

# Projekt: Sweet Dreams

## Abenteurer Shadowrun 5.Edition

### ***Für den sechsten Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge***



"Wenn wir träumen, betreten wir eine  
Welt, die ganz und gar uns gehört."

### *Von Zwergpaladin (Henning Garbe)*

Bei der ersten Vorführung der Projektes Sweet Dreams von NewTech Seattle in Seattle kam es zu unvorhersehbaren Schwierigkeiten. Da die Testperson, welche gleichzeitig die Tochter des CEO der Firma ist, nun in Lebensgefahr schwebt und alle Rettungsversuche des Konzerns gescheitert sind, greift der CEO nun auf die Hilfe von Shadowrunner zurück. Welche sich in eine Welt begeben müssen, wo sich Traum und Wirklichkeit vermischen.

<sup>1</sup> <https://pixabay.com/de/wunsch-traum-gute-nacht-2422710/>

# Inhaltsverzeichnis

	<i>Seite</i>
<b>Vorbereitung/ Hintergrund</b>	<b>3</b>
<b>Szene 0 Das Johnson Treffen</b>	<b>4-5</b>
<b>Szene 1 In den Traum</b>	<b>5-6</b>
<b>Szene 2 Der gelbe Gehweg</b>	<b>6-7</b>
<b>Szene 3 Das Zuckerschloss</b>	<b>8-10</b>
<b>Szene 4 Abschluss</b>	<b>10-11</b>
<b>Beinarbeit</b>	<b>12</b>
<b>Anhang 1</b>	<b>13-14</b>
<b>Anhang 2</b>	<b>14</b>
<b>Anhang 3</b>	<b>15</b>



## **Abenteuer-Vorbereitung**

*Für dieses Abenteuer wird das Grundregelwerk für Shadowrun 5. Edition benötigt, sowie ein Spielleiter und 2-4 Spieler. Weitere Regelbücher können verwendet werden, sind aber nicht zwingend notwendig. Ausreichend W6-Würfel oder ein Würfeltool sind hilfreich. Den Spielern stehen bei diesem Abenteuer fast alle Charakterkonzepte zur Auswahl und sämtliche Rassen. KI, Infizierte, Geister und KS-Opfer sind als Spielercharaktere nicht zugelassen. Einige Würfelproben mit den notwendigen Erfolgen sind im Abenteuer aufgeführt, ansonsten sollte der Spielleiter sie nach den Regeln des Grundregelwerks oder nach eigenen Ermessen festlegen.*

*(Achtung die angegebenen Seiten aus dem Grundregelwerk könnten sich je nach Auflage nach vorne oder hinten verschieben!)*

# **Wenn du dieses Abenteuer als Spieler erleben willst, dann solltest du jetzt aufhören zu lesen!**

## **Hintergrund**

„Sweet Dreams“ sollte das Vorzeige Projekt werden, mit dem NewTech Seattle die Gunst des Mutterkonzerns Renraku gewinnt und dem CEO Alexander Walker viel Anerkennung bringt. Es stellt eine virtuelle Traumwelt da, in welcher der Nutzer alles machen kann und wie in einem Traum alles wahr werden kann. Im Gegensatz zu Dreamchips oder ähnlichen Errungenschaften der modernen Welt, ist dank des Zusammenwirkens von Magie und Technologie es möglich diese Welt wirklich mit seinem physischen Körper zu betreten und wahrzunehmen. Selbst das Wirken von Magie und das Beeinflussen mithilfe der Matrix ist innerhalb dieses Programms möglich. Allerdings kam es schon beim Aufbau des „Traumraumes“ zu einem Problem, als der unabhängige Journalist Mike Lance alias Zero es geschafft hatte sich Zugang zu dieser Anlage zu verschaffen. Während er mit seinen Technomancer Fähigkeiten diese künstlich geschaffene Welt erkundete, wurde sein realer Körper von den Sicherheitskräften getötet. Unbemerkt verweilte er nun in der virtuellen Realität und hat vollen Zugriff auf das Projekt Sweet Dreams. Als bei der ersten Vorführung Alice Walker die Tochter des CEO in diesen Traum eintaucht, spürte Zero sofort das Technomancer Potenzial in ihr. Um sie aus den Klauen von NewTech Seattle und damit dem Mutterkonzern Renraku zu befreien, schaltete er die Kontrolle von außerhalb des Projektes aus und machte es dem Konzern und den Eltern des kleinen Mädchens somit unmöglich Alice gefahrlos aus dieser virtuellen Welt zu befreien. Während sie noch denkt in ihrer angekündigten Traumwelt zu sein und mit ihrem neuen Freund spielt, verfallen ihre Eltern draußen fast in Panik. Die 2 Dutzend Sicherheitskräfte, welche daraufhin versuchten das Mädchen durch Betreten des Traumraumes zu befreien wurden auch von Zero gefangen genommen. Da der Mutterkonzern Anweisung gab um 22 Uhr den Strom abzuschalten, machte Alexander Walker eine drastische Entscheidung, da er den Tod seiner Tochter durch einen so gewaltigen Auswurf-schock fürchtet. Er nimmt über verschiedene Quellen Kontakt zu Runnern auf und plant sie in den Traumraum zu schicken. Die Verbindung zwischen den Fehler des Projekts und dem Tod von Zero ahnt er zumindest und hofft, dass Renraku ferne Kräfte mehr Erfolg haben seine Tochter aus den Händen eines Mannes zu retten, welcher den Konzern und dessen Tochterfirmen so verabscheut.

## **Szene 0 Das Johnson Treffen**

Die Runner werden alle früh morgens von ihrem Schieber oder einem Konzernkontakt angerufen, welcher einen dicken Auftrag für sie hat. Allein für das Treffen bietet der Johnson 1000 Nuyen, selbst wenn sie den Auftrag nicht annehmen. Dafür müssen die Runner sich aber bereiterklären schon um 18 Uhr mit dem Run zu beginnen. Wenn sie den Run annehmen, dann wird ihr Kontakt sie nach einem Ort und einer Zeit zwischen 12-15 Uhr fragen wo der Johnson sie mit einer Limousine (Mitsubishi Nightsky) abholen kann und ihnen wird geraten ihre Ausrüstung schon mitzunehmen. Egal wie schlecht die Gegend ist, der Alexander Walker<sup>3</sup> wird als Johnson vorbeikommen und die Runner einen nach den anderen abholen, wobei er immer genug Sicherheitspersonal<sup>4</sup> mitnimmt. Bis nicht alle Runner im Fahrzeug sind, wird er sich sehr Wortarm geben, aber den schon eingestiegenen Runnern verschiedene Getränke und Knabbereien anbieten. Sobald alle Runner im Fahrzeug sind übergibt er ihnen die versprochenen 1000 Nuyen und bedankt sich für das schnelle erscheinen. Er sagt außerdem, dass sich die Runner keine Sorgen über Lizenzen für ihre Ausrüstung oder SIN Gedanken machen müssen, solange sie für ihn arbeiten. Schließlich kommt er zum Auftrag und sagt sofort, dass es eine Rettungsaktion von einem gefangengehaltenen Mädchen ist. Sie wird in einer Firmeninternen Anlage gefangengehalten und die Runner erhalten vollen Zugang auf das Firmengelände. Wer oder was sie dort gefangenhält wisse er nicht genau, aber er bietet pro Person 10000 Nuyen für ihre Befreiung, wenn dies noch heute bis 22 Uhr erfolgt. Außerdem macht er klar, dass die Runner nur Bezahlung erhalten, wenn das Mädchen am Leben ist, für einen toten Körper reichen die im vorausbezahlten 1000 Nuyen schließlich. Durch Verhandeln können hier jetzt schon einige Nuyen mehr erwirtschaftet werden. Pro Netto Erfolg bei einer Verhandlungsprobe erhalten die Runner 500 Nuyen mehr pro Person bis zu einem Maximum von 12500 Nuyen. Wenn sie versuchen Alexander Walker einzuschätzen, dann können die Runner mit 4 Erfolgen auf einem Menschenkenntnis-Wurf feststellen, dass er ehrlich war, aber bei dem Wer oder Was sie gefangen hält kurz unsicher wirkte.

Wenn einer oder mehrere Runner den Auftrag soweit ablehnen, dann wird das Fahrzeug halten und er bittet die entsprechenden Runner auszusteigen. Für die Runner die den Auftrag annehmen, wird er nun ein Foto des Mädchens herausholen und mit einem Wahrnehmungswurf 2 Erfolge fällt sofort die Familienähnlichkeit zwischen Mr. Johnson und dem kleinen Mädchen auf. Er sagt dann, dass das Mädchen Alice heißt, sieben Jahre alt ist und seit einem Tag in einer größeren Halle des Firmenkomplexes eingesperrt ist. Die Runner sollen sie finden und zu der Tür zwischen dem besagten Raum und dem rechtlichen Firmengelände bringen. Wenn die Runner nun fragen, warum dass nicht interne Kräfte machen können, wird er wahrheitsgemäß sagen, dass dies schon Versucht wurde, aber diese Truppen gescheitert sind. Er sagt, dass Kräfte von außerhalb wahrscheinlich mehr Erfolg haben und ein neues taktisches Vorgehen mögliche Feinde sicher überraschen würde.

Noch bevor er weiter reden kann, fährt die Limousine auf das Firmengelände<sup>5</sup> und er wird kurz vom Sicherheitspersonal abgelenkt, allerdings können die Runner jetzt mit 2 Erfolgen auf einem Wahrnehmungswurf 2 Erfolge das Firmenzeichen von NewTech Seattle erkennen. Anschließend werden die Runner in einen Warteraum gebracht, wo sie bis 18 Uhr warten sollen, bis alle Vorbereitungen abgeschlossen sind. In dem fensterlosen Raum können sie sich frei bewegen und auch auf Matrix und Kommlink zurückgreifen, aber es stehen immer vier Leute vor der einzigen Tür, welche sie auffordern in den Raum zu bleiben bis sie gerufen werden. Sollten die Runner an der Tür lauschen so können sie mit 3 Erfolgen auf einem Wahrnehmungswurf hören, dass einer der Wachen fragt, ob die anderen auch glauben, dass dieser Zero darin verwickelt ist. Wenn die Runner schlau sind und jetzt Kontakte oder die Matrix bemühen, so könnte schon einiges über diesen ungewöhnlichen Job herausgefunden werden.<sup>6</sup>

---

3 Siehe Anhang 1

4 Grundregelwerk Seite 382 Konzernsicherheit

5 Nehmen sie als Vorlage für diese Anlage die Konzernbüros Grundregelwerk Seite 369, wobei der linke Flügel das Projekt „Sweet Dreams“ ist.

6 Siehe Beinarbeit

## Hinter den Kulissen

Alexander Walker ist sehr verzweifelt da er vom Mutterkonzern Renraku den Befehl bekommen hat die Anlage um 22 Uhr abzuschalten. Da er denkt, dass dies der sichere Tod seiner Tochter ist, hat er nun Runner angeheuert um sie in den Traum zu schicken. Er verschweigt ihnen absichtlich so viel über das Projekt und die mögliche Verbindung zu Zero, da er fürchtet die Runner könnten den Job ablehnen und er nicht mehr genug Zeit hat neue Runner aufzutreiben. Aus Zeitgründen holt er die Runner auch selber ab, damit sie Punkt 18 Uhr den Traum betreten können und noch genug Zeit haben Alice bis 22 Uhr da rauszuholen. Sollten die Runner während ihres Aufenthalts im Warteraum noch Informationen über das Projekt oder Zero herausfinden, so können sie ihre Bezahlung noch nach oben treiben bis zu einem Maximum von 15000 Nuyen pro Person. Sollten die Runner die Matrix oder Trideo über neue Nachrichten über NewTech Seattle befragen, so können sie ihnen die Pressenachricht<sup>7</sup> vorlesen.

## Szene 1 In den Traum

Punkt 18 Uhr kommt Alexander Walker wieder zu den Runnern und bittet sie ihm zu folgen. Die Runner werden vor eine große Tür gebracht, wo 12 Sicherheitskräfte und eine weinende Frau stehen. Die Frau hat starke Ähnlichkeit mit dem Mädchen auf dem Foto und wenn sich die Runner nähern wird sie diese sofort anflehen ihr bitte ihre kleine Alice zurückzubringen. Alexander Walker lässt daraufhin seine Frau Maria<sup>8</sup> von den Sicherheitskräften zur Seite bringen und öffnet den Runnern die Tore. Er gibt ihnen noch einen letzten Rat gut auf ihre Ausrüstung aufzupassen und nicht den Verstand zu verlieren. Noch bevor die Runner fragen können, was ihr Johnson damit gemeint hatte, werden sie von den Sicherheitskräften vorsichtig aber energisch in diesen Zwischenraum gedrängt. Wenn alle drin sind, wird die Tür hinter ihnen geschlossen und eine weibliche Stimme ertönt über Lautsprecher.

**„Liebe Gäste, Willkommen zu Sweet Dreams! Der Raum wo all ihre Träume wahr werden können. Bitte beachten sie, dass anderen Teilnehmern keine Gewalt angetan werden darf. Der Hauptbenutzer zur Zeit ist Alice Walker! Genießen sie den Traum und lassen sie sich ganz und gar auf diese neue Welt ein.“**

Mit diesen Worten öffnet sich vor den Runnern die Tür und sie haben eine vollkommen verrückte Welt vor sich.



9

7 Anhang 2

8 Sollten ihre Charakterwerte aus irgend einen Grund relevant werden so benutzen sie die Werte von Mr. Johnson Grundregelwerk Seite 391.

9 <https://pixabay.com/de/malerei-fantasy-kunstwerk-stimmung-2181831/>

Wenn sie hinter sich blicken sehen sie mitten in der Landschaft eine offene Tür und den Raum aus den sie gekommen sind. Allerdings gibt es hier für die Runner nicht einfach einen Weg zurück, da Mr. Johnson die zweite Tür nicht öffnen wird, solange sie nicht Alice bei sich haben. Vor ihnen erstreckt sich eine bunte Welt mit vielen Farben und fliegenden Einhörnern. Überall können sie unglaubliche und zugleich kindische Sachen erblicken und sie hören, riechen und bei Bedarf schmecken sie diese auch. Wenn hier ein Runner astral oder über die Matrix wahrnehmen will, so sehen sie genau die Landschaft vor ihnen, wie sie es auch normal sehen, erhalten aber mögliche Boni auf Wahrnehmung durch wechseln auf diese Sicht. Sollten sie in den Astralraum wechseln oder in die VR abtauchen so liegt ihr Körper dann auf den Boden und direkt neben ihnen erscheint ihre astrale Form, bzw. eine Figur in Form ihres Matrixavatars. Jeder Magier der nicht der hermetischen Tradition folgt hat hier eine Hintergrundstrahlung von 2 aufgrund der hier aufrechterhaltende Magie.

Doch noch bevor die Runner diese neue Welt wirklich erkunden könne, hoppelt ein weißes Kaninchen vor sie und begrüßt die Runner:

**„ Hallo Freunde, ich bin Hoppelchen und soll euch im Namen der Prinzessinnen-Königin hier begrüßen. Fragt wenn ihr was wissen wollt und ihr dürft mich auch streicheln.“**

Das Kaninchen bleibt immer höflich egal wie sehr die Runner ihn beleidigen oder sonst wie versuchen ihn zu ärgern. Er wird alle Fragen soweit er weiß wahrheitsgemäß beantworten und den Runnern versuchen diese Welt etwas näher zu bringen. Er sagt, dass die Runner hier alles machen können was sie nur wollen, solange sie keiner anderen Person damit schaden und die Prinzessinnen-Königin hier das sagen hat.

### Hinter den Kulissen

Der Zwischenraum ist die Verbindung zwischen dem Projekt „Sweet Dreams“ und der realen Welt. Nur hier können Personen den Traum verlassen ohne Auswurf-schock zu erleiden. Durch die Verbindung von Technik und Magie ist es nicht möglich hier die Astrale- oder Matrixwelt von dieser Traumwelt zu unterscheiden. Aber ein Decker oder Technomancer könnte hier mithilfe seines Deckes oder Fähigkeiten die Programme<sup>10</sup> beeinflussen und sogar angreifen. Auch ist es nicht möglich diesen Traumraum mithilfe der Astralebene zu verlassen und Zugriff auf die Matrix haben die Runner auch nicht.

## Szene 2 Der gelbe Gehweg

Das weiße Kaninchen wird bei der Frage nach Alice oder der Prinzessinnen-Königin den Runnern sagen, dass sie die Antworten auf diese Frage im Zuckerschloss erhalten. Auf die Frage wo es liegt, sagt das Kaninchen den Runnern, dass sie doch bloß dem gelben Gehweg folgen müssen. Plötzlich formt sich direkt vor den Runnern ein Gehweg aus gelben Steinen, welcher bis zum Horizont geht. Daraufhin rennt Hoppelchen wieder in den Wald sagt aber, die Runner müssten nur laut rufen **„Hoppelchen komm her“**, damit er wieder kommt und ihnen noch mehr Fragen beantworten kann. Auch können die Runner nun selber diesen Traum beeinflussen. Ein super Cyberdeck für den Decker oder die neuesten Drohen für den Rigger? Alles kein Problem, auch wenn jeder neue Gegenstand, welchen sich die Runner erdacht haben Pink ist oder Einhornaufkleber hat (*Der Traum gehört immer noch einem sieben jährigen Mädchen*). Sollten die Runner auf die Idee kommen ein Fahrzeug herbeizuwünschen, so kommt dieses auch und innerhalb haben die Runner das Gefühl sie seien Wahnsinnig schnell. Allerdings wird ihnen schnell bewusst werden, dass sie zwar denken sie seien sehr schnell, aber tatsächlich Leute die neben ihnen gehen genau so schnell sind wie sie. Der erste Abschnitt ihrer Reise sollten von vielen Merkwürdigkeiten geprägt sein, welche sie Versuchen zum bleiben zu motivieren. Zum Beispiel einige verrückte Gestalten, welche mit ihnen eine Teeparty veranstalten wollen oder eine Vogelscheuche, welche sie bittet ihr unbedingt zu helfen ihren Verstand zu finden.

Im weiteren Verlauf nimmt der Traum nun auch Zugriff auf die Erinnerungen der Runner und so sehen sie alte Freunde die vielleicht längst verstorben sind, oder die lange vermisste Schwester taucht plötzlich hinter einem riesigen Lebkuchenhaus auf. Diese ersten Abschnitte sind dazu gedacht, dass die Runner möglichst viel Zeit mit dem Traum verbringen. Die Runner müssen für jede Stunde, welche sie im Traumraum verbringen, einen Abhängigkeitswurf gegen SimSinn machen.<sup>11</sup>

Der Weg zum Schloss dauert bei normalen Gang 1 Stunde und 10min, wobei dies auch verkürzt werden kann, wenn die Runner längere Zeit laufen. Das könnte allerdings Erschöpfungs-Schaden zur Folge haben, je nachdem wie viel und lange sie laufen wollen. Durch ein herbei gewünschtes Fahrzeug lässt sich auch keine Zeitsparen. Wenn sich die Runner gegenseitig körperlich verletzen so tauchen 5 Bunte Ritter<sup>12</sup> auf und greifen die Runner an.

Auf der Hälfte der Strecke gelange sie an einen großen Fluss aus Kakao über den eine Zuckerstangenbrücke führt. Wenn sich die Runner dieser Brücke nähren so taucht vor ihnen eine lila Katze aus dem nichts auf. Mit einem Wahrnehmungs-Wurf 4 Erfolge können die Runner eine Null als Brandzeichen an der Flanke der Katze sehen.

***„Kehrt um! Sie will nicht zurück zu diesen bösen Menschen! Hier ist sie glücklich! Lasst ihr ihren Traum und geht in eure böse Welt zurück!“***

Daraufhin verschwindet die Katze wieder und auf der Brücke taucht ein rosa Drache auf, welcher sich den Runnern in den Weg stellt. Sollten die Runner noch Zero mit Namen ansprechen so merken sie, dass die Katze kurz verdutzt ist, aber trotzdem verschwindet. Notieren sie sich aber für Szene 4, dass Zero schon mit Namen angesprochen wurde, da dies Bonuswürfel auf Interaktionen mit ihm gibt. Wenn die Runner nun versuchen über die Brücke oder in der Nähe der Brücke den Fluss zu überqueren, so wird sie der Drache mir einem lauten Raafuu angreifen. Mit 4 Erfolgen auf einem Schleichen Wurf können sie an ihn vorbeikommen, oder sie entfernen sich ein kleine Strecke von der Brücke und versuchen sie dort zu überqueren. Allerdings hat Zero dafür gesorgt, dass sie nicht mithilfe ihre Kräfte über den Fluss gelangen können. Alle Vorstellung von Brücken oder Booten werden in der Nähe des Flusses verschwinden und nur mit einer Probe auf Schwimmen 3 Erfolge schaffen sie es den Fluss ohne Hilfe der Brücke zu überqueren.

Egal ob sie den Drachen nun besiegt oder umgangen haben. Nach einer Stunde können sie schon das Ende des gelben Gehwegs erblicken. Das Zuckerschloss ragt mit einem hohen Turm am Horizont auf und von außen wirkt es wirklich so, als würde das Schloss aus Zucker bestehen. Wenn die Runner durch den Drachen oder eigenes Verschulden bewusstlos werden, so werden sie von fliegenden Affen ins Zuckerschloss gebracht, befinden sich aber bis zum aufwachen im Kerker.<sup>13</sup>

### Hinter den Kulissen

Der Traum ist von einem siebenjährigen Mädchen erträumt, daher werden sich die Runner keine Waffen, Drogen oder sonstiges erwachsenen Zeug herbeiwünschen können. Ansonsten können sie so gut wie alles bekommen, auch wenn es einen rosa Anstrich hat. Diese Welt wird versuchen auch den Runnern zu gefallen, weswegen schöne Erinnerungen oder geliebte Menschen hier auftauchen werden und versuchen die Runner zu bleiben zu bewegen. Seinen sie als Spielleiter kreativ und gehen sie ruhig auf die Hintergrundgeschichten der Charaktere ein. Die mögliche Abhängigkeit ist dabei eine folge dieser fantastischen Welt. Zero will nicht, dass die Runner Alice erreichen, da sie aber offensichtlich nicht von NewTech Seattle bzw. Renraku sind, wird er sie nicht sofort ausschalten wie er es mit den vorherigen Sicherheitskräften getan hat. Sollten die Spieler nicht sofort darauf kommen, dass die Prinzessinnen-Königin was mit Alice zu tun hat, so gib ihnen als Hoppelchen oder mit einem anderen NPC ruhig einige Hinweise. Auch wird der gelbe Gehweg ohne Hoppelchens Hilfe erscheinen, wenn sie einen NPC nach der Richtung zum Schloss fragen. Alle Programme ohne angegebene Werte lösen sich sofort auf, wenn sie angegriffen werden.

---

<sup>11</sup> Legale SimSinn Grundregelwerk Seite 416

<sup>12</sup> Siehe Anhang 1

<sup>13</sup> Siehe Anhang 3

## Szene 3 Das Zuckerschloss

Wenn sich die Runner dem Zuckerschloss<sup>14</sup> nähern sehen sie zunächst zwei Bunte Ritter<sup>15</sup> welche ihnen den Eingang versperren. Nur wenn sie ihre Waffen abgeben wird ihnen der Zutritt zu der Prinzessinnen-Königin gewährt. Hier haben die Runner mehrere Möglichkeiten das Schloss zu betreten, ohne dass sie ihre Waffen abgeben müssen. Zum einen können sie durch die Fenster des Schlosses einsteigen, was ihnen mit einer Akrobatik Wurf 2 Erfolge und einem Heimlichkeit Wurf 3 Erfolge auch unbemerkt gelingt. Außerdem können sie mit Überreden 4 Erfolgen die Wachen auch dazu überreden sie mit Waffen reinzulassen, solange sie einen guten Grund dazu haben. Zum Beispiel können sie sagen echte Ritter legen nie ihre Waffen ab oder dass diese Waffen Geschenke an die Prinzessinnen-Königin sind. Sollten sie den Kampf wählen, dann entsteigt jede Kampfrunde ein weiterer Bunter-Ritter dem Burggraben, solange bis die Runner besiegt und in den Kerker gebracht werden oder sie im Schloss verschwinden.

Eine weitere Möglichkeit ins Schloss zu gelangen ist natürlich sich gefangen nehmen zu lassen oder halt bewusstlos dahin gebracht zu werden. In dem Fall kommen die Runner ins Gefängnis und sehen dort neben einer karg eingerichteten Gefängniszelle auch 2 Dutzend Männer. Sie sind in Lumpen gekleidet und sabbern vor sich hin. Jeder Versuch mit ihnen zu reden oder sonst zu interagieren ist Zwecklos. Der Vorteil an diesem Kerker ist allerdings, dass er nicht bewacht wird und nur eine dicke Holztür die Gefangenen drin hält. Mit einem Schlösser knacken Wurf 2 Erfolge oder einem Angriff auf die Tür<sup>16</sup> können die Runner aus dem Kerker entkommen und befinden sich mitten im Schloss.

So oder so sollte der nächste Schritt der Runner der Thronsaal sein, wo sie der Prinzessinnen-Königin begegnen.



17

Vor ihnen auf einen Thron sitzt eine zauberhafte und zugleich schönes Mädchen, circa um die 16 Jahre alt, mit weißer Haut und einem weißen Kleid. Ihre Gestalt scheint manchmal mit dem Hintergrund zu verschwimmen und sie hält einen merkwürdigen Zauberstab in den Händen. Sie begrüßt die Runner freundlich in ihrem Schloss und fragt sie dann was ihr begehren ist. Schnell werden die Runner sehen, dass diese Person keine Ähnlichkeit mit dem Mädchen auf ihren Bild hat.

14 Siehe Anhang 3

15 Siehe Anhang 1

16 (Struktur 6 Panzerung 8)

17 <https://pixabay.com/de/k%C3%B6nigin-prinzessin-h%C3%BCbsch-sch%C3%B6n-1926991/>

Sollten sie der Prinzessinnen-Königin das Bild zeigen oder sie nach Alice fragen, wird sie ihnen sagen, dass dies ihr alter Körper war und sie ihn gegen dieses viel schönere Abbild von ihr ausgetauscht hatte. Mit einer Probe aus Askennen oder Matrixwahrnehmung 3 Erfolge können die Runner eine Emotionale bzw. Matrixverbindung von der Königin zu der Tür neben dem Thron entdecken. Auch wenn die Runner sie nach ihrem alten Körper fragen so können sie mit einem Menschenkenntnis-Wurf 3 Erfolge sehen, dass sie flüchtig zu der Tür geblickt hatte. Wenn die Runner nun so zu der Tür gehen wollen, so wird die Prinzessinnen-Königin wütend und sagt ihnen, dass sie ihr neues Leben viel lieber mag und sie sich gefälligst verschwinden sollen.

Sollten die Runner mit Gewalt zur Tür stürmen so ist sie verschlossen<sup>18</sup> und die Runner benötigen 4 Erfolge aus einen Schloss knacken Wurf um sie zu öffnen. Zusätzlich verschwinden nun alle erdachten Gegenstände der Runner und die Prinzessinnen-Königin greift sie an. Dazu ruft sie zwei rosa Drachen<sup>19</sup>, welche mit einem lauten Raafuu ihren Feueratem auf die Runner schicken und sie selbst beschießt die Runner mit ihrem Zauberstab. Diese Programme kämpfen solange bis sie oder die Runner besiegt sind. Eine Möglichkeit für die Runner diesem Kampf zu entkommen ist es durch die Tür zu fliehen, da ihnen dorthin kein Programm folgen wird.

Eine einfachere Lösung ist es Alice auf sozialen Weg dazu zu bringen mit ihnen zu gehen. Zum Beispiel könnten sie Alice dazu überreden mit ihnen zu kommen, wenn sie ihr sagen, wie sehr ihre Eltern sie vermissen (*4 Erfolge auf Überreden oder nur 2 Erfolge, wenn sie mithilfe ihrer Möglichkeiten im Traum, ihr Bilder ihrer weinenden Mutter oder ihres besorgten Vaters zeigen*). Auch können sie ihr drohen, dass dieser Traum nicht echt ist und sie sterben wird, wenn sie hier bleibt (*4 Erfolge auf Einschüchtern*). Sollten die Runner auf andere kreative Ideen kommen für eine friedliche Lösung so können sie als Spielleiter selber Würfe festlegen um den Runnern einen Erfolg zu gewähren. So oder so wird sich die Prinzessinnen-Königin dann auflösen und die Tür zum echten Körper von Alice öffnet sich.

### Im Turm der Schlafenden

Nachdem die Runner die Tür passiert haben kommen sie an eine Wendeltreppe, welche einen großen Turm hinauf führt. Am Ende sehen sie ein Himmelbett mit der schlafenden Alice darauf. Alle versuche sie zu wecken sind erfolglos. Wenn die Runner sich dem Mädchen nähern erscheint Zero<sup>20</sup> wieder, diesmal allerdings als Abbild seiner früheren echten Gestalt. Ein 35 jähriger Mann mit braunen Haaren und einer schmalen Statur.

Er sagt den Runnern nochmal, dass sie aus dem Traumraum verschwinden sollen und Alice hier lassen sollen. In seinen Augen ist Renraku und seine Tochterfirmen das Böse und er will Alice davor schützen eine Konzerndrohne zu werden. Sollten die Runner seinen richtigen Namen, dem Umstand seinen körperlichen Todes oder seinen Spitznamen Zero kennen, so ist er von ihrer Informationsbeschaffung beeindruckt und die Runner erhalten 2 Bonuswürfel auf soziale Interaktionen mit ihm.

Wenn die Runner ihn angreifen so wird er bis zum Tod seines jetzigen Lebens kämpfen, welcher auch eintritt, wenn sein geistiger Zustandsmonitor voll ist. Dabei wird er allerdings versuchen so gut es geht Alice vor Schaden zu bewahren. Wenn er sie besiegt, werden die Runner in den Kerker gebracht und kommen erst 22 Uhr wieder zu Bewusstsein. Sollten die Runner siegreich sein, so löst sich seine Gestalt auf und Zero findet seinen endgültigen Tod. Daraufhin sehen die Runner wie diese ganze Traumwelt langsam grau und düster wird und sie müssen mit der kleinen Alice wieder zur Eingangtür laufen, wo sie hergekommen sind. Dies wird auch wieder mindestens eine Stunde in Beschlag nehmen und wenn sie es nicht bis 22 Uhr schaffen ist der Run gescheitert.

Sollten die Runner allerdings versuchen mit Zero zu reden, so müssen sie schon gute Argumente bringen warum er sie gehen lassen sollte. Der Grund allein, dass sie sterben könnte wenn der Konzern um 22 Uhr den Strom abstellt reicht ihn nämlich nicht, da für ihn der Tod besser ist als das Leben bei einer Renraku Tochterfirma. Auch glaubt er sie könnte wie er ohne Körper in der Matrix weiterleben, da sie auch ein Technomancer ist. Wenn sie ihn auf die besorgten Eltern hinweisen, so

---

18 (Struktur 8 Panzerung 10)

19 Siehe Anhang 1

20 Siehe Anhang 1

wird er den Runnern deutlich machen wie schlecht Renraku in der Vergangenheit mit Technomancer umgesprungen ist und sie vielleicht sogar als Versuchsobjekt endet, wenn die Eltern über ihre Kräfte Bescheid wissen.

Die beste Möglichkeit ihn zu überzeugen wäre es zu sagen, dass sie ja nicht in dem Konzern bleiben muss. Runner die selber mal in einem Konzern waren könnten erzählen wie sie ausgestiegen sind und dass Alice diese Möglichkeit auch hat. Lassen sie als Spielleiter aber auch andere Ideen zu, die ihnen sinnvoll erscheinen, welche ihre Spieler haben um Zero zu überzeugen. Mit einem Überredens Wurf 5 Erfolge schaffen sie es dann, dass er Alice freiwillig gehen lässt. Noch dazu taucht jetzt direkt hinter den Runnern die Tür zum Zwischenraum auf und Zero verabschiedet sich in die Weiten der Matrix. Allerdings hinterlässt er den Runnern noch eine Notiz, wo in der Matrix sie ihn finden können und seine besten freundschaftlichen Glückwünsche.

### Hinter den Kulissen

Wenn die Runner das Zuckerschloss genauer erkunden wollen so stellen sie dieses als Wunschschloss jedes kleinen Mädchens da. Mit Schokoladenbrunnen und ganz viel rosa Plüschsachen, sein sie als Spielleiter kreativ (außer beim Kerker natürlich). Die Prinzessinnen-Königin ist eigentlich nicht auf Gewalt aus, allerdings will sie diesen Traum auch nicht verlassen. Daher versucht sie die Runner von der Tür zu Schlafurm fernzuhalten. Allerdings steckt hinter ihr auch ein kleines siebenjähriges Mädchen, was auch ihre Eltern vermisst. Daher ist es wesentlich einfacher sie zu überzeugen als Zero. Dieser ist von seinem Hass auf Renraku und deren Tochterfirmen so verblendet, dass er Alice großer Gefahr aussetzt. Ihn zu überzeugen ist schon eine größere Herausforderung und daher stellt eine friedliche Lösung mit ihm den perfekten Run da und die Runner erhalten mehr Karma, als wenn sie ihn töten würden.

## Szene 4 Abschluss

Sollten die Runner es nicht geschafft haben die kleine Alice vor 22 Uhr zu retten, dann wird Punkt 22 Uhr der Strom abgeschaltet und die Runner befinden sich in einem großen Raum. Sie erleiden 10G Auswurf-schock, welchen sie mit ihrer Willenskraft widerstehen dürfen. In dem Raum sind dann 2 Dutzend bewusstlose Sicherheitsleute, Ausrüstungsgegenständen die die Runner vielleicht in Laufe des Traums verloren hatten und die Leiche eines toten Mädchens, welches durch den Auswurf-schock gestorben ist. Jeder Versuch sie wiederzubeleben kommt zu spät und die Runner haben vielleicht schon eine Abhängigkeit von SimSinn. Egal wie gut die Argumente der Runner für ihr Versagen auch sind, Alexander Walker wird sofort zwanzig Männer seiner Sicherheitskräfte rufen, welche die Runner nach draußen begleiten und außer der Vorauszahlung werden sie mit leeren Händen dastehen.

Sollten die Runner erfolgreich sein, so wird in dem Zwischenraum in dem sie das Mädchen bringen sollten, hinter ihnen der Strom abgeschaltet und der Traum endet. Sie sehen 2 Dutzend bewusstlose Sicherheitsleute in den Ecken liegen und direkt hinter ihnen mögliche Ausrüstungsgegenstände, welche sie innerhalb des Traums verloren hatten. Das erste was passiert wenn die Tür aufgeht, ist das Maria Walker in den Raum stürmt und unter Tränen ihre Tochter aus den Armen der Runner nimmt. Daraufhin werden sie und ihre Tochter von bereits wartenden Ärzten zur Seite genommen und Alexander Walker beglückwünscht die Runner. Er gibt ihnen die versprochene Bezahlung, weißt die Runner aber nochmal darauf hin, stillschweigen über alles zu bewahren. Offengebliebene Fragen wird er nicht beantworten und sagt den Runnern nett aber bestimmend, dass sie doch jetzt bitte das Firmengelände verlassen sollen. Daraufhin verlassen die Runnern nun endgültig die wunderbare Traumwelt und müssen wieder ins kalte und dunkle Seattle zurückkehren. Kurz bevor die Runner durch die Tür verschwinden, hören sie die grade aufgewachte Alice zu ihrer Mutter sagen: „**Mama, Mama ich hatte einen ganz merkwürdigen Traum.**“

### **Belohnung:**

Die Runner erhalten die Vorauszahlung von 1000 Nuyen und bei Erfolg die versprochenen 10000 Nuyen (durch Verhandeln vielleicht sogar mehr). Außerdem erhalten sie Zero als 4/1 Connection, sollten sie den Konflikt mit ihm ohne Gewalt gelöst haben. Er mag zwar keinen festen Körper mehr haben, aber kann als Art KI in der Matrix den Runner durchaus hilfreich sein.

### **Karma:**

- +2 Karma fürs Überleben
  - +2 Karma wenn sie Alice retten konnten
  - +2 Karma für die Schwierigkeit des Abenteuers
  - +2 Karma sollten sie Zero gewaltlos überzeugt haben Alice gehen zu lassen.
  - 1 Karma sollte Alice richtiger Körper körperlichen Schaden erlitten haben
- (Verteilen sie Karma für gutes Rollenspiel, Drama, usw. nach eigenem Ermessen)*

### **Ruf:**

- + 1 Straßenruf, wenn sie aus dem Traum entkommen sind und Alice lebend mitgebracht haben.
- + 1 schlechter Ruf, wenn sie aus dem Traum entkommen sind, aber Alice gestorben ist.
- + 1 schlechter Ruf, wenn die Runner die 1000 Nuyen nehmen und verschwinden ohne das Jobangebot anzuhören.



# Beinarbeit

(Infos die aus Matrixsuchen, Connection oder Wissensfähigkeiten herausgefunden werden können)

## **Alexander Walker**

(Passende Connection: Konzernmann, Schieber oder Mr. Johnson) (Wissensfähigkeit: Konzerne, Mr. Johnson oder Konzernpolitik)

<u>Erfolge</u>	<u>Infos</u>
0	Arbeitet der nicht in Alis Dönerbude um die Ecke?
1	CEO von NewTech Seattle und verheiratet mit Maria Walker.
3	Arbeitet zur Zeit an einem Projekt namens Sweet Dreams, womit er seinen Konzern endlich in die A-Liga führen will.
5	Hat eine junge Tochter namens Alice die aber seit 2 Tagen in der Schule gefehlt hat. Hängt vielleicht damit zusammen, dass sie beim Projekt als Testperson teilnimmt.

## **NewTech Seattle**

(Passende Connection: Konzernmann, Matrixblogger oder Journalist) (Wissensfähigkeit: Konzerne, Renraku oder Wirtschaft)

<u>Erfolge</u>	<u>Infos</u>
0	Bauen die nicht diese Soycaf-Automaten?
2	Ein B Konzern hier in Seattle. Tochterfirma von Renraku. Arbeitet an einem Projekt namens „Sweet Dreams“.
3	Die wollen mit diesem neuen SimSinn Programm fett Kohle machen. Allerdings wurde die erste Vorführung unterbrochen.

## **Projekt Sweet Dreams**

(Passende Connection: Konzernmann, Matrixblogger oder Journalist) (Wissensfähigkeit: Matrixspiele, SimSinn oder Wirtschaft)

<u>Erfolge</u>	<u>Infos</u>
0	Ist das ne neue Droge?
2	Eine neue Art SimSinn Programm nur viel Intensiver!
4	Wird sogar mit Hilfe von Magie betrieben. Du gehst einfach in einen Raum und kannst dort alles machen, was du dir nur Vorstellen kannst.
5	Gibt wohl Probleme bei den Vorführung und die können den Raum nicht einfach abschalten ohne die Gehirne der Leute darin zu rösten.

## **Alice Walker**

(Passende Connection: Lehrer, Technomancer, Journalist) (Wissensfähigkeit: Konzerne oder Technomancer)

<u>Erfolge</u>	<u>Infos</u>
0	Alice wer?
4	Achtjähriges Kind Tochter von Alexander Walker dem CEO von NewTech Seattle.
6	Soll angebliche elektronisches Zeug um sich herum zum ausrasten bringen. Die Eltern wollen sie wohl irgendwo beim Mutterkonzern zur Untersuchung hinbringen.

## **Zero**

(Passende Connection: Technomancer, Matrixblogger oder Schieber) (Wissensfähigkeit: Technomancer, Matrix oder Matrixblogger)

<u>Erfolge</u>	<u>Infos</u>
0	Ist das nicht ne Zahl?
3	Heißt in Wirklichkeit Mike Lance. Ist ein Matrixblogger, welcher versucht so viel Dreck wie möglich über Renraku, bzw. deren Tochterfirmen herauszuholen. Behauptet von sich selber Technomancer zu sein, sein Matrixicon ist eine lila Katze.
6	Ist bei einem Einbruch bei NewTech Seattle ums Leben gekommen. Allerdings wurden nach seinem Tod noch einige Post auf seiner Seite veröffentlicht.

# Anhang 1

## **Alice Walker:** Mensch, Technomancer

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	Res	E
2	3	3	2	3	3	3	5	6	3	4

**Initiative:** 8+1w6

**Zustandsmonitor:** 9/10

**Limits:** Körper 3 /Geistig 4 /Sozial 7

**Panzerung:** 0

**Aktionsfähigkeiten:** Überreden 3, Gebräuche 3, Verkörpern 3, Vorführen 2, Verhandeln 2, Führung 1, Schwimmen 1, Laufen 1

**Wissensfähigkeiten:** Märchen 5, Sagen und Legenden 4, Konzerne 3, Matrixspiele 3, Matrix 2, Süßigkeiten 2, Wirtschaft 1, Konzernpolitik 1

**Sprachen:** Englisch M, Japanisch 2, Deutsch 1

**Resonanz:** Puppenspieler, Petze

**Vorteile:** Überlebenswille Stufe 1

**Nachteile:** Allergie Pollen leicht, Konzernbürger-SIN

**Ausrüstung:** Rosa Kleid 0 Panzerung, Kommlink; Fairlight Caliban, Silbercredstick mit 1988 Nuyen drauf,

**Waffen:** -

## **Alexander Walker:** Mensch, CEO

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	E
3	2	4	2	4	4	5	6	6	3

**Initiative:** 9+1w6

**Zustandsmonitor:** 10/10

**Limits:** Körper 4/ Geistig 6/ Sozial 8

**Panzerung:** 8

**Aktionsfähigkeiten:** Verhandeln 8, Überreden 7, Führung 7, Gebräuche 7, Computer 5, Software 5, Laufen 2, Akrobatik 2, Wahrnehmung 2, Schwimmen 1, Survival 1

**Wissensfähigkeiten:** Konzerne 6, Renraku 5, Wirtschaft 5, Politik 5, Konzernpolitik 5, Unterhaltungsmedien 4, Matrix 3, SimSinn 3, Cybertechnologie 3, Magietheorie 2, Ortskenntnis Seattle 2

**Sprachen:** Englisch M, Japanisch 6, Deutsch 3, Spanisch 2, Russisch 2, Portugiesisch 1

**Vorteile:** Soziales Chamäleon

**Nachteile:** Verpflichtungen 9 (Familie), Schlaflosigkeit, Konzernbürger-SIN

**Ausrüstung:** Kommlink; Fairlight Caliban, Actioneer Geschäftsanzug, 8 Silbercredstick mit 10000Nuyen drauf

**Waffen:** -

## **Zero (Mike Lance):** Technomancer

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	Res	E
4	4	4	3	5	6	5	3	6	6	4

**Initiative:** 9+ 4w6

**Zustandsmonitor:** 10/11

**Limits:** Körper 5/ Geistig 8/ Sozial 6

**Panzerung:** 0

**Aktionsfähigkeiten:** Computer 6, Hacken 5, Software 5, Hardware 5, Heimlichkeit 5, Kompilieren 5, Wahrnehmung 5, Dekompilieren 4, Registrieren 4, Überreden 4, Elektronische Kriegsführung 3, Matrixkampf 3, Heimlichkeit 3, Verkleiden 2, Unbewaffnet 1, Laufen 1

**Wissensfähigkeiten:** Journalismus 7, Matrix 6, Konzerne 6, Matrixblogger 4, Schattengemeinschaft 4, Matrixspiele 3, Technomancer 3, Konzernsicherheit 2, Wirtschaft 2

**Sprachen:** Englisch M, Spanisch 3, Or'zet 1

**Resonanz:** Puppenspieler, Resonanzspike, Resonanznebel, Signalsturm, Editor

**Vorteile:** Analytischer Geist, Fotografisches Gedächtnis, Vertrautes Terrain (Digitales Territorium)

**Nachteile:** Vorurteile Radikal Renrakubürger

**Waffen:** -

### **Die Prinzessinnen-Königin : Programm**

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	E
8	5	5	4	5	3	5	6	6	1

**Initiative:** 10+3w6

**Zustandsmonitor:** 12/11

**Limits:** Körper 8/ Geistig 6/ Sozial 7

**Panzerung:** 12

**Aktionsfähigkeiten:** Exotischer Fernkampf Zauberstab 7, Exotischer Nahkampf Zauberstab 7, Wahrnehmung 7, Akrobatik 7, Laufen 7, Unbewaffnet 7

**Sprachen:** Englisch M

**Ausrüstung:** Super hübsches Prinzessin Kleid 12 Panzerung, Ganz toll glitzernde Feenkrone, 1000 Goldmünzen mit rosa Einhornbildern drauf, ein Sack bunter Feenstaub,

**Waffen:** Zauberstab (Fernkampf: Schaden; 9G Elektroschaden, Präzi; 5, DK;-5)  
(Nahkampf Schaden STR+3G Elektroschaden, Präzi; körperlich, DK -5)

### **Bunte Ritter: Programm**

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	E
5	5	4	5	2	1	3	1	6	1

**Initiative:** 7+3w6

**Zustandsmonitor:** 11/9

**Limits:** Körper 7/ Geistig 3/ Sozial 4

**Panzerung:** 10

**Aktionsfähigkeiten:** Klingenwaffen 5, Wahrnehmung 5, Akrobatik 5, Laufen 5, Schwimmen 5, Unbewaffnet 5

**Sprachen:** Englisch M

**Ausrüstung:** Bunte Rüstung 10 Panzerung, Buntes Schwert

**Waffen:** Buntes Schwert (Schaden; STR+2G Elektroschaden, Präzi; 6, Reichweite; 1, DK;-5)

### **Rosa Drache: Programm**

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	E
10	7	7	10	5	1	5	2	6	1

**Initiative:** 12+3w6

**Zustandsmonitor:** 13/11

**Limits:** Körper 13/ Geistig 4/ Sozial 5

**Panzerung:** 14

**Aktionsfähigkeiten:** Exotischer Fernkampf (Drachenatem) 6, Unbewaffnet 6, Fliegen 6, Laufen 6, Wahrnehmung 6, Akrobatik 6

**Sprachen:** Englisch M

**Ausrüstung:** Drachenschuppen 14 Panzerung

**Waffen:** Klaue (Schaden; STR+0G Elektroschaden, Präzi; körperlich Reichweite; 2, DK;-5)

Drachenatem (Schaden; 12G Elektroschaden, Präzi; 5 DK;-5 Reichweite wie Schwere Pistole)

## **Anhang 2** **Aktuelle Nachrichten**

„**Neuigkeiten bei NewTech Seattle:** Gestern Nachmittag gab es bei der geplanten Vorführung ihres geplanten Projektes „Sweet Dreams“ anscheinend einige Schwierigkeiten. Der Konzern verweigert bis jetzt jede Stellungnahme aber aus sicheren Quellen ist uns bekannt, dass mehrere Sicherheitskräfte seit gestern Abend nicht wie geplant ihren Dienst beendet haben. Ob und wie dieses Projekt Auswirkungen auf sie, die Bürger Seattles haben könnte, ist bisher noch unsicher, aber es ist mal wieder bezeichnend für den Führungsstil von Renraku, dass seine Tochterfirmen keine Auskunft über mögliche Katastrophen an die Öffentlichkeit geben. Wir werden wieder darüber berichten, sobald wir neue Informationen haben.“

**Horizon: Wir wissen, was Sie denken!**

