

Pechkekse

von Jens „Eismann“ Ullrich

Vorbemerkungen

"Pechkekse" ist ein kurzes Detektivabenteuer für Shadowrun 3.0. Dieses Abenteuer spielt im Rhein-Ruhr-Megaplex, genauer in Köln, lässt sich aber sehr leicht für Seattle oder andere Regionen adaptieren. Wichtig für dieses Abenteuer ist eine gewisse positive Grundeinstellung der Charaktere. Sie sollten einer interessanten Spur auch aus Neugierde und von sich aus nach gehen, auch wenn kein sichtbarer Gewinn für sie heraus springt. Gewissenlose Proficharaktere dürften für dieses Abenteuer eher ungeeignet sein.

Für das Abenteuer wird das Grundregelwerk benötigt.

Die Hintergrundgeschichte

Thomas Bergen ist Pizzabote bei "Luigi's Pizzaexpress" in Köln-Kalk. Nach einem langen Arbeitstag fährt er spät Abends seine letzte Lieferung aus, die sich aber nur als blöder Streich einiger Teenies heraus stellt, was er dadurch erfährt, dass er von seinem "Kunden" wüst angepöbelt wird. Frustriert geht er in den Hinterhof des gegenüber liegenden Häuserblocks und verschwindet hinter einigen Mülltonnen, um sich zu erleichtern, als ein Van in den Hof fährt. Einige Asiaten steigen aus und schleppen mehrere Kisten aus dem Van durch eine Hintertüre in eines der Gebäude. Gerade, als sie wieder abfahren wollen, bemerken sie den Pizzaboten, zerren ihn hinter den Mülltonnen hervor, beschimpfen ihn, schlagen ihn mit einem Betäubungsschlagstock nieder und schleifen ihn ins Gebäude.

Der Grund hierfür ist einfach: Die Hintertüre gehört zu der Küche eines chinesischen Restaurants, das von den hiesigen Triaden als BTL-Lager verwendet wird. Da sie Thomas Bergen beim "Spionieren" erwischt haben, schlagen sie ihn erst einmal bewusstlos und zerren ihn in einen der Lagerräume der Küche, um ihn später dem hiesigen Triadenchef zu zeigen.

Thomas erwacht nach einigen Stunden gefesselt und geknebelt in besagtem Lagerraum. Er kann mit Mühen einen Arm befreien und nutzt die Chance, um mit einem Bleistift einen Hilferuf auf die lange, dünne Papierrolle zu schreiben, die neben einem Blech voller ausgestanzter, roher Glückskekse liegt. Vielleicht wird ja irgend jemand seine Botschaft finden...

Just Married

Was ist los, Chummer?

Die Charaktere haben das "Glück", auf eine Hochzeitsfeier in ein chinesisches Restaurant eingeladen zu werden. Hier beginnt die Schnitzeljagd nach dem Verbleib von Thomas Bergen.

Sags ihnen ins Gesicht

Nach kurzem Überlegen hast du die Einladung zur Hochzeitsfeier der Schwester deines Schiebers angenommen. Eigentlich kennst du kaum einen der Gäste hier im "Golden Dragon", dem China-Restaurant, in dem die Feier statt findet, aber es sollen wohl einige wichtige Kontakte zur Unterwelt und einige lokale Schattengrößen darunter sein. Was solls, es gibt gutes, chinesisches Essen und Freibier, und wer will schon seinem Schieber vor den Kopf stoßen, indem er so eine Einladung ausschlägt?

Nach einem langen Abend mit allerlei Bekannten und Unbekannten, Smalltalk, Frühlingsrollen und Fachsimpelei, vielleicht einem kleinen Flirt oder geschäftlichen Verabredungen, satt, müde und ein wenig angeheitert nimmst du noch den obligatorischen Glückskeks entgegen. Du brichst ihn auf und schaust dir den Zettel an... irgendwie sieht der anders aus, als sonst...

Hier sollten die Zettel, jeweils einer pro Spieler, dabei einer mit dem Teilsatz "einer Glückskeksefabrik gefangen. Die wollen mich umbringen!", ausgeteilt werden.

Hinter den Kulissen

Ein ahnungsloser Küchenjunge zerschneidet die Rolle mit den Glückskekssprüchen passend, ignorierte, da er weder deutsch, noch lesen kann, die zusätzliche Beschriftung und steckte sie fein säuberlich in die Kekse. Dann wurden sie verpackt und frisch an verschiedene andere China-Restaurants verschickt, unter anderem an das "Golden Dragon" am Rudolfplatz, in dem die Hochzeitsfeier stattfindet.

Um die komplette Nachricht zu entschlüsseln, müssen nun die Charaktere die restlichen Zettelchen und Glückskekse unter den Hochzeitsgästen einsammeln und unter Umständen dem Restaurantbesitzer die restlichen Kekse, die sich in einem Einmachglas unter der Theke befinden, abkaufen. Dann dürfen sie puzzeln und sich überlegen, was der Text wohl bedeuten mag. Passende Glückskekssprüche mit Anweisungen zur Beschriftung sind an dieses Abenteuer angehängt und geben ausgeschnitten ein sehr nützliches Handout ab.

Nach dem Puzzeln ergibt sich folgender Satz: "Hilfe, ich bin in einer Glückskeksefabrik gefangen! Die wollen mich umbringen! Mein Name ist Thomas Bergen und ich wohne Buchforststraße 3! Hilfe!!!"

Die Daumenschrauben anziehen

Um die Sache etwas schwieriger zu machen, könnten einige der Gäste ihre Zettel bereits eingesteckt haben. Vielleicht ist ein hiesiger Runner oder ein Mitglied eines lokalen Syndikates dabei, der sehr abergläubisch ist und seinen Zettel nicht so ohne weiteres heraus rückt. Möglicherweise hat er auch einen oder zwei Leibwächter, die versuchen werden, die Runner abzuwimmeln.

Keine Panik!

Es ist nur wichtig, dass die Spieler überhaupt motiviert sind, sich näher mit diesem Rätsel zu beschäftigen. Wie schon in der Einleitung angemerkt, ist es nicht sehr hilfreich, wenn nur Charaktere anwesend sind, die ohne Bezahlung keinen Finger rühren. Hier sollte man vorher schon einschätzen, mit welchen Charakteren ein solches Rätselraten möglich ist und mit welchen nicht.

Falls die Charaktere sich entscheiden, den Oberkellner, einen freundlichen Chinesen mit dem klingenden Namen "Herr Wu" zu löchern, um heraus zu bekommen, woher er die Kekse hat, wird das nicht ganz so einfach. Herr Wu weiß hat nämlich keine Ahnung, gibt aber an, dass sie wohl von einem Großhändler stammen, damit er sein mangelndes Wissen verheimlichen kann. Sollten die Charaktere weiter nachbohren, verweist er sie auf seinen Chef, der aber erst nächste Woche wieder da ist.

Die Hinweiskette

Was ist los, Chummer?

Ab hier ist ein wenig Improvisationstalent gefragt, da es schwierig ist voraus zu sehen, wie genau die Charaktere der Hinweisspur folgen werden.

Hinter den Kulissen

Vermutlich werden die Charaktere nun bei der Buchforststraße 3 mal vorbei schauen oder dort anrufen.

Entsprechend treffen sie telefonisch oder persönlich auf Simone Reuters, die Lebensgefährtin von Thomas Bergen.

Diese ist ziemlich besorgt, da ihr Freund von seinem Job als Fahrer bei "Luigi's Pizzaexpress" vorgestern Abend nicht nach Hause gekommen ist. Sie hat zwar schon beim Pizzaservice und bei der Polizei angerufen, aber hat nur erfahren, dass Thomas' "Dienstwagen", ein kleiner, motorisierter Dreiradtransporter, irgendwo in Köln-Kalk gefunden wurde. Sie macht sich ungemein Sorgen um Thomas und bittet entsprechend die Charaktere, ihn zu suchen, da die Polizei sich bisher nicht allzu animiert sieht, etwas zu unternehmen.

Da sie nicht genau weiß, wo der Transporter gefunden wurde, der Pizzaexpress aber mit Sicherheit, sollte hier die nächste Station der Charaktere liegen.

Aber auch hier erfahren sie im Ladenlokal von "Luigis' Pizzaexpress" (Kalk-Mühlheimer Straße 51) nur, dass der Transporter bei der letzten Lieferung (drei Pizza Fungi mit extra Sardellen) an Karl Franken, Robertstraße 8, im Parkverbot gefunden wurde. Wo Thomas Bergen aber nun abgeblieben ist, können die Pizzabäcker auch nicht sagen.

Die Daumenschrauben anziehen

Hier macht es kaum Sinn, die Charaktere in irgendeiner Weise unter Druck zu setzen. Sie sollten einfach der Hinweiskette folgen.

Keine Panik!

Sollten die Charaktere fleißig in die falsche Richtung recherchieren, kann ein NSC als Helfer einspringen. Hier könnte Simone Reuters behilflich sein, die sich als besorgte Freundin natürlich auch ihre Gedanken macht. Vielleicht heuert sie die Charaktere, wenn auch für eine eher marginale Bezahlung, als Privatdetektive an und kann so telefonisch ab und an einmal helfend eingreifen.

Pizzaman lost

Was geht, Chummer?

Hier ist ein Lokaltermin am Ort des Verschwindens angesagt.

Sags ihnen ins Gesicht

Das Viertel hier ist recht herunter gekommen, mit typischen Wohnblöcken mit Innenhof aus den 20ern. Die Straßen sind schmutzig aber ruhig, und das Klingelschild im Hauseingang der Robertstraße Nummer 8 hängt schief aus der Wand. Auf der anderen Straßenseite steht ein Halteverbotsschild neben einer Toreinfahrt in den Hinterhof des gegenüber liegenden Blocks. Hier muss wohl der Pizzawagen gestanden haben.

Ihr klingelt beim etwas ausgebleichten Namensschild "Franken".

Nach einigen Sekunden öffnet sich ein Fenster im zweiten Stock und ein älterer Mann im Feinrippunterhemd schaut raus.

"Was wollen Sie?" bellt es herunter.

Hinter den Kulissen

Karl Franken, Thomas' letzter Kunde, ist zwar zu Hause, aber auch ein ziemlicher Choleriker, der seine Ruhe über alles schätzt. Wenn die Charaktere nicht geduldig und freundlich sind, wird er schnell patzig.

Er hat keine Ahnung, wo der Pizzabote hin ist, der ihn gestern mitten in der Nacht geweckt hat und er will es auch gar nicht wissen. Er weiß nur, dass der blöde Kerl danach in den Hinterhof gegenüber gegangen ist.

Die Daumenschrauben anziehen

Karl Franken ist Choleriker... er könnte auch ein Veteran aus den Eurokriegen sein und der "guten, alten Zeit" nachtrauern... und er könnte noch seine Dienstpistole oder eine simple Schrotflinte haben, mit denen er gerne "der Jugend von heute" eins über brennt, wenn sie ihm allzu dumm kommt.

Keine Panik!

Wenn man ein wenig nett zum alten Franken ist, sollte die Szene kein allzu großes Problem sein. Notfalls schreit er ihnen hinterher, dass er den blöden Bengel in den Hinterhof hat gehen sehen.

Gun-Fu-Fighting

Was geht, Chummer?

Nun wird erst einmal der Hinterhof näher in Augenschein genommen.

Sags ihnen ins Gesicht

Der Hinterhof ist dunkel, schmutzig und stinkt nach Müll und Urin. Mehrere Türen führen aus den verschiedenen angrenzenden Häusern auf den Hof, aber eine fällt besonders ins Auge. Erstens, weil sie eine stabile Feuerschutztür mit Spion ist und zweitens, weil eine kleine Kamera mit IR-Lampe neben der Tür installiert ist, die eben diese schräg von oben im Blickfeld hat.

Hinter den Kulissen

Die Tür führt zum Restaurant "Shanghai Pavillon", das nach vorne heraus, zur Rolshover Straße, einer größeren Einkaufsstraße, die große Glasfront seines Ladenlokals hat. Dummerweise hat der Pavillon die nächsten Tage "aus familiären Gründen" geschlossen, so dass man nicht ohne weiteres das Lokal betreten kann. Außerdem ist auf der Rolshover Straße eigentlich immer gut was los, von daher ist von einem Einbruch in das Restaurant von vorne auch eher abzuraten. Die Fenster auf den Hof sind allesamt vergittert und aus undurchsichtigen Milchglasscheiben. Hintertüre und Vordertüre sind mit einem Zahlenschloss Stufe 5 gesichert.

Das weitere Vorgehen bleibt ganz den Charakteren überlassen.

Das Restaurant besteht auf folgenden Bereichen:

1. Das Ladenlokal:

Der öffentliche Bereich des Restaurants ist so eingerichtet, wie man sich ein chinesisches Restaurant vorstellt: Kleine, rot lackierte Tische und Schränke, dekorative Tiger- und dickliche Buddahstatuen, ein paar Aquarien und eine Menge weiterer fernöstlicher Kitsch. Hier sind mehrere Kameras versteckt, die von außen nicht zu sehen sind und auch kaum zu entdecken sind, wenn man sich erst einmal im Restaurant befindet.

2. Das Büro des Geschäftsführers:

Hier ist der recht ordentlich geführte und recht spartanisch eingerichtete Arbeitsplatz von Tse-tung Zhai, dem Geschäftsführer des Shanghai Pavillon und einem treuen Mitglied der hiesigen Triadenfamilie. Abgesehen von einem Schreibtisch mit Computer lässt sich hier nicht viel finden. Der Computer ist passwortgeschützt, beinhaltet aber auch nur die Geschäftsführung des Restaurants.

3. Das Konservenlager:

In diesem Lagerraum sind auf mehreren Regalen diverse Konservendosen, Gläser und Kartons mit allerlei Nahrungsmitteln, Bratfett etc. gestapelt. Der Raum an sich ist relativ sauber.

4. Der Flur:

Ein simpler, langer Flur mit einem Regal an einer Wand. Sollten die Runner versuchen, durch die Hintertüre einzubrechen, können sie hier von einem Kellner/Triadenschläger mit einer MP empfangen werden.

5. Die Küche:

Eine typische Großküche. Hier hängen unter Umständen einige Köche herum.

6. Der Kühlraum:

An den Wänden des Kühlraums stehen Regale, die mit allerlei verderblicher Ware, von toten Hühnern und Enten über Gemüse bis hin zu verschiedenen Pilzen gefüllt sind.

7. Das Lager:

Hier sind zur Zeit neben anderem Plunder mehrere Kartons mit BTLs und der immer noch auf einen Stuhl gefesselte und geknebelte Thomas Bergen eingelagert. Außerdem befinden sich hier ein oder mehrere Triadenschläger, die über Monitore die Tür zum Hof und das Ladenlokal des Restaurants über Videokameras überwachen.

Die Daumenschrauben anziehen

Hier kommt es zum eigentlichen Konflikt, daher gelten hier die üblichen Regeln. Durch Anpassen der Opposition in Anzahl, Werten und Ausrüstung kann man sie leicht an die Fähigkeiten der Charaktere anpassen.

Ein BTL-Versteck der Triaden kann unter Umständen gut gesichert sein und auch ein stabiler Hüter über dem Küchenbereich oder dem ganzen Restaurant ist genauso möglich wie ein Beschwörer oder Vollzauberer, der das Gebäude zusätzlich mit Geistern sichert. Möglicherweise vermuten die Triadenschläger auch einen Überraschungsbesuch der italienischen Mafia, jetzt, da sie einen Spion im Kostüm eines Pizzaboten erwischt haben, der noch dazu so willensstark und professionell ist, dass er bisher trotz Schlägen und Wahrheitsdrogen nichts über seine Auftraggeber verraten wollte.

Sollten die Chinesen durch die Runner zu sehr unter Druck geraten, können sie auch eine lokale Gang als Verstärkung herbei rufen.

Wer es mehr Kung-Fu-Style mag, kann die Köche sich auch messerwerfend und hackebeilschwingend auf die Runner stürzen lassen, aber das ist wohl eine Stilfrage.

Sollten die Runner schlichtweg zu lange brauchen, weil sie zum Beispiel verschiedene Schauplätze zu lange observieren oder sonstwie herum bummeln, kann es natürlich auch passieren, dass die Chinesen sich entscheiden den missliebigen Zeugen final zu beseitigen, indem sie ihn zum Beispiel im Rhein versenken oder sonstwie entsorgen. Die letzte Chance der Runner könnte dann sein, den Transport des Gefangenen abzufangen, bevor diesen sein Schicksal ereilt.

Keine Panik!

Eigentlich müssen die Charaktere nur in das Lokal rein, durch die Küche und in den Lagerraum, Thomas befreien und mit nehmen. Natürlich sollte das alles nicht zu leicht sein, aber wenn sich die Spieler nicht allzu dumm anstellen, sollten sie es alle halbwegs lebendig überstehen.

Das Nachspiel

Natürlich sind Thomas Bergen und Simone Reuters überglücklich über die Rettung und werden, sollte das ausgemacht gewesen sein, die Runner auch wie ausgemacht bezahlen, da sie aber an sich harmlose Bürger ohne wichtige Verbindungen und großes Vermögen sind, bringt dies den Charakteren nicht viel mehr als das gute Gefühl, an diesem Tag ein gutes Werk vollbracht zu haben.

Wer hier ein Nachfolgeabenteuer anhängen möchte, hat mehrere Möglichkeiten:

1. Die Triaden könnten es nicht sehr witzig finden, auf ihrem eigenen Hometurf angegriffen zu werden. Und sollten die Charaktere so raffgierig oder moralisch sein, die BTL-Chips mitzunehmen oder zu vernichten, wäre dies ein ziemlich guter Grund, den Runnern einige Bluthunde hinterher zu schicken.

2. Thomas könnte nicht nur ein einfacher, harmloser Pizzabote sein, sondern auch der Neffe irgend einer wichtigen Gangster-, Schatten- oder Konzerngröße, die von den Leistungen der Charaktere so angetan ist, dass sie ihnen einen Job anbietet.

Karma

Vergeben Sie Karma entsprechend den Regeln auf S. 244 des Grundregelwerkes. Geben Sie jedem Charakter Karma nach folgenden Kriterien:

Den Run überlebt: 1 Punkt
Thomas Bergen gerettet: 1 Punkt

Darsteller

Thomas Bergen

Thomas ist ein männlicher Mensch, etwa 1,80m groß, 22 Jahre alt, schlank, mit kurzen, blonden Haaren und grünen Augen. Er studiert an der Universität zu Köln im fünften Semester Jura und arbeitet nebenher bei "Luigi's Pizzeriaexpress" als Pizzabote. Er lebt zusammen mit seiner Lebensgefährtin Simone Reuther in einer kleinen Wohnung in der Buchforststraße 3 in Köln-Kalk. Auch sonst ist er ein normaler junger Mann mit ganz normalen Interessen. Seine Eltern arbeiten als einfach Lohnsklaven bei AG Chemie in Leverkusen

Simone Reuther

Simone ist eine weibliche Elfe, etwa 1,70m groß, 22 Jahre alt, relativ schlank, mit mittellangen, braunen Haaren und braunen Augen. Sie sieht, obwohl sie Elfe ist, ziemlich durchschnittlich aus. Wie ihr Freund studiert sie an der Universität zu Köln Jura im fünften Semester. Sie jobbt nebenher als Verkäuferin in einem Weingeschäft und ist zur Zeit ziemlich besorgt, da er vorgestern Abend nicht von seiner Arbeit nach Hause gekommen ist. Da die Polizei noch nicht von einem Verbrechen ausgeht, ist sie für jede Hilfe dankbar, die sie kriegen kann. Ihre Eltern besitzen in Hamburg einen kleinen Trideo- und SimSinn-Verleih und sind entsprechend auch nicht sonderlich vermögend.

Die Gegenspieler

Die Triadenschläger

Die für die Sicherheit der BTLs verantwortlichen Gorillas sind durchaus geübt im Umgang mit ihren Waffen und sind es auch gewohnt, den einen oder anderen Schlag auszuteilen oder einzustecken.

Werte, eventuelle Vercyberung und Zahl der Schläger können dem Niveau der Charaktere angepasst werden, um die Auseinandersetzung zu einer Herausforderung zu machen. Entsprechend sind folgende Spielwerte nur Beispiele:

Ko	Schn	St	Ch	I	W	E	M	R
5(7)	5	5(7)	2	3	4	3,15	-	4

Init: 4 + 1W6 (4 + 2W6)

Kampfpool: 6

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/3

Rasse: Mensch

Aktive Fertigkeiten: Pistolen 4, MPs 4, Waffenloser Kampf 5, Athletik 3, Heimlichkeit 2, Auto oder Motorrad 2, Gebräuche 2 (Triaden 4)

Wissensfertigkeiten: Lokale Gangs 2, Triadenpolitik 3, lokale Prostitutionsringe 3

Cyberware: Dermalpanzerung St. 1, Aluminiumkompositknochen, Smartlink, Restlichtverstärkung, Verstärkte Reflexe St. 1

Bioware: Muskelverstärkung St. 2

Waffen:

Waffenlos (10M-Bet.)

Browning Max-Power mit externer Smartlink [SP, HM, 9M, 10(s), 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

AK-97 Karabiner mit externer Smart mit Gasventil 3 [MP, HM/SM/AM, 6M, 30(s), 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Panzerung: Panzerjacke (5/3) oder Panzerweste (2/1) plus (0/+1) durch die Kompositknochen

Ausrüstung: Handy

Wer dem Stern des Nordens folgt, kann nicht die Perlen der Südsee ernten

Der Weiser erkennt den Unterschied zwischen dem Regen und dem Loch in der Regenrinne

Nur der weiße Hengst kann die Sonne begrüßen

Wer glaubt, daß die See zu tief zum schwimmen ist, wird seine Wünsche niemals preisgeben

Konfuzius sagt: Armut ist keine Schande, aber wert, sie zu ändern.

Der Morgen des Westens ist der Abend des Ostens

Wenn der Hund den Mond an heult, kann er keine Ratten fangen

Das Ei mag rund sein, doch es ist auch zerbrechlich

Wem das Leben nichts wert ist, sollte damit nicht hausieren gehen

Der steinige Weg ist meist auch der steilste

Wer dem Anführer folgt, sollte die Pfade trotzdem kennen

Geschenke erhalten die Freundschaft, Gemeinheiten den Feind

Lao-Tse sagt: Die Grenze ist die Linie zwischen zwei Hälften

Lieber in den Weisheiten des Ostens schwelgen, als in der Dummheit des Westens leben

Das Rad rollt immer bergab, wenn es nicht getrieben wird

Dem Sturm ist es egal, welche Farbe deine Flagge hat

Einfach die einzelnen Sprüche ausschneiden, längs nebeneinander legen und mit Bleistift die Rückseite so beschriften, dass sich " Hilfe, ich bin in einer Glückskeksefabrik gefangen! Die wollen mich umbringen! Mein Name ist Thomas Bergen und ich wohne Buchforststraße 3! Hilfe!!!" über möglichst viele Glückskekseztel verteilt.

Dabei sollte sich der Textabschnitt "einer Glückskeksefabrik gefangen. Die wollen mich umbringen" komplett auf einem der Zettel befinden, da er sich als Anreiz für die Spieler eignet, die anderen Glückskekseztel zu suchen. Es müssen im übrigen nicht alle Zettel so beschriftet werden. Viele bleiben auch unbeschriftet und bilden bei dieser Suche die "Nieten".

Das Restaurant "Shanghai Pavillon"

