

Herr Dr. ich habe da ein Problem!

Der Auftrag

Angeheuert werden die Runner von einem Mr. Johnson. Wenn ein Charakter diesen als Connection nicht besitzt kann er auch über eine andere Connection, wie zum Beispiel einen Schieber, den Auftrag vermittelt bekommen. Allerdings kann dieser eine Gebühr oder einen kleinen Gefallen für seine Dienste verlangen (Beispielsweise 10% der Bezahlung).

Die Auftragsübergabe findet in der *Tacoma Sportsbar* statt, um genauer zu sein im Hinterzimmer der Bar.

Die Bar befindet sich in einer C-Zone und wirkt gepflegt, besitzt aber keine besonders moderne oder luxuriöse Ausstattung und ist bis auf zwei weitere Gäste verweist. In der AR werden durch den Knoten (Indexstufe 1) gegen eine Gebühr von 5 ¥ verschiedene Sportsender angeboten. Auch können über die AR Getränke und Snacks geordert werden die dann von einer kleinen verbeulten Drohne auf Rädern, die einem Fußballspieler nachempfunden ist, geliefert werden.

Im Hinterzimmer wartet bereits ein Mr. Johnson auf die Runner. Sind alle versammelt wird er ihnen den Auftrag erläutern.

Es soll ein Cyberware-Prototyp aus einer der *Red-Star-Forschungskliniken* in Downtown gestohlen werden.

Die Runner haben 1 Woche Zeit und erhalten 20.000 ¥ für den Prototypen und zusätzlich 5.000 ¥ für die Forschungsdaten.

Die Red-Star-Forschungsklinik

Die Klinik liegt in einer der A-Zonen von Downtown und ist für Klientel mit größeren Geldbeutel vorgesehen die sich verbesserte Körpermodifikationen und Gen-Behandlungen leisten können.

Das Gebäude besitzt 30 Stockwerke und ist wie folgt geteilt:

- 1 Empfang, Cafe, Kiosk, Besucherräume
- 2-10 Patientenzimmer (Mehrbett)
- 11-15 Patientenzimmer (Einzelbett)
- 16-18 Reha
- 19-20 Chirurgie
- 21-26 Forschung
- 27-30 Verwaltung

Die Red-Star-Kliniken, darunter auch die oben genannte Forschungsklinik, sind 100% Tochterfirmen von Evo **[Allgemeinwissen]**.

Besuchszeiten der Forschungsklinik sind von 10 bis 18 Uhr, außerhalb der Zeiten ist die Klinik für die Öffentlichkeit geschlossen und während der Besuchszeiten sind nur die Stockwerke 1 bis 18 zugänglich.

Zudem gibt es eine Grünanlage mit Park hinter der Klinik die während den Besuchszeiten genutzt werden kann.

Kliniksicherheit

Die Klinik verfügt über einen eigenen Sicherheitsdienst (Red-Star-Security) der auch im Umgang mit Patienten geschult ist. In der Forschungsklinik befinden sich 60 Wachmänner die in zweier Teams aufgeteilt sind die jeweils ein eigenes Stockwerk betreuen.

Jede halbe Stunde dreht einer der Wachmänner eine Runde durch sein Stockwerk, während sein Partner ihn über die Kameras beobachtet und per Funk mit ihm in

Kontakt bleibt. Alle 8 Stunden findet ein Schichtwechsel statt.

Bei einem schweren Zwischenfall, etwa einem Einbruch, werden die Zugänge zum Stockwerk indem der Zwischenfall stattfindet gesperrt (Fahrstühle, Notfallverriegelung der Fenster und Treppenhäuser) und das verbliebene Sicherheitspersonal samt Wachmagier und Geister wird versuchen die Eindringlinge gefangen zu nehmen.

Treffen die Wachen auf sehr starke Gegenwehr (mehrere Tote auf Seiten der Wachen) so haben sie den ausdrücklichen Befehl sich zurückzuziehen, die Patienten zu schützen und Lonestar zu kontaktieren. Die Reaktionszeit von Lonestar beträgt 1W6+4 Minuten.

Die Klinik verfügt über mehrere Knoten die in Reihe geschaltet sind. Der erste Knoten verwaltet die offenen AR-Module, also die Angebote der Klinik und weitere öffentliche Daten, zudem wird darüber auch die Matrixseite der Klinik verwaltet. Dieser Knoten besitzt eine Indexstufe von 3, Gäste haben Zugriff auf die öffentlichen Daten und Mitarbeiter haben das Recht die öffentlichen Daten zu verwalten, zudem beherbergt der Knoten zwei mal weißes IC.

Der nächste Knoten kann nur mit einem Mitarbeiteraccount betreten werden und dient als ein Datenknoten. Hier werden die Daten der Patienten verwaltet. Der Knoten hat eine Indexstufe von 4 und beherbergt vier mal graues IC.

Nachfolgend befindet sich ein weiterer Knoten. Dieser kann nur mit einem Admin-Account betreten werden. Hier befindet sich die Zentrale für das Wachpersonal, man hat Zugriff auf die Kameras und Türsysteme. Der Knoten besitzt eine Indexstufe von 5 und beherbergt zwei mal schwarzes IC. Man kann direkt von einer der Sicherheitszentrale auf den Knoten zugreifen um so die zwei anderen Knoten zu umgehen.

Die magische Sicherheit besteht aus einem Hüter der um die Klinik und Grünanlage gelegt ist, sowie einem Sicherheitsmagier samt Geister. Die Geister patroulieren im Astralraum und halten Ausschau nach Eindringlingen (aktive Beobachter), während der Sicherheitsmagier den Hüter beobachtet.

Die Grünanlage ist umzäunt. Zwar ist der Zaun nicht mit Stacheldraht versehen, aber er wird Nachts unter Strom gestellt. Zudem werden in der Nacht einige Barghests hinausgelassen, sie sind darauf trainiert sobald sie eine fremde Person wahrnehmen (Real und Astral) anzugreifen und laut zu geben. Sensoren sind dann auf ihre Laute eingestellt was wiederum die gesamte Sicherheit alarmiert. Dabei handelt es sich um einen stillen Alarm.

Es gibt noch einen weiteren Knoten der von der Matrix und dem restlichen Netzwerk abgetrennt ist und auf dem Stockwerk 23 steht. Er besitzt eine Indexstufe von 3 und beherbergt drei mal schwarzes IC. Sollte der Knoten Alarm schlagen wird nur das schwarze IC im Knoten aufmerksam, sonst niemand, da er von der Matrix und dem Netzwerk abgetrennt ist.

Dorthin gelangt man über das Treppenhaus oder den Fahrstuhl, allerdings sind beide Zugänge mit Magschlössern und Kartenlesegeräte der Stufe W6 versehen.

Nur Wachmänner denen das Stockwerk zugewiesen wurde haben entsprechende Zugangskarten. Auch besitzt der Wachmagier eine Zugangskarte zu diesem Stockwerk, da er sich in der dortigen Sicherheitszentrale befindet. Zusätzlich liegt um das 23. Stockwerk noch einmal ein Hüter.

Die Gebäude rund um die Klinik sind kleiner und nicht größer als 20 Stockwerke. Nur der Haupteingang liegt an der Straße und es führen nur kleine Gassen zwischen den Gebäuden (gerade breit genug für einen Menschen) an das Klinikgebäude und die Grünanlage heran. Diese werden nicht überwacht.

Der Cyberware-Prototyp

Bei diesem Stück Hardware handelt es sich um eine verbesserte Version des Schlafregulators, allerdings nicht wie üblich als Bio- sondern als Cyberwareimplantat.

Das besondere an dem Gerät ist das es den Benutzer völlig vom Schlaf befreien soll, da es die Verarbeitung der REM-Schlafphase übernimmt.

Die Klinik verspricht sich dadurch ein Heer von schlaflosen Konzernsklaven.

Was die Runner nicht wissen ist das der Prototyp sich nicht mehr im Forschungsbereich der Klinik befindet (Stockwerk 24). Aus den Forschungsunterlagen, die sich im „versteckten“ Datenknoten befinden, geht hervor das dieser die nächste Testphase erreicht hat und in einem Patienten namens *Stanley Cripky* verpflanzt wurde der sich momentan auf Stockwerk 11 befindet.

Das Implantat ist mit einem kleinen Sender ausgestattet der regelmäßig die Vitalsignale an den versteckten Datenknoten sendet, darüber lässt sich auch der ungefähre Standort von Stanley ermitteln.

Das Entfernen des verbesserten Schlafregulators oder Senders ohne professionelle Hilfe (Krankenhaus mit Chirurgenteam) wird Stanley töten, da das Implantat mit seinem Gehirn verbunden ist.

Taktische Probleme

Generell ist es den Spielern überlassen wie sie in das Gebäude kommen und den Prototyp stehlen, doch sollten sie Probleme haben irgendwie in das Gebäude zu gelangen kannst du ihn folgende Möglichkeiten aufzählen:

- Sich als Patient/Personal ausgeben
- Während der Öffnungszeiten verstecken
- Ablenkungsmanöver starten

Des Weiteren stehen die Runner schlussendlich vor dem Problem, dass das Implantat nun schon in einem Patienten steckt.

Stanley wird versuchen zu entkommen und die Klinik samt Sicherheit (oder Polizei) auf sich aufmerksam zu machen und sollten die Runner sich entscheiden Stanley zu töten, um an das Implantat zu kommen wird er flehen und wimmern und ihnen alles mögliche versprechen.

Stanley selbst besitzt aber nichts, er ist ein einfacher Angestellter der Klinik der sich für eine Einmalzahlung in Höhe von 15.000 ¥ als Versuchskaninchen bereiterklärt hat. Diese erhält er aber erst nach Abschluss des Tests.

Ein weiteres Problem ist der Sender der am Implantat angebracht ist. Wird dieser nicht erkannt und unschädlich gemacht werden die Runner am Treffpunkt mit Mr. Johnson von 3 Wachen pro Runner der Red-Star Security überrascht mitsamt dem Wachmagier aus der Klinik, sollte er überlebt haben. Der Sender kann durch einen Störsender unterbrochen werden und mittels eines Kommlinks kann das Signal kopiert werden.

Gegner

Die Werte der NSCs bzw. Gegner sind aus der Conversion zu entnehmen.

Redstar-Kliniksicherheit

Es werden die Werte für Konzernsicherheitseinheiten verwendet. Außerdem besitzen sie keine H&K227 und schießen nur mit Gelgeschossen, richten also nur Betäubungsschaden an.

Insgesamt befinden sich immer 60 Konzernsicherheitseinheiten im Gebäude, zwei pro Stockwerk.

Wenn die Charaktere Alarm auslösen werden 2 Konzernsicherheitseinheiten pro Charakter angreifen. Werden alle besiegt wird ein Lone-Star Einsatzteam gerufen.

Lone-Star Einsatzteam

Sind alle Konzernsicherheitseinheiten besiegt worden, werden die verbliebenen Sicherheitseinheiten Lone-Star rufen.

Ein Einsatzteam besteht aus einer Lone-Star Polizeieinheit pro Charakter, die von einem Lone-Star-Seargant angeführt werden. Sie verwenden explosive Munition und werden bis zum letzten Mann kämpfen um die Charaktere zu besiegen.

Während des Einsatzes von Lone-Star werden die umliegende Stockwerke evakuiert und versiegelt und an jedem Gebäudeausgang wird ein Lone-Star Einsatzteam postiert sein, während ein weiteres in das Gebäude geht um die Charaktere anzugreifen.

Konzernlohnmagier

Dieser wird seine Geister als Verstärkung für die Sicherheit schicken und Charaktere im Astralraum direkt angreifen.

1 mal

Bargest

2 pro Charakter