"Dommedag 2056: New Orleans"

Et Spiltræf XI-scenarie

Af

Anders C. Højsted

Anders C. Højsted
Vindegade 128, v.-5
5000 Odense C.
Tlf. 66 14 27 32

Indholdsfortegnelse

Indhold:		Side:
Indholdsfortegnelse		0
Førord		1
Synopsis & Plot		3
Scenariet:		
Jordskælvet	#1	5
Nødlejren	#2	7
Mørket Angriber	#3	9
Mr. Johnson	#4A	11
På Flugt	#4B	13
Du Er Hvem Du Kender	#5	14
Vampyrhuset	#6	16
Bartholomew	#7	18
Taler Med Jorden	#8	20
Rupert	#9	23
Run Mod Armtech (The Outside)	#10.1	25
Kortnøgle	#10.1A	27
Run Mod Armtech (The Inside)	#10.2	28
Kortnøgle	#10.2A	30
Stuetage	#10.2B	33
Første Sal	#10.2B	34
Anden Sal	#10.2B	35
Tredje Sal	#10.2B	36
Den Endelige Konfrontation	#11	37
Kortnøgle	#11A	39
Harlequin	P#1	41
Elementæråander	TB#1	42
Hellhounds	TB#2	43
Barghest	TB#3	44
Appendix I: NPC		**45**
Bartholomew (karakterark)		46
Heinrich Feldspatz (karakterark)		48
Eugene Whiteman (karakterark)		51
Appendix II: New Orleans Sourcebook		**53**
New Orleans (Spillederkort)		56
French Quarter Map (Spillederkort)		59

Indholdsfortegnelse

Appendix III: Spillerkarakterer 66

Donald "Don" Limpio:

Baggrund & Personlighed 67
Forhold & Holdninger 69
Karakterark 70

Francesca "Dazzle" Bloom:

Baggrund & Personlighed 72
Forhold & Holdninger 74
Karakterark 75

Jean "Flash" Montserrat:

Baggrund & Personlighed 78
Forhold & Holdninger 80
Karakterark 81

Joey "I-In-The-Sky" Tickle:

Baggrund & Personlighed 84
Forhold & Holdninger 86
Karakterark 87

Miranda "Big Mama" Trujillo:

Baggrund & Personlighed 89
Forhold & Holdninger 91
Karakterark 92

Rory "Shadow" Kaplan:

Baggrund & Personlighed 94
Forhold & Holdninger 96
Karakterark 97

Appendix IV: Handouts 99

New Orleans Kort 100
French Quarter Map 101
Big Mama's Lejlighed #1B 102
Armtech (The Outside) #10.1B 103
Armtech (The Indside) #10.2B:
Stueetagen #10.2B 104
Første Sal #10.2B 105
Anden Sal #10.2B 106
Tredje Sal #10.2B 107
Eugene Whiteman's Lejlighed # 11B 108

Forord

Velkomst:

Velkommen til Armageddon: 2056 New Orleans.

Jeg håber at du som spilleder vil nyde at "lede" dette scenarie. Det er et af de første kongress-scenarier, jeg har skrevet og jeg håber, at du vil kunne udnytte det arbejde, der er lagt i det.

Selvom den bunke papirer, du nu sidder med i hånden, kan virke en smule uoverskuelige og eventuelt uoverkommelig at læse, så håber jeg at du vil tage dig tid til at læse scenariet rimeligt grundigt igennem. Det er ikke verdens mest avancerede scenarie og egentligt var grundideen, at det blot skulle være et "skyd først -stil spørgsmål bagefter"-scenarie. Uheldigvis lider jeg af literær elefantitis, så det blev til en smule mere end det.

Scenariet er rimeligt lineært bygget op. Man går fra #1 til #2 til #3 o.s.v. Med mindre spillerne laver virkeligt ged i den, gå scenariet lige ud af landevejen. Den eneste større fare, der er ved scenariet, er muligheden for at alle spillerkaraktererne når at omkomme, inden de når scenariet igennem, men det er jo en af farerne ved at være shadowrunner.

Det skal dog bemærkes at på trods af det lineære plot, skal du være velkommen til at gøre med scenariet, hvad du har lyst til. Der er ingen kommunistisk kontrol her, -forfatteren står ikke og kigger dig over skulderen. Der er dog en svag fare for, at scenariet varer mere end de 6 timer, der er sat af til det, så pas på hvor meget ekstra du hiver med ind.

Der bliver en spilleder-briefing før scenariet bliver kørt på SPILTRÆF og her vil eventuelle spørgsmål blevet reddet ud. Hvis du har nogle presserende spørgsmål, så kan du kontakte mig.

Om Scenariets Opbygning:

Hvert enkelt begivenhed i scenariet har en titel og et nummer, f.eks. Run Mod Armtech (Outside) #10.1. Hvis der følger et kort med til begivenheden, vil dette kort's kortnøgle have en titel og det samme nummer som begivenheden, plus et A, f.eks. Run Mod Armtech (Outside) #10.1A. Selve kortet vil eventuelt have begivenhedens titel, samt begivenhedens nummerering, plus et B, f.eks. Run Mod Armtech #10.1B, eller blot #10.1B.

Hvis spillerne og spillederens kort er ens, er der kun et kort i Appendix IV: Handouts-sektionen. Hvis spillederens kort indeholder informationer, som spillerne ikke kender til, sidder der et kort umiddelbart efter beskrivelsen af begivenheden.

Om Spilpersonerne:

Som en konsekvens af min manglende evne til at begrænse mig, har spilpersonerne nogle enormt lange baggrundshistorier. Dette kræver at spillerne skal læse en hel del før selve scenariet går i gang. Imidlertidigt har baggrundshistorierne meget lille indflydelse på selve scenariet, så hvis du føler, at de ikke er nødvendige, er du velkommen til at lade dine spillere ignorere dem.

Selve spilpersonerne er absolut ikke nybegyndere. Hver person har omkring 30 attribute-points og omkring 40 skill-points, hvilket gør dem omtrent dobbelt så rå som almindelige begynderkarakterer. Dette er med vilje, da formålet med scenariet delvist er en smule "powerplay". Der er ingen grund til at løbe rundt med store våben, hvis man ikke kan finde ud af at bruge dem.

Der er ingen billeder af spilpersonerne, da jeg stadig leder efter et passende billede af en kvindelig trold! Jeg vil dog forsøg at få disse klar til selve kongressen. Hvis det ikke lykkes, så må spillerne selv opdigte en beskrivelse fra informationerne på karakterarket.

Jeg bruger betegnelsen SK for spilpersonerne/spillerne i scenariet.

Forord

Om Regler:

Hist og her i scenariet er der forskellige regler. Min brug af forkortelser ligger rimeligt tæt op af den officelle SHADOWRUN-sprogbrug (tror jeg).

Med hensyn til tests, så skrives de ATTRIBUTE[TARGET NUMBER] eller SKILL(Concentration(Spezialisation))[TARGET NUMBER], dvs. en Quickness[4]-test er Quickness antal terninger rullet mod 4. Normalt kræves der kun en succes. En Biotech(Implant Technology)[8] er en Biotech-skill-test mod 8, hvor man må bruge Implant Technology-Concentrationen istedet. Selvom man ikke har den relevante concentration eller spezialisation , må man godt rulle på den generelle skill alligevel.

Om Udstyr

Der er muligvis nogen af udstyret eller nogle af forkortelserne, som du ikke helt kender til. Størstedelen af udstyret er fra SHADOWRUN II-regelbogen. For det tilfælde at du ikke kender til et specifikt stykke udstyr, kan jeg fortælle at jeg primært har taget udstyr fra FIELDS OF FIRE, STREETSAMURAI'S HANDBOOK og SHADOWTECH.

Hvis du ikke kan finde det nogen af disse steder, kan du kontakte mig.

Om Critters:

Forskellige steder i scenariet er der overnaturlige dyr med, -såkaldte critters. De fleste af disse væsener står i regelbogen. Hvis du ikke kan finde dem der, står de i enten PARANORMAL ANIMALS OF NORTH AMERICA eller i PARANORMAL ANIMALS OF EUROPE. Igen: -problemer, kontakt mig.

Deres powers står under den begivenhed, de er med i. Effekten af deres powers står beskrevet i SRII-regelbogen.

Om Cybertechnology-sourcebook:

En grundlæggende ting ved scenariet er introduktionen af Cybermancy. Dette begreb blev introduceret i CYBERTECHNOLOGY-Sourcebook'en, som udkom i 1995. Jeg er opmærksom på at du muligvis ikke har den, og har forsøgt at tage højde for dette i scenariet.

En stor del af det cyberware, som Eugene Whiteman løber rundt med, er fra Cybertechnology-bogen. Effekterne af det er inkluderet på hans karakterark og kræver ikke den store indsigt at kunne styre. Det er dyrt og det virker.

Om New Orleans Sourcebook:

New Orleans Sourcebook'en, som sidder i scenariet, er taget fra WHITE WOLF MAGAZINE #31 .Der er en konflikt mellem scenariet og Sourcebook'en i det at sourcebook'en siger at Bartholomew boede i en højhus. Jeg foretrækker idylliske sydstatsplantager.

Om Kortene I Scenariet:

Kortet over Big Mama's Lejlighed (#1A) er taget fra FASA-eventyret Eye Witness s. 36. Det er en standart medium residence, og det samme kort findes også i SPRAWL SITES og utallige andre FASA-udgivelser.

Kortet over ARMTECH INDUSTRIES (#10.2A) er arkitekt-tegningerne over min tidligere arbejdsplan. Af sikkerhedshensyn vil jeg ikke oplyse, hvad den hedder eller hvor den ligger.

Kortet over Eugene Whiteman's Lejlighed (#11A) er fra FASA-eventyret Mercurial s. 31.

Synopsis

Baggrund:

Cybermancy:

(Dette er en opsummering af Cybermancy-kapitlet i FASA's Cybertechnology-Sourcebook)

Det har i lang tid været et etableret faktum at der er en grænse for hvor meget cyberware den menneskelige krop kan indeholde. Upåagtet race, køn og alder er der et absolut loft for hvor meget metal man kan hæfte til kroppen. (Dette loft lig ens essence).

Der er en magisk forklaring på hvorfor det er således. Ligheden mellem det fysiske legeme og det astrale legeme er målt i essence. Jo mere cyberware man komme i den fysiske krop, jo større bliver forskellen mellem ens fysiske legeme og ens astrale legeme, hvilket blandt andet påvirker ens evne kanalisere magisk energi fra det astrale plan og ud i det fysiske plan. (Fald i essence medfører også fald i ens magic-attribute). Når ens essence når 0, er ens astrale legeme ikke længere istand til at kanalisere energi til ens fysiske legeme og man dør. Derfor er det ikke muligt at få lavere essence end 0.

Med ankomsten af Cybertechnology-sourcebook'en er det nu muligt at få negativ essence, hvilket betyder at man kan stoppe umådelige mængder af cyberware i en person. Dette gøre ved hjælp af en magi-type, der hedder Cybermancy. Ved hjælp af ritual magi, diverse kemiske substanser og ånder kan man "narre" astrallegemet til at blive ved det fysiske legeme og kanalisere energi ind i det, selvom astrallegemet under normale omstændigheder ville være død.

Indgrebet medfører en del problemer for personen, herunder kræft, hukommelsessvigt, større risiko for at dø af fysiske skader og større chance for at blive angrebet af astrale væsener. Ofte lever minus-essence personer ikke særligt længe og de dør ofte en voldsom død.

Til gengæld kan de have enorme mængde af cyberware i sig, hvilket gør dem til ganske effektive kampmaskiner og det er jo ganske udmærket. Uheldigvis er processen endnu ikke gennemprøvet nok til at langtidseffekterne kendes med sikkerhed, men de er næppe behagelige.

Gaia-teorien:

I dette scenarie antages det at planeten Jorden er et semi-bevidst levende væsen, som normalt benævnes Gaia, efter den græske jord-moder. Grunden til at magien falder og kommer igen er at Gaia gennemgår cyklusser med hensyn til aktivitetsniveau. Astralt-planet er Gaia's aura og det er gennem denne aura og vores astral-legemer får energi til at eksistere. Astrallegemet kan sidestilles med vores sjæl.

Om Humanis Policlub, Alamos 20.000 og The Human Aura

Humanis Policlub er en legal politisk organisation, hvis primære budskab er raceadskillelse og "ren race"-politik. De afholder jævnligt demonstrationer, hvor de kommer i slagsmål med Ork Rights Commitee og andre lignende organisationer. De sponsorerer ikke terrorisme eller støtter vold.

Alamos 20.000 er en terrorist-organisation med nogenlunde de samme grundholdninger som Humanis Policlub. Metahumans er noget skidt stads. Alamos 20.000 foretrækker dog at dræbe metahumans frem for blot at protestere mod dem. Alamos 20.000 har stået bag en del racistiske angreb efterhånden og er grundigt hadet blandt metahumans.

The Human Aura er en hemmelig organisation af magikere, som leder både Alamos 20.000 og Humanis Policlub gennem skumle og hemmelige kanaler. The Human Aura består af magikere, som har holdninger, som ville gøre at Adolf Hitler ville være stolt af at kalde dem sine venner. Metahumans skal ganske simpelt udryddes. Alt, undtagen atomvåben, er acceptable metoder. **Heinrich Feldspatz**, som er med i scenariet, er en af lederne i The Human Aura. Han fortæller det bare ikke til nogen.

Synopsis

Plot:

Heinrich Feldspatz, en af lederne af The Human Aura har for nyligt fået fingrene i en beskrivelse af Cybermancy-ritualet. De indså hurtigt at her var muligheden for at skabe en gruppe af overmenneskelige cyborgs, som kunne tjene deres sag.

De valgte at udføre den først ceremoni i New Orleans, fordi de her havde faciliteterne til det. Ejeren og direktøren i det lokale firma Armtech, Frank Montgomery var 100% Humanis-medlem og han var mere end villig til at sætte lokaler til rådighed. Som den første til at gennemgå ceremonien blev valgt Eugene Whiteman, en trofast og kompetent Alamos 20.000 soldat.

Ceremonien gik godt. Whiteman døde ikke og hans cyberware fungerede upåklageligt. Uheldigvis havde han det ikke særligt godt med at skulle tilbringe 2 måneder hos Armtech med at gennemgå tests. Omkring en uge efter ceremonien forlod han fabrikken. Han tog 2 sikkerhedsvagter's liv og en del af muren med sig. Siden da har Whiteman bevæget sig i det kriminelle miljø og udført forskellige opgaver. The Human Aura har holdt øje med ham, men har endnu ikke taget ham tilbage igen. Byen er jo trods alt det mest effektive testmiljø.

Uheldigvis er der stødt komplikationer til; -store komplikationer.

Sagen er den at når der løber en person rundt med negativ essence, så medfører det en form for "hul" i astralplanet, som blandt andet tiltrækker astrale rovdyr. Dette hul smerter Gaia og hun forsøger derfor at tvinge Whiteman's sjæl væk, så hans krop dør. Dette kan gøres ved at Whiteman bliver dræbt.

Uheldigvis har Gaia det lidt som en hund, der bliver bidt af en loppe: hun kan ikke stadfæste præcis hvor Whiteman er, men forsøger at ramme ham ved at klaske hele området; -primært med jordskælv. Desværre kan hun ikke dræbe ham, - det er spillerkarakternes opgave.

Hvis spillerkarakterne fejler i deres forsøg på at dræbe Whiteman, vil han sandsynligvis dø af kræft indenfor de næste 2 måneder, hvis han ikke bliver begravet under en bygning eller bliver dræbt på anden vis inden da. Uheldigvis vil New Orleans på daværende tidpunkt være jævnet med jorden af jordskælv, hvis ikke orkanerne får byen først.

Jordskælvet #1

Denne begivenhed er den første i eventyret
Det skulle meget gerne føre til Nødlejren #2

Situationen:

Det er aften og SK er samlet hos Big Mama. De har lige overstået Valdez-opgaven og er samledes over kage og kaffe/te for at diskutere hvorledes opgaven gik og hvad der kunne være gået bedre. Big Mama har budt dem alle velkommen efterhånden som de ankom og de sidder nu i stuen ved bordet. Dette er et ganske almindeligt SK-møde, gruppen mødes bare hos Big Mama istedet for på en bar.

Pludseligt går lyset i huset ud og samtidigt med at SK springer op fra deres sæde, begynder huset at ryste. Kopper og krus ryger på gulvet og billederne falder ned fra væggen. Selvom ingen af SK har oplevet det før, kan de alle genkende det, der sker som værende et jordskælv. En af de indre vægge i lejligheden styrter sammen og gulvet begynder at hælde faretruende. Det er vist på tide at komme ud!.

Lejligheden ligger på tredje sal: lad spillerene vise hvorledes de kommer ud af bygningen. Lad dem alle foretage en jordskælvstest som vist nedenunder, når de skal ud af bygningen. Gør Big Mama opmærksom på at hendes børn opholder sig i soveværelset.

Efter SK er kommet ud på gaden, begynder jordskælvet at stilne af. Halvdelen af husene i gaden er styrtet sammen og overalt kan man høre nødråb fra indespærrede, sårede og pårørende. Der hænger enorme mængder af støv i luften og hist og her ser det ud, som om der er ved at udbryde brande.

Personer:

De eneste ud over SK er Thomas & Abigail og de er ikke aktive i begivenheden.

Baggrund:

New Orleans er lige blevet ramt af en stort jordskælv. Halvdelen af byen ligger i ruiner og resten er uden vand og el. Overalt i gaderne går der folk rundt i chok, som lige har set deres nærmeste blive begravet levende. Hist og her starter brudte gasledninger småbrande. Brandvæsenet kan ikke komme frem og brandene når at tage endnu flere ofre.

Byen bliver næsten øjeblikkeligt erklæret i undtagelsestilstand og hæren rykker ind med nødhjælp.

Jordskælvstesten er for at se om det lykkedes SK at blive ramt af murbrokker, når de forlader huset. Det er en Reaction[4]-test.

#Succeser:	Damage:
0	6S
1	4M
2	2L
3	4M Stun

NPC-Stats:

Hvis SK får lyst til at lege samaritanere, har de alt mulig mulighed for det. Linda, Big Mama's ork underbo er kommet til skade (Moderat Wound; essence 6) og gaden nærmest på det nærmeste flyder med folk, som har brug for hjælp; -enten med kvæstelser eller blot at have nogen til at snakke med.

Jordskælvet #1

Navn: Almindelige mennesker

	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	M:	R:	Attacks:
Menneske	3	3	3	3	3	3	6	0	3	Hands: 3M Stun
Dværg	4	2	5	3	3	4	6	0	3	Hands: 5M Stun
Elver	3	4	3	5	3	3	6	0	3	Hands: 3M Stun
Ork	6	3	5	2	2	3	6	0	2	Hands: 5M Stun
Trold	8	2	7	1	1	2	6	0	1	Hands: 7M Stun

Problemer:

Hvis SK bliver i huset, så styrter det ikke sammen, men facaden ud mod gaden vælter ud, så de kan stå og se lige ud på gaden.

Hvis SK alle bliver slået ud, når de forsøger at komme ud på gaden, vil de vågne op, hvor de faldt. Huset er ikke styrtet sammen.

Hvis SK besluttet sig for at tage hjem til familien, så gør dem opmærksomme på at det er minimum 4 kilometer til fods tværs over en by, som lige er blevet lagt i ruiner. Hvis de forsøger at ringe hjem, vil de til deres overraskelse opdage at mobiltelefonnettet ikke er gået ned på trods af hele byen er uden strøm. Alle deres familiemedlemmer er i live og har det under omstændighederne godt.

Fortsættelse:

Når SK har indset, hvad der er sket og hvilken konsekvenser, det har for indbyggerne i New Orleans, så lad hæren ankomme og etablere deres nødlejr. Gå videre til **Nødlejren #2**.

Nødlejren #2

Denne begivenhed finder sted efter Jordskælvet #1
Det skulle meget gerne føre til Mørket Angriber #3

Situationen:

Efter jordskælvet ankommer hæren i helikoptere. For enden af Big Mama's gade etablerer de en nødlejr. Det er en teltlejr med et centralt køkken- og informationssted, nødlazaret og telte til de hjemløse. Hvis SK eller nogen de har mødt har brug for medicinsk hjælp, kan de få det på lazarettet. I informationen kan man få besked om ens manglende familiemedlemmer er dukket op og om hvad der er sket rundt omkring i byen. Der er sat tv op, så man kan følge med i nyhedsudsendelserne. Hele byen er i omtrent samme stand som Big Mama's kvarter, dvs. 50% ruiner, 100% lidelser.

Efter soldaterne har etableret lejrene som commandocentral , hvilket tager omkring 1 time, begynder de at patruljere området for at lede efter tilskadekomne og for at forhindre plyndringer.

SK kan hurtigt få tilvist deres eget telt, som er stort nok til at de alle 6 kan sove der sammen med Big Mama's børn og Linda og hendes to 14-årige tvillinge-døtre. Hvis nogen af SK demonstrerer helningstalenter, hvad enten de er magiske eller mundæne, vil de bliver bedt om at gå til hænde i lazarettet.

Personer:

Lederen af lejren er Major Matthew Galen. Han er ikke vant til at være nødhjælpsarbejder, men han er villig til at gøre en indsats. SK kan godt komme til at tale med ham, og han er villig til at komme med de informationer, han har, men hvis SK begynder at stille krav eller opføre sig arrogante, smider han dem øjeblikkeligt ud. Han har ikke tid til problem-skabere.

De fleste af soldaterne er ikke forberedte til situationen, men de er meget venlige og høflige overfor civilerne, som de kalder civilisterne og de gør deres bedste for hjælpe, sålænge folk ikke begynder at skabe problemer. Hvis de skaber problemer, så får de et los i røven. Alle soldaterne er bevæbnede.

Baggrund:

Hæren forsøger i samarbejde med diverse nødhjælpsorganisationer at få en smule kontrol over situationen. New Orleans ligger midt på en kontinentalsokkel og det burde være fuldkommen umuligt for den at blive ramt af jordskælv. Ingen bygninger i byen var bygget til at modstå et jordskælv og meget få huse står ubeskadigede. På nuværende tidspunkt forsøger hæren blot at rydde op efter jordskælvet. Næste punkt på dagsordenen hedder forhindring af plyndringer.

NPC-Stats:

Alle soldaterne er bevæbnede med FN HAR rifler og bærer Armor Vests og Military Helmets. Patruljerne om aftenen bærer endvidere Goggles med Low-Light vision.

Navn: Almindelig soldat

	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:
Soldat	3	3	3	3	3	3	6	3	0	FN-HAR (8M)

Udstyr: FN-HAR Assault Rifle; knife; armor vest (2/1); Helmet (1/2); Goggles (Low-Light Vision)

Problemer:

Hvis SK absolut vil gå tværs over byen, så smid en tordenstorm i nakken på dem. 4 kilometer over murbrokker i tordenstorm; -god tur.

Hvis de begynder at lave lort i den for soldaterne, får de anvist deres telt bliver bedt om at begive sig hen til det. Hvis de insisterer på at skabe problemer, får de stukket et geværløb i maven og bliver beordret til at skride ad helvede til (eller hen til det fornævnte telt).

Nødlejren #2

Fortsættelse:

Når SK ligger i deres senge i deres telt og sover sødt, så gå videre til Mørket angriber #3.

Mørket Angriber #3

Denne begivenhed finder sted efter Nødlejren #2
Det skulle meget gerne føre til Mr. Johnson #4A eller På Flugt #4B

Situationen:

Alt er forholdsvis stille i nødlejren. Imellem teltene bevæger soldater sig på patrulje og store projektører er sat for at skabe lys i lejren. Fra lazarettet høres de såredes smertesuk og hist og her er der hektisk aktivitet, når der bliver bragte sårede til lejren. Cirka hver kvarter letter og lander helikopterer på landingpladsen. Det er lidt som M.A.S.H. om natten. Uheldigvis er der ikke særligt meget humor over situationen.

Ansporet af Gaia's smerter angriber en gruppe paranormale væsener nødlejren. Lignende angreb finder sted overalt i byen. De er motiverede af Gaia's påvirkning og angriberne ønsker blot at dræbe alle i lejren. De er færre end soldaterne, men på grund af deres overnaturlige evner og egenskaber vil de kunne overvinde soldaterne, hvis SK ikke giver en hånd med.

Angrebet kommer fra en retning således at SK telt er et af de første "civi"-telte, som bliver indvaderet og SK opdager det, når 2 ghouls og en Hellhound river hul på teltvæggen og vælter ind. Herefter er det op til SK, hvordan og hvorledes de vil begærde sig med hensyn til resten af angrebet.

Personer:

Soldaterne forsøger at forsvare lejren, men kæmper en håbløs kamp. De nægter dog at trække sig tilbage fra deres poster.

Major Matthew Galen har taget omkring 10 tropper og forsvarer lazarettet. Han har tilkaldt ekstra tropper, men de vil være en halvt time om at nå frem.

Morlock, banshee'en som leder angrebet, vil have alle dræbt. Hans generelle manglende respekt for menneske og deres liv er af Gaia's indflydelse blevet forstærket til et intenst ønske om at tage livet af dem alle. Han ønsker ingen overlevende mennesker.

Civi'erne forsøger blot at overleve. Nogen begynder at forsvare sig med deres egne eller faldne soldaters våben, andre løber bare skrigende rundt eller forsøger at stikke af fra lejren. Der løber hellhounds rundt i området omkring lejren og de angriber alle, der stikker af.

Baggrund:

Angrebet er ledt af en banshee ved navn Morlock og det består af ghouls og hellhounds. De har startet med at dræbe vagten og formår derved at tage omkring halvdelen af soldaterne på sengen, -bogstaveligt talt. Ingen af angriberne har skydevåben, men efterhånden som soldaterne falder, begynder de at samle våben op og bruge dem.

Morlock står udenfor lejren og giver ordre. Han har sine to "kæle"-Barghests ved sin side. Han er frådende sindssyg og ønsker blot at udrydde alle mennesker fra jordens overflade. Han kan ikke indse, at han er under påvirkning og mener blot han har det som normalt. Han står på en ruin-knold et stykke udenfor lejren og råber konstant ordre til angriberne. SK kan høre ham, men teltene står i vejen for frit udsyn, indtil de er ved foden af hans "knold", hvor han har frit udsyn til SK. Hvis SK kommer ud og begiver sig mod ham, vil han lade sine Barghest hyle (Paralyzing Howl) og han vil selv "waile".

SK skal dræbe mindst 10 angribere, hvis de skal stoppe angrebet. Morlock og hans barghests tæller som 5 dræbte angribere. Hvis det ikke lykkes inden for 20 turns, vil angriberne dræbe alle civi'er og soldater i lejren, og derefter vende sig mod SK, som så vil være håbløst i undertal.

Mørket Angriber #3

NPC-Stats:

Forsvarere:

Navn:	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:
Soldat	3	3	3	3	3	3	6	3	0	FN-HAR: 6M

Udstyr: FN-HAR Assault Rifle, kniv, armor vest (2/1), Helmet (1/2), Goggles (Low-Light Vision)
Skills: Firearms 6, Unarmed Combat 6, Etiquette(military) 4

Menneske	3	3	3	3	3	3	6	0	3	Hands: 3M Stun
Dværg	4	2	5	3	3	4	6	0	3	Hands: 5M Stun
Elver	3	4	3	5	3	3	6	0	3	Hands: 3M Stun
Ork	6	3	5	2	2	3	6	0	2	Hands: 5M Stun
Trold	8	2	7	1	1	2	6	0	1	Hands: 7M Stun

~~*Udstyr:* Heavy Pistol (9M)~~

Angribere:

Navn:	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:
Morloch *(1)*	3	4x5	3	5	3	3	12	3	0	Hands: 3M Stun

Powers: Enhanced Senses (Low-light vision, hearing, smell), Essence Drain, Fear, Immunity (age, pathogens, toxins), Mist Form, Regeneration
Weaknesses: Allergy (sunlight, severe), Essence Loss, Vulnerability (wood, silver)

~~Barghest *(12)*~~	~~7~~	~~6x4~~	~~5~~	~~-~~	~~3/6~~	~~3~~	~~(6)~~	~~6*~~	~~0~~	~~Bite: 9S~~

~~*Powers:* Fear, Paralyzing Howl, Enhanced Senses (Sonar)~~
Note: *2d6 initiative dice

Ghouls *(40)*	7	5x4	6	1	4	5	(5)	4	0	Clubs: 7M Stun

Powers: Enhanced Senses (smell, hearing)
Weaknesses: allergy (sunlight, moderate), Reduced Senses (blind)
Udstyr: Clubs (+1 reach)

Hellhounds *(10)*	4	4x4	5	-	3/4	3	(6)	6**	0	Bite: 6M

Powers: Enhanced senses (improved hearing & smell, low-light vision), Flame Projektion, Immunity to fire
Note: **3d6 initiative dice

Problemer:

SK kan næsten ikke dumme sig her. De skal bare kaste sig frådende over angriberne og begynde at eksekvere dem. Det er kun hvis de jubel-nosser i det, de kan dø af det. Formålet med begivenheden er ikke at tage livet af SK, men blot at demonstrere at der virkeligt foregår noget unaturligt i New Orleans.

Hvis SK konsekvent nægter at tage til våben og de under ingen omstændighed vil forstår dine hints, så lad lejren blivet blevet løbet over ende og lad SK løbe skrigende væk. Hvis de nægter at flygte, så tag livet af dem! Man kan kun hjælpe inkompetente spillere et vist stykke og det er farligt at være shadowrunner.

Fortsættelse:

Hvis SK møder "kvoten", dvs. får dræbt nok angribere til at stoppe angrebet, gå til Mr. Johnson #4A.

Hvis SK flygter, gå til På Flugt #4B.

Hvis SK alle bliver dræbt, så opgiv eventyret og gå ned og få noget søvn.

Mr. Johnson #4A

Denne begivenhed finder sted efter Mørket Angriber #3.
Det skulle meget gerne føre til Du Er Hvem Du Kender #5.

Situationen:

SK skulle gerne stå udmattede, eventuelt sårede efter succefuldt at have været med til at forsvare nødlejren. Overalt i lejren ligger der sårede og døde og enkelte af teltene brænder. Soldaterne begynder at bære de sårede til lazarettet og de døde til lig-"teltet". Nødgeneratoren bliver genstartet, så belysningen bliver genetableret. I det fjerne kan man høre lyden af helikoptere bliver kraftigere.

SK kan være med til at rydde op. Hvis de har markeret sig kraftig i forsvaret, vil Major Matthew Galen personligt dukke op efter et stykke tid og takke dem. Han har den ene arm i en slynge (Moderat Wound, essence 5). Han råder SK til at få noget søvn. Hvis SK snakker om at forlade lejren, siger Major Galen at han ville værdsætte det, hvis de blev og at han måske kan arrangere en betaling, hvis karaktererne vil blive og hjælpe med at holde lejren gående. SP kan gå i seng og sove igennem uden at blive vækket af noget som helst, måske lige bortset fra overflyvende helikoptere og soldater, der rydder op.

Når SK står op om morgenen, er der morgenmad i messen. Mens de sidder og spiser, kommer Major Galen's adjudant hen til dem. Han følges med en mand på omkring de 30, som er iklædt et meget dyrt (20.000+ Nuyen) jakkesæt. Manden ser ud, som han ikke har set hverken vand eller sæbe i snart et døgns tid og tøjet ser ud som om han har sovet i det, dvs. han ser ud som alle andre, der har overnattet i lejren; -han startede bare på et højere niveau.

Adjudanten viser manden til SK's bord og går så videre gennem kantinen. Manden præsenterer sig som "Maxwell Fischer-Stern" og sætter sig. Han spørger om SK er ansvarlige for forsvaret af lejren om natten og om de er "*New Orleans Rookies*". Hvad enten de svarer bekræftende eller ej, forsætter han.

Han er en "Mr. Johnson" og er kommet for at tale med dem om det sidste døgns begivenheder. Han er kommet til den konklusion at både jordskælvet og angrebene på nødlejrene er unaturlige. New Orleans ligger ikke i en jordskælvszone og der var hverken før eller efterrystelser på jordskælvet. Dette tyder på, at det var kunstigt skabt. Angrebene på nødlejrene kan heller ikke forklares kunstigt. De intelligente væsener, som havde deltaget i dem og som havde overlevet til afhøring, sagde at de blot havde haft en intens lyst til at dræbe (meta-) mennesker. Der foregår et eller andet unaturligt, overnaturligt af intense proportioner mindst på størrelse med *The Great Ghost Dance*. Byen er nu fuld af vilde dyr, som angriber (meta-)mennesker uden tanke for egen sikkerhed.

Han repræsenterer et fælleskab af personer, som har store økonomiske interesser i New Orleans og som ikke kan acceptere flere skader på byen. Derfor ønsker de at hyre et hold kompetente shadowrunners til at finde ud af hvad der er galt og stoppe det så hurtigt som muligt. Deres valg faldt på *The Rookies*, da disse er de eneste runners, de umiddelbart kan lokalisere, som havde den nødvendige kompetance.

Opgaven er ganske simpel: Stop det, der er skyld i New Orleans' problemer og I vil hver blive betalt 1 million (1.000.000 Y!), hvis I stopper det.

SK skulle meget gerne ikke sige nej tak til det tilbud.

Personer:

Mr. Johnson hedder rent faktisk Maxwell Fischer-Stern. Hans opgave er at finde en gruppe gode runners, som kan finde ud af hvorfor dommedag lige pludseligt har ramt New Orleans. Han er rent ud sagt frustreret over det, der sker og vil have det stoppe med det samme. Situationen er for tilspidset til at der er tid til spil for galleriet, så han lægge alle kortene på bordet med det samme.

Mr. Johnson 4A

Baggrund:

Maxwell Fischer-Stern arbejder for Saeder-Krupp, et stort tysk Corp, som står overfor at skulle investere stort i New Orleans. Efter jordskælvet tog han kontakt til samtlige sine handelskontakter i byen og spurgte hvor meget de var villige til at hoste op for at få "problemerne" i byen løst. Det blev til cirka 7 millioner Nuyen. Den ekstra 1 million er til "uforusete udgifter".

Hvis en af SK vil forsøge at forhandle prisen, sa lav en oppossed test mod Maxwell's Bargain[8]. For hver succes en af siderne har i "overskud" kan prisen ændres 5%. Maxwell vil ikke gå over 1.2 million pr. person (20% ekstra) eller under 100.000 Nuyen.

Situationen er unaturlig som beskrevet i synopsis.

NPC-Stats:

Navn: Maxwell Fischer-Stern

	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:
Maxwell	2	2	2	4	6	5	3.8	4	0	2M Stun

Skills: Bargain 8, Psychology 6, Computer Theory 5

Cyberware: Datajack, 200 MP Memory

Problemer:

Det absolut mest hjernedøde SK kan gøre er at sige nej til jobbet. Selvom de ikke har særligt meget at arbejde med, bør de ikke sige nej til et million job. Hvis de gør det, så lad Fischer-Stern tale med Major Galen og lad Galen lægge en del pres på dem. "Uskyldige kommer til skade etc.". SK skulle meget gerne ikke have et problem med at tage opgave. Hvis SK ikke tager opgaven, så lad dem blive i lejren og gentage Mørket Angriber, indtil alle spillerne er døde eller de har forstået beskeden: GØR NOGET!.

Hvis SK ikke ved hvordan de skal gribe sagen an, så lad Fischer-Stern droppe et hint om at personer med deres kontakter nok skulle kende nogen som kunne vide et-eller-andet om situationen.

Fortsættelse:

Når SK har accepteret opgaven og har besluttet sig for at bruge deres kontakter, så gå videre til Du Er Hvem Du Kender #5.

På Flugt #4B

Denne begivenhed finder sted efter **Nødlejren**
Det skulle meget gerne føre til Du Er Hvem Du Kender eller Vampyrhuset

Situationen:

Hvis SK flygter under kampen i nødlejren, vil de først bliver angrebet af hellhounds, som "patruljerer" rundt om lejren. Herefter kan de uden problemer begive sig ud i natten. De er trætte, ømme og bange. Hvis de på et eller andet tispunkt beslutter sig for at falde til ro, så gør dem jubel-paranoide med skygger, lyde etc. Der er masser af ruiner, de kan sove i.

Ved morgengry ringer en af SK telefon (vælg en engageret spiller). Det er Maxwell Fischer-Stern. Han giver det samme til som i Mr. Johnson: 1 million til hver SK, hvis de finder ud af hvad, der sker med byen, hvorfor, det sker og stopper det. Han vil ikke handle over telefonen, -det er et enten eller tilbud.

SK skulle meget gerne acceptere tilbudet. Lad Fischer-Stern droppe et hint om at hvis de ikke ved, hvad der foregår, så kender de måske, nogen som gør.

Personer:

Maxwell Fischer-Stern er kort for hovedet. Han havde regnet med at finde dem i nødlejren og han kan ikke lide at lave handler med folk over telefonen. Hans baggrund og andre relevante oplysning står i Mr. Johnson.

Baggrund:

Baggrunden er som i Mr. Johnson.

NPC-Stats:

Navn:	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:
Hellhounds *(3)*	4	4x4	5	-	3/4	3	(6)	6**	0	Bite: 6M

Powers: Enhanced senses (improved hearing & smell, low-light vision), Flame Projektion, Immunity to fire
Note: **3d6 initiative dice
Professional Rating: 3

Problemer:

Hvis SK ikke vil tage jobbet, så lad en af deres kontakter ringe til dem, og fortæller om Bartholomew og vampyrhuset. Gå til Vampyrhuset, når SK tager ud til huset.

Fortsættelse:

Gå videre til Du Er Hvem Du Kender, når SK har fået på ideen til at tjekke med deres kontakter.

Gå videre til Vampyrhuset, hvis en af SK kontakter kontakter dem.

Du Er Hvem Du Kender #5

Denne begivenhed finder sted efter Mr. Johnson #4A eller På Flugt #4B
Det skulle meget gerne føre til Vampyrhuset #6

Situationen:

SK skulle nu have accepteret opgaven og besluttet sig for at gå i gang med at undersøge, hvad der kunne være skyld i New Orleans' problemer. En oplagt start vil være at de alle ringer rundt og finder ud af hvad deres kontakter ved om affæren. Dette skulle meget føre til at de får nys om Bartholomew's gamle hus ude på 840 Montgomery Avenue i Riverfront-distriktet.

Vejret er generelt dårligt for årstiden. Det blæser og små-regner næsten konstant og der er vindstød op til næsten storm-styrke. Det er koldt og næsten umuligt ikke at komme til at fryse.

Personer:

De fleste kontakter, som SK har, har overlevet det sidste døgns problemer og er mere end villige til at hjælpe SK, når de får at vide hvorfor spillerne ringer og stille spørgsmål. Alle har jo mistet noget.

Der er dog ingen af NPC, som har tid til at tage med SK. Alle har hænderne fulde i forbindelsen med jordskælvet og oprydningen.

Baggrund:

SK har 3 muligheder for at få informationer: gennem gadekontakter, gennem magi-relaterede kontakter eller gennem militære kontakter. Hvis de tager kontakt til en person under en gruppe, så lad dem rulle og se nedenunder, hvor meget de finder ud af.

Military Etiquette [4]: enhver i militæret eller med en militær baggrund

#Successes	Information
0	Jeg har ingen anelse om, hvad der foregår.
1	De eneste, der her kunnet udføre noget i denne størrelsesorden er Native American Nations med deres Ghost Dance.
2	Indianerne har intet udestående med New Orleans og de har ikke været oppe og skændes med Confederated American States og skulle ingen grund have til at jævne New Orleans med jorden.
3+	Det virker ikke som om det overhovedet er en militær operation. Her er ingen tropper og New Orleans er ikke et taktisk mål. Det virker som om det er et normal jordskælv.

Street Etiquette [4]: enhver i shadowrunner-miljøet

#Succeses	Information
0	Jordskælv??? Det kender jeg ikke noget til! Jeg var ikke i byen! I kan ikke bevise noget (click!)
1	De eneste på gaden, som er interesserede i situationen er folk, der plyndrer bygninger og de har ikke magten til noget sådant som dette.
2	Det er ikke naturligt. Jeg vil tro det er magisk skabt. Muligvis har det noget med vampyrangrebet i 2044 at gøre. Der har ikke været nogle vampyrer med i angrebene på folk i byen, men det skulle ikke undre mig om de stod i baggrunden og luskede.
3	Vampyrerne forsøgte at overtage byen under angrebet. Det kunne være at jordskælvet var starten på et nyt forsøg. De var ledet af en fyr ved navn Bartholomew, som boede i et hus ude på 840 Montgomery Avenue. Han blev aldrig fanget. Det kunne være at han var tilbage igen.

Du Er Hvem Du Kender #5

Etiquette Magic [4]: magikere, shamans, talismongere

#Succeses	Information
0	Sandsynligvis er der en eller anden regeringorganisation, som har fundet ud af at de kan lave jordskælv af magisk vej og så skulle de lige teste det.
1	Jordskælvet var tydeligvis unaturligt. "Dyre"-angrebene på nødlejrene har sandsynligvis magisk ansporet.
2	De eneste, der har den magiske energi til at lave et jordskælv af den slags er noget på nation eller multicorp-basis. Det kan være NAN, Aztlan eller Tir Tairngire. Men hvad skulle motivet være???.
3	Jordskælvet er unaturligt, helt klart, men jeg tror ikke det er menneske-skabt. Jorden er begyndt at reagere på menneskenes misbrug. Spørgsmålet er hvorfor den først er begyndt på det nu??. Alle angrebene blev udført af mørkets væsener og selvom det kun er en skrøne, kan de indeholde en smule sandheden. Herskerne over mørkets væsener har altid været vampyrene. Måske er de vendt tilbage. De havde tilknytning til et hus ude på 840 Montgomery Avenue. Det vil måske være værd at undersøge det?

NPC-Stats:

Elementær-ånderne bevogter huset. De angriber alle, som nærmer sig det astralt, men manifesterer sig ikke.

Navn:

	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:		Attacks:
Elementals(4)	6	6	6	6	6	6	6	6	0	-	6M

Problemer:

Det største problem vil være hvis SK ikke forstår hint'et om Bartholomew's hus. Rul SK Etiquette-rul selv og giv dem informationen om vampyrerne, selvom de ikke ruller nok succeser.

Hvis Big Mama ikke vil forlade sine børn, så lad Linda sige at hun gerne vil tage sig af dem. Hvilken som helst kontakt vil kunne henvise SK til den nærmeste nødlejr, som tilfældigvis kun ligger en halv kilometer væk i retning af Bartholomew's hus.

Hvis en af magikerne beslutter sig for at begive sig astralt ud til huset, så fortæl dem at huset har en background count på 4. Inde i huset venter 4 elementær-ånder på indtrængere og de angriber alle, de møder. Derfor er den enste mulighed for at undersøge huset at tage derud "in person".

Elementals'ne er også en tydelig indikator af at der foregår noget suspekt ved huset.

Fortsættelse:

SK skal sandsynligvis først aflevere Linda, Thomas & Abigail i en nødlejr før de kan begive sig videre til Bartholomew's hus . Herefter skal de begive sig tværs over byen for at nå til huset, som ligger sydligst i Riverfront-distriktet.

De kan ikke få et helikopter-lift, men der er enkelte områder, hvor folk er villige til at give dem et lift med bil eller lignende. Selv om de skynder sig alt, hvad de kan, kan de ikke når frem for om aftenen.

Turen til huset vil være et godt tidspunkt at introducere nogle Tilfældige Begivenheder.

Gå videre til Vampyrhuset #6, når SK er nået ud til Bartholomew's hus.

Vampyrhuset #6

Denne begivenhed finder sted efter Du Er Hvem Du Kender #5.
Det skulle meget gerne føre til Bartholomew #7.

Situationen:

SK er taget ud for at undersøge Bartholomew's hus. Bartholomew står beskrevet i New Orleans Sourcebook. Hans hus blev angrebet, men han blev ikke fanget. Siden da har huset stået tomt. Det ligger meget sydligt i Riverfront-distriktet.

Huset er en meget stor villa, som ligger på en enorm grund i udkanten af byen. Det er en meget gammel sydstatsvilla, som er enormt uvedligeholdt. Der ligger en meget dyster stemning over stedet og hele huset har et baggrund-count på 4. Der er et to etagers hus med et højt loft, som engang har været hvidmalet med blå skodder for vinduerne. Den ene ende af huset ser ud som det har været udsat for brand. Hele vejen langs med forsiden af huset løber der en overdækket veranda, hvor taget er holdt op af romerske søjler. Ud for førstesalen er der e svalegang, som går rundt om hele huset. Taget er lavet af sorte skiferplader og vinduerne er høje og aflange. Det er muligt at gå rundt om huset både i stue-niveau på verandaen og på førstesalssvalegangen, selvom træværket er halvrådent og undertiden ikke helt kan bære.

Huset har engang været omgivet af en græsplæne, men den er afsvedet af solen og der gror umådelige mængder af tidsler og ukrudt i den. Selve beplantningen langs med plænen er forlængst vokset sammen til et jungle-lignende budskads, som gør det umuligt at se mere end cirka 1 meter ind i det. Fuldmånen hænger lavt over huset og giver en yderligere dyster stemning over situationen.

Hvis SK undersøger huset, vil de intet finde indenfor. Værelserne er stadig møblerede i en cirka 1700-tals stil, men møblerne er mørnede og mølædte. Samtlige døre i huset er blevet slået af deres hængsler og det ser ud som om der har været nogle heftige kampe rundt omkring. Adskellige steder er der store mørke indtørrede blodpletter på gulvet, og der er skudhuller i en del af væggene. Branden i den ene ende af huset er åbenbart startet i kælderen og har siden bredt sig til stuen og loftet. Det ser ud som den er blevet slukket af nogen. Det vil tage cirka 2 timer for en almindelig paranoid person at gennemgå huset. Når SK forlader huset, vil vampyrerne angribe.

Hvis SK har posteret en vagt udenfor huset, vil vampyrerne snige sig op på ham/hende først og slå vedkommende bevidstløs, før de angriber de andre personer i huset.

Vampyrerne bruger MISTFORM til at snige sig op bag på SK og angriber samtidigt fra alle sider. De bruger deres overlegne hastighed og deres råstyrke og angriber med total forargt for egen sikkerhed, da de er ret sikre på at de kan klare alt med REGENERATION. Vampyrerne har fået ordre til at tage SK levende: de bruger hænder og Sub Machine-Guns med Gel Rounds.

Når vampyrerne angriber, står der 4 force 6 elementals og holder astralt vagt. Hvis en person går astralt, følger de karakteren i 4 turns før de angriber, med mindre karakteren angriber dem først. Så forsvarer de sig. Hvis karakteren ikke gå tilbage til sin krop, dræber de ham.

Personer:

Vampyrerne er frådende vilde og det eneste, der reelt afholder dem fra at dræbe SK, er deres frygt for Bartholomew. De har fået besked på at slå SK bevidstløse og bringe dem til ham.

Baggrund:

Bartholomew er ganske rigtigt ikke død. Efter hans hus blev angrebet i 2044 og han blev drevet på flugt, gik han under jorden og begyndte at genopbygge sin magt. Han har hele tiden holdt øje med huset, fordi han vidste at hans fjender undertiden ville komme og undersøge det. Han er interesseret i SK fordi han ingen ide har om hvem de er. Derfor har han beordret vampyrerne til at tage dem levende.

Vampyrhuset #6

Når SK bevæger sig op til huset og rundt i huset, så gør dem jubel-paranoide. Brug rotter, vinden, papir, rådne gulvbrædder og alt muligt andet. Skræm Dem!. Beskriv hvert enkelt rum omhyggeligt og lad dem forklare minutiøst, hvad de gør. Når de så endeligt står udenfor igen og er begyndt at slappe af, så lad vampyrene angriber. De skal være paniske angste, når det sker.

NPC-Stats:

Alle vampyrerene har essence 12, da de næsten lige har "spist".

Navn:

	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:
Elemantals(4)	6	6	6	6	6	6	6	6	0	6M
Vampyrer(*)	3	3x5	18	3	3	3	12	3*	0	Hands: 18M Stun

Powers: Enhanced Physical Attributes, Enhanced Senses (Improved Hearing & Smell), Essence Drain, Immunities (Pathogens, Age, Poison), Infection, Mist Form, Regeneration, Thermographic Vision.

Weaknesses: Allergy (Sunlight, Severe), Induced Dormacy (Lack Of Air), Essence Loss, Vulnerability (Wood)

Skills: Unarmed Combat 6, Firearms 4

Professionel Rating: 4+

Notes: *Initiativ: 3+2d6. Vampyrenes *Enhanced Physical Attributes*-power er indregnet i deres styrke. Der er så mange vampyrer, som der er brug for til at få SK i gulvet (cirka 10-15 stk.).

Problemer:

Formålet med begivenheden er at SK skal slås bevidstløse og bringes til Bartholomew. Det er de ordrer, vampyrerne har fået og det er de ordrer, de vil udføre. Selvom en af SK forsøger at overgive sig, vil vampyrerne slå ham bevidstløs.

Hvis SK forsøger en eller anden genial plan for at undslippe, så lad dem undslippe. Når de så stopper op for at trække vejret, angriber vampyrene igen. De må ikke undslippe.

Hvis en af SK går astralt, står der 4 force 6 elementals og venter på ham. Dette kombineret med en background count på 4 skulle nok få en hvilken som helst magiker tilbage i sin krop.

Fortsættelse:

Gå videre til Bartholomew #7, når SK er bevidstløse. Det skal nok blive en pikant opvågning!.

Bartholomew #7

Denne begivenhed finder sted efter Vampyrhuset #6
Det skulle meget gerne føre til Taler Med Jorden #8

Situationen:

Når SK vågner op af deres bevidstløshed, ligger de på et stengulv. De har alle bind for øjnene. Deres hænder er bundede på ryggen med plastik Strips (Barrier rating 15) og deres fødder er bundet sammen. Alt undtagen deres tøj er blevet fjernet fra dem og magikerne har bind for øjnene. Hvis nogen af dem blev sårede, da de blev angrebet af vampyrene, er deres sår blevet helet.

Rummet, de ligger i, er fugtigt og koldt og der er meget lidt lys, dvs. det er en god, gammeldags fangekælder. Hvis nogen af magikerne går astralt, vil de opdage at rummet er dækket af en Astral Barrier på force 10. Med jævne mellemrum kan de høre at der er nogen ved døren, som checker deres tilstand. Når de allesammen er vågnede, kan de høre døren blive åbnet. En flok mennesker kommer ind. De tager dem under armene og bærer afsted med dem. Det virker ikke som om de har nogle problemer med at bære dem.

Efter SK er blivet båret igennem 3 døre, kan de høre de kommer ind i et stort rum. SK bliver båret et stykke ind og lagt på gulvet. En stemmer siger: "Hic Sunt!" (Latin: her er de!). En anden stemme svarer koldt: "Nos Relinquite!" (Latin: forlad os!).

Rummet er aflang sal bygget i sorte kampesten. Den ligner noget, der er taget direkte fra en middelalderborg. Langs med væggene står der ildfade, som oplyser rummet og kaster skygger over alt. Der hænger gobeliner på væggene og gulvet er dækket af et orientalsk tæppe, som SK ligger på. Ved den ene sidevæg står der et stort egetræsbord, som er dækket med fade og kander; alt i sølv. Ved den ene endevæg står der en stor "tron-"stol og i den sidder en mørk skikkelse. Det er Bartholomew. Han betragter SK et øjeblik, så manifesterer der sig en jord elementånd ved siden af dem. Den bevæger sig rundt og fjerner de bånd, der holder dem, samt magikernes øjenmasker. Bartholomew sidder afventende.

SK kan rejse sig op og kigge sig omkring. Hvis nogen bevæger sig hen mod Bartholomew, holder han en finger op for at stoppe og irettesætte dem; -deres opførsel er ikke korrekt etiquette. Hvis personen fortsætter hen mod ham, manifesterer 4 ildelementånder sig ved Bartholomew.

Han præsentere sig selv og begynder at udspørge SK. "Forhøret" skulle gerne føre til at SK fortæller om deres opgave. Bartholomew mener også at jordskælvet var unaturligt, men han var ikke ansvarlig for det. Han har ingen ide om hvad der var skyld i det, men han kan henvise dem til en shaman, som bør ude i The Bayous:

"Der lever en åndemaner ude i sump-området syd for byen, som muligvis kender grunden til jordskælvet. Han er meget kontakt med ånderne og jorden. I skal ikke lade jer skræmme af ham. Han er en tør gammel mand, som snart dør. Fortæl ham at jeg har sendt jer og han vil tage imod jer med åbne arme. I kan fortælle ham at jeg glæder mig til at mødes med ham igen. Næste gang vil han ikke slippe så let. Han hedder Taler-Med-Jorden. I må have held og lykke med at lokalisere ham".

Når Bartholomew har givet dem denne information, siger han at de kan gå. Deres udstyr bliver givet til dem, når de forlader bygningen, som rent faktisk er en underjordisk katakomb under *St. Louis Cemetary* (French Quarter Map #7). De kommer op midt i centrum.

Personer:

Bartholomew er en af de ældste vampyrer i verden. Han er kold og kynisk, når det kommer til mennesker, men han ved også at vampyrenes overlevelse afhænger af dem. Han er født i Europe, men kom til New Orleans, da byen blev grundlagt. Han anser byen for sin og er blevet meget irriteret over den måde, som menneskene har behandlet den på de sidste få århundrede. Hans sidste forsøg på at overtage byen med vold, var affødt af hans manglende forståelse for de multi-

Bartholomew #7

internationale corporations måde at fungere på. Kontrollen over byen ligger så mange andre steder end i byen og derfor har han svært ved at styre noget.

Han ønsker ikke at byen bliver jævnet med jorden, tværtimod. Istedet ønsker han at byen blomstrer op som den gjorde før, ikke som en finansby, men som et glædens sted. Ideelt set ønsker han at byen får den stemning, som den havde i 1700-tallet. Dette kunne blive sikret, hvis han kunne erobre og styre byen. Vampyrene skulle være den øverste elite i byen og de skulle styre med visdom og forståelse for de ufornuftige mennesker, fejl og mangler. Han vil leve i en smuk, fredelig, kultiveret by og hvis New Orleans ikke er en sådan by, så kan den blive det, -eventuelt med vold og magt.

Da byens "helbred" ligger ham meget på sinde, er han også villig til at hjælpe med at få stoppet ødelæggelserne.

Han lytter meget opmærksomt til hvad SK siger og det virker som han tænker intenst over hvad der foregår. Han er meget høflig, men også overlegen i sin holdning overfor SK. De er dødelige og har ikke hans indsigt. Han er ikke fornærmende, men hans holdning skulle gerne få SK til at føle sig underlegne. Han vil hverken indrømme at han kan tage fejl eller at der er noget, der kan gå galt for ham. I hans egne øjne er han perfekt, andre skal bare indse det og hvis de ikke kan høre, så må de føle.

Baggrund:

Hvis nogen af magikerne kigger astralt, vil de kunne se 8(!) elementærånder, som står vagt forskellige steder i rummet. Hvis de assenser Bartholomew, kan de se han har en højere magic rating end nogen af de tilstedeværendes, men de kan ikke præcisere den.

Bartholomew vil begynde at udspørge dem. Han starter med deres tilstedeværelse i hans hus og begynder at udspørge dem om deres liv og deres fortid. Han forsøger at finde ud af hvem de er og om de har nogen værdi for ham. Han er meget interesseret i deres opgave og i at hjælpe dem.

NPC-Stats:

Se Bartholomew's karakterark i NPC-Sektionen

Navn: Jord Elementærånder (8)

	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:
Astralt	6	6	6	6	6	6	6	6	0	6M
Fysisk	10	4x2	8	6	6	6	6	4	0	6S

Powers: Engulf, Manifestation, Movement
Weaknesses: Vulnerability (AIR)
Skills: Unarmed Combat=Reaction(4)
Notes: +1 Reach.

Problemer:

Hvis nogle af SK begynder at spille op, så lad Bartholomew sætter dem på plads verbalt. Hvis de fremturer yderligere, så svin dem totalt til. Hvis de forsøger vold, så lad Bartholomew sætter en SLEEP-spell på force 10 i hovedet på den formastelige. Det skulle sætte dem på plads. Lad være med at bekymre dig om Drain, -Bartholomew kan klare det (han er rå!).

Fortsættelse:

Gå videre til Taler-Med-Jorden #8, når Bartholomew har fortalt dem om ham.

Taler Med Jorden #8

Denne begivenhed finder sted efter Bartholomew #7
Det skulle meget gerne føre til Cyberfixer #9

Situationen:

Efter SK har forladt Bartholomew, skulle de meget gerne beslutte sig for forsøge at finde Taler Med Jorden ude i The Bayous. Et Etiquette(street)[4] skulle få hvilken-som-helst af SK til at erindre at de bedste kaptajner er at finde på baren *Captain Willie's* (French Quarter Map #35). Der er omkring en halv kilometer til baren. Området er forholdsvis ubeskadiget af jordskælvet, men der er meget få mennesker på gaden, primært fordi byen er hærget af rovdyr. Dette er et godt tidspunkt at introducere et af de tilfældige overfald på.

Captain Willie's er åben. Halvdelen af huset, som den ligger i, er blevet ødelagt af jordskælvet, men der er blevet spændt sejldug ud over hullerne. Der er cirka 20 personer til stede og de fleste ligner sejlere.

Hvis SK er diskrete og lægger lidt penge i baren, kan de hurtigt få kontakt en person, der ved hvor de kan finde Taler-Med-Jorden. Denne person er dværgen LeBlanc, som er født og opvokset i *The Bayous*. Han er villig til at sejle dem ud til den ø, som han ved Taler-Med-Jorden bor på, mod en betaling på 10.000 Y. Hvis SK ønsker at forhandle, så er han maximalt villig til at gøre det for 5.000 Y og et løfte om at SK skylder ham en tjeneste.

LeBlanc's båd, en sort Samuvani Chriscraft Otter ved navn *Cherie*, ligger fortøjet til molen udenfor. Han er villig til at tage afsted med det samme.

Turen ud til Taler-Med-Jorden foregår med alle lys på båden slukket. LeBlanc står 100% koncentreret og stirrer ud i mørket ved roret, mens sumptræer og småøer suser forbi. Det eneste lys er lyset fra instrumentbrættet, som oplyser hans ansigt og giver ham et dæmonisk udseende. SK har ingen reel mulighed for at finde ud af hvor præcis de er, -men de er i The Bayous.

LeBlanc ligger til ved en sandstrand på en mørk ø. Han fortæller at Taler-Med-Jorden har en træhytte inde på øen og at de bare skal vade i land, så hører og finder indianeren dem nok. Der er omkring 2 meter fra båden og ind til bredden.

Når SK er kommet i land, råber LeBlanc til dem at han kommer tilbage om 2 timer og henter dem. Herefter starter han båden og sejler væk i mørket.

Hvis SK begynder at gå ind på øen, opdager de hurtigt at der er lys et stykke inde. Lyset er et bål, Taler-Med-Jorden har lavet for at lokke dem derhen. Bålet er i en lysning et stykke inde på øen og Taler-Med-Jorden holder øje med det. Hvis SK går ind i lysningen og råber på ham, vil han begynde at udspørge dem fra sit skjul blandt træerne. Stemningen er lidt som at stå og råbe til skoven og få svar. Når han er overbevist om at de har fredelige hensigter, kommer han frem.

Hvis de fortæller ham sandheden om deres opgave og hvorfor de er der, er han villig at fortælle dem alt hvad han ved. Han henvender sig primært til Big Mama, som han kalder *Ulvemoder*. Hvis Kory Kaplan på et tidspunkt henvender sig til ham, kalder han ham ved hans rigtige navn Reed Francis.

Når Taler-Med-Jorden har fortalt dem alt, hvad han ved ønsker han dem held og lykke og beder dem om at huske "at når hjertet taler, så tier forstanden ofte". Det betyder ikke noget, men det lyder syret, og Taler-Med-Jorden er lidt spacy.

LeBlanc dukker op som lovet efter to timer og sejler dem tilbage til *Captain Willie's*, med mindre de insisterer på at blive smidt i land andetsteds.

Personer:

LeBlanc er en sej lille dværg, som har levet i *The Bayous* hele sit liv. Han kender området som sin egen hånd og er på trods af nogle meget dårlige manerer til at stole på. Han forråder eller snyder ikke SK.

Taler-Med-Jorden er en eneboer, som ikke taler meget med andre mennesker. Han er omkring de 50 år gammel, men er rask og rørig. Hans viden har han primært fra kilder på det astrale plan, som besøger ham med jævne mellemrum. Han er rystet

Taler Med Jorden #8

over den nuværende situation, som han meget gerne så afsluttet så hurtigt som muligt. Han har dog ingen medlidenhed med ofrene for situationen, som han mener selv er skyld i problemerne, fordi de har en "unaturlig holdning" til naturen og dens ressoucer.

Baggrund:

På *Captain Willie's* er det vigtigt at folk følger etiketten. Først går men til baren og køber noget at drikke. Man veksler et par bemærkninger med bartenderen og slapper af. Herefter kan man indirekte komme ind på ens egentlige gøremål.

Hvis nogen stiller sig op og råber at de har brug for en kaptajn bliver de ignoreret. Hvis de begynder at gå rundt ved bordene og stille spørgsmål, bliver de ignoreret.

Det koster 200 Y at få bartenderen til at henvise til LeBlanc.

Taler-Med-Jorden ved følgende om situationen. Jordskælvet og de vilde dyrs angreb er Gaia's reaktion på de smerter, hun føler, fordi der løber en person rundt, som burde være død. Personen er blevet fyldt med maskineri op til det punkt, hvor hans sjæl ikke længere burde have forladt hans krop, men der er blevet brugt sort magi til at narre hans sjæl til at blive, så han går rundt, som om han er levende. Så længe han går rundt vil Gaia forsøge at dræbe ham og planeten er ligeglad med hvor mange uskyldige, der dør.

Derfor bør SK finde ham og bringe ham til hans naturlige tilstand, dvs. de bør dræbe ham. Taler-Med-Jorden kende til grundprincipperne bag Cybermancy, men kender intet til de tekniske termer. Han ved hvad det gør og hvordan det gør det. Han ved ikke hvem der har gjort det eller hvem det er blevet udført på. Han ved heller ikke hvor personen er, kun at han er et sted i New Orleans. Han råder SK til at finde ham og dræbe ham. Han kan ikke hjælpe SK med yderligere informationer, og på intet tidspunkt vil han begynde at bruge tekniske termer, som cyberwear, cybermancy etc.

Hvis nogen af SK på et tidspunkt nævner Bartholomew stirrer Taler-Med-Jorden vredt på vedkommende, hvorefter hans øjne bliver "tågede" fordi han undersøger personen astralt. Hvad det end er han leder efter, så finder han det ikke. Han er beklemt ved at tale om Bartholomew, og ønsker ikke at fortælle hvad der foregår.

NPC-Stats:

Det skulle meget gerne ikke komme til kamp i denne begivenhed. Hvis det gør, så er LeBLanc ganske nem at dræbe. Taler-Med-Jorden forsvinder i den tomme luft, hvis de skyder på ham eller angriber ham. Hvis spillerne ikke forstår det, så er det ok; -det gør deres karakterer heller ikke.

Problemer:

Hvis SK begynder at komme med trusler eller på anden måde begynder at opføre sig voldeligt på *Captain Willie's* går folk. Ingen her er interesserede i slagsmål. Bartenderen beder så de formastelige om at forlade stedet.

Hvis SK begynder at true LeBlanc, ønsker han dem en god svømmetur og forlader dem.

Hvis SK truer Taler-Med-Jorden, forsvinder han i tom luft.

Hvis SK ikke forstår hvad de skal gøre nu, så skær det ud i pap for dem: Der løber en minus-essence person rundt i New Orleans, som er pumpet fuld af metal og som skal dø, hvis byen skal overleve.

Med hensyn til Cybermancy: se Synopsis.

Taler Med Jorden #8

Fortsættelse:

En oplagt måde at spore minus-essence manden er ved hjælp af cyberware. Manden har kroppen fuld af metal, og nogen må jo have solgt det til de, der lagde det ind. Når spillerne har fået denne ide, gå videre til Rupert #9.

Rupert #9

Denne begivenhed finder sted efter Taler-Med-Landet #8
Det skulle meget gerne føre til Run Mod Armtech (udenfor) #10.1

Situationen:

SK bliver sat i land af LeBlanc, hvor de vil. Hvis de ikke siger nogen destination, sejler han tilbage til *Captain Willie's*. Mens SK ligger ud på floden, rammes byen af det andet jordskælv. Fra båden kan de se hvordan bygningerne ryster og store støvskyer rejser sig. Enkelte steder er der bygninger, der falder sammen. LeBlanc stopper båden og lader den flyde med strømmen. Jordskælvet varer cirka 5 minutter, men er ikke så kraftigt som det forrige. Et øjeblik efter jordskælvet begynder der er at falde en tæt, sort regn fra himlen. Denne regn fortsætter scenariet ud.

LeBlanc sætter SK i land og sejler afsted igen. Han siger at de kan få kontakt med ham på hans mobiltelefon, hvis de skulle får brug for ham.

SK har nu et spor at gå efter. De ved at de skal finde en person, som har fået indopereret umådelige mængder af cyberware. Adskellige af dem har kontakt til enten streetdocs eller fixere, som vil kunne henvise dem en fixer/streetdoc ved navn Rupert, som har specialiseret sig i first class cyberware.

Hvis spillerne fortæller Rupert hvorfor de leder efter en "cyborg", er han villig til at hjælpe dem. Han kan fortælle dem, at han over den sidste periode har formidlet kontakt mellem en meget anerkendt og excentrisk cyberdoc fra Chiba ved navn Sorayama og et New Orleans-baseret firma ved navn Armtech Industries, som beskæftiger sig med genbrugsaffald. Han ved ikke hvad de købte, men hans procentdel af indkøbene viser ham, at de har købt for over 50 millioner nuyen cyberware. Alle indkøbene skete sort. I betragtning af at Armtech Industries har en årlig omsætning på omkring 100 millioner nuyen, foregår der nok noget lumsk på stedet, som ville være værd at undersøge.

Personer:

De fleste af SK's kontakter er villige til at hjælpe. Situationen, som den er, er jo ret uholdbar, så mod løfter om betaling senere eller en hjælpende hånd på et andet tispunkt, er de villige til at lede SK til Rupert. Dog er der en kæde af personer, som man skal igennem, da langtfra alle kender Rupert. Streetsamurai kan give kontakt til fixere, som kan give kontakt til streetdocs, som enten kan give kontakten videre til Rupert eller til en anden streetdoc, som kender ham.

Rupert er professionel til fingerspidserne og enormt succesfuld. Når SK ringer til ham, bliver telefonen taget af en ung dame, der siger "Ryder Enterprises, hvad kan jeg hjælpe med?". Det er Rupert's sekretær og alene hendes stemme skulle gerne går i bukserne på den, der ringer; -for såvidt vedkommende er til kvinder.

Rupert er høflig, men distanceret. Han taler med engelsk upperclas-accent og kan både engelsk, tysk, fransk, latin og japansk flydende. Han lader SK tale og afbryder dem ikke, da han ønsker at de fortæller dem alt, hvad de ved. Han er ikke interesseret i at træffe nogen forretningsaftaler, da han kun handler med firmaer eller streetdocs. Hvis SK vil købe nogle af hans varer, må de gå igennem en streetdoc, som har kontakt til ham.

Baggrund:

Rupert er universitetsuddanet i cybertechnology og har nok cyberware-kontakter til at få selv en drage til at savle. Han har intet problem med at fortælle SK om hans handel med Armtech, da han også ønsker at få orden på situationen i byen. Han vil dog ikke sige andet om Sorayama, ud over at cyberwaren var købt hos ham, og at det kunne være hvad som helst, da Sorayama handler med custom cyberware. Han vil under ingen omstændigheder give SK Sorayama's telefonnummer eller addresse. Endvidere vil han heller ikke tage kontakt til Sorayama for at få at vide hvad Armtech købte. Han ved at Sorayama alligevel ikke vil fortælle

Rupert #9

det af hensyn til den professionelle etiquette. Hverken Rupert eller Sorayama kender til Cybermancy.

NPC-Stats:

SK skal være hårdt pressede for at finde nogen at slås med i denne bevidenhed, så der er ikke brug for nogen Stats.

Problemer:

Kun hvis SK er direkte ubehøvlede overfor de mennesker de taler med, vil de nægte at hjælpe dem. Hvis SK ikke selv tænker at tjekke deres kontakter med hensyn til cyberwaren, så lad en af Pickup-encounterne redde scenariet.

Fortsættelse:

Gå videre til Run Mod Armtech (indenfor) #10.1, når SK har besluttet sig for at undersøge firmaet.

Hvis spillerne famler i blinde, så lad Harlequin give dem det afgørende stop. I så fald gå videre til enten Harlequin P#1.

Run Mod Armtech (The Outside) #10.1

Denne begivenhed finder sted efter Rupert #9
Det skulle meget gerne føre til Run Mod Armtech (The Inside) #10.2

Situationen:

SK har fundet ud af at der har foregået noget mærkeligt ved Armtech Industries ude i Corp Sector. De skulle nu som gode shadowrunners have besluttet sig for at overvåge stedet, hvis de da ikke har besluttet sig for brase direkte ind.

Armtech Industries har en 4 etagers administrativ bygning, som er et godt sted at starte. Bygningen ligger på en stor åben grund med parkeringplads på den ene side og en stor helikopter/AV-landingsplads på den anden. Efter The Human Aura begyndte at udføre Cybermancy-operationer på stedet er sikkerheden blevet sat kraftigt i vejret.

Fysiske sikkerhed på grunden:

Hele grunden er omgivet af to hegn, fulgt af en mur. Det er tydeligt at ihvertfald det andet hegn er strømførende. Der er monowire på toppen af både hegnene og muren. Der er to indkørsler til grunden. Der er en port ved hver af dem og en dørtelefon med kamera-overvågning. Det er ikke muligt at kortslutte portene på grund af systemets opbygning, da selve dørtelefonen ingen kontakt har med dørens låsemekanisme.

Grunden er overvåget med kameraer, så SK ikke kan passere den uden at blive filmet. Der er i så fald 5/6 chance for at de bliver opdaget og der bliver slået alarm.

Grunden bliver endvidere patruljeret af 2 2-personers vagtpatruljer, som er svært bevæbnede. Disse patrulje har ordre til at anråbe folk, før de skyder på dem. Patruljerne melder tilbage til Sikkerhedscentralen (SC) hver femte minut via headset-communicators. Bemærk at patruljerne igangsætter opkaldet.

Astral sikkerhed på grunden:

Der er konstant 4 Watchers på patrulje. Disse melder tilbage til SC, hvis noget som helst nærmer sig grunden på det astrale plan. De raporterer også til SC, hvis nogen astralt aktiv person begiver sig ind på grunden på det fysiske plan, blandt andet hvis en magiker med aktive foci bevæger sig ind på grunden. De patruljerer indenfor muren ned i jordniveau.

Når SC får besked om indtrængen, tilkalder vagthavende magiker 2 force 4 elementals "from hold" og begiver sig med dem astralt ud for angribe den indtrængende. De angriber for at dræbe.

Matrix sikkerhed generelt:

Firmaet computer-system er koblet på nettet. Iøvrigt er det gået ned på grund af jordskælvet. Firmaets sikkerhedssystem er ikke koblet på nettet, og kan ikke nås fra matrixen. Alle computer-informationer vedrørende The Human Aura's eksperimenter ligger på en adskilt mainframe, som ikke har nogen som helst kontakt med hverken sikkerhedsmatrixen eller matrixen. Hvis man vil have noget fra det system, må man gå fysiske ind og hente det.

Personer:

Alt sikkerhedspersonalet er hentet ind udefra af The Human Aura, og er professionelle Alamos 20.000-soldater. De er 100% loyale og kan ikke bestikkes. De bor i en 5-etagers boligejendom et stykke fra Armtech faciliteterne. Hver af dem har en moderat apartment til rådighed. De slås for at dræbe eller blive dræbt, og de tager kun fanger, hvis fjenden tilfældigvis overlever. "Show No Mercy- Expect None" er deres slagord.

Run Mod Armtech #10.1

Baggrund:
De foreskellige sikkerhedsforanstaltninger bliver forklaret på kortnøglen.
Matrix-linjen til politistationen er gået ned på grund af jordskælvet, så der bliver ikke tilkaldt noget politi.

NPC-Stats:
Navn:

	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:
Vagter (4)	4(5)	3(4)	3(4)	2	3	4	2.7	3(6)	0	FN-HAR: 8M

Skills: Firearms 6; Unarmed Combat 6; Etiquette (Alamos) 4
Cyberwear: Bosted Reflexes III, Smartlink, Suprathyroid Gland
Notes: Intiative: 6+3d6; Combat Pool: 5
Professionel Rating: 4 (de slås til døden)
Udstyr: FN-HAR (Smartlinked) (8M; SA/8F/FA); Light Security Armor w/Helmet (Ballistic 8/ Impact 7)(infrared/low-light goggles)

Magiker (1):										
Fysisk	3	3	3	5	5	6	6	5(8)	6(8)	Sword: 5M
Astralt	6	5	5	5	5	6	6	10	5(7)	Sword: 5M

Notes: Initiative: 8+4d6; Combat Pool: 7
Foci: Spellocks (2 stk.; Increased Reaction +3; Increased Reflexes +3d6); Power Focus (Rating 2); Weapon Focus (Sword; Rating 4)
Notes: Initiative: 25+1d6; Astral Pool: 8; Initiate Grade 0
Foci: Power Focus (Rating 2)
Professionel Rating: 3 (Han flygter med et serious wound)
Skills: Sword 10; Sorcery 6; Conjuring 6; Magical Theory 6; Etiquette (Human Aura) 6
Spells: Manabolt 6; Power Bolt 6; Chaotic World 6; Improved Invisbility 6

Elementals (2):										
Astralt	4	4	4	4	4	4	4	4	0	"Hands": 4M

Notes: Initiative: 26+1d6
Skills: Unarmed=Reaction (=4)

Problemer:
SK kan få røvfuld på den hårde måde! Dette er en af de farligste begivenheder i scenariet og kræver planlægning. Hvis SK har opført sig fornuftigt, dvs, tænkt sig om, men alligevel har problemer, så fusk terning-rul. Ellers kan du lade en tilfældig streetspirit hjælpe dem. SK skulle også meget gerne overveje at tilkalde forstærkninger. Alle, de kender, er villige til at hjælpe dem, hvis de forklarer, hvad der foregår.

Fortsættelse:
Gå videre til Run Mod Armtech (The Inside) #10.2, når spillerne har nedkæmpet vagterne udenfor eller er kommer indenfor.

Run Mod Armtech (Kortnøgle: Outside)

The Outside:

1. Det første hegn.
Hegnet er 4 meter højt og har monowire øverst. Wiren giver 10M i skade, hvis man fører hånden mod den og 7S, hvis man falder ned på den. Impact armor gælder. Combat Pool gælder kun, hvis personen er opmærksom på wiren. Hegnet har barrier rating 6.

2. Det andet hegn
Det andet hegn står 2 meter fra det første, så man ikke kan få et ordentligt tilløb til at springe over. Det er ligeledes 4 meter højt. Det har også monowire øverst. Endvidere er det elektrisk, således at enhver, der rører ved det, får 8M i strømskade. Impact armor gælder. Rul for cyberwareskade, som i Street Samurai's Handbook. Det har barrier rating 6.

3. Muren
Muren er 4 meter høj. Den har ligeledes monowire øverst. Endvidere har den MotionDetectors, som har 80% chance for at opdage en person, som bevæger sig over muren i op til 3 meters højde (også selvom vedkommende er usynlig).

4. Portene.
De 2 porte er af massivt metal, og har en barrier rating på 32. De er næsten umulige at bryde igennem. De er 4 meter høje og ovenpå sidder der monowire som på muren. Ved porten sidder der en "dørtelefon", som er overvåget af kamera. Endvidere er der en maglock-keypad med card, numeric pad og voice-analyser. Keypad er barrier rating 12. Den har anti-tamper 6. Hvis nogen forsøger at bryde ind, så rul 6 terninger mod deres electronics(maglocks)-skill. Hvis du har bare en succes, bliver en alarm aktiveret i SC.

5. Vagterne
Der går et vagthold på hver side af bygningen. De går fra bygningens hovedindgang, ud til væggen, langs med væggen til den anden ende af bygningen og tilbage langs med bygningen til hovedindgangen. Vagtholdene bliver afløst hver 2 time, hvor der kommer 4 nye vagter ud af hovedindgangen og de 4 afløste går ind i bygningen igen.

6. Watchers
Der løber konstant 4 force 6 watchers rundt langs med murens fod. De reagerer, hvis en astralt aktiv person bevæger sig ind på området, dvs. passerer muren. De reagerer på ånder, astrale projektionerende magikere, magikere med aktive foci, personer, der kaster spells og dual beings.

A. Vinduerne i stueetagen
Vinduerne i stueetagen er dækket af metalskodder, som køres ned ved lukketid. Disse skodder er barrier rating 12 og kan kun åbnes indefra.

B. Husmuren
Husmuren er barrier rating 18.

Run Mod Armtech (The Inside) #10.2

Denne begivenhed finder sted efter Run Mod Armtech (The Outside) #10.1
Det skulle meget gerne føre til Lejligheden #11

Situationen:

SK har nu enten nedkæmpet eller sneget sig forbi de ydre sikkerhedsforanstaltninger ved Armtech Industries. De skal nu ind i bygningen.

Bygningen er som sagt en 4-etagers kontorbygning. Der er ingen civile i bygningen overhovedet. De eneste, der er tilstede, er sikkerhedsfolk og de magikere, der er involverede i Cybermancy-ritualerne. Hvor de forskellige personer er, er forklaret i kortnøglen.

Det er først nu at SK får en fuld forståelse for, hvad det er der foregår.

Cybermancy-ceremonien: I det markerede rum på kortet er der en Cybermancy-ceremoni igang, når SK bryder ind. The Human Aura har besluttet sig for at lave en ny cyborg, da den første var så vellykket. Det er ret essentielt at SK får afbrudt ceremonien før den bliver afsluttet, ellers kommer der en "Eugene Whiteman" til.

Generel Sikkerhed i bygningen:

Fysisk Sikkerhed:

Størstedelen af bygningen er kamera-overvåget, så sikkerhedscentralen (SC) ved praktiske taget hele tiden, hvor SK er. Uheldigvis er kontrolsystemet til dørene inde i huset gået ned på grund af jordskælvet, så SC kan ikke lukke spillerne inde.

De har dog mulighed for at ligge sig i baghold for SK. Bemærk at hvis SK går midt i hallen på førstesalen, kan de blive beskudt fra både første og anden sal.

Astral Sikkerhed:

Der er ikke udpræget meget astral sikkerhed inde i bygningen. De fleste af magikerne fra The Human Aura er involveret i ceremonien, og kan derfor ikke gå i astralt kamp. Der er kun den ene magiker fra SC. SC er beskyttet af en Force 8 Astral Barrier. Ceremoni-rummet er beskyttet af en Force 10 Astral Barrier.

Matrix-sikkerhed:

Det er ikke muligt at komme ind i matrixen udefra. Hvis SK har en decker-npc med ind og får ham koblet på matrix'en i huset, så kan han uden problemer overtaget systemet. Han kan dog ikke gøre meget andet end at lukke alle kameraerne ned. Resten af systemet er kaput.

Personer:

Vagterne og vagt-magikerne er som beskrevet i Run Mod Armtech (The Outside) #10.1. Deres stats er gentaget her. Der er 1 magikere og 6 vagter i bygningen. Der er ingen ånder.

I det markerede rum på kortet er der en cybermancy-ceremoni igang. Der er 4 magikere, 2 læger, 1 sygeplejerske og 1 "patient" tilstede. Endvidere er der **Frank Montgomery**, ejeren af Armtech Industries og **Heinrich Feldspatz**, lederen af The Human Aura's Cybermancy-gruppe.

Frank Montgomery er forretningsmand og overbevist Humanis-medlem. Han blev racist, da hans højt elskede datter i en alder af 12 år "muterede" til et hæsligt og modbydeligt væsen, -en ork. Han kender ikke meget til magi, men føler at alle ikke Homo Sapiens Sapiens er unaturlige udyr, som bør udryddes. Han har ikke den store forståelse for Cybermancy-ceremonien, men er meget imponeret over det, der foregår.

Heinrich Feldspatz er en af de øverste ledere i The Human Aura, hvilket gør ham til en af de øverste ledere i både **Humanis** og **Alamos 20.000**. Han er ansvarlig for over 200 drab på metahumans, og det var ham, som skaffede The Human Aura beskrivelserne af Cybermancy-ceremonien. Han er ansvarlig for cybermancy-projektet og en gennemført kynisk person. Hans primære ønske er magt og dette vil han opnå gennem sin position og cybermancy-ceremonien. Han er ikke interesseret i New Orleans, men vil egentligt gerne have **Eugene Whiteman** tilbage. Han er snu, så hvis SK besejrer vagterne, vil han forsøge at overtale dem til at bringe Eugene tilbage. Han har en god fornuftig forklaring på at det

ikke hjælper at dræbe ham, men at hans ånd skal bortdrives ved et specielt ritual, som Feldspatz heldigvis ved hvordan skal udføres. Bemærk at Feldspatz er en meget magtfuld magiker.

Baggrund:

Det er forklaret, hvad der foregår i de enkelte rum i kortnøglen.

NPC-Stats:

Se Heinrich Feldspatz karakterark i NPC-sektionen

Navn:

	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:
Vagter (4)	4(5)	3(4)	3(4)	2	3	4	2.7	3(6)	0	FN-HAR: 8M

Skills: Firearms 4; Unarmed Combat 4; Etiquette (Alamos) 4
Cyberwear: Bosted Reflexes III, Smartlink, Suprathyroid Gland
Notes: Intiative: 6+3d6; Combat Pool: 5
Professionel Rating: 4 (de slås til døden)
Udstyr: FN-HAR (Smartlinked) (8M; SA/BF/FA); Light Security Armor w/Helmet (Ballistic 8/ Impact 7) (infrared/low-light goggles)

Magiker (1):

Fysisk	3	3	3	5	5	6	6	5(8)	6(8)	Sword: 5M

Notes: Initiative: 8+4d6: Combat Pool: 7
Foci: Spellocks (2 stk.; Increased Reaction +3; Increased Reflexes +3d6); Power Focus (Rating 2); Weapon Focus (Sword; Rating 4)

Astralt	6	5	5	5	5	6	6	10	5(7)	Sword: 5M

Notes: Initiative: 25+1d6; Astral Pool: 8; Initiate Grade 0
Foci: Power Focus (Rating 2)
Professionel Rating: 3 (Han flygter med et serious wound)
Skills: Sword 10; Sorcery 6; Conjuring 6 Magical Theory 6; Etiquette (Human Aura) 6
Spells: Manabolt 6; Power Bolt 6; Chaotic World 6; Improved Invisbility 6

Problemer:

SK skulle meget gerne både overleve, stoppe ceremonien og finde Eugene Whiteman's navn og addresse.

Hvis SK ikke overlever, så er eventyret slut og New Orleans ender som en ruin-hob. Dog bør du som spilleder give SK nogle chancer, hvis de tænker sig om og ikke bare vælter ind og skyder løs. Det er ikke børn, de slås med.

Hvis SK ikke stopper ceremonien, står de overfor 4 Human Aura magikere plus Heinrich Feldspatz. Det kan de ikke overleve. Hver af magikerne er som magikeren fra SC og Feldspatz er umådeligt sejere. Hvis SK stopper ceremonien, bliver de 4 magikere involveret slået bevidstløse af drain og kan nemt tages til fange.

Hvis SK tager livet af Feldspatz, kan de finde Eugene Whiteman's dossier i Humanis computersystemet. Her kan de også finde formularerne for cybermancy-ceremonien og medlemslister over Humanis, Alamos 20.000 og The Human Aura i New Orleans området.

Fortsættelse:

Gå videre til Den Endelige Konfrontation #11, når SK har afsluttet, hvad de har at lave hos Armtech, og tager videre til Eugene Whiteman's lejlighed.

Run Mod Armtech (Kortnøgle: Inside) #10.2A

1. Hovedindgang

Der er 2 indgange til lobbyen ved hovedindgangen. Det er 2 svingdøre. Uden på svingdørene sidder der skallers, som åbnes fra SC, når folk skal ind eller ud. På hverdage er disse skallers åbne, så folk kan gå ind og ud uden problemer. Der er en maglock ved siden af skallerne, som åbner dem. Den er rating 8 med antitamper 6, og kræver kort-, talkode-, stemme- og fingeraftryks-identifikation. Skallerne er barrier rating 32.

2. Bagindgang

Bagindgangen er en dobbelt dør af armeret spejlglas. Ved siden af døren sidder der en maglock keypad. Normalt er dette vareindleveringen. Døren har barrier rating 8. På grund af at døren er så tæt på cybermancy-ceremoni-rummene, er låsen blevet kortsluttet, så man ikke kan komme ind af den, og døren er blevet barrikaderet med stålplader med barrier rating 16. Der står en magiker på den anden side af døren og holder vagt. Han vil kunne se SK, hvis de nærmer sig døren, men de vil ikke kunne se ham (det er det, der er det smarte ved spejlglas).

3. Lobby

I lobbyen er der en vindeltrappe, som går samtlige etager op. Her er der "hul" igennem hele vejen op til panorama-vinduerne på 4 sal.

4. Gennemgang

Når man står på første etage, er der "hul" i anden og tredje etage, så man kan se helt op til panorama-vinduerne øverst i bygningen. Dette betyder også at hvis man går på førstesalsniveau, kan folk på anden og tredje etage skyde ned på en.

5. Sikkerhedscentral (SC)

SC ligger på 3. sal i lokale 32.77. Dette rum indeholder monitorer til alle sikkerhedskameraerne, senge til magikere i astralrummet og udstyr til sikkerhedsfolkene. Det indeholder også firmaets decker's jack-in-point, men han er her ikke nu (han er ved at grave sin mor ud fra under huset derhjemme. En Frygtelig Tragedie!).

Alt efter hvornår SK angriber, er der mellem 2 og 6 vagter i SC. Deres primære taktik vil være at spredes gennem bygningen på 3 sal og skyde ned på SK. Hvis SK ikke begiver sig ind på første sal, tager vagterne trappen ned ved S3.10, og lægger sig i ambush ved gangdøren udfor S2.25. De angriber så, når SK er midt på gangen (udfor S2.70). Alle dørene er låst, men kan nemt sparkes op (barrier rating 3).

6. Computer-rum

Rummet indeholder en mainframe, som har adskellige terminaler tilknyttet. Computersystemet i rummet har ingen kontakt med matrixen. Det indeholder en masse meget følsomme Humanis-, Alamos 20K- og Human Aura-informationer:

Det indeholder beskrivelserne og instruktionerne til cybermancy-ritualet. Adskellige gange i papirene bliver Ordos Maximus nævnt (???).

Det indeholder beskrivelserne af cybermancy-projektet, blandt andet med beskrivelse af Heinrich Feldspatz & Frank Montgomery's roller, samt en liste over de andre involverede.

Det indeholder dossier på de personer, som har gennemgået eller skal til at gennemgå cybermancy-operationen. Her kan SK finde Eugene Whiteman's navn og addresse.

Det indeholder medlemslister over Humanis Policlub i New Orleans.

Computersystemet er kodeord-beskyttet. Hvis SK ikke har fået fat i kodeordet far en af de involvered (Frank Mongomery undtaget), kræver det et Computer[illegible], at komme ind i systemet.

Run Mod Armtech (Kortnøgle: Inside) #10.2A

7. Sygestue

Lokalet er indrettet som en intensiv sygestue. Her er alt, hvad man har brug for, for at holde en hårdt kvæstet person i live. Der er 4 senge herinde, men de er alle tomme. På sengebordet ved siden af en af sengene står der friske blomster i en vase, som om der skulle ligge nogen der. Det gør der ikke, for han er på operationsbordet lige nu.

8. Ceremonilokale/Operationsstue

Udenfor lokalet står der en magiker på vagt. Med mindre SK nakker ham med det samme, forsvinder han ind i lokalet og låser døren bag sig. Han advarer Feldspatz, som gør sig selv og Montgomery usynlige.

Dette er det lokale hvori, operationerne bliver foretaget. Det ligner en operationstue, som er blevet flyttet ind i et lagerlokale og frisket en anelse op med en smule magiske pentagrammer.

Cirka i midten af rummet er der et operationsbord med lamper og pulsmålere og lignende. På bordet ligger der en person, som er delvist tildækket. To læger står og er igang med operere på personen, assisteret af en sygeplejeske.

Rundt om hele operationen er der tegnet en cirkel, og nord, syd, øst og vest for operationsbordet står der magikere. De står i delvis trance og messer. Alle de involverede har magiske påtegnelser, blandt andet et par hagekors og nogle pentagrammer.

Foran hver magiker sidder der en bagbunden person. Der er en mandlig ork, en kvindelig ork, en mandlig trold og en kvindelig trold. De er alle forholdsvis unge. Hver magiker har en offerdagger med magiske inskriptioner i bæltet.

Hvis hvilken-som-helst af magikerne bliver angrebet og bliver slået bevidstløs eller dræbt, bliver ritualet afbrudt og alle magikerne bliver slået bevidstløse af drain. "Patienten" får øjeblikkeligt et enormt krampeanfald og dør, da hans sjæl bliver sluppet fri. SK har 5 combat-turns før ritualet er overstået. Gaia vil reagere på samme måde overfor den nye cyborg, som hun har reageret overfor Eugene Whiteman.

Inde i krogen til venstre for døren står Feldspatz og Montgomery. Montgomery står og ser med ærefrygt på ceremonien, og er først uforstående overfor SK tilstedeværelse. Feldspatz afventer først SK handlinger. Hvis de ikke angriber nogen, angriber han ikke dem. Hvis de angriber nogen, angriber han dem, med mindre hele cirklen af magikere bliver slået bevidstløse. I så fald vælger han at snakke med SK.

Montgomery farer op og begynder at råbe af SK. "Hvem er I?. Hvad laver I her? etc.". Han klapper i, når Feldspatz beder ham om det. Der er ingen tvivl om hvem af de to, der styrer det show.

Navn:

Se Heinrich Feldspatz's karakterark i NPC-Sektionen

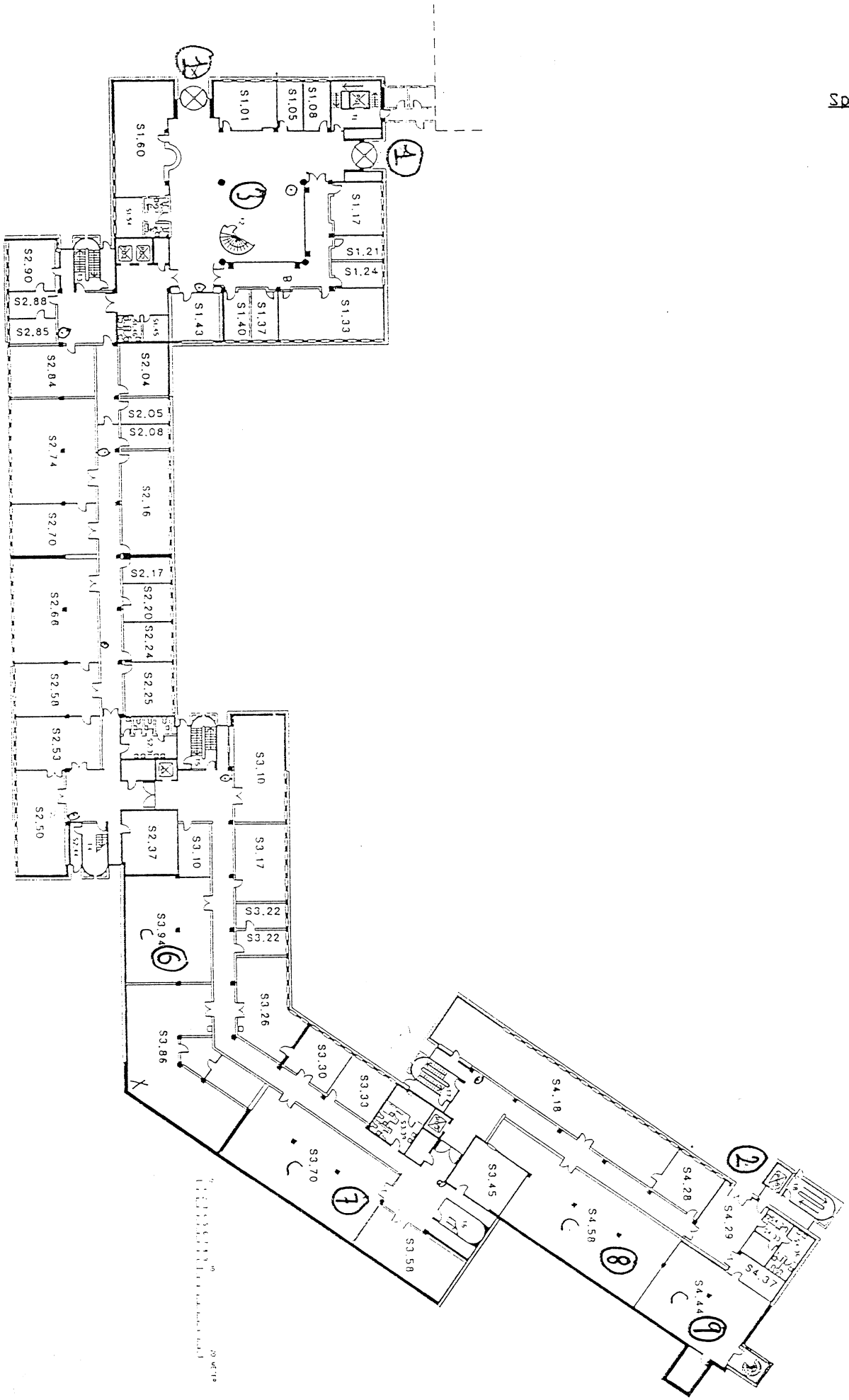
	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:
Magiker (5):	3	3	3	5	5	6	6	5(8)	6(8)	Sword: 5M
Notes: Initiative: 8+4d6; Combat Pool: 7										
Foci: Spellocks (2 stk.); Increased Reaction +3; Increased Reflexes +3d6); Power Focus (Rating 2); Weapon Focus (Sword; Rating 4)										
Astralt	6	5	5	5	5	6	6	10	5(7)	Sword: 5M
Notes: Initiative: 25+1d6; Astral Pool: 8; Initiate Grade 0										
Foci: Power Focus (Rating 2)										
Professionel Rating: 3 (Han flygter med et serious wound)										
Skills: Sword 10; Sorcery 6; Conjuring 6 Magical Theory 6; Etiquette (Human Aura) 6										
Spells: Manabolt 6; Power Bolt 6; Chaotic World 6; Improved Invisbility 6										
Montgomery	3	3	3	3	3	3	6	3	0	Hands: 3M Stun

Run Mod Armtech (Kortnøgle: Inside) #10.2A

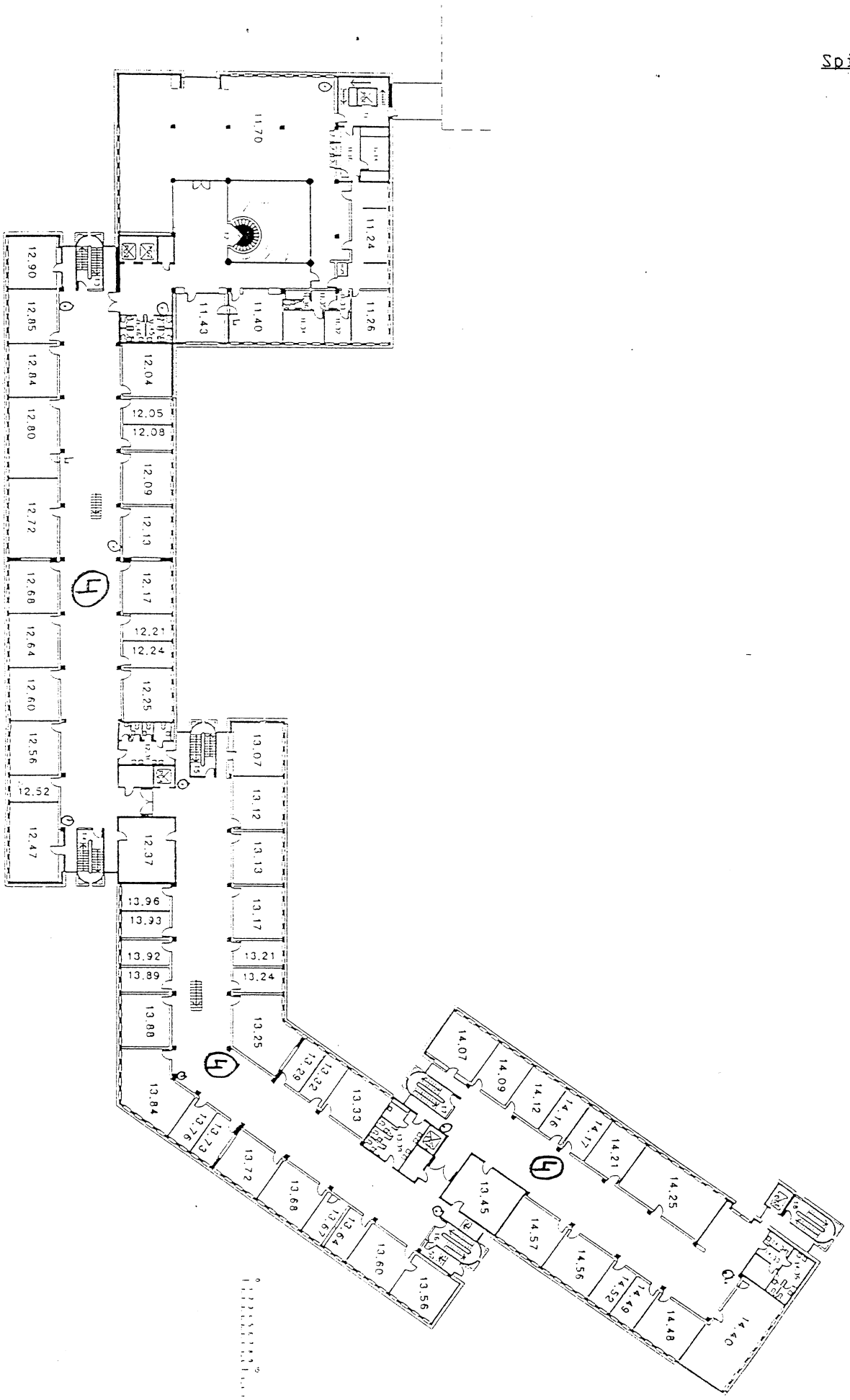
9. Cyberwarelager

Rummet her er fyldt op med cyber- og bio-ware, som skal bruges til de kommende cybermancy-cyborgs. Her er alle former for cyberware og alle former for bioware. Bagest i lokalet står der vækstttanke til groning af klonede kropsdele. Her er store tanke på størrelse med badekar fulde af flydende kvælstof, som der svømmer kropsdele og bioware rundt i. Og langs med væggene er der kasser med forskelligt cyberware i. Temperaturen er omkring -20 grader. Her er for langt over 50 millioner, -Rupert var ikke den eneste, de handlede med.

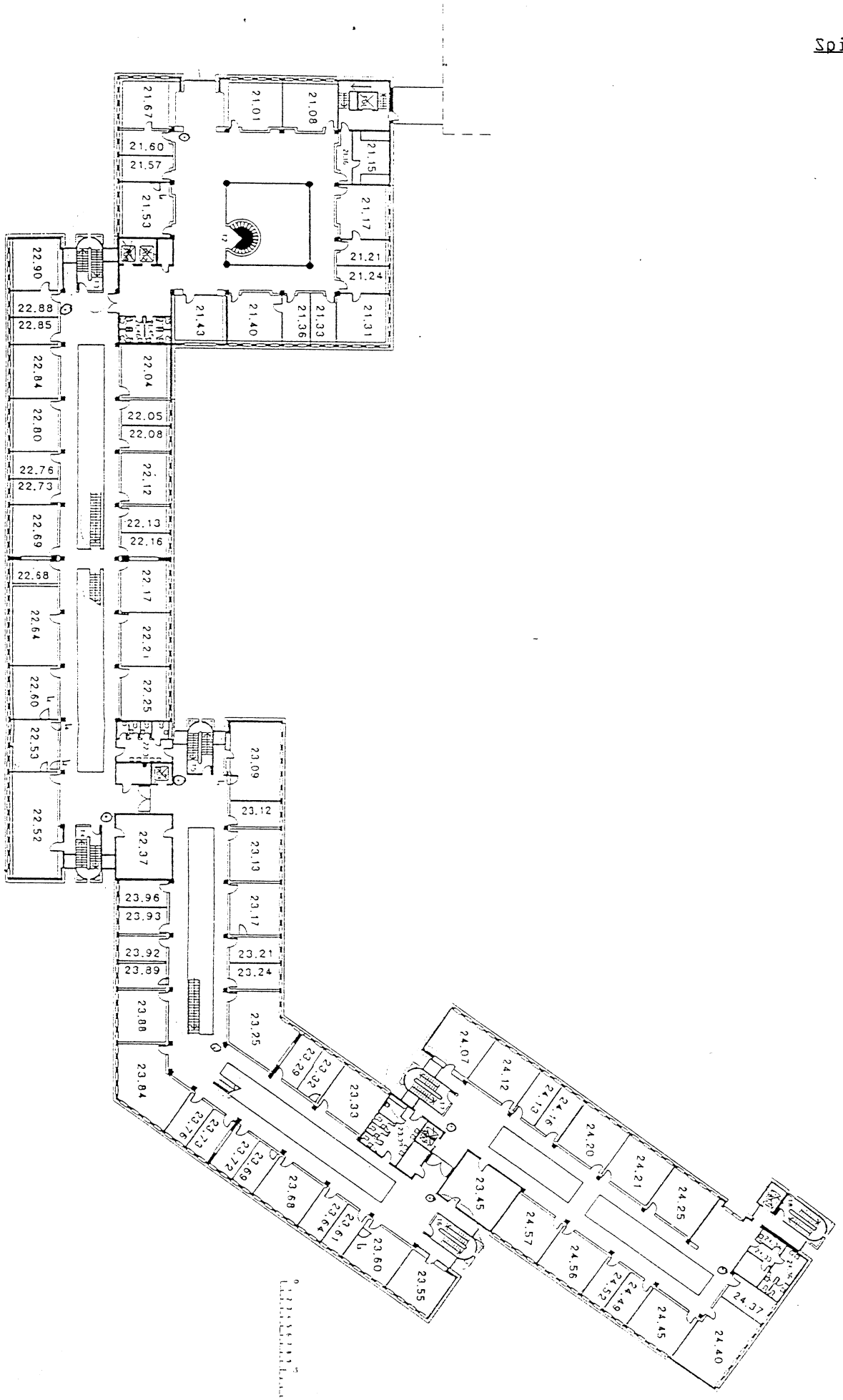
Spillederkort
Stue-etagen



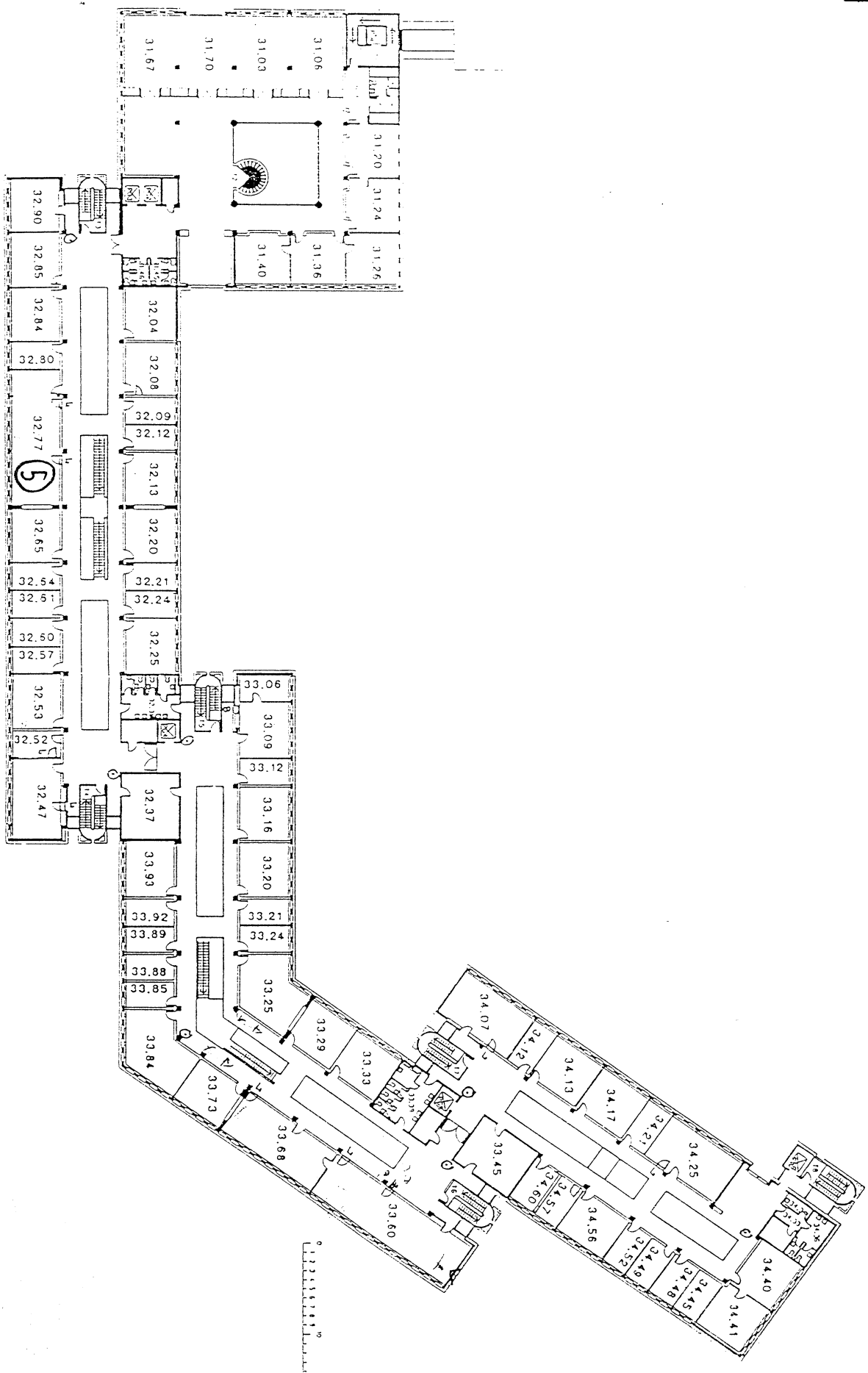
Spillederkort
Første Sal



Spillederkort
Anden Sal



Spillederkort
Tredje Sal



Den Endelige Konfrontation #11

Denne begivenhed finder sted efter Run Mod Armtech (indenfor) 10.2
Det skulle meget gerne føre til afslutningen af scenariet

Situationen:

SP har nu invaderet Armtech Industries og de har nu navn og addresse på den person, der løber rundt med minus-essence. De ved hvorfor New Orleans er blevet ramt af jordskælv og de ved hvorledes det kan stoppes. Det kræver blot at Eugene Whiteman bliver dræbt. De har hans addresse og beslutter sig forhåbentligt for at overvåge den.

Lejligheden ligger som penthouse-lejlighed i French Distict på hjørnet af Gravier og Basin. Bygningen, som forbløffende nok ikke er styrtet sammen, er 12 etager høj, og der er en lobby med elevatorer og en sikkerhedsvagt, som hedde Walther Nelson. Walther er den eneste vagt i huset og hans opgave er blot at ringe til New Orleans Metroplex Guard, hvis der sker noget. Metroplex Guards har en station lige overfor (French Quarter Map #12) og under normale omstændigheder kommer de med det samme. Omstændighederne er bare ikke normale for tiden. Hvis SK udspørger ham, kan han fortælle at Mister Whiteman ikke er hjemme, men snart vil være det. Waltber er høflig og venlig, men vil ikke slippe SK ind i bygningen, hvis de ikke giver en ordentlig begrundelse for deres tilstedeværelse. Hvis SK bliver voldelige, overgiver han sig og bruger sin Cyberware Telephone til at tilkalde New Orleans Metroplex Guard.

SK kan bestikke Walther til at lukke sig ind i lejligheden. For omkring 100.000 Nuyen vil han lukke dem ind. Han mister jo sit job, hvis han gør det. Det kræver blot at SK nærmer sig emnet diskret og viser at de er meget motiverede for at få fingerne i Mister Whiteman. Walther mener Whiteman har opført sig mærkeligt på det sidste. Han virker forandret og er overhovedet ikke så behagelig, som han plejer at være. Hvis SP fortæller at Whiteman er skyld i jordskælvene, vil han muligvis tro på dem.

Whiteman er psykotisk i bæret. Han er så sikker på sine egne evner og muligheder at han ikke passer på. SK vil nemt kunne lokke ham i et baghold i hans lejlighed eller ude på gaden, men i samme øjeblik han opdager det, er han væk. Hans standart taktik er at flygte, også ligge sig i baghold for sine forfølgere. Af ren og skær blodlyst foretrækker han nærkamp.

Personer:

Walther er en venlig ældre herre på omkring de 45. Han har måne og virker en smule bedstefar-agtig. Pistolen ved hans side passe overhovedet ikke sammen med hans udstråling og han skal da også være hårdt presset for at bruge den. Han har kone og børn, og han er ikke bange for at kaste sig tryglende til jorden og tigge om nåde, hvis det kan redde ham.

Whiteman opfører sig mærkeligt. Han stirrer på folk, når de snakker til ham og han udtrykker absolut ingen følelser. Hvis nogen truer ham blot minimalt, reagerer han ekstremt voldeligt. Ligeledes hvis han føler sig trængt op i en krog. Han slås for at dræbe. Man kan ikke snakke fornuft med ham. Han er 100% ligeglad med New Orleans, Humanis Policlub, Alamos 20.000 eller nogen andre. Han er kun interesseret i sig selv og han kan ikke se nogle problemer ved hans nuværende situation. Der er kun en ting at gøre: dræb ham. Dette er blot nemmere sagt end gjort.

Baggrund:

Se Eugene Whiteman's karakterark i NPC-sektionen

Den Endelige Konfrontation #11

NPC-Stats:

Navn: Walther

B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:
3	3	3	5	4	4	5.5	3	0

Attacks:
Hands: 3M Stun
Ares Predator 9M

Skills: Firearms 3, etiquette (Corp) 3
Cyberwear: CyberTelephone (Headware)
Professionel Rating: 2

Problemer:

Det er selvfølgeligt ærgeligt hvis Whiteman tager livet af dem allesammen, men sådan er livet i skyggerne nu engang. Kør kampen 100% efter bogen, og hvis der er nogen, der dør, så hav ikke dårlig samvittighed. Whiteman er ikke den sædvanlige hverdagsskurk, og det er trods alt afslutningen på scenariet.

SK kan næsten ikke dumme sig denne gang. Dræb Whiteman og alle bliver glade. Hvis de begynder at overveje missiler eller sprængstoffer, så gør dem opmærksom på at de er i et katastroferamt område og at bestillingstiderne på sådanne varer er oppe på omkring 14 dage minimum!, samt at der ligger en politistation lige overfor. De må klare sig med hvad de har. Endvidere er bygningen beboet af en masse uskyldige civile, som ikke fortjener at blive majet ned.

Fortsættelse:

Når Whiteman er død, så holder det op med at regne og solen bryder frem gennem skyerne. Stemningen i byen ændres fra sortsindet dommedagspessimisme til optismisme og en solid tro på at morgendagen vil bringe endnu en skøn dag. Alt er fryd og gammen og SK kan indkassere deres 1.000.000 Nuyen pro persona. Scenariet er slut.

The End!

Eugene Whiteman's Lejlighed #11A

Dette er kortnøgle til kortet over Eugene Whiteman's Lejlighed.

Kortnøgle:

1. **Indgang**
   Personelevatoren, en fragtelevator og trappen fører op til dette rum.
2. **Gang**
   Der sidder en rating 8 mag-lock i døren ind til lejlighden med anti-tamper 6. Hvis der er nogen, der forsøger et bryde låsen op, skal de rulle en elektronics(maglock)[8] test og have mindst en succes. Rul herefter 6 terninger mod personens skill. Hvis der er nogen succeser, aktiveres anti-tamper og sender et indbrudssignal til Metroplex Guard. De har dog for travlt til at troppe op den først time. Der er sikkerhedskameraer i dette rum, som videresender billeder til både sikkerhedscentralen i huset, dvs, Walther i stuen og til trivid i lejligheden. Sikkerheds-kameraerne ligger som en kanal på fjernsynet. Der hænger billeder af Hitler, Göring, Hess og Feldspatz på væggene i gangen, samt nazistiske og Humanis propaganda-plakater.
3. **Gang**
   Der er et lille skab inde til højre i denne gang.
4. **Dagligstue**
   Centrum af rummet er en stort, rundt ildsted med en nedsænket "konversations"-cirkel rundt om og en overdækningsskorsten over. En stor vid-screen (den stiplede linje) dækker hele den ene væg. Til venstre fra skærmen står der en stor video-konsol med alt hvad en sådan kan indeholde. I det sydvestlige hjørne af lokalet er der en veludstyret bar. Hele væggen ud til haven (område #5) kan løftes op i loftet og består af glaspaneler, som kan indstilles til at være gennemsigtige eller uigennemsigtige.
5. **Have**
   Haven indeholder træer, bede og blomsterkasser. En svømmepøl tager det meste af pladsen. I det nord-vestlige hjørne er der et bobbel-bad. Ved den sydlige ende af væggen er der en trideo med snackbar og autobar.
6. **Køkken**
   Køkkenet indeholder alt, hvad der kan findes i et moderne køkken. Der står en middelsvær opvask på bordet på trods af der er en opvaskemaskine i køkkenet. Både køleskabet og fryseren er fulde. Der er enkelte varer i køleskabet, hvor datomærkningen er overskredet.
7. **Elskab**
   Her er sikringskabet og andre elektriske installationer. Det er muligt at kortslutte bygningens strømforsyning herfra. Det kræver et Elektronics[8] check. Det kræver Elektronics[6] at kortslutte alt i lejligheden. Det kræver et Intelligens[4] at slå lejlighedens strømforsyning fra; -man skal bare bruge hovedafbryderen.
8. **Spisestue**
   Spisestue indeholder både et stort spisebord og et mindre mere uformelt spisebord. Der er en luge ud til køkkenet.
9. **Lille stue**
   Den lille stue er til mere hyggelige arrangementer end den store.
10. **Gæsteværelse**
    Gæsteværelset har tilstødende badeværelse.
11. **Kosteskab**
    Kosteskabet indeholder diverse ting, så om møbler, malerier etc. og selvfølgeligt rengøringsmidler.
12. **Soveværelse**
    Soveværelset indeholder trideo, stereoanlæg anno 2057, skrivebord og en enorm seng.

Eugene Whiteman's Lejlighed #11A

13. **Datarum**
    Rummet indeholde en mainframe og adskellige terminaler. Systemet kræver password, voiceprint og retinal scan. Det vil kræve en Computer(Software)[15] test at bryde ind i systemet. Det indeholder blandt andet medlemsliste over Humanis Policlub og navne og addresser på enkelte Alamos 20.000-medlemmer. Whiteman håbede at det kunne blive Humanis'/Alamos' fælles datacenter i New Orleans, men hans oversatte mente at det var for farligt.
14. **Privat Have**
    Dette er en lille privat have. Stilen er tysk (med havenisser etc.). Whiteman har brugt den til private møder vedrørende Alamos 20.000.
15. **Træningsrum**
    I rummet står der træningsudstyr nok til en større bodybuilder-forening. Halvdelen af gulvet er dækket af en madras til kampsportsøvelser. Ved den vestlige væg er der en holo-projektor, som kan bruges til at simulere kampsituationer.

Harlequin P#1

Denne begivenhed finder sted ikke sted på noget specielt tidspunkt i scenariet. Den fungerer som en slags "pickup", hvis SK går i stå på et tidspunkt. Hvis SK mangler et spor eller en hjælpende hånd, kan Harlequin komme ind og hjælpe dem.

Situationen:

Harlequin vil være øjeblikkeligt genkendelig for erfarne shadowrun-spillere. Han er elver, cirka 1.90 høj og spinkel af bygning. Han har tilbagestrøget sort hår. I forbindelse med dette scenarie bruger han ikke sin normale ansigt-maling. Han er iklædt en lang brun duster (trenchcoat) og en baseball-cap med en reklame for Miskatonic University. Under jakken har han sit Harlequin-costume på.

Han går ikke direkte hen til spillerne. Istedet stiller han sig stille og roligt i nærheden af dem og venter til de opdager ham. Først når alle SK har opdaget ham, tiltaler han dem. Han er høflig, venlig og meget hjælpsom. Han præsenterer sig ikke ved navn, men fortæller blot han er en person, der er interesseret i spillerkarakterenes problemer og som ønsker at hjælpe dem med at komme videre med deres opklaring. Hvis spillerne forsøger at få ham til at hjælpe dem, undslår han sig med at han har meget vigtige ting at se til andetsteds, men at han ønsker dem alt held og lykke.

Personer:

Harlequin er en elver, som har levet i omkring 5000 år siden Earthdawn-alderen. Han er oprigtigt interesseret i at hjælpe, men vil ikke direkte involvere sig. Han har den største sympati for SK, men er ikke interesseret i at optage en permanent forbindelse til dem. Han kan blot se at de har nogle meget store problemer og at de har brug for hjælp. Hvis spillerne undersøger ham astralt, vil de opdage at hans aura ikke tyder på, at han er magisk aktiv. Han er *masked*, da han er initiate grade 200+.

Baggrund:

Harlequin ved, hvad du som spilleder vil have, han skal vide og han kan gøre, hvad du vil have ham til at gøre. Som der står beskrevet i et af de officielle FASA-scenarier "Harlequin kan gøre næsten alt, hvad spillerne kan, og hvis ikke kan gøre det, så kan han hurtigt finde på noget, som virker lige så godt".

NPC-Stats:

Harlequin kan ikke beskrives med stats. Se under baggrund.

Problemer:

Hvis SK angriber Harlequin, bruger han Stunbolt- og Sleep-spells på force 20 til at slå dem bevidstløse. Når de vågner igen, har den først der angreb en seddel sat fast på tøjet, hvor der står den information, de mangler. Vedkommende er også malet blå i hele ansigtet med en farve, som ikke kan fjernes med andet end et specielt middel, som kun Harlequin kender.

Hvis SK ikke følger Harlequin's besked, så lad dem famle rundt i et stykke tid. Herefter dukker han op igen og spørger om det ikke var på tide, de fik løftet bagflæsket fra siddepladsen.

Fortsættelse:

Gå videre til næste begivenhed, når SK har forstået hint'et.

Elementærånder TB#1

Denne begivenhed finder ikke sted på noget bestemt tidspunkt i scenariet. Den er blot et eksempel på en af de koatiske ting, som foregår i byen og kan bruges når som helst SK bevæger sig rundt. Det er ikke meningen at den skal tage livet af SK, men den må gerne demonstrere at det er hårde tider i New Orleans og at almindelige civile ikke har så stor mulighed for at overleve.

Situationen:

Når som helst SK bevæger sig gennem ruinerne, bliver de pludseligt angrebet af 2 force 6 elementærånder. Elementæränderne er motiverede af Gaia og ønsker blot at dræbe SK. De opfører sig som free spirits, men rent faktisk er de under kontrol af Gaia. SK kan ikke tage kontrol over elementæränderne, men de kan fordrive (banishe) dem.

Et stykke fra hvor ånderne angriber SK, ligger der en familie af dværge, som tydeligvis er blevet overfaldet og dræbt af ånderne.

Personer:

Elementæränderne ønsker blot at dræbe SK og fordi de er pressede af Gaia, angriber de bare hårdt og brutalt. De bruger ikke specielle egenskaber, men tæver bare løs på SK.

Baggrund:

Elementæränderne er ikke blivet tilkaldt af en magiker; -de er blevet tilkaldt af Gaia med det simple formål at dræbe Eugene Whiteman. Uheldigvis kan Gaia ikke helt lokalisere grunden til problemerne, så elementæränderne angriber bare alle de møder.

NPC-Stats:

Navn:

	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:
Jord-ånd (2)	10	4x2	10	6	6	6	6(A)	4	0	6S

Powers: Engulf, Manifestation, Movement
Skills: Unarmed Combat=Reaction (4)
Notes: Intiative: 14+1d6

Problemer:

SK skulle meget gerne kunne klare disse ånder uden de store problemer. Hvis SK er ved at får tæv, så lad ånderne gå astralt og forsvinde uden et spor. Du behøver ikke at forklare det: der forgår mange mærkelige ting i New Orleans for tiden.

Fortsættelse:

Gå videre, hvor du slap, når ånderne har fået tæv eller er forsvundet.

Hellhounds TB#2

Denne begivenhed finder ikke sted på noget bestemt tidspunkt i scenariet. Den er blot et eksempel på en af de koatiske ting, som foregår i byen og kan bruges når som helst SK bevæger sig rundt. Det er ikke meningen at den skal tage livet af SK, men den må gerne demonstrere at det er hårde tider i New Orleans og at almindelige civile ikke har så stor mulighed for at overleve.

Situationen:

Når som helst SK bevæger sig gennem ruinerne, bliver de pludseligt angrebet af 3 hellhounds. Hellhounds'ne er motiverede af Gaia, og ønsker blot at dræbe mennesker, -i dette tilfælde SK. Det er rent rå vold og hæmningsløs ødelæggelse.

Personer:

Hellhounds'ne ønsker blot at dræbe alle, de møder. Det er ikke muligt at få dem til at slappe af, selv med magi. Der er kun en ting at gøre: dræb dem.

Baggrund:

Hellhounds'ne er næsten drevet til vanvid af Gaia's kald og de er gået fuldkommen amok.

NPC-Stats:

Navn:	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:	
Hellhounds	(3)4		4x4	5	-	3/4	3	(6)	6**	0	Bite: 6M

Powers: Enhanced senses (improved hearing & smell, low-light vision), Flame Projektion, Immunity to fire
Note: **3d6 initiative dice
Professional Rating: 4

Problemer:

SK skulle meget gerne kunne klare hellhounds'ne uden de store problemer. Hvis SK er ved at får tæv, så lad nogle soldater komme til hjælp.

Fortsættelse:

Gå videre, hvor du slap, når hellhounds'ne er blevet besejret.

Barghest TB#3

Denne begivenhed finder ikke sted på noget bestemt tidspunkt i scenariet. Den er blot et eksempel på en af de koatiske ting, som foregår i byen og kan bruges når som helst SK bevæger sig rundt. Det er ikke meningen at den skal tage livet af SK, men den må gerne demonstrere at det er hårde tider i New Orleans og at almindelige civile ikke har så stor mulighed for at overleve.

Situationen:

Når som helst SK bevæger sig gennem ruinerne, bliver de pludseligt angrebet af 3 Barghests. Barghests er motiverede af Gaia, og ønsker blot at dræbe mennesker, -i dette tilfælde SK. Det er rent rå vold og hæmningsløs ødelæggelse.

Personer:

Barghests'ne ønsker blot at dræbe alle, de møder. Det er ikke muligt at få dem til at slappe af, selv med magi. Der er kun en ting at gøre: dræb dem.

Baggrund:

Barghests'ne er næsten drevet til vanvid af Gaia's kald og de er gået fuldkommen amok.

NPC-Stats:

Navn:	B:	Q:	S:	C:	I:	W:	E:	R:	M:	Attacks:
Barghest *(3)*	7	6x4	5	-	3/6	3	(6)	6*	0	Bite: 9S

Powers: Fear, Paralyzing Howl, Enhanced Senses (Sonar)
Note: *2d6 initiative dice

Problemer:

SK skulle meget gerne kunne klare Barghests'ne uden de store problemer. Hvis SK er ved at får tæv, så lad nogle soldater komme til hjælp.

Fortsættelse:

Gå videre, hvor du slap, når Barghests'ne er blevet besejret.

Appendix I:
NPC

Name: Bartholomew
Height: 185 cm Weight: 70 kg
Skin: white Age: ?
Streetname: Bartholomew

Race: Human
Hair: long, black
Lifestyle: ?
Karma:

Sex: Male {PRIVAT }
Eyes: black
Money: ?
Karma Pool: 4

ATTRIBUTES:

Physical:	
Body:	5
Quickness:	6
Strength:	4 (16)
Mental:	
Charisma:	5
Intelligence:	6
Willpower:	6 (10)
Special:	
Essence:	12
Magic:	12 (18)
Reaction:	6 (9)

Initiative: 9+4d5

SKILLS:

General:		Concentration:		Specialization:	
Sorcery	(10)		( )		( )
Mag. Theory	(9)	Hermetic	(11)		( )
Etiquette	( )	Coven	(6)		( )
History	(4)	Local	(6)	New Orleans	(8)
Sociology	(5)	Group	(7)		( )
Unarmed Com.	(8)		( )		( )
Armed Combat	(4)	Sword 6	(14)		( )
Conjuring	(8)		( )		( )
Etiquette	( )	Magic	(4)	Hermetic	(6)
	( )		( )		( )
	( )		( )		( )
	( )		( )		( )
	( )		( )		( )
	( )		( )		( )
	( )		( )		( )

Combat Pool: 9 (12)
Control Pool:
Hacking Pool:
Magic Pool: 10 (16)
Astral Pool:

ARMOR:

Name:	Rating:	Conc.:	Weight:	Notes:
Barrier	8			

PERSONAL WEAPONRY:

Name:	Reach:	Conc.:	Damage:	Weight:
Hands	0		16M Stun	
Sword	+1		16M	

CONDITION MONITOR:

STUN: L | | M | | | S | | | | D

PHYSICAL: L | | M | | | S | | | | D

L=+1 Tn., -1 Init.
M=+2 Tn.; -2 Init.
S=+3 Tn.; -3 Init.

PHYSICAL DAMAGE OVERFLOW:

FOCI:

Description:	Rating:	Essence:
Power Focus	6	
Spellocks:		
Increased Reaction	+3	
Increased Willpower	+3	
Weapon Focus	8	

CONTACTS:
The Coven Of Vampires

GEAR:

Name:	Weight:	Notes:
Sword		Weapon Focus Rating 8

Shadowrun Spell-Sheet
Mage: Bartholomew

Magical Skills:

General:		Concentration:		Specialization:	
Sorcery	(10)		( )		( )
Magical Theory	(9)	Hermetic	(11)		( )
Conjuring	(8)		( )		( )
	( )		( )		( )
	( )		( )		( )

Astral Attribute:

Physical:		Mental:		Special:		Pools:	
Body:	6	Charisma:	5	Essence:	12	Magic:	10
Quickness:	6	Intelligence:	6	Magic:	12	Astral:	8
Strength:	5	Willpower:	6	Reaction:	12		

Astral Initiative: 27+1d6

Totem Modifiers: /
/

Name: Stunbolt
Type: Mana | Range: Line of sight | Force: 12
Target: Willpower(R) | Drain: [(F/2)-1]S | Duration: Instant
Fetish: nej | Exclusive: nej | Damage: S Stun
Notes:

Name: Sleep
Type: Mana | Range: Line of sight | Force: 12
Target: Willpower (R) | Drain: [(F/2)-1]S | Duration: Instant
Fetish: nej | Exclusive: nej | Damage: M Stun
Notes: Area of effect

Name: Powerbolt
Type: Physical | Range: Line of sight | Force: 12
Target: Body (R) | Drain: [(F/2)+1]S | Duration: Instant
Fetish: nej | Exclusive: nej | Damage: S
Notes:

Name: Manabolt
Type: Physical | Range: Line of sight | Force: 12
Target: Willpower (R) | Drain: [(F/2)]S | Duration: Instant
Fetish: nej | Exclusive: nej | Damage: S
Notes:

Name:
Type: | Range: | Force:
Target: | Drain: | Duration:
Fetish: | Exclusive: | Damage:
Notes:

Name:
Type: | Range: | Force:
Target: | Drain: | Duration:
Fetish: | Exclusive: | Damage:
Notes:

Name:
Type: | Range: | Force:
Target: | Drain: | Duration:
Fetish: | Exclusive: | Damage:
Notes:

Name:
Type: | Range: | Force:
Target: | Drain: | Duration:
Fetish: | Exclusive: | Damage:
Notes:

Name:
Type: | Range: | Force:
Target: | Drain: | Duration:
Fetish: | Exclusive: | Damage:
Notes:

Name: Heinrich Feldspatz Race: Human Sex: male {PRIVAT }
Height: 1.65 Weight: 70 Hair: black Eyes: brown
Skin: caucasian Age: 35 Lifestyle: High Money: enuff
Streetname: Karma: Karma Pool: 6

ATTRIBUTES:
Physical:
Body: 4(13)
Quickness: 6(10)
Strength: 3(7)
Mental:
Charisma: 6(10)
Intelligence: 6(10)
Willpower: 6(10)
Special:
Essence: 6
Magic: 6(16)
Reaction: 6(13)
Initiative: 13+4d6

SKILLS:

General:		Concentration:		Specialization:	
Sorcery	8				
Conjuring	8				
Mag. Theory	8				
Etiquette					
Etiquette		Human Aura	8		
Armed Combat	6	Magic	6		
		Edged	8	Sword	14

Combat Pool: 7
Control Pool:
Hacking Pool:
Magic Pool: 14

ARMOR:

Name:	Rating:	Conc.:	Weight:	Notes:
Lined Coat	4/2			
Barrier	6/6			

PERSONAL WEAPONRY:

Name:	Reach:	Conc.:	Damage:	Weight:	Notes:
Sword	+1	4	9M	1	Weapon Focus rating 4

CONDITION MONITOR:

STUN: L | | M | | | S | | | | D

L=+1 Tn., -1 Init.
M=+2 Tn.; -2 Init.
S=+3 Tn.; -3 Init.

PHYSICAL: L | | M | | | S | | | | D

PHYSICAL DAMAGE OVERFLOW:

CYBERWARE/SKILLSOFTS/FOCI

Description:	Rating:	Essence:
Powerfocus	6	
Weapon Focus (Sword)	4	
Anchored Spells:		
Increased Reflexes	+3d6	
Increased Reaction	+3	
Increased Willpower	+4	
Increased Body	+4	
Armor	+5 Bod.	
Increased Intelligens	+4	
Increased Strength	+4	
Increased Charisma	+4	
Increased Quickness	+4	
Barrier	6	
Analyze Truth	10	

CONTACTS:
Humanis Policlub
Alamos 20.000
The Human Aura

GEAR:

Name:	Weight:	Notes:
Luxury Clothing		

Shadowrun Spell-Sheet
Mage: Feldspatz
Magical Skills:

General:		Concentration:		Specialization:	
Sorcery	(8)		( )		( )
Conjuring	(8)		( )		( )
Magical_Theory	(8)		( )		( )
Etiquette	( )	Magic	(6)		( )
	( )		( )		( )

Astral Attribute:

Physical:		Mental:		Special:		Pools:	
Body:	6	Charisma:	6	Essence:	6	Magic:	14
Quickness:	6	Intelligence:	6	Magic:	16	Astral:	9
Strength:	6	Willpower:	6	Reaction:	12		

Astral Initiative: 31+1d6
Astral Attack: Weapon Focus 9M; Skill 14
Totem Modifiers: / /

Combat Spells:

Name: Mana_Bolt — Force: 10
Type: Physical — Range: Line_Of_Sight — Duration: Instant
Target: Willpower_(R) — Drain: [(F/2)]S — Damage: S
Fetish: — Exclusive: — Notes:

Name: Manaball — Force: 10
Type: Physical — Range: Line_Of_Sight — Duration: Instant
Target: Willpower_(R) — Drain: [(F/2)]S — Damage: M
Fetish: — Exclusive: — Notes:

Name: Powerball — Force: 10
Type: Physical — Range: Line_Of_Sight — Duration: Instant
Target: Body_(R) — Drain: [(F/2)+1]S — Damage: M
Fetish: — Exclusive: — Notes: Area_Of_Effect

Name: Sleep — Force: 10
Type: Mana — Range: Line_Of_Sight — Duration: Instant
Target: Willpower_(R) — Drain: [(F/2)-1]S — Damage: M
Fetish: — Exclusive: — Notes: Area_Of_Effect

Detection Spells:

Name: Analyze_Truth — Force: 10
Type: Mana — Range: Line_Of_Sight — Duration: Sustained
Target: Willpower_(R) — Drain: [(F/2)]S — Damage:
Fetish: — Exclusive: — Notes: Se_Tekst(SRII_153)

Name: Mind_Probe — Force: 10
Type: Mana — Range: Line_Of_Sight — Duration: Sustained
Target: Willpower_(R) — Drain: [(F/2)-1]D — Damage:
Fetish: — Exclusive: — Notes: Se_Tekst(SRII_153)

Illusion Spells:

Name: Improved_Superior_Invisibility — Force: 10
Type: Physical — Range: Personal — Duration: Sustained
Target: 4 — Drain: [(F/2)+2]L — Damage:
Fetish: — Exclusive: — Notes: Se_nedenunder

Improved Superior Invisibility

Denne formular fungerer som invisibility. Den virker både mod teknologiske apperater (f.eks. overvågningskameraer) og mod thermographiske sanser. Fordoble antallet af succeser for at få target-nummeret til at opdage den usynlige person.

Appendix II: New Orleans Sourcebook

SHADOWS ACROSS THE BIG EASY

The 1st in a series of five articles & adventures detailing the New Orleans Area
by C. R. Shaver & Jason Rush

For over three centuries New Orleans has stood apart from other North American cities. In the 21st century, the age of urban sprawls and megacorps, it stands out even more, an island of antebellum charm in a chaotic sea of high technology and reawakened magic.

But like all sprawls , New Orleans has an underbelly. The shadows on its streets are long and dark, and in its slums are those willing to do anything to escape their life of poverty and frustration. And recently, in its hot urban nights, an ancient evil has been awakened and hungers. For all its gentility, New Orleans is a dark and dangerous place, and anyone stalking its shadows must always beware what may be stalking them.

>[Remember that old shadowrunner's adage: never do more than you can get away with, never take more than you can sprint with, and if first you don't succeed, try something easier.]<

- Pressbutton (20:21:34/1-23-52)

HISTORY

EARLY 21st CENTURY

The end of the 20th century was not kind to New Orleans. A failing economy, skyrocketing crime and unemployment, and a corrupt city and state government were stripping New Orleans of its glory. The city's population was dwindling, its citizens seeking greener pastures to the North and West. For New Orleans, the 21st century looked bleak.

The "Resource Rush" of 2002-2008 changed that. Able to use resources that had been protected, corporations began to flock the Gulf region, several of them settling in New Orleans. This sudden influx of money and industry stopped New Orleans's downward spiral, sending the economy on a sharp upswing. The anti-corp violence that flared in other cities was almost unknown in New Orleans; most people were happy too see the corps pumping money into the city.

As years passed, however, things changed. City limits expanded to allow for more industry, but the population was growing beyond what the city could hold. Slums started to appear, and the problems that plagued New Orleans in the late 20th century were seen again. The city government, still riddled with corruption, raised taxes to aid in dealing with the rising crime rate. If any of the money ever reached the street cops, it did no good. Several corps responded to the new taxes and rising crime rate by moving elsewhere. Anti-corp sentiment and violence began to grow, crime continued to increase, and a future that looked bright for New Orleans began to be overlaid with shades of gray.

THE CAS

The secession of the CAS in 2034 did not have a great effect on New Orleans. The change did not hit home until 2035, when the CAS Senate chose Atlanta over New

NEW ORLEANS AT A GLANCE

POPULATION: 4,000,000 +
- Human: 59%
- Elf: 14%
- Dwarf: 5%
- Ork: 19%
- Troll: 2%
- Other: 1%

DENSITY IN POPULATED AREAS: 400 + per square mile
PER CAPITA INCOME: 25,000
POPULATION BELOW POVERTY LEVEL: 30%
PERSONS ON FORTUNE'S ACTIVE TRADER LIST: 1.5%
PERSONS OF CORPORATE AFFILIATION: 35%
PERSONS OF GOVERNMENT EMPLOYMENT: 8%
MEANS OF COMMUTING TO WORK:
- Air Commuter: 1%
- Electric Vehicle: 21%
- Internal Combustion Vehicle: 20%
- Public Transportation: 47%
- On-Site Workers: 10%
- Other: 1%

EDUCATION:
- Drop-out: 17%
- High School Equivalency: 51%
- College Equivalency: 22%
- Advanced Studies Certificates: 10%

HOSPITALS: 54%
FELONIOUS CRIME RATE (N.O. Metropolitan Security Statistics): 25 per 1,000 annum
BTG ACCESS NUMBER: 1826

Shadowrun™ is a Trademark of the FASA Corporation.

SHADOWS ACROSS THE BIG EASY

Orleans as the capital. This decision led to an animosity between the two cities that still lingers.

>[Yeah, so be real careful wearing those Falcons or Braves t-shirts on the streets.]<

- Cowboy (16:00:31/1-05-52)

It was during the first years after the formation of the CAS that new Orleans stopped expanding and the areas that exist today sprang up. The area known as the Corp Sector became a virtual fortress, with both metro and corp security aggressively patrolling its streets. Most of the city's have-nots were relocated to ramshackle projects in the Barrens, where they were promptly forgotten.

The independence fever that swept North America eventually hit New Orleans. In 2039 a majority of the city's black population demanded that a portion of the city be set aside for them to set up their own community. Despite protests from both corp and civic leaders, the city gave in to the group's demands, and the area known as the Zulu Nation was created. The Nation is a city within a city, with its own laws and culture. Recent relations between city government and the Nation have been strained due to the Nation's constant demands for more land, but there have been no open conflicts between the two.

>[A word about the Zulus. They're real nice if you go down there to blow some nuyen, but if they catch you on a shadowrun down there . . . well, it could get ugly.]<

- Cowboy (17:35:31/1-08-52) >[You shouldn't be running against the Nation. We mind our business, you mind yours.]<

- Iklwa (21:34:08/1-08-52)

In 2040 New Orleans orks and trolls also demanded their own community. This time the city was slow to respond, but eventually they gave in. Almost the entire troll population and over half the city's ork population now live in the area known as Orktown.

>[Anybody for a trog hunt?]<

- The Duke (12:36:16/1-02-52)

>[Bring it on, breeder.]<

- Troll Patrol (9:39:34/1-04-52)

NOSFERATU

Since the Awakening New Orleans has seen its share of paranormal activity. The appearance of the dragon Falthur in 2025 and the banishment of four fire elementals rampaging through the Barrens in 2039 are two of the most famous occurrences.

But the most frightening and deadly occurrence has been the city's problem with Human-Metahuman Vampire Virus. New Orleans has always been plagued by HMHVV, with roughly twice as many cases occurring in New Orleans as in such sprawls as Atlanta and Seattle. Doctors could find no reason for this, but several mages offered the opinion that New Orleans has always been a haven for vampires, even before the awakening.

The city's problem with HMHVV was kept fairly quiet until February 23, 2044, when three humans and an elf nearly destroyed a Downtown Metro Security precinct. Two humans and the elf were killed, but the remaining human was captured and discovered to be a vampire. Before her execution the vampire revealed that a small group of her kind, led by an ancient vampire/mage named Bartholomew, was plotting to conquer New Orleans. "This is our age, not the age of man," she said. "We will rain hell on this city until the blood runs in the streets and we turn it into our hunting ground."

This statement threw the city into a panic. Within days, more attacks occurred, all directed against corp and city property. These attacks were all the deadlier because of the creatures that carried them out: ghouls, hellhounds, and elementals, all led by one or more of the vampires.

Metro Security and the local national guard were no match for these new opponents. While small in number, they were much more powerful than the squatters and street people Metro Security knew. The attacks grew worse, particularly in the Downtown and Riverfront areas, and rumors began to spread that the vampires were using some kind of new and powerful magic. As the death toll rose the people clamored for something to be done.

In response, the city government organized a group of Metro Security officers who were specially trained and equipped to battle vampires and ghouls. Combined with mages able to fight the elementals and other Awakened creatures, this elite force was named the "Night Stalkers". They were sent out in two to four-man patrols to hunt their prey.

The brutal hit-and-run commando tactics of the Night Stalkers were hugely successful. Within six months their nocturnal hunts had scored twenty vampire kills; every suspected member of the conclave except Bartholomew was dead. The closest they ever came to capturing the group's leader was finding a massive library of grimoires and magical tomes that belonged to him. Magical experts who examined the books called them the blackest magic, dealing with beings alien to this dimension and how to summon them. The books are currently held ,under lock, key, and spell, at Tulane University.

On November 6, 2044, the mayor declared New Orleans's war on the vampires finished, even though Bartholomew was never found. Rumors persist that powerful vampires are still alive and plotting revenge, but no new attacks against the city have occurred. The Night Stalkers have been kept active to deal with the unusually large numbers of HMHVV carriers that exist in New Orleans.

Research at the Tulane Thaumaturgical Center shows that certain locations in the world influence any magic used near them, and that the more powerful locations can breed their own magical energy. Some locations said to be able to exert such power are Stonehenge, Easter Island, the Great Pyramid, and Native American burial grounds. It is believed that HMHVV thrives in the magical energy of New Orleans, resulting in the proliferation of vampires in the New Orleans sprawl. Ghouls, on the other hand, flock to the city for more tangible reasons; the large number of graveyards scattered throughout New Orleans offer them a cornucopia of decaying flesh.

>[Whatever you do, don't go playing at the old Riverwalk

SPILLEDER-KORT

56

SHADOWS ACROSS THE BIG EASY

after dark. There's more than bums and deckheads there. Why'dja think they calls it Nitemare Alley?]<
- Night Stalker (1:31:21/1-17-52)
>[Ah, the children of the night. What music they make . . .]<
- no name logged (2:50:31/1-24-52)

RETURN TO THE OLD SOUTH

By 2050, New Orleans had reached some degree of stability. The brutal war with the vampires was forgotten, the economy was steady, and everything seemed to be going well for the city. A fad among the wealthy that has lasted until today is a return to the fashion and lifestyle of the antebellum South. Steel and glass condos have been replaced by stately plantation homes; seeing these in the Riverfront district, wedged between dance clubs and casinos, can be a jarring experience. Privately owned and magnificently crafted paddle boats ride up and down the river and into Lake Pontchartrain carrying the elegant parties of their wealthy owners.

This fad has infuriated the Zulu Nation, who look upon it as a reminder of their subjugation and slavery. Vandalism and arson have risen in the districts that have enjoyed a return to the Old South, and most of these actions have been blamed on citizens of the Zulu Nation. These occurrences have led to new tension between the city and the Nation.

A stronger Metro Security presence has been felt, and both the Zulu Nation and metahuman activists complain of police discrimination and brutality. Corp security has grown even stronger and corporate citizens feel safer in the Corporate Sector than the rest of the city.

But, as always, the city and the corps cast shadows. And there will always be those who look to the shadows for money, thrills, or safety. In New Orleans, as in all sprawls, this is a fact of life.

>[Ooh, the shadows!!!! It just gives me the goosebumps!]<
- Johnny R. (4:51:14/1-12-52)
>[Watch yer butt in Corp Sec. Those goons shoot first and don't ask no questions at all. One second you're king of the streets, the next you're another "missing SIN"]<
- The Saint (12:22:41/1-09-52)
>[Beware, my friends, of any matrix ventures you take into the corporate systems. Many have been sculpted into tranquil plantation scenes; however, around every corner may be black ice in the form of an eight foot tall Confederate soldier manning a vicious cannon.]<
- Chimera (21:00:52/1-19-52)

FACTS AT YOUR FINGERTIPS

GOVERNMENT

The city government of New Orleans is led by a democratically-elected mayor and city council who serve four-year terms. Michelle Hebert is the current mayor, elected to her second term in 2050. There is no limit to the number of terms a mayor or council member may serve. Unlike most

large sprawls, New Orleans handles almost all of its civic responsibilities rather than contracting them out. The city has its own law enforcement, fire control, power, and transportation departments. The only service not provided by the city is sanitation control, which is contracted out to EWE3 Industries.

In 2014 Louisiana moved the state capital from Baton Rouge to New Orleans. Almost all state offices are now located in the mass of buildings known as the Cityplex that lie in the shadow of the Superdome, the huge enclosed entertainment arena. State government consists of a two-chamber legislature whose members are elected to four-year terms. The executive branch is headed by the governor, who also serves four-year terms. Edwin W. Edwards III is the present governor, having stepped up from the office of assistant governor after the mysterious disappearance of Ivory McCabe in 2051.

Both the state and city governments are rumored to be among the most corrupt in the CAS, but no evidence of this has been presented.

LAW ENFORCEMENT

Most of the daily law enforcement in New Orleans is handled by Metropolitan Security and megacorp security. While Metro Security does patrol corp-owned property, most of the megacorps employ large security forces so they can deal with their own problems. Usually, any criminal apprehended on corporate property is arrested by corp security and turned over to Metro Security for prosecution. Enforcement in the Corporate Sector is usually much tougher than in areas patrolled by the city.

The majority of the city is patrolled by New Orleans Metropolitan Security. Metro Security maintains several forts throughout the city and patrols with cars, motorcycles, and helicopters.

Metro Security is a large organization with all branches normally associated with a police force. In addition to these, two elite divisions also exist: the Night Stalkers, which handle all cases dealing with HMHVV, ghouls, and similar creatures; and the Paranormal Investigation Bureau, or "Metacops," who deal with cases involving magic and the Awakened. Despite the government's reputation for corruption, New Orleans Metropolitan Security is considered to be one of the cleanest law enforcement agencies in the CAS.

>[Honest NOMS? Ha, ha, ha, ha . . .]<

- Johnny R. (17:28:31/1-15-52)

In case of emergency both CAS troops and the Louisiana State Guard can be called upon. However, the State Guard is really nothing more than good ol' boys with shotguns, so dealing with real trouble falls on the shoulders of the CAS soldiers.

CRIME

Like all sprawls, New Orleans is plagued by crime. Even with stepped-up law enforcement, the city's crime rate continues to rise. Most crimes occur in the Barrens and Riverfront districts, which also happen to be home to most of the city's poor.

Both the Yakuza and Seoulpa Rings are strong in New Orleans, but another form of organized crime is on the rise. Vicious "Krewes" of metahumans are attempting to gain a foothold by controlling the city's drug and black market trades. In the few years they have existed the Krewes have made the New Orleans black market second only to that of Atlanta. Everything from BTL chips to heavy military weaponry can be bought from the right Orktown connection.

The Yakuza and the Seoulpa Rings have responded to this new threat by working together. While territorial battles between Rings and wars between Yakuza organizations still occur, conflict between the two groups is rare. Their combined strength has kept the Krewes in the minor leagues in all areas except the black market.

Youth gangs are common in New Orleans. There are currently four large gangs in the city, with almost every smaller turf gang owing allegiance to one of the four. They are the Wargs, who limit membership to orks and trolls; Stormtroopers, who recruit only humans; the mostly Asian Dragons; and the 3-5-7s, who have no membership limits. The Rings recruit from the Dragons while the Krewes recruit older members of the Wargs. Rumors link the Stormtroopers to the Humanis Policlub, but no connection has been proven.

Go-gangs are on the rise in New Orleans, ignoring the authority and power of the city's organized crime. They rely on their speed and savvy to protect them from Metro Security and the ire of the larger criminal organizations. Go-gangs tend to be much older, tougher, and meaner than street gangs.

>[Turf tips: Wargs control Orktown, Dragons hold Lake Front and Downtown, Stormtroopers thrive in the Bayous and Riverfront, and the 3-5-7s are everywhere. Watch them colors.]<

- Cowboy (21:44:42/1-04-52)

LANGUAGE

In New Orleans the street language City Speak is similar to that used in other sprawls. The main difference is that the New Orleans dialect of City Speak has a definite Acadian flavor, with both French and Cajun vocabularies exerting a strong influence.

Below are some slang terms used in the New Orleans sprawl.

Aint (n.) - A poor homeless person.

BFE (n.) (vulgar) - An out-of-the-way or remote place, usually difficult to reach.

Cher (adj.) - A person the speaker is very fond of.

Krewe (n.) - A metahuman criminal organization; adapted from the old Mardi Gras Krewes, groups who conducted the city's famous parades.

Lagniappe (n.) - Something extra; a gift.

Nitemare Alley (n.) - The old Riverwalk mall, closed since 2010. A haven for the homeless, the name comes from the number of deaths and disappearances that have occurred there over the last five years.

SPILLEDERKORT

SHADOWS ACROSS THE BIG EASY

FRENCH QUARTER MAP

LANDMARKS
1. Jackson Square
2. St. Louis Cathedral
3. Superdome and Annexes
4. Cityplex
5. Jax Brewery
6. Aquarium of the Americas
7. St. Louis Cemetary
8. Tulane Medical Center
9. Mora Memorial Hospital
10. CAS Post Office
11. - 13. Metropolitan Security Stations
14. Nitemore Alley

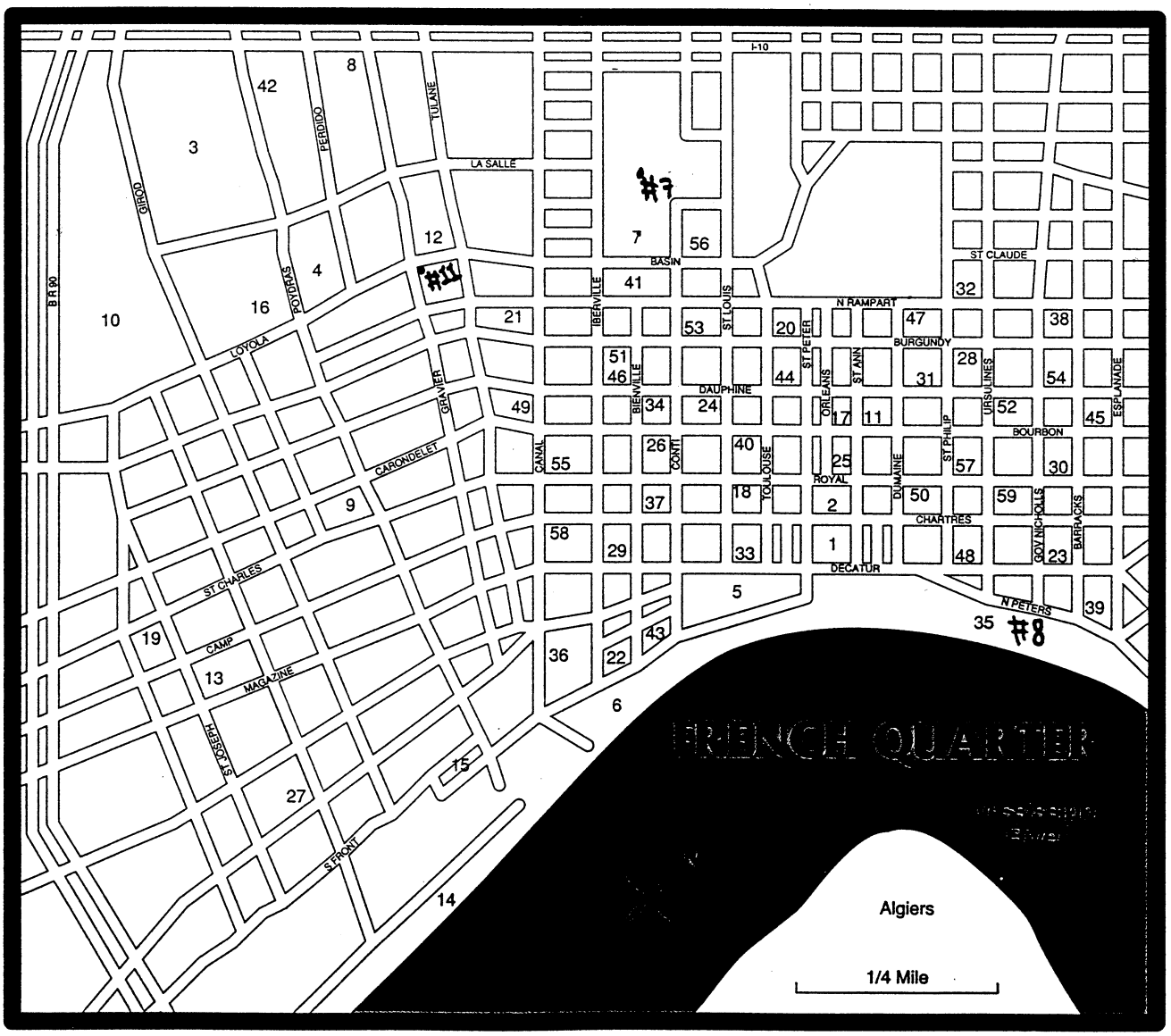
HOTELS AND RESTAURANTS
15. New Orleans Hilton Riverside and Towers
16. Hyatt Regency New Orleans
17. Bourbon Orleans Hotel
18. Omni Royal Orleans
19. International Center YMCA
20. Creole Palace
21. Miagi's (Japanese)
22. Seafood Specialties
23. Eat-It-Quick (Chinese)
24. Taco Pup

CLUBS
25. Apollyon Club
26. Lace & Steel
27. Club Vampyre
28. The Matrix
29. Arkham Asylum
30. Rue Royale
31. The Safehouse
32. Enchantment
33. Slodance
34. Magic Forest

BARS
35. Captain Willie's
36. Chatterbox Cafe
37. Hog's Breath Cafe
38. Nightwind (elf)
39. The Double Edge (dwarf)
40. Solly's Place (ork/troll)
41. Firedrake (ork/troll)
42. Champions Sports Bar
43. Storm Warning
44. Killian's
45. Kyoto West (Japanese)
46. Blackhawk's
47. Fox and Hound
48. Lafitte's Rest
49. Sorento's

BORDELLOS
50. Midnight Express
51. New Mustang
52. Different Dreams

OTHER STUFF
53. Bodies to Order
54. Arnie's Armory (gun shop)
55. Firepower (gun shop)
56. Le Veau's Magic Shop
57. Spell Supplies, Inc.
58. Cane Curios
59. Order of the Invisible Fire Chapterhouse (magical group)



NOMS (n.) - Acronym for New Orleans Metropolitan Security. Once used by Metro Security itself, it is now a derogatory term.
The Quarter (n.) - The French Quarter.
Slammers (n.) - Youth gangs not interested in money or goods, wishing only to hurt and kill people and destroy property.
Yat (n.) - Any native of New Orleans. Considered an insult if used by a non-native.

CORPORATIONS AND INDUSTRY

As in the 20th century, New Orleans is home to several petrochemical corporations. Such corps as Gulfstar, Petrocorp, and Exell are based in the city. But these are not the only players in New Orleans's corporate scene. Biogenesis, North America's largest biotechnology and genetics research firm, has its main labs in New Orleans. Representing the entertainment industry, Sony Music maintains a large office and recording facility in the Corporate Sector, and Tara Trids & Simsense is based in the city. And, as in the past, New Orleans is still one of the hottest night spots in the world, offering enough clubs, bars, and restaurants to satisfy the most jaded tastes.

New Orleans is also one of the major ports of the CAS. If something needs to be sent by boat, it usually begins or ends its journey in New Orleans. There are over seven major shipping lines, both luxury and commercial, based in the city.

ENTERTAINMENT AND TOURISM

LEGAL AND MEDICAL ASSISTANCE

New Orleans Legal Aid (NOLA) maintains an office and 24-hour hotline in the city. They may be reached at 555-NOLA. NOLA has a listing of lawyers able to meet most needs; metahumans will be referred to attorneys skilled in handling their unique problems.

The city has many clinics and hospitals capable of dealing with any medical emergency. The CAS Regional Research Hospital specializes in cyberwear design and installation; the New Orleans Children's Hospital provides care to the city's youngsters; and the Pendleton Memorial Metahuman Hospital treats the bulk of the city's metahuman population.

New Orleans paramedics are given special training in treating combat-related injuries and injuries and injuries to metahumans. And finally, for those who can afford it, there are the omnipresent DocWagon™ van and helicopters that speed to aid their customers.

ALCOHOL, CHIPS, AND PROSTITUTION

While much of the CAS maintains strict control over the sale of legal drugs and alcohol, New Orleans is lax in enforcing any "blue laws". Beer, wine and hard liquor are sold in almost all grocery and convenience stores. Prices are very reasonable, with a bottle of 100 proof whiskey costing 12 and a six-pack of beer selling for 4.

BTL chip abuse is common in New Orleans. While the city pays lip service to the CAS policy of cracking down on illegal simsense chips, Metro Security makes very few arrests for possession or distribution of BTL chips. This attitude is becoming very unpopular with most of New Orleans's citizens, since it has brought many of the BTL chip addicts from other CAS cities to New Orleans.

Prostitution has been legal within New Orleans city limits since 2030. All prostitutes are required to be licensed and to undergo regular health checks. Most ignore these requirements, however, so dealing with someone "off the streets" can be risky.

There are seven bordellos currently operating in New Orleans; the three largest are the New Mustang, the Midnight Express, and the Different Dreams, which specializes in both metahuman customers and employees. All bordello workers are licensed and guaranteed to be healthy. In addition to these legal establishments, there are several illegal escort services in operation. While these are cheaper than the bordellos, the workers are usually not licensed and there is no guarantee of the customer's health or safety.

GAMBLING

Riverboat gambling became legal in Louisiana in 1991; casino gambling became legal in New Orleans in 2010. Since then twelve major casinos have been built, with four more currently under construction. All are located in the Lakefront district, easily accessible to corporate gamblers and tourists alike, and are decorated in the garish style of Las Vegas — bright neon and half-naked showgirls.

The largest casino, the Golden Dragon, is built on an artificial island in Lake Pontchartrain. Ferries carry gamblers to and from the Dragon, which includes a thousand-room hotel and stage shows that rival those of Las Vegas's heyday. The casino's island serves as home to the western dragon Falthur, the owner of both casino and island.

Control of the casinos is split between the megacorps, the Yakuza, and the Seoulpa Rings, with the Krewes trying to muscle in. Enough casino money is laundered into the city government to keep Metro Security away from the casinos. Any trouble in the gambling palaces is handled by casino security, and they play a lot rougher than any street cop.

The five megacorp-owned casinos are reputed to be more honest than those operated by the Yakuza and the Seoulpa Rings, but all odds still favor the house.

ENTERTAINMENT

New Orleans is home to several of the CAS's best nightclubs. Tipatina's, the Chatterbox Cafe, the Blue Nova, and the Lace and Steel are some of the largest. All nightclub goers are guaranteed the best music, food, and drink in the CAS. The best clubs are in the Downtown district, many in the Superdome Annexes, allowing street people and corporates to rub shoulders at the bar or on the dance floor.

The Lakefront district boasts several private clubs, usually catering to the corporates who can afford their prices. These clubs offer gambling, food, liquor, companionship, and unique entertainment to their customers. This entertainment

runs from BTL chips to the world's foremost illusionist shows to troll sex shows. Most cabbies know the best clubs and can usually find one to suit any taste. The most famous private clubs include the Chateaux, located in the Lakefront and Blackhawks, located in Orktown and serving an almost exclusive ork and troll clientele.

New Orleans is home to several professional sports teams. The Saints football team plays its home games in the Superdome. Due to recent violence between Saints fans and Atlanta Falcons fans, all spectators are now scanned for weapons before entering the stadium.

The Superdome is also home field to the Corsairs baseball team and Hurricane combat bike team. A new Urban Brawl franchise, the New Orleans Warlocks, begins play next year, playing in the Dutch Moriel Memorial Arena.

New Orleans also boasts the Simdome, a huge structure built specifically for simsense performances. Both the Superdome and the UNO Lakefront Arena have hosted some of the biggest musical acts on tour, including such notables as Navigation X, Black Ice, and the Wild Hunt.

In addition to these many attractions, New Orleans contains cinemas, art galleries, museums, and other cultural attractions located throughout the city. For anyone seeking entertainment, New Orleans offers an unlimited number of diversions.

>[And for that special entertainment, stand on any Barrens street corner on Saturday night and watch the bullets and spells fly!!!!]<

- Night Stalker (13:21:49/2-06-52)

NEIGHBORHOODS

THE BARRENS

The Barrens are home to most of New Orleans's homeless and poor. The area is dominated by deteriorating housing projects and rubble-strewn vacant lots. No industries are based in the Barrens, so inevitably most of its citizens turn to less-than-legal methods to support themselves. Several small turf gangs call the Barrens home, and both the Krewes and the Seoulpa Rings have illegal labs and warehouses scattered throughout the district.

Due to the fact that Metro Security only enters the Barrens when it has to, the area has become a favorite area to arrange deals, pick up hot property, and conduct all manner of illegal business. Showing a little nuyen (or a large gun) to any of the area's numerous squatters can buy silence or a lookout.

The lack of police presence also makes the Barrens one of the most violent areas in New Orleans. Gang wars and firefights are common; at night the entire district becomes one huge combat zone, and anyone not ready to shoot to kill is advised to stay out of the Barrens.

THE BAYOUS

The Bayous is the collective name given to a number of small communities scattered throughout the swamps southwest of urban New Orleans. Most of these are just ten to fifteen houses gathered around small stores and businesses, but there are also a few large communities and single houses. A large number of dwarves live in the Bayous, and they have gained the reputation of being the best boatmen and swamp guides in New Orleans. Their sleek Samuvani-Criscraft Otters and Aztec Nightrunners are familiar sights at the bars scattered throughout this region.

Most inhabitants of the Bayous are fisherman, bringing in mush of the fresh seafood used in the restaurants of New Orleans. Those that do not fish usually work in the city, but some make their nuyen in somewhat shady activities; the Bayous are a haven for small-time smugglers, drug dealers, and dealers in the black market. Hurricane Joe's, a large bar built on pillars in the middle of Lake Cataouatche, is the unofficial headquarters of the Bayou underground, and offers a Metro Security-free atmosphere for those wishing to deal.

The Bayous is a dangerous district, and not just because of the criminals that live there. Most of the area is swamp, and can be deadly to someone not familiar with the land, its animals, and its Awakened creatures. Hiring a guide to lead you through the Bayous is not just a good idea, it is a necessity.

>[The best guides are dwarves; don't ask me why, they just are. If you've got to go into the Bayous, go to Captain Willie's (on N. Peters, by the river) and take your pick of bayou dwarves there. Anyone you hire can do the job.]<

- Cowboy (14:08:59/1-12-52)

>[Cowboy, you're crazy. Ain't no little dwarf gonna lead you through the bayous like a good, New Orleans coon ass. We leave the beardfaces on the dock, cher.]<

- Ragin' Cajun (1:16:58/1-17-52)

CORP SECTOR

Corp Sector is just that: the district where nearly all megacorporate offices and facilities are located. It dominates the western half of New Orleans with its gleaming skyscrapers and cold, antiseptic offices. Lying beside the squalor of Riverfront and the rugged nobility of Downtown, Corp Sector is a world of its own.

Towering above everything else in Corp Sector is the Star Needle, a 350-story spike of steel and glass. It is home to such diverse business as Tara Trids & Simsense, Duke Publishing, the Louisiana Lottery, and Biogenesis Laboratories. The top ten floors of the Star Needle belong to Lafayette's, the city's most famous and exclusive restaurant. Their waiting list is up to six months long, but special guests can get a reservation much sooner.

>[Call up Lafayette's and ask them the price of a corndog! Haw!]<

- Johnny R. (22:06:52/2-04-52)

The businesses located in Corp Sector are literally too many to list. Such megacorps as Gulfstar, Petrocorp, Hakita Shipping, and CustomSteel Cybernetics have offices in the area. Plants line both sides of the Mississippi River as it cuts through Corp Sector, including the huge, city-like Petrocorp Fuel Processing Base. The Base has been taken to court by the CAS times for violating pollution standards, but so far

Petrocorp has dodged all accusations.

The Southern Broadcasting Corporation is based in Corp Sector, maintaining a sprawl of office buildings beside their broadcast antenna, the second-tallest structure in the city. SBC is the main competition of Hisato-Turner Broadcasting in the CAS, and with the planned launch of the SBC space platform in 2054 hopes to pass HTB once and for all. Violent clashes between the security forces of the two corps have occurred in the past.

>[Sometimes a pirate broadcast pops up on the airwaves, and they can be interesting. Keep eyes and ears peeled for any, especially one called WSIN. It's wiz!]<

- Night Stalker (21:27:17/1-21-52)

>[I know a guy who ran a pirate station until SBC caught him. At least I think that's what happened. I haven't seen him since he got busted.]<

- Chimera (4:21:03/1-28-52)

Tulane University moved its campus to Corp Sector in 2025. Its sprawling grounds now lie beside Chalmette Military Academy, the largest academy of its kind in the CAS. The academy has graduated some of the world's best-known military and business leaders. Corp Sector is also home to the New Orleans Lakefront Airport, which accepts most of the city's corporate air traffic.

Corp Sector also contains most of the corporate workers' homes. Several of the more powerful executives maintain large mansions near the Lakefront district. Many of these expensive residences were built to resemble antebellum plantation homes, part of the Old South fad sweeping the city. Although the houses are attractive, it can be rather disconcerting to see a troll gate guard squeezed into a Rhett Butler costume.

Needless to say, there is a strong law enforcement presence in Corp Sector. Both Metro Security and corp security patrol its streets. Violent crime is rare, and criminals of any sort are usually swiftly apprehended.

>[In other words, watch your butt in Corp Sector.]<

- Cowboy (1:16:58/1-13-52)

DOWNTOWN

The Downtown district is the heart and soul of New Orleans. Its streets are constantly alive, tourists mixing with both shaikujin and shadowrunners. The best clubs, the best bars, and the most unique entertainment can all be found Downtown, along with some of the places that have made New Orleans famous.

Near the center of downtown is the French Quarter. There is something almost mystical about the Quarter; it seems to exist in its own time, untouched by the world around it. Even the Awakening had little effect on the French Quarter. The area has always had a magical aura. In an age where the unusual has become commonplace, there are still shadowy parts of the French Quarter where the bizarre still thrives.

It could be said that the French Quarter is one huge open-air club, with constant music and dance flowing through its streets. But for the serious clubgoers the place to be is the old Jax Brewery, which contains the city's hottest

night spots. A current favorite among the stylish is the Club Darklight. On any given night it plays host to a number of world-famous celebrities.

St. Louis Cathedral, perhaps the most famous historical structure in New Orleans, also stands in the French Quarter. Virtually unchanged since it was rebuilt in 1794, it remains the center of the city's Catholic community. In an area dominated by hedonism and mindless pleasure, St. Louis stands out as a symbol of restraint and morality.

Scattered throughout the French Quarter are a multitude of magic shops and street corner talismongers. There is also at least one bar, the Keep, that caters to an almost exclusively mage clientele. These factors have contributed to the French Quarter's reputation as the 'magic headquarters' of New Orleans.

The docks near the French Quarter serve the many riverboats that travel the Mississippi River. Riverboats offer gambling, entertainment, and a slow scenic trip up the river to those who can afford the cost; a three-day trip averages 2500 .

Finally, the French Quarter is home to the Aquarium of the Americas, a massive display of the underwater world and its inhabitants. In addition to the sharks, stingrays, and other varieties of normal fish the Aquarium houses, there are also such unusual creatures as albino alligators and nagas on display. The Committee for Recognition of Awakened Creatures has tried to have the nagas removed and freed, but so far their attempts have failed.

A companion to the Aquarium is the Audubon Park and Zoo, one of the largest zoos in the CAS. The zoo includes a huge variety of animals, both mundane and Awakened. It is also home to the Capwell Primate Research Center, where experiments in simian intelligence are conducted. Downtown also contains the New Orleans International Airport, which serves as the city's primary commercial airport.

The busiest area of Downtown is the area surrounding the Superdome. Almost all city and state government offices are located in the massive sprawl of buildings known as the Cityplex, just a few blocks from the Superdome. The Superdome itself, besides being home to several New Orleans sports teams and a prime performance arena, is joined to the two Superdome Annexes, 50-story towers containing clubs, stores, and offices. The bottom twenty floors of west Annex are occupied by Crescent Mall, the city's largest shopping plaza. Crescent Mall contains the city's most fashionable clothing stores, the latest electronics and home entertainment buys, numerous restaurants, and various specialty stores.

Most of the Downtown district is a mix of clubs, small businesses and apartment buildings. There are almost no corporate offices Downtown, and the few that are present isolate themselves behind razor wire-topped walls and security guards. Several of the more expensive condos and apartment buildings have followed this lead. All of the heavily-secured areas, corporate or private, are located in north Downtown, near the Lakefront district. North of Tulane Avenue, Downtown is all clean and pleasant, with small businesses, clean apartment complexes, and a few suburban areas that smiling sararimen and their families call home.

But south of Tulane Avenue things grow darker. Instead of grocery stores there are gun shops and smoke-filled bars; pleasant condos and houses are replaced with buildings that are either on the verge of collapse or have become fortresses; and the suit and tie of the corp employee becomes the chains and leather of the street samurai. South of Tulane Avenue is the real Downtown.

Downtown is the haunt of any serious shadowrunner. In its clubs and bars, or even on its street corners, jobs are discussed and prices are set. Any information or merchandise can be found on its streets, for a price. It is also the site of numerous brawls, gang wars, and occasional firefights. Metro Security maintains a strong presence Downtown, but even they cannot stop the occasional flareup.

All of the vital areas of Downtown, and in turn New Orleans, are located in this more dangerous part of the district. Anyone not experienced in walking its streets is advised to spend little time sightseeing; Downtown's streets are home to some of the city's toughest customers, and the predators that stalk its shadows show no mercy.

>[Don't believe the hype. As long as you keep your eyes and ears open, Downtown's fairly safe.]<
- Cowboy (17:37:37/1-16-52)

>[Except for any 'undesirables' caught north of Tulane Avenue.]<
- Chimera (21:50;04/1-16-52)

>[Try Lu's in Crescent. Best Chinese in New Orleans, and none of that soy crap.]<
- Johnny R. (15:21:12/1-20-52)

>[Downtown's the HQ for contacts. Mr. Johnsons galore. I personally recommend any club in the Quarter; just look for a suit who doesn't seem out of place.]<
- Katz (21:04:37/1-21-52)

>[If you go to Captain Willie's, tell Boner, the huge troll in the monkey suit, hi from Ajax, Ash, Sorrento, Knightkiller, and Pressbutton.]<
- Cartoon Boy (9:57:08/1-23-52)

LAKEFRONT

Lakefront is both home and playground to New Orleans's wealthy. The area is composed of malls, suburban neighborhoods, and the casinos and nightclubs that have made the area famous.

To live in Lakefront requires a huge income. It is in this area that the antebellum fashion has hit the hardest; almost half of the homes have been turned into Tara-style plantation houses. It is not unusual to see residents of Laketown dressed as 19th century gentlemen and ladies. While all this is very stylish and attractive, it has alienated the wealthy from the rest of the city, particularly citizens of the Zulu Nation and Orktown. Any robbery or vandalism is immediately attributed to citizens of these districts, and Metro Security had been very efficient in finding any culprits.

>[Just another case of the Man fragging over the lower classes.]<
- Troll Patrol (8:20:49/2-06-52)

The showcases of Lakefront are the casinos that line the shore of Lake Pontchartrain. Gamblers have a chance to strike it rich in such beautiful betting palaces as the Southern Sands, Diamond Jim's, and the Delta Queen. Five miles from the shore is the Golden Dragon Casino and Hotel, standing on its artificial island in the middle of the lake.

Despite the reputed link between the casinos and organized crime, there is very little crime in the Lakefront district. This can be partially attributed to the strong Metro Security presence in the district, but it is more likely that the Yakuza and Seoulpa Rings that control much of the Lakefront keep crime under control. Both groups know they have a good thing going, and neither wants to spoil it.

>[Speaking from experience, NOMS are the least of your worries in Lakefront. Step out of line there, and you'll have corp security, Yak samurai, and Seoul Men out looking for you. No fun, mah babe, no fun.]<

- Cowboy (2:35:11/2-10-52)

All in all, Lakefront is the perfect example of the image New Orleans wants to project — stylish, high-class living with a myriad of diversions and distractions.

>[Funny, whenever I think of a neighborhood that represents NO, I think of the Barrens. A little more real life than Lakefront.]<

- Johnny R. (23:23:35/1-16-52)

ORKTOWN

Orktown is home to almost all of the city's trolls and a substantial number of orks. Unlike the Zulu Nation, Orktown is not a separate entity from New Orleans; it is just a place for New Orleans's goblinized citizens to live in relative peace and quiet.

A certain amount of prejudice is always present in Orktown. Its citizens feel the district is theirs, and any non-ork or troll entering is immediately regarded with suspicion. Although anti-human violence is not common, it does happen. The Humanis Policlub has tried to march through Orktown three times, and each time CAS troops had to be called out to deal with the violence and rioting that spilled over into the Lakefront district.

>[You know if the violence had been confined to Orktown no troops would have been called out. The city would have made us fight the Humanis and the NOMS, and then blamed it all on Orktown.]<

- Troll Patrol (3:30:23/2-06-52)

>[Oh, stop crying and act like a big trog!]<

- The Duke (13:40:12/2-10-52)

>[All metahumans in the matrix: find the Duke and burn that mutha's deck.]<

- Silverleaf (2:15:40/2-11-52)

Orktown is geared toward its inhabitants. The stores, the bars, the clubs, are all used to dealing with an almost exclusively ork and troll clientele. It's not that humans, elves, and dwarves aren't welcome; it's just that in Orktown, there's no question of who is in control, and anyone looking for trouble will find it, perhaps a little too easily for their own good.

>[Anyone looking for trouble in Orktown first has to deal with the Wargs, then any shadowrunners hanging around, and then any Krewes they've upset. Compared to all that, Metro Security is a cakewalk.]<

- Cowboy (22:26:48/1-18-52)

RIVERFRONT

Riverfront is almost a twin to the Barrens. The only real difference is the stronger Metro Security presence in Riverfront, due to its proximity to Corp Sector. But even with more police, the crime that runs wild through the Barrens is also present in Riverfront.

Riverfront is also notable because it was the headquarters of the vampires who attacked New Orleans in 2044. A burnt-out apartment building on Lapalco Boulevard served as home to the creatures, and it was here that the Night Stalkers found the magic library of the group's leader, Bartholomew.

It is rumored that a group of toxic shamans have a base in the Riverfront and strike out from it. The recent explosion at the Gulfstar Processing Base was the result of their work, and not the faulty machinery on which Gulfstar placed the blame. There have also been stories of a group of Neo-Satanists at work in Riverfront, kidnapping homeless victims to sacrifice in their dark ceremonies.

Most of Riverfront's crime is confined within its borders by Metro Security in Corp Sector and the Zulu Warriors of the Zulu Nation. There is an occasional spillover into the Downtown area, but most of Riverfront's darkness stays on its own streets. Still, the same warning that applies to the Barrens applies to Riverfront: unless you have business and muscle, stay out.

ZULU NATION

The Zulu Nation is a world of its own. Passing from the streets of the rest of New Orleans to its streets can be a jarring experience. One moment you are in a typical urban sprawl, the next you are in what appears to be an African city. The traditional French and Spanish architecture and atmosphere of New Orleans is replaced by a culture that stresses national pride above all else.

The Nation grew from the Krewe of Zulu, a Mardi Gras organization that began to get involved in city politics in the late 20th century. Eventually renaming themselves the Zulu Nation, they became the main political voice of the black community. The Nation exerts tremendous power in New Orleans and any politician wishing to have a future eventually has to deal with them.

Animosity between the Nation and the rest of the city grew as the Nation's power grew, and violent clashes between members of the Nation and non-members became common. Metro Security was forced to break up these battles every day.

Finally, in 2039, the Zulu Nation brought the city a proposal: give them their own area of the city to live in, separate from those who disagree with the Nation's policies and power. Anxious to end the violence, the city agreed, and the present Zulu Nation was born.

The Zulu Nation is governed by the Ruling Council, a

group whose members are democratically elected to five-year terms. The council itself is overseen by a *Chaka* who is chosen from the Council by its members.

The laws of the Council have no real weight; they are respected inside the Zulu Nation, but are not adhered to outside its borders. According to the law that established the Nation, Metro Security cannot enter its borders except by invitation. This means that daily law enforcement is handled by the Zulu Warriors, a group of physical adepts that patrol the streets and defend the Zulu Nation with an almost religious fervor. Usually any criminals apprehended inside the Nation are handed over to Metro Security for prosecution but there have been rumors of trials conducted by the Ruling Council. These rumors inevitably involve someone who has committed a grievous crime against the Nation.

>[Zulu Warriors won't pursue you outside the Nation, so if they're after you, beat feet for the border. If you can reach them, you're safe.]<

- Night Stalker (3:40:04/2-04-52)

>[Once again, don't do anything wrong in the Nation and we have no reason to chase you. If you're looking for trouble, go to the Barrens or Riverfront.]<

- Iklwa (8:17:51/2-08-52)

The Zulu Nation operates several manufacturing firms and soy plants in its borders. Most of its commerce, though, is tourism, with many people traveling to New Orleans to see this city within a city. The Nation's relations with the city government are usually good, but in the past few years things have gotten rocky. The growing population of the Nation have made it request more land, preferably a large tract of the Downtown district. This has led to a growing anti-Zulu sentiment and violence among the rest of New Orleans, some of it stirred by local white separatist leaders. But, even with its future uncertain, the Zulu Nation is still a powerful political force, and it has a strong hand in deciding the future of New Orleans.

>[It's always good to have a contact or two in the Nation. The Zulu Warriors hire runners to go against corps they think have given the Nation a raw deal. It's not easy work, but the pay's good and that's what matters in the end.]<

- Cowboy (14:45:15/2-17-52)

LAGNIAPPE

MARDI GRAS

Mardi Gras is the last Tuesday before Lent, and in New Orleans it is the holiday of the year. For a month the city turns into an enormous party, with people coming from all over the world to enjoy the parades, music, food, and atmosphere that is the carnival season.

The massive parades that travel throughout the city are the center of Mardi Gras. The parades are put on by various 'krewes', civic organizations (not to be confused with the metahuman criminal Krewes). Among the more famous Krewes are Bacchus, Rex, Isis, Endymion, and of course, the Zulu Nation. The parades are incredible spectacles; hundreds of thousands of people lining the streets as the colorful floats pass, each spectator urging the parade participants to "throw me something, Mister!" The beads and doubloons thrown from the floats are sought after mementos of the parade; particularly valuable are the golden coconuts thrown by the Zulu Nation.

With the Awakening and the return of magic to the world Mardi Gras took on a new aspect. Now many parades employ mages to entertain the crowds with elaborate illusions and spells. The Krewe of Merlin is composed entirely of magicians, and its parade is a wonder of traditional floats and subtle legerdemain. Another popular new parade is that of the Krewe of Baldr, an elven parade that is a beautiful spectacle of color, music, and magic.

Like almost all things in the 21st century, however, Mardi Gras does have its dark side. During the carnival season crime increases and Metro Security is choked by the sheer number of people on the streets. But a more mystical danger exists: several street shamans have perverted the krewes, turning them into totems. No evidence exists that belief in these krewes actually grants them any power, but these 'Mardi Gras shamans' look upon themselves as defenders of New Orleans and its traditions. They often instigate violence toward tourists, corporations, or anyone they think is a threat to the city. Often these threats are more imagined than real.

An interesting fact, and possible proof that the Mardi Gras shamans are on the right track, is that city spirits summoned in New Orleans often take on the shape of Mardi Gras floats and revelers, complete with masks and costumes. Just another magical aspect of the experience that is Mardi Gras.

VOODOO

With the Awakening many misconceptions about voodoo were washed away. Voodoo (or, more properly, 'vodoun') is not about sticking pins in dolls and drinking chicken blood. It is a religion, a mix of Catholicism and traditional African and Caribbean beliefs.

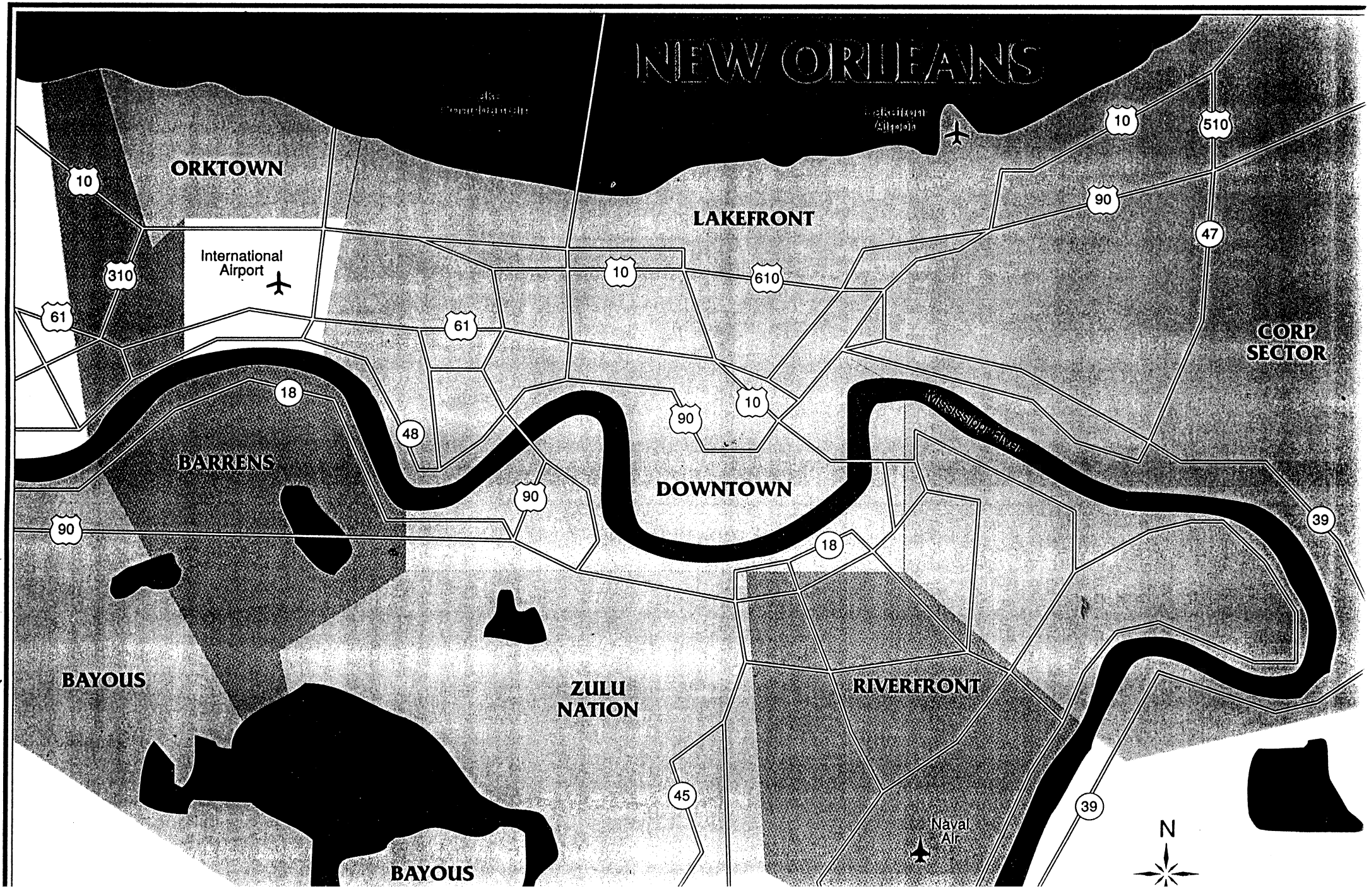
When magic became a fact of life, vodoun became a major force in New Orleans. The city became the vodoun capitol of North America, a place of great power for the faith. Houngans, vodoun priests, are respected members of the community. Like shamans, they act as social and religious leaders of their people. And, like shamans and mages, they wield great magic power, able to cast spells and summon vodoun spirits.

There are also less pleasant aspects of vodoun. Powerful houngans have the ability to make zombies, mindless corpses that do their will. And many houngans embrace darkness, turning their powers and skills to evil. There is a constant war between evil shamans and those that reject the darkness; unfortunately, no one can tell who is winning.

In the end, vodoun must be treated like any other magic. It is a powerful tool, but control of it is never a certainty, and anyone who uses it must know what they are doing.

Appendix III:
Spillerkarakterer

Appendix IV:
Handouts



WHITE WOLF MAGAZIN

FRENCH QUARTER MAP

LANDMARKS
1. Jackson Square
2. St. Louis Cathedral
3. Superdome and Annexes
4. Cityplex
5. Jax Brewery
6. Aquarium of the Americas
7. St. Louis Cemetary
8. Tulane Medical Center
9. Mora Memorial Hospital
10. CAS Post Office
11. - 13. Metropolitan Security Stations
14. Nitemore Alley

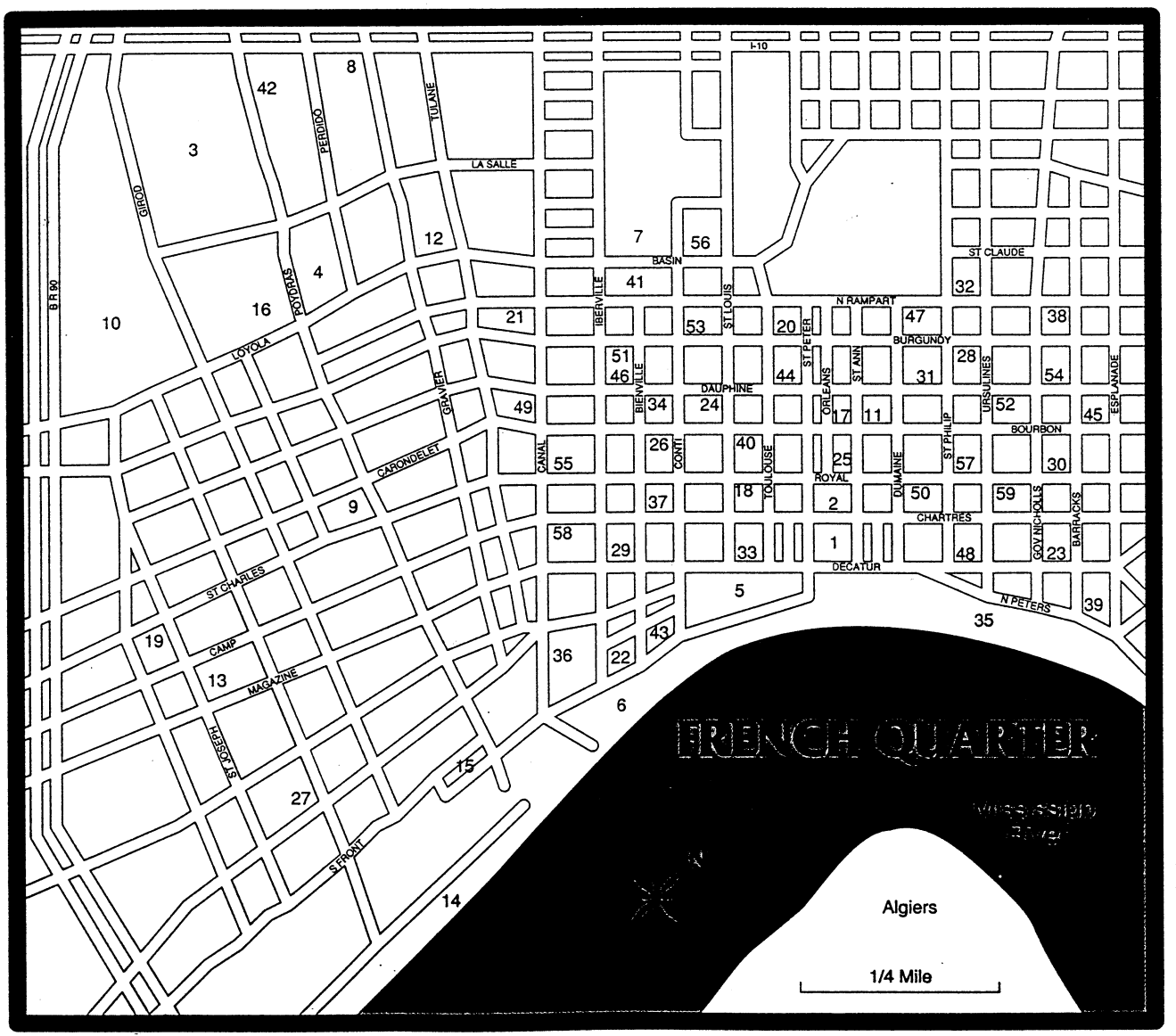
HOTELS AND RESTAURANTS
15. New Orleans Hilton Riverside and Towers
16. Hyatt Regency New Orleans
17. Bourbon Orleans Hotel
18. Omni Royal Orleans
19. International Center YMCA
20. Creole Palace
21. Miagi's (Japanese)
22. Seafood Specialties
23. Eat-It-Quick (Chinese)
24. Taco Pup

CLUBS
25. Apollyon Club
26. Lace & Steel
27. Club Vampyre
28. The Matrix
29. Arkham Asylum
30. Rue Royale
31. The Safehouse
32. Enchantment
33. Slodance
34. Magic Forest

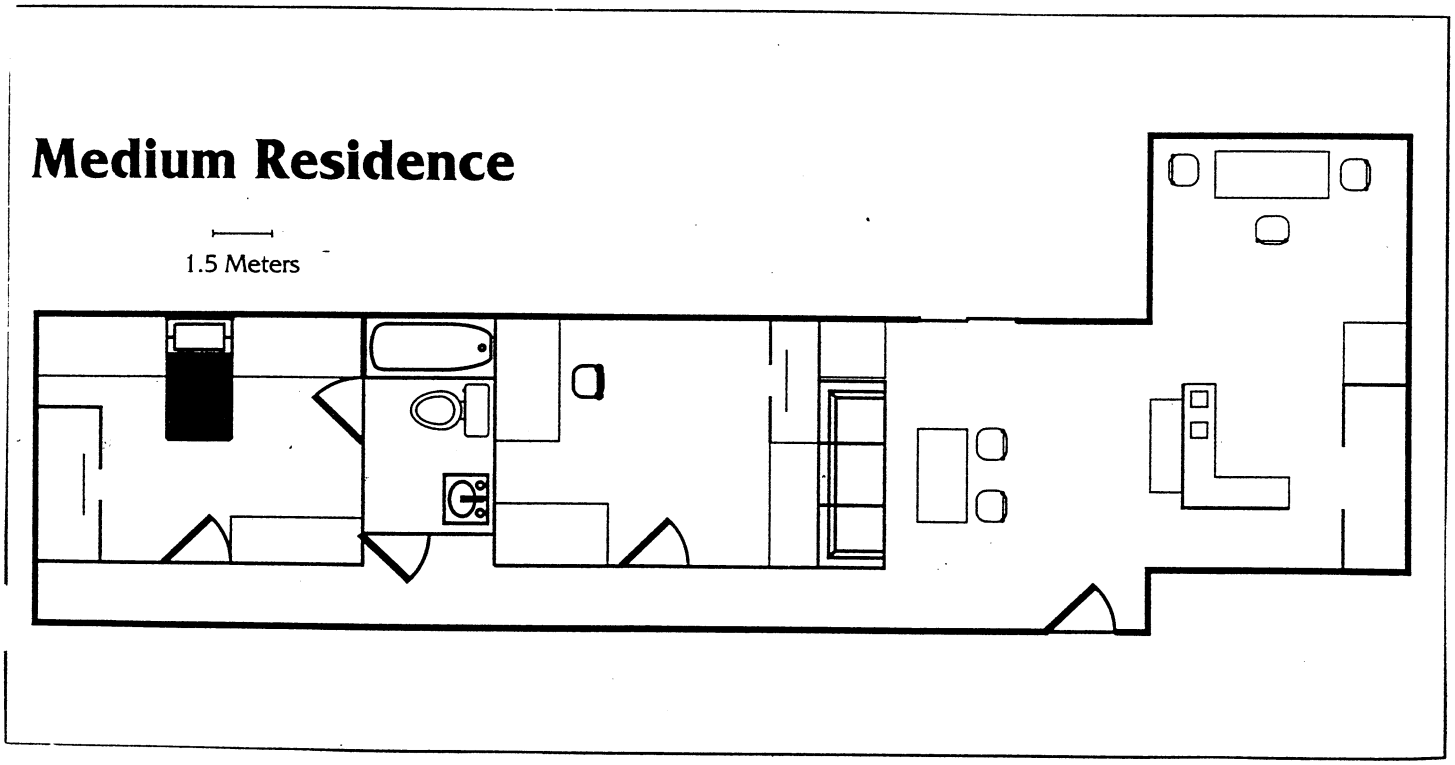
BARS
35. Captain Willie's
36. Chatterbox Cafe
37. Hog's Breath Cafe
38. Nightwind (elf)
39. The Double Edge (dwarf)
40. Solly's Place (ork/troll)
41. Firedrake (ork/troll)
42. Champions Sports Bar
43. Storm Warning
44. Killian's
45. Kyoto West (Japanese)
46. Blackhawk's
47. Fox and Hound
48. Lafitte's Rest
49. Sorento's

BORDELLOS
50. Midnight Express
51. New Mustang
52. Different Dreams

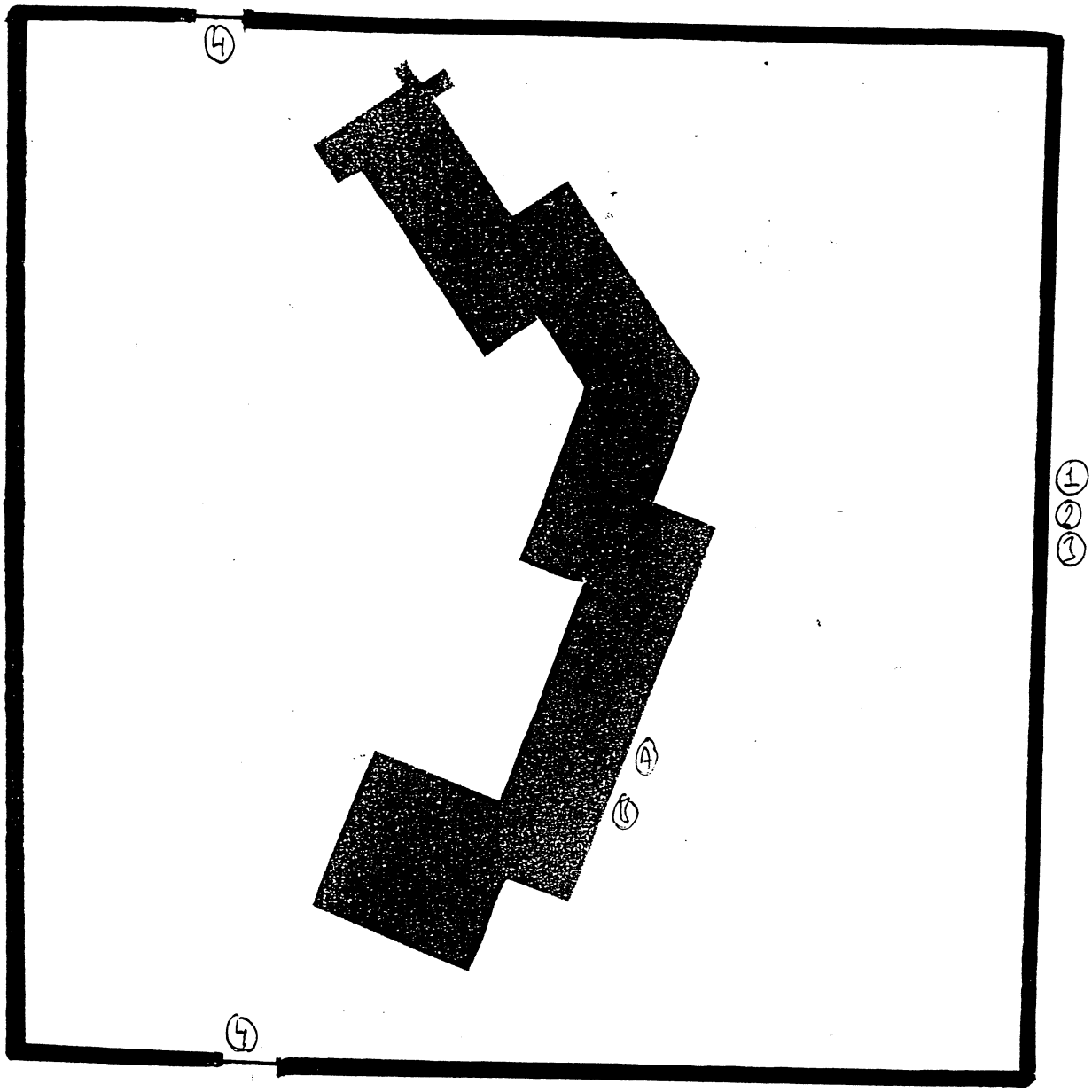
OTHER STUFF
53. Bodies to Order
54. Arnie's Armory (gun shop)
55. Firepower (gun shop)
56. Le Veau's Magic Shop
57. Spell Supplies, Inc.
58. Cane Curios
59. Order of the Invisible Fire Chapterhouse (magical group)



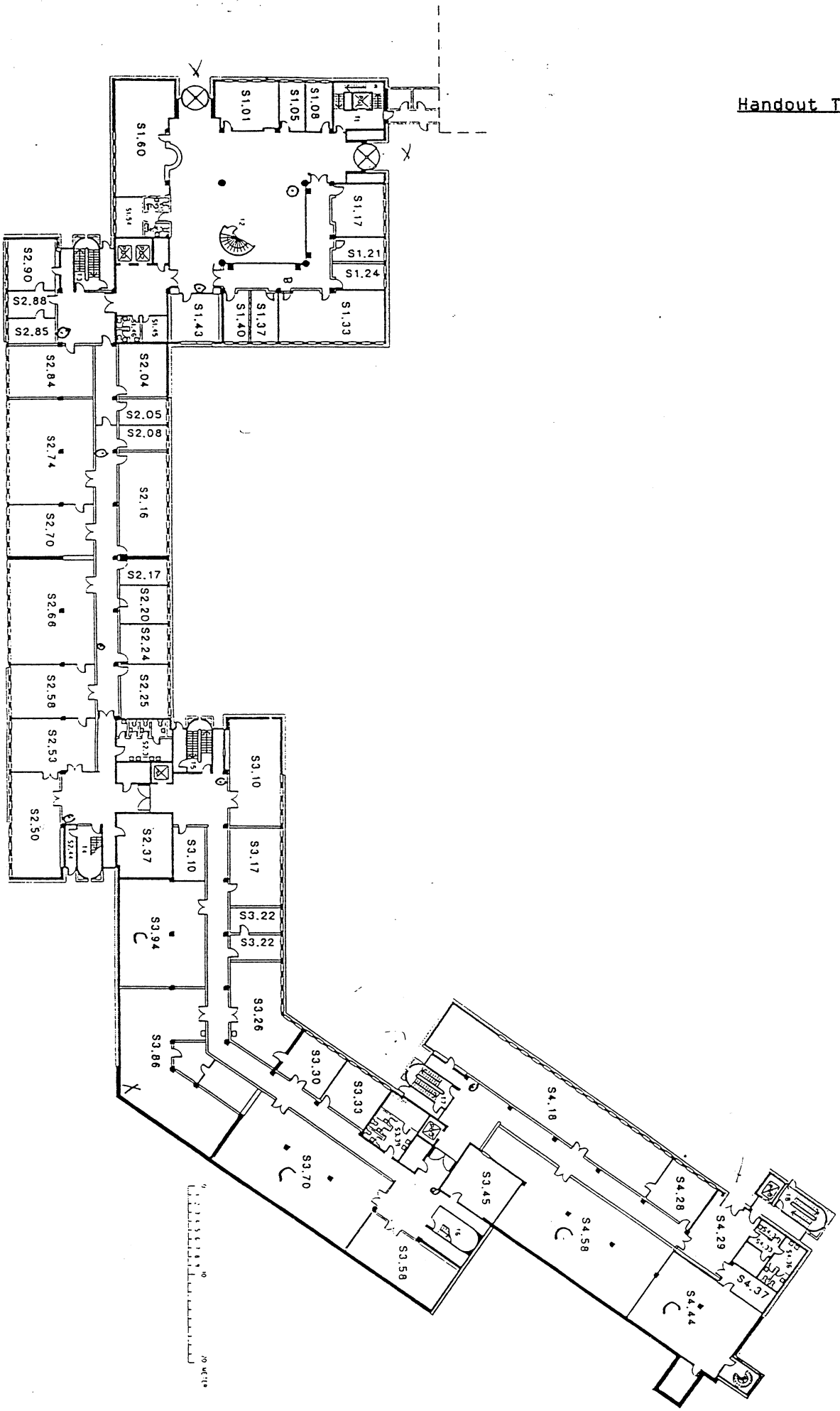
Big Mama's Lejlighed #1A



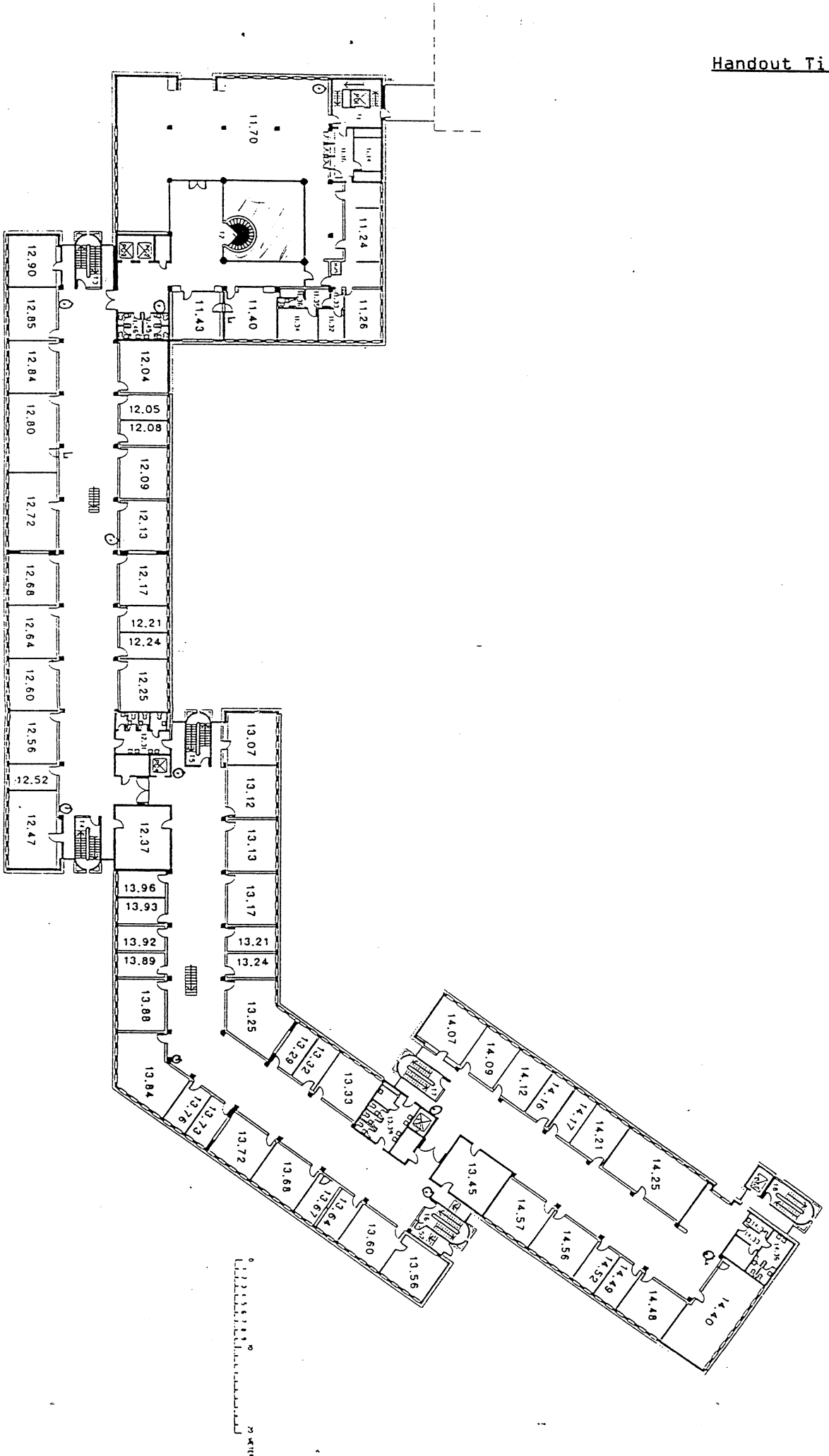
Armtech (The Outside) #10.1B



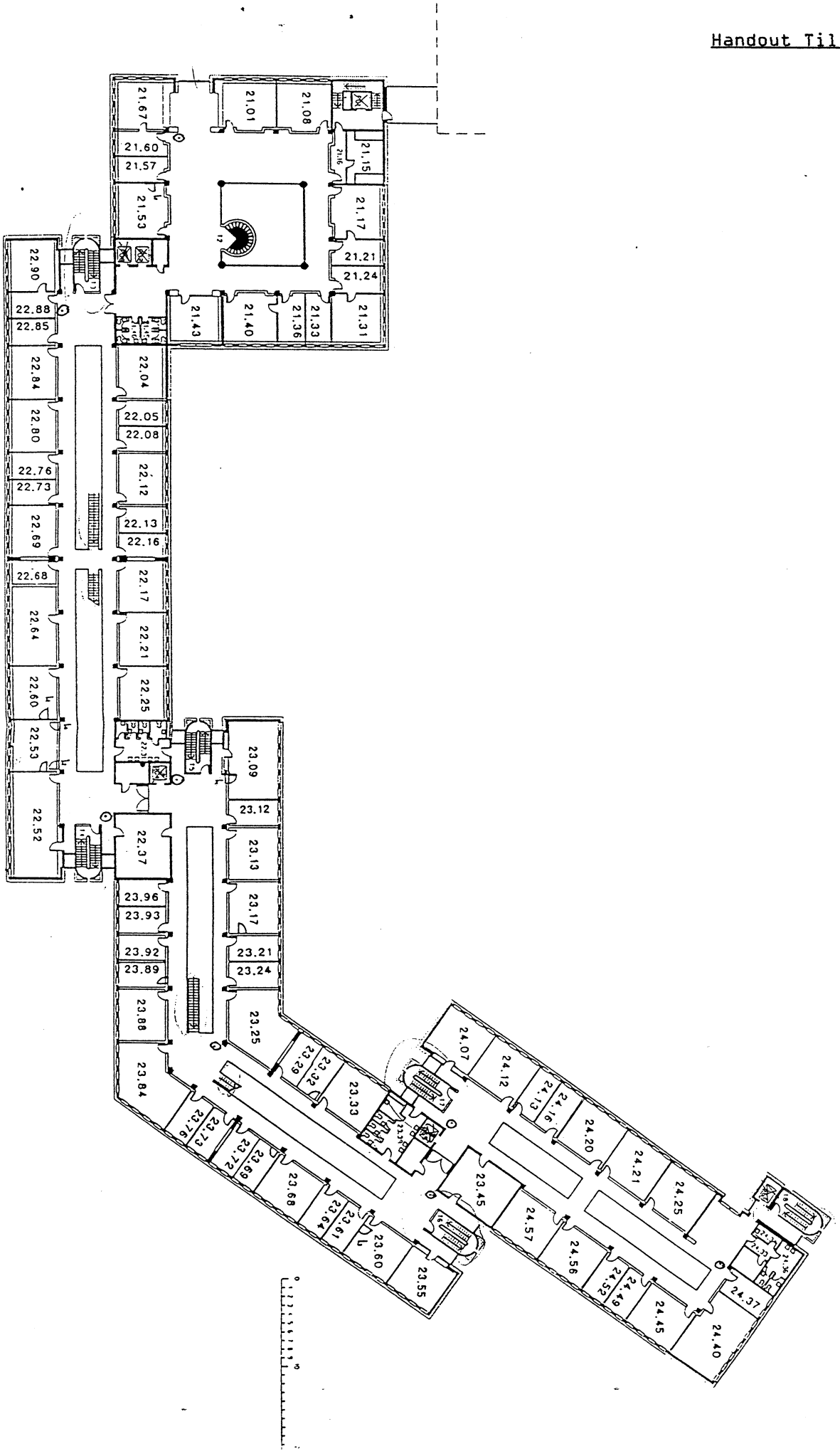
Handout Til Spillerne



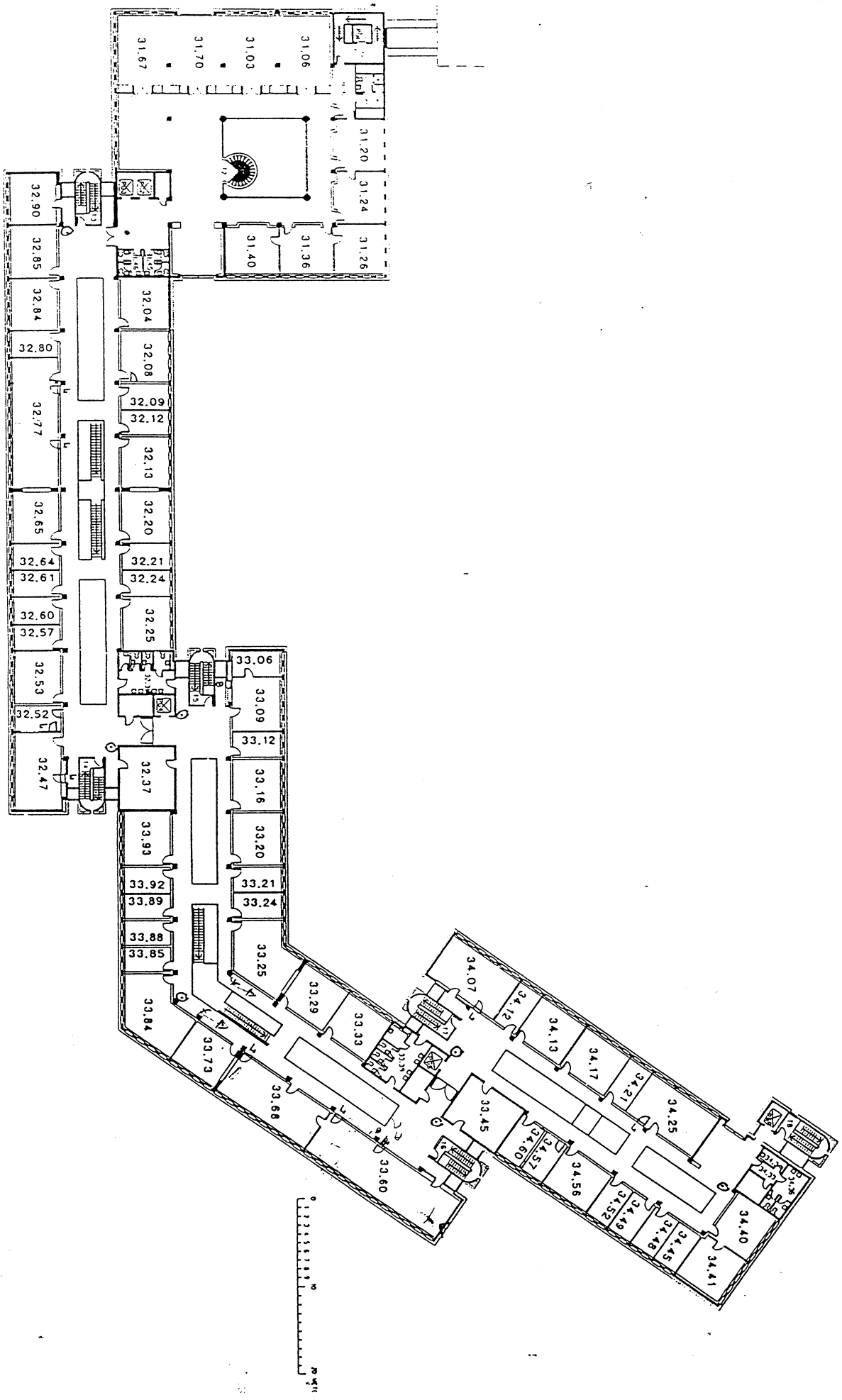
Handout Til Spillerne

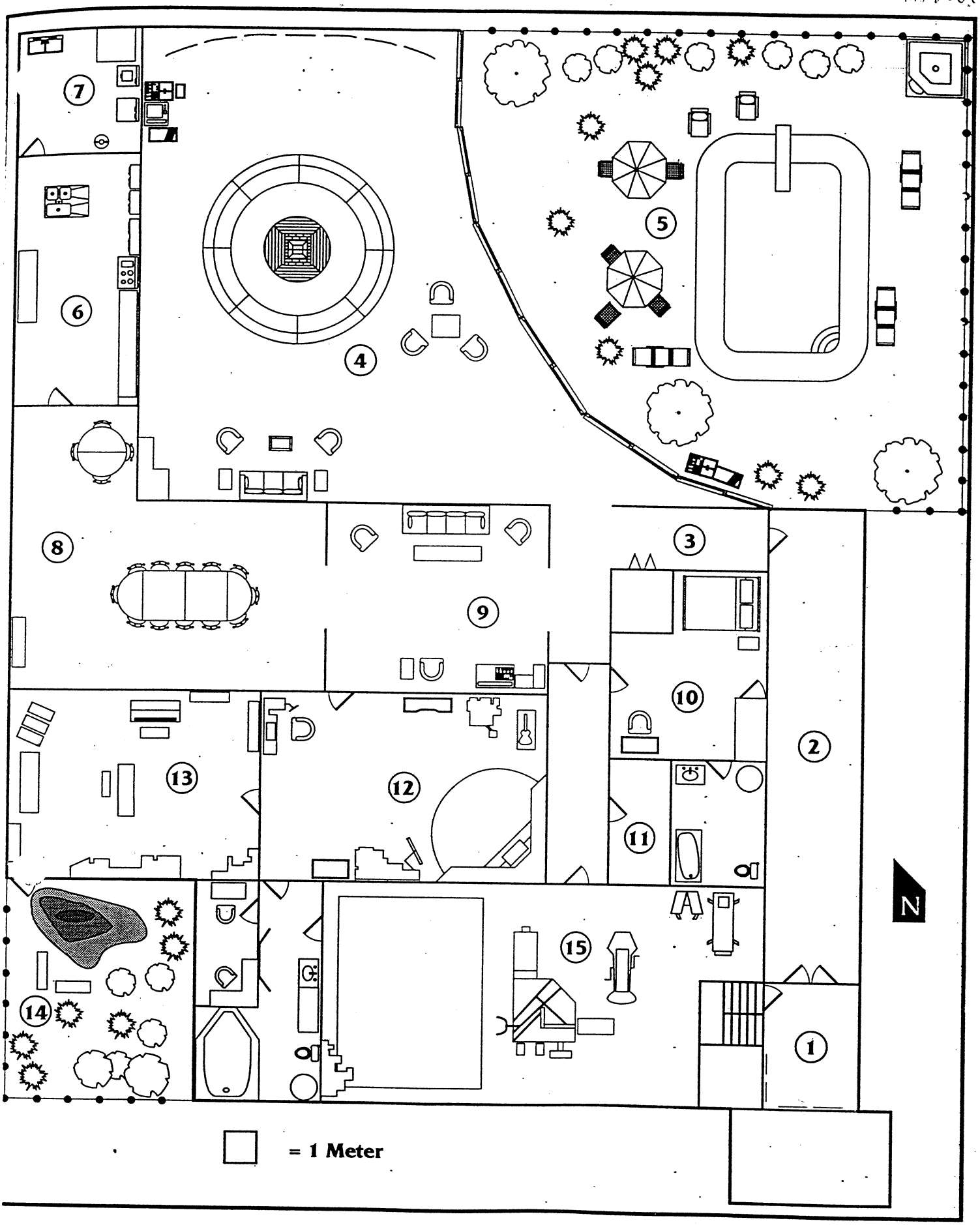


Handout Til Spillerne



Handout Til Spillerne




7
6
4
5
8
9
3
10
2
13
12
11
15
14
1
N
= 1 Meter