

Nur ein einfacher Job

*Ein Abenteuer für Shadowrun V2.01 D
von Alex the Jester
Die Rechte liegen beim Autor.*

Die ist nur eine Vorschlag für den Verlauf eines Abenteuers, es muß nicht so laufen wie beschrieben und du (der Spielleiter) soll auch und muß auch genügend selbsterfinden und dazubasteln um das Abenteuer richtig gut zu gestalten. Es ist aber meiner Meinung nach ein gutes Rohstück mit dem man eine 1-2 (wenn lang wird) schöne Spielabende verbringen kann.

Zusammenfassung:

Die Runner bekommen einen einfachen Auftrag, wenn auch unter interessanteren Umständen, sie sollen jemanden Zwingen Aktien zu verkaufen. Aber die Sache ist nicht so einfach wie es sich anhört (war ja auch zu erwarten), ihrer Ziel ist ein freier Geist, ihr Auftraggeber ein "nettes" Insektenvolk. Also was tun? Die Runner werden wahrscheinlich dann mit dem freien Geist gegen das Insektenvolk kämpfen, am Ende sollen sie es vertreiben, vernichten wäre zu unwahrscheinlich.....

Spielort: New York

p.s. Teil II folgt in kürze, schließlich werden die Insektengeister nicht vernichtet sondern nur vertrieben.

21.00 Das COMM klingelt, es ist euer Schieber: „Morgen 14 Uhr beim Lindsays, ihr wißt schon, dieses schweineteuere Luxushotel neben den McBurth in der 35 Straße. Zimmer 215. Viel Spaß und vergeßt nicht, wenn der Job zustande kommt schuldet ihr mir was!“-aufgehängt.

Das Lindsays:

Wauh, ein Blick auf diesen Nobelschuppen und euch ist eines klar, falls ihr hier irgendwann mal dort einschecken werdet habt ihr es geschafft. Als ihr durch das Foyer (?Wie schreibt man das??) werdet ihr sofort von allen angegafft. Eure SSV Straßenklamotten scheinen wohl zwischen den ganzen 50K\$ Designer - Klamotten aufzufallen.

Test auf Verhalten Kon/Oberschicht ,2 mit mind 1Erfolg geschafft
1. geschafft

Zwar schafft ihr es durch eurer cooles Verhalten die Aufmerksamkeit der Wachen nicht zu sehr auf euch zu ziehen, soweit man das hier sagen kann, aber cool wie ihr seid geht ihr einfach durch die Leute durch zu den Fahrstühlen.

2. nicht geschafft

Ihr hättet euch doch was anderes Anziehen sollen, die Wachen kommen auf direkten Wege auf euch zu und postieren sich mit den Händen am Halfter zwischen euch und den Top Execs. Der Anführer (2m groß Stark wie ein Bodybilder nach 5 Jahren Anfitamine fragt euch was ihr hier wollt.

(Das Team solle schaffen, aber leicht sollen sie es nicht haben, ;-))

Trotz alledem schafft ihr es zu dem Zimmer 215. Ihr klopft, keine Reaktion. Aber unter der Matte die vor der Tür liegt für einen normalen Menschen unauffindbar, aber euren geschärften Sinnen offen ein Magnetschlüssel. Mit ihm öffnet ihr die Tür und betretet das Zimmer. Es ist ein für ein Luxushotel einfaches Zimmer mit einem Himmelbett und allem was der Ober Exec sonst noch zum glücklich seien braucht. Unübersehbar liegt auf dem Bett ein großer versilberter (einer meiner Runner hat ne Silberallergie, hihi) Pilotenkoffer. In seinem Inneren liegen zwei (oder 4,6 je nach dem wieviel Runner das Team hat) Datensicht Headsets und zwei (dito) Speicherkrystalle.

Kurze Zeit später. Ein Mann dessen Gesicht wegen Dunkelheit nicht zu sehen ist

spricht mit kratziger Stimme in die Kamera: „Hallo sie kennen mich nicht und das soll auch so bleiben. Deswegen diese na sagen wir mal außergewöhnliche Art der Kontaktaufnahme.

Am Ende auf dieses Gespräch finden sie im Boden des Koffers einen Verstecktes Fach. Sollten sie dieses Fach öffnen erklären sie sich mit dem Auftrag einverstanden. Im Fach liegt ein Hinweis auf den Verbleib von 2 (dito) 3K\$ Credsticks. Sagen wir als eine Art Anzahlung. Ihr Auftrag ist nur ein einfacher Job. Sie sollen einen gewissen Frank Epiphanies (kleines Wortspiel Epiphanie = gr. Manifestation eines Gottes gegenüber den Menschen <g>) überreden seine Aktienanteile der Firma WÜS (Walter Überwachung und Sicherheit) an die Firma Neisthcintlläfrim (russ.) (lest es mal von hinten) zu überweisen. Falls er innerhalb der nächsten Woche die Aktien überwiesen haben bekommen sie von uns den Rest der Summe, 27K\$ pro Nase. In einem Koffer, in dem Gepäckfach 57685 des Bahnhofes West. Der passende Schlüssel liegt zusammen den den 3K CredSticks im geheim Fach dieses Koffers. Geben sie sich keine Mühe, die 27K werden erst in dem Bahnfach seien, wenn wir die Aktien haben. Wenn die ganze Operation zu unser Zufriedenheit verläuft werden wir sie mit hoher Wahrscheinlichkeit nochmals für andere Aufträge kontaktieren.“

Genauso plötzlich wie die Aufzeichnung begann endet sie auch wieder. Die Runner sitzen auf einem Bett in einer LuxusWohnung haben soeben einen Auftrag bekommen, was nun?

Seite

1. Infos über Frank Epiphanies
2. Infos über WÜS
3. Infos über Neisthcintlläfrim
4. Kontakt mit F.E. in der Bar "SingleOne" die erste
5. Kontakt mit F.E. auf dem Weg von einer Aktionärserversammlung
6. Kontakt mit F.E. in der Bar die zweite, die Katastrophe?
7. Kampf gegen die Insekten

8. Karma

1. Infos über Frank Epiphanies

Er ist ein freier Geist (Überraschung) und arbeitet für eine Gruppe die was gegen Insektengeister und deren Werk auf der Erde hat und sie deshalb vernichten will.

Also, alles was die Runner über ihn herausfinden, ist das er das Muster Beispiel

für einen Manager ist. Er ist zwar im Moment arbeitslos und seine Adresse ist nicht bekannt (sollte das nicht zudenken geben?) aber er hat sich noch nie was zuschulden kommen lassen war immer brav und nett, hat in der Schule (er hat ABI und studiert) immer seine Hausaufgaben gemacht und nie einen Tadel oder Vermerk bekommen. Seine Eltern starben bei einem Autounfall (ja, so etwas gibt es immer noch) und seine Frau hat ihn wegen einem anderen Mann verlassen und ist mit ihm in der Karibik untergetaucht.

Dir Runner werden wenn sie diese Informationen bekommen ziemlich verwirrt sein. Es gibt hierbei nichts interessantes. Keine Adresse, keine Beschreibung

des Mannes nichts. Das soll auch so seien den F.E. soll ja wie der mysteriöse MR.X seien, ein unbekannter von dem man nichts weiß. Über die Connection Barkeeper sollen sie dann aber doch erfahren das sich F.E. öfters in der Kneipe "SingleOne" sehen lässt. Dort sollte dann auch der erste Kontakt mit ihm stattfinden. Sie >Kontakt mit F.E in der Bar "SingleOne" die erste<.

2. Infos über WÜS

In Wirklichkeit wird die Firma von Insektengeistern betrieben, das sollen die Runner aber erst später bemerken.

Über WÜS ist auch nichts besonders bekannt. Es ist ein kleiner aufstrebender Konzern, der erst seit kurzem auf eigenen Beinen steht. Er hat sich aber bereits einen Namen in der Sicherheitsbranche gemacht, weil er mit einem neuem Laserfallensystem (ein niedrig Strom Laser [ungefährlich] wird etwa auf Knie Höhe installiert, sobald er unterbrochen wird, wird ein StarkEnergieLaserImpuls durch den normalen Laserstrahl hindurchgeschickt der etwa wegen seiner stationären Bauweise die 50x Kraft von einem Kampf Laser System hat [Das betreffene Körperteile löst sich sozusagen in Luft auf]) schon mehrere Konkurrenten geschlagen hat.

Der Konzern wurde irgendwo in Texas gegründet. Die Obermotze des Kons halten sich vor der Öffentlichkeit versteckt, aus Angst vor Attentaten wie es heißt.

Falls die Runner hohe Konzern Connections haben finden sie noch heraus das der Exec der für die Finanzen zuständig ist T. Legiaw [lest es von hinten] heißt, aus Korea kommt und auch ein typisches Konzernkind ist. Der Präsident der Firma soll Ein Shamane seien, was für einen führenden Angestellten ziemlich merkwürdig ist. Aber sein Name ist nicht bekannt oder wird gut versteckt gehalten.

Für die Runner soll es also so aussehen als wäre WÜS eine ganz normale „Firma“ die es vielleicht mit ein wenig Glück nach oben schaffen wird. Nicht besonderes eben, eine "OttoNormalFirma".

3. Infos über Neisthcintlläfrim

Kurz und bündig -> N. ist eine Scheinfirma, eine Holdinggesellschaft oder wie immer man das nennen will. Ihr sitzt ist in Ex-UdSSR wo man nicht verpflichtet ist anzugeben wer genau die Geschäftsinhaber sind und eben diese Sachen.

Über die Firma existieren so gut wie keine Unterlagen, niemand weiß was sie tun was sie machen und vorfallendem weiß niemand wer dort was macht ???!!! [einfach Anonym] Sie gehört in Wirklichkeit WÜS, ja was sagt man dazu.

4. Kontakt mit F.E. in der Bar "SingleOne"

so die Runner haben es geschafft sie haben herausgefunden das F.E. regelmäßig in die Bar "SingleOne" geht. Sie werden also wahrscheinlich die Bar auskundschaften und sich nach F.E. erkundigen etwa nach 3-4 Stunden sollen sie Glück haben und der Barkeeper plaudert. Wie der Barkeeper nach genügend Fragerei den Runner sagen wird ist F.E. ein Gewohnheit Fanatiker. Er setzt sich immer auf den selben Platz bestellt das selbe (JimBeanCola) und wartet vergeben auf nichtkäufliche weibliche Gesellschaft. Der Barkeeper teilt den Runner auch mit das F.E. in genau 1,54 Stunden um 21.00 Uhr wieder in der Bar auftauchen wird, wie jeden Freitag und Sonntag (!!es ist Freitag!!). So wie der Barkeeper es schildert wird es auch passieren. Die Runner werden dann wahrscheinlich sich in einer Nische oder so verstecken und warten bis F.E. kommt. Egal ob die Runner dann zu ihm gehen und mit ihm reden wollen, oder ob sie ihn außerhalb der Bar auflauern oder sonst was du wirst ein paar versteckte Würfe zum Schein ausführen und dann mitteilen das F.E. den Runnern entwischt ist und in eine Seitenstraße abgehauen ist, wie fragst du las dir was einfallen, die Stärke liegt in der Improvisation. Die Runner werden ihm natürlich ihn die Seitenstraße folgen und sehen wie er dort um eine Häuserecke biegt, wenn sie dann aber selbst um die Ecke gehen finden sie dort nur eine Sackgasse vor und keine Spur von F.E.

..... [er ist ja ein freier Geist

und die können nun mal um Ecken gehen]

Anmerkung für Magier: Epiphanies ist ein Inisiat eines sehr, sehr hohen Grades, und kann folglich seine wahre Gestalt tarnen. Auch wenn der Magier des Teams ein ziemlich guter Magier ist, ein Inisiatist, auch wenn er sehr viel Glück hat oder wasweißichnichtnochalles der Magier wird Epiphanies nicht als Freien Geist erkennen können, seine Aura mag zwar etwas stärker sein als die eines normalen Menschen, das kann man aber damit begründen das es eine starke Persönlichkeit ist.

5. Kontakt mit F.E. auf dem Weg von Aktionärsversammlung

die Runner haben beim ersten Kontakt versagt, also werden sie sich hier wahrscheinlich besser vorbereiten aber auch hier sollen sie versagen.

Wie die Runner herausfinden sollen ist für Samstag Nachmittag um 16.00 Uhr eine Aktionärsversammlung geplant, zu der sich F.E. begeben muß, sonst werden seine Aktienanteile aufgelöst bzw. weitergegeben.

F.E. muß sich also zu dieser Versammlung begeben, bei der Versammlung ist ein "Kontakt" mit F.E. undenkbar, die Wachmannschaften sind zu groß, zu stark usw. auf der Hinfahrt gibt

es keine Möglichkeit ihn abzufangen, schließlich wissen die Runner nicht wo er wohnt. Also bleibt nur die Rückfahrt zum zuschlagen. (falls die Runner auf die Idee kommen sollten F.E. bis nach Hause zu verfolgen oder so etwas, werden sie feststellen müssen das F.E. sie trotz alledem ihn abhängen kann und tut). Ich nehme an also an, dass die Runner ihn dann irgendwo abfangen werden, oder es wenigstens versuchen zu tun. Denk dir hier etwas nettes aus, sie verlieren ihn hinter einer Straßenecke oder er fährt ein Taxi, was auf einmal auf die Taxizentrale fährt und die Runner F.E. so in dem Gewirr von 100erten Taxis verlieren. Es gibt hier viele nette, schöne Möglichkeiten um F.E. zu verlieren. Aber der Spielleiter, du, sollte auch wenn er weiß das die Runner F.E. verlieren es spannen machen und nicht einfach die Sache schnell erledigen.

6. Kontakt mit F.E. in der Bar die zweite, die Katastrohe ??

die Runner sehen keine weitere Chance wie/wo sie F.E. erreichen können, also versuchen sie sich nochmals in der Bar zu erreichen, schließlich soll er ein Gewohnheit Fanatiker sein. Und die Runner sollen auch Recht behalten. Diesmal aber soll es ein wenig anders laufen. F.E. soll die Runner bemerken und sich dann zu ihnen gesellen und ein wenig labern. Endergebnis des Gespräches soll sein: F.E. gehört einer Gruppe an die, verständlicherweise, etwas gegen Insektengeister hat. So erfahren die Runner auch, dass Ihre Auftraggeber ein nettes Insektenvölkchen ist was sich als Ziel gesetzt hat New York zur zweiten Bugcity zu machen. Da das nun nicht im Sinne der Runner seien kann (hoffe ich wenigsten sonst, nimmt diese Abenteuer ein ziemlich böses Ende) werden sie wahrscheinlich (und sollen auch) versuchen. Zusammen mit F.E. und seiner Organisation werden die Runner also jetzt in den Krieg ziehen gegen die Insketen.

7. Kampf gegen die Insekten

Die Runner sollen kämpfen, am Anfang gegen kleine Truppen am Schluß gegen mehr Geister gleichzeitig. Such dir aus warum wann wo. Vielleicht ein Auftrag von F.E. oder so etwas... Am Ende sollen sie den Hauptsitz von den Geistern stürmen aber die Königin soll sich mit ihrem Hofstadt in letzter Sekunde absetzen sollen.

8. Karma

Für jeden Runner gibt es 2 Punkte Standart

- + 1 falls sie selber drauf kommen das F.E. ein freier Geist ist
- + 1 falls kein Unschuldiger stirbt
- + 1 "falls" sie F.E. helfen

Außerdem erhalten sie F.E. als Connection



<Zurück>

Copyright 1998 by  Eduard Hildebrandt

Letzte Änderung: 24. Juni 1999