

FREDDY & BOLT

Freddy the Fix ist ein lokaler Schieber in den Seattle Redmond Barrens. Er operiert aus einem Laden der sich „The Club“ nennt und unternimmt von dort seine Schiebergeschäfte. Er ist ein ehemaliges Straßenkind, das sich seine Sporen in Pitfights und Laufburschen-Tätigkeiten verdient hat. Durch das lange Leben auf der Straße hat er einen nicht unbedeutenden Bekanntenkreis aufgebaut. Und auch wenn er gut zuschlagen konnte (und noch kann) war er für Shadowruns nie zu begeistern. Die Jahre in den grauen Millieus der Barrens haben ihn jedoch zu einem guten Schieber werden lassen, der neue Bekanntschaften selten ablehnt.

Seine neueste Errungenschaft ist ein Energizer / Droge, den er Bolt genannt hat.

FREDDY

Einflussstufe: 4

Dienstleistungen: Ausrüstung (kein Miltech, kein High-Tech), Aufträge (inklusive Vermittlung an Konzernjohnsons), Connections (Taliskrämer, Streedoc, Matrix, Ork-Untergrund)

BOLT

Vektor: Inhalation

Geschwindigkeit: 1 Kampfrunde

Dauer: (8 – Konstitution) Stunden, min. 1 Stunde

Art der Abhängigkeit: Beides

Abhängigkeitswert / -schwelle: 2 / 2

Wirkung: +1 Reaktion, H. Schmerztoleranz 1 (S.84 SR5 GRW)

Bolt ist ein Energy“drink“, der durch quasilegale Zusätze eine erhöhte Putschwirkung besitzt. Der Charakter fühlt sich gut und topfit. Es werden Endorphine freigesetzt, wie z.B. nach einem Orgasmus. Wenn die Wirkung abklingt, wird der Charakter schlapp müde. Ein silberner Blitz verziert den schwarzen Inhalator in dem Bolt geliefert wird.

THE CLUB

http://www.shadowrun5.de/fileadmin/downloads/fanstuff/p_laene/Gebaeude/the_club.pdf



Shadowrun-Logo und Inhalte mit freundlicher Genehmigung von Pegasus Spiele unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2014 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun ist eine eingetragene Handelsmarke von Topps Company, Inc.

HINTERGRUND

Freddy ist durch einen Zufall an ein buntes Allerlei an Zutaten gekommen, die er aufgrund der besonderen Mischung nicht weiterverkaufen konnte. Er hat sich allerdings in den Kopf gesetzt daraus Kapital zu schlagen und versuchte sie in diversen Nahrungsprodukten umzusetzen. Nach einigen fehlgeschlagenen Iterationen (Cocktails, Kaubonbons, Pralinen), die alle an der Mischung aus Kaffee- und Rosenwassergeschmack gescheitert sind, hat er von einem befreundeten Lebensmitteltechniker einen neuen Energy“drink“ hergestellt bekommen. Die Besonderheit an „Bolt“ ist, dass mittels eines druckluftgesteuerten Inhalators die ca. 15 ml hochverdichtete Flüssigkeit durch den „Pump“ direkt in die oberen Atemwege geschossen werden und damit eine schnelle und direkte Wirkung erzielt wird.

Nachdem er mittels direkter und indirekter Vertriebsversuche das Getränk mittlerweile einem breiten Publikum zugänglich gemacht hat, soll jetzt eine neue Zutat für den nächsten Kick sorgen. Durch exzessive Recherche hat er sein neues Ziel auserkoren: Rosenwasser aus erwachten Rosen. Freddy verteilt sogar schon AR-Werbungen für das neue „Bolt + M“

Die Runner sollen die größtmögliche Menge der dualen Flüssigkeit aus einer Seifenfabrik in Snohomish extrahieren.

LOCATION

Das Gelände der Seifenfabrik liegt mitten in einer der Industrieverseuchten Brachen Snohomishs. Im Süden und Osten grenzen jeweils riesige Gewächshausplantagen an das Fabrikgelände, die jedoch mit der Seifenfabrik nichts zu tun haben. Im Norden ist eine brachliegende Fläche, die darauf wartet wieder agrartechnisch nutzbar zu werden. Im Westen/Nordwesten grenzt ein Firmengelände einer kleinen Biogasanlage, die im Moment stillgelegt ist (aufgrund der fehlenden Nutzfläche nebenan). **Das Rosenwasser (5 Kartons à 6 Flaschen zu je einem halben Liter) befindet sich auf einer Palette (X) im südöstlichen Teil der Lagerhalle (7). Astral und physisch (mit entsprechenden Warnhinweisen) erkennbar.**

SICHERHEIT

- 4 Meter hohen Maschendrahtzaun inklusive Stacheldraht an der Kante (keine Überwachung des Zauns).
- Kameraüberwachte Schranke im Westen des Geländes (das elektronische Tor vor der Schranke ist nachts geschlossen).
- Pförtnerbereich (3) mit zwei Nachtwächtern (s. Seite 382 SR5 GRW, Konzernsicherheit) und einem abgestellten Geist des Menschen (Stufe 4, zusätzl. Kraft Grauen) besetzt. Schicht von 19:00 - 07:00 Uhr.
- Kameras und Magschlösser werden über einen Sicherheitshost verwaltet, der sich auf Schleichfahrt befindet.
- Druckgeflechte vor den Ausfahrten, die bei Gewichten über 500kg Alarm auslösen (Nicht an den Sicherheitshost angeschlossen. Sind jedoch in der Matrix zu finden. Geräte befinden sich allerdings auf Schleichfahrt)
- Schienendrohne mit Yamaha Pulsar (s. Seite 427 SR5 GRW)

DER RUN

EINSTIEG

Freddy fungiert hier als Mr. Johnsons und kann damit von anderen Schiebern (o. Taliskrämern) vermittelt werden. Als Bezahlung winkt eine Kiste Bolt mit 24 Einheiten. (Monetäre Bezahlung s. Seite 376 SR5 GRW).

Er hat den Lieferweg des Rosenwassers zu der Seifenfabrik verfolgt und weiß, das unregelmäßig neue Lieferungen ankommen. Es wird immer dann nachgeordert, wenn die alte Lieferung verbraucht ist (Seife mit erwachtem Rosenwasser wird nur auf Anfrage hergestellt).

VORBEREITUNG

Mit einer vernünftigen Bearbeitung / Matrixsuche können die Runner den öffentlich zugänglichen Gebäudeplan der Fabrik inklusive der offen sichtbaren Kameras und Magschlösser bekommen. Ebenso sind Rückschlüsse auf die Anzahl des Wachpersonals möglich (mit Ausnahme des Geists, hier lässt sich nur eine magische Sicherheitsfirma als Dienstleister ausfindig machen).

Versteckte Systeme und magische Sicherheit (Geist, versteckte Kameras, Druckgeflecht, Drohnen) müssen durch den Hacker/Magier selber in Erfahrung gebracht werden.

ACTION

In der Regel kann man auf verschiedenen Wegen in die Fabrik eindringen. Reinschießen, Schleichen, Sprengen. In der Gegend in der sich die Fabrik befindet wird sich keiner nach einem Schusswechsel oder einer Explosion umdrehen, da hier Nachts maximal automatische Anlagen noch produzieren. Die Wachmannschaft hat dem Geist Karten spielen beigebracht und nutzt ihn in der Regel für kurzweilige Ablenkung. Sollte einer der passiven Sicherheitsmaßnahmen Alarm schlagen, werden sie mit aller Macht und den Betäubungsmaßnahmen die sie von ihrem Arbeitgeber zur Verfügung gestellt bekommen haben solange die Seife verteidigen, bis sie verletzt werden (**sprich:** sie schicken den Geist vor, alarmieren Lone Star und schießen mit Gelmunition aus der Deckung). Die Schienendrohnen unterstützen sie dabei großzügig.

DAUMENSCHRAUBEN







Falls die Runner viel zu gut vorbereitet sind und auch die Wachmannschaft ausgetrickst haben, kann aus dem benachbarten Gewächshauskomplex immer noch ein wilder Geist (Pflanze oder Wasser), der das Rosenwasser seit neuestem gerne anschaut und sich an dem Geruch labt, vorbeischnellen. Er wird sicherlich nicht gerne sehen, das man seinen neuen astralen Happy Place einfach so stiehlt. Oder auf dem Gelände laufen 2 Hunde frei rum. (s. Seite 404 SR5 GRW)




ZUSÄTZE

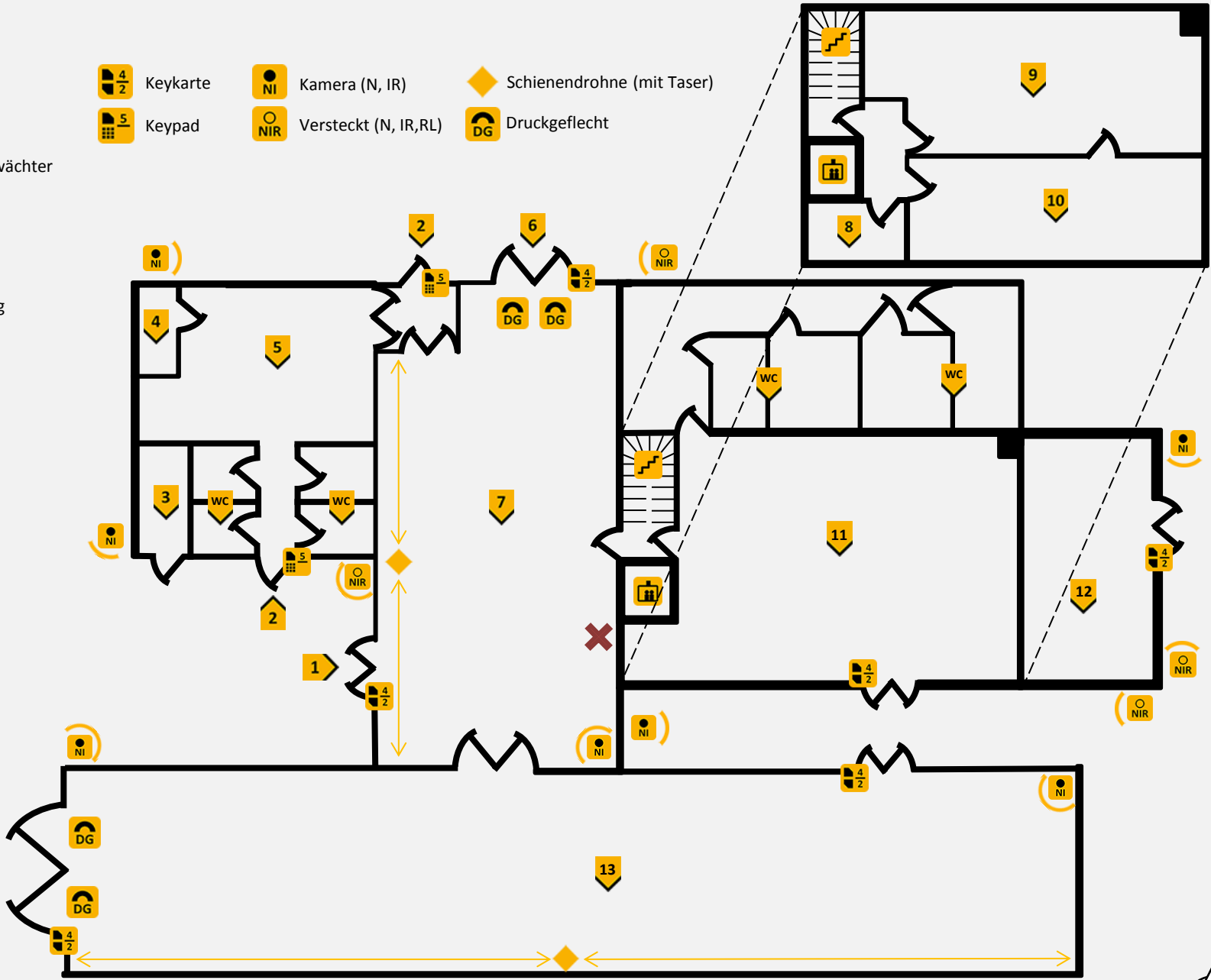
Freddy wird die Charaktere bei einem erfolgreichen Job in die Liste seiner Kontakte aufnehmen (Connection der Loyalität 1).

Seifenfabrik - SL

- 1 Haupteingang
- 2 Personaleingang
- 3 Pfortner / Nachtwächter
- 4 Küche
- 5 Aufenthaltsraum
- 6 Warenanlieferung
- 7 Lagerhalle
- 8 Chefbüro
- 9 Großraumbüro
- 10 Konferenzraum
- 11 Extraktionshalle
- 12 Heizhaus
- 13 Produktionshalle



-  Keykarte
-  Kamera (N, IR)
-  Schienendrohne (mit Taser)
-  Keypad
-  Versteckt (N, IR, RL)
-  Druckgeflecht




-  Aufzug
-  Treppe
-  Ziel



Seifenfabrik - Spieler

- 1 > Haupteingang
- 2 > Personaleingang
- 3 > Pförtner / Nachtwächter
- 4 > Küche
- 5 > Aufenthaltsraum
- 6 > Warenanlieferung
- 7 > Lagerhalle
- 8 > Chefbüro
- 9 > Großraumbüro
- 10 > Konferenzraum
- 11 > Extraktionshalle
- 12 > Heizhaus
- 13 > Produktionshalle

-  4/2 Keykarte
-  NI Kamera (N, IR)
-  5 Keypad

-  Aufzug
-  Treppe
-  Ziel

