

# Überraschung

## Auftrag

Die Charaktere erhalten von einem Mr. Johnson den Auftrag eine Kraftwerkanlage in Outremer zu sabotieren bzw. unbrauchbar zu machen. Der Auftrag soll am Folgetag um 24 Uhr erledigt sein.

Für den Erfolg des Auftrags erhalten die Charaktere eine Gruppenbezahlung von 150.000 ¥.

Mr. Johnson lässt sich bezüglich der Endbezahlung schon fast beliebig hoch handeln, er wird sich aber weigern Spesen oder vorab Geld zu zahlen. Ihm sind kollaterale Schäden wie tote Sicherheitskräfte/Arbeiter egal.

## Outremer

Der Seattler Stadtteil Outremer ist kein richtiger Stadtteil. Es bezeichnet das Küstengebiet bzw. Meergebiet vor Seattle und die dazugehörigen Inseln.

Einige der Inseln befinden sich im Besitz von Konzerneigentum, wobei hier die Rechtslage nicht geklärt ist ob die Inseln überhaupt zu Seattle gehören oder zu den Salish. Ein paar der unbewohnten Inseln werden auch als Umschlagsplatz für Schmuggler verwendet. Da es im Outremer keinerlei Gesetz gibt, haben sich neben Schmuggler auch Piraten angesiedelt die die Schmuggler und andere unachtsame Reisende die sich zu weit ins Outremer wagen ausrauben.

## Reisende soll man nicht aufhalten

Die Charaktere erhalten nur die Position der Kraftwerkanlage, wie sie dort hin kommen ist ihnen überlassen.

Hier gibt es Möglichkeit eine der „Beziehungen“ der Charaktere zu verwenden um einen Fahrer samt passendem Boot zu erhalten, aber auch das stehlen eines Bootes aus den Docks oder sogar das entführen eines kleinen Touristenbootes sind möglich.

Auf den Weg zur Insel werden die Charaktere von einem Piratenboot angegriffen, verwende die Werte für Ganger. Es sind zwei Piraten pro Charakter und das Schiff besitzt ein fest eingebautes Maschinengewehr an dem ein weiterer Pirat sitzt.

## Die Kraftwerkanlage

Über die Kraftwerkanlage ist nur wenig bekannt und auch Aufzeichnungen in der Matrix sind nicht existent.

Mr. Johnson liegt nur eine grobe schematische Darstellung vor. Allem Anschein nach wurde ein Tunnel durch die Insel gegraben und mit hochwertigen Plasstahl ausgekleidet. Darin wurde eine Turbinenanlage installiert die von den dadurch entstandenen Strömungen angetrieben wird und so den Strom generiert.

Dies ist aber alles gelogen in Wahrheit ist dies nur die Tarnung einer Schattenklinik die sich unterhalb der Insel befindet.

Mr. Johnson braucht schlichtweg eine billige Ablenkung während ein zweites Team in den Komplex eindringt, er rechnet gar nicht damit dass die Charaktere es lebend hinein schaffen.

## Die Sicherheit

Die Sicherheit der Anlage ist relativ hoch. Verschiedene Sensorsysteme, darunter Sonar, werden die Ankunft der Charaktere lange vorher preisgeben, wenn sie mit einem Boot unterwegs sind bzw. sich in einem Boot der Insel nähern. Kleinere Objekte wie Personen können die Sensoren nicht von Fischen, Treibholz oder sonstigen größeren Unrat unterscheiden.

Die Insel ist relativ klein und lang gezogen. Im südlichen Teil der Insel gibt es einen Anlegesteg für Boote und kleinere Schiffe am nördlichen Punkt liegt die Anlage. Die Insel ragt am nördlichen Punkt immer weiter aus dem Meer heraus sodass die Anlage von drei Seiten von hohen Klippen umgeben ist, die vierte Seite die zum Anlegesteg zeigt ist mit einem einfach Zaun und Kameras ausgestattet.

Die Anlage ist ein grauer Betonklotz mit einem Erdgeschoss und einem ersten Stockwerk ohne Fenster und nur einer Fronttür die mit einem Magschloss-Retinascaner der Stufe W10 gesichert ist, er besitzt ein Antimanipulationssystem der Stufe 2.

Die Anlage sendet keinerlei WiFi-Signale aus und selbst hier ist die Verbindung zur Matrix enorm schwach. Das Magschloss an der Außentür liefert eine Verbindung für einen Sicherheitshost (IS 6). Dieser ist mit den Kameras am Zaun und verschiedenen Sicherheitskameras innerhalb der Anlage verbunden.

Die magische Sicherheit besteht aus vier Watchern die außerhalb um das Gebäude im Astralraum patrouillieren und jede Auffälligkeit ihrem Meister melden sollen. Die Anlage selbst verfügt über einen Hüter.

Innerhalb der Anlage existiert keinerlei WiFi- oder Matrixsignal auch Funkverbindungen nach draußen werden blockiert.

Leiter der Sicherheit ist ein Konzernlohnmagier der zusätzlich einem Wassergeister und einen Geist der Erde befehligt. Pro Charakter gibt es zusätzlich vier Konzernsicherheitseinheiten.

Sie gehen sofort mit tödlicher Gewalt vor. Innerhalb der Anlage sind die Türen und Zugänge nur mit einfachen Magschloss-Kartenlesegeräten der Stufe W6 gesichert.

## Der Fahrstuhl zur Hölle

Sollten sich die Charaktere Zugang zum unteren Sicherheitsbereich verschafft haben (der Zugang ist in einem Wandschrank versteckt, Wahrnehmungsprobe-2) und den Fahrstuhl rufen, so liegt dort ein schwer verletzter Mann im weißen Arztkittel. An diesem ist ein Namensschild samt ID-Karte befestigt die ihn als Bruce V.(incent) Colon ausweist.

Eine einfache Allgemeinwissensprobe führt zu Tage das Dr. Colon eine führende Persönlichkeit im Bereich der Implantation und Weiterentwicklung von Deltaware ist.

Wenn die Charaktere ihn untersuchen wird er wieder zu Bewusstsein kommen. Da er ihnen ausgeliefert ist, wird er ihnen rede und antwort stehen und gleichzeitig um ihre Hilfe bitten.

Im unteren Stockwerk befindet sich ein größerer Komplex, eine unabhängige Schattenklinik. Während einer extrem heiklen Operation in Zusammenarbeit mit einem magischen Ritual wurden sie von einem Team von Runnern angegriffen.

Das Ritual wurde unterbrochen und ein mächtiger Geist der zur Verankerung der Lebensenergie des Patienten dienen sollte wurde in das Innere dessen gezogen und läuft nun Amok.

Er bietet den Charakteren 300.000 ¥ an um diesen auszuschalten und die verbliebenen Mitarbeiter zu retten.

### Die Hölle

Im Komplex angekommen werden die Charaktere bemerken dass dieser teilweise mit Wasser geflutet ist, der aktuelle Wasserpegel geht ihnen aber nur bis zu den Knöcheln.

Grund dafür ist das sich ein anderes Runner-Team Zugang über eine Öffnung in der Außenwand verschafft hat bzw. ein Loch in einer kleinen unterseeischen Kuppel gesprengt hat die zum Komplex gehört. Bevor es zu einer Notverriegelung kam waren sie auch schon drinnen und mit ihnen ein Teil des Seewassers. Die Sprengung war auch der Grund für die Störung des Rituals.

Der Patient, oder eher „freiwilliges Versuchsobjekt“ ist Mike Valentine, ein Ork und Cybermantis bzw. Cyberzombie.

Er ist derzeit von einem Geist des Menschen der Stufe W8 besessen der versucht Mike zu verlassen, unglücklicherweise funktioniert dies nur wenn Mike stirbt, daher wandert er momentan durch die Gänge des Komplexes und greift alles an was ihn über den Weg läuft in der Hoffnung das es ihn tötet, das andere Runner-Team hat der Geist schon beseitigt. In einigen abgeschlossenen Räumen haben sich verschiedene Mitarbeiter in Sicherheit bringen können.

### Taktische Probleme

Bei der Begegnung mit den Piraten können die Spieler sich entscheiden zu fliehen anstatt zu kämpfen was zu einer Verfolgungsjagd mit den Piraten führt.

Die Anlage samt Komplex ist gut gesichert, allerdings kann man über die Klippen ungesehen hochklettern (-4) sofern an die Insel geschwommen anstatt gefahren ist, der Magier der Gruppe kann dann versuchen die anderen Charaktere an den Watchern vorbeizulotsen (Heimlichkeit -2).

Wenn die Charaktere vor dem Eindringen entdeckt werden, so werden sie von der Konzernsicherheit hinter der Tür erwartet die sofort das Feuer eröffnet.

Wenn die Charaktere den offensiven Weg wählen, so können sie natürlich versuchen ein Loch in die Außenwand des Gebäudes zu sprengen um sich einen zweiten Eingang zu machen.

Die Spieler können sich auch dagegen entscheiden Dr. Colon zu helfen und ihn einfach mitnehmen um ihn an einen Konzern auszuliefern/verkaufen.

### Gegner

Die Piraten verwenden die Werte für Ganger und haben einen Ganganführer als Piratenkapitän bei sich, des Weiteren verfügen sie über ein Geschütz das mit einem Maschinengewehr ausgestattet ist (2 Piraten pro Charakter).

Die Anlage ist mit Konzernsicherheitseinheiten und einem Konzernlohnmagier mit einem Wassergeister und einem Erdgeist gesichert (4 Konzernsicherheitseinheiten pro Charakter).

### Mike Valentine (Wildcard)

**Attribute:** Geschicklichkeit W12+1 Konstitution W12+1, Stärke W12, Verstand W8, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Wahrnehmung W8, Kämpfen W8 (W10),

**Bewegung:** 8+1W10

**Parade:** 6 **Robustheit:** 14 (3)

### Bodytech:

- **Move-By-Wire:** Der Charakter erhält eine zusätzliche Aktion und legt alle Aktionskarten unter Acht ab.
- **Reflexbooster Stufe 3:** Der Charakter erhält drei zusätzliche Aktionskarten und handelt auf der besten.
- **Dermalverkleidung:** +3 Panzerung als Robustheit.
- **Unterarmklingen:** Zwei Schwertähnliche Klingen die jeweils Stä+W8 Schaden anrichten.
- **Reflexrecorder St.2:** Kämpfen Wildcard W10
- **Knochenverstärkung St. 2:** Konstitution Wildcard W10

### Besondere Merkmale:

- **Hintergrundstrahlung:** Die Essenz der Person ist so niedrig das sie schon Auswirkungen auf den Astralraum hat. Innerhalb einer großen Schablone, die auf den Cyberzombie zentriert wird, herrscht eine Hintergrundstrahlung von 2.
- **Arkane Resistenz:** +2 Panzerung/Bonus gegen magische Angriffe oder Effekte.
- **Übernatürliche Besessenheit:** Der Cyberzombie erhält keinerlei Wundabzüge.
- **Kampfreflexe:** +2 auf Erholungsproben
- **Flink:** +2 Bewegung, 1W10 Sprintwürfel.
- **Kräftig:** +1 Robustheit
- **Größe:** +1
- **Blitzhieb:** Zwei Nahkampfangriffe -2