

Die Vögel fliegen tief

Auftrag

Die Charaktere werden von einem Mr. Johnson in einem Hinterzimmer einer Bar in Tacoma erwartet. Sie sollen einen GMC Bulldog Step-Van außerhalb Seattles, in den Salish, abfangen und nach Seattle bringen.

Die Ware die er transportiert ist für den Johnson sehr wichtig. Es handelt sich dabei um dem Prototyp einer neuartigen Flugdrohne.

Die Grundbezahlung beläuft sich auf 50.000 ¥ für die Gruppe. Es besteht nur ein Zeitfenster von 24 Stunden um die Ware abzuholen.

Den Charakteren wird ein Transponder-Signal genannt, dass es zu verfolgen gilt (ein RFID-Marker).

Wie immer kann man versuchen die Bezahlung hoch zu handeln. Pro Erfolg und Steigerung wird die Endbezahlung um 10.000 ¥ gesteigert. Er scheint nicht sonderlich schockiert zu sein wenn die Endbezahlung exorbitante Zahlen erreicht, aber er wird sich gegen eine Vorräuszahlung oder ein Spesenkonto sperren.

Die Grenzkontrolle

Aus Seattle raus zu kommen ist relativ einfach. Zwar sind die Beziehungen zwischen Seattle und den Salish angespannt und das Grenzgebiet wird gut kontrolliert, aber mittels einer (gefälschten) SIN und ohne eingeschränkte oder verbotene Ausrüstung kann man die Grenze nach Salish übertreten (Für eingeschränkte Ausrüstung, mit einem E markiert, muss eine Lizenz vorliegen).

Die SIN wird bei übertreten der Grenze mit einem Malus von -2 geprüft. Charaktere die Gesucht werden, sind in Gefahr entdeckt zu werden. Es wird eine Verstandsprobe (W6) vom Sicherheitspersonal am Grenzübergang gewürfelt, ob es das Gesicht des Charakters erkennt. Ist das Handicap Schwer erhält es einen +2 Bonus.

Es besteht die Möglichkeit, dass das Fahrzeug der Charaktere durchsucht wird. Entweder per Zufall (eine 6 auf einen W6) oder wenn sie sich irgendwie auffällig Verhalten.

Der Wasserweg

Es gibt auch die Möglichkeit Seattle über den Hafen zu verlassen. Hierbei gibt es keinerlei Kontrollen, der Seeweg ist nicht gesichert.

Um sich eine Passage über den Seeweg zu sichern, können die Charaktere bei einer „Beziehung“ anfragen.

Über den Wasserweg können nur Motorräder oder maximal ein Auto mitgenommen werden

Patrouillen

Um das Gebiet von Seattle gibt es ein Netz von Patrouillen die von den Salish stammen um Schmugglern, Spionen und anderen ungewollten Personen entgegenzuwirken.

Es besteht eine 50% Chance das die Charaktere auf solch eine Patrouille, während ihrer Fahrt treffen.

Die Patrouille wird die Charaktere genau untersuchen, darunter auch das Fahrzeug. Werden irgendwelche verbotenen oder eingeschränkten Ausrüstungsgegenstände ohne gültige Lizenz gefunden, wird die Patrouille die Charaktere festnehmen und zum Verhör mitnehmen wollen (Einfache SIN-Probe gegen 4).

Die Patrouille wird relativ aggressiv auftreten und versuchen die Charaktere, während der Untersuchung, einzuschüchtern (keine direkte Probe, eher entsprechendes Verhalten).

Sollte irgendjemand Frech werden oder Widerworte geben, werden die Charaktere ebenfalls mit zum Verhör genommen („Ups, wie ich sehe ist soeben die Lizenz für ihre Waffe abgelaufen.“, „Wir haben hier einige Eindringlinge in Sektor 7G.“, usw.).

Das Ziel ist das Ziel

Schaffen es die Charaktere innerhalb des Zeitfensters zur angegebenen Positionen finden sie eine alte Jagdhütte neben der ein GMC Bulldog Step-Van parkt.

In diesem befindet sich eine 1x1 Meter große Transportbox auf der das Konzerzeichen von *Federated-Boeing* gedruckt ist und in der sich der Prototyp befindet.

Der Transporter sieht aus als wäre auf ihn Geschossen worden, es gibt mehrere Einschusslöcher auf Seiten des Fahrers und Blut klebt auf dessen Sitz.

Der Fahrer selbst befindet sich in der Jagdhütte. Er ist allen Anschein nach verblutet.

Die Charaktere können die Transportbox einfach umladen und Nachhause fahren. Wobei sie bei der Grenzkontrolle erneut Gefahr laufen kontrolliert zu werden.

Bei der Kontrolle wird das Sicherheitspersonal darauf bestehen die Kiste zu öffnen, wird aber nach Sichtung keine weitere Aussage treffen.

Das Ende des Weges

Der Treffpunkt zur Übergabe befindet sich auf einem alten Fabrikgelände in Auburn.

Der Johnson möchte nicht das Federat-Boing einen Gesichtsverlust aufgrund eines Sicherheitslecks droht und möchte daher die Charaktere als Zeugen ausschalten, damit der Vorfall des gestohlenen Prototypen als einfacher Unfall abgetan werden kann.

Jedem Charakter stehen zwei Konzernsicherheitseinheiten gegenüber. Zudem hat sich ein Scharfschütze auf einem der Dächer postiert.

Hinter den Kulissen

Der Prototyp wurde ursprünglich von einem anderen Runner-Team entwendet. Der Auftrag ist mehr oder minder schief gelaufen und nur der Fahrer mit dem Prototyp konnte entkommen, da er sein Team zurückgelassen hat.

Auf den Weg aus Seattle raus ist er einer Patrouille der Salish in die Arme gefallen und hat sich eine Schießerei mit Ihnen geliefert und 2 von ihnen getötet (deswegen sind diese momentan auch so aggressiv), allerdings wurde er schwer verletzt. Er hat Schutz gesucht um sich zu verarzten, verlor aber vorher das Bewusstsein und verblutete.

Der Johnson wurde beauftragt selber ein Team zu organisieren um den Prototyp wiederzubeschaffen. Er wurde angehalten das ganze so diskret wie möglich zu halten, damit keine Informationen nach außen sickern. Er ist daher auch nicht sicher ob Widerstand zu erwarten ist.

Taktische Probleme

Die angegebenen Möglichkeiten die Grenze per Kontrolle oder Wasserweg zu passieren ist nur die offensichtlichsten.

Beispielsweise könnte ein Charaktere eine Connection bei der Polizei oder sogar bei der Grenzkontrolle kennen der sie einfach durchwinkt. Oder er hat einen Schmuggler als Connection der ihm einen Schleichweg nennen kann.

Natürlich können die Charaktere auch versuchen die Grenzkontrolle zu bestechen, was in einer Überredenprobe -2 resultiert und mindestens einen Betrag von 1.000 ¥ voraussetzt.

Bis auf den Verrat des Johnsons bietet der Run keine große Überraschung. Ziel oder Problem ist vielmehr den Grenzübergang unbeschadet zu überstehen.

Sollte alles zu glatt ablaufen und nicht die gewünschte Spannung aufkommen, kannst du auch ein paar Natives (Indianer) die Charaktere bei der Hütte angreifen lassen (3 pro Charakter, Werte von Ganger) die nicht davon begeistert sind das sich irgendwelche Fremden auf ihren Gebiet aufhalten (jeder Stamm verwaltet sich selbst und hat eigene Gesetze), mit anschließender Verfolgungsjagd.

Sollten die Charaktere den Wasserweg wählen könnte sich der Schmuggler, der für die Charaktere zum anderen Ufer mitnimmt, entscheiden seinen Deal bezüglich der Überfahrt platzen zu lassen und die Charaktere über Board schmeißen und ihre Ausrüstung zu behalten (Werte eines Lone-Star Seargants und ein Schläger pro Charakter als Crewmitglied).

Es könnte auch sein das der Fahrer von einem Shedim besetzt wurde der in der Hütte auf die Charaktere lauert, oder sogar das ganze gegnerische Charaktereteam (1 Shedim pro Charakter).

Wenn die Charaktere überleben und noch immer im Besitz des Prototypen sind, können sie über ihren Schieber ein Treffen mit einem Johnson von Ares Macrotechnology vereinbaren, der ihnen dem Prototypen für 50.000 ¥ abkaufen will.

Pro Erfolg und Steigerung kann der Preis um 2.500 ¥ erhöht werden.

Ares ist immer froh Federate-Boing eins auszuwischen.