

SR Abenteuer „Holy Day“ © Tanoshii

Holy Day

Abenteueridee für 1-2 Runnerteams

Dieses Abenteuer wurde als Live-Run konzipiert und Sylvester 2001 im Megaplex Frankfurt getestet.

Background: Andrew Lloyd und Oliver Benninghaus sind Schulfreunde, die wie Pech und Schwefel zusammenhalten. Die Tatsache, daß Sie hochrangige Execs unterschiedlicher Konzerne wurden, intensiviert Freundschaft noch, da Sie diese nun heimlich pflegen müssen.

Aus dieser Konstellation erwuchs im Laufe der Jahre eine seltsame Tradition zwischen den Beiden: jedes Jahr zu Sylvester, wenn andere Pinkel auf Stehpartys Champagner schlürfen, inszenieren die Freunde ein spannendes Wiedersehen. Sie legen dabei großen Wert auf eine Atmosphäre des Verbotenen und der Gefahr. Dieses Jahr haben Sie sich darauf geeinigt, Ihr Wiedersehen in Frankfurt zu feiern.

Um dem Treffen die nötige Atmosphäre zu verpassen, werden regelmäßig „externe Kräfte“ engagiert, die nicht eingeweiht werden, bei diesem vergleichsweise harmlosen Auftrag aber einen guten Verdienst einstreichen können, wenn Sie sich an die „Regeln“ halten.

Andrew Lloyd, Abteilung Biotech ARES, Detroit wollte Oliver ursprünglich eine explosive Überraschung zukommen lassen, entscheidet sich jedoch spontan zu einem Kidnapping-Einsatz.

Oliver Benninghaus, Abt. Computerwissenschaft Saeder-Krupp, wird mit einem „Bombenkoffer“ kontern und sich vorher gekonnt in Szene setzen.

Andrew beauftragt einen eingeweihten Mitarbeiter, als Unterhändler (Johnson) die Sache ins Rollen zu bringen. Dieser hat den Auftrag, den Runnern eine erfundene Hintergrundgeschichte aufzutischen. In diesem Fall wird Ihnen erzählt, es handele sich um eine „Talentsuche“, was eventuell nicht sehr weit hergeholt ist, da die „Leistung“ des Teams tatsächlich mit Spannung beobachtet wird.

Auftrag: holt Ware von Flughafen (18.45) und wartet auf weitere Instruktionen Anruf 21.00: 21.30 MR. LIN Anruf 22.05: 22.30 Übergabe: Eiserner Steg Nordseite. Ich möchte, daß Sie den Empfänger festnehmen und zur Brückenmitte geleiten, ohne ihm Schaden zuzufügen.

Oliver macht sich gerne einen Spaß daraus, die jährlich engagierten Runner in Panik zu versetzen. Da er als Leiter der Computerabteilung großen Einfluss auf die Matrix ausüben kann, inszeniert er eine „Intrige“, die die Runner in Alarmbereitschaft versetzen soll. Hierbei lässt er sich gerne von aktuellen Ereignissen inspirieren, um seine Show glaubwürdiger zu gestalten. Beispielsweise wurde gestern ein Run gegen SK abgewehrt, bei dem bedauerlicherweise alle Runner eliminiert wurden. Er spielt also dieses Jahr die Rolle des „überlebenden“ Deckers (Flash), der sich nun auf der Flucht vor dem „bösen Konzern“ befindet.

Um an ein „beeindruckendes“ Runnerteam zu kommen, wendet er sich an einen langjährigen Geschäftspartner: Herrn Schmidt, den Eigentümer der Batschkapp. Dieser ist zufällig in die Pläne beider Parteien eingeweiht und unterstützt die „Show“, indem er den Runnern den Auftrag erteilt, ihn über die Aktivitäten von SK auf dem Laufenden zu halten (Anruf 18.30).

Oliver gibt sich als „Flash“ (auf Run gegen SK getöteter Decker) aus, der die Runner mit novaheißen Daten um ein Treffen bittet (20.00 Speak Easy). Er soll diese Daten heute Abend an Johnson (alias Andrew Lloyd-**Peter**) übergeben. Will jedoch nicht länger in Frankfurt bleiben und verlangt 50% des Erlöses und hinterlässt den Runnern eine Nummer, an die sie die Kohle überweisen sollen. Anruf 22.10: Übergabe 22.30 Eiserner Steg Brückenmitte.

SR Abenteuer „Holy Day“ © Tanoshii

Showdown: 22.30 Andrew (Mr. Johnson) mustert die Runner und den Koffer misstrauisch und fragt sie nach dem Inhalt des Koffers. Er besteht darauf, die Ware zu prüfen, bevor er den Lohn übergibt und stellt fest, daß sich eine Bombe im Koffer befindet. Reagiert allerdings bemerkenswert ungerührt. Den „überwältigten“ Oliver (Schmidt) erwartet er allerdings mit (gespielt) eisiger Miene und fordert ihn auf, sein Handeln zu rechtfertigen.

Dieser reagiert ebenso eisig: Es ist sinnlos, mir zu drohen, denn in diesem Moment zielen bereits mehrere Scharfschützen auf Sie....die Pinkel steigern sich noch in Ihrer Hasstirade und Prahlerei um sich schließlich lachend um den Hals zu fallen und sich gegenseitig zu Ihrer kreativen Inszenierung zu beglückwünschen. Code – Dialog zum Beenden der Beschimpfungen ist: Andrew: „Der Drache ist tot!“ / Oliver: „Und Ares frisst Schrot.“

Als alles geregelt scheint, fragt Oliver: „Übrigens, kann einer von Euch die Bombe vielleicht entschärfen, sie ist nämlich echt!“