

Champagne & Chrome

Ein Slumdogs Abenteuer

SYNOPSIS

Aleksej Mikhailov hasst sein Leben. Als einziger Sohn von Elena "Solnyshko" Mikhailova, der Matriachin der Tambovskaya Bratva, hätte er alles haben können - hat es aber nie gewollt. Er verabscheute alles, was seine Mutter verkörperte: Aufregung, Kriminalität und vor allem Gewalt. Selbst von eher schwächlicher Konstitution, mit langen, eleganten Fingern, einem schlaksigen Körperbau, weicher Stimme und sanften Augen hatte er sich immer unwohl gefühlt in der Gesellschaft der derben Männer und Frauen, übersät mit Tätowierungen, die zu laut lachten, zu viel tranken und zu ausgelassen feierten. Seine jungen Augen hatten schon so viel Brutalität mit ansehen müssen, so viel Blut und Tote, so viel Erpressung, Betrug und Verbrechen. Als er in das Alter kam, ein Mann zu werden, hatte er sich all den üblichen Initiationsriten verweigert, hatte niemandem die Finger gebrochen und erst recht niemandem eine Kugel in den Schädel gejagt, statt dessen hatte er sein Seelenheil im Alkohol gesucht und sich einen Ruf als nutzloser und unberechenbarer Trunkenbold erworben. Doch so wie nur eine Mutter auch ihr missratenstes Kind lieben würde, tolerierte Elena seine Eskapaden, breitete ihre schützende Hand über ihrem Sohn aus und hielt ihn aus dem größten Ärger heraus.

Die Benefiz-Gala von des Oyster Yacht Club ist ein alljährliches Großereignis in Metro City, bei dem sich nicht nur die Reichen und Schönen die Klinke in die Hand geben, sondern auch die finanzstarke Unterwelt mit auf dem Parkett tanzt. Und gerade Alexej Mikhailov - offiziell CEO von Eclipse Accessories, bekannt für unverschämte teure Design-Holster - steht für dieses Jahr auf der Gästeliste. Sehr wohl um das Potential für einen fulminante Blamage durch ihren Sohn wissend engagiert Elena über einen Mittelsmann die Runner, um für ihren Sprössling den Babysitter zu spielen. Ihre eigenen Leute würde sie unmöglich bei diesem High Society Event unterbringen können, aber ein paar Profis würden das doch locker im Griff haben, oder?

Was Elena nicht ahnen kann: Ihr Sohn ist bei weitem nicht so harmlos, wie sie glaubt. Nachdem er sein Leben lang alles live miterlebt hat und sein Gedächtnis und Verstand ganz im Gegensatz zu seinem fragilen Körper um so robuster sind, hat er sich für einen radikalen Schritt entschieden. Er plant gegen seine Mutter und ihre Geschäftspartner auszusagen und dann im Zeugenschutzprogramm ein neues, unbeschwertes Leben zu führen. Um eine glaubwürdige Kulisse aufzubauen, wird InterPol ihren neuen Kronzeugen vor laufenden Kameras auf der Gala extrahieren, getarnt als unabhängiges Runner-Team. Eine wilde Schießerei in einer Großküche und eine Verfolgungsjagd zu Wasser steht den Runnern bevor, abgerundet durch eine schwierige moralische Entscheidung wenn Aleksej ihnen anvertraut, was wirklich gespielt wird!

Wird das Team also den Spagat zwischen unauffälligem Verhalten, sozialer Interaktion, sanfter Führung von Aleksej und entschiedenem Eingreifen, wenn es nötig wird schaffen? Oder werden sie an der Aufgabe scheitern und sich mit der Bratva einen mächtigen und skrupellosen Feind machen?

SCENE 11 - NEWA 18

Der Treffpunkt ist ein russisches Restaurant in der Innenstadt - „Newa 18“ verkündet die Neon-Reklame über der Tür, die weißblaue "1" flackert wie ein unregelmäßiger Herzschlag. Schon durch die geschlossene Tür dringt der säuerliche Geruch von Soy-Solyanka und das strenge Aroma von frittierter Krill-Paste. Hinter der unnötig schweren und stabilen Eingangstür ist es dunkler als erforderlich und die Einrichtung strahlt - ob gewollt oder zufällig - den unvergleichlichen Charme postsowjetischen Verfalls aus, den man nur lieben kann, wenn man schon eine ordentliche Portion Synth-Alkohol intus hat - möglichst Vodka flavoured.

In einem der Séparées stehen schlechte gespülte Gläser auf dem Tisch, randvoll gefüllt mit einer klaren Flüssigkeit, davor eine offene Flasche ohne Etikett stehend. In dem Schatten der schweren samtenen Vorhängen, auf denen man Flecken unterschiedlicher Farbe wie bei einem modernen Kunstwerk erahnen kann, sitzt ein beliebter kahlköpfiger Zwerg mit einem prachtvollen Rauschbart und robuster Arbeitskleidung. Auf seinem im spärlichen Licht glänzenden Schädel ist das Tattoo eines Henkers mit Kapuze zu sehen, unter seinem linken Auge fünf dunkle Punkte wie bei einem Würfel angeordnet. Während er sich als Kirill Smirnow vorstellt, deutet er den Runnern, sich zu setzen.

ПРОШУ ПРОЩЕНИЯ

*Rolle jedes "r" - schön die Zunge am Gaumen (nah der Zähne) vibrieren lassen
Vermeide weiche Konsonanten am Wortende ("b" zu "p", "d" zu "t", "g" zu "k",
"v/w" zu "f", "s" zu "ß")*

Sei sparsam mit Pronomen und dem Hilfsverb "sein" - einfach weglassen.

*Ersetze jedes "h" durch ein "ch" wie in Bach
Schiebe "j" vor einige "e"*

*Spricht die Vokale betont lang aus
Vertausche die Artikel*

Kurz nachdem die Runner Platz nehmen, dringt es durch die Wand - gedämpft, aber unverwechselbar. Ein dumpfer Aufprall, ein kurzes, ersticktes Keuchen, gefolgt von einer ruhigen Stimme auf Russisch. Dann ein trockenes Knistern und Zischen, die Beleuchtung des Lokals flackert, und ein markerschütternder Schrei. Kirill schlägt mit der Faust gegen die Wand hinter sich. „Nuu, Jemand hat uns enttäuscht. Passiert. Dawai, dawai, trinken Sie!“ Er wartet nicht ab, ob man das großzügige Geschenk des Hauses annehmen würde, sondern fuhr mit knappen, präzisen Worten fort.

„Mein Auftraggeber hat Sohn. Aleksejy. Er wird in drei Tagen auf Baaaall sein - Benefizgala im Yacht Club für obere 10000. Korotsche, Wir brauchen Leute die auf ihn achten. Trinkt zu viel und macht dann Unsinn, Ponimajesch. Das weiß jede Sutschka.“

Drei, vielleicht vier Stunden, Aleksejy bewahrt Gesicht, ihr bekommt viele Credits. Mehr nicht.“



Er schiebt einen Umschlag über den Tisch. Darin: Ein Trid-Hologramm von Alekseyj und die halbe Bezahlung in zertifizierten Credits. Eine Tür wird geöffnet und geräuschvoll wieder geschlossen und ein junger Mann tritt hervor, der Schnurrbart mehr Flaum als Bart, mit einem zufriedenen, leicht außer Atem wirkenden Gesichtsausdruck und Schweiß auf der Stirn; sein einst weißes Hemd ist mit dunklen Spritzern verziert, die Ärmel hastig hochgekrempelet, und in seinen Augen liegt ein unruhiger, hungriger Glanz. Kirill ruft ihm etwas auf russisch zu und mit hastigem, fast schon ehrfürchtigem Gehorsam verschwindet er kurz in der Küche, um mit einem Holzbrett, auf dem in einem Berg aus gestoßenem Eis eine kleine Schale ruht, zurückkehrt. "Kaviar." verkündet er mit der selben ruhigen Stimme, die eben noch gedämpft durch die Wand gedrungen war. "Echt." fügt er hinzu und serviert mit einem schimmernden Löffel kleine schwarze Kügelchen auf winzigen Tellern aus Porzellan.

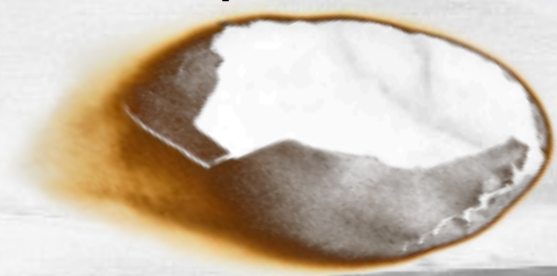
"Wir gut zu Freunden." erklärt Kirill und sieht die Runner mit durchdringendem Blick an. "Kommen wir ins Geschäft?"

Der Run

Die Gala findet im noblen Oyster Yacht Club in der Marina von Metro City statt, ein Refugium der Reichen und Schönen, in dem man nicht über Geld redet. Der private Oyster Shell Sicherheitsdienst kann vielleicht nicht mit der Tsunami Enforcement Division mithalten, ist aber mehr als fähig, den Pöbel im Zaum zu halten und zu gut bezahlt, um einfach bestochen zu werden. Kirill hat dem Team einen Zugangsweg verschafft: Zehn Minuten vor dem Beginn des Einlasses wird am Serviceeingang jemand seine Schulden der Bratva gegenüber begleichen und das Team zu dem Sanitärbereich der Gäste bringen. Dieser Weg führt durch einen Waffendetektor - es wird nicht möglich sein, Schusswaffen mitzunehmen, aber wer braucht die schon, um auf einen verwöhnten Schnösel aufzupassen? Besonders misstrauische Seelen möchten vielleicht einen alternativen Zugangsweg wählen. Mögliche Ansatzpunkte für die Runner wäre das Crown & Spoon Catering oder die Band Smooth Pulse Ensemble. Andere Optionen sind das Hacking des Computersystems, um selbst Einladungen zu generieren oder Social Engineering am Einlass. Und zuletzt gibt es natürlich auch die besonders riskante Methode der klassischen Infiltration, zum Beispiel vom Wasser aus oder durch Tauchen. Eine magische Infiltration ist deutlich schwieriger: Das Gebäude ist durch einen Hüter **SCHWIERIGKEIT 5** geschützt, außerdem patroilliert ein Luftgeist den Außenbereich.

Alternative Zugangswege

- Decking [HACKEN + LOGIK] **SCHWIERIGKEIT 4**
- Infiltration [SCHLEICHEN + GESCHICKLICHKEIT] **SCHWIERIGKEIT 4**
- Crown & Spoon Catering [CHARISMA + CHARISMA] **SCHWIERIGKEIT 3**
- Täuschung Einlass [VERKLEIDEN + CHARISMA] **SCHWIERIGKEIT 5**
- Smooth Pulse Ensemble [SOZIAL ANPASSEN + CHARISMA] **SCHWIERIGKEIT 3**



SCENE 2 - DIE FALA

Die Location

Der Oyster Yacht Club thront in Form einer gigantischen Auster auf Alloycore-Stützen im Wasser. Der organisch gewölbte, weitläufige Bau aus dunklem SynthCrete mit großflächigen Nanoform-Glasfronten, die den Blick auf die Marina und den Ozean freigeben, hat eine glatte, makellose Fassade, als wäre er vom Meer selbst glattgeschliffen worden. Über polierte Stege, die sich nahtlos in das Gebäude einfügen, erreicht man die Yachten an ihren Anlegeplätzen. Echtholzpaneele und gebürstetes Messing setzen punktuell luxuriöse Akzente, die der ehrwürdigen Geschichte des Clubs Ausdruck verleihen. Zum Haupteingang mit seinen schweren Holztüren, in die zwei Bullaugen eingelassen sind, führt eine Hängebrücke.

Das Interieur ist mit Marmorböden - je nach Raum hell oder dunkel - und Holzverkleideten Wänden nicht weniger imposant. Der Ballsaal mit dem geschwungenen Nanoform-Glasdach ist mit guten 300 m² geräumig genug, um den etwa 50 Eingeladenen und fast genauso viel Personal Platz zu bieten, ohne dass man sich auf die Füße tritt. Auf einer kleinen, etwas erhöhten Bühne sind schon die Instrumente der Band arrangiert, die davor liegende Tanzfläche wird noch zu unverbindlichem Plausch zwischen den illustren Gästen genutzt. Gut ein dutzend Stehtische mit cremeweiße Tischdecken sind in mehreren Halbkreisen um die Tanzfläche angeordnet und warten nur darauf, mit filigranen Champagnerflöten und den kleinen Tellern vom Flying Buffet gefüllt zu werden. Gegenüber der Bühne liegt direkt an der landseitigen Wand die Bar, deren Rückwand mit den durch lautlose Turbinen wie in leichtem Wind bewegten Segeln alter Handelsschiffe aus vergangenen Zeitaltern gestaltet ist. Seitlich neben der Bar ist durch diesen Segelvorhang über einen Gang die Großküche zu erreichen, ebenso geht der Kühlraum davon ab und am Ende liegt der Lieferanteneingang.

Der Zugang zu den Nebenbereich bestehend aus kleinen Verwaltungsbüros, mehreren Seminarräumen und dem Service-Bereich mit der Großküche ist mit alten Schiffstauen zwischen Messing-Ständern bewusst im maritimen Stil abgetrennt. Nur der mit Holzbalken aus alten Schiffen ausgelegte Sanitärbereich ist frei zugänglich. Ein kreisförmiger Gang führt zu den drei für verschiedene Größen getrennten Bereiche, die mit "-", "=", "+" gekennzeichnet sind und vom Zwerg bis zum Troll für jeden das passende Maß anbieten. Statt einzelner Waschtische zieht sich in jedem ein einzelnes langes Becken, das aus zahlreichen Muschelschalen zusammengesetzt ist, über die gesamte Breite und statt einer Wand trennt ein prismenförmiges, von Fußboden bis zur Decke reichendes Aquarium, in dem sich zahlreiche bunte Meereslebewesen - größtenteils geklonte eigentlich ausgestorbene Spezies - tummeln, so dass man sich beim Händewaschen sehen kann.

Der Sicherheitsdienst aus einem Dutzend Personen hält sich gezielt im Hintergrund und ist in klassische weiße Matrosenuniformen mit blauen Akzenten gekleidet, die schweren Pistolen elegant in Tarnholstern verborgen. Das etwa sechzig Personen umfassende Servicepersonal trägt eine invertierte (blau mit weißen Applikationen) und kurze Version davon.

SICHERHEITSDIENST

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
-----	---------	--------	----	--------	---------

4W	5W	5W	12	1	3 NT / 7 Taser / schwere Pistole
----	----	----	----	---	----------------------------------

Der Ablauf

Der Raum füllt sich zunehmend mit der illustren Prominenz, die erfolgreich oder einflussreich genug ist, um eine der begehrten Einladungen erhalten zu haben: Showbusiness, Politik, Wirtschaft und organisierte Kriminalität sind gleichermaßen vertreten.

Beginn des Abends ist eine kurze Rede der Clubpräsidentin Cynthia. A. Thornton, einer menschlichen Frau asiatischer Herkunft in den Abendstunden ihres Lebens, die ihr beträchtliches Vermögen durch genmodifizierte Krill-Stämme gemacht hat. An ihrer Seite steht ein hochgewachsener junger Elf, der zwar problemlos ihr Enkelkind sein könnte, den gut informierten Gästen aber als ihr neuester Ehemann Tolniel Applewood-Thornton bekannt ist.

"Jede von Ihnen ist ein respektierter Teil des Gesellschaftskreises, der das Schicksal unserer Stadt formt und bestimmt. Die kommenden Stunden werden Ihnen eine Gelegenheit sein, um Kontakte zu knüpfen, aus denen starke Allianzen entspringen werden. Sie werden Vereinbarungen treffen, die zu Geschäftsabschlüssen ungeahnter Höhe führen. Sie werden alte Animositäten überwinden und Streitigkeiten beilegen. Jede von Ihnen wird heute ihren Einfluss und ihr Vermögen mehr steigern, als in den vorherigen 364 Tagen des Jahres zuvor. Und darauf stoßen wir an!"

Es ist keine Aufforderung, sondern ein Befehl, dem man besser enthusiastisch nachkommen sollte.

"Und dafür möchte ich, dass Sie uns ein wenig an ihren Gewinnen teilhaben lassen. Nicht alle haben die Voraussetzungen, in einer so einflussreichen Position zu sein wie wir. Ihnen ist sicher bekannt, dass ich mich seit langem dafür einsetze, auch die unglücklichen mit Nahrung zu versorgen, die am Rande unserer Gesellschaft leben, in den Slums, die die Sicht aus unseren Penthäusern manchmal ruinieren. Nahrung ist ein Grundrecht, dafür stehe ich und setze mich politisch im Rahmen meiner bescheidenen Möglichkeiten ein. Seien Sie also nicht zögerlich mit ihren Zuwendungen für meine Thornton Full Bowl Foundation, die Nahrungsrationen dort verteilt, wo sie am meisten benötigt werden."

Wieder erhebt sie das Glas, und der einstudierten Choreographie folgend applaudiert ihr Ehemann zusammen mit einigen vorbestimmten Gästen, bis schließlich alle einstimmen.

Im Verlauf des Abends wird Aleksejy sich selbst in zunehmend kompromittierender Situationen bringen und es liegt an den Runnern, das abzufangen. Gleichzeitig müssen sie geschickt innerhalb der gehobenen Gesellschaft manövrieren, um nicht aufzufallen.

Clues

- Schon beim Betreten des Ballsaals schwitzt Aleksejy stark
- Aleksejy benimmt sich zunehmend auffällig, so als wäre er betrunken, aber er hat gar nichts getrunken. Das ist vor allem suspekt, wenn die Runner seinen Konsum aktiv limitiert haben oder ihn stetig beobachten
- Aleksejy scheint nervös zu sein, sieht oft auf seine Uhr und begutachtet das Personal und die Gäste, wenn er sich unbeobachtet fühlt
- Jemand macht sich an einem Matrix-Zugang der Aquariumssteuerung zu schaffen
- Bei einem der Gäste, einen kleinen Mann, entdeckt ihr bei einer Bewegung eine verdeckte Waffe
- Eine Kellnerin ist deutlich unaufmerksamer als der Rest des Teams und verschwindet auffällig oft in der Küche
- Ein Mitglied der Band verspielt sich bei einer eher einfachen Passage

Sandkasten voll Goldstaub

Statt eines festen Ablaufs ist bei der Gala die Improvisationsfähigkeit der Spielleitung gefragt. Die Interaktionsmöglichkeiten müssen an die jeweilige Tarnung der Runner angepasst werden. Um reichlich Inspiration zu liefern, bietet dieses Abenteuer Vorschläge für:

- Ein Mix n' Match abgefahrterer Prominenten, die mit den Runnern interagieren, wenn sie sich als Gäste tarnen
- Aufgaben, die dem Servicepersonal zugetragen werden, wenn sie diese Tarnung gewählt haben
- Peinlichkeiten, die sich Aleksejy leistet, und die das Team verhindern oder vertuschen muss

Jede Person aus dem Runner-Team sollte eine zur Tarnung passende Aufgabe erledigen und eine Peinlichkeit von Aleksejy verhindern können. Die Proben für das Servicepersonal sind etwas geradliniger, Runner, die sich als Gäste getrant haben, müssen mit den Prominenten Persönlichkeiten sozial interagieren und sie diskret abschütteln, wenn sie in ein Gespräch verwickelt werden.

Außerdem gibt es eine Reihe von Clues, die das Team darauf aufmerksam machen könnten, dass irgend etwas nicht stimmt. Immer, wenn jemand aus dem Team eine soziale Aufgabe erfolgreich meistert, wird ein weiterer Clue präsentiert. Außerdem entscheiden die Proben auch darüber, welche Haltung Aleksejy bei der kommenden Extraktion einnehmen wird: Haben die Runner mehr Proben bestanden, dann erkennt er das Team als für ihn bestellte Aufpasser. Seine Zeugenschutz-Programm-Pläne werden damit zu riskant und er macht eine 180° Kehrtwende: Er wendet sich an das Team, um seine Extraktion zu verhindern! Haben sie aber mehr Proben nicht bestanden, bleibt er bei seinem Plan und unterstützt die Extraktion aktiv.

Aleksejys Hilferuf

Mit glasigem Blick torkelt Aleksejy auf Dich zu, die Krawatte schief und gelockert, ein Hemdknopf offen, aus dem Glas in seiner linken Hand schwappt Champagner auf den Boden. Er lässt sich gegen Dich fallen und legt seinen Kopf auf Deine Schultern.

"Es ist nicht so wie es scheint. Ich weiß nicht, wer sie beauftragt hat, auf mich aufzupassen, aber..." beginnt er seine Erklärung und sein Atem trägt nicht einmal eine Spur von Alkohol. "es sind Personen hier, die mich entführen wollen, gefährliche, bewaffnete und skrupellose Personen. Sie haben den Eingang abgeriegelt, aber noch können wir ihnen zuvorkommen. Wenn sie dafür sorgen, dass ich durch die Küche zum Lieferanteneingang und von dort zum Kai komme, dann werde ich ihnen das doppelte zahlen! Wir müssen unauffällig sein, damit meine Gegner es nicht zu früh bemerken."

Auf der anderen Seite ist natürlich die Fraktion, die eine Extraktion von Aleksejy plant, auch nicht untätig: Wenn jeder Runner eine Probe hinter sich gebracht hat, beginnt die Extraktion. Sind zu diesem Zeitpunkt genau gleich viele Proben bestanden wie nicht erfolgreich, dann entscheidet die erste Probe des kommenden Tanzes über seine Einstellung.

CELEBRITIES III IX N' IIIATCH

Namen

Ozzy Maddox · Thaelion Virel · Elyndra Lux · Dominic Hale
Halona Grey Bird · Toni Dominguez · Ovo Longhorn
Chris Mercer · Dominique Frost · Pat Valentine

Sprachweise

Schmatzt laut zwischen den Worten · Kichert zwischen den Worten
Hustet zwischen den Worten · Spricht jedes Verb doppelt
Flüstert und wirft oft ein "Pst!" ein · Beendet jeden Satz mit "Nicht wahr!"
Beginnt jeden Satz mit "Also" · Spricht sehr nasal
Spricht sehr heiser · spricht sehr laut

Motivation und Ziel

Einen Kredit bekommen · Eine alte Rechnung begleichen
Jemanden abschleppen · Die Konkurrenz ausstechen
Sich selbst inszenieren · Eine Allianz schmieden
Sich sinnlos betrinken · Einen Skandal inszenieren
Jemanden erpressen · Einen Heiratsantrag machen

Funktion

Alternde Trog-Rock-Legende
Star-Pitcher der MC Skyline Strikers
Elfischer Hochadel aus den Lands of Promise
Velvet SynFeed Star, es soll geleakte FullSyns geben
BrightEdge Commando : Medien-Ikone der Sand Wars
Exec eines Konzerns zur städtischen Mikroklima-Kontrolle
New Money Gewinner der Tomorrow's Ticket Metro City Lotterie
Mitglied eines Kartells, das mit "gebrauchter" Cyberware handelt
Vertretung von Vanguard Ecology (aus Greenwashing-Gründen eingeladen)
Biosculpting-Doktor (Schwerpunkt Penisaugmentation und Pleasure-Implantate)

Kleidung

Ganzkörper Perlmutter Bodypaint
Pinkfarbener Smoking mit Fliege und Zylinder
Maßgeschneiderter Anzug mit kaum sichtbarer Panzerung
Kimono aus schwarzem Samt mit fluoreszierenden Stickereien
Kokonartige Hülle aus sich immer zum Licht bewegenden Farnen
Hosenanzug aus Federn, deren Farbe sich je nach Lichteinfall ändert
Schwerer, asymmetrischer Mantel aus metallisch glänzendem Brokatstoff
Wallende Kleidung aus vielen Schichten feinsten Seide in hellen Farbtönen
Durchsichtiges NanoPlast Ensemble, mit wabernden Wolken aus Goldstaub
Synth-Lederhose, Camouflage Seidenhemd, Denim-Jacke mit Combatbiking Patches

BERYICE III AYHAM

Brand hinter der Theke der Bar [WILLENSKRAFT + GESCHICKLICHKEIT] SCHWIERIGKEIT 3

Allergische Reaktion eines Gastes [MEDIZIN + LOGIK] SCHWIERIGKEIT 3

Der lebendige Krill-Snack ist einem Gast entkommen und rennt nun auf der Tanzfläche umher [ATHLETIK: STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT] SCHWIERIGKEIT 4

Eine Lasten-Tablett Drohne hat eine Fehlfunktion und schwirrt ziellos durch den Raum [HACKEN+LOGIK] SCHWIERIGKEIT 2 oder [GESCHICKLICHKEIT + LOGIK] SCHWIERIGKEIT 4

Eine der Toiletten ist verstopft und das Wasser läuft aus [MECHANIK + LOGIK] SCHWIERIGKEIT 2 oder [WILLENSKRAFT + LOGIK] SCHWIERIGKEIT 4

Eine andere Servicekraft bestiehlt die Gäste [EINSCHÜCHTERN: STÄRKE + CHARISMA] SCHWIERIGKEIT 3

Ein Musiker aus der Band belästigt das Servicepersonal [ÜBERREDEN: CHARISMA + CHARISMA] SCHWIERIGKEIT 3

Die Küche liefert ungenießbare Speisen, die unauffällig zurückgeholt werden müssen [GESCHICKLICHKEIT + LOGIK] SCHWIERIGKEIT 4

Jemand hat sich Essen liefern lassen, das jetzt diskret zur Person gebracht werden muss [MENSCHENKENNTNIS + CHARISMA] SCHWIERIGKEIT 4

Das Matrix WiFi fällt aus [ELEKTRONIK + LOGIK] SCHWIERIGKEIT 4 oder [HACKEN + LOGIK] SCHWIERIGKEIT 2

ALEKSEJY'S ENTICS

Die "Probleme" mit Aleksejy sollten weniger mittels Würfelwurf als mehr durch passendes Rollenspiel gelöst werden. Er leistet dabei keinen sonderlich starken Widerstand, letztendlich dient sein Verhalten ja hauptsächlich dazu, dem Extraktionsteam genug Ablenkung zu verschaffen, um die nötigen Vorbereitungen zu treffen.

Uriniert in der Öffentlichkeit
Singt laut zur Musik der Band
Packt sich Essen in die Jackentaschen
Übergibt sich in einen Sektkübel
Kommt nur partiell bekleidet von der Toilette zurück
Trinkt aus den Gläsern anderer
Versucht auf die Bühne zu klettern
Wäscht sich die Hände im Champagner-Brunnen
Torzelt über die Tanzfläche
Schnippst die Cocktailkirschen durch den Raum

SCENE 1 - DER TANZ

Die Gastgeberin klopft mit ihrem schweren Ehering gegen die Champagnerflöte aus Kristallglas, der helle Klang signalisiert unmissverständlich, dass eine Rede folgen soll. Doch dieses Mal hält sie sich sehr knapp und kündigt einen kleinen PR-Coup an: Ein Kreiswalzer mit fliegendem Partnerwechsel nach jeder Drehung, in TriD gestreamt, um noch Spenden über pay per view einzunehmen. Mit einem Lächeln fügt sie hinzu, dass sich niemand ängstigen muss - klassischer Tanz ist schließlich eine Selbstverständlichkeit in diesen Kreisen. Aber als erfahrene Gastgeberin hat sich für alle Eventualitäten geplant: Tanzpartner wird das speziell geschulte Servicepersonal sein, das je nach Fähigkeit der Gäste führt oder sich führen lässt. Unmittelbar danach beginnt die Band, einen langsamen, klassischen Walzer zu spielen und die Kellnerinnen und Kellner führen die Prominenten auf die Tanzfläche.

Tanzregeln

Der Kreistanz ist der Beginn einer Verfolgungsjagd zwischen InterPol und den Runnern. Spätestens jetzt sollte dem Team auffallen, wer sich unter den Gästen und dem Personal verdächtig benimmt. Das Ziel ist durch geschickte Partnerwechsel eine möglichst günstige Ausgangsposition für die kommende Verfolgungsjagd zu erlangen. Jeder Runner würfelt eine Tanzen-Probe [CHARISMA + GESCHICKLICHKEIT] SCHWIERIGKEIT 4, jede erfolgreiche Probe gibt einen Bonus von +1 auf die Startposition.

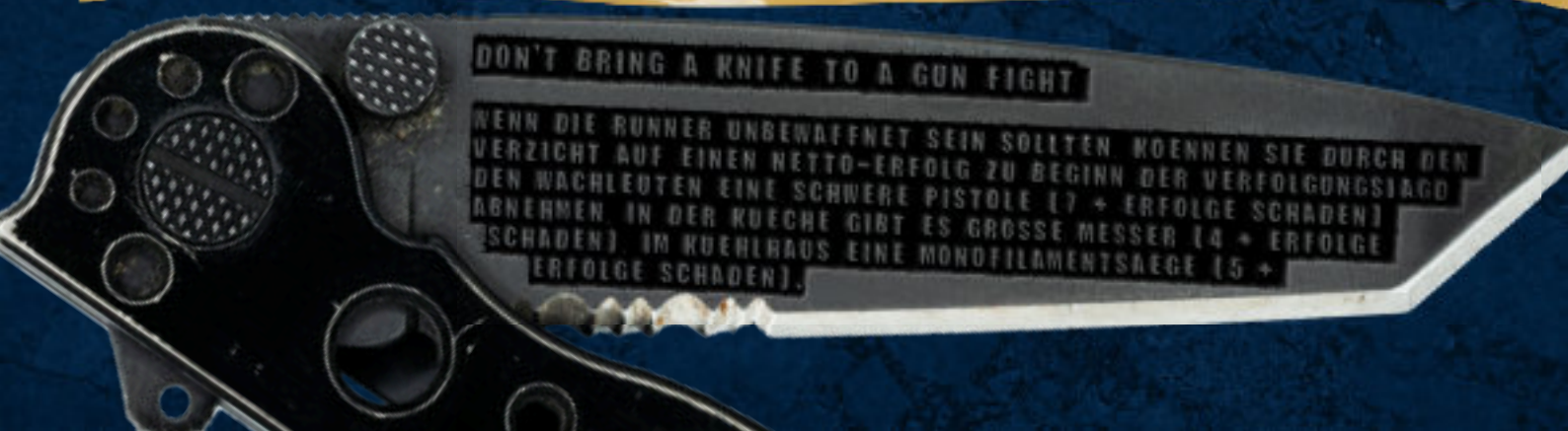
Nachdem alle Tanzproben gewürfelt wurde, fällt plötzlich der Strom aus. Nur der chronisch lichtverschmutzte Nachthimmel erleuchtet den Ballsaal durch die Kuppel, bis die Notbeleuchtung das Chaos offenbart. Gäste schreien in im Halbdunkel, manche rennen zu dem Ausgang oder den Notausgängen, die aber durch eine Matrix-Manipulation alle gesperrt sind. Das Sicherheitspersonal verlässt die zugewiesenen Posten und versucht, eine Panik zu verhindern.

WENN ALEKSEYJ BEI DEN RUNNERN IST

Er rennt zielstrebig zu der Bar, reißt den Vorhang ein Stück zur Seite und verschwindet in der Küche. Das Extraktionsteam formiert sich im Raum und zückt die Waffen, erste Schüsse fallen und Wachleute gehen zu Boden.

WENN ALEKSEJY BEI DEM EXTRAKTIONSTEAM IST

Eine Person geht schnellen Schrittes voran auf die Bar zu, schiebt den Vorhang ein Stück zur Seite, danach sich Schüsse zu hören. Aleksejy wird von zwei weiteren Personen gedeckt zur Küche gebracht, eine vierte Person sichert rückwärts laufend den Saal und gibt nötigenfalls Schüsse auf Verfolger ab.



SCENE 4! - DIE EXTRAKTION

Chase-Rules

Beide Konfliktparteien würfeln in jeder Runde auf **[STÄRKE + GESCHICKLICHKEIT]** für die Verfolgung zu Fuß und ab der vierten Runde auf **[FAHRZEUGE + GESCHICKLICHKEIT]** (Rigger erhalten einen Vorteil). Das Extraktionsteam hat einen festen 6w Pool. Die erzielten Netto-Erfolge bestimmen, wie viele Stufen die Runner näher kommen oder sich absetzen können.

Wenn die Runner die flüchtenden Partei sind, dann beträgt ihr Vorsprung 1 + die Erfolge aus dem Gruppentanz, sind sie die Verfolger, dann beträgt der Abstand 5 - die Erfolge aus dem Gruppentanz.

Es ist jederzeit möglich, auf den Gegner zu schießen aber die Distanz wird als Bonus auf die Ausweichen-Probe gewährt. Wird die Distanz auf 0 reduziert, folgt ein Kampf.

In der vierten Runde kann man mit einer Distanz von 6 entkommen.

Um die Verfolgungsjagd möglichst cineastisch zu beschreiben, erstreckt sie sich über verschiedene Bereiche:

- Die erste Runde ist in der Küche des Yachtclubs: Ein chaotisches Labyrinth aus Backöfen, Spülbecken, auf Gasflammen kochenden Gerichten, von der Decke hängenden Töpfen und Pfannen und einer schier unbegrenzten Anzahl an Messern, Küchenbeilen oder anderen scharfen Instrumenten. Es ist laut und chaotisch, das Küchenpersonal steht grundsätzlich im Weg und ist renitent. Die Luft ist heiß und feucht, stechender Rauch steigt aus überhitzten Pfannen auf. **SCHWIERIGKEIT 5**
- Die zweite Runde ist im Kühllager: Aufgetürmte Pakete, Bündel, Kisten und Eimer geben Deckung und laden dazu ein, Abkürzungen zu suchen. Zusätzlich hängen Rinderhälften an Hacken von der Decke. Das Notlicht flackert, der Ventilator der Kühlung stottert, dennoch ist es klirrend kalt. Der Fußboden ist rutschig. **SCHWIERIGKEIT 4**
- Die dritte Runde besteht aus engen, schmalen Gängen und führt nach draußen auf den feuchten Asphalt des Lieferanteneingangs, wo der Wind Müllcontainer umgeweht hat, noch nicht einsortierte Ware auf Paletten lagert, Poller und kniehohe Stoßfänger Hindernisse darstellen. Ratten und anderes Ungeziefer huscht durch die Schatten und kratzen über den Asphalt, es riecht nach verwesendem Müll. **SCHWIERIGKEIT 2**
- Mit der vierten Runde beginnt die Verfolgungsjagd zu Wasser. Ab jetzt wird mit **[FAHRZEUGE + GESCHICKLICHKEIT]** gewürfelt (Rigger erhalten einen Vorteil). Die Flüchtenden können wählen, ob sie ein Rigid-Inflatable Boat besteigen oder jeweils zu zweit einen Jetski. auf dem RIB sind vier Maschinenpistolen deponiert (siehe Das InterPol Team). Der Wind peitscht heulend die kalte, salzige Seeluft in die Gesichter, das Meerwasser brennt in den Augen und auf der Haut. Bojen, Wellenbrecher und Steganlagen stellen Hindernisse dar. **SCHWIERIGKEIT 4**



Die InterPol Agenten kämpfen nicht bis zum Tod. Wenn sie die Verfolger sind, dann ziehen sie sich zurück, wenn sie nur noch 1/3 oder weniger ihrer Hitpoints haben. Wenn sie die Verfolgten sind, dann werden sie Aleksej einfach ins Wasser werfen und damit die Chance zur Flucht nutzen. Sie werden die Runner auch nicht gezielt töten, wenn diese kampfunfähig sind, sondern sie zurücklassen und ein TraumaTeam aktivieren.

JUNIOR FIELD AGENT ELENA VANCE

Eine junge, dunkelhäutige Elfe Mitte 20, das übereifrige Wunderkind mit finsterner Mine. In der Kellnerinnen-Uniform sieht man die Tribal-Tatoos, die ihre Beine bedecken. In Ihren Augen blitzt Mordlust auf.

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
4W	5W	5W	12	1	3 / 5 Klappmesser / leichte Pistole

SPECIAL AGENT ALISTAIR FINCH

Ein erfahrener Ork Ende 30, den Nichts aus der Ruhe bringt. Seine Hauer sind abgefeilt, seine Haare zu einer stoppeligen Glatze rasiert. Er rollt abschätzig mit den Augen, wenn Gewalteininsatz nötig wird.

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
6W	7W	5W	18	1	3 / 5 Klappmesser / leichte Pistole

FIELD SPECIALIST MIKOLAI BORODIN

Ein Mensch Ende 30, der den Außeneinsatz scheut. Auffällig klein, so dass man ihn fast für einen großen Zwerg halten könnte, mit Löwenbart und Tunnel-Ohrlöchern. Er fängt an, laut zu beten, wenn er verletzt wird.

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
5W	5W	5W	16	1	3 / 5 Klappmesser / leichte Pistole

TACTICAL OPERATOR AMARA OBASI

Eine Frau Mitte 30, die gerne das Kommando hätte. Ihre Haut und Haare sind schneeweiß, so dass ihre Zähne fast gelb wirken. Sie schreit, wenn sie Schüsse abgibt.

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	SCHADEN
5W	5W	5W	16	1	3 / 5 Klappmesser / leichte Pistole

Wenn das Runner-Team über einen erwachten Charakter verfügt, hat auch das Extraktionsteam eine Magierin statt eines Tactical Operators:

MAGIC OPERATOR AMARA OBASI

INI	ANGRIFF	ABWEHR	HP	PANZER	BOOSTER
5W	5W	5W	8	1	Teleportation, Blitz, Magiepanzer

Wenn das InterPol Team das RIB zuerst erreicht, oder die Runner es nicht benutzt haben, dann sind dort noch zusätzliche Waffen deponiert:

4 Maschinenpistolen **SCHADEN** 7 - Einen Misserfolg neu würfeln

SCENE 5 - DAS FINALE

Je nach dem Verlauf der Ereignisse sind drei mögliche Szenarien denkbar: Die Runner könnten mit Aleksejy zusammen entkommen sein, nachdem er seine Meinung geändert hat, sie könnten ihn gegen seinen Willen aus den Händen der InterPol Agenten befreit haben oder sie könnten ihn verloren haben. Alle Möglichkeiten öffnen Tür und Tor für einen oder mehrere Folgeaufträge und könnten als Startpunkt für eine Gruppe von Streetlevel-Runnern sein, die sich in der Hackordnung der Straße nach oben kämpfen.

Runner sind mit Aleksejy entkommen

Aleksejy hat Blut geleckert. Bislang waren seine Erfahrungen mit dem adrenalintreibenden Geschäft seiner Mutter eher aus der Theorie gekannt und sich dem strikt verwehrt. Doch der heutige Abend hat ihm die Augen geöffnet. Er wird sich nicht einfach davonstehlen können, er muss selbst die Initiative ergreifen. "Кому суждено быть повешенным, тот не утонет!" Richtet er an seine Retter. "Wer durch den Strang sterben soll, wird im Wasser nicht ertrinken. Jemand hat mich verraten, jemand aus meiner eigenen Familie!" fügt er erklärend an. "Sobald wir an einem ATM vorbeikommen, werde ich sie wie versprochen bezahlen - wie viel schulde ich ihnen?" Mit einem selbstgefälligen Grinsen fährt er fort: "Ich glaube, es ist Zeit, die Machtverhältnisse der Tambouskaya Bratva neu zu ordnen, und ich könnte fähige Hände dabei gut brauchen. Wie ist ihre Auftragslage so?"

Runner holen Aleksejy ein

Aleksejys schwächlicher Körper zittert - es ist nicht klar, ob vor Kälte, Angst oder Wut. "Wisst ihr eigentlich, wen ihr da angegriffen habt? Seid ihr nur dumm oder lebensmüde? Das waren die Feds - InterPol um es genau zu sagen! In ein paar Stunden wird die Hölle los sein, meine Familie wird die ganze Unterwelt aufmischen! Ihr müsst mich sicher zu InterPol bringen, ich zahle das doppelte von euren Auftraggebern!"

Runner verlieren Aleksejy

Frustriert sieht ihr Aleksejy mit seinen Entführern über die Wasseroberfläche gleiten, längst außer eurer Reichweite. Kirill wird nicht erfreut sein und die Erinnerung an die unangenehmen Geräusche aus dem Nebenraum des Newa 18 kriecht unaufhaltsam in euer Bewusstsein. Doch streng genommen gehörte das nun wirklich nicht zu eurem Auftrag - von bewaffneter Opposition und einer Extraktion war nie die Rede. Und vielleicht hilft Euch die auffällige Credstick, den einer der Entführer verloren hat und der beim Aktivieren ein InterPol Hologramm projiziert...

**Erstellt mit affinity 3.2.1 von Canva
& Adobe Photoshop beta 27.8.0
für den Slumdogs Abenteuerwettbewerb 2026**

**Namen wurden teilweise generiert unter
Zuhilfenahme von
FantasyNameGenerators.com**

**Enthält lizenzierte Stock Art / Fonts von Adobe
Enthält lizenzierte Fonts von Chequered Ink
Enthält lizenzierte Fonts von Google**

**Die Bildrechte liegen bei de jeweiligen
Rechteinhabern**

**© Oxytocin77 (discord) oxytocin@gmx.net für
alle Texte und das Layout**

**Vielen Dank an saoiis und marknesium_
für Hilfe und Feedback**

**Hiermit widerspreche ich gemäß § 44b Abs. 3 UrhG der
Nutzung meiner Inhalte für Text- und Data-Mining,
insbesondere zum Training von KI-Systemen.**