Die unachtsamen Ki-Adepten

Vorweg:

Ivan Popkoff hat den Auftrag bekommen den Truck zu Deus zu bringen. Der Grund dafür ist, dass während eines Nachts einige Bandenmitglieder versucht hatten den Truck zu entführen. Der Angriff wurde leicht von Morpheus abgewehrt, doch ein Magier der Gang zauberte einen verheerenden Elektronik-Vernichtungszauber auf Morpheus. Dadurch leidet dieser seit einiger Zeit unter akuten Kopfschmerzen. Aus diesem Grund soll Ivan den Truck zu Deus in die Werkstatt bringen, damit Morpheus wieder Einsatzfähig wird. Der Rest der Truppe kann aber weiterhin in Seattle verbleiben und dort "Urlaub" machen.

Übersicht:

Es geht primär im Abenteuer um einen Auftrag, den die Helden von einem Johnson bekommen, der Kontakt zu Ivan Popkoff hat. Ivan hatte ihm erzählt, dass es sich dabei um eine fähige Gruppe handelt, die es mit einigem Auf sich nehmen kann. Die Gruppe trifft sich mit diesem Johnson (nähere Beschreibung unten) in einem italienischen Lokal, in dem die ital. Mafia bevorzugt zu essen pflegt. In diesem Lokal wird das erste Fun-Modul ausgefahren (näheres weiter unten).

Der Auftrag des Johnson:

3 Ki-Adepten (mit besonderen Fähigkeiten) sollen getötet werden. Laut Johnson halten sie sich in den Redmond- Barens auf, wo sie sich vor dem Johnson verstecken, der anscheinend großen Hass auf sie hat.

(Der Grund ist Rache. Die Ki-Adepten waren Lehrlinge von Johnson (er selbst ist Ki-Magier). Er hat sie vor 1 Woche noch unterrichtet, bis sie ihm aus Unachtsamkeit seine Bibliothek aus echten ! Büchern verbrannt haben.)

Zum Abenteuer:

Das Lokal!

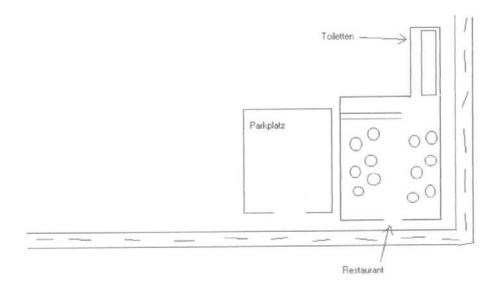
Sags ihnen ins Gesicht:

Als erstes steht das Treffen mit dem Johnson in dem ital. Restaurant an. Das Restaurant selbst heißt "Mafiosi", auf dem Parkplatz sieht man viele schwarze, teure Limousinen. Vor allem erkennt kann viele Mercedese, die zusätzlich die Scheiben getönt haben. Das Lokal selbst sieht sehr vornehm aus, passend zum Viertel. Vor dem Eingang stehen 5 Männer in schwarzen Anzügen. Sie scheinen sich zu unterhalten und rauchen dabei. Sie sind keine Angestellten, machen nur eine Raucherpause. Alle haben sie auch schwarze Haare und machen den Eindruck (Probe) als wären es Italiener. Links und rechts neben der Tür befinden sich große Rundbogenfenster.

Im Restaurant stehen an der linken Seite, wo sich weitere Rundbogenfenster befinden, ca. 6 runde Tische, an denen jeweils 5 Leute Platz finden. An der rechten Seite sind ca. 8 Tische auszumachen. Ungefähr die Hälfte der Tische auf beiden Seiten sind besetzt. Hinten an der Fensterseite befindet sich eine Theke, wo etwa 4 schwarzgekleidete Männer sitzen und miteinander reden. Die Toiletten befinden sich rechts oben den Gang entlang.

Unter den "Mafiosis" befindet sich kein Meta-Mensch, im Restaurant sind dagegen zwei Elfen und 1 Orc in Trechik-Kleidung auszumachen.

Der Johnson erwartet die Gruppe bereits und sitzt an einem Tisch links am Fenster. Er trägt auch das Erkennungszeichen, eine **rote Rose** steckt in seinem Anzug. Charakterbild Johnson, siehe weiter unten:



Johnson:

- Mensch, nordeuropäisch, 1,80m, ca. 53 Jahre, graue nach hinten gekämmte Haare und als Zopf zusammengebunden, magisch!, athletische Figur,
- trägt blauen Trechik-Anzug, der mit magischen Ornamenten verziert ist
- redet ruhig, wirkt gelassen, aber nicht fröhlich, erinnert stark an einen Samurai
- verschlossen, nicht arrogant, weise, traurig

Was Johnson zu sagen hat :

Johnson selbst hat nicht viel zu sagen, er freut sich die Gruppe zu sehen. Er bittet sie Platz zu nehmen und spendiert eine Runde Getränke. Dann überreicht er demjenigen, den er als Autoritätsperson in der Gruppe ansieht einen Chip, mit den Worten, dass sich dort alle Informationen befinden, die benötigt werden, um den Auftrag zu erledigen. Sollte der Auftrag erfolgreich abgeschlossen werden, erhält jeder einzelne 10.000 Nuyen.

Es kümmert Johnson nichts, wenn jemand ihn Askent, er möchte aber nicht über seine magischen Fähigkeiten reden.

Nachdem er den Chip übergeben hat, verlässt er nach wenigen Minuten das Lokal.

FUN MODUL!

Auf der gegenüberliegenden Seite oder dort, wo sie von jemanden der Gruppe sichtbar ist (vorzugsweise Dirk ③) befindet sich eine sehr hübsche Italienerin. (Probe auf Will. sonst verliebt).

Italienerin (Silvia)

- 1,70m, brünett, trägt Schlaghosen, tolle Figur, wirkt sportlich
- 22 Jahre,
- zwinkert ihrem Verehrer zu, sitzt mit 2 weiteren Männern am Tisch (Bruder und Vater, beide in Mafiosi Bekleidung) und geht dann Richtung Damen-Toilette, in der Hoffnung, dass ihr Verehrer folgt (sie will sex auf der damen-toilette), hehe
- will nur schnelle nummer drehen

Ein Cousin von ihr sitzt ganz am Rand von der Theke. Silvia geht auf Toilette, PC folgt ihr, Cousin sieht das, flippt aus. Sobald der Cousin sieht, wie auch der PC auf die Damen-Toilette gegangen ist, geht er zur Toilette und veranstaltet ein großes Geschrei. Das bekommen die anderen mit und beruhigen ihn.

Sie lassen die Chummer ziehen, merken sich aber die Gesichter der Helden, um später umso härter zuzuschlagen (begraben bei lebendigem Leib, was weiss ich).

Für alle Fälle, typischer Mafia-Gangstar:

ini: 3w8 ko: 6 will: 4 karma: 1

nahkampf mit fäusten: 5w Pistole: 6w / Grundschaden: 6m

Panzerung: 5/4

Was ist mit dem Chip?:

Auf dem Chip befindet sich eine gesprochene Nachricht von Johnson und zusätzlich dieselben Informationen als Text.

Nachricht : "Die 3 Männer, die ihr töten sollt, waren vor einer Woche noch meine Lehrlinge. Ich versuchte ihnen alles beizubringen was ich wusste, doch sie waren undankbar. War es unachtsamtkeit oder mutwillige Zerstörung, das spielt keine Rolle, sie verbrannten meine Bibliothek. Diese bestand aus echten Büchern, die teilweise Jahrhunderte alt waren. Einige enthielten sogar Wissen über Magie.

Ich habe die 3 in den Redmond Barens vor 4 Jahren gefunden, aus Mitleid nahm ich sie mit. Anfangs waren sie gute Schüler und lernten schnell, doch später überkam sie die Faulheit. Jetzt passierte das und ich hasse sie dafür. Tötet sie, bringt mir ihre Köpfe und ihr bekommt euer Geld.

Zusätzlich befinden sich auf dem Chip : - die bilder von den 3 Ki-Adepten und die Adresse, an der Johnson sie gefunden hat, Telefonnummer von Johnson

[Anschließende Informationensammlung der PCs]

Matrix > information, dass bei einem wohlhabenden ki-magier bibliothek aus echten büchern abgebrannt sei

andere wissen von nichts

angegeben Adresse: siehe unten

Redmond Barrens

Sags ihnen ins Gesicht:

Die Chummer entschließen sich also zu der angegebenen Adresse zu fahren, da sie keine anderen Informationen bekommen können. Vor einem grossen, halb zerfallenen Haus, mit etwa 3 Stockwerken bleibt der Wagen der PCs in der 15th Parker Road stehen. Vor dem Haus sitzt ein dicker Penner mit einem braunen Hemd in der Abendsonne und scheint sich ganz wohl zu fühlen. Der Mann scheint um die 40 zu sein und stinkt erbärmlich nach Kot und Bier. Sein Name ist Malkovitch und er freut sich mal mit jemandem Labern zu können. Die Adresse befindet sich in den Ausläufern der Barrens.

Weiteres:

Nachdem die Runner Malkovitch genug <u>Geld gegeben haben</u>, fällt diesem plötzlich sehr viel ein. Er erzählt den PCs, dass vor etwa 4 Jahren tatsächlich einmal ein Mann mit Trechick- Kleidung hierher kam und die 3 Chinesen mitgenommen hat. Er kann sich daran so gut erinnern, weil er damals und heute auch noch der Hausmeister dieses Haus war. Sie kamen dann vor etwa 3 Tagen hierher, tauchten einfach so auf und gingen in das Haus, er weiss nicht, was sie wollten, hatte auch keine Lust, sie aufzuhalten.

"Dann gingen sie nach kurzer Zeit wieder und riefen mir noch was zu, aber ich weiss nicht mehr was es war." Den Chummern sollte jetzt einfallen, dass der Kerl mehr Geld will.

Sie riefen: "He Malkovitch, du alte Dreckschleuder, wir sind so stark, wir könnten dich innerhalb von Sekunden in Staub verwandeln."

Dann sagte einer zum anderen: "Los **Wang-shu**, gib Gas, wir wollen rechtzeitig bei Piet sein." "Ich weiss genau, wen sie mit Piet meinten. Das ist so ein alter Chummer von denen, mit dem haben sie früher schon rumgehangen."

Malkovitch gibt den Runnern die Adresse von Piet, die er bei einem Gespräch mal aufgeschnappt hat, ihr bemerkt, dass er ein wirklich gut funktionierendes Gedächtnis haben muss.

Weitere Informationen:

Wenn die Runner das Haus durchsuchen wollen, verlangt der Hausmeister eine Gebühr und droht damit die Bullen zu rufen, wenn sie nicht mit dem Geld rausrücken.

In der Wohnung der Chinesen findet sich nichts Wertvolles. Auf dem Tisch liegt eine leicht verrostete Pistole mit ein bisschen Munition. Ein Sofa füllt fast den ganzen Raum aus. Es ist total verstaubt und an einer Seite klafft ein großes Loch im Sofa. An der gegenüberliegenden Wand war mal ein Bild befestigt, das herunter gerissen wurde. Dahinter verbirgt sich ein rechteckiges Loch, dass mittlerweile leer ist.

Fun Modul:

Wenn die Runner jetzt auf dem Weg zu Piet sind, passiert ihnen folgendes :

Auf dem Weg dorthin läuft plötzlich ein Mann auf die Straße mit einer Pistole in der Hand. Er scheint verwirrt zu sein und zielt auf die Runner. Er schreit ständig: "Gott erbarme dich." Wenn

es ihm gelingt abzudrücken, weil die Runner nicht schnell genug sind, dann bemerkt er, dass keine Munition in der Pistole ist. Daraufhin wirft er sich auf den Boden und bettelt um Gnade. Die Runner bemerken jetzt, dass der Mann sehr dünn ist.

Er fleht um Gnade und schlägt den PCs vor, dass er ihnen was interessantes zeigt, wenn sie ihm nichts tun.

Wenn die Runner den Kerl nicht erschossen haben, führt er sie jetzt in das Haus hinein, aus dem er gerade gelaufen kam. Falls sie ihn erschossen haben, gesellt sich jetzt ein ähnlicher Kerl dazu, der sich als Bruder ausgibt und die Rolle des nun **toten Bruders** übernimmt.

Das Haus hat nur ein Grundgeschoss, auf der linken Seite fehlt das Dach. Es sind keine Möbel in diesem Zimmer, man sieht aber, dass die angrenzende Tür in einen völlig dunklen Raum führt. In diesem Raum befindet sich in einer Ecke ein Sofa, dass kaum noch als solches bezeichnet werden kann. Der Boden ist dreckig, man sieht Spuren von Urin und Kot.

In der linken unteren Ecke befindet sich eine Falltür, die **Borgom** (als solcher hat er sich ausgegeben) anschließend öffnet. Eine wacklige Holzleiter führt nach unten. Neben der Leiter steht ein Holztisch auf dem sich eine Öllampe befindet. Die Wände, sowie Decke und Boden sind aus Erde.

Borgom stolpert mit der Öllampe in der Hand weiter in eine Ecke. Dort entfernt er die lockere Erde und es offenbart sich eine weitere Falltür. Er blinzelt euch mit schiefem Blick zu und bittet euch mitzukommen, er habe etwas für euch, ein Geschenk.

Die Leiter ist diesmal wieder aus Holz, aber viel kürzer und stabiler. Sie scheint aus einem anderen Holz gefertigt zu sein. Die Decke des Ganges in dem ihr euch jetzt befindet ist nicht so hoch, wie die Decke im Keller zuvor. Weiter den Gang entlang bemerkt ihr rechts und links von euch mannsgroße Löcher in den Wänden, in einigen liegen Skelette. Bei genauerer Betrachtung bemerkt ihr, dass die Knochen menschenähnlich sind, aber unmöglich von Menschen abstammen können, höchstens von solchen, die stark mutiert sind. (Ghule, nur bei Probe herauszufinden)

Eine Fackel brennt im Gang, der sich im dunkeln verliert. Auf dem Weg gibt es keine Fackeln mehr. Der Gang ist etwa 1m breit und besteht nur aus Erde, als hätte man ihn gegraben und dann so gelassen. Manchmal fällt Erde von oben herab.

Nach 10 Minuten kommt ihr an eine Kreuzung. Der Mann mit der braunen Robe führt euch nach links. Bei der nächsten Kreuzung führt er euch wieder nach links. Der Gang wird mittlerweile schmaler. Bei der nächsten Gabelung führt er euch nach rechts. Es kommen noch einige weitere Kreuzungen, bis diejenigen ohne Orientierungssinn nicht mehr weiter wissen sollten.

Schließlich verbreitet sich der Gang wieder, nachdem er fast auf 50cm schmaler wurde. Ihr seht vor euch eine recht große Halle. Ihr seht Fackelschein aus der Halle dringen und hört Stimmen. Am meisten hört ihr eine grässlich quietschende Frauenstimme. Sie scheint irgendwelche Befehle zu erteilen, ihr hört ab und zu ein "Oh ja Herrin" oder "Wie ihr befehlt Meisterin". Die Sprache der Herrin ist euch nicht bekannt.

Die Halle ist etwa 30m mal 30m groß. An den Wänden hängen Fackeln, die Wände bestehen aus Stein. In der Mitte steht ein Podest, dort steht die Meisterin, rings um sie seht ihr 4 Orc-Ghule. Rechts an der Wand liegen einige menschliche Knochen, die gut abgenagt sind. Weiter vorne sieht man einen Hundekadaver. Einige Fliegen haben sich über ihn hergemacht. An der linken Wand steht ein Truhe. An jeder Seite der Truhe befindet sich Kerzenständer. Dort brennen einige Kerzen.

Zusätzliche Informationen:

Wenn einer der Helden vorsichtig schauen will, was in der Höhle ist, dann wird die Meisterin nach einiger Zeit in der bekannten Sprache sagen, dass es nach Menschenfleisch riecht. Daraufhin verteilen sich die Orcs.

Meisterin: 2,50m, 4 arme,

ini: 3w8 ko: 8 will: 6 karma: 1 krallen: 8w

zauber : lähmen, 2w, gegner muss mit willenskraft abwehren, wenn genauso viele erfolge gegen 4, dann nicht gelähmt, ansonsten halbe stunde gelähmt

zauber 2 : brüllen, 3w, gegner mit will, genauso viele erfolge gegen 4, sonst für eine runde wegen

angst erstarrt Panzerung: 3/2

Orc-Ghule: grünlicher Schimmer (4 stück)

Ini: 2w5 Ko: 4 Will:3 Karma 1

Nahkampf mit Langmesser : 6w / Pistole : 5w

Panzerung: 4/3

Wenn die PCs die Gegner besiegt haben, werden sie auf die Truhe aufmerksam. (Askenen > magisch). Die Truhe hat keinerlei Loch, wo man einen Schlüssel hineinstecken könnte. Wenn jemand auf die Idee kommt, die Truhe zu berühren und etwas reibt, dann steigt Dampf aus den Ritzen empor und es manifestiert sich eine Art Dschinn.

Der Dschinn stellt den PCs folgendes Rätsel, wenn sie es zumindest beim 3 mal richtig lösen, öffnet sich die Truhe. Lösen sie es beim ersten und zweiten mal falsch, steigen beide male jeweils 2 weitere Dämpfe empor und es manifestieren sich beide male 2 Kampfdschinne.

Kampfdschinn (2): turban, 2m, muskulös, mit krummsäbel bewaffnet

Ini: 3w5 Ko: 6 Will: 8 Karma: 3

Nahkampf mit säbel: 7w (verursacht scheinbar aber nur geistigen schaden) / GS: 5S

"Aus den Elementen steige ich empor und mein Geschenk bringt Liebe und Leid hervor. Meine Berührung ist heiß oder kalt, doch kein Mensch kann mich halten so bald. "

Nach dem Rätsel sollen alle Beteiligten auf Int. würfeln. > gegen MW 4 >

1 Erfolg: Feuer, Wasser; 2 Erfolge: Erde, Wasser, Feuer

3 Erfolge : Erde, Wasser, Feuer, Eisen ; 4 Erfolge : alles einschließlich Wind !



Nachdem die richtige Antwort gegeben wurde, öffnet sich die Truhe und es kommen 2 teilweise vergoldete, breite Gürtel zum Vorschein. Einer der Gürtel trägt auf der Außenseite ein Zeichen für männlich und ein Zeichen für weiblich. Der andere Gürtel hat auf der Außenseite ein Symbol, das einem Bärengesicht gleicht.

Beim Askennen bemerkt man, dass beide Gürtel magisch sind.

- Der Gürtel mit dem Bärensymbol verleiht einem eine Stärke von +5, aber nur, wenn der Gürtel offen getragen wird. Sobald er unter Kleidung verschwindet, verliert er seine Wirkung. Er kann jederzeit abgenommen werden.
- 2. Wenn man den anderen Gürtel anlegt, dann geschieht mit dem Besitzer eine magische Verwandlung, die ihm gefällt. Es umgibt ihn ein **gelbliches Licht** und er scheint in der Luft zu schweben. Während dieser Zeit ist er ohnmächtig. Wenn er nach 2 Minuten wieder erwacht, bemerkt er, dass sich sein Geschlecht umgewandelt hat. Statt einem Mann ist er jetzt eine Frau und umgekehrt. Er/Sie fühlt sich wohl und hat keinerlei Einbußen, allerdings kann der Gürtel nicht wieder abgenommen werden.

Beschließt die Gruppe, die Katakomben weiter zu durchsuchen, dann stoßen sie noch auf eine **Speisekammer**, in der Menschenleiber an Haken hängen und auf eine **Waffenkammer**, in der man zum größten Teil nur verrostete Pistolen und Schlagstöcke, Messer usw. findet.

Den dürren Mann, der euch hierher geführt hat, habt ihr seit dem Kampf nicht mehr gesehen. Die PCs begegnen ihm draußen vor dem Eingang sitzend. Er ist völlig verwirrt, zittert und ist nicht ansprechbar.

Piet!

Ihr steht vor dem Haus, dass euch Malkovitch beschrieben hat. Als ihr klingelt öffnet keiner. Es ist ein heruntergekommenes Familienhaus mit verbarrikadierten Fenstern. Im oberen Stockwerk gibt es aber noch Fenster aus echtem Glas.

Hintergrund von Piet:

Piet kann die Runner durch eine an der Tür angebrachten Kamera sehen. Er wird misstrauisch und ruft die Bird-Braker Gang an, damit sie ihm ein paar Schläger vorbeischicken. Piet selbst wird nur durch ein Verhör reden, ansonsten alles leugnen.

Piet: 1,75m, mensch, kaum cyberware auszumachen, nur in augen, ca. 30 jahre, schwarze haare (kämpft nicht)

Ganger (4):

ini : 2w2 ko : 5 will : 3 karma : 1

knüppel: 4w / GS 6m, Betäubung; Pistole: 5w/ GS: 6m

Panzerung: 3/2

Die Ganger versuchen aus dem Hinterhalt anzugreifen, jedem PC bleibt daher eine Wahrnehmungsprobe.

Wenn die PCs die Tür einbrechen, sehen sie Piet im oberen Stockwerk den Telefon-Hörer in einer zittrigen Hand halten. Wenn sie näher kommen, weicht er zurück und drückt sich an ein Regal. In einem verzweifelten Versuch, sein Leben zu retten, greift er nach hinten und hohlt eine Pistole hervor:

Ini: 1w6, alles andere nicht erwähnenswert

Im Verhör gesteht und erzählt Piet alles. Er gibt die genaue Adresse vom Lagerhaus der Bird-Braker Gang bekannt. Dort sind die 3 Ki-Adepten hingefahren. Piet ist ein sehr guter Schieber von ihnen. Die 3 wollen sich wieder mit ihrer alten Gang zusammen tun. Sie haben dank ihrer neuen Fähigkeiten keine Zweifel, dass sie in kürzester Zeit die Oberhand über die Gang gewinnen werden. Sie haben Piet erzählt, dass das mit der Bibliothek ein Unfall war, aber den alten Sack mochten sie sowieso nicht. Ausserdem wüssten sie schon alles, was sie wissen müssen.

In Piets Wohnung findet sich ein Tresor, sowie einige Handfeuerwaffen. Wenn einer der Runner das Schlafzimmer mit Schuhen betritt, kann man hören wie eine Drohne, die auf 2 Beinen läuft, zum Leben erwacht.

Man hört es folgendes sagen : "Wohnung nicht mit Schuhen betreten, mit Gabel und Messer essen, sshhooiiiiiii", daraufhin folgt ein Knall, als währen die Sicherungen durchgebrannt.

In der Wohnung von Piet findet man unter seinem Bett noch etwa 10 kg C4-Sprengstoff.

ini: 3w10 ko: 8

will: 2? ist eine maschine

pistolen (2): 7w / Gelmunition / GS: 8m

Panzerung: 8/5; Drohne halt

Bird-Braker Gang!

Sobald die PCs in das Gebiet hineingefahren kommen, werden sie schon bald Motorräder hinter sich fahren sehen, die bei vorherigen Kreuzungen aufgetaucht sind. An den Seiten sieht man ebenfalls Motorräder mit deren Besitzer stehen.

Eine normale Lagerhalle, einige Ganger basteln an Motorrädern vor der Lagerhalle, in der Lagerhalle. Man hört laute Musik aus der Halle. Die Wände sind voll mit Graffiti. Man sieht hauptsächlich Orcs, Trolle und einige Menschen. Egal wie die Chummer auftreten, die Ganger werden immer mißtauisch sein. Sollten sie versuchen ein Gespräch zu beginnen, verstummt die Musik und die Gang versammelt sich um die Chummer.

Zitat von Troll-Oberboss (guter Freund der Ki-Adepten) "Niemand wird euch hier schreien hören, ausser unseren Nachbarn, den Ghulen!" (es ertönt schallendes Gelächter)

Rings um die PCs stehen etwa 2 Dutzend Gangmitglieder.

zum Hintergrund:

Die Gang wird die 3 Ki-Adepten, die sich in der Lagerhalle versteckt halten, nicht herausgeben. Die PCs müssen kämpfen oder sich etwas einfallen lasssen.

Wenn die PCs versuchen den Troll-Boss (Jason) davon zu überzeugen, dass die Ki-Adepten auf seine Position wollen, wird er sie für 1000 Nuyen ausliefern. Wenn er ein paar Leute losschickt, werden sie feststellen, dass die Ki-Adepten bereits aus einem Fenster geflohen sind.

Vielleicht wird man anschließend herausfinden, dass sie sich zu Fuß auf dem Weg weiter in die Barrens hinein befinden. Wenn die Chummer ihnen dann nachsetzen, kommt es zum Kampf.

Die 3 Ki-Adepten (Wang-Shu, Biber-Boy, Tasse full of Coffee)

ini: 3w12 ko: 6 will: 6 karma: 2

katana: 8w / GS: 7s Panzerung: 4/2

Fähigkeiten: In der Nacht sind sie kaum zu besiegen, einzig ein Magier kann sie durch seine Fähigkeiten wahrnehmen. Sie verschmelzen mit dem Schatten der Nacht und sind nicht mehr sichtbar, ausser mit Infrarot? o.ä.

Sobald die Ki-Adepten besiegt sind, können sie wieder Kontakt mit Johnson aufnehmen und erhalten ihre Belohnung.

Fun Modul!

Johnson will sich mit den PCs noch mal in dem ital. Lokal treffen, um dort das Geld persönlich zu übergeben. Er bietet den Chummern an, etwas zu trinken. Wenn diese sich etwas bestellen, wird ihnen der Barmann ein Abführmittel untermischen. Diejenigen etwas getrunken haben, müssen eine halbe Stunde später dringend aufs Klo. Zu dieser Zeit hat sich Johnson schon wieder aus dem Staub gemacht.

Diejenigen sich zum Scheissen aufs Klo verzogen haben, werden anschließend von einer Horde Schläger bedrängt, elendig zusammengeschlagen und am Hintereingang hinausgeworfen.

"Macht euch noch mal an meine Tochter ran und wir hacken euch die Finger ab!" Mit diesen Worten gehen die Mafiosis wieder in das Lokal.