

# Terroristenbekämpfung

Ein Shadowrun Abenteuer von Andre Heil

## Storyboard

Eine Runner aus eurem Team belauscht in einer Bar ein Gespräch zwischen 2 Personen. Er sitzt mit den Rücken zu ihnen und die beiden verbergen sich mit einem Unsichtbarkeitszauber. Er wird nur deshalb nicht entdeckt, weil er im Schatten sitzt und sich nicht rührt, als er merkt, wie interessant dieses Gespräch zu werden scheint.

Aus diesem Gespräch erfährt er, dass Bombjack Waitress und ihrem Team den Auftrag erteilt hat, eine Virenbombe in Seattle zu deponieren und zu einem bestimmten Zeitpunkt detonieren zu lassen. Dadurch wird ein gefährlicher Virus in Seattle freigesetzt, der implantierten Cyberware befällt, indem er den Wirt über die Atemwege ansteckt.

In diesem Gespräch stellt sich schnell heraus, dass Bombjack und die anderen Ökoterroren sind, die die voranschreitende Technik für alle Missstände der Ökologie verantwortlich machen. Nach ihrer kranken Theorie müssen zuerst alle Menschen ausgerottet werden, die die Technik in ihre Körper gelassen haben. So soll erreicht werden, dass keine Cyberimplantate mehr verkauft werden sollen, indem man den Menschen eine Heidenangst davor einjagt. Dies soll der erste Schritt der Ökoterroren sein, die Welt wieder in einen Garten Eden zu verwandeln.

Dieser Virus sorgt für eine extreme Entzündung, die innerhalb von 30 Minuten ein extremes Fieber auslöst und das Immunsystem des Körpers veranlasst alle Implantate zu bekämpfen und abzustößen. Die Inkubationszeit beträgt demnach 20 Minuten. Nach knapp 2 Stunden stirbt das Opfer am Fieber. Der Virus ist nicht mit Antibiotika zu bekämpfen.

In diesem Gespräch zwischen Bombjack und Waitress wird allerdings nicht der Ort genannt, an dem diese Verteilervorrichtung versteckt wurde. Allerdings wird sie an einem Sonntag (4 Tage nach dem belauschten Gespräch) um 12:00 Uhr gezündet.

Jetzt sollte der Runner (der vorzugsweise vercybert ist) sich doch irgendwie genötigt sehen zu handeln, oder?

Sollten die Runner sich an die Behörden wenden (was für sie schwer genug sein dürfte), wird man ihnen natürlich nicht glauben, also sind sie auf sich allein gestellt.

Dieser Run ist für beliebig viele Spieler ausgelegt, da der Runner auf diesen Kreuzzug so viele edle Ritter mitnehmen kann wie ihr zu bieten habt.

Dieser Run erfordert echte ehrliche Beinarbeit und zwar eine Menge davon.

## Die Infos

Wenn es sich bei dem Runner der das Gespräch belauscht um einen Magier handelt, kann er Waitress kurz bevor sie die Bar verlässt astral ansehen. Er hat allerdings nur einen Sekundenbruchteil Sicht auf den Astralraum. Allerdings ist der Verbündete von Waitress für ihn in diesem Augenblick viel interessanter als Waitress selbst, da es sich um einen riesigen weißen Wolf handelt.

Der Spielleiter sollte also in diesem (oder jedem beliebigen anderen Stadtteil) bei allen Möglichen Connections und NSC's Informationen hinterlassen, so das die Runner immer wieder die Möglichkeit haben, die Spur wieder aufzunehmen.

Diese Infos könnten sein:

- in einer Produktionsfirma für Maschinenöle in diesem Stadtteil wurden 2 Transportmaschinen gestohlen, die speziell dafür ausgerüstet sind Gefahrgut in Fässern zu transportieren.

(Diese Info z.B. könnte ein Lone Star Cop haben)

- Innerhalb der 4 Tages Frist bis zur Detonation tauchen diese beiden Transporter verlassen auf einem Schrottplatz auf. (Der Besitzer des Platzes könnte in einer Kneipe darüber geredet haben, dass irgendjemand 2 neue und megateure Transporter bei ihm abgestellt hat)

usw.

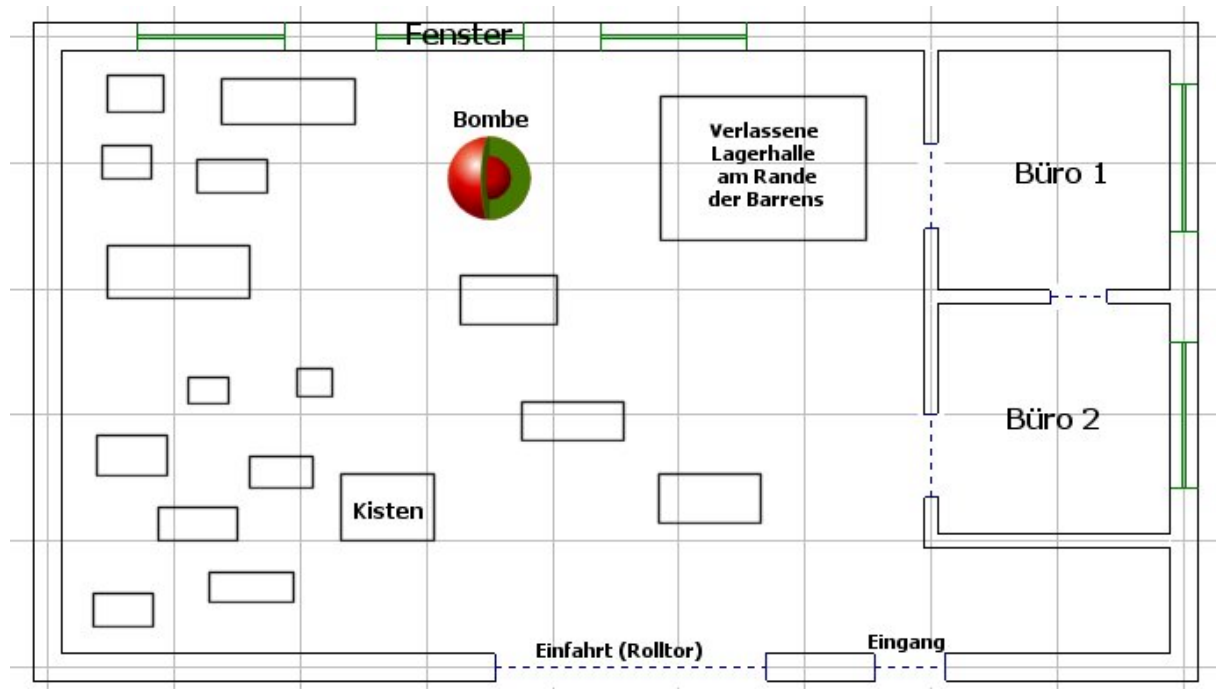
### Waitress und ihr Team

Ich werde hier weder Werte noch Beschreibungen für euch ablegen, Sorry. Ich denke die Werte sollten an euer Team angepasst sein und was das Äußere der Ökoterroren angeht, nun ja, was wäre ein Spielleiter ohne Fantasie und Improvisationsgabe?!

Ein ist auf jeden Fall klar, keine der Terroristen trägt Cyberware, Bodyware oder sonstiges unnatürliches Zeug.

### Zeichnungen

Das Versteck der Terroristen:



Die klassische verlassene Lagerhalle am Rande der Redmond Barrens. Gemütlich, oder?

Die Bar in der das Gespräch stattfand: >s. Locations Ganja Town <

Der Schrottplatz: >s. Locations -> Sylvios Schrottplatz <