

Cobaye

*Ein Abenteuer für Shadowrun V2.01 D
von Tobias Mitzel
umgeschrieben von Daniel Schmidt.
Die Rechte liegen beim Autor.*

Bei Anruf Unbekannt

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Euer Telefon klingelt. Am Apparat ertönt eine Stimme "Hallo, ihr werdet heute abend von einer Limousine an einem Ort eurer Wahl abgeholt. Es geht um einen Auftrag für euch. Also, wo wollt ihr einsteigen?" Mehr erwähnt die unbekannte Stimme nicht - nicht einmal, worum es geht, wieviel Kohle ihr erhaltet und wo die Limo euch hinbringt. Es ist jetzt wohl an der Zeit, der Stimme am anderen Ende der Leitung zu sagen, wo ihr abgeholt werden wollt. Danach macht es *klick* und ihr hört nur noch ein regelmäßiges Tuten - aufgelegt.

Ich packt eure Ausrüstung zusammen und macht euch rechtzeitig auf den Weg um pünktlich um acht am Treffpunkt zu sein.

Der Treffpunkt

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Pünktlich um 20 Uhr kommt ein schwarzer Mercedes L1000 mit verspiegelten Fenstern vorgefahren. Etwas mißtrauisch seid ihr schon, als sich die Türen automatisch öffnen und niemand im Innenraum des Wagen sitzt, außer dem Fahrer, der vor einer kugelsicheren Glasscheibe sitzt. Sobald ihr eingestiegen seid fährt der Wagen los.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Wenn die Runner sich weigern einzusteigen, fahren 2 Mercedes PE Kommando mit je 4 gut gepanzerten und bewaffneten Trollen vor und bitten die Runner "höflich" einzusteigen. Wenn sie dann immer noch in irgendeiner Weise versuchen Widerstand zu leisten, werden sie einfach von den Messerklaunen angegriffen. Falls sich ein Magier im Team befindet, hört dieser eine Stimme, die sagt, daß er seine magischen Kräfte besser nicht einsetzen sollte. Falls er es doch macht, werden höchstwahrscheinlich ein paar Geister eintreffen, die ihn geeken werden.).

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Nach gut einer halben Stunde hält die Limousine an. Die Autotüren öffnen sich wieder automatisch und ihr werdet von einigen gut gepanzerten und bewaffneten Trollen empfangen. Ihr befindet euch in der Nähe eines sehr, sehr noblen Villa. Euch fällt auf, daß überall Wachen und mit allerlei komischen Sachen behangene Leute herumstehen, die versuchen möglichst unauffällig zu sein. Ab und zu schwirrt oder tuckert auch mal eine Drohne vorbei.

Ihr seid sehr gespannt, was sich wohl im Inneren des Hauses befindet.

Um so enttäuschter seid ihr, als die Trolle euch zu einem anderen, kleinen Gebäude bringen. Drinnen befinden sich Kammern und einer der Wachtrolle fordert euch auf, euch umzuziehen und stoßt euch mit seiner Panther in Richtung der Kabinen. "Eure Ausrüstung laßt ihr in den Kabinen,

verstanden?", brüllt euch ein anderer Troll hinterher. Es widerstrebt euch gewaltig, daß ihr euch eurer wohlverdienten Ausrüstung für kurze Zeit entledigen müßt. In den Kabinen zieht ihr eure Kleidung aus und die bereithängenden noblen Anzüge bzw. Abendkleider an. Wenn ihr die Kabinen verläßt, werdet ihr von den Trollen abgetastet und müßt eine Schleuse passieren.

>>>>[**Hinter den Kulissen**]<<<<<

Bei der Villa handelt es sich um ein sehr nobles Restaurant, irgendwo abseits auf dem Land, welches von Wachen, Magiern und Drohnen hervorragend überwacht und geschützt ist.

Die Runner müssen ihre komplette Ausrüstung zurücklassen.

Die Trolle überprüfen das gründlich. Falls sie fündig werden, wird der Gegenstand konfisziert. Sollten sie irgendwelche Waffen im Körper eingebaut haben, werden diese in der Schleuse erkannt und durch einen elektronischen Schutz deaktiviert.

>>>>[**Sag's ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Danach werdet ihr einige Meter mit der Limousine zur Villa gefahren und hinein begleitet. Es stellt sich heraus, daß es sich um ein sehr nobel eingerichtetes Restaurant handelt. Auch hier finden sich Wachen, die an alle Ein- und Ausgängen positioniert sind. Ihr werdet von einem Kellner an einen Tisch geführt, an dem noch niemand sitzt. Nach ca. 5 Minuten gesellt sich ein ebenfalls gutgekleideter Schmidt an euren Tisch. Er begrüßt euch sehr freundlich und bestellt sich etwas zu trinken. Er fordert euch auf, ebenfalls etwas zu Trinken zu bestellen. Nachdem der Kellner die Bestellung aufgenommen und sich entfernt hat, beginnt Herr Schmidt euch in euren Auftrag einzuweisen: "Ihr müßt für mich eine Steintafel finden, die den Namen Cobaye (franz. sprich Kobei) trägt, auf der ein Meerschweinchen abgebildet ist. Leider wurde die Tafel in zwei Hälften geteilt und die befinden sich jetzt im Besitz zweier verschiedener Personen befinden. Ihr müßt herausfinden, wo sich die Teile befinden und sie mir bringen. Bei Erfüllung des Auftrags erhaltet ich 50.000 EC. Was ist?" Ihr stimmt zu, da ihr ja immer bemüht seid, hilfeschuchenden Personen aus der Patsche zu helfen (natürlich nur, wenn sie genug Geld dafür bieten.)

>>>>[**Hinter den Kulissen**]<<<<<

Falls sich ein sich im Team befindlicher Magier hinsetzt, hört er die selbe Stimme wie zuvor im Auto, die ihn auffordert, keine magischen Fertigkeiten einzusetzen. Der Auftraggeber ist bereit, 60.000 EC zu bezahlen.

>>>>[**Sag's ihnen ins Gesicht**]<<<<<

"Schön, daß ihr zustimmt. Bevor ihr euch an die Arbeit macht, habe ich noch einige Tips für euch, die mir das Team vor euch überbracht hat bevor es liquidiert wurde.

Hört zu! Die eine Hälfte wurde vor kurzem in Frankfurt versteigert. Die andere Hälfte besitzt ein sehr hoher Angestellter von Collins Entertainment. Man kennt ihn eigentlich unter dem Namen "Mr. Mümmel". Er hält sich höchstwahrscheinlich in irgendeinem Konzerngebäude auf. Falls es Probleme gibt oder falls ihr beide Teile habt, könnt ihr mich unter dieser Komnummer erreichen: 5121926." Er weist noch freundlich darauf hin, daß man, wenn man beide Teile zusammensetzt, angeblich soviel Macht wie Gott erhält. Eine andere Quelle besagt:

"Wer die Teile zusammensetzt, spürt die Hand des Todes." Ein etwas mulmiges Gefühl habt ihr schon, als ihr diese Wort vernehmt. Aber was soll's, schließlich habt ihr den Auftrag ja angenommen und jetzt müßt ihr da auch durch.

Herr Schmidt trinkt sein halbvolles Glas leer, erhebt sich von seinem Stuhl und wird von einem Kellner nach draußen begleitet.

Als die Türen hinter ihm geschlossen sind, kommen die selben Trolle, die euch hierher gebracht haben, und führen euch zurück zu den Kabinen. Ihr zieht euch wieder eure normale Kleidung an,

steckt eure Ausrüstung ein und laßt euch eure Cyberware reaktivieren. Danach fährt euch der Chauffeur zum Ausgangsort zurück.

Das Auktionshaus

>>>>[**Hinter den Kulissen**]<<<<<

Als erstes sollten die Runner überprüfen wie viele Auktionshäuser es in Frankfurt gibt, in denen kürzlich Steintafeln versteigert wurden. Dazu ist eine Gebräuche(Straße)-3 Probe notwendig. Je nach Anzahl der Erfolge bekommen die Spieler folgende Antworten:

1 Erfolge: Ich glaube hier gibt es 7 oder 8 Auktionshäuser

2 Erfolge: ..., ja stimmt, 8, und wenn man ab und zu mal in die Zeitung schaut, sieht man, daß in drei Häusern Steintafeln versteigert wurden - aber fragt mich nicht in welchen.

3 und mehr Erfolge: Wartet, mir fällt ein, daß ich rein zufällig ich die Adressen bei mir habe, weil ich sehr für Auktionen interessiere. Auf Wiedersehen!

Die Chancen, das richtige Auktionshaus zu finden stehen bei 33%, also würfelt man 1W6, teilt das Ergebnis durch zwei, rundet eventuell auf und erhält so die Nummer des Auktionshauses, in welchem die Runner fündig werden.

>>>>[**Sag's ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Ihr betretet das Auktionshaus, mit dem sicheren Gefühl, hier einen Anhaltspunkt zu finden, wer im momentanen Besitz der Steintafelhälfte ist. Zum Glück ist der Raum leer, bis auf einen Angestellten, der hinter seinem Tresen mit der Aufschrift "Auskunft" herumlungert und irgendein Computerspiel spielt. Ansonsten stehen in dem Eingangsbereich einige Vitrinen mit Gegenständen, die wohl bald versteigert werden, herum und an der Wand hängen Bilder, die alle vorzüglich mit Alarmsystemen ausgestattet sind. Außerdem entdeckt ihr noch eine Treppe, die in den Auktionsraum führt. Eine Überwachungskamera oder Ähnliches könnt ihr aber nirgendwo erkennen. Da ihr absolut sicher sein wollt, ob die Tafel hier versteigert wurde, fragt ihr den Angestellten, der sich erst nach mehrmaligen ansprechen von seinem Computerspiel losreißen kann. "Hä, was gibt's?", fragt er und seine Stimme klingt dabei so, als wolle er euch schnell vertreiben, um weiterzocken zu können. Leider gibt er keine Antworten über versteigerte Gegenstände oder Leute, die welche erworben haben - Diskretion.

>>>>[**Hinter den Kulissen**]<<<<<

In dem Auktionsraum im Keller des Gebäudes befinden sich mehrere metallene Sitzbänke und ein großer Tisch sowie ein Pult, die beide auf einem Podest vor den Bänken stehen. Auf dem Podest liegt ein Buch, das leider keine interessanten Daten bezüglich der Versteigerung enthält.

Für 100 EC Bestechungsgeld rückt der Angestellte zumindest mal die Info heraus, daß eine der Steintafeln tatsächlich hier versteigert wurde aber nicht an wen. Und das verrät der durchaus loyale Beschäftigte unter keinen Umständen.

Um herauszufinden, an wen die Tafel versteigert wurde, müssen die Runner ihn irgendwie ablenken (z.B. ihn über ein Bild weit weg von seinem Schreibtisch befragen während ein weiteres Teammitglied sich an seinem PC zu schaffen macht und dabei herausfindet, daß das Bild an eine gewisse Frau Schuster in der Morgenstraße 98 in Hechthausen (bei Stade) versteigert wurde.

Tafel numero uno

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

In Hechthausen angelangt, steht ihr vor einem relativ großes Haus mit einem sehr großem Fenster an der Vorderseite. Ihr öffnet das Gartentor und marschiert durch den gut gepflegten Vorgarten zur Tür des prächtigen Holzhauses, wo ihr auf dem Schild neben der Klingel lesen könnt, daß ihr hier richtig seid. Ihr klingelt. Nach einiger Zeit hört ihr Schritte, die sich der Tür nähern. Darauf öffnet sich diese einen Spalt weit und ihr erkennt das Gesicht eines Mannes. Als dieser ebenfalls eure Gesichter sieht, schließt er die Tür wieder.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Der unfreundliche Herr ist der persönliche Bodyguard von Frau Schuster, der nicht gewillt ist, die Tür noch einmal zu öffnen oder sich auf irgendwelche Diskussionen einzulassen.

Da die Türe aus Holz ist, sollte es kein Problem darstellen, in das Haus zu gelangen (eintreten, sprengen usw.). Von hinten können sich die Runner nicht nähern, da das Haus mit der Rückseite zu einem anderen Haus steht.

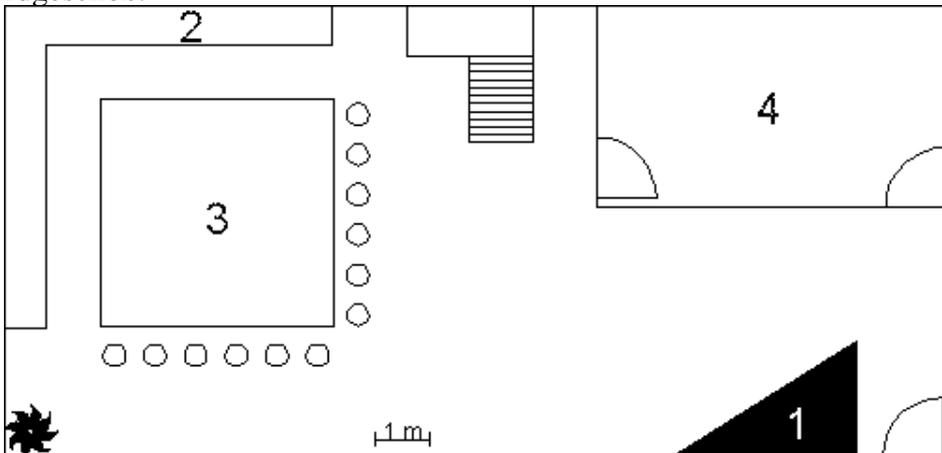
>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr stürmt durch die offene Tür und seht, wie der Mann, der eben geöffnet hat, eine Waffe zieht und hinter einen riesigen Tisch springt, um sich in Deckung zu bringen.

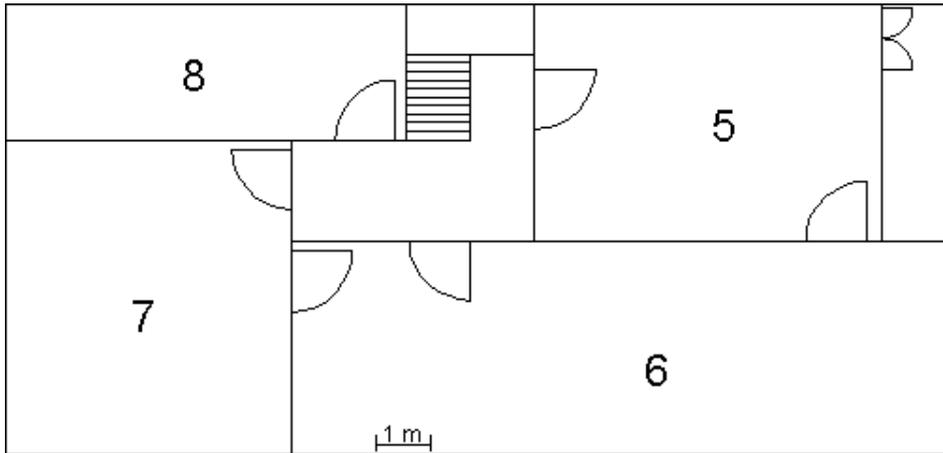
Nach einem kurzen Schußwechsel wird der Mann getroffen und sackt (tot) zusammen. Jetzt könnt ihr euch in Ruhe in dem Holzhaus umsehen, in dem fast alles aus Holz ist (Boden, Decke, Wände, Türen, Möbel).

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Erdgeschoß:



Obergeschoß:



Hier eine Beschreibung der einzelnen Räume des Hauses:

Erdgeschoß

- 1 - Eine Fernsehecke, in der ein Trideogerät und diverse SimSinngeräte stehen.
- 2 - Eine Küchenecke, mit Arbeitsplatte, Herd, Backofen, Kühlschrank und allem, was sonst noch so in einer Küche zu finden ist.
- 3 - Ein großer, hölzerner Eßtisch, hinter dem der Bodyguard Schutz gesucht hat.

Obergeschoß

- 4 - Gästetoilette
- 5 - privates Badezimmer mit Besenkammer
- 6 - Schlafzimmer
- 7 - Arbeitszimmer
- 8 - verschlossener Raum (in dem sich die Tafel befindet, aber psst!!) mit einem Kästchen mit Schloß neben der Tür, an dem ein rotes Lämpchen blinkt.

Generell ist in den einzelnen Räumen nichts außerordentliches zu finden.

Falls sie in das Arbeitszimmer (7) gehen, sitzt Frau Schuster mit einer Handgranate (IPE Offensiv HE) in der Hand auf einem Stuhl in der Nähe ihres Schreibtischs. Sobald die Tür zum Arbeitszimmer geöffnet wird, zieht sie den Ring heraus und läßt die Sicherung los (Abstand Schuster - Tür:

5 Meter). Sie war über das Kommen der Runner informiert, da eine nicht zu sehende Kamera vor der Arbeitszimmertür angebracht ist. Sie sollten jetzt schnell reagieren und den Aktionsradius der Granate verlassen. Nach 5 Sekunden macht es *peng* und Möbel und Körperteile fliegen durch die Luft.

Die Tür zu dem verschlossenen Raum scheint sehr robust zu sein und es scheint, als ob sich hinter der (beidseitigen) Holzverkleidung ein sehr massives Metall befindet.

Aufsprengen ist nicht möglich, da sonst die Steintafel zerstört werden könnte. Auch sollte nicht versucht werden, an dem Schloß neben der Tür rumzupfuschen, da sonst der Alarm ausgelöst wird, was ja schon durch die rote Lampe angedeutet wird.

Der Schlüssel zu dem Kästchen befindet sich unter dem Schreibtisch, der in mehreren großen Stücken im Arbeitszimmer verteilt ist (suchen!!!).

>>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr nehmt den leicht verbogenen Schlüssel an euch und öffnet das Kästchen neben der Tür. Darin

befindet sich ein schwarzer Plastikschafter, den ihr umlegt. Das Lämpchen hört auf zu blinken und am Türschloß macht es *klick*.

Ihr öffnet die schwere, mehrere Zentimeter dicke Titantür.

In dem Raum befindet sich neben mehreren Bildern auch die Tafel mit dem Meerschweinchen. Plötzlich geht der Alarm los. "Wie kann das passieren?", fragt ihr euch, doch momentan habt ihr andere Probleme. Ihr stürmt auf die Tafel zu, packt sie und rennt aus dem Haus. Ihr startet eure Fahrgelegenheiten und flüchtet irgendwohin. Hinter euch hört ihr noch die Sirenen einiger Polizeifahrzeuge, die wohl gerade auf dem Weg zu einem euch sehr bekannten Haus in der Morgenstraße sind.

Die bessere Hälfte

>>>>[**Hinter den Kulissen**]<<<<<

Für die Suche nach der zweiten Hälfte sollten sich die Runner um die Adresse eines Konzerngebäudes von Collins Entertainment bemühen. Diese erhalten sie von einer Connection, von ihrem Auftraggeber oder aus dem Telefonbuch einer großen Stadt.

Es ist zunächst vollkommen egal, welche Filiale sie aufsuchen.

>>>>[**Sag's ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Komischerweise strömen extrem viele Leute in Richtung Kongebäude. Ganze Familien. Nach einigen Metern Fahrt wird euch klar, was der Grund dafür ist. Über der Einfahrt zum Gelände von Collins Entertainment hängt ein großes Transparent mit der Aufschrift "Tag der Offenen Tür". Das kommt aber gelegen! Ihr parkt eure Fahrzeuge auf den nächstgelegenen Parkplätzen und marschiert zum Eingang. Hier könnt ihr euch jetzt in Ruhe umsehen, ohne daß ihr sonderlich in der Menge auffällt.

>>>>[**Hinter den Kulissen**]<<<<<

Über einen "Mr. Mümmel" weiß niemand der Angestellten etwas oder zumindest nichts über dessen momentanen Aufenthaltsort. Also sehen sich die Runner in Ruhe um. In der Filiale gibt es außer der pompösen Eingangshalle auch noch ein Vortragsraum, einige kleine Büros, die die Runner nicht betreten dürfen, eine Toilette, eine Cafeteria, eine kleine Küche, sowie ein kleines Lager. Irgendwann eine fällt ihnen eine Tür mit der Aufschrift "Computerzentrum" auf.

In diesem Raum stehen 7 Computer, sechs alte und ein neuer. In der Datenbank des neuen(!) PCs findet sich der Hinweis, daß Mr. Mümmel sich im Konzerngebäude in Freiburg aufhält (Kalkstraße 17).

Collins Entertainment Freiburg

>>>>[**Sag's ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Als ihr versucht, daß noch prächtigere Hochhaus zu betreten, werdet ihr von mehreren Wachen nach euren Collins-Entertainment-Ausweisen gefragt. Ausweise???. Da ihr die nicht habt, macht ihr lieber einen Rückzug.

>>>>[**Hinter den Kulissen**]<<<<<

Ein gewaltsames Eindringen in den Wolkenkratzer erscheint nicht als ratsam, da überall schwerbewaffnete Sicherheitstrupps patrouillieren. Also müssen sie irgendwie an Ausweise kommen.

Hier kann ein Schieber oder der Auftraggeber helfen. Nach 3 Tagen sind die Ausweise in den

Händen der Runner mit dem Hinweis, beim Betreten des Gebäudes keine Waffen außer kleinen Klingenwaffen mitzuführen.

Wenn sie jetzt noch einmal zum Konzerngebäude gehen, werden sie wieder aufgefordert ihre Ausweise vorzuzeigen. Nachdem sie das getan haben müssen sie durch eine Waffenkontrolle.

Schusswaffen und Klingenwaffen über 18 cm Länge werden beschlagnahmt und gemeldet. Um die Meldung über die gefundenen Waffen zu verhindern, sollte man der Wache schon ein viertel des Neupreises geben, mindestens aber 2000 EC. Möchte man die Waffe dazu noch behalten, wird noch einmal der Neupreis der Waffe fällig (die Waffe kann nach dem Verlassen des Gebäudes wieder abgeholt werden).

Mr. Mümmel läßt sich im ganzen Gebäude nicht auffinden. Das Personal weiß nichts.

In dem Konferenzraum fällt den Runnern ein großes Bild auf (Wahrnehmung-3), auf dem ein Meerschweinchen abgebildet ist.

Hinter diesem Bild ist die Codekarte versteckt. Wenn man die Codekarte nimmt und damit das Kästchen im Aufzug öffnet, erscheint eine weitere Taste, mit der der Aufzug in ein geheimes Geschoß befördert werden kann.

>>>>[**Sag's ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Es macht *ding* und der Aufzug bleibt stehen. Dann fahren die beiden Schiebetüren zu Seite und ihr könnt ein Vorzimmer betreten, an deren euch gegenüberliegenden Seite eine massive Türe in der Wand ist, vor der zwei Wachen postiert sind.

Die Wachen sehen euch an, reagieren aber nicht und sagen: "Wenn ihr keine Audienz habt, könnt ihr gleich wieder gehen!"

>>>>[**Hinter den Kulissen**]<<<<<

Die Runner können jetzt zum Beispiel sagen, daß Mr. Mümmel sie empfängt, sonst hätten sie ja nicht gewußt, wo die Codekarte versteckt war oder sie können irgend etwas anderes erfinden.

Danach öffnen die leichtgläubigen Wachen die Türe und sie können zu Mr. Mümmel gehen.

Mr. Mümmel, ein kleiner, ca. 1.65 m großer Mensch mit abstehenden Zähnen und kurzen, hellbraunen Haaren sitzt in seinem Ledersessel und liest gerade die Zeitung. Nach ehe er einen Blick auf die Runner wirft, haben die Wachen die massive Türe hinter ihnen geschlossen.

Daß er im Besitz der Tafel ist, gibt er erst nach einigen Messerschnitten zu. Er gibt den Runnern die Keycard zu seinem Safe, in dem sich die Tafel und ein Seil (!?) befinden.

>>>>[**Sag's ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Ihr schnappt euch die Steintafel und fesselt Mr. Mümmel an seinen Sessel. Dann laßt ihr euch von den Wachen die Türe öffnen, steigt in den Aufzug, fährt nach unten und verläßt das Gebäude.

Ihr geht zu euren Fahrzeugen und fährt an einen sicheren Ort.

Unterwegs meldet ihr euch bei eurem Schmidt, der euch wieder irgendwo mit der Limo abholen läßt. Allerdings sitzt euer Auftraggeber diesmal schon im Wagen. Er nimmt die beiden Steintafelhälften an sich und überreicht euch je einen Credstick mit dem vereinbarten Betrag. Er bedankt sich bei euch. Dann verläßt ihr den Wagen.

Der Chauffeur startet den Motor, gibt Gas und der Wagen verschwindet im Nebel.

>>>>[ENDE DES ABENTEUERS]<<<<<

>>>>[Karmaverteilung]<<<<<

Karma	Grund
1	Abenteuer überlebt
+2	Erfolgreiches Beenden des Abenteuers
+1	keine Komplikationen mit Polizei oder Wachen

>>>>[Nicht-Spieler-Charaktere]<<<<<

>>>>[Bodyguard]<<<<<

Attribute:

Konstitution: 6(9)

Schnelligkeit: 4

Stärke: 7

Charisma: 4

Intelligenz: 5

Essenz: 1,1

Reaktion: 4(9)

Fertigkeiten:

Feuerwaffen: 6

Waffenloser Kampf: 5

Bewaffneter Kampf: 7

Gebräuche(Straße): 5

Athletik: 3

Wurfwaffen: 5

Heimlichkeit: 4

Beidhändig: 5

Professionalitätsstufe: 3

Cyberware:

Zeiss System-3

Dermalverkleidung-2

Verstärkt Reflexe-3

Smartgun-Verbindung II (rechte Hand)

Ausrüstung:

Gute Kleidung

US-Weste

Handgelenktelefon mit Boosterpack

Taschensekretär

Feuerzeug

Schachtel Zigaretten

Überlebensmesser (mit Dikote)

Fichetti Executive Action (Tarnhalfter, 2. Magazin, ExExplosiv, Lasermarkierer)

Colt Manhunter (Tarnhalfter, 2. Magazin, ExExplosiv, Smart II)



<Zurück>

