

Ungesehen

Der Auftrag

Die Charaktere sollen einen Kunstgegenstand aus dem Bellevue Kunst Museum in Bellevue entwenden.

Der Codex Mendoza soll in der Zeit vom Montag dem 01. Juli bis zum Freitag dem 05. Juli ausgestellt werden.

Das Treffen mit den Charakteren findet am Sonntag den 30. Juni in einem Irish Pub ab 20 Uhr statt.

Die Bezahlung beträgt 1.000.000 ¥ für die Gruppe.

Das Bellevue Kunst Museum

Das Bellevue Kunst Museum befindet sich im Herzen von Bellevue.

Das Gebäude indem sich das Kunst Museum befindet ist schon sehr alt und wurde im Jahre 1933 erbaut. Durch mehrere Renovierungen wurde auch das Sicherheitssystem immer wieder aufgewertet.

Aktuell gibt es eine große Ausstellung zu den verschiedenen südamerikanischen Kulturen unter anderem mit verschiedenen aztekischen Kostbarkeiten die von Aztechnology dem Museum zur Verfügung gestellt wurden um sie der Öffentlichkeit zu präsentieren.

Der aktuelle Direktor des Museums ist Walter J. Harris.

Das Museum ist wie folgt geöffnet: Montag, Dienstag und Mittwoch 10-17 Uhr, Donnerstag 10-21 Uhr, Freitag 10-16 Uhr.

Die äußere Sicherheit

Die Sicherheit in Bellevue bzw. im Teil von Bellevue wo sich das Museum befindet ist AA.

Regelmäßig fahren Streifen von Lonestar vorbei, zusätzlich wird der Luftraum von Drohnen überwacht. Es gibt unregelmäßige Patrouillen von Geistern und Magiern.

Das Museum verfügt sowohl über einen stillen als auch lauten Alarm. Äußere Beschädigungen am Gebäude (Scheiben einwerfen, Türen beschädigen, etc.) führen automatisch zu einem lauten Alarm. Das Auslösen von Sensoren im inneren des Museums führt zu einem stillen Alarm.

Beide Alarmsysteme verständigen umgehend Lonestar die sofort alle verfügbaren Wagen in der Nähe des Museums dorthin schicken (1 Streife pro Charakter). Diese treffen dann in 2W4 Minuten ein.

Wenn die Charaktere Pech haben, so trifft auch magische Sicherheit in Form von zwei Geistern ein. Werfe eine W6. Bei einer 5-6 materialisieren sich sofort zwei Geister die die Charaktere bis zum Eintreffen von Lonestar aufhalten bzw. unschädlich machen sollen.

Sollten die Charaktere es dennoch bis zu ihren Fahrzeugen schaffen so entbrennt eine Verfolgungsjagd.

Die Streifenfahrzeuge von Lonestar erhalten immer eine zusätzliche Aktionskarte aufgrund ihrer Aufklärungsdrohnen.

Die Verfolgungsjagd wird in 5 Runden abgewickelt, wobei es in der letzten Runde zu einem schweren

Hindernis kommt (Fahren -2), da Lonestar die Grenzen zu Bellevue am schließen sind.

Die innere Sicherheit

Innerhalb des Museums befindet sich ein ausgeklügeltes Sicherheitssystem.

Die Besucherräume werden nach der Schließung mit einem Lichtschrankenlabyrinth ausgeleuchtet.

Die Schaukästen mit den Ausstellungsstücken sind aus gepanzerten Glas (Robustheit 10) und mit Sensoren versehen die außerhalb der Öffnungszeiten scharf geschaltet sind und sofort den stillen Alarm auslösen sobald sie beschädigt werden.

Die Schaukästen sind zusätzlich mit einem biometrischen Schloss versehen, es wird ein Daumenabdruck benötigt.

Des Weiteren wird der komplette Innenraum mit offensichtlichen und versteckten Kameras überwacht. Allerdings werden diese nur aktiviert wenn die angeschlossenen Bewegungsmelder aktiviert werden.

Vor Ort gibt es eine Wachmannschaft von Lonestar bestehend aus 6 Konzernsicherheitseinheiten, eine Sicherheits-Spinne und einem Konzernlohnmagier der die Wachmannschaft anführt.

Alle 30 Minuten machen 2 der 6 Konzernsicherheitseinheiten einen Rundgang. Zu diesem Zweck wird das Lichtschrankenlabyrinth abgeschaltet und die Sicherheits-Spinne verfolgt ihre Bewegungen per Kamera.

Das Sicherheitssystem verfügt über keinerlei WiFi-Zugang. Man muss sich über eine der Kameras oder anderen Sicherheitsmerkmalen anschließen um Zugriff auf das Knotensystem (IS 5, Schmöker W12, 2x Graues ICE) zu erhalten.

Zusätzlich ist in den Wänden des Gebäudes WiFi-Abschirmendes Material eingebettet, was einen Malus von -2 auf alle Matrixproben gibt. Normalerweise ist dies nicht notwendig, doch der früher Leiter/Direktor war sehr Paranoid nach dem Crash und ließ es mit einbauen.

Während der Öffnungszeiten ist ein WiFi-Spot des Museums aktiv um den Besuchern einen Matrixzugang zu ermöglichen, er ist nicht mit dem Sicherheitssystem verbunden.

Der alte Mann

Wie nun klar wird, haben die Charaktere keine Ahnung über die Gestaltung des inneren Sicherheitssystems.

Das System wurde kurz nach dem Crash durch Lonestar überarbeitet. Die genauen Pläne liegen auf den Sicherheitsservern von Lonestar und sind nur hochrangigen Execs von Lonestar zugänglich.

Man benötigt eine Beziehung zu Lonestar mit einem Abzug von -4 auf die Überreden-Probe. Eine andere Möglichkeit wäre es, den Vorgänger von Walter Harris nach Unterlagen zu befragen, der sogar dabei war als es zu den umfangreichen Umbauten zwecks des Sicherheitssystems kam.

Dabei handelt es sich um Frank Orzco. Frank ist 63 Jahre alt und wohnt am Rande von Everett in einem großen, langsam verfallenden Anwesen.

Frank wurde in „Frühpension“ geschickt da herauskam das einige Exponate zu verschiedenen Ausstellungen fehlten.

Es drohte ein größerer Skandal daraus zu werden in dem hochrangige Beamte mit verwickelt waren, also versetzte man Frank in den Ruhestand und ließ Gras über Sache wachsen.

Um sich die Zeit zu vertreiben lernte er die Freuden des Glücksspiels und großen Partys kennen. Irgendwann merkte er das ihm das Geld ausging, doch ein freundlicher Kredithai gab ihm einen großzügigen Kredit zu nicht so großzügigen Zinskondition.

Klartext: Frank ist Pleite und weiß nicht wie er die nächste Rate am Ende des Juli zahlen soll.

Wenn die Charaktere also Informationen von ihm haben wollen, verlangt er den Tod von Matej Hanzlik.

Man kann mit ihm verhandeln (Überreden -2), aber dann möchte er eines der Exponate aus dem Museum haben.

Mit den Haien schwimmen

Matej Hanzlik ist ein tschschischer Einwanderer. Er führt ein Kreditunternehmen.

Sollte einer seiner Kunden nicht zahlen wird er ungemütlich, wenn sich offenbart das die Kunden, denen er Geld geliehen hat insolvent sind, so „verschwinden“ diese plötzlich.

Er kann sich damit rühmen ein kleines Büro in Downtown zu unterhalten und beschäftigt dort bis zu 5 Mitarbeiter die sich um die Vergabe der Kredite, die Buchhaltung und so weiter kümmern.

Um die „inoffiziellen“ Geschäfte kümmern sich „externe“ Angestellte. Er heuert dann ein paar Gänger an, die den Zahlungsunwilligen ein paar Gliedmaßen brechen.

Sollte jemand insolvent werden, wird derjenige geschnappt und der Körper an die Organmafia verkauft, dies passiert aber nur sehr sehr selten Hanzlik ist Geschäftsmann, kein Mörder.

Der Kunstgegenstand

Bei dem zu stehlenden Gegenstand handelt es sich um den Codex Mendoza.

Ein Buch aus dem 16. Jahrhundert das von den spanischen Eroberern zusammengetragen wurde um die Ereignisse rund um die Azteken zusammenzuhalten. Es enthält mehrere Seiten an Originalzeichnungen der Azteken da diese ihr Wissen und Geschichten in Form einer Bildsprache aufzeichneten.

Das Buch ist schlichtweg unbezahlbar und stammt aus der Kultursammlung von Aztechnology.

Das Buch ist mit einem RFID-Sender ausgestattet, der im Buchrücken eingearbeitet wurde.

Sollten die Charaktere es schaffen vor Lonestar zu fliehen und der Sender ist noch intakt, so wird Aztechnology mit einem Blutmagier und mehreren Konzernsicherheitseinheiten (3 pro Charakter) das Abschlusstreffen angreifen.

Der Gegenstand selbst ist nicht magisch.

Taktische Probleme

Generell besteht das Problem für die Charaktere in das Museum weitgehend ungesehen reinzukommen.

Wie erwähnt gibt es die Möglichkeit den ehemaligen Museumsdirektor mit ins Boot zu holen um einen ausgeklügelten Infiltrationsplan zu entwickeln.

Andere Tricks wie das verkleiden als Touristen mit dem Versuch das Buch vor Ort zu stehlen sind extrem riskant aber auch möglich (mit anschließender Verfolgungsjagd).

Es ist auch möglich einen der Mitarbeiter des Museums zu entführen oder zu erpressen um an dessen Daumenabdruck und sonstige Sicherheitsmerkmale zu gelangen oder sich sogar als diesen auszugeben.

Haben die Charaktere vorher nicht angekündigt dass sie sich maskieren oder verkleiden so werden sie, sofern sie per Kamera aufgenommen wurden, von der Polizei gesucht und erhalten das Handicap „Gesucht“ auf Schwer (sofern sie es noch nicht haben).

Des Weiteren werden innerhalb von 24 Stunden alle bisherigen SInS ungültig und die Polizei wird ihre Wohnungen durchsuchen (ebenfalls innerhalb von 24 Stunden).

Generell sollten die Charaktere dann erst einmal für 4W6 Wochen untertauchen und warten bis Gras über die Sache gewachsen ist, in der Zeit sind sie für ihren Schieber nicht Vermittlungsfähig.

In der Zeit in der die Charaktere untertauchen zahlen sie alle 4 Wochen 10.000 €, haben es dafür aber sehr bequem.