

HALLOWEEN 2060

In der Schattenwelt

Vorwort:

Aloa Fans der Schattenwelt, vorab muss ich sagen, das ist das erste richtige Abenteuer, das ich geschrieben habe und daher nicht ganz so Perfekt - aber das wird schon mit eurer Hilfe. Wenn ihr was habt was man in diesem Run anders Schrieben sollte, dann schreibt mir bitte eine E-Mail an hannibal@sleeping-elite-walker.de und teilt mir eure Gedanken mit. Danke schon mal im Voraus.

Worum geht es in diesem Run? Es geht darum, dass ein Ares Wissenschaftler versucht, Gott zuzuspielen was gründlich in die Hose ging. Der Wissenschaftler der am Rad dreht, ist Prof. Dr. Hanson. Er beauftragt einen Killer um seine Kollegen „die potentielle Mitwisser sind“ ausschalten zu lassen. Dies gelingt auch, doch kurz bevor alle Sterben, erfahren deine Runner was los ist und versuchen mit allen Möglichkeiten, alles zu vernichten bevor es zu spät ist.

Suche dir zu Anfang einen deiner Runner aus, der mindestens in der Oberschicht wohnt bei dem es nachher klingeln soll! Solltest du keinen Runner in der Oberschicht haben such dir einen anderen aus!

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<

Es ist mal wieder Ende Oktober. Um genau zu sein ist es der 31.10. Halloween. Alle haben schon die Kürbissen rausgestellt und alles gruselig geschmückt. Die Kinder freuen sich schon das ganze Jahr auf heute Abend. Im Fernseher läuft H40 und sonstige schaurige Filme auch aus dem späten 21ten Jahrhundert.

Die Kinder fangen langsam an, durch die Strasse zu ziehen um ihr Unheil zutreiben. Klingeln überall um was Süßes zu bekommen.

Auf einmal Klingelt es bei dir (ausgewählter Runner) Sturm, aber du reagierst nicht, weil du deine Ruhe haben willst, da dich der letzte Run echt geschafft hat.

Aber das Klingeln hört nicht auf (*Wahrnehmungsprobe [5]* Du hörst ein heulendes „Hilfe“ Gejammer). Du gehst total genervt zur Tür um nachzusehen wer deine kostbare Ruhe stört.

Du siehst eine total verstörte und mit Blut verschmierte Frau vor dir. Beim näheren hin sehen fällt dir auf, dass es Frau Camaro ist, deine Nachbarin.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Der Runner soll erstmal die Frau beruhigen und fragen was passiert ist. Sie erzählt, dass ihr Mann gerade ermordet wurde! Du denkst dir, warum kommt sie zu mir und geht nicht zu Lone Star. Soll das ein schlechter Scherz sein?! Nach ner Knappen Schachtel Kippen und ner Flasche Soja Whisky erzählt sie dir den Grund und du merkst dass es kein Witz ist. Ihr Mann hat bei Ares als Forscher in der Gentechnik gearbeitet.

„So genau weiß ich auch nicht was der da gemacht hat da es Streng geheim war. Er hatte in den Letzten Tagen viele Unbekannte Anrufe und Briefdrohungen erhalten. Wir haben es Lone Star gemeldet aber die haben nix unternommen. Deshalb wollte ich sie fragen ob sie jemanden kennen der sich der Sache annehmen kann?“

* Diese Daten befinden sich im Anhang

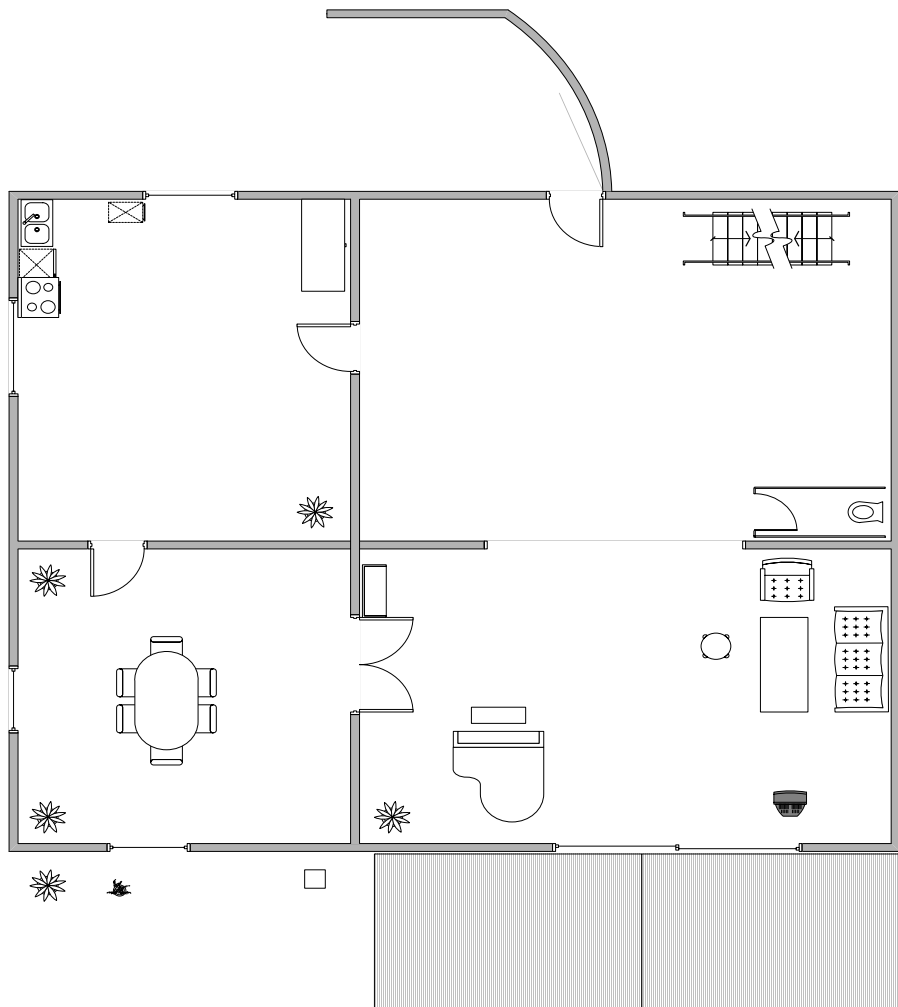
Der Auftrag:

Finden sie den Killer und den Auftraggeber. Als Belohnung gibt es 40'000€

Du solltest dafür sorgen das sich die Runner mal das Haus von Frau Camaro näher unter die Lupe nehmen um weiter Hinweise auf den Killer zu finden.

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<**Im Haus:**

Es ist ein schönes altes Haus und auch so eingerichtet. Frau Camaro führt euch ins Wohnzimmer, wo ihr die Leiche in einem blutgetränkten Sessel findet. Er hat 1 Einschussloch: Im Kopf. *Man kann davon ausgehen das es ein Profi war.*

**>>>>Hinter den Kulissen<<<<**

Jetzt können die Runner ne Denkpause einlegen um zu überlegen, was nun passieren soll. Sollten sie nach der Stelle suchen von wo aus der Killer geschossen hat werden sie mit einer *Wahrnehmungsprobe [5]* Patronenhülsen und Lackspuren von der Waffe finden.

* Diese Daten befinden sich im Anhang

Bei Fragen an die Witwe erfahren sie, wie die Kollegen ihres Gatten heißen. Allerdings nicht, wo sie wohnen.

Es gibt insgesamt 4 Wissenschaftler wovon noch 3 leben!!! *beliebig editierbar*:

Prof. Dr. Hennes

Prof. Dr. Schneider

Prof. Dr. Hanson

Alle drei haben an dem Projekt gearbeitet und ebenfalls Drohungen bekommen, sie jedoch nicht Lone Star gemeldet.

Bei Prof. Hennes:

Fall A:

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

Wenn deine Runner Schnell genug sind:

Ihr/du kommt/st bei Hennes an. Ihr hört nur noch einen Aufschrei und eine heulende Frau. Ihr habt das dumme Gefühl dass da gerade jemand abgeknallt wurde.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<<

Wenn die Runner in das Haus stürmen, sehen sie den toten Professor auf dem Boden liegen. Er hat, genauso wie der andere Professor eine Kugel genau ins Herz bekommen. (*Wahrnehmungs-Probe [5]*, Ihr könnt den Killer gerade noch über den Gartenzaun jumpen sehen. Wer will kann versuchen ihn zu erreichen, wird ihn aber in einen der vielen anderen Gärten verlieren.)

Fall B:

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

Wenn deine Runner zu Langsam waren:

Ihr/du kommt/st bei Hennes an. Vor dem Haus ist eine Ansammlung von Lone Star Polizisten, die die Strasse abgesperrt haben. Durchs Geflüster der Schaulustigen Nachbarn bekommt ihr mit, das gerade Prof. Dr. Hennes erschossen wurde.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<<

Der Killer hat mal wieder gute Arbeit geleistet, aber nur einen Fehler begangen! Er hat diesmal nicht einen so guten Schalldämpfer benutzt wie das letzte Mal, da diesmal der Schuss gehört wurde. Nun hat der Killer nicht nur die Runner an sich kleben sondern auch noch Lone Star.

Bei Prof. Schneider:

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

Ihr kommt bei Prof. Schneider an. Die Gattin macht euch auf, fragt was ihr wollt und wer ihr seid. Ihr erklärt ihr so kurz wie möglich, was passiert ist und bittet sie, Euch zum Professor zu lassen da es lebenswichtig sei. Aber so wie es der Zufall will, ist er nicht da, sondern liegt im Krankenhaus „Central West Hospital“ auf der Intensivstation Zimmer 275B.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<<

Wenn sie beim Hospital ankommen müssen sie erstmal einen Arzt finden, der sie zum Prof. lässt, da sein Zustand sehr instabil ist. *Charisma [4]* (sonst dauert's etwas länger) Nach einer ¼ Std. finden sie endlich einen Arzt, der sie für 2 Minuten zu ihm lässt.

Ihr erfahrt, dass sein Kollege, Prof. Hanson, größenwahnsinnig geworden ist und nun versucht, Gott zu spielen! Wir haben an einem Klon gearbeitet und einige Gene verändert um den perfekten Menschen zu erschaffen. Doch dies ging in die Hose und es wurde ein Mutant (Ihr hört das Blutmessgerät immer schneller Piepen). Seine letzten Worte mit aufgeschrockenen Augen sind nur noch: „HALTEN SIE IHN AUF ...VERNICHTEN SIE ES! Das schnelle piepen ist in einem langen Piepton übergegangen und er ist nicht mehr zu retten.

Den Runnern bleibt nun wohl nix anderes übrig, als im Ares Gebäude einzubrechen um das Schlimmste zu verhindern. Was sich nun als ein Problem herausstellt da niemand irgendwelche Zugangsdaten hat. Sollte einer deiner Runner auf die glorreiche Idee kommen, bei Frau Schneider nachzufragen werden sie Erfolg haben und sie bekommen den Ausweis des Toten jedoch ohne die Zugangs-Codes, die natürlich nur der Professor hatte.

Wie die Runner in das Ares Gebäude gelangen, ist dem jeweiligen Meister überlassen. Das Forschungslabor befindet sich im 4. Untergeschoss.

Mein Vorschlag wäre:

Als erstes gucken in welchem Stockwerk der Vorsehungs-Trakt sind. Dann mit einem EMP-Generator¹ (ElektroMagnetischerPuls) das Gebäude Lahm zu legen (siehe Ocean's 11). Da nach in den Fahrstuhlschacht und runter. Dann können die Runner nach und nach die Unteren Stockwerke durchsuchen. Allerdings ist dann nur noch die Frage wie kommen die Runner wieder Raus aber das regelt sich schon im 1.Untergeschoss.

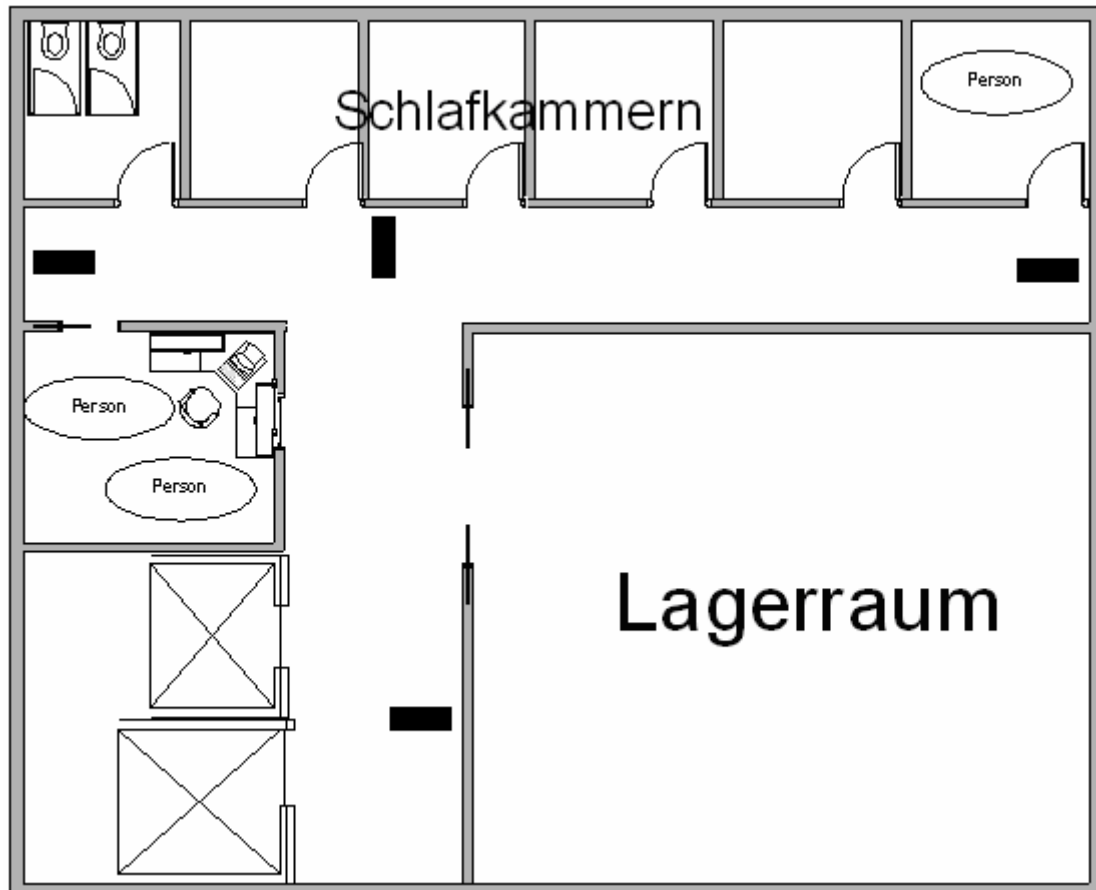
¹Dieser Generator muss eine Grosse Energie aufbringen um das zu schaffen!!!

* Diese Daten befinden sich im Anhang

Nun die einzelnen Untergeschosse:

1. Untergeschoss:

Hier befinden sich die Schlafkammern des Wachpersonals und die Einsatzleitung des Sicherheits-Dienstes und ein kleiner Lagerraum für Putzmittel.



In dieser Ebene befinden sich 5 Schlafkammern, eine Toilette, Lagerraum und der Wachraum.

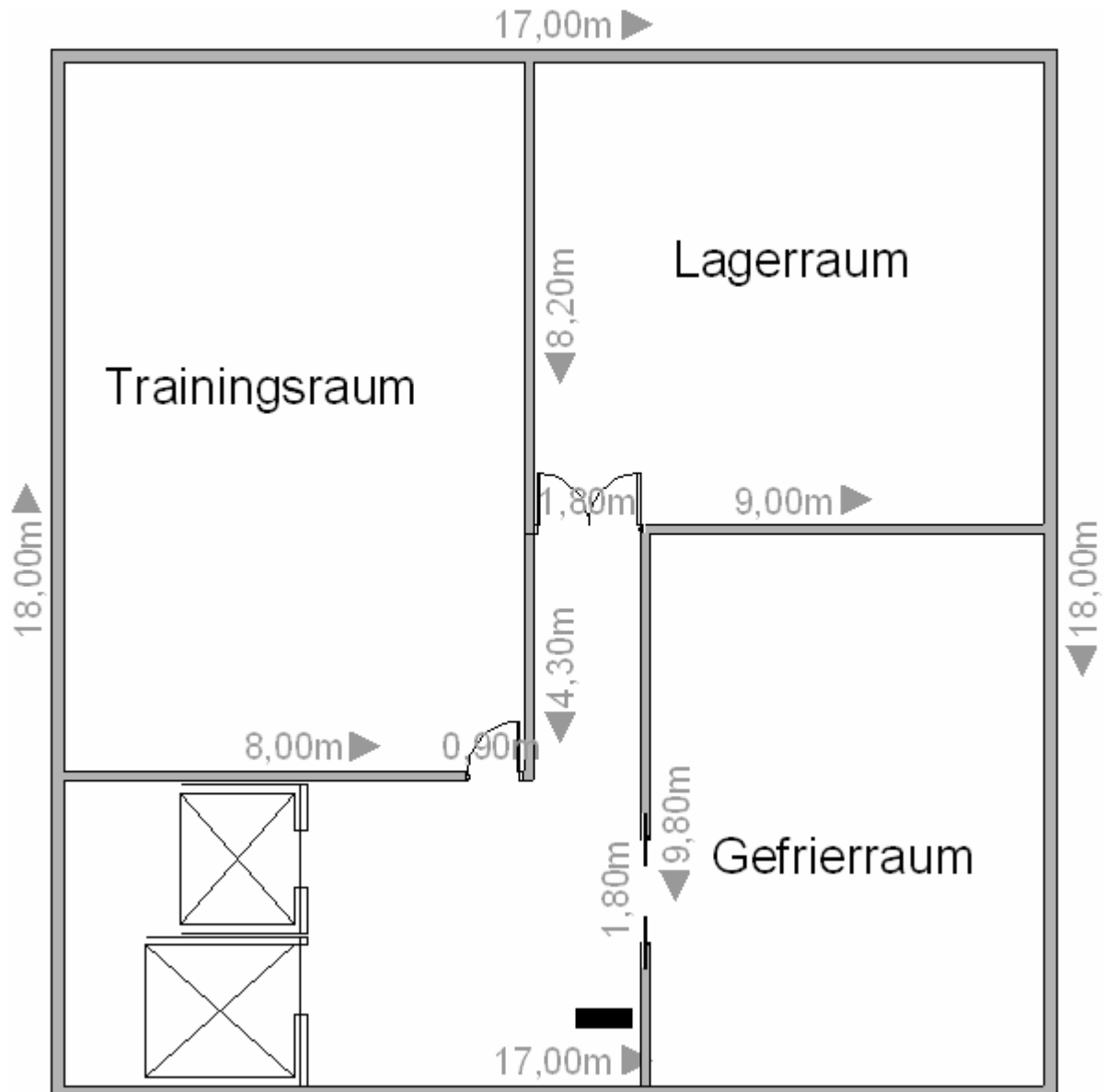
Der Lagerraum und der Wachraum sind mit Sicherheitsschiebetüren verschlossen (*Magschloss [5]*). Es befinden sich hier insgesamt 4 Überwachungskameras* die jeden Winkel im Blickfeld haben. Eine genau gegenüber den Aufzügen, eine an den Schlafkammern für den weg vom Aufzug zur Kamera hin und jeweils 2 im Langen Flur. Im Wachraum befinden sich 2 Wachmänner und einer in der Schlafkammer. Sie gehen jede Stunde eine runde durch die Gänge und Überprüfen alles. Der Raum ist 17x14m und 3m hoch. In dieser Etage befinden sich 2 Wachleute* im Wachraum und einer in einer Schlafkammer.

(Die Überwachungskameras sind Schwarz Gekennzeichnet)

* Diese Daten befinden sich im Anhang

2. Untergeschoss:

Hier befindet sich ein Lager mit Büromaterial und einer Gefrierkammer der Kantine. Einen großen Trainingsraum gibt es auch noch in dieser Ebene.

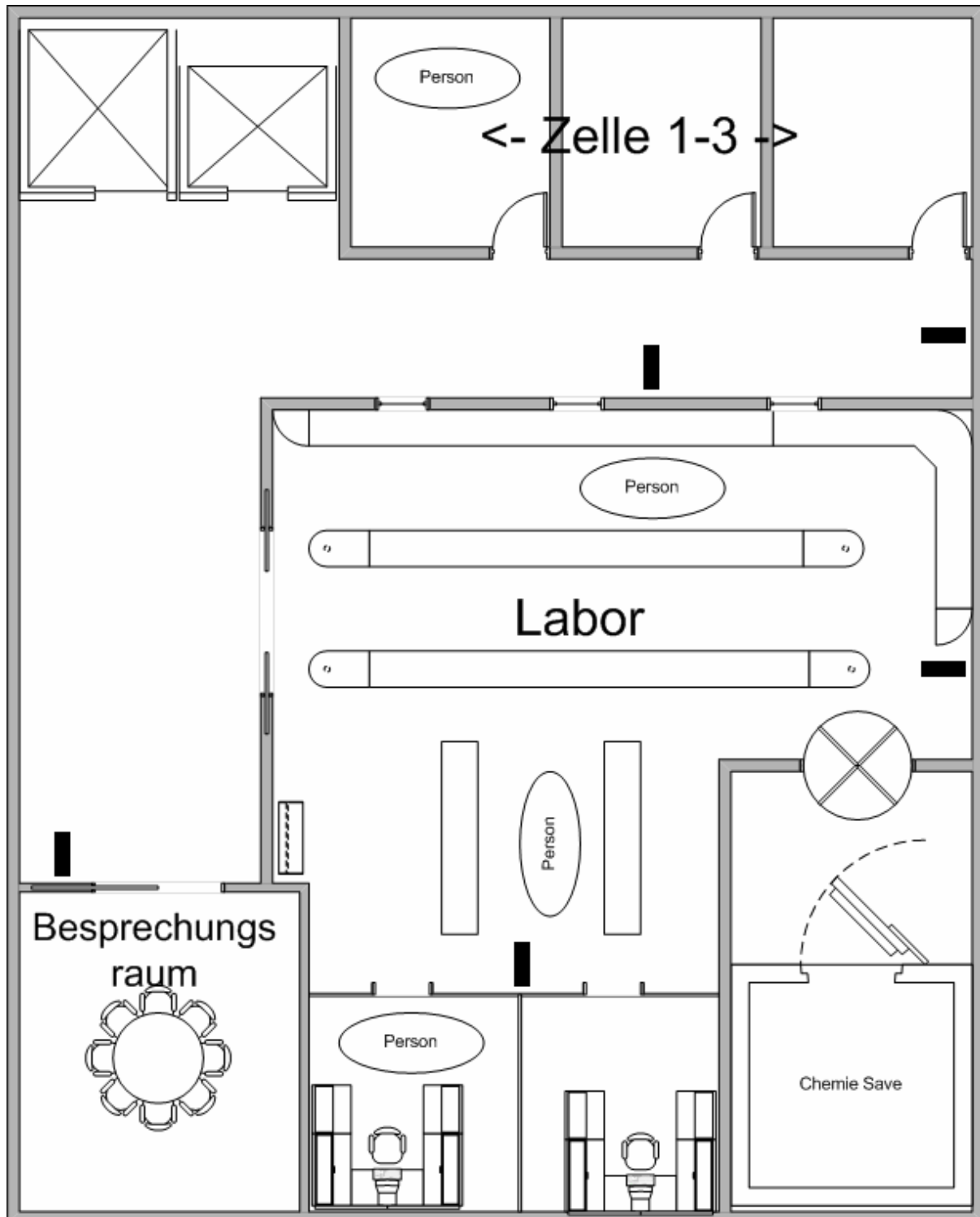


In dieser Etage befinden sich nur 1 Überwachungskamera* die zwischen Aufzug und Durchgang schwenkt. Der Gefrierraum ist mit einem normalen Schloss abgeschlossen. Genauso wie der Lagerraum. Der Trainingsraum ist nicht abgeschlossen sondern rund um die Uhr geöffnet.

* Diese Daten befinden sich im Anhang

3. Untergeschoss:

Hier fängt schon das Chemie/Gen-Labor an. In dieser Etage befinden sich 3 Zellenräume, ein Labor und einen Tresorraum (*Magschloss [10]*) mit Giftigen Substanzen *Chemie [3]* Salzsäure, E605, Chlorgas und weitere schöne Sachen. Und ein Operationssaal.

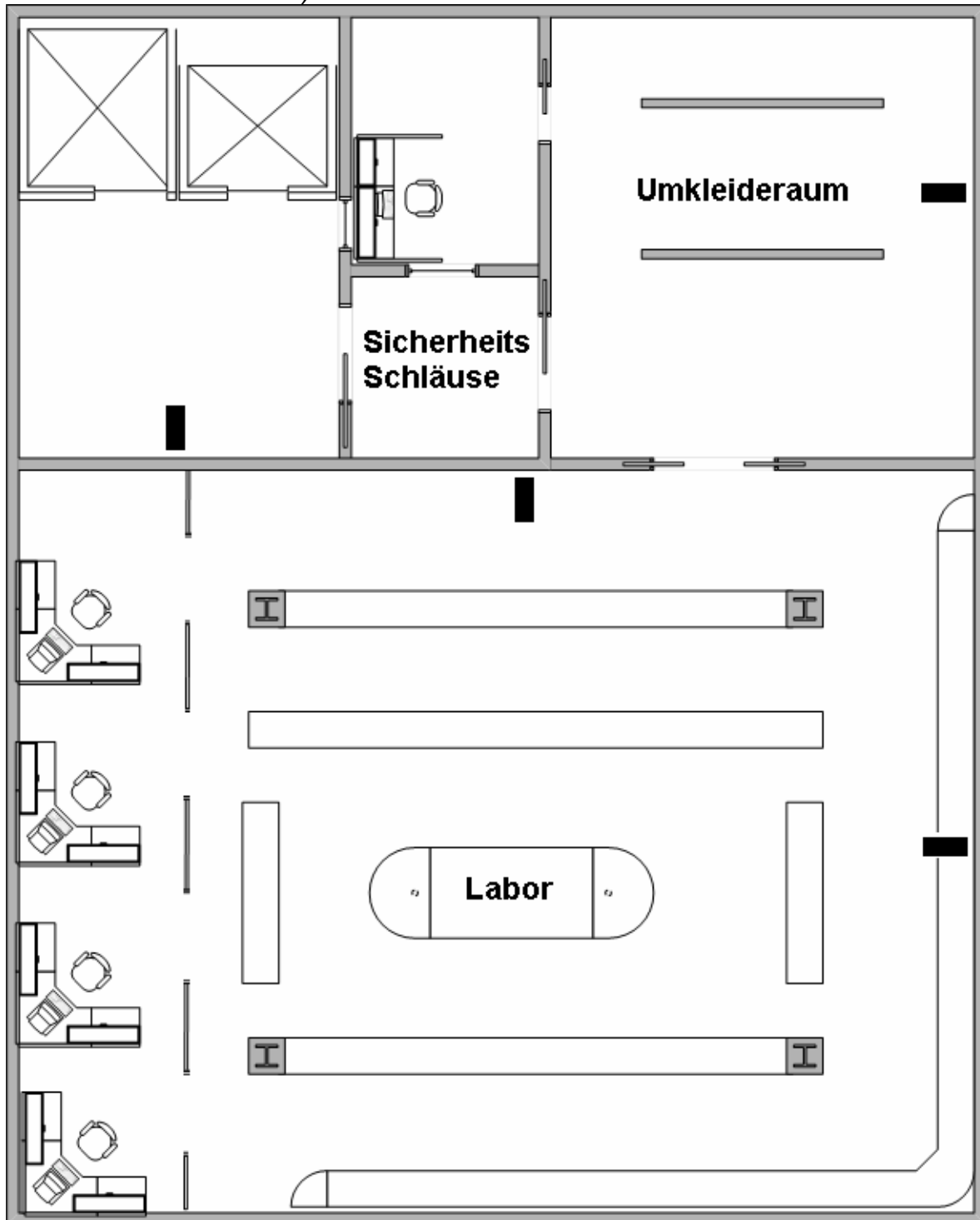


Die Personen in diesem Stockwerk sind nicht bewaffnet. Sie sind nur am arbeiten. Die Person in der Zelle ist nicht bei Bewusst sein.

* Diese Daten befinden sich im Anhang

4. Untergeschoss:

Hier befindet sich das Gemeinschaftslabor von den Professoren. Wenn man unten angekommen ist, sieht man ein kleines Wachzimmer mit Wachpersonal. Wenn man am Wachpersonal vorbei ist, muss man noch durch eine Sicherheitsschleuse mit Netzhautscan. (Wenn die Runner auf die glorreiche Idee kommen sollten, einem Wachmann die Augen zu klauen, klauen sie umsonst, denn es dürfen nur die Professoren da rein und der Chef höchst persönlich. Sie können aber versuchen den Wachmann zu überreden.)



I Stahlträger

* Diese Daten befinden sich im Anhang

5-7. Untergeschoss:

Weitere Labore.

Im Labor:

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<

Ihr geht in das Labor hinein, es ist Stockduster. Einige Neonleuchten hängen defekt und Funken sprühend von der Decke. Wenn ihr eine Taschenlampe anmacht seht ihr das Verschiedene Unterlagen rum fliegen, Reagenzgläser liegen umgekippt und/oder zerbrochen auf dem Boden. Es ist das Totale Chaos, man könnte glatt meinen dass hier ein Hurrikan durch gefegt ist. Beim weiteren hineingehen hört ihr ein Brabbeln aus einer Ecke. Es ist Prof. Hanson, der gerade dabei ist, etwas am Computer zu machen.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Der Professor sieht total fertig aus, als hätte er den falschen BTL Chip intus hat. Sollte der Professor die Runner vorher entdecken wird er versuchen Alarm auszulösen.

Die Kreatur (Critter) läuft frei im Labor herum und kann deine Runner jederzeit angreifen. Die Runner sollten schauen, dass sie so schnell wie möglich alles zerstören, die Kreatur töten und das Labor endgültig unkenntlich machen. Der Professor bleibt bei seiner Kreatur und trauert um sie.

Der Abzug sollte eigentlich reibungslos sein wenn sie gut hineingekommen sind. Es sei denn sie waren der Meinung, erstmal das ganze Gebäude auf den Kopf stellen zu müssen.

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<

Ihr kommt total erschöpft zu hause an, fällt direkt ins bett und schläft ca. 12Std.

Nach dem ihr aus dem Bett kommt und die Glotze anmacht, seht ihr einen Bericht das ein Teil der Forschungs-Einrichtung im Ares Gebäude durch Störungen heimgesucht wurden. Während des Berichtes klingelt es an deiner Haustür (ausgesuchter Runner). Ein Fahrer im Auftrag von Frau Schneider sagt dir, dass ihr alle doch bitte in 2 Stunden bei ihr sein sollt wegen der Belohnung.

THE END

Karma:

Fürs überleben: 2

Unauffälligesseindringen bei Ares: 1-2

Ordnungsgemäßes ausführen des Auftrags: 1-2

Gutes Rollenspiel: 1-2

Anhang:

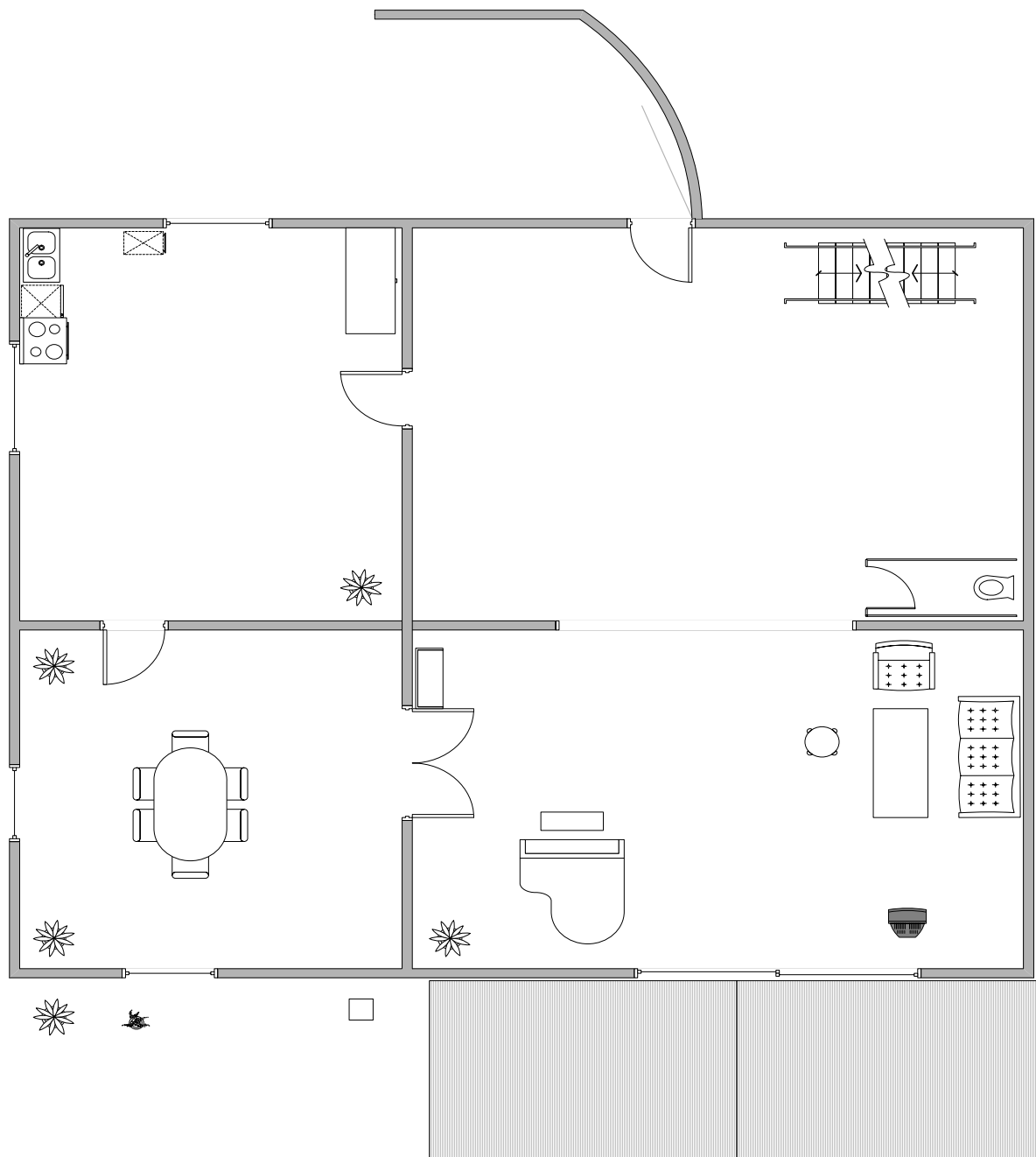
Die Videoüberwachung:

Alle Kameras haben Bewegungssensoren und sind mit Nachtsicht ausgerüstet, und sind mit der Sicherheitszentrale im 1.UG Verbunden.

<p>Das Wachpersonal:</p> <p>Konstitution [4] Schnelligkeit [4] Stärke [4] Charisma [2] Intelligenz [3] Willenskraft [6] Essenz [6] Reaktion [3]</p> <p>Fertigkeiten:</p> <p>Feuerwaffen: [5] Maschinenpistole: [5] Gebräuche (Konzern): [2] Gebräuche (Strasse): [2] Waffenloserkampf: [4]</p> <p>Bewaffnung:</p> <p>Ares Predator 3¹ H&K Urban Combat S¹</p> <p>Panzerung:</p> <p>Dermalpanzerung 2 Panzerkleidung 5/3</p> <p>¹ Siehe Arsenal 2060 S.146/147</p>	<p>Konzernwissenschaftler:</p> <p>Konstitution [2] Schnelligkeit [2] Stärke [1] Charisma [2] Intelligenz [3] Willenskraft [8] Essenz [0,7] Reaktion [5]</p>
<p>Die Kreatur (Brandersnatch):</p> <p>Konstitution [8] Schnelligkeit [3x4] Stärke [7] Charisma [-] Intelligenz [2/4] Willenskraft [4] Essenz [6] Reaktion [6] Angriff 8S + 1 Reichweite / Kräfte: Farbanpassung, Mimikry Weitere Informationen im Handbuch der Erwachten Wesen</p>	

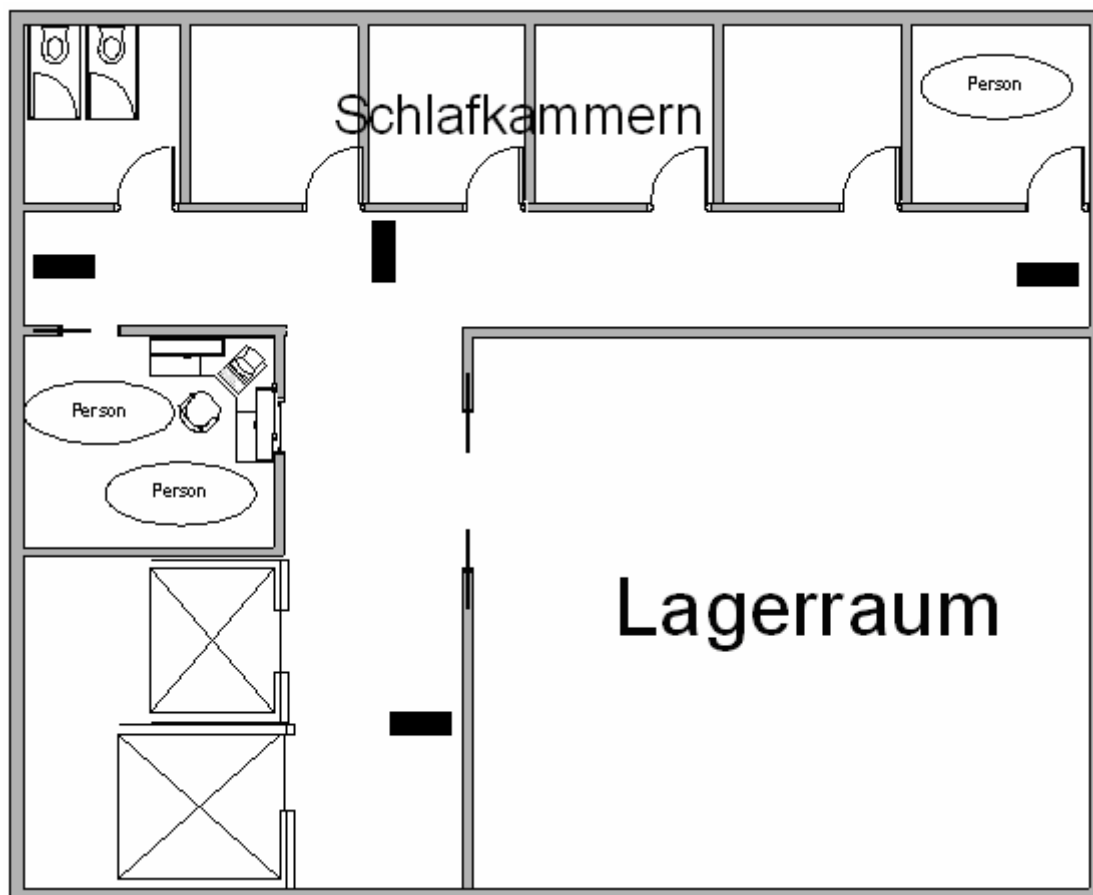
* Diese Daten befinden sich im Anhang

Handout 1:
Haus von Familie Camaro



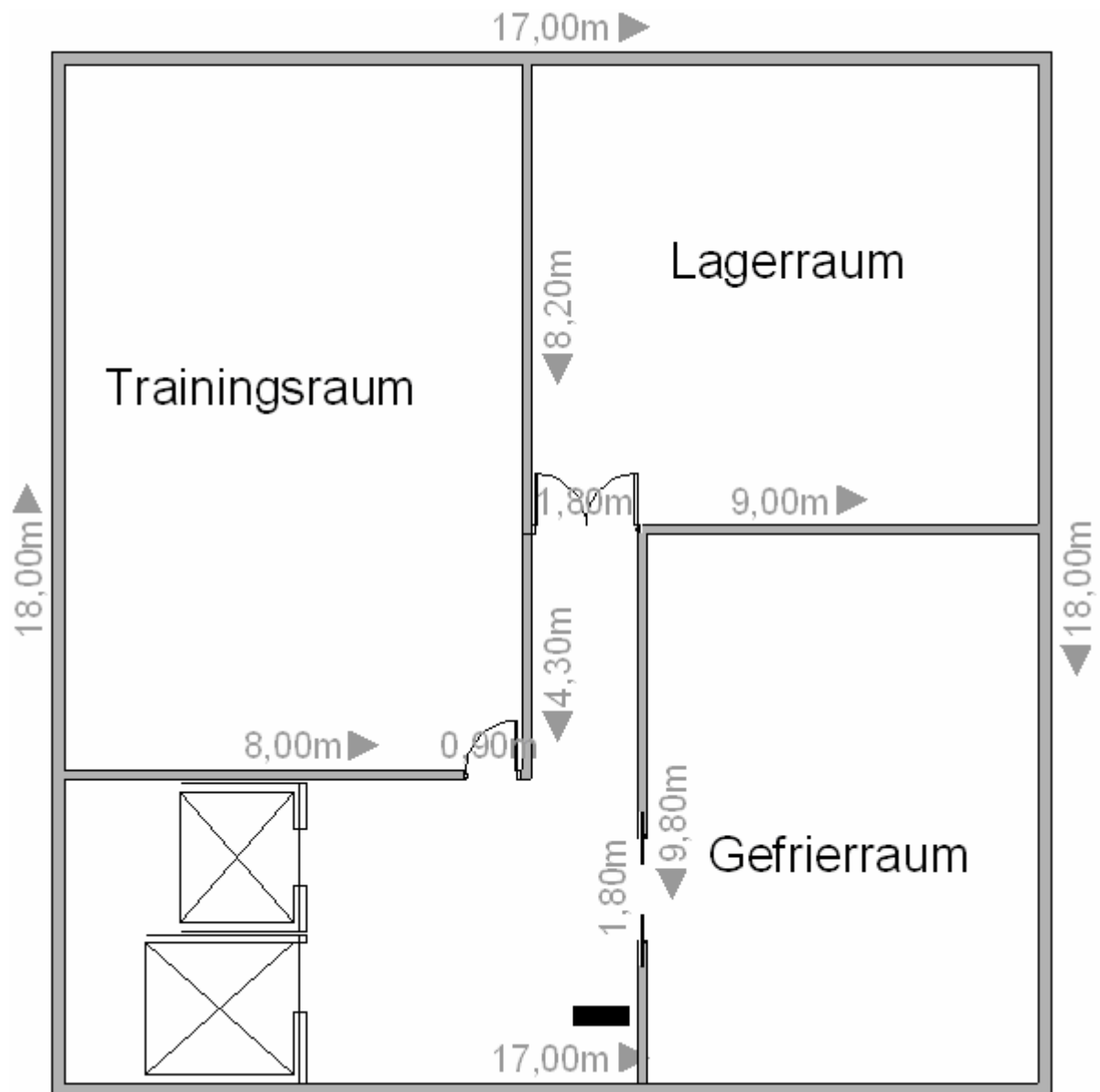
* Diese Daten befinden sich im Anhang

Handout 2:
1.Untergeschoss



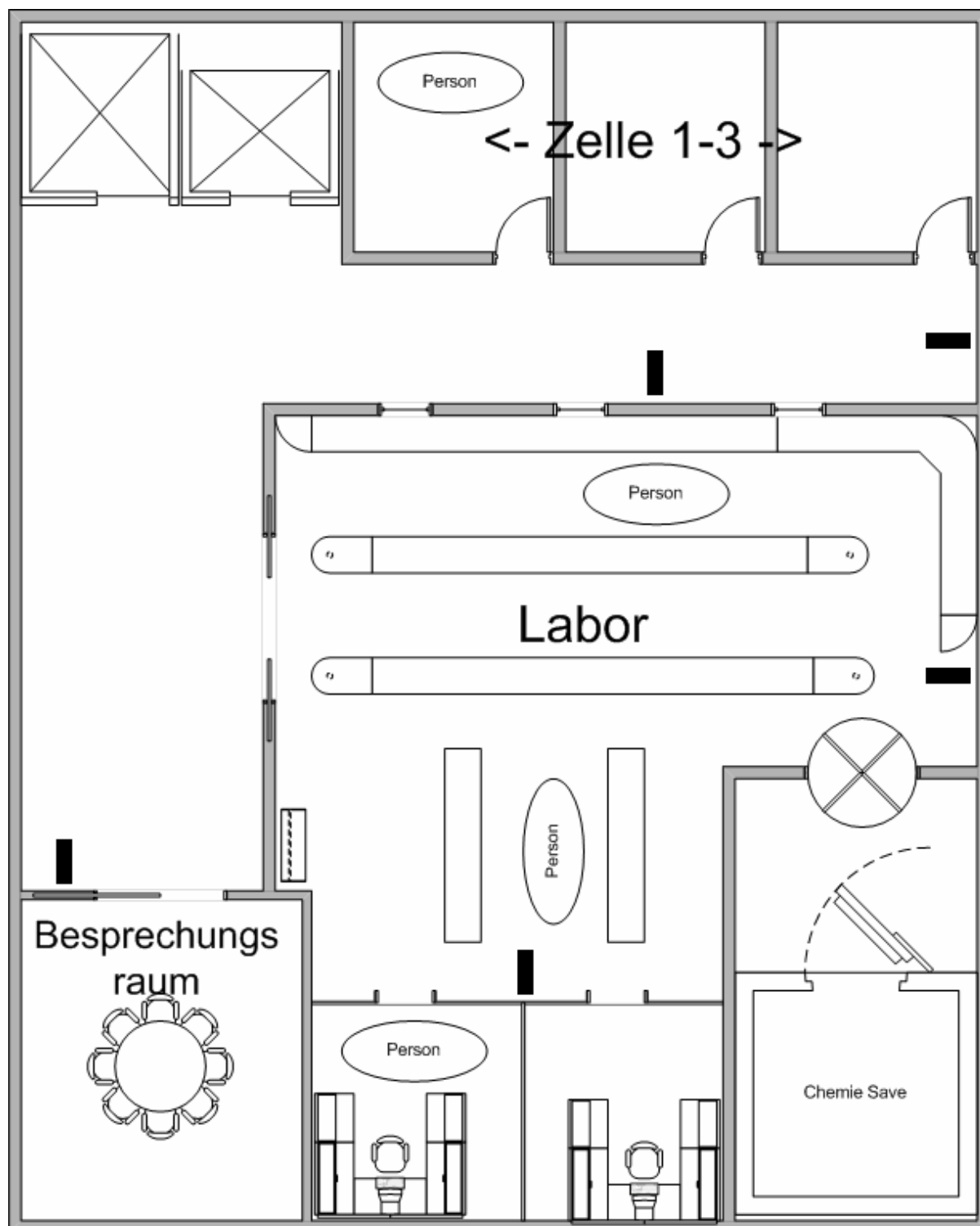
* Diese Daten befinden sich im Anhang

Handout 3:
2. Untergeschoss



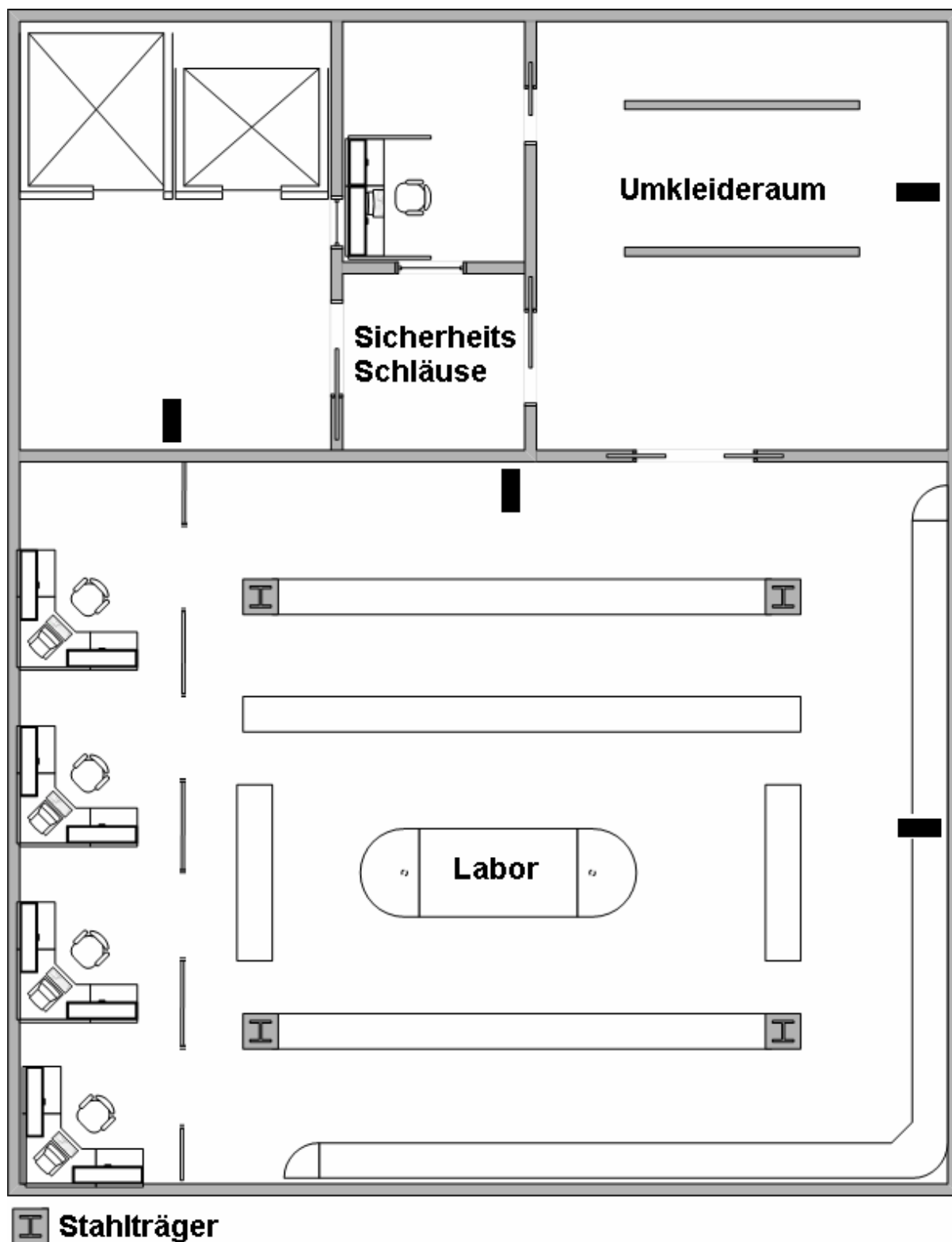
* Diese Daten befinden sich im Anhang

Handout 4:
3. Untergeschoss



* Diese Daten befinden sich im Anhang

Handout 5:
4. Untergeschoss



* Diese Daten befinden sich im Anhang