

Das Ritual

Der Auftrag

Der Auftrag kann durch einen Schieber oder einen Talismankrämer vermittelt werden.

Treffpunkt ist Marry's Dinner ab 22 Uhr. Das Dinner befindet sich in einer der B-Zonen in Snohomisch und ist rund um die Uhr geöffnet. Bis auf den Auftraggeber selbst, einen Menschen ende 30 mit Glatze in einem Mantel gekleidet, ist das Dinner leer, auch die Bedienung fehlt.

Auffällig ist das er seltsame Symbole auf seiner Glatze tätowiert hat. Eine Allgemeinwissensprobe offenbart das es sich um verschiedene magische Symbole unterschiedlicher Ausrichtung handelt. Bei einer Steigerung finden die Charaktere heraus das es sich wohl um einen Chaosmagier handelt.

Er wird den Charakteren mitteilen das ihm ein magisches Artefakt gestohlen wurde.

Das Artefakt befand sich auf dem Weg von Bellevue nach Snohomisch. Der Fahrer hat unplanmässig über Redmond abgekürzt und wurde von einer Go-Gang überfallen.

Der Fahrer bezahlte für seinen Fehler mit dem Leben. Das Fahrzeug (Jackrabbit) samt Artefakt wurde gestohlen.

Für die Wiederbeschaffung des Artefakts erhält jeder Charaktere 15.000 ¥.

Die Charaktere erhalten einen Datenchip auf dem die Route des Fahrers samt Abweichung und Unfallort eingezeichnet ist. Auf dem Datenchip ist ebenfalls die Kommlinknummer des Auftraggebers, sowie ein Bild des Artefakts hinterlegt. Die Charaktere haben bis zum nächsten Tag um 23:00 Uhr zeit das Artefakt zu finden und ihrem Auftraggeber zu übergeben.

Er wird den Charakteren auch mitteilen, sollten sie das Artefakt nicht rechtzeitig liefern können ist es nutzlos für ihn geworden und die Charaktere werden dann auch nicht dafür bezahlt.

Unfallort

Der Unfall ereignete sich auf einem Highway in Redmond nahe der Barrens. Der Abschnitt wurde vor wenigen Stunden wieder freigegeben. Per Nachforschen können die Charaktere einige Nachrichten in der Matrix finden die ihnen mitteilen das eine Go-Gang diesen Abschnitt terrorisiert und dadurch mehrere Auffahrunfälle provoziert hat. Einer der Fahrer wurde aus seinem Auto gezerrt und beim darauffolgenden Handgemenge erstochen. Dies ist vor 12 Stunden geschehen.

Es liegen noch immer einige Metall-, Plastik- und Glassplitter auf der Fahrbahn. An den Leitplanken wurden Ganglogos aufgesprüht.

Die Go-Gang

Die Crazy Monkeys wohnen in den Redmond Barrens in einer alten Tiefgarage. Die Gang besteht aus 20 Mitgliedern plus einem Anführer namens Ape.

Die Tiefgarage hat 3 Stockwerke. Im ersten Stockwerk lagern die Maschinen und dort werden die Fahrzeuge ausgeschlachtet. Auch der Jackrabbit befindet sich hier. Dieser wurde schon zu großen Teilen auseinander genommen und viele der Teile sind verbaut oder schon verkauft worden. In den anderen beiden Stockwerken befinden sich die Schlafplätze der Gangmitglieder.

Während des Ausschlachtens des Jackrabbits hat einer der Ganger die Tasche im Kofferraum gefunden und heimlich bei einem Dealer gegen ein paar Drogen eingetauscht.

Der Dealer

Viktor wusste zwar nicht was ihm der kleine Ganger von den Crazy Monkeys da angeschleppt hat, aber er ahnte schon das es etwas Wert ist. Natürlich hat er das gegenüber seinem Kunden nicht offen zugegeben und ihn mit ein bisschen Zen abgespeist und die Ware in seiner Wohnung versteckt (Renton/Unterschicht/Nahe Redmond) und schon einer Kontaktperson bescheid gegeben um die Ware an den Mann zu bringen.

Wenn die Charaktere danach fragen wird er sich erst einmal Dumm stellen und von nichts wissen. Wenn ihm gedroht wird, wird er ihnen sagen das er das Artefakt an einen Schamanen Namens Francis im Dirt, einer Bar, verkauft hat.

Wenn es die Situation zulässt wird er sogar versuchen noch Profit aus dem ganzen zu schlagen, um die falsche Information teuer an die Charaktere zu verkaufen.

Das Dirt

Die Bar macht ihrem Ruf alle Ehre. Sie wirkt so gut wie nicht gepflegt und ist vollgestopft mit zwielichtigem Gesindel.

Keiner der Bargäste wird den Charakteren Auskunft erteilen und diese auch skeptisch beäugen, einzig und alleine der Barkeeper ist etwas gesprächiger. Wenn die Charaktere sich normal verhalten, ein paar Drinks bestellen und nichts kaputt machen so wird er auf ihre Fragen antworten. Ansonsten müssen schon ein paar ¥ über die Theke wandern bevor er den Mund aufmacht.

Sollten die Charaktere erfolg haben wird der Barkeeper ihnen sagen das er den Schamanen seit mehreren Wochen nicht mehr gesehen hat, allerdings weiß er das dieser sich in einem alten Supermarkt in der Nähe wohnt.

Wird der Barkeeper bedroht oder angegriffen, helfen ihm seine Gäste und werden die Charaktere versuchen von ihm zu trennen und K.O. zu schlagen.

Unterliegen die Charaktere werden sie um ihre Wertgegenstände erleichtert und aus der Bar in die Gosse geworfen. Bei dem Gesindel aus der Bar können die Werte von Schläger genommen werden.

Der Schamane

Francis ist ein fehlgeleiteter Wasserelementarist der sich dem toxischem Wassertotem genähert hat und seit kurzem diesem Verfallen ist.

Er haust in einem alten und verlassenem Supermarkt. Sein Lager hat er im Keller aufgeschlagen das bis zur Hüfte mit verdreckten Wasser gefüllt ist.

Er hasst die Metamenschheit und das was sie mit dem Planeten angerichtet hat und tritt diesen sehr aggressiv gegenüber. Er wird die Charaktere ein einziges mal Warnen und gleichzeitig fordern sein „Haus“ zu verlassen. Sollte dies nicht geschehen greift er ohne zu zögern an.

Das Artefakt

Eine Obsidianstatur in Form einer Grille die mit Orchikalkum durchzogen ist. Ihr reiner Materialwert beläuft sich auf 100.000 Y.

Das Artefakt dient als Verstärker bei magischen Ritualen und ist bereits mit magischer Energie aufgeladen.

Es ist auf eine Kraftquelle in Snohomisch eingestimmt. Dort werden gerade Vorbereitungen für ein Ritual vorgenommen und das Artefakt ist für dieses unerlässlich.

Sinn des Rituals ist es einen astralen Spalt hervorzurufen um einige Geister einer anderen Metaebene zu befreien.

Wird das Artefakt nicht rechtzeitig abgegeben, so entlädt es all seine magische Energie eine Stunde nach der vereinbarten Zeit (um Mitternacht) in einer großen

Schablone und verursacht 3W8 Schaden, nur magische Panzerung schützt vor diesem Effekt.

Des Weiteren weißt das Artefakt eine eigene magische Aura auf die an Orten und Personen haften bleibt wenn es sich länger dort aufhält. Die Aura kann mit einer Wissen(Askennen)-Probe erkannt werden. Die Aura ist in der Tiefgarage, beim Ganger und beim Dealer zu finden.

Taktische Probleme

Im Grunde müssen die Charaktere dem Artefakt nur hinterherlaufen.

Dabei ist es den Charaktere überlassen wie sie das machen, es gibt genug Möglichkeiten, aber sollte es dennoch Probleme geben hier einige Vorschläge:

Am *UNFALLORT* kann man noch ganz Schwach eine magische Aura des Artefakts wahrnehmen (Askennen -2). Des Weiteren sind die dort angebrachten Ganglogos von den Crazy Monkeys. Wenn man sich ein bisschen Umhört kann man erfahren wer die Gang ist und wo sie sich aufhält. Recherchen in der Matrix mittels Nachforschen können auch allgemeine Informationen zu Tage fördern wie etwa Gangname, Revier, begangene Verbrechen in Form von schwerer Körperverletzung, Totschlag, Diebstahl, Vandalismus und so weiter. Mittels Hacking kann man natürlich eine der Highwaykameras Hacken und sich das Bildmaterial in Form eines Videos genauer ansehen. Dort kann man erkennen das die Crazy Monkeys einen riesigen Blechschaden anrichten, aber gezielt den Boten des Jackrabbits aus dem Wagen gezerrt und abgestochen haben und danach mit dem Auto geflüchtet sind.

Bei der *GO-GANG* selbst wird es etwas kniffliger. Natürlich kann man einfach brachial die gesamte Gang zusammenschießen und die überlebenden „Befragen“. Unter Umständen kann das für die Charaktere tödlich enden. Geschickte Tarn- oder Schleichmanöver sind möglich da es ein Lüftungssystem gibt das von außen zugänglich ist. Zudem sind alten Notausgänge nur mit ein paar Kisten und Gerümpel verdeckt. Ein einhergehendes sondieren im Astralraum lässt zudem erkennen das sich das Artefakt im Jackrabbitt und auch bei einem Ganger befunden hat. Auch kann man direkt auf die Ganger zugehen und in Verhandlung mit ihnen treten, zwar sind sie nicht sehr schlau, aber extrem leicht zu reizen und mehr als nur gewaltbereit. Sie verlangen aber einen sehr hohen Preis für Informationen (5.000 ¥).

Beim *DEALER* Viktor kann man nur mittels einer Askennenprobe erkennen das er das Artefakt bei sich hatte und nur geschicktes Verhandeln kann direkt zum Sieg führen was wenn möglich durch Rollenspiel geschehen sollte. Allerdings wird er zuerst nicht darauf eingehen das er im Besitz des Artefakts ist bzw. wird versuchen die Charaktere auf eine falsche Fährte zu locken.

Wenn die Charaktere beim *SCHAMANEN* angekommen sind und überlebt haben. Können sie jederzeit wieder Viktor aufsuchen. Allerdings wird dieser sich aus dem Staub gemacht haben.

Mittels einiger Connections kann man aber mehr in Erfahrung bringen. Sie sollten sich aber mit dem Milieu auskennen.

Alternativ können die Charaktere bei ihren Connections nachfragen ob jemand das Artefakt verkaufen möchte. Ein Talismankrämer als Connection kann hier sehr hilfreich sein (Umhörenprobe).

Sollten sie das tun so werden sie in einigen Stunden an einem Tisch mit Viktor sitzen, der natürlich versucht

ordentlich Profit aus der Angelegenheit zu schlagen. Seine Preisvorstellungen liegen bei 25.000 Y.

Wird er bedroht oder fühlt sich betrogen so warten einige Ganger (4 pro Charakter) auf der anderen Seite der Tür.

Hinter den Kulissen

Der Auftraggeber heißt Loktu und ist ein Chaosmagier der mit seiner Gruppe versucht einige Insektengeister für Versuchszwecke in den Astralraum zu ziehen.

Eine andere Gruppe hat versucht dies zu verhindern und hat verschiedene Spione in Loktu's Gruppe eingeschleust die dies verhindern sollen. Einer hat die Crazy Monkeys engagiert und dem Fahrer eine andere Strecke empfohlen damit es erst gar nicht zur Beschwörung kommt.

Am nächsten Tag können die Charaktere durch die Nachrichten erfahren das es einen Ritualmord in Snohomish gab. Drei Personen wurden rituell geopfert. Sie arbeiteten alle bei Marry's Dinner.

Gegner

Die NSCs bzw. Gegner sind wie immer aus der Conversion zu entnehmen. Die jeweiligen Gegner sind im entsprechenden Abschnitt dieser Conversion beschrieben.