



lachender Bär

Kulturgut der Cascade Crow auf seinem Weg zurück

©2003 Carsten Bormann (<mailto:hawk@shadowhaven.de>)
Das Original findet ihr unter: <http://www.shadowhaven.de/>

SHADOWRUN und MATRIX sind eingetragene Warenzeichen von Wizkids.
Copyright © by [Wizkids](#)
Copyright © der deutschen Ausgaben by [Fantasy Productions GmbH](#)

Inhalts-Verzeichnis

1	Einleitung.....	4
1.1	Inhalt dieses Buches.....	4
2	Der „lachende Bär“	5
2.1	Der Überfall	5
2.1.1	Am Krankenbett von Whitecloud.....	5
2.1.2	Das Artefakt.....	5
2.1.3	Die Informationen, der Haushälterin.....	5
2.1.4	Das Treffen mit Mr. Johnson.....	5
2.2	Licht in das Dunkel hinter den Diebstahl bringen.....	5
2.2.1	Angela Brenner.....	5
2.2.2	Light Arrows.....	6
2.2.3	Die Spuren des Rituals.....	7
2.3	Treffen einer anderen Kultur.....	7
2.3.1	Einreise in Cascade.....	7
2.3.2	Das Stammesgebiet der Crow.....	7
2.3.3	Das Treffen mit dem Medizinmann.....	7
2.3.4	Das Ritual oder der Kampf.....	7
2.4	Für Nachzügler.....	7
2.5	Karma.....	8
3	NPC´s.....	9
3.1	Hauptpersonen.....	9
3.1.1	Simon Harper (Mr. Johnson).....	9
3.1.2	Angela Brenner (Zeugin des Überfalls).....	9
3.1.3	Weasel (Ein Waschbär - Schamane aus Cascade).....	9
3.1.4	Light Arrows.....	9
3.1.5	Jerome Whitehawk.....	10
3.2	Grenzpatrouillen.....	10
3.2.1	Salish Rangers.....	10
3.2.2	Crow	10
3.3	Straßenszene.....	10
3.3.1	Standard Ganger.....	10
4	Beinarbeit.....	12
4.1	Seattle.....	12
4.1.1	LoneStar - Akten.....	12
4.1.2	„lachender Bär“	12
4.1.3	Bogen & Feder (Tattoo).....	13
4.2	Cascade.....	13
4.2.1	lachende Hand.....	13
5	Anhang.....	14
5.1	Timeline.....	14
5.2	Weg des lachenden Bären.....	14
5.3	DB-Code LoneStar.....	14
5.4	Waffentabellen.....	15
5.5	Handouts.....	15
5.5.1	Auszug aus dem Polizeiprotokoll.....	16
5.5.2	Whistler.....	17
5.5.3	Lynden.....	18
6	Index.....	20

Abbildungs-Verzeichnis

Abbildung 1 - Light Arrows.....	6
Abbildung 2: Whistler - Umgebung 1.....	17
Abbildung 3: Whistler - Umgebung 2.....	17
Abbildung 4: Whistler - Luftbild.....	17
Abbildung 5: Lynden.....	18
Abbildung 6: Lynden Luftbild.....	18
Abbildung 7: Lynden - Umgebung.....	18
Abbildung 8: Lynden - Luftbild der Umgebung.....	18
Abbildung 9: Lynden - Umgebung 2.....	19
Abbildung 10: Lynden - Luftbild der Umgebung 2.....	19

1 Einleitung

Ich habe es nicht geschafft dieses Abenteuer zu beenden, da ich während der Spielphase zu wenig Zeit hatte hier alles ausführlich zu beschreiben. Es ist aber alles wichtige vorhanden um es zu spielen nur hier und da fehlen Kleinigkeiten zur Ausschmückung.

Alle Angaben in diesem Abenteuer basieren auf Shadowrun® Version 2.01D.

In dieser Kampagne werden die Spieler in einen Kunstraub verwickelt, der sich im Laufe des Shadowruns in einen Kulturkonflikt verwandelt, der zu einer Verwicklung mit indianischer Kultur und einer Entscheidung des Gewissens führt.

Um das Abenteuer zu leiten sollte sich der **Spielleiter** mit den Shadowrun-Grundregeln, Seattle und Salish-Shidhe auskennen.

Die **Spielgruppe** sollte mindestens einen magisch begabten Charakter haben. Es wäre auch von Vorteil einen Schamanen in der Runde zu haben. Kenntnisse der Indianischen Kultur wären hilfreich, sind aber genauso wenig wie der Schamane Voraussetzung. ...

1.1 Inhalt dieses Buches

Im Abschnitt **Das Abenteuer** findet der Spielleiter eine Einführung und Vorschläge für die Abwicklung der Handlung. Die Spieler müssen schon selbst auf die richtigen Ideen kommen, aber dem Spielleiter steht es natürlich frei, die Spieler mehr oder weniger an die lange Leine zu nehmen.

Das Kapitel **NPCs** enthält die spieltechnischen Werte, Beschreibungen und Motivationen der Hauptdarsteller denen die Spieler im Verlauf des Shadowruns begegnen können. Die entsprechenden Standardbegegnungen befinden sich im gleichen Abschnitt.

Der Abschnitt **Beinarbeit** enthält Material und Informationen, die Spieler im Laufe des Abenteuers sich beschaffen können und wahrscheinlich auch sollten.

Im **Anhang** findet man Hintergrundinformationen für den Spielleiter und Handouts für die Spieler.

2 Der „lachende Bär“

Diese Szenario wurde in unserer Gruppe mit einem Spieler verknüpft, der einen Magie-Professor als Freund hatte. Man kann aber auch den persönlichen Bezug weglassen und mit dem Mr. Johnson anfangen.

2.1 Der Überfall

2.1.1 Am Krankenbett von Whitecloud

Nachdem Whitecloud aufgewacht ist erzählt er, dass ihn Unbekannte auf dem Weg von der Universität nach Hause von hinten niedergeschossen haben. Er hatte ein altes Artefakt dabei, dass er begutachten sollte.

2.1.2 Das Artefakt

- alte indianische Arbeit (Cascade Crow)
- ein lachender Bär, der auf den Hinterpfoten steht
- aus Holz und ca. 35 cm groß

2.1.3 Die Informationen, der Haushälterin

- Whitecloud hatte den Bären seit ca. 5 Tagen und hat sich eingehend mit ihm beschäftigt - mehrere Stunden jeden Abend
- an dem Tag hatte er ihn mit an die Uni genommen, um das Mananiveau zu messen
- nachdem die Berichte in den Nachrichten waren, hat ein Mr. Harper angerufen und sich nach seinem Bären erkundigt

2.1.4 Das Treffen mit Mr. Johnson

- Die Wiederbeschaffung des Artefaktes bringt 8.000 ¥
- leichte Informationen über die Angreifer
- Zeugenaussage von dem LoneStar Protokoll
- eine Gruppe von Cascade Crow, die sich „lachende Hand“ nennen hatten ihn schon mal angerufen und die Herausgabe ihres Kulturerbes gefordert.

2.2 Licht in das Dunkel hinter den Diebstahl bringen

2.2.1 Angela Brenner

Sollte die Gruppe es schaffen A. Brenner ausfindig zu machen, haben sie mehrere Möglichkeiten sie zu kontaktieren.

Auch bei genauer Befragung wird sie erst einmal nur die bekannten Details erzählen, die schon aus dem Polizeiprotokoll bekannt sind. Sollte die Gruppe es schaffen das Vertrauen von Angela zu gewinnen, wird sie auch noch zögerlich von ihrem Albtraum erzählen, den sie in der Nacht nach dem Überfall hatte:

„Ich bin wieder auf der Strasse und beobachte den Überfall. Während die Männer den armen Mann angreifen verändern sich ihre Umriss und aus den Männern werden Krieger mit Kriegsbemalung, Speeren und Bögen. Ihre Kleidung ist verschwunden und sie tragen jetzt einfache Lederkleidung wie man sie aus den Western des 20ten Jahrhunderts kennt. ...“

...

2.2.2 Light Arrows

- Lagerhalle im nördlichen Redmond zwischen Plastic Jungle und Rat's Nest
- Wenn die Spieler dort ankommen, wird die Statue schon weiter gegeben werden
- Informationen werden die Arrows ungern heraus geben, da sich irgendwie noch mit ihrem Stamm verbunden sind.
- Wenn sie abgehört werden, dann wird man sie sich über diesen Vorfall unterhalten hören, da er sie immer noch beschäftigen wird.
- Bei der Verständigung wäre ein Schamane hilfreich
- in der Lagerhalle sind 5 Krieger / Ganger anwesend (s. 3.1.4 - Seite 9)

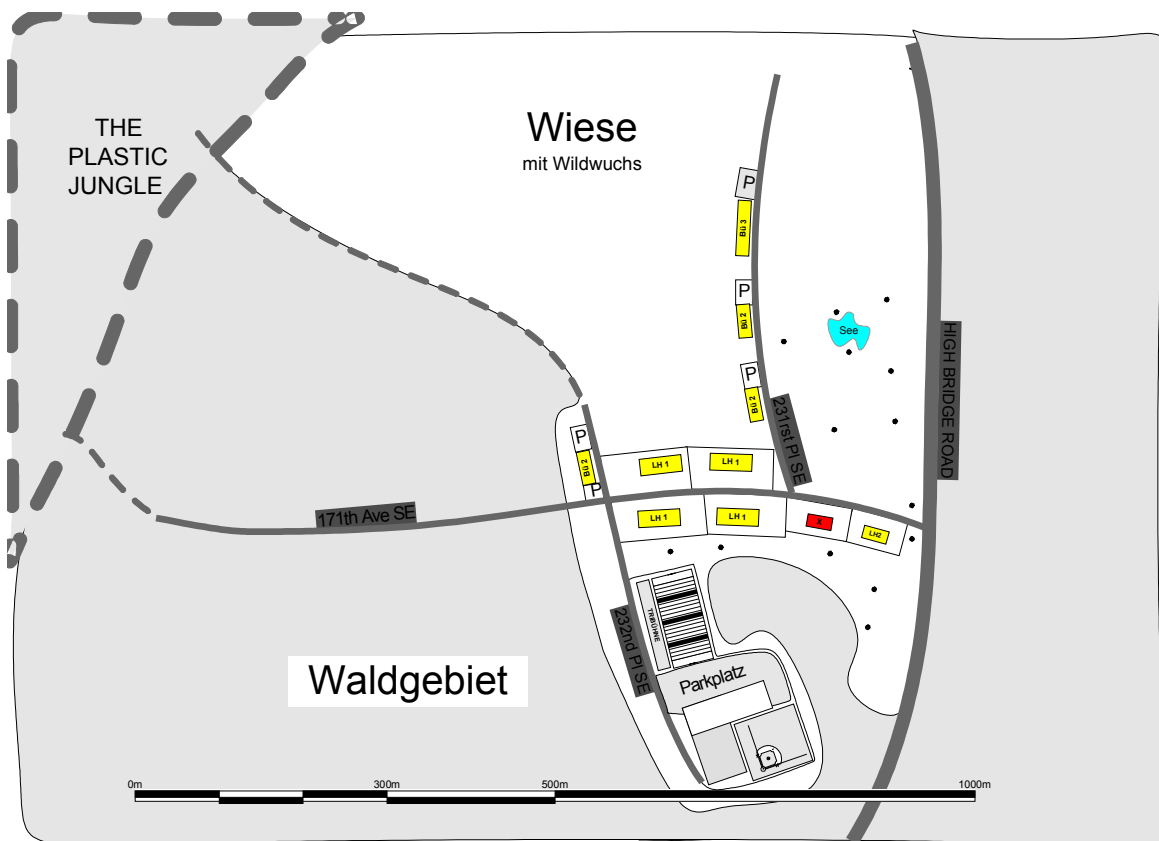


Abbildung 1 - Light Arrows

Ausrüstung in der Lagerhalle

- Grundausrüstung für Unterschicht
- Waffen (zusätzlich zu der persönlichen Ausrüstung der Krieger/Ganger)
 - Ares Predator (3x)
 - Ingram Warrior (2x)
 - Bogen (MinSTR 5, 1x), 30 Pfeile und 2 Köcher
 - Enfield AS7 (2x)
 - Cougar Qualitätsmesser (2x)
- Fahrzeuge
 - Toyota Gopher Pickup (Rigger S. 30)
 - Ford America (Rigger S. 16)

Umgebung:

- Die 5 Lagerhallen sind alle von verschiedenen Gangs genutzt.
- Die Bürogebäude sind von Squattern bewohnt
- Abends sieht man Feuerschein aus den Gebäuden kommen, da hier kein Strom vorhanden ist. Allerdings haben die vier größeren Hallen einen Generator. Hier sollten auch etwas wehrhaftere Gangs wohnen.
- Die kleine Lagerhalle an der Strasse wird von einer Ork-Gang bewohnt
- eine der größeren Hallen könnte man als ein Außenlager der Ancients nehmen, wenn man möchte.

2.2.3 Die Spuren des Rituals

- Das Ritual zum testen der Statue wurde bei der High School in der Nähe der Lagerhalle der Arrows abgehalten.
- Die Reste findet man auf dem alten Baseball Feld hinter der High School

2.3 Treffen einer anderen Kultur

2.3.1 Einreise in Cascade

- Bei der Einreise sollten sich die Spieler ein wenig vorbereiten

2.3.2 Das Stammesgebiet der Crow

- Gäste sind nicht gern gesehen ~~und es besteht VISA-Pflicht.~~

2.3.3 Das Treffen mit dem Medizinmann

2.3.4 Das Ritual oder der Kampf

2.4 Für Nachzügler

Sollte die Gruppe zu spät kommen ist alles vorbei und der Bär ist in einer Heiligen Stätte tief in den Bergen vom Cascade Crow Gebiet. Hier anzugreifen und die Statue zu entwenden wäre reiner Selbstmord, aber wer weiß wie hartnäckig die Gruppe ist¹. Eine unerfahrene Gruppe sollte der Spielleiter hier versuchen zu stoppen, damit er nicht gleich die ganze Gruppe umbringt – Was ich brutal in Kauf nehmen würde, wenn sie trotzdem angreifen wollen.

Der Zugang zudem Plateau ist nur zu Fuß oder aus der Luft möglich. Auf dem Plateau ist nicht viel zu erkennen, nur dass es groß genug ist, um mit 2 Hubschrauber landen zu können. Direkt von dem Plateau geht eine Höhle ab. Der Eingang ist gesichert durch:

- 2 Watcher
- 2 **Naturgeister**
- 2 Waffentürme mit ... und **Sentry Steuerung** die durch Level 2 Sensoren für LV, IR, Audio und Ultraschall unterstützt werden
- Ein elektronischer Alarm wird automatisch weitergeleitet an das 13te Cascade Crow Luftgeschwader.

Sollten die Runner es in die Höhle geschafft haben, treffen sie auf

- Schamanen (Initiat 3)
- 2x Schamanen (Initiat 1)
- 5x **KiAdepten**

¹ Meine konnte es zumindest nicht lassen

Daten:

1. Sentry: ???
2. Oberschamane: ???
3. weitere Schamanen: ???
4. KI-Adepten: ???
5. Ausrüstung des Crow Luftgeschwaders: **Yellowjacket PRC-44 F** (Kreuzfeuer S. 70 / Rigger Black Book / Strassensamurai S. 74)

TODO:

1. Daten von oben
2. Fahrzeugschaden
3. Magie / Kampf gegen Geister + Geisterkräfte
- 4.

2.5 Karma

Da der RUN nur Kurz war und der Schwerpunkt darin lag, sich...

Teilschritt	Karma
Überlebt	1
Auftrag erledigt (Vorgänge aufgeklärt)	2
Konflikt zwischen Crows und Mr. Harper gelöst	2
maximale Summe	

3 NPC's

3.1 Hauptpersonen

3.1.1 Simon Harper (Mr. Johnson)

- Sammler indianischer Artefakte
- der Bär wurde Whitecloud für eine Untersuchung seiner schwachen magischen Eigenschaften überlassen (Gutachten)

3.1.2 Angela Brenner (Zeugin des Überfalls)

- Mitarbeiterin/Sekretärin an der Uni
- 42; 1,65m;

3.1.3 Weasel (Ein Waschbär - Schamane aus Cascade)

.....

Eine nette Vorlage zum spielen der Figur findet man in dem Buch „Jäger und Gejagte“ .

Aus aktueller Schamanismus Quelle: „Waschbär ist der Spieler, der Narr. Das ganze Leben ist ein Jahrmarkt und nur zu seinem Vergnügen da. Seine Charakterzüge sind Verspieltheit, Phantasie und Mut.“

Weasel					
Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
m	Mensch	34	1,65	60 kg	indianische Abstammung; Initiat;
Attribute	Kon: 5 Sch: 6 Str: 5 Cha: 5 Int: 4 Will: 4 Ess: 6,0 Rea: 3 Ini: 3+1w6 Kampfpool: 7 Magiepool:				
Cyberware	%				
Fähigkeiten					
Ausrüstung					
Sprüche	Chaos: 5, Verwirrung: 5, Unterhaltung: 3, Maske: 3, Manablitz: 4, Energieball: 5				
Geister	Watcher(3+4+4+3),				
Familiar	„großer Waschbär“				

3.1.4 Light Arrows

Krieger					
Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
m	Mensch	34	1,65	60 kg	indianische Abstammung; Initiat;
Attribute	Kon: 5 Sch: 6 Str: 5 Cha: 5 Int: 5 Will: 4 Ess: 6,0 Rea: 3 Ini: 3+1w6 Kampfpool: 7 Magiepool:				
Cyberware	%				
Fähigkeiten	Projektilewaffen: 4, Nahkampfwaffen: 4, Feuerwaffen: 4, Gebräuche(Stamm): 4, Gebräuche(Strasse): 4, Verhandlung: 4, Heimlichkeit: 6, Auto: 4, Biotech: 3				
Ausrüstung	Bogen (MinStr 5), Messer, Ares Pred, IR/Rest-Brille, Survival-Ausrüstung				

Schamane					
Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
m	Mensch	34	1,65	60 kg	indianische Abstammung; Initiat;
Attribute	Kon: 5 Sch: 6 Str: 5 Cha: 5 Int: 4 Will: 4 Ess: 6,0 Rea: 3 Ini: 3+1w6 Kampfpool: 7 Magiepool:				
Cyberware	/.				
Fähigkeiten					
Ausrüstung					
Sprüche	Chaos: 5,				

3.1.5 Jerome Whitehawk

J. Whitehawk ist ein Cascade Crow, der sich sein Geld mit Schmuggel-Aktionen verdient. Er ist zwar noch mit der Kultur der Crow verbunden, hat aber sich einen modernen Umgang damit angeeignet.

3.2 Grenzpatrouillen

3.2.1 Salish Rangers

Salish-Shidhe Border Patrol Officer (NAN1 Seite 17)	
Attribute	Kon: 5 Sch: 4 Stä: 4 Cha: 4 Int: 4 Will: 4 Ess: 5,5 Rea: 3 / 3+1w6
Fähigkeiten	unbewaffneter Kampf: 4, bewaffneter Kampf: 4, Auto 4, Gebräuche Strasse 4, Gebräuche Stamm 4, Feuerwaffen 4, Verhandlung 2
Cyberware	Smartlink II
Ausrüstung	Panzerjacke (5/3), Ares Predator III, Commlink

Salish-Shidhe Border Patrol Ranger (NAN1 Seite 18)	
Attribute	Kon: 5 Sch: 4 Stä: 6 Cha: 3 Int: 6 Will: 4 Ess: 4,4 Rea: 4 / 4+1w6
Fähigkeiten	Armed Combat 5, Cars 3, Demolitions 3, Etiquette (Street) 3, Etiquette (Tribal) 3, Firearms 6, Gunnery 3, Military Theory 2, Stealth 3, Throwing Weapons 2, Unarmed Combat 5
Cyberware	Cybereyes (flare compensation), Radio, Retractable Spurs, Smartlink
Ausrüstung	Heavy Security Armor (6/4, no helmet), Beretta Model 70 [integral smartgun link]

Salish-Shidhe Border Patrol COMBAT MAGE (NAN1 Seite 18)	
Attribute	Kon: 4 Sch: 4 Stä: 3 Cha: 3 Int: 6 Will: 5 Ess: 6 Rea: 5 / 5+1w6
Fähigkeiten	Armed Combat 4, Etiquette (Street) 3, Etiquette (Tribal) 3, Firearms 4, Military Theory 3, Sorcery 5, Stealth 3, Throwing Weapons 2, Unarmed Combat 4
Cyberware	
Ausrüstung	Heavy Security Armor (6/4, no helmet), Ares Predator II
Sprüche	Detect Enemies 3, Mana Bolt 4, Powerball 5, Power Bolt 3

3.2.2 Crow

3.3 Straßenszene

3.3.1 Standard Ganger

Standard-Ganger					
Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
m	??	20	1,60	60 kg	Blond, Tarnklamotten
Attribute	Kon: 6 Sch: 6 Str: 5 Cha: 1 Int: 5 Will: 4 Ess: 5,8 Rea: 6 Ini: 8+3w6 Kampfpool: 7				
Cyberware	Cyberaugen (IR, Nacht, Blitz)				
Fähigkeiten	Motorrad: 5, Auto: 4, Computer: 2, Gebräuche(Strasse): 6, Feuerwaffen: 5, Heimlichkeit: 5, waffenloser Kampf: 4, bewaffneter Kampf: 5				
Ausrüstung	Panzerjacke (5/3), AK-97 (Sturm/38S/8M/Smart), Ares Pred (SP/15S/9M)				

Lieutenant					
Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
m	??	20	1,60	60 kg	Blond, Tarnklamotten
Attribute	Kon: 6 Sch: 6 Str: 5 Cha: 1 Int: 5 Will: 4 Ess: 5,8 Rea: 6 Ini: 8+3w6 Kampfpool: 7				
Cyberware	Smart, Cyberaugen (IR, Nacht, Blitz)				
Fähigkeiten	Motorrad: 5, Auto: 4, Computer: 2, Gebräuche(Strasse): 6, Feuerwaffen: 5, Heimlichkeit: 5, waffenloser Kampf: 4, bewaffneter Kampf: 5				
Ausrüstung	Panzerjacke (5/3), Ares Pred II (SP/15S/9M)				

Gang-Magier					
Geschlecht	Rasse	Alter	Größe	Gewicht	Beschreibung
			1,60	60 kg	
Attribute	Kon: 4 Sch: 3 Str: 2 Cha: 3 Int: 4 Will: 5 Mag: 6 Ess: 6,0 Rea: 3 Ini: 3+1w6 Kampfpool:				
Pools	Kampf(6), Astral(?), Magie(7), Steuer(0), Hacking(0)				
Cyberware	%				
Fähigkeiten	bewaffneter Kampf: 3 Feuerwaffen: 3 unbewaffneter Kampf: 3 Gebräuche(Strasse): 3 Heimlichkeit: 3 Magie Theorie: 4 Beschwörung: 6 Hexerei: 7				
Ausrüstung	Panzerjacke (5/3), Ares Pred (SP/15S/9M)				
Sprüche	Rüstung(4), Clayvoyance(4), Heilung mittlerer Wunden(4), Mana Bolt(4), Powerball(6), Stun Missile(5)				
Geister	Feuer Elementar(5), Luft Elementar(5), Watcher(3)				

4 Beinarbeit

In diesem Abschnitt finden der Spielleiter Informationen, die seine Spieler im Laufe des Abenteuers von ihren Connections in Erfahrung bringen können. Neben der Art der Connection wird in den Tabellen auch die Fähigkeiten auf die gewürfelt werden kann und wie man den Zielwert errechnet. Außerdem ist bei den Informationen auch der Straßenpreis angegeben, den die Information wert ist. Der Spielleiter kann die Preise entsprechend der Vertrautheit bzw. Freundschaft zu der Connection anpassen.

4.1 Seattle

4.1.1 LoneStar - Akten

Zugang zu den Daten der LoneStar Ermittlungsabteilung um die Polizeiakten einzusehen kann die Gruppe über einen Decker erlangen. Eine Ausarbeitung, wie die Gruppe an die Zeugin heran kommen kann und mögliche Auswirkungen sollte sich der SL für seine Gruppe passend aussuchen.

Connection	Zielwert
Decker	Computer(Decking) 8

Wir verwenden als Decker nur Connections, somit ist es nur eine einfache Probe. Sollte man mit Deckern spielen kann man hier sich eine passende Matrix ausdenken. Quellen hierfür sollte es genug geben.

Erfolge	Informationen	¥
1	Namen der Zeugin: „Angela Brenner“	200
2-3	zusätzlich die Arbeitstelle der Zeugin: Seattle University - Fachbereich: Biologie - Sekretärin	400
4+	zusätzlich die Privatanschrift von Angela Brenner, die in Bellevue wohnt und den Professor und die Büronummer der Arbeitstelle.	800

4.1.2 „lachender Bär“

Der lachende Bär ist eine Artefakt der Cascade Crows, das während der Zeit des großen Geistertanzes erschaffen wurde. Seine magischen Eigenschaften sind zwar nicht besonders mächtig, aber von einer ungewöhnlichen Natur, so dass es den Wissenschaftlern Rätsel aufgibt, welche Kräfte sie verbergen bzw. ermöglichen.

Connection	Zielwert
Schamane	Gebräuche(Stamm) 6
Indianer	Gebräuche(Stamm) 10
Modifikatoren (alternativ)	
Cascade Crow Hintergrund	-2
Cascade Hintergrund	-1
Modifikatoren (additiv)	
Kenntnisse indianische Geschichte	-2

Der Künstler (XXX) der den Bären erschaffen hat, war an dem großen Geistertanz (17.8.2017ff) beteiligt und hat seine Impressionen dieses Ereignisses in der Skulptur verarbeitet. Eine genaue Information über die Magie des Artefaktes wird der Gruppe im Laufe dieses Runs nicht finden. Vielleicht werden sie später noch einmal mit ihm konfrontiert werden.

Aus der indianischen Mythologie: Der Bär überwintert in seiner Höhle. Er zieht sich gerne zurück, ist aber neugierig und beobachtet. Der Bär steht für Kraft und Stärke und wurde von den Indianern als großer Freund geschätzt und verehrt. Er verkörpert auch den Westen, Selbstprüfung, und Selbstbeobachtung.

Erfolge	Informationen	¥
1	Der lachende Bär ist eine Statue, die aus der Kultur der Cascade Crow stammt.	100
2-3	zusätzlich die Gegend aus dem der Bär stammt. Es sollte ein Bereich sein, der mindest das Gebiet von 3-4 Stämmen umfasst.	300
4	zusätzlich den genauen Stamm und den Namen des Häuptlings und des Schamanen	500
5+	zusätzlich einen Kontakt im Stammesgebiet (???)	800

4.1.3 Bogen & Feder (Tattoo)

Da die „Light Arrows“ eine Gang indianischer Abstammung ist, kann jede Connection indianischer Abstammung und jede Connection mit Hintergrund in der Gang-Szene zu Informationen führen.

Die „Light Arrows“ setzen sich hauptsächlich aus Cascade Crow zusammen und sind trotzdem sie das Stammesgebiet verlassen und sich in Seattle niedergelassen haben noch immer mit ihrer indianischen Abstammung verwurzelt.

Connection	Zielwert
Gang	Gebräuche(Strasse) 10
indianischer Ganger	Gebräuche(Strasse) 8
	Gebräuche(Stamm) 6
indianische Herkunft	Gebräuche(Strasse) 12
	Gebräuche(Stamm) 10
Modifikatoren (alternativ)	
Cascade Hintergrund	-2
Cascade Crow Hintergrund	-3
Modifikatoren (additiv)	
Wohnort süd-östliches Redmond	-2

Ihren Lebensunterhalt verdienen die „Light Arrows“ mit dem Schutz ihres Gebietes, in dem 65% der Bewohner indianischer Abstammung sind. Auch schmuggeln sie Waffen u. ä. zwischen Salish-Shidhe und Seattle.

Erfolge	Informationen	¥
1	Das Tattoo gehört zu einer Gang von Indianern, die im östlichem Bereich von Redmond ihr Gebiet haben.	100
2-3		300
4+	zusätzlich kann die Connection der Gruppe den Namen und LTG# eines Cascade Crows (Jerome Whitehawk) aus der Gegend geben, der in Schmuggelgeschäfte mit Seattle verwickelt ist und für Geld vieles möglich macht.	500

4.2 Cascade

4.2.1 lachende Hand

Ein Stamm der Crow, die

5 Anhang

5.1 Timeline

Datum	Uhrzeit	Charaktere	Ganger	Cascade Crow
14.05.2056	22:30 23:45		Überfall auf Robert Whitecloud Die „Ganger“ im Versteck	
15.05.2056	xx:xx	Sophito erfährt von dem Überfall		
17.05.2056	21:30 21:00	Treffen mir Mr. Johnson		Übergabe an die Cascade Crow

5.2 Weg des lachenden Bären

1. XXX erstellt den Bären nach dem großen Geistertanz
2. nach dem Tod von XXX erwirbt ein Schieber den Bären und verkauft ihn an Simon Harper als einen Cascade Kulturgut
3. Nachdem Harper durch Zufall die Magie in dem Objekt entdeckt bringt er es zu verschiedenen Gutachtern, die das Rätsel nicht entschlüsseln können. Der letzte in der Reihe ist Prof. Whitecloud
4. Nachdem der Schamane der Crow die Spur wieder gefunden hat, schickt er eine Gruppe Krieger (5) nach Seattle um die Statue zu beschaffen. Da S. Harper sie nicht herausgeben will beauftragen sie die Light Arrows den Bären zu stehlen.
5. Nach dem Diebstahl wird er an die Krieger übergeben. Bevor sie nach Seattle zurückkehren prüfen sie in einem Ritual die Echtheit der des Bären.
6. Als die Echtheit feststeht machen sie sich wieder auf in das Gebiet ihres Stammes.
7. Wieder zu Hause wird er dazu benutzt den heiligen Platz der Crow zu weihen und mit dem Geist des großen Tanzes zu verbinden.

5.3 DB-Code LoneStar

Zusammensetzung: # DB-Nummer # Tabellen-Nummer \$ Eintrag

Kategorie:

1. LoneStar Mitarbeiter
2. LoneStar Aufzeichnungen (Drohnen, Videos, ...)
3. fremde Aufzeichnungen
4. Gutachten
5. anonym Quellen
6. Konzernangestellte
7. Seattle-Bürger
8. ausländische Bürger
9. Diplomaten
10. ohne SIN

5.4 Waffentabellen

Die Daten aller Waffen, die von den Hauptdarstellern und Connections genutzt wird.

Waffe	Typ	Tarn	Munition	Modus	Schaden	kurz	mittel	lang	extrem
Cougar Q-Messer	Klinge	8	-	-	(Str)M				
Bogen MinSTR 5	Projektil	2	-	-	7M	0-5	6-50	51-150	151-300
Ares Predator I/II/III	SP	5/4	15S	HM/----/----	9M	0-5	6-15	21-40	41-60
Beretta Model 70	MP	3	35S	----/SM/AM	6M	0-10	11-40	41-80	81-150
Ingram Smartgun	MP	5	32S	----/SM/AM	7M	0-10	11-40	41-80	81-150
Ingram Warrior	MP	4	30S	----/SM/AM	7M	0-10	11-40	41-80	81-150
Enfield AS7	Schrott	3	10S	HM/SM/----	8S	0-10	11-20	21-50	51-100
AK 97	Sturm	3	38S	HM/SM/AM	8M	0-15	16-40	4-100	101-250
AK 98	Sturm	2	38S	HM/SM/AM	8M	0-15	16-40	4-100	101-250
SMG (typisch)	SMG	?	40S	----/----/AM	10S	0-40	41-150	151-400	401-800
Granatwerfer (Unterl.)	Granat	(-3)	6M	EM	*	5-50	51-100	101-150	151-300

Alle militärischen Waffen (Schutzring des Heiligtums)

Waffe	Typ	Schaden	Munition	Modus	Intellig.	LE	kurz	mittel	lang	extrem
LR-SAM	SAM	13T			4	1	20-70	71-150	151-400	451-1.500
Lenkwaffenwerfer	var.	16T			3-4	5	20-70	71-150	151-400	451-1.500
Victory	Sturm K	18T	50er Gurt	AM ²			0-50	51-150	151-450	451-1.300

5.5 Handouts

1. Auszug des Polizeiprotokoll

² maximal 12 Schuss pro komplexer Handlung

5.5.1 Auszug aus dem Polizeiprotokoll

... ..

Resümee der Ermittlungsergebnisse:

Aussage der Zeugin <<#6#12485\$34974>>:

Auf dem Weg von der Arbeit nach Hause fielen ihr 4 dunkel gekleidete Personen auf, die Mr. Whitecloud folgten. Plötzlich griffen 3 davon das Opfer von hinten an, während der vierte sich im Hintergrund hielt. Einer der Täter stülpte eine Art Sack über den Kopf des Opfers. Nachdem das Opfer zusammenbrach wurde die Tasche durchsucht und dann mitgenommen. Danach hielt ein dunkler, vielleicht schwarzer oder dunkelblauer, Ford America mit quietschenden Reifen und die 4 Angreifer stiegen ein und fuhren weg. Vermutlich ist einer der 3 die Mr. Whitecloud direkt angegriffen haben ist vermutlich weiblich. Dieses ist jedoch nicht sicher, da die Zeugin in einer Entfernung von 540 m den Überfall beobachtet hat. Die Beobachtung schließen aber auf einen geplanten Vorgang.

Aussage von <<#6#12485#35102>>:

Er war auf dem Weg nach Hause. Vorher ist ihm nichts aufgefallen. Von dem Überfall hat er nicht viel mitbekommen, nur dass die ein Hand die ihn festgehalten hat tätowiert war. Das Tattoo war ein Bogen, der von einer Feder gekreuzt wurde.

Ärztliches Gutachten <<#2#34027\$01938>>:

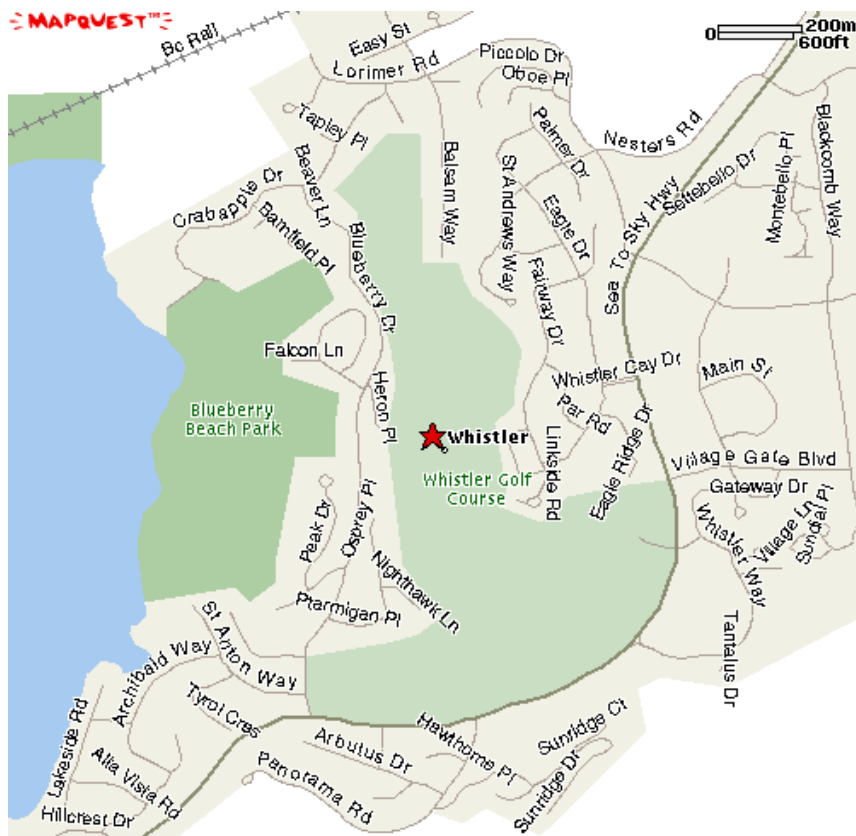
Das Opfer wurde mit 2 Messerstichen lebensgefährlich verletzt. Alle Einstiche sind im Rücken des Opfers und zwar auf der rechten Seite des Torsos oberhalb des Beckens. Außerdem waren Druckspuren an beiden Oberarmen vorhanden, die wahrscheinlich durch starke Hände verursacht wurden.

Anmerkungen:

- Die Zeugin war so geistesgegenwärtig den Knopf des Armbandes von DocWagon zu betätigen
- bis zum Eintreffen von LoneStar sind max. 5 Minuten vergangen
- weder Tatwaffe noch der Sack ähnliche Gegenstand wurde am Tatort zurück gelassen
- es wurde kein Ford America in unmittelbarer räumlicher und zeitlicher Nähe als gestohlen gemeldet
- auch war kein Ford America im Navigationssystem (Tatort) der Stadt angemeldet

... ..

5.5.2 Whistler



© 2003 MapQuest.com, Inc.; © 2003 Navigation Technologies

Abbildung 2: Whistler - Umgebung 1

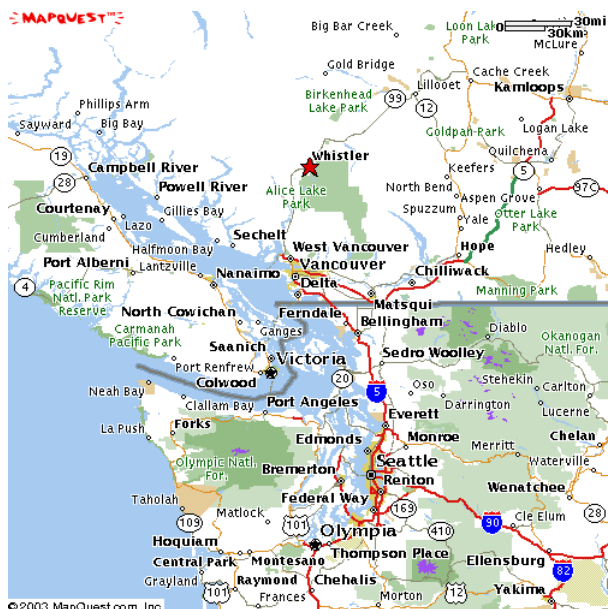


Abbildung 3: Whistler - Umgebung 2

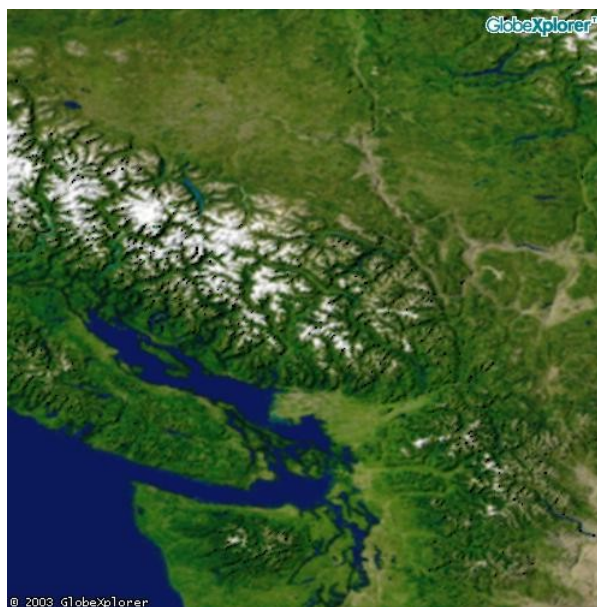


Abbildung 4: Whistler - Luftbild

5.5.3 Lynden

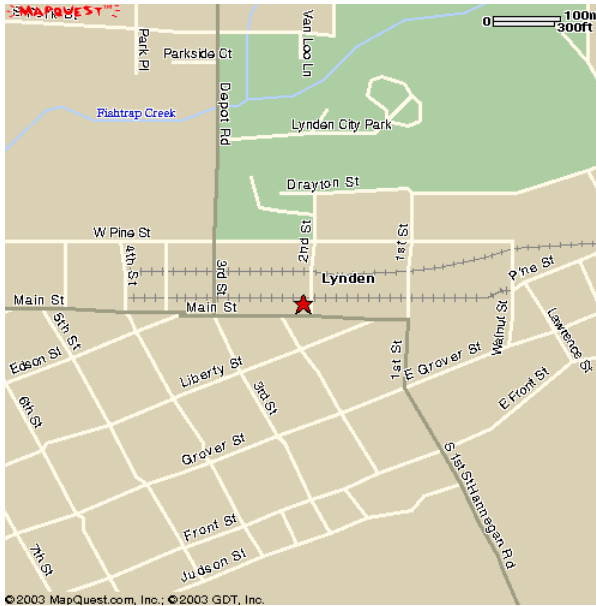


Abbildung 5: Lynden



Abbildung 6: Lynden Luftbild

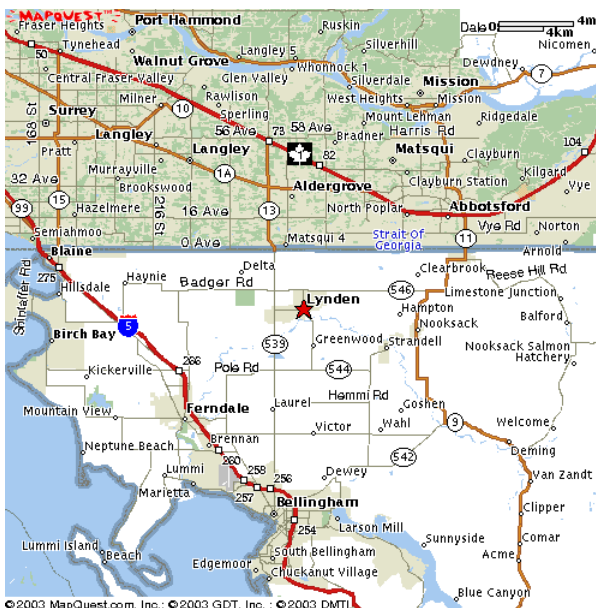


Abbildung 7: Lynden - Umgebung

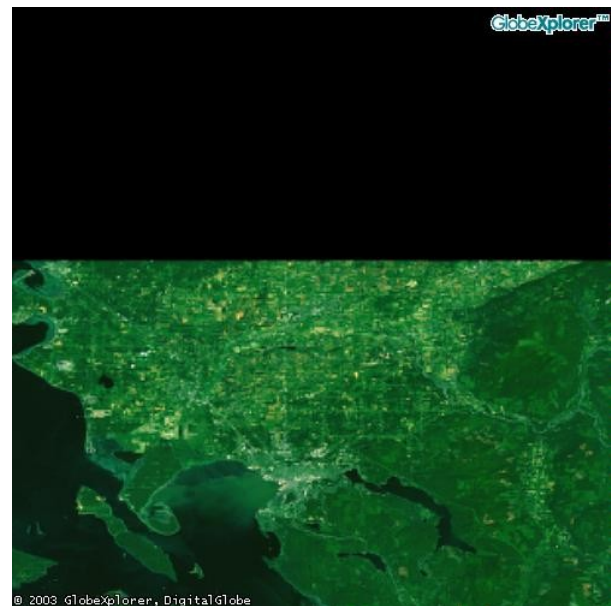


Abbildung 8: Lynden - Luftbild der Umgebung

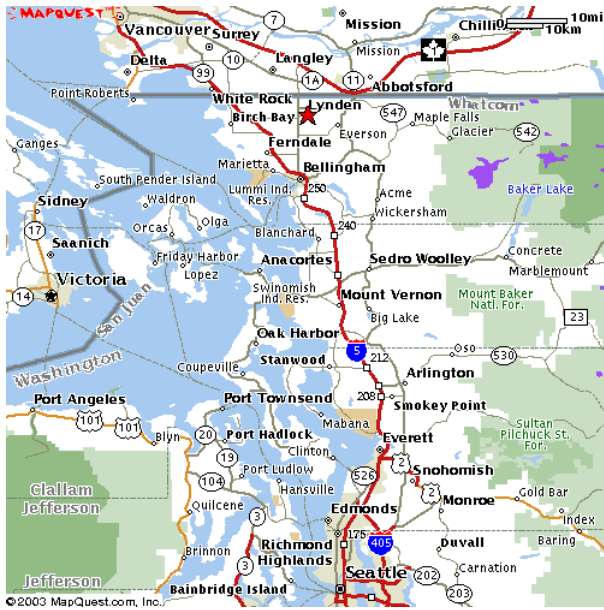


Abbildung 9: Lynden - Umgebung 2



Abbildung 10: Lynden - Luftbild der Umgebung 2

6 Index

A

Ancients 7
Artefakt 5, 12

B

Bär 5, 9, 12, 13
Bellevue 12

C

Cascade 5, 7, 9, 10, 12, 13, 14
Cascade Crow 5, 10, 12, 13, 14
Crow 7, 10, 13, 14, 21

L

LoneStar 5, 12, 14

R

Redmond 6, 13

S

Salish 4, 10, 13
Salish-Shidhe 4, 10, 13
Schamane 4, 6, 9, 12, 14
Schamanismus 9
Schieber 14
Seattle 4, 12, 13, 14
Security 10
Sophito 14
Straßensamurai 11

W

Waschbär 9
Whitecloud 5, 9, 14
Whitehawk 10, 13

X

XXX 12, 14

To-Do

- **mögliche Spuren für die Spieler**
- **genaue Motive des Auftraggebers (Crow)**
- Pläne
 - Wohnung Angela
 - Büro Angela
 - Wohnung Light Arrows
- Beschreibung Light Arrows
- **Zeitplan**
- Zielgebiet Crow

offene Fragen

- Welche Spuren führen die Gruppe weiter?
- Was machen wir mit dem Tattoo?
- Was machen die Ganger weiter?
- Welchen Hintergrund hat der Raub? (Nur Kulturell oder ein aktueller Ansatz?)

weitere Ideen

- Die Ganger könnten versuchen die Zeugin zu beseitigen
- Spur Ganger => Crow
 - Check-Stick (ausstellende Bank)
 - Tankabrechnung?
 - Souvenir gekauft (z.B. Waffe) ?