

Episode II – Mafiatreffen

Tag 1

Die Charaktere erfahren über irgendwelche Kontakte von dem Gerücht, in drei Tagen solle es ein Treffen der Führungsspitzen der Syndikate der Stadt geben. Sie wurden allerdings noch nicht benachrichtigt.

Im Laufe des Tages verdichten sich die Gerüchte. Der Treffpunkt soll die aufgegebene Baustelle für den Nord-West-Highway sein.

➔ Lage analysieren, Ort begehen, Pläne schmieden

Die Javas aus den anderen Bars sind überfällig

Tag 2

Die Charaktere werden von aufgeregten Rufen, dem aufheulen eines Speederbikemotors, intensivem Blasterfeuer und schließlich einem scheppernden Zusammenstoß geweckt.

Auf das Tor zu ihrem Gelände raste ein Speederbike mit Höchstgeschwindigkeit zu. Die Wachen haben Warnungen geschrien, als keine Reaktion kam, eröffneten sie das Feuer und durchlöcherten den – recht kleinen – Fahrer. Es handelte sich um einen Java, der falsch herum auf den Sitz gefesselt worden war. Er ist tot. (Sehr eingehende Untersuchungen zeigen, dass er schon vorher gestorben ist, an der Folter, die ihm auch drei Finger gekostet hat. Die anschließenden Elektroschocks waren zu stark für ihn.)

In seiner blutigen Hand finden die Charaktere eine Einladung zum Gangstertreffen:

MORGEN (!) um 3:00 Uhr auf dem Schrottplatz. Maximal drei Personen jeder. (Eine Falle)

Die verbliebenen Javas strömen plötzlich von überall herbei und schimpfen lautstark mit den Charakteren. Sie verlangen eine Erklärung und eine Wiedergutmachung, sehen sich nicht mehr an irgendwelche Abmachungen gebunden, da ihr Kollege ja von den Wachen erschossen wurde, beginnen, alles auf dem Gelände wegzuschleppen (auch das, was niet- und nagelfest ist, sie haben da so ihre Methoden). Außerdem verweigern sie eine Untersuchung des Toten.

Die Charaktere können sie schließlich mit Geld beruhigen, 5.000 Credits je nachdem, wie gut oder schlecht sie mit den Javas umgehen können.

Die Streitereien halten die Charaktere bis Abends auf. Es kommen sogar noch mehr Javas hinzu. Sollten sie Charaktere zur Baustelle fahren, werden sie feststellen, dass auf dem umzäunten Lagergelände am Fuß der Auffahrt ein Clan lebt und sie an der Weiterfahrt hindert, solange der Streit nicht abschließend beigelegt wurde.

Auf dem Schrottplatz das selbe.

➔ Die Charaktere haben somit keine Zeit, sich auf das „Treffen“ vorzubereiten, wenn sie ausgeschlafen sein wollen. Andernfalls sind sie übernachtigt und verlieren 1W von allen Würfeln.

Tag 3

Hinterhalt auf Schrottplatz. Angegriffen von Bikergang. 10 Angreifer, bewaffnet mit schweren Blasterpistolen und Karabinern.