

Black Box **(1 Abenteuer der "Conspiracy"- Kampagne)**

"Wir waren gerade auf dem Nachhauseweg von der Kneipe, als über uns, ungefähr 80. Stockwerk, eine Scheibe splitterte.

"Verdammt!" es war klar, das unser Strassensam nervös wurde.

Wie in Zeitlupe sahen wir eine kleine, schwarze Kiste langsam zu Boden segeln. mit einem leichten Klacken schlug sie schließlich direkt neben uns auf:

Eine kleine, unscheinbare schwarze Kiste - 20 cm lang, 20 cm tief, 20 cm breit.

Wir glotzten ziemlich belämmert...Frankie reagierte als erster.

Er schnappte sich das Teil, und rief: "Los leute, WEG HIER!!!!"

...

Kurzzusammenfassung:

Die Runner finden eine kleine, schwarze und ziemlich mysteriöse Kiste. Ihr Besitz ist jedoch mit allerlei Problemen verbunden: Eine ziemlich mächtige Gruppe ist nämlich bereit, alles zu tun, um die Kiste wieder in ihren Besitz zu kriegen. Richtig gefährlich wird es jedoch erst, wenn die Runner herausfinden, wozu diese Kiste da ist: ein kleiner Fernzünder für eine Bombe...

Interne Bewertung:

keine Karten notwendig. Nettes Abenteuer für zwischendurch, und der Auftakt für die Kampagne. Es wurde mit folgender Konstellation getestet: 2 Magier/Schamanen; 2 Strassensams, 1 Rigger.

Hinter den Kulissen:

Im 80. Stockwerk des Synchro-Buildings, Seattle, spielte sich folgendes ab: Der Exec *** bekam überraschenden Besuch einer hübschen Dame. Diese eröffnete ihm, das der Synchro-Konzern von ihrer Organisation infiltriert wurde, und versuchte ihn zur Zusammenarbeit zu bewegen. Der Exec weigerte sich, darüber kam es zum Streit. Bei der folgenden körperlichen Auseinandersetzung (die der Exec nicht überlebte) wurde die "Black Box" durch das Fenster geworfen...(das lässt Rückschlüsse auf die Kraft der Lady zu, wenn man bedenkt, das es sich um Securit-Fenster handelt....)

Dies alles wissen die Runner nicht und werden es vermutlich auch nie erfahren. Ich schildere diese Vorgeschichte der Vollständigkeit halber für den SL.

Die Black Box ist ein Fernzünder für eine ziemlich explosive Bombe, die in der Renraku Arcologie versteckt ist. Die Sicherheitskräfte der Lady (siehe "Bei manchen Dingen gibt es kein zurück"-Kampagnenshowdown) sind bestens ausgebildet und setzen alles daran, die Black Box wiederzukriegen.

Für das Abenteuer ist es unabdingbar, dass die Runner die schwarze Kiste mitnehmen, aber das sollte kein Problem sein.

Das Spiel

Es ist vermutlich am besten, die Runner nachts mit der Black Box zusammenzuführen. Ihnen bleibt genügend Zeit, die Kiste an einen sicheren Ort ihrer Wahl mitzunehmen, **aber nicht genügend, die Kiste auf der Strasse eingehend zu untersuchen.**

Auf dem Weg zu dem "sicheren Ort" kann der SL die Spieler einen Wahrnehmungswurf machen lassen, der schwierig (!) sein sollte. Gelingt er, so erfahren die Spieler, im folgenden S abgekürzt, das sie von einem großen weissen Lieferwagen verfolgt werden. (Die Kiste hat einen integrierten Peilsender).

Am sicheren Ort angekommen, werden die S vermutlich beratschlagen und die Kiste untersuchen: Sie können dabei folgendes feststellen: an einer Seite der Box befindet sich ein Schlitz mit einem Chipkartensatz, wie bei einem Kartenlesegerät. Ansonsten ist die Kiste einfach schwarz, ohne besondere Kennzeichen. (*Die Kiste ist stabil: selbst ein geboosteter Troll wird es nicht schaffen, die Kiste aufzuhebeln! Statt dessen wird der Troll vermutlich bei dem Versuch sterben.*)

Das langt für den Moment. Es klingelt an der Tür, davor stehen 4 Leute (werte im Anhang) in Milspec-Rüstungen und heftigen Waffen (SL-Entscheidung: die S sollen ja nicht sofort sterben).

Lauscht jemand mit geboostetem Gehörsinn, so kann er feststellen, das es noch ein "Team2 und Team3" gibt. Das sollte bereits etwas Panik verursachen...

Je nach "sicherem Ort", an dem sich die Runner befinden, kommen die Securities später auch mit Fluggerät.

Die Runner müssen nun ausbrechen...was ihnen aufgrund der überstürzten Handlungen der Securities auch gelingen sollte...

Mittlerweile sollten die S langsam erkennen, dass sie einen **guten**Elektroniker brauchen, und zwar schnell. Die S werden von nun an auf Schritt und Tritt verfolgt, zur Not auch mit einem Yellowwasp. Falls die Runner die schwarze Kiste irgendwo deponieren sollten, sind sie aus dem Schneider...(langweilig, Abspann 2). Der Elektroniker wird, wenn sie einen gefunden haben, natürlich behaupten, er bräuchte Zeit, und das es komplizierte Elektronik sei...

Was zu weiteren Security-Scharmützeln führen müsste.

Schließlich sollte aber der Elektroniker sein Werk vollbringen können: Die Kiste klappt auf und zeigt eine Menge Drähte in verschiedensten Farben, ein paar elektronische Komponenten, und:

Einen Zähler, der gerade auf 2.34.54.77 steht, und rückwärts "herunterläuft"....Das heisst, die Runner haben jetzt noch genau 2 Stunden, 34 Minuten etc. Zeit, die "Bombe", wie jetzt allen klar sein sollte, zu "Entschärfen". Seattle ist aber groß!

Zum Glück gibt es das Trideo:

Ein Wurf gegen Intelligenz (7) bei den Beteiligten schafft Klarheit:

?? 1 Erfolg: Da war doch was mit Bomben in den Nachrichten, und die waren...Verdammt, ich hab's vergessen.

?? 2 Erfolge: Jaa, Ein großer Konzern hat ein Bombenproblem!!! Moment, es können nur 7 sein...

?? 3 Erfolge: Bombe...Bombe...Bombe....*pling*...Renraku!!!, Da war was mit Renraku!!!!

?? 4 erfolge: Die Renraku Arcologie wird seit 1 Monat durch Bombenattentate terrorisiert...4 Bomben gingen bereits hoch, Jeweils in den verschiedenen Flügeln.

Tja! Die Runner können jetzt versuchen, in die Arcologie einzudringen, was KEINE gute idee ist....

oder: Renraku anrufen. Sowas sollte es geben...Natürlich brauchen alle etwas, aber dann klappts. Renraku will die Black Box haben und fordert die S auf, sie ihnen zu bringen.

Alles geht (vielleicht) glatt, und die Runner kriegen eine kleine Belohnung. Ansonsten gibt es noch die Möglichkeit: Die Runner versuchen, Renraku zu erpressen!!!

Was natürlich nicht gelingt....Für den Fall, das Kampagne gespielt wird, sollten die Runner aber am Leben bleiben. Dem SL steht es frei, seine Phantasie zu benutzen.

Schließlich bleiben die Runner auf freiem Fuß, haben fast nichts gewonnen, außer Erfahrung. Sie warten auf den nächsten Auftrag...("Operation Müllentsorgung").

Anhang:

"Black Box"

20 cm im Quadrat, Schwarz, kleiner Kartenschlitz zum öffnen. Titanstahl (ziemlich dick). Enthält einen Fernzünder mit Timer, einen Peilsender, und (SL-Entscheidung) eine Miniaturbombe gegen unbefugtes Öffnen. Diese Mini-Bombe kann Durch einen Wurf auf Elektronik (12) entdeckt werden. Wird sie entdeckt, ist es möglich, die Kiste zu öffnen, ohne die Bombe auszulösen. Die Bombe macht bei der Person, die sie ausgelöst hat 14S Schaden.

Securities:

Ko: 4

Sch: 3

St: 4

Ch: 2

Int: 2

Wil: 3

Ini: 2+2w6

Fertigkeiten:

Feuerwaffen: 5

Special Forces Tactics: 4

Ausrüstung: Milspec-panzerung

Feuerwaffen nach wahl des SL (mindestens Salvenmodus, mindestdschaden: 7M)

Rauchgranaten.

Anm.: Besitzen Cyberware zum boosten der Ini, Smartgunverbindung, Cyberaugen. Durch die fertigkeit "Special Forces Tactics" werden sie nur selten in Panik geraten. Ansonsten ist alles **SL-Entscheidung**.

Abspann 2:

Die Runner erfahren irgendwann, das es eine gewaltige Explosion gegeben hat, zahlreiche Tote waren die Folge. Die Renraku-sicherheitskräfte haben schließlich (2 Wochen danach) einen Fernzünder gefunden....darauf waren Fingerabdrücke....Die Fahndung per Magie und auch normal läuft noch....OOOps...:-)