

# Schuldner

## Auftrag

Beim Auftraggeber handelt es sich um einen Wissenschaftler mit dem Decknamen John Smith.

Mr. Smith vermutet das sein Arbeitgeber sich von ihm entledigen möchte und benötigt für eine Woche den Schutz der Charaktere um einen Vertrag mit einem anderen Konzern abzuschließen, um danach dessen Schutz zu genießen.

Mr. Smith ist sehr von sich überzeugt und wirkt extrem Arrogant. Für den Grund das sein Arbeitgeber nach seinem Leben trachtet wird er angegeben das er von gewissen Aktivitäten zuviel weiß, ohne diese genau benennen zu wollen.

Als Bezahlung bietet er den Charakteren pro Person 2.000 ¥ pro Tag an.

Bei einer Woche also 14.000 ¥ pro Charakter. Bei einer Verhandlung können die Charaktere 500 ¥ pro Erfolg und Steigerung mehr heraushandeln (pro Tag).

## Das Opfer

Mr. Smith wird nur auf Anfrage seinen wahren Namen nennen. Dieser lautet David J. Rogers.

Er behauptet von sich selbst der beste Bodytech Wissenschaftler der letzten 10 Jahre zu sein.

Sein zukünftiger Auftraggeber soll Renraku werden, aber dafür muss er noch einige Verhandlungen führen.

Sein ehemaliger Arbeitgeber ist Seader-Krupp Prime, eine Tochterfirma von Seader-Krupp die in Seattle ansässig ist.

Er hat sich schon extra ein neues Zimmer in Auburn gemietet von dem sein Arbeitgeber nichts wissen sollte, es ist nur ein Mittelschichtapartment, sollte aber seinen Bedürfnissen und denen der Charaktere genügen.

## Die Opposition

Am zweiten Tag klopft schon die Opposition an die Tür. Dabei ist es egal wo sich die Charaktere mit Mr. Smith befinden, solange sie an einem Ort stehen bleiben, ansonsten verzögert es sich bis sie irgendwo anhalten oder sich für einen Unterschlupf entscheiden.

Das Verhalten der Gegner scheint sehr merkwürdig. Sie klopfen an, bevor sie die Tür aufbrechen. Dabei sind sie nur mit Baseballschlägern bzw. Knüppeln bewaffnet und zu dritt.

Sie werden versuchen zu fliehen sobald einer von Ihnen Tod am Boden liegt.

Nach einem weiteren Tag wird man erneut versuchen anzugreifen, dieses mal sind es 3 pro Charaktere und sie verwenden Schusswaffen.

## Die Verhandlungen

Mr. Smith wird die ganze Zeit bei den Charakteren bleiben und erst wenn er gefragt wird, wann diese Verhandlungen stattfinden, wird er vor sich hinstammeln, dass diese morgen (der aktuelle Tag ist dabei irrelevant) stattfinden werden.

Daraufhin nennt er ihnen eine Adresse die sie zu einem Casino führt. Laut ihrem Auftraggeber finden die Verhandlungen im geheimen Hinterzimmer statt. Die Charaktere haben Anweisung draußen vor dem Casino zu warten, da die Casino Sicherheit, laut ihrem Auftraggeber, gut genug ist und sie sowieso nicht mit ihren Waffen rein können.

Sollte dennoch jemand mitkommen, wird Mr. Smith versuchen ihn im Casino, das gut besucht ist, abzuhängen (Verfolgungsjagd zu Fuß +2 für Mr. Smith, er kennt sich hier gut aus) und später behaupten das er zu langsam war um aufzuschließen.

Fragt der Charakter die interne Sicherheit oder das Servicepersonal nach einem „geheimen Hinterzimmer“ so wird man ihn zu einem separierten Pokertisch führen, an dem er aber nicht sitzt.

Der Auftraggeber wird dann nach zwei Stunden rauskommen und behaupten das die Verhandlungen gut liefen, aber er noch ein weiteres mal hin muss.

Das ganze Spiel wiederholt sich dann erneut. Gewinnt der Charakter die Verfolgungsjagd, wird der Auftraggeber sagen das der Unterhändler nicht erschienen sei, vermutlich wegen dem Charaktere.

## Hinter den Kulissen

Mr. Smith alias David J. Rogers ist tatsächlich ein Wissenschaftler für Bodytech allerdings dritter Klasse, Aufschneider und er hat ein Spiel-Problem.

Er hat sich 250.000 ¥ bei der Yakuzza geliehen und die Frist läuft in der Woche ab in der die Charaktere als Bodyguards angeheuert wurden.

Mr. Smith glaubt das er durch das Töten der Eintreiber seine Schulden irgendwie tilgen kann bzw. die Yakuzza von ihm ablässt.

Das ist aber falsch, es wird nur Schlimmer. Zudem hat er wie erwähnt ein Spiel-Problem. Schon beim ersten Besuch im Casino verspielt er all das Geld was eigentlich für die Charaktere bestimmt ist.

## Taktische Probleme

Wie im Abschnitt „Hinter den Kulissen“ erwähnt handelt es sich bei Mr. Smith um eine Art Trickbetrüger.

Die Charaktere haben während des Runs die Gelegenheit zu erfahren wer er wirklich ist, selbst wenn er seinen Namen nicht nennt.

- Mittels einer erfolgreichen Allgemeinwissensprobe -4 weiß ein Charakter das der Name schon einmal in Zusammenhang mit Bodytech genannt wurde, aber nicht wie weit.
- Eine erfolgreiche Nachforschen-Probe (-2 wenn der richtige Name nicht genannt wurde) fördert zu Tage das Mr. Smith im Bereich Bodytech für Renraku arbeitet, aber kein Star-Wissenschaftler ist sondern ein einfacher Assistent.
- Sollten die Charaktere einen der Angreifer verhören so wird er ihnen erzählen das Mr. Smith der Yakuzza 250.000 ¥ plus Zinsen schuldet und er zu einer letzten „Unterredung“ mit Mr. Smith gekommen sei.

- Auch können sie seine Aktivitäten im Casino ersehen wenn sie irgendwie an die Videoaufzeichnungen kommen oder ihn verwandt haben. Er wird an einen der Spieltische stehen und „Unsummen“ an Geld verspielen.

Wenn die Charaktere ihn zur Rede stellen, wird er zuerst versuchen auszuweichen oder es verleumden, wurde er eindeutig überführt wird er um sein Leben betteln und um Gnade wimmern.

Was dann passiert ist die freie Entscheidung der Charaktere. Hier einige Möglichkeiten:

Sie können ihn an die Yakuzza ausliefern, was zwar keine Bezahlung für die Charaktere bedeutet, ihnen aber wenigstens die Yakuzza vom Hals hält, sollte es schon zu Verlusten seitens der Yakuzza gekommen sein bzw. kann man so mit der Yakuzza reden und alles klären.

Ein einfaches töten von Mr. Smith führt zu vielen Spekulationen in den Schatten, zusätzlich wenn es was mit der Yakuzza zu tun hatte.

Das bedeutet das die Charaktere -1 auf ihr Charisma für die nächsten 3 Abenteuer bekommen. Man tötet den Auftraggeber nicht einfach, selbst wenn er einen betrogen hat.

Eine weitere Möglichkeit wäre in Kontakt mit Renraku zu treten und über einen Mr. Johnson die Information über ein „Sicherheitsleck“ zu verkaufen. Es dürfte den Konzern sehr Interessieren das einer seiner Mitarbeiter Schuld bei einer kriminellen Organisation hat.

Das treffen mit dem Johnson von Renraku kann über die Regeln für „Soziale Konflikte“ ausgespielt werden (Seite 199 in der GER).

Bei einem Gleichstand gewinnen die Charaktere und erhalten für die Information 10.000 ¥ (der Johnson geht lieber auf Nummer sicher), pro weiteren Erfolg werden noch mal 5.000 ¥ drauf gerechnet.

Mr. Johnson würfelt mit einem W8 in Überreden plus einem Wildcard-Würfel.

Schlussendlich führt diese Variante dazu das Mr. Smith seine Arbeit verliert.

Sollten die Charaktere zusätzlich entscheiden Mr. Smith einen Neustart zu ermöglichen (weil er ihnen Leid tut, auch wenn er sich das ganze selbst eingebrockt hat) sollten die Charaktere einen extra Erfahrungspunkt bekommen.

Sollten sich die Charaktere schon mit der Yakuzza angelegt haben, erhalten alle Charaktere das Handicap Feind auf leicht.

Anmerkung des Autors: Das Abenteuer hat sich hervorragend dafür geeignet einige der Handicaps der Charaktere auszuspielen, wie etwa Feind oder Verschuldet (neues Handicap in der aktuellen Conversion).

## **Gegner**

### 1. Welle

3 Schläger

### 2. Welle

2 Ganger pro Charakter plus einem Gangboss.

### 3. Welle

3 „Triadenbande“ pro Charakter plus einem Triadenanführer.

Zwischen den Angriffswellen liegen zwischen 1 bis 2 Tage.

Es ist sehr unwahrscheinlich das die Charaktere bis nach der dritten und letzten Angriffswelle immer noch nicht verstanden haben das ihr Auftraggeber sie nur ausnutzt.

Sollte es dennoch dazu kommen, wird die Yakuzza ein letztes mal mit einem der Charaktere sprechen (via Kommlink) und die Situation klarstellen.

Sollte es dann immer noch zu keinem Einlenken der Charaktere kommen, weil sie Stur sind oder sich gerne mit der Yakuzza anlegen kämpfen sie gegen eine letzte Welle um ein Exempel an den Charakteren zu statuieren.

### 4. Welle

2 Rote Samurai pro Charakter plus einem Anführer der Roten Samurai.

Sie werden lautlos angreifen und somit versuchen einen Überraschungsangriff zu starten.

Sie werden versuchen zuerst Mr. Smith auszuschalten.

Überleben die Charaktere die 4. Welle erhalten die Charaktere das Handicap Feind auf schwer und sollten einen extra Erfahrungspunkt für ihre Mühen bekommen, weil eine Bezahlung können sie normalerweise nicht mehr erwarten.