



Großfrankfurt 2059. Die angespannte Situation zwischen den lokalen Konzernen spitzt sich immer mehr zu und über der feuchtenkalten Smogatmosphäre des winterlichen Plexes lauert ein uralter, treuer Begleiter der Zivilisation auf einen unbedeutenden Fehltritt – der Krieg !

>>[Der Host ist ein Minenfeld, Leute. Zum Glück hat Magic uns etwas Zeit verschafft - er hat mit seinem Sturmgewehr einfach durch die Bürowand gerotzt als der erste Schwung Wachen kam... Seit ich lebend da `raus bin hab` ich den Eindruck, dass sogar der ein oder andere Schmidt so was wie.. hmm.. Anerkennung an den Tag legt. – Breaker, Kampfdecker]<<

>>[Frieren, Schwitzen, Frieren. Aber immerhin keine Stechmücken. – Mortician, Hexer]<<

>>[BuMoNa ? Nicht wenn die AG Chemie im Spiel ist ! Spätestens seit diesem Run kann mir keiner mehr was vorjammern von wegen schwierige Bedingungen. Im Übrigen hätte ich nie gedacht, dass ich mal mit diesem Gabriel zusammenarbeiten würde, nach dem was damals in der Krone vorgefallen ist... – Zap, Hidden Operator]<<

>>[Ich HASSE Wolkenkratzer ! – Magic, Söldner]<<

>>[Nächstesmal, wenn mich in einem derartig heißen Host jemand fragt, ob ich alleine zurechtkomme... Ach, was - es hat ja geklappt, ich bin schließlich der Skywalker. Nur blöd, dass das keiner wissen darf... – Freaks, Otaku]<<

>>[Mach` mal locker, Freaks, am Anfang wärest Du fast gegen alle vorhandenen Hostwände gelaufen vor lauter Blindheit – Du erinnerst Dich ? Im Übrigen haben wir beide noch einen dicken Gefallen bei Breaker gut, nicht vergessen ! – Viper, Otaku]<<

>>[Ausloggen Jungs, Kon-Decker im Anmarsch ! \\$.µ9.^9-.IL...%...

Vorabinfo	2
Der Auftrag	2
Im Trideo	3
Batschkapp.....	3
Beinarbeit	5
Die Telekom	6
Die goldene Krone.....	7
Der Unterschlupf.....	8
Leckt eure Wunden	9
Das Gomorra	10
Sturmangriff.....	11
Der Plan.....	12
Der Einsatz beginnt	14
Altstadt offiziell	14
Café Römerberg.....	15
Wartungsschacht Nr. Two	16
Kanalisation der Banken	16
Im Tower.....	17
Die Büroräume	18
Der Bankenverein Host	19
Die Flucht	20
Die Übergabe:	21
Karma	22
NSCs	23

Vorabinfo

In diesem Run geht es darum, ein paar Infos, die als Datenchip bei jemandem im Kopf stecken, mittels „Triangulieren“ seiner Handynummer, zu finden und ihm abzunehmen.

Ein guter Decker ist absolut essentiell. Der Auftrag nimmt jedoch immer größere Ausmaße an, bis es zu einem Einbruch in das Herz des Großfrankfurter Megaplex kommt - die verbotene Stadt. Im zweiten Teil der Abenteuer können die Runner auch Hilfskräfte anheuern, besonders zusätzliche Decker werden beliebt sein.

Der Auftrag

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Dein Telekom klingelt, allerdings ist es deine Privatnummer. Am Screen ist ein älterer, grauhaariger Mann in einem schneeweißen echt noblen Anzug. Er sitzt hinter einem riesigen Ebenholzschreibtisch und raucht eine dicke Zigarre.

„Guten Abend Herr/Frau XXX (Name des Runners). Meine Name ist Schmidt. Sie kennen mich nicht, jedenfalls noch nicht persönlich. Da ich mir im Gegenteil ein recht gutes Bild von ihnen gemacht habe, würde ich sie gerne für einen Auftrag einstellen. Es handelt sich, ganz grob gesagt, um eine Objektbeschaffung in Form eines Datenchips. Sein Standort ist jedoch nicht klar, außer dass er noch in diesem Plex verweilt. Mit ein paar Informationen meinerseits und ihren besonderen Fähigkeiten wird es jedoch ein leichtes sein, den Aufenthaltsort zu bestimmen.

Ich biete ihnen 60.000 € für diese Objektbeschaffung. Wenn Sie interessiert sind, kommen Sie doch bitte heute Abend um 21.00 Uhr zum mir in mein Tanzlokal „Batschkapp“. Auf Wiedersehen.“

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Herr Schmidt (Batschkapp/Frankfurt) hat das Gerücht über einen erfolgreichen Run gegen den Bankenverein gehört, das wie ein Lauffeuer durch die Schatten jagt. Jeder will mehr darüber wissen. Die einen, um einen Weg in den Bankenverein hinein zu erfahren, andere sind interessiert, wie man auch wieder heraus kommt und viele sind einfach nur neugierig und freuen sich, dass endlich jemand dem Bankenverein Hörner aufgesetzt hat.

Es gibt aber auch einige Parteien, die vor allem an den Daten Interesse haben. Da wäre einmal der Bankenverein selbst (wer hätte es gedacht) und damit verbunden die örtliche Polizei und der ein oder andere private Sicherheitsdienst die ihre Fehler ausbessern wollen. Weiterhin die Mafia, denn wenn sie sensible Daten über den Bankenverein bekäme, würde sie ihren Machtbereich endlich über den alten Osthafen hinaus ausbreiten können. Die Yakuza, weil sie die Expansion der Mafia verhindern will und natürlich jeder andere Konzern, der an einer Schädigung des Bankenvereins Interesse hätte. Also echt viele..! *g*

Mittendrin steckt diese Gruppe von Runnern, diese Helden (nein, es sind nicht die Spieler !), die es geschafft haben, lebend aus dem Bankenverein zu kommen und hochsensible Daten zu stehlen. Leider haben es nicht viele geschafft!

Beim Hineinkommen wurde wie durch ein Wunder nur einer verletzt, als er sich den Fuß in einer Monodrahtfalle abschnitt. Der Magier der Gruppe konnte ihn jedoch heilen, so dass er nicht verblutete. Er wurde zurückgelassen und versteckte sich. Die nächste Hiobsbotschaft kam, als beim Versuch durch ein Abflussrohr in den Keller des Bankenvereinstowers zu gelangen die Abwässer auf knapp unter den Siedepunkt aufgeheizt waren.

Im Tower angekommen, gelang es diesen Heiligen wirklich unbemerkt an einen nur mittelmäßig gesicherten internen Matrixanschluss zu gelangen und mit dem Computersystem Monopoly zu spielen. Nach einem Besuch auf der Schlossallee (und einem dementsprechenden Schulden/Sicherheitskonto) setzten sie sich mit Hilfe eines Windgeistes direkt aus dem Fenster des Bankenvereintowers ab. Leider wurden bei diesem mehr oder weniger gesteuerten Fall, der sie außerhalb der verbotenen Stadt direkt in den Main bringen sollte, fast alle von der Luftabwehr in Stücke gerissen. Nur zwei kamen einigermaßen in einem Stück durch.

Unglücklicherweise wurde auch der Anführer dieser lebenden bzw. toten Legenden getötet, welcher der einzige war, der sich mit ihrem Herrn Schmidt in Verbindung setzen konnte, geschweige denn wusste, wer der Auftragsgeber sein könnte. Nicht dass das eine große Rolle gespielt hätte: der eigentliche Auftraggeber ist mittlerweile uninteressant, da der mittelgroße Bauunternehmer mit Millionenschulden und echten Zahlungsproblemen ebenfalls nicht mehr im Spiel weilt. In diesem Moment treibt er mit Bleivergiftung und Zementfüßen seine Geschäfte auf dem Maingrund voran, was wiederum eine Ironie darstellt, da die Runner bei ihrer Flucht durch den Main ihren Auftragsgeber nur um knapp hundert Meter verpassten.

Definitiv ärgerlich ist jedoch, dass bei der Flucht Gabriels Cyberdeck zerschossen wurde und mit ihm die Daten, wegen denen er jetzt gejagt wird. Das hat er bisher jedoch noch niemandem mitgeteilt. Aber mal ehrlich - wer würde ihm das auch glauben. Der Bankenverein bestimmt nicht! *g*

Im Trideo

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Währenddessen kommt von Kanal 23, dem Sender mit dem „Infrarotblick in die Schatten“, ein Video in dem gezeigt wird, wie die Luftabwehr der verbotenen Stadt am abendlichen Smoghimmel des Frankfurter Plexes ein Feuerwerk fabriziert. Wie es dieser Sender wieder geschafft hat, an dieses Material heran zu kommen oder ob es einfach nachträglich „aufgetaucht“ ist, ist euch schleierhaft. Jedenfalls sieht es echt cool aus.

Nach reichlichem herangezoomen sieht man tatsächlich genau im Zentrum der Leuchtspurgeschosse menschliche Körper an lächerlich kleinen Paragliden durch den Wind stürzen. Die Szene wird mehrmals wiederholt und von wildesten Spekulationen begleitet. Anhand von kleinen Explosionen wird „zweifelsfrei“ festgestellt, dass etwas oder jemand getroffen wurde. Dieses wird dann später von einem Bericht eines Wasserschutzpolizisten bestätigt, der gesehen hat, wie vier völlig durchlöcherter Leichen von dem privatem Sicherheitsdienst des Bankenvereins, „der hier überhaupt gar nicht zuständig ist“ aus dem Main gezogen wurden. Dazu wird dann ebenfalls ein „authentisches“ leicht verwackeltes Video gezeigt.

Batschkapp

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Vor der Batschkapp steht eine Traube von Menschen als ihr vorbeifahrt um euer Gefährt auf dem Schotterparkplatz neben der Kapp abzustellen. Dort ist es um 21.00 Uhr schon ziemlich voll. Die schwere, dumpf klingende Musik spürt ihr in euren Eingeweiden und die Bässe lassen den Boden vibrieren.

Im Erdgeschoss ist eine Metaldisko und eine ca. 20m lange Bar, an der 4 Barkeeperinnen und zwei Barkeeper hektisch arbeiten, um die Flut von Bestellungen zu erfüllen. Es gibt eine breite Wendeltreppe die in den nächsten Stock führt sowie zwei Fahrstühle.

Im ersten Stock geht es schon viel weniger hektisch zu - er besteht aus einem großen Bistro mit einigen Tischen und Nischen in denen kleine bis mittelgroße Snacks zu sich genommen werden. Hier ist es nicht ganz so voll, obwohl alle Stühle und Nischen belegt sind. Hier ist offensichtlich nicht die ganze Fläche des Gebäudes frei zugänglich. Ein kurzer Gang, abschließend mit einer Tür auf der Büro mit roten Leuchtbuchstaben steht, untermauert diese Vermutung!

Im 2.Stock befindet sich eine weitere Disko, hier sind die vorherrschende Farben jedoch nicht schwarz und dunkelrot wie unten sondern Chrom und Blau! Es wird eine merkwürdige Musik gespielt die irgend

etwas beruhigendes hat und es liegt süßlicher Geruch in der Luft, den ihr als Haschisch o.ä. einstufen könnt. Am Rand der Tanzfläche sind Nischen mit gemütlich aussehenden blauen Polsterbänken angeordnet.

Die dritte Etage ist wieder eine Disko, jedoch ist hier das Publikum etwas anders. Das könnte möglicherweise an der lauten und drängenden Cyber techno Musik liegen, die hier alles beschallt! Der 4. Stock wird von Billardtischen und verschiedenst aussehenden SimSinn Spielen beherrscht, weiterhin gibt es hier noch eine verwinkelte Eckbar. Der 5. Stock besteht aus einem einzigen großen Full Surround 3D Kino und einer Snackbar. Der 6. Stock ist schließlich eine Sauna mit Dampfbad und reizenden Masseusen (Nutten), die für alles zu haben sind, solange man gut bezahlt! Die 7. und letzte Etage ist nicht ohne entsprechende Bevollmächtigung zu erreichen, denn hier befinden sich die Privaträume des vielleicht wichtigsten Schmidts/Schiebers von Frankfurt, des sog. „BatscheSchmidt“.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Die Batschkapp liegt in Frankfurt-Eschersheim in der Maybachstraße 5. Eschersheim ist eine etwas heruntergekommene Mittelschicht Gegend, in der mehrere Gangs ihr Unwesen treiben. Die Batschkapp selbst ist tabu, was jedoch keinen davon abhält, auch hier öfters mal ein wenig die (Wild-)Sau rauszulassen. Waffen werden streng kontrolliert und die 4-6 Türsteher werden echt sauer, wenn man versucht, was an ihnen vorbei zu schmuggeln. Vorher abgeben und Kiefer behalten ist die Devise!

In der Eingangstür ist ein Waffendetektor Stufe 6 eingebaut, nach Cyberware wird nicht gesucht. Was auch echt albern wäre, denn Frankfurts Schattengemeinde geht hier ein und aus und der Batschkapp würden schnell die Cyberwareblocker ausgehen. Magisch ist der Laden, zur großen Freude aller verfolgten Runner, auch abgesichert und zwar mit einem magischen Hüter (Stufe 6) und mindestens einem Watcher pro Stockwerk, der einen im Astralraum mit lautem Geschrei darauf aufmerksam macht, dass hier „Flugverbot“ herrscht.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Im 2. Stock angekommen begeben ihr euch in Richtung Büro! Dort verharrt ihr kurz vor der Tür, die sich dann automatisch öffnet. Dahinter stehen zwei riesige Ork-Türsteher, die euch von der körperlichen Statur überragen, aber trotzdem angespannt wirken (Wahrnehmung: 5). Ein kurzer Flur folgt, an dem drei Türen abzweigen und eine Tür am Ende liegt. Auf diese deutet einer der Türsteher und wieder öffnet sich die Tür kurz vor euch automatisch.

Ihr steht in einem sehr komfortablen, gänzlich schwarz/weiß eingerichteten Büro! Der schneeweiße Teppich steht im Kontrast zu den überwiegend schwarzen Möbelstücken. Zwei Sofas und ein Sofasessel dazu ein kleiner weißer runder Tisch - dominiert wird der Raum aber von einem großen sehr massiv wirkenden schwarzen Ebenholzschreibtisch (er sieht irgendwie anders aus, so komisch, vielleicht kein so gelungenes Kunstholz !). Dahinter, in einem großen schwarzen Ledersessel, sitzt ein von Kopf bis Fuß in weiß gekleideter Mann mit grauen halblangen Haaren und kurzem grauen Bart. Seine Augenlider sind geschlossen und er scheint zu dösen, so wie er mit verschränkten Fingern in seinem Sessel ruht. Als ihr euch schon langsam fragt, was ihr jetzt machen sollt, richtet er seinen kalten, aus graublitzenden Augen stammenden Blick auf euch und beginnt dann mit ruhiger, leicht kratziger Stimme zu sprechen:

„Guten Tag meine Damen und Herren! Ich habe es mir immer zur Gewohnheit gemacht, etwas über die Leute die ich beschäftige in Erfahrung zu bringen, das ist auch jetzt der Fall.“

[Füge hier ein paar delikate Einzelheiten über die beteiligten Runner ein, wie beispielsweise...] Herr Tanoshii ist mir schon früher durch seine Beziehungen zu meinem geschätzten Kollegen von der örtlichen Yakuza aufgefallen und ich habe seinen nicht immer einfachen Weg mit Interesse beobachtet. Die junge Dame hier, nennen wir sie doch einfach Zap, ist direkt aus Übersee zu uns eingereist. Obwohl es erst so aussah, als würde sie unsere Gastfreundschaft nur kurze Zeit genießen wollen, ist sie nun schon einige Zeit in unserm schönen Plex aktiv. Aber sie ist nicht das erste mal in der ADL und hier nicht ganz unbekannt. Herr Breaker und Frau Sneeker scheinen ein Ideales Paar zu sein, jedoch sind sie nur ein kleiner Teil etwas größerem und verwenden viel Zeit und Mühe darauf, dies zu verheimlichen. Mr Magic hat in seiner Laufbahn schon wirklich heiße Zeiten erlebt und dass er diese durchgestanden hat, lässt einiges Potential vermuten... Und schließlich Mortician oder sollte ich Bruder Mortician sagen oder vielmehr ... nein das gehört wohl nicht wirklich hier her.

Gut, kommen wir zu ihrem Auftrag, ich möchte, dass Sie, wie schon angedeutet, ein Objekt beschaffen. Einen Datenchip mit Informationen, die einen gewissen Wert für die richtige Person haben könnten. Da sich unglücklicherweise mittlerweile auch andere Parteien für diese Daten interessieren, erhöhe ich mein Angebot auf 100.000 ¥ pro Person bei Lieferung der Daten. Nach 48 Stunden dürften die-

se jedoch stark an Wert verloren haben, was sich dann auch ebenso auf ihre Bezahlung auswirken würde. Nun was sagen Sie, nehmen sie diesen Auftrag an?

[Er schaut den Runnern einzeln in die Augen und erwartet ihre persönliche Zusage!]

Also gut! Hier die Einzelheiten. Sie haben vielleicht schon von dem Gerücht gehört, dass es einen gelungenen Run auf den Bankenverein gegeben hat. Das ist völlig korrekt ! Bei diesem Run wurden hochsensible Daten gestohlen. Unglücklicherweise sind diese noch nirgends aufgetaucht. Ihre Aufgabe besteht darin, die Daten zu bergen, wo auch immer sie sein sollten. Um den physischen Aufenthaltsort einer der Runner herauszubekommen, habe ich eine unverzichtbare Information für Sie, die unter keinen, absolut keinen, Umständen an Dritte weiterzugeben sind. Egal wie sehr sie diesen vertrauen, ist das klar!? [er schaut speziell in Richtung Sneeker und Breaker]

Es war mir möglich in Erfahrung zu bringen, wer an diesem Run teilgenommen hat. Es handelt sich um eine im Darmstädter Raum angesiedelte Runnergruppe namens die Übermenschen. Der Anführer Koras und drei seiner Leute wurden auf der Flucht aus der verbotenen Stadt getötet. Die beiden verbliebenen wurden als Serena und Gabriel identifiziert. Leider kann ich ihnen nicht mit näheren Angaben und Lichtbildern über diese beiden aushelfen, jedoch ist sicher, dass es sich bei beiden um Elfen handelt und Serena der zweite Magiebegabte nach Koras im Team war.

Dies alles dürfte auch für die anderen Parteien mittlerweile kein Geheimnis mehr sein, jedoch haben diese nicht die Mobilkomnummer von Gabriel. Ihr Auftrag ist einfach: warten sie ab, bis Gabriel telefoniert und dann schnappen sie ihn sich und bringen mir die Daten. Noch Fragen ?!

Bei dieser Geschichte ist Eile geboten. Falls es keine andere Wahl mehr gibt, zögern sie nicht, mich um Unterstützung zu bitten, die ich natürlich von ihrem Honorar abziehen müsste. Viel Erfolg und auf Wiedersehen !“

Beinarbeit

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Die Telekom Nummer gehört zum E-Plus Netz der Telekom AG, was einen ja nicht vor allzu große Probleme stellen sollte. Die Telekom Nummer muss ununterbrochen überwacht werden, weil am nächsten Nachmittag um 17.12 Uhr Gabriel mit seinem Handy telefoniert... [siehe: der Unterschlupf]. Wenn sie das verpassen, kann man gleich den einen Karmapunkt fürs Überleben austeilen!

Gabriel war Stammgast in der „goldenen Krone“ in Darmstadt. Dort gibt es sogar eine versteckte Videokamera, die Aufnahmen von ihm haben könnte. Jedoch ist Gabriel, außer in der Krone, nicht sonderlich bekannt. (Reputation von 50)

Gebräuche (Straße) Mindestwurf: 18¹

1-2 Erfolge: schon mal was gehört, aber nichts neues, außer das er ein ziemlich arroganter Strassensamurai sein soll.

3-4 Erfolge: Er ist stark vercybert, aber nicht von der auffälligen Sorte, seine Lieblingskneipe ist die goldenen Krone in Darmstadt.

5+ Erfolge: Er war wirklich bei den Übermenschen das WEISST DU! Und diese wollten echt was abgefahrenes tun...

Die Runner sollten versuchen, mehr über Gabriel oder Serena zu erfahren, besonders wie sie aussehen, sonst haben sie echt schlechte Karten sie zu finden. Es gibt nämlich mehr als zwei Elfen im Frankfurter Plex! Wenn die Runner in Darmstadts Kneipen rumfragen meint bei einer der punkigeren Kneipen-Besucher bei einer 1-2 auf dem W20, dass er so jemanden schon mal in der goldenen Krone gesehen hat. Es sollten aber genug andere „Hinweise“ auf andere Lokalitäten vorangehen. So kann man Darmstadt auch kennen lernen! Dabei sollte es auch zu irgend welchen Begegnungen mit Konsicherheitsmenschen geben, die ebenfalls ziemlich planlos nach Gabriel rumfragen.

¹ Jedoch –4 wenn man der gleichen Profession (Sami) angehört. Bzw +4 oder +10 wenn man aus einem anderen Plex oder Land kommt.

Die Telekom

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Es dauert einige Stunden, bis Gabriel sein Handy einschaltet um zu telefonieren. Deshalb sollten die Runner die Matrix möglichst automatisch überwachen lassen, um sich auch anderen Möglichkeiten der Aufspürung widmen zu können. Auch sollte den Runnern klar sein (gemacht werden), dass sie kaum Chancen haben werden Gabriel aufzuspüren, wenn sich nicht mehr über ihn wissen als das er ein Elf ist. Sein ungefährender Standort sollte auch Nachforschungen wert sein, da sonst die Zugriffszeit viel zu hoch wäre um ihn zu erwischen. *Währenddessen* bleibt der Bankenverein jedoch nicht untätig. Kontruppen werden in Sindlingen, Darmstadt, Offenbach und ganz besonders in den Riederwälder Slums gemeldet. Als die Riederwälder sich wehren, richten die Konjungens ein richtiges Massaker an, dass jedoch ganz überraschend endet, als sich der Schlamm/Müllboden überall unter den Gardisten auftut und sie verschlingt. Danach wird es wieder ruhiger.

Telekom Host: Reihenzugang LTG 04-10-01188 (Frankfurt Innenstadt LTG)=> Host A => Host B

Die Telekom benutzt an manchen stellen UMS, von außen/vom LTG aus sieht der Host jedoch aus wie ein großes, rosa (ja, *magentafarbenes* eben, sie haben die Scheißfarbe noch immer unter Patent..) Standardtelekom mit Telekombeschriftung. Im inneren sind kleine rosa Menschlein die verschiedene Aufgaben bewältigen wie z.B. Datenpakete als Kartons tragen bzw. sortieren usw. Die ICs werden als Roboter dargestellt, wobei Sonden wie kleine Rotor Drohnen aussehen und Killer wie Stromstöße verteilende Roboter². Krüppler IC (Maske) schießt keine Stromstöße sondern mit kirschroten Farbpatronen. Panzerung sieht aus wie ein Energiefeld um den Roboter. Das Teerbaby ist als kleines rosa Menschlein getarnt, schnappt sich dann jedoch das Utility und schlingt es in sein übergroßen Mund hinunter. Die Aufspürfalle ist ähnlich einem Minidüsenjäger und der Blaster sieht aus wie ein Killer Roboter mit jedoch zusätzlich zwei Greifarmen an denen Kreissägen befestigt sind. Peripheriegeräte sind an diesen Host nicht angeschlossen.

Host A: Blau 4 – Zugang: 10 / Kontrolle: 10 / Index: 9 / Datei: 8 / Peripherie: (0)

- Host A ist ein öffentlicher Bereich d.h. aber nicht, daß der Decker keine Systemproben machen muss, den er bezahlt ja keine Gebühren und identifiziert sich nicht!

Sicherheitsgarben:	Ereignis
7	Sonde-5
14	Killer-6
20	<u>Passiver Alarm:</u> (alle Subsystemstufen +2) + Display „Warnung“
26	Teergrube-7 (reaktiv: gegen Operationsutilitys)
32	Krüppler -7 (Maske)
37	Killer -9
42	<u>Aktiver Alarm:</u> Ein Regierungsdecker trifft in 2W6 KR ein.
47	kaskadierendes Killer –8 (Panzerung+2)
52	Killer –8 (2x)
57	Abschaltung ³ (4W6 KR bis Abschaltung /die letzten 1W3 KR wird gewarnt!)
Paydata: 1 x 160 MP (Wirbel IC)	

Host B: Grün 8 – Zugang: 12 (Wirbel 5 IC) / Kontrolle: 13 / Index: 14 / Datei: 12 / Peripherie: 13

Sicherheitsgarben:	Ereignis
6	Sonde-6
11	Killer-7
16	<u>Passiver Alarm:</u> (alle Subsystem. +2) +Display „Schadensersatzausschluss“
21	Teergrube-7 (reaktiv: gegen Operationsutilitys)
25	Aufspürfalle 6 (Killer –6)
30	Blaster –7 (2x)
34	Funke-9 (Panzerung +2) (2x)
38	<u>Aktiver Alarm:</u> Ein Regierungsdecker trifft in 2W3 KR ein.
42	kaskadierendes Blaster –9 (Panzerung+2) (2x)
48	Abschaltung (4W6 KR bis Abschaltung /die letzten 1W3 KR wird gewarnt!)
Paydata: 6 x 120 MP (Datenbombe)	
Datei: Hier finden sich die Telekom Nummern aller “normal” geschützten Personen	
Peripherie: Gebäudesicherung, Aufzüge, und Möglichkeit die hier gespeicherten Telekom Nr.	

² Sie sehen aus wie die Roboter bei Impossible Misson /C64 Spiel

³ Matrix 3.01, Seite 112; und Virtual Realities, Seite 53

zu triangulieren (Gabriels Kom). Er hat sein Telekom jedoch (im Moment) ausgeschaltet.

Telekom-Decker: Er sieht aus wie ein rosa Menschlein hat aber Standard Utilities Icon's.

Matrixinitiative: 8 + 3W6 Hackingpool: 6 Karmapool: 2

Computer (Decking) 5(8) Gebräuche(Matrix) 3 (5)

MPCP 10 / Bod:10 / Aus:10 / Maske:0 / Sensor:10 Härte: 5

Alle Utilities Stufe 10 aber keine tödlichen Mittel!

Die goldene Krone

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Dort angekommen werden die Runner von mehreren Punkts und Drogendealern beäugt. Die goldene Krone ist ein richtig heruntergekommener Laden. Am Eingang verrichtet ein dicker schwarzer Troll seine Pflicht als Kassierer. Er redet kein Wort sondern zeigt nur mit dem dicken Finger auf ein Schild, auf dem steht 5¥ Eintritt.

Innerhalb der Kneipe ist kaum was los, in der Disco tanzt jedoch der Bär. Auf der Tanzfläche zucken die Leiber zu Independent, Anarchopunk, und donnerndem TechnoMetal, wobei sich die Stilrichtungen scheinbar willkürlich abwechseln. Es ist drückend heiß und zu allem Überfluss setzt auch noch die Nebelmaschine ein und erzeugt Sauerstoffmangel. Überall glitzert Schweiß auf nackter Haut. Die Musik ist so laut, dass man sich nur schreiend unterhalten kann.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Die goldene Krone ist eine Disco auf zwei Stockwerken mit mehreren kleinen Bars, einer Tanzfläche im Erdgeschoss und einer Livemusik-Bühne im ersten Stockwerk. Das Publikum ist meist links, alternativ aber auch mal extrem links, was jetzt nicht unbedingt radikal heißen muss jedoch kann. An Feiertagen, Semesterferien und ganz besonders zu Abiturfeiern wird die Krone zum echten Hexenkessel.

Dann wird es so voll, dass sogar mal keiner mehr rein gelassen wird, was jedoch nur getan wird wenn auch wirklich keiner mehr rein passt, was der schwarze, echt fette Troll an der Kasse durch kräftiges Schieben ausprobiert.



Bei den Mädels an der Bar im Erdgeschoss und bei einer 1 auf dem W6 beim DJ kann man erfahren, dass Gabriel sich hier oft blicken gelassen hat, fast täglich. Er ist jedoch schon seit 2-3 Tagen nicht mehr hier gewesen...

Bei Fragen, wen er so getroffen hat, sagen sie nichts – außer, dass er letzters so `ne richtig süße Maus dabei hatte: „...sah aus wie`n Engel und passt überhaupt nich` zu dem Angeber..“

Von der Videokamera an der Bar im Erdgeschoss wissen die Bediensteten nichts, nur der Chef, der natürlich nicht da ist. Mit einer Wahrnehmung 10+ und wenn man in der richtigen Gegend sucht, kann man diese aber entdecken.

Das System ist an die Matrix angeschlossen und übermittelt die Videoaufzeichnungen 24 stündlich zum PC des Besitzers in dessen Wohnung. Es gibt demnach keine Aufzeichnungen von Gabriel mehr an diesem Ort, was man leicht herausfinden kann, da die Mitarbeiterinnen an der Bar „gerne“ bereit sind zu helfen, wenn sie von der Kamera erfahren.

Der Heim PC des Besitzers (dessen Name an der Eingangstür, unter dem „die goldene Krone“ Schild, zu finden ist), ist ein Blau 4 System mit Zugang: 9 / Kontrolle: 7 / Index: 7 / Datei: 8 / Peripherie: 7 Sicherheitsgarben wie Host A der Telekom aber ohne kaskadierendes IC. Hier sind Videoaufzeichnungen der letzten 10 Tage gespeichert. Aus der Perspektive ist zu entnehmen, dass das Augenmerk auf die Kasse der Bar gerichtet ist, jedoch sind auch Gäste, die sich dort etwas zu trinken holen zu sehen. Gabriel war vor 7 Tagen da. Bei sich hatte er eine elfische Frau die echt hammergut aussieht. Das war Serena!

Der Heim PC des Besitzers (dessen Name an der Eingangstür, unter dem „die goldene Krone“ Schild, zu finden ist), ist ein Blau 4 System mit Zugang: 9 / Kontrolle: 7 / Index: 7 / Datei: 8 / Peripherie: 7 Sicherheitsgarben wie Host A der Telekom aber ohne kaskadierendes IC. Hier sind Videoaufzeichnungen der letzten 10 Tage gespeichert. Aus der Perspektive ist zu entnehmen, dass das Augenmerk auf die Kasse der Bar gerichtet ist, jedoch sind auch Gäste, die sich dort etwas zu trinken holen zu sehen. Gabriel war vor 7 Tagen da. Bei sich hatte er eine elfische Frau die echt hammergut aussieht. Das war Serena!

Der Unterschlupf

>>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Das Telekomgespräch kam aus dieser Gegend (Darmstadt nördlich des Herrngartens / untere Mittelschicht Gegend). Das Telekomgespräch kam eigentlich genau von hier auf diesem Spielplatz auf dem Friedrich-Ebert Platz, aber ist halt schon ein einige Minuten her. Verdammst!



>>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<

Es sollte so ca. 17.00 Uhr am frühen Abend des nächsten Tages sein, als Gabriel endlich telefoniert.

Je nachdem wie auffällig die Runner sich geben, wird Gabriel (dessen Unterschlupf in der Beckerstr. 15 Ecke Eckhardtstr. im 3 Stock eines 4 stockigem alten Wohnhauses liegt), aufmerksam, als er durch das Fenster nach unten auf den Platz schaut. Machen die Runner also keine richtig auffälligen Aktionen, wie mit quiet-schenden Reifen dort anzukommen und mit Waffen im Anschlag dort auszu-schwärmen, sollte man für sie

alle eine *versteckte* Heimlichkeitsprobe würfeln und prüfen, ob Gabriel, der recht aufmerksam nach draußen schaut (und auch Lichtverstärker und die Gabe Aufmerksamkeit besitzt) sie bemerkt.

1. Alternative: Es kann gut sein, dass es sie bemerkt, was kein Beinbruch ist. Dann wird er ein wenig nervös und ruft gleich wieder jemanden an, einen Chummer, mit dem er sich treffen will. Dann haben sie ihn! Natürlich nur, wenn jemand noch die Matrix überwacht.

Es kann natürlich auch sein, dass einer der Runner auf die Idee kommt, ihn mittels Magie aufzuspüren - die Wohnung in der Beckerstraße wird jedoch von einem Hüter der Stufe 5 geschützt. Dieser wurde von Koras vor dem Run geschaffen und hat auch nach seinem Tod noch Bestand. Die Wohnung an sich ist mit einer Minicam (mit LV) im Treppenhaus und auf den Hinterhof gesichert. Die Haustür ist mit einem billigen Zylinderschloss (Stufe 4) versehen und hat Barrierestufe 7. Die Wohnungstür ist jedoch besser geschützt (Stufe 6 Magschloss mit Daumenabdruckscanner und Zahlencode). Außerdem handelt es sich bei der Wohnungstür um eine Sicherheitstür (Stufe 8). Wird Gabriel in der Wohnung angegriffen, flieht er übers Dach...

Eine wilde Verfolgungsjagd über die Dächer Darmstadt entsteht, die jedoch ihren Schluss findet, als Gabriel am Blockende über einen Abgrund von bestimmt 7 Metern springt. Serena hilft ihm mit ihrer Bewegungskraft. Gleichzeitig attackiert sie astrale Verfolger. Sonst hält sie sich heraus bzw. im Astralraum auf. Selbst dort sieht Sie wie eine einfache Magierin aus. Die Aura ist jedoch nicht genau genug zu identifizieren, um sie auf magischem Weg aufzuspüren. Gabriels jedoch schon!

2. Alternative: Wenn Gabriel die Runner nicht bemerkt, passiert 20 Min. nach dem Anruf etwas interessantes: Drei schwarze MiniVans fahren durch die Gegend und suchen anscheinend einen Parkplatz!

Wenn die Runner länger als 20 Minuten gebraucht haben, kommen die Van`s 30 sec nach den Runnern an und halten diese unweigerlich für die Gesuchten. Sie greifen sofort und ohne Hemmungen an. Während dem Gefecht sollte klar werden, dass die Runner ziemlich hoffnungslos unterlegen sind. In der entscheidenden Sekunden greift ein fast 2 Meter großer Luftpfeiler zu Gunsten der Runner in das Geschehen ein und rettet diese. Bei einer Wahrnehmungsprobe [5] +/- Verletzungsmodus (die die Runner jetzt haben sollten), kann man kurz vor den Verschwinden des Elementars in der wirbelnden Luftsäule ein hübsches Elfinnengesicht sehen. Das war Serena!

Im gleichen Moment kommt Gabriel mit gehetztem Gesichtsausdruck und gezogener MP aus seiner Wohnung heraus, sieht kurz in Richtung Runner (am besten wäre es, wenn er direkt vor einem total fertigem Runner herauskommt, auf diesen mit seiner MP zielt, es sich jedoch anders überlegt und flieht). Auf gar keinen Fall sollten die Runner noch in der Verfassung sein, sich mit Gabriel anzulegen oder ihn effektiv verfolgen können. Die Kontruppen sollten dafür gesorgt haben.

Diese Begebenheit sollte/könnte den Runner zu denken geben, dass sie möglicherweise auf der falschen Seite stehen, wenn sie gegen diesen ohnehin gejagten Shadowrunner vorgehen.



3. *Alternative:* Falls die Runner einigermaßen schnell Reagiert haben und unter den 20 Minuten bleiben konnten, sollten Sie genügend Zeit haben, sich aus dem Geschehen herauszuhalten. (Heimlichkeitsproben!) Die Insassen der Vans sind jedoch extrem aufmerksam und haben einen Magier im Astralraum der nach Shadowrunnern sucht. Verhalten die Runner sich WIRKLICH unauffällig, kommt es nach weiteren 2 Minuten zu einem Sturmangriff auf Gabriels Unterschlupf.

Die gleiche Verfolgungsjagd über die Dächer entsteht, nur das die Runner unten stehen und zuschauen.

Leckt eure Wunden

>>>>[*Hinter den Kulissen*]<<<<<

Je nachdem wie die Runner diese Begegnung erlebt/überstanden haben brauchen sie jetzt Zeit und Unterstützung für die Behandlung ihrer Wunden. Das erledigt sich von selbst, sobald sie bei Herrn Schmidt anrufen. Die Runner werden von einem Magiedoktor (für 1.000 EC pro Kästchen Schaden), wieder auf Vordermann gebracht. Ein paar Stunden Zeit sollten sie ebenfalls verlieren.

MagieDok: Hexerei 6, Willenskraft 6, ZP 6, Heilen 9 (Ex-Entzug), Kraftfokus 1 und Heilzauberfokus 6.

Eine ganz dumme Idee wäre es, sich von BuMoNa retten zu lassen - die meisten Runner werden das aber nicht wissen: Da BuMoNa eine 100% Tochterfirma der AG-Chemie ist und diese die Daten ebenfalls will, wacht der betreffende Runner mit einer Bombe im Bauch wieder auf und bekommt von ein paar netten Herren der AG-Chemie den „Vorschlag“ gemacht, IHNEN die gesuchten Daten zu beschaffen und dafür seine Eingeweide zu behalten.

Währenddessen weitet die ganze Geschichte sich extrem aus. Es wird von massiven Kursverlusten des Bankenvereins berichtet und mehrere Kons schicken ihre Einsatzteams oder Runner in die Schatten, um sich auf „alles“ vorzubereiten. Überall wird nach den gestohlenen Informationen gesucht. Es kommt sogar zu einer direkten Provokation durch drei Kampfhubschrauber unbekannter Herkunft. Diese versuchen, in den geschützten Luftraum von Frankfurt-City einzudringen, zufälligerweise direkt am Bankenverein-Tower in der „verbotenen Stadt“. Der Bankenverein reagiert mit „Warnschüssen“ auf diese Hoheitsverletzung, bei denen ein Hubschrauber getroffen wird aber noch abdrehen kann. Die anderen beiden Kampfmaschinen erwidern das Feuer mit einem Raketenangriff, der gerade so abgewehrt werden kann, bevor er voll in den 74-stöckigen Tower einschlägt. Die Bilder von der Aktion und dem jetzt leicht beschädigtem Banken-Tower gehen durch alle Sender.

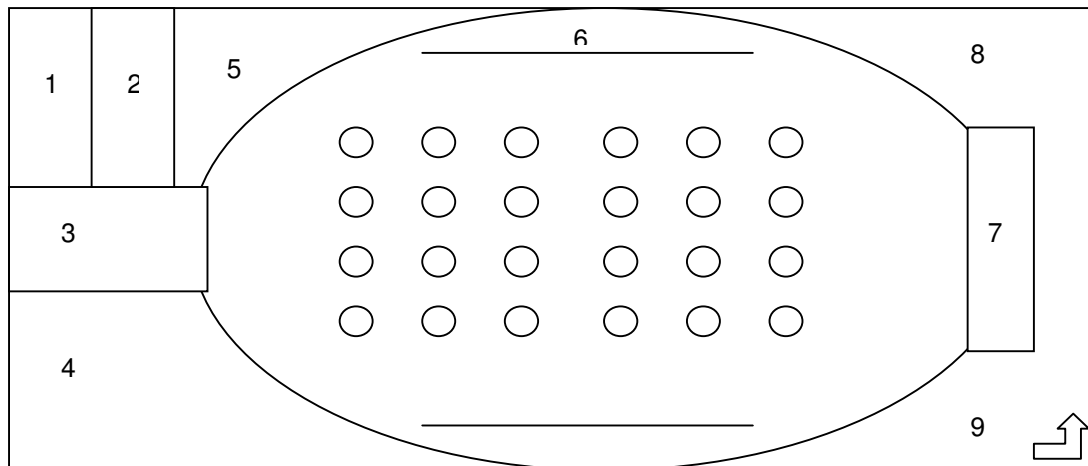
Egal wie viel Zeit vergangen sein sollte: nachdem die Runner wieder fit sind, erleben sie nach einer weiteren Stunde Matrixüberwachung eine Aktivierung von Gabriels Telekom. Sein Standort scheint der Kaiserlei-Kreisel in Offenbach zu sein.

Das Gomorra

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Das „Gomorra“ ist schmutziger wilder Strip-Schuppen, im „From dusk till Dawn“ Look (Hochrainstr. 1 direkt am Kaiserlei-Kreisel in Offenbach, Unterschicht). Überall, auf den Tischen, in speziellen Nischen an den Wänden und natürlich auf den Bars tanzen insgesamt ca. 15 leicht bekleidete Girls. Fast alle haben dunkle lange Haare und gut geformte Rundungen.

Plan: „Gomorra“



- 1: Herren WC 2: Damen WC 3: Eingangsbereich + Trolldürsteher
 4: Garderobe: Hier nehmen zwei junge Mädels mit schwarzen Bikinis die Jacken und Waffen an.
 5: Getränkelager 6: Bar: je 2 Barkeeper 7: Bühne: Titus Terentino (oder so ähnlich)
 8: Band + Girls Umkleiden 9: Getränke Lager2

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Das Gebäude war wohl früher mal eine kleine Kirche, das ist jedoch kaum noch zu erkennen. Es liegt direkt an dem Kaiserlei-Kreisel mit einem großen Parkplatz davor. Dieser wird von Motorrädern und LKWs dominiert. Die beiden Trolldürsteher sind berühmt berüchtigt (Gebräuche(Straße) [4] „Dort gibt's täglich Schlägereien deshalb sind die Trolle wahrscheinlich so gut trainiert“). Es befinden sich ca. 80 Gäste im „Gomorra“ die meisten sind Trucker und Motorradfahrer und ein paar davon sind sogar „Bones“ Ganger.

Unter den Gästen befindet sich leider auch jemand, der vom Bankenverein auf Gabriel angesetzt wurde, denn auch der Bankenverein weiß mittlerweile genau, wer der Gesuchte ist und dass er nur noch eine Teamkameradin hat. Sie wissen allerdings nicht genau wo er sich aufhält. Deshalb ist man dazu übergegangen, an allen potentiellen Runnertreffpunkten (jedenfalls an allen, die man kennt!) verdeckte Sicherheitsleute einzusetzen - so auch im Gomorra.

Als die Runner eintreffen wird gerade Verstärkung angefordert. (Wahrnehmung [6] bei zwei Erfolgen kann man nahe des Eingangs jemanden dabei beobachten / belauschen, wie er am Telefon über Gabriel berichtet.

Gabriel und Serena sind leicht zu entdecken. Sie sitzen an der rechten Seite in der zweiten Reihe zu zweit an einem Tisch. Serena konnte den Hüter des Gomorras überlisten, indem sie sich von der Me-taebene direkt in die (leider) Herrentoilette manifestiert hat.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Gabriel sieht extrem angespannt aus und mustert euch. Seine eine Hand ist unter dem Tisch verborgen (Er hält darin seine entsicherte MP und zielt auf die Runner). Serena begrüßt die Runner herzlich, was euch einen leicht säuerlichen Blick von Gabriel einbringt.

„Hallo ich wusste einfach, dass ihr kommt, setzt euch doch ... ist dieser Laden nicht lustig. Wie die Menschen sich hier benehmen ...“ *vbg* „Serena setz dich, sie sind wahrscheinlich genauso wie alle anderen hinter uns her!“ <Gabriel>

Serena setzt sich mit einem wundervollen Schmollmund wieder hin, um euch aber gleich danach wieder anzustrahlen. Sie ist wunderschön! Sogar die ganzen halbnackten hüftschwingenden Mädels werden total uninteressant, wenn diese Elfe einen anlächelt.

„Ja aber das weiß ich doch schon längst.. Sie werden sich richtig entscheiden da bin ich mir ganz sicher! Wie wäre es wenn du ihnen von unserem Problem erzählst.“ <Serena>

Gabriel verzieht das Gesicht. „Toll! Vielen Dank Serena! Du treibst mich in den Wahnsinn, weißt du das?!“ <Zu den Runnern> *grummel* „Gut, gebt mir einen Grund euch nicht gleich hier zu geeken!“

Machen die Charakter in den ersten Minuten Ärger, kommen zuerst die Türsteher und die Barkeeper, aber es wird sich recht schnell zu einer totalen Massenschlägerei entwickeln, so ist es immer hier. *g* Sogar die Girls kämpfen bzw. beißen und kratzen mit. Kommt es zu einer soliden Schießerei, verlassen die Gäste fluchtartig den Laden, die Polizei kommt erst nach 2W6 +10 Minuten aber dann mit einem ganzen Zug SEK.

Verhalten die Runner sich jedoch *nicht* feindselig, wird Serena, die ganz ungeduldig auf ihrem Stuhl rumhippelt, erzählen, dass Sie von allen gejagt werden. Obwohl sie nichts haben, was von Wert sein könnte. Nach insgesamt 6 Minuten trifft das Einsatzteam des Bankenvereins ein, das den Laden massiv, auch mit gepanzerten und bewaffneten Fahrzeugen, umstellt und dann stürmt.

Sturmangriff

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Plötzlich kommen einige Biker mit gezogenen Waffen ins Gomorra gerannt. Überall greifen die Gäste unter ihre Jacken und mustern die Biker böseartig. Einer der Biker schwingt sich mit leicht verzerrtem Ausdruck im Gesicht auf die Theke und ruft: „Die Scheiß-Kons kommen.. von überall. Und das sieht nicht so aus, als gehen die ohne, was auch immer die wollen...“

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Einigen die Runner sich innerhalb der 6 Minutenfrist und verlassen sie dann auch zügig das Gomorra, sehen sie selbst die Kontruppen kommen. Sie zählen insgesamt 6 schwarze Minivan's und zwei gepanzerte Mobmaster aus zwei verschiedenen Richtungen kommen, sie sind schon ganz nah.. das einzige was einen gewissen Schutz verspricht, scheint das Gomorra zu sein. Serena zieht die Runner mit verschrecktem Gesicht wieder in den Laden herein.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Überall springen die Gäste auf und versuchen nach draußen zu gelangen, bis ... eine lange, vollautomatische Maschinengewehrsalve ertönt. Danach drängen sich die Leute wieder nach innen. Mehrere Gäste verbarrikadieren den Schuppen und begeben sich hinter die Barrikaden in Deckung. Einige wenige fragen aber auch, nach wem die wohl suchen und ob sie gehen würden, wenn sie hätten was sie wollen. Von draußen kommt eine laute Stimme über einen Lautsprecher:

„Ergeben sie sich. Widerstand ist zwecklos! Sie werden sowieso geschnappt!“

„Sie haben 60 Sekunden Zeit sich zu ergeben.“

Die Gäste des Gomorras sehen sich ratlos an..

Plötzlich steht Gabriel auf und stellt sich auf einen Tisch. „Die Kons suchen mich!“ Alle Augen richten sich auf den Elfen. Ein dicker Trucker richtet seine Schrotflinte auf ihn: „Na dann würde ich sagen, verlässt du uns jetzt, Spitzohr.“

Dann springt ein großer Ork auf und deutet auf Gabriel, auf den jetzt immer mehr Waffen zielen.

„Hey du, Elf, gehörst die kleine da neben dir nicht zu den „Übermenschen“!?“

Jetzt wird Serena von allen angestarrt und mehrere Leute flüstern sich Sachen zu wie: „...das waren doch die mit dem Bankenverein!“ Wahrnehmung [5]

<Gabriel> „Ja das sind wir!“ Nach ein oder zwei total lautlosen Sekunden fragt der Ork: „Ärger mit dem Bankenverein?“ <Gabriel> „Oder mit einem anderen Kon, ich denke mittlerweile sind sie uns alle auf den Fersen.“

Einige heftige, nicht immer rein verbale Diskussionen treten auf, die jedoch nicht lange andauern, denn wieder ertönt die verhasste Stimme von draußen. „**Noch 10 Sekunden!**“

Einer der Barkeeper kommt auf euch zu. Er schaut auf euch alle [auch die Runner]: „Ihr seid die Übermenschen! Oki, dann sollet ihr nicht mehr hier rumstehen wenn die versuchen, hier rein zu kommen! Folgt mir.“

Die anderen Gäste machen euch bereitwillig Platz als euch der Barkeeper zu den hinteren Umkleiden führt, einige klopfen euch sogar auf die Schulter.

Ihr geht gerade in die Mädelsumkleide, wo zwei nackte Frauen gerade ihre „Kleidung“ anlegen wollen, als ihr das Klirren einer zerspringenden Fensterscheibe bemerkt. Ein Zischen und dann lautes Husten aus multiplen Kehlen folgt.

Der Barkeeper öffnet einen der Spinde und greift tief hinein.. die Rückwand klappt nach hinten weg. *„Bewegt euch, wir werden sie aufhalten!“* Ihr zwängt euch hindurch und steht in einem lehmigen, schräg nach unten führenden Gang. Aber Serena steht noch draußen. Sie sieht euch ein wenig traurig an. *„Ich werden den Leute hier helfen. Wir sehen uns später!“* Die Tür schließt sich mit einem dumpfen Dröhnen. Ihr steht im Dunkeln und hört wieder Schüsse..

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Hier sollten sich die Runner spätestens mit Gabriel verständigt haben, sonst wird es echt brenzlich. Im Gomorra bricht die Hölle los, denn das Einsatzteam schießt auf jeden der sich wehrt und das tut irgendwie jeder. Der Umstand, das etwa 100% der Kneipenbesucher bewaffnet sind vereinfacht die Sache nicht gerade für die Gardisten! Das Gomorra wird mit Tränengasgranaten eingedeckt, was den meisten Widerstand auf kotzende Menschen und verschmierten Boden reduziert. Serena verschafft ein größere Kampfpause indem sie um das Gomorra eine Barriere errichtet, nachdem sie die schon eingedrungenen Wachen herausweht hat.

Während die Bankenverein-Truppen noch mit der Durchbrechung der Barriere beschäftigt sind, rückt eine zweite Streitmacht an. (Je nach Belieben AG-Chemie oder einer der 8 „Großen“.) Es kommt zu ein paar unentschlossenen Augenblicken auf beiden Seiten, dann eröffnen sie fast gleichzeitig aufeinander das Feuer. Nach ca. 2 Minuten richtig üblem Geballer (es wird sogar ein Mörser eingesetzt) rückt endlich der BGS mit Panzerfahrzeugen und leichten Stadtkampfhubschraubern an. Die KON-Truppen werden zurückgerufen, obwohl sich noch der ein oder andere Schuss aus „Versehen“ löst.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Der lehmige Tunnel hat euch in die Kanalisation ganz nahe des südlichen Mainufers gebracht. Dort angelangt, seht ihr auf der Kaiserleihbrücke der A 661 eine Kolonne Panzerwagen des BGS nach Süden fahren. Ihr hört lautes Geschützfeuer. Verdammt, das eben war doch ein Mörser!? Drek! Gabriel ist einigermaßen fertig, da ihn jetzt auch noch Serena „verlassen“ hat. Untertauchen ist angesagt, Chummers !

Der Plan

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr habt eure Kontakte genutzt um eine relativ sichere Unterkunft zu bekommen, sogar mit magischer Sicherheit, da Gabriel auf diese bestanden hat und bespricht euer weiteres Vorgehen mit dem Elf: *„Also eigentlich war unser.., also Serena's und mein Plan, dass wir fähige Runner anheuern und noch mal in den Bankenverein einbrechen. Ohne die Daten werden sie nie aufhören uns zu jagen. Ihr habt nicht zufällig Zeit für einen Run!“*

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Wenn die Runner sich weigern sollten da mitzumachen kann Gabriel als Argument vorbringen: *„Nach euren Aktionen denken die Kons eh, dass ihr in meinem Team seid und werden euch ebenso jagen, bis sie die Daten haben.“*

Er kann den Runnern einen kompletten Angriffsplan vorlegen, er ist sogar schon „getestet“, lediglich bei der Flucht müssten leichte Änderungen vorgenommen werden... *bg*. Wenn die Runner echt darauf bestehen, bezahlt er sie mit 25.000 EC pro Person, was jedoch kein guter Deal wäre, denn dann werden sie nicht am Verkaufspreis der Daten beteiligt. Über die Art der Daten sagt er kein Wort, denn das ist seine letzte Sicherheit, die er sich so lange wie möglich bewahren möchte.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

„Unser Weg führt uns nach unten und zwar in die U-Bahn Schächte! Ja, ja, ich weiß wie diese gesichert sind.. sogar sehr genau! Es gibt dort überall automatische Waffen, außerdem wird jeder Winkel von infrarot- und normaloptischen Kameras überwacht. Und natürlich das Lasersperrgitter. Dieses funktioniert als Schleuse - jedes Mal wenn eine U-Bahn kommt öffnet sich kurz vor der Bahn, genau 0,8 Sekunden vorher, ein Lasergitter - jedoch nicht vollständig: über der Bahn, rechts und links von ihr auf den Notsteigen bleibt es intakt. Die Stromversorgung der Bahn erfolgt während dieser Zeit irgendwie anders, kein Plan. Aber eines ist sicher - diese Laser sind absolut tödlich. Selbst mit einer gehärteten Militärpanzerung, die wir nicht haben, ist da kein Durchkommen. Und da die U-Bahn mit etwa 100 Stundenkilometern die Schleuse passiert, kann man auch unmöglich die 0,8 Sekunden nutzen, um mehr als ein Sperrgitter zu passieren, gerade wenn man vorhat mit mehreren Leuten hereinzugehen. Zwischen den einzelnen Durchfahrten, so etwa nach jeder 2ten, werden die beiden Zwischenräume von bewaffneten Drohnen mit Ultraschallsensoren abgesucht.“

Die einzige Chance besteht darin, gleichzeitig für die normaloptischen und die infrarot Sensoren unsichtbar zu sein und nicht mehr zwischen den 3 Lasergittern festzusitzen, während die Drohnen ihre Runde machen. Also brauchen wir wärmedämpfende Kleidung und einen Unsichtbarkeitszauber der es in sich hat und auch gegen Kameras wirkt. Gegen die Lasersperrgitter kann man leider von dem U-Bahnschacht aus selber nichts machen. Dazu brauchen wir schon jemanden innerhalb der verbotenen Stadt. Dieser muss von innen die Stromzufuhr des Lasergitters manipulieren, aber es auf gar keinen Fall ganz abstellen, da man das sofort auf den normaloptischen Sensoren sehen würde. Mit den Infrarot-Sensoren sieht man zwar den Leistungsabfall, aber in der unmittelbaren Nähe des Gitters werden diese meist nicht besonders beachtet, weil die Hitze die das Lasergitter fabriziert kaum noch was anders als das Gitter selbst erkennen lässt.

Wenn also noch eine gewisse Mindestenergie auf dem jeweiligen Gitter liegt und dies zeitgleich mit der normalen Leistungsreduzierung des Gitters geschieht, dürfte es kaum auffallen und wir können passieren. Das müssen wir aber auch zeitgleich mit der U-Bahn machen, wozu wir uns von außen an der Bahn anhängen werden. Mit dem Unsichtbarkeitszauber und der Wärmedämpfung wird uns keiner der Passagiere bemerken können.

Um an die Energieversorgung der Laser heranzukommen, muss man natürlich überhaupt erst mal auf das Gelände kommen. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten, alle setzen jedoch eine sehr sehr gute SIN und das Fehlen jeglicher illegaler / verdächtiger Ausrüstung voraus.

Wie ihr alle wisst, gibt es außer der Möglichkeit mit der U-Bahn hereinzufahren noch 4 Tore. Eines in jeder Himmelsrichtung. Tor Ost und West sind hauptsächlich für den Autoverkehr, was jedoch nicht heißt das es dort einfacher wird. Dort werden die Wagenpapiere und die SIN gründlich und der Wagen einigermaßen oberflächlich nach größeren Gegenständen oder Bomben überprüft. Zusätzlich benötigt man eine spezielle Genehmigung und natürlich den entsprechenden eigenen Parkplatz in einem der unterirdischen Parkhäuser der verbotenen Stadt. Für den Parkplatz alleine haben einige Execs schon Leute geeken lassen. Beim Verlassen des hermetisch abgeschlossenen Parkdecks wird man noch einmal kontrolliert. Diese Kontrolle ist bestimmt genauso gründlich wie an einem der Fußgängertore, es gibt dort nur weniger massive und offensichtliche Abwehrmaßnahmen.

Das Südtor ist direkt am „Eisernen Steg“ auf dem direkten Weg in die Sachsenhäuser Vergnügungsviertel, dieses Tor ist wohl die schlechteste Wahl. Am Nordtor Richtung Zeil und an den U-Bahnstationen wird natürlich auch die SIN geprüft und nach „verbotenen“ Gegenständen gesucht. Ebenfalls sind an allen Eingängen hochwertige festinstallierte Cyberwarescanner im Einsatz, sowie Magier oder mindestens Adepten. Wenn dort jemand hereinkommt, dann „quasi“ nackt. Aber das ist kein großes Problem, denn wir kennen jemanden, der für eine großzügige Spende bereit ist uns gewisse kleinere Gegenstände, an einen vorher ausgemachten Ort zu hinterlegen, jedoch keine Waffen oder Panzerung. Aber dies können wir ja mit herein bringen.“

Der Einsatz beginnt

>>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Ihr zieht euch die leichten Sicherheitspanzerungen an, die Gabriel für euch besorgt hat und überprüft zum hundersten mal eure Ausrüstung. Endlich werdet ihr von Gabriel in einem Minivan abgeholt und fahrt in Richtung Innenstadt. Bald könnt ihr schon den Bankenverein-Tower sehen, der wie ein Thron über Frankfurts Innenstadt aufzuragen scheint. Plötzlich steht es euch ganz klar vor Augen, das wenn ihr heute Abend nur einen einzigen Fehler macht, es keine Verlängerung geben wird. Vielleicht könnt ihr noch aussteigen, bevor es zu spät ist!?!

>>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<<

Die leichten Sicherheitspanzerungen (7/6) mit Wärmedämpfung 10 und chemischer Isolierung 3 bieten den Runnern Schutz von Infrarotsensoren und den „leicht“ toxischen Abwässern der Frankfurter Kanalisation. Serena beherrscht den physischen Unsichtbarkeitszauber (auf Stufe 9) aber sie hätte es gerne, wenn noch einer der Runnern ein oder zwei Teammitglieder unsichtbar macht!

Wenn einer der Runner aussteigen will, rastet Gabriel total aus und schmeißt den ganzen Run! Ohne ihn dürfte es gelaufen sein und hält sich in den nächsten 24 Stunden noch einer der Runner in Europa auf wird er *Besuch* bekommen. Nur Runner, die sich ganz tief in den Schatten vergraben, am besten in einem Land mit wenig Kon Aktivität haben noch eine begrenzte Lebenserwartung. Nach knapp einem Jahr bekommen aber auch diese Besuch - allerdings nicht von den Konzernen, sondern von Serena, die wie ein Rachengel über jeden Beteiligten herfällt, nachdem Gabriel in Madagaskar von einem Killerteam des Bankenvereins gefunden und terminiert wurde. Serena hat keine Probleme die Runner zu finden, denn sie kennt ja ihre Aura.

>>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Unter dem Schutz eines Unsichtbarkeits-Zaubers steigt ihr in einen zuvor erkundeten Wartungsschacht der Frankfurter U-Bahn herunter - ganz in der Nähe der Station „Willy Brandt Platz“. Dort geht es durch einen kurzen Tunnel direkt in den U-Bahn Schacht. Von dort aus könnt ihr schon das Licht der Haltestelle sehen. Am Rand des U-Bahn Schachts befindet sich auf der Seite der Runner ein schmaler Weg in ca. 50 cm Höhe über den Schienen. Dort drückt ihr euch an die Wand um die Vorbeifahrt einer U-Bahn abzuwarten. Gabriel fordert euch auf, eure Magnethaltegriffe zu überprüfen. Jetzt solltet ihr euch entscheiden, ob ihr Versuchen wollt, auf eine fahrende U-Bahn zu springen oder ob ihr das Risiko entdeckt zu werden eingehen wollt und näher an die genannte U-Bahnstation heranschleicht. Dann heißt es warten und zwar auf das Signal von Zap (bzw. dem Runner, der die Stromversorgung ausschalten soll).

>>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<<

Um während der Fahrt auf die Seite der U-Bahn aufzuspringen und sich dort mittels der Magneten festzuhalten müssen die Charakter eine Athletik[6]-Probe schaffen (sonst Aua !) - ein Erfolg reicht.

Das Heranschleichen ist ebenfalls heikel: erst mal eine Heimlichkeitsprobe (Unsichtbarkeit wird mit angerechnet), dann lässt man die zwei Wachen die dort stehen Wahrnehmungsproben (Intelligenz 4 daher mit 4 Würfeln) dagegen würfeln. Ein Erfolg reicht, um sie eine Sicherheitsdrohne aktivieren zu lassen, die dort auch mit Ultraschall nachschaut (Reaktionszeit ca. 6 Sekunden).

Je nachdem wo der Runner versucht offiziell in die Altstadt zu gelangen, modifiziere folgende Szene.

Altstadt offiziell

>>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Du kommst von der Fußgängerzone (der „Zeil“, für die Nichtfrankfurter unter Euch) an das Nordtor, das in der 6 Meter hohen und mehrere Meter dicken Mauer rund um die „verbotene Stadt“ eingelassen ist. Vor dem Tor steht ein „Ruhrmetall AUF-5 Controller“ sowie 6 mit Sturmgewehren bewaffnete Kongardisten in Vollrüstungen.

Das Tor besteht aus einem großem, zweiflügeligen Stahltor mit jeweils 3 Meter Breite und 3 Meter Höhe. Dort steht eine Gruppe von Lohnsklaven und Touristen in einer lockeren, kurzen Schlange an. Das Tor gibt den Weg zu drei, mit mehreren Fallgittern gesicherten, Gängen in der Mauer frei.

In den knapp anderthalb (1,5) Meter breiten Gängen sieht der aufmerksame Beobachter mehrere an der Decke angebrachte Luken, hinter denen wohl verborgene Waffensysteme lauern.

Nach 5 Metern in dem Gang, sozusagen hinter der eigentlichen Mauer aber noch innerhalb des Torgebäudes, liegt für jeden Gang ein Kontrollposten mit hochwertigen Waffenscannern und SIN Überprüfung (mit Daumenabruckscanner). Dort wirst du mit den Worten: „Ihre SIN bitte“ und „Führen sie verbotene Gegenstände mit sich ?“ begrüßt. Die beiden Wächter (ebenfalls mit Vollrüstung, aber mit aufgeklapptem Visier und „nur“ mit einer H&K 227 MP bewaffnet) schauen mürrisch drein und sind

geklapptem Visier und „nur“ mit einer H&K 227 MP bewaffnet) schauen mürrisch drein und sind überaus aufmerksam!

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Gibt es bei dem Kontrollposten nur den leisesten Verdacht auf Ungereimtheiten, wird man von zwei weiteren Sicherheitsbeamten in einen Wachraum geführt, wo dann die SIN nochmals überprüft wird und einige Fragen (z.B. nach Beruf, Grund der „Einreise“, genaues Ziel innerhalb der Altstadt usw.) gestellt werden. Ist das Ergebnis nicht zufriedenstellend, wird man nicht eingelassen oder schlimmer noch (etwa bei einer gefälschten SIN) eingesperrt, verhört und evtl. der Polizei übergeben (wenn man Glück hat. Wenn nicht, wird man zu einem „freiwilligen“ Organspender).

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Du hast es geschafft! Du bist in der verbotenen Stadt auf dem Gelände des Bankenvereins und nicht in Handschellen!

Die Altstadt ist wie eine andere Welt. Hier gibt es tatsächlich noch echte Fachwerkhäuser und Kopfsteinpflaster überall – Unglaublich ! Die ganze Altstadt ist eine einzige Fußgängerzone in der sich Cafés, Restaurants und jede Menge Nobelläden drängen. Es wirkt jedoch trotz allem weniger übertrieben als die *Zeil*, deren mehrstöckige Einkaufspassagen und labyrinthisch angelegte öffentliche Laufbänder und Rolltreppen auf Maximierung aller erdenklichen Konsumzwänge ausgelegt zu sein scheinen. Hier sieht das Bild eher gemütlich und irgendwie natürlich aus, als würden die Geschäfte einfach in diese Häuser gehören..!?

Kon-Truppen sind nicht zu sehen, sobald man die Altstadt betritt und sogar die Mauer, die das ganze Gelände hermetisch abriegelt, ist von innen nicht auszumachen. Scheinbar sind die verwinkelten Gässchen so angelegt, dass lediglich an den Toren der Blick auf die Mauer nicht durch Gebäude versperrt ist. Das Bild wird bestimmt von Lohnsklaven ebenso wie von Execs, die alle gleichermaßen in Cafés sitzen oder durch die Einkaufsstrassen bummeln. Ganz selten sieht man einen Exec mit Leibwächter, der meist als Einkaufsstütenträger missbraucht wird. Die KonJungens und Mädels scheinen sich hier echt sicher zu fühlen.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Mit einer Wahrnehmung [5] bemerkt man eine Dreiergruppe mit zwei Muskeln und einem schlaksigem Kerl, der über die Pflastersteine zu schweben scheint. Alle in langen Mänteln und sehr guten Anzügen. Der Kerl ist ein Sicherheitsmagier, der den Astralraum bzw. die Besucher der Altstadt magisch durchcheckt. Von solchen Dreiergruppen gibt es hier mehrere, sie sind aber sehr diskret und werden von der Masse nicht erkannt. Mit Wahrnehmung [9] (2+ Erfolge) bemerkt man bei den Muskeln die typischen MP-Beulen unter der linken Armbeuge.

Café Römerberg

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Im Cafe sitzt du an einem der winzigen Tische und trinkst deinen total überbewerteten Cappuccino. Du fühlst dich unbehaglich und hoffst nur, dass du nicht schon längst aufgefallen bist und unter genauer Beobachtung stehst. Während du immer nervöser wirst, klingelt auf einmal dein Telekom. Der Screen bleibt dunkel, aber du hörst die Stimme eines unbekanntes Mannes. „*Sie sind einer der Übermenschen?*“, fragt er unvermittelt. Du bejahst, da eine differenziertere Erklärung jetzt echt zu weit führen würde... „*Gut, gehen sie in die Herrentoilette. In`s hintere WC und lösen sie den Spülkasten. Dort finden sie, was sie suchen. Viel Glück, sie werden es brauchen!*“ Mit diesen Worten legt er wieder auf.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Im Spülkasten ist tatsächlich ein kleines Päckchen abgelegt. In ihm befindet sich das geforderte Werkzeug: ein Mikrocomputer zur Manipulation der Stromsteuerung und der Sequenzer.

Wartungsschacht Nr. Two

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Du bist in Position um dir die Einstiegs Luke des Wartungsschachtes vorzunehmen. Leider laufen hier ab und zu noch Leute rum, so dass du nur wenig Zeit hast das Schloss zu knacken. Du fasst dir ein Herz und schlenderst Richtung Luke. Die Luke selbst ist ein bisschen von einem Brombeerstrauch abgeschirmt, aber wenn jemand in unmittelbarer Nähe vorbeiläuft bist du geliefert.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Eine gute Heimlichkeitsprobe wäre echt von Vorteil. Dann natürlich die Elektronik[8]-Probe um das Schloss aufzubrechen und den Schlossknacker anzuschließen - den Rest macht der Sequenzer.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Du hast Glück! (Oder auch net! *g*) Du kletterst den Wartungsschacht herunter, grüßt kurz Miss Dezember, die dich von der Wand anlächelt und findest dich ca. fünf Meter tiefer in einem 2m³ großen Raum, der von einem bis fast an die Decke reichenden, großen, grauen, laut brummenden Starkstromkasten dominiert wird. In der Westwand befindet sich eine weitere, verschlossene Wartungstür die, wie du unschwer „erhöhen“ kannst, direkt in den U-Bahn Schacht führt. Du versuchst, den Stromkasten zu öffnen, der allerdings mit einem Zylinderschloss abgeschlossen ist.

Nachdem auch das geschafft ist, musst du nur den Mikrocomputer, der das Programm für die überaus zeitkritische Manipulation der Stromversorgung enthält, anschließen. Nachdem du ein Signal an die restlichen wartenden Teammitglieder, ganz unproblematisch über Handy, gesendet hast, führst du das Programm aus. Kurz danach hörst du wieder eine U-Bahn hinter der Wartungstür vorbeifahren und beschließt, diese zu öffnen um nachzuschauen ob deine Kollegen durchgekommen sind.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Der Schlüssel befindet sich auf dem Kasten, zu sehen ist das jedoch nicht - nur zu fühlen...

Das Schloss hat eine Stufe von 3 gegen einen Dietrich, bzw. Barriere 6 gegen rohe Gewalt. Für das Anschließen des Mikrocomputers und die korrekte Ausführung / Anpassung des Programms sind jeweils eine Elektronik und eine Computer [3] Probe fällig, wobei jeweils zwei Erfolge notwendig sind.

Sonst kann es passieren, dass die Runner doch eine bisschen vom Lasersperrgitter tangiert werden - was absolut tödlich wäre.

Kanalisation der Banken

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Nach der Fahrt durch das Lasersperrgitter springt ihr von der Bahn, um euch kurz darauf mit dem „Türöffner“-Runner zu vereinen. Ausrüstung wird ausgetauscht und ihr begeben euch zügig weiter durch die Kanalisation, um in die direkte Nähe des Towers zu gelangen.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Für den Absprung von der U-Bahn ist noch mal eine Athletik[4]-Probe fällig. Zwei Erfolge sollten genügen. In der Kanalisation der Altstadt befinden sich einige Splittergranaten-Fallen (IPE-AP-Defensiv 15S) mit Stolperdrähten, (die jedoch mit einer Wahrnehmung [6] +Sichtmodifikatoren zu entdecken und zu umgehen sind) und einige Monodrahtfallen. Eine einzige Explosion würde natürlich, abgesehen durch den unmittelbaren Schaden durch die Explosion, die Sicherheit alarmieren, was eine umfassende Absperrung mittels Fallgattern [Barriere 12] zur Folge hätte und einige Dutzend schwerbewaffnete Kon-Sicherheitsbeamte auf den Plan rufen würde. Auf ihrem Weg gibt es 5 solcher Fallen. Bei der ersten übersehenen Falle kann Gabriel im letzten Moment noch einen gezischten Warnruf ausstossen, der die Runner „rettet“. Danach sollten diese aber vorsichtig sein.. (was durchaus mit einem Bonus für die Wahrnehmungsproben oder Zusatzwürfel belohnt werden könnte).

Für den Weg sollten die Runner so um die 6-8 Minuten brauchen, je nachdem wie vorsichtig sie sind. Allerdings gibt es hier noch zwei weitere Gefahrenquellen: für jede Minute sollte der Meister bei einer 5% Chance plus 1% pro Minute eine Überwachungsdrohne den Gang passieren lassen. Diese ist mit Ultraschall ausgestattet und bewaffnet (Ares Guardian. Vektorschub-Drohne). Der einzige Vorteil ist, dass diese Drohne relativ leicht zu hören ist (Wahrnehmung [4]-Probe) und man sich noch verstecken kann. Reaktions-Probe[4], die Anzahl der Erfolge begrenzt die Zahl der (Heimlichkeits-)Würfel, die bei der darauffolgenden Heimlichkeitsprobe eingesetzt werden können. Die Drohne hat eine „Wahrnehmung“ von 4 Würfeln und keinerlei Sichtmodifikatoren auch nicht wegen der Unsichtbarkeit.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr seid bis an ein direktes „Abflussrohr“ des Bankenverein-Towers vorgedrungen und macht euch sofort an dem starken Gitter zu schaffen, aus dem dampfende Abwässer eure unsichtbaren Beine umfließen. Das Wasser ist heiß, fast kochend, was euch neben dem nervös wirkenden Gabriel noch weiter antreibt, auch dieses Hindernis zügig zu passieren. Das Gitter ist aus massivem Stahl [Barriere 12] was eurem Schneidbrenner weitere 4 Minuten Widerstand leistet. Das dahinterliegende Abflussrohr ist leider ebenfalls glühend heiß - jeder der hier durch will muss einem Betäubungsschaden von 5M widerstehen, wobei die wärmedämpfenden Komponenten der Rüstung schon berücksichtigt wurden. Das Rohr geht 5 Meter mit einer 30% Steigung schräg nach oben und knickt dann senkrecht nach oben ab. Genau im Knick befindet sich eine Wartungstür, die leider unmöglich von der Innenseite des Rohrs geöffnet werden kann, sich aber genau in diesem Augenblick mit einem leisen Quietschen öffnet. Serena hat wohl Magie gewirkt, denkt ihr... Jedenfalls zwängt ihr euch aus dem unangenehmen Abflussrohr in einen großen, unübersichtlichen Heizungskeller.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Für das Durchtrennen des Stahlgitters gilt ein Grundzeitraum von 4 Minuten. Minus 30 Sekunden für jeden Erfolg bei einer Elektronik, Auto (B/R) oder Laserwaffen-Probe [4]. Auch hier gelten noch die gleichen Prozentchancen, dass eine Drohne vorbeischaud, also Dalli ! *g*

Im Tower

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Innerhalb des Bankenverein-Towers gibt es überall Kameras auf normaloptischer und infraroter Basis, was unsere Runner jedoch nicht juckt. Leider gibt es auch noch menschliche Wächter, die außer an sogenannten Checkpoints auch noch durch das Gebäude patrouillieren. Die normalen Wächter sind jedoch nicht besonders aufmerksam was *unsichtbar* herumschleichende Runner betrifft. Wahrnehmung 2-4 Intelligenzwürfel gegen die Heimlichkeit der Runner und +8 wegen unsichtbar!

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr seid drin ! Zwar erst im Heizungskeller, aber DAS ist der Heizungskeller des Bankenverein-Towers! Jetzt nur noch überleben und man braucht sich nie wieder über ungezahlte Kneipenrechnungen zu sorgen. In dem Keller stehen überall große Maschinen, die mit dicken Rohre verbunden sind. Es ist heiß und laut. Ihr sucht euch einen Weg durch dieses Labyrinth und gelangt an eine Tür, die direkt neben mehreren übergroßen Ventilatoren in den Aufzugschacht führt. Soweit so gut!

Ihr begeben euch in den Aufzugschacht und seht nach oben: Neben den Vorrichtungen für die 6 Expressaufzüge könnt ihr noch eine Sprossenleiter an der Schachtwand entdecken, die an den hochbeschleunigenden Aufzugskabinen vorbei in schwindelerregende Höhen führt. Ihr beginnt den Aufstieg..

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Die Wartungstüren sind mit einer erfolgreichen Elektronik[4] Probe und geeignetem Werkzeug leicht zu öffnen. Während des Aufstiegs durch den Aufzugschacht kommt es ein oder zweimal vor, dass einer der Lifte mit hoher Geschwindigkeit die Runner passiert, was seitens dieser dann eine Athletik [4] oder eine Stärke[6] Probe erforderlich macht um nicht mitgerissen zu werden. Innerhalb der Aufzugschachtes sind sie sonst „sicher“.

Die Büroräume

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Aus dem Aufzugsschacht gelangt ihr in einen Büroflur, der den Tower wie ein Kreis durchzieht und dessen innere Büros sowie die Aufzugsschächte mit den äußeren Büros verbindet. Der Flur wird von einem diffusen Licht, das aus unbekanntem Quellen stammt, erhellt und von mehreren Ebenholztüren durchbrochen. Ihr sucht euch eine dieser Türen aus und fangt an, das Schloss zu bearbeiten.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

In jedem Gang befinden sich 4 Wächter und ein Offizier, die in der Nähe der Aufzugsschächte und des Treppenhauses ein kleines Wachbüro haben. Sie machen ca. alle 5 Minuten einen Rundgang und überprüfen dabei sämtliche Türen. Weiterhin wird der Flur über ein diskret angebrachtes Monitorsystem (Wahrnehmung[9]) ständig überwacht. Die in diesem Stockwerk aufgenommenen Bilder werden sowohl in dem Wachbüro als auch parallel dazu in der Hauptüberwachungszentrale ausgegeben, was ein unbemerktes Öffnen der Bürotür ohne den dazugehörenden Exec ausschließt.

Die Reaktionszeit der stockwerkeigenen Wachen beträgt unter 9 Sekunden. Bis Generalalarm ausgelöst wird, warten die Sicherheitskräfte jedoch auf bestätigten Feindkontakt.

In weiteren 40 Sekunden sollten jedoch mindestens 4 Sicherheitstrupps von jeweils 4 Wächtern und einem Offizier am Schauplatz eintreffen. Im Astralraum treffen 2 Sicherheitsmagier (ebenfalls nach ca. 40 Sekunden) ein, um die sich Serena jedoch erst mal kümmert.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Das innere des Büros ist fast ganz in dunklem Rot eingerichtet: rote dicke Teppiche auf dem Fußboden, rote Wände, rote Ledersessel und mehrere rote Lavalampen, die den Raum in ein unregelmäßig leuchtendes Licht tauchen. Der Raum wird von einem großen, tiefschwarzen Basaltschreibtisch vor einem Panoramafenster beherrscht. Auf dem Schreibtisch liegt ein Laptop, das sogar mit der Matrix verbunden zu sein scheint. Jetzt heißt es durchhalten bis der Decker grünes Licht gibt.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Das Büro gehört - Nein, nicht Nachtmeister persönlich, *bg* nur einem seiner besseren Untergebenen. Einem Feuerelementaristen, der jedoch nicht gleich aus der Schreibtischschublade springt ! Der Decker des Teams muss nun entweder die Matrix alleine infiltrieren oder hier ein Satelliteninterface aufbauen, um sich Verstärkung von außerhalb zu ermöglichen. Das kostet jedoch wertvolle Zeit.

Je nachdem, wie sich die Gruppe entschieden hat, wird die Situation für die physischen Eindringlinge unhaltbarer. Die erste Gruppe müsste noch leicht zu besiegen sein, immerhin sind die Runner ja gut bewaffnet. Wenn dann jedoch die erste Verstärkungswelle eintrifft, wird es haarig. In der Matrix wird dann auch Generalalarm ausgelöst, was weitere 4 Sicherheitsdecker dazu bringt, jedes Bit umzudrehen um nach den Eindringlingen zu suchen. Nach insgesamt 2 Minuten ist eine unbegrenzte Anzahl von Sicherheitspersonal im Einsatz, was leider auch einen Kampfhubschrauber im direkten Anflug auf den Tower einschließt, der sogar das Feuer auf Runner innerhalb der Gebäudes eröffnet aber nur mit „leichten Waffen“.

Der Bankenverein Host

Reihenzugang LTG 04-10-90100 (Innenstadt LTG) > Host A (Chokepoint) > alle anderen Hosts sind dann untereinander verbunden. Von außen/vom LTG aus sieht der Host wie ein übergroßes Abbild des Bankenverein-Towers aus. Im Inneren sind überall Konzernmenschen mit très chic Anzügen und deren weibliche Pendants, die verschiedene Aufgaben bewältigen (wie z.B. Datenpakete als Aktenkoffer tragen, sortieren usw.). Die ICs werden als Critter dargestellt, wobei Sonden wie kleine gelbe huhnähnliche Geschöpfe (Schreckhahn) aussehen und Killer wie 2 Meter große, geflügelte Humanoide (Gargoyls). Das Krüppler IC (Sensor) ist schließlich eine durchschnittliche, rabenschwarze Katze, die mit ihrem „Miauen“ jegliche Wahrnehmung zu unterbinden scheint. Das Krüppler IC (Bod) ist einfach ein altertümlicher Steinquader, der einem auf den Kopf fällt.

Die Panzerungsoption äußert sich darin, dass die Haut des jeweiligen Critters eine Art „Panzerungsschuppen“ aufweist. Bei der Shiftoption hat man das Gefühl, dass das jeweilige IC doppelt oder dreifach existiert. IC mit Expertenangriff bewegen sich besonders fließend. Die Teergrube ist eine Fallgrube mit langen, krakenartigen Tentakeln mit Saugnäpfen, die sich das betreffende Utility schnappen und es in die Tiefe ziehen. Die Aufspürfalle ist ähnlich einer Riesenratte, die plötzlich platzt und ein IC enthüllt. Der Blaster sieht aus wie eine von einer Aura der Pestilenz umhüllte Harpyie. Das schwarze IC ist schlussendlich ein rabenschwarzer Großdrache.

Host A: Rot 11 – Zugang: 18 / Kontrolle: 17 / Index: 16 / Datei: 0 / Peripherie: 0

- Host A ist der *Chokepoint* des Bankenvereins mit verschlüsseltem (*Wirbel-12 IC*) Zugang zum LTG! Hier hält sich ununterbrochen mindestens ein Sicherheitsdecker des Bankenvereins auf.

Sicherheitsgarben:	Ereignis
3	Teergrube-8 [2x ⁴]
7	Krüppler-7 [Bod] (Panzerung) [3x]
11	Teergrube-10 (Shift) [3x]
15	<u>Passiver Alarm:</u> (alle Subsystemstufen +2); Scout-8 [Falle: Killer-8] [4x]
19	Scout-11 (Schild) [4x]
21	Blaster-10 [6x]
24	Teergrube-8 [Falle: Blaster-11 (Panzerung)] [1x]
28	<u>Aktiver Alarm:</u> Killer-10 (Panzer.) 1W3 Bankenvereindecker treffen pro KR ein
32	Killer-8 (Expertenangriff 3 ⁵) [3x]
35	Ripper-10 [Bod] [Falle: Funke-10] [5x]
39	Schwarzes IC-10 [nicht Letal] (Expertenangriff 3) [6x]
43	Abschaltung ⁶

Host B: Orange 7 – Zugang: 12 / Kontrolle: 14 / Index: 14 / Datei: 13 / Peripherie: 0

- Host B ist der Host für die *Finanzabteilung* des Bankenvereins die einiges an Ressourcen benötigt!

Sicherheitsgarben:	Ereignis
4	Teergrube-5
9	Scout-7
12	Sonde-7 [Falle: Blaster-7 (Panzerung)] [2x]
17	<u>Passiver Alarm:</u> (alle Subsystemstufen +2); Teergrube-9 (Shift) [3x]
21	Ripper [Bod]-7 (Schild) [4x]
25	Aufspür-9 [Falle: Blaster-7 (Panzerung)] [4x]
29	Konstrukt-7 [Killer-10, Aufspür-4 (Shift)] [4x]
33	Teergrube-5 [5x]
37	<u>Aktiver Alarm:</u> Funke-9 (Shift) [6x] Bankenvereindecker trifft in 1W3+1 KR ein.
42	Funke-9 [Falle: Datenbombe-9] [7x]
47	Krüppler [Sensor]-9 (Schild) [7x]
52	Abschaltung ⁷
Paydata ⁸ :	2000x ca. 70MP (Wirbel), Hier sind die Zieldaten!!! (Darlehensschulden)

Host C: Rot 11 – Zugang: 16 / Kontrolle: 17 / Index: 15 / Datei: 14 / Peripherie: 16

- Host C ist für die *Sicherheitsabteilung* des Bankenvereins!

Sicherheitsgarben: Ereignis

⁴ Hausregeln: Anzahl der ausgelösten IC's, unabhängig von der Anzahl der Decker!

⁵ Matrix 3.01, Seite 85; Zusatzwürfel zum Angriff, diese werden aber bei der Schadenswiderstandsprobe des IC's abgezogen.

⁶ Matrix 3.01, Seite 112; und Virtual Realities, Seite 53; 5W6 Kampfrunden bis zur Abschaltung!

⁷ Matrix 3.01, Seite 112; und Virtual Realities, Seite 53; 4W6 Kampfrunden bis zur Abschaltung!

⁸ Matrix 3.01, Seite 49f

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Serena wurde von den Elementaren die den Bankenverein-Tower bewachen angegriffen. Denn diese haben nach dem ersten Überfall die veränderte Order bekommen, auch magische Ziele die aus dem Tower *herauskommen* anzugreifen. Solange es sich nicht um Nachtmeister handelt, versteht sich.

Jedenfalls hat sie jetzt ernste Probleme und zieht sich kurz darauf schwer verletzt auf die Metaebene der Luft zurück.

Die Runner haben natürlich ebenfalls ein kleineres Problem: da die Miniparaglider nicht ausreichen, um mehr als einen Sturzflug hinzubekommen, passiert genau das...

Mit einer Athletik [8] Probe oder einer Fallschirm [6] Probe schafft man es, auf dem Main zu stürzen. Dann gibt es nur 6S-Bet. Schaden (halbe Stoßpanzerung hilft). Bei keinem Erfolg landet man noch innerhalb der verbotenen Stadt (8S Schaden), um daraufhin von Dutzenden von Wachen bedrängt zu werden. Bei einem Patzer jedoch stürzt man direkt in eine Gruppe Gardisten vor einem bewaffneten und besetzten „Ruhmetall AUF-5 Controller“. Viel Spaß!

Wurde die Luftabwehr nicht ausgeschaltet oder hat sich das Reservesystem schon wieder aktiviert, bekommt jeder Runner auf seinem jetzt nicht mehr so schnellen und zielgerichteten Flug 1W6 Fünfersalven mit jeweils 16T-Schaden ab. Kampfpool kann *nur* für die Schadenswiderstandsprobe gewürfelt werden, weil die Runner nicht wirklich die Kontrolle über ihren Flug haben und es außerdem automatisches Feuer hagelt.

Sollten die Runner diese Eskapaden überleben und irgendwie den Main erreichen, werden sie tatsächlich von einem Schnellboot ziemlich schnell und unsanft mittels eines Hakens eingesammelt.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Auf dem Boot könnt ihr einen herannahenden Helikopter erkennen, sowie ein weiteres Schnellboot das euch entgegenkommt. Der Rigger, ein wild Kaugummikauender und unablässig fluchender Italiener mit total vernarbten Gesicht, ruft euch über den Motorenlärm zu, dass ihr euch um die Verfolger kümmern sollt, er übernimmt den Bastard von vorne.

Auf dem Boot gibt es hinten eine längliche Kiste mit einem Raketenwerfer darin. Die einmal verwendbare Waffe verschießt einen panzerbrechenden Gefechtskopf und zwar einen intelligenten. (*Spike Einwegwerfer, 16T, Anti-Fahrzeug-Lenkwaaffe, Intelligenz 4, 2W6 Streuung, -8/m*)

Der Hubschrauber kommt langsam näher, ihr habt einige Probleme, euch auf den Beinen zu halten, wie sollt ihr zum Teufel den s***** Hubschrauber treffen ? (Raketenwaffen¹¹: +2 wegen gehender Angreifer in schwierigerem Gelände). Ein Feuerball belohnt euch für eure Bemühungen (wenn sie nicht treffen gibt's auch einen Feuerball, aber halt woanders *g*) aber kurz später schlagen um euch herum Kugeln ein.

Das Schnellboot! Ihr hört den Italiener fluchen und werdet herumgerissen, als er wilde Kurven fährt, dann scheint er es sich anders zu überlegen und fährt direkt auf das weit größere Boot zu. Man feuert auf euch. (Ausweichen [4] Probe, mit 5+ Erfolgen entgeht man dem Kugelhagel, sonst 11S-Schaden)

Ein Ruck geht durch euer Boot, dann dreht der Italiener wieder ab und kurz darauf wird euer Peiniger von Irgendetwas unter der Wasseroberfläche getroffen und sinkt. Ihr fahrt noch ein ganzes Stück den Main herauf, um dann auf Südseite auf der Höhe von Offenbach von Bord zu gehen. Ihr joggt mal wieder durch die Kanalisation... bis ihr aus einem Tunnel in einen hell erleuchteten Raum klettert. Man erwartet euch *g* !

Nein, keine Kon-Truppen ! Diesmal nicht - sondern ein zerlumpter Ork und ein fast ebenso zerlumpter Elf helfen euch in den Kellerraum (in dem ein Herdgeist Stufe 6 wacht) und von dort in eine Garage, wo ein Van steht mit dem ihr dann sofort losfahrt. Die Fahrt dauert keine Minute und ihr haltet, abermals in einer Garage, an. Ihr seid am Ziel - hier gibt es Feldbetten, einen gefüllten Kühlschrank, ein Medkit und einen Hüter (Stufe 8), der den ganzen Kellerbereich schützt. Überlebt!

Die Übergabe:

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Jetzt müsst ihr nur noch die Ware loswerden und hoffen, dass sich damit der Trubel um eure Person wieder legt. Doch wem gebt ihr die Dateien?

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

¹¹ Arsenal 2060, Seite 131f; bzw. SR3, Seite 120 u. 118

Je nachdem wie gescheit die Runner sich hier anstellen, sollten sie die Übergabe glatt über die Bühne gehen oder sämtliche Kon-Armeen auftauchen lassen. Gehen die Runner einfach in die Batschkapp, werden sie nur von einem kleinen Spezialkommando der AG-Chemie abgefangen.

AG-Chemie Scharfschütze:

Kon: 5 Sch: 5(8) Stä: 5(8) Cha: 2 Int: 5 Wil: 4 Reaktion 4 + 2W6 KP: 6 Prof: 3
 Scharfschützengewehr (Barret) 6(9), Pistolen 5, Athletik 5, Karate (v. Angriff, v. Verteidigung) 5, Heimlichkeit 6, Wurfaffen 4, Schlupfwinkel finden 5
 Cyberware: Dermalpanzerung 2, verstärkte Reflexe Stufe 1, Kunstmuskeln 3, Smart II
 Barret Model 121, 14T, HM, 14(s), 10kg (-2 Smart II) und
 HK Urban Fighter, 9M, (-2 Smart II), HM, 10(S)
 Mittlere Sicherheitspanzerung (8/6) mit Helm (Restlicht, Infrarot u. Funk Stufe 8)

Ein Scharfschütze eröffnet aus ca. 50 Meter Entfernung das Feuer! Daraufhin ziehen ein paar Ganger, die ganz harmlos vor der Batsche standen, plötzlich ihre Waffen und ballern ebenfalls auf euch. Falle!

AG-Chemie Ganger: 6x

Kon: 5(7) Sch: 5(6) Stä: 5(7) Cha: 2 Int: 4 Wil: 4(5) Reaktion 4(5) + 3W6 KP: 6(7) Prof: 2(~)
 MP 6, Pistolen 5, Athletik 5, Karate (v. Angriff, v. Verteidigung) 5, Heimlichkeit 4, Wurfaffen 4
 Cyberware: Dermalpanzerung 2, verstärkte Reflexe Stufe 1, Smart
 Jeder hat 2 Einheiten *Kamikaze* dabei wovon Eine sofort einsetzt wird¹². (Schmerzresistenz Stufe 4)
 MPistole: H&K Urban Smart, 7M, HM-AM, (-2Smart), Tarn 6, Rückstoßd. III, 4x Schockgranaten 12M-
 Bet. Panzerjacke (5/3) und Securtech - Panzerkleidung nach Maß (Stufe 2) Tarn 13, (4/1), = [7/3]

Aber keine perfekte. Das Schussfeld des Scharfschützen ist stark eingeschränkt, da es keine weiteren 7stöckigen Gebäude in der Nähe der Batschkapp gibt. Man ist innerhalb von 15-20 Metern in ausreichender Deckung. Die Ganger sind jedoch heftig und greifen ohne Rücksicht auf Verluste an.

Bei Batscheschmidt gibt es die vereinbarten 100.000 EC pro Person, auch wenn die 48 Stunden bereits abgelaufen sein sollten. Selbst Gabriel bezahlt er die 100.000 EC. Haben die Runner noch Paydata zu verkaufen, zahlt er ihnen dafür Höchstpreise (120% des Listenpreises). Er erwartet natürlich, dass er alle Kopien der Dateien bekommt. Sollten später weitere Kopien in Umlauf gebracht werden, können alle Runner den Batschkapp Schmidt als Connection streichen, andernfalls erhöht sich das Ansehen aller Charakter bei Herrn Schmidt so erheblich, dass sie ihn als eine höhere Connection Stufe aufschreiben können als vorher (wenn sie vorher nur „bekannt“ waren -Stufe 0- dann ist er jetzt eine reguläre Connection -Stufe 1-).

Bei anderen Kons kann man bis zu 1.000.000 EC herausholen (Verhandeln [6]: pro Erfolg 125.000 EC) beim Bankenverein sogar bis zu 1.5 Millionen EC. Flachsen die Runner diese Kons mit versteckten Kopien oder ähnlichem gibt's einen megaüblen Hinterhalt mit vollem Programm!

Karma

1 Karma	Überlebt
3 Karma	Gabriel gefunden
1 Karma	in einem verdamnten Kon-Krieg überlebt
3 Karma	die verbotene Stadt „betreten“
5 Karma	Daten beim Bankenverein geklaut
1-2 Karma	gutes Rollenspiel

¹² Mensch & Maschine, Seite 125

NSCs

„**Dicker schwarzer Troll**“, extrem schweigsam bei seiner Arbeit und schaut meist Pornosender an der Kasse.

Dermalpanzer 3, Kunstmuskeln 3, Kompositknochen (Alu)

Kon: 10(15) Sch: 2(5) Stä: 9(12) Cha: 1 Int: 2 Wil: 3 Reaktion: 1W6 + 2 KP: 3(5) Prof: 1

Fertigkeiten: „schweigen“ 6, Schrotflinte 4, waffenloser Kampf 6 (15M-Bet.) Natürliche Infrarotaugen

Keine Panzerung aber Enfield AS-7 Schrotflinte 8T(f) HM/SM, 10(s) -1Laser unter der Theke!

Drogendealer

Kon: 4 Sch: 5 Stä: 3 Cha: 2 Int: 3 Wil: 3

Reaktion 4 +1W6

KP: 5

Prof: 1

Kickboxen(Fußtritt, Ausmanövrieren) 5, Heimlichkeit 4, Klingenwaffen 4, Gebräuche (Straße) 6, Athletik 3, Pistolen 2

Ausrüstung: Panzerweste (2/1), Messer 3L, Handy, Turnhosen + Turnschuhe, Sonnenbrille,

evtl. Colt American L 36(LeichteP), HM, 6L, 11(s), Tarn 8, 1kg

SEK-Polizei Einheit:

Kon: 5(7) Sch: 5(8) Stä: 5(8) Cha: 2 Int: 4 Wil: 4 Reaktion 4 + 2W6

KP: 6

Prof: 3

MP 6, Pistolen 5, Athletik 5, Karate (v. Angriff, v. Verteidigung) 5, Heimlichkeit 4, Wurfwaffen 4

Cyberware: Dermalpanzerung 2, verstärkte Reflexe Stufe1, Kunstmuskeln 3, Smart II

Maschinenpistole: H&K 227, 7M, HM-AM, (-2Smart II), Rückstoßd. III, 4x Schockgranaten 12M-Bet.

und Walther Secura, 9M, (-2 Smart II), HM, 12(S), alle Waffen sind auf Smart II nachgerüstet.

Mittlere Sicherheitspanzerung (8/6) mit Helm (Restlicht, Infrarot u. Funk Stufe 8)

Runner Elf "Gabriel"

Gabrieel ist bis unter beide Elfenohren vercybert und Spezialist für schnelle, harte Aktionen.

Kon: 4(9) Sch: 6(9) Stä: 4(9) Cha: 6 Int: 5 Wil: 5 Reaktion: 3W6 +5(13) KP: 9 Repu. 50

Athletik 5[6], cyberi. Waffen 7[9], Heimlichkeit 5[6], Maschinenpistolen 6[8], Gebräuche(Straße) 4(6),

Motorrad 4[5], Computer (Decking) 4(7), Kung Fu 6[8] (Rundumschlag, -für Cyberwaffen, Blindkampf)

Cyberware(Alpha-Beta): Reflexbooster 2, Smart II, Dermalverkleidung 3 [+2 Stoßpanzerung], verb.

einziehbares Nagelmesser 2x, (12L), Blitzkompensator, Dämpfer, Audioverstärker

Essenz: 2,05

Hyperschilddrüse, Hochleistungsgelenke, Muskelstraffung u. -verstärkung 2, Reflexrecorder (MP,

c.Waffen u. KungFu) Gaben/Handicaps: Impulsiv, Aufmerksam

Ausrüstung: weißer Mantel [4/2], Securtechpanzerkleidung nach Maß (Stufe 2) Tarn 13, (4/1), = [6/4]

Handy (mit ECCM Stufe 3) und Ingram Smartgun II Tarn 6, 32(s), SM/AM 7M, Rück. 3(4)¹³

BMW Blitzen 2050 Hdg. 3/4 GS 95/ 285 Rumpf 3 Panzerung 6 Sig 1 Pil 2

Serena ist ein **freier Windgeist** gewesen. Sie wurde jedoch von Koras gebunden. Als er starb hat sie die Freiheit zurückerlangt aber freuen kann Sie sich nicht darüber, weil Sie sich in Koras verliebt hatte und ihm jetzt nachtrauert auch und besonders weil dieser nichts von ihrer Liebe wusste. Im Moment ist sie noch bei Gabriel weil sie noch nicht in der Lage ist zu entscheiden was sie jetzt ohne Koras machen soll. Außerdem steckt Gabriel in der Klemme und er ist immer so aufmerksam.

Kraft 5 Geisterenergie 4

Astrale Ini: 29 +1W6 Astralpool: 13

Kräfte: Unfall, Verwirrung, Schutz, Suche, Materialisierung¹⁴, Bewegung, Auramaskierung, Menschengestalt¹⁵, Bannung¹⁶, Hexerei

Barriere 11 (Ex-Entzug), Heilen 9, verbesserte Unsichtbarkeit 9, TrideoTrugbild 9, uvm. Aber keine Kampfzauber oder schädigende Manipulationszauber auch keine Kontrollmanipulation

-Manifeste (physische) wahre Gestalt: (Immunität gegen „normale“ Waffen: 9)

Kon: 7 Sch: 12 x4 Stä: 6 Cha: 9 Int: 9 Wil: 9

Reaktion: 21 +1W6

KP: 15

-Menschengestalt:

(Immunität gegen „normale“ Waffen: 4)

Kon: 7 Sch: 8 x3 Stä: 7 Cha: 9 Int: 9 Wil: 9

Reaktion: 18 +1W6

KP: 13

Angriff: 7M mit Reaktion (8) waffenloser Nahkampfangriff Mindestwurf (4)

¹³ Arsenal, Seite 133 Rückstoß und hohe Stärke

¹⁴ SR3, Seite 263

¹⁵ Schattenzauber, Seite 117

¹⁶ SR3, Seite 184

Trolltürsteher „Slick u. Hill“ Gomorra. ca. 2,8m groß und wiegen zusammen über 500 kg!

Kon: 11(13) Sch: 5 Stä: 10 Cha: 2 Int: 3 Wil: 3 Reaktion 4(6) +2W6 KP: 5 Prof: 2
 waffenlos Kampf 6, Motorrad 3, Cyberimpl. (Sporn) 4(6), Knüppel 6, Gebräuche (Straße) 4, Pistolen 4
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) und Cowboystiefel, Baseballschläger 11M-Bet. +2 Reichweite, Head-
 kom Stufe 5, Uzi III, SM, 6M bzw. 9S, 24(s), (Smart -2), Reflexbooster 1, Smart,
 Sporn 10M, +1 Reichw., Dermalpanzer 2

Normaler Trucker

Kon: 5 Sch: 3 Stä: 4 Cha: 2 Int: 2 Wil: 3 Reaktion 3 +1W6 KP: 4 Prof: 1
 Waffenloser Kampf 4, Auto 6, Gebräuche (Straße) 4, Schrotflinte 4
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), Überlebensmesser 6L o. Schlagring 5M-Bet., Handy, Cowboystiefel,
 evtl. im Truck Mossberg CMDT, SM, 9S bzw. 12T, 8(s), Tarn 2, Datenbuchse u. o. Riggerkontrolle 1

Normaler Bones Schläger

Kon: 5 Sch: 5 Stä: 4 Cha: 2 Int: 3 Wil: 3 Reaktion 4(6) +2W6 KP: 5 Prof: 2
 Waffenloser Kampf 5, Motorrad 5, Klingenwaffen 4 o. Knüppel 4, Gebräuche (Straße) 6, Pistolen 4
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) mit gekreuzten Knochen Logo, Überlebensmesser 6L oder Schlagstock
6M-Bet., Handy, Bikerstiefel und Wehrmachtshelme, Ares Predator II, HM, 9M, 15(s), Tarn 9, 1kg,
 (Smart-2) mit CyberSmartverb. oder Uzi III, SM, 6M bzw. 9S, 24(s), Reflexbooster 1

Kon-Gardisten

Der „Standart“ Bankenverein Gardist ist ein Mensch, der sich im Kampf hauptsächlich auf seine über-
 legene Rüstung verlässt. Er zeigt nur selten Furcht im Kampf, da er die Rache eines gewissen „Groß-
 drachen“ wesentlich mehr fürchtet.

Kon: 4 Sch: 3 Stä: 3 Cha: 2 Int: 2 Wil: 3 Reaktion 1W6 +2 KP: 4(0) Prof: 2
 Jeweilige Feuerwaffenfertigkeit [meist Sturmgewehr oder Maschinenpistolen] auf 4,
 Knüppel (Betäubungsschlagstock: 6S-Betäub.) 2 (4), Verhandeln 3, Gebräuche (Kon) 2 (4)
 Sturmgewehr: H&K G9, 8M, HM-AM, (-1Laser), Rückstoßd. IV oder MP: H&K 227, 7M, HM-AM,
 (-1Laser), Rückstoßd. III, Mittlere Sicherheitspanzerung (7/7) mit Helm (Restlicht +Funk)

Kon „Offizier“ bzw. Spezialeinheit:

Diese hochmotivierte Spezialeinheit ist stets bereit für seinen Kon zu kämpfen. Wenn es sein muss bis an
 den Rand des Todes, denn er vertraut blind darauf das sein Kon ihn schlussendlich rettet.

Kon: 6(8) Sch: 5(8) Stä: 5(8) Cha: 2 Int: 4 Wil: 4 Reaktion 3W6 +4(8) KP: 8(7) Prof: 3
 Cyberware(Alpha): Dermalpanzerung 2, verstärkte Reflexe 3, Kunstmuskeln 3, Smart II, Funk, Head-
 ware Memory 50 MP, Zeiss 3000 Grundpaket 2 Cyberaugen (Blitzkomp., elekt. Vergrößerung 3, Ent-
 fernungsmesser, Kamera, Displaylink, Restlichtverstärkung, Niederfrequenz-Augenlampen)
 Jeweilige Feuerwaffenfertigkeit auf 6, waffenloser Kampf 6 (9M-Betäub.¹⁷), Führung 4, Auto 5
 Knüppel (Betäubungsschlagstock: 6S-Betäub.) 2 (5), Verhandeln 5, Gebräuche (Kon) 3 (5)
 Maschinenpistole: H&K Urban Enforcer, 7M, 36(s), HM-AM, (-2 Smart II), Rückstoßd. III mit
 -MiniGranatwerfer 10S, EM, 6(m)
 gefütterter Mantel [4/2] und leichte Sicherheitspanzerung (7/6), = [9/7], BuMoNa Vertrag

Kon „Sicherheitsmagier“

Kon: 4 Sch: 5 Stä: 3 Cha: 5 Int: 5 Wil: 6 Magie: 6(7) Reaktion: 1W6 + 5 KP: 8 ZP: 6 Prof: 2
 Fertigkeiten: Hexerei 6, Beschwören 6, Auren lesen 5, Athletik 4, Heimlichkeit 4, Pistolen 4
 Zauber: Hellsehen 6, Geistessonde 6, Manaball 6M, Betäubungsblitz 6S, Levitieren 5, Panzer 5
 Ausrüstung: Kraftfokus 1, 2x Verbrauchsfoki (Kampf, Kraft 4), 2x Stimulanz-Patches (Stufe 6)
 gefütterter Mantel [4/2], Securtechpanzerkleidung nach Maß (Stufe 2) Tarn 13, (4/1), = [6/4]

2x (gebundene) Feuerelementare: Kraft 4

Kon: 5 Sch: 6 x3 Stä: 2 Wil: 4 Reaktion: 5 Ini: 15 + 1W6 (Physisch) 24 +1W6 (Astral)
Kräfte: Verschlingen(6)¹⁸, 6M, Flammenaura 4M (nur Stoß.), Flammenwerfer
 Angriff(5): 6M Kampfpool: 7

Kon Fahrzeuge

„Ruhrmetall AUF-5 Controller“

¹⁷ +1 Power wegen gepanzerter Handschuh bei der Rüstung!

¹⁸ SR3, Seite 264f

Kon Rigger: Kon 5, Int 5, Wil 5, Auto 6, Geschütze 5, Ini. 10 + 3W6 (Rig. Stufe 2), KP 6, SteuerP 10
Hdg. 4/10, GS 110, Beschl. 3, Rumpf 5, Panzerung 10, Sig 1, Auto 3, Sensoren 4, Sitze 2+5sb
Kleiner Geschützturm (Granatwerfer 10S und schweres MG 10S [AntiFahrzeugMuni])

„Northrup Yellowjacket PRC-44F“

Kon Rigger: Kon 4, Int 6, Wil 5, Rottor 6, Geschütze 5, Ini. 11 + 3W6 (Rig. Stufe 2), KP 6, SteuerP 10
Hdg. 4, GS 130, Beschl. 15, Rumpf 3, Panzerung 2, Sig. 4, Auto 0, Sensor 2, ECCM 1, Sitze 1, VTOL
Mini-Geschützturm (Vindicator Minigun 7S (22T), AM)

„Ares Guardian“ Drohnen

Kon Rigger: Int 6, Vektorschub 6, Geschütze 5, Ini. 11 + 3W6 (Rig. Stufe 2), KP 6, SteuerP 10
Hdg. 4, GS 60, Beschl. 6, Rumpf 2, Panzerung 12, Sig. 7, Pilot 3, Sensor 4 (+Ultraschallsensorik)
Mini-Geschützturm (Vindicator Minigun 7S (22T), AM)