

# Rache

## Auftrag

Das Treffen findet in einer Bar in Bellevue statt. Der Auftraggeber ist ein Mr. Johnson in Begleitung eines Menschen. Dieser ist Mitte 40 in guter Abendkleidung, er ist leicht untersetzt und hat eine Glatze, des weiteren hat er tiefe schwarze Augenringe und leicht gerötete Augen. Der Johnson wird den Charakteren mitteilen das es gilt den Mörder von Sharon Walsh zu töten. Bei der Person neben Mr. Johnson handelt es sich um Herbert Walsh, dem Vater der Toten. Sollten dumme und/oder für ihn unsensible Fragen gestellt werden, wird er sehr schnell sehr ausfallend, er ist sichtlich betrunken und Duzt den Johnson immer mit Jonathan. Der Mörder soll gefunden und hingerichtet werden. Als Bezahlung winken 20.000 € pro Charakter. Der Betrag lässt sich Hochhandeln, pro Erfolg und Steigerung auf einer Überreden-Probe erhalten die Charaktere 2.500 € zusätzlich (pro Charakter). Dem Auftraggeber liegt nur die Adresse der Wohnung und die Anschrift der Leichenhalle vor.

## Die Toten sprechen lassen

Der Körper von Sharon Walsh wurde vor einem Tag auf einem Friedhof in Bellevue beerdigt. Ihre medizinischen Daten befinden sich noch immer in der Datenbank eines Knotens einer kleinen Leichenhalle in Downtown die ebenfalls für Lone-Star arbeitet. Die Leichenhalle ist mit der Matrix verbunden und unterhält eine eigene Matrixseite wo sie ihre Dienste anbietet. Der Matrixknoten für die Seite hat eine Indexstufe von 2 und verfügt über ein Weißes IC, der nachfolgende Knoten beinhaltet die medizinischen Daten der Leichen sowie verschiedene Kundendaten. Dieser Knoten hat eine Indexstufe von 4 und verfügt über zwei graue IC und ein schwarzes IC. Wenn die Charaktere zugriff auf die Datenbank erhalten wird ihnen ein virtuelles Abbild von Sharon Walsh die geforderten Daten in einer leidvollen Monotonie vorlesen (der Archivar hat einen makaberen Sinn für Humor). Der Tod wurde durch einen Genickbruch hervorgerufen. Anhand des Art des Bruches muss der Angriff von der Front oder Seitlich gekommen sein. Des Weiteren fehlt der Leiche der komplette linke Arm. Die „Wunde“ weist keinerlei Spuren einer Heilung auf und wurde dem Opfer vermutlich nach ihrem Tod zugefügt, ansonsten gibt es keine weiteren Verletzungen. Bisher ist unklar mit welcher Waffe ihr der Arm abgetrennt wurde, es scheint als wäre ihr dieser mit roher Gewalt ausgerissen worden. Der Zeitpunkt des Todes wird auf 14 Tage vor Auftragsannahme der Charaktere geschätzt.

## Die Wohnung der Toten

Die Wohnung befindet sich in der Unterschicht in Renton, nahe dem Stadtteil Redmond. Es handelt sich dabei um eine zwei Zimmerwohnung im 10. Stock eines großen Apartmentkomplexes, insgesamt hat das Gebäude 15 Stockwerke und pro Etage 4 Wohnungen. Die Wohnung wurde bereits gesäubert, leer geräumt und steht schon wieder zum Verkauf oder zur Vermietung bereit. Die Nachbarn können nichts genaues sagen, außer das Sharon eine ruhige Mieterin war. Am Abend des Mordes hörte ein Nachbar einen tiefen männlichen Schrei. Das Gebäude ist nicht Videoüberwacht.

Neben verschiedenen Habseeligkeiten befinden sich im Kellerabteil Flyer die auf E-Paper geschrieben sind. Diese gehören zu verschiedene Clubs in Bellevue. Sharon war zu ihren Lebzeiten eine richtige „Partymaus“ und sammelte bei ihren nächtlichen Clubbesuchen die Getränkelisten und ausliegenden Flyer.

Des Weiteren finden die Charaktere eine etwas ältere Lederjacke (Echtleder) mit einem Ganglogo (Verschnörkelter Totenkopf). Eine Umhören-Probe mittels Connections (pro Polizei-Connexion +1 Bonus) lässt die Charakter herausfinden das es sich um eine Jacke der Thrillgang „The Dark Ones“ handelt. Ebenfalls liegen hier noch Unterlagen vom Arbeitgeber bei dem Sharon bis zu ihrem Tod angestellt war.

Ansonsten befindet sich noch Männerkleidung in einigen Kartons. In einer der Taschen finden die Charaktere eine alte Keycard mit einem stilisierten Wellensymbol und einer 10-Stelligen Nummer.

## Die Clubs abklappern

Bei den Mitarbeitern der Clubs ist Sharon Walsh bekannt, sie hat so gut wie jeden Abend bis Früh morgens gefeiert und dabei immer einige Clubs abgeklappert und gutes Trinkgeld hinterlassen. Allerdings haben sie Sharon seit Monaten nicht mehr gesehen.

Sollten die Charaktere mitteilen das Sharon verstorben ist, wird man auf die Nachricht schockiert reagieren, sie war ein gern gesehener Gast und mit einigen Clubbesitzer und dem Personal lose befreundet.

Hier ergibt sich die Gelegenheit zu Erfahren wer Sharon Walsh war (siehe „Hinter die Kulissen“).

*Namen von Clubs: The Apache, Sage Club, Nirvana Lounge, Dragons breathe, Magnet Club, 40 Seconds, The Last Minute, Atomic Dance, Night Lounge.*

## The Dark Ones

In ihren jungen Jahren war Sharon Walsh Mitglied einer Thrillgang.

Eine Gang mit einem leichten Hang zum Gothlook. Bis auf kleinere Delikte wie Diebstahl und leichten Sachschaden kam es nie wirklich zu Verhaftung sondern zu Geldstrafen die die reichen Familien der Kinder bezahlen durften. Die Gang selbst existiert noch unter Leitung eines früheren Mitglieds namens Michael Corbin.

Er ist im selben Alter wie Sharon und übernahm nach ihrem Austritt die Gang. Er hat nie irgendwas richtiges gelernt, außer Sohn eines reichen KonExec zu sein und die Gang ist seine Art der Beschäftigung und um etwas Dampf abzulassen.

Er hat von Sharon schon seit Jahren nichts mehr gehört und ihr Tod ist ihm ziemlich egal. Das Hauptquartier der „The Dark Ones“ ist seine Mietwohnung am Rande von Bellevue.

## Die Medien

Ein Mord ist keine Kleinigkeit, auch nicht in einer Stadt wie Seattle.

Allerdings findet man nur wenige Artikel zum Mord und diese liefern auch keine wirklichen Hinweise.

## Pauls Boutique

Bei Pauls Boutique handelt es sich um den ehemaligen Arbeitgeber von Sharon. Sie hatte eine normale 60 Stundenwoche.

Geführt wird die Boutique von einem metrosexuellen Ork Namens Paul. Es gibt noch eine weitere Angestellte namens Eve.

Paul kann über Sharon nicht viel sagen, da er sich hauptsächlich, um die Finanzen und dergleichen kümmert. Eve hatte Sharon einfach nur gehasst. Sie wird den Charakteren erzählen das Sharon bei der Arbeit extrem schlampig gearbeitet hat und womöglich sogar geklaut hat, des weiteren wird sie den Charakteren erzählen wie sie immer von ihrem neuen Freund geschwärmt hat und dabei die Augen verdrehen.

### **Die Keycard**

Mittels einer erfolgreichen Nachforschen-Probe (oder Auslesen der Karte mittels Hacking) können die Charaktere herausfinden das die Karte zur Marina Leviathan (ein kleiner Yacht-/Bootshafen) in Downtown gehört.

Wer dort einen Platz gemietet hat ist auf der Karte nicht vermerkt, aber in der Kundendatenbank (Knoten Stufe 1, kein IC, Alarm geht an Matrixsicherheitsfirma) der Marina. Dieser befindet sich im Hauptgebäude, einem einstöckigem Verwaltungsgebäude.

Die Sicherheit besteht aus einem Maschendrahtzaun mit Stacheldraht, verschiedenen Sicherheitskameras die die Boote beobachten und einem unbewaffneten alternden Wachmann der seinen Sitz im Verwaltungsgebäude hat und einmal in der Stunde einen Rundgang für 15 Minuten macht. Sollte er Eindringlinge entdecken wird er Lone-Star rufen die in 4W6 Minuten da seien werden, wie man merkt befindet sich die Marina in einem der schlechteren Bereiche Downtowns und auch die angelegten Boote sehen so aus als ob sie ihre besten Tage hinter sich haben. Wenn die Marina geschlossen ist, gewährt die Keycard dennoch Zutritt.

Natürlich müssen die Charaktere nicht in die Marina Einbrechen um an die Daten zu kommen. Es funktionieren auch andere Wege, wie beispielsweise das Überreden des Personal (eine gute Ausrede eben), die Macht Marionette oder das kurze Ausnutzen der Kaffeepause eines Angestellten. Wie sie an die Daten kommen ist also den Charakteren überlassen.

Der Anlegeplatz ist auf eine SIN mit dem Namen Dexter Morgan zugelassen. Laut den hinterlegten Daten ist er ein Mensch im Alter von 43 Jahren. Er war das letzte mal vor 3 Wochen in der Marina als er mit seinem Boot angelegt hat. Zur SIN ist auch eine Anschrift in Auburn hinterlegt.

Wenn die Charaktere die SIN weiter unter die Lupe nehmen lassen (durch Connections, Beziehungen, Nachforschen-Probe -4) stellt sich heraus das es sich um eine gefälschte SIN der Stufe 4 (Wildcard) handelt.

Des Weiteren können die Charaktere weitere Informationen aus dem Navigationspeicher des Bootes erhalten (eine einfache Hacking-Probe). Die Navigationsdaten weisen auf eine kleine Insel in Outremer hin.

### **Die Insel**

Auf der Insel gibt es nur ein Gebäude. Oberirdisch gibt es nur das Erdgeschoss, unterirdisch verfügt es über zwei Stockwerke.

Nach Dexters Abwesenheit und ohne seine Lieferung ist hier das Chaos ausgebrochen. Einige der dort lebenden Vampire haben sich gegenseitig gefressen, allerdings leben noch einige Vampire die sich im untersten Stockwerk versteckt halten.

Die unteren Bereiche sind relativ dunkel, nur noch wenige Lampen funktionieren und eine Spur der Verwüstung gemischt mit dem Geruch von Verwesung und herumliegenden Leichenteilen bestimmen die Szenerie. Den Charakteren muss eine Furchtprobe -2 gelingen um weiter vorzudringen.

Es gibt zwei Vampir pro Charakter und sie befinden sich aufgrund ihres mangels an Nahrung (Blut und Essenz) in einem kontinuierlich anhaltenden Berserkerrausch.

Hier befinden sich Informationen zu einem Unterschlupf in Glowcity.

### **Auburn**

Zur Adresse gehört ein kleiner Apartmentkomplex und eine Einzimmerwohnung die komplett im Dunkeln liegt. Es wurde hastig gepackt, einige Habseeligkeiten liegen auf dem Boden verstreut.

Hier findet sich das Kommlink von Dexter Morgan. Es gibt einen Eintrag zu einem Taxiunternehmen das er angerufen hat.

Der Fahrer sollte ihn nahe Glowcity bringen.

### **Glowcity**

Der Unterschlupf von Dexter befindet sich in einem alten baufälligen Mehrfamilienhaus in Glowcity. In den oberen Stockwerk wohnen mehrere ausgehungerte Ghule (4 pro Charakter) die nicht lange mit sich Fackeln lassen wenn sie die Charaktere sehen.

Im Keller wohnt Dexter zusammen mit einigen anderen ausgestoßenen Vampiren (1 pro Charakter).

Glowcity zählt zu einem Gebiet mit niedriger Strahlenbelastung (siehe GER Seite 187).

Nosferatu, sowie Dexter, neigen zu einem theatralischen Verhalten und er wird ihnen die Geschichte lang und breit erzählen wieso er Sharon getötet hat.

Wenn er fertig ist wird er dennoch die Charaktere angreifen (egal ob sie Verständnis zeigen oder nicht).

### **Hinter den Kulissen**

Auch wenn Herbert Walsh seiner Tochter nicht mehr nahe gestanden hat und sich nur noch darum gekümmert hat den Tag zu überstehen, hat der Tod seiner Tochter ihn Tief getroffen, war es doch seine einzige Verbindung zu seiner verstorbenen Frau.

Der Tod seiner Tochter hat dafür gesorgt das er anfang sich wieder aufzuraffen. Er will Rache!

Er hat einen alten Freund bei Brackhaven Investments, der für „externes Risikomanagment“ zuständig ist, kontaktiert und alle seine Ersparnisse aufgekündigt und nun sitzt er zusammen mit den Charakteren und einem Mr. Johnson an einem Tisch und möchte den Mörder seiner Tochter Tod sehen.

Der Grund für das zerrüttete Familienverhältnis lag im Tod der Mutter. Sie begann Selbstmord. Der Vater verfiel in eine tiefe Depression, begann zu trinken und fing an seine Tochter zu schlagen, während die Tochter sich der Thrillgang anschloss und Abends regelmäßig ausging um nur nicht Zuhause zu sein.

Schlussendlich verließ Sharon ihr Elternhaus als sie Volljährig wurde und zog in ihre Mietwohnung.

Allerdings war der Umzug in eine eigene Wohnung alles andere als ein Befreiungsschlag und Sharon viel wie ihr Vater ebenfalls in ein depressives Loch das sie zum Schluss versuchte mit Drogen zu füllen.

Als sie bei einem Dealer in Redmond Drogen holen wollte, hat dieser sie bedrängt. Sie wurde von Dexter Morgan gerettet.

Bei Dexter handelt es sich um einen Menschen der mit MMVV angesteckt und so zu einem Nosferatu verwandelt wurde. Er unternimmt alle 3 Wochen einen kurzen Streifzug in Seattle um Blut und Essenz für eine kleine Gruppe von Vampiren auf einer Insel in Outremer zu sammeln (Ahnungslose Opfer).

Als er Sharon Walsh begegnete erinnerte sie ihn an seine jüngere Schwester und er wollte ihr Helfen und einfach nur Nahe sein da ihm die kontinuierliche Isolation auf der Insel in Outremer stark zu schaffen machte.

Sharon verliebte sich in Dexter der ihre Liebe erwiderte. Er verheimlichte ihr das er ein Nosferatu war und tat so als würde er in Auburn in einem Schichtsystem arbeiten um so Tagsüber schlafen zu können.

Der Blut- und Essenzmangel brachten Schlussendlich das Tier in ihm zum Vorschein und er fiel Sharon an. Er brach ihr das Genick damit sie sich nicht verwandelte und Ries ihr den Arm mit der Bisswunde aus um die Spuren eines MMVV-Angriffs zu vertuschen.

### **Taktische Probleme**

Bei diesem Abenteuer kommt es auf die Kombinationsgabe und Ermittlungsfähigkeiten der Charaktere bzw. der Spieler an.

Dabei sind die angegebenen Möglichkeiten der jeweiligen Punkte nur eine Variante das Abenteuer zu lösen.

Beispielsweise könnte ein Charakter mit Beziehungen zur Polizei an Beweismittel gelangen. Darunter die Drogen die Sharon noch besaß und ihr Kommlink.

Die Drogen selbst könnte sie von jedem haben. Im Kommlink selbst sind verschiedene Kontaktdaten hinterlegt. Darunter auch von ihrem ehemaligen Dealer, einer Drogenberatungsstelle und von vielen ehemaligen Freunden. Des Weiteren sind hier viele Bilder von Sharon als auch von Dexter enthalten.

Auf dem ersten Blick wieder viele tote Enden, aber eine Bildsuche in der Matrix (Nachforschen -4) kann ergeben das es sich bei Dexter Morgan in Wahrheit um Edward Bates handelt, der vor 2 Jahren verstorben ist. Angeblich habe ihn ein Raubtier bei einem Camping Ausflug angefallen und er sei an seinen Verletzungen gestorben.

Auch könnte der Dealer weitere Hinweise liefern da er von Dexter etwas aufgemischt wurde, was wiederum zu Kontaktpersonen in Redmond führen kann die Dexter kennen und wissen das er einen Unterschlupf in Glowcity hat.

Auch könnten die Charaktere auf die Idee kommen zu Fragen was Lone-Star macht. Also wie weit sie mit den Ermittlungen sind. Angeblich wurden der Fall Ad acta gelegt da eindeutige Beweise und Spuren fehlten.

Fakt ist aber das Dexter jemanden bei Lone-Star kennt der gegen etwas Geld notwendige Spuren unterschlagen hat.

Diese Person könnte man zur Rede stellen oder sie unter Druck setzen, damit sie die Charaktere zu Dexter führt.

Die Möglichkeiten sind Mannigfaltig und benötigen etwas Improvisationskunst seitens des Spielleiters.

Zusätzlich können sich die Charaktere etwas Geld dazu verdienen. Auf Ghule, Vampire und Nosferatu gibt es Kopfgeld. Pro Ghul 1.500 ¥, Pro Vampir 7.500 ¥ und pro Nosferatu 15.000 ¥.

### **MMVV**

Generell sind Ghule und Vampire ansteckend, da sie aufgrund eines Virus zu Monstern wurden.

Allerdings empfehle ich nicht die Spielercharaktere zu Vampiren zu machen, da sie zum einen extrem stark sind und zum anderen Vampire willentlich von anderen Vampiren erschaffen werden müssen.

Bei Ghulen verhält es sich anders. Diese sind stark Infektiös und das Powerlevel befindet sich bei normalen Spielercharakteren.

### **Kriegervirus**

Der Charakter muss eine Konstitutionsprobe -2 ablegen. Eine Übertragung erfolgt wenn der Charakter angeschlagen ist bzw. eine Wunde erhält.

Fehlschlag Die Krankheit hält 2W6 Tage an in der der Charakter unter kontinuierlicher

Müdigkeit, Schmerzen und Übelkeit leidet (Zwei Erschöpfungsstufen). Der Charakter muss jeden Tag eine erneute Konstitutionsprobe -2 ablegen. Bei einem Fehlschlag verliert er einen Essenzpunkt (Permanent). Sinkt seine Essenz dabei unter 0, so stirbt er. Nach dem Ende der Krankheit ist der Charakter ein Ghul.

Erfolg Der Charakter erhält für 2W6 Tage eine Erschöpfungsstufe.  
Steigerung Keinerlei Auswirkung

Es bleibt natürlich dem Spieler überlassen ob er den Charakter als Ghul weiterspielen möchte. Sollte dies der Fall sein so können die nachstehenden Regeln verwendet werden.

### **Ghul – Transformation**

Angewohnheit Der Charakter erhält das Handicap Angewohnheit (Schwer) für Meta-Menschenfleisch. Er kann sich von diesem Handicap nicht freikaufen. Ein dritter Fehlschlag bei der Erschöpfungsprobe resultiert in extreme „Entzugserscheinungen“. Nach 1W6 Tagen ohne Meta-Menschenfleisch wird der Charakter zu einer rasenden Bestie der alles anfällt um seinen Hunger nach Menschenfleisch zu tilgen.

Um an notwendige Nahrung zu kommen kann der Charakter pro Abenteuer eine Überlebensprobe ablegen um zu ermitteln ob er genug Nahrung erhalten hat, ansonsten könnte ihm eine Beziehung aushelfen (sollte ausgespielt werden). Sollte dies nicht der Fall sein können die Regeln für Verhungern aus der GER genutzt werden.

Blind Durch die Transformation in einen Ghul verliert der Charakter sein Augenlicht. Dieses Handicap kann durch den Einbau von Cyberaugen beseitigt werden.

Hässlich Der Charakter besitzt eine weiße pergamentartige Haut, während seine Zähne anfangen schief vorzutreten. Er verliert alle Haare und seine Augen werden milchig Weiß. Der Charakter erhält -2 auf sein Charisma.

Gesucht(Schwer) Ghule werden Aufgrund ihrer Ansteckungsgefahr und ihrem Nahrungsbedarf nach Metamenschlichen Fleischs gejagt.

Dualwesen Der Charakter ist von nun an ein Dualwesen. Das bedeutet das er über eine kontinuierliche aktive astrale Wahrnehmung verfügt.

Scharfe Sinne Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Wahrnehmungsproben für Geruch und Gehör.

Natürliche Waffe Klaue (Stä+W6 Schaden). Bei erfolgreichen Schaden, muss das Ziel ebenfalls würfeln ob es am Kriegervirus erkrankt.

Die Stärke und Konstitution werden um einen Würfelpunkt erhöht.

Der Verstand wird um einen Würfelpunkt gesenkt, sollte der Würfelpunkt unter W4 fallen, so hat der Charakter nur noch eine tierische Intelligenz und wird als NSC aussortiert.

## Gegner

### The Dark Ones

3 Schläger pro Charakter

Die Thrillgang besteht zum Großteil aus Jugendlichen die sich selber beweisen und dem langweiligen Alltag entfliehen möchte.

Wenn sich die Gelegenheit ergibt werden die Ganger versuchen die Charaktere niederzuschlagen (Betäubungsschaden). Sie werden sie nicht töten, nur ihnen ihr Geld, Auto und dergleichen Wegnehmen was ihnen „gefällt“ (Hey, schicke Jacke).

Gibt es Tote auf ihrer Seite werden sie sich sofort verziehen, auch wenn sie mit Schusswaffen bedroht werden, werden sie sofort ablassen. Sie wollen ja nur etwas „Spaß“ haben.

### Lone-Star Streife

Eine Lone-Star Streife

Wenn die Charaktere vom Wachmann der Marina entdeckt wurden. Wird in 4W6 Minuten eine Streife von Lone-Star auftauchen.

### Die Insel

2 Vampire pro Charakter

Diese Gegner haben keine eigene Waffen und greifen daher mit ihren „natürlichen“ Waffen an. Zudem befinden sie sich in einem Berserkerrausch (+2 Kämpfen, +2 Stärke, -2 Parade, +2 Robustheit).

Der Bereich in dem sich die Vampire aufhalten gilt als Dunkel (-2, maximal 10“ Sichtweite).

### Unterschlupf in Glowcity

4 Ghule pro Charakter

In den Ghulwohnungen ist es Duster (-1).

1 Vampir pro Charakter und ein einziger Nosferatu

Der Bereich in dem sich die Vampire aufhalten (Keller) gilt als Dunkel (-2, maximal 10“ Sichtweite).

Des weiteren ist Glowcity leicht verstrahlt (siehe GER Seite 187 für Strahlungsregeln).

Ebenfalls verfügt das Gebiet von Glow City eine Hintergrundstrahlung von 1.