

DEADLY RESEARCH

**Ein Shadowrun Abenteuer von
Myras**

Vorwort:

Deadly Research ist ein Shadowrun Abenteuer für Shadowrun 3.01D und wurde von Myras einem Mitglied der „ChaosCrew“ verfasst.

<http://www.credstick.de>

myras@credstick.de

Der Hintergrund:

Der Konzern „Mediacal Research Inc.“ unterhält ein Forschungslabor in Frankfurt a. M.

MRI ist ein Konzern der schwerpunktmäßig auf dem Gebiet der Pharmazeutik tätig ist. Neben einer kompletten Kosmetikpalette die unter dem Namen „Virgin“ besonders in den oberen Kreisen der Gesellschaft sehr bekannt und beliebt ist, stammen auch etliche Impfstoffe von MRI.

Seit einiger Zeit arbeitet MRI an einem Projekt namens Pandora. Dieses Projekt beschäftigt sich mit der Erforschung des Meta-Menschlich-Vampirischen-Virus (MMVV)

Der Projektleiter Robert Karnas konnte bisher keine überragenden Ergebnisse vorweisen, deshalb führte er mit zwei weiteren Angestellten ein Experiment durch.

Mit Hilfe eines Locus

(ein magischer Stein der wie eine Linse magische Energie bündeln kann, sehr selten und sehr wertvoll, nur wenige wissen von seiner Existenz)

setze er den Virus konzentriertem Mana aus, doch es Virus zeigte keine Reaktion.

Doch das Virus mutierte unbemerkt und am nächsten Tag infizierte sich Robert Karnas mit dem mutiertem Virus. Dann verschwand er spurlos. Niemand hat eine Ahnung, dass das Virus mutiert ist und hinter dem Verschwinden von Robert Karnas steht. MRI weiß nicht welches Gefahr sich langsam in der Forschungsstation ausbreitet.

Das Virus verwandelte Karnas in ein schrecklich entstelltes Wesen, welches nichts mehr mit dem Ursprünglichem Robert Karnas zu tun hat. Er versteckt sich im Forschungslabor und kennt nur noch ein Ziel... DAS VIRUS VERBEITEN.

Robert Karnas Frau, Sally Karnas vermisst ihren Mann, doch bekommt von MRI nur die Ausrede, dass sich ihr Mann auf einer Geschäftsreise befindet. Doch Sally wird misstrauisch und heuert die Runner an, um herauszufinden, was wirklich mit ihrem Mann geschehen ist. Die Runner dringen in das MRI Forschungslabor ein und finden heraus, dass mittlerweile mehrere Personen bereits verschwunden sind.

Plötzlich geschieht das unerwartete, die mutierten Wesen kriechen aus ihren Verstecken. Das Forschungslabor wird abgeriegelt und Runner und Critter versuchen nun nach draußen zu gelangen. Der Horror beginnt...

Der Run ist ziemlich Linear aufgebaut... die Runner werden schon in die Forschungsstation eindringen müssen, um herauszufinden was mit Karnas passiert ist. MRI hat selbst keine Ahnung davon, doch wird es bald erfahren. Doch wird MRI alles leugnen, was dem Konzern schaden kann. Sind die Runner in der Station werden sie früher oder später auf die mutierten Mitarbeiter MRIs treffen, dann erfolgt der Angriff der Mutanten und für die Runner beginnt ein Kampf ums Überleben.

Besonders wichtig ist die Atmosphäre, die Runner befinden sich in einer abgeriegelten Forschungsstation, in der Mutanten Jagd auf sie machen (Hast du jemals Alien gesehen? *gg)

Vor dem Run:

Die Runner gehen gerade ihrem täglichen Geschäft nach, als ihr Schieber anruft. Er bietet ihnen einen Job an. Eine junge Frau sucht ein paar Runner für ein bisschen Detektiv-Arbeit.

Sag's Ihnen ins Gesicht:

„Hey Chummer ich hab da was für dich. Eine Frau hat heute bei mir angerufen. Sie klang ziemlich aufgelöst sie sucht ein paar Runner um ein bisschen rumzuforschen, hat was mit ihrem Mann zu tun glaube ich. Ich habe ihr gesagt sie soll heute Abend ins Mexican Sunrise kommen. Der Laden liegt bei ihr in der Nähe... hast du Interesse?“

Hinter den Kulissen:

Mehr können die Runner nicht vom Schieber erfahren. Mehr als Name und den Treffpunkt weiß er selber nicht. Die Runner müssen schon zum Treffen gehen, wenn sie mehr erfahren möchten.

Das Treffen – Welcome to Mexico**Hinter den Kulissen:**

Die Runner sollen sich um 18:00 Uhr im Mexican Sunrise eintreffen. Frau Karnas wird sie dort erwarten. Die Runner können versuchen mit Waffen einzutreten, doch das MAD System der Stufe 4 erkennt gegebenenfalls Waffen. Falls dies der Fall ist, weißt Bucho sie mit seiner Desperado darauf hin ihre Waffen abzulegen. (Am besten im Wagen lassen)

Wenn die Runner die Bar betreten bemerken sie, dass eine Frau (Frau Karnas) von zwei Gringos belästigt wird...

Sag's ihnen ins Gesicht:

Ihr betretet das Mexican Sunrise, ihr atmet die verrauchte Luft ein und betrachtet das ramponierte Mobiliar. Kitschige Plastikkakteen, die mit Lichterketten verziert sind und zerkratze Holztische. In der einen Ecke steht ein Terrarium mit zwei Varanen. Die Musik ist laut und an der Bar tummeln sich einige Gestalten. Eine ausgelaugte Frau mit mexikanischen Zügen serviert mexikanisches Flaschenbier. Ihr setzt euch an einen freien Tisch und haltet Ausschau nach eurem Kontakt. In der gegenüberliegenden Ecke sitzt eine Frau mit einem ängstlichen Gesichtsausdruck. Zwei unrasierte Männer mit mexikanischen Zügen sitzen rechts und links neben ihr. Einer hat einen Arm um sie gelegt während der andere anfängt ihr an die Brust zu fassen. Die Frau wirkt verstört...

Hinter den Kulissen:

Die Runner werden Frau Karnas aus der Klemme helfen müssen, wie bleibt ihnen überlassen, doch die beiden Gringos sind nicht gerade kooperativ.

Gringos

Emilio Sanchez / Shadowrunner

Attribute:

Konstitution: 7(9)
 Stärke: 8
 Schnelligkeit: 9
 Intelligenz: 3
 Willenskraft: 4
 Charisma: 2

Reaktion: 6
 Initiative: 1W(2)
 Magie: 0
 Essenz: 6(2,5)
 Kampfpool: 8
 Karmapool: 2

Fertigkeiten:

Pistolen: 7
 Raufen: 5
 Klingenw.: 6
 Panzerung: 4 / 3

Waffen:

Ruger Super Warhawk Smart (10M, EM, 6(tr))
 Cougar Fineblade (Lange Klinge) Str+1 M

Cyberware:

Dermalpanzerung (2)
 Smart II
 Reflexbooster (1)

350 Nuyen in Bar, Zigaretten, Feuerzeug

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht

Mittel

Schwer

Tödlich

Julio Barnez / Shadowrunner

Attribute:

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

Reaktion: 5
 Initiative: 1W
 Magie: 0
 Essenz: 6(5)
 Kampfpool: 8
 Karmapool: 2

Fertigkeiten:

Pistolen: 4
 Raufen: 2
 MPs: 7
 Panzerung: 4 / 3

Waffen:

Ares Klapp MP Smart (6M, HM, SM, AM, 36(s), RS:3)
 Walther Nova II (9M, HM, 15(s))

Cyberware:

Dermalpanzerung (1)
 Smart

50 Nuyen in Bar, Handy, BTL Chips

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht

Mittel

Schwer

Tödlich

Anmerkung:

Die beiden Gringos sind Runner der unteren Klasse und werden wegen einer Frau sicherlich nicht bis in den Tod kämpfen. Sie werden allerdings nicht sofort das Feld räumen, sondern es bedarf einiger „Überzeugung“.

Gegebenenfalls die Werte an die Spielgruppe anpassen!

Sally Karnas / Steuerberaterin

Sally Karnas ist eine junge Frau (24), obwohl sie elfische Züge aufweist ist sie ein Mensch. Sie ist 1.70m groß, schlank, hat kastanienbraunes langes Haar und grüne Augen. Sie wirkt nervös und hat noch nie etwas mit Shadowrunnern zu tun gehabt. Sally liebt ihren Mann über alles. Robert Karnas ist 28 Jahre alt und ein sehr begabter junger Wissenschaftler. Vor zwei Jahren heirateten die beiden.

Hinter den Kulissen:

Wenn die Runner Sally Karnas aus ihrer misslichen Lage befreit haben, bedankt sie sich bei den Runnern. Und bittet die Runner sie nach Hause zu geleiten. Dort wird sie Ihnen die Einzelheiten erläutern. In der Eingangshalle des Hauses sind Sicherheitsposten stationiert. Außerdem verfügt das Haus über ein MAD System der Stufe 8 Sally weist die Runner darauf hin, keine Waffen mit in die Wohnung zu nehmen.

Die Wohnung der Karnas

Sag's ihnen ins Gesicht:

Das Haus zu dem euch Sally Karnas geführt hat liegt Nahe der Altstadt, es ist ein mehrstöckiges, aufwendig restauriertes Haus mit mehreren Eigentumswohnungen. Sallys Wohnung liegt im 8. Stock.

Ihr betretet die Eingangshalle und der Wachmann in seiner Kugelsicheren Glaskabine bäugt euch misstrauisch. Ein zweiter Wachmann nimmt bereits seine MP in die Hand.

„Guten Tag Albert.“, sagt Sally diese Herren hier sind Freunde von mir.

„Guten Tag Frau Karnas, kein Problem ich rufe den Fahrstuhl für sie.“

Der Wachmann geht zu einer Schalttafel. Wenig später öffnen sich die Türen der Aufzugkabine. Ihr folgt Sally über den polierten Marmorboden in den mit Wurzelholz verkleideten Fahrstuhl. Der 8. Stock ist mit weichem Vellour Teppich ausgelegt. Ihr geht einen breiten Flur entlang und steht schließlich vor der Wohnungstür. Rechts und links neben der Tür sind zwei große Schiefertafeln in die Wand eingelassen, an denen langsam wasser herabrieselt. Das ganze sieht sehr edel und luxuriös aus. Sally öffnet die Tür und bittet euch einzutreten. Die Wohnung ist gigantisch. Riesige Fenster bieten einen schönen Ausblick auf die Frankfurter Altstadt. Euer Blick schweift durch den Raum, ein gigantischer Plasmafernseher, Holobilder ein Springbrunnen viele grüne Pflanzen und ein exotischer Papagei sind Anzeichen für einen Haufen Nuyen.

Sally bittet euch Platz zu nehmen, ihr setzt euch und Sally beginnt zu sprechen:

„Ich danke ihnen, dass sie mich sicher nach Hause gebracht haben, ich denke wir können hier besser über alles reden.“

Ihre Stimme wirkt zittrig, nervös geht sie auf und ab.

„Mein Mann ist verschwunden, seit nunmehr einer Woche habe ich nichts von ihm gehört. Ich habe bei MRI angerufen, doch sie sagen er sei auf einer Dienstreise, doch er hat mir nichts davon erzählt, ich mache mir Sorgen. Bitte helfen sie mir...“

Die junge Frau bricht in Tränen aus.

Hinter den Kulissen:

Auf so einen Johnson sind die Runner wohl noch nie gestoßen. Sobald sie Sally etwas beruhigt haben können sie folgende Informationen von ihr erfahren:

- Ihr Mann ist 28 Jahre, heißt Robert Karnas und arbeitet als Projektleiter bei MRI
- MRI ist ein Konzern der sich auf Pharmazeutik spezialisiert hat.
- Sally weiß nicht an welchem Projekt ihr Mann gearbeitet hat.
- Er ist seit genau einer Woche verschwunden.
- MRI behauptet er befinde sich auf einer Dienstreise in den UCAS und es wäre ungewiss wann er zurückkommt.
- Robert hat sich nicht bei ihr gemeldet.
- Sie bietet den Runnern 10 000 Nuyen pro Kopf an, wenn sie ihren Mann wiederfinden.

Die Runner können die verzweifelte Frau bis auf das doppelte Hochhandeln, doch das Misstrauen von Sally steigt dadurch an.



Nehmen die Runner den Auftrag an, gibt Sally ihnen ihre Handy Nummer und die Anschrift der örtlichen Niederlassung von MRI (**Handout 1**).

Mediacal Research Incorporated
Westwindallee 127 – Frankfurt a. M.

Hinter den Kulissen:

Wenn die Runner Informationen über MRI sammeln wollen können sie dieses tun. Auf der Strasse werden sie allerdings wenig erfahren. (Squatter kümmern sich wenig um Kosmetik) und Konzernconnections wissen auch nur wenig über den relativ kleinen Konzern. (angeblich ist Ares eine wichtige Holdinggesellschaft)
Über die Matrix können die Runner an folgende allgemeine Informationen kommen.
(Handout 2)

MRI
Mediacal Research Incorporated
(Shadowland Datafile)

Hoi Chummers, vor einiger Zeit ist im Frankfurter Sprawl ein Kon aufgetaucht, der die reichen und schönen mit Gesichtswasser versorgt. Ihr wisst schon diese „Virgin“ Werbespots aus dem Trid.

MRI ist der Hersteller der gesamten Virgin Kosmetikpalette und verfügt über ein Forschungslabor in Frankfurt a. M.

Die Verwaltung des Konzern soll angeblich in Wiesbaden liegen. Wer der eigentliche Kon hinter MRI ist, ist bislang unbekannt. Jedoch gibt es Vermutungen über Ares oder Shiawase.

Was wenige wissen ist, dass MRI nicht nur Kosmetik herstellt, sondern auch auf dem Bereich der medizinischen Forschung tätig ist. In Zusammenarbeit mit der AG Chemie wurden nicht nur Impfstoffe, sondern auch Legierungen und Pestizide entwickelt. Jedoch ist MRI unabhängig von der AG Chemie.

Für die Schattenszene ist MRI recht uninteressant und deshalb so gut wie nie Ziel eines Runs. Deshalb wissen wir nicht viel über die Sicherheitsvorrichtungen. Sollten aber wirklich Ares oder Shiawase hinter MRI stecken ist mit heftigem Widerstand zu rechnen. Über die Matrix ist das System recht gut geschützt. Ein genauer Matrixplan existiert nicht, doch es ist bekannt das MRI ein privates LTG unterhält, welches über einen **Orange-4** Host Zugang verfügt. Doch vorsichtig wir wissen nicht wie es innerhalb des Systems aussieht.

<<<[Was für ein bescheurter Name für einen Kon...]>>>

- Dust (24.02.2061)

<<<[Matrixmäßig ist dieser Kon uninteressant... wer will schon Kosmetikrezepte klauen?]>>>

- Spider (04.03.2061)

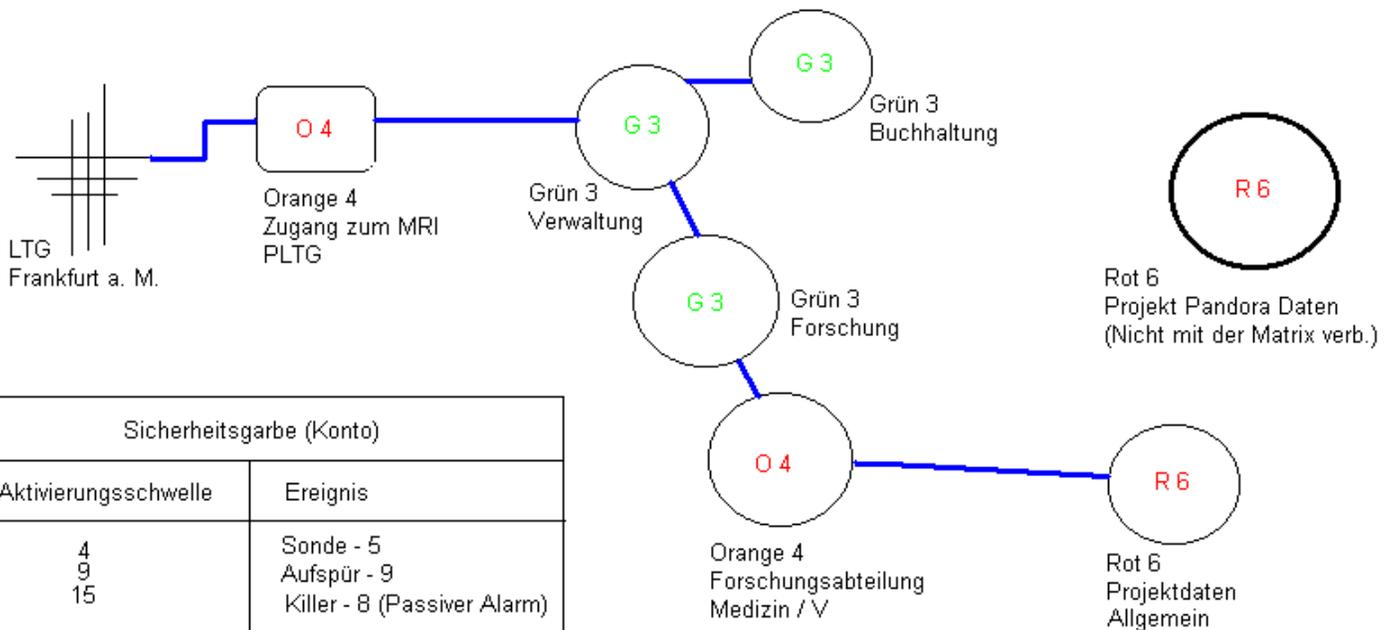
<<<[Hey Spider die Virgin Kosmetikreihe bildet so etwas wie das finanzielle Rückrat des Konzerns. Jedes Mal wenn ein neues Produkt der Virgin Reihe auf den Markt kommt steigen die MRI Aktien.]>>>

- Der Makler (05.03.2061)

<<<[Egal ich steh nicht auf Gesichtsspachtelmasse...]>>>

- Spider (06.03.2061)

Matrixplan Mediacal Research Incorporated



Sicherheitsgarbe (Konto)	
Aktivierungsschwelle	Ereignis
4 9 15	Sonde - 5 Aufspür - 9 Killer - 8 (Passiver Alarm)
20 oder bei 15 (wenn in einem R 6 Host)	Schwarz 8

Systemstufen:

- O 4** Zugang 8, Kontrolle 8, Index 6, Datei 8, Peripherie 6
- G 3** Zugang 6, Kontrolle 6, Index 5, Datei 5, Peripherie 5
- R 6** Zugang 10, Kontrolle 10, Index 9, Datei 12, Peripherie 12

MRI Matrix Plan

Hinter den Kulissen:

Wenn die Runner in das Matrixsystem decken, können sie bis zum Rot 6 Host mit allgemeinen Projektdaten kommen. Dort finden sie den Namen des Projektes Pandora sowie den Namen des Forschungsleiters Robert Karnas. Sie erfahren jedoch keine Einzelheiten über das Verschwinden von Robert Karnas. Auch detaillierte Informationen über das Projekt Pandora werden sie dort nicht finden.

Handout 3

Matrixinformationen

--- Begin Transmission Data
Port Number: 3498
From Adress; 346.3w42.213MRI
Destination Adress: xxxxxß?&%§& »\$
TimeToKill : 24

&%§/#

Projekt : Natureskin /Virgin	Personal: <i>Adam Kruse</i> Elisabeth Truth Mark Garron Franklin Skorch Kitoa Suzin	Stufe : 3B
PEZ 302 Alpha	<i>Adam Kruse</i> Jeffey Porter Louis Bernett Kitoa Suzin	9C
<<< Encryptdata ...		
Pandora	<i>Robert Karnas</i> Benjamin Matus Sabrina Benton	1C

Goto Host 146(intern)

EOF

Anmerkung:

Dies ist die Personalliste der neusten Mediacal Projekte Natureskin ist eine neue Antifalten-Creme, PEZ 302 Alpha ein neues Pestizid und das Projekt Pandora beschäftigt sich mit dem MMVV. Robert Karnas war Forschungsleiter dieses Projekts.

Die Stufen spiegeln die Prioritäten der Projekte wieder. 1C = hoch, 9C = niedrig

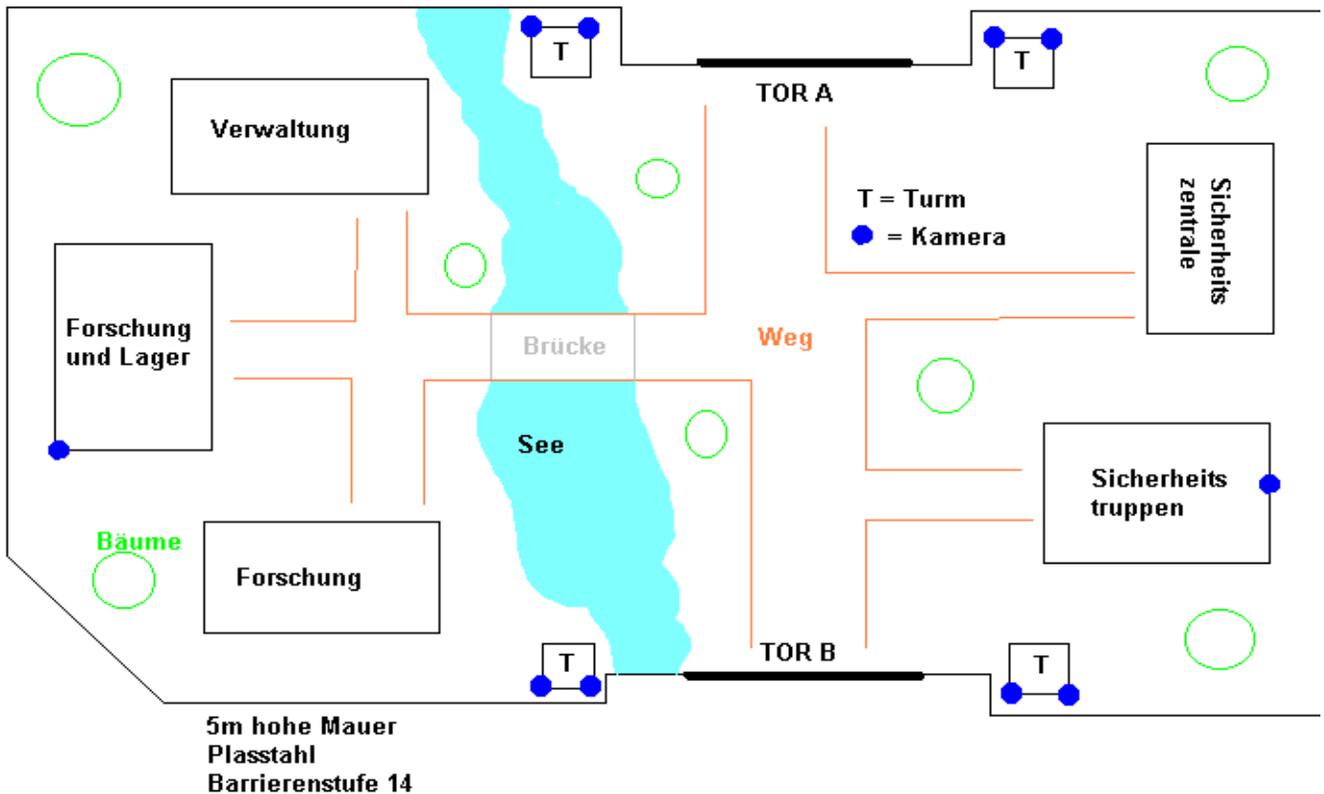
Hinter den Kulissen:

Die Runner müssen sich nun entscheiden wie sie weiter vorgehen. Wenn sie die Matrixinformationen haben, können sie Sally auf das Projekt Pandora ansprechen, doch sie versichert den Runnern, dass sie nichts darüber weiß. Wenn die Runner bei MRI reinspazieren und nach Robert Karnas fragen, werden sie „höflich“ gebeten das Gelände zu verlassen und auf die Extraterritorialität hingewiesen. Um näheres zu erfahren müssen die Runner schon in das MRI Gebäude eindringen. Sollten die Runner die Gegen um das MRI Gebäude erkunden bekommen sie folgendes:

Handout 4

Doch machen sie die Runner paranoid! Wachmänner und strenge Kontrolle von Fahrzeugen sollen den Runnern den Eindruck vermitteln, dass es nicht leicht sein wird da hineinzukommen.

MRI Gebäude Westwindallee 127 Frankfurt a. M.



Anmerkung:

Die Türme recht und links neben den Eingangstoren sind mit jeweils einer Wache besetzt. Die Tore sind 6m hoch und aus massiven Plaststahl (Barrierenstufe 14) die Türme sind mit Kameras ausgestattet (dreh und senkbar). Rechts auf dem Gelände befindet sich die Sicherheitszentrale und die Konzerntruppen. Insgesamt befinden sich 12 Sicherheitsleute auf dem Gelände (4 auf den Türmen, 2 in der Sicherheitszentrale, weitere 6 im Truppengebäude). In den Bäumen sind stationäre Ortungsdrohnen mit Radarsensoren angebracht die den Luftraum überwachen, fliegt eine Drohne über das Gelände und wird von den Radar Zielformer erfasst wird sie von einem Raketenwerfer auf dem Dach der Sicherheitszentrale unter Beschuss genommen. Die Rakete wird von einem Wachmann aus der Sicherheitszentrale abgeschossen. Über den See führt eine Brücke die eingefahren werden kann. In dem See können gegebenenfalls Critter schwimmen. ☺

Die Erkundung

Hinter den Kulissen:

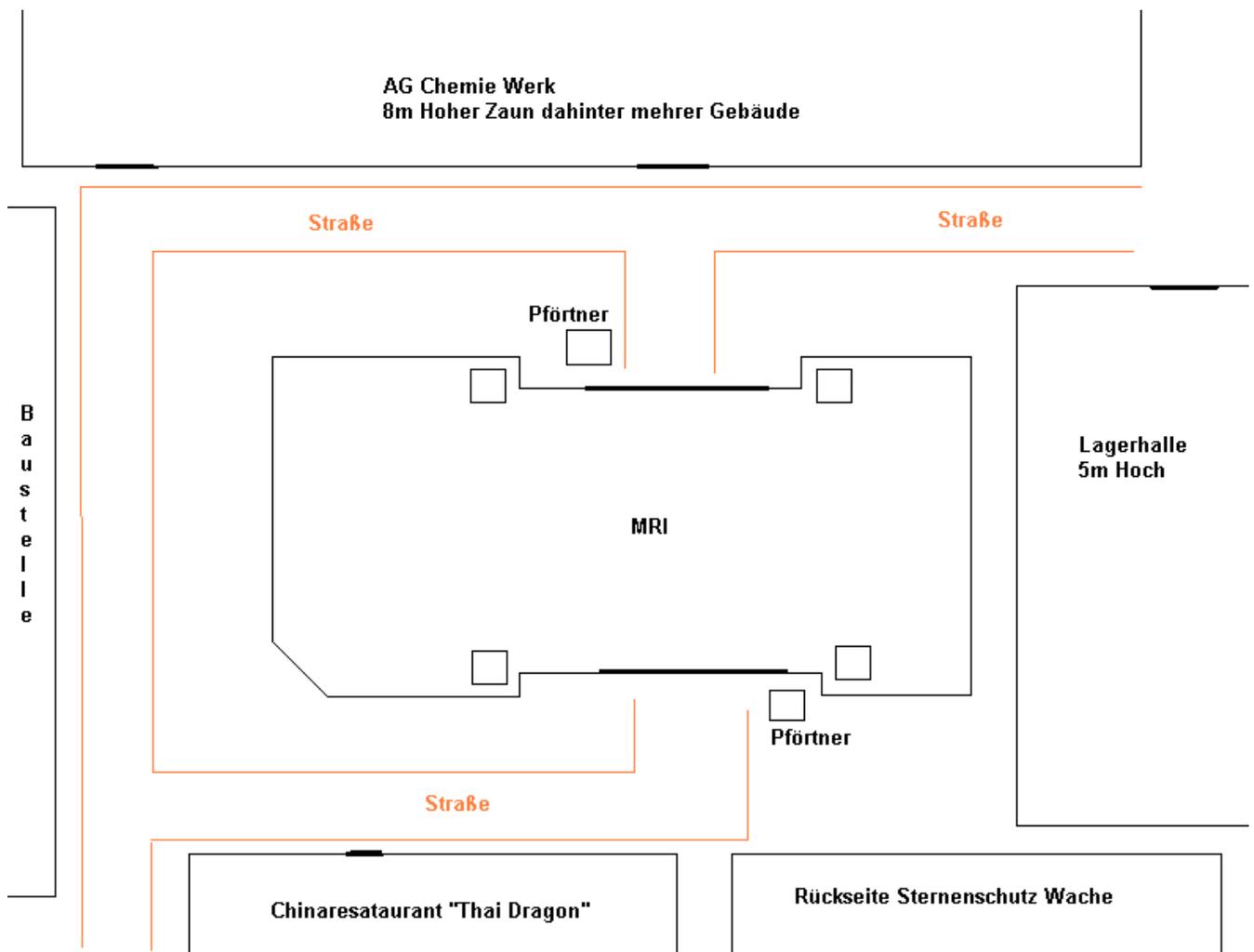
Da eine 5m hohe Mauer das gesamte Gelände umgibt wird es selbst für einen großen Troll schwer sein einen Blick auf das Gelände zu werfen. Eine Drohne kann versuchen aus der Luft Bilder zu machen das ist jedoch riskant. Falls eine Drohne über MRI Gelände fliegt gehen sie folgendermaßen vor:

- Die Sensoren haben eine Stufe von 6 Würfeln sie damit gegen die Signatur der Drohne (Modifikatoren SR 3.01D Seite 136)
- Bei zwei Erfolgen versucht der Radar Zielmarkierer das Ziel für die Raketen zu markieren. Würfeln sie erneut eine Probe ein Erfolgt reicht aus, um die Drohne mit einem Radarstrahl zu markieren.
- Würfeln sie die Angriffsprobe für den Schützen in der Sicherheitszentrale. Mindestwurf ist dabei die Entfernung zum Ziel (Keine Kampfpoolwürfel, doch es können so viele Würfel hinzukommen wie Erfolge bei der zweiten Sensorprobe erzielt wurden. Es gelten die Modifikatoren Sensorgestützter Einsatz von Waffen (SR 3.01D Seite 154)
- Wird die Rakete abgeschossen erfolgt dies in KONTINUIERLICHEN ZIELERFASSUNGSMODUS die Hälfte der Sensorstufe (3) kann zur Intelligenzstufe der Rakete addiert werden.
- Reduzieren sie die Streuung um 1 Meter pro Erfolg sowie um 1 zusätzlichen Meter pro Intelligenzstufe der Lenkrakete
- Der Raketenwerfer auf dem verschießt Anti Fahrzeug ATGM Raketen. (halbieren sie die Panzerung der Drohne)
Rakete:
Intelligenz: 4
Schaden: 20T
Sprengwirkung –5/m
Streuung 2W6
- Ausgang des Angriffs: Der Rigger würfelt mit der Rumpfstufe + Steuerpool gegen das Schadensniveau. Wird schwerer oder tödlicher Schaden verursacht. Würfelt der Rigger gegen einen körperlichen Schaden von 6M (bei Zerstörung der Drohne gegen 6S) es gilt keine Panzerung, keine Steuerpool und keine Kampfpoolwürfel. Er erleidet einen Auswurfschock und die Drohne ist zerstört.

Wenn eine Drohne abgeschossen wurde werden die 6 Sicherheitsleute aus dem Gebäude herauskommen und patrouillieren.

Vielleicht kommen die Runner auch auf die Idee auf ein umliegendes Gebäude zu klettern und von oben einen Blick auf das MRI Gelände zu werfen.

Ist dies der Fall geben sie ihnen **Handout 5**



Hinter den Kulissen:

Upsps hatte ich nicht erwähnt dass eine Sternenschutzwache in der Umgebung liegt? Ziel ist es die Runner nervös zu machen. Es können ja ein paar Sternenschutzleute auftauchen.

Das Gelände der AG Chemie können die Runner vergessen, da kommen sie nicht rein. Versuchen sie es dann ist das wohl ihr sicheres Ende. Die Lagerhalle ist nicht hoch genug außerdem können sie die Wachen auf den Türmen sehen. Das Chinarestaurant bietet auch keine gute Aussicht, es ist ebenfalls nur 5 Meter hoch, doch man kann den Pfortner und die Wachen auf dem Turm ungestört beobachten. Interessant ist die Baustelle. Dort entsteht ein Wohnblock für AG Chemie Mitarbeiter. Tagsüber ist dort viel los, der Rohbau ist noch nicht weit fortgeschritten und ist allenfalls 3 Meter hoch, doch ein Baukran ist schon vor Ort. Von dort aus können die Runner einen Überblick erhalten.

Geben sie Ihnen **Handout5**

Sternenschutzpatrouille

Sternenschutz Officer 1

Attribute:

Konstitution: 8(9)
 Stärke: 8
 Schnelligkeit: 8
 Intelligenz: 5
 Willenskraft: 6
 Charisma: 4

Reaktion: 6
 Initiative: 1W(3)
 Magie: 0
 Essenz: 6(2)
 Kampfpool: 10
 Karmapool: 3

Fertigkeiten:

Pistolen: 6
 Sturmgew.: 5
 Wurfwaffen.: 3
Panzerung:
 8 / 6

Waffen:

Ruger Thunderbolt (12S, SM, 12(s)) Smart II
 FN-HAR (8M, HM/SM/AM, 35(s)) Smart II

Cyberware:

Dermalpanzerung (1)
 Smart II
 Reflexbooster (2)

Sternenschutzausweis

Zustandsmonior:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht

Mittel

Schwer

Tödlich

Sternenschutz Officer 2

Attribute:

Konstitution: 8(9)
 Stärke: 8
 Schnelligkeit: 8
 Intelligenz: 5
 Willenskraft: 6
 Charisma: 4

Reaktion: 6
 Initiative: 1W(3)
 Magie: 0
 Essenz: 6(2)
 Kampfpool: 10
 Karmapool: 3

Fertigkeiten:

Pistolen: 6
 Sturmgew.: 5
 Wurfwaffen.: 3
Panzerung:
 8 / 6

Waffen:

Ruger Thunderbolt (12S, SM, 12(s)) Smart II
 FN-HAR (8M, HM/SM/AM, 35(s)) Smart II

Cyberware:

Dermalpanzerung (1)
 Smart II
 Reflexbooster (2)

Sternenschutzausweis

Zustandsmonior:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht

Mittel

Schwer

Tödlich

Anmerkung:

Sollten die Runner bewaffnet sein und einer Sternenschutzpatrouille begegnen würfeln sie für die Officer eine Wahrnehmungsprobe gegen die Tarnstufe der Waffen. Werde Waffen gesehen rufen die Officer Verstärkung und versuchen die Runner festzunehmen (aber sie lassen sich mit 3000 Nuyen auch bestechen, Bullen

sind korrupt!) Sollten die Runner die Officer angreifen taucht nach 2W6 Kampfrunden Verstärkung auf. Gegebenenfalls die Werte an die Spielgruppe anpassen!

MRI Truppen

MRI Security Guards (4 Trupps zu je 2 Mann)

MRI Security Guard

Attribute:

Konstitution: 6(7)
Stärke: 5
Schnelligkeit: 6
Intelligenz: 5
Willenskraft: 6
Charisma: 3

Reaktion: 5
Initiative: 1W(3)
Magie: 0
Essenz: 6(2)
Kampfpool: 8
Karmapool: 1

Fertigkeiten:

Pistolen: 4
Sturmgew.: 6
Wurfaffen.: 5
Panzerung:
5 / 4

Waffen:

Browning Max Power (9M, HM, 10(s)) Smart II
Ares Alpha (8M, HM, SM, AM, 42(s), 4RS)
3x IPE Granaten (HE, 15S)

Cyberware:

Dermalpanzerung (1)
Smart II
Reflexbooster (2)

MRI Ausweis

Zwei Scharfschützen auf zwei von den vier Türmen

MRI Scharfschütze

Attribute:

Konstitution: 4(6)
Stärke: 4
Schnelligkeit: 8
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Charisma: 4

Reaktion: 6
Initiative: 1W(3)
Magie: 0
Essenz: 6(2)
Kampfpool: 9
Karmapool: 0

Fertigkeiten:

Pistolen: 6
Gewehre.: 8
Panzerung:
3 / 2

Waffen:

Browning Max Power (9M, HM, 10(s)) Smart II
Mauser SEK 41 (14S, HM, 8(m), 3RS) Smart II

Cyberware:

Dermalpanzerung (1)
Smart II
Reflexbooster (2)

MRI Ausweis

2 Sicherheitsmagier

MRI Magier

Attribute:

Konstitution: 4
Stärke: 3
Schnelligkeit: 6
Intelligenz: 6
Willenskraft: 6
Charisma: 4

Reaktion: 6
Initiative: 1W
Magie: 6
Essenz: 6
Kampfpool: 6
Karmapool: 1

Fertigkeiten:

Pistolen: 6
Hexerei: 6
Panzerung:
3 / 2

Waffen:

Browning Max Power (9M, HM, 10(s))

Zaubersprüche:

Manablitz 4 (MW: Willenskraft, Entzug: Schadensniveau)
Panzer4 (MW: 6, Entzug +2(M))
Versteinern 4 (MW: Konsti, Entzug +1(S))

MRI Security Guards (4 Trupps zu je 2 Mann)

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht Mittel Schwer Tödlich

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht Mittel Schwer Tödlich

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht Mittel Schwer Tödlich

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht Mittel Schwer Tödlich

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht Mittel Schwer Tödlich

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht Mittel Schwer Tödlich

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht Mittel Schwer Tödlich

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht Mittel Schwer Tödlich

Zwei Scharfschützen auf zwei von den vier Türmen

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht Mittel Schwer Tödlich

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht Mittel Schwer Tödlich

2 Sicherheitsmagier

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht Mittel Schwer Tödlich

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht Mittel Schwer Tödlich

Anmerkung:

Das Leben ist hart, und die Sicherheitsleute sind es auch. Sie werden sicherlich nicht bis zum Tode kämpfen, doch einen Frontalangriff kann mit den Scharfschützen und den Magiern den Tod der Runner bedeuten. Seien sie als Meister fair und machen sie das den Runnern klar! Es gilt also einen anderen Weg zu finden. Wie bleibt den Spielern überlassen. Auf jeden Fall ist das MRI Gelände sehr gut bewacht.

Der Einbruch bei MRI

Hinter den Kulissen:

Das MRI Gelände hat eine Schwachstelle und zwar die linke Flanke ist nur mit einer Kamera gesichert. Wenn die Runner einen Weg über die Mauer finden können sie dort unter Umständen hereinkommen. Die Scharfschützen brauchen auch mal ne Pause ☺ lassen sie den Runnern eine faire Chance unbemerkt auf das Gelände zu kommen. Wer weiß vielleicht gibt es ja sogar einen Zugang über die Kanalisation. Wichtig ist es dass die Runner Angst haben und mitbekommen, dass sie in der Unterzahl sind. Wenn sie entdeckt werden sind sie so gut wie tot. Perfekt um eine spannende Atmosphäre zu erschaffen.

Wenn die Runner auf dem Gelände sind sollten sie schnellstmöglich ein Gebäude betreten, bevor die Wachleute sie entdecken. Die Verwaltung und Forschung und Lager besitzen einen Notausgang, der allerdings mit einem Magschloss der Stufe6 verschlossen ist. (Ja ich weiß Notausgang... doch im Notfall öffnet der Computer die Notausgänge, oder verschließt sie auch...)

Knacken des Schlosses:

- Gehäuse öffnen MW: 3
- Schaltkreis frisieren: MW:4
- Ohne Werkzeug +2

Sag's Ihnen ins Gesicht:

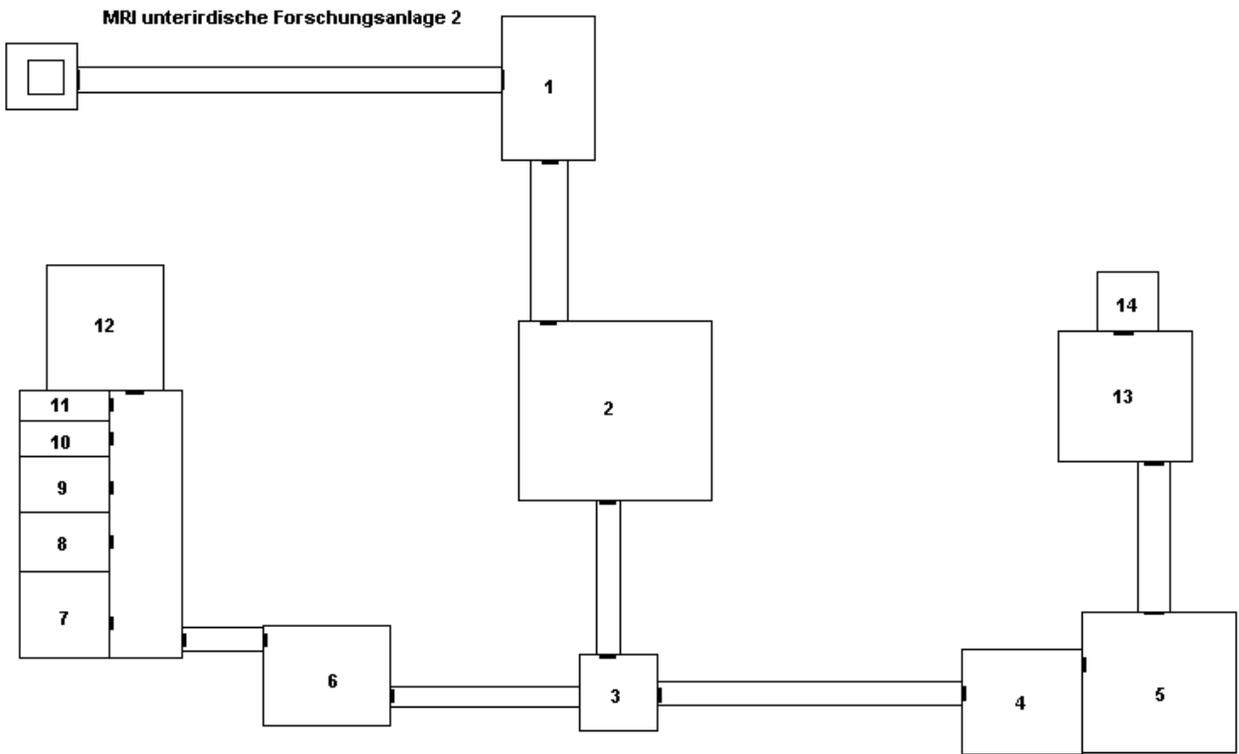
Ihr habt es geschafft. Ihr seid auf dem MRI Gelände. Das Adrenalin kreist in euren Adern, ihr wisst jeder Fehler kann nun euer letzter sein. Ihr unterliegt nun nicht mehr den staatlichen Gesetzen der ADL, sondern den Gesetzen von MRI. Niemand kehrt sich einen Dreck darum, was passiert wenn ihr erschossen werdet. Das Schattengeschäft ist gefährlicher denn je. Es ist still und das leise elektrische Surren vom Geländer der AG Chemie ist zu hören.

Hinter den Kulissen:

Die Runner vermuten nicht, dass unter dem Gelände eine gigantische Forschungsstation auf sie wartet. Wenn die Runner das Verwaltungsgebäude durchsuchen werden sie nicht viel finden. Höchstens die Personalakte von Robert Karnas, aber keine Hinweise auf eine Geschäftsreise oder den Verbleib von Karnas. Das Forschungsgebäude beinhaltet nur ein paar leere Labors mit allerlei medizinischen Gerät. Wenn die Runner das Forschungslager im dritten Gebäude durchsuchen, finden sie einen Aufzug der eine Ebene nach unten führt. Allerdings muss erst das Magschloss Stufe 8 geknackt werden, sonst öffnet sich die schwere Metalltür nicht.

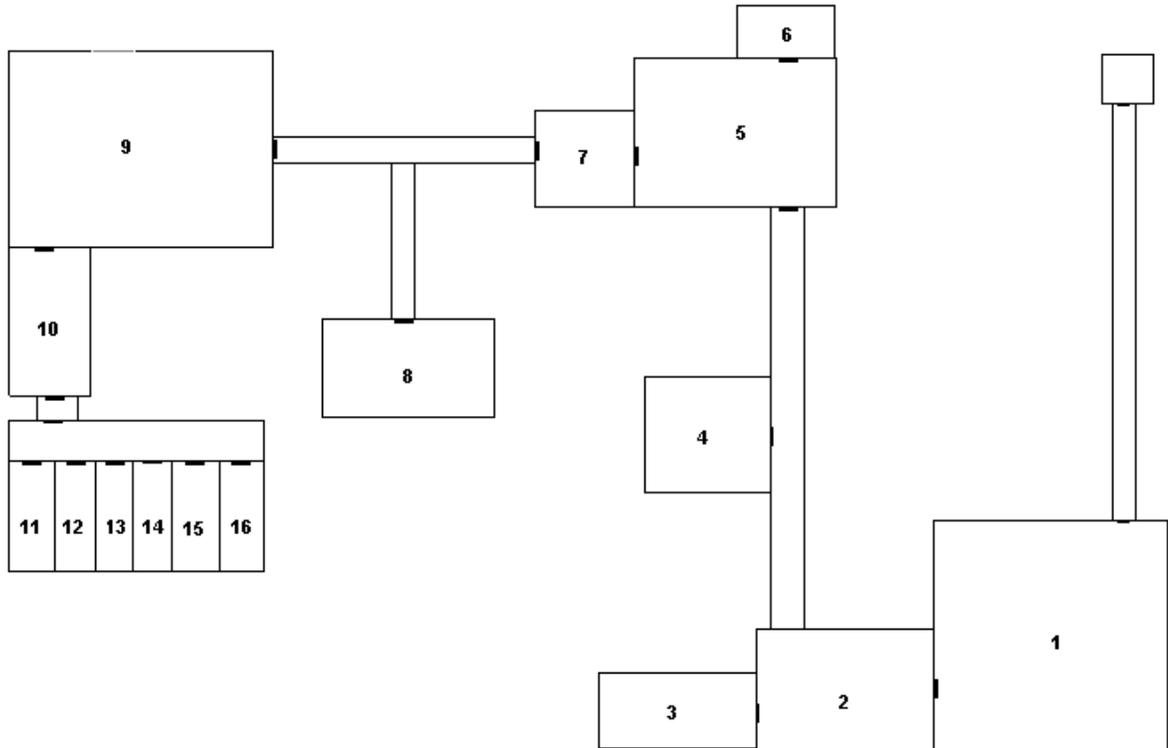
Sag's Ihnen ins Gesicht:

Ihr steht vor einer schweren Metalltür, die wie die Tür eines Aufzugs aussieht. Allerdings ist sie mit einem Magschloss mit Keypad verschlossen. Da das Gebäude keinen ersten Stock besitzt, kann der Aufzug nur nach unten führen. Werdet ihr dort Hinweise auf Karnas verbleib finden?



- 1 = Eingangshalle
- 2 = Forschungslabor (Pestizide)
- 3 = Sicherheitsstation
- 4 = Wassertanks
- 5 = Grundwasseraufbereitungsanlage
- 6 = Forschungslabor (Pestizide)
- 7 = Büro (Franklin Skorch)
- 8 = Büro (Kitoa Suzin)
- 9 = Sicherheitsstation
- 10 = WC Damen
- 11 = WC Herren
- 12 = EDV Host Raum
- 13 = Notstromgenerator
- 14 = Aufzug

MRI unterirdische Forschungsanlage 3



- 1 = Kantine / Küche
- 2 = Halle
- 3 = Forschungslabor (Medizin)
- 4 = Waschraum / WC
- 5 = Medizinische Versorgung
- 6 = Lager / Krankenzimmer
- 7 = Hochsicherheitsschleuse
- 8 = Sicherheitsstation
- 9 = Forschungsraum Locus
- 10 = Forschungslabor (Pandora)
- 11 = Büro (Jeffrey Porter)
- 12 = Büro (Louis Bernett)
- 13 = Büro (Robert Karnas)
- 14 = Büro (Benjamin Matus)
- 15 = Büro (Sabrina Benton)
- 16 = Büro (Sicherheitsoffizier Markus Lester)

Hinter den Kulissen:

Die eingezeichneten Türen sind alle aus Stahl, die Eintrittsschleuse besteht aus zwei gewaltigen Stahltüren (Stufe 24) die sich bei der Abriegelung schließen und somit alles und jeden in der Anlage einschließen.

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Die Türen des Aufzugs gleiten zu und leise bewegt sich der Aufzug nach unten. Es dauert eine ganze Weile bis der Aufzug stoppt und sich die Türen wieder öffnen. Vor euch liegt ein langer Gang, dessen Wände im kalten grau gestrichen sind. Der

Boden besteht aus grauen Platten. Der Gang führt euch in einen Raum, der wie eine Schleuse aussieht. Zwei gewaltige Metalltore, die an einen Bunker erinnern sind geöffnet. Ihr könnt ohne Probleme hindurch. Es ist totenstill und niemand zu sehen. Das ganze wirkt schon fast unheimlich.

Hinter den Kulissen:

Die Runner haben nun ziemliche Handlungsfreiheit was sie zuerst erkunden wollen. Doch Raum 3 ist eine Art kleine Sicherheitszentrale, dort finden sie in der Wand eingelassen mehrere Tridschirme die offenbar zu verschiedenen Kameras im Gebäude gehören. Den Runnern wird auffallen, dass zwei ausgefallen sind und nur noch „Schnee“ anzeigen. Schließlich werden die Runner von einem Sicherheitsmann überrascht. Während die Runner beschäftigt sind nicht aufzufliegen, fällt ihnen auf (Wahrnehmungsprobe) dass weitere Monitore ausgefallen sind. Schließlich sind alle Bildschirme leer... und dann kommt die Abschottung.

Sag's Ihnen ins Gesicht:

Es wird dunkel um euch herum. Die grellen Neonbeleuchtung erlischt und zwei Sekunden später ist der Raum in ein schwaches Rotlicht getaucht. Die Notbeleuchtung, denkt ihr. Ein Alarmton ist nun zu hören. Und der Boden unter euren Füßen erzittert. Die gewaltigen Bunkertüren schließen sich... zu spät für euch mit einem metallischen Krachen ist der Ausgang versperrt und ihr eingeschlossen. Alle Monitore sind mittlerweile tot, der Alarmton ist verstummt. Im dämmrigen Rotlicht steht ihr, was nun?

Hinter den Kulissen:

Primäres Ziel der Runner wird es sein aus der Station wieder herauszukommen. Dazu später mehr. Nach der Abschottung finden die Runner gelegentlich tote Wachleute auf jeder Ebene sind 5 Wachleute stationiert. Die grausam ermordeten Wachleute sind ein ideales Mittel um den Runnern Angst einzujagen. Die Wachleute sind den mutierten Mitarbeitern, im nachfolgenden nur noch Critter genannt zum Opfer gefallen. Insgesamt sind es fünf mutierte Mitarbeiter.

Robert Karnas Forschungsleiter Projekt Pandora
Benjamin Matus
Sabrina Benton
Mark Garron
Franklin Skorch

Die restlichen fünf Mitarbeiter die ebenfalls noch alle im Komplex sind, sind bereits alle tot. Die Runner werden im Laufe der Zeit auf die Leichen stoßen und können sie mit Hilfe der Namensschilder an der Laborkitteln identifizieren. So können sie sich zusammenreimen, dass ihre Zielperson Robert Karnas einer der Mutanten sein muss.

Auf ihrem Weg durch den unterirdischen Komplex stoßen die Runner nicht nur auf die Leichen diverser Forscher und Wachleute, sondern auch auf überlebende Wachleute. Eine wichtige Figur ist der Sicherheitsoffizier Markus Lester der sich im 3 Untergeschoss (Hochsicherheitstrakt) aufhält. Nur mit seiner Hilfe kommen die

Runner lebend wieder raus. Außerdem finden sie im dritten Untergeschoss die Lösung des Rätsels um die mutierten Forscher.

Die Critter

Die Critterwesen sind mutierte Angestellte von MRI und besitzen eine Vielzahl magischer Fähigkeiten. Besonders die Fähigkeit Nebelgestalt welche sie unverwundbar gegen normale Waffen macht, sowie die Fähigkeit der Regeneration machen sie zu tödlichen Gegnern. Die Critter haben nichts mehr mit den ursprünglichen Wissenschaftlern zu tun, ihr einziges Ziel ist es nun das Virus zu verbreiten, indem sie anderen Menschen schwere Bisswunden zufügen. (Wenn ein Critter einen Menschen infizieren will, braucht er 3 Kampfrunden)

Wenn die Critter mit ihren messerscharfen Klauen angreifen haben sie einen Angriff von Str. + 3 in S. Die Zaubersprüche Betäubungsblitz und Säurestrom gelten als natürlich und verursachen keinen Entzug.

Attribute:

Konstitution: 5
 Stärke: 6
 Schnelligkeit: 9
 Intelligenz: 5
 Willenskraft: 8
 Charisma: -

Reaktion: 7
 Initiative: 2W
 Magie: 8
 Essenz: 6
 Kampfpool: 11
 Karmapool: -

Fertigkeiten:

Hexerei: 8
 Nahkampf: 7

Panzerung:

4 / 4

Zustandsmonitor:

MW+ 1		MW+ 2			MW+ 3				Bewusst- Los
Init-1		Init-2			Init-3				
MW+ 1		MW+ 2			MW+ 3				Bewusst- Los
Init-1		Init-2			Init-3				

Leicht

Mittel

Schwer

Tödlich

Kräfte:

- Gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Infrarotsicht)
- Regeneration
- Nebelgestalt
- Essenzentzug
- Farbanpassung
- Mimikry

- Betäubungsblitz (6)
- Säurestrom (MW: 4)
- Klauen (Str + 3 in S)

5 Critter

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht **Mittel** **Schwer** **Tödlich**

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht **Mittel** **Schwer** **Tödlich**

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht **Mittel** **Schwer** **Tödlich**

Zustandsmonitor:

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht **Mittel** **Schwer** **Tödlich**

MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los
MW+1 Init-1		MW+2 Init-2			MW+3 Init-3				Bewusst- Los

Leicht **Mittel** **Schwer** **Tödlich**

Hinter den Kulissen:

Im nachfolgenden ist es sehr schwer für die Runner noch Szenen im Stil von „Sag's ihnen ins Gesicht“ zu entwerfen, da die Runner nun völlig frei agieren können. Hier nun die wichtigsten Ereignisse auf allen drei Ebenen:

Ebene 1:

- Die Runner entdecken die Monitorwand in Raum 3 (Verwaltung / Kommunikation)
- Mehrere Monitore fallen aus
- Der Komplex wird abgeschottet die Runner eingeschlossen
- Im Waffenlager finden die Runner einige Pistolen, Sturmgewehre und Munition
- Die Kommunikation ist ausgefallen und der Versorgungsbereich:

9 = Steuerungsraum (Wasser / Lüftung / Energie)

10 = Be- und Entlüftungsanlage

11 = Generatorraum

ist durch die Schleuse (Raum 8) ebenfalls abgeschottet

- Die Runner finden vier tote Wachleute (wo bleibt dem Spielleiter überlassen) und haben den ersten Kontakt mit einem Critterwesen.

Wichtig:

Die Critterwesen haben die Fähigkeit Nebelgestalt und sind in dieser Form unverwundbar. Die Critter machen davon sehr oft Gebrauch um sich an die Runner anzuschleichen oder auf sie aufzulauern. Wenn die Spieler nach dem Aussehen der Wesen fragen geben sie ihnen **Handout12**.

- Die Runner finden die Büros von:

16 = (Adam Kruse Forschungsleiter Natureskin)

17 = Büro (Elisabeth Truth)

18 = Büro (Mark Garron)

jedoch nicht das Büro von Robert Karnas.

- Die Runner treffen auf einen überlebenden Wachmann, der ihnen erzählt dass Karnas im dritten Untergeschoss sein Büro hat, jedoch seit einer Woche verschwunden ist. Weitere Mitarbeiter...

Benjamin Matus

Sabrina Benton

Mark Garron

Franklin Skorch

Sind seit einigen Tagen verschwunden.

- Die Runner finden die Leichen von Elisabeth Truth im Konferenzraum (Raum7) und Adam Kruse in seinem Büro (Raum 16)

- Auf den Weg zum Aufzug der sie nach Ebene 2 bringt werden die Runner von einem Critter immer wieder angegriffen. (Der mutierte Wissenschaftler Mark Garron)

Ebene2:

Um auf die zweite Ebene zu kommen, müssen die Runner den Aufzugsschacht hinunterklettern, da der Notstrom nicht die Aufzüge versorgt.

- Der Critter (Mark Garron) folgt den Runnern
- Ein weiterer Critter (Franklin Skorch) macht Jagd auf die Runner
- Die Runner finden die Leiche von Kitoa Suzin (Raum 6)
- Die Runner finden weitere tote Wachen

Ebene3:

Auch hier müssen die Runner den Schacht hinunterklettern.

- Die Runner treffen Markus Lester

Sag's ihnen ins Gesicht:

„Halt nicht schießen!“

Vor euch steht ein Wachmann der sein Sturmgewehr auf den Boden fallen lässt.

„Sie sind hier drei weitere... ich weiß wie wir hier rauskommen!“

Hinter den Kulissen:

Markus Lester erzählt den Runnern wie sie aus dem unterirdischen Komplex wieder rauskommen. Wenn die Runner ihn erschießen... na ja dann gute Nacht! *gg

Zuerst müssen die Runner im EDV Host Raum auf Ebene 2 den Hauptcomputer neu starten. Dann öffnet sich auf Ebene 1 die Schleuse zum Hauptgenerator. Dieser muss per Terminal ebenfalls hochgefahren werden.

Zum Schluss müssen auf Ebene 2 und Ebene 3 sowie im Kommunikationsraum auf Ebene 1 jeweils ein Sicherheitsterminal per Passcode freigeschaltet werden, (den Passcode kennt nur Markus Lester) dann öffnet sich die Schleuse.

Die Critter versuchen natürlich die Runner aufzuhalten. Ab jetzt ziehen sich die Critter nicht mehr zurück, sondern koordinieren ihre Angriffe und kämpfen bis in den Tod.

- Die Runner finden die Leichen von Jeffrey Porter (Raum3) und Louis Bernett (Raum5)
- Drei weitere Critter, die mutierten Wissenschaftler Robert Karnas, Benjamin Matus und Sabrina Benton halten sich in Raum 9 auf

Hinter den Kulissen:

Raum 9 ist der Hauptforschungsraum für das Projekt Pandora, dort finden die Runner wichtige Forschungsdaten sowie den Locus. Aus den Forschungsaufzeichnungen geht hervor, dass MRI ein Tochterkonzern von Ares ist und Ares den Locus aus der Sahara geborgen hat. Die Runner erfahren von dem Experiment das Karnas durchgeführt hat und können sich nun denken dass die

verschwundenen Wissenschaftler die mutierten Critter sind. Wenn die Runner es schaffen die Hauptschleuse auf Ebene1 wieder zu öffnen haben sie ihr Ziel erreicht.

Das Ende

Sag's ihnen ins Gesicht:

Hastig drückt ihr die Tasten auf dem Keypad und die gewaltigen Tore der Hauptschleuse gleiten auf. Als die Tore sich öffnen Schaut ihr in die Mündungen mehrerer Sturmgewehre. Konzerngardisten rennen an euch vorbei. Ihr werdet nach draußen gebracht und medizinisch versorgt. Eigentlich hattet ihr mit Konzernknast gerechnet, doch schließlich taucht ein Mann in einem schwarzen Anzug auf.

„Guten Tag! Meine Name ist ... Johnson, Frau Karnas hat uns bereits erzählt, dass sie von ihr angeheuert worden sind. Ich kann ihnen versichern dass es Frau Karnas gut geht und dass sie sich nun in psychiatrischer Behandlung befindet. Wir haben ihr erzählt, dass ihr Mann bei einem Forschungsunfall ums Leben gekommen ist. Egal was sie dort unten gesehen haben ich schlage vor sie vergessen es ganz schnell wieder. Die Summe von 30 000 Nuyen pro Kopf dürfte es für sie einfacher machen uns kleines Missgeschick zu vergessen. Im Gegenzug sehen wir davon ab, dass sie in unsere Institution eingedrungen sind. Nun meine Herren wie sieht es aus?“

Hinter den Kulissen:

Die Runner haben überlebt und bekommen nun ein großzügiges „Schweigegehd“ angeboten, haben sie eine andere Wahl als anzunehmen? Nicht wirklich... Wenn sie den Johnson mit geklaute Aufzeichnungen oder sonstigen Dingen erpressen wollen, kann das ganze gewaltig schief gehen der Johnson erhöht die Summe noch auf 35 000 Nuyen, dann ist seine Geduld allerdings erschöpft und er lässt die Runner abführen. Die Runner werden sicherlich das Geld annehmen.

Sag's ihnen ins Gesicht:

Der Johnson drückt euch ein paar beglaubigte Credsticks in die Hand, danach werdet ihr von ein paar Gardisten vom MRI Gelände geführt. Was für eine Nacht... ihr seid euch sicher das MRI ein Auge auf euch haben wird, denn ihr seid nun ein Risiko. Doch im Moment zählen nur die 30 000 Nuyen in eurer Tasche. Ihr denkt an Frau Karnas, die junge Frau die verzweifelt nach ihrem Mann suchte, doch hattet ihr eine andere Wahl?

Karmaverteilung:

3 Punkte für das Überleben

1 Punkt wenn die Markus Lester lebend mit nach draußen gebracht haben

2 Punkte wenn sie das Geheimnis um Pandora lüften und herausfinden was passiert ist.

2 Punkte wenn sie alle fünf mutierten Critter getötet haben.

Sonstige Punkte für Rollenspiel oder sonstige Besonderheiten nach Ermessen des Spielleiters.

Schlusswort:

Ich hoffe ich habe mit diesem Abenteuer auch für andere Spielgruppen einen spannenden Run geschaffen. Feedback ist erwünscht, deshalb hier meine E-Mail Adresse: myras@credstick.de

EOF

Downloaded from www.credstick.de

© by Myras