

FALL-NOTIZEN 02: FIERY ANGELS

*Strahlend feurig stürzten die Engel, tiefer Donner rollte um ihre Küsten,
Brennend mit den Feuern von Orc.
Und Bostons Engel schrien laut, als sie durch die dunkle Nacht flogen.*

- William Blake

ALLGEMEIN

In diesem Dokument habe ich alle meine Änderungen für den zweiten offiziellen „Blade Runner“ Fall zusammengefasst.

Im Gegensatz zum ersten Fall, den ich nahezu ohne Änderungen gespielt habe, habe ich hier einige Anpassungen vorgenommen um die Fall-Dauer etwas zu verlängern und zu verhindern, dass die „Kopie“ von Ray McCoy schon sehr früh enttarnt werden kann (was bei einer sehr effektiven Ermittlergruppe theoretisch passieren könnte).

Meines Erachtens spielt dieser Fall seine Stärken vor allem dann voll aus, wenn er von der gleichen Ermittler-Gruppe gespielt wird, die auch den ersten Fall bearbeitet hat. Daher zielen einige Anpassungen auch darauf ab, diesen Fall besser mit dem ersten Fall „Electric Dreams“ zu verknüpfen.

WEITERE RESSOURCIEN

DISCORD

Auf dem Blade Runner Discord Server findest du weitere SLs, die dich beim Vorbereiten von Blade Runner Fällen unterstützen können:

<https://discord.gg/TfYFRpjHRz>

Auf dem Blade Runner Discord kannst du auch viele per AI generierte Porträt-Bilder finden, die du für zusätzliche NSCs einsetzen kannst. Das Bild von Ester Loyd, welches diesem ZIP-File beiliegt, stammt ebenfalls von dort:

<https://discord.com/channels/890224981944971366/1059169701466480700>

REPLIKANTEN TESTS

Falls du zusätzliches Material für das Ausspielen eines Voight Kampff Tests benötigst, kann du diese Spielhilfe benutzen, bei der ich alle offiziellen Quellen für Baseline Tests und Voight Kampff Tests zusammen getragen und auf Deutsch übersetzt habe:

<http://yearzero.rpg.systems/2023/07/br-spielhilfe-replikanten-tests/>

COUNTDOWN

Das Szenario wird mit einer Gruppe aus 3-4 Ermittlern regulär innerhalb von 2 Tagen beendet, was dazu führt, dass höchstens eine Ruhephase ausgespielt wird. Ich empfehle, die folgenden Details zu ändern, um den Fall etwas zu verlängern und die „Finale Konfrontation“ erst am Abend des dritten Tages stattfinden zu lassen:

- Das Handout mit den persönlichen Daten von Ellis Vale muss erst im Mainframe Computer abgerufen werden, bevor die Ermittler sein Zimmer im Yukon Hotel ausfindig machen können.
- Das Handout des „Independent Sentinel“ wird den Ermittlern nicht automatisch bei der ersten Szene in Holdens Büro ausgehändigt. Wenn ein SC explizit danach fragt, kann er sich Holdens Zeitung kurz ausleihen und einen Blick darauf werden – muss die Zeitung aber zurückgeben. Dadurch müssen die Ermittler nach dem Fund der Zeitung im Yukon Hotel erst ein zweites Exemplar auftreiben (welches vor Ort im Hotel nicht zu finden und somit erst in der nächsten Schicht möglich ist).
- Auch wenn die Ermittler den „Aurelianer“ im Fall „Electric Dreams“ bereits verhaftet oder getötet haben: Sein Vermächtnis lebt weiter und der leere Laden wird immer noch genutzt, um flüchtigen Replikanten Hinweise zu hinterlassen. Nach dem Auffinden der Schmetterlinge in Seraphines „Beauty Salon“ führt die Spur in jedem Fall erst zum Laden des Aurelianers, bevor die Ermittler wissen können, wo genau sie in der „Sea Wall“ Barracken-Siedlung suchen müssen.
- Das Überwachungssystem in „Runciters Zoological“ wurde vom Einbrecher beschädigt, um seine Spuren zu verwischen. Ein guter Techniker kann die Aufnahmen erst im LAPD HQ wiederherstellen, was zusätzliche Zeit kostet – Aber McCoy als Einbrecher entlarvt.
- Der Angriff des falschen McCoy auf Nochs Vorlagen-SC in Countdown Ereignis 4 kann sehr schnell tödlich enden, da der Spinner über Raketen verfügt. Alternativ kannst du Ezekiel/„McCoy“ auch bei einer passenden Gelegenheit den Spinner von Nochs „Original“ manipulieren lassen so dass dieser beim nächsten Flug eine lebensgefährliche Bruchlandung hinlegt.

Der Fall verlief in meinem Durchlauf folgendermaßen:

- Tag 1: Start der Ermittlungen
- Tag 2: Nochs „Original“ wird von „McCoy“ einem Test unterzogen und als Replikant „enttarnt“. Nochs „Original“ versucht (teilweise mit Hilfe seiner Kollegen) seine Unschuld zu beweisen. Enttarnung von Ezekiel als falscher McCoy.
- Tag 3: Verfolgung der Spur von Noah bis zu den Sea Wall Barracken-Siedlungen und „Finale Konfrontation“

RUHEPHASEN

- Die Ereignisse während der Ruhephasen für Nochs Vorlage (einer der Ermittler SCs) sind eines der Highlights dieses Szenarios. Sorge also dafür, dass dieser Ermittler-SC im Laufe dieses Falls mindestens zwei Ruhephasen ausspielen kann.
- Wähle im Zweifel lieber ein passendes Ergebnis aus den „Nochs Original“ Ereignissen aus, als es dem Würfel zu überlassen. Diese Ereignisse können wichtige Hinweise auf den Fall geben.
- Für die erste Ruhephase bieten sich alle „Zuhause“ Ereignisse und Straßen-Ereignis „4“ mit McCoy an.
- Zusätzlich solltest du den SC während der ersten Ruhephase immer in seine Wohnung zurückkehren lassen (auch wenn er ein Straßen-Ereignis gewählt hat), um den SC bemerken zu lassen, dass in seine Wohnung eingebrochen wurde. Im Esper-System lässt sich erkennen, dass der SC selbst seine Wohnung betreten hat. Dies kann ein guter Moment sein, um direkt nach dieser Erkenntnis McCoy mit seinem Empathie-Test einzusetzen.
- Die zweite Ruhephase kann eine direkte Konfrontation mit Noah beinhalten.
- Grundsätzlich spricht ab Tag 2 auch nichts dagegen, 1-2 Straßen-Ereignisse bei einer guten Gelegenheit in reguläre Ermittlungsschichten einzubauen.

ORTE

WALLACE CORP (SEKTOR 4)

DER ERINNERUNGSTRÄGER

- Quell kann den Ermittlern den Inhalt des Erinnerungsträgers vorspielen, den Ellis versucht hat zu stehlen.
- Das Videomaterial wurde mit der Kennziffer 27_8891 (NOV-20-2019) versehen.
- Der Erinnerungsträger mit dieser Bezeichnung wird im Film „Blade Runner 2049“ ab Minute 34 gezeigt. Du kannst diese Szene aus dem Film auch im Spiel als „Handout“ benutzen.

YUKON HOTEL. (SEKTOR 5 – NAHE RETIREMENT ROW)

WALLACE-CORP BROSCHÜRE

Lillith hat auf der Broschüre die Aktennummer des Erinnerungsträgers notiert, den die Kopie von Ellis aus dem Speichergewölbe der Wallace Corporation stehlen sollte:

27_8891 (NOV-20-2019)

RUNCITER'S ZOOLOGICAL (SEKTOR 4 – ANIMOID ROW)

DIE ÜBERWACHUNGSKAMERA

Im Laden befindet sich eine Videokamera. Auf Nachfrage berichtet Emil den Ermittlern, dass das Aufnahme-Gerät und die Datenträger vom Einbrecher zerstört wurden. Ein Ermittler kann jedoch einige Daten des Datenträgers mit einem Wurf auf TECHNOLOGIE retten. Bei zwei Erfolgen kann er sogar vor Ort einen Teil der Daten wiederherstellen, doch das Bild ist stark verpixelt, dunkel und unscharf (siehe neu erstellten **Handout H.J1**).

Im LAPD-HQ können die Daten über ein ESPER-Gerät verbessert werden. Mit einem erfolgreichen TECHNOLOGIE-Wurf erhalten die Ermittler hier nach einer zusätzlichen SCHICHT **Handout H.J**. Das Bild zeigt, dass der Einbrecher kein geringerer als Ray McCoy (eigentlich Ezeziel) war. Wenn Emil Runciter das Foto sieht, wird er McCoy sofort wiedererkennen - sie haben sich bereits 2019 nach einem anderen Vorfall in seinem Laden getroffen.

DIE EULE

Emil Runciter ist die Eule über dubiose Schwarzmarkt-Kontakte zugespielt worden: Im Rahmen des Verkaufs der Tyrell Corporation ging auch die Eule in den Besitz der Wallace Corporation über. Lillith Tyrell versuchte vergeblich, einige Stücke ihres Onkels zu erwerben – doch Wallace wollte „alles“. Die Eule verschwand danach in einem Lagerraum und wurde vergessen – nur um viele Jahre später gestohlen zu werden... so dass sie schließlich bei Emil Runciter landete, der wusste, was er da vor sich hatte.

Die Eule wieder zu veräußern ist jedoch äußerst heikel: Trotz ihres Wertes konnte er die Eule Niemandem offiziell als „Tyrells Eule“ verkaufen. Und so fand sich bislang kein Käufer für sie.

BESUCH VON RAY MCCOY

Vor ein paar Tagen erst hatte Mr. Runciter Besuch von einem Blade Runner, der vor vielen Jahren schonmal in einem Fall ermittelt hatte – damals wurden in seinem Laden alle Tiere von ein paar durchgeknallten N6ern getötet. Ray McCoy ließ sich nach all den Jahren in seinem Laden blicken und hatte Interesse an diversen Tieren - kaufte aber nichts. Er sagte, er sei auf der Suche nach Gesellschaft für seinen Hund.

„BRIGHT EYES“ SCHÖNHEITSSALON (SEKTOR 1)

WÄHREND EZEKIELS BESUCH

Wenn Ezekiel hier ist, wenn die Ermittler ankommen, oder wenn sie den Ort überwachen und ihn ankommen sehen, können sie ihn hier konfrontieren und den Mord an Seraphine verhindern:

- „McCoy“ hält Seraphine seine Waffe an die Schläfe, als die Ermittler eintreffen. Die Ermittler können „McCoy“ dazu überreden, die Waffe zu senken, aber mit einer schnellen Bewegung schlägt „McCoy“ Seraphine mit seiner Waffe KO. *„Die erzählt ohnehin nichts als Lügen. Ich bringe sie ins LAPD, stecke sie in eine Zelle und führe das Verhör dort fort!“*
- Wenn die Ermittler dem zustimmen, wird „McCoy“ Seraphine auf dem Weg zum LAPD töten und eine Geschichte erfinden, dass sie ihm entkommen ist.
- Wenn die Ermittler Seraphine selbst ins LAPD bringen wollen, wird er dies zulassen – und danach untertauchen. „McCoy“ hat die Schmetterlinge im Salon bemerkt und versucht dieser Spur zu folgen.

KILL. MAGAZIN (SEKTOR 1)

Derzeit wird an einer neuen Ausgabe des KILL-Magazins gearbeitet (siehe den neu erstellten **Handout H.1**)

LA COURTHOUSE (SEKTOR 5)

HINWEISE

Zusätzliche Informationen (als Reaktion auf die Ereignisse im Fall „Electric Dreams“):

- Die Wallace Corporation hat in den letzten Wochen Unmengen von N-9ern zu „routinemäßigen Baseline-Tests“ zurückgerufen. Offenbar wurden eine ganze Menge an Modellen zurückgesetzt und mit neuen Erinnerungsmodulen ausgestattet.
- Es deutet alles darauf hin, dass Wallace sämtliche Replikanten, die Erinnerungsmodule aus den „Lillith Memory Labs“ erhalten, zurückgerufen wurden. Der Schaden muss katastrophal sein.

DAS GESCHÄFT DES AURELIANERS

DAS LEERE GESCHÄFT DES AURELIANERS

Falls der Aurelianus in Fall 01 verhaftet oder getötet wurde, finden die Ermittler das Geschäft verwaist und geplündert vor. Überall liegen Müll und Unrat herum. Dennoch fällt ein altes Werbeplakat ins Auge, das mit Graffiti überspritzt wurde. Gib den Ermittlern den neu erstellten **Handout H.2**:

- Die Meerjungfrau und die umkreisten Buchstaben „T E A“ weisen auf das Mermaid Teahouse an den Docks der Sea Wall Barracken-Siedlung hin.
- Die weiteren umkringelten Buchstaben ergeben den Namen „ES TER“. Ester Loyd arbeitet im Tea House als Bedienung und ist eine Kontakt-Person zum Replikanten-Untergrund.
- Ein Wurf auf KONTAKTE kann enthüllen, dass es ein „Mermaid Teahouse“ bei der Sea Wall Barracken-Siedlung gibt. Das Tea House ist auf der Karte der Sea Wall Barracken-Siedlung zu finden.

DER AURELIANER IN HAFT?

Falls der Aurelianus im Fall „Electric Dreams“ inhaftiert wurde, so kann er in einem Verhör-Raum befragt werden. Bei einem erfolgreichen Wurf auf MANIPULATION mit VORTEIL gegen seine AUSDAUER (W6/W8) wird er seine Hilfe anbieten, wenn er frei gelassen wird:

- Über seine Kontakte verspricht er sich umzuhören. Dies wird zwei SCHICHTEN dauern. Er kann den Ermittlern danach verraten, dass Noah zu den Sea Wall Barracken-Siedlungen unterwegs ist. Dort wird ihn ein Boot aus der Stadt bringen.
- Wenn er stark unter Druck gesetzt wird (vergleichender Wurf auf MANIPULATION gegen MENSCHENKENTNIS) so nennt er auch die Kontaktperson: Ester, die Bedienung des „Mermaid Tea House“.
- Sollten die Ermittler danach versuchen, ihn wieder festzunehmen, so werden einige Replikanten aus dem Schatten treten und dies zu verhindern versuchen.

REPLIKANTEN-SCHLÄGER

Attribute: Stärke B, Geschicklichkeit B, Intelligenz C, Empathie C

Gesundheit 7, Entschlossenheit 2

Fertigkeiten: Nahkampf C

Spezialisierungen: -

Ausrüstung: Keule (S2/STÄRKE Stumpf) oder Messer (S1/W10 Stich)

MCCOY'S WOHNUNG

MCCOY

Im Original-Material verrät McCoy mit „Sie sind hinter Wallace her“ das finale Ziel von Lillith. Wenn du hingegen den Fall noch etwas länger spielen möchtest, so kannst du McCoy alternativ "Sie ist nicht tot... sie lebt..." keuchen lassen, bevor er wieder bewusstlos wird. Ein Hinweis darauf, dass Lillith Tyrell noch am Leben ist.

SEA WALL BARRACKENSIEDLUNG

NSCS

- Bedienung Ester Loyd im Tea House (siehe Hinweise)
- Nexus-8-Replikanten. Sie greifen ein, wenn sich die Ermittler auffällig verhalten. Passe die Anzahl an die Gruppengröße vor Ort an. Faustregel: Gruppengröße -1
- Wenn die Ermittler in der gleichen Schicht wie Noah ankommen (siehe Countdown) oder wenn sie den Ort überwachen, können sie Noah hier konfrontieren:
 - Noah wird zuerst Ester im „Mermaid Tea House“ aufsuchen. Diese wird sie dann auf den äußersten Anlegesteg hinter dem letzten Lagerhaus verweisen.
 - Bis zur Abfahrt wird Noah seine Zeit in „Mie's Crab House“ verbringen und Bier trinken.
 - Dann wird Noah zum Ende des am weitesten entfernten Anlegers gehen, der von den Wellen umspült wird, und dort einige Zeit warten, bis ein altes, ramponiertes Fischerboot ankommt (mit drei N-8 an Bord, dieselben Werte wie die in der Barackensiedlung), um Noah in die Freiheit zu bringen.
- Wenn Ezekiel noch am Leben und nicht in Haft ist, wird er vor dem Eintreffen des Bootes am Tatort eintreffen und Noah mit seinem Blaster töten. Dieser Ablauf kann von den Ermittlern jederzeit unterbrochen werden.

HINWEISE

- **MERMAID TEAHOUSE:** Hier arbeitet Ester Loyd als Bedienung. Ester trägt ein Namensschild mit ihrem Vornamen. Gib den Ermittlern das neue **Porträt C.1**. Über das Geschäft des Aurelianus oder den Aurelianus selbst können die Ermittler erfahren haben, dass Ester als Kontaktperson für den Replikanten-Untergrund fungiert:
 - **DER KONTAKT:** Ester ist keine Replikantin, lässt sich aber vom Untergrund dafür bezahlen, dass sie flüchtige Replikanten bei Sonnenuntergang zum Anlegesteg beim Lagerhaus am Ende des Docks zu schicken. Dort holt sie ein Boot ab und bringt sie aus der Stadt.
 - **UNTERGRUND KONTAKTIEREN:** Um den Untergrund zu kontaktieren bringt sie den Müll raus und wirft ihn ins Wasser. In der offenen Mülltüte befindet sich ein roter Luftballon, der oben auf dem Wasser treibt – und als Signal für den Untergrund gilt am Abend einen Transfer durchzuführen.
- **NOAH:** Sollte Noah schon Ester kontaktiert haben, so verbringt er den Rest des Tages in „Mie's Crab House“, unweit des Lagerhauses bei dem er aufgesammelt werden soll. Sollte er hier gestellt werden, so kann er das Ziel von „Mutter's“ Plan verraten: Die Wallace Corporation.

FINALE KONFRONTATION

TREFFEN MIT QUELL

- Platziere zwei Sicherheitsleute vor Quells Büro. Sie werden das Büro erst betreten und eingreifen, wenn irgendeine „Quell“ danach verlangt.
- Die Sicherheits-Leute sind sehr gut bewaffnet. Je nach Verfassung der Ermittler kann dies schnell für die Ermittler tödlich enden:
 - Da sie vor der Tür stehen, wird es mindestens eine Kampfunde dauern, bis sie den Raum betreten haben.
 - Belohne also jegliches Verhalten der Ermittler, um die Sicherheitsleute dazu zu bringen nicht einzugreifen, während die beiden „Quells“ aufeinander schießen. Dadurch kann eventuell wertvolle Zeit gewonnen werden, bevor die Sicherheitsleute eingreifen (oder ein Eingreifen sogar verhindert werden).

LILITH ENTHÜLLT SICH

- Lillith wartet im CEO-Büro von Wallace auf einen automatisch programmierten Spinner, der während ihrer Unterhaltung mit den Ermittlern auf der Terrasse landet.
- Bis dahin muss sie die Ermittler mit einem theatralischen Auftritt von Amos (als Wallace) und weiteren Erklärungen (und Überzeugungsversuchen) hinhalten.
- Sobald ihr ein Fluchtweg zur Verfügung steht – und die Ermittler keine Anstalten machen die Seiten zu wechseln – ergreift sie die Flucht.