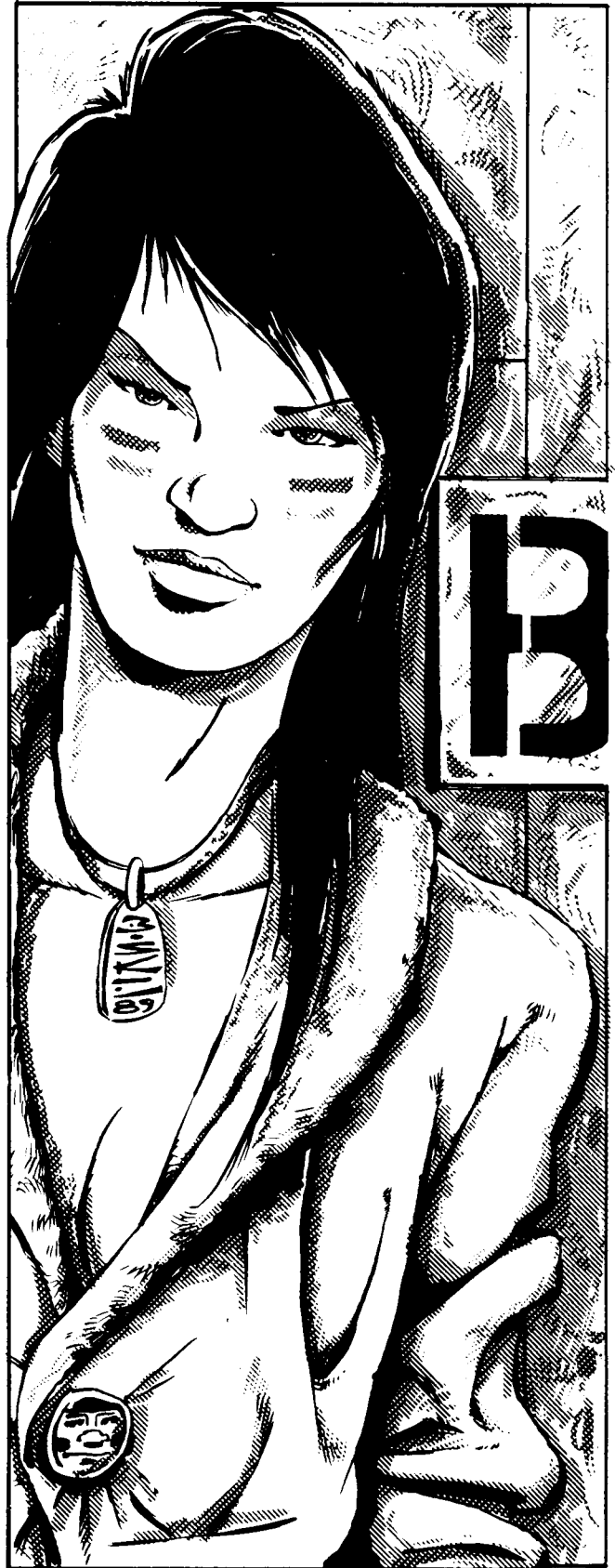
Manablit: 4

Manipulation:

Barriere: 3

Wahrnehmung:

Hellsicht: 4
Leben erkennen: 4



DER WEISSE TIGER

Arthur Farren, ein Nachwuchstalents, hat schon häufiger für Fuchi gearbeitet, niemals jedoch an einem so wichtigen Job.

Aussehen:

Farren, ein schlanker, junger Mann, spricht nur selten, dann jedoch mit überraschend tiefer und ausdrucksstarker Stimme.

Auftreten:

Farren verabscheut körperliche Gewalt und kämpft nur dann, wenn es um sein Leben geht.

Loyalität:

Wie Firebird ist auch Farren loyal dem Kon gegenüber, nicht jedoch bis zur Selbstaufgabe.

Attribute

Konstitution: 1
Schnelligkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 1
Intelligenz: 4
Willenskraft: 3
Essenz: 5,8
Reaktion: 3

Fertigkeiten

Bewaffneter Kampf: 1
Computer: 5
Computertheorie: 4
Feuerwaffen: 1
Gebräuche (Konzern): 2

Initiative: 3+1W6 (5+2W6)

Würfelpools

Kampf: 5
Hacking: 10

Cyberware

Datenbuchse

Ausrüstung

Fuchi-4 Cyberdeck mit Reaktionsverstärkung (1)
Programme:
Angriff: 5
Ausweichen: 5
Bod: 5
Brems: 6
Maske: 5
Rauch: 3
Sensor: 6
Panzerkleidung
Messer
Mitsubishi Runabout
Streetline Special



WINSLOW

Als Rausschmeißer und Türsteher des "Cutting Edge" hat Winslow schon jede Menge Abschaum kommen und gehen sehen und weiß mit solchen Leuten umzugehen. Er verehrt Queen Conchita und ist der festen Meinung, daß sie Besseres verdient hat. Er wird alles tun, damit sie die Chance bekommt, die ihr zusteht. Da er älter als die meisten Trolle ist, erinnert er sich noch an die Zeit, als er noch ein Mensch war, vor allem dann, wenn er Queen Conchita betrachtet.

Attribute

Konstitution: 9
Schnelligkeit: 3
Stärke: 9
Charisma: 1
Intelligenz: 1
Willenskraft: 2
Essenz: 6
Reaktion: 2

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 2
Gebräuche (Straße): 2
Nahkampfwaffen: 3
Waffenloser Kampf: 6

Initiative: 2+1W6

Würfelpools
Kampf: 3

Ausrüstung

keine

Allergien

Sonnenlicht (lästig)



KING'S CRIMSON GANGMITGLIED

Aussehen:

Jedes Gangmitglied trägt schwarze Schuhe, Hosen, Hemd, Handschuhe und einen langen Mantel. Alle Kleidungsstücke (und auch die schwarzgefärbten Haare) sind mit roten Farbspritzern verziert.

Loyalität:

Die Gangmitglieder sind loyal gegenüber der Gang und allen, mit denen sie momentan verbrüdet sind. Es heißt, daß man auf das Wort eines King's Crimson-Gangers etwas geben kann.

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 6
Stärke: 5
Charisma: 6
Intelligenz: 5
Willenskraft: 4
Essenz: 6/3,8
Reaktion: 5 (7)

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 4
Gebräuche (Straße): 4
Heimlichkeit: 6
Motorrad: 3
Nahkampfwaffen: 5
Waffenloser Kampf: 5

Initiative: 5+1W6/7+2W6

Würfelpools

Kampf: 7

Cyberware

je eins von drei Gangmitgliedern besitzt:
Cyberaugen mit Lichtverstärker
Reflexbooster: 1

Ausrüstung

Messer
Reflexbooster (1)
Simsinn-Abspielgerät und 6 Chips
Streetline Special (1 Ersatzstreifen)
Synthlederkleidung
Yamaha Rapier (Second-Hand-Modell)

Anmerkung

Wenn nötig, kann ein Gangmitglied 2W6 Kumpel zu Hilfe rufen.

CAVILARD-WACHMANN

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 4
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 3
Essenz: 6
Reaktion: 3

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Konzern): 2
Gebräuche (Straße): 2
Waffenloser Kampf: 4

Initiative: 3+1W6

Würfelpools

Kampf: 5

Ausrüstung

Panzerweste
Browning Max-Power (2 Magazine)

Bei Alarm zusätzlich:

FN-HAR (3 Magazine)
Helm
Schwere Teilrüstung

MITSUHAMA-EINGREIFTRUPPE

Das Team für den Ersteinsatz besteht aus fünf Söldnern und einem Lohnmagier. Das zweite Team besteht aus acht Söldnern.

SÖLDNER

Attribute

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 4
Stärke: 5
Charisma: 3
Intelligenz: 4
Willenskraft: 3
Essenz: 5,4
Reaktion: 4

Fertigkeiten

Auto: 3
Feuerwaffen: 4
Heimlichkeit: 3
Militärische Theorie: 2
Nahkampfwaffen: 4
Projekttilwaffen: 3
Rotormaschinen: 3
Waffenloser Kampf: 3

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 5

Cyberware

Cyberaugen mit Lichtverstärker
Radioempfänger

Ausrüstung

Browning Max-Power (2 Ersatzstreifen)
FN-HAR (3 Ersatzstreifen)
Schwere Teilrüstung
Wurfmesser

LOHNMAGIER

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 1
Charisma: 1
Intelligenz: 5
Willenskraft: 3
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 4

Fertigkeiten

Beschwören: 3
Feuerwaffen: 2
Gebräuche (Konzern): 4
Hexerei: 4
Magietheorie: 3
Psychologie: 2

Initiative: 4+1W6

Würfelpools

Kampf: 5
Magie: 4

Ausrüstung

Panzerkleidung
Browning Max-Power (2 Ersatzstreifen)

Zaubersprüche

Kampf:

Manablitz: 5
Energieball: 4
Schlaf: 4

Heilung:

Heilen: 3

CONNECTIONS

In diesem Kapitel finden Sie Kurzbeschreibungen und spieltechnische Werte von Nichtspielercharakteren, die im Abenteuer auftreten können. Damit Sie die Connections - die übrigens nicht alle im Grundspiel enthalten sind - besser darstellen können, finden Sie hier auch Bruchstücke von Dialogen und typische Aussprüche, die Ihnen und den Spielern ein plastischeres Bild der NSC geben.

CLUBBESITZER

"Gut was los hier heut' Nacht, was? Mir wird immer warm ums Herz, wenn ich sehe, daß die ganzen Leute Spaß haben. Tanzen, trinken, lachen. Ich lache auch - wenn ich die Tageskasse auf die Bank bringe."

Zitate

"Ist mir egal, was und wo du sonst spielst. Heute spielst du hier, und ein paar andere Gruppen auch. Und ich will was für mein Geld sehen."

"Klar mach ich ein paar Geschäfte mit der Yakuza. Macht doch jeder, der im Geschäft bleiben will."

"Klar erinnere ich mich an dich. Wie heißt du nochmal?"

"Darüber können wir beim Essen reden."

Kommentar

Der Clubbesitzer ist ein Geschäftsmann, den nur die Dollars oder Nuyen interessieren, was gerade so an Währung im Umlauf ist. Er ist scharfsinnig und dickköpfig zugleich. Sein erstes Interesse gilt ihm selbst, aber er läßt auch Freunde nicht im Stich, so lange er nicht in irgendwelche Schwierigkeiten hineingezogen wird.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 2
Charisma: 3
Intelligenz: 3
Willenskraft: 3
Essenz: 6
Reaktion: 2

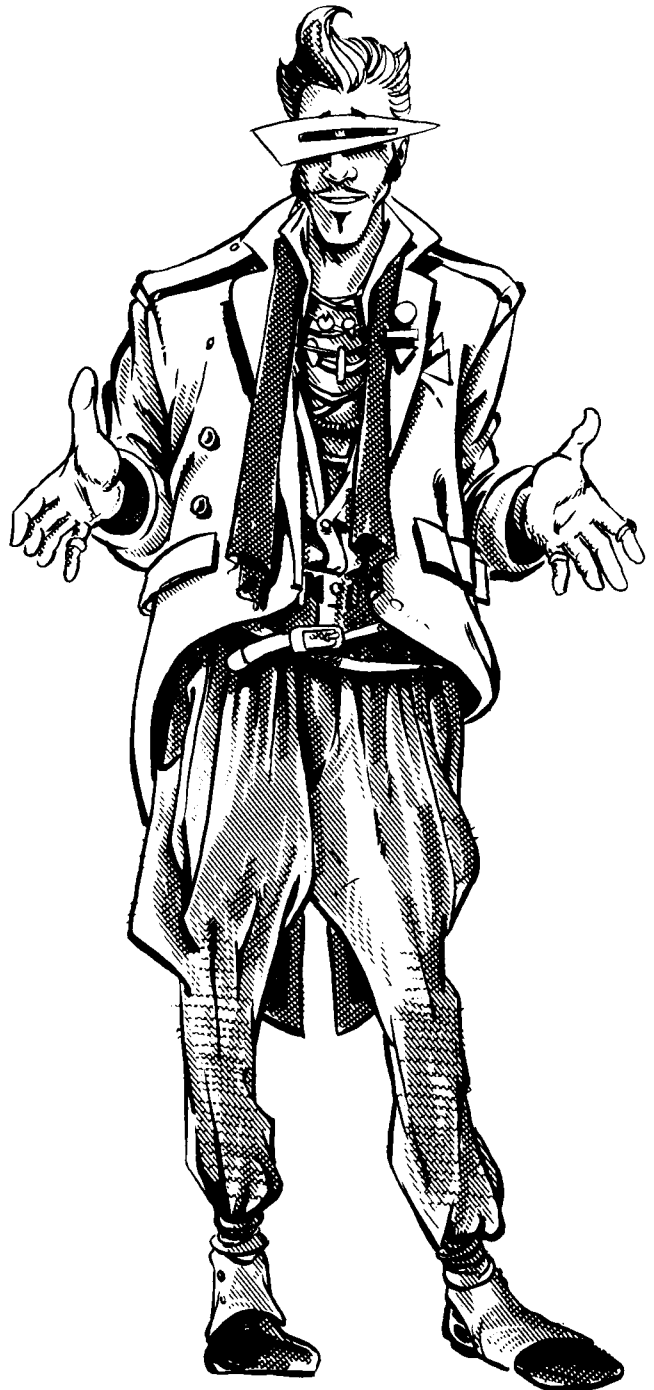
Fertigkeiten

Gebräuche (Medien): 4
Gebräuche (Straße): 4
Verhandlung: 4

Anmerkungen

Oft in Begleitung eines Leibwächters

Professionalitätsstufe: 1-2



KONZERNDERCKER

"Ist mir egal, was die Leute sagen. Ich bin bei der Firma, und mir gefällt's. Die haben die beste Hardware, die du je gesehen hast. Kaum zu glauben, die bezahlen mich noch dafür, daß ich an sowas arbeiten darf. Und überhaupt, ich halte zur Firma. Die kümmern sich um einen."

Zitate

"Hab' gerade dieses neue (unverständlich) bekommen. Fantastisch. So was hast du noch nicht gesehen."

"Ich arbeite hier, nicht mehr, klar?"

"Muß ein Hardware-Problem sein."

"Ist nicht mein Fehler. Muß am Computer liegen."

Kommentar

Der Konzerndercker ist einer der vielen loyalen Angestellten des Kons. Er ist zufrieden mit seinem Anteil, mit dem gelegentlichen Hacken und Unheilstiften, das der Kon ihm gestattet. Er ist schließlich ein Decker. Obwohl er einen leichten Job hat, ist es doch schwer, die Stellung zu halten.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 1
Charisma: 1
Intelligenz: 4
Willenskraft: 3
Essenz: 5,8
Reaktion: 3

Fertigkeiten

Computer: 5
Computertheorie: 4
Gebräuche (Konzern): 2

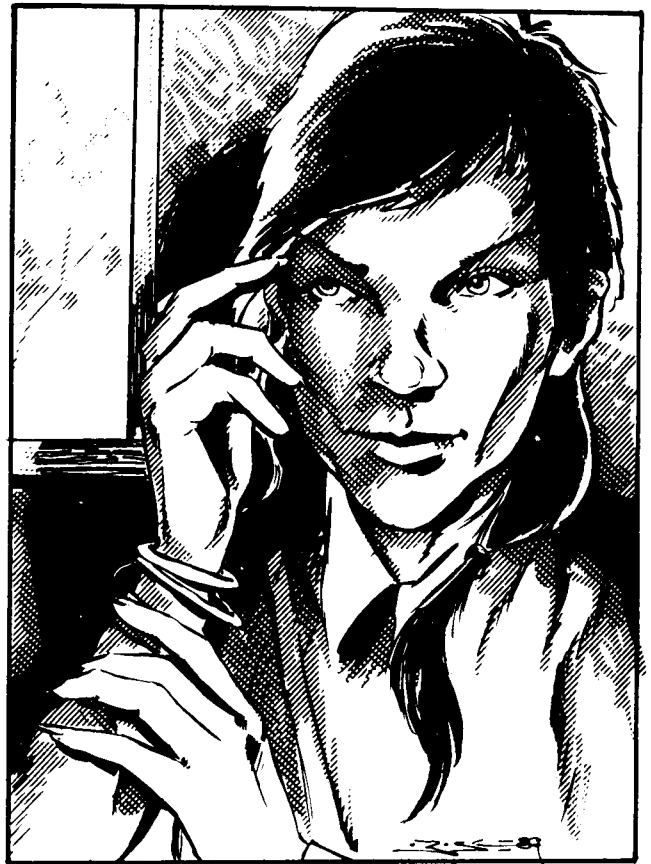
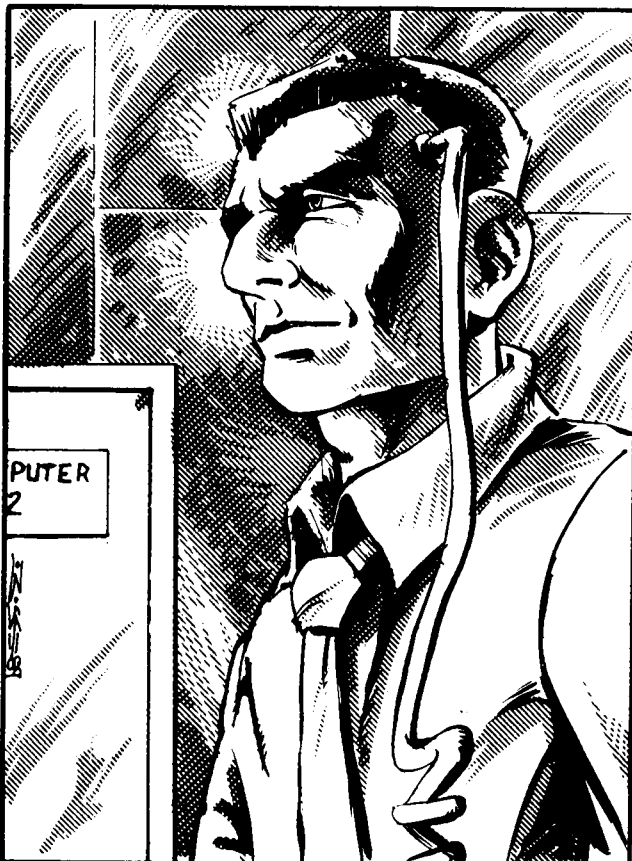
Cyberware

Datenbuchse

Ausrüstung

Angemessenes Cyberdeck mit Programmen (MPCP-Stufe entsprechend doppelter Professionalitätsstufe)

Professionalitätsstufe: 2-4



KONZERNBEAMTIN

"Ich arbeite für den Kon, und ich bin verdammt stolz drauf. Die Firma hat 'ne Menge guter Sachen gemacht. Nicht nur für den Metroplex, fürs ganze Land, wenn nicht für die ganze Welt."

Zitate

"Gute Geschäfte sind da, wo man sie findet."

"Kein Kommentar."

"Ich hab' mich eben versprochen. Das ist jetzt die Wahrheit."

Kommentar

Die Konzernbeamtin ist ein kleines Rädchen im Getriebe des Kons. Mit wilder Entschlossenheit steigt sie unter Einsatz all ihrer Fähigkeiten die Erfolgsleiter Sprosse für Sprosse hinauf. Dabei verschlingt sie jedes noch so kleine Informationshäppchen, das sie bekommen kann. Sie ist ein Hai.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 3
Charisma: 3
Intelligenz: 5
Willenskraft: 4
Essenz: 4,8
Reaktion: 3

Fertigkeiten

Gebräuche (Konzern): 5
Verhandlung: 4
Verhör: 4

Cyberware

Datenbuchse, 100 Mp Speicher

Professionalitätsstufe: 2-3



MEDIENPRODUZENTIN

"Die Leute wollen Bescheid wissen, sage ich immer. Sie sind nun mal neugierig, und abgesehen davon ist es auch ihr fundamentales Recht, informiert zu werden. Zumindest ist es das, was wir ihnen sagen."

Zitate

"Schlechte Nachrichten sind immer gut für die Quoten."

"Falls es keine Nachrichten gibt, muß ich mir eben welche ausdenken."

"Schau mal, ich war schon im Geschäft, bevor du geboren wurdest. Ich weiß, was läuft und was nicht."

"Alles, was die Leute wollen, ist eine gute Show. Nur eine Show! Jeder Tag bringt so viele Probleme, Beschwerden und Sorgen mit sich, daß die Leute, wenn sie abends nach Hause kommen, nur noch ihr Bier, ihre Ruhe, ihre Unterhaltung wollen. An dem Punkt komme ich ins Spiel."

Kommentar

Die Medienproduzentin ist die Unternehmerin der Unterhaltungsbranche, die eine sehr feine Grenze zwischen Nachrichten und Unterhaltung zieht. Sie hat ein Auge für das, was die Leute packt, und versteht sich darauf, die Stories so zu verpacken, daß sich niemand zu sehr aufregt. Schließlich ist Rundfunk ein Geschäft!

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 5
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 3

Fertigkeiten

Computer: 3
Gebräuche (Konzern): 4
Gebräuche (Medien): 4
Gebräuche (Straße): 4
Heimlichkeit: 2
Verhandlung: 4
Waffenloser Kampf: 2

Professionalitätsstufe: 2

LOHNSKLAVIN

"Ich arbeite hier. Wir würden alle gerne was Besseres finden, um hier rauszukommen. Ich hab's versucht. Der Kon ist mein Leben, Familie, Heimat. Was kann ich schon machen?"

Zitate

"Schau, ich arbeite nur hier, o.k.?"

"Das müssen Sie mit dem Management besprechen."

"Entschuldigen Sie mich, ich muß zurück an meine Arbeit."

Kommentar

Die LohnsklavIn ist loyal und fleißig, solange sie überwacht wird. Aber auch, wenn keiner hinsieht, wird sie wohl nichts unternehmen, was ihre schwache Position im Konzern unnötig gefährden könnte. Es genügt ihr, in ihrer Freizeit etwas Spaß zu haben, darüberhinaus hat sie keine Interessen.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 2
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 1
Essenz: 6
Reaktion: 2

Fertigkeiten

Computer: 2
Gebräuche (Konzern): 2

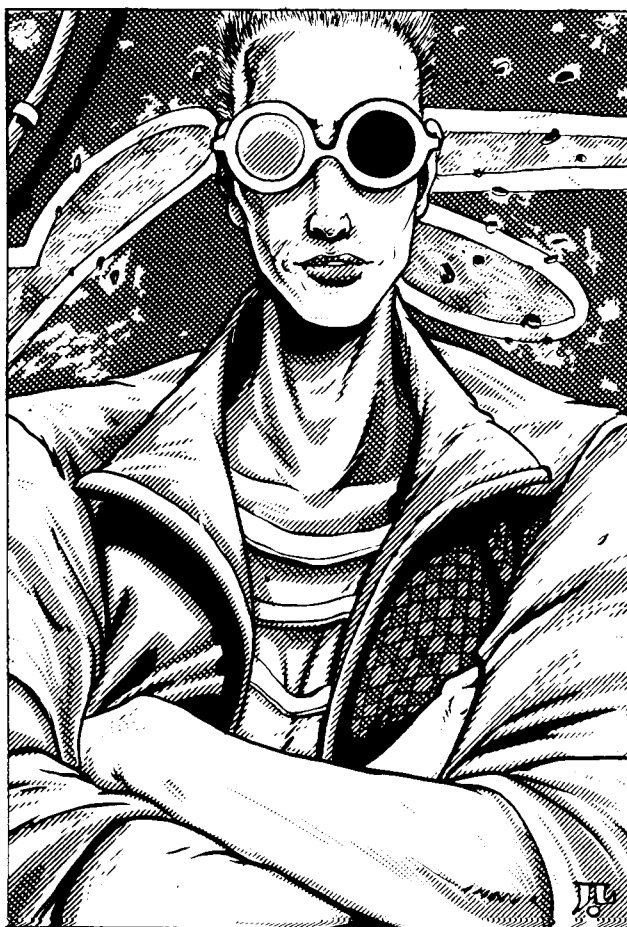
Besondere Fertigkeiten

Ignoriert werden: 6
Konzern-Gerüchteküche: 2

Ausrüstung

Persönliche Habseligkeiten

Professionalitätsstufe: 1



METROPLEXGARDIST

"Als wir noch zur Nationalgarde gehörten, hat's mir besser gefallen. Die Leute hatten mehr Respekt vor uns. Jetzt sind wir die Metroplexgarde; na ja, wenn's die Politiker so haben wollen. Ist wohl, um den SSR zufriedenzustellen - dabei gehören wir doch immer noch zur UCAS. Na ja, macht nix. Unser Job ist immer noch derselbe. Mir wär nur wohler, wenn wir das ganze Technospielzeug der Privatarmeen auch hätten, die wirklich großen Kaliber."

Zitate

"Wir sorgen hier für Ruhe und Ordnung. Wenn du Ärger machst, haben wir ein nettes Zellenplätzchen frei."

"Was mach ich hier eigentlich noch? Könnte schon längst zu Hause sein."

Kommentar

In Notzeiten kann der Gouverneur die Metroplexgarde mobilisieren, um für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Die Garde ist personell zwar unterbesetzt und schlecht ausgestattet, wenn man sie mit den Konzertruppen und Berufspolizisten vergleicht, dennoch sind die ausgehobenen Reservisten stolz, bei der Verteidigung der Stadt helfen zu können.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 4
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 3
Essenz: 6
Reaktion: 3

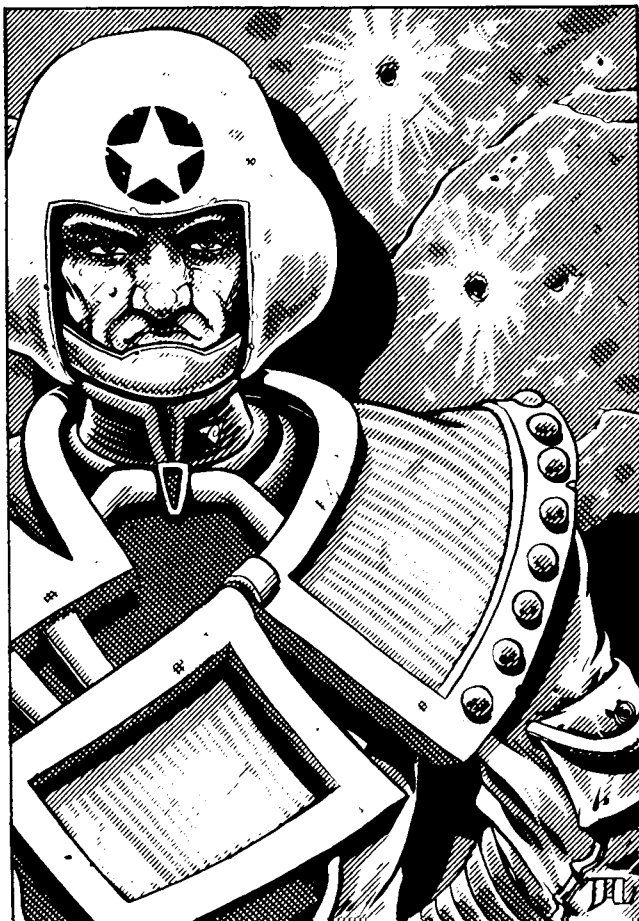
Fertigkeiten

Feuerwaffen: 5
Gebräuche (Konzern): 2
Gebräuche (Straße): 2
Waffenloser Kampf: 4

Ausrüstung

Panzerjacke
Maschinenpistole

Professionalitätsstufe: 2-3



TECHNIKER

"Immer mit der Ruhe. Mach nich so 'ne Hektik. Jetzt noch mal von vorne - was genau ist das Problem? Schon mal die Fehlersuch-Automatik probiert? Laß mal sehen. Immer mit der Ruhe. Klar hast du's versucht, aber ich muß mir den Kram selber mal ansehen. Ich hab da so 'ne Ahnung, wo die Macke ist. Dienstag hab ich's fertig. Wann brauchst du's? Kostet aber was. Eilzuschlag. O.K., ist ja deine Patte."

Zitate

"Muß ein Software-Problem sein."

"Sie wollen Qualität. Qualität kostet was."

"Kein Zeitdruck. Dieser Fisselkram braucht seine Zeit."

"Wenn ich die Teile beisammen hätte, könnt' ich's jetzt gleich flicken."

"Ich bekomm alles in Ordnung, wenn die Kohle stimmt."

Kommentar

Wenn ihre Hardware oder irgendein Elektrogerät eine Macke hat, dann brauchen Sie den Techniker. Er kann ein Angestellter einer großen Firma sein, ein anerkannter Handwerker oder ein Schwarzarbeiter. Egal, was er ist - seine Fertigkeiten zählen.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 2
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 5,8

Fertigkeiten

Biotech: 3
Computer: 4
Computer (B/R): 6
Computertheorie: 6
Cybertechnologie: 3
Elektronik: 3
Elektronik (B/R): 3
Reaktion: 4

Professionalitätsstufe: 1-2

SPIELLEITERINFORMATIONEN

INFORMATIONSBESCHAFFUNG

Am Tag 1 des Abenteuers sollten die Spielercharaktere so viele Informationen wie möglich sammeln. Sowohl Details über ihr Zielobjekt als auch über involvierte Personen sind nötig, wenn die Runner erfolgreich im Cavilard-Forschungszentrum einsteigen und sich mit der Silver Angel-Datei davonmachen wollen. Ein Teil der Informationen ist aus dem öffentlichen Datennetz abrufbar, aber die meisten müssen über Besuche bei den entsprechenden Connections gesammelt werden.

Zu diesem Zweck ist eine Erfolgsprobe auf Gebräuche (Straße) oder Gebräuche (Konzern) nötig, deren Mindestwurf in allen Fällen 4 beträgt. Je nach Anzahl der Erfolge variiert die Güte der Informationen, die der Charakter erhält. Zwei oder mehr Erfolge beinhalten natürlich alle Erfolge, die bei einem Erfolg zu bekommen sind.

Bei den angegebenen Connections befinden sich einige, die nicht im **Shadowrun**-Regelbuch erwähnt sind. Statt dessen finden Sie diese im Begleitheft **Archetypen und Connections** oder in der Publikation **Asphaltchungel**.

CAVILARD-FORSCHUNGSZENTRUM: ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Die meisten Leute haben schon von Cavilard gehört, aber kaum einer weiß, nach was dort eigentlich geforscht wird. Cavilard liegt im Bellevue-Distrikt, östlich der Innenstadt, fast direkt an der 405. Die moderne Anlage ist in einen Hügel eingelassen und von den lichten Wäldern eines ehemaligen Parks umgeben.

Entsprechende Connections

Barkeeper, Clubbesitzer, Detektiv, Ehemaliger Konzernmann, Gangboss oder -mitglied, Konzernbeamtin, Konzernsekretärin oder -Sicherheitsgardist, Medienproduzentin, Mr. Johnson, Schieberin, Städtischer Beamter, Straßen-Cop, Straßen-Doc, Straßensamurai, Straßenschamane, Yakuza-Boss

Erhältliche Informationen

Cavilard besitzt einen Hubschrauberlandeplatz, auf dem sowohl große VTOL-Luxusmaschinen als auch Passagierhelikopter landen können, der aber normalerweise nur bei Konzernbesuchen Verwendung findet. In den letzten zwei Wochen ist mehr los als üblich.

Die Spedition Russel Overland hat einen Exklusivvertrag für sämtliche An- und Auslieferungen. (Genauerer hierzu im Abschnitt **Spedition Russel**).

In Mikroindustriekreisen gehen Gerüchte um, daß Mitsuhama kurz vor einem großen Durchbruch steht. Genauerer weiß man jedoch nicht, außer daß die oberen Chargen ziemlich heiß auf das neue Produkt sind.

Im folgenden finden Sie die benötigte Anzahl von Erfolgen, um bestimmte Informationshäppchen zu ergattern. Die Informationen sind im Dialogformat gehalten, so daß Sie sie schnell anwenden können.

1 Erfolg

»Ey, Chummer, Mitsu bastelt da an mehr rum, als sie den Mob wissen lassen, klar? Vetter von mir wohnt da in der Ecke und sagt, da kommen dauernd die dicken Fed-Boeing runter. Die echten Luxushelis, Mann.«

2 Erfolge

»Mitsuhama hat 'nen Kontrakt mit Russel für die ganzen Anlieferungen. Hab ihre Laster schon 'n paarmal auf der 405 gesehen. Weiß nich genau, was da abgeht, aber die nehmen öfter Militärlaster. Was auch immer drin ist, die passen drauf auf.«

3 Erfolge

»Äh, jaaa, ich habe letztlich einen Herrn etwas sagen gehört - reiner Zufall, versteht sich - daß Cavilard was wirklich Wichtiges entwickelt. Einen fetten Datenbatzen, meinte der Herr, hätte er durchzusehen gehabt. Gehörte wohl nicht nur zum Forschungsstab, der Herr, sondern hatte wohl auch ein paar Aktien von Mitsuhama. Er meint, Mitsu könnte damit wohl eine hübsche Gewinnspanne erzielen.«

CAVILARD-FORSCHUNGSZENTRUM: DIE GEBÄUDE

Wenn die Spielercharaktere eine Chance haben wollen, ihren Run erfolgreich zu beenden, dann müssen eine ganze Menge Informationen über die Örtlichkeiten sammeln. Es wird schwierig sein, einen besseren Plan aufzutreiben, als den von Eve Donovan, aber es gibt noch ein paar andere Details, die von Interesse sind. Natürlich ist es auch wichtig, wie die Wachen eingeteilt sind und das Sicherheitssystem funktioniert.

Entsprechende Connections

Detektiv, Ehemaliger Konzernmann, Konzernsekretärin oder -Sicherheitsgardist, Mechanikerin, Schieberin, Techniker

Erhältliche Informationen

Die Sicherheitssysteme im Keller sind momentan abgeschaltet, da sich ständig Wartungstechniker an der Klimaanlage zu schaffen machen. Alle Räume sind untereinander durch das Lüftungssystem verbunden, mit Ausnahme der Räume hinter der Luftschleuse.

Die Magschlösser der Türen von Raum 14 bis 18 weisen eine kleine Fehlfunktion auf. Anstelle des richtigen Codes müssen nur zwei beliebige Zahlen gleichzeitig gedrückt werden, um die Tür zu öffnen.

1 Erfolg

»Ich sags dir, die ham im Keller 'n Lüftungssystem, das is öfter im Eimer als die Monorail, echt. Is so kaputt, daß sie die Sensoren abschalten mußten, weil sie ihnen dauernd mit ihrem Alarm auf'n Senkel gingen.«

2-3 Erfolge

»Klar hab ich, was du willst. Aber hast du auch...Ja? Laß sehen. Geht klar. Applied Security steht bei denen unter Vertrag. Es gibt drei Wachsichten: 5 bis 13 Uhr Frühschicht, 13 bis 21 Uhr Spätschicht und 21 bis 5 Uhr Nachtschicht. Es sind ständig

zwei Wachen am Pult in der Eingangshalle, einer auf der Galerie, einer in der Ladebucht. Weiterhin ist eine zusätzliche Wache im Erdgeschoß auf Streife und eine Streife im Obergeschoß. Zwei Leute halten sich in der Sicherheitszentrale auf. Der Sicherheitschef macht normalerweise Frühschicht, aber wenn was los ist, nimmt er auch schon mal ne andere. Das ist alles, Chummer. Auf mehr haben wir uns nicht geeinigt.»

4 Erfolge

»Kumpel von mir, ein CompuTech, sagt, daß die Magschlösser im Südkeller 'ne Macke haben. Wenn man zwei Nummern gleichzeitig drückt, geht die Tür auf. Haben schon 'nen Spezialisten aus Frisco geholt, ist aber immer noch hinüber.«

CAVILARD-FORSCHUNGSZENTRUM: DIE COMPUTER

Da sich ein großer Teil des Abenteuers im Cavilard-Netzwerk abspielt, ist es unumgänglich, daß die Spieler sich hinreichend informieren.

Entsprechende Connections

Decker, Detektiv, Konzern-Sicherheitsgardist, Techniker

Erhältliche Informationen

Sowohl Haruhiko Blake als auch Karen Whisper besitzen Pläne des Netzes. Wenn die Runner mit einem oder beiden der NSC zusammentreffen, benötigen sie drei Erfolge, um dies mitzubekommen. Wie in **Das Abenteuer** erwähnt, ist der Mindestwurf, um von Blake oder Whisper etwas zu erfahren, eine satte 9.

Mitsuhamas hat einen Vertrag mit Applied Security. Sobald ein Computer-Notfall eintritt, setzt ASC einen Decker in Bewegung, um Datenverluste zu verhindern.

Die Informationen, die hier folgen, können von anderen Connections als von Blake oder Whisper erhalten werden.



2 Erfolge

»Wenn de reingehst, paß auf deinen Arsch auf, hörst du? Is kein Spielzeug, das System. Un außerdem jagt die Applied dir 'n Decker auffen Hals, wenne 'n Alarm auslöst, klar? Un zwar bewaffnet, ich sachs dir.«

3 Erfolge

»So, so, Cavilard. Renraku hat da rumgebastelt, also kannst dich drauf verlassen, daß einiges los ist. Wahrscheinlich Rot-3 oder 4, höher kaum. Hab noch nicht gehört, daß es nen Sysplan gäbe. Wenn einer einen gehabt hat, dann wars der, dem es vor 'n paar Monaten das Hirn rausgebrannt hat, als er bei Aztech eingestiegen ist. Die haben seine Bude völlig auf den Kopf gestellt, da findste nichts mehr. Hatte 'n Mädle, der Junge, Karen hieß sie glaub ich, Karen Whisper.«

APPLIED SECURITY CONCEPTS

Lange Zeit war Applied Security führend auf dem Gebiet der Computer-Sicherheitstechnik. Momentan geht es der Firma finanziell nicht sonderlich gut, und alles deutet daraufhin, daß sie in naher Zukunft von einem finanzkräftigen Käufer - eventuell LoneStar - übernommen wird. Die Cavilard-Wachmänner stehen, mit Ausnahme von Jack Drury, der ein Mitsuhamas-Angestellter ist, auf der ASC-Lohnliste.

Entsprechende Connections

Ausgebrannter Magier, Decker, Detektiv, Ehemalige Lohnmagierin, Ehemaliger Konzernmann, Gangboss oder -mitglied, Konzernbeamtin, Metroplexgardist, Mr. Johnson, Schieberin, Söldner, Squatter, Straßen-Cop, Straßen-Doc, Straßensamurai, Straßenschamane, Yakuza-Boss

Erhältliche Informationen

Die Moral der ASC-Angestellten ist ziemlich hinüber und die Wachen sind recht nachlässig. Schlagen sie einen Punkt auf den Wahrnehmungs-Mindestwurf für die Wachen auf. Jede Anwendung sozialer Fertigkeiten der Spielercharaktere erhält ebenfalls einen +1-Bonus.

Haruhiko Blake ist zu Recht verärgert. Er behauptet, ASC wußte, daß einer der Techniker Computerzeit klatete, aber sie haben geschwiegen (gegen Beteiligung an zukünftigen Gewinnen, versteht sich). Blake schiebt die Schuld an seiner jetzigen Situation sowohl auf Applied als auch auf Mitsuhamas. Da Blake eine wichtige Informationsquelle ist, sollte Eve Donovan die Spieler auf seine Spur bringen, falls keine Connection etwas in diese Richtung erzählt. Das gibt natürlich Abzüge in der B-Note (respektive den Nuyen).

Es folgt eine Auflistung dessen, was die Connections bei einer bestimmten Anzahl von Erfolgen so erzählen.

1 Erfolg

»Die ASC-Fritzen könnten nicht mal ihr Gebiß bewachen, wens ihnen jemand klauen wollte, der was auf sich hält. Mit der Firma geht's bergab, und das wissen die auch. Na ja, da ist die Arbeitsmoral natürlich im Keller. Kaum noch Material, die Leute, Standardwaffen und 'n bißchen Teilrüstung. Das is' alles.«

2 oder mehr Erfolge

»Wenn ich mich richtig erinnere, gabs vor etwa zwei Jahren Ärger in Cavilard. Einer der Techs hatte Computerzeit geklaut, um für die Briten was zu entwickeln. War nicht schlecht, der Junge, keiner hatte was gemerkt, bis die Daten irgendwo anders aufgetaucht sind. Mitsuhamas hat dann zurückgerechnet. Der Tech hat gesungen und Mitsuhamas hat den Sicherheitschef feuert. Haruhiko Blake hieß er, glaub' ich. Und was der Tech entwickelt hat, zählt schon lange zu den Top-Programmen.«

RENRAKU COMPUTERSYSTEME

Über Renraku gibt es nur sehr wenig zu erfahren, da jedes Nachbohren sofort an irgendeiner Stelle die Alarmglockchen bimmeln läßt. Da Renraku einige Probleme mit seiner Arcologie hat, ist der Kon in Sicherheitsfragen ziemlich empfindlich.

Entsprechende Connections

Konzernbeamtin, Konzerndecker, Techniker

Erhältliche Informationen

Renraku hat versucht, im Cavilard-Netzwerk ein Sicherheitssystem vom Typ "Schwarzes Loch" zu installieren, aber es gab etliche Probleme, da das Programm noch nicht ganz ausgereift war. Nachdem zwei Mitsuhamas-Decker im Netz spurlos verschwanden, wurde alles wieder rückgängig gemacht. In dieser Beziehung ist das Cavilard-Netz also sauber, aber das müssen sie den Spielern ja nicht sagen.

1 Erfolg

»Eindeutig ein Renraku-System, aber sagt, in aller Geister Namen, nicht weiter, daß ihr das von mir wißt. Sowas findet man auf keinem Netzplan, aber ich hab munkeln hören, daß sie ein Schwarzes Loch in Cavilard installiert haben. Sieht aus wie ein regulärer Knoten, aber sobald du drinnen irgendwas versuchst, egal was, geht das Ding los und schluckt dich. Und dann infiziert es dein MPCP, legt deine P-Programme lahm und verfolgt dich nach Hause. Und dann macht es dich kalt.«

SPEDITION RUSSEL

Russel ist die Hausspedition von Mitsuhamas. Von Kantinenessen bis Hochsicherheitsfracht transportiert Russel alles, entweder mit ferngesteuerten Fahrzeugen oder mit bemannten Wagen.

Entsprechende Connections

Detektiv, jede Konzern-Connection, Schieberin, Söldner, Riggerin, Yakuza-Boss

Erhältliche Informationen

Die Spielercharaktere können mehr Informationen erhalten, wenn sie sich ins Russel-Netz einstöpseln. Wer dies tut, stellt fest, daß das System so durchlöchert ist, daß es den Begriff eigentlich nicht verdient. Wenn nötig, kann der Spielleiter schnell ein System entwerfen. Maximal Orange-3. Kein IC besser als Stufe 4.

Im Russel-Netz sind folgende Informationen zu finden:

>>>>>Die Fracht, die Cavilard am entsprechenden Abend angeliefert bekommt, besteht aus sechs schwach gesicherten Containern eines Biostoffes der untersten Gefahrenklasse. Im Falle einer Infektion sind lediglich Benommenheit und Fieber nach einer dreitägigen Ansteckungszeit die Folgen.

>>>>>Die Fracht soll Cavilard um 2:00 Uhr morgens erreichen. Jede Änderung im Zeitplan muß mit Mitsuhamas abgesprochen werden (was natürlich die Gefahr einer Entdeckung vergrößert).

>>>>>Bei dem Fahrzeug handelt es sich um einen umgebauten Ares-Roadhauler, der Zivilversion des Citymasters, mit hermetisch abgeriegeltem Laderaum und einer Zweimann-Fahrerkabine. Es besitzt einen computergesteuerten Autopiloten (2) und ist mit drei Technikern/Packern besetzt, die in Cavilard die Fracht ausladen sollen.

>>>>>Der Roadmaster besitzt einen *Ares-Pro-Pilot-II* Autopiloten, der mittels einer Fernsteuerung übergangen werden kann. Wenn Donovan erfährt, daß ein Roadmaster im Spiel ist, wird sie die nötige Ausrüstung und Zugangs-codes besorgen.

Mehr Details zu Russel finden Sie im Abschnitt **Die subtile Methode** im Kapitel **Das Abenteuer**.

EVE DONOVAN

Wer lange genug durch die Schatten gelaufen ist, der weiß, daß man niemandem trauen kann. Demzufolge ist es, solange es nicht in Paranoia ausartet, auch ganz vernünftig, Informationen über einen Auftraggeber einzuholen, in diesem Fall über Eve Donovan. Aber wenn man zu tief bohrt, kann es natürlich passieren, daß auf einmal die Nuyen auf dem Credstick ausbleiben. Je länger die entsprechende Connection im Geschäft ist, desto eher wird sie zumindestens ein paar Informationen über Eve Donovan besitzen.

Je nach Connection sollten sie einen Modifikator von +1 bis +3 auf den Mindestwurf aufschlagen. Je nach Anzahl der Erfolge gibt es wieder verschiedene Informationsstufen, wobei eine höhere Anzahl an Erfolgen natürlich auch die Daten der niedrigeren Stufen umfaßt. Das Einzige, was die Spielercharaktere nicht erfahren können, ist, wer Eve Donovan bezahlt.

Entsprechende Connections

Besitz der Spielercharakter in Runnerkreisen bereits einen gewissen Namen (wollen wir doch hoffen), dann kann er bei jeder Connection Informationen über Eve Donovan einholen.

Erhältliche Informationen

Wie üblich im Dialog-Format

0 oder 1 Erfolg

»Eve Donovan? Hab' ich schon mal gehört...war vor'n paar Jahren 'ne Schieberin glaub' ich, irgendwo im Osten. Guter Name damals, hab' aber lang' nix von ihr gehört.«

2 oder 3 Erfolge

»Hoho! Eve Donovan ist wieder unterwegs, was? Ja, schon gut, ich behalt's für mich. Sie ist gut - oder besser, sie war's. Sie hat damals die Coruscruata-Entführung durchgezogen. Hat den Typen direkt unter den Augen des Euro-Products-Konsortiums weggeklaut, auf 'ner Kur in Singapur. Wirklich scharf, was?«

4 oder mehr Erfolge

»Eve Donovan? Hab ich schon lang nix mehr von gehört. Hab erzählt bekommen, es hätte sie zerlegt, bei irgend 'nem Run auf die Torreon-Fusionsanlage in Aztlan. Heißt, ihr Heli hätte sich 'ne Infrarotrakete reingezogen. Versteht keinen Spaß, die Frau, ist aber solide. Der kann man trauen.«

ZAUBER "SIEHTMICHNICHT"

Diese Formel, mit der Callie Firebird einen der Cavilard-Wachmänner außer Gefecht setzt, ist nicht in den **Shadowrun**-Grundregeln zu finden.

Entzug: (K/2+1)M **Typ:** Mana **Dauer:** Aufrechterhalten

Mindestwurf: Willenskraft (W) **Reichweite:** Sicht

Wirkungsweise: Das Opfer des Spruchs wird immer dann unkonzentriert und beachtet ganz andere Dinge, wenn es ein Objekt oder eine Person sieht, das oder die ihm während der Anwendung des Spruchs (direkt im Anschluß an die Formel) gezeigt wurde. Die Ablenkung hält so lange an, bis ein anderer Vorgang die Aufmerksamkeit des Opfers auf sich zieht.

Das Opfer kann sich an den Zauber und an das Objekt oder die Person im Nachhinein nicht erinnern. Die Ablenkung erscheint ihm völlig normal.

FAHRZEUGE

ARES ROADHAULER

Dieses Fahrzeug ist eine Spezialversion des Ares Roadmaster, der zivilen Variante des Citymaster, und für den Transport gefährlicher Biostoffe ausgerüstet. Die hintere Kabine ist von der Fahrerkabine hermetisch abgeschlossen und mit Haltegurten und gepolsterten Ladebuchten versehen. Der Laderaum kann nur durch die Hecktür (Magschloß, Stufe 6) betreten werden. Jedes der drei Crewmitglieder kennt den Code.

Im Vorderteil befindet sich eine zweiseitige Bank für Fahrer und Beifahrer sowie ein kleiner Raum für Passagiere oder Fracht. Die Seitentüren sind ebenfalls mit Magschlössern (Stufe 4) versehen. Ein Crewmitglied sitzt auf dem Fahrersitz (obwohl die Fahrzeugsteuerung vom Autopiloten übernommen wird), einer auf dem Beifahrersitz, der dritte auf der Rückbank.

Neben der Handsteuerung beherbergt das Cockpit auch einen Navigationscomputer, der den Autopiloten (einen Ares "Pro-Pilot II" mit Fertigkeit 2) steuert. Außerdem gibt es ein Telefon mit einer Direktleitung zur Speditionszentrale. Sollte es zu irgendwelchen Verzögerungen kommen, ist die Crew angewiesen, die Ursache unmittelbar zu melden. Von der Zentrale aus wird das Cavilard-Zentrum benachrichtigt. Wegen der Übergenauigkeit des Autopiloten sind solche Verzögerungen keine Seltenheit. Nur wenn der Autopilot den Geist aufgibt, dürfen die Crewmitglieder auf Handsteuerung umschalten.

Werte des Ares Roadhauler

Handling	Geschw.	Rumpf	Panzerung	Signatur	Pilot
4	30/90	4	1	2	2

Die Roadhauler-Crew

Die drei Mitglieder der Crew können Sie als Lohnsklaven behandeln (siehe **Connections**). Beim Umgang mit gefährlichen Biostoffen sind sie angehalten, die leichten Schutzanzüge anzulegen, die hinten in der Fahrerkabine liegen. Es handelt sich hierbei um Overalls mit Kapuze, Plexiglasvisier und leichtem Atemschutzgerät. Dies verhindert natürlich auch, daß man erkennt, wer sich hinter der Maske verbirgt.

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

Außer im Cavilard-Forschungszentrum finden wichtige Teile des Abenteuers auch im "Matchstick", im "Cutting Edge" und im Cerberus-Lagerhaus statt. Wir stellen Ihnen die Örtlichkeiten hier in der Reihenfolge des wahrscheinlichsten Auftretens vor, mit entsprechenden Hinweisen, wie der Spielleiter die nötige Stimmung erzeugen kann.

DAS "MATCHSTICK"

Das "Matchstick" gewährt nur Clubmitgliedern oder Gästen von Mitgliedern Einlaß. Um Mitglied zu werden, muß man von einem Gast, der bereits Mitglied ist, vorgeschlagen werden.

Der Türsteher, der sich St. John nennt, ist ein ehemaliger Straßensamurai mit photographischem Gedächtnis und beeindruckender Statur. Erwähnen die Spieler den Namen "Steward", wird er ihnen mit wissendem Lächeln den Weg freigeben. Die Runner dürfen ihre Waffen behalten, werden aber darauf hingewiesen, daß deren Benutzung im Club zu ernsthaften Schwierigkeiten führen könnte.

Der Club ist recht klein und faßt etwa 70 bis 100 Gäste. Er ist wie eine Jazzkneipe der vierziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts dekoriert.

DAS "CUTTING EDGE"

Dieses etwas schmierige Cabaret ist meist mit Stammgästen bevölkert, die gegenüber Neulingen mißtrauisch, wenn nicht gar offen feindselig reagieren. Der Besitzer beschäftigt einige Mädchen, die sowohl als Serviererinnen als auch als Tänzerinnen auftreten. Jede von ihnen hat irgendeinen High-Tech-Gimmick in ihre Show eingebaut.

Ein Gang von zwei Metern Breite und vier Metern Länge führt in eine Seitengasse. Der Gang kann über einen vier mal vier Meter großen, vollgestopften Lagerraum erreicht werden. Die Gasse ist zehn Meter lang, zwei Meter breit und mit allerlei Müll übersät.

DAS CERBERUS-LAGERHAUS

In diesem, seit acht Jahren verlassenem Lagerhaus treffen sich Haruhiko Blake und die Blood Brothers mit Vorliebe und sorgen auch dafür, daß das Gebäude unbenutzt bleibt und sein schmieriges Aussehen behält.

Die Penner im Werftbereich wissen, daß Blake das Gebäude für wichtig hält, und sie bekommen nette Sümmchen, um die Blood Brothers zu informieren, wann immer jemand das Gebäude betritt oder in der Nähe herumschleicht.

Früher wurden hier große Container umgeschlagen. Demzufolge wirkt das Gebäude wie eine riesige Höhle mit an den Wänden aufgereihten kleinen Bürozellen. Die Zellen sind untereinander teilweise verbunden, ihre Pappwände hängen schief und sind von der Feuchtigkeit arg verunstaltet. Leere Container säumen in langen Reihen die Halle, von deren Decke mehrere massive Laufkräne bedrohlich herunterragen.

Wenn es zu dem Treffen mit Blake kommt, sollten Sie als Spielleiter tief in ihre Gruselkiste greifen, um den Treffpunkt so widerwärtig und gefährlich wie möglich darzustellen.

"Es regnet nicht einfach. Heute nacht fällt der Regen, der alle gottlosen Sünder zur Hölle wäscht, wie die Priester sagen. Das ist DER REGEN."

Versuchen Sie den Spielern weiszumachen, daß sie sich in einem wesentlich geheimnisvolleren, verrückteren und komplexen Abenteuer befinden, als es der Wirklichkeit entspricht.

"Draußen über der Bucht kreist ein Hubschrauber der Metroplexgarde. Sein grelles Suchlicht tanzt über das ölige, schwarze Wasser. Offensichtlich auf der Suche nach Abfällen, menschlichen Abfällen. Das Licht bewegt sich auf euch zu."

Wenn sie den Mann treffen, der sich Blood nennt, sollte auch dem abgebrühtesten Straßensamurai ein wenig mulmig werden.

"Im Innern des Lagerhauses übertönt der Regen, der unablässig auf das Aludach trommelt, alle Geräusche, die auf irgendwelche Gefahren hinweisen könnten. Die Ratten starren euch an, ihr seid in ihrem Revier."

Leere Container, Kästen und Tonnen, alles angerostet und vergammelt, liegen auf dem Boden verstreut. Von den Laufkränen hängen schwankende Ketten, die einen unheimlichen Tanz aufführen, wenn ein Windstoß durch die Dachluken fährt. Wasser tropft von den Ketten in rostbraune Pfützen. Das einzige Licht, das durch die zerbrochenen, trüben Scheiben und verschmierten Oberlichter dringt, ist ein fahler graugrüner Schein."

Geben Sie Ihr Bestes, um bei den Spielern Angst zu erzeugen. Genau das ist es, was Blake mit der Auswahl dieses Treffpunkts beabsichtigt hat. Er hofft, daß das düstere Ambiente und sein Ruf ihm einen Vorteil bei eventuellen Verhandlungen einbringen.

Das Lagerhaus wurde früher als Umschlagplatz für Drogen gebraucht und verfügt über jede Menge von Gängen und Verstecken. Blake kennt sich hier hervorragend aus - was man von den Spielercharakteren wirklich nicht behaupten kann.

NACH DEM SHADOWRUN

Hat die Gruppe den Run abgeschlossen, benötigt sie natürlich noch eine Möglichkeit, sich schnell aus dem Staub zu machen. Wenn die Spielercharaktere nicht daran gedacht haben, sorgt Eve Donovan dafür.

Funktioniert alles wie geplant, erhalten die Runner wie versprochen ihre Nuyen, den Bonus bekommen sie jedoch nur, wenn alles wie am Schnürchen geklappt hat. Kam es hart auf hart, und den Spielercharakteren gelingt der Run trotzdem, wird Donovan versuchen, bei Ares die Extra-Nuyen herauszuholen - und es wird ihr gelingen.

Wenn einer der Decker mal "zufällig" in die Silver Angel-Datei schaut, wird er eine Menge verschlüsselter Daten und Formeln zu Gesicht bekommen, jedoch nichts Handfestes, was sofort zu gebrauchen wäre. Ergibt sich die Möglichkeit, kann man ja vielleicht sogar eine Extra-Kopie ziehen. Eve Donovan vertraut den Runnern, aber wenn irgendwo ein Duplikat auftaucht...

Und was ist an der Datei jetzt so wertvoll, daß man dafür Leute umlegt? Gute Frage. Die Spielercharaktere werden nie die Mittel zur Hand haben, es selbst herauszufinden - und wenn sie damit zu einem Spezialisten laufen, dann sitzen sie wahrscheinlich bald bis zum Hals in der Klemme. Vielleicht handeln die Daten von einem Opto-Chip, viermal schneller als die alten Modelle; oder von einer neuroelektrischen Schnittstelle, die eine ungeahnte Mensch/Maschine-Integration ermöglicht; oder vielleicht ist es auch alles nur ein Mitsuhamas-Bluff, um einen Maulwurf in ihren Reihen zu entlarven.

Was es genau ist, liegt in den Händen des Spielleiters. Es wäre jedoch spannend, wenn die Spielercharaktere später noch einmal über Silver Angel stolpern würden - und dann vielleicht auf der Mitsuhamas-Lohnliste stehen.

Auf alle Fälle wird Mitsuhamas nicht gerade erfreut über den Datenraub sein und wahrscheinlich auch herausbekommen, daß Ares hinter dem Run und der Parkwood-Entführung stecken. Nichtsdestotrotz wird sie die Anwesenheit zweier Teams in Cavilard doch ziemlich verwirren. Diese Verwirrung sollte eigentlich jedem fähigen Schattenläufer genügen, seine Spuren zu verwischen. Bleibt dennoch ein Hinweis, wird Mitsuhamas ihn eines Tages finden. Aber das ist ein anderes Abenteuer...

KARMA

Verteilen Sie Karma wie im folgenden angegeben:

Team-Karma

Für's nackte Überleben	1 Punkt
Die Datei Silver Angel requiriert	
mit der Haudrauf-Methode	1 Punkt
mit der dreisten oder leisen Methode	2 Punkte
mit der subtilen Methode	3 Punkte
Niemand wurde getötet	+ 1 Punkt

Individuelles Karma

Die Zuteilung individuellen Karmas erfolgt gemäß der Regeln im **Shadowrun 2.01D**-Regelbuch, Seite 199

