

Shadowrun 5

# **Business and Humanity**

**Abenteuer aus dem Seattle Metroplex**

**Autor: Dshiny**

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

Einen Auftrag zu haben ist geradlinig, zwei eine Herausforderung, drei werden zum Chaos und langsam wird es kompliziert. Wer Zeit zum Träumen hat arbeitet nicht genug um seine Träume zu verwirklichen.

## Einleitung

Wir bewegen uns in einer Welt aus Schutt und Asche und beklagen uns über das, was andere tun oder getan haben aber fragen nicht, was wir getan haben. Die Welt ist heute ein Haufen Dreck aus Ruinen und menschlichen Abgründen. Wir haben eine Gesellschaft geschaffen, die sich gegenseitig zerstört mit dem Ziel - ja mit welchem Ziel eigentlich? Ruhm, Macht, Reichtum, Freiheit? Doch wozu - das ist uns allen wohl nicht klar und wir machen uns keine Gedanken darüber. Ich sitze hier auf dem höchsten



Dach der Stadt und blicke nach unten in die Lichter der Straßen, die alle Sterne am Himmel verdrängt haben. Keine Sterne, kein Mond, nur das Flackern der Lichter der Autos, die unten auf den Straßen unbarmherzig und ohrenbetäubend ihren Weg suchen. Schmutz und Staub wohin man sieht, der an der Haut kleben bleibt und einem das Gefühl gibt ein Teil von einem selbst zu sein. Wir haben uns daran gewöhnt, haben uns damit abgefunden, dass wir diese Welt zerstört haben und behaupten dennoch, die Spitze der Evolution zu sein...

Egal wo ich war, egal mit wem ich gesprochen habe - sie haben sich als Abschaum herausgestellt. Sie haben vergessen, was es bedeutet zu leben und ein Teil dieser Erde zu sein und sie vergaßen was Menschlichkeit ist. Es ist egal woher sie kommen, sie sind alle gleich. Die einen werfen mit Geld um sich und leben im Luxus. Sie geben ihr Geld für Dinge aus die kein Mensch braucht – weil sie es können und vergessen das Maß aller Dinge zu schätzen. Die Anderen leben von der Hand in den Mund. Sie tun alles um zu überleben und einen Teil des Kuchens abzubekommen und schrecken auch vor Gewalt nicht zurück. Ein Raub, ein Mord, ein Einbruch – es ist ihnen egal, solange sie sich selbst daran bereichern können. Alle zusammen können sie es unterbinden, aber sie tun es nicht. Sie sind blind für all das geworden, denn es war schon immer so und es wird auch immer so sein. Sie werden diese Welt zugrunde richten und werden es mit einem Lächeln tun, denn auch dann werden sie noch behaupten, nie einen Fehler gemacht zu haben.

Und doch folgt doch Jeder nur seinem eigenen Traum, egal was es kostet, nur um einmal glücklich zu sein. Für Menschlichkeit ist hier kein Platz – oder doch?

## Gut zu wissen...

Das Abenteuer beschäftigt sich mit mehreren Faktoren: Geld, Menschlichkeit und etwas Stress. Das Abenteuer besteht aus 4 Teilen (2 davon optional), die parallel nebeneinander laufen oder sich überschneiden.

Jeder der Aufträge könnte prinzipiell für sich selbst gespielt werden, allerdings wäre das ja langweilig. Also schauen wir doch mal, wie die Runner reagieren, wenn auf einmal mehrere Personen auf einmal etwas von ihnen wollen. Die Aufträge werden hier nacheinander gegliedert – eine gemeinsame Zeitlinie ist am Ende des Handouts enthalten.

Ausgelegt ist der Run für eine Gruppe von 3 – 4 Spieler und kann, je nach Spielerniveau, angepasst werden. Außerdem ist es von Vorteil, wenn sich die Gruppe bereits kennt. Ist dies nicht der Fall müssen einige Parameter (Wie zum Beispiel die Jobgespräche) angepasst werden. Allerdings ist das Abenteuer für magisch begabte Charaktere ungeeignet.

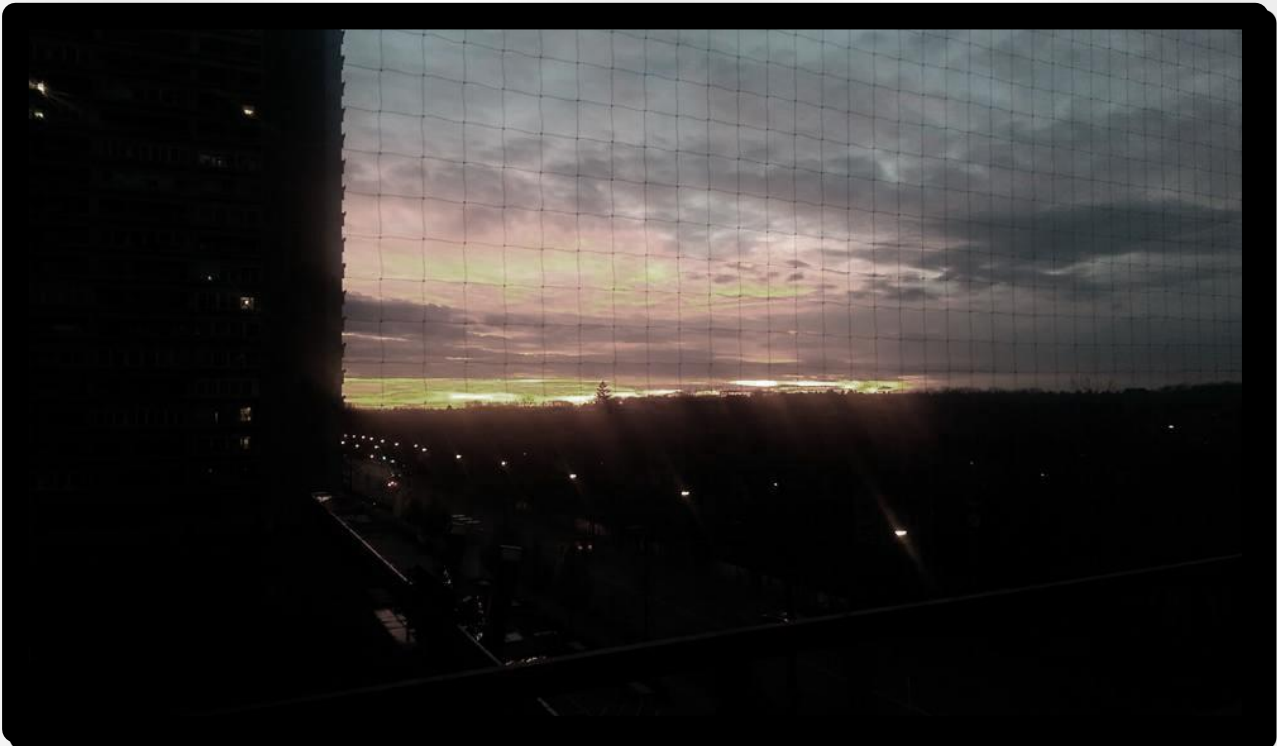
Auftrag 1 – Traum von Freiheit

Auftrag 2 – Traum von Sicherheit

Auftrag 3 – Traum von Familie

Auftrag 4 – Traum von Freundschaft

(Ab Seite 16 Handout & NSC)



## Traum von Freiheit

### Was, wenn sie wissen, was wir tun?

„Wofür zum Teufel bezahle ich euch minderbemittelte Idioten eigentlich?“ Die laute, tiefe Stimme von Marlon Wilson hallt durch den fast leeren Konferenzraum. Vor ihm stehen zwei Wachleute in Uniformen, und mit einem Gesichtsausdruck der wohl besagt, sie würden am liebsten im Erdboden versinken. Einen Augenblick Stille, dann eine Faust, welche mit einem lauten Donnern auf dem Glastisch landet. Ein Schreck durchzieht die beiden Männer - selten sieht man zwei so kräftig gebaute Männer verschüchtert wie kleine Mädchen. Jeder andere hätte wohl ein Grinsen nicht unterdrücken können, doch Marlons Miene bleibt hart – er ist wütend. „Haut ab, ich kümmerge mich drum.“ Seine Stimme ist immer noch von Zorn durchzogen – das würde sich wohl auch so schnell nicht ändern. Die Männer verlassen den Raum und Marlon lässt sich in einen Stuhl sinken. Wie zum Teufel kann er dieses Desaster noch verhindern? Es muss eine Lösung her und zwar schnell.

„Hallo Marlon, was kann ich für dich tun?“ die Stimme am anderen Ende der Leitung klingt nach guter Laune, fast schon fröhlich.

„Hey Clark, ich brauche ein Team – sofort.“

„Dir auch einen schönen guten Tag.“

„Dafür habe ich keine Zeit Clark, es ist dringend.“ Ungeduld spielt sich in Marlons Stimme wieder.

„Auf einer Skala von 1 bis...“

„SOFORT“, unterbricht er ihn.

„Ist ja schon gut.“, lenkt Clark ein. „Ich besorge dir ein Team, sag mir nur kurz worum es geht und wo ich sie hinschicken soll.“

### Die Mission im Überblick

Die „*Déjà-vu-Cooperation*“, ein neuer Konzern, versucht EVO Konkurrenz zu machen. Der Konzern bietet seinen Kunden an ihr Leben durch das nachzüchten lebenswichtiger Organe retten oder gar einen „Verjüngungsprozess“ starten zu können. Um ihre Techniken und Methoden macht der Konzern jedoch ein Geheimnis – aufgrund von Wirtschaftsspionage – lautet die öffentliche Stellungnahme. Die Methoden dieses Konzerns sind jedoch entgegen jeder Ethik und werden nur aus diesem Grund unter Verschluss gehalten. Der Konzern züchtet Klone seiner Kunden um dann die Organe zu entnehmen und den Kunden zu transplantieren. Die Kunden bekommen davon selbstverständlich nichts mit. Auch Wunschkinder stehen auf der Liste der Unternehmensleistungen.

Nun sind jedoch zwei/vier der Subjekte ausgebrochen – das sorgt für Schwierigkeiten, denn es könnte das Unternehmen von heute auf Morgen in den Ruin reißen. Marlon Wilson, der Inhaber des Konzerns, will dies jedoch in keinem Fall zulassen.

*(ANMERKUNG: Der Run kann auf zwei Varianten gespielt werden. Grundsätzlich sind zwei Personen ausgebrochen. Wenn du als Spielleiter die Charaktere allerdings kennst, kannst du durchaus auch 4 Klone „fliehen“ lassen und zwei davon als SC-Klone auftauchen lassen. Durch eine Kooperation der Konzerne ist das Genmaterial im Regelfall vorhanden, oder auch wenn die Charaktere in der Vergangenheit mal einen Fehler gemacht haben / eine echte SIN besitzen.)*



### Die Déjà-vu-Cooperation

Der Konzern existiert seit etwa 3 Jahren und begann vor etwa einem Jahr mit der Werbung um seine Produkte. Zuvor wurde nur Sponsoring betrieben um die Forschung zu finanzieren. Der Konzernsitz befindet sich außerhalb von Seattle, in einer Einöde von Salish Shidhe Council - fernab der Zivilisation.

Die Klone leben in dem Unternehmenssitz und werden vollständig von der Außenwelt abgeschottet. Sie tragen alle die gleiche Kleidung, die Umgebung ist sauber und sie gehen einer monotonen Arbeit nach. Ihr Leben ist stark reglementiert und wird streng überwacht. Um die Klone ruhigzustellen wird das Leben dort stark abgeschottet. Es gibt für sie keine Außenwelt. Klone die verschwinden, weil sie für den Kunden benötigt werden, werden offiziell „versetzt“ und kommen in eine andere Abteilung innerhalb der Anlage.

Die Alpha-Reihe der Klone ist eine „Testreihe“, in welcher keine Kundenobjekte gezüchtet wurden, sondern lediglich Genmaterial aus der Datenbank verwendet wurde. (Aus dieser Reihe sind eventuelle SC-Klone.) Erst ab der Beta-Reihe handelt es sich um Kundenobjekte.

Die Klone sind grundsätzlich wie kleine Kinder was die Errungenschaften der sechsten Welt angeht. Sie sind untereinander sozialisiert, besitzen allerdings maximal rudimentäres technisches Verständnis und der Sinn für Geld fehlt ihnen komplett. Die Klone haben weder Bio- noch Cyberware.

### Szene 1: Der Auftrag

Einer der Runner erhält einen Anruf von seinem Schieber. *„Hey Chummer, ich hab hier was Großes für dich – geht wohl grob um das finden und einsammeln von bestimmten Personen - haste Interesse? Ja? Sehr gut. Ich gebe dir eine Adresse durch, dort sollst du dich in einer Stunde mit dem Johnson treffen. Wichtig hierbei: Bring deine Kollegen ruhig mit, aber er will EINEN Ansprechpartner – nicht 5, das hat er ausdrücklich gewünscht. Er ist sehr eigen aber zahlt gut. Am liebsten wäre es ihm wohl, du würdest alleine kommen. Termin ist heute (Freitag) um 18:30 Uhr“*

Der Runner erhält eine Adresse von einer Bar in Auburn - das „Joey’s“. Er soll nach etwas Privatsphäre fragen. Der Runner wird dann nach kurzem Smalltalk von der Kellnerin in ein Hinterzimmer gebracht.

*(ANMERKUNG: Eine zeitliche Verschiebung des Treffens ist aufgrund des Zeitdrucks nicht möglich. Sollten die Runner damit Probleme haben bietet der Johnson den Runnern an, jedem 200 Nuyen nur dafür zu zahlen, dass sie sich sofort Zeit nehmen.)*

## Joey's Tavern

**Joey's Tavern** ist eine kleine urige Kneipe in 215 Pioneer St unweit des Montgomery Parks in Enumclaw, Auburn. Das *Joey's* ist täglich, außer mittwochs, von 19:00 bis 24:00 Uhr wochentags bzw. 02:30 Uhr am Wochenende geöffnet. Es wird ein Sortiment an alkoholischen und nichtalkoholischen Getränken sowie Kleinigkeiten zu Essen geboten. An den Wochenenden sorgen außerdem immer wieder Musiker aus der Nachbarschaft für Unterhaltung.

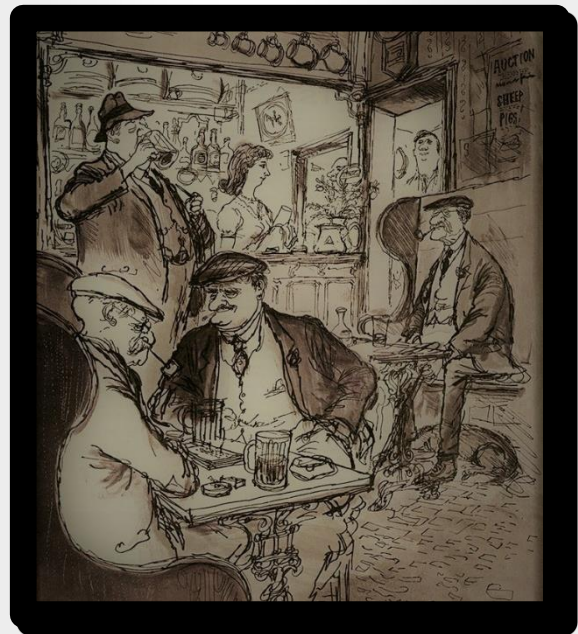
**Die Einrichtung** des *Joey's* besteht aus rustikalen Holzimitatmöbeln und erinnert an die irischen Pubs, wie es sie um die Jahrtausendwende in Großbritannien gab. Es gibt eine lange Bar mit einer Auswahl an Getränkeflaschen und einer Durchreiche zur Küche dahinter, mehrere Tische für vier bis sechs Personen und eine kleine Freifläche, die als Bühne für Livebands genutzt wird. Eine Tür führt zu den Toiletten, zum Lager, dem Büro und der Küche, eine andere Tür führt zu einem Hinterzimmer.

**Die Besitzerin** der Kneipe ist Joanna McCarthy. Neben ihr arbeiten noch die Kellnerinnen Karen Mitchell und Charlotte Ironside sowie der Ork Jimmy Santiago in *Joey's Tavern*.

Einen Türsteher sucht man vergebens, doch dank der schützenden Hand der Mafia kommt es so gut wie nie zu größeren Schwierigkeiten. Und falls doch mal ein Gast einen Drink zu viel hatte, sorgt Jimmy wieder für Ruhe.

### Angestellte

Joanna "Joey" McCarthy, Besitzerin  
Charlotte Ironside, Kellnerin  
Karen Mitchell, Kellnerin  
Jimmy Santiago (Ork), Hausmeister, Koch und Rausschmeißer



Tagsüber ist hier nicht sonderlich viel los, erst in den Abendstunden füllen sich langsam die Tische - auch wenn er Ork in der Ecke so wirkt, als wäre er auf der Bank festgewachsen.

Sollten sich die Runner mit einer Person in der Bar anlegen tritt Jimmy auf den Plan und schmeißt sie raus. Mit ein bisschen Fingerspitzengefühl bekommen sie ihn zwar dazu sie wieder reinzulassen, allerdings behält er sie im Auge und ist nicht gut auf die Gruppe zu sprechen.

### Jimmy Santiago (Ork)

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
	4	4	4	4	4	3	4	4	3	5,7
<b>Initiative</b>	8+1W6									
<b>Monitor</b>	10/10									
<b>Limits</b>	Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 6									
<b>Panzerung</b>	12									
<b>Vorteile</b>	Zähigkeit [KON +1 für Schadenswiderstandsproben]									
<b>Fertigkeiten</b>	Einschüchtern 4, Gebräuche (Straße) 4 (+2), Klingenwaffen 3, Pistolen 3, Waffenloser Kampf 5, Wurfwaffen 2									
<b>Waffen</b>	Browning Ultra-Power [Schwere Pistole   Präz. 5(6)   Schaden 8K   DK -1   HM   RK -   10(s)]									
	Messer [Klingenwaffe   Präz. 5   Reichweite -   Schaden 5K   DK -1]									



### **Das Treffen mit dem Johnson**

Im Hinterzimmer steht ein großer Tisch mit sechs Stühlen, am Fenster steht ein Mann und blickt nach draußen. Er ist ein Mensch in einem teuren Anzug, groß gewachsen und nach hinten geföhnten Haare. Sein Alter würde man auf 45 Jahre schätzen.

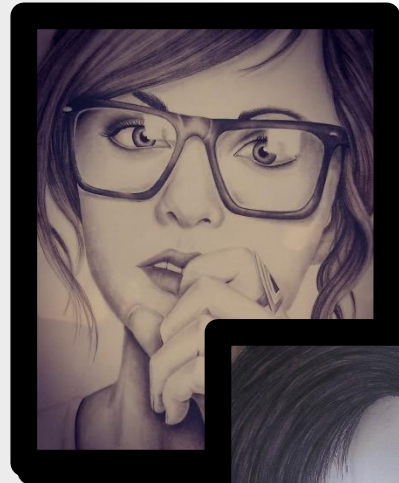
*„Ah, schön sie zu sehen. Ich würde sie ja fragen, ob sie eine gute Anreise hatten, aber ich würde das Geplänkel lieber sein lassen und gleich zum Punkt kommen. Der Auftrag, den ich für sie habe, beinhaltet das Aufspüren und Festsetzen von 4 Individuen, welche bedauerlicherweise abhandengekommen sind. Genauere Details würde ich gerne zurückhalten, bis sie den Auftrag tatsächlich angenommen haben. Wir wollen die Öffentlichkeit damit nicht betrauen, ich denke das verstehen sie. Alles was hier besprochen wird unterliegt strengster Geheimhaltung. Für sie relevant ist: lebend oder Tod ist nicht wichtig, lebend wird bevorzugt. Außerdem bekommen sie den Standort der Individuen.“*

Bezahlung gesamt: 30.000 ¥ - 40.000 ¥  
+ 5.000 ¥ Spesen im Voraus

*„Ihr Auftraggeber bin ich in Vertretung für die Déjà-vu-Cooperation. Dass Sie noch nichts von uns gehört haben wundert mich kaum. Wir beschäftigen uns mit dem nachzüchten von lebenswichtigen Organen. Leider sind die Forschungen nicht so perfekt gelaufen wie gewünscht. Wir stellten fest, dass die Organe nicht in Petrischale überleben konnten, zumindest nicht in der Form, die wir für unsere Kunden benötigten. So stellten wir unser Konzept um und züchteten die Organe in lebenden Objekten heran.*

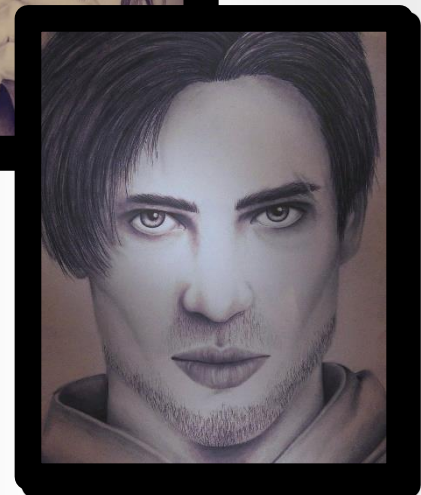
*Die 4 Individuen sind aus unserer Firmenzentrale ausgebrochen und sind nun wahrscheinlich auf dem Weg nach Seattle. Zwei der Objekte sind aus der Alpha-Testreihe und keine Kundenobjekte, sondern rein aus Versuchszwecken gezüchtet worden. Sie sollten eigentlich schon lange beendet sein. Daher gibt es über diese beiden Individuen auch kein Datenmaterial. Die anderen bei-*

*den Objekte liegen vollständig in der Datenbank ab, ihr Profil kann ich ihnen zur Verfügung stellen.“*



**BetaX3**  
Original:  
Jody Elyot

**DeltaX1**  
Original:  
James  
Williams



Zu AlphaX7 und AlfaX21 gibt es keine Informationen.

*„Beide Objekte sind nur wenige Monate alt. Ihre Geister sind die von kleinen Kindern. Sie werden sich in der Welt nicht zurecht finden, was ihnen die Arbeit erleichtern dürfte. Außerdem führen sie einen Ortungschip mit sich, welche auch weiterhin aktiv sein sollte. Die Daten erhalten sie ebenfalls von mir. Ich gehe nicht davon aus, dass die Subjekte sich trennen werden, somit sollten sie über die Individuen auch die anderen beiden Subjekte aus der Testreihe ausfindig machen können.*

*Wann sie sich darum kümmern bleibt Ihnen überlassen – ABER: die Öffentlichkeit soll nichts davon mitbekommen. Ich verlange absolute Verschwiegenheit und einen Auftragsabschluss, bevor die Öffentlichkeit etwas davon mitbekommt.“*

## Traum von Sicherheit

---

### Szene 2: Nächstenliebe

Das Joey's bekommt am Freitag um 18:00 Uhr eine Bombendrohung – mehr oder weniger Oldschool auf einem AR-Papier.

*„Schließt euren Laden für vier Monate, sonst fliegt das ganze Gebäude mit euch zusammen in die Luft. Ihr haben Zeit bis Sonntag 12:00 Uhr“*

Die Inhaberin Joanna ist verzweifelt darüber und weis sich tatsächlich nicht zu helfen. Sie führt einige Telefonate mit Freunden und Kontakten, jedoch scheint niemand daran großes Interesse zu haben.

*(ANMERKUNG: Die Runner sollen ruhig vor und nach dem Treffen mitbekommen, dass hier etwas nicht stimmt)*

Da sich Joanna denken kann was für ein Gespräch in ihrem Hinterzimmer geführt wurde fängt sie die Runner nach dem Termin ab und bittet sie um Hilfe. Sie ist verzweifelt. Weder hat sie das Geld, die Kneipe für vier Monate dicht zu machen, noch kann sie dem Team eine wirkliche Bezahlung bieten. Allerdings bietet sie ihnen Freigetränke auf Lebenszeit an, wenn sie ihr helfen.

*(ANMERKUNG: Gehe hier als Spielleiter aktiv auf die emotionale Ebene. Mal sehen, ob deine Runner etwas für andere Menschen übrig haben)*

#### **Hinter den Kulissen**

Im Haus selbst findet sich keine Bombe, aber mit einer guten Wahrnehmungsprobe (4) finden sie versteckte Kameras in den Ecken, welche jeden einzelnen Raum zu überwachen scheinen.

Die Bombe selbst findet sich direkt unter der Bar in der Kanalisation. Sie hat einen Fernzünder Stufe 6. Die Bombe sieht selbstgebastelt aus und wirkt alles andere als professionell.

Vorort treffen sie niemanden, der wirklich verdächtig wirkt. Allerdings kommt einer der Kellnerinnen (*Charlotte*) das Ganze sehr komisch vor und sie zieht sich immer mehr zurück - vielleicht liegt das an der Panik oder fühlt sie sich schuldig? - schwer zu sagen. Sie fordert auf jeden Fall frei zu bekommen.

**Bei dem Täter** handelt es sich um den Freund von Charlotte, der Kellnerin im Joey's. Er wollte mehr Zeit mit seiner Freundin haben und unterstellte ihr gleichzeitig eine Affäre mit ihrem Kollegen Jimmy. Um sie zumindest für eine gewisse Zeit für sich alleine zu haben möchte er, dass das Joeys schließt – wenn auch erst mal nur für eine gewisse Zeit.

#### **NSC**

Joanna "Joey" McCarthy, Besitzerin  
Charlotte Ironside, Kellnerin  
Karen Mitchell, Kellnerin  
Jimmy Santiago (Ork), Hausmeister, Koch und Rausschmeißer  
Sammy Wayett, Freund von Charlotte

*(ANMERKUNG: Die Deadline für diesen Auftrag läuft bis Sonntag 12:00 Uhr. Wurde bis dahin von den Runnern nichts unternommen fliegt die Bar in die Luft – Opfer sind nicht ausgeschlossen.)*



## Traum von Freiheit

### Szene 3: die Suche in Salish Council

Das Tracking der Zielpersonen ist auf 15 Minuten eingestellt. Die Zielpersonen bewegen sich weg von dem Standort des Konzerns durch die Pampa. Plötzlich ändert sich die Geschwindigkeit ihrer Bewegungen, sie scheinen wohl mit dem Auto unterwegs zu sein. Um 22:15 Uhr stagniert das Signal mitten in der Pampa, auf der Karte ist dort nichts eingezeichnet. Sollten sich die Runner Zeit lassen bewegt sich das Signal ab 08:00 Uhr morgens (Samstag) weiter. (Weiter in Szene 4)

Fahren die Runner noch in der Nacht hin finden sie dort ein kleines Dorf mit weniger als 10 Häusern und einer Tankstelle. Das Signal ist nicht exakt, weshalb die Runner den Standort zunächst nur auf das Dorf eingrenzen können.

Bevor sie dort ankommen haben sie allerdings noch mit ein paar Herausforderungen zu kämpfen. Unter anderem müssen sie über die Grenze kommen und die Grenzposten sind in ihren Kontrollen sehr streng und nicht bestechlich (Scanner Stufe 4).

Sollte ihnen etwas komisch vorkommen nehmen sie das Fahrzeug auseinander. Auf einen Kampf sollten sich die Runner hier nicht einlassen, da binnen weniger Minuten die Verstärkung anrückt.

#### Grenzsicherheit

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	4	4 (6)	3	4	3	5	4	3	5,1
Initiative		9(11)+1W6							
Monitor		10/10							
Limits		Körperlich 5(6), Geistig 5, Sozial 6							
Panzerung		14							
Fertigkeiten		Einschüchtern 4, Führung 5, Nahkampf-Gruppe 6, Pistolen 6, Schleichen 2, Schnellfeuerwaffen 3, Wahrnehmung 4							
Waffen		Ares Predator V [Schwere Pistole   Präz. 5(7)   DK -1   HM   RK -   15(s)] Betäubungsschlagstock [Knüppel   Präz. 4   Reichweite 1   Schaden 9G(e)   DK -5   10 Ladungen]							

#### „Wo zum Teufel sind wir?“

Einöde ist wohl das treffendste Wort für diesen Ort. Die Strecke dorthin von Seattle aus fühlt sich wie eine Ewigkeit an und zur Orientierung dienen ausschließlich ein paar Bäume, Steine, Sand und Staub. Niemand will hier leben und genauso fühlt es sich an. Die Dörfer, an welchen ihr vorbei kommt wirken dunkel, heruntergekommen und verlassen. Umso weiter ihr fahrt umso schlechter wird auch der Empfang zur Matrix – wozu sollte man das hier auch brauchen...



#### Das Dorf

Technik gibt es hier kaum und der Empfang zur Matrix ist mies (Rauschen 5).

Die Häuser in diesem Dorf sind Großteils aus Holz, heruntergekommen und alt. Auch die Einwohner haben ihre besten Jahre bereits hinter sich. An der Tankstelle arbeitet eine alte Zwergin namens Lorie, die an ihrer Arbeit weniger interessiert ist als am Alkohol.

Die Tankstelle ist kameraüberwacht. Sollten die Runner sich Zugriff auf darauf verschaffen (reden / hacken (Gerätestufe 5) / etc.) sehen sie ein Fahrzeug (Thundercloud Morgan), in welchem durch die Windschutzscheibe eines der Ziele zu erkennen ist.

### Hinter den Kulissen

Das Dorf ist eingesennt und kennt sich. Sie sind sie Fremden gegenüber sehr misstrauisch und verschlossen. Einige von ihnen arbeiten für die Déjà-vu-Cooperation, da es wenig Arbeitgeber gibt, die hier etwas aufgebaut haben. Diese Dorfbewohner kennen die Zielpersonen und helfen ihnen.

Hier eine Übernachtungsmöglichkeit zu finden ist schwierig – wenn die Runner es aber unbedingt wollen können sie an der Tankstelle ein Zelt auftreiben. In eines der Häuser werden sie nicht gelassen (außer sie wenden Gewalt an).

### Wer sucht der findet

Sie können das Auto mit ein bisschen rumfragen einem gewissen Cole Bennet zuordnet und sein Haus ausmachen. Das Haus besteht aus einem kleinen Wohnhaus und einer großen Scheune daneben, die zu einer Werkstatt umfunktioniert wurde. Abgeschlossen ist hier nichts.

Gehen sie hinein flüchten die Zielpersonen durch die Hintertüre. Die Runner werden von 4 Freunden der Individuen aufgehalten und angegriffen. Je nachdem wie die Runner sich anstellen können sie einen oder mehrere der Zielpersonen bereits dort festsetzen, dies sollte jedoch nicht der Standardfall sein. In der Regel sollen die Zielpersonen flüchten können – und wenn das bedeutet, ihnen mehr Freunde zur Seite zu stellen, die die Runner in Schach halten.

### Cole Bennet

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	4	3	4	3	5	3	3	2	5,7
<b>Initiative</b>		6+1W6							
<b>Monitor</b>		10/10							
<b>Limits</b>		Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 5							
<b>Panzerung</b>		0							
<b>Fertigkeiten</b>		Einschüchtern 1, Nahkampf-Gruppe 1, Pistolen 5, Schleichen 2, Waffenloser Kampf 3, Mechanik-Gruppe 6, Wahrnehmung 5							
<b>Waffen</b>		Ares Predator V [Schwere Pistole   Präz. 5(7)   DK -1   HM   RK -   15(s)]  Colt America L36 [Leichte Pistole   Präz. 7   Schaden 7K   DK -   HM   RK -   11(s)]  Messer [Klingenwaffe   Präz. 5   Reichweite -   Schaden 5K   DK -1]							

**Cole** ist eigentlich Mechaniker und für die Wartung der Betriebsanlagen bei der Déjà-vu-Cooperation zuständig. Er kennt die Klone. Er unterstützt sie, würde allerdings nicht sein eigenes Leben dafür opfern (wenn er die Wahl hat). Er weiß, dass das ihr Ziel Seattle ist.

### Schläger

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	4	4	4	4	3	4	4	3	5,7
<b>Initiative</b>		8+1W6							
<b>Monitor</b>		10/10							
<b>Limits</b>		Körperlich 6, Geistig 5, Sozial 6							
<b>Panzerung</b>		9							
<b>Fertigkeiten</b>		Klingenwaffen 3, Pistolen 4, Waffenloser Kampf 2, Knüppel 2							
<b>Waffen</b>		Knüppel [Knüppel   Präz. 4   Reichweite 1   Schaden 6K   DK -]  Colt America L36 [Leichte Pistole   Präz. 7   Schaden 7K   DK -   HM   RK -   11(s)]  Messer [Klingenwaffe   Präz. 5   Reichweite -   Schaden 5K   DK -1]							

## Traum von Freiheit

### Szene 4: die Entscheidung

Ab diesem Zeitpunkt (wenn die Runner noch nichts getan haben am Samstag 8 Uhr morgens) trennen sich die Signale der Chips der Zielpersonen. BetaX3 bewegt sich in schneller Geschwindigkeit Richtung Seattle, DeltaX1 in Richtung von Bellingham. Sie Runner müssen sich entscheiden wem sie folgen. Sollten sie direkt in dem Dorf die Zielpersonen versuchen zu stellen trennen sich ab diesem Zeitpunkt die Signale bereits.

*Da dieses Szenario nicht geplant werden kann wird hier der Weg der Zielpersonen beschrieben:*

#### **BetaX3**

BetaX3 bewegt sich (mit AlphaX7) in Richtung Seattle mit einem alten Truck. Der Sie fahren bis zur Grenze. Dort fällt auf, dass sie weder ein Komlink noch eine SIN bei sich tragen und auch nicht wissen was es ist. Sie versuchen abzuhausen, werden aber gefasst. An der Grenze werden sie ins „Gefängnis“ gesperrt. Dort wird die Identität von BetaX3 geprüft und sie bekommt ihren richtigen Namen mit (Jody Elyot) sowie die Adresse. Sie fliehen aus der Haft durch einen kleinen Trick und machen sich weiter auf nach Seattle, die Polizei auf ihrer Spur.

Ihr Ziel ist die Adresse von Jody Elyot. Als sie dort ankommen ist die kleine Tochter (Diana – 4 Jahre) alleine zuhause. Sie tun alles, um das Kind ruhig zu halten, denn es hält Jody für ihre Mutter. Das Kind nicht alleine zurücklassen wollend nehmen sie sie einfach kurzerhand mit und machen sich mit ihr zusammen auf den Weg ins Krankenhaus. Dort gibt sich BetaX3 als ihre Tante, bzw. Schwester von Jody aus,

was ihr aufgrund des Kindes auch gelingt. Aber auch hier fällt die fehlende SIN auf, was zur Folge hat, dass sie zwar die Möglichkeit bekommt, mit Jody zu sprechen, jedoch die Polizei verständigt wird, die auch kurz danach eintrifft.

*(ANMERKUNG: Das Gespräch zwischen Jody und BetaX3 ist sehr emotional. Jody bemerkt, was oder wer ihr das Leben retten soll und gibt BetaX3 „frei“, unter der Voraussetzung, dass sie sich um ihr Kind kümmert. Nur Minuten später nimmt sie sich das Leben. Kaum das das passiert ist treffen in dem Krankenzimmer die Polizisten ein, sehen die tote Frau und ihren Klon neben dem Bett stehen. Sie nehmen sie und das Kind fest um Nachforschungen anzustellen.)*

Die Runner können jederzeit dazwischen gehen, je nachdem wann sie die Zielperson erwischen.



AlphaX7 wäre in diesem Fall der Klon eines Spielercharakters und ist optional. Er ähnelt dem Spielercharakter bis auf letzte, das einzige was fehlt sind eventuelle Einbauten und seine Erinnerungen. Er liebt BetaX3 und würde alles für sie tun.



### DeltaX1

DeltaX1 (und AlphaX21) bewegen sich mit einem Kleinwagen in Richtung Bellingham, da sie dort das Gegenstück von DeltaX1 vermuten. Da der Wagen gesichert ist strahlt ab diesem Zeitpunkt kein Signal mehr aus, welches die Runner verfolgen können.

Auf dem Weg nach Bellingham halten sie zweimal an um zu tanken und fahren weg ohne gezahlt zu haben – sie haben schließlich weder SIN noch Nuyen – über die Berichterstattung in den Medien (Matrixsuche (3)) können sie daher verfolgt werden. Auch hier ist die Polizei relativ schnell hinter ihnen her. Bellingham angekommen haben sie aber immer noch keine Adresse.

Daher entführen sie kurzerhand einen Passanten, damit er Ihnen hilft, die Adresse herauszufinden. Nachdem das nichts nützt setzen sie den Passanten unter Druck, nehmen sein Haus für sich ein und fesseln ihn. Erst sein Bruder, welcher zu Besuch kommt (und bei der Polizei arbeitet) liefert ihnen unter Druck und körperlicher Gewalt, die Adresse, die die beiden Suchen. Es ist eine Adresse außerhalb von Bellingham.

Sie fahren sofort weiter ohne darauf zu achten, dass ihre Opfer noch handlungsfähig sind. Hier ist auch kurzzeitig das Signal wieder sichtbar, bevor es endgültig verschwindet. Sie kommen wenig später bei der Adresse von James Williams an. Dort treffen sie auf das Gegenstück von DeltaX1. James ist jedoch deutlich älter und geschockt, von dem was er sieht. DeltaX1 und Alpha Seven versuchen ihm klar zu machen, was sie wollen – sie wollen den Konzern zu Fall bringen. James willigt ein ihnen zu helfen, setzt jedoch einen Notruf an den Konzern ab. Sie machen sich zusammen auf den Weg zu einem Fernsehstudio, um die Geschichte publik zu machen, doch James lotst sie auf die falsche Fährte und sie landen irgendwo im Nirgendwo.

Die Runner können sie dorthin verfolgen, da ihr Johnson ihnen diese Information mies gelaunt weitergegeben hat.



Dort versuchen dann die Klone die Runner davon zu überzeugen, dass sie sich ihrer Sache anschließen müssen. Machen sie dies nicht, kommt es zum Kampf. Leben mitnehmen wird schwierig. Zu allem Überfluss müssen sich die Runner hier auch noch mit der Polizei rumschlagen, die den Individuen inzwischen auch sehr auf den Fersen ist (*Tankstellenraub, Autounfälle, Entführung, etc.*)

## Traum von Freiheit

---

### Szene 6:

#### Der Abschluss

---

Wenn die Runner es geschafft haben die vier Zielpersonen festzusetzen stehen sie abermals vor einer Entscheidung – was nun?

Die Reaktion der Runner ist hier sehr entscheidend, denn sie können sich nun überlegen, ob sie die Zielpersonen (inklusive sich selbst) dem Johnson übergeben oder ihnen helfen.

#### Übergabe an den Johnson

*„Ich hab noch nie nen Johnson beschissen und ich werde heute nicht damit anfangen!“*

Entscheiden sich die Runner den Johnson anzurufen hebt dieser nach wenigen Sekunden ab. Er ist erfreut über den positiven Abschluss des Auftrags und benennt den Runnern eine Adresse in Bellingham sowie eine in Seattle – die Runner können sich aussuchen, wo sie die Zielpersonen abgeben möchten.

Zur Übergabe kommt der Johnson mit 4 Leibwächtern in schweren Panzerungen und gepanzerten Fahrzeugen. Er nimmt die Zielpersonen entgegen und bedankt sich recht kühl bei den Runnern – ist aber durchaus zufrieden (sofern niemand außer dem Team etwas mitbekommen hat)

Sollte die Öffentlichkeit etwas mitbekommen haben bemängelt er dies – sofern es aber seinem Konzern keinen zu großen Schaden zugefügt hat - reitet er nicht weiter darauf herum. Bei größerem Schaden sind die Jobparameter nicht erfüllt und die Bezahlung wird nur teilweise ausgezahlt. Außerdem erhalten die Runner einen Punkt schlechten Ruf aufgrund unsauberer / unzuverlässiger Arbeit.

#### Kein Abschluss

*„Hey Cummer, das können wir nicht bringen, wir müssen ihnen helfen!“*

Wenn deine Runner sich tatsächlich für diesen Weg entscheiden, bleibt nur der Weg an die Öffentlichkeit. Der Johnson wird davon nicht begeistert sein und die Charaktere erhalten einen Punkt schlechten Ruf. Allerdings können sie sich sicher sein etwas Gutes getan zu haben.

Wenn sie tatsächlich auf die Idee kommen den Konzern direkt angreifen zu wollen ist das auch eine valide Möglichkeit, allerdings ist das wohl einen eigenständigen Run wert.

## Nach dem Abenteuer

---

#### Geld

- Je nach Verhandlungswert zwischen 30.000¥ und 40.000¥ für die Gruppe
- 200¥ als Anreiz, wenn die Runner unwillig sind, einem kurzfristigen Treffen zuzustimmen (*siehe Szene 1*)

#### Karma

- Siehe Berechnungstabelle (*Grundregelwerk Seite 376*)

## Traum von Familie

(optional)

### Was man nicht planen kann...

*„Mein Sohn, wie lange haben wir uns jetzt schon nicht mehr gesehen? Drei Jahre? Oder waren es vier?“*

*„Mutter, du warst erst vor ein paar Monaten da und hast mein Erspartes aus dem Nachttisch geklaut...“*

*„Ach nein, das kann nicht sein, daran würde ich mich doch erinnern. Aber wo wir uns so lange nicht gesehen haben – ich bin in der Stadt, gehen wir was essen?“*

Dieses Kapitel ist kein eigenständiger Auftrag, sondern ein optionales Angebot. Es handelt sich um eine persönliche Herausforderung für einen der Runner. Die Mutter eines der Spieler meldet sich telefonisch und möchte ihn besuchen / essen gehen.

Geht der Runner nicht an das Telefon wird sie penetranter. Sie schreibt Nachrichten und ruft immer wieder an.

*„Warum gehst du nicht ran?“*

*„Wo bist du?“*

*„Gehen wir essen? Hast du eine Idee?“*



*(ANMERKUNG: Zugegeben, hier musst du relativ viel Improvisieren, da dieser Teil auf den entsprechenden Spielercharakter zugeschnitten sein muss. Daher: Kenne deine Spieler, kenne ihre Charaktere und ärgere sie ein wenig. Dieser Teil darf ruhig während des gesamten Abenteuers immer wieder präsent sein.)*





## Traum von Freundschaft

(optional)

### Kontakte sind mehr als Werkzeuge

*„Hey Cummer, ich brauch deine Hilfe. Ich glaube ich werde verfolgt oder sowas. Ich hab echt Probleme. Nein, angestellt hab ich nichts, naja... nicht mehr als sonst. Wenn du mir hilfst hast du echt was gut bei mir.“*

Auch dieses Kapitel ist kein Auftrag im eigentlichen Sinne sondern ein Hilferuf einer Connection und soll deutlich machen, dass ein Kontakt mehr ist als nur ein Werkzeug. Improvisationstalent wird in diesem Fall ebenfalls vorausgesetzt, da es auf den entsprechenden Runner und seine Connection zugeschnitten sein muss.

Aus diesem Grund meldet sich bei einem der Runner eine seiner Connections (vorzugsweise aus der Unterschicht) und bittet um Hilfe.

#### Hinter den Kulissen

Die Connection hat sich den einen oder anderen Feind gemacht, durch welche sie nun in Bedrängnis gerät. Jemand will seinen/ihren Kopf – die Runner sollen dies verhindern.

*(ANMERKUNG: Helfen die Runner nicht oder verpassen die Deadline, verschwindet er spurlos (erst einmal))*

#### Beispielfall:

T-Bone ist ein Schmuggler in den Barrens und hat sich dort bereits das ein oder andere aufgebaut. Einer der Spieler hat ihn als Kontakt, um billig an illegale Dinge zu kommen und um kein Gerücht aus den Barrens zu verpassen. (Es ist immer gut zu wissen wer gerade das sagen hat.) Doch in so einem Geschäft macht man sich nicht nur Freunde, sondern auch große Feinde.

Unter anderem hat **Filian** ein Problem mit ihm. Er ist der Kopf einer kleinen Schmugglerorganisation und will expandieren.

**Lexa** ist die Ex-Freundin von T-Bone. Sie hat ihn verlassen, da er sie mehrfach betrogen hat.

**Eddi** ist ein ehemaliger Mitarbeiter von T-Bone. Er hat ihn rausgeschmissen, nachdem er angefangen hat unsauber zu arbeiten. Außerdem hat er die Behörden aufgestachelt. Er ist eingebildet und übermütig.

Eine weitere Person, die in Frage kommt ist **Rocket**, welcher viel Geld bei einem Job verloren hat, den er mit T-Bone durchgezogen hat. Der Job lief schief und er wurde verhaftet. T-Bone kam davon.

**Derrek**, der ehemalige Besitzer des Lokals „Underground“ in Touristville, musste seine Bar schließen, nachdem dort mehrere erfolgreiche Razzien gelaufen sind. Es viel alles auf ihn zurück, obwohl T-Bone in seinem Unwissen das Lager als Drogenversteck missbraucht hatte.

#### **Ablauf:**

Filian hat T-Bone einige Schläger auf die Fersen gesetzt. Sie sollen ihn aus dem Weg räumen, damit er die Routen selbst kontrollieren kann. Mit Konkurrenz kann er nicht umgehen und radiert sie daher gnadenlos aus.

## NSC

### Mr. Johnson (*Marlon Wilson*)

Chef der Déjà-vu Cooperation.

#### Persönlichkeit:

Streng und ernst und sehr verschlossen. Scheint an einer Zwangsstörung zu leiden und ist narzisstisch veranlagt.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	3	3	3	4	4 (7)	5	5	3	6
<b>Initiative</b>		8+1W6							
<b>Monitor</b>		10/10							
<b>Limits</b>		Körperlich 4, Geistig 9, Sozial 7							
<b>Fertigkeiten</b>		Computer 6, Einschüchtern 4, Gebräuche (Konzern) 7 (+2), Pistolen 5, Überreden 4, Verhandlung 8, Wahrnehmung 5							
<b>Wissen (+3 aus Memoverstärker)</b>		Konzerne 5, Psychologie 5, Technologie 6, Wirtschaft 3, Politik 5							

### BetaX3

Sie ist der Klon von Jody Elyot. Sie ist nur ein paar Monate alt, dennoch ausgewachsen und äußerlich 28 Jahre alt - genauso wie das Original. Ihr richtiges Alter kennt BetaX3 jedoch nicht. Sie denkt sie ist 28 Jahre alt.

Keine Cyber- oder Bioware, keine SIN, kein Comlink, keine Technik.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
3	6	5	2	3	3	5	6	2	6
<b>Initiative</b>		10+1W6							
<b>Monitor</b>		10/10							
<b>Limits</b>		Körperlich 4, Geistig 7, Sozial 7							
<b>Fertigkeiten</b>		Akrobatik 3, Überreden 5, Wahrnehmung 3, Schleichen 3, Knüppel 1, Verhandlung 1, Erste Hilfe 1, Waffenloser Kampf 2							

Sie ist sehr verwirrt von der Außenwelt, will aber unbedingt ihr Gegenstück kennen lernen und wissen, warum dies alles passiert. Kämpfen versucht sie aus dem Weg zu gehen.

#### Original: Jody Elyot

Frau eines reichen Konzernangestellten. Liegt im Sterben, Herzversagen – verträgt aber weder Cyber- noch Bioware (Allergie schwer). Trifft sie auf Jody würde sie niemals ihr Leben nehmen um selbst leben zu können.

#### Familie:

Mann, Lennox Elyot (34 Jahre)  
Tochter, Diana Elyot (4 Jahre)



**DeltaX1**

Klon von James Williams. Nur ein paar Monate alt, dennoch ausgewachsen und äußerlich 35 Jahre alt. Sein richtiges Alter ist ihm nicht bekannt – er denkt er ist 35 Jahre alt.

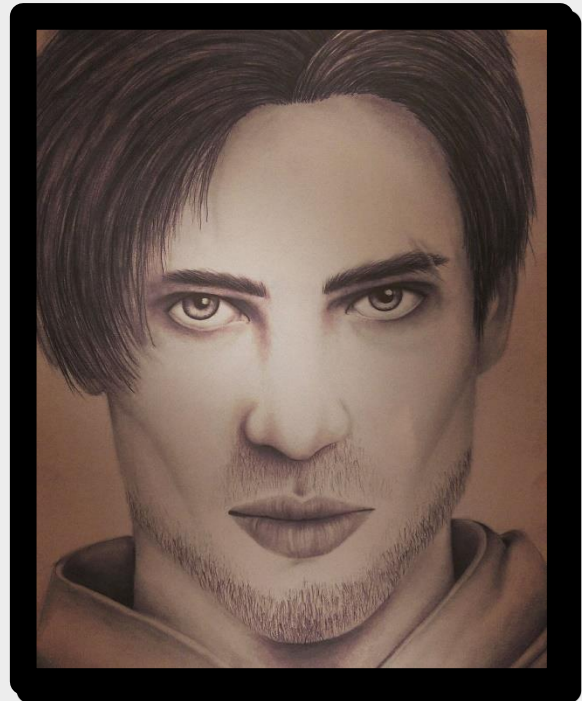
Keine Cyber- oder Bioware, keine SIN, kein Comlink, keine Technik.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	6	4	4	3	3	4	3	3	6
<b>Initiative</b>		9+1W6							
<b>Monitor</b>		10/10							
<b>Limits</b>		Körperlich 6, Geistig 4, Sozial 5							
<b>Fertigkeiten</b>		Akrobatik 5, Überreden 3, Wahrnehmung 3, Schleichen 3, Knüppel 2, Verhandlung 1, Erste Hilfe 1, Waffenloser Kampf 5, Klingenwaffen 1							

Er will unbedingt sein Gegenstück treffen um diesem zu zeigen, was die Firma tatsächlich tut um den ganzen Wahnsinn unterbinden. Er kämpft, wenn es sein muss und würde sich unter keinen Umständen wieder zurückbringen lassen.

**Original: James Williams**

James Williams ist 65 Jahre alt. Klar, kein Alter in der heutigen Zeit, doch er hat schwer mit seinem Alter zu kämpfen. Sein ganzes Leben lang hat James gearbeitet und hat vieles versäumt – Leben, Familie, Freunde, das alles stand nie auf seinem Tagesplan. Seine „Verjüngung“ sieht er als Möglichkeit, dies alles nachzuholen. Er würde dies um jeden Preis tun, egal über wie viele Leichen er gehen muss – so ist das Zusammentreffen mit seinem Klon zwar ein Schock, doch würde er ihn ohne zu zögern ausliefern, um seine Jugend zurück zu bekommen.





## Zeitplan

Tag	Uhrzeit	Erklärung	Auftrag
Freitag	16:30 - 22:00	Ausbruch aus dem Bellingham und Spokane. (unterwegs auf dem Weg Richtung Bellingham)	Ein Traum von Freiheit
Freitag	17:30 Uhr	Anruf vom Schieber bei einem der Runner	Ein Traum von Freiheit
Freitag	18:00 Uhr	Das Joey's bekommt eine Bombendrohung.	Ein Traum von Sicherheit
Freitag	18:30 Uhr	Treffen im Joey's mit Mr. Johnson.	Ein Traum von Freiheit
Freitag	22:00 – 22:15	deutlich schnelle Fortbewegung (Auto) in ein Randgebiet von Bellingham – dort ist eigentlich nichts außer ein paar Häuser und eine Tankstelle.	Ein Traum von Freiheit
Freitag	22:00 Uhr	Anruf von der Mutter/Vater von einem der Runner. Sie/Er ist in Seattle und will ihren/seinen Sohn/Tochter sehen.	Ein Traum von Familie
Freitag	22:15 Uhr	Ankunft in dem kleinen Dorf und dort bleibt der Sender auch stehen bis Samstag 08:00 Uhr, sofern die Runner nicht schon dort sind.	Ein Traum von Freiheit
Samstag	07:00 Uhr	Anruf bei einem der Runner: Eine Connection braucht unbedingt seine Hilfe.	Ein Traum von Freundschaft
Samstag	8:00 Uhr	Anruf von der Mutter/Vater zur Verabredung eines Treffens.	Ein Traum von Familie
Samstag	08:00 Uhr	DeltaX1 Richtung Seattle und verschwindet dann.	Ein Traum von Freiheit
Samstag	08:00 Uhr	BetaX3 Richtung Seattle	Ein Traum von Freiheit
Samstag	13:00 Uhr	Geschwindigkeit von BetaX3 beschleunigt sich - die Vitalwerte fallen ab.	Ein Traum von Freiheit
Samstag	13:30 Uhr	Das Signal von BetaX3 kommt zum Stillstand, bevor es sich wieder zurück in Richtung der Grenze bewegt.	Ein Traum von Freiheit
Samstag	14:00 Uhr	Signal ist an der Grenze, dann verschwindet das Signal komplett.	Ein Traum von Freiheit
Samstag	18:30 Uhr	DeltaX1 Ankunft in Bellingham	Ein Traum von Freiheit
Samstag	19:00 Uhr	DeltaX1 Entführung des Passanten	Ein Traum von Freiheit
Samstag	22:00 Uhr	Die Connection wird verschleppt (wenn sich die Runner noch um nichts gekümmert haben).	Ein Traum von Freundschaft
Sonntag	02:00 Uhr	Signal wieder sichtbar, bewegt sich Richtung Seattle	Ein Traum von Freiheit
Sonntag	05:00 Uhr	Ankunft in Seattle in Bellvue (Adresse von Jody Elyot)	Ein Traum von Freiheit
Sonntag	07:00 Uhr	Sender bewegt sich in Richtung Krankenhaus	Ein Traum von Freiheit
Sonntag	07:45 Uhr	Ankunft im Krankenhaus in Bellvue (Zusammentreffen BetaX3 und Jody Elyot)	Ein Traum von Freiheit
Sonntag	08:00 Uhr	Ankunft der Polizei im Krankenhaus	Ein Traum von Freiheit
Sonntag	10:00 Uhr	DeltaX1: Entführung des Polizisten (Bruder des Passanten)	Ein Traum von Freiheit
Sonntag	11:30 Uhr	Fahrt zum Haus von James Williams	Ein Traum von Freiheit
Sonntag	12:00 Uhr	Ende der Deadline „Joey's“	Ein Traum von Sicherheit

## Déjà-vu Cooperation

Name: Déjà-vu Cooperation  
 Hauptsitz: Salish-Shidhe Council  
 Gründung: 2072  
 Geschäftsgebiet: Zellforschung zu gewerbsmäßigem Zweck

**Inhaber:** Marlon Wilson  
**Vorstandsvorsitzender:** Dr. Bernard Merrick  
**Chief Executiv Officer:** John Tunstall



### Geschichte:

Der Konzern Déjà-vu-Cooperation ist 2072 aus dem Zusammenschluss zweier kleinerer Forschungskonzerne, 'GeneCo' sowie 'MyDesign', entstanden und wurde als neuer Konzern angemeldet und eröffnet. Die Déjà-vu Cooperation bietet ihren Kunden künstlich hergestellte Organe auf biologischer Basis ohne den Einsatz von Bio- oder Cyberware. Der Konzern wirbt mit seiner Technologie weltweit, steht jedoch noch am Anfang seiner Entwicklung. Der Konzern stellt eine Alternative für Menschen dar, welche eine Unverträglichkeit zu Bio- oder Cyberware vorliegen haben oder aus ethischen Gründen auf das Implantieren von mechanisierten Technologien verzichten wollen.



#### Zu GeneCo:

GeneCo (von 2060 – 2072) wurde 2060 von Dr. Leonard Gregory (\*2029 - † 2072) gegründet und beschäftigte sich mit der Genforschung. So widmete sich der Konzern als unabhängige, nicht gewinnorientierte Gesellschaft mit der Erforschung von Krankheiten (parasitär- und zellbedingt). Der Konzern schaffte es die Ausgaben für die Forschung über Spendenmittel zu decken, meldete jedoch im Jahr 2072 Konkurs an.



#### Zu MyDesign

MyDesign (von 2065 – 2072) wurde 2065 von Joffrey Dorwell (\*2031 - † 2072) gegründet. Die Schwerpunkte des Konzerns lagen auf verschiedene Bereiche der Biomodifikation, Kommunikationselektronik, sowie Cyberware (militärisch und zivil). Der Konzern geriet jedoch oft wegen minderwertiger Waren und Unprofessionalität in das Licht des öffentlichen Interesses. Auch konnten die Produkte in Leistung und Design nie wirklich überzeugen, so dass das Unternehmen nie über die Testphase hinaus produzierte. Nachdem der Gründer des Konzerns verstarb folgte die Übernahme in die Déjà-vu-Cooperation.

#### Angebotene Produkte:

Muskeln	Skelett(teile) (ohne Knochenmark)	Leber	Herz
Verdauungstrakt	rotes Knochenmark	Lungenflügel	Nieren
Schilddrüse	Haut und subkutanen Gewebe	Kleinkörperteile	Milz

Die Preise der Produkte variieren, mit einem Minimalbetrag von 3.000.000 Nuyen muss jedoch gerechnet werden. Für Angebote oder genauere Informationen ist ein persönliches Gespräch notwendig. Termine können telefonisch unter (206) 624-0134 oder per Mail unter [info@deja-vu-cooperation.us](mailto:info@deja-vu-cooperation.us) vereinbart werden.