

SR Abenteuer „Joey's Pizza Service“ ©Zap

Joey's Pizza Service - always on the better side of law

Hintergrund

Bei diesem Run werden die Runner ihre Auto-Fahren Fertigkeiten unter Beweise stellen müssen/können. Es geht um folgendes: Der Sohn von El'Capuro, einem etwas kleineren Mafia-Oberhaupt ist wegen unerlaubtem Waffenbesitz verhaftet worden und sitzt nun im Seattler Gefängnis ein, und sitzt dort seine Strafe ab. Wegen dem relativ kleinen Delikt wird er lediglich in einer Standard-Zelle festgehalten.

Bei seinem letzten Besuch hat El'Capuro von seinem Sohn El'Sandro erfahren, dass er sich nichts sehnlicher wünscht, als endlich wieder eine anständige Pizza, denn das Gefängnis-Essen wäre das letzte. Hier betritt Joey's Pizza Service die Bühne, dieser Pizzaservice wirbt mit folgendem Slogan: Joey's Pizza Service always on the better side auf law."

Das soll bedeuten, das dieser Pizza Service genauso bewaffnet ist, wie der Rettungsdienst DocWagon, und damit werben, dass sie ihre Pizzen ÜBERALL hin liefern. Das nahm El'Capuro allerdings etwas zu wörtlich...

er will, das Joey's Pizzaservice an seinen Sohn liefert, eine Salami-Pizza, in einem Top Zustand. Er zieht dies als eine kleine Wette auf, mit dem Erfinder von Joey's Pizzaservice, nämlich John Griffin. Der will diese Wette halten, und engagiert die Runner für den Auftrag, und hier beginnt der Run.

Die beiden ersten Runner, die bei "Die letzte Hoffnung" dabei waren, werden sofort engagiert, wegen ihre Fertigkeit, in extrem schwierigen Situationen und Feuerngehalt immer noch gut und professionell handeln zu können (so John Griffin). Die anderen werden wegen ihren Fertigkeiten im Kampf, und zum Schutz der beiden Personen, die die Pizza liefern müssen engagiert, bzw. zum Schutz der Pizza.

Natürlich sind sie auch für die heile Ablieferung der Pizza verantwortlich, und John Griffin bietet den Runnern für den Auftrag eine Summe von 25.000 Nuyen. Der Betrag, den er bei Erfolg von dem Mafia-Oberhaupt erhält ist natürlich wesentlich höher. Der Eignungstest wird aus einem kurzen Schußwechsel mit einem Mitarbeiter von Joey's erfolgen, beim Bestellen der Pizza wird er vor der Tür einen Schlagstock/Handfeuerwaffe ziehen (mit Betäubungsmuni) und wird versuchen, den Runner zu einem Schußwechsel oder einem Handgemenge, wo der Runner siegreich hervortreten sollte, dies passiert nur, wenn der Charakter nicht eine relativ schwere Waffenfertigkeit hat, sowie "Sturmgewehre".

Joey's Pizza Service-Lieferbote Konstitution: 5 Intelligenz: 3 Reaktion: 4 Pistolen: 4 Stärke: 5 Charisma: 3 Initiative: 1W6+4 Waffenlos (Raufen): 4 Schnelligkeit: 5 Willenskraft: 4 Kampfpool: 6 Gebräuche: 3 Ausrüstung: Ares Predator (9M), rote Panzerjacke von Joey's (5/3), ausfahrbarer Schlagstock (6M) (Fertigkeitsstufe: 3)

Bei Erfolg wird das Telefon des Runners klingeln, direkt nach Niederschlagen des Mannes, und der Auftrag wird ihnen erteilt werden, und der "Johnson" fordert die Runner auf, sich mit ihm in "einem" Lokal zu treffen (Joey's Filiale), wo die Runner letzte Instruktionen erhalten. Der Johnson wird ihnen den Auftrag erteilen in das Seattler Gefängnis einzubrechen, und dort eine Pizza in der Zelle "255 Cell Block C" abzuliefern, und zwar direkt am nächsten Tag, der Auftrag beginnt um 18:00. Die Runner dürfen lediglich Betäubungsmunition einsetzen, denn Joey's Leute töten niemals andere, die ihnen im Weg stehen...

das sagt man zumindest offiziell, Joey wird dies allerdings nicht kontrollieren. Die Runner müssen aber in jedem Fall die Panzerjacken von Joey anziehen, die sonstige Ausrüstung ist beliebig.

Fahren wird das knallrote Lieferfahrzeug ein angeheuerter Rigger, der auf den Namen Snirok hört, ein relativ großer Elf, mit heller Hautfarbe und einer Sonnenallergie.

Name: Snirok Rasse: Elf Konstitution: 3 Intelligenz: 6 Reaktion: 5 Essenz: 0,7 Stärke: 4 Charisma: 4 Initiative: 1W6+5 (3W6+9) Steuerpool: 9 Schnelligkeit: 5 Willenskraft: 5 Kampfpool: 8 Fertigkeiten: Pistolen: 3, Geschütze: 5, Auto fahren: 6, Gebräuche (Strasse): 2(4), Auto (B/R): 6 Elektronik: 5, Computer: 4, Verhandeln: 4 Cyberware/Ausrüstung: Blitzkompensation, Riggerkontrolle Stufe 2, Lichtverstärker Augen, Datenbuchse, Audiodämpfer, Audioverstärker, Smartgun-Verbindung, Headware 300MP (alles Standard) Ares Viper Silvergun mit Smart 9S(f), Panzerjacke von Joey's, Schutzgläser

Joey's Pizza Lieferwagen (diese Fahrzeug ist geriggt) Handling: 4/10 Panzerung: 5 Geschwindigkeit:

SR Abenteuer „Joey`s Pizza Service“ ©Zap

100/120 Signatur: 2 Beschleunigung: 4 Autonav: 0 Rumpf: 5 Fracht: 80 [In diesem Fahrzeug befindet sich ein MedKit der Stufe 3]

Sollten dir Runner noch etwas über Joey's Pizzaservice oder das Gefängnis herausfinden wollen, dann sollte ihm diese Möglichkeit geboten werden: Das United Police Academy's Jail, ist ein Gefängnis, das zwischen Lone Star und mehreren anderen Sicherheitsfirmen und Kons hängt. Momentan hat aber Lone Star das volle Kommando.

Das Gefängnis ist für die vielen Fluchten bekannt und die Unaufmerksamkeit der Wachmänner und da momentan in Seattle eine hohe Anzahl von Krawallen herrscht, ist das Gefängnis vom Wachpersonal eindeutig unterbesetzt.

Das Gebäude liegt etwas außerhalb von Seattle, in einer ruhigeren Gegend, etwas ferner ab von der Stadt, was allerdings nicht bedeutet, das dort freies Feld ist. Das Gefängnis ist in etwa 1 Km² groß und quadratisch. Es hat ein Hauptgebäude, in dem die Gefangenen und ein Teil der Wachmannschaft untergebracht ist. Weiterhin ein Nebengebäude, wo die Wäscherei ist und einige Einzelzellen, wo sich El'Sandro allerdings nicht befindet.

Das Gefängnis hat einen relativ großen Hof, auf dem die Häftlinge von 14:00-15:00 Freigang haben.

Das Hauptgebäude (welches für den Run interessant ist) hat insgesamt 4 Stockwerke, das erste Stockwerk ist der Verwaltung zugeteilt und den Büroräumen, im zweiten Stock beginnen schon die Zellen. Jeder Gang ist Video überwacht und auf jeder Etage befindet sich ein kleiner Wachraum, mit jeweils 5 Beamten. Einmal pro Stunde laufen zwei der Wachmänner [die Werte von normalen Lone Star Bullen] eine Patrouille, durch die langen Gänge.

Wie die Runner in das Gefängnis hereinkommen, ist ihre Sache, Snirok wird die Runner nicht in das Innere des Gebäudes begleiten, das ist ihm zu gefährlich... zumindest ohne Fahrzeug. Sollte von den Runnern eine Gefahr für die Wachleute oder der Versuch eines Ausbruches zu erkennen sein, wird sofort der Alarm ausgelöst, und in 3W6 Minuten steht ein Mannschaftswagen im Innenhof des Gefängnisses [Siehe Werte der Lone Star Bullen], und noch 4x1W6 Streifenwagen mit je zwei Beamten.