

Jagt den Schatten

Ein Abenteuer für Shadowrun V2.01 D

von Juri Barthel

Die Rechte liegen beim Autor.

>>>>>[an den Spielleiter]<<<<<

Diese Beschreibung eines SR-Abenteuers ist als Leitfaden aufzufassen. Die angegebenen Ereignisse können nach Deinem Ermessen abgeändert werden. Ich hab absichtlich darauf verzichtet, Charaktereangaben einzufügen. Beim Leiten des Abenteuers hab ich auch keine gebraucht. Bei unserem Run gab es keine große Schießerei und so ist das Stück hier auch gedacht. Es kommt vielmehr auf das Timing und kombinatorische Geschick der Spieler an, die möglichen Teilziele zu erreichen. Bei uns hat das Abenteuer nur 4 Stunden gedauert (5 Spieler). Vielleicht lohnt sich ein Zusatz, der das ganze noch in die Länge zieht.

Zur Notation der Proben: Zuerst wird die entsprechende Fertigkeit oder das Attribut angegeben, dann der Mindestwurf ohne Modifikatoren in runden Klammern. In eckigen Klammern wird die nötige Anzahl von Erfolgen angegeben. Ohne eckige Klammern bedeutet, ein Erfolg reicht aus.

>>>>>[nach einer Folge von FX]<<<<<

>>>>>[Prolog]<<<<<

Rolly Taylor wacht auf. Sein Kopf schmerzt, whuum whuum .. whuum whuum, sein Puls geht sehr langsam. Es dauert eine Weile, bis er sich seiner bewußt wird. Wo bin ich, ist die erste Frage, die ihm durch den Kopf schießt. Als er sich noch etwas schläfrig aus der Horizontalen erhebt blickt er in einen roten Laser, der sich an in der Luft schwebenden Staubpartikeln reflektiert. Als sein Kopf den Strahl unterbricht flackert ein Vidschirm am Fuße des Bettes auf. Was soll die Scheiße fragt sich der Specialeffects-Regisseur. Aus dem Schirm erkennt er das Gesicht eines alten Bekannten. Ein überaus durchschnittliches Aussehen, das den überaus überdurchschnittlichen Intellekt überdeckt.

Ljuba. Viktor Ljuba, wann wird er diesen Dreckskerl endlich los sein. Das Vid spielt weiter: "Hallo Rolly! Gut geschlafen. Keine Sorge. Dich hat niemand vermißt. Es ist garnicht so einfach, Du zu sein. So viele Verpflichtungen. Doch einen Vorteil hat es schon. Ich brauch mir keine Sorgen um LoneStar zu machen. Du aber. Sie suchen nach Dir. Grüß Angie von mir!"

Dieser Mistkerl. Als das Bild verblaßt und das weiße Rauschen einsetzt, hat sich Rolly schon von der Liege erhoben. Er findet sich in einem kargen, kalten Raum. An seinem Armgelenk ist eine GPS Uhr. Nachdem er den Chip aus dem Vid gezogen hat, sucht er sich den Ausgang und tritt auf eine Gasse in Puyallup ...

Einen Tag vorher hat Viktor "Melion" Ljuba, mittels Rolly's Identität den Waffenschieber Jose Celemares in dessen Laden ermordet, nachdem er sich seine Bestellung, ein Barkley's 15mm abgeholt hat.

Zwei Tage vorher hat Melion in seiner Rolly-Verkleidung Tucker Hayes den Besitzer eines Elektronikladens, bei dem Rolly immer eingekauft hat geekelt.

Drei Tage vorher trat Melion als Rolly bei der Filmabschlußparty auf. Es war die Produktion "Flight

Unlimited", viele Luftaufnahmen, viele Waffen, viele Explosionen. Eben alles, was viel Action macht. Dabei hat er zur Eröffnung eine Rede gehalten, bei der er folgenden Satz fallen ließ "Der rote Weg wird dem Minister einen angenehmen, heißen Empfang bereiten." als er die Ankunft des Chinesischen Kulturministers ansprach, der in drei Tagen in Seattle eintreffen wird, um die Entscheidung über die Vergabe der Filmrechte bezüglich eines Werbeprojekts der chinesischen Regierung zu verkünden. Viele der auf der Party anwesenden Gäste hatten sich dafür beworben. Angela "Angie" Ramirez, Rollys Mitarbeiterin und beste Freundin war auch auf der Party. Sie kann sich später an diesen Satz erinnern. Nach Ende der Party ging Angie mit dem pseudo-Rolly ins Bett. Danach schlug dieser sie zusammen und zeigte ihr seine wahre Identität. Angie will sich jetzt rächen. Rolly weiß von dieser Geschichte nichts. Während dieser drei Tage war er bewußtlos und kann sich an nichts erinnern.

Nachdem sich Rolly behutsam durch die Straßen manövriert hatte, schaffte er es endlich einen seiner Kontakte zu erreichen. Rolly hat vor, Melion endlich zu erledigen und will deswegen ein Runnerteam anheuern. Sein Kontakt kennt einen Kontakt der Spieler und vereinbart für diese ein Treffen in Everett. Inzwischen hat Melion seinen Weg fortgesetzt. Die Ablenkung, die Rolly den Cops liefert, wird dafür sorgen, daß er beruhigt seinen Plan durchziehen kann. Der chinesische Minister soll sterben. Er selbst verdient nicht schlecht dabei. Gerade steht er in der Bellevue Concert Hall, wo das Treffen des Ministers stattfinden soll. Sein Aktenkoffer trägt die tödliche Ladung. Er sieht in den Raum und erkennt direkt den Stuhl des Ministers auf dem Podium. Ein geringer Druck seines Daumens unter den Griff des Koffers öffnet leise das Geheimfach an der Vorderseite. Durch seine Brille kann er jetzt den ansonsten unsichtbaren UUV-Laser erkennen. Er korrigiert, bis der Punkt mitten in der Lehne steht. Dann löst ein weiterer Druck am Griff die Gasladung und mit einem leisen Zischen landet der Peilsender am vorgesehenen Ort. Als sich das Fach am Koffer schließt, macht sich der Killer wieder aus der Konzerthalle davon. Niemand kann ihn erkennen. Masken öffnen alle Tore...

>>>>[Treffen mit Rolly Tailor um 19:00 in Ebey's Bar [#4 I] 112th Street SW und Airport Road, Besitzerin Jenny Ebey]<<<<<

Ihr betretet nicht zum ersten Mal Ebey's Bar, nachdem Euch die Türsteher-Trolls, die es schon lange aufgegeben haben jeden zu durchsuchen, eingelassen haben. Es ist eine der Kneipen, wo sich die Runner vor oder nach den Runs treffen. Decker und Chipheads kippen Ebey's üble Brühe bei wichtigen Geschäften. In einer der heimlichen Ecken trifft ihr den Mann, den Euch euer Kontakt als Rolly Tailor beschrieben hat. Er scheint euch auch zu erkennen, denn als ihr euch dem Tisch nähert hellt sich seine hoffnungslose Miene wenigstens um einen winzigen Gradienten auf.

"Hallo ich bin Rolly Tailor!"

"Mac hat mir gesagt, daß ihr zuverlässige Leute seid. Ich bin froh, daß ihr endlich da seid. Ich bin verzweifelt. Jemand versucht mich reinzulegen. Ihr müßt mir helfen. es soll nicht euer Schaden sein. Leider kann ich mich nirgendwo blicken lassen, deswegen hab ich momentan nicht viel zu bieten. Doch wenn ihr mit 10000 im Voraus einverstanden seid, kann ich euch vielleicht später mehr geben. Wie siehts aus."

"Find ich toll von Euch. Es ist Melion, ein Typ der eigentlich Viktor Ljuba heißt. Er hat mir früher schon mal Ärger gemacht. Er ist ein Verwandlungskünstler, nein, kein Gestaltwandler. Ist verdammt gut mit Elektronik ausgestattet, viel Computerzeugs und so. Ausßerdem arbeitet er grundsätzlich allein. Er kann perfekt Masken machen, wenn er genug Daten hat. Vor drei Tagen hat er mich kaltgestellt und irgendwo aufbewahrt. Heute Morgen bin ich in einem Zimmer in Puyallup

aufgewacht. Dort hat er mich zum Schluß aufbewahrt. Als ich Aufgewacht bin lief eine Vid Nachricht. Ich hab sie euch mitgebracht."

Er zieht ein kleines Pad von Handflächengröße aus der Tasche und bedient über den Touchscreen die Vid-Wiedergabe. Ihr seht {die Nachricht aus dem Prolog + Aussehen von Melion} als der Film zuende ist, steckt er das Pad wieder ein und fährt fort:

"Seitdem bin ich nur einmal zu hause gewesen und hab das Geld geholt." Er gibt Euch 10000 Nuyen auf einem Credstick. "Ich hab dort Angie getroffen. Sie wußte schon über alles bescheid und hat auf mich gewartet. Sie hat schon mit LoneStar gesprochen, weil Melion anscheinend mit meiner Identität Tucker Hayes, einen guten Freund von mir, getötet hat. Sie haben ihr nicht ganz hundertprozentig geglaubt, ich kann nichts beweisen. Ich hatte eine GPS Uhr an, als ich aufgewacht bin. Sie gibt drei Orte an. Einer ist der Ort, wo unsere Filmabschlußparty war, ich war aber garnicht da, der andere ist in Bellevue und dann noch einer in Redmond. Ich hab die Uhr Angie gegeben, sie wollte sie unbedingt checken. Ich werd jetzt erstmal untertauchen, bleib aber mit euch in Kontakt. Hier ist meine Telfonummer: 9206 (72-5996). Meine Wohnung ist in einer Lagerhalle in Bellevue NE 86th Street im Innenhof von Nummer 123, falls ihr nach Angie sucht, ist sie wahrscheinlich dort. Gebt mir bitte auch eine von Euren Nummern, sonst muß ich immer über Mac mit euch kommunizieren!"

"OK! Wenn ihr Melion habt, stellt ihn bloß. Anscheindend hat er irgendwas in den nächsten Tagen vor, entweder Rache an mir oder ein großes Ding. Er wird von vielen Staaten gesucht. Er ist ziemlich berühmt, als Killer. Ihr könnt ihn zum Beispiel LoneStar übergeben. Aber ihr müßt beweisen können, daß ich nicht an diesem Mord schuldig bin. Wenn alles klappt, kann ich euch dann auszahlen. Reichen Euch 100000?"

>>>>>[Angie ist in Rolly's Wohnung anzutreffen]<<<<<

Eine junge blond Frau, 1.70 groß, gutausehend, spanischer Stil macht Euch auf. Sie hat eindeutig Schrammen auf dem Gesicht. Komisch, daß Rolly Euch davon nichts erzählt hat. "Hi, kommt rein, Rolly hat euch schon angekündigt. Ich bin Angie. Womit kann ich Euch denn helfen?" Sie führt Euch in die Halle, entlang an vielen Regalen, die mit allen möglichen Requisiten vollgestopft sind. Außerirdische oder andere Critter in jeder erdenklichen Form, Leinwände, alles, was das Filmerherz begehrt. Dann tut sich eine geräumige stilvolle Wohnung vor Euch auf. Es gibt eine Treppe nach oben, wo es hinter einer Leinwand weitere Räumlichkeiten zu geben scheint. Außerdem gibt's noch eine andere Tür nach draußen, Ihr seid wohl durch den Hintereingang reingekommen. Angie setzt sich an ein Computerpult mit mehreren integrierten Bildschirmen, Touchscreens und allem Schnick-Schnack, von dem ihr so noch nie eins gesehen habt. Rolly muß ne Menge Geld haben, um sich die ganze Ausrüstung hier leisten zu können.

>>>>>[was gibt's]<<<<<

*GPS-Daten:

- Ort der Abschlußparty: "Melion war als Rolly dort" (mehr gibt sie jetzt nicht her)
- Ort des Mordes an Tucker Hayes: "Bellevue, DeGear's Elektronik, 148th Avenue NE und Eight Street NE, also fast direkt um die Ecke von hier aus. Rolly hat immer sein Spielzeug bei Tucker Hayes eingekauft. Ich hab das seinem Freund bei der Cops erzählt. Der kennt Rolly und weiß, daß der niemals einen seiner besten Kumpels töten würde. Verdammt! Rolly würde niemanden so einfach töten. Aber Richardson, der Cop, hat gesagt, daß er nichts machen könne. Es gibt Zeugen die Rolly identifiziert haben."
- 3. Ort Puyallup: "Remington Drive NW Nr. 1220, Wohnung von Jose Celemares, hat Vorstrafen: Helerei, BTL-Dealer und anderes."

*Angie auf Schrammen angesprochen:

+CHA(6)[2] Angie erzählt von ihrem Problemchen mit Melion {siehe Prolog} -> weiter siehe Unten Vid-Aufnahme ansehen (keine 2 CHA(6) Erfolge: Angie erzählt euch, daß sie einen kleinen Unfall mit dem Auto hatte. Das Auto ist auf Nachfrage der Runner in der Werkstatt.)

*INT(8):

das ganze Zimmer wird durch ein ausgeklügeltes Sicherheitssystem mit versteckten Kameras überwacht, ziemlich kostspielige Angelegenheit. +INT(8)[2] Erinnerung daran, daß Melion als Rolly auf der Party war. Charakter stellt sich die Frage, Was hat er danach gemacht? Angie wirds wissen -> Frage an Angie gestellt: +CHA(6)[2]: s.u. bei {+CHA(6):}

*PSYCHOLOGIE(5)[2] oder INT(4) beim Askennen von Angies Aura:

Angie hat ein Problem, daß sie verheimlicht. Sie ist durch irgendein Ereignis psychisch in Mitleidenschaft gezogen worden. +CHA(6):(Gespräch unter 4 Augen) Sie verrät dem Charakter, was Melion ihr angetan hat (siehe Prolog). Sie will sich an ihm rächen, der Charakter kann und sollte versuchen sie davon abzubringen. Sie analysiert gerade eine Aufzeichnung davon. Sie kann sie Dir zeigen (oder auf Chip mitgeben). +INT(11)(drei Versuche): Dir fällt auf, das auf dem Tisch, neben der Eingangstür neben zwei Gläsern mit Sekt auch ein Schlüsselbund liegt. Als Melion geht, nimmt er diesen Schlüssel mit, es ist wohl seiner. Angie kann ranzoomen. Auf einem Schlüssel ist eine Gravur zu erkennen: Lock Smith's; KeyParadise; A808C; Lock Smith's Matrix-System ist gesichert und Angie keine Deckerin. Sie kommt nicht rein. Ein anderer muß es probieren.

*oder: Durch gutes Rollenspiel oder unschlagbare Argumentation (schließlich ist Angie auch nur ein Mensch) können die Runner Angies Vertrauen gewinnen, ohne die Proben zu würfeln. Sie läßt sich dann leicht davon überzeugen, daß die Runner den Job lieber allein erledigen wollen, und vor allem auch fähig sind das richtig anzupacken.

*nicht die Schlüsselinfo bekommen:

Im Laufe des Tages kann Angie, nachdem sie sich das Vid mit Melion und ihr 50 mal angesehen hat, was feststellen. Die Schlüssel! Sie checkt die Schlüssel von Melion und kann die Adresse seiner Wohnung herausbekommen. Bevor sie losfährt, um sich an Melion zu rächen, ruft sie bei Rolly an und sagt ihm was sie vor hat. Der will sie aufhalten, hat aber keine Chance. Er benachrichtigt die Runner. -> siehe >>>>>**[Anruf von Rolly]**<<<<<

*Angie:

Haben die Runner nicht erkannt, daß Angie ein persönliches Problem mit Melion hatte, verfolgt Angie einen Racheplan. Sie versucht dann wie Ihr nach Melion zu suchen.

>>>>>**[DeGear's Elektronik]**<<<<<

Ihr seid jetzt am Laden von DeGear's Elektronik. Es ist viel los hier. Noch immer stehen jede Menge LoneStar Wagen rum. An der Eingangstür des Ladens lungern zwei Straßencops rum. Drinnen scheint noch die Untersuchung zu laufen. Leute in langen Mänteln sind da. Einige Fotografen schwirren rum. Spuren werden aufgenommen. Tucker wurde anscheinend mitten im Laden erschossen.

>>>>[was gibt's]<<<<

*COP ansprechen:

{"Was wollt Ihr?"}

{"Du kannst jetzt hier nicht rein, hier läuft 'ne Untersuchung"}

{"Willste Ärger machen?"}

{"jemand hat den Verkäufer erschossen, und jetzt geht bitte weiter"}

{"es war Rolly Taylor, der Typ vom Film"}

falls jemand irgend ein Wort über Rolly Taylor äußert: Der Cop greift zum Funkgerät und der andere gibt den Runnern die Anweisung hier zu warten.

Er funkt: "Boss, hier vorne weiß jemand was! Komm mal her!"

Die Runner können jetzt versuchen noch wegzulaufen, Cops verfolgen sie nicht, rufen nur hinterher, daß sie stehenbleiben sollen. Greifen sie jedoch die Cops an, werden sie doch verfolgt. Werden die Runner gefaßt, werden Fingerabdrücke usw. genommen und sie werden stundenlang verhört und wegen Tötlichkeit gegen LoneStar angeklagt...(? dann wäre ende ?), laufen die Runner nicht weg, kommt Richardson.

*Runner fragen nach den Cop Richardson:

die Türsteher-Cops rufen ihn über Funk. Da er ein Freund von Rolly ist, können die Runner ruhig mit ihm sprechen. Das Gespräch läuft wie das mit Mr. DeGear s.u.

*Mr. DeGear anrufen: "Hallo, DeGear?"

{"Wer spricht da bitte?"}

{"Ja, was für ein komisches Ding. Rolly war ein guter Kunde und ein guter Freund von Tucker. Nicht nur, daß er ihn ermordet hat, er hat auch noch 'nen ziemlich guten Magschloßknacker mitgehen lassen. Das ist nicht Rollys Art. Der würde niemanden ein Haar krümmen und er hat weiß Gott genug Geld, um nicht klauen zu müssen. Aber die Cops gehen nach den Zeugenaussagen. Die sind allerdings eindeutig."}

{"Es war ein registrierter Magschloßknacker Stufe 6. Sollte man ihn finden, ist er eindeutig identifizierbar. Von denen gibts nicht viele."}

{"Ich glaub nicht, daß es Rolly war."}

{"Keine Ursache. Bis später mal."}

{"Ich hab noch viel zu tun, Tschüß."}

>>>>[Jose Celemares]<<<<

Als ihr in die Straße kommt, seht ihr schon das Haus, zu dem die Adresse gehört. Ihr nähert euch, und als ihr noch 100m entfernt seid, geht plötzlich die Tür auf. Ein Typ mit einer alten gefütterten Militärjacke kommt aus dem Haus, zündet sich 'ne Zigarette an und schaut sich etwas unsicher in der Gegend um. Er geht auf den Bürgersteig und läuft von euch weg die Straße entlang.

>>>>[was gibt's]<<<<

-die Runner können den Mann (Name: Mario Faliero) verfolgen, der als er merkt, daß sie hinter ihm her sind, wegläuft. Wahrscheinlich fangen sie ihn: Er erzählt euch, daß er's nicht war, daß er unschuldig ist. Ihr habt nicht die geringste Ahnung, wovon er überhaupt spricht. + nach etwas Drohung sagt er euch, daß Jose in seinem Haus dort erschossen rumliegt. Er hat gesehen, wer's war und gibt eine Beschreibung von Rolly (eigentlich war's Melion, aber das weiß der Typ nicht), der am

Tag bevor ihr den Auftrag übernommen habt hier war und eine Barkley's 15mm (kann grobe Beschreibung geben) abgeholt hat. Der Typ sagt, daß er für Jose gearbeitet hat und die Waffe selber getestet hat. Tolles Teil, super präzise.

*Barkley's 15mm Info:

15mm Kaliber, Länge: 1.80m, Gewicht: 21 kg, Modi: HM/SM/AM, RW: bis 1300m, auf 500m Abweichungen unter 3 cm, Schadenscode: 16T, hochgehärtete Titanlegierung, Stativ mit elektronischer Zielsteuerung, Hochfrequenz-Zielsucher auf einen Sender, der das Ziel markiert (1.345 055 GHz), geliefert mit 10 Schuß Munition in einem Streifen, nur vom Stativ aus abfeuerbar. Kostenpunkt: 35000 Nuyen, Staßenindex 3;

- im Haus:

Jose, oder das was Jose mal war sitzt auf einem Stuhl und hat ein Loch im Kopf, das wahrscheinlich aus einem Schuß mit einer schweren Pistole stammt. überall liegen Sturmgewehre Typ AK-97 rum.

>>>>[Lock Smith's - Key Paradise]<<<<

Lock Smith liegt im Norden von Renton. Die Adresse kann in den örtlichen gelben Seiten oder über die Telefonauskunft gefunden werden. Im Laden ist nicht viel los. Hauptsächlich bedient ein kleiner Mann, der nur weiß, wie ein Schlüssel herzustellen und zu verkaufen ist. Sämtliche Information über den Schlüssel hat der Chef und der wird laut Verkäufer nie jemanden was über einen bestimmten Schlüssel erzählen. Das verletze seine Berufsehre. Zudem wird zu jedem Schlüssel eine passende Magnetkarte ausgegeben. Nur mit dieser Karte oder der Generalschlüsselkarte von Mr. Smith kann man auf die Informationen zugreifen. Mr. Smith hat seine Karte immer bei sich.

>>>>[was gibt's]<<<<

Besuch Vorort bringt also erstmal nichts weiter. Wenn keiner zusieht (Ablenkung), oder keiner da ist, kann man den Mr. Smith in seinem Büro aufsuchen, hinten im Geschäft ist ein Vorhang, wer durchgeht löst allerdings über gut versteckte Lichtschrankensensor bei Mr. Smith im Büro Alarm aus (nicht bei INT(6)[2] Erfolgen). Wenn Alarm ausgelöst, sieht Smith die Ankömmlinge über Kamera, sonst bleibt er im Büro sitzen, daß hinter dem Vorhang links eine Treppe aufwärts hinter einer schweren Stahltür ist (Magschloß(6)). Im Büro kann Smith wenn kein Alarm ausgelöst wurde beim Schlafen überrascht werden, die Tür war dann auch offen, sonst ist die Tür verschlossen und Smith im Nebenzimmer und beobachtet. Sollten die Runner ins Büro einbrechen ruft er LoneStar an und geht dann, wenn es nur bis zwei Eindringlinge sind mit einer Schrotflinte (Enfield, Flechettegeschoss, Fertigkeit Feuerwaffen 4) auf die Runner los. Er hat zudem die Generalschlüsselkarte und die Magschloßschlüssel dabei. Im Büro steht der Schreibtisch mit dem Terminal, eine Couch und einige Stühle. Im Nebenzimmer sind Überwachungsbildschirme und sehr viele Schränke mit verschiedenen Sicherheitsschlössern. In den unzähligen Schüben liegen nach Fertigungsnummern geordnet die entsprechenden Schlüssel. Auch der mit Nr. A808C. Mit wirksamen Druckmitteln oder für 2000 Nuyen gibt er die Info über den Schlüssel A808C, die er über sein Terminal abrufen.

*Decker ins System eingedrungen:

Das System ist bis zum Vormittag des Tages, an dem das Meeting des chinesischen Kulturministers stattfindet um 10.00 Uhr abgeschaltet. Vorher sollten die Runner auch keine Möglichkeit haben die

Schlüsselinformation zu bekommen. Im DS befindet sich die gesuchte Information über den Schlüssel A808C.

*Das System:

- CPU: orange, kein IC
- SPU1: orange, graue Blaster IC
- SPU2: grün, keine IC
- DS: orange, graues Wirbel IC, hier befindet sich die gesamte Datenbank über die Schlüssel
- I/OP1: grün, weiße Barriere IC, Terminal im Büro von Mr. Smith
- I/OP2: grün, weiße Barriere IC, Terminal im Laden
- SAN: orange, graue Aufspüren IC

*Schlüssel A808C:

gehört zu einer Wohnung in Renton: Ortsteil Kent: Clark Lake Road 1120, ausgestellt auf den Namen Harry Tanglewood für ein Einfamilienhaus.

>>>>[Anruf von Rolly]<<<<

"Hört zu, es muß jetzt schnell gehen. Macht euch umgehend auf den Weg nach Renton, Ortsteil Kent: Clark Lake Road 1120. Angie ist dabei eine Dummheit zu begehen. Sie hat Melions Versteck ausfindig gemacht. Geht hin und haltet sie auf. Melion sichert sein Haus mit Bomben, die einen 30 Sekunden Timer haben!"

>>>>[vor Ort]<<<<

Ortszeit sollte mindestens 18:45 Uhr sein. Wenn die Runner schneller sind, kannst Du alles durch Verkehr oder Gängs etc. hinauszögern, so daß nur noch maximal 1h15min Zeit zum Meeting des Ministers ist.

*(auch wenn Angie keine Rachepläne mehr haben sollte, ist sie hier. Sie will den Runnern eben helfen. Sie weiß zudem über die Bombe im Haus bescheid.)

Angie hockt gerade vor der Tür und spioniert durch den Briefschlitz ins Innere. Als ihr auf euch aufmerksam macht, erzählt sie euch von dem Schlüsselbund, das ihr bei einer Aufnahme der Überwachungskameras aufgefallen ist. Sie konnte einen der Schlüssel bis hierhin zurückverfolgen. Das muß Melions Versteck sein. Hat sie einen Computer gesehen, auf dem noch einige Daten waren, die sie gerne hätte. Das wird uns wahrscheinlich helfen, Melion zu finden. Die Runner sollten unbedingt auch vorher einen Blick in den Raum werfen, denn auf dem Tisch liegt ein Magschloßknacker Stufe 6. Hinter dem Tisch steht ein mittelgroßer Aktenkoffer aus schwarzem Leder. Er ist nur zu sehen, wenn ein Runner am Tisch steht und mindestens einen Wahrnehmungserfolg gegen (5) hat. Der Koffer enthält die Maskentools, die Melion braucht, um Rolli's Maske zu basteln. (Er kann auch dazu helfen, Rolli's Unschuld zu beweisen (falls die Runner die Sache mit dem Magschloßknacker nicht checken)).

>>>>[was tun?]<<<<

Ein schneller Runner am besten mit Computerkenntnissen kann, nachdem das Schloß geknackt wurde in weniger als 30 sek. versuchen, entweder die Bombe zu entschärfen, oder an den Computer zu gehen. Angie sagt ihm, was er in die Shell eintippen soll >>>>[#eintippen]<<<<, nachdem er einen Chip eingelegt hat. Hat keiner der Runner einen Chip, dann muß er eben einen von Melion

nehmen. Auf dem Tisch liegen genug rum. Alle Zugänge zum Haus sind mit der Bombe verbunden und nicht zu umgehen. Angie weiß über die Bombe bescheid. Sie wäre durch die Vordertür zum Computer gelaufen, da das der schnellste Weg ist.

An der Vordertür ist ein Magschloß Stufe(5). Kräftig Treten tut's aber auch. Sollte jemand den passenden Schlüssel haben, hilft das nicht gegen die Bombe. Sie tickt auf jeden Fall los.

Sobald die Aktion losgeht, starten die 30 Sekunden.

Der Ausführende Runner muß einen Reaktionstest gegen (4) würfeln.

bevor er losläuft vergehen damit schon (4 minus Erfolge, minimal 0) Sekunden.

1.5 Sekunden bei Schnelligkeit 5 zum Computer hin (das bedeutet $1.5 * 5 / (\text{Schnelligkeit des Runners})$ Sekunden für den Runner, also bei Schnell. 7 nur noch 1.07 Sekunden)

+ 4 Sekunden Chip finden

+ 1 Sekunde Chip einschieben

Probe: (INT(5) und SCHN(5)) oder COMPUTER(3) Erfolge zählen und von 12 abziehen ->

Eintippzeit

ERROR: wurde bei der INT- oder COMPUTER-Probe kein Erfolg erzielt, ist die Eingabe fehlerhaft, der Computer meldet nach der 1. Eingabe einen Fehler (2 Sekunden sind vergangen), die Eingabe kann beliebig oft wiederholt werden (GM: Tip geben Karmapool zu nutzen)

+ 11 Sekunden Chip beschreiben während dieser Zeit sollte sich der Runner entweder den Magschloßknacker oder (nach einem erfolgreichen INT(5) Test) den Aktenkoffer schnappen. Werden beide bei der Explosion vernichtet, gibt es keinen Beweis, daß Rolly nicht Tucker Hayes ermordet hat. Die Runner müssen nur noch zusehen, daß man ihn bei Melion findet.

+ 1 Sekunde Chip entnehmen

1.5 Sekunden zurück zur Tür bei Schnelligkeit 5

die Bombe geht hoch: -BOOOOM- (Zentrum liegt zwischen Tür und Computer, 1M zum Comp., 5 Meter zur Tür)

Charkter im Raum: $(31 - 3 * (\text{Abstand in Meter}))T$

(zum Computer sind's 1 Meter)

(zur Tür und den nächsten Fenstern sind's jeweils 5 Meter)

Charakter direkt in der Tür: 7T

Charakter vorm Haus in zwei Metern Entfernung noch 2T

weiter entfernte Charakter können nach Spielleiterermessen durch den Druck auch weggeschleudert werden, für die, die Schaden abzuwenden haben gilt das ohnehin.

Das Haus stützt ein.

>>>>[#eintippen]<<<<<

>

>ACCESS LOCAL WORKMEM (über Arbeitsspeicher verfügen)

>GET VAR NMEM=[0000:0000,32FF:FFFF] (Arbeitspeicher in Variable kopieren)

>PUT [NMEM] /DEV/FCD1 -L -F (Variableninhalt als Datei auf Chip schreiben)

>

>>>>[Bombe]<<<<<

2m hinter der Tür an der Wand angebracht.

Sie ist mit einem Deckel gesichert, auf dem ein Tastenfeld mit Zahlen ist. Die verbleibende Zeit ist auf einer LCD-Anzeige ablesbar. Der Deckel kann mit einer Elektronik(5) Probe in Basiszeit 20 Sekunden abgenommen werden, ohne die Bombe auszulösen. Dann ist ein Sprengstoffe[/

Plastiksprengstoffe](5) Erfolg nötig, um die Gefahr in nochmals 3 Sekunden zu bannen. Es handelt sich um 5kg Plastiksprengstoff Komposit XIV C(14), teurer Stoff (600 Nuyen pro kg, Straßenindex 3, Verfügbarkeit 14/8 Tage).

>>>>[**Chip checken**]<<<<

Ihr konntet gar nicht reagieren, als Angie euch den Chip aus der Hand gerissen hat. Verdutzt seht ihr zu, wie sie jetzt ziemlich schnell die Straße hinunter zu einem schwarzen Transporter rennt. Der Transporter gehört zu Tailors Ausrüstung und ist mit jeder Menge elektronischem Spielzeug ausgestattet. Als ihr in den Wagen steigt sitzt Angie am Computer und lädt die Daten aus vom Chip in den Speicher. Es baut sich ein Bild auf. Zu sehen ist der Plan eines Gebäudes. Ein Stockwerk ist abgebildet.

GEBR/STR(5)

{+ Ihr erkennt die Bellevue Concert Hall an den Umrissen. Das Stockwerk könnt ihr allerdings nicht entziffern. Angie sagt: "Wozu zum Teufel brauchte Melion diesen Plan? Was hat er vor?" }

{- Ihr habt keine Ahnung, was das für ein Gebäude ist. Angie weiß es auch nicht und läßt den Computer einen Suchalgorithmus ausführen: "Das kann wohl was länger dauern, da ich den Maßstab des Plans nicht kenne." }

*(Ihr habt herausgefunden, das der Plan auf dem Computer zur Bellevue Concert Hall gehört; falls die Spieler nicht selbst drauf kommen:) +INT(5): Ihr stellt euch die Frage "Was gibt es denn da für Veranstaltungen heute oder morgen?" Angie checkt direkt den Veranstaltungsplan: >>>>

[**#Veranstaltungsliste**]<<<<. Sie wirkt plötzlich sehr nachdenklich und dreht ruckartig ihren Kopf zu euch: "Mir ist gerade was eingefallen. Ich hab euch doch erzählt, daß Melion als Rolly auf der Abschlußparty zum letzten Film war. Er hat dort eine Rede gehalten. Dabei hat er irgendwas wie: '...dem Chinesen einen angenehm heißen Empfang bereiten...' gesagt. Das muß es sein!" Jetzt wird es euch auch klar, als ihr auf den Veranstaltungsplan seht. Der chinesische Kulturminister hat ein Meeting in der Bellevue Concert Hall, in einer Stunde. Melion hat sicher seine Barkley's schon in Stellung gebracht.

*Falls immer noch keiner der Runner eine Ahnung von Angies Intermezzo mit Melion hat, laß jeden nochmal einen INT(8)[2] Wurf machen. Hat jemand diese 2 Erfolge, dann fragt er sich, was Rolly (Melion) nach der Abschlußparty gemacht hat. Stellt er Angie diese Frage, passiert folgendes: nachdem der Runner, der die Frage stellt einen CHA(6) Erfolg hat, erzählt sie ihm von der Geschichte mit Melion und die Runner können ihr ausreden, daß sie ihren Rachefeldzug fortsetzt. Hat der Runner keinen CHA(6) Erfolg, lügt Angie ihn an und behauptet, daß Sie Rolly (Melion) nach der Party nicht gesehen hat. Angie geht dann auch zum Clyde Hill Plaza und taucht dort auf, als die Runner Melion gefaßt haben. Sie schießt dann mehrmals auf ihn, um ihn zu töten. Durch gutes Rollenspiel oder unschlagbare Argumentation (schließlich ist Angie auch nur ein Mensch) können die Runner Angies Vertrauen gewinnen, ohne die Proben zu würfeln. Sie läßt sich dann leicht davon überzeugen, daß die Runner den Job lieber allein erledigen wollen, und vor allem auch fähig sind das richtig anzupacken.

*die Runner können mit einem anonymen Telefonanruf vor dem Attentat auf den Minister warnen. Trotzdem will der Minister den Termin einhalten und ist nicht dazu bereit, einen anderen auszuwählen. (aber das erfahren die Runner erst, wenn's schon fast zu spät ist)

>>>>[**#Veranstaltungsliste**]<<<<

heute:

- 11.00 .. 16.00: "Tangela ode Kali", Oper (Opernsaal Erdgeschoß)

- 15.45 .. 17.30: "Chicken gets all", Trid-Show (Trid-Saal)
 - 20.00 .. 21.30: Meeting mit Kun Dang Chao, Konferenz (geschlossene Gesellschaft) (großer Konferenzraum 2. Obergeschoß)
 - 23.00 .. 23.45: Freie Künstler, Kabarett (kleiner Theatersaal)
- morgen:
- 15.00 .. 18.00: "Pets, Pets, Pets", Talkshow (TridSaal)
 - 15.00 .. 17.00: "Meeting mit Fuchi-Vertr., Konferenz (geschlossene Gesellschaft) (großer Konferenzraum)
 - 20.00 .. 22.00: "Morning is Morning", TridFilm (Filmtheater)
 - 23.00 .. 23.45: Freie Künstler, Kabarett (kleiner Theatersaal)
- übermorgen: etc.

>>>>[Harry Tinglewood]<<<<

*Wenn die Runner den Namen ohne zusätzliche Parameter checken bekommen sie nur wieder die Adresse des Einfamilienhauses, das Tinglewood (in Wirklichkeit Melion) vor 3 Wochen gemietet hat. Die Tinglewood-Identität soll sich laut Personenregister-Seattle seit 3 Wochen erst in der Stadt befinden. Vorher existieren keine Daten über diesen Mann. Beschreibung: Mensch, Hautfarbe weiß, Haarfarbe: dunkelbraun, Größe 1.80m, Gewicht ca. 76kg, kleine Narbe über der linken Wange, (genau wie Rolly eine hat, im Prinzip ist es auch eine Beschreibung von ihm)

*die Runner checken Tinglewood, wenn sie schon wissen, das Melion ein Attentat auf den chin. Minister plant. Wenn sie nach dem Namen in Hotels in der näheren Umgebung der Concert Hall suchen, werden sie im Clyde Hill Plaza in Bellevue fündig. Tinglewood (Melion) hat das Apartment 853 gemietet mit Blick in Richtung Concert Hall, Entfernung etwa 600m.

>>>>[das Meeting des Ministers]<<<<

Sind die Runner an der Concert Hall in Bellevue, erfahren sie, das der Minister trotz der Warnung nicht gewillt ist, das Meeting abzusagen. Die Runner kommen da ohne Kon-Karte eines Filproduzenten oder ohne Polizeiausweis nicht rein. Enorm viele Wachen, schwer gepanzert und gut bewaffnet. Panzer stehen da auch zwei rum.

>>>>[Das Clyde Hill Plaza]<<<<

Die Runner haben vom Augenblick, als sie erfahren haben, daß Melion vom Plaza aus sein Attentat durchziehen will wegen des starken Verkehrs ganze 50 Minuten bis zum Hotel gebraucht. Sie haben also noch 10 Minuten. Waren sie zwischendurch noch an der Concert Hall, dann haben sie jetzt nur noch 5 Minuten. Sind sie nicht angemessen gekleidet, werden sie nicht ins Plaza gelassen. Sprechen sie die Wachen auf den Attentäter an, denken diese, daß sie verarscht werden.

Um Zutritt zum Plaza zu bekommen, können sich die Runner entweder gegen die gut ausgerüsteten Wachen durchsetzen, oder mit guter Kleidung und kaum sichtbaren Waffen und Panzerungen Gäste spielen. Wo sich Melion aufhält, wissen sie ja. Einer der Fahrstühle braucht nur 30 Sekunden in die 8. Etage, bei (1W6=1 o. 2, steigt in einer der dazwischenliegenden Etagen jemand zu , die Zeitverzögerung pro Zustieg beträgt 10 Sekunden, für jede der Etagen 2 bis 7 Würfeln!). Die Treppen verlangen gute Konstitution und pro Stockwerk 6 Sekunden bei Schnelligkeit 6. Nach jeder Etage muß ein laufender Charakter eine KONST(5)-Probe schafen. Schafft er diese nicht, benötigt er für die nächsten Etagen jeweils 2 Sekunden länger.

*Die Zeit ist noch nicht abgelaufen:

Melion sitzt als Rolly im Zimmer und bedient die Waffe vom Computer aus. Die Runner können versuchen ihn zu überwältigen oder zu töten. Der Computer ist fertig programmiert und muß entweder zerstört oder mit einem COMPUTER(5) Erfolg gestoppt werden, sonst wird das Attentat nach abgelaufener Zeit ausgeführt. Sollten die Hotelwachen die Runner verfolgen, sollten die Runner Melion die Maske abnehmen und den Wachen erklären, daß das ein international gesuchter Attentäter ist. Angesichts der riesigen Waffe im Zimmer kaufen ihnen die Wachen das sofort ab und bedanken sich sogar noch bei den Runnern. Sollten jedoch die Wachen nicht hinter den Runnern her sein, können sie Melion trotzdem an diese übergeben, oder ihn gut verpacken und LoneStar anrufen. Die Waffe sollten sie als Beweisstück dalassen, sonst bleibt Rolly verantwortlich für den Tod von Jose Celemares. Den von Fingerabdrücken befreiten Magschloßknacker (oder den Aktenkoffer) können sie auch im Zimmer deponieren.

*Die Zeit ist abgelaufen:

Plötzlich gehen etwa zehn ohrenbetäubende Schüsse aus dem achten Stockwerk des Clyde Hill Plaza los. Die Wachen vor dem Hotel werden nervös und rennen ins Hotel rein.

Gehen die Runner zum Hotel, oder sogar rein, kommt ihnen der Rolly(Melion) entgegen.

Ihr seht plötzlich Rolly direkt an euch vorbei laufen. Er scheint euch nicht zu erkennen und geht an euch vorbei. (sie können ihn jetzt überwältigen) und sollten ihn festhalten, bis in wenigen Sekunden die Wachen erscheinen. (In diesen Sekunden müssen es die Runner schaffen, den Magschloßknacker in Melions Jackentasche zu verstauchen (oder Aktenkoffer unter Jacke schieben). Falls sie selbst nicht drauf kommen, INT(6)-Erfolg machts möglich. Die Wachen prüfen eure Anschuldigungen und glauben Euch letztendlich. Melion wird verhaftet, doch der Minister ist Tot.

*!!! Wurde Angie nicht davon überzeugt, daß Rache keinen Sinn hat, taucht sie auf, als die Runner mit Melion beschäftigt sind, ihn z.B. festhalten und geht mit einer schweren Pistole auf ihn los. Mit dem ersten Schuß schießt sie ihm in die Eier, mit dem nächsten will sie ihn dann töten.... !!!

>>>>[Abschluß]<<<<

Ihr habt euch wieder in Ebey's Bar mit Rolly verabredet. Ihr trefft ihn dort an. Er bedankt sich für eure Hilfe und übergibt euch bei erfolgreicher Durchführung 100000 Nuyen auf 5 mal 20k-Credsticks. Falls die Runner den Aktenkoffer noch haben, können sie den an Rolly übergeben. Der freut sich darüber so, daß er noch weitere 10000 Nuyen springen läßt.

>>>>[Karmaverteilung]<<<<

+2 der Runner hat überlebt

+2 der Minister hat überlebt

-1 der Minister ist tot

+1 Angie wird von ihrem Racheplan abgebracht

+2 Melion wurde gefaßt und bloßgestellt

+1 Melion wurde getötet

-1 Melion ist entwischt

+3 Rolly wurde von allen Verbrechen freigesprochen

-1 Rolly ist noch verantwortlich für ein Verbrechen

-> minimal 0, maximal 10