

Exposé für eine Perry Rhodan Abenteuer

Cliquen Rivalitäten

Ein Abenteuer für 2-5 Spieler grad 1-3 nach der Hyperimpedanz

Bisheriges ungefähres Fähigkeitenprofil:

Beredsamkeit
Urteilkraft (Terraner)
Verführen
Nahkampf
Waffenloser Kampf
Informatik (Programmieren)
Infoselektik
Recherchieren
Signaltechnik (Kommunikationstechnik, Ortungstechnik)
Mechanik
Gesetzeskenntniss

Die oben aufgezählten Fähigkeiten sind nur ein ungefähres Profil und sind auch nicht alle samt unerlässlich um das Abenteuer zu bestehen.

Hintergrund

Die VAG

Die VAGs, kurz für den Verbund Allgemein Gleicher, ist eine kleine untergrund Jugendgruppe mit „kommunistischen“ Idealen, welche sich darin äußern, dass sie private, „korrupte“ Unternehmen nicht nur anprangern sondern auch ganz selten eine Möglichkeit finden solchen einen Kiesel in den Weg zu legen. Tatsächlich kennt aber kaum einer der Clique den Begriff VAG, da sich nur die Kerngruppe der fünf „Anführer“, Dirk Fallfar, Luka, Stephano, Mira und Lysa diesen Titel gegeben haben. Diese fünf sind alle um die 20 Jahre alt und haben es sich zur Aufgabe gemacht, naive Jugendliche gegen das korrupte System aufzubringen und subtil zu „rekrutieren“.

Die Reichen Söhne

Bei dieser Jugendgruppe handelt es sich um ausschließlich sieben Jugendliche reiche Söhne die sich für einen Rachefeldzug, auf Wunsch von Johannes von Ringelwalds gegen die VAG zusammen getan haben. Diese Gruppe Kommt erst im Verlauf des Abenteuers zusammen und besitzt, wie der Name schon sagt über große finanzielle Mittel. Semor von Ringelwalds, Johannes Vater, ist ein hoher Angestellter einer terranischen Versicherung, der Terrasav, und hat nicht selten schon mit juristischen Lücken gearbeitet.

Handlungshintergrund

Dirks Vater Tasmor ist der ehemalige Besitzer eines kleinen Syntronik Ladens, welcher erst durch die Hyperimpedanz, später durch einen Raubüberfall und einen darauf folgenden, durch Semor von Ringelwalds verursachten Versicherungsbetruges bankrot gegangen ist. Dirk, welcher sich nun um seinen gebrochenen Vater kümmern muss, stellt nun Nachforschungen über die Zuständigen seiner Versicherung an und beschließt sich alternativ an Semors Sohn zu rächen.

Handlung

In diesem Abenteuer werden fünf Wege Ausformuliert, die den Fortgang und das Ende des Abenteuers bestimmen.

In der Gruppe sollte im besten Fall eine Person bereits der Clique der VAGs angehören. Jene treffen sich nämlich im Prolog in einem der angesagtesten Clubs, dem „Subwaver“. Hier soll der Spielleiter die Gruppe im lockeren Stile zusammenführen können. Im Hintergrund lockt Dirk Johannes nach draußen, wo er über einen Störsender seines Vaters die Sicherheitskameras ausschaltet und ihm eine tracht Prügel gibt. Die Gruppe „Die Reichen Söhne“ ist geboren. Die Spieler treffen sich nun entweder bereits als Freunde oder einfache Bekanntschaften drei Tage Später wieder. Hier erhält der Angehörige der VAG Clique, oder ein Spieler der Dirk alternativ in der Disco kennen gelernt hat einen Hilferuf von Dirk, der die Spieler direkt zu einem getarntem Überfall von Schlägern auf die VAGs führt. Nachdem die Spieler sie nun gerettet haben oder auch nicht, werden sie am Nächsten Abend, oder wann auch immer die Gruppe wieder einsatzfähig ist, zu einem Drink eingeladen, um sich für dessen Hilfe zu bedanken. Hier offenbart Dirk einem Auserwähltem der Gruppe seine wahren Absichten für das Treffen. Angeblich habe er Informationen über eine Korrupte Versicherung und einen Namen, Semor von Ringelwalds, auf dessen Rechner sich bewiese befinden, welche er gerne veröffentlichen würde und er habe die Spieler dazu auserwählt sie ihm für eine Entlohnung zu beschaffen. In Wahrheit gibt er dem Spieler jedoch eine kleine Taschenpositronik mit, die nicht Informationen vom PC extrahiert, sondern vielmehr falsche Daten auf einen Rechner schreiben soll.

Hier teilt sich der weitere Verlauf des Abenteuers:

- Den Auftrag vorerst ablehnen oder annehmen um selber über die Namen Dirk Fallfar und Semor oder Johannes von Ringelwalds zu recherchieren um hier einen tatsächlichen Versicherungsbetrug aufzulösen.
- Johannes von Ringelwalds in seinem Lieblings Viertel aufsuchen, welches einem von Dirk auf bedarf verraten wird, um ihn dann mit Hilfe der weiblichen Waffen zu verführen und bei ihm zuhause die sensiblen Daten zu klauen.
- Einem Hacker den Auftrag geben, die Daten aus dem Netz zu klauen, welche allerdings nicht vorhanden sind.
- Einen geplanten oder gewagten Einbruch in das Bürogebäude zu verüben um an die gewünschten Galax zu gelangen.
- Dirk hintergehen indem man ihn bei Johannes anschwärzt und Dirk für mehr Geld aufs kreuz legt.

Dieses Abenteuer eignet sich recht gut für eine Einsteigergruppe, da nach Lösung des Abenteuers die Kontakte und Freunde und somit der weitere Weg der Gruppe in eine Richtung geleitet wird. (Löst man z.B. den Versicherungsbetrug, so erntet die Gruppe Gunst bei der Polizei und Ungunst im Untergrund)