Die Grundregeln

Die Gruppe

Die wichtigsten Leute in deinem Leben... naja in den nächsten 2 Stunden bis 30 Jahren sind es deine Mitrunner. Du musst sie nicht lieben, du musst sie nicht mal leiden können! Aber du musst ihnen mit deinem Leben vertrauen. Versuch herauszufinden wie sie ticken, aber geh ihnen dabei nicht auf den Sack!

Ein paar Beispiele: Ein Mafiasoldat wird keinen Polizisten angreifen. Wenn du Glück hast verpasst er ihm 'ne Schelle oder drückt ihm fröhlich den Stunner ins Gesicht, aber wenn du dich drauf verlässt, das er ihn einfach umballern wird: Think again! Genau wie ein Ganger seine eigenen Farben nicht verarschen wird, 'ne Schamanin nicht mal eben schnell 'ne IndiSiedlung wegbomben wird oder dein Decker sein Hirn gegen 'nen Atzteckhost verkohlen lassen wird. Es gibt halt Dinge die tut man nicht.

Also versuch rauszukriegen was deine Leute tun und nicht tun und plane dementsprechend. Sie werden dir nicht direkt ihre Wohnung zeigen und ihre Familie vorstellen aber wenn dir dein Decker 'nen Sojkaff vom Automaten mitbringt oder dein Rigger beim Run deinen Hass für trollische Volksmusik berücksichtigt weißt du: Diese Arschgeigen sind meine Arschgeigen!

— Suit

Die Vorbereitung

Die Heiligen W´s

Wer heuert dich wann für was an? Was du denkst jeder Johnson ist vertrauenswürdig? Bestimmt noch Jungfrau! Wie ich das meine? Naja, wenn du zum ersten Mal von 'nem Johnson so hart in den Arsch ge****t wurdest das du 2 Wochen im Krankenhaus lagst um wieder laufen zu können oder einen aus deiner Gruppe verloren hast weißt du was ich meine.

Johnsons sind auch nur Arschlöcher wie fast alle in unserem Gewerbe. Wenn sie mehr Geld, Gefallen oder Macht für sich rausschlagen können werden sie das tun. Also vertrau ihnen nur so weit deine Wumme ihren Kopf abtrennen kann. Auf der anderen Seite sei dir deines Wertes bewusst. Wenn du gut bist und Geld einbringst wird dich n guter Johnson nicht killen sonder weiter nutzen. Also bleib nützlich und deine Aufträge werden kommen, werde unnütz und du kommst in den Hinterhof des Chinarestaurants und landest im Chop-Suey.

So. zum Wann? Wenn ihr Dreck über einen Politiker kurz vor dem Wahlkampf suchen sollt oder während eines Fußballspiels den Torwart unter Drogen setzen sollt bedenkt immer was dahinter steht. Wer kontrolliert die Wetten auf dem Spiel und wer mag den Politiker. Schaut es euch an und verdient daran, aber versteckt euch dann auch dementsprechend lang.

Was... Das ist immer die Frage. Was will er das wir tun? was seit ihr bereit zu tun? Schaut euch oben die Gruppe nochmal an: Denkt ihr das euer StreetSam ein Kind entführen wird? Euer Decker die Blacksun verraten oder euer Zwerg versuchen wird das Elsass zu infiltrieren? Wenn ihr euch gegen einen Run entscheidet macht es kurz und schmerzlos und taucht danach ab! Kein Auftraggeber mag es wenn mehr als eine Gruppe seine Ziele kennt.

— Suit

Location Location Location

So ihr habt n Run, ihr denkt ihr könnt es packen. Jetzt die große Frage wo läuft das Ding? In 'nem Megascraper, einer Stadtvilla, einem Barren oder der Island of Manhattan? Wie schnell sind die Cops da? Welche Cops kommen? So was sollte man alles vorher klären denn es gibt dann doch einen Unterschied ob Lonestar Bullen oder Roadmaster Verfolgern auftauchen. Sonst kann es passieren das ihr euch auf einmal RedSam-Einheiten oder BlackHeads von Krupp gegenüber seht. Und vertraut mir das wollt ihr nicht! Auch wenn ihr euch für den heißen Shit der Straße haltet: Die Jungs reißen euch den Arsch soweit auf das euer Rigger 'ne neue Garage hat.

Also findet raus wie das Ding aufgebaut ist. Habt n Plan wie es rein geht, und wichtiger habt mehrere wie ihr wieder raus kommt! Versucht herauszufinden wo die Wachen stehen wo der Scheiß ist den ihr sucht. Wisst ob Kinder oder Haustiere euch in den Run rennen können. In welchem Territorium seid ihr? Mögen sie euch? Hassen sie euch? Findet es heraus und nutzt alles zum planen. Leider überlebt auch der beste Plan nie den Kontakt mit der Realität, aber es ist doch ein schönes Gefühl einen gehabt zu haben oder?

— Suit

Tod und Verderben oder die freundlichen Bewusstlosen?

Leute seit euch klar wie das laufen soll. Umballern und weiter rennen oder betäuben, fesseln und weglegen? Könnt ihr das überhaupt? Solche Fragen müsst ihr vorm Run klären! Nichts ist peinlicher als mittendrin n Adepten zu haben der nicht mehr ballert weil er keine Rothaarigen umbringen will, da sie ohne Seele kein nächstes Leben haben können! Ich sprech' da aus Erfahrung.

Gibt aber eine einige Arschlöcher die man immer umbringen sollte, egal was geplant ist. Der Cop der deinen besten Chummer in den Knast gebracht hat, das rassistische Arschloch das Indianer jagen geht oder der Verräter der einst ein Runner und nun n Konzernsklave ist. Sheeple, ich schau dich dabei an!

Auf so was kann man sich nicht vorbereiten, aber lernt die Zeichen zu lesen bei den Jungs und Mädels die ihr dabei habt. Wenn einer droht durchzudrehen versucht ihn runter zu holen oder gebt ihm Deckung. Verrat ist auch 'ne Option aber das bleibt hängen.

Die Connections

Unsere Freunde, unser Familie und die Arschlöcher an denen oft unser Leben hängt

Egal wen ihr in unserer Branche fragt. Wir sind die Elite der Straße, die Sahne auf dem Sojkaff der Gesellschaft, aber wir sind nicht halb so gut ohne die Connections die wir uns erarbeiten.

Sie sind diejenigen die wir fragen wenn wir keine Ahnung mehr haben, keine Lust mehr auf rumrennen oder dringend bessere Hardware brauchen. Somit alle die euch ne Geschichte erzählen in der nicht mindestens einmal, „und dann hab ich X angerufen“ oder „Bla hat mir da echt ausgeholfen“ auftaucht erzählt euch Scheiße. Natürlich sind die Jungs und Mädels keine Götter, in Seattle ein Panzer zu organisieren oder in Manhattan mit ner Crime Buster aufzutauchen sind dinge die keiner kann oder tut. Wir wollen überleben, aber das selbe gilt für unsere Connections.

Verlangt nichts was sie nicht können und nichts was ihr nicht zurückzahlen wollt. Denn jeder Gefallen ist ein Gefallen den ihr schuldet! denkt dran !

— Suit

From:
https://greifenfeuer.de/ - **Greifenfeuer.Brett**

Permanent link:
https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sr:kleinerrunnersguide

Last update: **30.08.2018 20:40**