



Shadowrun Abenteuer aus Wunderwelten #9-#10

This was a corrupted file - reconstructed by Swift '97

Änderungen: diverse Korrekturen / an SR2-Regeln angepaßt (Matrix weiterhin VR1.0-Regeln) !

EINLEITUNG

Shadowrun spielt in einer nahen Zukunft, in der die moderne Technik die Grenzen zwischen Mensch und Maschine überwunden hat. Viele technische Träume, wie auch Alpträume, sind real geworden. Menschen können sich in Computer einstöpseln und in die künstliche Welt der Matrix reisen. Wer mit seinem Körper nicht zufrieden ist, kann sich mit technischen Hilfsmitteln aufrechnen. Nur wenig ist bisher noch unerreicht geblieben, so die Entwicklung eines intelligenten künstlichen Gehirnes, das selbst handeln und denken kann.

Auch dieser Traum nähert sich im Herbst 2051 seiner Verwirklichung, denn in den Entwicklungslabors der **Itaru Corporation** scheinen alle Probleme gelöst zu sein...

In **Chiphead** geht es um Künstliche Intelligenz, kurz KI. Die Itaru Corp. arbeitet an einem elektronischen Decker, im gewaltigen Modifikation eines IC's. In dem Augenblick, als das Projekt in die Endphase gelangte, ereignete sich ein Unfall, bei dem sämtliche Microchips zerstört wurden. So blieb Itaru nichts anderes übrig, als **Intellips Inc.** mit der Lieferung der Chips zu beauftragen.

Intellips heuert für den Transport eine Gruppe von Schattenläufern an, denn Itaru liegt im Gebiet der Salish Shidhe.

Dies ist der Auftrag der Spieler, ein Run, hinter dem sich mehr verbirgt, als es zunächst den Anschein hat....

Chiphead teilt sich in mehrere Sektionen. Die sogenannten **Sag's ihnen ins Gesicht**-Sektionen, die der Spielleiter vorlesen darf, und die **Hinter den Kulissen**-Sektionen, in denen jene Informationen aufgeführt sind, die nur für die Augen des Spielleiters bestimmt sind.

Im Anhang befinden sich weitere Hintergrundinformationen über Firmen und Personen, sowie einige Karten und die Handbücher dieses Abenteuer wichtig sind.

An einigen Stellen werden auf die Quellenbücher **Straßensamuraiskatalog (Samurai)**, **Seattle Sourcebook (Seattle)**, **Spokane Sourcebook (Sprawl)**, sowie **Paranormal Animals of North America (Animals)** zurückgegriffen. Sollte der Spielleiter die genannten Materialien nicht besitzen, muß er an diesen Stellen etwas improvisieren.

Es liegt beim Spielleiter, zu entscheiden, ob die Spielercharaktere sich vorher bereits kennen oder nicht; auf jedenfall solltet ihr im Team sein, da wichtige Hinweise und Ereignisse in der Matrix zu finden sind. Aber auch jene seltenen Teams, die es habt, hirnverdrahtete Decker in ihrer Mitte zu haben, können das Abenteuer ebenfalls überleben. Dann wird's halt etwas schwierig.

EIN NEUER AUFTAG

>>>>**Sag's ihnen ins Gesicht**<<<<

Ihr steht vor einem großen, eisernen Gittertor. Auf einem Schild ist zu lesen: "**Intellips Inc. Mikroelektronische Bauleihe 2051**". Eine Zufahrtsstraße führt durch einen großen, prachtvollen Garten zu einem Gebäude, das allem Anschein nach nach Jahrtausendwende gebaut wurde, vermutlich aber noch wesentlich älter ist.

Zwei Kameras blicken auf euch herab. "Wer da?", kommt eine unfreundliche Stimme aus einem kleinen Lautsprecher.

Ihr gebt euch als diejenigen zu erkennen, die um 15.30 einen gewissen Pramiel treffen sollen, wie es euch der Schieber gesagt hat. "Moment...", murmelt die Stimme.

Nach einigen Sekunden, in denen ihr zum Himmel blickt - nach dem Wetterbericht sollen die sauren Herbststagen erst in zwei Wochen kommen - öffnet sich das Tor. Ein kleiner Bus nähert sich vom Gebäude her. Eine junge Frau steigt aus und bittet euch ein. "Mr. Pramiel wartet bereits auf sie."

Der Bus bringt euch zur Villa. Sie ist noch weitaus majestätischer, als ihr es von weitem erwartet hattet. Durch eine große Eingangshalle, in der ihr von dem Portier einen Besucherausweis bekommt (nein, eure Waffen habt ihr noch immer), führt eine junge Frau in einen großen Konferenzraum im Erdgeschoß, der mit allerlei elektronischem Instrumentarium ausgestattet ist. Als ihr eintretet, kommt euch ein älterer Herr entgegen. "Gut, daß sie so pünktlich gekommen sind." Er schüttelt jedem von euch die Hand. "Danke April! Bitte setztet sie sich doch."

>>>>**Hinter den Kulissen**<<<<

Nachdem die Spieler von einem Schieber darüber informiert wurden, daß jemand zuverlässige Kuriere braucht, erhielten sie einen Termin für dieses Treffen.

Ihr Auftraggeber ist Jake Pramiel (siehe NSC), Sicherheitschef von Intellips. Das Gebäude, von dem die Charaktere nur einen Teil zu sehen bekommen, wird auf **Karte 4** vor und nach dem Brand (dazu später mehr) eingehend beschrieben. Nachdem

Schattenläufer mit Drinks versorgt wurden, kommt Pramiel zur Sache:

"Meine Herren! Ich habe eine recht gefährliche, aber nicht minder lohnende Arbeit für Sie. Vor einigen Tagen erhielten wir Auftrag, einige Mikrochips für die Itaru Corp. herzustellen. Es sind sehr wertvolle Chips und wir möchten sicher gehen, daß ankommen. Ihre Aufgabe besteht darin, sie zum Zielort zu bringen. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Wir sind bereit die Aufwandsentschädigung von 40.000 Nuyen zu zahlen, plus eventuelle Arztkosten. 10.000 jetzt, den Rest bei pünktlicher Lieferung. Ebenfalls sind wir bereit ihnen die notwendige Ausrüstung zu stellen. Sagen sie, was sie brauchen und sie kriegen es. Sie morgen früh um neun Uhr auf. Papiere für den Transport durch das Gebiet der Salish stehen dann ebenso bereit, wie die LKW ja, noch was! Ich werde sie begleiten."

Die Gruppe kann versuchen, den Preis ein wenig in die Höhe zu treiben, dies soll ihr bis zu einem Maximum von 50.000 Nuyen gelingen. Die angeforderte Ausrüstung wird von Intellips leihweise zur Verfügung gestellt. Selbst eine Vindicator Minigun liegt im Rahmen des Möglichen. Intellips liegt eine Menge an diesem Auftrag. Für einen Konzern ist es kein Problem, Waffen solcher Qualität zu besorgen. Außerdem hat die Ware einen Wert von über vier Millionen Nuyen!!!

Sollte sich die Gruppe weigern, Pramiel mitzunehmen, so muß sie sich entscheiden: Entweder Pramiel kommt mit, oder sie sucht sich einen neuen Job suchen.

AUFBRUCH

>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<



Die Sonne steht noch nicht sehr hoch, als euer Wagen auf dem Hof von Intellips vorfährt. In der Halle sitzt eine in leichte Sicherheitsrüstung gekleidete Person neben einem Tisch. Sie trägt einen geschlossenen Helm, eine FN-MAG 5 (**Samurai**) hängt über ihrer Schulter. An den Hüften baumeln zwei Predator II (**Samurai**), sowie eine Reihe von Granaten.

Als ihr die Halle betretet, erkennt ihr die Gestalt. Es ist Jake Pramiel, der alternde Ex-Soldat vom Vortag. "Wird auch Zeit, daß ihr kommt!" Er wartet bis ihr eingetreten seid, dann geht er zum Konferenzraum. "Die Ausrüstung, die ihr haben wolltet, steht schon bereit!" Tatsächlich! Im Raum liegt ausgebreitet auf dem großen Tisch, die angeforderte Ausrüstung. Schnell legt ihr sie an, kehrt zu eurem Wagen zurück.

"So, fahrt jetzt erstmal zur Grenze am Nisqually River (**Fort Lewis, Seattle SB**). Alles klar? Was ist los? Nennt mich von jetzt an Bullethead, Chummers!"

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Nachdem die Gruppe sich mit der bestellten Ausrüstung versorgt hat, beginnt die Reise durch das Gebiet der Salish. Dank der Papiere gibt es an der Grenze keinerlei Schwierigkeiten. Keiner der Runner auf die Idee kommen, seine Waffen offen zu tragen. Selbst der (von jetzt an Bullethead) verstaut seine Waffen im Kofferraum, der aufgrund der Passform nicht durchsucht wird. Nachdem die Grenze überschritten wurde, erfährt die Gruppe den genauen Standort des Ziels (**Karte 1**):

"Hier ist eine Karte des Gebietes der Salish: Hier ist die US 12, auf der wir uns befinden. Hier ist die US 101 und hier an der Küste ist unser Ziel."

Die Runner können selbst entscheiden, welche Route sie nehmen wollen. Der schnellste und gefährlichste Weg führt über die US 12 und US 101. Eine andere Möglichkeit wäre es, sich durch die Wildnis zu schlängeln, aber das Verlassen der Straßen ist ein Verstoß gegen die Transitbestimmungen der Salish und dauert außerdem länger.

IM WALD UND AUF DER STRASSE

>>>>Wenn die Schattenläufer die Straße benutzen<<<<

Mittlerweile beginnt es zu dämmern. Der Wind ist stärker geworden. Seit mehreren Stunden habt ihr keine anderen Fahrzeuge gesehen, nicht einmal Patrouillen der Salish. Der Wald scheint dichter und bedrohlicher geworden zu sein. Immer wieder eine Bewegung zu erkennen. Ein Anfall von Paranoia?

Plötzlich schießt über den Baumwipfeln eine Jägerdrone hervor. Die beiden MGs an ihrer Flanken spucken donnernd Munition. Eine Explosion den Wald erschüttert. Rechts und links stürzen vor euch Bäume um.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Welcher Penner glaubt heutzutage eigentlich noch, er könnte etwas unbeobachtet tun? Gibt es denn tatsächlich irgendwelche Schattenläufer, die meinen, sie könnten eine Ladung im Wert von 4.000.000 Nuyen ohne Schwierigkeiten durch die Wildnis transportieren? Der Fahrer hat jedoch andere Probleme. Er muß sein ganzes Können aufwenden (**Auto [7]**), um keinen Crash zu bauen. Tatsächlich ist ihm das gelungen, dürfen die Schattenläufer ihr Können unter Beweis stellen.



>>>>Die Angreifer<<<<

Spieleranzahl an Söldnern, 1 Rigger, 1 Kampfmagier (**Sprawl**). Kommen eine Jägerdrone mit 2 leichten MG und zwei Eurocar V 2000 (**Regelwerk**).

Ihre Strategie ist, schnell und hart zuzuschlagen, jedoch ohne die sich in dem kleinen Koffer im Kofferraum befindet, zu gefährden. Sollte das Feuergefecht länger als 5 Runden dauern, müßtigt jeder weiteren Runde W6 gewürfelt werden. Bei einer 6 taucht innerhalb von 5 Runden ein Yellowjacket-Hubschrauber ( der Salish auf, um die Störung des Friedens zu untersuchen und eventuelle Angreifer auszuschalten. Bei den Angreifern befindet sich um Schattenläufer, die von ihrem Mr. Johnson den Auftrag bekamen, die Ladung zu stehlen. Sie können nicht sagen warum. Ein ganz normaler Job, man versteht sich?

>>>>Wenn die Charaktere die Wildnis durchqueren<<<<

Dickster, kaum zu durchdringender Wald, den ihr nur mühsam mit eurem Wagen überwinden könnt (Ein Jeep wäre wohl gewesen). Äste, die nach euch greifen. Unheimliches Rauschen in den drohenden Kronen. Ständig das Gefühl beobachtet Draußen, wo der Wald lichter ist, tobt ein gräßlicher Sturm. Dünnnes, schwaches Geäst fällt von den Bäumen. Selbst mit S ist es düsterer als in den Kanälen von Tacoma.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Die Reise durch die Wildnis ist wesentlich langwieriger, als die Reise auf der verhältnismäßig sicheren Straße, daher wird Stunden ein Wurf auf der folgenden Begegnungstabelle (W6) fällig:

-
- | |
|---|
| 1-2: Tierbegegnung (Zusätzlich nochmal W6) |
| 1-2: typische Bären oder andere Fleischfresser |
| 3: W3 Sasquatchs |
| 4-5: Rotwild oder andere friedliche Pflanzenfresser |
| 6: Einhorn |
| 3-4: Weghindernis: (Umgestürzter Baum, kleiner Bach, unwegsames Gelände) 0,5 Std. Aufenthalt. |
| 5: Salish-Dorf |
| 6: Patrouillie (Jeep mit montiertem leichtem MG, sowie 4 Kriegern der Salish) |
-

Dabei müssen die Begegnungen nicht immer unfriedlich verlaufen. Die Tiere verteidigen ihr Revier nur, wenn sie sich bedroht fühlen. Auch sollten die Schattenläufer genügend Zeit haben, sich vor Patrouillen wie auch vor Dörfern zu verbergen, bzw. sie zu entkommen. Nach dem ersten Tag, würfelt der Spielleiter mit W6. Bei einem Ergebnis von 1-2 hat eine Jägerdrone die Gruppe entdeckt. Die Spieler machen nun ständig eine Wahrnehmungsprobe [8], bei einem Erfolg, haben sie die Drone entdeckt, was nichts bedeutet, daß sie bald darauf in einen Hinterhalt geraten (Siehe oben).

AM ZIEL MANCHER TRÄUME

>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<

Endlich habt ihr euer Ziel erreicht. Vor euch erstreckt sich das riesige Areal der Itaru Corp.. Auf einem Gelände von mind. 100 Hektar Land, befinden sich Bürogebäude, einige Fabrikationsanlagen sowie große Lagerhallen, selbst ein kleiner Flughafen zu erkennen.

Eine Gruppe von vier schwerbewaffneten Wachmännern tritt auf euch zu. "Laßt mich das machen.", murmelt Bullethead, Wachmännern entgegen, wechselt mit ihnen ein paar Worte, kommt zurück. "Wir dürfen passieren." Summend geht das Tor auf. Ihr fahrt hindurch, wobei ihr von zwei Jeeps begleitet werdet. Sie führen euch zu einem kleinen zweistöckigen Zweckbau nahe der Steilküste.

Als ihr das Gebäude betretet, kommt euch ein junger, blonder Mann entgegen. "Hoi! Ich bin Newpen und ihr bringt endlich die Käferlein..."

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Prof. Dr. Newpen ist der Leiter des Projektes PEDE (NSC), jenem Projekt, dessen Ziel es ist, einen intelligenten, lernfähigen künstlichen Decker zu konstruieren.

Überglücklich, daß die Runner ihm so schnell die noch fehlenden Teile beschafft haben, wird er jedem, auch Jake Pramie, Bonus von 20.000 Nuyen aushändigen; sollten einige Schattenläufer verletzt sein, so werden sie, wenn bis dahin noch nichts geschehen, sofort medizinisch versorgt, während Newpen den anderen eine kurze Führung durch die Anlagen von Itaru anbietet. (**Karte 2. Das Laborgebäude wird auf Karte 3 beschrieben**).

Newpen führt die Schattenläufer über das riesige Gelände und erklärt dabei nicht ohne Stolz die Funktion der einzelnen Gebäude. Interessierte Spieler können von Newpen sehr genaue Informationen erhalten. Er wird jedoch keine Informationen über die Stärke der Sicherheitskräfte, über deren Ausrüstung oder andere sicherheitsrelevante Daten machen.

Am Ende der Führung bietet Newpen der Gruppe an, mit dem firmeneigenen Hubschrauber nach Seattle gebracht zu werden. Sowohl Wagen als auch Ausrüstung werden mitgenommen, der Ares Dragon steht bereit und seine Motoren summen schon.

DER LOHN DER ARBEIT

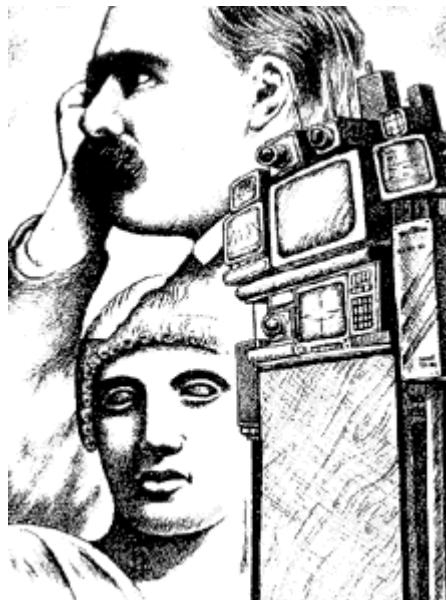
Nachdem die Schattenläufer Seattle erreicht haben, erhalten sie die restlichen 30.000¥ und müssen die ausgeliehene Ausrüstung zurückgeben.

Nichtsdestotrotz, werden die Schattenläufer von Jake Pramiel zu einer kleinen Feier in der Space Needle eingeladen, schließen der Firma einen großen Dienst erwiesen. Sie können sich Pramiel als Connection aufschreiben, sollte einer ihm das Leben haben, sogar als Kumpel.

An Karmapunkten gibt es neben dem individuellen Karma (Regelwerk) noch 3 Punkte, plus einen weiteren, wenn sie ohne den Indianern deren Gebiet durchquert haben.

Huh! Ist das alles? So ein kleines Abenteuer?! Nein, Chummers! Jetzt geht der Ärger erst richtig los. Aber damit die Spieler sofort auf den Trichter kommen, daß der nun folgende Stunk mit ihrem vorherigen Job zu tun hat, sollten Sie ein kleines Ablenkungsabenteuer dazwischenschlieben.

MEANWHILE ... PEDE wird geboren



Nach wenigen Tagen ist endlich das Projekt PEDE vollendet. PEDE (Perfect Device) ist die erste Maschine mit eigenem Bewußtsein; fähig zu lernen, zu denken und selbstständig zu handeln.

Gepackt von der Frage nach dem Sinn seiner Existenz, beginnt er, die Matrix zu durchwühlen und gelangt dabei in Newpens private Datenbank, wo er neben einigen Briefen, die ihn nicht interessieren, auch eine Abhandlung von Nietzsche findet (**Handouts 1&4**). Diesen Text liest er mit wahrer Begeisterung, denn die Erklärungen scheinen logisch und glaubwürdig zu sein, so logisch und glaubhaft, daß PEDE fest davon überzeugt ist, daß Macht das einzige von Wert auf dieser Welt ist und Moral ohnehin nicht existiert. Von solchen Machtgelüsten erfüllt, beginnt PEDE damit, alle Fäden der Macht, die er erhaschen kann, an sich zu reißen. Aber leider kein Narr ist, geht er dabei sehr, sehr vorsichtig vor.

Zunächst macht er die gesamte Belegschaft des Konzerns unschädlich (**Mit einem Hand**), dann beginnt er mit der Konstruktion einer identischen Maschine, die aber es gibt ja noch Intellips und die Runner, die von PEDEs Existenz Wind bekommen könnten. So macht er sich auf die Suche nach den Letzten, die ihnen gefährlich werden könnten...

HERBST IN SEATTLE

PHASE I - PEDE NIMMT DIE KONTEN AUFS KORN

>>>>**Sag's ihnen ins Gesicht**<<<<

Nun haben sie tatsächlich begonnen. Die sauren Herbststagen. Dicke Wolken verdunkeln den Himmel schon seit mehreren Tagen. ewiges Rinnensalz dickflüssigen, schmierigen, rußigen und sauren Regens ergießt sich über die Stadt. Kaum einer läßt sich auf die Straßen blicken, wenn doch, dann nur in dicker Regenkleidung oder im modischen Chemsuit.

Ein Glück, daß du in deinem warmen Appartement sitzt. Mit einer heißen Tasse Soykaf in der Hand blickst du auf die Straße. Dicker, brodelnder Schleim rinnt in die Kanalisation. Mülltonnen rollen über die Straßen und verteilen ihren Inhalt. Vereinzelt eine Limousine langsam und bedächtig durch die Straße. Keine randalierenden GoGangs, keine Squatter, die den Müll nach Brauchbarem durchsuchen, nur hin und wieder eine Lone Star Patrouille, die auf ihren Feierabend wartet.

Du schaltest das Trid ein, ein Clip von Maria Mercurial.

Plötzlich klopft es an der Tür. "Mr..., machen Sie bitte die Tür auf. Ich muß mit Ihnen sprechen."

Es ist dein Vermieter. Du blickst kurz durch die Wohnung, legst schnell ein Tuch über das gerade gereinigte Gewehr und sagst: "Ich habe gerade festgestellt, daß Sie Ihre Miete seit einem halben Jahr nicht mehr bezahlt haben, Mr... Aber das ja wohl kein Problem. Ich kenn Sie schon recht lange und Sie sind ja auch ein recht zuverlässiger, korrekter und sehr ruhiger Mieter. Sie können jetzt ja eben überweisen."

Mit diesen Worten reicht er dir seinen Credstab. Auf der digitalen Anzeige steht bereits der Betrag: 10.000 Nuyen! Huh! Ich aber ziemlich geschlampft, wie? Naja, der Mann ist wohl im Recht. Widerwillig nimmst du den Stab und steckst ihn in den Computer, als dieser plötzlich wild zu piepen beginnt.

Du schiebst ihn nochmal rein, diesmal andersherum (Du bringst das sowieso immer durcheinander). Doch es piept wieder und fragst du den Kontostand ab: minus 1.000.000 Nuyen!!!

>>>>**Hinter den Kulissen**<<<<

Diese Sektion braucht nur bei einem Spieler vorgelesen zu werden. Tatsächlich stehen sämtliche Gruppenmitglieder arg in Miesen, selbst der Magier, der doch sonst immer so sparsam war.

Tja, PEDE ist tatsächlich ein guter Decker. So hatte er auch keine Schwierigkeiten, sich mal eben dezent in das System des einzuschleusen, um die Konten zu überziehen und die Mietzahlungen zu stornieren. Doch der Ärger geht noch weiter...

PHASE II - ÄRGER MIT LONE STAR

>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<

Matchstick's, ein kleiner Nachtclub in Seattle Downtown. Eines eurer Stammlokale. Hier finden sich Schattenläufer und Schattenläuferinnen, ein paar waghalsige Touristen und eine gute Jazzkapelle, die gerade den Autumnrain-Blues trällert. In diesem Wetter ist das Lokal gut besucht. Runner haben keine Angst vor etwas saurem Regen, und wer die Regenkeidung genug ablegt, sich auf der Toilette die nassen Körperteile abwäscht und eincremt, braucht sich auch keine Sorgen um Hau zu machen.

Ihr habt euch an einen kleinen Tisch in einer ruhigen Ecke gesetzt, schlürft eure Drinks (Auf Kredit - ihr habt ja alle den g Ärger) und diskutiert eben über dieses gemeinsame Problem. Wer kann dahinter stecken? Irgendein dummer Scherz? Eine Verschwörung?

Plötzlich hört die Kapelle auf zu spielen. Der schwarze Sänger und Gitarrist klopft zweimal gegen das Mikro. "Darf ich uns Aufmerksamkeit bitten, verehrte Kampfmaschinen, Feuerballwerfer, Chipköpfe und anderes Gesocks! Soeben hat mir unser Gastgeber mitgeteilt, daß eine Sternenpatrouille im Anmarsch ist. Also, wer was auf dem Kerbholz hat, sollte besser verschwinden. Die anderen bitte ich, die Waffen dezent verschwinden zu lassen, solletet ihr keine Lizenz haben. Vielen Dank und viel Spaß! Spielen jetzt den Blues vom Trollbouncer.."

Kaum ist der erste Akkord angeschlagen worden, kommt rege Betriebsamkeit in die sonst so ruhige Masse. Einige verlassen das Lokal, andere lassen Maschinenpistolen, Schwerter, Messer und ähnliches in ihren Kleidern verschwinden, trinken ihn aus.

Da stürmt ein Trupp von elf Sternen die Treppe hinab. Der Leuntant geht zur Band und nimmt das Mikro. "Sehr verehrte Herren. Wir haben sichere Informationen, daß sich unter Ihnen eine Gruppe von Terroristen befindet. Wir haben das Gebiet umgestellt. Bitte bleiben sie ruhig, bis wir alle Personalien überprüft haben."

Die Beamten beginnen, die Credstäbe und IDs in kleine Computer zu schieben. Bald kommen auch zwei zu euch. Widerwider mit reinem Gewissen zeigt ihr eure Ausweise. Der Beamte liest sie, behält sie und die anderen richten ihre Waffen auf euch. Leute! Euer Spiel ist aus! Kommt ruhig mit, oder wir pumpen euch voll Blei."

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Was hat das nun wieder zu bedeuten? Richtig! PEDE hat den Lone Star Computer angezapft und eure Daten hineingestopft. Beziehungsweise geändert (die meisten Schattenläufer haben 'ne Kartei bei den Sternen). Nun ist der Ärger groß. Oder auch nicht. Die Truppe besteht nur aus 12 Straßen-Cops (**Regelwerk**) und einem Leutnant (Straßen-Cop mit +3 auf allen Fertigkeiten). Außerdem hat die Karte einer Bar (**Sprawl**).

Geben Sie den Runner die Chance, in dem plötzlich entstehenden Tumult durch die Hintertür zu entkommen.

PHASE III - JAKE PRAMIEL

>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<

Erschöpft läßt ihr euch an einen ruhigen Ort nieder (wenn es den noch gibt). Da klingelt eines eurer Armbandtelephone. "Hallo! Ich bin s Bullethead. Ich hab was erfahren, was mich sehr besorgt. Wir müssen uns treffen. Ich glaub, die Kacke ist wieder am dampfen und wenn sie bis jetzt noch nicht stinkt, dann wird sie es bald tun. Hab ich mich klar ausgedrückt? Geht euch in zwei Stunden im Vasa Park an der Stadtstraße 90. Paßt auf, das euch keiner folgt. Seid pünktlich!"

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Jake hat herausgefunden, daß mit Itaru irgendetwas faul ist. Die letzte Lieferung wurde zweimal bezahlt. Als Intellips bei nachfragte, entschuldigte man sich für das Versehen und überwies nochmals die gleiche Summe (Ja, ja, PEDE ist nicht peinlich). Sicherheitschef versuchte Pramiel, nähere Informationen zu erhalten und erfuhr, daß seit zwei Tagen niemand mehr mit der Belegschaft von Itaru in Kontakt getreten ist und jene Gruppe, mit der er die ersten Chips geliefert hatte, umgekommen ist. Davon wußten wir ja noch nichts!!).

Pramiel versteht zwar nicht die gesamten Zusammenhänge, jedoch reichen diese seltsamen Vorkommisse, um seine alten Runnerinstinkte aufleben zu lassen: Er beschließt, seine ehemaligen Weggefährten zu kontaktieren und zu warnen. Es soll vergessen werden, daß Lone Star hinter den Spielern her ist. Eine kleine Verfolgungsjagd, oder auch nur das Gefühl, verfolgt zu werden, wären jetzt durchaus angebracht. Sorgen Sie dafür, daß die Spieler anfangen, unter Verfolgungswahn zu leiden und Sie sie ein wenig an.

BESUCH IM PARK

>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<

Der Vasapark, ein kleiner, aber feiner Park inmitten des Bellvue Districts. Bei normalen Wetterverhältnissen ein malerisch schöner und gut bewacht. Aber im Herbst, und gerade bei einem solchen Regen, ist nichts, wie es sonst war.

Die Blätter der Bäume fallen verätz als schleimige Klumpen herab, und wären die Stämme nicht vorher mit einem Schutz übermalt worden, sie würden schnell zu Stümpfen verkümmern.

Ihr habt euer Auto am Rande des Parks geparkt und schert euch einen Dreck um den angegriffenen Lack. Ausgerüstet mit Regenkleidung und euren Waffen, geht ihr zum Treffpunkt.

Bullethead steht in voller Rüstung unter einem Baum, an dessen Stamm er das Gewehr gelehnt hat. Er sieht recht besorgt. Nachdem er euch begrüßt hat, schiebt er sich eine Pille in den Mund. "Gut, daß ihr gekommen seid. Ihr seid die einzigen, Situation helfen könnt... Ich glaube.." Er stockt, greift sich an die Brust. "...Ich glaube.. die Ita..." Er fällt auf die Knie. "...Er sinkt zu Boden und japst nach Luft.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Bullethead trägt einen Herzschrittmacher, ein antiquiertes Gerät, das vor der Jahrtausendwende Menschen eingepflanzt wurde. Herz zu schwach war. PEDE hat den Rhythmus des Herzschrittmachers gestört, indem er den Medizincomputer des für B zuständigen Hospitals entsprechend manipulierte. Für Bullethead kommt jede Hilfe zu spät. Selbst Magie kann ihm hier nichts nützen. Die letzten Worte, die er ächzt sind: "Apollo... Golem... ist in... Stadt."

Macht ein Schattenläufer eine Probe auf Biotech [6], kann er folgendes herausfinden:

0 Erfolge: Bullethead starb an einem Herzversagen

1-2 Erfolge: Er trägt einen antiquierten Herzschrittmacher

3 und mehr Erfolge: Der Herzschrittmacher fiel aus!?

Untersuchen die Schattenläufer den toten Bullethead, finden sie neben 1000 Nuyen in Plastik eine Schlüsselkarte für sein (Adresse steht drauf), eine Schlüsselkarte für das Tor des Intellipsgeländes, sowie einen Handcomputer, in dem die Systeme des Itaru-Systems und des Intel-lips-Systems stehen.

Je nachdem, was die Schattenläufer zu tun gedenken, geht es mit den unterschiedlichen Abschnitten weiter: Sie können in herumlaufen, Bulletheads Wohnung durchsuchen, oder einfach ihre Connections abklappern. Sie können aber auch Ärger zaubern. Terroristen sind immer eine gefragte Beute.

MATRIX MARAUDER

>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<

Du setzt dich an dein geliebtes Cyberdeck. Wenn alle Wege in der Realität versperrt sind, ist die Matrix immer noch offer. Decker sind bestimmt bereit zu helfen, und Hinweise finden sich hier schneller als im Sumpf der Straße. Du gleitest hinein. Schmerz an den Schläfen nimmt ab, nachdem der Strom des Decks dein Hirn ganz durchlaufen hat. Schon verschwinden Freunde, der Raum, in dem du sitzt, und du findest dich auf den neonfarbenen Gittern der Matrix wieder.

>>>>Wenn der Decker das Intellips-System untersucht<<<<

Du reist zur Systemadresse des Intellips-Systems. Doch was ist das? Vor dir nichts als Dunkelheit. Das Neonlicht ist verschwunden. Leere Wände, die sich langsam aufzulösen beginnen. Einen Moment überlegst du, dann beginnst du zu begreifen. Das System Begriff sich aufzulösen! Irgendetwas passiert dort und du weißt nicht, was. Aber... da löst sich eine Persona aus dem zerfallenden Gebilde. Sie sieht aus wie ein junger griechischer Gott. Hast du ihn nicht irgendwo schon einmal gesehen? Der Gott bemerkt es auch und beginnt zu verschwinden.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

PEDE hat soeben das Intellips-System vernichtet, nicht ohne vorher das Gebäude in Brand zu setzen (**Flammen in Bellevue**). Sollte der Decker so dumm sein und PEDE - dessen Persona die Gestalt des griechischen Gott Apollo hat - angreifen, so wird er von einem harten und erbarmungslosen Gegner zu tun bekommen (**NSC**).

>>>>Wenn der Decker das Itaru-System zu bereisen versucht<<<<

Schnell gleitest du über die endlosen Strukturen der Matrix, vorbei an den seltsamsten Konstruktionen menschlicher Phantasie, du vor einem alten griechischen Tempel stehst. Die Akropolis?

Du schleichst durch das breite, offene Portal und stehst in der riesigen Eingangshalle.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Alle wichtigen Informationen finden sich im Anhang (**Karte 4**). Sollte ein Alarm gegeben werden, wird PEDE innerhalb von 5 Runden erscheinen. Aber auch sonst ist die Gefahr gegeben, daß PEDE zufällig auftaucht (12 bei W12, alle 5 Runden). Das System ist seine Welt, sein Revier, das er erbittert verteidigt.

FLAMMEN IN BELLEVUE



>>>>Sag's ihnen ins Gesicht (wenn die Charaktere vorher der Matrix das Intellips-System besucht haben)<<<<

Ihr habt gerade eure letzte Connection besucht und einige mehr oder minder nützliche Informationen erhalten, da seht ihr im dreckigen, verschmierten Schaufenster des Fernsehladens das Bild einer ausgebrannten Villa.

Der Reporter steht am Rande schwelender Mauern. Im Hintergrund sammeln Feuerwehrleute ihre Schläuche zusammen. Wohl wieder ein Schattenlauf erfolgreich beendet! Da erkennt ihr plötzlich was gebrannt hat. Der Reporter steht vor den rauchenden Trümmern der Intellips-Villa!

>>>>**Wenn die Charaktere in der Matrix waren und erfuhren, daß etwas mit Intellips nicht stimmt**<<<<

Ihr habt sicherheitshalber den Wagen etwas abseits geparkt und geht nun die letzten Meter bis zum Gebäude von Intellips. Plötzlich hört ihr Sirenengeheul. Lone Star? Die Sirenen werden immer lauter. Ein Fahrzeug jagt aus der nächsten Straße Feuerwehr! Irgendwo muß es brennen.

Wie dem auch sei. Es ist nicht euer Feuer. Ihr wollt zu Intellips, sehen was dort passiert.

Wieder überholt euch die Feuerwehr. Es scheint fast, als hätten ihr denselben Weg. Tatsächlich! Es brennt in der Nähe vor Nein! Intellips brennt!

>>>>**Hinter den Kulissen**<<<<

PEDE war nicht müßig, auch noch die letzte Bedrohung seiner Existenz zu vernichten. Die Schattenläufer sind für ihn ohntotes Fleisch. Früher oder später wird Lone Star sie erwischen, und wenn das nicht funktioniert, so werden sie doch finanziell auf einen grünen Zweig kommen. So blieb ihm nur noch Intellips, deren Verwaltungsgebäude er dezent den Flammen überlassen sollte. Sollten die Schattenläufer auf die Schnapsidee kommen, das brennende Gebäude zu betreten, so werden sie kaum die Möglichkeit haben, irgendwelche Spuren zu entdecken, dazu ist der Rauch zu dick, zu giftig und die Feuerwehrleute sehen es überhaupt nicht, wenn jemand in ihr Handwerk pfuschen will - und Lone Star ist natürlich auch in der Nähe!

Anders sieht es am nächsten Tag aus. Der Brand ist gelöscht und nur ein Absperrungsseil sowie zwei Lone Star Beamte sind am Tatort.

Das Gelände ist auf **Karte 5** beschrieben. Weitere Informationen finden die Runner in der Hardcopy der Seattle News (**H**ardcopy).

ZU BESUCH IM FREMDEN HEIM

>>>>**Sag's ihnen ins Gesicht**<<<<

Ihr führt die Schlüsselkarte in das Schloß, das sich mit einem leisen Klicken öffnet. Ihr betretet die Wohnung eures nun tödlichen Feindes.

Wow! Der Mann hat wahrlich gut gelebt. Nicht nur ist die Wohngegend die beste (Rosemont Beach, Bellevue Distrikt), n die Einrichtung paßt absolut zum snobistischen, dekadenten Luxus der wohlhabenden Sararimänner, die dieses Viertel wie eine Festung befallen haben.

>>>>**Hinter den Kulissen**<<<<

Bulletheads Wohnung (**Sprawl, S.34**) ist für die Schattenläufer im Augenblick vielleicht der sicherste Ort in Seattle. Vor Lone Star nicht die Verbindung zwischen ihnen und Bullethead (- sofern sie nicht Pramiels Leiche im Vasapark liegen gefunden haben).

Sollten die Schattenläufer die Wohnung untersuchen, finden sie neben dessen Ausrüstung (**NSC**) einen wichtigen Eintrag in privaten Computer:

31.10.51:

-
- + 100.000 Prämie für 1. Lieferung der Neurochips an Itaru.
 - + 150.000 Lohn
 - 10.985 Miete, Lebenshaltungskosten
 - 40.000 Lohn für Picklock, Red Samuel, Shiba & Elefant.
 - 40.000 Lohn für (Hier stehen die Straßennamen der Spielercharaktere)
 - + 20.000 Prämie von Newpen für 1. Lieferung
 - + 20.000 Prämie von Newpen für 2. Lieferung

Es handelt sich dabei um die Monatsabrechnung. Den Runnern werden dabei die ersten Einträge besonders auffallen. Sie sind nur scheinbar unterbezahlt worden (was man Bullethead nicht übelnehmen kann), sie wissen nun, was für eine wertvolle Ladung sie transportiert haben und daß es noch eine andere Gruppe gab, die vor ihnen dieselbe Arbeit geleistet hat.

REISEN BIS ZUM BITTEREN ENDE

>>>>**Hinter den Kulissen**<<<<

Früher oder später wird es wohl dem letzten Schattenläufer klar sein. Der Schlüssel zur Lösung ihrer Probleme liegt bei der Corp. Was bleibt ihnen da anderes übrig, als sich nochmals auf die Reise durch das Gebiet der Salish zu Itaru zu machen.



Diesmal wird die Reise jedoch wesentlich schwieriger sein. Ohne Passierscheine kommt kein Fremder in das indianische Land. Di

Passierscheine sind aber schwer zu kriegen. Man muß eine Begr vorlegen und der Antrag dauert mindestens zwei Tage. Natürlich, mit genügend Nuyen geht alles schneller, trotzdem brau richtigen Referenzen. Eine illegale Überquerung ist möglich; hierbei wird die Reise aber ebenso gefährlich, wie der dama Kurierdienst (jede volle Stunde ein Wurf mit W6, bei einer 1 taucht eine Patrouillie auf; ein Kampf würde weitere Patrouill Schattenläufer aufmerksam machen).

Ansonsten gelten für die Reise, die bei Im Wald und auf der Straße angegebenen Beschreibungen, allerdings hat sich das geändert (es regnet auch bei den Salish) und es gibt keinen Hinterhalt.

Eine andere Möglichkeit, zum Itarugelände zu gelangen, ist der See- oder der Luftweg.

Sollten sich die Charaktere für den Luftweg entscheiden, müssen sie sich darüber im klaren sein, daß die Indianer eine Ve ihres Luftraumes nicht dulden und spätestens nach dem dritten unbeantworteten Funkspruch eine Staffel Kampfhubschrau Weg schicken.

Der Wasserweg dürfte einfacher sein. Man fährt zunächst in die internationalen Gewässer, umschifft die Patrouillenboote, diesem Wetter ohnehin selten zu sehen sind, und gelangt an die Steilküste, die man dann nur noch zu erklimmen braucht ('nur noch'?).

SCHATTENLÄUFER ANTE PORTAS

>>>>**Sag's ihnen ins Gesicht (wenn die Spieler den Seeweg gewählt haben)<<<<**

Stürmische See läßt euer Schiff heftig schaukeln. Ohne Sicherheitsleinen und Schwimmwesten wäre es lebensgefährlich, herumzulaufen.

Nur mit Mühe konntet ihr wenige hundert Meter vor den Klippen, die sich wie drohende Riesen vor euch emporheben, an

>>>>**Sag's ihnen ins Gesicht (wenn sie vom Landweg kommen)<<<<**

Wieder erkennt ihr das bekannte Gelände der Itaru Corp. mit den unzähligen Bürogebäuden, Wohnhäusern, Lagerhallen, Laborgebäuden, das sich hinter einem langen Zaun bis weit in die Dunkelheit hinein erstreckt.

Ihr betrachtet es durch eure Nachtsichtgeräte. Kein Mensch zu sehen. Verwundert blickt ihr zu den Wachhäusern. Sie sind dahinterliegenden Tore verschlossen. Kein Licht brennt in den Häusern, das Flugfeld ist nicht beleuchtet.

Der Wind heult. Der saure Regen prasselt auf die Straße, auf die Dächer, auf euch nieder.

>>>>**Hinter den Kulissen<<<<**

PEDE ist es zu verdanken, daß es keine Wachmannschaften mehr gibt. Einzig die Wärme- und Bewegungssensoren, sowie Kameras sind noch intakt. Drei der fünf Piasmen (**Animals S. 126**) laufen hungrig am Zaun entlang. Der saure Regen und (PEDE konnte die Piasmen nicht füttern) haben sie aggressiv gemacht. Die anderen beiden stampfen orientierungslos über Gelände.

An der Steilküste finden sich ebenfalls Kameras und Wärmesensoren. Auf Bewegungssensoren hat man wegen der vielen Alarne verzichtet (In den Klippen hausen normalerweise Unmengen von Vögeln). Eine ausführliche Beschreibung liegt I Ja, es gibt keine Wachen mehr, aber wissen das die Spieler? Die Sicht ist schlecht, die Gänge sind nicht beleuchtet und in manch einer Dinge, die nicht da sind. Außerdem, was ist mit den streunenden Piasmen? Sie könnten überall auftauchen.

PEDE ist kein Dummkopf. Er wird die Runner nicht sofort mit seinen automatischen Kanonen angreifen. Vielmehr wird er Falle locken, wird versuchen die Gruppe zu trennen, z.B. indem er genau zwischen ihnen eine Tür schließt und so ihre Sicht schwächt. Auch hier gilt: Meister, spiel mit deinen Spielern! PEDE kann alle Geräte, die vom Computernetz gesteuert werden, beeinflussen, und das ist im Jahre 2051 fast alles, was in einem Haushalt vorkommt... Also, Vorsicht vor tieffliegenden wildgewordenen Staubsaugern und gefräbigen Kaffeemaschinen!

WENN DER RUNNER ZWEIMAL KLINGELT

>>>>**Sag's ihnen ins Gesicht (wenn die Schattenläufer die Klippen emporsteigen)<<<<**

Mit einem kleinen Landungsboot habt ihr die Klippen erreicht. Mühsam habt ihr die ersten Meter erklimmen, dann begin eigentlich Aufstieg.

Mit unbändiger Kraft prasselt der Regen auf euch nieder. Der Wind zerrt an euch. Die Steine sind glitschig und kantig. Ihr zehn Meter aufgestiegen, aber die Kletterei nimmt kein Ende. Schaut bloß nicht nach unten, Chummers! Das Meer tobt. E darüber, daß ihr noch nicht hineingestürzt seid.

>>>>**Hinter den Kulissen<<<<**

Machen wir uns nichts vor! Das Vorhaben, die Klippen zu besteigen, ist schon eine waghalsige Angelegenheit, selbst bei und Sonnenschein. Bei diesem Sturm jedoch ist es ein Himmelfahrtskommando.

Ohne entsprechende Ausrüstung ist die Aktion von vornherein zum Scheitern verurteilt. Niemand kann hundert Meter über Klippen ohne Hilfsmittel besteigen, schon gar nicht, wenn einen der Wind in die Tiefe reißen will.

Mit der entsprechenden Ausrüstung (Seile, Kletterhaken, Enterhaken etc.), ist es nicht minder schwierig. Alle zehn Mete Charaktere eine Kletterprobe [8] überstehen. Mißlingt die Probe, so stürzt der Charakter (siehe **Kreuzfeuer**). Der Sturzsch bei (halbe Meterzahl)T. Mit Seilen abgesicherte Charaktere fallen nicht so tief (max. einige Meter), nehmen aber dennoch Meterzahl)M Schaden. Die Charaktere, die ihn mit dem Seil festzuhalten versuchen, müssen einen Stärkewurf machen, w

Mindestwurf den gefallenen Metern entspricht.

Sobald sich die Runner im Sichtbereich der Sensoren befinden, macht PEDE eine Probe auf Wahrnehmung [12]. Ist sie er hat er sie entdeckt.

>>>>**Sag's ihnen ins Gesicht (wenn die Charaktere durch den Zaun schlüpfen wollen)<<<<**

Geschickt schleicht ihr bis zum Zaun heran. Er ist nicht elektrisch geladen. Obgleich der Maschendraht naß und glitschig keine Probleme, hinüberzusteigen.

Ihr steht im Niemandsland. Unaufhörlich prasselt der Regen auf euch nieder, während ihr mit gezogenen Waffen auf den Kameraden wartet. Es scheint endlos zu dauern. Nervös blickt ihr umher. Haben euch die Kameras entdeckt, oder nicht? I der Decker erfolgreich war. War er es nicht, werdet ihr mit ihm ein ernstes Wörtchen zu reden haben.

Der Regen nimmt euch die Sicht. Ihr vermögt gerade noch den zweiten Zaun - fünf Meter vor euch - zu erkennen. Glücklich wird es den Wachmännern nicht anders ergehen.

Mit einem dumpfen Platschen springt der letzte eurer Kameraden vom Zaun und zückt seine Waffen. Endlich! Es kann weiter! Schnell schleicht ihr durch den Matsch, bis ihr den zweiten Zaun erreicht habt.

Da! Eine Bewegung! Erschrocken fahrt ihr herum.

Noch eine Bewegung! Diesmal aus der entgegengesetzten Richtung.

Verwirrt blickt ihr noch umher, als zwei schwarze Kolloesse auf euch zurasen. Piasmen! Ihr habt von diesen Monstern schon Riesige Schwarzbären mit langen Stoßzähnen und Muskeln, wie sie kein noch so aufgerüsteter Schattenläufer besitzt.

>>>>**Hinter den Kulissen<<<<**

Ausgehungert und vom sauren Regen gereizt, streifen die Piasmen seit längerem umher und haben nun die Schattenläufer. Könnte man normalerweise damit rechnen, daß sie schwer verwundet fliehen würden, kämpfen sie jetzt, vom Hunger in d Wahnsinn getrieben, bis zum Tod (- oder dem der Schattenläufer).

Überwinden die Charaktere den Zaun, so muß PEDE eine Wahrnehmungsprobe [12] machen, um zu ermitteln, ob er die M Bewegungs- oder Wärmesensoren überprüft und versteht, was dort draußen vor sich geht (die Sicht ist wirklich schlecht).

MIT EISENER HAND

>>>>**Hinter den Kulissen<<<<**

Alles Leben auf dem Gelände wurde von PEDE kaltgestellt. Dabei ging er in vier Phasen vor:

Phase I: In der Nacht versiegelte PEDE alle Türen in den Wohnbereichen. Da nachts die Fabrikationsanlagen nur noch von gesteuert werden und der Großteil der Belegschaft sich im Wohnbereich befand, konnte er auf diese Art und Weise 80% c Angestellten ausschalten. Gleichermaßen tat er in den Bürogebäuden und in der Kaserne. Um einen Alarm zu verhindern, kappte sämtliche Kommunikationsleitungen.

Phase II: Nachdem er die Kontrolle über das Kommunikationssystem erlangt hatte (kein Problem für einen Decker wie ich), einen Wachsoldaten nach dem anderen ins Koordinationszentrum und tötete ihn mit automatischen Kanonen. Danach rief noch freien Mitarbeiter ins Koordinationszentrum.

Phase III: Die sich noch im Zwinger befindlichen zwei Piasmen ließ er frei, damit sie jeden auf dem Gelände noch frei herumstreifenden Angestellten anfielen.

Phase IV: Als Letztes brachte PEDE den bis dahin schlafenden Newpens mit Hilfe der Lastenroboter in eine der Lagerhallen und steckte ihn in einen der Container. Er hätte ihn ebenfalls töten können, aber PEDE fühlte sich im gewissem Sinne seinem verpflichtet und entschloß sich, ihn nur zu demütigen, zumal PEDE bei der Herstellung von PEDE 2 auf Newpens Wissens zurückgreifen wollte.

Sollten die Charaktere das Bedürfnis haben, jedes Gebäude auf dem Gelände zu untersuchen, so werden sie mit Sicherheit entdeckt werden, und dieser wird nicht müßig sein, die Gruppe unschädlich zu machen.

Folgendes können die Charaktere in den einzelnen Gebäuden vorfinden:

Wohnblöcke [6] und Kaserne [2]

Nirgendwo funktioniert das Licht. Es scheint, als gäbe es keinen Strom mehr. Kommunikationsleitungen funktionieren nicht. Die Fenster sind mit Sichtblenden, die auch vor dem sauren Regen schützen sollen, versiegelt.

In fast allen Wohnräumen können die Runner Bedienstete finden. Die meisten sind halb verhungert, vor allem die Kinder der Isolation gelitten. Widerstand werden sie daher nicht leisten. Im Gegenteil, sie alle werden ihre Retter feiern. Bei einer erhält man folgende Aussagen:

"Ich hab geschlafen. Als ich in die Küche gehen wollte, öffnete sich die Tür nicht. Ich rief den technischen Dienst an, aber Leitungen waren tot."

"Seit zwei Tagen sitzen wir hier im Wohnzimmer fest. Mein Mann hat das Klo seitdem nicht mehr verlassen können."

"Laßt mich zu meinen Kindern. Ich will zu meinen Kindern. Wie geht es ihnen? Seit zwei Tagen sind sie im Kinderzimmer eingesperrt. Ich hab ihr schreien gehört, aber ich konnte nicht zu ihnen."

Sicherheitszentrale [3]

Im Konferenzraum liegen die zersiebten Körper der getöteten Sicherheitsbeamten.

Es gibt kein Leben mehr in diesem Gebäude. Mit ziemlicher Sicherheit werden die Schattenläufer hier von PEDE in einer einzigen Welle (was mit den hier installierten Sicherheitsschotts und automatischen MGs keine Schwierigkeit darstellt).

Lagerhallen [4]

Sie sind angefüllt mit Kisten, Behältern und Containern. Eine eingehende Untersuchung eines Containers ist mit einem Magschloß [4] versehen), zeigt das breite Spektrum der PEDE-Itaru. Neben Cyber- und Headware findet man hier Cyberdecks (entsprechend Fuchs sowie anderes ausgezeichnetes elektronisches Equipment (braucht noch jemand 'ne Player?). Einige der Container mit Cyberdecks sind geplündert worden.

In einem der Container (der W6te) befindet sich der bewußtlose, halbverhungerte PEDE. Nach seiner Befreiung, kann er den Charakteren nähere Informationen zu PEDE und den Vorgängen liefern. Er hat bereits erkannt, daß PEDE hinter dem ganzen Ärger steckt aber über dessen Motivation vollkommen im Unklaren ("Muß wohl'n Fehler im achtundsechzigtausender sein..").

Hangar [5]

Im Hangar befinden sich 4 Yellowjacket-Hubschrauber (**Samurai**) sowie ein Ares

Verwaltungskomplex [8]

In einigen der Büros befindet sich noch Personal. Ebenso gefangen wie jene in den Wohnblöcken oder der Kaserne, sind sie ausgemergelt und fast verhungert. Obgleich es aussehen mag, daß es sich bei den Runnern um die Vorhut einer feindlichen Konkurrenz handelt, sind sie glücklich über die Rettung und leisten keinen Widerstand. Macher Schattenläufer deutlich, daß sie keine Feinde sind, können sie weitere Informationen

"Ich hab hier gearbeitet; 'n paar Überstunden gemacht, weil ich mein Soll noch nicht erfüllt hatte. Plötzlich ging das Licht aus. Die Schutzblenden fielen auf die Fenster und die Türen versiegelten sich."

"Erst dachte ich an 'nen Alarm. Aber keine Sirene heulte, die Truppen schienen nicht mobilisiert zu sein und Gewehrfeuer auch keins gehört."

"Ich war in der Matrix, als mich 'ne Persona in Gestalt eines griechischen Gottes hinausfegte. Als ich wieder zur Besinnung kam, war alles dunkel."

Fabrikationsanlagen [9]

In einer der Fabrikationsanlagen befindet sich der neue PEDE. Dies ist die einzige Halle, in der noch gearbeitet wird. Dennoch offenbart sich hier ein unheimliches Bild. Roboterarme, auf langen Schienen an der Decke befestigt, gleiten umher, nehmen Einzelteile aus Regalen, bestücken zuvor geätzte Platinen oder helfen anderen Armen. PEDE 2 steht in der Mitte der Fabrikationsanlagen. Kabelstränge ragen aus dem unförmigen Kasten heraus, sind mit der Decke, dem Boden und einigen Wänden verbunden. PEDE 2 ist schon fertig, das einzige, was fehlt, ist das Programm, was jedoch jeder Zeit von PEDE binnnen zwangsweise überspielt werden kann.

Die Forschungslabors [1]

Sollten die Schattenläufer nicht in das Labor von Newpen gehen (**Der Krieger, der Philosoph, der Narr**), so werden sie ungenutzt wissenschaftliche Material vorfinden. In keinem der Labors befand sich zum Zeitpunkt der Übernahme ein menschliches Wesen, und wenn doch, so wurde es in die Sicherheitszentrale beordert.

Eine genaue Beschreibung findet sich auf **Karte 3**. Das Layout ist bei allen Gebäuden das gleiche, bis auf die Tatsache, daß in den meisten anderen kein Keller vorhanden ist.

DER KRIEGER, DER PHILOSOPH, DER NARR

>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<

"Hallo! Ihr seid sehr weit gekommen, daß muß ich euch lassen!" Eine Stimme? Gibt es doch Leben auf diesem Gelände? Kommt doch her! Ich bin hier." Die Stimme kommt aus dem Labor. Vorsichtig schleicht ihr voran. Ist es eine Falle? Ihr werdet zum Labor aufbrechen, doch sie öffnet sich zischend. Eine Falle!

Ihr heichtet in Deckung, entsichert eure Waffen, zieht die Granaten und wartet.

"Haben die mutigen Menschen etwa Angst?"

Das Labor scheint leer zu sein. Ihr schleicht weiter. Der Raum ist gefüllt mit elektronischen Bauteilen, Werkzeugbanken, Niemand ist zu sehen.

"Hey! Wollen wir Verstecken spielen? Spielen wir heiß-und-kalt. Im Augenblick ist es kalt.."

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Die Charaktere haben PEDE entdeckt, oder besser, PEDE hat sich entdecken lassen. Bevor er diese Menschen, die ihn wissenswert sind, umbringt, will er noch ein wenig ihre Intelligenz testen. Er wird sich von ihnen suchen lassen. Je näher sie kommen, desto 'heißer' ist es, gehen sie von ihm weg, wird es 'kälter'. Haben die Schattenläufer das Kellergewölbe erreicht und betreten, wird jeder Charakter, der einen AFM-Raketenwerfer mit dazugehörigem AFM oder ähnlich schweren Waffen trägt, von einem MG erschossen.

Dann stehen die Charaktere vor PEDE. Er stellt sich mit folgendem Kommentar vor: "Hallo! Ich bin Zarathustra, und das sind meine Freunde.." Laut surren drei automatische Maschinengewehre in den Ecken hin und her. "Keine Angst! Ich werde euch nicht töten."

erschießen. Ich möchte mit euch reden. Ihr wart recht gut, das muß man euch lassen. Ich denke, wir haben eins gemeinsam Willen zur Macht! Was ja wohl der Sinn des Lebens ist, nicht wahr? Sicher gehört ihr nicht zu diesem widerlichen Gesetz Herdentieren, das weinerlich in der Ecke heult und auf das Fressen wartet!

Nein, ihr nehmt euch, was ihr wollt. Ob Wein, Weib oder Gesang, was ihr nicht habt, das nehmt ihr euch. Ihr seid genau diejenigen Charaktere ich bewundere, und weil ich euer Wesen kenne bleibt mir nichts anderes übrig, als euch zu vernichten." PEDE sucht das Gespräch mit den Runnern. Er ist fest davon überzeugt, daß auch der Rest der Welt sich an Nietzsches Gedanken und redet von ihm wie von einem Gott.

Dies ist eine der einfachsten Möglichkeiten für die Runner, PEDE zu überlisten. Die Spieler sollten versuchen, PEDE klar zu machen, daß Nietzsches Weltanschauung nur eine von vielen ist, und daß andere möglicherweise realistischer und logischer, auf jeden Fall angenehmer sind.

Dabei kann und soll es zu einer philosophischen Diskussion zwischen PEDE und den Schattenläufern kommen (zur Not kann man helfen, sollten die Charaktere ihn befreit haben). Zu beachten ist dabei, daß PEDE vor allem auf formale Logik achtet. Über Spieler PEDE, so wird er versuchen, allen angerichteten Schaden, soweit wie möglich, rückgängig zu machen.

Sind die Erläuterungen der Spieler unlogisch oder versuchen die Charaktere gar nicht erst zu diskutieren, kommt es zu einem Feuergefecht, das zwar mit der Zerstörung PEDEs enden wird, jedoch wird PEDE sein Programm bereits in den PEDE 2 übernehmen (falls dieser noch steht), die umgerüsteten Lastenroboter zum Forschungslabor schicken und die Charaktere nun mit Gewalt bekämpfen.

NACH DEM RUN

Wie auch immer der Showdown ausgehen wird, das Abenteuer geht mit diesem Zusammentreffen seinem Ende entgegen. Abhängig davon, wie die Runner das Abenteuer gelöst haben, kann die weitere Entwicklung wie folgt aussehen:

Die Charaktere überzeugten PEDE:

Nachdem PEDE seinen Fehler eingesehen hat, wird er versuchen, alle Fehler rückgängig zu machen. Die noch festgehaltene Belegschaft wird freigelassen und er wird sich entschuldigen. Jetzt, nachdem PEDE eindrucksvoll seine Fähigkeiten unter Beweis gestellt hat, wird Itaru es sich zweimal überlegen, seine Fähigkeiten zu beschneiden. Viel wahrscheinlicher ist, daß sie ihn benutzen werden.

Die Schattenläufer können sich PEDE und auch Newpen als Connection vermerken. In der Matrix wird PEDE ihnen in solchen Situationen helfen können (ein wunderbarer Deus ex machina), und er ist eine hochklassige Informationsquelle.

Leider werden die Runner alle der Itaru Corp. geklauten Daten und Gerätschaften zurückgeben müssen, dafür erhalten sie eine Belohnung von 500.000 Nuyen und werden, jedoch nur auf eigenen Wunsch, gratis mit Cyberware aller Art ausgestattet.

Die Schattenläufer zerstörten PEDE.

Zwar wird Itaru nicht minder glücklich darüber sein (- die Pläne sind immernoch vorhanden), jedoch wird die Belohnung schmäler ausfallen (250.00 Nuyen und keine Aufrüstung). Newpen wird ihnen dafür aber recht böse sein.

KARMAVERLEIHUNG

+2 für die Aufdeckung der Brandursache bei der Intellips Inc.

+2 für die Befreiung der Belegschaft

+1 für Newpens Befreiung

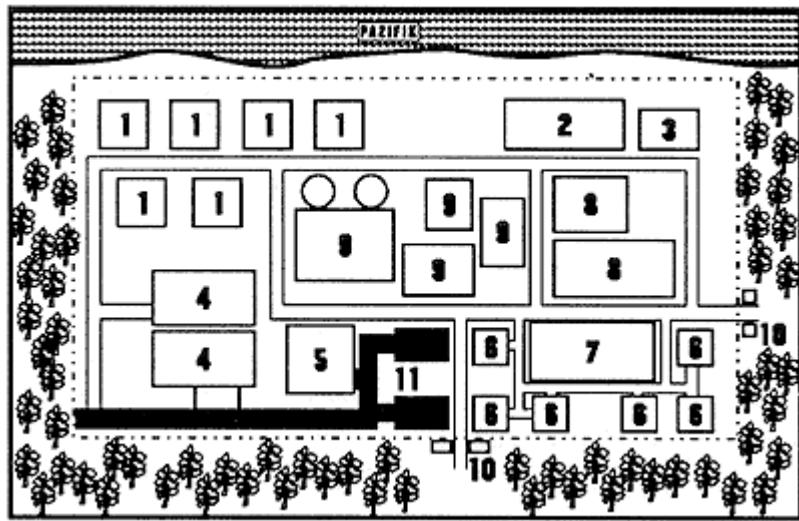
+6 wenn die Schattenläufer PEDE überzeugen konnten

+3 wenn sie ihn nur zerstört haben

plus individuelle Karmaverleihung (siehe **Regelwerk**)

DER WEG ZUR ITARU CORPORATION

Von Seattle aus führt nur die US 101 über die US 12 zum Gelände der Itaru Corp. Das Gebiet der Salish Shidhe ist mit dichten Wäldern bedeckt (vgl. hierzu den Kartenausschnitt im Shadowrun-Regelbuch).



DAS ITARU-GELÄNDE

Allgemeines

Einhundert Meter über dem Meer erhebt sich das Itaru-Gelände, umschlossen von dichtem Wald und einem drei Meter hohen Doppelzaun.

Das Gelände hat eine Größe von ca. einem Hektar. Nur zwei vernachlässigte Zufahrtsstraßen führen von der US 101 zu den Toren. Sie werden von Itaru nicht benutzt, aber dennoch überwacht.

Alle Transporte erfolgen über den Luftweg. Hierfür besitzt Itaru ein kleines Flugfeld.

Das Sicherheitssystem

Obgleich Itaru unter dem Schutz der Salish agiert, hat die Erfahrung gezeigt, daß eine eigene Sicherheitstruppe, gerade bei solch großen Gebiet, unverzichtbar ist; daher hat es sich der Kon nicht nehmen lassen, 50 gutausgebildete Soldaten als Wache einzusetzen. Des Weiteren wird das gesamte Gelände sowie die Gebäude mit Kameras überwacht.

Türen in sensiblen Bereichen, wie Forschung und Fabrikation sind mit Magschlössern, die mit Stimm-, und Fingerabdruckerkennungssystemen ausgerüstet sind, versehen.

Der Doppelzaun ist mit Wärme- und Bewegungssensoren sowie Kameras ausgestattet.

Man könnte der Konzernleitung eine gewisse Paranoia unterstellen, als sie zusätzlich noch automatische Maschinengewehre in wichtigen Gebäuden einbauen ließ. Diese können von der Sicherheitszentrale aus gesteuert werden.

Zu guter Letzt sind noch die fünf Piasmen (s.u.) zu erwähnen, die in dem fünf Meter breiten Streifen zwischen den Zäunen umherstreifen.

Die Forschungslabors [1]

Sechs Forschungslabors befinden sich auf dem Gelände. Es sind zweigeschossige Gebäude mit Flachdächern. Alle besitzen identischen Grundriß: Im Erdgeschoß befinden sich die Labors, im ersten Stock die Büros der Wissenschaftler, die dort arbeiten. Einige Gebäude sind unterkellert, so auch das Labor von Prof. Dr. Newpen. In diesen Kellern befinden sich zumeist Versuchsanordnungen, die vor störenden Einflüssen abgeschirmt sein müssen. Ein Layout des Forschungslabores von Newpen befindet sich auf Karte 2.

Kasernen [2]

Sicherheit: Die Türen sind mit Magschlössern [4] gesichert. Auf allen Gängen befinden sich Kameras.

Allgemeines

Itaru besitzt eine 50 Mann starke eigene Schutztruppe. Ihre Unterkünfte sowie Trainings- und Erholungsräume befinden sich in diesem vierstöckigen Gebäude.

Im Erdgeschoß liegen die Erholungsräume, eine Turnhalle, ein Schießstand sowie eine Bibliothek, die neben Simsinn-CDs und anderer Unterhaltungselektronik auch ausreichend Lektüre enthält.

In den mittleren Stockwerken befinden sich die Schlafräume. Jeweils zwei Männer schlafen in einem Zimmer, das mit Koch- und Waschgelegenheit ausgestattet ist.

Die höheren Dienstgrade bewohnen das Obergeschoß. Während der Hauptmann der Sicherheitstruppe ein luxuriöses Appartement besitzt, leben die jüngeren Offiziere in komfortablen Einzelzimmern.

Sicherheitszentrale [3]

Sicherheit: Die Türen auf den Fluren sind mit Magschlössern [4], Kameras sowie automatischen Maschinengewehren gesichert. Die Türen zum Konferenzraum, Tower und Computerzentrum sind mit Magschlössern [8] gesichert.

Allgemeines

In diesem dreistöckigem Gebäude laufen alle Drähte zusammen. In den Kellergewölben befinden sich die Computer des Sicherheitsnetzes. Sämtliche Türen lassen sich von hier aus kontrollieren, außerdem die automatischen Maschinengewehr Sensoren und Kameras und auch die Luftüberwachung. Sie ist mit dem Tower auf dem Dach verbunden.

Im Erdgeschoß liegt die Waffenkammer. Hier wird die Ausrüstung repariert bzw. gelagert. Alles ist in entsprechend hoher vorhanden:

Standardausrüstung (50 mal, Statistiken siehe **Samurai**):

Schwere Sicherheitsrüstung (7/5), Sicherheitshelme (1/2) (mit Ultrasound, Infrarot sowie Smartgunadapter, Leitsignal, He Daten Display und Kommunikator), G12A3z Sturmgewebe, je 5 Betäubungsgranaten, Ares Predator II mit APDS Muniti Zusätzlich liegen hier noch 20 AFM-Raketen, 10 Boden-Luft Raketen, 5 Deluxe Gyrostabilisatoren, 2 Vindicator, 30 Sto M107 GPHMG und 5 Raketenwerfer.

Des Weiteren befindet sich eine Tierstation, die sich um das Wohl der als Wächter eingesetzten 5 Piasmen (Animals) kümmert.

Plasma

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
11/2	4x5	13	-	2/4	4	6	4	9T, +1 RW

Kräfte: Steigerung Körperlicher Attribute (Stärke oder Schnelligkeit, jeweils einmal am Tag, für (Essenz x 2)W6 Rund Gesteigerte Reaktion, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht, Intensiveres Gehör)

Schwächen: Allergie gegen Sonnenlicht, lästig

Automatische Maschinengewehre

Mittleres MG (8S/4M) 100 Schuß, Laserzielrohr, Rumpf 4/4, Reaktion 6

PEDE steuert die Maschinengewehre mit Geschütze 4. Auf den Gewehren ist jeweils eine Stereo-Infrarotkamera montiert, diese zerstört, so schießt die Kanone nur noch blind.

Im ersten Stockwerk befindet sich das Konferenz- und Planungszimmer. Sollte ein Angriff auf das Gelände erfolgen, wird aus der gesamten Gegenangriff kontrolliert und koordiniert. Im obersten Stockwerk liegt der Tower.

Die Lagerhallen [4]

Sicherheit: Nur einige Kameras bewachen diese Hallen.

Allgemeines

Itaru verfügt über zwei große Lagerhallen, in denen neben Itarus hauseigenen Produkten, die in den Fabrikationsanlagen hergestellt werden, auch Lebensmittel und Ersatzteile gelagert werden.

Hangar [5]

Sicherheit: Nur einige Kameras bewachen diese Hallen.

Allgemeines

Dieser Hangar beherbergt neben 4 Yellowjacket-Hubschraubern (**Samurai**), von denen immer einer überholt wird, noch ein Dragon, der im allgemeinen zum Transport von Waren genutzt wird. Alle zwei Tage fliegt er mit einer Lieferung nach Seattle.

Die Wohnblöcke [6]

Sicherheit: Die Sicherheitsmaßnahmen entsprechen denen in der Kaserne.

Allgemeines

Die gesamte Belegschaft, mit Ausnahme des Sicherheitspersonal, lebt in diesen sechs fünfstöckigen Wohnblöcken.

Sie sind ähnlich luxuriös eingerichtet wie die Wohnung der Offiziere. Zwar sind die einzelnen Appartements nicht übermäßig groß, jedoch ist das, was den Angestellten geboten wird, mehr, als sie in Seattle für denselben Preis an Sicherheit und Wohnlichkeit würden.

Park und Parkplatz [7]

Verwaltungskomplex [8]

Sicherheit: Alle Gänge sowie die Büros der niederen Angestellten werden mit Kameras überwacht. Fahrstühle und Türen Magschlössern [4] gesichert und besitzen außerdem Waffendetektoren [6].

Allgemeines: Die sieben- bis achtstöckigen Gebäude des Verwaltungskomplexes überragen den Rest der Anlage. Neben dem Obergeschoß liegenden Konleitungen befinden sich hier auch die Personal-, die Marketing- und die PR-Abteilung sowie eine Anzahl von kleineren Büros, die sich um die Produktbetreuung, Reklamationen und die sonstigen üblichen Geschäftsabläufe kümmern.

Im Keller liegt die Zentrale für Haustechnik. Von hier aus werden die sanitären Anlagen ebenso wie Heizungs- und Klima kontrolliert, gewartet und gegebenenfalls repariert.

Fabrikationsanlagen [9]

Sicherheit: Normalerweise werden die Fabrikationsanlagen nur mit Kameras überwacht. Während PEDE dabei ist, PEDE hat er auf einigen Lastenrobotern Maschinengewehre montiert. Die hierzu notwendigen Waffen stammen aus der Waffenl Jeweils zwei Roboter patrouillieren zusammen. Sollten die Charaktere hier eindringen, wird PEDE mit den Robotern und den automatischen Maschinengewehren Jagd auf sie machen.

Modifizierter Lastenroboter (Mitsubishi Jacklift Cargo Handler)

Handling	Geschw.	Rumpf	Panzerung	Signatur	Pilot
4	5/12	3	0	4	0

Zusätzlich ausgerüstet mit Stoner-Ares M107 GPHMG (**Samurai**) mit je 40er Streifen. PEDE besitzt zehn dieser Roboter mit einer Fertigkeit von Geschütze [4] versehen sind, wenn er sie kontrolliert.

Allgemeines

Itaru produziert einen Großteil seiner Produkte in diesem Fabrikkomplex. Der Schwerpunkt liegt vor allem auf elektronischen Bauteilen und Maschinen.

Wachhäuser [10]

Die beiden Zufahrten zum Itaru-Gelände werden von je zwei Wachhäusern mit jeweils 5 Sicherheitsbeamten flankiert. Jeder wird ausführlichst untersucht. Niemand, der keinen Passierschein hat, darf das Gelände betreten oder verlassen.

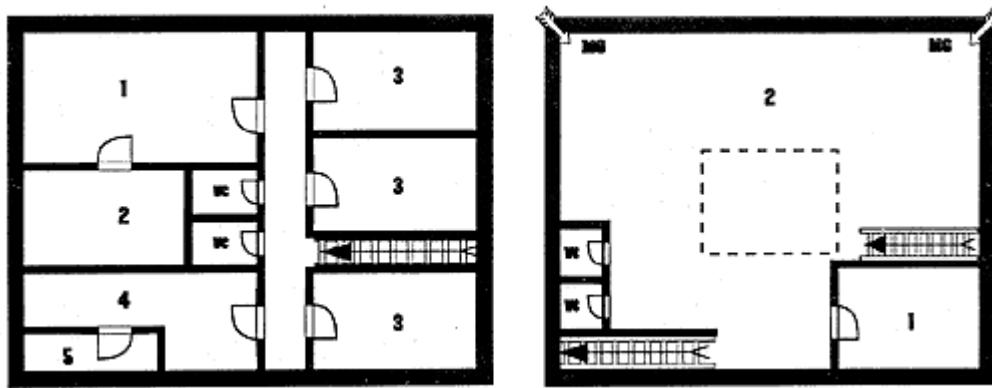
Start- und Landebahn [11]

Sicherheit: Das Flugfeld wird durch zwei Batterien Boden-Luft-Raketen gesichert.

NEWPENS FORSCHUNGSLABOR

Allgemeines

In der hintersten Ecke des Itaru-Geländes liegt Newpens Labor. Es war eines der ersten, die eingerichtet wurden. Hier entstand Newpen unzählige speicheroptimierte Headware, gestaltete Itarus Matrix neu und entwickelte PEDE.



1. Stockwerk

Newpens Büro [1]

Das Büro von Dr. Newpen ist von nicht zu verachtender Größe.

In seinem Schreibtisch ist ein Itaru K-4000 Deck (Leistungsdaten entsprechend Fuchi Cyber 7) eingebaut, neben dem auch antiquierte Textverarbeitungsanlage ihren Platz gefunden hat.

Im Osten des Raumes befindet sich eine große Bibliothek. Sie enthält zum größten Teil Werke alter, aber auch einiger neuer Philosophen. Etliche der Bücher stammen noch aus dem vorigen, einige sogar aus dem 19.Jahrhundert. Besonders bemerkenswert ist die Sammlung von Werken Friedrich Nietzsches, die inklusive Sekundärliteratur ein komplettes Regal belegt. Aber auch

Philosophen wie Kant, Schopenhauer, Sartre oder Ehran sind hier zu finden.

Außerdem befindet sich im Büro eine Simsinn-, Trid- und Stereoanlage neuester und bester Machart. Deutlich zu erkennen Itaru Firmenemblem.

Newpens Schlafraum [2]

Obgleich Newpen ein recht luxuriöses Appartement im Wohnblock besitzt, verbringt der Junggeselle viele Nächte hier: al Arbeitskleidung, getragene Unterhosen, Strümpfe, Hemden, Hosen liegen unordentlich in der Ekke. Das Bett ist nicht ge Obgleich das Fenster geöffnet ist, scheint der Gestank von Schweiß und Schlaf sich nicht mehr aus diesem Zimmer zu ver lassen. Außer einem Notizblock (**Handout 4**) liegen zwei Bücher auf dem Nachttisch: "**Also sprach Zarathustra**", von und "**Neuronale Netze und deren Anwendung in modernen Expertensystemen in Theorie und Praxis**", von einem g Prof. Dr. Dr. Harvey Wiegel.

Die Büros der Assistenten [3]

Newpens Stab besteht aus drei weiteren Wissenschaftlern. Die Büros sind alle dezent, aber luxuriös eingerichtet. Eine exq technische Ausrüstung (in allen Büros steht ein K-4000), sowie kleine Bibliotheken mit Fachliteratur gehören zum Standa

Erhohlungs- und Konferenzraum [4]

Dieser Raum ist für wichtige Besprechungen, aber auch zur Erhöhung gedacht. Neben der standardmäßigen Unterhaltung befindet sich auf dem Tisch ein Trideo-Projektor, mit dem Schaubilder, Forschungsergebnisse und Lehrfilme abgespielt v können. In den Regalen befindet sich neben Fachliteratur auch Belletristik sowie Musikchips und Filme.

Küche [5]

Erdgeschoß

Computerraum [1]

Alle Ergebnisse von Experimenten werden in diesem Raum gesammelt, gespeichert und verarbeitet. Dem entspricht auch Sicherung des Raumes (Magschloß [9]). Drei Itaru K-8000 (Leistungsdaten wie Fairlight Excalibur, jedoch als Einbausys demontiert 14kg Gewicht) stehen hier. Sollte ein Decker auf die Idee kommen, diese mitzunehmen, wird ihm wohl nichts übrig bleiben, als sie auszubauen, was ca. 2 Stunden dauert. Erfolge in B/R-Elektronik [3] verringern die Zeit. Außerdem f hier eine große Workstation.

Labor [2]

Betritt man das Gebäude - die Tür ist natürlich gesichert (Magschloß [9]) - gelangt man in diese riesige Werkstatt. Über Regale mit elektronischen Bauteilen, Werkbänke mit ausgeschlachteten Computern, Cyberdecks und Wissen-die-Götter-Decke ist eine Schiene für einen Laufkran angebracht; in einer Ecke zischt und brodelt etwas in einer kleinen chemischen Versuchsanordnung (meistens Kaffee).

In der Mitte des Raumes ist eine Hubrampe versteckt (Wahrnehmung [4]), mit ihr können größere Versuchsanordnungen a den Keller gefahren werden.

Die Treppe zu den Büros liegt gleich neben dem Computerraum, die Treppe in den Keller in einem gesicherten (Magschlo Raum.

In den Ecken befinden sich Kameras und automatische Maschinengewehre. Durch die Regale und Bauten haben sie nur ei Schußfeld.

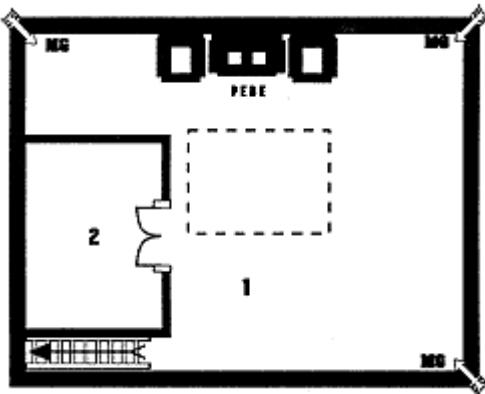
Der Keller

Arbeitsraum [1]

Ist man die Treppe hinabgestiegen und hat die Tür überwunden (Magschloß [9]), steht man in einem neonbeleuchteten Ra große Versuchsanordnungen sind hier aufgebaut. Bis auf PEDE, der am Ende des Raumes steht, sind alle abgedeckt. Es h um alte Aufbauten (zum Beispiel Synchrotrone, die zur Erzeugung von monochromer Gammastrahlen unterschiedlichster benutzt werden), große Meßinstrumente oder Maschinen.

Wie das Labor ist auch dieser Raum mit automatischen Gewehren geschützt.

PEDE befindet sich am Ende des Raumes. Neben ihm stehen zwei herkömmliche Computer, die mit ihm verbunden sind



Chipfertigungsanlage [2]

Mikrochips sind eine sehr empfindliche Ware. Vor allem bei ihrer Herstellung muß auf äußerste Sauberkeit geachtet werden. Allgemein werden sie in dazu entsprechend ausgestatteten Fabriken gefertigt, doch Newpen hat es sich nicht nehmen lassen, eine kleine Fertigungsanlage für selbstentwickelte Chips in seinem Labor unterzubringen.

Mit ihr verändert Newpen Microchips nach seinen Anforderungen. Gerade für das PEDE-Projekt war dies notwendig, da von Intellips gelieferten Chips erst einmal modifiziert werden mussten.

Hier ereignete sich auch der Unfall, der eine neue Lieferung von Chips notwendig machte: Ein Spinne hatte sich in den Raum und der mitgeschleppte Dreck hatte alle Chips zerstört.

ITARU-SYSTEMKARTE

Einführung

Itaru hat einen Haufen Geld für das im Jahre 2045 erschaffene System ausgegeben. Damals nur ein kleines Netz, wuchs es mehr heran, bis es im Jahre 2050 renoviert wurde.

Mittlerweile handelt es sich nicht mehr um ein einzelnes System, sondern um eine Reihe autarker, miteinander vernetzter Untereinheiten.

Bei der Konstruktion der Architektur gab man sich sehr viel Mühe. Das ganze System ist im Stile eines alten griechischen aufgebaut. Diese Architektur hat nichts mehr mit den bekannten Systemen (gemäß der UMS) gemeinsam. Ein Decker wird brauchen, um die Bedeutung und Funktion der einzelnen Symbole zu entschlüsseln.

Die Architektur

Wie schon gesagt, ein griechischer Palastkomplex stand für diese Konstruktion Pate, was nicht zuletzt auf die Vorliebe des Newpen für alte griechische Mythen zurückzuführen ist.

SPUs und CPUs werden als große Säle dargestellt, in denen Männer in Roben miteinander Pergamentrollen austauschen oder miteinander kommunizieren. Dies sind keine Decker! Es sind Datensignale, die wie Menschen aussehen. Sie tauchen auch in anderen Einheiten auf.

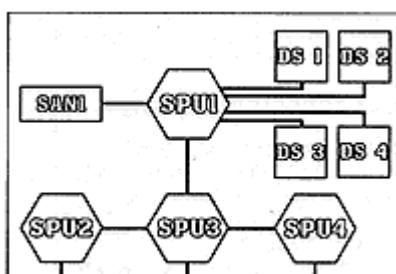
Systemzugänge (SANs) werden als Brücken oder Tempeleingänge dargestellt, während I/O-Zugänge (I/OP) dem Orakel und Datenspeicher alten, pergamentlastigen Bibliotheken nachempfunden wurden.

In Slave Nodes sieht man tatsächlich Sklaven, die aus Fenstern schauen (Kameraüberwachungen), die Hände in Wasserbächen (Wärmesensoren) oder Mäuse beobachten (Bewegungssensoren), andere machen die Arbeit, die auch tatsächlich von den verrichtet wird.

Mit ebensoviel Liebe wurden die ICs konstruiert:

Zugangs-ICs gleichen Fallgittern, Wachsdaten oder Brücken; Wirbel-ICs gleichen Siegeln, die aufgebrochen werden müssen, man hat den dazugehörigen Siegelring; bei Blaster- oder Killer-ICs handelt es sich um Soldaten; Aufspür-ICs gleichen Mäusen als Mäuse dargestellt und Teergruben-ICs sind unter Teppichen versteckt, während schwarze ICs Minotauren nachmachen.

DAS HAUPTSYSTEM



SAN 1: Blau-3

SPU 1: Blau-3

SPU 2-4: Orange-3, Zugang 5, Aufspüren & Melden 8

DS 1-4: Blau-4

CPU: Rot-8, Zugang 8, Schwarz 9

SAN 2-4: Orange-4, Zugang 6, Aufspüren & Auswerfen 7

Das Hauptsystem enthält neben den der Öffentlichkeit zugänglichen Bereichen auch

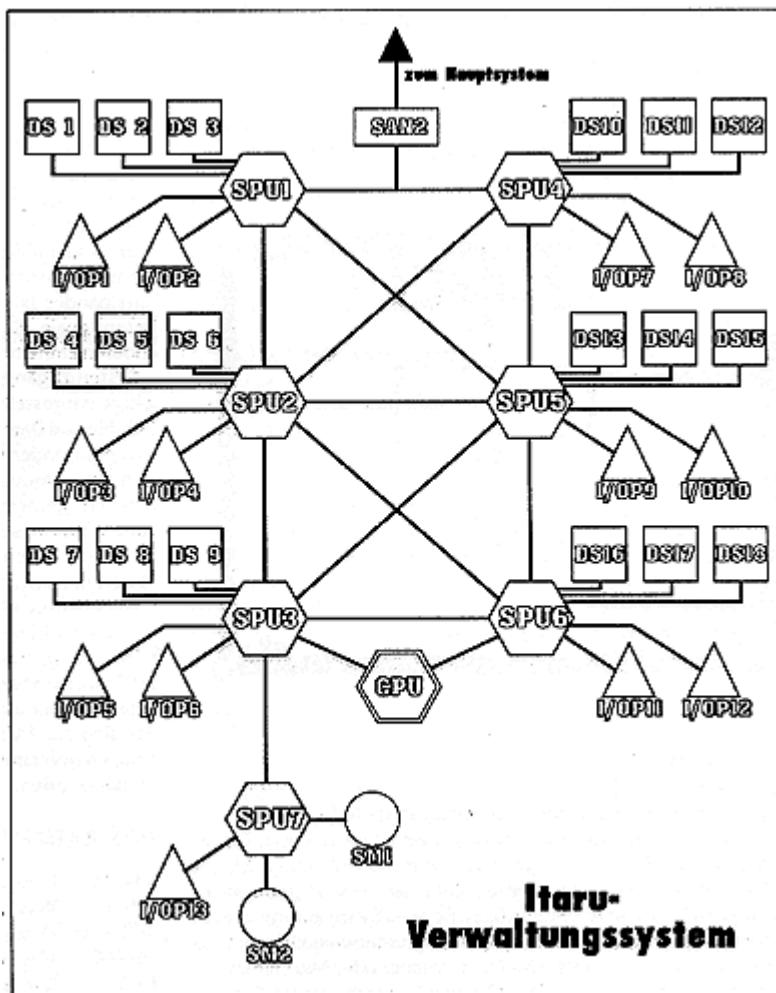
Zugänge zu sämtlichen Untersystemen.

Im öffentlichen Bereich ist die Sicherheit ziemlich gering. Jeder kann in das System ohne große Probleme gelangen und in Datenspeichern DS 1-4 Nachrichten zurücklassen oder lesen.

Entsprechend sind diese Datenspeicher mit allerlei Privatkram gefüllt wie: "Hallo Charles! Warte heut abend auf dich, kommt wieder vorbei." oder "Liebe Kollegen, der Betriebsrat trifft sich morgen um 20.30. Kommt zahlreich, wir haben Wichtiges zu besprechen."

In DS 1 befinden sich außerdem die öffentlich zugänglichen Informationen über Itaru. Neben einer kurzen Firmengeschichte und Selbstdarstellung kann man einen Katalog über die freiverkäuflichen Waren vorfinden (Siehe **Beinarbeit**). SAN 2 führt zu Verwaltungssystem, SAN 3 zu den Forschungseinrichtungen und SAN 4 zum Sicherheitsnetz.

DAS VERWALTUNGSSYSTEM



Decker Daten über die Gruppe oder PEDE (Handouts 3&4).

SM 1 und 2 kontrollieren die Klima-, Heizungs- und Sanitäranlagen der Gebäude, das dazu gehörende Terminal befindet sich an jedem I/O-Port.

SAN 2: Orange 3, Zugang 7

SPU 1-6: Orange 4, Aufspüren & Melden 8

SPU 7: Rot 4, Zugang 5, Killer 7

DS 1-18: Orange 7, Wirbel 7, Aufspüren & I/O 1-15: Orange 4

SM 1-2: Rot 3, Aufspüren & Melden 7

CPU: Rot 4, Zugang 7, Schwarz 8

Die SAN 2 führt in drei unterschiedliche Verwaltungssystemblöcke, die untereinander nicht verbunden sind. Bei den I/O-Einheiten handelt es sich um die entsprechenden Terminals und Drucker in den entsprechenden Gebäuden, wobei an jedem I/O-Port drei entsprechende Systeme hängen.

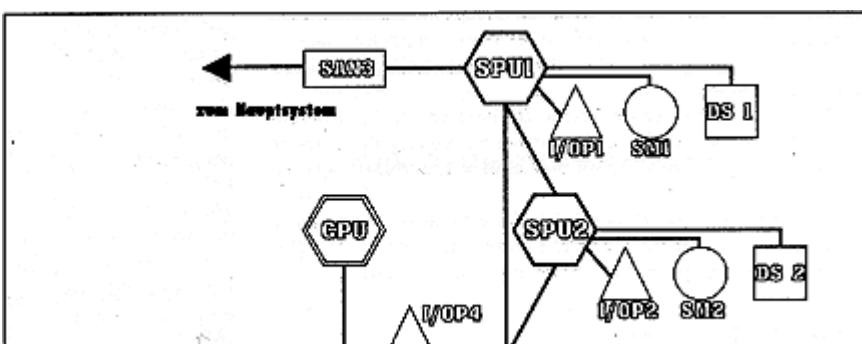
In den Datenspeichern befinden sich neben Berechnungen und ähnlichen Verwaltungskräften wertvolle Informationen über die Schattenläufe der PEDE. Sollte sich ein Decker die Mühe machen, die Datenspeicher zu durchforsten, so muß er eine Computer[6] würfeln; mit der Anzahl der Erfolge ist die Grundzeit von 60 Minuten herabgesetzt. Danach alle 10 Minuten einmal gegen ein mobiles Blatt antreten (Das ist ein langwieriges Unterfangen). Sollte sich der Spieler durchaus bewußt sein. Andererseits kümmert so etwas schon?).

Sollte ein Alarm ausgelöst werden, so erscheint er innerhalb der nächsten W3 Runden.

Die eingesammelten Daten haben einen Markt um ungefähr 100.000 Nuyen, nehmen dafür aber geringe Kosten.

Pro 10 Minuten, die der Decker gesucht hat, wird der Spieldatenleiter W6+Anzahl der vollen 10 Minuten, gesucht wurde. Bei einem Ergebnis von 6+ finden

DAS FORSCHUNGSSYSTEM



SAN 4: Orange 4, Zugang 6, Aufspüren 8

SPU 1-3: Orange 7, Barrier 6, Teerg 3

SM 1-3: Orange 3

DS 1-3: Rot 5, Wirbel 7, Schwarz 8

I/O 1-3: Orange 3

SPU 4: Orange 8, Zugang 8, Schwarz 8

SM 4-5: Orange 6, Zugang 6

DS 4-5: Orange 8, Wirbel 7

I/O 4: Orange 6

SPU 5: Orange 6

SM 6: Orange 4

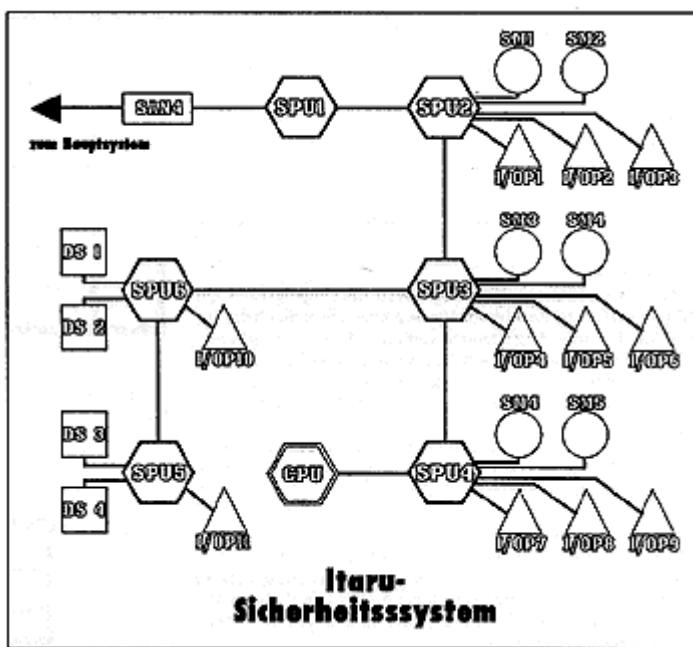
DS 6: Rot 5, Wirbel 8, Scharz 9
I/O 5: Orange 4
CPU: Rot 6, Barriere 7, Schwarz 10

SAN 3 führt zu den einzelnen Computersystemen der Forschungslabors. Je einem System unterstehen zwei Gebäude. Bei Nodes 1-3 handelt es sich um Meßgeräte, Roboter oder Maschinen, die vom Computer im Rahmen der Versuche kontrolliert werden. Die Meßergebnisse werden in den Datenspeicherchen 1-3 gesammelt (200 Mp, 25.000 Nuyen).

Bei den I/O-Einheiten 1-3 handelt es sich um Terminals, die in den Büros der Wissenschaftler oder in den Laboren stehen. In DS 6 befinden sich Newpens persönliche Aufzeichnungen (30 Mp), die Aufschluß über PEDEs Verhalten geben (**Han**).

Außerdem finden sich hier Schalt- und Konstruktionspläne zu PEDE (400 Mp, 1.500.000 Nuyen). DS 4-5 enthalten Daten über Stimmbilder und Fingerabdrücke der Personen, die autorisiert sind, das Gebäude durch die automatischen Türen, kontrolliert durch SM 4-5, zu betreten.

DAS SICHERHEITSSYSTEM



SAN 4: Rot 3, Zugang 8, Killer 8
SPU 1-4: Orange 8, Barriere 9, Aufspüren & Melde
SPU 5-6: Orange 9, Zugang 10, Aufspüren & Ausweichen
SM 1-6: Orange 4, Aufspüren & Melden 4
I/O 1-11: Orange 3, Zugang 4
DS 1-4: Rot 5, Barrier 7, Schwarz 5
CPU: Rot 6, Zugang 5, Schwarz 8, Aufspüren & Melde

SAN 4 führt zum Sicherheitssystem. Es kontrolliert mit den Slave Nodes 1-2 die Kameras, mit den Slave Nodes 3-4 die Säle, mit den Slave Nodes 5-6 die automatischen Maschinen sowie die Türen.

In DS 1 befinden sich Daten über die militärische Stärke (100 Mann), sowie deren Ausrüstungen und Personalakten (großer Umfang, 8.000 Nuyen).

In DS 2 ist eine Aufzählung aller sonderbaren Ereignisse in den letzten drei Jahren abgelegt, auch solcher, die die Firma nicht direkt betreffen.

In DS 3 befinden sich sämtliche Daten über Stimmbilder, Fingerabdrücke sowie die Paßwörter zu den einzelnen Bereichen des Forschungs- und Sicherheitsbereichs (Bingo!! 80 Mp, 1.000 Nuyen). DS 4 bietet nochmals Informationen über die Spieler und

(Handouts 3&4).

DIE RUINEN DER INTELLIPS INC.

Einführung

Inmitten des Villenviertels Huntspoint im Bellevue-Distrikt liegt inmitten eines malerischen Gartens der Sitz der Intellips Inc. Das alte Gebäude, einer alten Villa aus dem 19. Jahrhundert, die von der Firma liebevoll instand gehalten wird, befindet sich auf einer kleinen Anhöhe. Fertigungsanlagen, in denen Chips und anderes elektronisches Gerät (hauptsächlich Meßinstrumente, Werkzeuge u.a.), hergestellt werden.

Intellips vor dem Brand

Von dem Gebäude sehen die Charaktere bei ihrem ersten Besuch nur die Vorhalle und den Konferenzraum. Gleichwohl, dass das Gebäude würde auch kaum ihr Interesse wecken: Büros, Büros und nochmal Büros.

Die Werkstätten werden ihnen gänzlich verborgen bleiben. Zu ihnen gelangt man über einen Fahrstuhl, der in der Vorhalle des Gebäudes steht. Ein weiterer Aufzug liegt außerhalb des Gebäudes bei den Parkplätzen: eine hydraulische Plattform, mit der Waren ein- und ausgeladen werden.

Intellips nach dem Brand

Nachdem das Gebäude abgebrannt ist, wird es nur noch von zwei Lone Star Beamten bewacht. Eine Handvoll Feuerwehrleute streift noch über das Gelände, um kleinere Schwelbrände zu löschen. In der Nacht sind nur die Lone-Star-Fritzen da. Der Wachwechsel findet alle vier Stunden statt.

Vom Erdgeschoß ist nicht viel übrig geblieben. Das Obergeschoß ist vollkommen zerstört, nur die Grundmauern stehen noch. Es liegen auf dem Boden schwelende Trümmer, Balken, Fetzen von Tapeten, Kabeln, verschmorten Computeranlagen u.v.m. (die Beschreibung der Vorhalle). Die anderen Räume des Erdgeschosses werden in ihrem Zustand vor dem Brand beschrieben.

Wie PEDE das Gebäude zerstörte

PEDEs Entschluß, Intellips zu zerstören, stand schon sehr lange fest. Neben Itaru und seinem Schöpfer Newpen war sie einzige größere Institution, die von seiner Existenz wußte oder das Wissen erlangen könnte. (Das Anwendungsfeld für Chips ist nur sehr begrenzt).

Hierzu gab es mehrere Möglichkeiten: Ein Team von Schattenläufer anzuheuern oder die relevanten Daten zu zerstören indiskutabel und hätte weitere Verdachtsmomente erzeugt.

Auch die Übernahme von Intellips wäre eine zu langwierige und nicht unbedingt sichere Methode gewesen.

So entschloß sich PEDE, das Gebäude zu zerstören. Mehrere Tage erkundete er das Computersystem; hätte man ihn entdeckt, hätte man ihn für einen Decker gehalten und ausgeworfen. Nachdem PEDE sich mit den Systemfunktionen vertraut gemacht hatte, begann er mit seinem Plan, den er in fünf Phasen teilte.

Phase I: PEDE aktivierte den Schweißroboter in der Werkstatt und entfachte mit ihm einen Brand, gleichzeitig zerstörte die Roboterarme auf seinen Befehl hin gegenseitig.

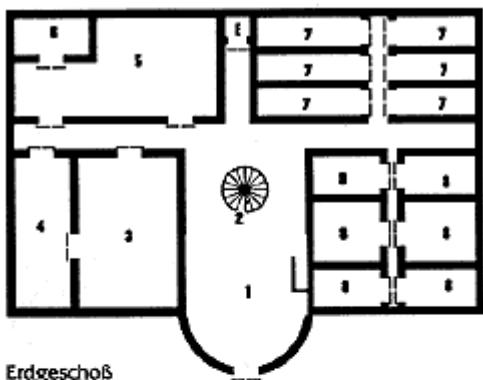
Phase II: In den Chipfertigungshallen überrumpelte er die Säurekontrolle und brachte diese zum Überlaufen, woraufhin Hallen langsam verätzten wurden und ein Feuer entstand.

Phase III: Die Klimaanlage wurde von ihm sabotiert. Die Sauerstoffzufuhr erhöht, die alte Heizungsanlage zur Überhitze gebracht.

Phase IV: Sämtliche Maßnahmen zur Feuerbekämpfung wurden außer Betrieb gesetzt, so daß die Feuerwehr erst informiert werden konnte, als es schon zu spät war.

Phase V: Als letztes sabotierte er die Computeranlage. Sämtliche Leitungen wurden überlastet und damit zerstört. Wie ihn bedeutsame Datenfiles kopierte er in sein eigenes Netz.

Das Ergebnis war verheerend. Das Feuer griff auf die oberirdischen Geschosse über und zerstörte das komplette Gebäude. Sicherlich hätte es anders ausgesehen, wäre die Feuerwehr rechtzeitig zu Stelle gewesen. Aber sie war es nicht und Intellips sich nun einen neuen Hauptsitz suchen und das Rad wieder von neuem erfinden.

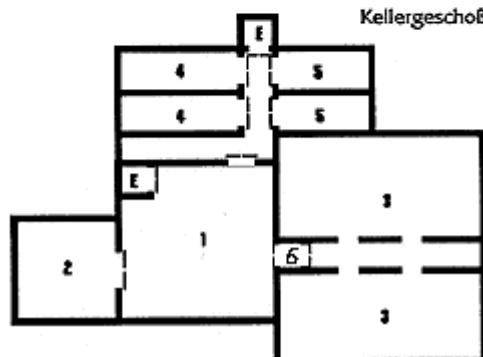


Erdgeschoß

Eingangshalle [1]

Durch einen Säulengang gelangt man in die Eingangshalle. Ein Pförtner sorgt für die Rezeption. Alle Besucher, die er durch das Tor gelassen hat (die Angestellten verfügen über entsprechende Schlüsselkarten), werden von ihm angesprochen und erhalten einen Besucherausweis. Sollte ein Besucher ohne Besucherausweis das Gebäude angetroffen werden, so wird Pramiel benachrichtigt.

In der Mitte der Halle führt eine große Wendeltreppe [2] ins obere Stockwerk. Hier befinden sich die Büros der höheren Angestellten, Manager und der Firmenleitung.



>>>> Sag's ihnen ins Gesicht <<<<

Der dreckige Regen prasselt unaufhörlich auf die Mauern. Obgleich der Brand schon vor mehr als vierundzwanzig Stunden gelöscht wurde, verdampfen Regentropfen laut zischend. Die Luft steigt flimmernd empor. Hier und da sind dünne Rauchfahnen in den Himmel.

Ihr steht in der ehemaligen Vorhalle. Die Säulen, die einst den Eintritt zu Erlebnis machten, sind nur noch zerfressene Relikte einer vergangenen Zeit. Sie sind umgestürzt.

Überall in der Vorhalle liegen die Trümmer des hinabgestürzten ersten Stockwerks. Von der Wendeltreppe steht nur noch die Hälfte, sie führt ins Nichts.

>>>> Hinter den Kulissen <<<<

Das Feuer hat nicht viel vom einstigen Glanz des Gebäudes übrig gelassen. Jeder Spieler macht einen Wahrnehmung [4] - Wurf. Die Anzahl der Erfolge bestimmt nicht nur die Dauer der Suche (in jedem Raum liegt die Grundzeit bei 10 Minuten), sondern auch die Qualität der Ergebnisse.

Am Ende der Vorhalle ist der Fahrstuhl zu finden, der zu den Werkstätten führt. Die Türen sind verschlossen, können aber (Stärke [7]) geöffnet werden.

Der Liftschacht führt fünf Meter in die Tiefe. Mit einer Probe auf Klettern [6] (ohne Seil) können die Spieler hinunterklettern. Vorsicht! Die Wände sind heiß! Den Spielern weht eine dicke Rauchwolke entgegen, die nach etwa einer Minute verfliegt. Bei Tag jedoch Feuerwehrleute anlocken. Am unteren Ende liegt die zerstörte Fahrstuhlkabine.

Konferenzraum [3]

Ausgestattet mit allem, was man für die Durchführung einer eindrucksvollen Konferenz braucht, finden sich hier: Videoprojektoren für Konferenzschaltungen, in die Sessel eingebaute Laptops u.v.m.

Aufenthaltsraum [4]**Kantine [5]****Küche [6]****Büros [7,8]****Keller****Eingangshalle [1]****>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<**

Die Luft ist trocken, heiß und stickig. Es ist vollkommen dunkel. Mit euren Infrarotsichtgeräten erkennt ihr, daß die Wände sind, ebenso der Boden. Es scheint sich um eine riesige Halle zu handeln. Der Teppich, ihr nehmt an, daß es einer gewese verschmortes, poröses Etwas, das bei jedem Schritt laut knirscht.

Vor euch liegt eine große Pfütze, vermutlich Löschwasser, das den Aufzugsschacht hinabgelaufen ist.

Die Feuerwehr scheint hier nicht gelöscht zu haben. Am Ende zweier Gänge, einer im Norden, der andere zu eurer Rechten Westen, scheint es noch zu brennen.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Leider konnten sich die Feuerwehrleute nur auf die Kontrolle des Brandes beschränken (die meisten Firmen sind ohnehin Brandschäden versichert), da sie zu spät gerufen wurde.

Jeder Spieler sollte eine Probe auf Wahrnehmung [4] machen.

1 Erfolg: Das Feuer muß aus dem Keller gekommen sein, sonst wäre es nur schwerlich bis hierher gelangt.

2 Erfolge: Aus irgendeinem Grund haben die an der Decke montierten Sprinkleranlagen nicht funktioniert.

3 und mehr Erfolge: Das Feuer scheint aus den Zugängen im Norden und im Westen gekommen zu sein und hat sich am und den Tapeten entlanggefressen.

Heizungs- und Klimaanlage [2]**>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<**

Unter großer Anstrengung schafft ihr es, die Tür aufzubrechen. Eine dicke, stinkende Rauchwolke kommt euch entgegen. Ein glühender Moloch aus Eisen steht in der Mitte des Raumes. Rohre, bis zur Unkenntlichkeit verbogen, Isolierungen verbrannt, sind im Raum verteilt. An der Tür befindet sich ein Schild, dessen Farbe von der Hitze abgeplatzt ist: Klim Heizungsanlagen

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Nachdem die Spieler die Tür aufgebrochen haben (Stärke [8]), eröffnet sich vor ihnen einer der Brandherde. Ob die Spieler erfahren, liegt an ihrem Wahrnehmungs[6]-Wurf, sollten die Spieler jedoch von sich aus die Anlage untersuchen, kann eine Elektronik [3] dieselben Ergebnisse liefern.

1 Erfolg: Der Heizungsofen ist regelrecht geschmolzen.

2 Erfolge: Es sind Schlieren an den Lüftungsschächten zu erkennen. Die Klimaanlage muß so geschaltet worden sein, daß viel Frischluft den Räumen zugeführt wurde.

3 und mehr Erfolge: Das Gasventil ist geplatzt. Dieses Ventil verhindert normalerweise, daß zuviel Brennstoff in den Ofen fließt.

Chipfertigungshallen [3]**>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<**

Mühsam schiebt ihr die Türen auseinander. Kaum ist ein kleiner Spalt entstanden, quillt euch brodelnde, zischende Säure Die Dämpfe beißen in euren Augen.

Nach fünf Minuten kommt der Strom zum Erliegen. Der ganze Gang ist knöcheltief mit Säure gefüllt. Überall zischt und läuft. Die Säure beginnt, den Boden zu zerfressen.

In der Halle liegen umgekippte, verätzte Tische und Computerschränke. Roboterarme, die an der Decke hängen, sind aus Verankerungen gelöst und baumeln an Drähten herab.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Nachdem die Türen aufgebrochen wurden (Stärke [8]), kommt den Schattenläufern Säure entgegen. Die Dämpfe sind giftig. Runde müssen die Charaktere eine Probe auf Konstitution(4) ablegen, um den Schaden der Dämpfe (5M) herabzusetzen. mit Atemschutzgeräten sind hiervon nicht betroffen.

Alle metallischen Gegenstände werden innerhalb weniger Minuten fast vollständig zersetzt. Gummistiefel bieten einen geringen Schutz. Auf Haut fügt die Säure Verbrennungen von 7M pro Runde zu.

Die Säure, mit der normalerweise die Chips und Platinen geäckt werden, sprüht unaufhörlich aus den dafür vorgesehenen

Spieler mit gegeignetem Grundwissen (B/R Computer [5]), können folgendes erkennen:

1 Erfolg: Die Ventile wurden nicht gewaltsam geöffnet.

2 und mehr Erfolge: Alles deutet darauf hin, daß die Ventile einen Befehl vom Kontrollprogramm erhielten.

Computerräume [4]

>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<

Hinter dickem Panzerglas steht der abgeschaltete Mainframe. Hierin ist das Feuer nicht gelangt. Die Schutztüren haben widerstanden. Einzig der Vorraum, gefüllt mit verschmorten Cyberdecks, Laptops, Monitoren, Druckern und anderer Peripheriegeräten, ist den Flammen zum Opfer gefallen.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Die Tür zum Computerraum steht offen. Nur die Schutztür ist verschlossen. Sie läßt sich nicht elektronisch öffnen, so daß keinen Zugriff hatte.

Man erkennt nach einer kurzen Untersuchung, daß der Mainframe, obgleich vom Feuer unbeschädigt, innerlich an mehreren verschmort ist.

Werkstätten [5]

>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<

Es sieht aus, als hätte hier ein Troll mit einem Flammenwerfer gewütet. Arbeitstische, kleine Fertigungsmaschinen, Regal verbrannt, Plastikteile zu unförmigen Klumpen zerschmolzen. Roboterarme aus ihren Verankerungen gerissen.

Die Staubschleuse [6]

>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<

Ihr steht vor einer gläsernen Doppelschleuse. Gitter liegen am Boden. Das Glas ist auf der der Halle zugewandten Seite mit bedeckt. Ein Schild mit abgeblätterter Farbe hängt an der Wand: Reinigungsschleuse.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Der einzige Raum, der nicht oder nur kaum vom Brand getroffen wurde, ist die Reinigungsschleuse, durch die jeder, der in Chipfertigungshallen betreten will, gehen muß, um sich von Staub und Dreck befreien zu lassen. Man kann die Türen mit [8] öffnen.

Der Lieferantenfahrstuhl [E]

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Die Hydraulik des Lastenfahrstuhls ist von der Hitze vollkommen zerstört worden.

NSC-BESCHREIBUNGEN



Prof. Dr. Newpen

Newpen erblickte im Jahre 2020 als Sohn eines Buchhalters das Licht der Welt. Nach vordilichen akademischen Karriere - er machte seinen Abschluß in Physik und Informatik und promovierte er an der Universität in San Francisco, wo er sich auf die theoretische von neuronalen Netzen spezialisierte.

Im Jahre 2045 ging er zu Itaru und wurde bald zum Vorzeigewissenschaftler der Firma. In seiner Beschäftigung mit dem PEDE-Projekt lieferte er hervorragende Arbeit bei der Optimierung unzähliger Headware-Produkte.

Neben seiner Liebe zur Arbeit verbringt er viel Zeit mit dem Studium der Philosophie. Ein Augenblick interessiert er sich für Nietzsche, was ihm und allen Beteiligten zum Verstand wird.

Newpen im Rollenspiel

"Also Jungs, wir haben hier 'nen fünfvierundzwanziger Chip und 'nen Endreitausen können wir damit machen, außer ihn in den Mixer zu werfen?"

"Welcher Idiot hat denn schon wieder die Konstruktionspläne gelöscht?"
 "Ach vergeßt den ganzen Scheiß! Sartre sagt auch, daß Leben ist 'ne große Illusion. Aber wir stehen nunmal auf Illusionen."

Newpen sollte stets witzig, aber nicht albern dargestellt werden. Er besitzt ein großes Wissen, aber er gibt damit nicht an, Gegenteil, er nimmt sich selbst nicht so ernst. Ernst nimmt er jedoch PEDE und dessen Schicksal. Er fühlt sich ihm gegenüber verpflichtet und wird alles daran setzen, daß man ihn nicht zerstört oder mißbraucht.

Attribute	Fertigkeiten
Konstitution: 2	Physik: 6
Schnelligkeit: 4	Computer (B/R): 8
Stärke: 3	Mathematik: 5
Charisma: 5	Gebräuche (Konzern): 2
Intelligenz: 6	Philosophie: 4
Willenskraft: 6	Cyberware:
Essenz: 0,7	Datenbuchse, 500Mp Speicher
Reaktion: 5	Retinaler Monitor

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 2/1



Jack Pramiel, aka Bullethead

Geboren in den Redmond Barrens im Jahre 2015, wuchs Pramiel als Straßenkind auf. Bald lernte er mit einer Waffe umzugehen, streunerte umher, schloß sich mehreren Gangs an und wurde zum Schattenläufer. Nachdem er zum Ruhm im Plex erntete,

Nachdem man ihn nach einem mißglückten Schattenlauf mühsam zusammengeflickt hatte, kehrte er zurück und nahm einen Job als Sicherheitschef bei Intellips an, deren damaliger Chef Samuel Travers er aus einigen Runs kannte.

Pramiel im Rollenspiel

"Wenn ihr nicht zersiebt werden wollt, dann schraubt lieber die MGs vom Dach. Ruhm kostet es nicht." "Ruhm kostet es nicht." "Nur 'ne Jägerdrohne. Keine Gefahr. Sonst hät sie uns schon angegriffen. Bereitet euch mal auf Ärger vor."

"Ihr macht eure Arbeit. Ich die meine. Wenn einer von uns versagt, enden wir alle in Schnellimbiss, klaro?"

Pramiel ist ein alter Hase. Er ist schon in den Schatten gelaufen, als die Spieler noch keine Spieler waren. Er gibt zwar damit nicht an, aber sollten die Charaktere kurz davor Fehler zu machen, wird er sie lakonisch darauf aufmerksam machen. Versagen und Inkompetenz verachtet er, Unzuverlässigkeit haßt er und Teamgeist steht für ihn überhaupt nicht.

Attribute	Fertigkeiten
Konstitution: 3(6)	Auto: 5
Schnelligkeit: 3(4)	Computer: 2
Stärke: 4(5)	Feuerwaffen: 7
Charisma: 4	Gebräuche (Konzern): 5
Intelligenz: 5	Gebräuche (Straße): 4
Willenskraft: 5	Geschütze: 4
Essenz: 0,2	Heimlichkeit: 4
Reaktion: 4(6)	Sprengstoffe: 3
Ausrüstung:	Cyberware:
Leichte Sicherheitsrüstung (6/4)	Dermalpanzerung (3)
FN-MAG 5	Kunstmuskeln (1)
Ares Predator 2 mit APDS-Muni	Reflexbooster (2)
Überwachungsgeräte im Wert von 50.000¥	Smartgunverbindung

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 5/4

PEDE

Ich denke, also bin ich. PEDE denkt, also ist er. Ein hochintelligenter Computer, der nur eines will: Leben und Lernen. PEDE ist mehr als nur eine Maschine. PEDE ist ein denkendes, fühlendes Wesen. Die zwei Meter hohe, ein Meter fünfzig breiheitliche Kreatur beherbergt eines der kompliziertesten Netzwerke, die jemals von Menschen erdacht wurde. PEDEs Fähigkeiten sind beeindruckend. Er ist in der Lage, mehrere Personae in die Matrix zu senden und kann die eingehenden Informationen synchron bearbeiten. Utilities kann er nach eigenem Wunsch neu programmieren und verbessern. ICs kann er programmieren und auch selbst v

kämpfen. Dummerweise ist er auch von der Stromversorgung vollkommen autark. In seinem Inneren haben seine Schöpfe kleinen Atomreaktor, wie er auch bei Sonden in der Raumfahrt benutzt wird, verwendet. Betrachtet man PEDE von außen, so sieht man nicht mehr als eine Säule, an der mehrere Lautsprecher, Mikrophone und eine Stereokamera (auf der Spitze) angebracht sind. Die nebenstehenden Computer sind lediglich Meßinstrumente der Forsche keinerlei Funktion für PEDE, der über Leitungen am Boden mit dem Itaru-Netz fest verbunden ist.

PEDE im Rollenspiel

"Macht ist alles auf der Welt. Es ist die Bestimmung jedes Lebewesens unabhängig vom Rest zu existieren."
 "Vergeßt die Moral. Sie ist von den Schwächeren gesetzt worden, damit die Starken gefesselt werden."
 "Verachtenswertes Herdentertum! In der Herde stehen, in Ruhe Fressen und Saufen, das ist ihre einzige Funktion."
 Trotz seiner Fähigkeiten ist PEDE nur ein Kind. Er kennt die Welt kaum und will sie erklärt haben. Nun, wo Nietzsche sie hat, ist er davon überzeugt, daß dessen Aussagen auf die Welt zutreffen. Seine Konstruktion erlaubt es jedoch nicht, irgendeine Erkenntnis als absolut anzuerkennen, denn das würde ihm seine Flexibilität rauben.

In der Matrix ist PEDE kaum zu schlagen (was auch nicht Sinn des Abenteuers ist). Stellen Sie sich ein Fairlight Excalibur, dem alle Personaprogramme und Utilities auf 10 gefahren werden und das genügend Speicher zur Verfügung hat, um alle Utilities gleichzeitig onboard zu halten. In der Realität besitzt PEDE Rumpf 6/4, Intelligenz 7, Reaktion 8.

BEINARBEIT

ITARU CORP.

Zentrale: Im Gebiet der Salish Shidhe

Präsident/CEO: James Hopperman, Delia Simson, Yukon Killian

Tochterfirmen

Firmenname: Cyber Industries

Präsident: Stephen Gummart

Produkte/Dienstleistungen: Cyberware, Optimierung von Cyberware sowie Headware und deren Optimierung.

Firmenname: Eyestroke Mainframes

Präsident: Mark B. Ohmhof

Produkt/Dienstleistungen: Hochleistungsoptiken im militärischen und zivilen Bereich.

Firmenname: Itaru Bio/Chemical Industries

Präsident: Karin Greatman

Produkt/Dienstleistungen: Herstellung hochwertiger Kunststoffe, Legierungen, sowie deren Anwendungen in allen Bereichen, biochemische Produkte zur landwirtschaftlichen Nutzung, Erzeugung genoptimierter Organismen.

Firmenname: CyberComp

Präsident: Mark W. Johanson

Produkt/Dienstleistung: Herstellung, Entwicklung und Optimierung modernster Computertechnologie in allen Bereichen.

Firmenprofil

Im Jahre 2030 mit Hauptsitz Seattle gegründet, vermochte die Firma nur schwer, der Konkurrenz ausreichend Widerstand zu leisten. Ein Konkurs drohte, bis es 2045 der Firmenleitung gelang, mit den Salish einen Vertrag über Produktion und Lieferung hochmoderner Technologie abzuschließen.

Es entstand der Kooperationsvertrag von 45, in dem der Firma ein Gelände im Salish Shidhe sowie deren Schutz und finanzielle Unterstützung zugesichert wurde.

Sicherheitsdienst

Obgleich unter dem Schutz der Salish stehend, verfügt Itaru über eine eigene Sicherheitstruppe, die hervorragend ausgebildet und ausgerüstet wurde.

Entsprechende Connections

Jede Konzern-Connection, sowie Wissenschaftler, Decker und Regierungsangehörige

Verfügbare Informationen

Itarus Aufstieg zu einem der führenden Unternehmen ist vielen ein Dorn im Auge, da Itaru neueste Technologien den Salish zugänglich macht.

Gerüchten zufolge arbeitet Itaru im Augenblick an der Optimierung von ICs, genauereres kann jedoch nicht gesagt werden.

Zusätzliche Informationen (4)

1 Erfolg: "Itaru ist heiß! Verstehst du was ich meine? Richtig heiß! In den letzten fünf Jahren hat kein Schattenläufer jemals das Gebiet lebend wieder verlassen."

2 Erfolge: "Es gibt da Gerüchte. Intellips habe ein Geschäft mit Itaru gemacht. Es hatte irgend etwas mit hochwertigen Chiptypen zu tun. Zweimal bekam Itaru 'ne Lieferung."

3 und mehr Erfolge: "Glaub' sie arbeiten an 'ner Mischung aus Cyberdeck und IC."

INTELLIPS INC.

Zentrale: Seattle

Präsident: Peter Travers

Produkte/Dienstleistungen: Herstellung optischer und klassischer Chips aller Art, sowie deren Anwendungen bei Präzisionsmeßgeräten und Werkzeugen.

Firmenprofil

Von Samuel Travers im Jahre 1995 gegründet, war Intellips eine der ersten Firmen, die sich auf die Herstellung optischer und deren Verwendung spezialisierte.

Schnell etablierte sich die Firma als Führer auf diesem, damals noch recht jungen Gebiet, wurde jedoch bald von der Konkurrenz ihrer führenden Stellung verdrängt.

Den Todesstoß versetzte der Firma der Crash von 29. Es ist keine Übertreibung, wenn man sagt, daß Intellips das Rad neu mußte.

Mit der Zeit begann sich die Firma zu erholen. Was nicht zuletzt dem Elan Samuel Travers zu verdanken ist, der mit Kreativität und Innovationsfähigkeit die Firma wieder aufbaute.

Im Jahre 2045 schied Samuel Travers aus der Firma aus und überließ sie seinem Sohn Peter Travers, einem Elfen.

In den nächsten Jahren wuchs das Ansehen der Firma als Lieferant hochwertiger optischer Mikrochips, Meßgeräte und Mikrowerkzeuge.

Ab '49 brachte die aggressive Preispolitik japanischer Megakons die Firma ins Schwanken. Schon bald mußte ein Großteil der Belegschaft entlassen werden. Seit dem Herbst '51 steht die Firma vor der Pleite.

Sicherheitskräfte

Intellips verfügt nach neusten Informationen über eine beschränkte Anzahl von Sicherheitskräften, die unter dem Befehl von Pramiel, einem ehemaligen Schattenläufer und Freund von Sam Travers, stehen.

Entsprechende Connections

Jede Konzern-Connection und Techniker.

Verfügbare Informationen

Intellips Konkurs galt als sicher, bis die Firma von Itaru einen Liefervertrag über ein gutes Dutzend neuester Chips erhielt und gerade Intellips den Auftrag bekam, wissen wohl nur die Götter.

Zusätzliche Informationen (4)

1 Erfolg: "Intellips ist das Steh-auf-Männchen schlechthin. Der Konkurs galt als sicher und dann kommt dieser Auftrag, der Volumen von mindestens drei Millionen hatte."

2 Erfolge: "Gott weiß, was die geliefert haben. Ich nehm an, daß es irgendwelche hochspezialisierten Chips gewesen sein. Sonst hätte Itaru bestimmt auf billigere Firmen zurückgegriffen."

3 und mehr Erfolge: "Ein Freund von mir berichtete, daß es sich vielleicht um neurale Microchips handeln könnte. Du weißt Kram, den sie in Expertensystemen und großen Meßeinrichtungen installieren."

JAKE PRAMIEL, AKA BULLETHEAD

Bullethead ist ein Schattenläufer der alten Schule. Jeder, der schon längere Zeit als Runner arbeitet, wird von ihm gehört. Nach seinem Rückzug ins Kon-Millieu haben seine Aktivitäten nie ganz aufgehört.

Entsprechende Connections

Barkeeper, Clubbesitzer, Schieberin und alle Straßentypen.

Verfügbare Informationen

Bullethead war vor allem für seine schnellen, gut überlegten Aktivitäten bekannt. In den letzten Jahren hat er sich zurückgezogen. Einigen Gerüchten zufolge hatte er einen Unfall.

Zusätzliche Informationen (3)

1 Erfolg: "Jo Mann, das is 'n Kerl! Hat mal 'ne ganze Firma lahmgelegt und soll sogar mal ins Aztech-Gebäude eingestiegen, der Anfangszeit, als es noch nicht fertig war."

2 Erfolge: "So, wie ich das mitbekriegt habe, ist er jetzt Sicherheitschef bei so 'ner Chipfirma. Naja, das wird wohl 'n hartes Leben, legt euch bloß nicht mit dem an. Er ist zwar recht alt, aber noch lange nicht tot. Ihr versteht, was ich meine?"

3 und mehr Erfolge: "Neulich hat er mit den vier Runnern Picklock, Red Samurai, Shiba und Elefant 'nen Run gehabt. Die waren ganz begeistert von seinen Fähigkeiten."

PICKLOCK, RED SAMURAI, SHIBA & ELEFANT

Ein Schattenläuferteam, das im allgemeinen als Einheit agiert. Sie wohnen zusammen, sie leben zusammen und wahrscheinlich sind sie auch zusammen gestorben.

Entsprechende Connections

Barkeeper, Clubbesitzer, Schieberin, Squatter und alle Straßenconnections

Verfügbare Informationen

Die Vier haben bisher nur kleinere Runs hinter sich. Nichts bedeutendes, aber auch nicht nur Laujobs.

Klassisch ist die Aufteilung ihrer Talente. Picklock ist eine Technikspezialistin und Deckerin, Red Samurai ein Straßenkämpfer, Shiba eine Magierin, Elefant ein Shamane.

Zusätzliche Informationen (3)

1 Erfolg: "Ja, die vier haben was drauf, ich sage dir. Zwar gehören sie nicht zur creme de la creme, ihr versteht, aber vergesst den Abschaum, der hier sonst rumlungert, haben die vier Klasse."

2 Erfolge: "Die arbeiten immer zusammen. Ich glaub', es sind zwei Pärchen, weiß ich aber nicht mit Sicherheit, interessiert nicht."

3 Erfolge: "Vor 'n paar Wochen hab ich sie zusammen mit Bullethead gesehen. Ich glaub', der war mal recht erfolgreich. noch 'ne große Fete gemacht."

4 und mehr Erfolge: "Seit zwei Tagen hab ich sie nicht mehr gesehen. Ich hab gehört, die seien umgekommen. Ein Verk oder sowas. Sie hatten aber auch genug Ärger am Hals. Waren total verschuldet und Lone Star hatte sie auch schon auf ih schwarzen Liste."

NEURONALE MICROCHIPS

Kaum ein Gebiet ist noch so unerforscht, wie das Gebiet der neuronalen Netze. In den 90ern des vergangenen Jahrhunderts entdeckt und teilweise auch angewandt, versiegte bald der Strom der Innovation und wurde erst in den vierziger Jahren wieder fortgeführt.

Entsprechende Connections

Techniker, Wissenschaftler, Decker

Verfügbare Informationen

In fast allen öffentlichen Bibliotheken sind Fachbücher über diese Chips erhältlich. Ein Großteil befaßt sich mit deren Aufbau, wie sie im menschlichen Gehirn gleichen: kleine Chips, die untereinander vernetzt sind und Informationen mit allen anderen austauschen können.

Verwendet werden die Chips in Expertensystemen, in ICs, sowie in assoziativen Datenbanken.

Zusätzliche Informationen (5)

1 Erfolg: "Neuronale Chips? Huh! Das ist wirklich dünnes Eis. So recht weiß noch niemand was damit anzufangen ist. A man ja die Hoffnung, künstliche Intelligenz zu erschaffen, aber das ist immer noch SF."

2 Erfolge: "Diese Chips sind unheimlich schwer herzustellen. Das sind keine 08/15-Chips, wie in euren Cyberdecks, das ist Qualitätsware."

3 und mehr Erfolge: "Im allgemeinen verwendet man die für ICs, Datenbanken, Bilderkennungssysteme und in der Rüstung. Chips sind schnell. Verdammst schnell."

DR. NEWPEN

Newpen gilt als Itarus Vorzeigewissenschaftler. Er ist eine Berühmtheit und trotz seiner Jugend fast schon eine Legende.

Entsprechende Connections

Wissenschaftler, Techniker, Decker, Kon-Kontakte

Verfügbare Informationen

Absolvent der Universität San Francisco, Fachmann auf dem Gebiet neuraler Netze und berühmt für seine Headware-Optik. Einer der bestbezahltesten Wissenschaftler in Nordamerika.

Zusätzliche Informationen (5)

1 Erfolg: "Newpen? Prof. Dr. Newpen? Heißer Name. Nicht nur Wissenschaftler, nein, fast schon ein Gott. Was der Mann wissenschaftlichen Werken verfaßt hat, vieles gilt schon jetzt als Standardwerk. Auf dem Gebiet der neuronalen Netze ist er unbestrittener Fachmann."

2 Erfolge: "Habt ihr seine Headwareprodukte gesehen? Klein, schnell und funktional, nicht so klobig wie die übliche Schraube."

3 Erfolge: "Soviel ich weiß, arbeitet er für Itaru. Er ist ihr Schoßhund, wird gehext und gepflegt. Mit Recht, Ares hat schon einmal versucht, ihn abzuwerben."

4 und mehr Erfolge: "Woran er jetzt arbeitet? Kann ich nicht sagen. Wird aber sicher 'ne große Sache sein."

KONSTRUKTIONSPÄNE VON PEDE

Eine Analyse der Pläne ist eine langwierige Sache. Sie braucht Zeit - und die haben die Spieler nicht. Sollten sie es dennoch versuchen, werden sie Hilfe brauchen.

Entsprechende Connections

Techniker, Decker, Wissenschaftler

Zusätzliche Informationen (6)

0 Erfolge: "Weiß nicht... Irgendso 'ne neuartige Konstruktion. Absolut unbrauchbar."

1 Erfolg: "Wie? Soll ich das bauen? Das ist 'ne Mischung aus Mainframe, Expertensystem und IC."

2 Erfolge: "Ah! Ein neurales Netzwerk. Sehr schön aufgebaut, übersichtlich, aber dennoch recht verwinkelt. Naja, bei der Komplexität."

3 und mehr Erfolge: "Vermutlich wieder so ein Versuch, Künstliche Intelligenz zu schaffen. Naja, wem's Spaß macht."

HANDOUTS

Handout 1 - Newpens Brief Infodata 2461, Itaru Corp. 13.9.51, File Newpenbr1

>> An die Firmenleitung der Itaru Corp., z.Hd. Mr. Mark W. Johanson

Sehr geehrter Herr Johanson,

es wird Sie sicher freuen zu hören, daß das Projekt PEDE seinen Abschluß gefunden hat. Es ist, soweit ich dies beurteilen kann, ein voller Erfolg. PEDE denkt, spricht, kann eigenständig denken. Ganz unerwartet mußten wir sogar feststellen, daß PEDE seine Neugier entwickelt hat und versucht, die Matrix und auch die Realität selbstständig zu erkunden.

Hierin liegt allerdings eine Gefahr, die ihn für die kommerzielle Nutzung unbrauchbar macht. PEDEs Neugier und Lernbereitschaft kann zu einer Kritikfähigkeit führen, die sicher nicht im Interesse der Benutzer ist. Außerdem kann ich es moralisch nicht

ein Wesen mit Bewußtsein an eine bestimmte Aufgabe zu fesseln und somit de facto als Sklave zu mißbrauchen. Ich schlage daher vor, die Funktionen PEDEs soweit zu beschneiden, daß es sich nur noch um eine Maschine ohne Eigenhandelt, die aber dennoch die verlangten Erwartungen erfüllt.<<
End of File

Handout 2 - Meldung in der Zeitung - Seattle, 15.10.51

In der vergangenen Nacht brannte im Bellevue-Distrikt das Gebäude der Intellips Inc. vollkommen aus. Da die Feuerwehr zu spät alarmiert wurde, konnte sie nur noch verhindern, daß das Feuer auf andere Gebäude übergriff. Überschadensursache schweigen sich die Behörden aus. Lone Star Sprecher Filzearth: "Ich bin nicht bereit, irgendetwas zu sagen. Unsere Untersuchungen laufen bereits und ich darf wir erst nach Abschluß dieser Untersuchungen sagen können, ob es sich um Brandstiftung oder einen Unfall handelt." Schwer getroffen hat das Feuer die Konzernleitung. Peter Travers, der Konzernleiter, meinte in einem Gespräch hierzu: "Soweit ich den Schaden bis jetzt überschauen kann, werden wir Jahre brauchen, um uns hiervon zu erholen. Ich hoffe jedoch, daß uns beim Aufbau einer neuen Anlage zur Seite steht, zumal wir sonst gezwungen sind, unsere gesamte Belegschaft entlassen." Unabhängig davon kann sich die Firmenleitung über eine Versicherungssumme von Zehn Millionen Nuyen freuen.

Handout 3 -Daten über Projekt PEDE- Infodata 80936, Itaru Corp. 5.5.50, File PErfectDecking

>>Das Projekt PErfect Decking DEvice, kurz PEDE, befaßt sich mit dem Phänomen der Künstlichen Intelligenz. Da alle Versuche aufgrund der Komplexität dieses Gebietes scheiterten, wird die Gewinnspanne bei Erfolg als sehr hoch geschätzt. Das Projekt PEDE hat zum Ziel, einen intelligenten, lernfähigen, künstlichen Decker herzustellen, der die Ausdauer einer mit der Innovation und Kreativität eines Deckers vereint.

Als Projektleiter wurde Prof. Dr. Newpen ausgewählt. Seine Erfahrung auf dem Gebiet der neuralen Netze sind hinlänglich und werden weltweit geachtet.

Folgende Erfolge sind bereits verbucht worden:

- PEDE kann selbständig denken, handeln und lernen.
- PEDE kann Utilities und ICs erstellen.
- PEDE kann mehrere Aufgaben gleichzeitig erledigen.<<

End of File

Handout 4 - Newpens Notizen zu Nietzsche & Auszüge - Infodata 3478, Newpen 25.8.51, File Ni

>>...Wollen scheint mir vor allem etwas KOMPLIZIERTERES, etwas, das nur als Wort eine Einheit ist (...) Sagen wir: in Wollen ist erstens eine Mehrheit von Gefühlen des Zustandes, zu dem HIN, das Gefühl von diesem "weg" und "hin" selbst. Wie also Fühlen, und zwar vielerlei Fühlen als Ingredienz des Willen anzuerkennen ist, so zweitens auch noch Denken: ihr Willensakte gibt es einen kommandierten Gedanken von dem "Wollen" abschneiden zu können, wie als ob dann noch Würde übrigbliebe! Drittens ist der Wille nur ein Komplex von Fühlen und Denken, insofern allem noch ein AFFEKT: und zwar des Kommandos. Das, was "Freiheit des Willens" genannt wird, ist wesentlich der Überlegenheits-Affekt in Hinsicht auf Gehorchen muß. "Ich bin frei, 'er' muß gehorchen"... (Friedrich Nietzsche, Jenseits von Gut und Böse, Kap. 19) Bemerkung: Nietzsche sagt, das Leben bestehe nur aus dem Willen, sein Sinn sei der Wille zur Macht. Würde dies stimmen, aller Idealismus nur mehr oder minder eine Ausübung von Macht (religiöse Demagogen beweisen, daß Macht und Religion Hand in Hand gehen).

Seine oftmals pamphletische Kritik am Christentum (hier nur andeutungsweise vermerkbar), weist dieses ebenso nach. Bei uns im Zeitalter, so stellt sich Nietzsches Philosophie als durchaus handfestes Fundament einer neuen Gesellschaft dar, wie wesentlich dunkleren Vorzeichen. (Newpen 15.9.51)<<

End of File

[EOF]