

Til Balder, Michael og andre som det måtte vedkomme.

Hermed sender jeg så som lovet Bjørns og mit Shadowrun™-scenarie. Desværre har vi ikke kunne finde alle de originale handouts vi lavede. Derfor er kun HO 4 med. Resten er vedlagt scenariet i den tilstand som de blev udleveret til masterne på ConDôme '96.

Vi fik kritik for at vi ikke havde givet flere retningslinjer i scenariet ang. indbruddet i Boxbygningen. Vi mente det var op til den enkelte master at give dem. Det skal blot være nemt at hente kassen.

Jeg håber I kan bruge scenariet og vis vi får tid kommer vi gerne til PentaCon. Yderligere spørgsmål kan stilles til undertegnede (42 18 82 55) eller Bjørn (48 17 21 38). På hverdage er det dog bedst efter 19.00 og ikke senere end 22.00 da vi begge arbejder.

Med venlig hilsen



Erik Jacoby Petersen

"THEN WE TAKE BERLIN"	1
SYNOPSIS	1
LOST TECHNOLOGY	1
INTRODUKTION	2
INVITATIONEN	2
TYSKLAND KORT	3
VALUTA	3
VÅBEN & CYBER	3
FØRSTEHJÆLP	4
PRISER SE BILAG; GERMANY SOURCEBOOK S. 20	4
SIKKERHED	4
PROSECURITAS	4
LOCK & KEY	5
KNIGHT ERRANT	5
DEUTSCHER SICHERHEITSDIENST	5
SECURITECH INTERNATIONAL	5
KRIMINALITET	5
BERLIN	6
GENERELT	6
ANKOMST	6
RUNDT I BERLIN	6
BETALING	6
MAGTEN I BERLIN	7
HAMBORG	8
ANKOMST	8
GENERELT	8
LOVEN	8
METROPOLIS	9
BREAKING IN	10
SECURITY I BOXBYGNINGEN	10
STATS PÅ SECURITY VAGTER (6)	10
THE DELIVERY	11
THE HUNT FOR MR. SPARSCHUE	12
STATS PÅ GANG MEMBER (5)	13
STATS PÅ GANG LEADER (1)	13

WHITESKIN BAR	14
STATS PÅ GANG MEMBER (8)	15
STATS PÅ GANG LEADER (2)	15
HOS MR. JOHNSON I HAMBURG	16
STATS PÅ HOVERTRUCK PLUS FØRER (2 + 2)	17
POCKET COMPUTER(PC'EN)	18
PRESSEN FORTÆLLER OM MORDET	19
UNDER JORDEN	20
DELIVERY AF INFO - SCREWED AGAIN	21
STREETS	22
ENELTECH (TN#4)	22
SECURITY (TN#4)	22
MR. JOHNSON(TN#5)	22
GANGS (TN#4)	22
ASTRAL, SECURITY (TN#4)	22
CORPORATION	23
ENELTECH(TN#3)	23
PERSONEL(TN#4)	23
SECURITY (TN#5)	23
ASTRAL, SECURITY (TN#5)	23
LEVERAGE	24
BREAKING IN IS HARD TO DO	25
STATS PÅ SECURITY VAGTERNE, UDEFOR ENELTECH (6)	26
STATS PÅ HUND (6)	27
STATS PÅ HELLHOUND	28
STATS PÅ COCKATRICE (1)	29
STATS PÅ SENTRY GUN	30
STATS PÅ CORP. MAGES (4)	31
STATS PÅ CORP. SHAMAN	32
STATS PÅ SECURITY VAGTERNE, INDE I BYGNINGEN (14)	33
THE DELIVERY NR.2	34
JOURNALISTEN	34
THE END	34
HANDOUT 1 - LARGE RESTAURANT	35
HANDOUT 2 - MR. JOHNSON	36

HANDOUT 3 - OVERSIGTSKORT OVER BOXBYGNINGEN	37
HANDOUT 4 - WHITESKINS DOCK	38
HANDOUT 5 - NEWS BROADCAST	39
HANDOUT 6 - MADELEINE MÜLLER	40
HANDOUT 7.1 - OVERSIGTSKORT, ENELTECH	41
HANDOUT 7.2 - GRUNDPLAN, ENELTECH	42
HANDOUT 7.3 - 1.STE SAL, ENELTECH	43
HANDOUT 7.4 - KÆLDER, ENELTECH	44
BILAG 1 - PRISER I TYSKLAND	45
BILAG 2 - NIGHTCLUBS	46
BILAG 3 - GANGS	47
BILAG 4 - MADELEINE MÜLLER	48
KORT 1 - TYSKLAND	50
KORT 2 - BERLIN	51
KORT 3 - BERLIN U-BAHN	52
KORT 4 - HAMBURG	53

"Then we take BERLIN"

Scenariet er hensat Berlin og Hamborg og kræver at spillere og GM'er er bekendt med Shadowrun universet. For de nervøse vil der blive holdt en intro om Berlin & Hamborg.

Synopsis

Then We Take Berlin er et Shadowrun scenarie, der foregår i år 2052 i Hamburg og Berlin. Scenariets clue er, at noget avanceret teknologi (*Lost Technology*) er dukket op. Naturligvis er der mange, der er interesseret i det.

Gruppen starter i Hamburg, hvor de udfører et lille job for en Mr. Sparschue. Denne nydelige unge mand er ansat af firmaet Eneltech. Eneltech er styret af Saedler-Krupp, som ejes og ledes af dragen Lofwyr. Desværre bliver gruppen "brændt". De finder derpå frem til Mr. Sparschue i Berlin - som i mellemtiden er blevet dræbt af en eller flere ukendte personer. De går under jorden i Berlin, som langsomt er ved at blive til en kampzone, eftersom alle de større corps er interesserede i den forsvundne teknologi.

Tilbage i Hamburg bliver de derefter ledt (ved næsen) til et nyt meet, hvor de bliver tvunget til at udføre et run imod Eneltech, som stjal den forsvundne teknologi. Under dette run pådrager de sig Lofwyr's opmærksomhed og han presser dem til tavshed. Desværre er Madeleine Müller, en nysgerrig reporter, på sporet og finder frem til en af spillerkaraktererne. Hele historien bliver offentliggjort og der bliver for alvor ballade.

Lost technology

Et apparat, der kan aflytte lyslederkabler uden at det opdages. Selv i 2052 tror man på sikkerheden ved lyslederkabler og derfor vil det corp., der har et sådant apparat få en fordel i nogle måneder (indtil de andre også har det). Men de måneder vil være uanede mængder af nuyen værd. Derfor er *lost technology* af denne type gjort forbudt af de 8 store megacorps (se Corporate Shadowfiles).

Introduktion

To mænd sidder i et luksuriøst kontor. Det er sent på aftenen. De er næsten de eneste som er i bygningen. Der er ikke tændt meget lys i kontoret.

- Du er sikker på at tingen virker, spørger den første.
- Ja, jeg har selv testet det. Det virkede også komplet usandsynligt på mig. Teorien siger det er umuligt, men vi har netop gjort det umulige, svarede den anden.
- Hvem kender til det?
- Du, jeg og mine tre assistenter. De siger intet. De kender risikoen.
- Er du klar over hvad der kan ske med os hvis det slipper ud?
- Vi vil blive ødelagt. Så selv om vi har gjort det umulige kan det aldrig slippe ud. Vi kan knap nok bruge det.
- Selvfølgelig kan og vil vi bruge det. Det er blot et spørgsmål om hvem der ser ud til at bruge det. For at vi kan bruge det har jeg lavet en plan. Nu skal du høre.

Invitationen

Runnerne bliver kontaktet individuelt. Det er op til GM hvorledes det sker. De kan kontaktes af deres fixer, få en opringning på deres telefoner eller en besked lagt i telefonen, de kan kontaktes på nogen af deres stamsteder eller bare på gaden af en fremmed. Beskeden er dog enslydende for alle.

Det er kommet for mine ører at du er i besiddelse af visse specielle talenter og at disse er til salg. Jeg har brug for disse talenter og er klar til at betale for dem. Hvis du stadig er interesseret vil jeg gerne møde dig til en samtale kl. 23.00 i morgen på **Metropolis**. Spørg efter Hr. Sparschuh i baren.

Tyskland kort

Valuta

Man bruger tre valutaer i Tyskland. Blandt corp's bruger man ECU eller Nuyen, i forholdet 1:1, og blandt alm. mennesker bruger man DM. Der går 2 DM på hver Nuyen. DM-mønter er lavet af hård plastic med en indstøbt microchip som gør dem næsten umulige at forfalske. De mest alm. mønter er følgende:

50Pf (hvid), 1DM (rød), 2DM (blå), 5DM (hvid), 10DM (rød), 20DM (blå) og 50DM (grøn). Blandt de sjældne mønter er der 5PF & 10PF samt den hvide 100DM og den aldrig sete sorte 250DM mønt.

I Tyskland bruger man heller ikke credsticks. Man har dog noget som svarer til dem, nemlig EBZ, til daglig kaldet Ebbie's. EBZ betyder "Europäisches Bargeldloses Zahlungsmittel". De er bygget efter DIN-Norm 567895. Størrelsen af dem er ca. to cigaretpakker lagt i forlængelse af hinanden. De har et digital readout og et jack-stick til interface med pengeautomater eller Credlinks. De fås, ligesom Credsticks, certified og på bestemte beløb og kan ellers sikres nøjagtig som en Credstick.

Våben & cyber

Hvad angår våben er Tyskland meget liberalt. Dog fortolkes loven forskelligt fra stat til stat. For Berlin er det næmt. Her findes der kun en lov, anarki. I Hamborg ser man også løsere på det. Ved lov kan alle få lov til at bære et pistoler eller rifler for "at kunne forsvare sig selv og undgå betydelig skade". Dog skal man stadig have en tilladelse, den er blot nem at få. Rifler er dog næsten kun forbeholdt jægere o.l. Automatvåben må kun bruges af militær og politi. Denne type af våben kan der også fås tilladelse hvis man er kurer, privatdetektiv eller tilhører en lignende professionel gruppe.

Hvad angår cyberware ser lovgivningen mere løs ud end i andre lande. Man tillader så at sige alt class A. Class B og C er forbudt. Decking er kun forbudt hvis det forårsager fysisk eller finansiel skade. Dog skal alt godkendes a TÜV. De er som regel 5 år efter SOTA og derfor er det meste grej alligevel forbudt.

Førstehjælp

Hvis man bliver skudt i småstumper, er der ligesom i UCAS, en form for førstehjælp. I Tyskland har man BuMoNa, Bund für Mobilen Notfall-Arztinsatz. De arbejder løseligt sammen med Doc-Wagon og Careline. En alm. forsikring koster EC 30.000 og for magicusers er der en forsikring for EC 50.000. Den inkluderer magic healing. Generelt gælder det at man kan få klonet organer og redningen kommer altid inden for 15 minutter, uanset hvor man befinder sig i Tyskland. Dette gælder for selv de værste områder, herfra undtaget er dog krig og revolution.

Priser se bilag; Germany Sourcebook s. 20

Sikkerhed

I Tyskland har man både en alm. hær og den private MET2000. Hæren er ikke særlig stor og bruges mere som støtte for politiet i bekæmpelse af pirater og andre mindre eksterne trusler. Interne revolter tager andre sig af. MET2000 er ejet af flere corps og regeringer i fællesskab. Derfor besidder de noget af det bedste grej og træning som man kan få for penge.

For at beskytte sine egne grænser har man udvidet Bundesgrenzschutz. De bruges paramilitært ved grænserne. Under dem hører flere grupper, under et kaldet GSG. De bruges til terrorbekæmpelse, guerillakamp o.l., både internt i Tyskland og eksternt.

Så har man et statspoliti svarende til FBI i det tidligere USA.

Dertil kommer efterretningstjenesten, BIS, for den tyske stat og MET2000's private efterretningstjeneste, ARGUS. BIS overvåger samtlige corps i Tyskland og hvis de beslutter sig for at gå imod et corp får de hjælp fra en eller flere GSG-grupper. ARGUS arbejder ikke kun for MET2000, men også for andre og udfører i visse tilfælde også likvideringer.

Hver enkelt delstat har også sit eget politi. som tager sig af alt indenfor delstatens grænser. Under sig har de altid en eller flere elite grupper kaldet, SEK. Disse er kendt for at være særdeles brutale, men højest effektive. De bruges til at befri gidsler o.l. operationer.

Man har i Tyskland også nogle private vagtværn. De mest kendte er:

ProSecuritas

Det største firma for livvagter i Europa.

Lock & Key

Alm. vagtværn til perimeterbeskyttelse.

Knight Errant

Et af de få udenlandske firmaer. Lever helt op til det ry de har i resten af verden.

Deutscher Sicherheitsdienst

Bruges som kurerer eller eskorte til dem på autobahnen. Især for dem som fortrækker at køre væk fra problemer, frem for at skyde sig igennem dem.

SecuriTech International

Matrix sikkerhed og de er dygtige til dette.

Kriminalitet

Selv om der findes dele af Yakuzaen og Seoulpa-Rings i Tyskland har de ikke den store dominans. Den tilhører mafiaen. Regeringen har valgt at vende det blinde øje til mafiaen, så længe den ikke blander sig i politik. Mafiaen kontrollerer småkriminalitet, prostitution og beskyttelsesindustrien og anser i øjeblikket våbensmugling og chip-handel for uprofitabelt. Mafiaens forskellige fraktioner har indgået en art våbenhvile og deling af territorier. Den russiske Mafia har Berlin og det meste alm. bebyggede for sig, mens Den serbiske Mafia holder sig til andre storbyer og megaplexes. Når der bryder grænsestridigheder ud holder man sig til mindre våben såsom raketter o.l.

Gadebander findes overalt og er villige til at gøre alt for penge. De forsvarer deres territorier med en vildskab som sjældent er set andre steder.

Berlin

Generelt

Berlin er lukket inde af en mur som den tyske regering har bygget for at beskytte resten af Tyskland mod det anarki som styrer Berlin.

Uden om Berlin er der en stor slagmark dannet af billig o.l. Disse er sønderskudt af bilduelister og røvere. Derfor er det ikke anbefalelsesværdigt at bruge bilen for at komme til Berlin, medmindre den er har noget fornuftigt ekstraudstyr.

Ankomst

Med fly er det rimeligt sikkert. Der sker dog stadig uforklarlige flyulykker over Berlin.

Hvis man har pengene bør man leje sig en tilt-wing for at komme til Berlin. Inden man ankommer bør man dog have en landingstilladelse fra en af de private lufthavne som findes.

Toget er vel næsten det sikreste som findes. Det kører nemlig temmelig hurtigt og er meget godt pansret.

Der findes ingen indrejsekontrol til Berlin, da intet er ulovligt.

Rundt i Berlin

I Berlin findes der altid en U-Bahn station inden for 200m. Det er en af de mest pålidelige og hurtigste måder at komme rundt i Berlin på. Der findes dog en gang imellem earth-elementals som synes det er sjovt at materialisere sig i toget. I myldretiden er der mages med toget som skal forhindre den slags uheld.

Betaling

For alm. varer betaler man med DM. Ellers er det kutyme at man bruger f.eks. vennetjenester, introduktioner eller informationer som betaling.

Magten i Berlin

I Berlin findes der et råd som kun har en opgave. At bekæmpe enhver form for system eller varig magt hos personer eller grupper. Man sørger for at affald bliver hentet eller lignende. Man får ingen penge for at sidde i rådet eller andre privilegier. Ligeledes kan enhver sige sin mening til rådet.

Hamburg

Ankomst

Man kan nemt komme til Hamburg uanset hvilken måde man vælger at ankomme på. Som udlænding er der indrejsekontrol o.l., men ikke for tyskere.

Generelt

I 2011 var der store oversvømmelser som har gjort Hamburg til et Nordeuropæisk Venedig. Under den efterfølgende panik prøvede corpsene at overtage Hamburg. Det lykkedes ikke da især anarkisterne slog hårdt tilbage. Den dag i dag slås anarkister og corp-soldater lejlighedsvis i gaderne. Corpsene blander sig ligeledes politisk og støtter direkte visse partier og politikere.

Politiet er i byen privat og er firmaet Hanse Security GmbH. Havnen og vandvejene bliver beskyttet af Bundesgrenzschutz, Marinen og et privat firma som hedder Hanseatische Elbschutzgruppe, til daglig kaldet HEST. Selve havnen er indhegnet og er et komplet toldfrit område. Indenfor området bliver intet kontrolleret, først når det føres væk fra havnen gennemfører man en kontrol.

Det sydøstlige hjørne af Hamburg er domineret af corps og deres ansatte.

Harburg har et stort universitet som er støttet af forskellige corps.

St. Pauli er totalt kontrolleret af Yakuzoen. Der findes et par småbånder som forsøger at vinde terræn. Nogle af dem er mafia-støttede.

Neugraben-Fischbek er hovedområdet for pirater og runnere. Det er her man opholder sig når man skal holde en lav profil.

Dertil kommer der i Hamburg en stor bande som hedder Klabauterbund. De er ca. 5000 medlemmer i Hamburg alene. De er imod teknologi og bruger magi til at stjæle high-tech fra corpsene og terrorisere dem. De beskrives som en art øko-anarkister.

Loven

Holder man meget lav profil med sine runs og fornærmer man ikke nogen store vil man som regel ikke blive jagtet for hårdt. Derfor kan man også gå med skjulte våben i Hamburg. Bare lad være med at flashe med dem. Så bliver man knaldet, og det hårdt.

Metropolis

Dette er stedet hvor det indledende møde finder sted (Handout nr. 1, Large Restaurant Archetype). Her møder de Mr. Johnson (Handout 2, lille billede). Han fortæller at det drejer sig om et indbrud i en boxbygning. Objektet ligger i box nummer 3-4-219. Objektet er gemt i en trækasse, denne er mærket GO-SS5, den vejer 1,5 kg og måler 45 cm x 30 cm x 15 cm. (GM info: kassen indeholder et apparat til aflytning af lyslederkabler uden at det kan spores.) Denne skal senere afleveres hos Mr. Johnson. Betalingen vil være 20.000 DM pr. person.

Denne pris kan forhandles (Negotiation, TN#4) med 2000 DM pr. succes. Runnet skal være afgjort indenfor 2 dage, de fornødne oplysninger der efterspørges vil være 2d6+2 timer om at blive fremskaffet.

Dette gøres fordi, så kan runner måske gå til deres contacts og få noget at vide om bygningen, eller andre relevante ting.

Men hvis runnerne synes, at de ikke behøver oplysninger om bygningen eller andre ting, spring da videre til Breaking In.

Breaking in

Mr. Sparshue fortæller at tingen bliver opbevaret i et hus, der udlejer sikkerhedsboxe til værdigenstande, og at tingen befinder sig i box nummer 3-4-219. Efter at de har fundet tingen skal den afleveres ved Berlin Zoo. Inde i bygningen befinder der sig 6 Sec. vagter, der går to og to. Han udleverer også et kort over bygningen (Handout 3, kort over bygning).

Security i Boxbygningen

Kamera overvåger alle steder i bygningen, der er desuden sensorer der aktivres ved bevægelse. Disse ting er dog ikke funktion ved dagtimer, dog optager kamerarene stadig.

Stats på Security vagter (6)

B 5, Q 6, S 5, C 5, I 4, W 5, E 6 R 5

Armor 5/4
 Initiative 5 + 1D6.
 Combat Pool 7
 Cyberware None
 Skills Firearms 6, Stealth 2, Unarmed Combat 5, Etiquette (corp) 3, (street) 2.
 Gear Vest with plates+helmet(w/intergral comlink), Ruger Super Warhawk [HP, 10M, SS, 6(cy)/18 shells]. *Laser Sight*

	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S
Light	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Moderate	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Serious	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Deadly	□□	□□	□□	□□	□□	□□

The Delivery

Læses højt

" Mødet forgår ikke langt fra Berlin Zoo. Det er en kølig aften med vind og småregn. Rigtigt surt vejr. På murene er der malet forskellige slogans og tags. Pudset er ved at falde af murene. Vinduerne er væk mange steder og erstattet med plastic. De slår i blæsten med noget der ligner piskesmældsløse. Man kan imellem piskesmældene ofte høre skrigende dæk og der er også indimellem en skudveksling eller ti . Ikke mange af gadelygterne virker, de synes at have været oplagte skydeskiver. Men nu er der jo nogle andre. Livet i denne del af byen er ganske trøstesløst. Ligesom omgivelserne. Under en af gadelamperne ses en limosine af mærket Mercedes. Ved siden af denne ses to ork'er. Imellem dem ses den famøse Mr. Sparschue."

Det er nu den omstridte pakke skal afleveres. Runnerne vil blive betalt i certified-EBZ, og efter et kort tidsrum vil balancen på EBZ'en vise nul. Ligeså snart de prøver på at overføre det indestående beløb vil, der på den udleverede EBZ står nul DM og der vil ikke være overført noget beløb til deres egen EBZ. Det vil sige at runnerne nu har udført et job for ingen penge.

Dette skulle gerne forårsage en hvis harme overfor Mr. Sparschue, hvis det ikke er tilfældet er det GM's opgave at piske en lynchstemning op. Dette skulle forårsage en intens info-search på Mr. Sparschue. Security Chefen fra Eneltech bånder hele transaktionen

The hunt for Mr. Sparschue

Selve info-searchen tager 1 time (denne findes på side 16). Imens denne search er igang, vil Opa's decker body (Glitch), ringe og sige at hans familie(kone(35 år), datter(14 år), og nyfødt søn (3 mdr.)) er blevet offer for en gidseltagning pga. hans intensive eftersøgning af informationer til partyets ve og vel. Det er nu op til Opa at overbevise de andre til at udføre en befrielsesaktion. Glitch har fundet ud af hvor hans familie bliver tilbageholdt. Der er meningen at runnerne skal prøve at overraske gidseltagerne, og derved få det hurtigt overstået. Det skal nævnes at hvis combatet varer mere end to runder vil en af gidseltagerne skyde et af gidslerne, dette er det nyfødte barn. Hvis runnerne tænker sig om og tager en eller alle gidseltagerne levende kan de få oplysningen, efter længere tids forhør (10-30 minutter, dette skal såvidt muligt rollespilles), at de er blevet hyret af en Mr. Johnson (Sparschue), til at tage sig af Glitch og hans familie, for derved at give Mr. Sparschue et forspring.

De har desuden fået udleveret et LTG-nummer til Mr. Johnson, dette får runnerne udleveret og efter at Glitch har søgt på det fås en adresse.

De finder ud af at denne er i Hamburg, og der bor en herre ved navn Wilfred Sparschue . Det kan ses på gangerne at de tilhører en gang kaldt Ebony Threat (perception TN#4, 1 succes), det står på deres rygmærker. De skulle efter sigende være prospects hos Whiteskins (street etiquette TN#4, 2 succeses).

Skulle tilfældet være at Opa ikke kan få gruppen til at hjælpe Glitch, vil Glitch bevise sig at være et smertefuldt bekendskab, for både Opa og resten af gruppen. Han vil så kontakte Madeline Müller og hjælpe hende med at finde materiale på runnerne, så de bliver nødt til at danse efter hendes pibe. Madeline Müller vil have runnerne til at fortælle hele historien om runnet, og hun vil også bruge dem til at udføre gratis runs senere.

Hvis runnerne skulle gå hen og dræbe alle gangerne vil de på gangleaderen finde en adresse der fører til Whiteskin baren i downtown

Stats på Gang member (5)

B 5, Q 6, S 5, C 6, I 4, W 4, E 5.7 R 5

Armor 4/2

Initiativ 5 + 1D6

Combat pool 7

Cyberware Hand racors, Cybereyes with Low-light

Skills Armed Combat 4, Bike 3, Etiquette (street) 4, Firearms 5, Projectile Weapons 4, Stealth 3, Unarmed Combat 4.

Gear Long Coat (4/2), Beretta model 101T[LP, SA, 6L,12(c)/with 2 extra clips], knife. *Wet Seal Sight*

Stats på Gang Leader (1)

B 5, Q 6, S 5, C 6, I 4, W 4, E 5.7 R 5

Armor 4/2

Initiativ 5 + 1D6

Combat pool 7

Cyberware Hand racors, Cybereyes with Low-light

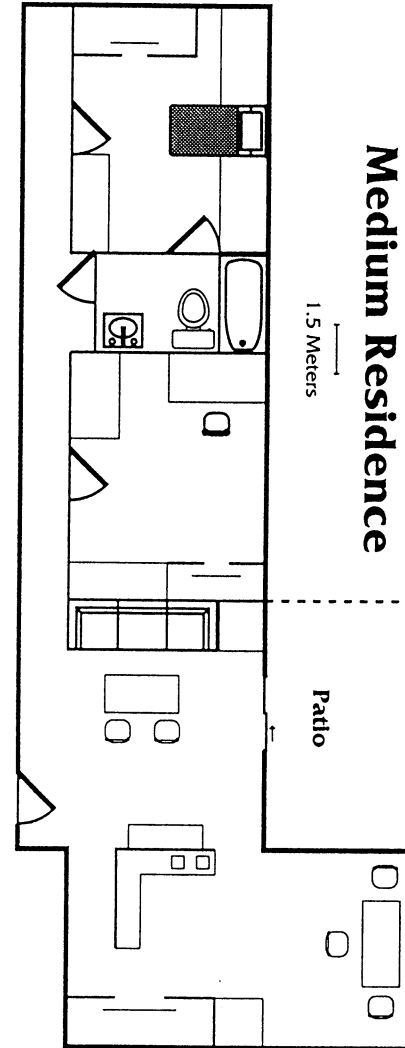
Skills Armed Combat 5, Bike 3, Etiquette (street) 6, Firearms 6, Negotiation 5, Stealth 5, Unarmed Combat 5.

Gear Long Coat (4/2), Ruger Super Warhawk [HP, SS, 10M, 6(cy)/with 18 extra shells]. *Laser Sight*

	Members					Leader
	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S
Light	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Moderate	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Serious	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Deadly	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□

ing Hall

Glitch lejlighed



A medium apartment usually consists of five rooms. The entrance leads into a living room (6m x 5m) that usually leads out to a patio (3m x 5m). To the right of the living room is the kitchen (4m x 3m), which connects to a small dining area (3m x 3m). To the left of the living room is a small den or second bedroom (4m x 4m). To the left of the den are the bathroom (2m x 3m) and the master bedroom (4m x 4m).

SPRAWL S

Whiteskin Bar

Hvis runnerne har lavet en nogenlunde form for legwork (1+ Succes) ville de kunne drage den slutning, at man ikke skal gå ind i denne bar hvis man er en anden race end hvid human. Inde i baren møder de lederen af Whiteskins. Hvis denne bliver spurgt om Ebony Threat eller Mr. Johnson (Sparschue), vil han føre runnerne til en forfalden lagerbygning (Handout 4, Dock), hvori de vil blive offer for et baghold.

Til dette baghold bruges de samme stats på gangers som ved gidseltagningen, men deres våben er udskiftet med Ares Predator, og lederne har en H&K MP-5TX. Der er dog 8 gangers, og 2 ledere. Når dette combat er ovre kan runnerne, på en af lederne finde en adresse på en lejlighed i Hamburg. Denne lejlighed viser sig at være det samme som runnerne fandt ud af ved forhøring af Ebony Threat. Hvis der er tidsmangel kan dette gøres kort ved at gangerne ser at runnerne er dem overlegne, og derved udleverer de oplysningen uden blodgydelse.

Stats på Gang member (8)

B 5, Q 6, S 5, C 6, I 4, W 4, E 5.7 R 5

Armor 4/2

Initiativ 5 + 1D6

Combat pool 7

Cyberware Hand racors, Cybereyes with Low-light

Skills Armed Combat 4, Bike 3, Etiquette (street) 4, Firearms 5, Projektile Weapons 4, Stealth 3, Unarmed Combat 4.

Gear Long Coat (4/2), Ares Predator[HP, SA, 9M,15(c)/with 2 extra clips regular rounds], knife. *4 Laser Sight*

Stats på Gang Leader (2)

B 5, Q 6, S 5, C 6, I 4, W 4, E 5.7 R 5

Armor 4/2

Initiativ 5 + 1D6

Combat pool 7

Cyberware Hand racors, Cybereyes with Low-light

Skills Armed Combat 5, Bike 3, Etiquette (street) 6, Firearms 6, Negotiation 5, Stealth 5, Unarmed Combat 5.

Gear Long Coat (4/2), H&K MP-5TX [SMG,SA/BF/FA, 6M, 20(c)/with 2 extra clips]. *4 Laser Sight*

	Members								Leader		
	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	
Light	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Moderate	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Serious	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deadly	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hos Mr. Johnson i Hamburg

Da runnerne ankommer til lejligheden i Hamburg, finder de døren åben. Perception-check (TN#5, 2+ successes), for at kunne høre forsvindende støvletramp. Idet de træder ind i lejligheden, kan de se at der oppe i hjørnet af lejligheden, sidder en motiondetektor. Denne synes at være aktiveret og det kan ikke være mange minutter før politiet kommer (6 minutter, de har fem minutter inde i lejligheden til at gennemse den, det sidste minut skal bruges til at komme væk. (De 5 minutter skal så vidt det er muligt spilles i real time, hvis det viser sig at runnerne er langsomme i optrækket, giv dem da 8 minutter.)

Lejligheden, de kommer ind i, er indrettet efter 2052 mode, gråt og kedeligt. I lejligheden ses et skrivebord og en stol, foran skrivebordet ligger Mr. Johnson, død men dog stadig varm, skudt i hovedet. De kan se, at han har en rygende pistol i højre hånd. Ved eftersøgning af Mr. Johnson kan det ses at indgangshullet fra kuglen er i højre tinding, Perception check TN#3, 1+ successes.

Klares et Perception check TN#6, 1 succes, kan det ses at han ikke har noget krudtslam i huden nær indgangshullet og ej heller på hånden, ved 2+ successes findes en slipse nål med et dragehoved på (GM Note: varemærke for Saeder Krupp) i hans inderlomme.

Lad den der gennemser Johnsons lig slå et reaktion check (TN#4, minimum 2 successes) for ikke at blive stukket af nålen. Hvis man bliver stukket af nålen, finder man den!

Ved 1 succes fås et mindre stik i pegefingeren, +1 til target number i 10 minutter.

Ved 0 succes et større stik +1 til target number i 20 minutter.

Ved eftersøgning i lokalet skal der slås et Perception check (TN#8, 1+successes), for at kunne se den klare tape der er blevet brugt til at opklæbe pocket computeren under skrivebordet, ellers ses kun beskrivelsen af lokalet.

Sker der en eftersøgning af skrivebordet skal et Perception check (TN#4, 1+successes), klares for at finde en pocket computer der er klistret op under skrivebordet, med klar tape. De finder ingen spor efter det, de stjal fra boxbygningen.

Når der er gået 3 (5, hvis de er langsomme) minutter, kan man ved et klart Perception check (TN#5), hører sirener.

Da de kommer ned ved kanalen for at tage den hurtige afgang, ser de 2 mand stige ind i hver sin hovercraft og køre væk. Det kan nok ikke undgås at runnerne vil forsøge på at fange disse hovercrafts, hvis dette går hen og bliver tilfældet har vi nedenstående lavet stats på en hovercraft. Denne forfølgelse skal køres så hårdt som muligt, uden at dræbe runnerne.

Stats på Hovertruck plus fører (2 + 2)

B 3, Q 5, S 2, C 2, I 5, W 4, E 0.5, R 5 (11)

Armor	5/3
Initiative	5 (11) + 1D6 (4D6)
Combat Pool	7
Control Pool	C 14
Skills	Armed Combat 4, Etiquette (Corp) 3, (Street) 2, Hover craft / (B/R) 6 / (6), Unarmed Combat 4.
Cyberware	Vehicle Control Rig (3), Smart Link (1)
Gear	Armor Jacket, Ruger Super Warhawk [HP, 6 (cy), SS, 10 M, w 24 ekstra regular rounds, Smart Link].

<i>Vehicle</i>	Handling	Speed	B/A	Sig	Apilot
Hovertruck	4	60/160	4/6	4	3
Seating	Twin bucket seats + 6 bucket seats. Access: 2 standard + 1 rear				
Economy	1.5 km per liter. Fuel: IC/500 litres. Storage: 2 CF cab + 100 CF rear				
Armament	2 LMG with 1000 rounds regular rounds, mounted on firmpoints.				

	Hovercraft		Fører	
	P/S	P/S	P/S	P/S
Light	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□
Moderate	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□
Serious	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□
Deadly	□□	□□	□□	□□

Pocket computer(PC'en)

For at komme ind i PC'en skal der klares et computer-check (TN#5), da der er en kode på denne.

Selve brydningen af koden tager 30 minutter. Inde i computeren finder de en scramblet fil; 3 billeder af en mand der er i færd med at blive afstraffet af en luder og en yngre pige, ca. 15-18 år. Ved en nærmere undersøgelse af billedet kan der ses en Saeder Krupp uniform, der hænger i et klædeskab, der står på klem. For at få denne information, skal billedet studeres af en decker contact i 3 timer. Hvis runnerne begynder at spørge om manden billedet, vil de møde en mur af tavshed til at starte med. Efterhånden som runnerne bliver mere og mere ihærdige vil de på mystisk vis få frem at det er Security Chieffen (Jürgen Schultz) fra Eneltech.

For at få den scramblede fil unscramblet, skal der klares et computer check mod TN# 6, hvis dette er tilfældet findes en adresse på en moské for Jihad B i Berlin, og et ord "Phoenix". Dette er et kodeord der fører til et skjult datastore inde i Eneltechs computer. Inde i denne finder de en research fil over GO-SS5. De kan få denne fil uden at skulle bryde ind da der sammen med kodeordet ligger et LTG-nummer til en terminal.

Imens denne kodebrydning finder sted, fortæller pressen om mordet (Handout 5).

Hvis runnerne mod forventning skulle have misset pocket sekretaryen, så vil de få infoen der ligger på pocketsekretaryen, udleveret. Imens de er under jorden, bliver de kontaktet af en person der tilbyder dem en hjælp til deres arbejde. Kontakten har fået sin betaling og vil blot aflevere infoen. Det var ham de kunne høre løbe væk fra Sparschues lejlighed (og iøvrigt morderen, men det skal gruppen jo ikke vide).

Pressen fortæller om mordet

Dette er handout 5 og afleveres sammen med handout 6 (Billede af Madeline Müller). Teksten bliver kun afleveret, hvis de på en eller anden måde optager den (trykker på optag) eller har indbygget memory.

"Dette er Madeline Müller for Channel Three News, vi står lige nu udenfor en kontor bygning, her i downtown Hamburg, politiet er ankommet og er gået igang med efterforskningen. Jeg står her med kommissær Bergen.

Og kommissær Bergen, hvordan går efterforskningen?"

"Den forløber planmæssigt, vi er igang med at tage vidneforklaringer, og det ser ud til at 5(6) ukendte personer er gået ind i komplekset og har forladt det hurtigt efter 5-10 minutter. Vi ser disse som de hovedmistænkte for mordet på Wilfred Sparschue. (I baggrunden ses en stor politistyrke 20-50 mand). Men jeg må tilbage til efterforskningen."

"Ja det var så kommissær Bergens kommentar. Men jeg har desuden pressechefen for Eneltech ved siden af mig, Hr. Schultz. Og Hr. Schultz hvem var Wilfred Sparschue egentlig og hvad havde med deres firma at gøre?"

"Ja, han var en tro og loyal mand i firmaet og en stor drivkraft bag mange forskningsprojekter.

Tabet af Wilfred Sparschue smerter os dybt og vi vil gøre alt for at hjælpe myndighederne med at finde hans mordere.

Jeg vil benytte denne lejlighed til at sige at vi udlover en dusør på 100.000 DM for pågribelsen af disse psykopatiske mordere."

"Og jeg siger tak til Hr. Schultz, for denne udtalelse. Jeg har lige et spørgsmål på falderebet, der er rygter om at deres firma skulle arbejde for Saeder Krupp, har De nogen kommentar til dette?"

"Ingen kommentar."

"Dette var Madeline Müller fra Channel Three News, downtown Hamburg."

Hvis nogen af PC'erne ringer til deres contacts, spørger de hvor de er, hvis de skal komme tilbage med en information

Under jorden

Bed playerne slå et perception-check (TN#4, 1+ successes). De ser at de bliver forfulgt. I det samme som riggeren skal til at tage kampen op/flygte, forsvinder forfølgerne. Dette foregår i 10 - 20 minutter. Det skal lige nævnes at dette foregår i Hamburg (eller Berlin, hvis spillerne vælger at gå under jorden der). Efter 3 dage undercover kommer Madeline Müller på skærmen igen. "Der er sket et gennembrud i efterforskningen vedrørende den myrdede Wilfred Sparschue, politiet siger at de er på sporet af morderne og det kan ikke vare længe før de bliver pågrebet."

Berlin der ellers plejer at være nogenlunde stille, efter Berlinstandard, er blevet en krigszone.

Man kan i gaderne se at corp. sec. forces er gået i krig mod anakisterne. Dette kan kun betyde en ting at en gruppe af firmaer griber efter magten.

Delivery af info - screwed again

En fixer ringer klokken 21.00 til (GM's choice), dette er *ikke* den samme som skaffede dem jobbet, de ikke blev betalt for. Han har en kunde, der interesseret i info vedrørende objektet (trækassen) de stjal tidligere. Hvis de er interesserede, skal de møde nede i et mødelokale i Rabar-Bar (brug Handout 1, Large Restaurant), klokken 01.00 den samme nat. De bliver ledt ind i et stort baglokale. Da de alle er ankommet i lokalet, ser de, at de er de eneste i lokalet, og et højt klonk høres, (dette er en maglock, der slå i), en høj summen starter (white noise generator Level 15), gas begynder at sive ud i lokalet. Det gælder her om at få PC'erne bedøvet, lad dem kæmpe et par runder "slå Willpower-checks, TN# 5", i første runde "slå Willpower-checks, TN#6", i anden runde "slå Willpower-checks, TN#8", i tredje runde, "slå Willpower-checks, TN#10", i fjerde runde og lad dem derefter miste bevidstheden.

Da de kommer til bevidsthed igen befinder de sig i et større lokale, den høje summen er der stadig (white noise generator, level 10), og der er desuden en barrier, level 10 rundt om lokalet. De er alle påført restrainers, og deres våben er væk. I midten af rummet er der et bord på dette er en kuffert. I den ene ende af rummet ses en stor panorama rude (Barrier rating level 8). Bag denne rude står 9 personer - 6 mennesker, 2 elver og 1 dværg - klædt i gråt jakkesæt (corp-style) med et stiliseret dragehoved (Saeder-Krupp bomærke). I loftet sidder en højtaler, ud af denne kommer en mandlig stemme, runnerne kan se at det er en af elverne der taler til dem.

Det er kommet os for øre at I har haft fingrene i et projekt, som populært hedder "Straßenohren", dette vil vi gerne hyre jer til at finde igen. Vi vil betale jer 50KDM pr. person, i kufferter i ser foran jer er halvdelen af jeres betaling (125K/150KDM).

Jeg vil råde jer ikke til at afslå dette job, da det derved koster jer, jeres liv. Ved accept af jobbet, kan vi fortælle hvor kassen befinder sig og I vil få at vide hvor kassen skal afleveres.

Derefter vil I få bind for øjnene og vil blive kørt til downtown Berlin, hvor I vil få fjernet både bind og restrainers, derefter skal I gå ind i en kælderopgang hvor I vil finde alle jeres egendele.

GM Note: Kassen skal afleveres på Hitlers gamle olympiske stadion.

Eneste tilbageværende i Berlin

Streets

Eneltech (TN#4)

- 0: Tech, dwarf tech? ham kender jeg han bor lige hende om hjørnet, eller er det i den anden ende af byen.
- 1: En elting?? mener du et stik eller hva_?!
- 2: Elektronik firma, som ligger her i byen.
- 3: Udvikler hemmelige ting. De må ha' et megacorp i ryggen med den sikkerhed de ser ud til at have kørende.
- 4+: De har enten Ares eller Saeder-krupp i ryggen. De er bad news. Rør dem ikke.

Security (TN#4)

- 0: Hvilken sekretær, hende kender jeg sgu ikke.
- 1: Det er let at bryde ind i.
- 2: De brugte Fort Knox som grundprincip da de skulle designe deres sikkerhedssystemer.
- 3: Rygterne siger at de låner tropper fra Saeder Krupp, og hvis de er sande så er min mor jomfru Maria.
- 4+: De har så meget security at det er umuligt at bryde ind uden at der sker én af to følgende ting med dig. Enten er du død eller også arbejder du på deres præmisser bagefter.

Mr. Johnson(TN#5)

- 0: Hvem er han ?
- 1: Ham kender jeg godt det er da ham der er nyhedsoplæser på kanal 57
- 2: Rygterne siger at han er en dobbeltagent
- 3: Han skulle arbejde for Eneltech.
- 4+: Efter sigende skulle han have en gang i sin lomme.

Gangs (TN#4)

- 0: Området bliver vist nok kontrolleret at Politiet.
- 1: Dette er Redskins område.
- 2: Rygterne siger at dette er Whiteskin turf.
- 3: Jeg ved med sikkerhed at det er Whiteskin der kontrollerer området. De har desuden en bar nede i downtown Berlin.
- 4+: Rygterne siger at de arbejder for en vis Mr. Sparshue.

Astral, security (TN#4)

- 0: Der er ingen security i astral.
- 1: Der er en barrier omkring hele huset.
- 2: Der er STOR elemental backup.
- 3: Disse bliver styret af tre til fire corp. Mages, muligvis initiates.
- 4+: De er to barriers inde i bygningen.

Corporation

Eneltech(TN#3)

- 0: Tech, dwarf tech? ham kender jeg han bor lige hende om hjørnet, eller er det i den anden ende af byen.
- 1: En elting?? mener du et stik eller hva'?!
- 2: Elektronik firma, som ligger her i byen.
- 3: Udvikler hemmelige ting. De må ha' et megacorp i ryggen med den sikkerhed de ser ud til at have kørende.
- 4+: De har enten Ares eller Saeder-krupp i ryggen. De er bad news. Rør dem ikke. Deres personel beklager sig meget.

Personel(TN#4)

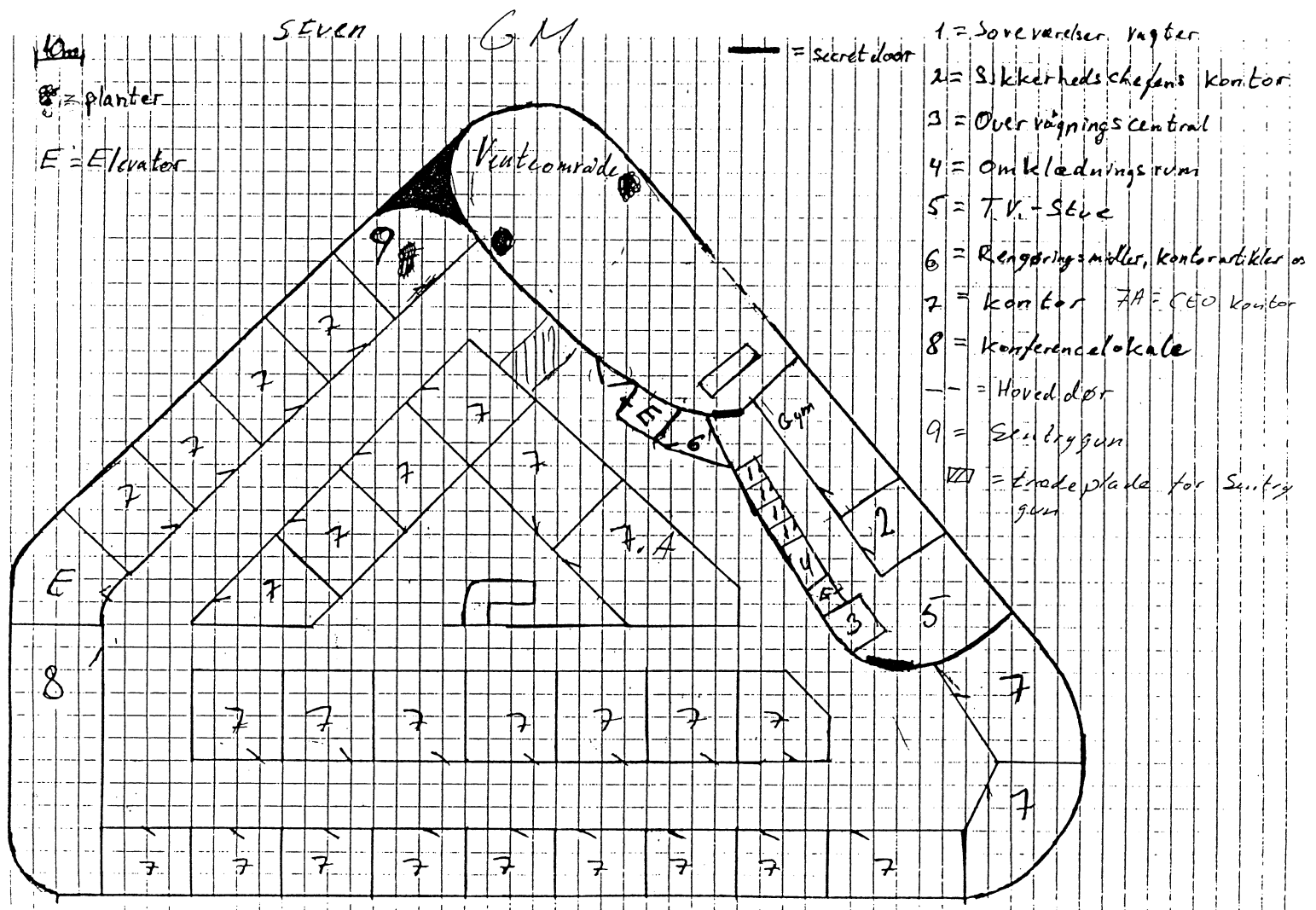
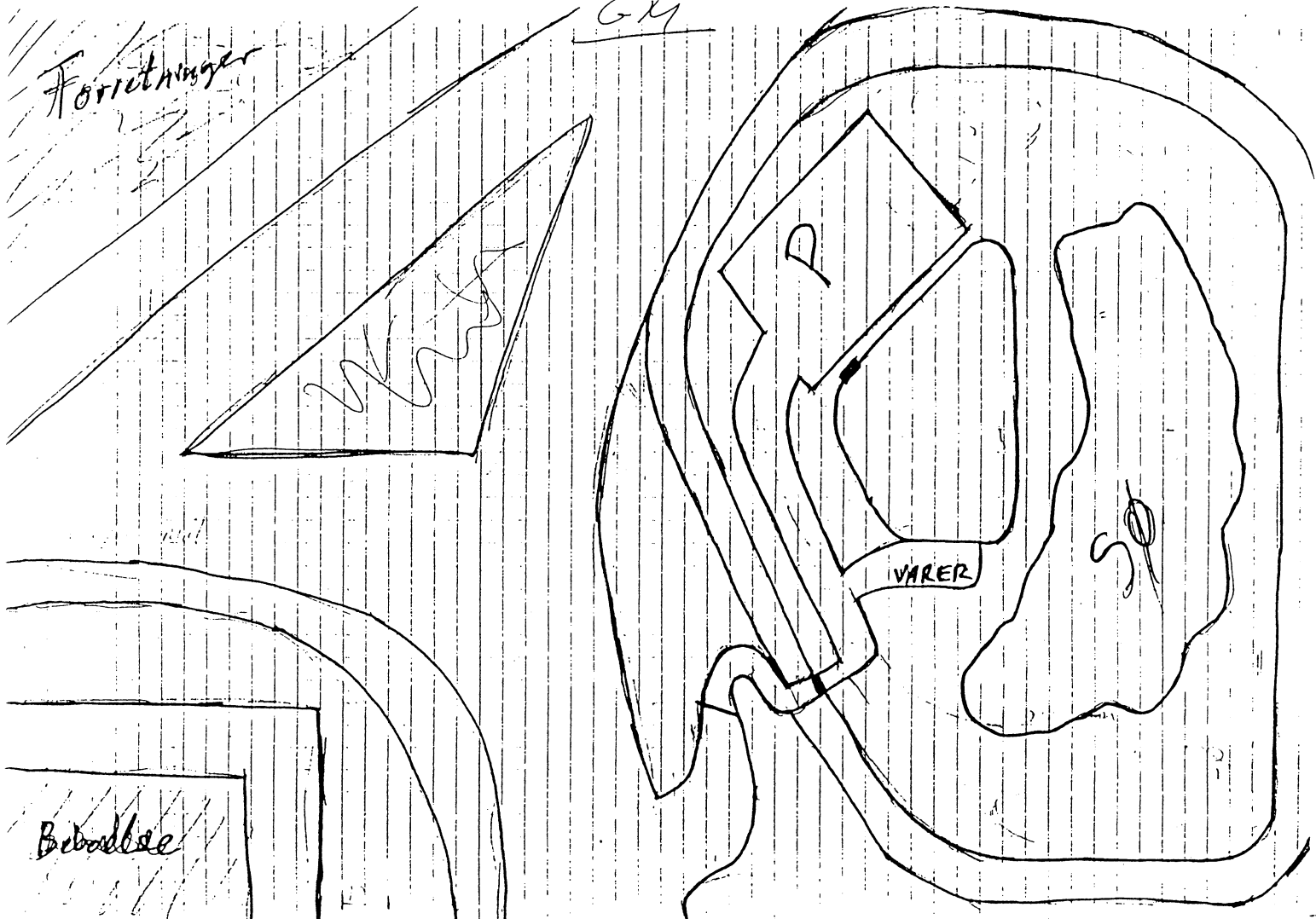
- 0: Person El, det fima har jeg aldrig hørt om, men du kunne forsøge nede ved cykelhandleren.
- 1: Der er cirka 25 medarbejdere.
- 2: CEO (Walter Günther Büchheim) er også chef for research og laboratoriet.
- 3: Han har tre assistenter der næsten altid er ham loyale. Deres navne er;
John Abrams
Sofie Adams
Henry Johnson
- 4+: Lønnen er ikke særlig god, især hos assistenterne (GM Note: se leverage).

Security (TN#5)

- 0: Hvilken sekretær, hende kender jeg sku_ ikke.
- 1: Det er let at bryde ind i.
- 2: De brugte Fort Knox som grundprincip, da de skulle designe deres sikkerhedssystemer.
- 3: Rygterne siger at de låner tropper fra Saeder Krupp, og hvis de er sande så er min far Lofwyr.
- 4+: De har så meget security at det er umuligt at bryde ind uden at der sker én af to følgende ting med dig. Enten er du død eller også arbejder du på deres præmisser bagefter.

Astral, security (TN#5)

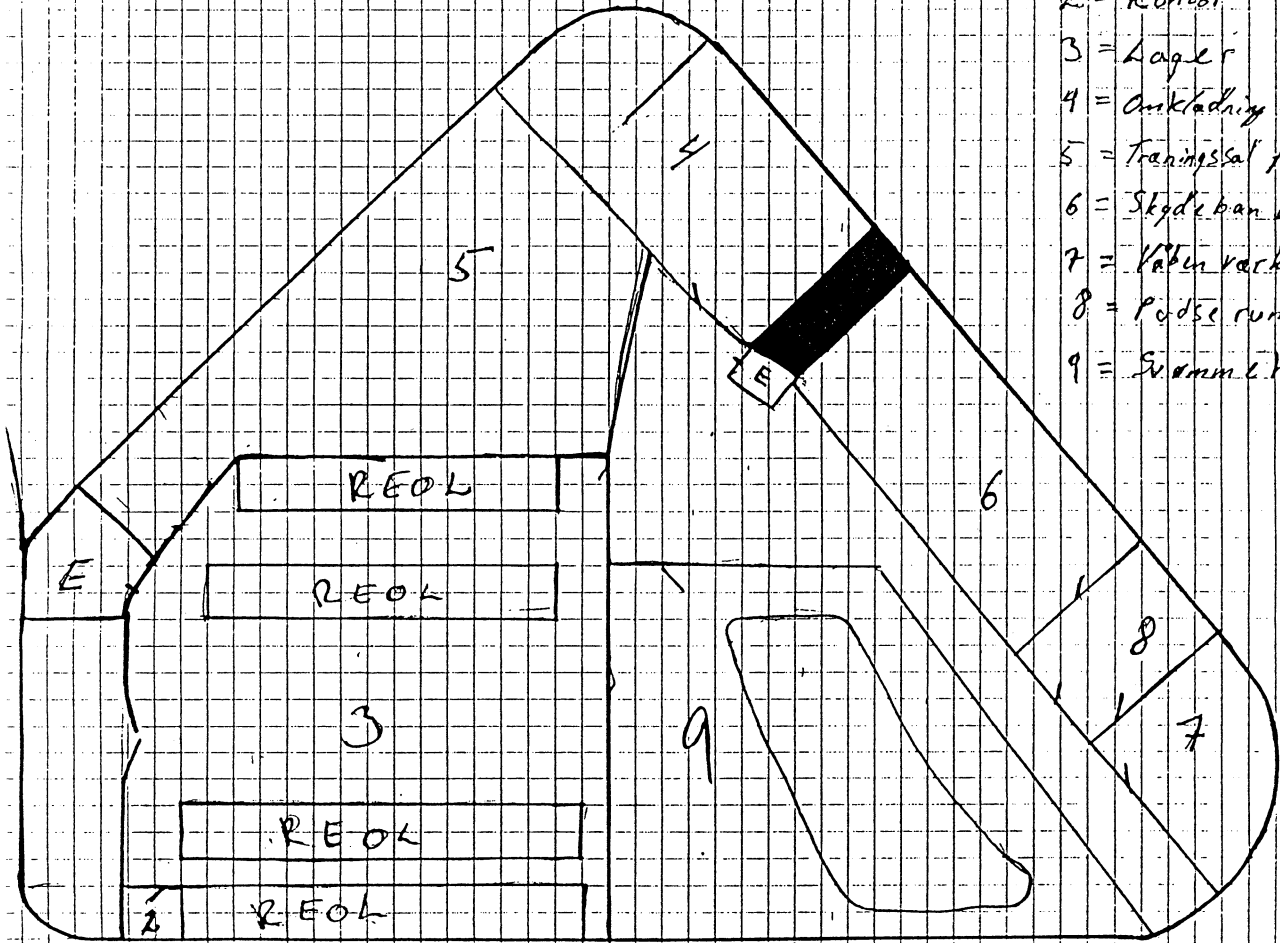
- 0: Der er ingen security i astral.
- 1: Der er en barrier omkring hele huset.
- 2: Der er STOR elemental backup.
- 3: Disse bliver styret af tre til fire corp. Mages, muligvis initiates.
- 4+: Der er to barriers inde i bygningen.



10m

KÆLDER G.M.

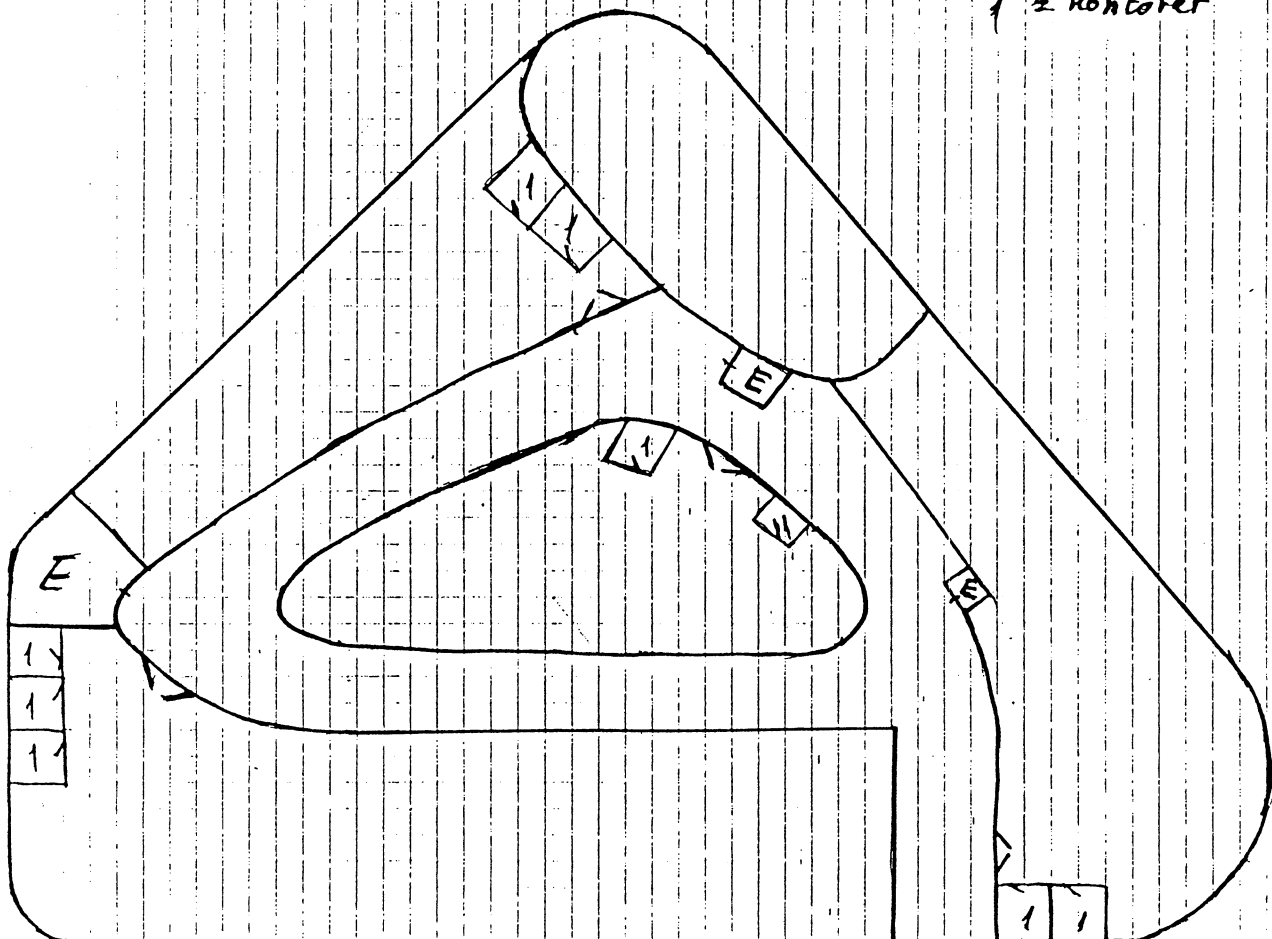
- 1 = Lasteområde
- 2 = Kontor
- 3 = Lager
- 4 = Omklædning & bad
- 5 = Træningshal for ansatte
- 6 = Skøjtebane
- 7 = Våbenværksted
- 8 = Pude rum
- 9 = Svømmehal



10m

1. sal G.M.

1 z kontorer



Leverage

Som det ses ud fra flowchartet er der en linie fra info search corporation ned til dette punkt.

Man kan måske allerede ud fra de givne informationer om personel, allerede drage konklusioner om at assistenterne er møre overfor bestikkelse. Hvis runnerne har fundet ud af dette, kan en dekker contact, i løbet af en halv time finde assistenternes bankudtog frem (for 2000 DM). Runnerne kan ud fra dette drage, at assistenterne søger et bidrag til deres pensionsfond. Runnerne skal betale assistenterne 20000 DM (Intelligence Check TN#4 2 successes). Så vil assistenterne sørge for, at runnerne får kassen, uden at de behøver at røre en finger.

Breaking In is Hard to Do

Dette skal køres så hårdt som muligt, da runnerne skal få at føle, at dette lille firma har et mega corp. i ryggen. Dette resulterer i at der er en responstid på 1D6+4 min. Holdet der rykker ind er udstyret med det samme udstyr som sec. vagterne er.

Selve securityen er meget høj. Der er kamera overvågning, sensorer, og uden for bygningen ses, 3 securityvagter med hunde(om dagen), 6 securityvagter, 3 med hunde, 2 der er alene og 1 med en cocatrice (om natten).

Indenfor i bygningen er der 15 vagter om dagen, 20 vagter om natten. Der er hele tiden 4 corp. mages, 1 corp. shaman.

Der er camera-, + sensorovervågning i hele bygningen, disse sidder så der på ingen måde kan opstå en blind vinkel.

Om natten er der 6 vagter konstant på patrulje i bygningen. Om dagen er der 3 vagter.

På alle kontorene er der handprint locks, samt maglocks.

I gangen pegende ned mod elevatoren er der en sentry gun. Denne bliver tilsluttet om natten, ved brug af en infrarød sender. Den bliver aktiveret ved tryk på en plade i gulvet, denne plade er makeret på master kortet. I CEO's kontor er der en fjernbetjening til afbrydelse/aktivering af sentrygunnen.

Ud over der er vagter i huset er der også andet personel, blandt andet de tre asisntenter, deres chef, firmaets chef og en sikkerheds chef. Ud over disse vigtige personer er der omkring 300 små-teknikere. Det skal nævnes at (hvis) det kommer til en firefight vil sec. chiefen kun lade 10-12 mand miste livet og han vil benytte sig af magic. Men det magic der bliver brugt giver kun stun damage. Hvis der sker en tilfangetagelse vil eventyret ikke være slut endnu. Da Security Chieffen har sine egne planer, med kassens indhold. Han udstyrer runnerne med security cameras på tøjet en mikrofon, så han kan overvåge hele seancen.

GM Note: I tilfælde af tidsoverskud kan en likvidering finde sted på Sec. Chieffen, efter seancen med Lofwyr. Dette burde være en hentydning til runnerne om at de skal holde deres kæft om hvad de har set og hørt.

Stats på Security vagterne, udenfor Eneltech (6)

B 5, Q 6, S 5, C 3, I 4, W 5, E 2.5 R 5(9)

Armor 7/6
Initiative 9 + 3D6.
Combat Pool 7
Cyberware Smartlink (I), Wired Reflexes (II).
Skills Firearms 6, Stealth 4, Car 3, Unarmed Combat 5, Etiquette (corp) 3, (street) 2.
Gear: Light security armor+helmet(w/intergral comlink), FN HAR, AR, SA/BF/FA, 6M, w/2 extra clips with gel rounds, internal smartlink(II).

Security vagter

	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S
Light	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Moderate	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Serious	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Deadly	□□	□□	□□	□□	□□	□□

Stats på hund (6)

B 4(6), Q 5x4, S 4, C -, I 3/5(7), W 3, E 3.5, R 5

Attack 6M
Initiative 5 + 1D6
Armor 5/3, Armor Jacket
Cyberware Dermal plating R2, Enhanced senses.
Combat Pool 6
Skill Unarmed Combat 6

Hund

	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S
Light	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Moderate	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Serious	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Deadly	□□	□□	□□	□□	□□	□□

Stats på Hellhound

B 4(6), Q 5x4, S 4, C -, I 3/5(7), W 3, E 3.5, R 5, Attack 6M

Powers Enhanced sensors, Improved Hearing, smell, lowlight, Flame Projection, Immunity to fire.

Weaknesses None.

Initiative 6 + 3D6

Combat Pool 5

Skill Unarmed Combat 6

Hell Hounds

	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S
Light	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐
Moderate	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐
Serious	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐
Deadly	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐	☐☐

Disse skal ses bort fra i adventuren

Stats på Cockatrice (I)

B 4, Q 7x3, S 6, I 3/5, W 3, E (6) R 6, Attack 8M

Powers Paralysing Touch, Invulnerability (Own touch)

Initiative 6 + 1D6

Combat Pool 7

Beskrivelse af critteren se s. 222 i SRII, se desuden farve-billede i SRII i afsnittet om critters.

	P/S
Light	☐☐
Moderate	☐☐
Serious	☐☐
Deadly	☐☐

Stats på Sentry Gun

Intelligence 10, denne skal bruges til at finde mål i lokalet. TN# human signature(8).

Initiativ: 25 + 2D6

Skill: Firearms 10

Gear: Low-light, Pulsed radar, Ultra sound, Audio sensors, with intergrations software/hardware. Improved targeting system, decline 10 % and incline 20 %. Tripod (6 points of recoil compensation). Barrier rating 12.

Påmonteret en Ingram Valiant [LMG, 7S, BF/FA, 2000 belted regular rounds.]

SENTRY GUN

	Hell Hounds							
	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S
Light	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Moderate	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Serious	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□
Deadly	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□

Stats på Corp. mages (4)

B 4, Q 5, S 4, C 4, I 6, W 6, E 6, M 7(11), R 5(8)

Armor 7/6

Initiate grade 1

Initiative 8 + 1D6

Magic Pool 6 (10)

Combat Pool 8

Skills Conjuring 6, Etiquette (corp) 3, (street) 2, Magical Theory 6, Sorcery 6

Cyberware None

Gear Weapon Focus R4 (Knife), Power Focus R4 (Staff), Uzi III [SMG, 24 (clip), BF, 6M, w/ 2 extra clips with gel rounds, Laser sight, Gas-Vent 3 Recoil compensation], Spell lock (Armor/ 5 successes), Spell lock (Personal Combat Sense/ 5 successes).

Spells Manaball 5, Manabolt 5, Power Bolt 5, Stun Ball 5, Chaotic World 4, Armor 5, Personal Combat Sense 5, Fireball 5.

	Mages			
	P/S	P/S	P/S	P/S
Light	□□	□□	□□	□□
Moderate	□□	□□	□□	□□
Serious	□□	□□	□□	□□
Deadly	□□	□□	□□	□□

Stats på Corp. Shaman

B 3 (7), Q 5, S 2, C 7, I 6, W 5, E 6, M 7(11), R 5

Armor: 7/6

Initiate grade 1

Initiative: 5 + 1D6 (3D6)

Magic Pool: 6 (10)

Combat Pool: 8 (13)

Totem: Wolf

Skills: Conjuring 6, Magical Theory 6, Sorcery 6, Etiquette (corp) 3, (street) 3, Firearms 5.

Gear: Spirit Focus R4 (Neclase, with amber), Power Focus R4 (Staff), Weapon Focus R4 (Knife), Spell Lock (Personal Combat Sence / 4 successes), Spell Lock (Armor / 4 successes), Spell Lock (Increase refl. +2 dice / 1 succes) Colt Cobra [SMG, SA/BF/FA, 32 (clip), 4M w/ 2 extra clips with gel rounds, intergral laser sight], folding stock, intergral Gas-Vent II.

Spells: Manaball 5, Mana bolt 5, Stunball 5, Power bolt 5, Chaotic World 5, Armor 4, Personal Combat Sence 5, Fireball 6, Heal wound 6, Detect Enemies (extended) 4.

	Shaman
	P/S
Light	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Moderate	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Serious	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Deadly	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Stats på Security vagterne, inde i bygningen (14)

B 5, Q 6, S 5, C 3, I 4, W 5, E 2.5 R 5(9)

Armor 7/6

Initiative 9 + 3D6.

Combat Pool 7

Cyberware: Smartlink (I), Wired Reflexes (II).

Skills Firearms 6, Stealth 4, Car 3, Unarmed Combat 5, Etiquette (corp) 3, (street) 2.

Gear Light security armor+helmet(w/intergral comlink), FN HAR, AR, SA/BF/FA, 8M, w/2 extra clips with APDS, w/ 2 ekstra clips with regular rounds, internal smartlink.

	Security (# 1 - 7)						
	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S
Light	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Moderate	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Serious	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Deadly	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

	Security (# 8 -14)						
	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S	P/S
Light	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Moderate	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Serious	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Deadly	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

The Delivery nr.2

Da runnerne kommer ud fra huset ser de en Phantom limousine holde udenfor. Ud af døren træder en nydelig pæn ung man, iført det mest grimme sæt tøj, det er så grimt at selv en alfons ville være misundelig. Man kan se på tøjet at det har været dyrt og det er i en trafiksikker lyserød "tone".

" Det siger sig selv" siger manden " at intet om dette må komme over jeres læber. Hvis dette sker har jeg magten til at ændre jeres skæbne". Han kigger over på magen og shamanen.

Når magen og shamanen kommer op på det astrale plan, skal det nedestående foregå i enerum, med disse to. Da magen og shamanen kommer op til ham, siger han " jeg viser jer mit sande jeg, for derved at fastslå mit argument, vedrørende jeres skæbne". Han forvandler sig om til dragen, Lofwyr. " Jeg beder jer nu om at returnere til jeres kroppe, så i kan få jeres betaling". Runnerne få deres resterende betaling, og parterne går hver tilsid. Efter et par dage kommer det frem i nyhederne at Eneltech er gået konkurs.

Journalisten

Runnerne skulle gerne tro at den hellige grav er velforvaret. Men det er den ikke. For vores ihærdige journalist Madeline Müller opsøger en af runnerne og udspørger vedkommene, om hvad de har lavet for Saeder Krupp. Find selv på borende spørgsmål. Det kan siges at det hele ender i en total blottelse af sagen, og derved bliver historien offentliggjort.

The End

For at yde en smule hjælp til GM's har vi fremstillet en Contactliste, der er delt op efter Character. Det kan nævnes i rubrikken notes, stå hvad contacten er, hvor denne arbejder, hvilken gang denne er medlem af og hvilken beværtning man ejer.

Heinz Buchmann Alias Wise Guy:

Type	Name	Race	Gender	Notes
Fixer	Dice	Human	Female	
Fixer	Drummond	Dwarf	Male	
Clubowner	J.J.	Troll	Female	Subway
Mafia Soldier	Giovanni	Human	Male	
Gang Boss	Stefan	Human	Male	Biersaufer
Decker	Das Boot	Orc	Female	
Informers	Snow	Human	Male	
Informers	Kalöjn	Human	Male	
Bartender	Tina	Elf	Female	Playboy
Corp. Secretary	Heidi	Human	Female	S. K. Finance
Street Doc	Dr. Niedermeier	Human	Female	

OPA

Type	Name	Race	Gender	Notes
Decker	Glitch	Human	Male	Buddy
Fixer	Dice	Human	Female	
Fixer	Sir. Edward	Elf	Male	
Snitch	Günter	Dwarf	Male	
Cab driver	Jürgen	Orc	Male	
Mechanic	Andreas	Human	Male	
Dwarf Tech.	Bolt	Dwarf	Male	

Ramirez

Type	Name	Race	Gender	Notes
Corp. Man	Jürgen	Human	Male	Ares
Mr. Johnson	Hans Schmidt	Human	Male	
Fixer	Dice	Human	Female	
Paramedic	Erika	Elf	Female	
Yakuza Boss	Yakama	Human	Male	Berlin
Elven hitman	Schultz	Elf	Female	
Hermetic mage	Gregor	Dwarf	Male	Buddy

Jürgen Sauerbier Alias Mulli (tysk kælenavn for en gaffeltruck)

Type	Name	Race	Gender	Notes
Fixer	Dice	Human	Female	
Gang member	Hilda	Orc	Female	Schlitzohren
Troll bouncer	Ludwig	Troll	Male	Metropolis
Street Doc:	Dr. Deuringer	Human	Male	

Shannon Alias Shadowcat

Type	Name	Race	Gender	Notes
Street cop	Simon	Elf	Male	Buddy
Fixer	Dice	Human	Female	
Fixer	Jocker	Human	Male	
Shaman	Silverpeaks	Elf	Male	Eagleshaman

Giesela Tolstby Alias Sonic

Type	Name	Race	Gender	Notes
Street Sammie	David	Dwarf	Male	Buddy
Fixer	Dice	Human	Female	
Bartender	Bob	Orc	Male	Schrapnell
Bounty Hunter	Jo	Elf	Female	

HC 1

LOCATION ARCHETYPES

LARGE RESTAURANT
 Large restaurants are 30m x 30m and larger. Most cater to the upper classes, though some serve other classes. The food preparation area has everything needed to prepare complex meals for many people. A large restaurant often has a bar. Owners usually spare no expense in decorating the restaurant's interior or in putting together a staff of courteous and discreet employees. A large restaurant holds up to 40 tables divided among several rooms.

Computer
Orange-3, Access 6. Computer information is limited to current sales, inventory, and personnel records.

Archetypes
Owner: Use **Bartender**, p. 163, SR, with **Etiquette (Corporate)** 3, **Etiquette (Street)** 1, **Etiquette (Media)** 2, and **Special Skills of Corporate Rumormill** 4 and **Media Rumormill** 1.

Wait Staff: Use **Corporate Secretary**, p. 165, SR, with **Charisma** 5, **Etiquette (Corporate)** 2, **Etiquette (Media)** 1, **Etiquette (Street)** 1, **Unarmed Combat (to dodge feely customers)** 1, and **Special Skills of Media Rumormill** 1, **Corporate Rumormill** 2.

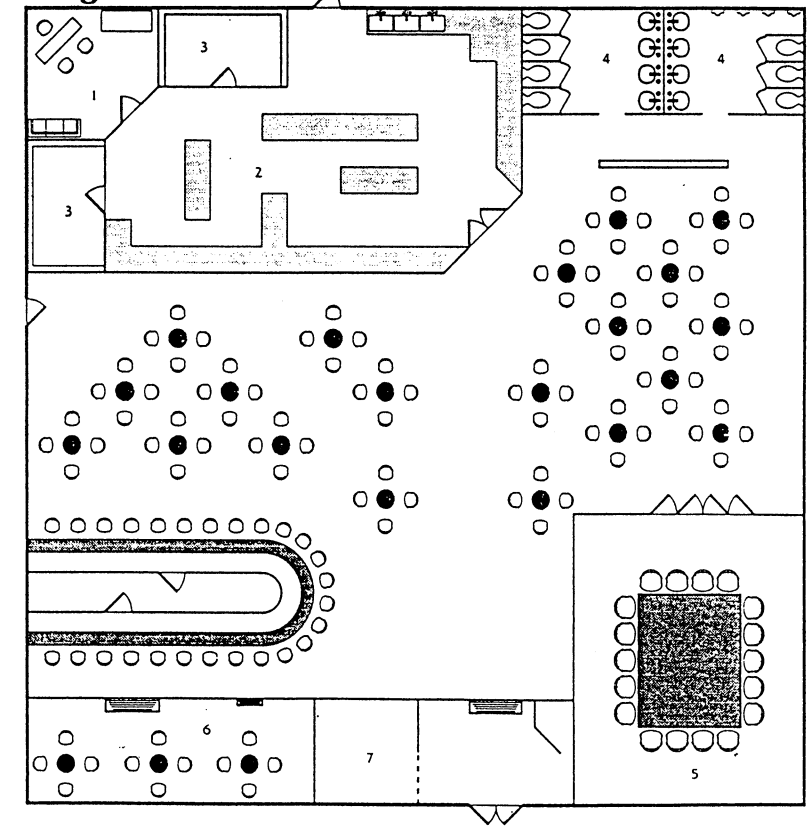
Cooks: Use **Corporate Secretary**, with **Etiquette (Corporate)** 1 and **Special Skills of Corporate Rumormill** 2 and **Food Preparation** 3.

Restaurant Guard: Use **Corporate Security Guard**, p. 165, SR.

Typical Patron: Usually individuals from the middle and upper classes.

Number Of People Present
 1 Owner/Manager, 3 Cooks, 12 Waiters, 3 Guards, 4D6 Customers.

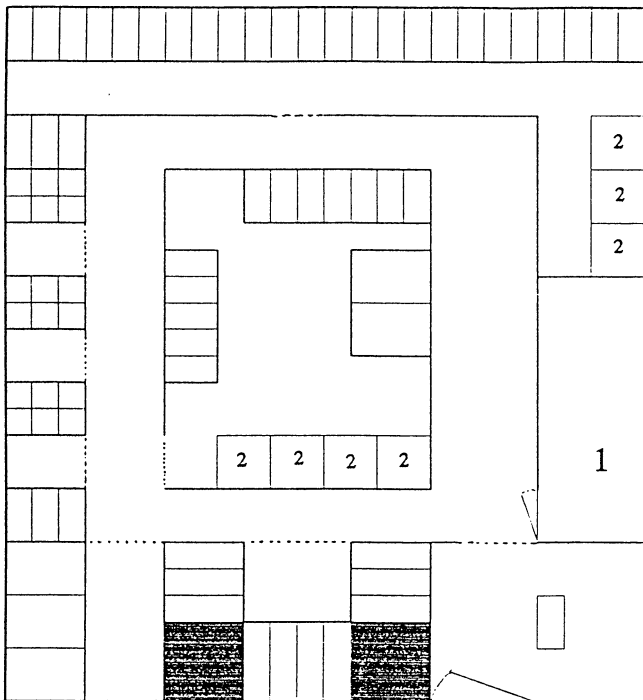
Large Restaurant



- 1. Office
- 2. Kitchen
- 3. Store Room
- 4. Washroom
- 5. Banquet Room
- 6. Waiting Area
- 7. Coat Room

HO 3

1m



- 1 Guard Room
- 2 Private rum for klienter
- Gitterdøre

Handout 4 - Whiteskins Dock

DOCK

The average dock is 30m wide by 100 meters long. Docks are built from steel, though a few wooden ones still exist. A warehouse stretches most of the dock's length, with five doors able to open to a width of ten meters (two doors on each side and one at the end). At the end of the dock are two mobile hammerhead cranes able to lift ten tons of freight.

Computer

Green-5, Barrier 3. The dock computer system contains ship manifests, schedules, warehouse inventory, and the cargo. Information is routinely transferred to the main office computer.

Archetypes

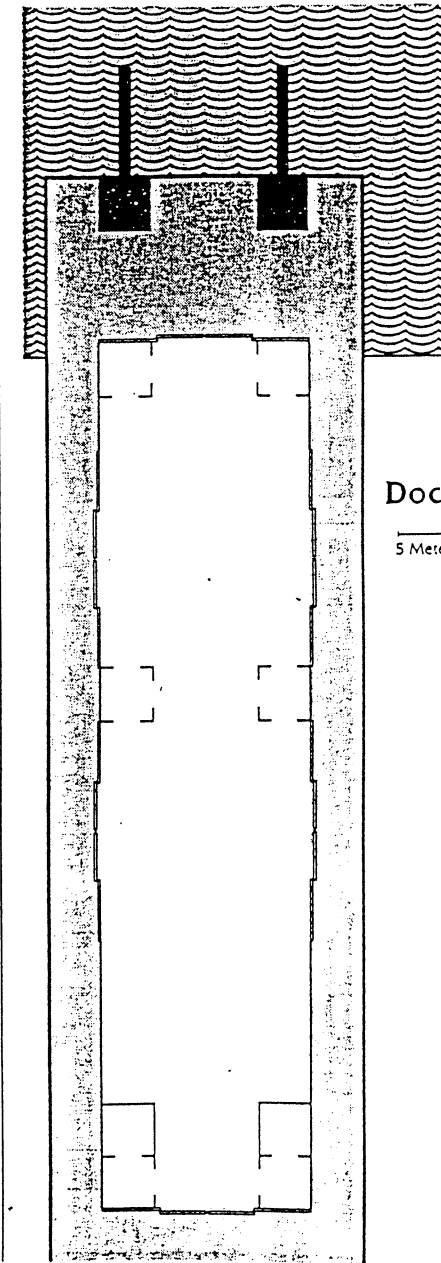
Dock Boss: Use Corporate Security Guard, p. 165, SR, with Etiquette (Corporate) 1, Etiquette (Street) 4, Firearms 2, Intelligence 3, Unarmed Combat 4.

Crane Operator: Use Squatter, p. 170, SR, with Etiquette (Corporate) 2, Etiquette (Street) 3, Firearms 2, Helo Crane Operation 4, Mobile Crane Operation 4.

Longshoreman: Use Company Man, p. 164, SR, with only Combat Skills. Add Etiquette (Street) 2.

Number Of People Present

1 Dock Boss, 2 Crane Operators, 2D6 x 4 Longshoremen, 3 Guards.



Handout 5 - News Broadcast

"Dette er Madeline Müller for Channel Three News, vi står lige nu udenfor en kontor bygning, her i downtown Hamburg, politiet er ankommet og er gået igang med efterforskningen. Jeg står her med kommisær Bergen.

Og kommisær Bergen, hvordan går efterforskningen?"

"Den forløber planmæssigt, vi er igang med at tage vidneforklaringer, og det ser ud til at 5(6) ukendte personer er gået ind i komplekset og har forladt det hurtigt efter 5-10 minutter. Vi ser disse som de hovedmistænkte for mordet på Wilfred Sparschue. (I baggrunden ses en stor politistyrke 20-50 mand). Men jeg må tilbage til efterforskningen."

"Ja det var så kommisær Bergens kommentar. Men jeg har desuden pressechefen for Eneltech ved siden af mig, Hr. Schultz. Og Hr. Schultz hvem var Wilfred Sparschue egentlig og hvad havde med deres firma at gøre?"

"Ja, han var en tro og loyal mand i firmaet og en stor drivkraft bag mange forskningsprojekter.

Tabet af Wilfred Sparschue smerter os dybt og vi vil gøre alt for at hjælpe myndighederne med at finde hans mordere.

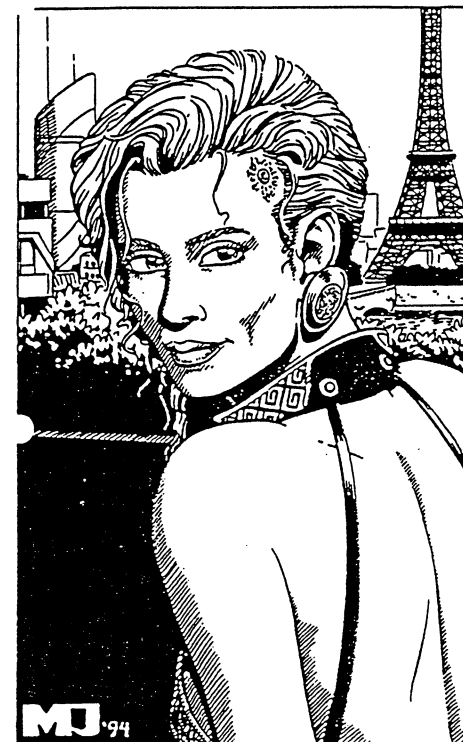
Jeg vil benytte denne lejlighed til at sige at vi udlover en dusør på 100.000 DM for pågribelsen af disse psykopatiske mordere."

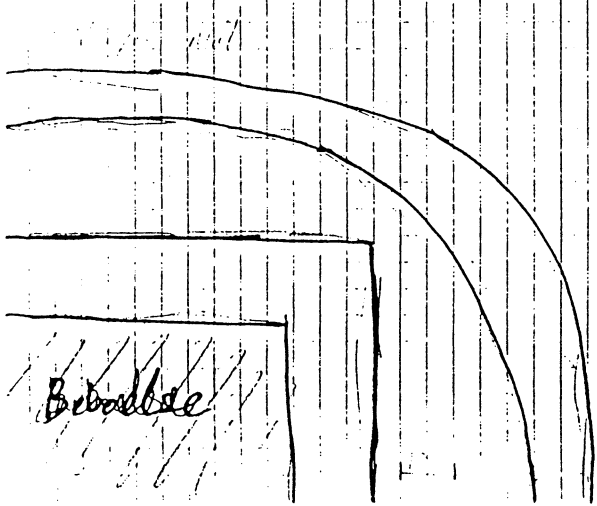
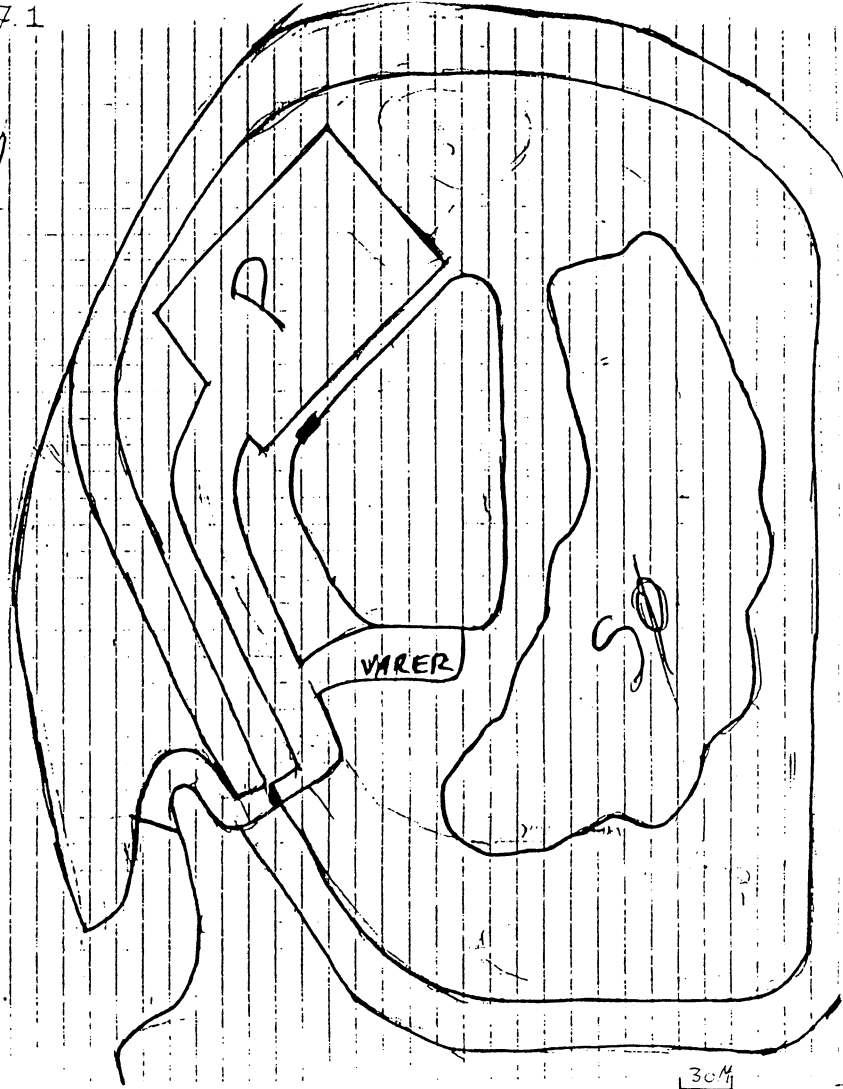
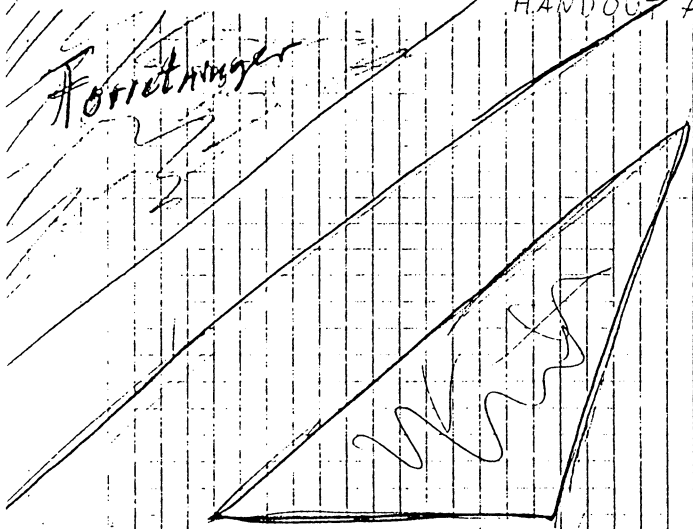
"Og jeg siger tak til Hr. Schultz, for denne udtalelse. Jeg har lige et spørgsmål på falderebet, der er rygter om at deres firma skulle arbejde for Saeder Krupp, har De nogen kommentar til dette?"

"Ingen kommentar."

"Dette var Madeline Müller fra Channel Three News, downtown Hamburg."

Handout 6 - Madeleine Müller



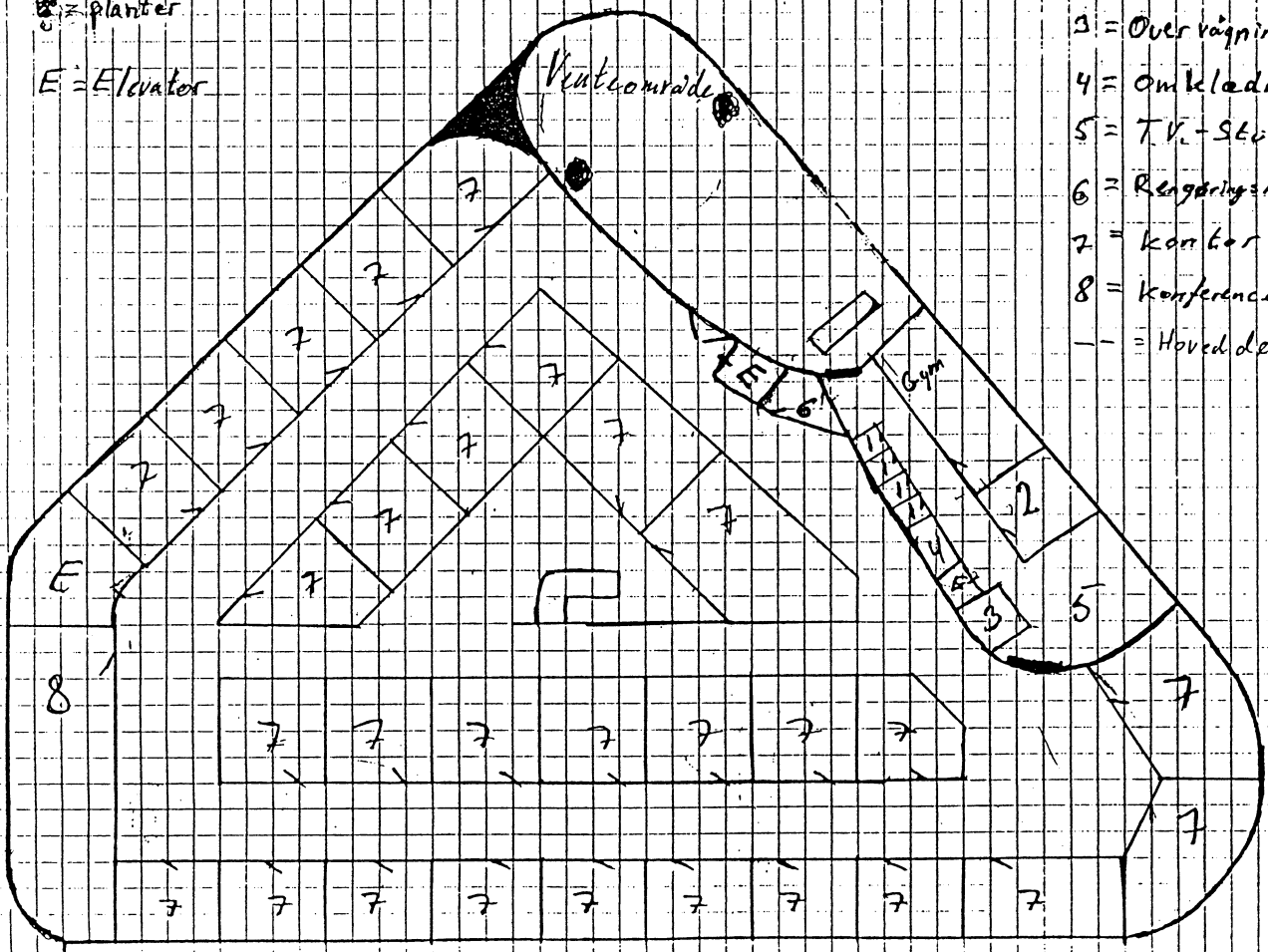


30M

□ = planter
E = Elevator

— = secret door

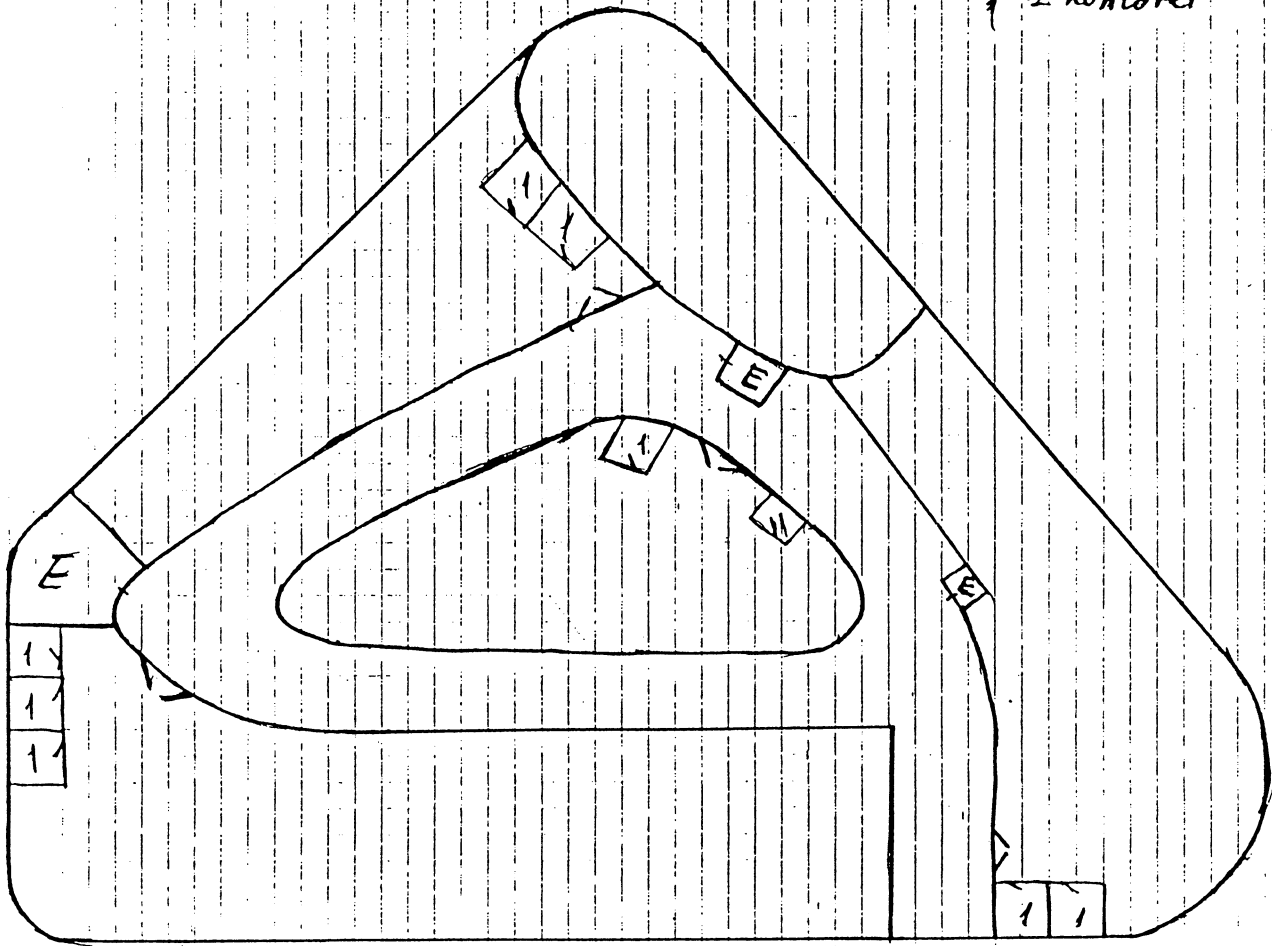
- 1 = Sove værelser, Vagter
- 2 = Sikkerhedschefens kontor
- 3 = Overvågningscentral
- 4 = Omklædningsrum
- 5 = T.V.-Stue
- 6 = Rengøringsmidler, kontorartikler
- 7 = kontor
- 8 = konferencelokale
- = Hoveddør



10m

1. Sal HANDOUT 7: 3

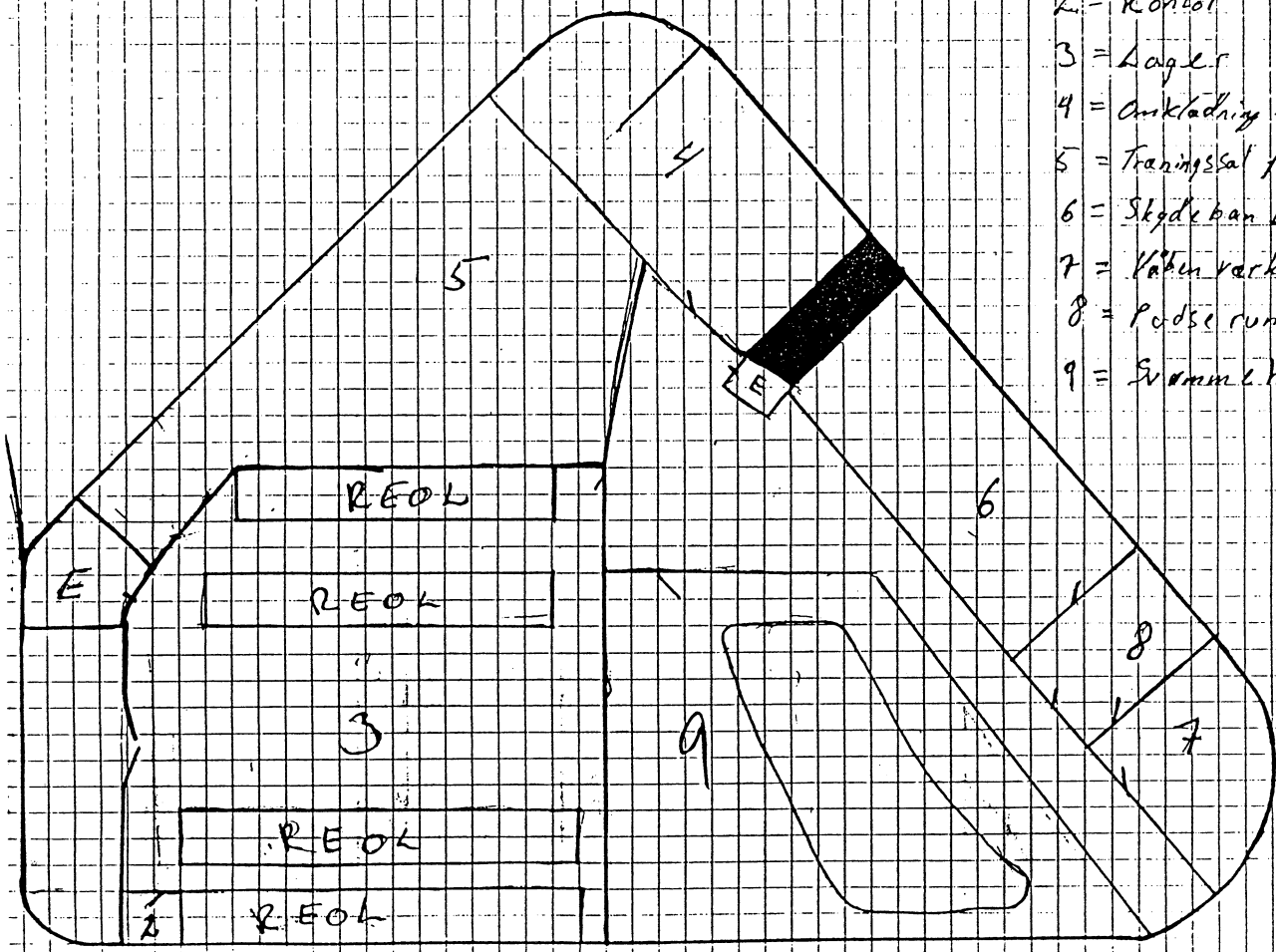
1 = kontor



10m

KELLER HANDOUT 7: 4

- 1 = Lasteområde
- 2 = kontor
- 3 = Lager
- 4 = Omklædning & bad
- 5 = Træningshal for ansatte
- 6 = Skydebane
- 7 = Våben værksted
- 8 = Podse rum
- 9 = Svømmehal



Bilag 1 - Priser i Tyskland

AVERAGE EXPENSES FOR ONE PERSON	
Coffin hotel	EC 5-40
Single room w/breakfast	EC 50-300+
Single room w/three meals a day	EC 200-1,000+
Chip shop meal	EC 2
Fast food restaurant meal	EC 5-25
Lunch at moderate restaurant, including tip	EC 40-200
Dinner at three-star restaurant, including tip	At least EC 250
Rental car, per day	EC 30+
Cab ride, inner city	EC 5 (approx.)
Bus or train ticket, InterRegional	EC 5/day
Entry to museum	EC 3 (approx.)
Ticket to rock concert/ soccer game	EC 15-50

COST OF LIVING

In general, the cost of living in Germany is cheaper than in the UCAS. Food, clothing, accommodations, transportation, vehicles, and magical equipment are cheaper, while domestic and Japanese products tend to cost less than UCAS imports. However, electronics and weapons can cost considerably more. Weapon prices vary according to the merchandise in question and the local possession laws. German-produced cyberware, cyberdecks, and programs cost almost twice as much as Japanese or American imports, but tend to be of higher quality. The following list provides the average cost of common services. Prices may vary by area or city section.

FOREIGN PRODUCT COSTS	
Product Type	Cost (% of standard price)
Weapons	200
Security Electronics	150
Entertainment Electronics	80-120
Cyberware*	
Japanese	100
American	200
Vehicles	
Japanese	90
American	200

*See Cyberware, p. 16.

Bilag 2 - Nightclubs

Tarantel (Tarantula)

Bar Archetype/36 Görmitzer Straße/Proprietor Unknown/LTG# 778 998 7.

Rumored to be the principal hangout for arms dealers from all over Europe, the Tarantel looks like a standard, neighborhood, medium-price bar. This bar's less dangerous amenities include good pop music and decent snack food. Sophisticated dress (jacket and tie) is a must.

>>>>[Quark. Tie. All you need is an idea. I got in by nibbling on the decorations.]<<<<<

—Bumm (16:34:12/02-APR-54)

Metropolis

Night Club Archetype/199 Willy-Brandt-Allee/Laura Parker, Proprietor/LTG# 252 252 25.

Runners may want to give the Metropolis a miss. Considered the in place for Berlin's in crowd, Metropolis hosts trideo and simsense stars, high-level corp execs and other members of 'high snobiety' who gather for small-talk orgies over hyper-expensive, designer cocktails. A fair share of wannabes with too much cash and not enough pride regularly join the real hot polloi. However, not just anyone can walk into this exclusive club. Well-built doormen, said to be unbribable, guard all entrances and exits of Metropolis, and most clientele travel with the usual train of loyal sycophants and bodyguards.

>>>>[Lemme tell ya about those well-built doormen. Some chums and me needed to have a little talk with a corpboy spending some time inside there once. . .an urgent kinda talk, you scan? By the time we got through with 'em, those doormen didn't look so well built no more. You really want in, you can get in!]<<<<<

—Kamikaze Joe (21:45:33/19-AUG-54)

Bilag 3 - Gangs

JIHAD B

An outgrowth of a religious sect that anticipates its salvation on the Day of Reckoning, members of Jihad B frequently commit acts of violence intended to bring that day about as soon as possible. On night rampages through Berlin, Jihad members commit arson and murder in the name of their religious convictions. Recently, however, Jihad B seems less active in its usual pursuits. It appears to have become a more middle-of-the-road radical Muslim gang usually saddled with the dirty work of unscrupulous Muslim fundamentalists who prefer not to get their hands dirty. Jihad B has the distinction of being one of the few religious groups openly persecuted by the Streiter Gottes.

WHITE SKINS

Even more radical than the notorious Humanis polidub, this gang promotes the notion that a pure Aryan race is meant to inhabit and dominate the entire solar system. As part of their racist agenda, they have developed a complex genetic test that they claim defines the genetic worth of a human being. Because the White Skins have been unable to garner the slightest glimmer of support in anarchist Berlin, they have resorted to furthering their crusade through such drastic means as cordoning off whole residential blocks and forcing everybody caught in their trap to take their test. Those who fail to measure up to the genetic purity of the "new Aryans" are killed and left to rot in the gutter. To distinguish themselves from so-called lesser mortals, all White Skins shave their heads to reveal the glass plates implanted in their skulls.

RED SKINS

Sworn enemies of the White Skins, the Red Skins also shave their heads and wear implanted glass skull plates. Unlike the White Skins, they have little interest in politics, and only commit acts of violence against the White Skins when mistaken for members of that gang. If left alone, they stick to their favorite pubs, swill beer, and listen to slash-metal music.

Bilag 4 - Madeleine Müller

Madeleine Muller (Media/Corporate Wiz)

SHADOWRUN

Madeleine Muller is Europe's top corp watcher. Half of the European media use her as a resident expert on corporate scheming and politics, and she's both exceptionally well-informed and intelligent. But often those qualities are overshadowed by her devastating beauty—which is exactly how she likes it. All too often, corp executives—both male and female—are rendered almost helpless by her charisma and beauty and underestimate her brains and grit. Folks who ought to know better are clay in her hands after a few minutes of conversation, and let slip all manner of things they shouldn't.

Let's get poetic here. If you consider good old-fashioned lust a rough diamond, you're going to feel a 2,000-carat gem polished to a dazzling brilliance in her physical presence. Everyone who has ever met her reports the same feeling of intense longing for intimacy with the woman. It doesn't matter what your corporate programming or emotional screw-ups have bequeathed you. Your corporate employer may have told you that she has eye cameras and head recorders and your indiscretions are going right into her databases, but you're doomed anyway.

Despite the best efforts of corporations, she seems to get to their best people whenever she wishes—at exclusive clubs, theaters, restaurants, wherever and whenever she chooses. She has been known to use disguises, though the gold cybereyes are a giveaway. You can have bodyguards with you but they're going to melt away with one wave of those elegant hands. It's like hypnosis, so I've heard.

Muller's important because she isn't just a gossip columnist. Her digging was vital in exposing the Naples toxic dumping scam of 2050 and the Marseilles experiments of 2051, and she has been a constant thorn in the side of the Russian government through her work in exposing long-term nuclear and toxic hazards in the Baltic states and the Ukraine over the years. She's researched and presented powerful trid documentaries on urban deterioration, local government scandals, and environmental threats and damage for several major European media outfits over the years, including an acclaimed series of pioneering programs for the BBC in London. At least two attempts on her life have been made in the past three years, but she refuses to stop her work. And she is rumored to be planning to assume ownership of a major European media corporation in the near future.

>>>>(Why does the good old BBC give her money to make her programs? Because they show France in a bad light.)<<<<<
—Watcher (07:03:36/09-16-55)

>>>>(Bullbrek. Anyone who saw her documentary on the orks of the British Lake District know that piece gave the British government a hard time for months. The orks actually got some development money from a regional aid program basically because Muller shamed the British government into it—something local activists had been trying to do for 20 years.)<<<<<

—Carli K (23:17:31/09-19-55)

Madeleine Muller (Media/Corporate Wiz)

Birth Date: September 11, 2028**Birthplace:** Aachen, Germany**Nationality/Metatype/Gender:** Dual national French-German/Caucasian Human/Female**Current Residence:** Zurich, Switzerland (also maintains apartments in Strasbourg, Paris, Aachen, Berlin, London, Manhattan, Nogoya)**Height:** 173 cm**Weight:** 58 kg**Hair:** Honey blonde**Eyes:** Gold flecked with hazel (cybereyes)**Distinguishing Physical Features:** Perfection ("cheekbone heaven")**Psychology****Traits:** Curiosity, great determination, extreme cool**Motivations:** Investigative work, self-promotion**Lifestyle:** Luxury

Bilag 4 - Madeleine Müller

SHADOWRUN Madeleine Muller (Media/Corporate Wiz)

>>>>(Yes, yes, all very interesting. But this is only the tip of the iceberg. She's got dirt on corporations that would anger even our ever-apathetic, cretinized public. Most of it doesn't even make it to the screen, because she uses it to blackmail corps into cleaning up their acts. That's where she's really hitting them hard.)<<<<

—Moleman (01:42:48/09-21-55)

>>>>(She doesn't like to use researchers too much on the ground. I've heard that she's gotten into some scary scenes at street level digging up the dirt in nitty gritty detail, and almost got boxed in Marseilles four years back. Buzz says that Aztechnology has a contract out on her: don't know if that's true, but she's certainly kept extra security around her of late. Though that could be simply a response to the increasing number of star-obsessed lunatics who tend to be thicker on the ground in America than elsewhere.)<<<<

—MesoStim (03:11:02/09-28-55)

>>>>(Muller is a very shrewd and calculating woman. No doubt that if and when she marries, it won't be for love—it'll be for money. She's ambitious and certainly wants direct control over a medium-to-major trid network herself, and that calls for plenty of big-time nuyen. No mere millionaire's going to catch this woman.)<<<<

—Cynic (04:44:23/10-02-55)

Hooks

Muller may hire runners to perform ground-level research she can no longer do for herself or to accompany her as bodyguards. In the latter case, have an attempted hit made on her or, even better, have her kidnapped so that the runners must retrieve her. Her game plan includes moving into the American scene, so competitors may hire runners to try to stymie her research (of course, if the runners meet her they likely end up on her side). Media corporations targeted for covers by Muller may also hire runners to spy on Muller. Also, runners who desperately need some dirt to nail a corporation they have a grudge against (or which is trying to ice them) might try to get that information. She'd want help or some service in return, obviously.

Runners dealing with Muller in any context face her extraordinary charisma (see Notes).

Attributes

- Body: 3
- Quickness: 5
- Strength: 2
- Charisma: 6 (10)
- Intelligence: 6
- Willpower: 5
- Essence: 4.0
- Reaction: 5

Skills

- Car: 4
- Computer: 3
- Etiquette (Corporate): 10
- Etiquette (Media): 10
- Firearms: 3
- Interrogation: 10
- Languages (French/German native): English: 6, Russian: 6
- Negotiation: 12

Initiative: 5 + 1D6

Professional Rating: 1

Threat Ratings

Combat: 2

Cyberware

- Cybereyes with Camera
- Datalack
- Display Link
- Head Recorder (audio)
- Headware Memory, 100 Mp

Bioware (Body Index: .6)

Cultured Pheromones: 2

Gear

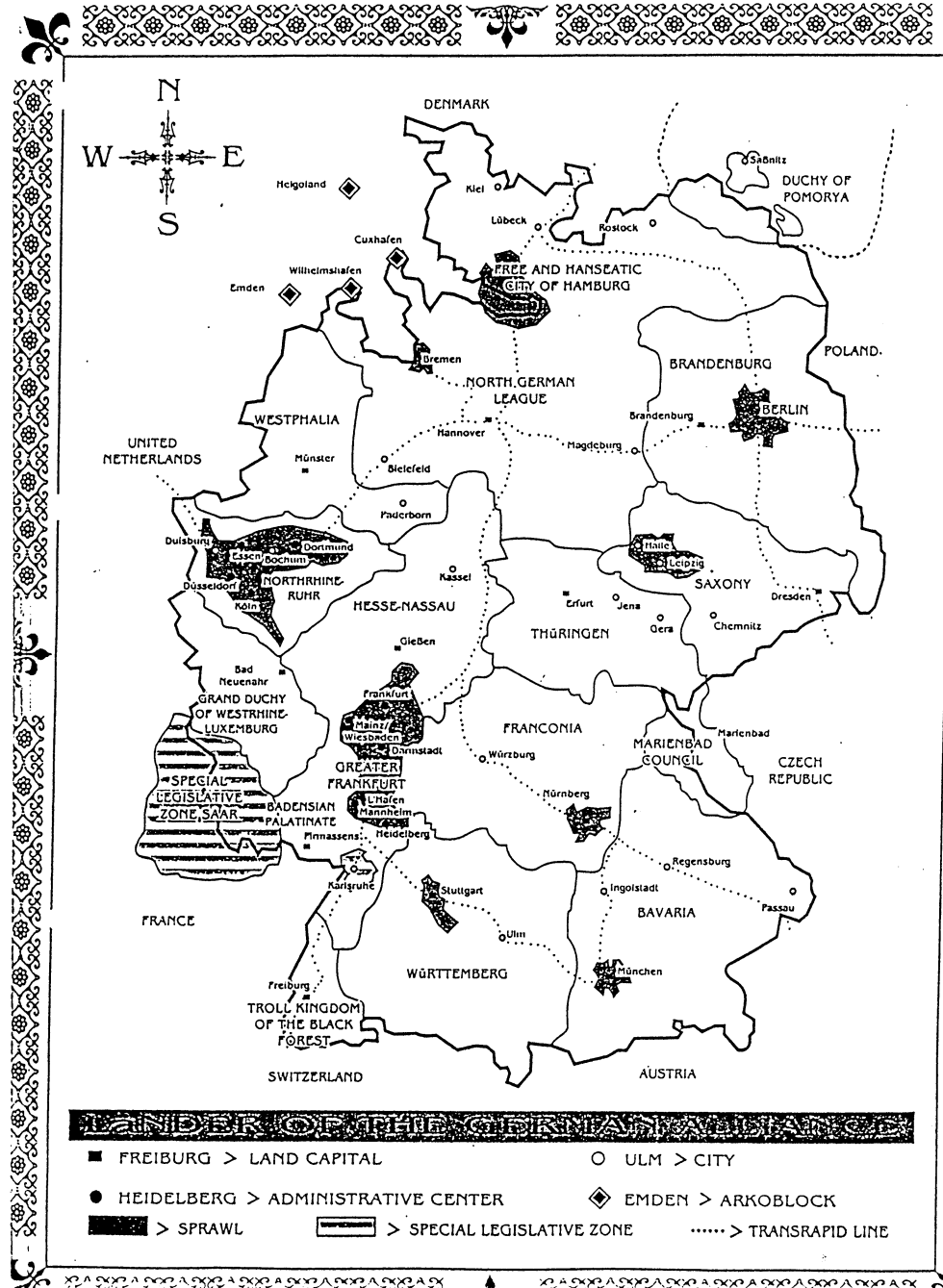
- Ares Light Fire 70 [Light Pistol, 16 (clip), SA, 6L, w/20 rounds of regular ammunition]
- Bodyguards (4)
- Rolls Royce Phaeton Limousines (2)
- Unlimited supply of Tres Chic clothing

Other items at the gamemaster's discretion

Notes

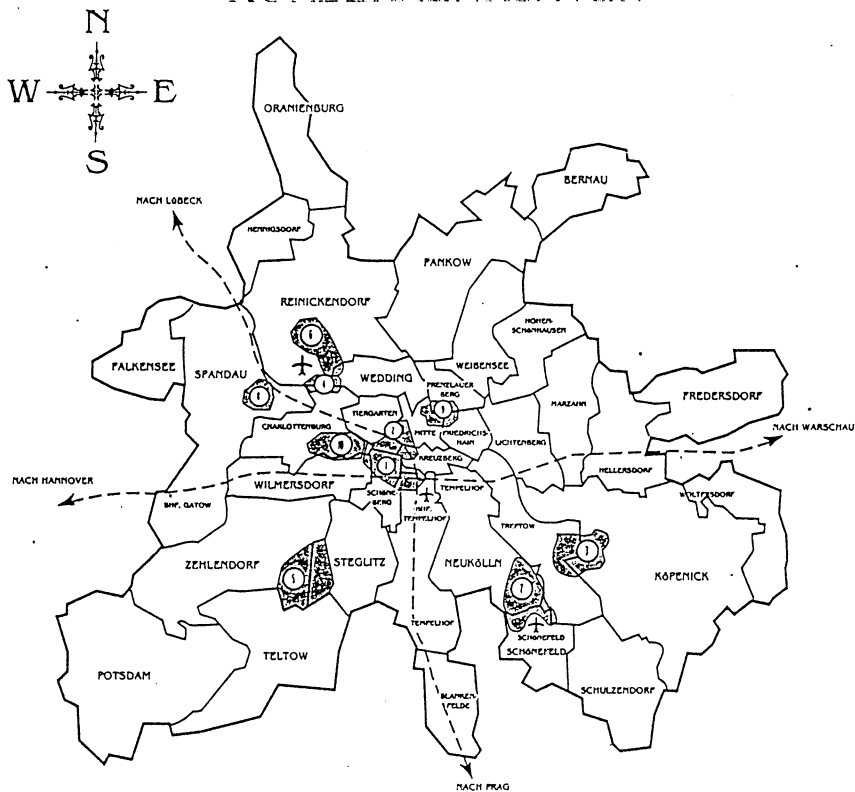
Muller's charisma is extraordinary. This is reflected partially by her Charisma Attribute Increase due to her pheromones and by her high Interrogation/Negotiation scores. Any runner (male or female, any metatype) dealing with her in a social situation must make a Willpower Test against a target number equal to her augmented Charisma (10). If they fail the test, they are seriously distracted and at a disadvantage, so add 2 to all test target numbers for the duration of the social exchange.

Kort 1 - Tyskland



Kort 2 - Berlin

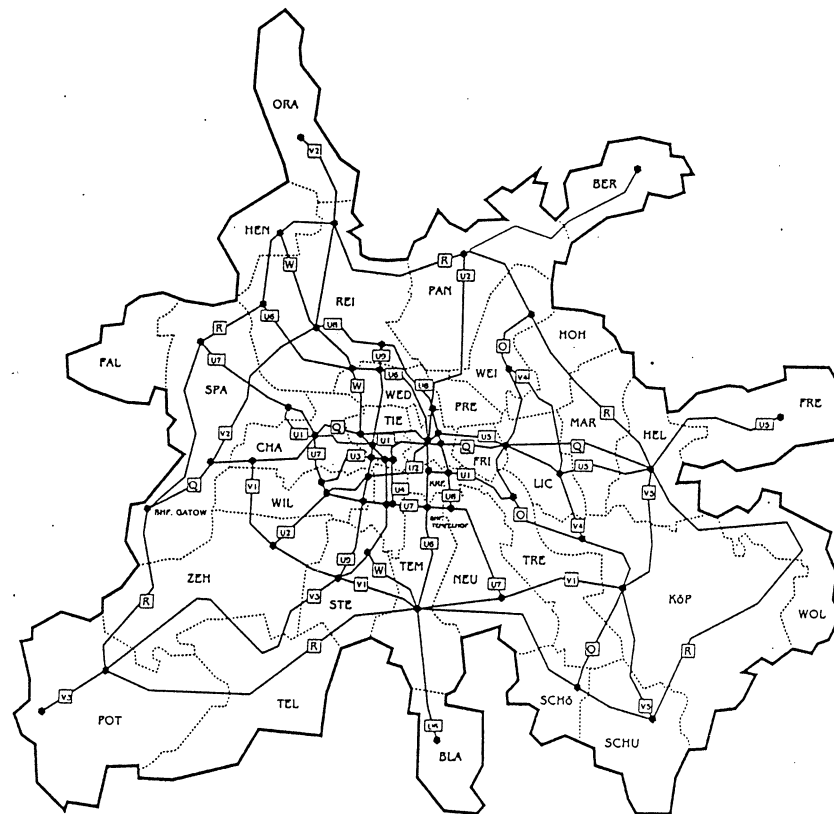
BERLIN: BEZIRKE, VERKEHRSANBINDUNG, KONZERNENKLAVEN



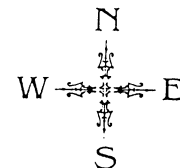
- | | | |
|-------------------|--|------------------|
| ① SAEDER-KRUPP | ⑥ SCHERING PHARMA | ✈ FLUGHAFEN |
| ② DAIMLER-BENZ | ⑦ MESSERSCHMITT-KAWASAKI | ----- TRANSPRAPH |
| ③ EMC | ⑧ AZTECHNOLOGY | |
| ④ TELTECH HOLDING | ⑨ RENRAKU | |
| ⑤ FUCHI | ⑩ DEUTSCHE MEDIEN-
u. KOMMUNIKATIONS AG | |

Kort 3 - Berlin U-Bahn

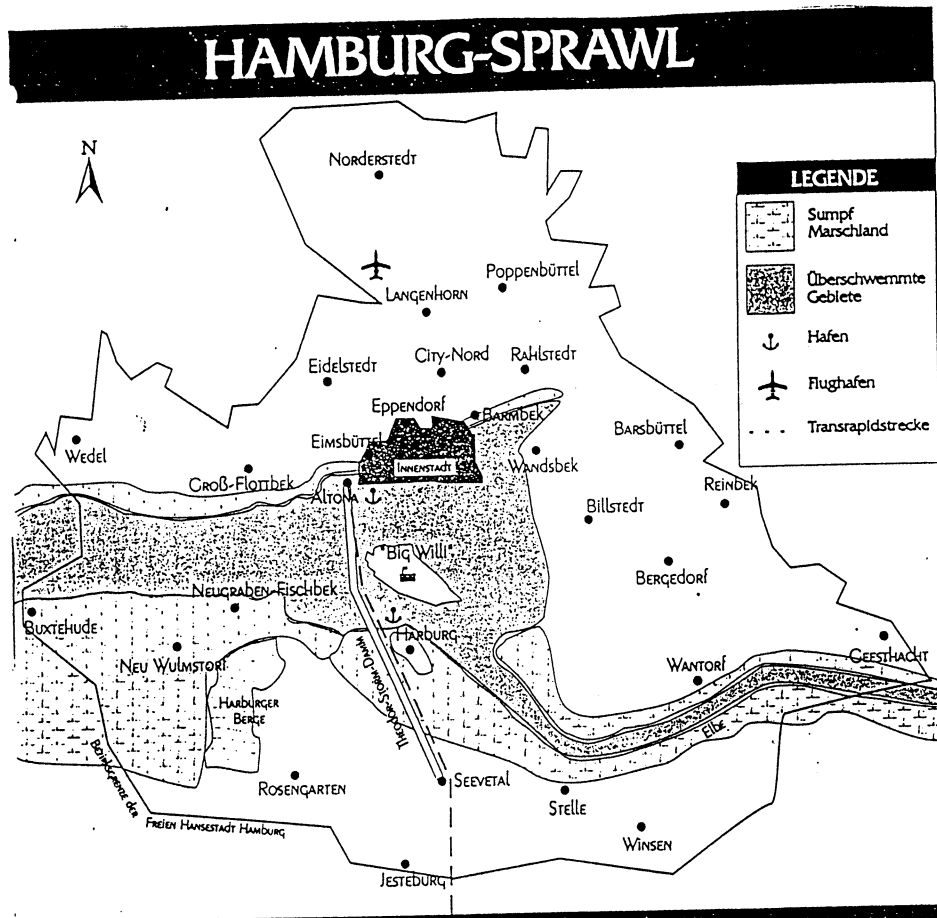
BERLIN: U-BAHN-NETZ (OHNE S-BAHN)



- | | |
|-------|--|
| R | RINGBAHN |
| W | WESTTANGENTE |
| O | OSTTANGENTE |
| Q | QUERTANGENTE |
| V1-V3 | VERBINDUNGSLINIEN |
| U1-U9 | U-BAHN-LINIEN (altes Netz) |
| • | VERBINDUNGS-und ENDBAHNHÖFE
(Die zahlreichen anderen Haltebahnhöfe
des U-Bahn-Netzes sind nicht eingezeichnet) |

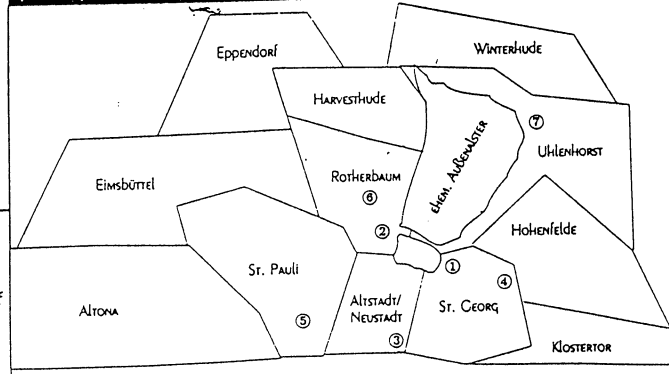


Kort 4 - Hamburg



INNENSTADT

Weite Teile der Innenstadt sind überschwemmt. Innen- und Außenalster existieren an für sich nicht mehr und dienen nur der Orientierung.



- ① Hapag-Lloyd
- ② Unilever AG
- ③ Speicherstadt
- ④ ehem. Hauptbahnhof
- ⑤ Reeperbahn
- ⑥ Universität
- ⑦ Alsterpalast

Handout 4 - Whiteskins Dock

DOCK

The average dock is 30m wide by 100 meters long. Docks are built from steel, though a few wooden ones still exist. A warehouse stretches most of the dock's length, with five doors able to open to a width of ten meters (two doors on each side and one at the end). At the end of the dock are two mobile hammerhead cranes able to lift ten tons of freight.

Computer

Green-5, Barrier 3. The dock computer system contains ship manifests, schedules, warehouse inventory, and the cargo. Information is routinely transferred to the main office computer.

Archetypes

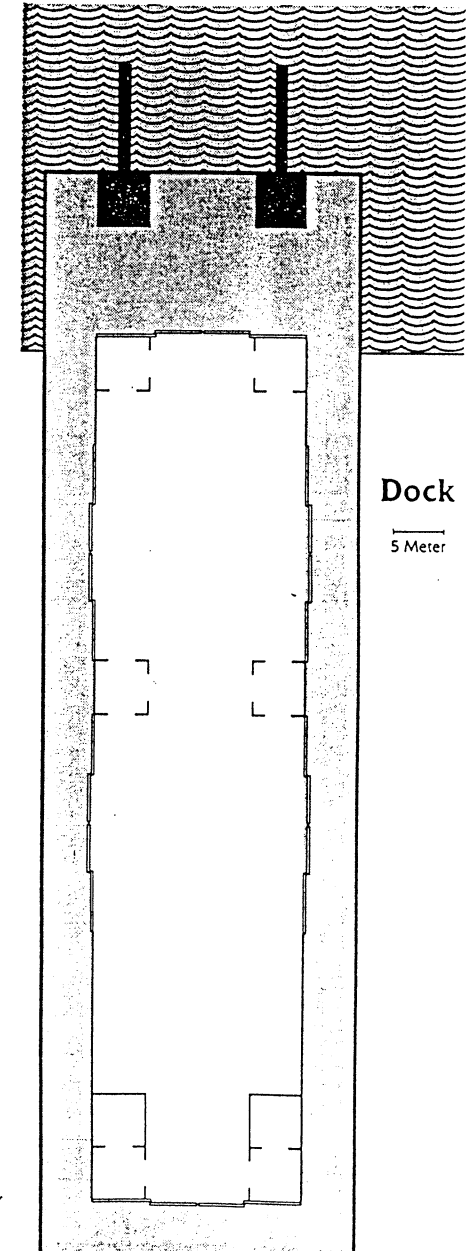
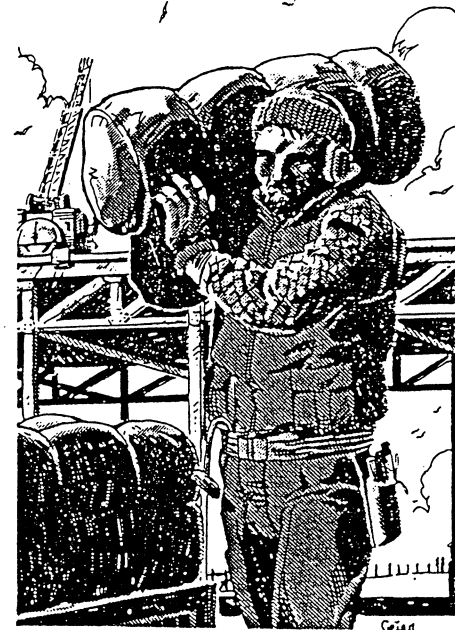
Dock Boss: Use Corporate Security Guard, p. 165, SR, with Etiquette (Corporate) 1, Etiquette (Street) 4, Firearms 2, Intelligence 3, Unarmed Combat 4.

Crane Operator: Use Squatter, p. 170, SR, with Etiquette (Corporate) 2, Etiquette (Street) 3, Firearms 2, Helo Crane Operation 4, Mobile Crane Operation 4.

Longshoreman: Use Company Man, p. 164, SR, with only Combat Skills. Add Etiquette (Street) 2.

Number Of People Present

1 Dock Boss, 2 Crane Operators, 2D6 x 4 Longshoremen, 3 Guards.



SHADOWRUN

SECOND EDITION

STREET SAMURAI RECORD SHEET

Street Samurai
 Gisela Tolstoy
 NAME DM: Human
 RACE

Female
 SEX: 21 AGE: DESCRIPTION:

NOTES

ATTRIBUTES

Body	4	REACTION	
Quickness	6 (11)		6 (15)
Strength	3 (8)	INITIATIVE	
Charisma	1		15 + 3 db
Intelligence	6		
Willpower	4 (6)		
Essence	1.28		
(Magic)	-		

CONDITION MONITOR

	LIGHT STUN	MODERATE STUN	SERIOUS STUN	DEADLY STUN
STUN	+1 TNF -1 Int.	+2 TNF -2 Int.	+3 TNF -3 Int.	Unc.
PHYSICAL	+1 TNF -1 Int.	+2 TNF -2 Int.	+3 TNF -3 Int.	unc move etc.
	LIGHT WOUND	MODERATE WOUND	SERIOUS WOUND	DEADLY WOUND
PHYSICAL DAMAGE OVERFLOW				

KARMA

KARMA POOL

21

GOOD KARMA

SKILLS

NAME	RATING	NAME	RATING	NAME	RATING
Firearms	6	Etiquette	4		
Armed Combat	6	-Street	5		
Unarmed Combat	6	-Corp	5		
Stealth	4	-Military	5		
Car	3				
Negotiation	4				
Biotech	3				
Throwing	4				

DICE POOLS

11
COMBAT POOL

POOL

POOL

POOL

ARMOR/GEAR

TYPE	RATING

CYBERWARE

Bodyware		Hardware		Bio ware	
TYPE	RATING	TYPE	RATING	TYPE	RATING
Wired Reflexes (P)	2	Datajack	II	Adrenal pump	2
Smartlink	1	Cybereyes (P)	I	Enhanced Articulation	
Sours Retractable		Thermographic Low-light	3	Muscle Augmentation	3
Dermal Plating (X)	3	Flarecompensation	4		
		red-video camera	5		
		transmitter, UV-sensor	6		

WEAPONS

NAME	TYPE	CONCEALABILITY	REACH	MODE	SHORT	MEDIUM	LONG	EXTREME	AMMO	DAMAGE	MODIFIERS
Ares Predator T4P	HP	4	-	SA	0-5	6-20	21-40	41-60	16 (c)	1M	-2:1 TNF

CHARACTER SKETCH

CHARACTER NOTES

Medium lifestyle

CONTACTS AND INFORMATION

*Runner: sammie David (3) Male Dwarf
Fixer: Dice Female Human
Bartender: Bob Male Orc pi Schrapnell
Bounty hunter: Jo Female Orc*

VEHICLE

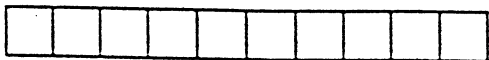
TYPE _____
HANDLING _____
SPEED _____
BODY _____
ARMOR _____
SIGNATURE _____
AUTOPILOT _____

NOTES

SEATING _____ ACCESS _____
ECONOMY _____ FUEL/POWER _____
STORAGE _____ SENSOR/ECM _____

WEAPONS:

CONDITION MONITOR



^ LIGHT ^ MODERATE ^ SERIOUS ^ DESTROYED
+1 TP / -1 INT +2 TP / -2 INT +3 TP / -3 INT

GEAR

Background for Gisela Tolstoy:

Født i en lille by udenfor Düsseldorf d. 13.5. 2032. Hendes liv startede på den gale fod, da hendes forældre begge blev dræbt i en bil ulykke, dette skete i en alder af 2 år. Hun kom derefter i sin tantes varetægt. De kunne ikke harmonisere, og GT, løb hjemmefra i en alder af 10 år. Efter et stykke tid kom hun i kontakt (hun forsøgte at stjæle hans pung), med en gang boss nærmere bestemt Billy. Han tog hende i akten og skulle til at afstraffe hende, da politiet kom for at anholde ham og hans gang. Dette resulterede i at han og hans gang blev smidt i fængsel, og at hun blev gemt af vejen på et børnehjem. Her fik hun en uddannelse, og efter 4 år på anstalten, løb hun væk og gemte sig i kloakken. Det var her hun mødte David, en stilfærdig dværg, der viste sig at kende til forskellige ting vedrørende overlevelse ovenpå og nedenfor gaden. Han lærte hende ting hun ikke allerede vidste i forvejen. Han var hendes mentor i 6 år. Hun blev senere optaget i gruppe shadowrunnere. Dette viste sig at være en givtig forretning, hun havde pludselig mange penge imellem hænderne, og dette førte til installering af diverse dimser og dippedutter. David viste sig at være i besiddelse af viden om en shadow klinik, dette førte til installering af bioware og α og β cyberware.

CHARACTER SKETCH

CHARACTER NOTES

Skill chias :

Car	3	English	5
Bike	3	Polish	5
Totor boat	3		
Hovercraft	3		
Demolition	3		
Electronics B/R	3		
Negotiation	3		
Magic Theory	4		
Psychology	5		

Street Doc: Dr. Niedermayer Female Human Berlin

CONTACTS AND INFORMATION

Fixer: Dice Female Human
 Fixer: Drummond Male Dwarf
 Clubowner: J.J. Female Troll Lier: Subway
 Mafia Soldier: Giovanni Male Human Italian (3)
 Game Boss: Stefan Male Human "Biersauffer"
 Decker: Das Boot Female Orc
 Informer: Kalgin Male Human
 Informer: Snow Male Human
 Bartender: Tina Female Elf pa. Playboy
 Corp Secretary: Heidi Female Human S-K Finance

VEHICLE

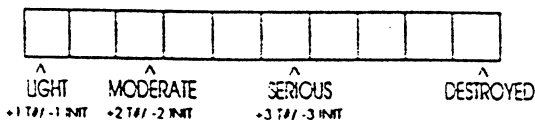
TYPE EMC Corinna

HANDLING 3/2
 SPEED 35/hrs
 BODY 2
 ARMOR 2
 SIGNATURE ✓
 AUTOPILOT 2

NOTES

SEATING 1 ACCESS _____
 ECONOMY _____ FUEL/POWER _____
 STORAGE _____ SENSOR/ECM _____
 WEAPONS: _____

CONDITION MONITOR



GEAR

Electronics kit
 ID: Heinz Buchheim c. 10
 Heinrich Dönitz c. 5
 Tilledtise til samtlige våben
 COI: Smartlink conc. holster
 - Ammo: 100 mg, 50 APDS
 Roomsweeper: Smartlink conc. holster
 - Ammo: 100 mg
 Enfield A5-7: Smartlink Schockpad
 Imp. Gas Vent II
 - Ammo: 100 mg 100 st. un

DETECTIVE

Vincent Gambolini (i dag Heinz Buchheim) blev født i Venedig d. 3. juli 2025. Her voksede han op i et middelklassehjem. Hans far var ved flodpolitiet og hans mor var paramediciner ved ambulancetjenesten. Her voksede han godt og trygt op. Han fik en almindelig god skolegang og søgte efter gymnasiet ind til politiet. Dog ikke Flodpolitiet som sin far men ind til kriminalpolitiet. Han havde altid været tiltrukket af heltene mens han var lille og senere mente han at tænkearbejdet var sjovere end en jagt ned af floden med kugler flyvende om ørene. Han blev en udmærket og solid betjent som udmærkede sig ved flid, dygtighed og stædighed.

Denne stædighed kostede ham i sidste ende også jobbet. Han var på dette tidspunkt i afdelingen for organiseret kriminalitet. Et alm. mord blev hurtigt til et mafiamord og han ville finde den skyldige. Han blev dog stoppet af sine chefer som fik lukket efterforskningen og satte ham til nye sager. Han var dog på dette tidspunkt også blevet forelsket i en mafia-don's datter, Maria Lucinda, og hun i ham. Ingen ønskede dette forhold og han fik valget mellem loven eller mafiaen. Han endte med et tredje valg. Han valgte datteren og flyttede til Berlin med hende, hvor han siden har arbejdet som privatdetektiv.

SHADOWRUN

SECOND EDITION

RIGGER RECORD SHEET

Street: "Opa"
NAME
RACE Elf
SEX Male **AGE** 42
DESCRIPTION
NOTES Allergy: Plastic, Nuisance DM:

ATTRIBUTES

Body	4	REACTION
Quickness	7	
Strength	2	5 (14) ^x
Charisma	2	
Intelligence	4	INITIATIVE
Willpower	3	
Essence (Magic)	.35	5+1d6
	?	14+4d6 ^x

x ONLY WHEN RECES

CONDITION MONITOR

	LIGHT STUN	MODERATE STUN	SERIOUS STUN	DEADLY STUN
STUN	+1 TN# -1 Init.	+2 TN# -2 Init.	+3 TN# -3 Init.	Unc.
PHYSICAL	+1 TN# -1 Init.	+2 TN# -2 Init.	+3 TN# -3 Init.	Unc. maybe dead
	LIGHT WOUND	MODERATE WOUND	SERIOUS WOUND	DEADLY WOUND
PHYSICAL DAMAGE OVERFLOW	9			

KARMA

KARMA POOL

2

GOOD KARMA

SKILLS

NAME	RATING
Winged	6
Hovercraft	6
Gunnery	6
Combat Tactics/Air	1/3
Etiquette, Street	4
Etiquette, Military	6
Bio tech	3
Stealth	4
Robot: MeT-Rotardrone	1/3/5
Electronics	6

PRINCIPLE VEHICLE

TYPE MAN Titan (Hovercraft)

HANDLING	4	Passive Aural +4 sig Active Thermal +4 sig when on APPS Imp. controls Anti Theft r. 9 NOTES		
SPEED	50/140			
BODY	5			
ARMOR	7			
SIGNATURE	6			
AUTOPILOT	1			
SEATING			ACCESS	
ECONOMY			FUEL/POWER	
STORAGE			SENSOR/ECM	3/-
WEAPONS:	Wanguiser Minigun, pop-up turret			

DAH: 105

CONDITION MONITOR	DESTROYED >	
	SERIOUS >	+3 TN# -3 INIT
	MODERATE >	+2 TN# -2 INIT
	LIGHT >	+1 TN# -1 INIT

ARMOR/GEAR

TYPE	RATING
Secure Long Coat	4/2

CYBERWARE

TYPE	RATING	TYPE	RATING	TYPE	RATING
VCR	3				
Smartlink	1				
Datajack B-	4				

DICE POOLS

COMBAT POOL	7
Control POOL	12
POOL	
POOL	

WEAPONS

NAME	TYPE	CONCEALABILITY	REACH	MODE	SHORT	MEDIUM	LONG	EXTREME	AMMO	DAMAGE	MODIFIERS
ras Predator	HP	3/5/7 ^{xx}	-	SA	0-5	6-20	21-40	41-60	15 (c)	9M	-2.6/TN#
											↑ silenced

Permission given to photocopy. SHADOWRUN is a Trademark of FASA Corporation. © 1992 FASA Corporation.
 * Concealable holster
 ** +50% tra Long Coat

CHARACTER SKETCH

CHARACTER NOTES

CONTACTS AND INFORMATION

Decker: Glitch (B)	Male	Human
Fixer: Dica	Female	Human
Fixer: Sir Edward	Male	Elf
Snitch: Günther	Male	Dwarf
Cab-Driver: Jiroen	Male	Orc
Mechanic: Andras	Male	Human
Dwarf Tech: Bolt	Male	Dwarf

SECONDARY VEHICLE

GAME NOTES/GEAR

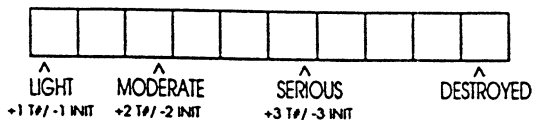
TYPE Rotodrone

HANDLING 4
 SPEED 22/42
 BODY 4
 ARMOR 3
 SIGNATURE 4
 AUTOPILOT 2

NOTES

SEATING _____ ACCESS _____
 ECONOMY 6 km/h FUEL/POWER 35 l
 STORAGE 7 SENSOR/ECM Enhanced (2)
 WEAPONS: LMG Dam: 75

CONDITION MONITOR



Condor LDSD-23:
Kamera + Sender montiert

RIGGER/MERC

Han er født i Newcastle d. 7. januar år 2011 og er enebarn. Hans far var regnskabschef og moderen var hjemmegående. Allerede som lille var han kendt som en enspænder og holdt sig for sig selv. Det som interesserede ham var mekanik og i særdeleshed flyvning. Pga. familiens status og økonomi var der råd til at lade ham gå til svæveflyveundervisning. På rekordtid havde han sit certifikat og begyndte nu at lære at flyve sportsfly.

I en alder af 17 indskrev han sig i R.A.F. Her blev han kendt som en omhyggelig elev med en naturbegavelse ud over det sædvanlige. Det var dette som gjorde at han ved sin første udstationering blev valgt af sin squadronleader som wingman.

Den 23/1-2033 var han med da England foretog Nightwraith bombningerne for at stoppe krigen i Europa. Selv om ingen ved det er han faktisk den eneste som blev skudt ned under dette raid. Nedskydningen fandt sted over Schwartzwald. Han flygtede først til München for at komme hjem, men der ville man ikke vide af ham. Faktisk begyndte han at blive jaget. Derfor flygtede han videre til Berlin hvor han har boet siden.

CHARACTER SKETCH

CHARACTER NOTES

Allergy: Silver Suture
Natural Low Light

Low Life Style

CONTACTS AND INFORMATION

Street Cop: Simon Male Elf
Fixer: Joker Male
Fixer: Dice Female Human
Shaman: Silverpeaks (Eagle) Male Elf
Mage: Ramirez Male Human

GAME NOTES/GEAR

VEHICLE

Powerfocus r. 6 kättehoved; halssmykke
Medicine Lodge r. 12

TYPE Aurora

CONDITION MONITOR

RATING

DESTROYED

HANDLING 2

SPEED 70/260

BODY 1

ARMOR 0

SIGNATURE 4

SERIOUS DAMAGE

PILOT 1

FIRMPPOINTS

MODERATE DAMAGE

HARDPOINTS

LIGHT DAMAGE

Alm. clothing

Aurora Racingbike

NOTES

Spells

Name	Type	Range	Target	Duration	Drain	Force	Exclusive	Fetishes
Inc. Reflekses + 3 dice	M	Touch	2x Reac.	Sus.	(F/2)D	1	Yes	3 Expendable
Mana Bolt	M	LOS	Body(R)	Inst.	(F/2)S	5	Yes	3 "
FireBall	P	LOS	Body(R)	Inst.	(F/2)-3D	7	Yes	3 "
Sleep	M	LOS	Will(R)	Inst.	(F/2)-1S	5	Yes	Reuseable
Physical Mask	P	LOS	4	Sus.	(F/2)+1L	3	No	
Imp. Invisibility.	P	Touch	4	Sus.	(F/2)+1M	3	No	
Detect Enemies	M	Ltd.	4	Sus.	(F/2)+1M	1	Yes	3 Expendable
Treat	M	Touch	8-Ess.	Perm.	(F/2)WL	5	Yes	Reuseable
Heal	M	Touch	10-Ess.	Perm.	(F/2)WL	5	Yes	Reuseable
Make-over	P	LOS	4	Perm.	(F/2)+2M	1	Yes	3 Expendable
Fashion	P	LOS	4	Perm.	(F/2)+2M	1	Yes	3 "
Mindprobe	M	Touch	4(R)	Sus.	(F/2)+2D	3	Yes	3 "
Magic Fingers	P	LOS	6	Sus.	(F/2)+2M	1	Yes	3 "
Levitate Person	P	LOS	4	Sus.	(F/2)+1M	1	Yes	3 "
Barrier	P	Ltd.	6	Sus.	(F/2)+2S	5	Yes	Reuseable
Combat Sense	P	Ltd.	4	Sus.	(F/2)+1S	1	Yes	3 Expendable

Shannon Kilkenney - sådan står der på hendes officielle papirer. Men ingen ved om det er hendes navn. Mindst af alle hun selv. Hun ved at hun blev efterladt udenfor et nonnekloster i Sydtyskland, cirka 1 år gammel. Hun pludrede lidt irsk-engelsk på babymaner og blev derfor navngivet med det mest irske de gode søstre kunne finde på. Sidenhen har hun kun brugt navnet Shannon. Det er nok. Godt nok.

Hun stak af fra nonneklosteret som teenager. Livet i et kloster er kedeligt og meget stille. Shannon er ikke specielt højtråbende, men hun kan ikke finde sig i autoriteter. Der er ingen, der skal bestemme over hende. Hellere død end slave. På gaderne - længere og længere nordpå - lærte hun at overleve. Hendes første elsker lærte hende at skyde med pistol. Elsker? Han voldtog hende. Hun var 13. Han slog hende. Hun fandt sig i det for at overleve og lære, hvad han kunne lære hende. Hun dræbte ham, da hun i en alder af 14 indså at han ikke kunne lære hende mere.

Hvis ikke Kat havde fundet hende, ville hun bare være blevet en del af statistikken over ungdomskriminelle. Magien ændrede hende. Den gjorde hende ikke blidere, men gjorde det muligt for hende at leve lidt mere beskyttet. Magi var en lettere måde at gøre mange ting, men krævede mere af hende end hun var klar over. Mere disciplin, mere træning. Viden hun ikke kunne få på gaden.

Så mødte hun Simon. Han var ung og naiv, nyuddannet fra politiskolen. Han forelskede sig straks i den smukke sorthårede pige med de store, brune øjne. Sårede øjne i et ansigt gjort hårdt i en alt for ung alder. Hun havde oprindeligt bare tænkt sig at udnytte hans naivitet. Men han kom igen. Blev ved med at redde hende ud af de situationer, hendes hede blod fik hende rodet ind i. Og en dag fik hun rodet ham ind i problemer, ingen af dem kunne have klaret alene. Hun kunne være stukket af. Hun blev og fik ham med ud. Helbredte hans sår. Plejede ham. Og blev - mod sin vilje - lidt forelsket i ham. Mere end hendes selvstændighed ville tillade. Mindre end han ønskede sig.

Hun blev mere rolig og samtidig mere oprørsk. Han ville gerne forsørge hende, passe på hende og gøre hende til en god, tysk "hausfrau". Men han vidste at hun ikke kunne klare et sådant liv. En af hans barndomsvenner - Joker - arbejdede med "den slags ting man ikke nævner". Fixede kontakt mellem arbejdsgivere og arbejdstagere. Og Simon ville aldrig kunne angive en ven. Shannon havde visse tydelige talenter for magi. Joker kunne skaffe hende arbejde under mere eller mindre sikre forhold. Så Simon ringede til Joker og fortrød det bittert.

Shannon forstod aldrig selv hvad hun så i Joker. Hans latter. Hans gang. Den måde han kastede med sit hår. Mange ting og intet. Den forelskelse hun følte for Simon var i forhold til hendes besættelse af Joker som et stearinlys mod solen selv. Men hun kunne aldrig fortælle ham om det. De blev elskende. Simon? Han forstod, sagde han. Hun forstod desværre også. Og en lille del af menneskekærlighed i hende smertede ved at gøre ham ondt på denne måde. Men hun kunne lige så lidt ændre sine følelser for Joker som hun kunne kommandere månen ned fra himlen.

Joker sendte hende ud på missioner. "Shadowruns" blev det kaldt. Hun lærte at hun var særdeles sårbar på det fysiske plan. Til gengæld var hun umådelig stærk på astralplanet. Uovervindelig! Efter en meget vellykket mission lykkedes det hende at bytte sig til en magisk genstand. Et powerfocus i form af et halssmykke. Meget passende et kattehoved. Lang tid senere havde hun lært at bruge den øgede kraft til at kaste sine formularer med mere slagkraft. Den største fordel ved powerfocus'et var dog den lethed, hvormed hun kunne

tvinge elementals tilbage til deres rette plan.

Gennem sine skyggeoperationer mødte hun andre, der var som hun selv. Bundet i frihed. Friheden til at bruge magi. Binding i kærlighed og samhørighed til et totem, der er en del af en selv. Og andre, der var anderledes. Hermetikere. Magisk aktive, istand til at kalde elementals og kaste formularer. Men ikke i samhørighed med et totem. Mere frit, men mere tomt. Hun blev langsomt klar over at Simon havde ændret hende. Hun var ikke længere en vildkat. Nu var der mange elementer af huskat, tamkat, livsnyder over hende. "Soychow" var ikke længere nok. Joker kunne let forsøge hende, men det ville være for let. For ufarligt.

En af de andre - Silverpeaks, Ørneshaman - lærte hende at udnytte sine kræfter bedre. Specielt var de enige om at folk, der fylder sig med "cyberware", har begået en dødssynd imod deres magiske talenter. Han lærte hende mange formularer og opøvede hendes evner. De delte en del synspunkter. Han var mest på gennemrejse. Bjergbestiger, naturligvis. Ville vist se om Himalaya stadig stod efter Eurowars.

Hun mødte også nogle af disse magikere, der har givet op. "Burned-out". Kan ikke magte magien og bruger derfor teknologien for at kunne leve op til kravene. Deres aura forsvinder stort set fra de områder, hvor de har "cyberware". Bliver sort. En af dem var nu meget fornuftig på mange måder. Han kaldes Ramirez.

CHARACTER SKETCH

CHARACTER NOTES

Smart Gun Link

Spine eyes: Low-light Thermograph & Flare Lamp
Wired Reflexes: lvl. 2

Elementals:

Type	Force	Services
Air	7	1
Fire	8	3
Fire	2	2
Earth	8	4
Earth	1	3

Medium lifestyle

CONTACTS AND INFORMATION

Corporate Men: Jürgen Male Human ... Fires

Mr. Johnson: Hans Schmidt Male Human

Fixer: Dice Female Human

Paramedic: Erica Female Elf

Yakuza Boss: Yakama Male Human in Berlin

Hermetic Mage: Zeddy Gregor Male Dwarf

GAME NOTES/GEAR

Weapon focus: r. 2 Survival Knife

Power focus: r. 2 Golden earrings

Armour Jacket

Sovalette Guardian: customized Smart Link (no suitable holster)

Ammo: 100 Regular, 20 Explosive, 20 Stun

Mossberg 5M-CMD: customized InoGas Vent IV shock out

Ammo: 40 Explosive

Libraries: Magical Theory (3) & Conjuring Hermetic (2)

Harley Scorpion

3 Stim patches (6) 4 Trauma patch - 2 Antibiotic patches (8)

2 Survival knives

Hermetic circle r. 10

VEHICLE

TYPE Harley Scorpion CONDITION MONITOR

	RATING	DESTROYED
HANDLING	4	<input type="checkbox"/>
SPEED	50/150	<input type="checkbox"/>
BODY	3	<input type="checkbox"/>
ARMOR	3	<input type="checkbox"/>
SIGNATURE	2	<input type="checkbox"/> SERIOUS DAMAGE
PILOT	2	<input type="checkbox"/>
FIRMPOINTS	-	<input type="checkbox"/> MODERATE DAMAGE
HARDPOINTS	-	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> LIGHT DAMAGE

NOTES

Spells

Name	Type	Range	Target	Duration	Drain	Force	Exclusive	Fetishes
Mana Bolt	M	LOS	Body(R)	Inst.	(F/2)S	3 3	No	
FireBall	P	LOS	Body(R)	Inst.	(F/2)-3D	3 6	Yes	Reuseable
Sleep	M	LOS	Will(R)	Inst.	(F/2)-1S	8 10	Yes	
Physical Mask	P	LOS	4	Sus.	(F/2)+1L	4 4	No	
Mindprobe	M	Touch	4(R)	Sus.	(F/2)+2D	2 6	Yes	Expendable
Magic Fingers	P	LOS	6	Sus.	(F/2)+2M	3 3		
Make-over	P	LOS	4	Perm.	(F/2)+2M	1 1		
Treat	M	Touch	8-Ess.	Perm.	(F/2)WL	4 6	Yes	
Invisibility	M	Touch	4	Sus.	(F/2)M	2 2		
Control Action	M	LOS	Will(R)	Sus.	(F/2)+2S	4 6	No	"
Analyse device	P	Ltd.	Object	Sus.	(F/2)+1M	2 2		
Detox (M)	P	Touch	Tox.Str.	Perm.	(F/2)-2M	1 1		
Detox (S)	P	Touch	Tox.Str.	Perm.	(F/2)-2S	1 5	Yes	"
Decrease Cha. -4	P	LOS	10-Ess.	Sus.	(F/2)-1D	1 3		"
Sterilize	P	LOS	4	Inst.	(F/2)+1D	1 1		

Burned-out Mage

Illich Sanchez er det navn han blev født under. I dag er han kun kendt som Ramirez. Han startede tidligt sin uddannelse som mage. I Spanien er der visse retninger som har meget stærke magiske traditioner. Hans talent blev opdaget tidligt, men til familiens skuffelse blev det opdaget han var hermetiker. Dette gjorde at han blev hånet i familien og det samfund hvori han levede. En Johnson fik ham dog ind i et corp til træning da han så potentialet.

Selv om træningen var god, var belønningen ikke god nok. Ramirez fandt hurtigt ud af at corpet altid scorede den største gevinst på hans arbejde. En dag skred han. For at kunne overleve blev han nødt til at blive bedre hurtigt. Han fik installeret cyberware. Dette har hjulpet på hurtigheden, men ikke på hans magiske evner. For at tjene flere penge tog han til Berlin. Det var desuden et sikkert gemmested for corpet.

Her tjener han i dag gode penge men mener stadig ikke at han forskellige evner bliver ordentlig værdsat som shadowrunner.

Han går altid i smart tøj og med smykker som kun spaniere går med dem. Han ligner en gigolo. Virker altid overbærende og venlig på overfladen, udstråler næsten sleskhed, men er inderst inde en egoistisk kyniker.

SHADOWRUN

SECOND EDITION

Street: "Hull"
 Jürgen Sauerbier
NAME DM: **RACE** Orc
SEX Male **AGE** 20 **DESCRIPTION**
NOTES

TREET SAMURAI RECORD SHEET

ATTRIBUTES	
Body	8 (11)
Quickness	9
Strength	11
Charisma	3
Intelligence	5
Willpower	5
Essence	1.3
(Magic)	-
REACTION	
7 (11)	
INITIATIVE	
11 + 3d6	

CONDITION MONITOR				
LIGHT STUN	MCDERATE STUN	SERIOUS STUN	DEADLY STUN	
+1 TN# -1 Init.	+2 TN# -2 Init.	+3 TN# -3 Init.	Unc.	
STUN				
PHYSICAL				
+1 TN# -1 Init.	+2 TN# -2 Init.	+3 TN# -3 Init.	Unc. (no dice)	
LIGHT WOUND	MCDERATE WOUND	SERIOUS WOUND	DEADLY WOUND	
PHYSICAL DAMAGE OVERFLOW 8				

KARMA
KARMA POOL
2
GOOD KARMA

SKILLS					
NAME	RATING	NAME	RATING	NAME	RATING
Weapons	6				
Stealth	4				
armed Combat	6				
mod Combat	6				
car	2				
Cigarette Street	6				

DICE POOLS
7
COMBAT POOL
POOL
POOL
POOL

ARMOR/GEAR	
TYPE	RATING
Jacket	5/3
FBA	4/1
Seelony	4/2

CYBERWARE							
Bodyware				Binware			
NAME	RATING	TYPE	RATING	NAME	RATING	TYPE	RATING
nerf link	II			Muscle Augmentation	4		
red 2 Hex (x)	2						
tractable Sours							
ermal Plating	3						

WEAPONS											
NAME	TYPE	CONCEALABILITY	REACH	MODE	SHORT	MEDIUM	LONG	EXTREME	AMMO	DAMAGE	MODIFIERS
MP7z	SMG	5 (18)	-	SA/BE/FA	0-10	11-40	41-80	81-150	36 (c)	7M	-2.5 TN#
lther Secure	HP	6	-	SA	0-5	6-20	21-40	41-60	12 (c)	9M	-2.5 TN#
yper AUG++	SR	3	-	SA/BE	0-30	31-60	61-150	151-300	40 (c)	7S	-
"	AR	2	-	SA/BE/FA	0-15	16-40	41-100	101-250	40 (c)	8M	-
"	LMG	-	-	SA/BE/FA	0-20	21-40	41-80	81-150	40 (c)	8M	-
s Manosword		3	1							14M	

Permission given to photocopy. SHADOWRUN is a Trademark of FASA Corporation. © 1992 FASA Corporation.
 Metal detector +- Se Gear

CHARACTER SKETCH

Blank area for character sketch.

CHARACTER NOTES

Low-light vision
 Medium lifestyle

CONTACTS AND INFORMATION

Fixer: Dice Female Human
 Gar member: Hilda Female Orc
 member of "Schlitz ohren"
 Troll-brouncer: Ludwig Male via "Metropolis"
 Street Doc: Dr. Deuringer Male Human

VEHICLE

TYPE Ford American

HANDLING 4

SPEED 35/105

BODY 2

ARMOR 0

SIGNATURE 2

AUTOPILOT 2

SEATING _____ ACCESS _____

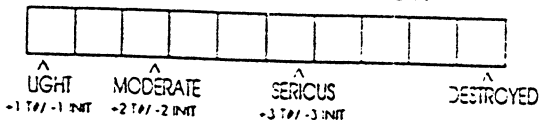
ECONOMY _____ FUEL/POWER _____

STORAGE _____ SENSOR/ECM _____

WEAPONS: _____

NOTES

CONDITION MONITOR



GEAR

Steyr AVS-CSH i adle
 Varianten

Armour Jacket
 EFR A II

Security Long Coat

ORC STREET SAMURAI

Værende født i, i 2033, og opvokset i Berlin som orc var der ikke mange alternativer til arbejde. Enten kunne man få et lav-løn-lav-status-job eller bliver runner. Med den intelligens som man besidder kræver det ikke mange overvejelser. Allerede fra en ung alder var Jürgen et kendt bandemedlem. Det han var kendt for var sin snarrådighed og hurtige tankemåde. To ting som ikke er de typiske træk ved en orc. Men ved at være kendt de rigtige steder tjener man penge. Meget klogt investerede Jürgen sine penge i det eneste aktiv han havde. Sig selv. Det har gjort at han i dag er hurtig og næsten lige så solid & stærk som en troll. Hvilket har overrasket mange modstandere. Også trolls.

Efter at have arbejdet i gangs gik Jürgen ud og blev selvstændig. Det var til stor fortrydelse for den gang han var med i. Gangen fortrød det endnu mere da de forsøgte at "overtale" ham til at vende tilbage. Det førte til en kraftig decimering af gangens ledelse og generelle antal af medlemmer. I mellem tiden havde Jürgen nemlig fået et par kolleger som også havde set sig sure på gangen. Siden har Jürgen bevæget sig rundt som runner med stor succes i hele Tyskland og i visse tilfælde har sager også ført ham til udlandet trods sin unge alder.

På et tidspunkt håber han at få et par store jobs som gør at han kan trække sig tilbage og nyde resten af sine dage.