

SR Abenteuer „Bozoo- der Clown“ © Zap/ Indigo/ Per

### „Bozoo der Clown“

Alles beginnt mit einem einfachen Kurierauftrag. Schnelle Kohle Chummer, für wenig Arbeit, wenn du schnell bist ist die Sache in ner halben Stunde gegessen, und für jeden Runner springen 5.000 Nuyen (10.000 DM) raus.

Mr.Tellnon, ein hoher Angestellter bei „Kick 2 Industries“ hat eine kleine Tochter Cassandra, die am 24.9.2056 Geburtstag hat, ihr Vater möchte ihr eine ganz besondere Überraschung besorgen, nämlich einen Prototypen, ein Spielzeug, ein Hund, der lernt und sogar wäscht, was das ganz besondere und neue an diesem Hund ist. Leider ist der Hund, da er ein Prototyp ist, noch nicht auf dem legalen Markt erhältlich, deshalb hat er den Hund von einem Runner-Team entwenden lassen. Das Runner-Team, ist dabei allerdings so zusammengeschossen worden, dass das Team nicht mehr in der Lage ist das Geschenk zu überbringen. Selber kann er es seiner Tochter nicht übergeben, da er auf Geschäftsreise in der ADL ist (oder wo auch immer). Als er erfährt, dass das Team nicht mehr in der Lage dazu ist, ruft er seinen Schieber an, um ein Team zu organisieren das Paket zu überbringen.

Allerdings gibt es dabei einige Probleme: Cassandra befindet sich zum Zeitpunkt, an dem das Geschenk übergeben werden soll in einem schwer gesicherten Privatkindergarten im „Distrikt Bellevue“. Zu ihrer Unterhaltung wurde während dem Mittagsschlaf eine Clownsgruppe angeheuert, die ein Geschenk überbringen sollen... die Runner.

Während des Mittagsschlafes soll Cassandra für 15 Min. geweckt werden, um sich die Clownsgruppe anzusehen, die ihr eine Überraschung bringen, d.h. die Runner stehen unter Zeitdruck das Geschenk abzugeben, und zwar um Punkt 14:30. Der Kindergarten wird schwer bewacht, und aus Sicherheitsgründen haben die Runner nur von 14:30-14:40 Einlaß in den Kindergarten. Dort sollen sie das Geschenk übergeben, und die äußerst freche Cassandra, die dauernd Kommentare wie: „Im Trideo hab ich das aber schon besser gesehen“ von sich gibt, unterhalten und ihr das Geschenk übergeben. Danach können die Runner einfach nach Hause fahren und abkassieren, hört sich einfach an, was Chummer?

Um die Runner ein wenig zu ärgern, und um zu verhindern, das sie den Auftrag ablehnen, sollte erst NACHDEM die Runner den Auftrag angenommen haben erwähnt werden, dass sie sich als Clowns verkleiden MÜSSEN. Sie bekommen auch ein extrem langsames Clown-O-Mobil, mit dem sie vorfahren sollen. Die Runner sollten auch darüber informiert werden, dass es äußerst dumm wäre in den Kindergarten mit Waffen zu gehen, denn im Türrahmen befindet sich ein Metalldetektor der Stufe 5 und Chemoschnüffler der Stufe 3. Für die Beschreibung des Clownmobils sollte der SL nicht an Absurditäten sparen.

**Die Fahrt:** Nicht genug damit, dass die Runner sich wahrscheinlich bis auf die Knochen blamieren werden, sondern ein Prototyp wird von einem Konzern natürlich immer geschützt... so auch dieser. Der Hund ist mit einem Sender ausgestattet, mit dem er aufspürbar ist, dieser wurde allerdings vom anderem Team bereits außer Kraft gesetzt. Für besonders gewitzte Diebe haben die Ingenieure des Hundes (von toys'r'us) eine Sprengladung angebracht. Sollte ein Signalgeber in einem Zeitraum von 24 Std. kein „Response-Signal“ vom Master-Server empfangen, wird die Sprengladung mit einer riesigen Explosion detonieren. Zum Zeitpunkt der Auslieferung sind noch exakt 2 Std. übrig, das bedeutet: Wenn die Runner aufgehalten werden sollten wird's eng.

Und genau das wird passieren. Der Hund ist in eine Geschenkkiste eingepackt, die die Runner nicht öffnen dürfen (so der Auftraggeber). Toys'r'us lässt sich den Prototypen auch nicht einfach aus den Fingern nehmen, deshalb ist ein anderes Runner-Team engagiert worden, um den Hund wieder zurückzuholen. Das Runner-Team weiß, das eine Clownsgruppe den Hund hat, und ihn überbringen wird, das es sich dabei um Runner handelt weiß das andere Team nicht. Die „Hazard-Materials“ (das andere Runner-Team) haben sich mit den Staupiloten gut gestellt, so dass sie informiert werden, wenn das verdächtige Fahrzeug über den Highway rauscht (?). Die HM haben Kontakte zu einer Motorradgang, die dafür bezahlt werden auf einem Highway (oder wo auch immer) einen Stau zu inszenieren um so den HM die Möglichkeit des Zuschlagens zu geben. Sie wird nur im absoluten Notfall eingreifen (wenn sie ihr Geld gefährdet sehen), oder beschossen werden. Wie sie den Wagen zum Halt bringen ist dem SL überlassen.

SR Abenteuer „Bozoo- der Clown“ © Zap/ Indigo/ Per

**Werte der 8 Ganger** (*Achtung, nicht alle Ganger sind in der Lage in das Geschehen einzugreifen*)

Kon: 5 Stä: 5 Sch: 4 Int: 3 Will: 3 Cha: 4

Initiative: 1W6+3

KP: 5

Fertigkeiten: MPs: 4; Motorrad: 5; Auto fahren: 4, Athletik: 3; Gebräuche (Strasse): 3(4), Pistolen: 4

Ausrüstung: Yamaha-Rapier (oder anderes Fahrzeug), gepanzerte Biker-Jacke (5/3), H&K 227 (7M/10S/12T), ArmCom

Werte der Hazard-Materials:

*Ferrick, Magier, Mensch:*

Kon: 3 Stä: 3 Sch: 3 Int: 6 Will: 6 Cha: 3

Initiative: 1W6+5 KP: 3

Pistolen: 3 (9M WS); Waffenlos: 2 (3M), Hexerei: 6, Beschwören: 4, Askennen: 4

Betäubungsball (5M), Heißes Eisen (5), Heilen (4), Manablitz (6S)

*Dekan, Street-Sammy, Mensch:*

**Kon: 6(8) Sch: 5(7) Stä: 5(7) Cha: 5 Int: 5 Wil: 6 Reaktion 5(8) +2W6 KP: 8 Prof: 3**

Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 7, Heimlichkeit 5, Knüppel 4, Gebräuche (Straße/Militär) 5(6/8), Athletik 4, Pistolen 7, Sturm. 7, Maschinenpistolen: 6, Militärtheorie 5, Militärtaktik 5, Klingenschw. 4, Elektronik 3 Cyberware: Dermalpanzerung 2, Reflexbooster 1, Smartgun II, Kunstmuskeln 2, Lufttank, Dämpfer. Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), H&K 227 (7M/10S/12T), ArmCom, 3 Handgranate (HE, Offensiv: 10S)

*BigD, Street-Sammy, Troll:*

[Benutzt werden die Werte des Troll Söldners aus dem GB]

*Filler, Rigger, Zwerg:*

[Benutzt werden die Werte des Zwergen Fahrzeugrigger aus dem GB]

*Sicherheitsbeamte im Kindergarten:*

Kon: 5 Stä: 5 Sch: 5 Int: 3 Will: 4 Cha: 3

Initiative: 2W6+6 KP: 6

Pistolen: 5 (9M WS); Waffenlos 5 (5M), Sturmgewehre: 5 (MP5 mit S.; GunLight, Rückstoßkompensation 4; 8M/11S/13T), Knüppel(Betäubungsschlagstock): 3(5), Heimlichkeit: 5 Tarnkleidung (5/3), Halfter, Headcom Cyberware: Verstärkte Reflexe Stufe 2, Luftfiltersystem

Radiomittelung: „Heute Nachmittag kam es auf der Nixon-Street an der Ecke zur Noon-Road im Distrikt Bellevue zu einer Schießerei zwischen Ordnungskräften und einigen Gängern. Bei dieser gewalttätigen Auseinandersetzung kam es auf beiden Seiten zu Toten und Verletzten, allerdings gelang es unserer Polizei die Unruhen erfolgreich zu bekämpfen, die sich bis heute in den späten Nachmittag erstreckten.

Während die Sanitäter dabei waren den Verwundeten zu helfen kam es zu einem Geplänkel zwischen der Polizei und einem der ersten Unruhestifter, der letztendlich von einem unserer Polizeibeamten überwältigt wurde. Bei seiner Flucht quer durch die Mittelschichtgegend Greenwood, tötete der mutmaßliche Täter drei Menschen, darunter auch ein Kind.

Näheres über die Opferzahl und wie viele der Morde an diesem Tag auf das Konto dieses Mannes gehen ist bis dahin ungeklärt. Am Harmor-Kaufhaus, wo die Schießerei begann viel der Mann das erstmal zusammen mit zwei Cop-Killern auf, die der Polizei einschlägig bekannt sind, es wird nicht ausgeschlossen, das der Mann, der die Schießerei begann weitere Kontakte zur Unterwelt besitzt, ein Zusammenhang mit dem Überfall auf das Krematorium an der 24. Wird allerdings von der Polizei ausgeschlossen, wie uns ein Sprecher der Polizei berichtete... und nun... zum Wetter.

Der Himmel über Seattle ist leicht bewölkt bei Temperaturen zwischen 57 und 60 Grad Fahrenheit. Die Regenwahrscheinlichkeit liegt bei 25%. [Musik]