

DNA/DOA

**FANTASY PRODUCTIONS
UNTER LIZENZ VON
FASA CORPORATION**

1991

DNA/DOA

Text

Dave Arneson

"Die Nacht, als Tacoma brannte" von Kent Stolt

Entwicklung

Tom Dowd

Lektorat USA

Donna Ippolito - Senior Editor

Kent Stolt - Editorial Assistant

Herstellung USA

Dana Knutson - Art Director

Sam Lewis - Production Manager

John Zeleznik - Cover Art

Jim Nelson - Cover Design

Tim Bradstreet - Illustrationen

Rick Harris - Illustrationen

Todd Marsh - Illustrationen

Tara Gallagher - Layout

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Michael Johann und Manfred Sanders

Lektorat FanPro

H.J. Alpers

Ralf Hlawatsch

Thomas Römer

Herstellung FanPro

Michael Immig

Thomas Römer

Satz und Layout

Thomas Römer

SHADOWRUN, DNA/DOA und MATRIX sind
eingetragene Warenzeichen von FASA Corporation.

Copyright © 1989 by FASA Corporation,

Copyright der deutschen Ausgabe © 1991 by Fantasy Productions.

Alle Rechte vorbehalten.

Druck: Hansa Druck, Düsseldorf

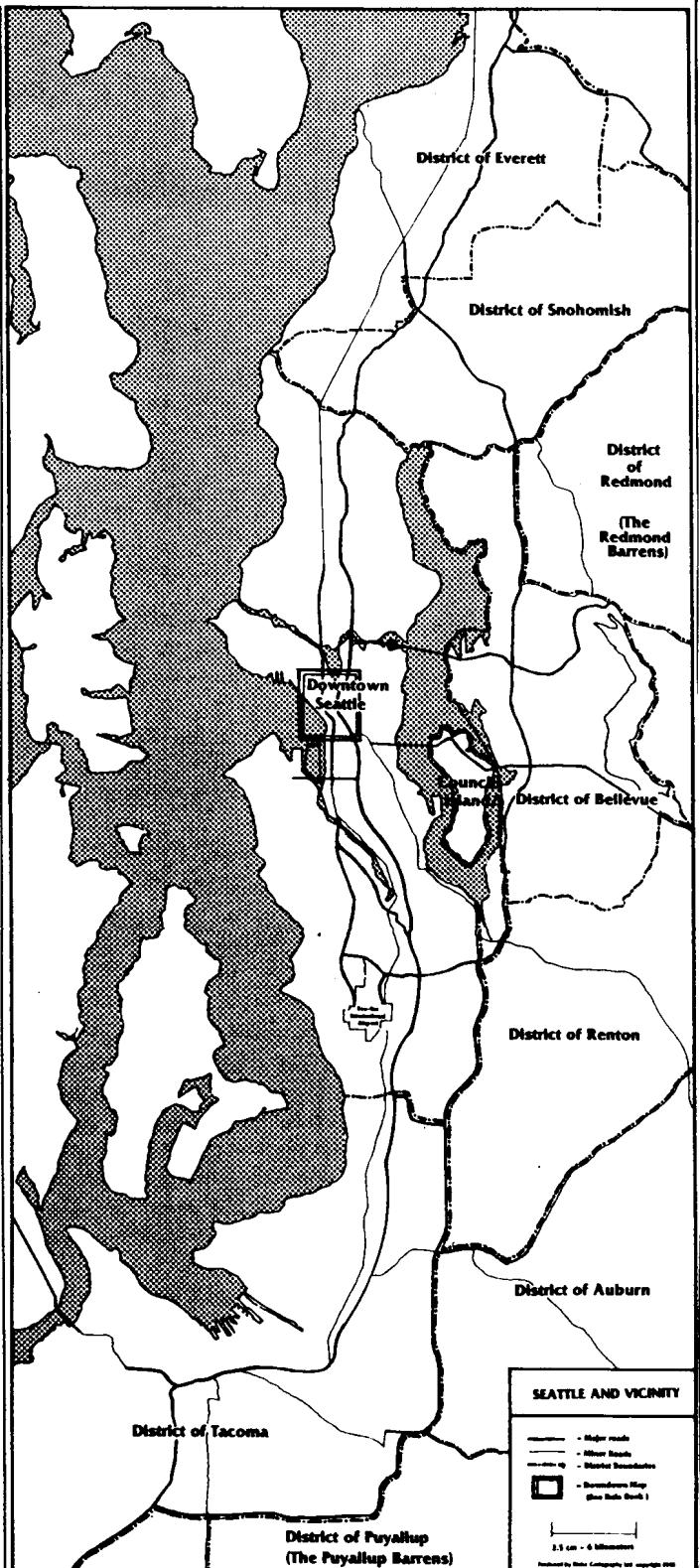
Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jeder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege, nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions.

Printed in Germany 1991

ISBN 3-89064-703-0

INHALTSVERZEICHNIS

DIE NACHT, ALS TACOMA BRANNT: Ein Prolog ...	4
EINLEITUNG	7
Spielleiterhinweise	7
Tips zur Verwendung dieses Buches	7
Handlungsüberblick	8
DAS ABENTEUER	
Wolf im Schafspelz	10
Im "VVZ"	12
Los geht's	14
Auskundschaften	16
Ganz unten	17
Einstieg bei Aztechnology	19
Flucht	27
Vom Regen in die Traufe	28
Vergessene Gänge	30
Willkommen in Wilhem Park	31
Die Befreiung	33
Rückkehr nach Wilhem Park	42
Ein nicht ganz so sicheres Haus	43
BEINARBEIT	47
HAUPTDARSTELLER	49
NACH DEM RUN	57
HANDOUTS FÜR DIE SPIELER	58



DIE NACHT, ALS TACOMA BRANNT: Ein Prolog



ie Jünger saßen in gespanntem Schwei gen, Ihre Augen folgten ihm zum vorderen Teil des Raumes. Er war alt - für ihre Begriffe, versteht sich - und er brauchte einige Zeit, um seinen ungeschlachten Körper auf dem Stuhl niederzulassen. Er hätte gewartet, um die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, aber ein schneller Blick in all die erwartungsvollen Gesichter sagte ihm, daß es nicht nötig war.

Er begann langsam, mit ernsten und schweren Worten in der Stille des Raumes. "Ein Ork sein, heißt, die Geschichte zu kennen", sagte er mit heiserer Stimme, "eure eigene besondere Geschichte."

Er griff nach einem Glas Wasser und trank es in einem Zug aus. "Und diese Geschichte kennen, heißt, jener zu gedenken, die vor uns kamen und litten. Es ist ihre Geschichte genauso wie die eure."

Und als er sprach, sah er es wieder vor sich, fast als wäre es gestern gewesen - und tatsächlich: es würde für ihn immer sein, als wäre es gestern geschehen.

"Das Leben hier unten begann für uns Orks vor langer Zeit - lange bevor die meisten von euch überhaupt geboren waren..."

Der 7. Februar 2039 war ein kalter, unangenehmer Tag in Tacoma, an dem ein starker Nordwind blies. In den grauen Stunden der Abenddämmerung trottete Allan Bronston durch leere Straßen nach Hause, durch die zu seinen Füßen umherwirbelnden Blätter, Papierfetzen und anderen Abfälle, die geisterhaft und unwirklich erschienen. Ärger lag in der Luft, auch wenn die große Humanis-Polclub-Versammlung noch nicht begonnen hatte. Sein gesunder Menschenverstand sagte ihm, daß dies nicht die richtige Nacht war, um auf seinen gesetzlichen Rechten zur Benutzung aller öffentlichen Straßen und Durchgänge zu bestehen. Wenn er jemals nach Hause kommen wollte, sollte er besser einen Umweg durch die Seitengassen und verlasseneren Teile der Stadt machen.

Allan war fast da, als er zum erstenmal die ferne Lautsprecherstimme hörte, die von der Versammlung herüberklang. Er blieb bewegungslos stehen, um zu lauschen, aber als die Stimme irgendwas von den "Wächtern der menschlichen Reinheit" kreischte, wußte Bronston, daß er kein weiteres Wort hören wollte.

Der Tag der Goblinisierung. Die ersten Verwandlungen. Die frühen Quarantäne-Lager. Eine Unzahl furchtbarer Gedanken und Erinnerungen schossen ihm in den Kopf. Er schloß die Augen und ballte seine Fäuste vor Zorn, bis die Knöchel weiß wurden. Genauso schnell verbannte er die Gedanken wieder und kämpfte um seine Selbstbeherrschung. Das Jaulen einer Sirene riß ihn in die Gegenwart zurück. Behaupten sie nicht immer, daß ein Ork, der die Kontrolle über sich verliert, verdammt gefährlich ist? Er kletterte über einen Zaun und setzte seinen Weg fort.

Die nächsten paar Stunden waren ruhig. Dankbar und erleichtert, daß auch der Rest der Familie sicher zu Hause angekommen war, lag der Junge Bronston im Bett und lauschte

dem Wind. Dieses nächtliche Geräusch hatte er schon immer geliebt, weil es ihm ein Gefühl von Wärme und Geborgenheit vermittelte. Der Schlaf kam bald und ohne Mühe.

Allan Bronston wußte nicht, wieviel später es war, als er das Geräusch von zerbrechendem Glas hörte. Erst dachte er, er würde nur träumen, doch dann vernahm er ein merkwürdig tiefes Grollen... eine Meereswelle vielleicht, oder ferner Donner. Oder vielleicht... das Geräusch marschierender Stiefel.

Das plötzliche laute Hämmern an der Tür schreckte ihn auf. Das war kein Traum. Es klang wütend, und es kam von mindestens drei oder vier Fäusten.

Dann sah Allan einen Lichtstreifen unter seiner Tür, gefolgt von einem schlurfenden Geräusch im Flur, das nur von seinem Vater stammen konnte, der die Treppe hinabstieg. Als nächstes hörte er, wie das Magschloß geöffnet wurde, gefolgt von einem Gewirr fremder Stimmen. Jetzt kam Mutter nach unten. Mehr Gerede und mehr fremde Stimmen. Sie kamen näher, nach oben! Im nächsten Augenblick ging die Tür auf, und ein Lichtstrahl blendete Allan für kurze Zeit. Er hörte einen Mann mit barscher Stimme etwas über "städtische Gesundheitsverordnungen" und "Inspektions-Codes" sagen, bevor er das Licht wegnahm und sich einem anderen Teil des Hauses zuwand.

"Vater..."

"Bleib da und sei ruhig."

"Was ist los?"

Sein Vater sagte nichts, als er dem Fremden in den Flur folgte.

Allan sprang aus dem Bett und rannte in den Flur, wo er beinahe mit einem anderen Mann zusammengestoßen wäre, der einen schweren weißen Chemoanzug trug. Der Mann tippte Daten in eine Art tragbaren ID-Scanner und ging an Allan vorbei, als ob er gar nicht da wäre.

In der Brust des jungen Orks begann es zu brennen, und es schien mit jedem rasselnden Atemzug dieses Eindringlings heißer zu werden. Warum taten sie das? Welches Recht hatten sie? Trotz aller Belästigungen und Beleidigungen da draußen war dies doch immer noch ihr Heim. Wenigstens hiervor sollten sie Halt machen!

Sein Unterkiefer begann zu zittern, und seine Muskeln spannten sich, als er hinter den Mann im Chemoanzug trat.

"Allan!"

Die entsetzte Stimme seiner Mutter riß ihn herum. Direkt hinter ihr standen zwei Männer mit erhobenen Sturmgewehren.

Im ersten Moment wollte er auf sie losgehen, aber da seine Mutter zwischen ihm und den Männern stand, wagte er es nicht. Mit einem deutlichen Zischen wich Allan zurück.

Auf der Straße waren Hunderte von Orks, Trollen, Zwergen und Elfen in der Kälte zusammengedrängt; ihre Wohnungen waren ebenfalls zu "Gesundheitsrisiken" erklärt worden. Auch die menschlichen Familienmitglieder waren hinausgetrieben worden. Viele hielten sich trotzig an der Seite der Erwachsenen, während andere dreist jede Beziehung zu ihnen leugneten. Diese erbärmliche Szene wurde durch Scharen von Humanis-Anhängern vervollständigt, von denen viele die jetzt heimatlosen Metamenschen offen beleidigten und verhöhnten. Die Reihen der Polis wuchsen unaufhörlich, die Stimmung des Mobs wurde von Minute zu Minute gereizter.

Gerade als Allan Bronstons Familie auf die Straße trat, warf jemand aus der Menge eine leere Flasche in die Luft. Dem zersplitternden Glas folgte ein wahrer Regen von Müll und Schutt auf die Familien. Allan hörte einen Schrei und sah ein junges Mädchen, das mit blutüberströmtem Gesicht zusammengekrümmt auf dem Boden lag. Sofort nahm er seine beiden Schwestern in den Arm. Sein jüngerer Bruder lag zusammengekuschelt in den Armen seiner Mutter, während sein Vater, dem die Angst ins Gesicht geschrieben stand, die Szene beobachtete. Grelle Lichtstrahlen huschten über ihre Körper.

Vom oberen Ende der Straße hörten sie das Rumpeln schwerer Fahrzeuge. Alle fuhren herum und konnten drei Sicherheitsfahrzeuge, mit bemannten und schußbereiten Wasserwerfern und Maschinengewehren erkennen, die Seite an Seite Aufstellung nahmen. Allan bemerkte, daß die Waffen nur auf die zusammengedrängten Orks und deren Familien gerichtet waren. Türen öffneten sich, und jedes Fahrzeug spuckte zehn Cops in voller Kampfmontur aus, die schnell einen Kordon quer über die Straße bildeten.

"Hier spricht die Seattle Metroplex-Garde: Alle Bürger, die nicht über eine ordnungsgemäß autorisierte Sondergenehmigung verfügen, werden hiermit aufgefordert, sich unmittelbar beim nächsten Umsiedlungs-Center zu melden. Alle Aufrührer werden in Gewahrsam genommen."

Die teilnahmslose Stimme, die aus dem Kommandofahrzeug kam, wartete einige Sekunden, bevor sie den Befehl wiederholte, wobei sie diesmal hinzufügte: "Sie haben fünfzehn Minuten, um Ihre persönlichen Besitztümer mitzunehmen. Danach wird alles dekontaminiert und so bald wie möglich abtransportiert."



Allan sah seinen Vater an, dann seine Mutter. Wie alle anderen wußten sie nicht, was sie sagen oder tun sollten. Furcht hatte sie alle eng zusammengetrieben, und nun drückte die eisige Winterluft wie kalter Stahl gegen Allans schweißbedeckte Stirn.

Um sie zum Handeln zu bewegen, ertönte wieder die Stimme: "Transportfahrzeuge werden in Kürze zur Verfügung stehen, um Sie zu den Docks zu bringen. Dort wartet das Passagierschiff Asian Princess darauf, zum Umsiedlungs-Center in der Nähe von San Francisco abzulegen. Dies ist Teil eines landesweiten Umsiedlungs-Programms. Es wird Ihnen nahegelegt, zu kooperieren. Ich wiederhole. Es wird Ihnen nahegelegt, zu kooperieren." Diese letzten Worte sandten Schauer über jeden Orkrücken.

"Was sollen wir tun?" fragte Allan. "Ihr wißt, wen sie wirklich wollen."

"Geh und hilf Mutter packen", war Vaters Antwort.

"Aber das können die nicht machen!"

"Sie haben es bereits getan."

Als die Transporter kamen, verließ die Familie Bronston mit Tausenden von anderen in diesem erzwungenen Exodus die Stadt. Hubschrauber schwirrten bedrohlich über ihren Köpfen, während schwer bewaffnete Metroplex-Gardisten die Straßen entlang der Konvoi-Route säumten. Binnen weniger Minuten hatten sie das Hafengebiet erreicht, wo die Menschenmenge so dicht war, daß die Fahrzeuge Schwierigkeiten hatten, überhaupt durchzukommen. Überall wurden Befehle und Anweisungen geschrien, und eine Zeitlang sah es so aus, als wüßte hier niemand, was eigentlich vor sich ging. Aber jede sich bietende Fluchtmöglichkeit in diesem Chaos wurde von den Lichterfluten und den Myriaden Bildschirmen der Überwachungsdrohnen zunichte gemacht. Der junge Bronston warf einen Blick auf seine Familie - es war nicht fair, daß sie wegen ihm leiden mußten, besonders seine jüngeren Geschwister. Die Chancen waren sehr hoch, daß sie nie goblinisiert würden. Aber war es etwa fair, daß er leiden mußte?

Eine Stimme dröhnte aus all den Lautsprechern, die überall an den Kalandagen aufgestellt waren. "Weitergehen zu den gekennzeichneten Lagerhäusern. Die Einschiffung wird in Kürze beginnen. Auf Befehl von Gouverneur Allenson werden alle Metamenschen, die sich nicht ordnungsgemäß ausweisen können, ohne Haftbefehl in Gewahrsam genommen."

Zwei Metroplex-Gardisten begegneten sich direkt vor dem Fahrzeug, mit dem die Familie Bronston transportiert wurde. Allan fühlte, wie sich sein Magen zusammenzog, als er beobachtete, wie jeder der beiden die Arme über der Brust kreuzte zum Gruß der "Hands of Five". Diese berüchtigte Splittergruppe der Alamos 20.000 war vermutlich verantwortlich für zahlreiche terroristische Anschläge gegen Metamenschen in den letzten Jahren. Die Anwesenheit dieser Mörder war ein eindeutiges Anzeichen, daß, was auch immer hervorging, mehr war als eine einfache Sicherheitsmaßnahme. Allan überlegte sich, seinen Vater darauf aufmerksam zu machen, beschloß dann aber, den Mund zu halten. Mehr noch als zuvor drängte es ihn, etwas zu unternehmen. Aber was?? Was konnte man schon tun, als den Wahnsinn des Ganzen hinauszuschreien?

Es dauerte weitere dreißig Minuten, bis Allan und seine Familie den Befehl erhielten, aus dem Transporter zu steigen und sich in die langen Schlangen einzureihen, die zu den Lagerhäusern strömten.

"Infizierte Menschen werden auf der linken Seite bearbeitet. Orks werden auf der rechten Seite bearbeitet. Familien werden vor der Einschiffung wieder zusammengeführt."

Es gab viel Geschrei und Tränen, als Kinder von Eltern und Brüder von Schwestern getrennt wurden. Ohne ein Wort zu sagen, griff Allan nach der Hand seiner orkischen Schwester, warf einen langen Blick auf seine Eltern und stellte sich in die Schlange vor der markierten Erfassungsstelle. Allan musterte

einen der Gardisten, als er durch die Tür des Lagerhauses ging. "Verfluchtes Monster", murmelte der Gardist, griff nach seiner Schrotflinte und wartete nur auf die Gelegenheit, sie zu benutzen.

Die hohen Decken und hölzernen Fußböden im Lagerhaus warfen jedes Geräusch zurück und sorgten für einen enormen Lärm. Reihen von Orks - Männer und Frauen - standen dichtgedrängt unter den grellen Lichtern und warteten auf weitere Instruktionen. Der stechende Geruch von trockenem Holz und schweren Ölen erfüllte die Luft, als immer mehr "Subjekte" in das Gebäude gezwängt wurden.

"Halten Sie sich bereit, jede Art von Identifikation auf Verlangen vorzuweisen. Je eher die Erfassung beendet ist, desto eher kann die Einschiffung beginnen."

Was dann passierte, geschah so schnell, daß man kaum sagen konnte, wie es anfing. Irgendwo an der Vorderseite des Lagerhauses brach unter den Reihen verängstigter Orks eine Schlägerei aus. Sofort breitete sich die Gewalt wie eine Welle aus. Ein kurzer Ausbruch von Lärm - wahrscheinlich Gewehrfire - und Angst und Schrecken beherrschten das Gebäude.

Befehle wurden erteilt, gingen aber hoffnungslos im Geschrei unter. Die Orks wurden gegen die Wand gedrückt. Erneut gab es einen Knall, diesmal gefolgt von dem blendenden Licht einer Schockgranate. Der Explosionsdonner erschütterte jeden bis ins Mark und zerstörte mehrere Deckenleuchten. Dünne Rauchwolken tanzten bereits um die anderen Lampen, und der unverwechselbare Geruch von brennendem Holz machte sich überall breit. Das Pulverfaß war entzündet.

Im Ansturm der Leiber verlor Allan die Hand seiner Schwester. Er konnte sie sehen, aber seinen Arm nicht freibekommen, um sie zu erreichen. Er rief nach ihr, aber der Lärm um ihn herum verschluckte jedes Geräusch. Von Wand zu Wand waren alle in der mörderischen Masse von Körpern gefangen.

Sekunden später wurde das Licht von einer schwarzen Rauchwolke verdunkelt. Jetzt begann das große Husten, und die Hitze wurde spürbar. Allan sah, wie seine Schwester immer weiter weggedrängt wurde. Nur mit größter Anstrengung war es ihm möglich, sich zu ihr hinüberzuquetschen; seine ausgestreckten Finger berührten die Ihren fast, als die Seitentüren des Lagerhauses nachgab. Einigen wenigen gelang die Flucht, und dadurch entstand ein Vakuum in der Menschenmenge. Sofort gerieten alle in Bewegung und seine Schwester wurde in dem Durcheinander von der Menge fortgespült wie von einem reißenden Fluß. Allan konnte nur hilflos zusehen, wie ihr Gesicht in der wahnsinnigen Menge verschwand.

Jetzt konnte man zum erstenmal die Flammenzungen über den Köpfen sehen, begleitet von entsetzlichen Schmerzensschreien.

Das war's dann wohl, dachte er bei sich. Es ist vorbei. Verflucht sei die menschliche Rasse.

Er konnte sich nicht bewegen, sich nicht wehren, der Rauch stach in seinen Lungen, und so schloß er die Augen und wartete auf das grauenhafte Ende, das bald kommen mußte.

Sekunden später spürte er einen kalten Luftzug. Er kam von irgendwo in der Nähe. Die Eingangstore waren in dem verzweifelten Ringen nach Leben aus ihren Angeln gerissen worden. Körper wurden durch die Öffnung hinausgeschossen wie Patronen aus einem Gewehr. Das bedeutete, daß es noch Hoffnung gab.

Die frische Luft, die durch die Tür hereinkam, ließ das Feuer nur noch höher auflodern, und Tausende von Orks waren immer noch hoffnungslos gefangen. Einige entkamen, aber nur wenige. Allan konnte die sengende Hitze in seinem Rücken spüren. Langsam kam er der Öffnung näher, aber das taten auch die Flammen.

Jetzt brannte auch das Dach, und der mittlere Teil begann abzusacken. Lodende Trümmer flogen herum, und überall rissen sich die Orks ihre brennenden Kleider vom Leib. Der giftige Rauch forderte zu Hunderten seine Opfer.

Allan war nur noch wenige Meter von der Tür entfernt, aber die von allen Seiten drückende Menschenmasse drohte, ihn dort festzuhalten. So viele wollten leben. So wenige würden es schaffen.

Der Rauch und der Druck der vielen Körper nahm ihm den Atem. Es wurde Zeit für die letzte große Anstrengung, aber es war einfach kein Platz. Er glaubte, unter seinen Füßen ein Metallgitter zu spüren. In diesem Moment brach alles um ihn herum zusammen.

Das nächste, was Allan mitbekam, war, daß er am Boden lag und kühle, feuchte Luft atmete. Er fühlte sich fast wie neu geboren. Er kämpfte sich auf die Knie und sah sich um.

Über seinem Kopf war ein schwarzes Loch, bedeckt von mehreren glimmenden Balken. Darüber war nichts als der sternübersäte Nachthimmel. Um ihn herum waren enge Wände, Tunnelwände. Ein Abwasserkanal, der vom Lagerhaus in die unbekannten Tiefen unter ihm führte. Die Dunkelheit da unten - das war die Antwort.

Plötzlich traf ihn etwas an der Seite - ein Gewehrkolben. "Keine Bewegung, Ork, oder ich puste dich weg."

Mit animalischer Wut fuhr Allan herum, schwang seinen Arm, riß dem Gardisten die Waffe aus der Hand, stieß ihn an die Wand und richtete die Mündung auf den Mann. Allans wütender Gesichtsausdruck wurde zu einem verzerrten Siegergrinsen. Er legte seinen Finger an den Abzug: "Es wird Ihnen nahegelegt", keuchte er und krümmte seinen Finger, "...zu... kooperieren."

"Hast du ihn getötet?" fragte einer der jungen Orks.

"Ich habe getan, was ich tun mußte."

"Hast du jemals deine Familie wiedergesehen?"

"Nehn. Niemals." Schweigen hing kurz über dem Raum. "Jeder Ork im Land verlor in dieser Nacht jemanden, der ihm nahestand."

"Heißt sie deshalb die Nacht des Zorns?"

"Zum Teil, ja."

"Wieviele entkamen in den Kanälen?"

"Genug, daß wir neu beginnen konnten."

"Leben wir unter der Erde, weil wir Angst vor den Menschen haben?"

Er dachte einen Moment darüber nach, als er sich von seinem Stuhl erhob. "Wir haben keine Angst", sagte der alte Ork stolz. "Wir sind anders, aber wir werden niemals Angst haben."

Überall an der Küste von Tacoma, überall auf dem nordamerikanischen Kontinent wurden in jener Nacht die Flammen des Hasses gegen Metamenschen entfacht. Ob jener erste Lagerhausbrand ein Unfall oder ob er bewußt gelegt worden war, darüber ist man sich bis heute nicht einig, aber innerhalb der ersten Stunde brannte das gesamte Geschäftsviertel von Tacoma nieder.

Nur aufgrund der direkten Intervention des mächtigen United Corporation Council schritt schließlich Lone Star ein, um die weitere Ausbreitung der Gewalttätigkeiten zu verhindern. Aber es war zu spät, um den Schaden rückgängig zu machen, der schon entstanden war.

Jene Orks, die die Brände von Tacoma überlebt hatten, suchten Zuflucht in dem Netz von Kanälen und Rohren, das unter der Stadt verläuft. Und so wurde die unterirdische Stadt Wilhem Park geboren.

EINLEITUNG



NA/DOA ist ein Rollenspiel-Abenteuer in der Welt von **Shadowrun**. Wir schreiben das Jahr 2050. Die Technologie hat erstaunliche Fortschritte erzielt, Menschen sind in der Lage, mit Computern zu verschmelzen und durch jene Unterwelt von Daten zu reisen, die als die Matrix bekannt ist. Noch erstaunlicher ist die Wiederkehr der Magie. Elfen, Drachen, Zwerge, Orks und Trolle haben ihre wirklichen Formen angenommen, und die Welt wird nicht mehr von Supermächten, sondern von Megakonzernen regiert. Dazwischen leben, wie ein Flüstern in der Nacht, die Schattenläufer. Niemand gibt zu, daß sie existieren, aber niemand sonst kann ihren Job erledigen.

Diese Geschichte spielt in den Straßen, Abwasserkanälen und Schatten im Bezirk Tacoma des Seattle Metroplex, einer riesigen Stadt, die 1600 Quadratmeilen an der Ostküste des Puget Sound umfaßt. Doch selbst dieser gewaltige Megaplex ist nur eine Enklave in den Eingeborenen Amerikanischen Nationen und anderen souveränen Staaten von Metamenschen und Erwachten.

SPIELLEITERHINWEISE

DNA/DOA ist im Flußdiagramm-Format geschrieben, d.h. die Spielergruppe kann auf verschiedenen Wegen zu einer bestimmten Begegnung gelangen, je nachdem, welche Entscheidungen sie während des Spiels fällt. Es ist genausogut möglich, daß sie eine geplante Begegnung verpassen. Um das Abenteuer leiten zu können, muß der Spielleiter vollständig mit dem Inhalt dieses Buches vertraut sein und hinreichende Kenntnisse der grundlegenden **Shadowrun**-Regeln besitzen. Der Inhalt des Buches ist nur für die Augen des Spielleiters bestimmt, ausgenommen bestimmte Handouts für die Spieler, die deutlich als solche gekennzeichnet sind.

DNA/DOA ist auf vier bis acht Spielercharaktere zugeschnitten: Die Gruppe sollte aus den verschiedensten Archetypen bestehen, und es sollten wenigstens ein Magier und ein Decker dabei sein. Beachten Sie bitte, daß Kampffertigkeiten sehr wichtig für einen erfolgreichen Run sein werden. In diesem Modul sind einige vorgefertigte Spielercharaktere enthalten, die beliebig in jedes Team eingefügt werden können, dessen Charaktere nicht die richtige Kombination von Fertigkeiten aufweisen.

Im Abenteuer werden verschiedene Vorgehensweisen kombiniert. Einige Begegnungen sind vollständig durchgeplant und werden detailliert beschrieben. Bei anderen ist nur die Szenerie vorgegeben und das Ende offen. Hinweise, wie der Spielleiter die verschiedenen Situationen behandeln sollte, sind in den einzelnen Kapiteln des **Abenteuers** enthalten.

ERFOLGSPROBEN

Im Verlauf des Abenteuers werden die Spieler eine Reihe von freien Erfolgsproben ablegen müssen, wobei eine Fertigkeit und ein Mindestwurf benutzt werden. Diese Proben sind durch den Namen der betreffenden Fertigkeit und den

Mindestwurf gekennzeichnet. Eine Heimlichkeit(4)-Probe zum Beispiel bedeutet eine Probe auf die Fertigkeit Heimlichkeit mit einem Mindestwurf von 4. Manchmal wird ein Würfelwurf auf einer Tabelle verlangt, in der verschiedene Informationen für unterschiedliche Erfolgsstufen enthalten sind. Ist der Wurf erfolgreich, erhält der Spieler alle Informationen für diese Stufe wie auch für alle Stufen direkt darunter. Alle Tiere haben eine natürliche Fertigkeit im Waffenlosen Kampf, die ihrer Schnelligkeit entspricht.

ZUR BENUTZUNG DIESES BUCHES

Abgesehen von den grundlegenden **Shadowrun**-Regeln enthält dieses Buch alles Nötige, um das Abenteuer spielen zu können. Der Spielleiter sollte vor Spielbeginn das ganze Modul gründlich lesen. Einige wichtige Handlungsabläufe werden sich erst im Verlauf des Abenteuers entwickeln, aber der Spielleiter muß die Grundlagen dafür viel früher anlegen. Das kann er nur, wenn er mit dem Verlauf der Geschichte vertraut ist.

Der Spielleiter sollte auch die Karten, Pläne und Diagramme im Abenteuer studieren, vor allem die der Sektionen Alpha und Beta des Aztechnology Tacoma Research Parks, in die die Spieler einbrechen müssen.

Obwohl versucht wurde, alle wahrscheinlichen - und unwahrscheinlichen - Entwicklungen zu berücksichtigen, ist es natürlich unmöglich, alles vorherzusehen. Der Spielleiter wird feststellen, daß es manchmal das Beste ist, den Dingen einfach ihren Lauf zu lassen.

Der **Handlungsüberblick** ist eine Zusammenfassung der Hintergrundgeschichte und des Verlaufs, den das Abenteuer nehmen soll.

Das **Abenteuer** beginnt entweder mit dem Kapitel **Wolf im Schafspelz** oder mit **Im "VVZ"**. Wenn der Spielleiter die Nebenhandlung mit dem Verräter einbauen will, die weiter unten im **Handlungsüberblick** beschrieben ist, muß er mit **Wolf im Schafspelz** beginnen. Wenn nicht, dann gehen Sie direkt zu **Im "VVZ"**, wo einige Vorschläge gemacht werden, wie der Ball ins Rollen und die Charaktere ins Abenteuer gebracht werden können. Danach folgt eine Reihe von Kapiteln, in denen die möglichen Begegnungen im Verlauf des Abenteuers zwischen den Charakteren und den NSC beschrieben werden.

Die meisten Begegnungen beginnen mit einem Text, der mit **Sag's Ihnen ins Gesicht** betitelt ist. Dieser soll oder kann den Shadowrunnern vorgelesen werden. Er beschreibt, wo sie sind und was dort passiert. Besondere Anweisungen für den Spielleiter finden Sie in den fett gedruckten **Spielleiterhinweisen**.

Danach folgt ein Abschnitt mit dem Titel **Hinter den Kulissen**. Dort steht die wirkliche Geschichte, denn nur der Spielleiter weiß immer, was gerade vor sich geht. Wenn für die Begegnung eine Karte benötigt wird, ist sie in diesem Abschnitt enthalten. Informationen zu Nichtspielercharakteren, die im entsprechenden Kapitel benötigt werden, sind in der Regel ebenfalls zu finden.

Schließlich enthält jedes Kapitel in einem Abschnitt **Keine Panik** einige Tips. Dort können Vorschläge stehen, wie die Geschichte wieder in die richtigen Bahnen gelenkt werden

kann, wenn alles völlig danebengeht. Zum Beispiel wird der Spielleiter in der Regel nicht wollen, daß die Charaktere zu leicht entmutigt werden oder zu schnell sterben. Dem Spielleiter steht es natürlich frei, diese Hinweise zu ignorieren und die Dinge so zu nehmen, wie sie kommen.

Das Kapitel **Belohnung** enthält die Informationen, an die die Spieler über ihre Connections oder das öffentliche Datennetz herankommen können.

Das Kapitel **Hauptdarsteller** enthält die Beschreibungen und Daten der vorgegebenen Spieler- und der Nichtspielercharaktere.

Nach dem Run enthält Tips zur Karma-Belohnung sowie News-Net-Ausdrucke, die den Spielern ausgehändigt werden sollen, je nachdem wie das Abenteuer ausgegangen ist.

HANDLUNGSÜBERBLICK

Oberflächlich gesehen scheint der Handlungsablauf von **DNA/DOA** ziemlich geradlinig zu sein. Biogene Technologies, eine mittelgroße Gentechnik-Firma, heuert die Spieler für einen Datenklau bei ihrem Konkurrenten Aztechnology, dem mächtigen Konzern aus Aztlan, an. Der Job besteht einfach darin, in Aztechnologys Tacoma Research Park einzubrechen, einige Daten und Proben zu stehlen und sie dem Auftraggeber gegen Bezahlung auszuliefern.

Klingt einfach. Doch nichts in den Schatten von Seattle ist so wie es scheint. Die Daten, die entwendet werden sollen, enthalten Forschungsergebnisse zu einem DNA-Rekombinationsprozeß, der es ermöglicht, die Charakteristika eines Organismus auf einen anderen zu verpflanzen. Während andere Rekombinationsprozesse Enzyme verwenden, um neue Gene in die DNA von einfachen einzelligen Bakterien einzubauen, benutzt diese Technik einen viralen Vektor, um in eine befruchtete Träger-Eizelle die RNA und Enzyme zu injizieren, die erforderlich sind, um die gewünschten Merkmale in den entstehenden Organismus zu verpflanzen. Diese Technik kann auch auf Organismen angewandt werden, die so komplex gebaut sind wie der Mensch, und es ist sogar möglich, eine Vielzahl von Charakteristika zu transferieren. In perfektionierter Form würde der Prozeß den Genetikern von Aztechnology gestatten, ihre eigenen metamenschlichen Unterarten zu erzeugen.

Jeder der Konkurrenten von Aztechnology würde gern diese Informationen in die Hände bekommen, und an dieser Stelle betritt Biogene Technologies die Bühne. Sie haben von den Forschungen erfahren, die Forschungseinrichtungen von Aztechnology in Tacoma lokalisiert und sind an die Adresse des Backup-Systems für die Forschungsdaten gelangt. Mit solchen Informationen in der Hand plant Biogene einen gleichzeitigen Schlag gegen das Labor und die Backup-Anlage. Während ein Team von Runnern (die Spieler) in den Tacoma Research Park eindringt, um die Daten aus dem Hauptcomputer zu entwenden und eine Probe des viralen Vektors zu stehlen, wird sich ein Team von Deckern das Backup-System vornehmen, um die Sicherheitskopien der Forschungsdateien zu stehlen oder zumindest zu löschen.

Die Metavirus-Forschung ist aber auch wertvoll für eine andere Organisation. Man kennt sie als die Hands of Five, eine terroristische Splittergruppe der rassistischen Alamos 20.000. Durch einen Informanten bei Biogene haben die Hands of Five von Aztechnologys Bemühungen und Biogenes geplantem Gegenschlag erfahren.

Die Führer der Alamos 20.000 sind fanatische Gegner jeglicher genetischer Mutationen, sowohl von Menschen als auch von Tieren. Sie brauchen das Virus als Werkzeug, die menschliche Rasse wieder zu "reinigen". Sie würden es dazu benutzen, befruchtete metamenschliche Eizellen in menschliche umzuwandeln, und so alle metamenschlichen Arten in einer einzigen Generation auslöschen. Mit der Hilfe ihrer politischen

Front, dem Humanis Policlub, würden sie für die Legalisierung einer Variante dieses Virus eintreten, als legitime Alternative zu "den unglücklichen genetischen Schäden, die während der Schwangerschaft auftreten können" - den Metamenschen.

Die Hands of Five haben nicht genügend Zeit, eine eigene Operation zu starten, außerdem konnte ihr Informant nicht den exakten Standort der Tacoma-Forschungsanlage in Erfahrung bringen. Was sie aber kennen, ist der Name eines der Läufer, die Biogene für den Schattenlauf anheuern will. Die Hands of Five haben eine diesem Runner nahestehende Person gekidnappt, um ihn zu zwingen, die Informationen an sie statt an Biogene zu liefern.

An diesem Punkt beginnt das Abenteuer.

Zunächst wird einer der Läufer zu einem geheimen Treffen mit einem Vertreter der Hands of Five bestellt, der ihm mitteilt, daß die Hands einen seiner guten Bekannten entführt haben. Im Austausch für die Geisel fordern sie, daß der Runner die von Aztechnology gestohlenen Daten an sie statt an Biogene übergibt. (Wenn der Spielleiter beschließt, diese Nebenhandlung zu verwenden, beginnt das Abenteuer mit der Begegnung, die in **Wolf im Schafspelz** beschrieben ist, ansonsten mit **Im "VVZ"**). Der Spielercharakter erhält ein Ortungsgerät, das den Hands of Five gestattet, jederzeit seinen Aufenthaltsort festzustellen.

Dann begibt sich die ganze Spielergruppe in die Space Needle, wo sie Mr. Walker von Biogene zu treffen, der ihnen den Einbruchsjob bei Aztechnology anbietet. Der Plan sieht vor, daß die Gruppe durch die Kanalisation in den Tacoma Research Park eindringt, die Daten stiehlt und sich aus dem Staub macht. Der Run muß fast sofort nach dem Gespräch stattfinden, so daß die Gruppe so gut wie keine Zeit mehr für Informationsbeschaffung hat. Die Spieler betreten die Kanalisation etwa einen Kilometer von den Anlagen entfernt. Dort wird die Gruppe den verschiedenen Bewohnern der Kanalisation begegnen, während sie sich auf den Weg zum Eingang in die unterirdische Sektion Beta der Aztechnology Forschungseinrichtung macht.

Als sie die Wand der Anlage durchbrechen, entdecken die Spielercharaktere, daß es in der Sektion Beta einen Unfall mit einer ansteckenden Variante des Metavirus gegeben hat. Das Unglück geschah etwa 24 Stunden vor der Ankunft der Schattenläufer, wonach es sich wie ein Buschfeuer in der Sektion ausbreitete und alles, was ihm in den Weg kam, tötete oder mutierte. Innerhalb weniger Stunden zogte jeder, der im Labor noch am Leben war, körperliche Auswirkungen des Virus. Wenn die Spielercharaktere die Szene betreten, zeigen nur noch wenige Laborarbeiter eine Ähnlichkeit mit ihrer früheren Gestalt. Inzwischen hat Aztechnology die Sektion Beta und die angrenzende Sektion Alpha abgeriegelt, um zu verhindern, daß der Rest der Anlage ebenfalls verseucht wird.

Die Zielobjekte der Shadowrunner befinden sich an zwei Orten: einer gesicherten Stahlkammer, in der die Virenproben aufbewahrt werden, und einem Datenspeicher, der in seinem momentanen Zustand nur von einem Cyberdeck bedient werden kann. Um sie zu bekommen, müssen sich die Abenteurer mit den derzeitigen Bewohnern des Labors - gesunden wie infizierten - auseinandersetzen.

Wenn sie den Run beendet haben, machen sich die Spieler auf den Weg zu den Docks, um ihren Biogene-Gewährsmann zu treffen. Was sie nicht wissen: Die Hands of Five haben von dem Treffpunkt erfahren und den Kontaktmann umgelegt. Wenn die Gruppe ankommt, findet sie schwerbewaffnete Alamos 20.000-Mitglieder, die auf sie warten. Jetzt ist es an der Zeit für den Verräter, zu entscheiden, ob er die Daten und das Virus an Alamos übergibt, oder das Schicksal seines/r Geliebten besiegt.

Fast zur gleichen Zeit taucht ein kompletter Aztechnology-Kampftrupp an den Docks auf, der die Spielercharaktere verfolgt. Ein schweres Gefecht bricht aus zwischen Alamos und

EINLEITUNG

den Aztechnology-Truppen, was den Charakteren die Chance gibt, in ein nahegelegenes Lagerhaus zu entkommen. Und hier finden sie ihr Ende oder Ihre Rettung.

Das Lagerhaus ist eines von denen, die in der Nacht des Zorns vor elf Jahren teilweise niederbrannten. Zur Zeit benutzen einige der Orks, die jene schreckliche Nacht überlebten, das verlassene Gebäude als Zugang zu ihrer geheimen unterirdischen Stadt. Im Lagerhaus treffen die Spielercharaktere auf einige Orkkinder, die in den Schatten herumrennen. Ihr "Babysitter", eine Metamenschenrechtlerin, führt die Gruppe in die relative Sicherheit der Ork-Enklave. Sie wird sie auch dann zu den Orks führen, wenn die Spieler auf den absurd Gedanken kommen sollten, einigen der Orkkinder Gewalt anzutun, aber der Empfang wird entsprechend aussehen.

Die Orkstadt befindet sich in einem verschütteten Einkaufszentrum, das früher als Wilhem Park bekannt war. Hier treffen die Abenteurer auf Allan Bronston, der die Nachkommen der Flüchtlinge aus der Nacht des Zorns anführt. Sein Verhalten ihnen gegenüber ist feindselig oder freundlich, je nachdem, ob das Team die Orkkinder getötet hat oder nicht. Auf jeden Fall erzählt er den Spielercharakteren, daß die Leute von Aztechnology die nahegelegenen Tunnel durchstreifen und sich Versuchsobjekte für ihre genetischen Experimente besorgt haben. Vor einigen Tagen wurde eine Gruppe von Orkfrauen und -kindern entführt und in die Forschungsanlage gebracht. Bronston glaubt, daß sie in der Sektion Alpha festgehalten werden.

Bronston informiert die Spieler auch darüber, daß die Entwicklerin des ursprünglichen Metavirus, Dr. Carol Owens,

zur Zeit in der Sektion Alpha gefangengehalten wird. Bei einem zweiten Einbruch in die Aztechnology-Anlage könnte man nicht nur die gefangenen Orks retten, sondern auch Dr. Owens befreien und sie vielleicht überreden, für Biogene zu arbeiten.

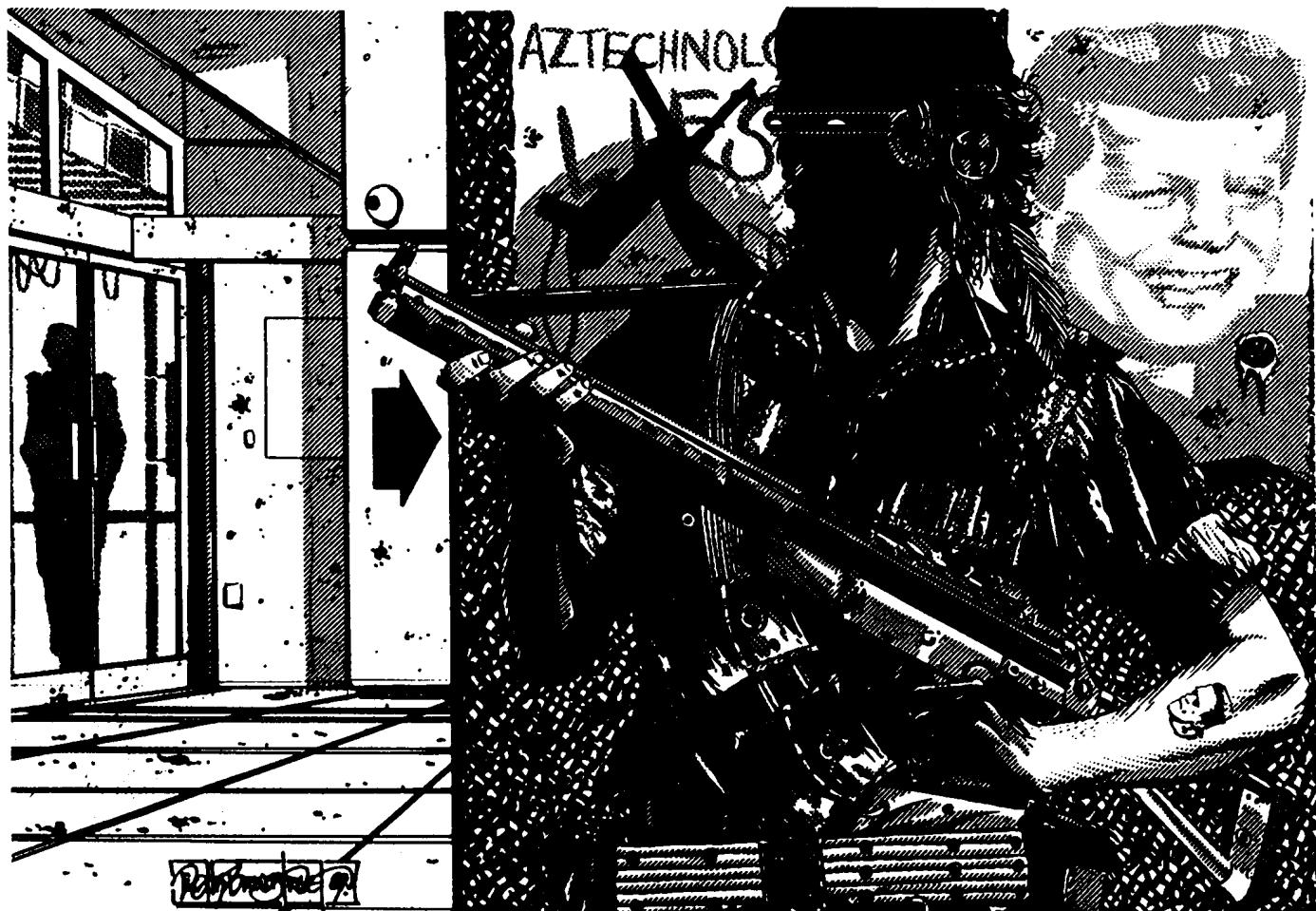
Die Sektion Alpha ist zwar nicht vom Virus befallen, aber diesmal müssen die Spieler sich mit intelligenten, gesunden Gardisten und diversen Sicherheitssystemen herumschlagen. Sobald sie in der Sektion sind, finden sie die vermißten Orks und Dr. Owens, die sie aber erst zum Mitkommen überreden müssen. Da sie dort wegen ihrer Proteste gegen die Handhabung des Forschungsprojektes durch den Konzern festgehalten wurde, glaubt Owens zunächst, die Spieler seien eine Gruppe von getarnten Aztechnology-Agenten.

Aus der Sektion Alpha herauszukommen, ist einfach. Am Leben bleiben ist der schwierigere Teil. Wenn alles gutgegangen ist, hat Allan Bronston in der Zwischenzeit die Alamos-Gesel befreit und ist mehr als bereit, sie gegen Dr. Owens einzutauschen.

Zu diesem Zeitpunkt werden Biogene, Alamos und Aztechnology hinter den Charakteren her sein. Ein Vertreter von Biogene wird sich bald mit den Runnern treffen, um sie für die geleisteten Dienste zu bezahlen. Mit Alamos 20.000 und Aztechnology sieht das natürlich etwas anders aus. Die Runner sollten vielleicht eine Zeitlang die Dinge etwas ruhiger angehen, bis Gras über die Sache gewachsen ist.

Aber Ihr Ansehen dürfte in der Zwischenzeit um einiges steigen.

Und was danach geschieht, ist eine andere Geschichte.



WOLF IM SCHAFSPELZ

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Spieleiterhinweise: Dieses Kapitel wird nur benötigt, wenn einer der Spielercharaktere die Rolle des Verräters übernehmen soll. Es folgt die exemplarische Beschreibung eines Treffens, eines Charakters und einer Situation. Über die Einzelheiten sollte sich der Spieleiter mit dem Spieler einigen, der den Verräter spielen will.

Die Fahrt mit der Monorail mag nicht das bequemste sein, aber wenn man mit dem Umsteigen Glück hat, kann man jeden Verfolger abschütteln.

Du brauchst nicht lange zu warten, selbst nicht an diesem frühen Morgen, wenn noch wenige Menschen unterwegs sind. Als der Zug hält und die Türen sich mit einem Zischen öffnen, betrittst du den sechsten Wagen. Er ist markiert mit einem 3D-Graffiti auf dem unteren rechten Teil der Tür, genau wie es die Nachricht besagte. Der einzige andere Fahrgast in dem Wagen ist ein Mann. So weit, so gut.

Er mustert dich einen Moment lang mit ausdruckslosem Gesicht, dann bedeutet er dir, Platz zu nehmen. Als der Zug sich wieder in Bewegung setzt, beginnt er zu sprechen:

"Heute abend wird sich mit Ihnen und Ihren Begleitern ein Mr. Walkervon Biogene Technologies in Verbindung setzen. Er wird Ihnen einen Datendiebstahl gegen eine Aztechnology-Forschungseinrichtung anbieten. Die Information, die Sie entwenden sollen, bezieht sich auf eine DNA-Rekombinationstechnik, mit der die Charakteristika einer Gattung auf eine andere übertragen werden können.

Wir wollen nicht noch mehr Mutanten in dieser Welt. Davon gibt es bereits genug. Wenn überhaupt, dann muß die menschliche Rasse gereinigt und geläutert werden. Wir brauchen diese genetischen Informationen.

Sie werden diesen Job von Mr. Walker annehmen und die Daten wie vereinbart entwenden. Aber Walker wird die Daten nicht bekommen. Sie werden sie stattdessen an uns übergeben. Unsere Leute werden immer in der Nähe sein. Wenn es an der Zeit ist, werden wir Sie benachrichtigen, wann und wo die Übergabe stattfinden soll. Um sicherzugehen, daß Sie diese Instruktionen befolgen, möchte ich Ihnen etwas zeigen."

Der kleine Mann holt einen tragbaren Tridplayer hervor. Du starrst verwundert auf das Bild. Woher wußten sie von - Ihr? Und wie haben sie sie in Ihre Gewalt gebracht?

"Ich versichere Ihnen, daß das Bild echt ist. Sie ist bei uns in Sicherheit, doch ich muß Ihnen wohl nicht erklären, was mit ihr passiert, wenn Sie nicht kooperieren. Wenn Sie versuchen, uns zu hintergehen, stirbt sie. So einfach ist das."

Wie auf ein Stichwort hält der Zug, und der Mann erhebt sich, um zu gehen. Vorher dreht er sich noch einmal um und gibt dir einen kleinen ovalen Gegenstand von der Größe einer Bohne.

"Führen Sie dies immer mit sich, damit wir Sie finden, wenn Sie uns brauchen, und damit wir aufzeichnen können, was Sie tun und sagen. Sollten Sie das Gerät verlieren oder es weiter als sagen wir, drei Zentimeter von Ihrem Körper entfernen, werden wir wissen, daß Sie versagt haben, und entsprechend vorgehen."

Damit öffnen sich die Türen, und der Mann tritt hinaus auf den Bahnsteig, wo er sofort in der Menge verschwindet. Du siehst, daß du an der Haltestelle Seneca Street im Geschäftsviertel von Seattle bist.

HINTER DEN KULISSEN

Es kommt selten vor, daß Schattenläufer einen Klienten betrügen, denn sie würden nicht sehr lange im Geschäft bleiben - geschweige denn am Leben. Ein einmal angeheuertes Team verkauft sich eigentlich nicht an jemand anderen, aber die in diesem Kapitel beschriebenen Ereignisse könnten die Ausnahme sein, die die Regel bestätigt.

Ob die Nebenhandlung verwendet wird oder nicht, müssen allein der Spieleiter und der betroffene Spieler entscheiden, denn der Rest des Abenteuers ist nicht auf diese Verwicklungen angewiesen. Sicherlich würden sie dem Ganzen mehr Würze geben, aber nur, wenn der Spieleiter weiß, daß er und/oder die Spieler mit den Komplikationen fertig werden können, die ein Verräter in der Spielergruppe mit sich bringt.

Wenn der Spieleiter beschließt, diese Nebenhandlung nicht einzubauen, sollte er direkt mit dem Kapitel Im "VVZ" beginnen. Holmes, der Sekretär von Mr. Walker, wird dann etwas aktiver sein müssen und die Hands of Five mit den Informationen versorgen, die sie benötigen, um der Gruppe am Übergabeort aufzulauern, und er wird sie über den Fortschritt der Spielercharaktere auf dem laufenden halten.

Wenn der Spieleiter diese Nebenhandlung einbauen will, sollte er vielleicht die Begegnung mit dem vorgesehenen "Verräter" vor dem Beginn der eigentlichen Spielrunde durchspielen. Am besten läuft es, wenn der Spielercharakter schon etabliert ist.

Die Hands of Five, eine lokale Splittergruppe der Alamos 20.000, haben eine Person entführt, die diesem Charakter sehr wichtig ist, Mutter, Bruder, Geliebte, Freund oder was auch immer. Durch Holmes, ihren Informanten bei Biogene (siehe Im "VVZ"), haben sie von Biogenes geplantem Run und von den Schattenläufern, die eingesetzt werden sollen, erfahren. Was sie nicht kennen, ist der Standort der Aztechnology-Anlage, und sie können ihn auch nicht herauskriegen, bevor Biogene am Zug ist. Also haben die Führer der Hands of Five beschlossen, einen der Runner "umzudrehen", um an die Informationen zu kommen.

Der Vertreter der Hands of Five gibt dem Verräter eine "Ronnie Bean", ein einfaches Ortungsgerät, das ein kodiertes Signal empfängt und wieder zurückschickt. Das Gerät kann so programmiert werden, daß es nur funktioniert, wenn es weniger als fünf Zentimeter von einem bestimmten Lebewesen entfernt ist, wie die Ronnie Bean des Verräters. Sollte er die Bohne verlieren oder anderweitig zulassen, daß sie mehr als fünf Zentimeter von ihm entfernt wird, werden die Hands of Five zwar verärgert sein, aber die Giesel nicht töten, bevor sie nicht genau wissen, was mit dem Verräter passiert ist. Beachten Sie, daß die Ronnie Bean kein Abhörgerät ist, auch wenn der Abgesandte der Hands of Five das unmissverständlich andeutet.

Wenn das Gerät sendet, können die Hands of Five den Weg des Verräters verfolgen. Um einer Entdeckung vorzubeugen, werden die Hands das Gerät deaktivieren, sobald die Spielercharaktere den äußeren Sicherheitsbereich der Aztechnology-Anlage erreichen. Stattdessen senden sie in zufälligen Abständen ein Aktivierungssignal, um den momentanen Standort der Gruppe festzustellen, bis diese die Anlage wieder verlassen hat.

Einer der Spielercharaktere kann die Ronnie Bean mit einer Elektronik(4)-Probe untersuchen.

1 Erfolg

DIE RONNIE BEAN

Das Gerät ist ein passiver Ortungssender, der in den Straßen als Ronnie Bean bekannt ist. Er kann ein kontinuierliches Ortungssignal übertragen oder programmiert werden, nur dann zu senden, wenn er ein bestimmtes Aktivierungssignal empfängt. Möglicherweise kann er auch zum Abhören benutzt werden.

2-4 Erfolge

Die Ronnie Bean ist auf die Biochemie des Charakters programmiert. Sie hört auf zu funktionieren, wenn sie zu weit von ihm entfernt wird.

Diese spezielle Ronnie Bean ist nicht mit einer Abhöreinrichtung versehen.

5 Erfolge

Der Charakter kann versuchen, seinem neuen Mr. Johnson zu folgen, wenn der Zug hält. Aber sobald er die Straße erreicht, treten ihm zwei Straßensamurai in den Weg. Mr. Johnson dreht sich um und lächelt, als er in seinen Toyota Elite steigt. Das Nummernschild ist natürlich gefälscht.

Als sich der Wagen entfernt, klären die Samurais den Charakter darüber auf, daß er viel zu neugierig ist, und probieren verschiedene körperliche Erziehungsmethoden an ihm aus. Die Samurais benutzen keine tödlichen Waffen, sie vermöbeln ihn nur. Wenn der Spielercharakter mit tödlichen Waffen oder Zaubersprüchen antwortet, werden sie versuchen, ihm wenig-

stens eine leichte Wunde beizubringen und sich dann aus dem Staub machen.

Falls der Spieler einen oder beide Straßensamurai besiegt, können sie ihm keine brauchbaren Informationen liefern. Sie wissen nur, daß sie an diesem Morgen für einen einfachen Leibwächterjob angeheuert wurden, mit dem Befehl, jeden zu verdreschen, der Mr. Johnson zu nahe kommen sollte.

Es ist genauso fruchtlos, dort, wo die Giesel entführt wurde, Connections und andere Leute zu befragen. Alles, was der Verrätercharakter herausfindet, ist, daß die Person irgendwann am Morgen zum letztenmal gesehen wurde. Spuren, die auf den Verbleib der Giesel hindeuten, werden erst im Verlauf des Abenteuers zu finden sein.

KEINE PANIK

Falls der Spielercharakter Mr. Johnson angreift, statt ihm nur zu folgen, bringen die Hands of Five ihre Giesel um und setzen stattdessen Holmes aktiv ein. In diesem Fall sollte der Spielleiter das Abenteuer durchziehen, als hätte er nie geplant, die Nebenhandlung einzubauen. Holmes verschafft den Hands die Informationen, die sie für den Hinterhalt an den Tacoma Docks brauchen.

Wenn der Verräter beschließt, dem Rest der Gruppe von seinem Dilemma zu erzählen, soll er das ruhig tun. Das Team kann dann entscheiden, ob es Blogene, die Hands of Five oder beide hintergehen will. Wenn der Spielercharakter Walker oder Holmes von seinem Problem berichtet, werden die Hands of Five von allen Gegenmaßnahmen, die die Gruppe ergreift, unterrichtet sein. Wenn die Hands keinen Nutzen mehr von der Giesel haben, sollte der Spielleiter sie, wie angedroht, umbringen lassen. Vergessen Sie nicht, dem Verräterspieler klarzumachen, daß die Ronnie Bean eine Abhöreinrichtung sein könnte, denn das wird sein Begehr, sich die Sache vom Herzen zu reden, dämpfen.



TOM PARRISH



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr sitzt im "Vereinigte Vagabunden und Zahlungsunfähige", auch bekannt als VVZ, und denkt an nichts Böses, als dieser nervöse Sararimann an euren Tisch kommt.

"Die ...äh... Herrschaften werden gebeten, an einem privaten Dinner teilzunehmen, als Gäste von, ähm... Mr. Johnson. Mein Wagen wartet draußen. Äh... keine schweren Waffen, bitte."

Ihr habt das Gefühl, daß eine Ablehnung dieser Einladung oder der gestellten Bedingungen zu Unannehmlichkeiten führen könnte, aber in einen fremden Wagen zu steigen ohne die treue AK-97, das ist nicht gerade das richtige, um den Magen in Stimmung zu bringen. Egal, was soll's. Ihr seid Freiberufler. Kein Job ohne Mr. Johnson. Außerdem sind die Kons der Meinung, daß es schlecht fürs Geschäft sei, "unabhängige Aktivposten" wie euch zu verlieren! Oder zumindest denkt ihr euch das...

Ihr steigt in einen wirklich netten Schlitten, Chummers, der euch ins Geschäftsviertel von Seattle bringt. Als der Wagen in die unterirdische Garage in der Nähe des alten Weltausstellungsgeländes im Schatten der Space Needle fährt, wißt ihr, daß irgendwas im Busch ist. Das ist das "neutrale" Konzerngebiet, wo Geschäfte abgeschlossen werden, ohne daß man sich um tragische Todesfälle zu sorgen bräuchte.

Die Beleuchtung der Garage ist hell, vielleicht zu hell. Rotierende Sicherheitskameras überwachen Haupteingang und Parkzonen. Der Wagen eures Begleiters hat polarisierte Scheiben, damit niemand sieht, wer drinsitzt. An einer plötzlich auftauchenden 90-Grad-Kurve, die zur Rampe führt, wird der



Wagen langsamer. Jeder, der versucht, mit hoher Geschwindigkeit auf die Rampe zu fahren, riskiert, daß man ihn hinterher vom Beton kratzen kann. Hinter euch, an der Einfahrt, gleiten schwere Metallgitter herab, die aussehen, als könnten sie sogar einen GMC Banshee aufhalten.

Als der Wagen endlich hält, fahren eine Reihe elektronischer Sensoren aus der Wand, um das Fahrzeug zu scannen. Euer Fahrer programmiert einen elektronischen Schlüssel und hält ihn an einen der Sensoren. Die Sicherheitscomputer bestätigen die ID des Fahrzeugs, und ihr glaubt fast zu hören, wie die Sicherungshebel an den vielen Waffen, die euch zweifelsohne in Schach halten, zurück schnappen.

Der Wagen fährt eine kurze Rampe hinauf und in eine elektrische Ladebox neben einer Gruppe von Aufzügen. Der Fahrer bedeutet euch, auszusteigen und führt euch zum nächstgelegenen Aufzug. Weitere Überwachungsgeräte und Codes werden ausgetauscht, bevor ihr durch die Plastisteel™-Türen gehen könnt.

Ihr fahrt nach oben. Endlich öffnen sich die Schiebetüren in eine weitere Vorhalle. Von den dicken cremefarbenen Teppichen und den beigen Wänden hebt sich deutlich der elfische Empfangschef in seinem formellen schwarzen Gewand ab. Plötzlich wird Euch klar, daß dies eine der Empfangshallen des Restaurants "Nadelöhr" ist, das exklusive Delikatessen bietet. Die mächtigsten Magier aus allen Teilen der Welt steigen hier bevorzugt ab.

Ihr vermutet, daß das Podium und die Lichter, die so harmlos aussehen, wahrscheinlich mehr Elektronik enthalten als ein mittelgroßes Büro und auch wesentlich gefährlicher sind: Der Elf sieht zwar beinahe schon verweichlicht aus, aber ihr hegt keinen Zweifel daran, daß die versteckten Augen, die euch mit tödlicher Sicherheit beobachten, keine Gewalt dulden werden.

Euer Führer gibt euch zu verstehen, daß ihr dem Elfen in einen weiteren Aufzug mit einer schwarz-silbernen Tür folgen sollt.

Der Elfentpuppt sich als ein wahrer Quell von Informationen: Er erzählt euch, daß sein Name Cripps ist. Nach kurzer Fahrt entläßt euch der Aufzug ganz oben an der Spitze der Needle. Tief unter euch funkeln die bunten Lichter von Seattle.

Hier gibt es eine Reihe kleiner, abgegrenzter Bereiche, wo man komfortabel, ungestört und sicher speisen kann. Ihr bemerkst außerdem eine ganze Batterie von White Noise Generatoren und einen Hermetischen Kreis, der in die Wandverzierungen eingearbeitet ist. Cripps erklärt euch, daß alle Bestellungen über die Bedienungskonsolen in den Tischen aufgegeben werden. "Ihr Gastgeber wird jeden Augenblick eintreffen!"

HINTER DEN KULISSEN

Die Gruppe wurde von Wendell Holmes kontaktiert, dem Assistenten von Jason Walker. Walker ist Vizedirektor der Abteilung für Besondere Aufgaben des Seattle-Zweiges von Biogene Technologies.

Die Sicherheitsvorkehrungen im "Nadelöhr" sind erstklassig. Der Spielleiter sollte eine Wahrnehmungsprobe mit 8 Würfeln gegen die Tarnstufe jeder Waffe, die ein Spieler trägt, machen, um zu sehen, ob das Überwachungssystem in der

Halle sie entdeckt. In diesem Fall wird der Spieler freundlich aufgefordert, die Waffe an der Garderobe abzugeben. Wer sich weigert, darf im Foyer warten, während der Rest der Gruppe essen geht.

Aggressive Handlungen werden in der Space Needle nicht geduldet. Wer versucht, mit Cripps über die Abgabe der Waffen zu diskutieren, erhält zunächst eine Warnung und sieht sich dann dem Sicherheitstrupp der Space Needle gegenüber. Der Trupp besteht normalerweise aus acht schwerbewaffneten Konzern-Sicherheitsgardisten (Teilrüstung, Knüppel, Taser und Uzi III), einem Konzernmann, einem Straßenmagier und einem Lohnmagier. Der Trupp trifft spätestens eine Minute nach Beginn der Unruhe ein. In der Zwischenzeit werden die verschiedenen Sicherheitstüren verriegelt, und die Aufzüge in dem Bereich, in dem sich die Charaktere aufhalten, stillgelegt. Der Needle-Sicherheitstrupp kommt aus verschiedenen Richtungen und versucht, die Gegner außer Gefecht zu setzen, aber nicht zu töten.

Der Restaurantbereich, in dem sich die Spieler aufhalten, verfügt über einen White Noise Generator Stufe 10 und einen Hermetischen Kreis Stufe 8, um ein Abhören auszuschließen und astrale Wesen fernzuhalten.

Mr. Walker braucht die Schattenläufer für einen Datenklaub in einer Aztechnology-Forschungsanlage in Tacoma. Walker trifft sich mit den Spielercharakteren im rotierenden Restaurant der Space Needle, weil er hofft, sie mit seinem Creditkonto und seiner Macht zu beeindrucken. Walker ist natürlich kein Dummkopf. Da er sehr freigiebig Nuyen verteilt hat, ist er überzeugt, daß nur Holmes und Cripps die Gruppe gesehen haben. Außerdem hat er dafür gesorgt, daß alle elektronischen Überwachungseinrichtungen "vergessen", daß die Spielercharaktere in der Space Needle waren.

Selbst die Runner in den Wagen gestiegen sind, hat Walker sie beobachtet, um ihr Verhalten zu studieren. Sind sie eine Bande von großmäuligen Tölpeln, die kein Geheimnis für sich behalten können, oder halten sie den Mund und tun ihren Job? Kennen sie sich nur in den Straßen aus, oder wissen sie auch sonst, wo es langgeht? Der Spielesleiter sollte das Verhalten der Spielercharaktere während der Fahrt beobachten und die angebotene Bezahlung entsprechend modifizieren.

KEINE PANIK

Der wichtigste Zweck dieser Begegnung ist, die Spieler in Stimmung zu bringen, deshalb sollte es damit eigentlich keine größeren Probleme geben. Die Spieler werden angemessen beeindruckt sein, nicht nur von Mr. Johnsons Konto, sondern auch weil es sich offensichtlich um eine große Sache handelt. Das hier ist die glitzernde Seite von Seattle mit ihrem Reichtum und ihrer Macht - die Kruste über den Wunden der Stadt.

Die erste Kontaktaufnahme mit der Gruppe kann überall stattfinden. Holmes kann die Charaktere einzeln treffen und mitnehmen. Oder der Mittelsmann der Gruppe kann das Treffen arrangieren. In dem Falle sollte die Handlung mit der Fahrt zur Space Needle beginnen.

Wenn die Gruppe den Köder zurückweist und sich weigert, Mr. Johnson zu treffen, und die Nebenhandlung mit dem Verräter Verwendung findet, kann der Hands of Five-Verbindungsman des Verräters solange Druck auf die Spielercharaktere ausüben, bis sie den Job annehmen. Wird die Verräterhandlung nicht verwendet, sollte die eine oder andere Connection der Gruppe ruhig in den Straßen verbreiten, daß das Team sich nicht einmal ein simples Geschäftsangebot anhören will. Sind diese Läufer etwa über Nacht zu Shaikujin geworden?



LOS GEHT'S

SAG'S IHMEN INS GESICHT

"Sie verstehen doch, daß nichts von dem, was ich Ihnen erzähle, aus diesem Raum herausdringen darf, oder? Wenn nur ein Wort von dieser Operation an die Öffentlichkeit dringt, wissen wir, wem es zu verdanken ist.

Die Aztechnology Corporation arbeitet seit einiger Zeit an einem Vorhaben, an dem wir sehr interessiert sind. Es ist ein biotechnologisches Projekt, nichts, was Sie interessieren muß. Es ist ungefährlich, wenn man richtig damit umgeht. Wir hätten gern eine Probe von diesem Projekt und die gesamte Datei darüber aus dem Computer.

Wir haben bereits einige Vorbereitungen für den Run getroffen. Sie werden durch einen halbverlassenen Abschnitt der Kanalisation von Tacoma eindringen, der der Aztechnology-Anlage unmittelbar benachbart ist. Unseren Informationen zufolge verlaufen die Schächte des Ventilations-/Heizungs-Systems nur etwa einen Meter von der Kanalwand entfernt. Es dürfte kein Problem sein, die Mauern zu durchbrechen und zu den Schächten zu gelangen. Allerdings gibt es noch eine Extrawand aus Plastisteel-7™, die die gesamte Anlage umgibt, um gerade ein Eindringen auf diesem Wege zu verhindern. Doch glücklicherweise konnten wir uns einen Instabilitäts-



Katalysator beschaffen, der das Material genügend schwächen sollte, daß Sie durchbrechen können.

Die Versuchsproben sind irgendwo in der Laborsektion, die Sie betreten werden. Suchen Sie nach den Analyselabors und den Lagerräumen. Die Datei wird natürlich irgendwo im Computersystem sein, aber wir wissen nicht, ob sie isoliert ist oder nicht. Wir wissen nur, daß Aztechnology einige seiner Spezialisten einsetzt, als das System installiert wurde, was wahrscheinlich bedeutet, daß Sie etwas Arbeit haben werden. Wir wissen auch, daß irgendwann in den letzten 24 Stunden die beiden internen Systeme, die die Laboratorien versorgen, isoliert wurden, um jeden Zugriff von außen unmöglich zu machen. Ein Zugriff kann nur von innerhalb der Anlage erfolgen.

Wenn Sie den Auftrag abgeschlossen haben, gehen Sie zu den Docks und suchen das Containerschiff S.S. Misha auf, das an Kai 114 liegt. Seien Sie vor Tagesanbruch dort. Ihr Kontaktmann wird auf dem Schiff warten. Er ist ein Elf, groß und schlank, mit schwarzem Haar. Wenn er Sie fragt, ob der Himmel noch blau ist, sagen Sie ihm, daß er es seit Ihrer Kindheit nicht gewesen ist. Geben Sie ihm die Probe und die Datei. Er wird Sie bezahlen.

Es ist Wochenende und spät, es sollten nur wenige Leute in der Aztech-Anlage und am Kai sein. Wie Sie sich verhalten, wenn Sie jemandem begegnen, überlasse ich Ihrem persönlichen Urteilsvermögen.

Wie bitte? Oh, habe ich etwa vergessen, das zu sagen? Sie werden jetzt gleich mit der Arbeit beginnen."

HINTER DEN KULISSEN

Was Walker betrifft, so ist dieser Teil des Run wirklich so geradlinig, wie er es darstellt. Er erwähnt zu keiner Zeit, daß er für Biogene arbeitet oder daß Biogene den Run finanziert. Auch seinen Namen und den von Holmes erwähnt er nicht. Er hat zu oft erlebt, daß ein Run nach hinten losging, weil ein Mr. Johnson zuviel durchsickern ließ. Diesen Fehler will er nicht machen.

Er sagt auch nichts darüber, daß sich das Aztechnology-Projekt um ein Virus dreht.

Weil Biogene in Erfahrung gebracht hat, daß Aztechnology plant, die Forschung in eine sicherere Einrichtung in Aztlan zu verlegen, soll der Lauf noch in derselben Nacht stattfinden. Wenn Biogene jetzt nicht zuschlägt, könnten sie die letzte Chance verspielen, noch eine Probe von dem Virus zu bekommen.

Der Kon bietet 120.000 ¥ für den Run, wobei die Schattenläufer sich untereinander über die Aufteilung einig werden müssen. Als Zeichen Ihres guten Willens zahlt der Konzern 60.000 ¥ im Voraus. Der Rest wird bei Lieferung der Probe und der Datei gezahlt. Wenn die Gruppe mit Walker verhandeln will, verwenden Sie die Regeln zum Einsatz sozialer Fertigkeiten auf Seite 153 im Shadowrun-Regelwerk.

Wenn die Charaktere Unterstützung verlangen, antwortet Walker, daß er nicht glaubt, jetzt noch etwas arrangieren zu können, er es aber versuchen wolle. Es wird jedoch definitiv keine Unterstützung geben, einfach weil die Zeit zu knapp ist, nicht etwa, weil Biogene nicht kooperieren will.

Walker kann allerdings die Dienste zweier weiterer Mitarbeiter anbieten. Der Spielleiter kann sie aus den vorgegebenen Charakteren im Kapitel **Hauptdarsteller** wählen. Den Spielern steht es frei, die zusätzliche Hilfe zurückzuweisen, aber dann wird sie kein zweites Mal angeboten. Wenn einer oder mehrere der Mitarbeiter akzeptiert werden, erwarten und verlangen sie volle Anteile an der Bezahlung. Wenn der Spielleiter die Nebenhandlung mit dem Verräte verwendet, sollte er sich bemühen, wenigstens einen der Nichtspielercharaktere in die Gruppe zu bringen, damit er einen Sündenbock hat, der verdächtigt werden kann, wenn es zu offensichtlich wird, daß ein Verräter in der Gruppe ist.

Nach Beendigung der Verhandlungen und Besprechungen stellt Walker mehrere Fahrzeuge zur Verfügung, die die Charaktere zu ihren Wohnungen bringen sollen. Außerdem hält er einiges an Ausrüstung bereit. Das Team hat gerade genug Zeit, um nach Hause zu gehen, sich rasch auszurüsten und zu einem weiteren Treffpunkt gebracht zu werden. Die Charaktere können versuchen, Informationen von ihren Connections zu erhalten, aber ihre Begleiter, zwei Straßensamurai, werden keine unnötigen Verzögerungen zulassen. Schlagen Sie im Kapitel **Belarbeit** nach, welche Informationen an diesem Punkt des Abenteuers zur Verfügung stehen.

Walker kann einen Lastwagen mit Ausrüstungsgegenständen besorgen. Der Spielleiter kann entscheiden, ob die Charaktere nur diese Ausrüstung oder auch die aus ihren Wohnungen verwenden können. Folgende Ausrüstung steht zur Verfügung:

- Vier(4)** AK-97 Sturmgewehre (je 10 Streifen)
- Vier(4)** AK-97 MP/Karabiner (je 10 Streifen)
- Zwei(2)** AK-98 Sturmgewehre (je 10 Streifen)
- Zwei(2)** Hochexplosiv-Raketen
- Zehn(10)** Mini-Granaten: 4 Offensiv, 4 Defensiv, 2 Erschütterung
- Vier(4)** normale Granaten (nicht-aerodynamisch): 2 Offensiv, 1 Defensiv, 1 Erschütterung
- Acht(8)** Panzerjacken (2 davon in XXL)
- Acht(8)** Chemoanzüge (2 davon in XXL)
- Acht(8)** Sätze von drahtlosen Zwei-Weg-Micro-Transceiver-Systemen (Kopfset)
- Zwei(2)** Magschloß-Knacker
- Grabwerkzeug (Schaufeln, Hacken etc.)
- Acht(8)** Kilogramm Plastiksprengstoff, Verb. 4 (Stufe 6) und 2 Timer
- Zwei(2)** Katalysator-Spraydosen (je zweimal anwendbar)

Zusätzlich schlägt Walker vor, daß Holmes (den er aber nicht beim Namen nennt) den Lastwagen fährt und die Runner am Eingang zur Kanalisation absetzt. Außerdem erhalten die Spielercharaktere eine Karte mit dem Abschnitt der Kanalisation von Tacoma, den sie durchqueren müssen. Die Karte, die die Spieler bekommen, und die Karte für den Spielleiter sind im Kapitel **Ganz unten** zu finden.

KEINE PANIK

Das schlimmste, was passieren könnte, ist, daß die Charaktere sich - aus welchen Gründen auch immer - weigern, mit Walker zusammenzuarbeiten. In dem Fall versucht Walker zunächst, sie zu überreden. Nützt das auch nichts, schlägt er einen anderen Kurs ein. Seine Stimme und sein Blick werden kalt, als er die Charaktere ein letztes Mal mustert. Welgern sie sich immer noch, greift er in die Tasche, holt einen Mikro-Transceiver heraus und sagt: "Hier Johnson. Schicken Sie Team 2 hoch." Dann steckt er den Transceiver wieder weg und geht. Wenn die Charaktere ihn nicht aufhalten und der Mission zustimmen, bevor Walker den Aufzug erreicht, zieht Biogene

das Angebot zurück. Nach Walkers Abgang erscheint Cripps und besteht darauf, daß sie sofort gehen.

Wer weiß, was Walker in einem solchen Fall über das Team auf der Straße verbreiten wird? Und es ist für die Charaktere ein dämliches Gefühl, wenn einer von Ihnen später einen Freund trifft, der kürzlich an einem Run gegen Aztechnology teilgenommen hat. Alles lief wie am Schnürchen, und die beteiligten Läufer machten eine Menge Knete, wozu der unbekannte Auftraggeber noch einen netten Bonus zahlte.



AUSKUNDSCHAFTEN

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Spielercharaktere auf Draht sind, bietet sich Ihnen jetzt die Gelegenheit, einige Erkundigungen einzuziehen. Es bleibt nicht viel Zeit, Ihre Connections aufzusuchen, aber der eine oder andere Charakter mag beschließen, die Matrix oder die astrale Ebene auszukundschaften.

Für physische Erkundungen ist definitiv keine Zeit.

MATRIX-ERKUNDUNG

Der Tacoma Research Park von Aztechnology hat keine eigene Verbindung zum Telekommunikationsgitter, sondern arbeitet über das Hauptsystem in der Aztechnology-Pyramide in Seattle. Wenn ein Decker-Charakter das Labor-Computersystem untersuchen will, muß er sich durch fast das gesamte Computersystem von Aztechnology in Seattle durcharbeiten. Mehr als 38 Sicherheitssysteme, darunter die halblegendäre 30, auf der alle Prototypen von Schwarzen ICs getestet werden. Niemand hat das jemals gemacht und lange genug gelebt, oder ist in einer hinreichend brauchbaren Verfassung herausgekommen, um davon zu erzählen.

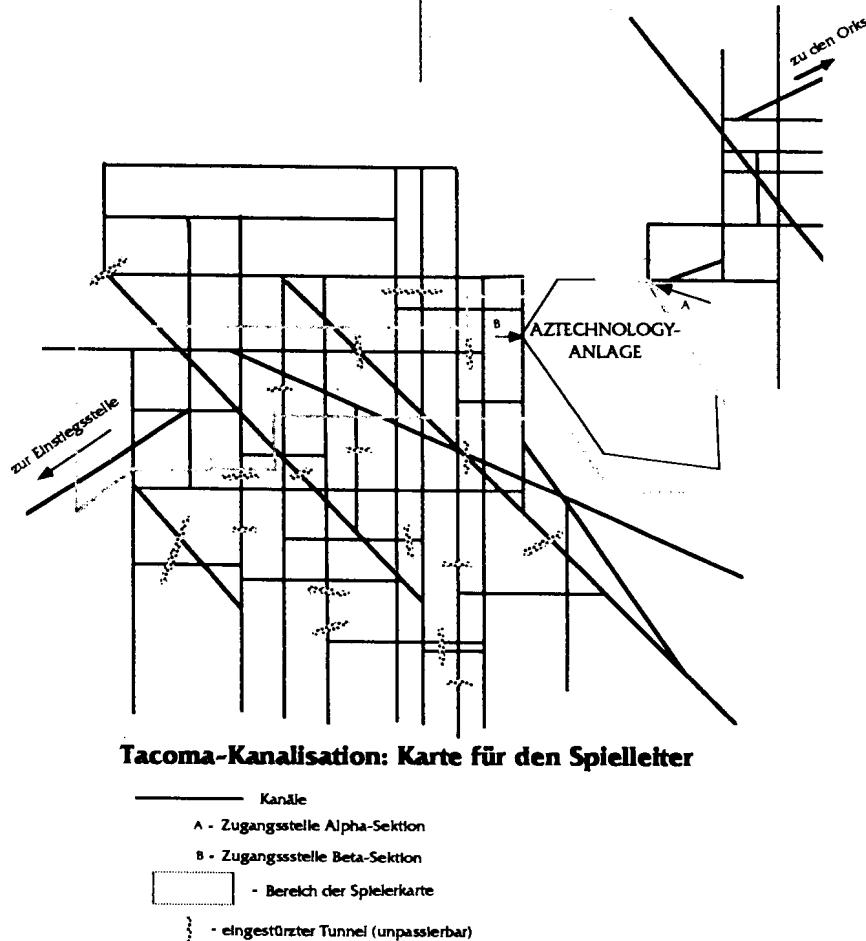
Offensichtlich ist diese Richtung nicht empfehlenswert, und der Decker sollte klug genug sein, das einzusehen.

ASTRALE ERKUNDUNG

Wenn es etwas gibt, worin Aztechnology besser ist als in Computertechnologie, dann ist das Magie. Wenn ein astral kundschafender Magier in die Nähe der Aztechnology-Anlage kommt, sieht er sich drei Erdgeistern Stufe 8 gegenüber, falls er sich unterirdisch nähert, und zwei Paaren von Feuer- und Luftgeistern Stufe 8, wenn er sich auf andere Weise anpirscht. Die Elementargeister beschimpfen den Magier zur Warnung. Wenn er nicht flieht, greifen sie an.

Wenn der Kampf mehr als vier Runden dauert, werden die Elementargeister von einer Identischen Gruppe verstärkt. Spätestens jetzt kann der Magier sicher sein, daß die magischen Wächter von Aztechnology sich seiner Gegenwart bewußt sind, und sich in diesem Moment zweifellos darauf vorbereiten, auf ihn loszugehen.

Wenn der Spielercharakter nicht weicht, kann der Spielleiter auf ihn loslassen, was immer er für angemessen hält. Wenn er flieht, ist er auf jeden Fall um eine Erfahrung reicher.



GANZ UNTER

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Fahrt durch die Dunkelheit ist kalt und ereignislos. Der Fahrer sagt kein Wort, aber er blickt häufig zu euch nach hinten, seine großen, runden Augen huschen zwischen Spiegel und Straße hin und her. Auch ihr seid ruhig, lauscht den unheimlichen Geräuschen, die in den fast schalldichten Lastwagen dringen.

Endlich hält der Wagen, und der Fahrer bedeutet euch, auszusteigen. Er folgt euch kurz darauf, nachdem er das ausgeklügelte Alarmsystem des Lastwagens aktiviert hat. Wie es aussieht, befindet ihr euch mitten in einem Industriepark in Tacoma. Aber ohne Mondschein und sichtbare Orientierungspunkte ist das schwer zu sagen.

Der Fahrer führt euch hinter einige Gebäude und dann eine kleine Treppe hinunter. An deren Ende ist ein verrostetes, geschlossenes Gitter zu erkennen, das zu einer weiteren Treppe führt. Ein fauliger Modergeruch dringt von irgendwo herauf. Nur mit vereinten Kräften gelingt es euch, das Gitter zu lockern und vom Rost zu befreien.

Der Fahrer lässt ein halbherziges Lächeln sehen, bevor er euch eine handgezeichnete Karte der Kanalisation reicht. Dann tritt er beiseite und beobachtet, wie ihr einer nach dem anderen vorsichtig in die Dunkelheit hinabsteigt. Er schließt das Gitter hinter euch.

Hier unten ist es weit übler, als ihr gehofft habt, aber nur ein bißchen übler, als ihr befürchtet habt. Kleine Tiere flitzen wild umher, um euch auszuweichen. Als ihr die Wände berührt, stellt ihr fest, daß sie feucht und mit den verschiedensten Sorten ekelhaften Drecks bedeckt sind. Unter euren Füßen ist der Boden an manchen Stellen trocken, an anderen watet ihr knietief in etwas, das nur entfernt an Wasser erinnert. Der faulige Dunst nimmt euch fast den Atem. Es reicht, als ob die Kanäle schon mehr als eine Leiche geschluckt hätten - und noch einige mehr aufnehmen könnten.

HINTER DEN KULISSEN

Willkommen in Tacoma, oder zumindest in der Kanalisation des Stadtteils. Der Abschnitt, durch den die Charaktere sich bewegen, ist ein Teil des alten Systems, das vor etwa 30 Jahren aufgegeben und durch ein neues ersetzt wurde. Dieses Netz von Tunneln dient immer noch zum Auffangen von Regenwasser und als Überlaufbecken für die neue Kanalisation. Hier findet sich nur Unrat: natürlicher, menschlicher und sonstiger.

Der Gestank in den Kanälen ist schlichtweg zum Kotzen. Auch wenn die Charaktere zunächst angewidert sind, werden sie doch nach einiger Zeit keine Atemprobleme mehr haben - man gewöhnt sich an alles. Nur die empfindlicheren unter Ihnen haben weiterhin Schwierigkeiten, und das auch nur, wenn der Spielleiter besonders gemein ist.

Die Spieletekarte vom Kanalisationssystem zeigt einige Einstürze, die den Weg der Spieler durch die Gänge etwas umständlicher machen, als er nach ihrer Karte zu sein scheint. Diese Hindernisse dürfen aber nur kleinere Unannehmlichkeiten darstellen. Die Gruppe sollte keine Probleme haben, eine andere Route ausfindig zu machen, auch wenn sie nicht auf ihrer Karte verzeichnet ist.

Die Kanäle selbst stellen zwar nur ein vorübergehendes Hindernis dar, aber dann gibt es da ja noch die Bewohner der Kanalisation. Sie haben doch wohl nicht wirklich erwartet, daß hier niemand lebt, oder?

Würfeln Sie für jeden Durchgang und jede Kreuzung mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 9 oder mehr kommt es zu einer Begegnung. Würfeln Sie mit 3W6 auf der Tabelle "Begegnungen in der Kanalisation" aus, was die Gruppe erwartet.

BEGEGNUNGEN IN DER KANALISATION

3W6	Critter
3	1 große, tollwütige Katze
4	1 großer, tollwütiger Hund
5	1-6 Fledermäuse
6	1-6 Ghule
7-8	1-6 Straßengang-Mitglieder*
9-10	1-6 Squatter**
11-12	1-6 Orks***
13-14	1-6 Zwerge
15	1-2 Geister
16	2-12 Ratten
17	1-2 Geister
18	1 Vampir

***Straßengang:** Eines der anwesenden Gangmitglieder ist der Boss. Normalerweise ist er ein Gangboss-Archetyp, rollen Sie aber trotzdem einen W6: Bei 5 ist er ein Straßensamurai, bei 6 ein Straßenmagier.

****Squatter:** Würfeln Sie mit 2W6: Bei einem Ergebnis von 2 oder 3 ist einer der klassischen Straßentypen unter den Squattern versteckt. 1W6: Bei 1 ein Straßenschamane, 2 ein Straßenmagier, 3 ein Gangmitglied, 4-5 ein Straßensamurai, 6 ein Straßendoc. Ansonsten entsprechen alle dem bekannten Squatter-Archetyp.

*****Orks:** Es handelt sich um hier ansässige Kanalisationsbewohner. Sie sind harmlos, auch wenn sie auf den ersten Blick nicht so aussehen. Verwenden Sie den Squatter-Archetyp oder den Passanten (**Asphaltdschungel**, S.116). Diese Orks haben nichts mit der versteckten Ork-Ansiedlung zu tun, die später im Abenteuer auftaucht.

Benutzen Sie für alle Begegnungen die Daten für den entsprechenden Critter oder durchschnittlichen Metamenschen, wie sie in den Tabellen auf den Seiten 190-191 im Shadowrun-Regelwerk angegeben sind. Alle zur Anwendung kommende Fertigkeiten sind auf Stufe 2.

Die Sichtverhältnisse in den Tunneln sind schlecht. Ohne äußere Lichtquelle ist nichts sichtbar, auch nicht für einen Charakter mit Lichtverstärkeraugen (es gibt ja nichts zu verstärken...). Eine Taschenlampe leuchtet bis zu 20 Meter weit, aber nur in einem engen Bereich. Eine Streulicht-Campinglampe leuchtet 10 Meter in jede Richtung.

An jeder Kreuzung gibt es mit 50 Prozent Wahrscheinlichkeit (1-3 auf W6) einen zur Straße hinaufführenden Gullyschacht. In

den anderen Abschnitten ist die Wahrscheinlichkeit dafür geringer (1 auf W6).

Egal, ob die Charaktere die Chemoanzüge von Biogene tragen oder nicht, sie werden unter leichten physischen Auswirkungen zu leiden haben, die von den diversen Giften und Gasen in der Kanalisation verursacht werden. Die Vergiftungen zeigen sich als Pickel und Hautausschläge auf über 80 Prozent des Körpers, doch den Spielercharakteren sollte eingredet werden, daß es noch viel schlimmer hätte sein können. Beachten Sie, daß die Auswirkungen sich erst W6 Tage nach Beendigung des gesamten Abenteuers zeigen. Daher werden die Spieler die Auswirkungen wahrscheinlich eher auf eine mögliche Verseuchung während des Besuchs in den Aztechnology-Laboren zurückführen. Und nur wenige Dinge im Shadowrun-Universum können einen Charakter nervöser machen als ein biotechnischer Unfall.

Wenn die Gruppe den richtigen Abschnitt erreicht hat, muß sie entscheiden, wie sie die Wand durchbrechen will. Der Tunnel ist aus normalem Beton (Barrierestufe 8). Die Charaktere können entscheiden, ob sie Magie oder Explosivstoffe verwenden wollen - am besten ist es, wenn sie sich schon vorher darüber Gedanken gemacht haben.

Hinter der Tunnelwand befindet sich die Plastisteel-7™Wand, die den Hauptbereich der Labore umschließt. Es handelt sich um weißliches Plastik mit einem fast spiegelnden Glanz. Mit einer Dicke von gut 30 Zentimetern und einer Barrierestufe von 35 ist sie nahezu unempfindlich gegen jede Art von Gewalt-einwirkung. Die Charaktere sollten jedoch den Katalysator dabei haben, den Biogene zur Verfügung gestellt hat. Bei dem Katalysator handelt es sich um ein Aerosol, das sich in einem kleinen, handflächengroßen Behälter befindet und direkt auf das Material gesprührt werden muß. Das Aerosol verteilt sich über etwa 4 Quadratmeter der Wandoberfläche. Ein Behälter reicht für zwei Anwendungen.

Der Katalysator verfärbt das Plastisteel-7™ in ein helles Rosa. Kurz darauf beginnt das Material, Blasen zu werfen und zu qualmen, und schließlich verliert es seinen Glanz. Der Katalysator hat sein Werk getan, und der Plastistahl hat die Konsistenz von gebrauchtem Kaugummi angenommen. Um in die Lüftungsschächte zu gelangen, müssen die Charaktere sich nun nur noch durch die Wand schieben. Und tatsächlich: Es fühlt sich so an, als würden sie durch eine Wand aus Kaugummi kriechen.

Wenn die Charaktere durch die Wand greifen, können sie

den Lüftungsschacht abtasten. Die Energie, die von der chemischen Reaktion in der Wand freigesetzt wurde, hat die Plastikwände des Schachtes zerschmolzen. Die Charaktere können also aus dem Kanalisationstunnel durch die destabilisierte Plastisteel-7™-Wand direkt in die Lüftungsrohre kriechen.

Sobald sie hindurch sind, verschließt die Wand sich hinter ihnen wieder, behält aber die Kaugummi-Konsistenz noch für eine Stunde bei. In diesem Zustand hat sie eine Barrierestufe von 16, aber nur gegen Attacken mit hoher Geschwindigkeit und hoher Energie wie von Feuerwaffen, Projektilen und Explosivstoffen. Gegen niederenergetische Einwirkungen, wie Magie oder den Versuch, einfach hindurch zu gehen, hat sie nur eine Barrierestufe von 1.

Wenn die Spielercharaktere durch die destabilisierte Wand gekrochen sind, sind sie von klebrigen Fetzen bedeckt. Sie können einige Zeit daraufverwenden, das Zeug zu entfernen (etwa fünf Minuten). Wenn sie es nicht entfernen, wird die Substanz sich nach einer Stunde wieder verhärten und ihre Stärke und Schnelligkeit um jeweils 4 verringern. Die Reaktionsstufen und Würfelpools der Charaktere müssen dann entsprechend neu berechnet werden.

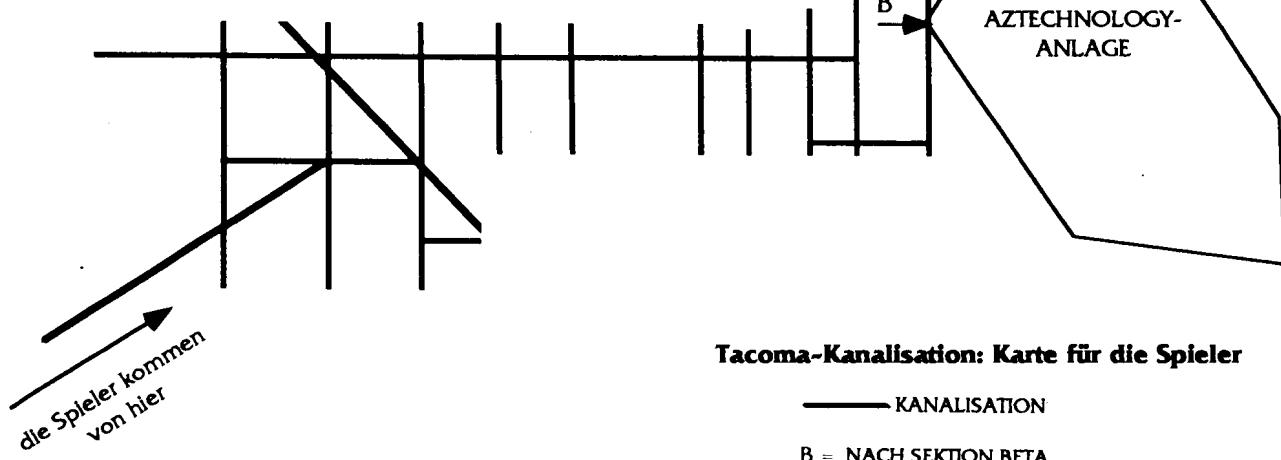
Wenn sie durch die Wand gelangt sind, werden die Charaktere sehr bald feststellen, daß irgendetwas in dem Labor ganz und gar nicht in Ordnung ist.

KEINE PANIK

Eigentlich kann auch in diesem Kapitel nicht allzuviel schief gehen, es sei denn, die Zufallsbegegnungen kommen so geballt und heftig, daß die Charaktere Gefahr laufen, den Run nicht hell zu überstehen. Aus diesem Grunde sollte der Spielleiter mit den Begegnungen vorsichtig umgehen. Die wirkliche Action geht los, wenn die Gruppe in das Aztechnology-Labor eingedrungen ist. Die Spieler erwarten, daß in den Kanälen merkwürdige Dinge vorgehen, aber sicher nicht im Labor.

Die Charaktere sollten versuchen, die Aztechnology-Anlage so schnell wie möglich zu erreichen. Wenn sie aus irgendwelchen Gründen beginnen, die Kanäle zu erforschen (oder sich verirren) sollten Sie zusehen, daß die Gruppe nicht in das Gebiet gelangt, wo die versteckte Orkstadt liegt.

Der Spielleiter sollte auch nicht vergessen, daß es sich um ein aufgegebenes Kanalisationssystem handelt, nicht etwa um eine Monorail-Haltestelle während der Stoßzeit.



Tacoma-Kanalisation: Karte für die Spieler

— KANALISATION

B = NACH SEKTION BETA

EINSTIEG BEI AZTECHNOLOGY

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Verglichen mit den Kanälen ist der Lüftungsschacht ein wahres Gesundheitsparadies. Der Schacht ist sauber und nur etwas feucht vom Kondenswasser, aber die zahlreichen Rohre und Glasfaserleitungen, die hindurchlaufen, lassen nur wenig Bewegungsraum. Die einzige Möglichkeit vorwärtszukommen ist zu kriechen... langsam.

Schließlich bemerkst du ein schwaches, pulsierendes, rötliches Licht, das den Schacht beleuchtet. Du hast ein Gitter erreicht, das von deiner Seite aus herausgebrochen wurde. Vorsichtig schiebst du euch vor, um einen Blick zu riskieren.

Gelbe Lichtfelder, die in regelmäßigen Abständen im Raum direkt unter der Decke angebracht sind, blinken unaufhörlich. Der Raum selbst liegt in Trümmern, als ob hier ein Taifun gewütet hätte. Der Boden ist mit Müll bedeckt, und auf der gegenüberliegende Wand entdeckst du dunkle Flecken.

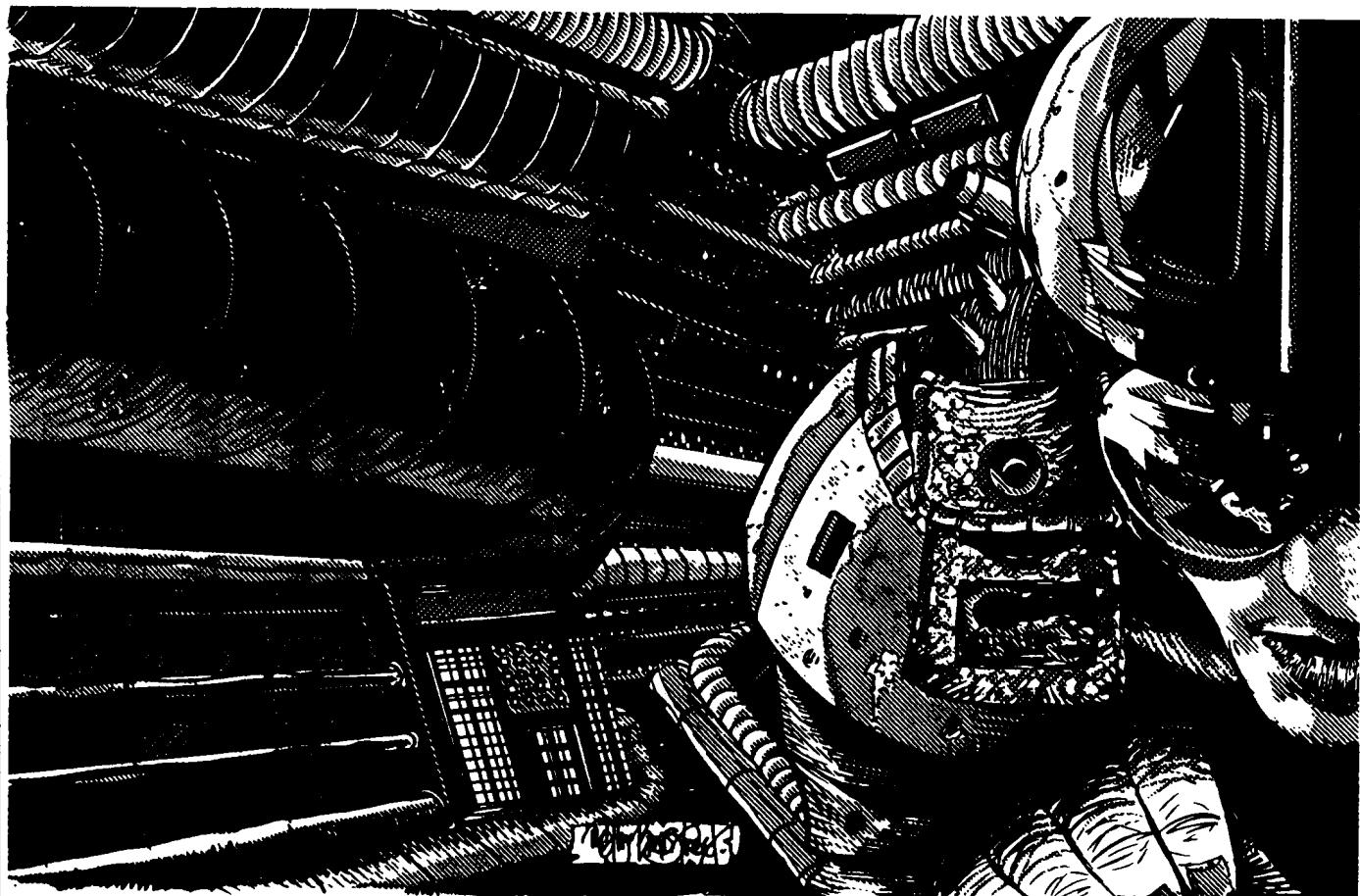
Die Tür, die in den Raum führt, ist angelehnt. Plötzlich sieht du aus den Augenwinkeln eine Bewegung, als ob hinter dir etwas davonhuscht. Deine Meinung nach könnte es ein Mensch gewesen sein. Könnte...

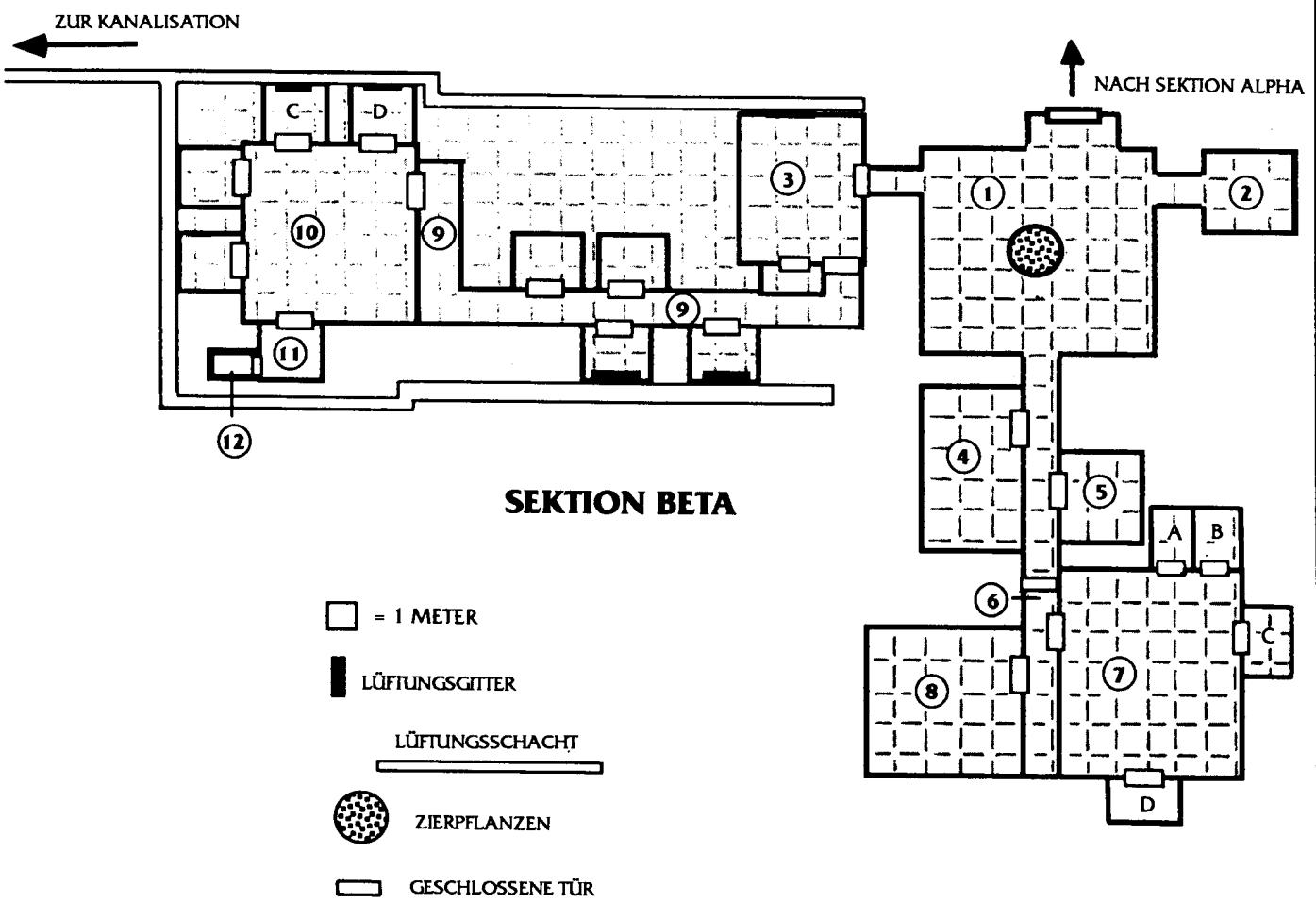
HINTER DEN KULISSEN

Der Unfall mit dem Metavirus IV hat die gesamte Sektion Beta des Aztech-Laboratoriums in ein einziges Kriegsgebiet verwandelt. Das hemmungslose Abschlachten ist beendet, und die wenigen Überlebenden haben sich ihre "Territorien" abgesteckt. Nahrung ist rar, und jeder, der sich zu weit von zu Hause entfernt, wird als Jagdbeute betrachtet. Wie zum Beispiel die eindringenden Spielercharaktere.

Von den großen Lüftungsschächten kommt man nur an wenigen Stellen in die Sektion Beta. Raum 3, die Räume, die an Raum 9 angrenzen, und 10 c-d haben eine Verbindung zu den größeren Schächten. Die anderen Laborbereiche, sofern sie nicht isoliert sind, werden von kleineren Schächten versorgt.

Die einzige Beleuchtung, die Sektion Beta stammt von den blinkenden gelben Lichtern. Die Spielercharaktere wissen nicht, daß das einen biologischen Störfall signalisiert. Wichtige Türen, wie der Zugang zur Sektion Alpha in Raum 1, die Tür zu Raum 6 und die Tür zu Raum 9, werden von einem Paar doppelter Sicherheitsleuchten von normaler Farbe flankiert.





SEKTION BETA: LEGENDE

Jede Raumbeschreibung beginnt mit einem Text, den der Spielleiter, wenn er will, den Spielern vorlesen kann, sobald sie den Raum betreten. Die Zufallsbegegnungstabelle finden Sie auf Seite 25.

EINGANGSHALLE (1)

Die Luft ist trocken und abgestanden, mit einem leichten Hauch von Verwesungsgeruch. Der Raum, eigentlich für raffinierte indirekte Beleuchtung konzipiert, wirkt kalt in dem blinkenden Gelb. Aus der Ferne dringen die sanften Geräusche von... vielleicht Maschinen, vielleicht etwas anderem. Die massive Stahltür in der Nordwand trägt die Aufschrift 'Zugang Sektion Alpha' und ist verschlossen und verriegelt. Kleine gelbe Lichtfelder blinken um sie herum, aber in ihrem eigenen Rhythmus, nicht synchron mit den anderen Lichtern im Raum. Man sieht kein Bedienungsfeld für die Tür, auch gibt es keine Sichtluken oder ähnliches. An der Wand links neben der Tür ist ein kleines Telefon angebracht.

In der Mitte des Raumes befindet sich ein großer Kübel mit Pflanzen, die alle gut zu wachsen und zu gedeihen scheinen, aber in dem gelben Licht merkwürdige Farben zeigen.

Die Halle misst etwa 15 Meter in jede Richtung und hat Eingänge im Norden, Süden, Osten und Westen."

Spielleiterhinweis: Außer dem Offensichtlichen gibt es hier eigentlich kaum etwas zu entdecken. Die Verbindungstür kann von dieser Seite nicht geöffnet werden, und das Telefon, das normalerweise als Verbindung zu den Sicherheitskräften dient, funktioniert nicht. Eine genauere Untersuchung der Pflanzen wird ergeben, daß einige entwurzelt und entfernt wurden, andere sehen so aus, als wären sie angenagt worden.

KLEINER HÖRSAAL (2)

Die Tür ist unverschlossen, dahinter befinden sich die Überreste eines einst stilvoll eingerichteten Hörsaals, der wahrscheinlich für Präsentationen, Diskussionen und Vorträge benutzt wurde. Eurer Meinung nach sieht es hier mehr nach den Folgen einer wilden Party aus, mit zerbrochenen Stühlen und Tischen. Die Wände sind mit Gottweißwas beschmiert. Überall Haufen von Unrat. In der hinteren Ecke befindet sich ein zerschlagenes Computer-Terminal."

Spielleiterhinweis: Das einzige Interessante an diesem Raum ist sein Zustand. Das Terminal ist zerstört. Wenn einer oder mehrere der Charaktere sich in dem Raum umsehen, scheuchen sie ein Paar von Riesenschaben auf, die sich unter einem Müllhaufen versteckt haben. Die Blester greifen sofort alles an, was sich bewegt. Eine Intelligenz/Wahrnehmung(4)-Probe ist erforderlich, um den Angriff rechtzeitig zu bemerken. Wenn die Probe mißlingt, haben die Schaben einen Überraschungsvorteil.

RIESENSCHABEN

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
6	5x4	3	-	2/4	2	6	4	4M2

Die Riesenschaben sind so groß wie kleine Hunde und von brauner Farbe. Die Kiefer sind ihre einzigen Waffen.

FOYER (3)

"Ursprünglich war das Foyer ein Pausenraum, aber jetzt enthält es nur die Gerüche und Spuren des Todes. Dunkle Flecken bedecken die Wände, Fußböden und Möbelreste. In der Südwand ist ein kleiner Schrank. Wenn ihr euch den Schaden ansieht, wird euch klar, daß jemand versucht haben muß, sich hier einzuschließen, aber von irgend jemand oder irgend etwas verschleppt wurde. Dieses Etwas hat ein Loch in die untere Hälfte der Tür gebrochen. Dunkle Schleifspuren führen von hier weg."

An einem schwarzen Brett an der Nordwand hängen Computerzeichnungen von durchschnittlicher Qualität, die humorvoll-bizarre Kreaturen zeigen. Sie haben alle lustige Namen, einige sind offensichtlich nach Angestellten dieses Laboratoriums benannt.

In der Südwand ist eine Drucktür, größer als gewöhnlich, mit der Aufschrift "Biotech: Zugang nur mit Sondergenehmigung". Die Tür ist mit einem Magschloß Stufe 5 versehen.

Der Lüftungsschacht, der diesen Bereich versorgt, ist in den Raum hinein aufgebrochen worden."

Spielleiterhinweis: Wieder ist der Zustand des Raumes das einzige Interessante; hier gibt es nichts Wertvolles zu finden. Auffällig ist, daß es trotz des Blutbades, das hier offensichtlich stattgefunden hat, keine Leichen gibt.

GROBES SITZUNGSZIMMER (4)

Verglichen mit dem Rest der Anlage ist hier nur wenig Schaden entstanden. Der schwere Simuholz-Konferenztisch ist noch intakt und nur durch lange Kratzer auf der Oberfläche leicht beschädigt. Die Stühle sind nicht umgeworfen, aber die Polster sind zerfetzt. An der Vorderseite des Raumes befinden sich ein Trideo-Projektor und ein Bildschirm. Kaffeetassen aus Plastischaum sind im ganzen Raum verstreut, aber unbeschädigt. Auf dem Tisch befindet sich ein Computer-Terminal.

Der Lüftungsschacht, der diesen Bereich versorgt, ist in den Raum hinein aufgebrochen worden."

Spielleiterhinweis: Unter dem Tisch lauert das, was einst Dr. Perkins war. Er wurde schwer vom Metavirus-IV befallen, und seine Haut ist mit dünnem orangefarbenem und schwarzem Haar bedeckt. Seine Hände und Füße sind dabei, sich langsam und schmerhaft in etwas Ähnliches wie Tatzen zu verwandeln. Sein Verhalten deutet darauf hin, daß er wahnsinnig ist. Bei der ersten Gelegenheit beginnt er wild zu kreischen und greift die Charaktere an.

Obwohl der größte Teil seiner Kleidung zerfetzt ist, wird man bei einer späteren Durchsuchung nicht nur seine ID-Karte finden, sondern auch einen elektronischen Sonderausweis, der die Drucktür zum Biotech-Bereich öffnen kann.

DR. PERKINS (TIGER SAPIENS MUTATION)

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
4	4x4	4	2	1	2	3	3	4M2 Bet.

Besonderheiten: Heimlichkeit 3, Gesteigerte Sinne (Lichtverstärkeraugen, Gehör).

Der Virus hatte bei Perkins ähnliche Auswirkungen wie beim gezüchteten Tiger Sapiens, der irgendwo im Labor herumschleicht (siehe Seite 25). Wird er schwer verletzt, flieht Perkins aus dem Raum und versteckt sich für fünf bis zehn Minuten. Danach treibt sein Wahnsinn ihn zu einem erneuten Angriff auf die Charaktere.

Das Computer-Terminal ist noch am System angeschlossen, aber da das System zerstört ist, wird ein Decker, der versucht, hier einzusteigen, nur Leere vorfinden.

ANALYSERAUM(5)

In dem Raum befinden sich mehrere Betten hinter Vorhängen, wie man sie auf der Intensivstation eines Krankenhauses findet. Viele der Vorhänge zeigen dieselben dunklen Flecken, die auch in anderen Teilen des Labors zu sehen sind. Als ihr eintretet, werden drei der Vorhänge zur Seite gerissen, und von den Betten springen Wesen, die vielleicht früher einmal Menschen waren. Sie haben improvisierte Waffen in den Händen und den Tod in den Augen."

Spielleiterhinweis: Dieser Raum ist mit einem Magschloß Stufe 4 versehen. Jene armen Seelen sind Techniker der Sektion Beta, die von dem Virus befallen wurden, aber nicht die

typischen Merkmale der Verwandlung aufweisen. Sie sehen alt und verfault aus und haben nur wenig Fleisch auf den Knochen. In ihnen ist kein Funken Intelligenz, und sie tragen nichts am Körper, das etwas darüber aussagen könnte, wer sie einst waren.

VIRUSINFIZIERTE MENSCHEN

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
3	3x4	3	1	1	2	3	2	4M2 Bet. 3L1 Bet.

GANG (6)

“Die schwere Tür, die in diesen Bereich führt, wurde aufgebrochen. Auf der Südseite der Tür steht nichts, aber auf der anderen Seite finden sich die Worte ‘Biotech: Nebensektion Analyse. Zugang nur mit Sondergenehmigung’.

In dem Gangabschnitt direkt vor euch hat offensichtlich ein größerer Kampf stattgefunden. Aus der Art der Beschädigungen könnt ihr erkennen, daß hier eine Explosion stattgefunden hat. Ihr müßt euch einen Weg durch den Schutt bahnen. Dabei entdeckt ihr die Überreste zweier Wachleute, deren Leichen auf ekelrerende Weise angefressen sind.”

Spielleiterhinweis: Unter dem Schutt befinden sich zwei Fleischwürmer, die darauf warten, zuzuschlagen. Das tun sie, sobald wenigstens zwei Charaktere den Gang betreten. Die anwesenden Charaktere müssen eine Intelligenz/Wahrnehmungsprobe(5) ablegen, ob sie die Würmer entdecken, bevor sie angreifen.

FLEISCHWÜRMER

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
4	5x3	3	-	2/4	2	3	3	3M2 (+1 RW)

Besonderheit: Gift.

Die Fleischwürmer kämpfen, bis sie tot sind. Wenn einer der Charaktere eine Intelligenz/Wahrnehmungsprobe(8) besteht, entdeckt er eine normale Defensiv-Granate unter dem Schutt.

BEOBACHTUNGSBEREICH (7)

“In dem Raum stehen viele Schränke und Labortische, die anschließend dazu dienten, lebendige und tote organische Proben zu untersuchen. Die Decke hängt gefährlich durch, und etwas, das wie rostfarbenes Wasser aussieht, tropft herab. Überall sind Pfützen. In der Nordwand befinden sich zwei Stahltür, die mit ‘A’ und ‘B’ markiert sind. In der Ostwand ist eine Stahltür mit einem ‘C’ und in der Südwand eine, die mit ‘D’ markiert ist. Diese Tür ist angelehnt. In der Südostecke des Raumes steht ein großer Stahlenschrank, auf dem Computerausdrucke liegen. An der Wand über dem Tisch kleben die Überreste eines Menschen.”

Spielleiterhinweis: In der Beobachtungszelle D befindet sich ein metavirusbefallener Troll. Das ehemalige Versuchsstück konnte ausbrechen und ist für den meisten Schaden in der Anlage verantwortlich. Als die Charaktere ankommen, sitzt er ruhig in Zelle D und beendet gerade sein “Abendessen”. Er ist zufrieden mit seinem Territorium und ignoriert alles, das nicht Raum 7 betrifft. Bei einer Untersuchung der Zelle D wird man die meisten der fehlenden Techniker und Wissenschaftler finden, in der einen oder anderen Form.

Es ist unmöglich, mit dem Troll zu reden. Sobald die Charaktere den Raum betreten, stürzt der Troll hervor und greift sie an.

VIRUSBEFALLENER TROLL

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
8/1	2x3	7	1	1	2	3	1	7M1(+1 RW)

Besonderheit: Er hat eine Panzerjacke gefunden, die für ihn wie eine Panzerweste(2/1) wirkt.



Beim Durchsuchen des Raumes findet sich ein 20 Mp Datenspeicher auf dem großen Tisch. Darin ist der Dateiauszug 1 enthalten, der sich als Handout am Ende des Buches befindet. Wenn die Charaktere eine Möglichkeit haben, den Chip zu lesen, dann geben Sie Ihnen den Text. Beachten Sie, daß dies nicht die Masterdatei ist, die das Team sucht, sondern nur ein Auszug.

GROBES BÜRO(8)

“Dieser Raum war einst der Arbeitsbereich der Sicherheitsleute, doch jetzt ist er zu ihrem Leichenhaus geworden. Hier befinden sich drei Wachleute mit zerrissenen Uniformen, halb wahnsinnig vor Angst. Als ihr eintretet, blicken sie in Panik zu euch auf und beginnen zu schreien. Einer schüttelt wild den Kopf und ruft ‘Nicht noch mehr! Nicht noch mehr!’. Sie greifen geschlossen an.”

Spielleiterhinweis: Diese Sicherheitsgardisten haben sich hier seit dem Unfall vor etwa 24 Stunden verschanzt. Sie greifen alles an, was den Raum betritt. Wenn der Spielleiter will, kann die Gruppe mit ihnen reden. Die Daten der **Aztechology-Sicherheitsgardisten** sind im Kapitel **Hauptdarsteller** auf Seite 55 zu finden.

Bei näherer Untersuchung des Raumes finden die Charaktere einen Simsinn-Spielervon durchschnittlicher Qualität und eine Reihe von Simchips (etwa 300 ¥ wert). Außerdem steht hier ein Computer-Terminal und eine kleine Batterie von Prozessoren, die einmal den Sicherheits-Subprozessor unterstützt haben. Alles ist irreparabel beschädigt.

GANG (9)

“Die Luft im Gang ist abgestanden und feucht, der Geruch von faulendem Aas hängt wie ein Dunst über allem. Als ihr eintretet, trifft die stinkende Luft euch wie ein nasses Leinentuch.”

Spielleiterhinweis: Die kleinen Räume, die von diesem Gang abgehen, sind leere Gefängniszellen. Die Türen sind offen. Würfeln Sie für diesen Bereich zweimal auf die Zufallsbegegnungstabelle auf Seite 25. Die Tür am westlichen Ende des Ganges ist mit einem Magschloß Stufe 4 verriegelt. An der Tür ist ein Schild: ‘Bereich Analyse/Experimente. Zugang nur mit Sondergenehmigung.’

BEREICH ANALYSE/EXPERIMENTE (10)

Überraschenderweise ist dieser Raum so gut wie intakt. Hochmodernes Hightech Biotechnologie-Zubehör füllt jede erreichbare Ecke. Verschiedene Arten von Probeexemplaren schwimmen in Untersuchungsbehältern, die an die Anlagen angeschlossen sind. Zwei Stahltürnen, die mit 'A' und 'B' gekennzeichnet sind, befinden sich in der Westwand. In der Nordwand sind zwei Türen, die mit 'C' und 'D' markiert sind. Eine schwere unbeschriftete Stahltür ist in die Südwand eingelassen. In der Nordostecke stehen ein Computerspeicher und ein Terminal.

Spielleiterhinweis: Die Tür zu diesem Raum ist mit einem Magschloß Stufe 4 verriegelt. Hier hält sich Dr. Peterhoff seit dem Unfall auf. Wenn er nicht geflohen ist, oder die Spieler ihm nicht schon vorher begegnet sind, finden sie ihn zusammengekauert in der Beobachtungszelle B.

Außerdem befinden sich in diesem Raum zwei Ork-Sicherheitsgardisten, die zwar vom Virus befallen sind, aber bisher ihre geistige Gesundheit bewahrt haben. Sie verstecken sich in den Zellen A und D, wenn die Charaktere den Raum betreten, aber bei der ersten Gelegenheit stürzen sie hervor und greifen an.

VIRUSBEFALLENE ORK-SICHERHEITSGARDISTEN (2)

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
8	4x4	6	1	1	1	3	2	6M1(Faust) 6M2(Sporn)

Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 3, Bewaffneter Kampf 4.
Ausrüstung: Cybersporne, Panzerwesten (3/1).

Diese Orks sind ein Teil des Sicherheitstrupps, der in jeder Hinsicht Peterhoffs Leibgarde war, und das mag ihre anhaltende Loyalität ihm gegenüber erklären. Die Orks greifen die Charaktere blindwütig an, und wenn Peterhoff in irgendeiner Weise bedroht wird, verteidigen sie ihn mit ihrem Leben.

Wie schon erwähnt, ist der Raum mit High-Tech Biotechnologie-Apparaten angefüllt. Ein Charakter, der eine Biologie(6)-Probe bestellt, erkennt, daß es sich um Ausrüstung für Gen-Spleißen, DNA-Manipulation und Virenbearbeitung handelt. Der Zugang zum Datenspeicher wird auf Seite 26 beschrieben.

Bei der Untersuchung der Zellen C und D wird man feststellen, daß das Gitter des Lüftungsschachtes nach innen aufgebrochen wurden.

UNTERSUCHUNGSRaUM (11)

In diesem, einem Leichenschauhaus ähnlichen Raum wurden anscheinend die Ergebnisse der fehlgeschlagenen Experimente untersucht und seziert. Die vielen Regale sind mit Gläsern gefüllt, in denen identifizierbare und unidentifizierbare Organe und Körperteile aufbewahrt werden, alle beschriftet in einem unverständlichen Code. Ein Sezertisch aus rostfreiem Stahl befindet sich in der Mitte des Raumes. Darauf festgebunden ist ein ziemlich zerschnitten, toter Ork. Dahinter, in der Westwand, befindet sich eine große Panzertür.

Spielleiterhinweis: Die Panzertür besteht aus dickem Stoßplast (Barrierestufe 10) und ist mit einem Magschloß Stufe 6 versehen.

DIE STAHLKAMMER (12)

Als die großen Doppeltüren aufschwingen, sieht ihr dahinter Regale mit Papieren, Datenchips und einigen Kolben und Reagenzgläsern. Auf einem niedrigeren Regal steht ein stoßgesicherter, schaumgepackter Plastikbehälter. In dem Behälter liegen sechs kleine, flache Platten mit grau-grünen Kulturen. An den Ecken des Behälters sind blau-weiß gestreifte Klebebänder angebracht, und auf dem Deckel klebt ein Schild, das vor "biologischen Gefahrgütern" warnt. An dem Regal, in dem er sich befindet, steht 'Nicht ohne Erlaubnis entfernen'.

Bei genauerer Untersuchung entdeckt Ihr noch ein kodiertes Etikett, das die Aufschrift trägt 'Probe: Virus Stamm I'.

Spielleiterhinweis: In dem Behälter ist eine Probe des ursprünglichen Metavirus I Stammes, der nicht für die Mutationen und biologischen Zwischenfälle in der Sektion Beta verantwortlich ist. Die Charaktere können mit dem Virus machen, was sie wollen, ihn sich sogar injizieren, und nichts wird passieren. Er hat nur dann eine Wirkung, wenn er auf die richtige Weise in ein befruchtetes Ei injiziert wird. Wird er der Luft oder extremer Hitze oder Kälte ausgesetzt, stirbt der Virus. Natürlich sollte der Spielleiter die Charaktere über all dies im ungewissen lassen.

Die Datenchips in der Stahlkammer enthalten verschiedene Berichte und experimentelle Ergebnisse. Biogene zahlt dafür zusätzliche 20.000¥, auf dem freien Markt bringen sie 30.000¥. Hier gibt es keine Kopie der Metavirus-Datei.

ANMERKUNGEN ZUM SICHERHEITSSYSTEM

Die Offiziellen von Aztechnology sind nicht sonderlich um das Schicksal des Personals der Sektion Beta besorgt, weil Dr. Carol "die Schnibblerin" Owens in der Sektion Alpha sicher untergebracht ist. Sie kann ihre Forschungen leicht rekonstruieren, außerdem sind Sicherheitskopien ihrer Forschungsdateien anderswo untergebracht. (Aztechnology weiß nichts davon, daß Biogene einen Agenten am Aufbewahrungsort der Sicherheitskopien hat, der die Dateien stiehlt und die Masterkopie löscht, während die Spielercharaktere ihren Lauf in die Aztechnology-Anlage durchziehen.) Auch Peterhoff ist nicht von besonderem Interesse für sie, da es mit seinem Teil der Virusentwicklung aus ist, wie der gegenwärtige Zustand des Labors beweist. Was sie aber zu interessieren scheint, ist, wie die verschiedenen Menschen, Metamenschen und mutierten Geschöpfe sich in einer abgeschlossenen feindlichen Umgebung bewähren. Sie hätten sich selbst keinen besseren "Überlebenstest" ausdenken können.

Aus diesem Grunde überprüfen sie in regelmäßigen Abständen den Zustand der Bewohner von Sektion Beta. Ursprünglich benutzten sie dazu die Überwachungskameras, die von den Prozessoren der Sektionen Alpha und Beta gesteuert wurden. Als nach der Zerstörung des Beta-Prozessors das gesamte System zusammenbrach, holten sie William Blount, einen Lehrling der Hermetischen Magie, aus ihrer parazoologischen Forschungsabteilung. In den letzten acht Stunden hat der Magier die Sektion Beta astral beobachtet und seine Sichtungen an den Konzern weitergegeben.



WILLIAM BLOUNT

Bill Blount wurde in den UCAS geboren und wuchs auf einer Farm in Iowa auf, ging dann aber an die Universität von San Diego, wo er seinen Magister in Parazoologisch-magischer Wissenschaft machen wollte. Kurz vor der Prüfung wurde er von Aztechnology eingestellt. Blount arbeitete seit sechs Monaten in der Parazoologischen Forschungsabteilung von Aztechnology, als das Tacoma Research Labor nach einem erfahrenen Feldforscher verlangte. Er ergriff die Chance und hat es nie bereut.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 2
Charisma: 1
Intelligenz: 6
Willenskraft: 5
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 4

Fertigkeiten

Gebräuche (Konzern): 3
Hexerei: 5
Magietheorie: 3
Parazooologie: 2
Psychologie: 2

Pools

Astral: 17
Abwehr (bewaffnet): 1
Abwehr (waffenlos): 1
Ausweichen: 2
Magie: 5

Zaubersprüche

Kampf:
Energiepfeil: 2

Wahrnehmung:

Leben erkennen: 2
Lebensform erkennen: 3

Herrung:

Leichte Wunden behandeln: 2

Illusion:

Unsichtbarkeit: 1

Manipulation:

Barriere: 4

In jeder Runde (ungefähr drei Sekunden), die die Charaktere sich in der Sektion Beta aufhalten, besteht eine gewisse Chance, daß der Magier sie aufspürt. Würfeln Sie jede Runde mit 2W6. Wenn das Ergebnis 4 oder weniger ist, sind sie entdeckt worden. Dann kehrt der Magier sofort in seinen Körper zurück und meldet, daß Eindringlinge in der Sektion Beta sind.

(Beachten Sie bitte, daß ein Magier, der in der Beta Sektion in den Astralraum geht, sofort von zwei patrouillierenden Feuergeistern Stufe 8 belästigt wird. Wenn ein Magier selber Elementar- oder Naturgeist mit sich führt, werden diese auch sofort von den Wachgeistern angegriffen. Die Elementargeister haben den Befehl, in der Anlage zu patrouillieren und alle astralen Eindringlinge zu vertreiben. Es ist für sie üblich, die Anwesenheit von Eindringlingen nicht zu melden, da es viele Fehlalarme gibt. Der Magier, der Wachdienst schleift, merkt, wenn ein Elementargeist zerstört wird, und für Aztechnology ist das ein hinreichendes Zeichen für aktives magisches Ein- dringen.)

Blount wird einige Zeit brauchen, bis er seine Vorgesetzten überzeugen kann, daß tatsächlich jemand in die isolierte, abgeriegelte, unerreichbare Sektion Beta eingedrungen ist. Aber wenn es ihm schließlich gelingt, treten die Bosse von Aztechnology auf den Plan.



Sie schicken Blount zurück an den Standort der Spielercharaktere, wo er den Elementargeistern mittelt, daß sie zu Beginn des Konflikts nicht eingreifen sollen. Er kann den Elementen nicht wirklich befehlen, da er sie nicht gerufen hat. Die Strategie von Aztechnology sieht vor, die Wachgeister in die zweite Reihe zurückzuziehen, als Verteidigungslinie hinter dem Wachmagier.

Obwohl er für den aktiven Kampf schlecht gerüstet ist, greift Blount einen der anwesenden Magiercharaktere an. Im Astralraum kann er nicht direkt den anderen Magier angehen, wohl aber die Elemente oder Geister, die sein Gegner dabei haben mag. Alle magischen Utensilien, die der Magier mit sich führt, sind auch im Astralraum anwesend, und so kann der Wachmagier auch auf sie einwirken. Blount wird zunächst versuchen, alle anwesenden Geister zu zerstören, sofern die Wachgeister sich noch nicht mit ihnen befaßt haben. Dann wird er versuchen, alle mächtigen Zaubergegenstände, die der Magier dabei hat, zum Beispiel einen Kraftfokus, zu zerstören. (Eine bessere Taktik wäre es, so viele der weniger mächtigen Zauberutensilien zu zerstören, wie er kann, um damit größtmöglichen Schaden zu verursachen.)

Wenn ein Geist oder Element nicht angewiesen wurde, ihn zu unterrichten, erfährt der betroffene Magier erst nach vollendetem Tat von der Zerstörung. Er merkt es aber sofort, wenn seine Zauberutensilien angegriffen werden. Er kann sich dann entweder zurückhalten und den Angriff einfach einstecken oder aber selbst in den Astralraum gehen und seine Sachen verteidigen. Wenn er in den Astralraum geht, greift Blount ihn sofort an.

Die Wachgeister halten sich aus dem Kampf heraus, wenn Blount es nicht anders befiehlt (Was er aber nicht tun wird). Auch wenn Blount sich vom Kampf zurückzieht, bleiben die

Elementargelster passiv, da sie keine anderen Instruktionen haben.

Spätestens jetzt sollte ein intelligenter Spielercharakter bemerkt haben, daß er entdeckt wurde, und daß es Zeit ist, sich aus dem Staub zu machen. Und just zu diesem Zeitpunkt schickt Aztechnology das Response and Pursuit Team in das Gebiet. Das Team erscheint in der Anlage, checkt die Situation ab und kommt zu dem Schluß, daß die Eindringlinge von der Kanalisation aus in die Sektion Beta gelangt sein müssen. Die Gardisten schwärmen sofort in den Kanälen von Tacoma aus, um die Eindringlinge abzufangen. Mittlerweile sind die Charaktere aber längst aus der Kanalisation heraus und auf dem Weg zu den Docks.

Das heißt natürlich nicht, daß die Jagd hier endet. Unter Einsatz aller Mittel gelingt es Aztechnology, herauszubekommen, daß die Charaktere auf dem Weg zu den Docks sind. Sie können es durch konventionelle Methoden herausfinden, wie z.B. Leute, die die Gruppe beobachtet haben, oder auf magischem Wege, wie z.B. einem Magier, der sie von der Astralebene aus verfolgt, oder auf irgendeine andere Weise, die dem Spielleiter logisch erscheint. Der letztendliche Zweck des Aztechnology Response and Pursuit Teams ist es, gerade zum falschen Zeitpunkt an den Docks aufzutauchen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Würfeln Sie einmal mit 2W6 für jeden Raum oder Gang, soweit nichts anderes verlangt wird. Die Begegnung mit Dr. Peterhoff kann nur einmal stattfinden und ist bei Wiederholung als "keine Begegnung" anzusehen.

2W6

Begegnung

- | | |
|-----|---------------------------|
| 2-4 | keine Begegnung |
| 5 | Riesenschaben (1-6) |
| 6 | Fleischwürmer (1-6) |
| 7-8 | Riesentausendfüßler (1-6) |
| 9 | Tiger Sapiens |
| 10 | Wolf Sapiens |
| 11 | Dr. Peterhoff |
| 12 | Bär Sapiens |

Riesenschabe

Eine normale Küchenschabe, die dem töckischen selbstmutternden Metavirus IV zum Opfer gefallen ist. Sie ist so groß wie ein kleiner Hund und hell- oder dunkelbraun gefärbt, gelgentlich treten auch grüne Exemplare auf. Die Kreatur kann sich nicht vermehren und wird innerhalb von 48 Stunden sterben. Die Schaben waren die ersten Lebewesen, die befallen wurden, und ihr Auftauchen alarmierte die Sektion, daß es Nachwirkungen des Unfalls gab.

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
6	5x4	3	-	2/4	2	6	4	4M2

Fleischwurm

Diese rotbraunen Würmer können bis zu drei Metern lang sein und einen Durchmesser von 25 Zentimetern erreichen. Sie riechen faulig und sondern eine schwache Säure ab. Die Säure ist für sie selbst harmlos, aber auf ungeschützter Haut erzeugt sie ein leichtes Brennen.

Ein Fleischwurm hat einen stachligen Kamm am Kopf. Diese Stacheln dringen in das Fleisch des Opfers ein und injizieren ein starkes Gift.

Fleischwürmer können sich vermehren, doch bisher haben sie nur mißgebildete Mutationen hervorgebracht.

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
4	5x3	3	-	2/4	2	3	3	3M2 +1 Reichw.

Kräfte: Gift

Riesentausendfüßler

Die Riesentausendfüßler sind auf die gleiche Art entstanden wie die Riesenschaben, und ihre Farbe reicht von schmutzigem Orange bis zu fahlem Braun. Sie sind etwa so groß wie eine große Katze. Der Tausendfüßler ist weit ungefährlicher als sein Verwandter, die Schabe.

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
4	5x3	3	-	1/2	1	3	3	4L3

Tiger Sapiens

Der Tiger Sapiens ist eine instabile DNA-Verschmelzung zwischen einem Menschen und einem Tiger. Seine hervorstechenden physikalischen Charakteristika sind menschlich (aufrechter Gang), aber er hat einige tigerähnliche Merkmale entwickelt, z.B. Tatzen und eine tigerähnliche Schädelform. Er verfügt über schwache Intelligenz und kann einfache Befehle verstehen.

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
4	4x4	5	2	3	2	3	4	5S2 (Krallen)

Kräfte: Heimlichkeit 3, Lichtverstärkeraugen, gestiegerte Sinne

Wolf Sapiens

Interessanterweise hat diese künstliche Lebensform eine starke Ähnlichkeit mit dem seltenen Gestaltwandler/Wolf-Critter. Diese Ähnlichkeit ist allerdings rein äußerlich, da der Wolf Sapiens keines der anderen Merkmale aufweist. Wie der Tiger Sapiens verfügt auch dieses Geschöpf über eine geringe Intelligenz und kann einfache Wörter und Befehle verstehen und darauf reagieren.

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
4	3x4	3	2	3	2	3	4	4M3 (Zähne)

Bär Sapiens

Dieses unglückliche Geschöpf ist eine genetische Zwangskreuzung zwischen Mensch und Bär. Unter ständigen Schmerzen kann es nicht viel mehr tun, als unentwegt nach allem zu schlagen, das ihm in den Weg kommt. Der Bär Sapiens ist mehr als zwei Meter groß, und seine Kopf- und Armform erinnern deutlich an einen Bären. Der Rest seines Körpers ist eindeutig menschlich, aber ungewöhnlich muskulös.

K	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
7	3x4	8	1	3	2	3	3	8S2 (Klauen), +1 Reichw.

Kräfte: gestiegerte Sinne.

Dr. Peterhoff

Peterhoff hat die Sektionen Alpha und Beta geführt, als handelte es sich um sein privates Labor. Der Virus-Unfall hat seinem ohnehin nicht allzu stabilen geistigen Zustand einen schweren Schlag versetzt. Er glaubt, daß der Unfall ein terroristischer Anschlag war, und daß "die Schnibblerin" (ein wenig respektvoller Spitzname für Dr. Carol Owens) dahinter steckt. Seine Faselen über das mittlerweile unterbrochene Sicherheits-Telefon haben dazu geführt, daß Owens bis auf Weiteres in Gewahrsam genommen wurde.

Wenn die Charaktere Peterhoff als Zufallsbegegnung treffen, sehen sie ihn wie verrückt zwischen dem Müll hin und her hetzen, auf dem Weg zum nächstgelegenen Lüftungsschacht. Seit dem Unfall bewegt er sich am liebsten durch die Schächte, weil die vielen herumlaufenden Critter diesen Weg noch nicht entdeckt haben.

Wenn er in Raum 10 angetroffen wird, kauert er in einer der Beobachtungszellen, davon überzeugt, daß die Charaktere gekommen sind, um ihm seine Kreaturen wegzunehmen.

Auf jeden Fall wird schnell klar werden, daß der Mann den Verstand verloren hat. Er plappert die ganze Zeit vor sich hin, wobei er ständig zwischen unverständlichem "Biotech-Kauderwelsch" und der Babysprache, in der er mit seinen Kreaturen spricht, wechselt. Wenn die Charaktere ihn richtig ausfragen, erfahren sie, daß es hier in der Sektion Beta einen Unfall gegeben hat, und daß eine Abart des Metavirus damit zu tun hat, eine durch die Luft übertragene, selbstmutternde Form. Peterhoff weiß nicht, daß das Virus selbst längst tot und ungefährlich ist, deswegen weist er jede Verantwortung von sich.

SIMON PETERHOFF**Attribute**

Konstitution: 2

Schnelligkeit: 3

Stärke: 2

Charisma: 2

Intelligenz: 6

Willenskraft: 1

Essenz: 5,8

Reaktion: 5

Fertigkeiten

Biologie: 5

Biotech: 5

Gebräuche (Konzern): 1

Gentechnologie: 7

Wurfwaffen: 1

Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 1

Abwehr (waffenlos): 1

Ausweichen: 3

Cyberware

Datenbuchse

ZUGANG ZUR BETA-MATRIX

Ein Ziel dieses Runs ist, die Metavirus-Dateli aus dem Computersystem zu holen. Biogene hat in Erfahrung gebracht, daß die Computersysteme des Labors gegenwärtig nicht am Netz sind, was bedeutet, daß der Zugang zur Matrix die persönliche Anwesenheit in der Station voraussetzt. Was sie nicht wissen, ist, daß Aztechnology die Computersysteme der Sektionen Alpha und Beta nach dem biologischen Störfall abgeriegelt hat, damit keine der kontaminierten Personen durchdreht und die Außenwelt von dem Unfall informiert.

Das Computersystem der Sektion Beta ist zerstört. Physische Schäden an verwundbaren Teilsystemen der Sektion haben das System als ganzes unbrauchbar gemacht. Die einzelnen Komponenten allerdings sind noch funktionsfähig, wenn sie



von einem Cyberdeck aus bedient werden. Die Metavirus-Dateli befindet sich in der Speichereinheit in der Nordostecke von Raum 10, dem Bereich Analyse/Experimente. Eine Elektronik(3)-Probe muß bestanden werden, um das Cyberdeck an den Speicher anzuschließen, gelingt dies, so lassen sich dem Speicher alle seine Geheimnisse entlocken. Der Speicher mit seinen funktionsunfähigen Sicherungseinrichtungen hat eine Größe von 150 Mp.

KEINE PANIK

"Deshalb macht ihr die große Knete, Chummer. Wenn der Job einfach wäre, hätten sie die Elfen-Pfadfinder geholt. Aber er ist es nicht, und deshalb haben sie's nicht getan."

An diesem Punkt der Geschichte kann eine Menge schiefgehen, vor allem könnten ein oder mehrere Spielercharaktere schwer verwundet werden. Der Spielleiter sollte sein Möglichstes tun, damit die Kämpfe in der Sektion Beta nicht in ein Blutbad ausarten. Schließlich ist das Abenteuer nicht einmal zur Hälfte geschafft.

Man darf nicht vergessen, daß es in der Aztech-Station zwei Operationsziele gibt: die Probe und die Metavirus-Dateli zu bekommen. Die Probe ist in der Stahlkammer (Raum 12) und die Dateli in einem leicht zugänglichen Speicher in Raum 10. Wenn die Charaktere nur eines von beidem mitbringen, ist das für Biogene schon nicht übel, aber um von einem wirklichen Erfolg zu sprechen, brauchen sie Probe und Dateli.

Der Spielleiter sollte dafür sorgen, daß der Aufenthalt der Spielercharaktere in der Sektion Beta zu einem physischen und psychischen Spießrutenlauf wird; er sollte keine Gelegenheit auslassen, die Beschreibungen der Umgebung auszuschmücken und so die Atmosphäre noch greifbarer zu machen. Der Einstieg bei Aztechnology soll eine Herausforderung für die Spieler sein, aber er ist nicht der Höhepunkt des Abenteuers - auch wenn die Spieler das glauben mögen.

FLUCHT

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr dachtet, der Rückweg würde angenehmer sein als der Hinweg? Pech gehabt! Die Kanäle riechen nicht nur genauso übel wie vorher, nein, jedes Geräusch, das Ihr hört, könnte ein Aztechnology-Sicherheitsgardist sein, der hinter der nächsten Ecke lauert.

Wieder einmal wird euch bewußt, daß der nächste Fehler der letzte sein könnte...

HINTER DEN KULISSEN

Der Weg aus der Kanalisation heraus wird genauso abgewinkelt wie der Weg hinein. Würfeln Sie auf die Tabelle "Begegnungen in der Kanalisation", dabei gilt wie gehabt, daß Sie es nicht übertreiben müssen. Erzählen Sie den Spielern hin und wieder, daß ihre Charaktere aus den Augenwinkeln etwas Dunkles durch einen Seltentunnel huschen sehen. Wenn sie nachsehen, finden sie nichts.

Aber sie werden tatsächlich beobachtet.

Die gestiegerte Aktivität in der Kanalisation hat Allan Bronstons Leute darauf aufmerksam gemacht, daß etwas im Gange ist, und so hat Bronston eine Gruppe von Orkspähern losgeschickt, um herauszufinden, was da los ist. Da die Charaktere mit ihrer eigenen Flucht beschäftigt sind, bekommen sie allenfalls mit, daß zwei Orks in dunkler Kleidung durch die Gänge huschen.

Wenn das Team schließlich wieder am Einstiegspunkt angelangt ist, finden es den Lastwagen dort, aber nicht Holmes. Den Fahrzeugschlüssel finden sie hinter der Sonnenblende, und so können sie den Lastwagen ohne Probleme starten. Wie instruiert fahren sie sofort zu den Docks.

KEINE PANIK

Wenn der Spelleiter die Handlung in Gang und die Charaktere in Bewegung hält, kann in diesem Kapitel nicht viel schliefgehen. Die Aztechnology-Leute sind noch nicht soweit, die Gruppe beim Ausstieg aus der Kanalisation abzufangen, wodurch diese Komplikation zunächst noch hinausgezögert wird. Allan Bronstons Orks beobachten nur, sind aber nah genug, um jede Bemerkung über die nahegelegenen Docks mitzubekommen. Der Ort, wo der Lastwagen geparkt ist, und der Treffpunkt an den Kals liegen dicht genug beieinander, so daß ein besonders flinker Ork das Fahrzeug in Sichtweite behalten kann, während er die Strecke durch Gebäude und über unbebaute Grundstücke abkürzt.

Auch die Leute von Alamos 20.000 sind in der Nähe und beobachten den Lauf der Dinge. Sie wissen, daß das Dock der Treffpunkt ist und signalisieren den anderen Mitgliedern ihres Trupps, die S.S. Misha einzunehmen, sobald die Spielercharaktere auf dem Weg sind.

Das wichtigste Ziel des Spelleiters ist, die Spielercharaktere aus der Kanalisation zu holen und auf den Weg zu den Docks zu schicken. Es zeugt definitiv von schlechten Manieren, wenn man zu spät zur eigenen Beerdigung kommt.



VOM REGEN IN DIE TRAUFE

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr rast zu den Docks, versucht, das letzte aus dem Wagen herauszuholen. Die Sicherheitstore am Dock stehen offen, keine Wachen in Sicht. Biogene hat Wort gehalten. Ihr sucht in der Dunkelheit, findet Kal 114 und steuert darauf zu.

Als Ihr an einigen alten, ausgebrannten Lagerhäusern vorbeifahrt, bemerkt einer von euch, daß das die Gegend ist, wo Alamos 20.000 in der Nacht des Zorns vor ungefähr elf Jahren Tausende von Metamenschen zusammengetrieben und verbrannt hat. Ihr haltet euch im Schatten.

Als Ihr in die Dunkelheit späht, seht Ihr, daß sich ein rostiges altes Containerschiff, die S.S. Misha, vor euch abzeichnet. Hier seid Ihr richtig.

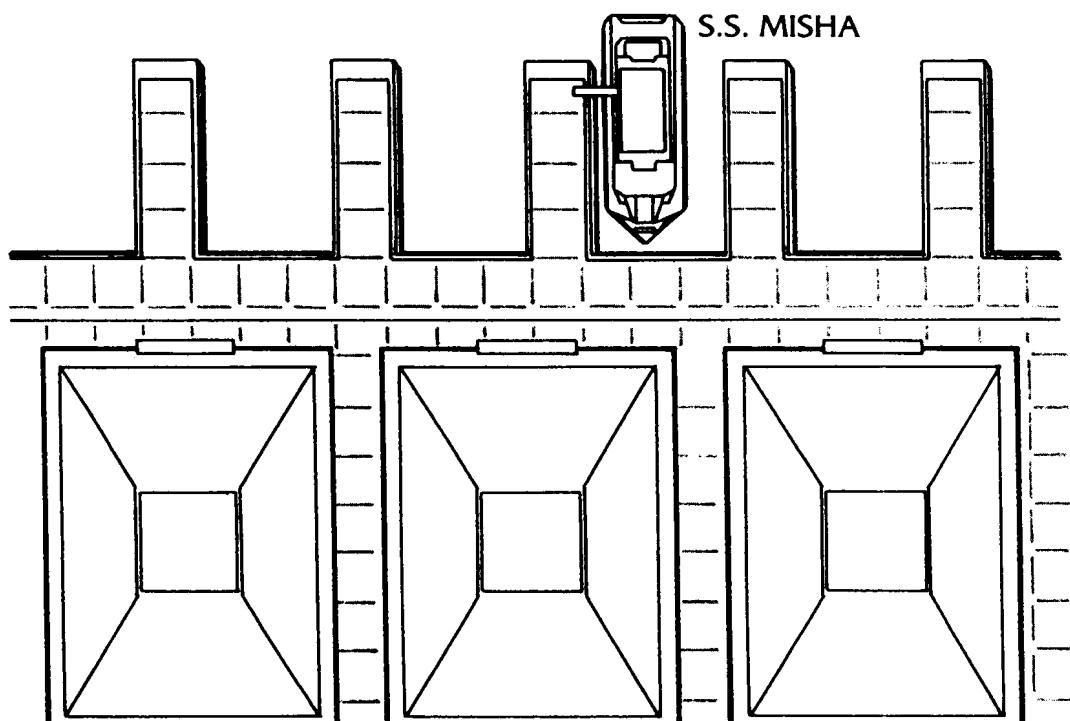
Schnell und leise bewegt Ihr euch zum Fallreep, das zum Schiff hinaufführt. Ihr nehmt immer zwei Stufen auf einmal. Oben wartet schon die Kontaktperson.

Oder doch nicht?

HINTER DEN KULISSEN

Alamos 20.000 hat das Containerschiff übernommen, den Biogene Kontaktmann getötet und ihn durch eins ihrer Mitglieder (ohne Kapuze) ersetzt, das groß und schlank genug ist, um aus der Ferne für einen Elfen gehalten zu werden. Sobald sich die Charaktere dem vermeintlichen Kontaktmann bis auf ein paar Meter genähert haben, erkennen sie, daß er kein Elf ist. Falls sie zufällig nahe genug an ihn herankommen sollten, um mit ihm zu reden, weiß er auch nicht die korrekte Parole.

Wie auch immer - sobald die Spielercharaktere auf dem Schiff sind, tritt Alamos 20.000 in Aktion: Aus den Schatten springen die drei wichtigsten Führer der Alamos, Claude Pierce, Terry Carey und Daniel Sinclair. Sie tragen Arbeitskleidung und Kampfausrüstung. Ihre Gesichter sind maskiert, aber auf ihren Armbinden tragen sie offen die Abzeichen der Alamos 20.000.



TACOMA DOCKS

= 10 METER

DAS ALAMOS 20.000-TEAM

Verwenden Sie den **Söldner**-Archetyp auf Seite 40 des Regelwerks für Pierce und Carey. Für Daniel Sinclair können Sie die Daten des **Konzern-Sicherheitsgardisten** auf Seite 166 der Regeln benutzen.

Claude Pierce

Ausrüstung: Bewaffnet mit einer "smarten" AK-97 (6 Streifen) und einer "smarten" Fichetti Security 500 (2 Streifen). Trägt Panzerkleidung.

Terry Carey

Ausrüstung: Bewaffnet mit einer Enfield AS7 (2 Streifen) und einer Beretta Model 101T (3 Streifen). Trägt Panzerkleidung. Hat keine Smartgunverbindung.

Daniel Sinclair

Ausrüstung: Bewaffnet mit einer Uzi III SMG (4 Streifen) und einer Ruger Super Warhawk (12 zusätzliche Trommeln). Trägt Panzerkleidung.

Sie werden begleitet von W6+2 Alamos 20.000-Mitgliedern, die genauso gekleidet sind wie ihre Führer. Verwenden Sie die Daten für das **Humanis-Polliclub-Mitglied** im Kapitel **Hauptdarsteller**. Alle tragen Panzerkleidung und sind mit einer Remington 750 (10 zusätzliche Magazine) bewaffnet.

Das Team von Alamos verlangt die Virenprobe und die Datei im Austausch gegen die Geisel.

Sie wollen die Probe und die Datei sofort haben und die Geisel freilassen, sobald die Ware überprüft wurde. Sie lassen sich auf keine anderen Bedingungen ein und drohen, die Geisel umgehend zu töten.

Falls die Spielergruppe bisher nichts von der Entführungs-/Erpressungs-Geschichte wußte, sollte jetzt in einigen (aber nicht allen...) Gesichtern Verwunderung geschrieben stehen. Im Abschnitt **Keine Panik** steht mehr dazu.

Just in dem Moment, als die Verhandlungen in ein kritisches Stadium treten, weil die Diskussion nur noch mit Waffen fortgeführt werden kann, taucht Aztechnology auf - mit einer kleineren Armee. An den Docks kommt ein komplettes Aztechnology Response and Pursuit Team zusammen, mit Bodenfahrzeugen, Hubschraubern, Sturmgeschützen und all diesem Kleinkram.

AZTECHNOLOGY RESPONSE AND PURSUIT TEAM

Verwenden Sie die **Konzernmann**-Daten auf Seite 165 des Regelwerks für Captain Strum und die **Konzern-Sicherheitsgardisten**-Daten auf Seite 165 der Regeln für alle anderen.

Captain H.C. Strum, Kommandant

Ausrüstung: Bewaffnet mit einem "smarten" FN HAR Sturmgewehr (Gasventil-2, 4 Streifen) und einer "smarten" Browning Max-Power (3 Streifen). Trägt schwere Panzerung (Teillüstung) und Helm.

Lieutenant Carl Hollis, Vize-Kommandant

Ausrüstung: Bewaffnet mit einer HK227 MP (5 Streifen) und einer Browning Max-Power (2 Streifen). Trägt schwere Panzerung (Teillüstung) und Helm.

Söldner

Verwenden Sie die Daten des **Aztechnology Sicherheits-Gardisten** im Kapitel **Hauptdarsteller**.

Ausrüstung: Alle sind bewaffnet mit HK 227S MPs (3 Streifen). Sie tragen Panzerkleidung und Helme.

Das Aztechnology Response and Pursuit Team, das mit Dutzenden von Fahrzeugen und Heliköptern anrückt, ist ein unüberwindbarer Gegner. Es eröffnet ohne Zögern das Feuer auf jedes sichtbare Zielan Deck des Schiffes, ob Spielercharakter oder Alamos 20.000-Mitglied. Augenblicke später erscheinen etliche Lkws und Pkws voll besetzt mit Alamos-Mitgliedern und -Sympathisanten, alle begierig, die Angelegenheit mit dem Aztechnology-Team auszufechten.

Der Spielleiter sollte die Ankunft des überlegenen Aztechnology-Teams dazu ausnutzen, die Charaktere in die Richtung eines der Lagerhäuser zu dirigieren. Eine Möglichkeit wäre, einen solchen Kugelhagel über die Docks zu schicken, daß die Charaktere irgendwo Deckung suchen müssen. Wenn sie die S.S. Misha wählen, jagen Sie sie mit massivem Feuer vom Schiff weg. Nur wenn sie in eines der Lagerhäuser gelangen, haben sie eine Chance.

Es steht Ihnen frei, soviel wie nötig von den Kaianlagen durch das Aztechnology-Team zerstören zu lassen. Das sollte genug Verwirrung stiften, daß die Spielercharaktere in das nächstgelegene Lagerhaus fliehen können. Achten Sie darauf, die Aztechnology-Truppen so zu positionieren, daß es keinen anderen Ausweg gibt.

KEINE PANIK

In diesem Kapitel soll die Entführungs/Erpressungs-Situation aufgedeckt werden. Wenn der Verräter sein Dilemma bereits den anderen Charakteren enthüllt hat, ist es ja keine große Überraschung mehr. Wenn nicht, könnte das innerhalb der Gruppe Ärger geben, mit dem die Spieler selbst fertig werden müssen.

Am Ende der Schießerei hat das Aztech Response and Pursuit Team das Alamos 20.000-Kontingent wahrscheinlich bis zum letzten Mann aufgerieben. Die Spielercharaktere dürfen die Virenprobe und die Datei behalten haben. Wenn sie eins davon oder beide verloren haben, können sie das in einem späteren Teil des Abenteuers dadurch wiedergutmachen, daß sie Dr. Owens befreien. Aber erzählen Sie ihnen jetzt noch nichts davon.

Wegen der Verluste bei der Schießerei an den Kais sind sowohl Aztechnology als auch Alamos 20.000 mehr als nur ein bißchen verärgert über die Runner. Wie sauer sie sind, wird sich später zeigen.

Um zu entkommen, müssen die Charaktere in eines der Lagerhäuser fliehen. Egal, welches sie wählen, es wird das richtige sein.

Der Verräter ist der Hauptschwachpunkt an dieser Stelle, denn seine Handlungen sind unvorhersehbar. Wenn er seine Teamkameraden über seine mißliche Lage informiert (vielleicht die weise Entscheidung), braucht der Spielleiter sich keine phantasievollen Schlenker auszudenken. Behält er allerdings sein Geheimnis für sich, muß der Spielleiter diese Komplikation mit Vorsicht behandeln. Schließlich will er die anderen Spieler ja nicht mit der Nase darauf stoßen, daß irgendwas nicht stimmt, indem er den Verräterspieler zu Geheimbesprechungen in einen Nebenraum bittet.

Wenn der Verräter die Sache allein durchzustehen will, muß der Spielleiter auf die unmöglichsten Verwicklungen gefaßt sein. Ist der Verräter derjenige, der die Probe und die Datei mitführt? Besteht er darauf, sie zu transportieren? Was macht er, wenn sich Alamos 20.000 an Bord der Misha zeigt?

Obwohl es viele unbekannte Faktoren gibt, kann der Spielleiter einige der möglichen Komplikationen vorhersehen und sich darauf vorbereiten, mit Ihnen fertig zu werden oder gegebenenfalls das Abenteuer in eine völlig andere Richtung weiterlaufen zu lassen.

VERGESSENE GÄNGE

SAG'S IHNEN INS GESICHT

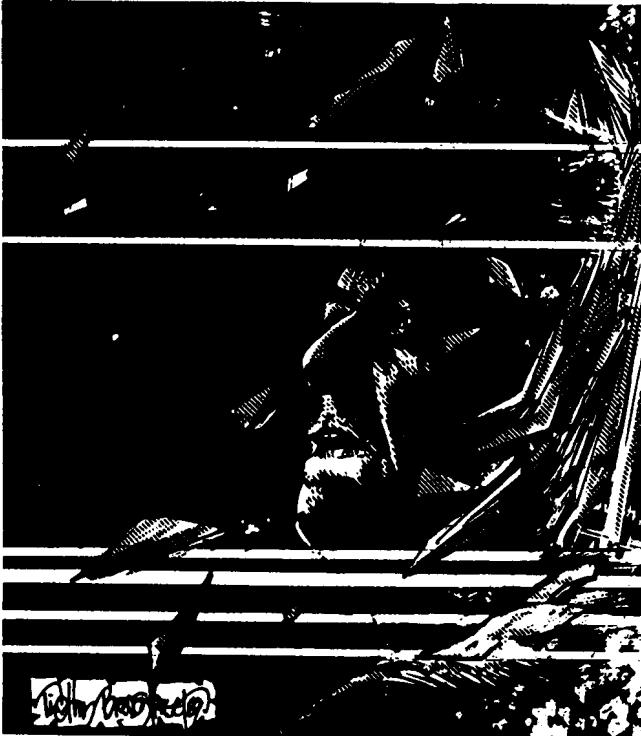
Ihr hechtet durch die halboffenen Lagerhaustüren, als ein halbes Dutzend Gewehrsalven das Pflaster der Kalandagen aufreißen. Wenn Ihr Glück habt, halten die Alamos 20K-Schwachköpfe die Aztech-Splinner gerade lange genug auf, um euch die Flucht zu ermöglichen.

Mit vereinten Kräften gelingt es euch endlich, die verbeulten, rostigen Tore zu schließen. Gerade rechtzeitig, denn ein Dutzend Schüsse fetzen hindurch, die nur knapp Ihr Ziel verfehlen - euch.

Im Lagerhaus ist es dunkel, nur gelegentlich wird es durch den Schein von Suchlichtern erhellt. Ein großer Teil des Inneren ist geschwärzt von Feuer und Alter. Dies ist sicherlich eines der Lagerhäuser, die während der Nacht des Zorns abbrannten, und Ihr ertappt euch bei dem Gedanken, daß die Opfer, die in jener Nacht hier festsaßen, sich ähnlich gefühlt haben müssen wie Ihr jetzt.

Weitere Schüsse treffen die Außenwand, einige schlagen durch, um als Querschläger durch das Gebäude zu pfeilen. Ihr bewegt euch schnell, umgeht Schutthaufen und klettert über eingestürzte Wände, um tiefer in das Gebäude einzudringen. Vielleicht gibt es auf der anderen Seite einen Ausgang.

Plötzlich schreckt euch eine Bewegung dicht zu eurer Rechten auf. Zwei Gestalten huschen vorbei in die Dunkelheit vor euch...



HINTER DEN KULISSEN

Das Lagerhaus ist eines der verrufenen Metamenschen-Gefängnisse aus der Nacht des Zorns. Seit langem verlassen, dient es als versteckter, selten benutzter Zugang zur Ork-Enklave in Wilhem City. Außerdem ist es ein bevorzugter "verbotener" Spielplatz einiger der Orkkinder. Zwei dieser Kinder spielen in dem Lagerhaus, als die Aztech-Alamos-Schießerei draußen beginnt. Da sie so etwas außer in Trideo-Spielfilmen noch nie gesehen haben, haben sie von einem Fenster aus zugeschaut. Als die Spielercharaktere durch die Vordertür hereinstürzen, versuchen die Orkkinder, sich aus dem Staub zu machen. Leise schleichen sie durch das Lagerhaus auf den versteckten Tunneleingang zu. Die Charaktere, die größer sind - und im Moment nicht sehr auf Heimlichkeit bedacht - kommen schneller voran.

Was die Spielercharaktere machen, wenn sie die huschenden Gestalten bemerken, ist wichtig für das, was danach geschieht. Wenn sie die Kinder nicht versehentlich erschießen, kommt Jenny Hernandez, ein Mensch, aus dem Tunneleingang gestürmt, um die jungen Orks nach Hause zu bringen. Als sie die Spielercharaktere trifft, verspricht sie ihnen, sie sicher durch die Kanalisation zu führen. Aber statt sie hinauszubringen, geleitet sie sie nach Wilhem Park.

Wenn das Team eines oder beide Kinder anschließt, stürzt Jenny wild fluchend aus dem Tunnel. Sie besteht darauf, daß das Team ihr hilft, die Kinder in Sicherheit und unter medizinische Obhut zu bringen.

Die Spielercharaktere haben die Wahl, ihr zu folgen oder sich der Wut des Aztechnology-APC zu stellen, der Begriff steht, die Tür zu durchbrechen.

KEINE PANIK

Ob die Charaktere die Orkkinder erschießen oder nicht, bestimmt den Grundton für den Rest des Abenteuers. Wenn die Kinder unversehrt sind, sind Allan Bronston und seine Leute freundlich zu den Charakteren. Sie bieten ihnen sogar Hilfe und Informationen, wie man es Aztechnology zurückzahlen kann und wie noch mehr Geld aus Biogene herauszuholen ist.

Wenn das Team den Kindern etwas angetan hat, behandeln Allan Bronston und seine Gefolgsleute sie wie Gefangene. Die Orks verlangen, daß die Charaktere zur Wiedergutmachung in die Aztechnology-Anlage zurückkehren und eine Gruppe Orks befreien, die in der Sektion Alpha gefangen gehalten wird.

Dies ist ein wichtiger Abschnitt des Abenteuers, weil es den Ork-Handlungsfaden vorbereitet. Die spektakuläre Schießerei zwischen Aztechnology und Alamos ist nur eine dramatische Rahmenhandlung zu den Ereignissen, die im Lagerhaus und später unter der Erde stattfinden.

Wenn die Charaktere dämlich genug sind, die Stellung zu halten und gegen Aztechnology zu kämpfen, dann haben sie das, was dann kommt, mehr als verdient.

WILLKOMMEN IN WILHEM PARK

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Jenny führt euch tiefer hinab in einen längst vergessenen Abschnitt der alten Kanalisation von Tacoma. Die Reise ist lang, aber nirgendwo auch nur annähernd so übelkeiterregend wie euer letzter Trip durch die Kanäle. Es sieht fast so aus, als hätten die Orks sich bemüht, alles sauberzuhalten.

Jenny sagt wenig, während sie euch durch die Dunkelheit führt, und sie antwortet auch nicht auf die hartnäckigsten Fragen. Alles, was sie sagt, ist: "Da müßt ihr Allan fragen."

Ihr habt mittlerweile eine ziemliche Strecke zurückgelegt und bemerkt allmählich eine wachsende Aktivität um euch herum. Dunkle, schattenhafte Gestalten scheinen sich in anderen Gängen parallel zu euch zu bewegen. Jenny bemerkt sie auch, scheint sich aber nicht darum zu kümmern.

Ein eingestürzter Tunnelabschnitt zeichnet sich vor euch ab, die zersprungenen Steine und zersplitterten Holzstützen blockieren vollständig den Durchgang. Ohne ein Wort zu sagen, hält Jenny an, ihr wartet nervös hinter ihr. Nur Sekunden später gleitet ein Teil des eingestürzten Bereiches in einem Stück zur Seite und enthüllt einen verborgenen Eingang. Sie führt euch hindurch in eine andere Welt.

Als ihr durch die Öffnung tretet, befindet ihr euch in einem riesigen abgeschlossenen Bereich, der von unzähligen, flackernden Gasleuchten erhellt wird. Als sich eure Augen an das Licht gewöhnt haben, fesselt euch der Anblick einer Gruppe kleiner Orkkinder, die unter einem noch funktionierenden, mehrstufigen Wasserfall spielen.

Jenny führt euch durch das obere Stockwerk, entlang an langen Reihen von Geschäften, von denen einige noch als solche fungieren, während andere zu Wohnräumen umfunktioniert sind. Orkische Männer, Frauen und Kinder beobachten euch mit gespanntem Interesse, als ihr vorübergeht. Ihr stellt fest, daß der gesamte Bereich einmal ein Einkaufszentrum war.

Als ihr zum unteren Stockwerk hinabsteigt, entdeckt ihr Menschen unter den Orks, die euch ein breites Willkommen lächeln schenken. Ihr kommt an einem Restaurant vorbei und erhascht einen Hauch appetitlicher Kuchengerüche; der Blick hinein fällt auf eine Gruppe von Orks und Menschen, die emsig etwas zubereiten, das wie eine wirklich große Mahlzeit aussieht.

Schließlich führt Jenny euch in eine ehemalige Buchhandlung, in deren Regalen noch Reihen guterhaltener Bücher stehen. Hier hockt eine Gruppe von junger Orks um einen älteren Ork herum, der in einem großen, bequemen Stuhl sitzt. Er erzählt ihnen die Geschichte von der Nacht, als Tacoma brannte.

Spieleiterhinweis: Hier können Sie den Spielern die Kurzgeschichte "Die Nacht als Tacoma brannte" vorlesen (oder sie Ihnen zu lesen geben), die als Prolog in diesem Buch enthalten ist. Der Ältere Ork, der seine Erinnerungen vorträgt, ist der Anführer der Enklave, Allan Bronston.

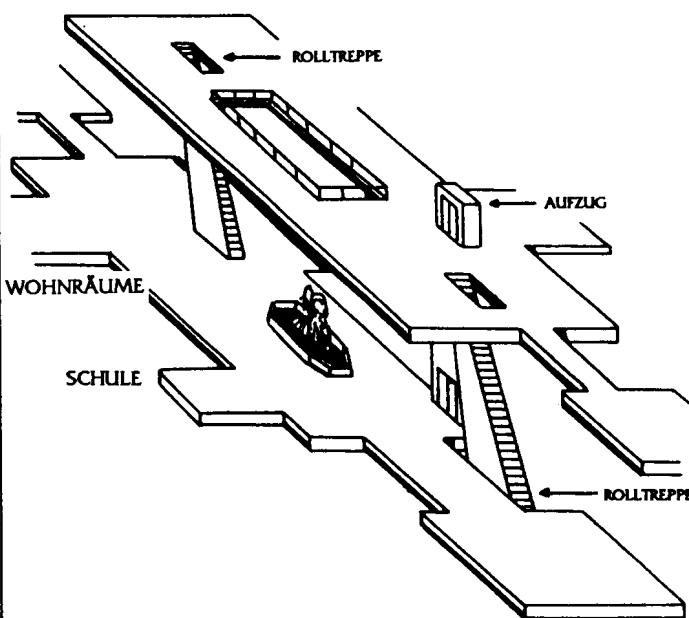
HINTER DEN KULISSEN

Jenny Hernandez hat die Spielercharaktere nach Wilhem Park geführt, einem ehemaligen unterirdischen Einkaufszentrum, das bei den großen Vulkanausbrüchen von Tacoma im Jahre 2017 verschüttet wurde. Man schrieb es als totalen Verlust ab und ließ es unter dem Schutt und der Asche begraben. Ein moderner Wohnplex-Block wurde direkt darüber erbaut. Die Orks, die aus den brennenden Lagerhäusern entkamen, entdeckten es, und seither ist es ihre Heimat und Zuflucht. Sie haben nur wenig Kontakt mit der Außenwelt, gerade genug, um über alle Vorgänge auf dem Laufenden zu sein. Ihre größte Sorge ist, daß man eines Tages Ihre Zufluchtsstätte entdecken und sie zwingen könnte, ihr Heim zu verlassen.

Auch wenn ein Großteil des oberen Stockwerks für hydroponischen Anbau genutzt wird, ist die Wilhem Park-Enklave nicht wirtschaftlich unabhängig. Kleine, fleischliefernde Tiere werden in einem der ehemaligen Kaufhäuser gehalten und mit einem Nutrigrain-Ersatz, der in den hydroponischen Anlagen herangezogen wird, gefüttert. Die Beleuchtung kommt von unzähligen kleinen Gaslampen, die illegal an eine nahegelegene Gasleitung angeschlossen sind.

Insgesamt leben fast 400 Männer, Frauen und Kinder in Wilhem Park. Die meisten sind Orks, aber einige menschliche Abkömmlinge der älteren Orks sind auch darunter. Man kümmert sich um die Erziehung der Kinder und lehrt sie Lesen

HYDROPONISCHE ANLAGEN



und Schreiben. Sobald sie erwachsen sind, steht es ihnen frei, die Stadt zu verlassen, aber nur unter der Bedingung, daß sie die Existenz und die Lage der Enklave niemals verraten.

Die Gruppe lebte bis zum letzten Jahr in relativem Frieden, bis ihre Ruhe von den Aktivitäten des Aztechnology Tacoma Research Parks gestört wurde. Begierig, Peterhoffs Genspießungs-Experimente zu testen, schickten die Bosse von Aztechnology Ihre Lakalei aus, um die Kanalisation nach Versuchsstoffen zu durchsuchen. Eine Reihe von Orks verschwand auf diesem Wege, die letzte Gruppe erst kurz vor dem Virus-Unfall.

Allan Bronston und seine Leute haben die Aktivitäten der Spielercharaktere verfolgt, seit sie die Kanalisation zum erstenmal betreten. Er weiß, daß sie in die Aztech-Anlage eingedrungen sind und auch wieder entkommen konnten. Auch wenn der Orkchef nicht alle Einzelheiten des Virus-Unfalls kennt, so weiß er doch, daß etwas Ernstes geschehen sein muß.

Wie schon erwähnt, wird die Grundstimmung dieser Begegnung davon abhängen, ob die Charaktere die Orkkinder im Lagerhaus getötet haben oder nicht. Wenn nicht, ist Bronston freundlich und hilfsbereit. Wenn sie die Jungen Orks umgebracht haben, verlangt er, daß sie die Sektion Alpha überfallen, um die entführten Orks zu befreien. Er erwähnt, daß Dr. Carol Owens, alias "die Schnibblerin", ebenfalls dort festgehalten wird. Er erzählt der Gruppe, daß sie den Metagen-Virus entworfen hat, aber anscheinend vorhat, Aztechnology zu verlassen.

Wenn er danach gefragt wird, gibt Bronston zu, daß er von Owens' Anwesenheit durch einen Ork erfahren hat, der von Aztechnology gefangen wurde, aber irgendwie entkommen konnte. Der hat ihm auch berichtet, was im Labor vor sich geht. Bronston und Owens kennen sich aus früheren Zeiten, und er kann einfach nicht glauben, daß sie für so etwas helmtückisches wie den Metavirus verantwortlich sein soll. Er will mit ihr persönlich reden, um die Wahrheit herauszufinden, aber davon sagt er den Charakteren nichts. Er startet nur deshalb keinen eigenen Überfall, weil er nicht weiß, wie er hineingelangen soll, und weil er die Vergeltung von Aztechnology fürchtet, die schon lange die Existenz einer unterirdischen Ork-Kolonie vermuten. Bisher hat Aztechnology keine genaueren Nachforschungen angestellt, nur gelegentlich Versuchsstoffe "besorgt". Bronston und die anderen fürchten, daß Aztechnology sie ausrotten könnte, wenn die genaue Lage der Enklave bekannt wäre.

Die Ankunft der Spielercharaktere ist für Bronston ein unerwarteter Segen. Ob er sie nun freundlich behandelt oder nicht, jedenfalls versucht er, sie für die schmutzige Arbeit der Enklave einzuspannen. Bronston bietet dem Team einen Ausweg aus der Kanalisation und die Möglichkeit, mehr Geld aus Biogene herauszuholen (Er läßt durchblicken, daß er ihnen eine Nachricht zukommen lassen könne, wenn die Charaktere es wünschen). Sein persönliches Interesse an Carol Owens erwähnt er nicht. Außerdem ist er in der Lage, Hilfe anzubieten, was die Alamos-Geisel angeht. Zufällig hat er erfahren, daß Alamos die Geisel in einem Instandhaltungsraum der Kanalisation ziemlich in der Nähe festhält. Er läßt die Gegend von Orks beobachten, die bereit sind, gegebenenfalls in Aktion zu treten.

Bronstons Wissen über den Aufenthaltsort der Geisel ist ein zusätzlicher Trumpf, den er nutzen kann, wenn die Charaktere von Aztechnology zurückgekehrt sind. Er hat vor, die Geisel zu befreien und sie oder ihn solange als "Gast" zu behandeln, bis alles zu seiner Zufriedenheit geklärt ist. Sollte etwas schiefgehen, ist die Geisel Bronstons As im Ärmel, besonders wenn die Charaktere die Orkkinder getötet haben.

Der wichtigste Punkt, der zu dieser Ork-Enklave angemerkt werden muß, ist, daß sie zivilisiert ist. Dies sind nicht die dreckigen, ungebildeten, himlosen Kreaturen, von denen die

meisten Nicht-Orks hören oder lesen. Diese Orks leben mit ihren Familien zusammen und haben die gleichen Interessen wie "Nicht-Erwachte". Sie lesen die gleichen Nachrichten-Faxe und sehen sich die gleichen Urbanbrawl-Spiele an. Die jungen Orks hören sogar die gleiche ohrenzerfetzende Musik wie andere Jugendliche.

Tatsächlich gibt es keine eigene Ork-Kultur oder Ork-Sprache. Wie auch, wenn der älteste Ork gerade mal 30 Jahre alt ist? Auch wenn viele Orks Anspruch auf eine einheitliche Kultur und Sprache erheben, gibt es auf beiden Gebieten doch noch zivile Verschiedenheiten. Vielleicht vereinigen sich eines Tages die unterschiedlichen Elemente zu einer Kultur, die eine eigene Sprache hervorbringt, aber sicher nicht mehr in diesem Jahrhundert.

Orks haben ihren schlechten Ruf hauptsächlich daher, daß ihre Jugendlichen "aktiver" sind. Orks erreichen ihre körperliche Reife mit 12, während das bei Menschen etwa mit 18 der Fall ist. Doch obwohl ein Ork sehr früh seine körperliche Reife erreicht hat, hat er immer noch die geistige Reife eines zwölfjährigen. (Stecken Sie einen zwölfjährigen in den Körper eines Bodybuilders und beobachten Sie, was passiert!) Ein ehrwürdiger alter Ork ist einer, der das stolze Alter von 35 erreicht hat, die ersten Alterserscheinungen zeigen sich mit 20.

Wenn die Spielercharaktere irgendwelche Vorurteile gegen Orks zeißen, nimmt Bronston sich die Zeit, sie darüber aufzuklären, was es heißt, ein Ork zu sein. Er führt sie durch Wilhem Park, erklärt den Charakteren, wie es die Orks geschafft haben, zu überleben, und stellt ihnen dann einige persönlich vor. Orks sind keine Monster, Orks sind Leute.

Er empfiehlt den Charakteren, ihren Run gegen Aztechnology so bald wie möglich zu starten. Während das Team eine üppige (und köstliche) Mahlzeit einnimmt, treffen die Orks Vorbereitungen für den Run. Bronston stellt Ihnen einen Führer zur Verfügung, der sie zu einem Tunnel bringt, der an die Alpha Sektion angrenzt. Der Rest ist Ihre eigene Sache.

Wenn der Verräter immer noch die Ronnie Bean hat, kommen die Alamos 20.000 ungefähr jetzt, um nach den Spielercharakteren zu suchen. Ein Orkspäher kommt plötzlich von den Tunnels gerannt mit der Nachricht, daß mit Gewehren bewaffnete Maskierte auf dem Weg Richtung Enklave sind. Bronston sieht zu, daß die Charaktere so schnell wie möglich durch einen anderen Kanalisationsbereich verschwinden. Wenn den Charakteren die Munition ausgegangen ist, kann Bronston Ihnen 30 Magazine jeder beliebigen normalen Munition besorgen. Er hat keine Spezialmunition und nichts für schwerere Waffen als Sturmgewehre.

Sobald die Charaktere in den Kanälen sind, läßt Bronston den Durchgang hinter Ihnen wieder verschließen. Sein Hauptinteresse gilt jetzt der Sicherheit von Wilhem Park.

KEINE PANIK

So oder so, die Charaktere müssen wieder nach Aztechnology. Bronston kann sie überreden, entweder aus moralischen oder aus monetären Gründen zu gehen. Notfalls kann er Ihnen auch drohen, sie an Aztechnology zu übergeben, in handlichen Plastiktüten, falls sie sich weigern. Egal wie, bringen Sie sie zurück zu Aztechnology.

Das einzige wirkliche Problem, das hier auftreten kann, ist, daß die Spielercharaktere sich dermaßen danebenbenehmen, daß sie sich den Weg aus Wilhem Park freischließen müssen. In dem Falle haben sie mit ernsthaftem Widerstand von mindestens 20 erwachsenen Orks zu rechnen, die dem Orksoldner-Archetyp auf Seite 41 des Regelwerks entsprechen. Sollten sie es dann schaffen, wieder in die Tunnel zu gelangen, haben sie sofort die Alamos-Mitglieder und Aztech-Soldner auf den Fersen, die schon ungeduldig nach Ihnen suchen.

DIE BEFREIUNG

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Als ihr durch den Matsch stapft, beginnt ihr allmählich, euch in der Kanalisation heimisch zu fühlen. In den letzten 24 Stunden habt ihr mehr Zeit damit zugebracht, durch den Untergrund zu waten, als die meisten Menschen in ihrem ganzen Leben.

Glücklicherweise sind diese Kanäle etwas gastlicher als die ersten. Nichts scheint in der Dunkelheit zu lauern, und die fluoreszierenden blaugrünen Pflützen scheinen weniger häufig und in größeren Abständen aufzutreten. Euer Orkführer erzählteuch sogar, was in den letzten 10 Jahren in den verschiedenen Abschnitten so alles passiert ist.

Schließlich erreicht ihr einen Tunnel, der an der Sektion Alpha vorbeiführt. Euer Führer holt ein Ultraschall-Meßgerät heraus und beginnt, die Wand Stück für Stück zu vermessen, wobei er hier und da kryptische Kreidezeichen anbringt. Endlich scheint er zufrieden zu sein und informiert euch, daß an der Stelle, die er markiert hat, ein Systemverbindungskasten in der Plastisteel™-Wand sitzt. Wenn ihr den Kasten entfernt, legt ihr das Sicherheitssystem und die Aufzugskontrollen der Sektion Alpha lahm, bis das Aztechnology-Wartungsteam sie wieder in Gang setzt.

Mit einem Nicken und einem Lächeln dreht sich der Ork um, verspricht euch, daß er an der nächsten Kreuzung auf euch wartet, und ist im nächsten Moment in der Dunkelheit verschwunden. Vor euch ist die Wand.

HINTER DEN KULISSEN

Diesmal ist der Trip durch die Kanalisation fast wie ein Ferienausflug. Keine sabbernden Monster oder tollwütige Squatter, die den Weg versperren. Es gibt zwar immer noch überall schleimigen Matsch, aber schließlich ist dies keine Badeanstalt.

Das Team sollte noch genug Sprengstoff und Grabwerkzeuge haben, um mit der Kanalwand fertigzuwerden. Wenn nicht, kann Allan Bronston wahrscheinlich etwas organisieren. Es sollte auch noch genug von dem Katalysator-Spray da sein, um die Plastisteel™-Wand zu durchbrechen. Direkt hinter der Wand sehen die Charaktere einen Systemverbindungskasten. Um da dran zu kommen, muß einer von Ihnen durch die Kaugummi-Wand klettern und, während er noch halb darin hängt, daran arbeiten. Der Kasten kann mit einem Minimum an physischer Gewaltanwendung unbrauchbar gemacht werden, doch das würde den Stations-Sicherheitsdienst im Erdgeschoß warnen. Ein Charakter, der eine Elektronik(5)-Probe besteht, kann die Schaltung genausogut außer Gefecht setzen, ohne die Sicherheit zu alarmieren. Das Computersystem der Sektion Alpha kann von diesem Kasten aus nicht erreicht werden.

Der Kasten befindet sich in einem Lüftungssystem ähnlich dem, durch das die Charaktere in die Sektion Beta eingedrungen sind. Der einzige Unterschied ist, daß sich hier vor der Ankunft der Charaktere keine gräßlichen Monster herumgetrieben haben.

Die Positionen der verschiedenen Bewohner der Sektion Alpha, wie sie in den folgenden Raumbeschreibungen angegeben sind, basieren auf der Annahme, daß es keine Anzel-

chen von Ärger gibt. Sobald das Personal die Anwesenheit der Eindringlinge bemerkt, schließen sich die Leute in dem Raum ein, in dem sie sich gerade befinden. Wenn nicht anders beschrieben, sind alle Türen in der Sektion Alpha mit einem Magschloß Stufe 4 versehen. Alle Sicherheitsleute, bis auf die, die als Raumwachen gekennzeichnet sind, bewegen sich in Richtung der Runner. Sobald die Gardisten die Eindringlinge entdeckt haben, benachrichtigen sie den Stations-Sicherheitsdienst. 2W6+2 Runden später setzen sich die Aufzüge in Bewegung, und fünf **Aztechnology-Sicherheitsgardisten** (Daten im Kapitel **Hauptdarsteller** auf Seite 55) kommen in der Sektion Alpha an.

Danach kommen alle vier Runden drei weitere Gardisten, bis der Aufzug außer Betrieb gesetzt wird. Zusätzlich erscheint 3W6+2 Runden nach der ersten Entdeckung ein Lohnmagier im Astralraum um die Station. (Nehmen Sie dafür den Archetyp **Frühere Lohnmagierin** mit der Orientierung Kämpferin; SR, S.38.) Sein Hauptziel ist, eventuelle Elemente oder Geister zu eliminieren, die einem der Charaktere gehören. Danach stürzt er sich auf Zauberutensilien.

Gleichzeitig wird die Computermatrix der Sektion Alpha von einem Konzerndecker verteidigt, der 2W6+2 Runden, nachdem die Sicherheit benachrichtigt wurde, in der Matrix ist. (Verwenden Sie den Archetyp **Decker** (SR, S.36) oder den **Konzerndecker** aus dem Kapitel **Hauptdarsteller** auf Seite 55)



SEKTION ALPHA: SYSTEMPLAN

CPU = Central Processing Unit

DS = Datenspeicher

I/O = Input/Output Port

SAN = System Access Node

SPU = Sub-Processing Unit

SAN-1: Verbindung nur zum Aztechnology-Hauptsystem in Seattle. Rot-8, Barriere 6.

SAN-2: Verbindung zum Computersystem der Sektion Beta. Da der Beta-Computer nicht mehr funktioniert, führt dieser SAN nirgends hin. Blau-6.

CPU: Die Zentraleinheit der Sektionen Alpha und Beta. Orange-7. Barriere 7. Aufspüren und Rösten 5.

DS-10: Hauptdatenspeicher. Grün-6. Zugang 4.

SPU-1: Heizungs- und Lüftungssteuerung. Grün-4.

DS-1: Aufzeichnungen über aktuelle Systemfehler und deren Behandlung. Blau-2.

SPU-2: Forschungs- und Analysesysteme. Orange-3. Zugang 5.

DS-2: Allgemeine Aufzeichnungen. Grün-4.

DS-3: Spezielle Projekt-Aufzeichnungen. Orange-2. Zugang 3. (Dieser Speicher enthält eine Kopie des

Metavirus-Datenauszugs, der den Spielern ausgehändigt werden kann, aber nicht die gesamte Metavirus-Datei.)

SPU-3: Sektions-Verwaltungs-System. Orange-4. Zugang 5.

DS-4: Personalspeicher. Grün-3. Zugang 2.

DS-5: Hauptspeicher. Grün-3. Zugang 2.

DS-6: Zugriffsbeschränkte Dateien. Orange-5. Zugang 5. Aufspüren und Rösten 5.

I/O-1: Terminal im Sitzungszimmer der Sektion Alpha (Raum 5). Grün-4. Zugang 4.

SPU-4: Lokaler Überwachungs-Subprozessor. Kontrolliert die Überwachungskameras, die in den Gängen in Abständen von zehn Metern angebracht sind, sowie alle Magschlösser der Sektion. Würde auch die Sektion Beta kontrollieren, wäre das System intakt. Orange-5. Barriere 5. Blaster 5.

DS-7: Diverse Dateien zu Sicherheitsfragen. Grün-4. Zugang 4.

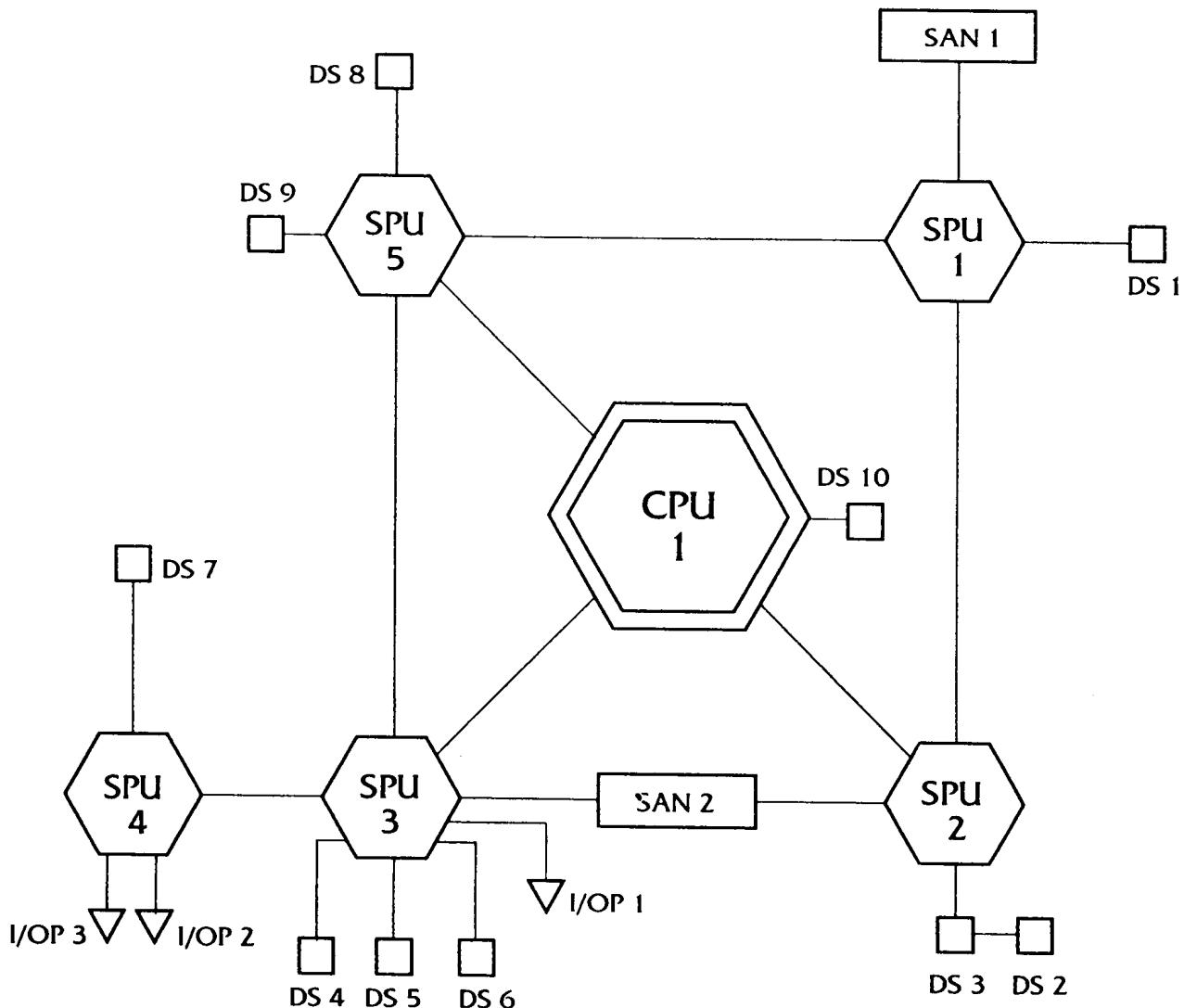
I/O-2: Computer-Terminal in einem der Büros (Raum 7). Grün-3. Zugang 3.

I/O-3: Computer-Terminal in der Sicherheits-Zentrale (Raum 13). Grün-3. Zugang 3.

SPU-5: Sekundärer Wissenschaftlicher Subprozessor. Orange-3. Zugang 4.

DS-8: Sicherheitskopien. Grün-5. Zugang 2.

DS-9: Archivdateien. Grün-3. Zugang 2.



SEKTION ALPHA: LEGENDE

Obwohl die Sektion Alpha genauso wie die Sektion Beta isoliert wurde, ist hier bisher alles unter Kontrolle geblieben. Die eingeschlossenen Arbeiter und Techniker stehen unter großer Anspannung, die allmählich beginnt, sich in Wutanfällen und Beinahe-Schlägereien zu entladen. Die Aztech-Sicherheitsgardisten konnten bisher die Ordnung aufrecht erhalten, aber das Auftauchen von Eindringlingen, vor allem wenn Metamenschen darunter sind, könnte eine kleinere Panik auslösen. Wie eine solche Panik genau aussieht, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Vor jeder Raumbeschreibung steht ein kurzer Text, den der Spielleiter den Spielern vorlesen kann.

WACHQUARTIERE (1)

"Das Licht ist schwach, aber Ihr seht, daß der Raum mehrere Betten enthält. In zwei davon befinden sich zugedeckte Gestalten, die zu schlafen scheinen, und man hört ruhige, tiefe Atemzüge. An Kleiderhaken neben den belegten Betten hängen Schulterhalfter. Die Kolben, die herausschauen, welsen die Waffen als Taser aus."

Etwa in der Mitte des Raumes stehen ein kleiner Kartentisch und einige Klappstühle. Ein Mensch in einer Aztechnology-Wachuniform sitzt dort und liest in einer Zeitschrift. Dabei schlüpft er irgend etwas undefinierbares aus einer großen Plastiktasse, auf der die Worte 'Seattle Seahawks' stehen. Sein Helm liegt neben ihm auf dem Tisch."

Spielleiterinfo: Wenn die Charaktere durch die Tür kommen, bemerkt der Gardist sie sofort. Wenn sie durch das Lüftungsgitter lugen, muß der Gardist eine Wahrnehmung(8)-Probe ablegen, die je nach Fertigkeit des Spielercharakters in Heimlichkeit modifiziert wird.

Die schlafenden Gardisten brauchen eine ganze Kampfrunde, bis sie reagieren können, aber der wache Soldat kann sofort handeln. Solange er seinen Helm nicht trägt, ist er nicht in der Lage, den Stations-Sicherheitsdienst zu benachrichtigen. Die Schüsse wecken natürlich die schlafenden Gardisten, genauso die Schreie des Wachhabenden. Jede Art von Unruhe wird sofort weitere Gardisten auf den Plan rufen.

Auf einem anderen Tisch nahe der Wand steht ein kleines Keyboard-Terminal, das am I/O/P-3 an das Computersystem der Sektion Alpha angeschlossen ist. (Siehe **Sektion Alpha: Systemplan** Seite 34.)

LAGERRAUM (2)

"Der Raum ist ziemlich klein und angefüllt mit Werkzeug, elektronischen Ersatzteilen und Laborbehältern mit Chemikalien. Alles ist ordentlich in Metallregalen angeordnet, und der Fußboden ist geputzt. Weiter hinten hält sich ein einzelner Techniker auf, der einen weißen Laborkittel trägt und ein elektronisches Notizbuch hält. Er scheint Inventur zu machen."

Spielleiterhinweis: Da er nichts anderes zu tun hat, macht dieser Techniker zum vierten Mal die Inventur dieses Lagerraumes. Er muß eine Wahrnehmung(8)-Probe bestehen, modifiziert durch eine eventuelle Fertigkeit in Heimlichkeit, um Eindringlinge im Lüftungssystem zu sehen. Wenn sie allerdings durch die Tür kommen, sieht er sie sofort.

Wird der Techniker unsanft behandelt oder mit einer Waffe bedroht, reagiert er unverwüstlich und beantwortet alle Fragen, die man ihm stellt. Allerdings kann er den Charakteren nur erzählen, daß der Laborbereich seit 24 Stunden abgeriegelt ist. Außerdem weiß er, daß ein Mr. Sanchez, ein Rationalisierungsfachmann von Aztechnology, und seine Assistentin hier unten mit eingeschlossen sind. Anscheinend bekommt Mr. Sanchez die Isolation nicht besonders gut.

Weiter weiß der Techniker noch, daß Dr. Owens in einer der Arrestzellen festgehalten wird. Er gibt den Spielercharakteren die folgende Wegbeschreibung: "Gehen Sie aus der Tür raus, zweimal nach rechts und folgen Sie dem Gang, bis es nicht mehr weitergeht."

Deswegen kann er den kompletten Bestand des Lagers aufzählen.

Um ihn zu fesseln, können die Charaktere benutzen, was immer sie dabei haben, ansonsten finden sie irgendwo im Raum ein Seil. Wird er nicht gefesselt, alarmiert der Techniker sofort den Sicherheitsdienst, sobald die Charaktere gegangen sind.

GANG (3)

"Ihr geht durch einen langen Gang aus rostfreiem Stahl, erleuchtet von Lichtstreifen, die in die Wände eingelassen sind. Der Fußboden besteht aus kaltem schwarzem Plastik, das einen Großteil des einfallenden Lichtes zu absorbieren scheint."

Spielleiterhinweis: Für jeden Abschnitt des Ganges, den die Spieler durchqueren, würfelt der Spielleiter mit einem W6. Bei einer 1 gibt es eine Begegnung, und ein weiterer W6-Wurf auf die Begegnungs-Tabelle ist angesagt.

Natürlich wird Waffenlärm oder sonstige Unruhe auf dem Gang die übrigen Sicherheitsgardisten der Sektion Alpha alarmieren.

BEGEGNUNGEN**Begegnung**

W6	Begegnung
1	1 Aztechnology-Gardist*
2	2 Aztechnology-Gardisten*
3	1 Techniker**
4	2 Techniker**
5	Samuel Silver, Lohnmagier***
6	Mr. Sanchez und Assistentin****

*Aztechnology Sicherheitsgardist, Seite 55.

**Techniker, Seite 56. Keine Waffen oder Rüstungen.

***Zur Beschreibung von Samuel Silver siehe Raum 13.

****Zur Beschreibung von Mr. Sanchez und seiner Assistentin siehe Raum 7.

HÖRSAAL (4)

"Die Tür öffnet sich in einen großen Hörsaal, in dem mehrere Reihen von Klappstühlen, einige merkwürdig aussehende Ausrüstungsgegenstände in der Südostecke des Raumes und ein Rednerpult auf einem Podest stehen. Ein leises Geräusch ist zu vernehmen."

Spielleiterhinweis: Eine Untersuchung der Südostecke des Raumes bringt eine Holovid-Ausrüstung zu Tage, die auf dem neuesten Stand der Technik ist, sowie eine schluchzende Technikerin. Sie nimmt keine Notiz von ihrer Umgebung und antwortet auf keine Fragen. Sie wiederholt ununterbrochen die gleichen Worte: "Es tut mir leid..."

SITZUNGZIMMER (5)

"Der Raum enthält einen langen Tisch mit Klappstühlen auf beiden Seiten. An der Wand gegenüber der Tür befindet sich das Aztechnology-Konzernsiegel und eine Galerie der ehemaligen und jetzigen Aztech-Vorstandsmitglieder. Verdiensturkunden vervollständigen das Bild."

In dem Raum sitzen zwei Aztech-Gardisten. Der eine trägt die übliche Uniform des Sicherheitsdienstes, die Uniform des zweiten sieht anders aus. Sein Barett und seine Schulterklappen weisen ihn als Elite-Leibwächter aus. Neben ihm steht ein Kampfhund, der euch erwartungsvoll anblickt."

Spielleiterhinweis: Der erste Gardist ist ein normaler Aztechnology-Gardist (Seite 55). Der andere ist ein Elite-Leibwächter (**Asphaltdschungel**, S. 103), der für gewöhnlich auf Besuch weilende Vorstandsmitglieder begleitet. Er ist mit einer Ares Predator (mit Laserzielrohr) bewaffnet und trägt eine Panzerjacke. Der Hund ist ein ausgebildetes Kampftier, das auf die Befehle seines Herrn hört. Verwenden Sie die Critter-Daten für einen großen Hund (**SR**, Seite 190).

Wenn er die unbekannten Eindringlinge sieht, befiehlt der Leibwächter seinem Hund sofort, sie anzugreifen.

An einer Wand steht ein Keyboard-Terminal, das mit dem Computersystem der Sektion Alpha am I/OP-1 verbunden ist. (Siehe **Sektion Alpha: Systemplan**, Seite 34)

BÜRO (6)

"In diesem Raum stehen ein kleiner Schreibtisch, ein Drehstuhl, eine abgenutzte, kastanienbraune Couch und ein kleiner Tisch. Hundemief und Dreck haben offensichtlich das Lüftungssystem des Raumes überfordert. Der Schreibtisch ist übersät mit leeren Stuffer-Behältern und Futterdosen. An der Wand hinter dem Schreibtisch hängen Bilder von schnellen Autos und tollen Frauen. Außerdem wartet in diesem Raum ein Kampfhund, der überrascht scheint, euch zu sehen."

Spielleiterhinweis: Dieser einfache Raum war ursprünglich ein Büro, wurde aber auf Befehl von oben als Zwinger für die Kampfhunde benutzt. Nehmen Sie für den anwesenden Hund die Critter-Daten für einen großen Hund (**SR**, Seite 190). Er greift sofort alles an, das durch die Tür tritt und keine Aztechnology-Uniform trägt.

BÜRO (7)

"Ein sauberes Büro mit einem dicken Teppich. Ein großer Schreibtisch und ein hochlehner Stuhl stehen am anderen Ende. Des Weiteren gibt es zwei kleine Stühle, einen Kaffeetisch und eine braune Couch. An der Wand hinter dem Schreibtisch hängt ein großes Trid-Hologramm einer DNA-Spirale. Auf einem kleinen Seltentisch stehen eine Kaffeemaschine, Tassen und was dazugehört. Am Schreibtisch sitzt ein hochgewachsener, dunkelhäutiger Mann, der einen 2.000 ¥-Anzug trägt. Eine attraktive rothaarige Frau sitzt ihm gegenüber auf einem der kleinen Stühle und durchblättert eine Zeitschrift. An der gegenüberliegenden Wand lehnt ein Aztechnology-Gardist in der Uniform eines Elite-Leibwächters."

Spielleiterhinweis: Wenn es bisher keinen Aufruhr gegeben hat, befinden sich Mr. Sanchez und seine Assistentin (Daten siehe Seite 39 und 40) in diesem Raum. Er ist wütend, daß er in der Sektion Alpha eingesperrt ist, aber er hat auch Angst vor der drohenden Verseuchung. Seine Assistentin, Miss Franklin, ist von der ganzen Sache unbeeindruckt, da sie sicher ist, daß ihr Zauberspruch 'Heilung tödlicher Krankheiten' sie vor jeder Virusinfektion schützt (Pech für sie, denn das tut er nicht).

Wenn die Charaktere den Raum betreten, will Sanchez sofort wissen, wer sie sind und was sie hier wollen. Gefällt ihm die Antwort nicht, zieht er seine Pistole und eröffnet das Feuer. Sollte einer der Charaktere eine plausible Erklärung für ihre Anwesenheit finden, wird Sanchez das akzeptieren. Ist die Erklärung völlig verrückt, aber trotzdem einleuchtend, geben Sie dem Charakter einen Karmapunkt.

Sobald Sanchez die Charaktere angreift, greifen auch Miss Franklin und der Leibwächter zu den Waffen. Nehmen Sie den Archetyp **Leibwächter (Asphaltdschungel**, Seite 103) für den Elite-Leibwächter und rüsten Sie ihn mit einer Ares Predator (2 Ersatzstreifen) und Panzerkleidung aus.

Auf dem Schreibtisch befindet sich ein kleines Computerterminal, das durch den I/OP-2 mit dem Computersystem der Sektion Alpha verbunden ist.

AUENTHALTSRAUM DER GARDISTEN (8)

"Ein kleiner Aufenthaltsraum mit zwei Spieltischen und vollgepackten Stühlen. An einer Wand steht ein Auto-Dispenser für feste und flüssige Nahrungsmittel. Die Maschine sieht aus, als wäre sie vor kurzem ausgefallen. Überall liegen Stuffer-Verpackungen herum. Mittendrin sitzen zwei Gardisten auf dem Boden und spielen Karten. Sie blicken verwundert auf, als Ihr eintretet, und brechen das Spiel sofort ab."

Spielleiterhinweis: Es handelt sich um gewöhnliche Aztech-Sicherheitsgardisten (Seite 55). Ihre Helme liegen neben ihren Uzis auf dem Fußboden. Sie brauchen eine Extra-Handlung, um ihre Waffen aufzunehmen und feuerbereit zu machen.

ISOLATIONSLABOR (9)

"Ein kalter, steriler nackter Raum, der wohl für die Langzeitbeobachtung von Versuchsobjekten benutzt wurde. Er scheint leer zu sein, doch die Wände sind mit etwas bespritzt, das Blut sein könnte. Das Licht ist schwach."

Spielleiterhinweis: Der Raum ist mit einem Magschloß Stufe 7 verriegelt. Er kann durch ein Fenster im Gang observiert werden. Wenn die Charaktere die Tür öffnen, kommt ihnen ein Schwarm warmer Luft entgegen, die nach getrocknetem Blut stinkt. Hier ist nichts außer dem Blut eines der ersten Virusopfer zu finden. Sein Wahnsinn trieb ihn zum Selbstmord.

ISOLATIONSLABOR (10)

"Dieser kalte, nackte Raum enthält einige Tragbahnen, auf denen - durch Decken verhüllt - jemand zu liegen scheint, völlig reglos, vermutlich tot. Sonst ist nichts in dem Raum. Das Licht ist schwach."

Spielleiterhinweis: Der Raum ist mit einem Magschloß Stufe 7 versehen. Er kann von einem Fenster im Gang eingesehen werden.

Dieses Isolationslabor ähnelt sehr Raum 9, mit dem Unterschied, daß es nicht leer ist. Die drei Leichen, zwei männliche, eine weibliche, sind Opfer der Virusinfektion. Das war allerdings nicht die Todesursache. Der eine Mann scheint an selbstzugefügten Wunden gestorben zu sein. Die anderen wurden erschossen.

UNTERSUCHUNGSRAUM (11)

"Dieser Raum wurde offensichtlich für Untersuchungen benutzt. Man sieht nichts, außer ein paar Blutspritzern und blutbeschmierten Operationswerkzeugen."

Spielleiterhinweis: Die Tür ist unverschlossen, und die Untersuchungsbereiche sind nur durch dünne, krankenhausgrüne Vorhänge getrennt. Hier ist nichts zu finden.

AUFZUG (12)

"Eine ganz normale Doppeltür, daneben an der Wand ein Knopf 'Oben'. Was immer Ihr versucht, der Aufzug funktioniert nicht."

Spielleiterhinweis: Der Aufzug wurde vom oberirdischen Stations-Sicherheitsdienst deaktiviert. Nichts, was die Charaktere tun, kann ihn zum Laufen bringen.

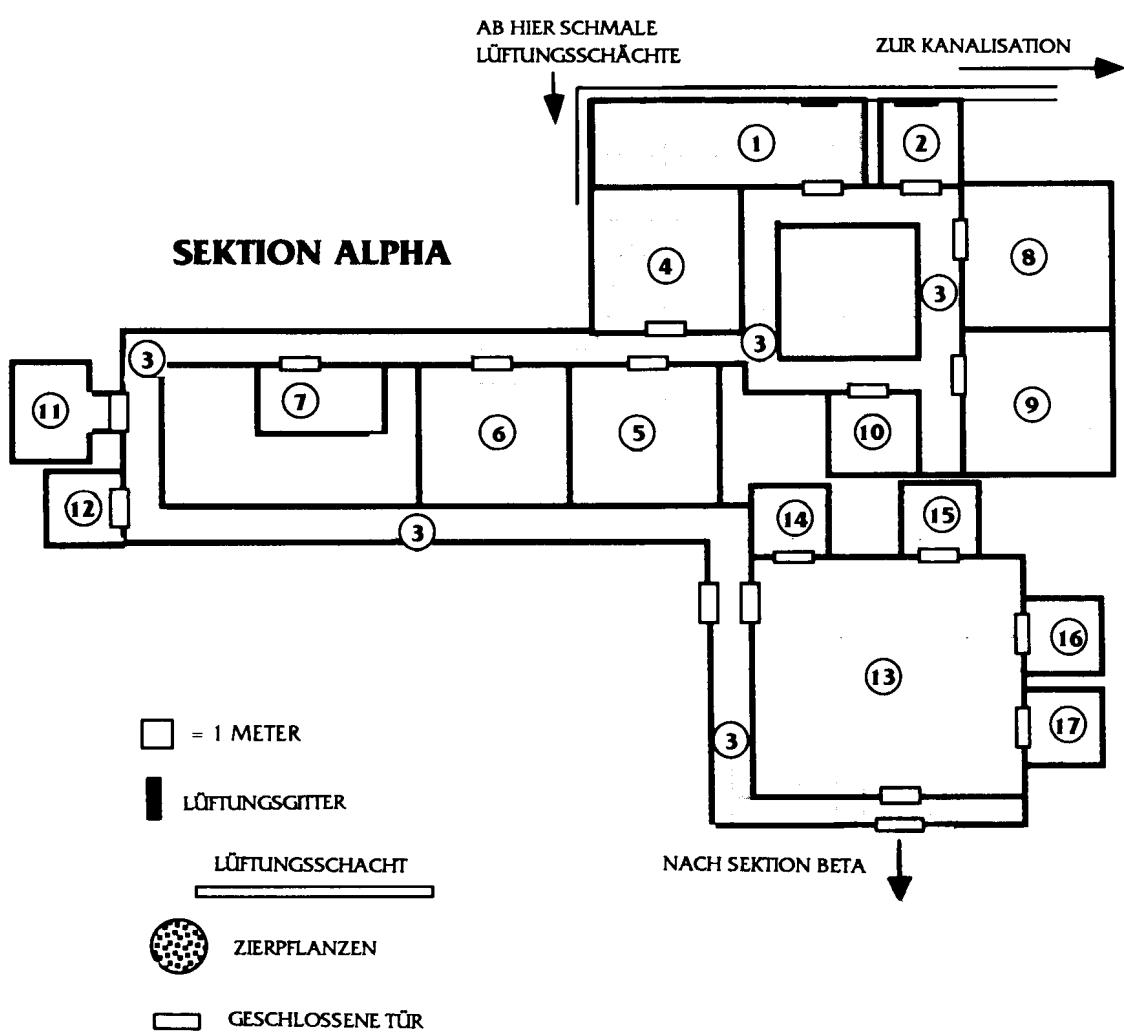
Wenn Sicherheitsgardisten von oben geschickt werden, kommen sie mit diesem Aufzug, aber für den normalen Betrieb ist er ausgeschaltet.

SICHERHEITSZENTRALE (13)

"Dies ist anscheinend die Sicherheitszentrale für die Sektionen Alpha und Beta. Es gibt zwei Schreibtische mit Stühlen und einige niedrige Tische, auf denen Kartons und andere harmlose Gegenstände liegen. In der Südostecke des Raumes befindet sich eine Schalttafel mit zahlreichen Video-Monitoren."

Hier halten sich drei Techniker, zwei Aztech-Sicherheitsgardisten und ein großer, dunkelhäutiger Mann mit glattem schwarzen Haar auf. Alle drehen sich um, als Ihr eintretet."

Spielleiterhinweis: Die Daten für die **Aztechnology-Sicherheitsgardisten** und die **Techniker** finden Sie im Kapitel Hauptdarsteller. Der Mann mit dem glatten schwarzen Haar ist Samuel Silver, seines Zeichens Lohnmagier. Seine Daten finden Sie weiter unten. Die Gardisten und Silver greifen die Spielercharaktere an, sobald feststeht, daß sie Eindringlinge sind. Die Techniker verstecken sich in der nächsterreichbaren Ecke.



Die Schalttafel in der Ecke überwacht die Videokameras, die sich in jedem Gang der Sektionen Alpha und Beta befinden. Die Kameras der Beta-Sektion arbeiten nicht mehr. Wenn die Spielercharaktere den System-Verbindungskasten sabotiert haben, als sie in die Sektion Alpha eingedrungen sind, funktionieren die Alpha-Kameras auch nicht mehr. Wenn die Kameras doch arbeiten, wird das Team entdeckt, sobald sie den Gang in der Sektion Alpha betreten.

Die große Tür in der Südwand des Raumes öffnet sich in den Gang direkt gegenüber der großen Sicherheitstüren, die zur Sektion Beta führen. Die Türen, verschlossen durch ein Magschloß Stufe 5, können von der Schalttafel aus geöffnet werden, aber dadurch werden auch eine Unzahl von Störfall-Sirenen und rote Blinklichter aktiviert. Spätestens dadurch wird der Stations-Sicherheitsdienst die Anwesenheit der Charaktere bemerken.

Auf einem Schreibtisch steht ein Keyboard-Terminal, das mit dem Computersystem durch den I/OP-3 verbunden ist. (Siehe **Sektion Alpha: Systemplan**, Seite 34.)

ARRESTZELLE (14)

„Als ihr durch die Tür geht, seht ihr eine kleine, behelfsmäßige Arrestzelle. In einer Ecke drängt sich eine Gruppe von Orkfrauen und -kindern zusammen. Sie blicken euch entsetzt an.“

Spieleleiterhinweis: Der Raum ist mit einem Magschloß Stufe 4 verriegelt. Es handelt sich um jene zwei Orkfrauen und vier Kinder, die aus Wilhem Park entführt wurden. Sie fürchten sich vor den Charakteren, bis jemand Allan Bronston erwähnt. Dann sind die Orks außer sich vor Freude und tun, was immer die Charaktere von ihnen verlangen.

ARRESTZELLE (15)

„Als ihr durch die Tür tretet, findet ihr euch in einer Arrestzelle wieder. Einige Spuren deuten darauf hin, daß hier vor kurzem jemand festgehalten wurde, aber jetzt ist der Raum leer.“

Spieleleiterhinweis: Der Raum ist mit einem Magschloß Stufe 4 verriegelt. Die Zelle ist leer und enthält keine weiteren Hinweise.

ARRESTZELLE (16)

„Hinter dieser Tür findet ihr eine überraschend saubere, gutbeleuchtete Zelle. Am anderen Ende der Zelle kauert eine verstörte, zerbrechlich wirkende Frau, die mit den zerfetzten Überresten eines Laborkittels bekleidet ist. Sobald ihr eintretet, sagt sie: ‘Ich falle auf Ihre dummen Tricks nicht mehr herein, Peterhoff’“

Spieleleiterhinweis: Der Raum ist mit einem Magschloß Stufe 4 verriegelt. Der Zellengast ist Dr. Carol Owens, „die Schnibblerin“. Sie wurde auf Sanchez' Befehl hier eingesperrt, nachdem Dr. Peterhoff behauptete, daß sie für den Virus-Unfall verantwortlich sei. Es wird nicht einfach sein, sie davon zu überzeugen, daß die Spielercharaktere hier sind, um sie zu befreien, und daß die Befreiungsaktion nicht ein nerv Peterhoffs Tricks ist. Sobald sie aber die vielen Leichen sieht - vor allem dann, wenn eine davon Sanchez oder seine Assistentin ist - wird sie ohne Zögern mitkommen.

Owens wird allerdings nicht ohne die Virenprobe mitgehen. Wenn die Charaktere ihr nicht verraten, daß sie die Probe haben, wird sie darauf bestehen, in die Sektion Beta zu gehen, um sie zu holen. Sie kennt den Öffnungscode für die Verbindungstür. Wird er angewendet, öffnet sich die Tür, aber die Störfall-Sirenen werden ebenfalls losgehen.

ARRESTZELLE (17)

„Hinter dieser Tür befindet sich eine weitere Arrestzelle, kalt und leer.“

Spieleleiterhinweis: Der Raum ist mit einem Magschloß Stufe 4 verriegelt. Die Zelle ist leer.

Nach dem Überfall auf die Sektion Alpha wird die Flucht der Charaktere durch die Kanalisation recht ereignislos verlaufen. Der orkische Kanalführer bringt sie außer Reichweite der Aztechnology-Gardisten. Er führt das Team durch einen verdreckten Abflußkanal zurück nach Wilhem Park, wo sie äußerst kühl empfangen werden.

KEINE PANIK

Das Hauptziel dieses Kapitels ist die Befreiung der Orks und Dr. Owens'. Falls die Charaktere ihren Einbruch in die Anlage nicht völlig verpatzen, merkt Aztechnology eine Zeitlang erstmal nichts von ihrer Anwesenheit.

Sobald Aztech allerdings reagiert, könnte das mit einer solchen Heftigkeit geschehen, daß die Charaktere zu einem verfrühten Rückzug gezwungen werden. Unter diesen Umständen kann der Spielleiter eine Gruppe Orks von Wilhem Park zur Verstärkung schicken. Da sie den Oberirdischen nicht zutrauen, ihre Probleme für sie zu lösen, sind sie dem Team von der Enklave gefolgt und kommen gerade im richtigen Moment an. Damit das nicht die übliche ‘Kavallerie-kommt-zur-Rettung’-Szene wird, lassen Sie die Orks ordentlich Prügel beziehen, bevor die Charaktere sie retten. Nehmen Sie für diese Orks den Archetyp **Ork-Söldner** auf Seite 41 des Shadowrun-Regelbuchs. Verwenden Sie soviele Orks, wie für die Operation notwendig sind, und rüsten Sie sie aus wie in der Beschreibung des Archetyps.



WEITERE NICHTSPIELERCHARAKTERE

JORGE SANCHEZ

Jorge Sanchez ist ein Rationalisierungsfachmann: Ineffektive Mitarbeiter werden von ihm gerne zu einem kurzen Privatgespräch geladen, und ihre Einsatzbereitschaft steigt danach meist deutlich.

Er liebt seine Arbeit für Aztechnology, die ihn um die ganze Welt führt, und er ist gut. Er reist zwar bewaffnet, aber die Sammlung von Geschossen, die er in einer Dose auf seinem Kaminsims aufbewahrt, ist in den letzten Jahren nicht größer geworden.

Der Auftrag im Tacoma Research Park hätte eigentlich einfach sein sollen. Alles was er zu tun hatte, war, den persönlichen Konflikt zwischen den Doktoren Peterhoff und Owens zu lösen, indem er sie an ihre Verpflichtungen Aztechnology gegenüber erinnerte. Er hatte die Dossiers der beiden gelesen und wußte, daß es nur ein wenig freundlicher Überredung bedurfte, um die beiden wieder auf eine Wellenlänge zu bringen. Ein schneller suborbitaler Flug nach Sea-Tac, ein Helikopflug zur Station, ein Treffen mit den Doktoren, ein bereitwilliges Lächeln, besänftigende Worte und eine freundliche, ausgefeilte Rede über Konzernverantwortung hätten die Sache erledigen müssen.

Doch dann kam der Virus-Unfall, und das machte Dr. Sanchez erst deutlich, wie sehr er im Grunde seines Herzens Viren haßte.

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 3
Charisma: 4
Intelligenz: 3
Willenskraft: 3
Essenz: 2,3
Reaktion: 3 (7)

Fertigkeiten

Auto: 3
Computer: 3
Sprengstoffe: 1
Feuerwaffen: 6
Flugzeug: 2
Gebräuche (Konzern): 4
Helmlichkeit: 4
Waffenloser Kampf: 6

Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 1
Abwehr (waffenlos): 6
Ausweichen: 4

Cyberware

Datenbuchse
Reflexbooster (Niveau 2)
Smartgunverbindung

Ausrüstung

Ares Predator (mit Smartgunverbindung; 2 Ersatzladungen)
Panzerweste
Traumapatch (5) x2
White Noise Generator

ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	< Schwer erschöpft
Mittelschwer > verwundet	< Mittelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	< Leicht erschöpft



EVELYN FRANKLIN

Evelyn Franklin ist eine sorgfältige Beobachterin. Sie weiß, wen sie beobachten muß, und wie lange. Zur Zeit gehört ihre volle Aufmerksamkeit ihrem Boss, Jorge Sanchez, Personal-Rationalisierungsexperte bei Aztechnology. Als seine persönliche Assistentin reist Franklin mit ihrem Boss um die Welt und genießt die gleichen Kontakte mit den Reichen und Mächtigen wie er.

Attribute

Konstitution: 2
 Schnelligkeit: 3
 Stärke: 1
 Charisma: 4
 Intelligenz: 6
 Willenskraft: 5
 Essenz: 6
 Magie: 6 (9)**
 Reaktion: 4
 **mit aktiviertem Kraftfokus

Fertigkeiten

Auto: 2
 Beschwören: 6
 Feuerwaffen: 1
 Gebräuche (Konzern): 5
 Hexerei: 6
 Magietheorie: 6
 Verhandlung: 2

Würfelpools

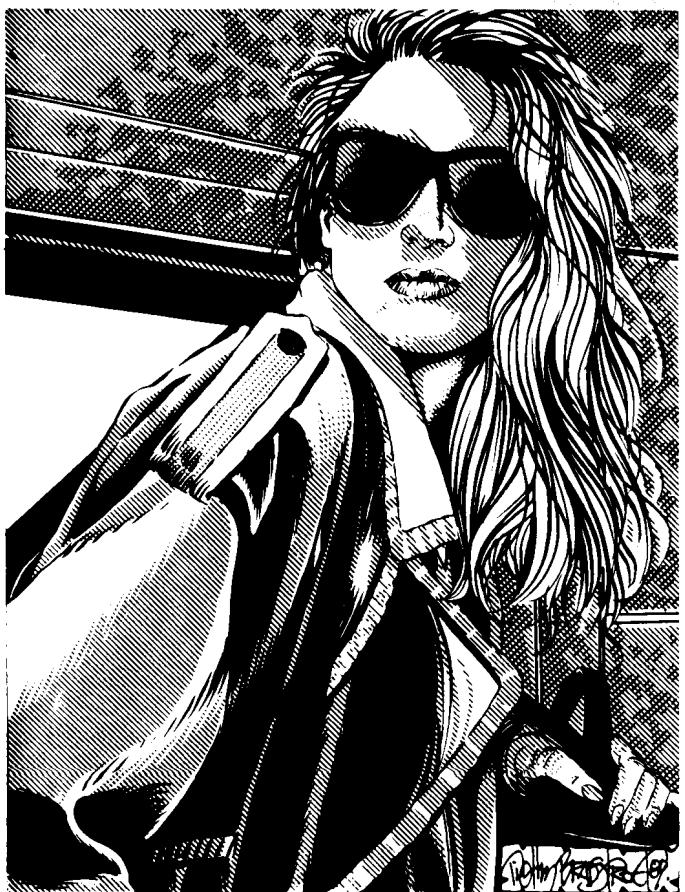
Astral: 21
 Abwehr (bewaffnet): 1
 Abwehr (waffenlos): 1
 Ausweichen: 3
 Magie: 9

Ausrüstung

Armband (Kraftfokus Stufe 3)
 Panzerweste
 Rublinring (Energieball-Zauberfokus Stufe 2)

Zaubersprüche

Kampf:
 Energieball: 8
 Energiefeld: 5
Wahrnehmung:
 Wahrheit analysieren: 4
Hellung:
 Gegenmittel schweres Toxin: 3
 Schwere Wunden behandeln: 3
 Tödliche Krankheit heilen: 3
Illusion:
 Unterhaltung: 2



ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	
Bewußtlos, > eventuell tot	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Schwer > verwundet	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Mittelschwer > verwundet	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Leicht > verwundet	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
GEISTIG	
< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
< Schwer erschöpft	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
< Mittelschwer erschöpft	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
< Leicht erschöpft	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

SAMUEL SILVER

Silver ist seit langer Zeit Magier im Sicherheitsdienst von Aztechnology und wurde vor kurzem zum Tacoma Research Park versetzt. Da er seit seiner Jugend ein halbprofessionelles Interesse für Biologie besitzt, träumt Silver davon, eines Tages eine Möglichkeit zu finden, Magie und Biotechnologie zu mischen. Er hat des öfteren versucht, Dr. Peterhoff von der Möglichkeit zu überzeugen, doch der gute Mann hat wenig Interesse gezeigt. Dr. Owens hat mit mehr Entgegenkommen zugehört, aber da sie keine Kenntnisse auf dem Gebiet der magischen Theorie und Anwendung hat, hat sie nicht viel davon verstanden.

Silver ist ein echter Profi und verteidigt die Aztechnology-Anlage um jeden Preis.

Attribute

Konstitution: 2

Schnelligkeit: 4

Stärke: 2

Charisma: 2

Intelligenz: 6

Willenskraft: 4

Essenz: 6

Magie: 6 (9)

Reaktion: 5

Fertigkeiten

Beschwören: 5

Biologie: 1

Feuerwaffen: 3

Gebräuche (Konzern): 5

Hexerei: 7

Magietheorie: 7

Würfelpools

Astral: 19

Abwehr (bewaffnet): 1

Abwehr (unbewaffnet): 1

Ausweichen: 4

Magie: 9

Ausrüstung

Beretta Model 101T (1 Ersatzstrelfen)

Kraftfokus (Stufe 3)

Panzerweste

Zaubersprüche**Kampf:**

Energiegeschoss: 5

Manageschoss: 7

Schlafl: 3

Heilung:

Mittlere Wunden heilen: 3

Illusion:

Chaos: 3



ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	< Schwer erschöpft
Mittelschwer > verwundet	< Mittelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	< Leicht erschöpft

RÜCKKEHR NACH WILHEM PARK

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr gelangt nach Wilhem Park durch einen anderen Zugang als beim ersten Mal. Euer Führer bringt euch sofort zu Allan Bronston. Den Blick auf Carol Owens gerichtet, sagt er: "Dr. Owens, Ich schäme mich für Sie."

Owens scheint einen Moment überrascht, vielleicht von ihrer Umgebung, vielleicht vom Ton des Orks. Sie sagt nichts.

"Sie hatten so große Träume von unserer Zukunft, Carol", fährt er fort, "aber Sie warfen sie weg für ein Forschungsstipendium." Seine Augen erscheinen hart und kalt, viel dunkler, als sie euch vorher vorkamen. Die anderen Orks um ihn herum bleiben still.

Dr. Owens richtet sich auf und blickt Bronston an. "Ich weiß nicht, wovon Sie reden."

Bronston lächelt dünn. "Nein?" fragt er. "Soll ich den Genbauplan der Metagen-Spirale aufsagen? Die Folge ist schon etwas älter, vielleicht haben Sie sie mittlerweile aktualisiert."

Sie wird blaß und faßt sich unwillkürlich an die Kehle. "Allan..." keucht sie.

"Sie haben schreckliche Dinge getan, Carol. Nennen Sie mir einen guten Grund, warum ich Sie nicht töten sollte."

HINTER DEN KULISSEN

An diesem Punkt werden die Spielercharaktere merken, daß sich viele Orks um sie versammelt haben, die aufmerksam zuhören, was Bronston sagt. Wenn einer der Charaktere sich bewegt, treten ihm mindestens ein Dutzend Orks entgegen.

Dr. Owens schüttelt heftig den Kopf. Sie erklärt Bronston, daß Aztechnology Peterhoff einstellte, um Alternativen zu dem Metavirus zu entwickeln, den sie erforschte. Das Ziel ihrer Forschungen war immer, nützliche Anwendungsmöglichkeiten für den Metagen-Virus zu finden, und sie war ein überzeugter Gegner von Peterhoffs Arbeit. Als sie erfuhr, daß Peterhoff Kanalisationsbewohner entführte, um an genetisches Rohmaterial zu kommen, beschwerte sie sich lautstark bei Aztechnology. Statt Peterhoff zur Ordnung zu rufen, sandten sie Sanchez (siehe oben), der ihr Forschungsteam zur Mitarbeit einschüchtern sollte. Der Virus-Unfall ereignete sich kurz darauf. Die Sektion Beta wurde von der Sektion Alpha isoliert, die wiederum vom Rest der Anlage isoliert wurde. Zu dem Zeitpunkt befahl Sanchez, Owens in die Arrestzelle zu werfen, weil Peterhoff behauptet hatte, daß sie irgendwie für den Zwischenfall verantwortlich sei. Dort blieb sie, bis sie befreit wurde.

Die Spielercharaktere müßten Teile von Owens' Geschichte bestätigen können und so Bronston allmählich davon überzeugen, daß sie die Wahrheit sagt. Wenn der Spielleiter will, kann er für Owens eine Überzeugungsprobe gegen Bronston auswürfeln. Verwenden Sie die Regeln für den Einsatz sozialer Fertigkeiten auf Seite 153 des Regelwerks, wobei sie Modifikatoren benutzen, die wiedergeben, wie gut die Spielercharaktere Owens' Aussage unterstützen oder widerlegen.

Beachten Sie bitte auch, daß der erste Teil der Datei, die die Charaktere aus der Sektion Beta geholt haben, zwei Nachrichten enthält, die Owens' Version der Geschehnisse in gewisser Weise stützen.

Wenn Bronston sich nicht von Owens' wirklichen Absichten überzeugen läßt, bietet er den Charakteren einen Handel an. Während des Runs gegen die Sektion Alpha haben Bronston und ein paar seiner Orks die Hands of Five überfallen und dabei die/den Geliebte/n des Verräters befreit. Also befiehlt Bronston, die Geisel zu holen, und bietet einen Tausch gegen Dr. Owens an. Jetzt muß das Team sich entscheiden.

Es ist unwahrscheinlich, daß die Spielercharaktere hier lebendig herauskommen, wenn sie den Deal ablehnen. Wenn sie annehmen, gibt Bronston Ihnen ein Stück Papier mit der Adresse eines sicheren Treffpunktes, der nur Biogene-Leuten bekannt ist. Er erzählt den Charakteren, daß er Biogene zutraut, keine Monster zu erschaffen, sondern den Metagen-Virus für positive Zwecke einzusetzen. Bronston informiert sie, daß er Biogene kontaktiert hat, und daß sie ein gewisser Mr. Johnson an diesem Treffpunkt erwarten wird. Wenn die Spielercharaktere ihn danach fragen, versichert Bronston ihnen, daß er Owens nicht töten, sie aber als Buße in Wilhem Park festhalten will.

Wenn Bronston überzeugt wird, daß Owens die Wahrheit sagt, gibt er den Charakteren einfach die Geisel und die Adresse des sicheren Treffpunktes. Owens ist einverstanden, zu Biogene zu gehen, weil es von Leuten geleitet wird, die sie für vertrauenswürdig hält. Bronston stellt ihnen einen Führer zur Verfügung, der sie sicher an die Oberfläche geleitet.

Kurz vor der Abreise bietet Owens Bronston an, ihre Freundschaft zu erneuern, was er aber ablehnt. Er läßt sie zwar gehen, ist aber davon überzeugt, daß sie in jenem Moment gewissenlos gehandelt hat, als sie noch weiter für Aztechnology gearbeitet hat, obwohl sie bereits über den wirklichen Stand der Dinge Bescheid wußte.

KEINE PANIK

Das Schlimmste, was in diesem Teil des Abenteuers geschehen könnte, ist, daß die Charaktere dämlicherweise beschließen, sich mit den Orks wegen Dr. Owens anzulegen. Machen Sie Ihnen klar, wieviele Orks anwesend sind, und daß die meisten von ihnen bewaffnet zu sein scheinen. Einige tragen sogar Rüstungen.

Wenn die Ereignisse aus den Fugen zu geraten drohen, wird Bronston von sich aus erklären, daß er nicht die Absicht hat, Owens zu töten, sondern sie vielmehr in Wilhem Park festhalten will, damit sie bei der Erziehung der nächsten Generation von Orkkindern helfen kann.

Wenn die Charaktere Bronston die Datei und die Virenprobe zur Aufbewahrung übergeben haben, erhalten sie diese nun zurück. Obwohl er sich vor dem fürchtet, was jemand wie Aztechnology mit dem Virus anstellen könnte, hofft er weiterhin auf das Gute, das das Virus für die Unglücklicheren seiner Art und für andere Erwachte tun kann.

EIN NICHT GANZ SO SICHERES HAUS

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Euer Orkführer führt euch stundenlang durch Tunnel und Durchgänge. Endlich seht ihr einen Lichtstrahl, der euch hinausführt in eine Senkgrube am Rand der Puyallup Barrens. Von dort sind es nur ein paar Straßen bis zum Treffpunkt. Ihr müsst durch verfallene Gebäude hindurch und über verödeten Grundstücke, aber nicht weit.

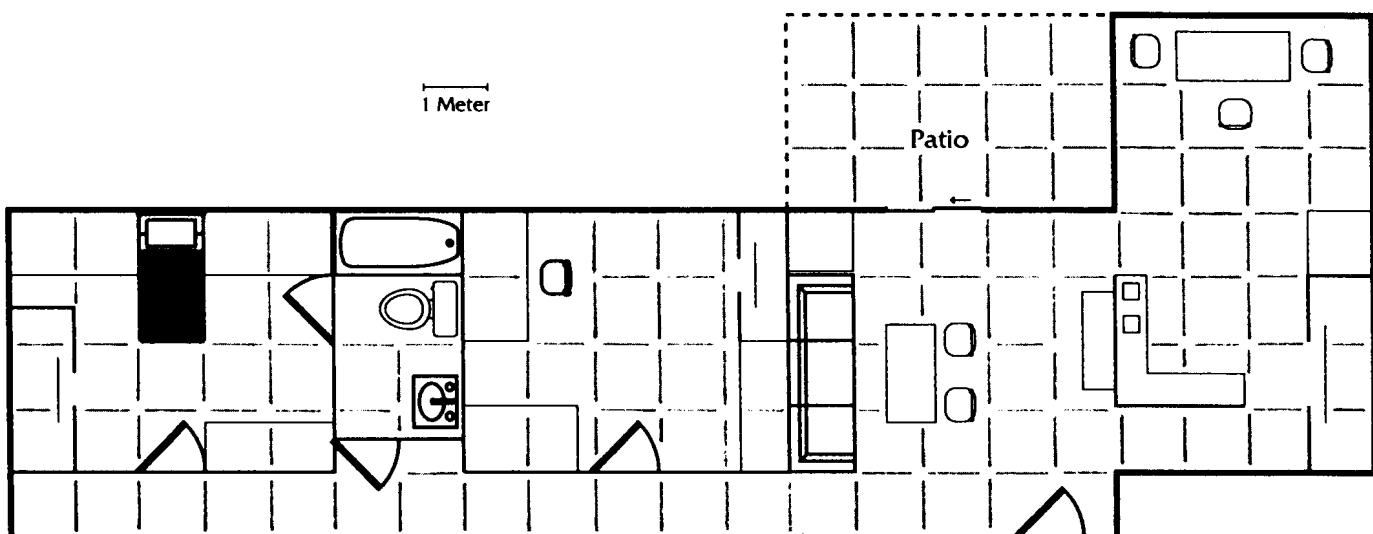
Der Ork bringt euch zum Haus und schaut sich noch schnell um. Es scheint alles in Ordnung zu sein. Tatsächlich, der Fahrer, der euch im VZ abgeholt hat, winkt euch von einem der Fenster zu.

Der Ork händigt euch die Schlüssel aus. Ein Lächeln zum Abschied, und er wandert hinaus in die Nacht, eine namenlose Melodie pfifsend. Bald ist er nicht mehr zu sehen. Ihr betretet das Haus.

HINTER DEN KULISSEN

Es ist ein Hinterhalt. Aber machen Sie nicht Allan Bronston dafür verantwortlich. Er hat Kontakt mit Biogene aufgenommen, wie er es gesagt hat. Unglücklicherweise wurde die Nachricht über Wendell Holmes, Walkers Assistenten, weitergegeben, der ein Sympathisant der Alamos 20.000 ist. Die Hands of Five benutzen Holmes, um die Charaktere in einen Hinterhalt zu locken. Er ist ein bekanntes Gesicht; ihm trauen sie.

Die Hands of Five tauchen auf, sobald die Charaktere im Gebäude sind, und versuchen wahrscheinlich, die/den Geliebte/n des Verräters und Dr. Owens als Geiseln zu nehmen. Der Führer der Hands, Martin Horninger, will nicht unbedingt jemanden töten und versucht zunächst, Gewalt möglichst aus dem Spiel zu lassen. Die Hands of Five-Mitglieder sind in den



kleinen Seitenräumen, die vom Hauptwohnbereich im Erdgeschoss des Hauses abgehen, verteilt und verharren auf ihren Plätzen, bis eine mögliche Geisel auftaucht.

Bei Horninger sind zwei der drei Alamos-Mitglieder, die auf der S.S. Misha waren (der Spielleiter entscheidet, welche beiden). Außerdem sind drei maskierte Alamos-Mitglieder anwesend (**Humanis-Policlub-Mitglied**, Seite 56).

Horninger ist ehrlich bemüht, die Sache einigermaßen gewaltlos über die Bühne zu bringen, aber nur, wenn das Team hauptsächlich aus Nichterwachten besteht. Mit Metamenschen spricht er nur in einem spöttischen, herablassenden Ton. Wenn es nötig ist, greift Horninger auf Gewalt zurück.

Im passenden dramatischen Augenblick erscheint ein Aztechnology-Team. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, wie Aztechnology vom Aufenthaltsort der Schattenläufer erfahren hat.

Das Aztech-Team rückt in zwei Ford Americars an, die auf Rumpf 3 und Panzerung 1 aufgemotzt wurden. Barre und Eman sind in dem einen Wagen, zusammen mit zwei Gardisten. In dem anderen Americar sitzen vier Gardisten (**Aztechnology-Sicherheitsgardisten**, Seite 55).

Beachten Sie, daß das Aztechnology-Team in erster Linie die Virenprobe, die Datei und Dr. Owens wiederbeschaffen soll. Sie interessieren sich nicht die Bohne für die Sicherheit von irgendwelchen Geiseln, Alamos-Fanatikern oder Schattenläufern.

KEINE PANIK

Als sich die Rauchschwaden endlich verzehren, betritt Walker die Bühne des Geschehens. Er ist überrascht über das Blutbad, das er vorfindet.

Als Alternative für den Fall, daß die Charaktere nicht gut mit den Aztech- und Alamos-Teams zureckkommen, könnte ein Biogene-Stoßtrupp auftauchen, um sie zu retten. Der Spielleiter sollte diese Möglichkeit allerdings nur in Betracht ziehen, wenn es wirklich schlecht um unsere Helden steht. Walker führt dann den Trupp, begleitet von sechs Knight-Errant-Gardisten. Nehmen Sie in diesem Abenteuer die Daten des **Aztechnology-Sicherheitsgardisten** auf Seite 55 für die Knight-Errants.

Wie auch immer, Walker hat die Moneten. Die Charaktere haben bereits die 60.000 ¥ Vorschuß erhalten, und der Rest wird wie folgt gezahlt:

- 30.000 ¥ für die Virenprobe, intakt;
- 5.000 ¥ wenn beschädigt;
- 30.000 ¥ für die Datei;

Zusätzliche 50.000 ¥ für Dr. Owens (die laut dagegen protestiert, "gekauft" zu werden, aber schließlich doch mit Biogene geht). Wenn die Charaktere mehr wollen, müssen sie mit Walker verhandeln.

Wenn das Biogene-Knight-Errant-Team benutzt wird, erklärt Walker den Charakteren, daß ihnen schließlich klar geworden ist, daß ein Spion bei Biogene sitzen mußte, und daß sie seine Spur bis zu Holmes zurückverfolgen konnten. Wenn Holmes noch lebt, ist Walker wild darauf, ihn umzulegen, aber einer der Knight-Errants hält Walker zurück, während ein anderer Holmes in Gewahrsam nimmt. Wenn der Stoßtrupp nicht verwendet wurde, hört Walker jetzt zum erstenmal von Holmes' Verrat, und es ist Sache der Spielercharaktere, ihn zurückzuhalten.

Walker will auf jeden Fall nichts weiter mit den Charakteren zu tun haben und rät Ihnen, die Stadt so schnell wie möglich zu verlassen.



EDUARDO EMAN

Eman, der als vielversprechendes Straßentalent begann und vor kurzem auf die Konzernlinie umschwenkte, ist ein Newcomer bei Aztechnology. Als Straßenveteran ist er wesentlich ungehobelter als Barre und teilt auch nicht dessen Sinn für Feinheiten. Auch wenn seine Statur nicht unbedingt herausfordernd wirkt, ist sein ganzes Benehmen eine einzige Provokation. Allerdings hört er auf Barre und folgt seinen Befehlen.

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 2
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 6
Magie: 6
Reaktion: 4

Fertigkeiten

Beschwören: 6
Feuerwaffen: 4
Gebräuche (Straße): 5
Hemlichkeit: 2
Hexerel: 6
Magietheorie: 5
Waffenloser Kampf: 3

Würfelpools

Astral: 17
Abwehr: 1
Abwehr (waffenlos): 3
Ausweichen: 3
Magie: 6

Ausrüstung

Panzerkleidung
Uzi III (mit 2 Streifen und Laserzielrohr)
Wiederverwendbarer Fetsch für Manageschoß

Zaubersprüche

Kampf:
Energieball: 5
Manageschoß: 7

Hellung:

Mittlere Wunden hellen: 3

Illusion:

Maske



JACOB BARRE

Barre ist Konzern-Vollstrecker bei Aztechnology und seine Spezialität ist das Aufspüren von Angestellten. Er ist sehr stolz darauf, daß es ihm nie mißlungen ist, einen verschwundenen Angestellten zurückzubringen. Jetzt hat er den Befehl, die Virenprobe, die Datei und Dr. Owens zurückzuholen oder zuzusehen, daß niemand sonst sie in die Hände bekommt.

Attribute

Konstitution: 5 (6)
Schnelligkeit: 5 (6)
Stärke: 6
Charisma: 2
Intelligenz: 4
Willenskraft: 5
Essenz: 2,8
Reaktion: 5 (7)

Fertigkeiten

Auto: 4
Feuerwaffen: 7
Gebräuche (Konzern): 4
Geschütze: 4
Hemlichkeit: 3
Waffenloser Kampf: 6

Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 2
Abwehr (unbewaffnet): 6
Ausweichen: 6

Cyberware

Kunstmuskel (1)
Reflexbooster (1)
Smartgunverbindung

Ausrüstung

FN-HAR (mit 4 Ersatzstrelzen und Smartgunverbindung)
Ruger Super Warhawk (mit Explosivgeschossen und 2 Ersatzladungen)
Schwere Panzerung (Teiltrüstung)
Sturmkanone (10 Schuß)*

*Barre holt die Sturmkanone nur dann aus dem Wagen, wenn er den Eindruck hat, daß die Chancen seines Teams stark nachlassen.

ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	< bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	< Schwer erschöpft
Mittelschwer > verwundet	< Mittelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	< Leicht erschöpft



MARTIN HORNINGER

Horninger ist ein fanatischer Anhänger der Sache der Hands of Five, und mehr als 20 Morde an Metamenschen in den letzten zwölf Jahren gehen auf sein persönliches Konto. Er selbst führt seinen Haß gegen Metamenschen auf den gegenstandslosen Verdacht zurück, daß eine elische Motorradgang seine kleine Schwester ermordetete. Ein empfänglicher Psychologe würde den Haß wahrscheinlich damit erklären, daß Horninger ein verzweifeltes, unbewußtes Verlangen danach hat, ein Metamensch zu sein, und daß dieses Verlangen seit seiner Kindheit unterdrückt wurde.

Horninger ist groß und schlaksig, und sein schmales Gesicht wird von einem Wust schwarzer Haare eingehaumt. Er ist so charismatisch, daß der Erfolg der Hands of Five in Seattle fast allein auf sein Konto geht. Sein Tod würde der Organisation einen schweren Schlag versetzen.

Attribute

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 3
Stärke: 4
Charisma: 6
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 3,8
Reaktion: 3 (5)

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 5
Führung: 4
Gebräuche (Straße): 5
Überredung: 4
Waffenloser Kampf: 3

Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 1
Abwehr (waffenlos): 3
Ausweichen: 3

Cyberware

Reflexbooster (1)
Smartgunverbindung
Ausrüstung
AK-97 (mit 3 Ersatzstrelfen und Smartgunverbindung)
Gefütterter Mantel



ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	< Schwer erschöpft
Mittelschwer > verwundet	< Mittelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	< Leicht erschöpft

BEINARBEIT

CONNECTIONS

Die Spielercharaktere haben gerade genug Zeit, um noch kurz eine ihrer Connections zu konsultieren, d.h., jeder Charakter kann nur mit einer einzigen Connection Kontakt aufnehmen, die überdies schnell erreichbar sein sollte. Wenn erst ein Treffen vereinbart werden muß, oder es aus anderen Gründen länger dauert, gibt es keine Unterhaltung.

Keine Straßen-Connection kann irgendwelche brauchbaren Informationen liefern, egal wie gut die Würfel rollen. Der Spielleiter sollte tatsächlich würfeln, aber das Ergebnis ignorieren, damit der Spieler glaubt, es könnten doch Informationen vorliegen.

Eine Konzern-Connection oder eine wissenschaftliche Connection besitzt potentiellen Zugang zu einigen Informationen. Machen Sie eine Gebräuche (Konzern)(8)-Probe, und sehen Sie auf der Tabelle nach.

Sonst läßt sich kaum etwas von Connections in Erfahrung bringen. Das liegt hauptsächlich am Zeitmangel, aber auch daran, daß Aztechnology es geschafft hat, so gut wie alle Informationen über die Tacoma-Anlage unter Verschluß zu halten.

KONZERN-CONNECTION

1-2 Erfolge

Aztechnology betreibt tatsächlich eine Anlage am angegebenen Standort. Es handelt sich um ein mehrstöckiges, oberirdisches Gebäude mit mehreren unterirdischen Stockwerken. Angeblich wird es schwer bewacht.

3-4 Erfolge

Die Anlage war einen Tag zuvor Schauspielplatz irgendeines Zwischenfalls, vielleicht eines Einbruchs. Die Sicherheitsvorkehrungen sind seitdem verstärkt worden. (Diese Information ist irreführend, da es sich bei dem "Vorfall" um den Virus-Unfall handelte, von dem keine Nachrichten an die Öffentlichkeit gelangt sind.) Mehrere Aztechnology-Vorstandsmitglieder sind vor kurzem aus Atzlan eingeflogen und halten sich in der Seattle-Pyramide auf. Sie sind allerdings auch zur Tacoma-Anlage rübergeflogen.

5 Erfolge



Eine wissenschaftliche Connection (Biologie, Biotech usw.) kann ebenfalls über Informationen verfügen. Eine Wissensfertigkeiten(9)-Probe oder eine Gebräuche (Wissenschaft)(6)-Probe, oder eine Probe auf eine andere angemessene Fertigkeit liefert Informationen nach der folgenden Tabelle.

WISSENSCHAFTLICHE CONNECTION

- | | |
|--------------------|--|
| 1-2 Erfolge | Aztechnology betreibt eine hochmoderne Forschungseinrichtung am angegebenen Standort. |
| 3-4 Erfolge | Zwei der besten Köpfe auf dem Gebiet der Gentechnologie, Dr. Carol Owens und Dr. Simon Peterhoff, arbeiten dort. Man sagt, sie kommen nicht miteinander aus. |
| 5 + Erfolge | Es gibt ein Gerücht, daß in der Anlage biologische Waffen entwickelt werden. |

ÖFFENTLICHE INFORMATIONEN

Das öffentliche Informationsdatensystem von Seattle liefert nur eingeschränkte Informationen über die Tacoma-Anlage von Aztechnology. Die Dateien enthalten allerdings Anmerkungen eines Deckers, der eingebrochen ist und elektronische Graffiti hinterlassen hat. Es folgen der öffentliche Dateneintrag und der Kommentar des Deckers.

AZTECHNOLOGY, TACOMA RESEARCH PARK

Der Aztechnology Tacoma Research Park ist ein Industriepark aus zwölf Gebäuden, die in mehreren konzentrischen Kreisen angeordnet und zum Mittelpunkt hin orientiert sind. Alle Gebäude sind zwölf Stockwerke hoch.

Das Zentrum des Forschungsparks wird dominiert von einem offenen Bereich, auf dem Bäume und Büsche gepflanzt sind. In der Mitte steht eine 20 Meter hohe Nachbildung einer aztekischen Pyramide.

Im Tacoma Research Park werden vermutlich microtronische, computertechnische und biologische Forschungen betrieben. Der Parkplatz, der an den Park anschließt, kann bis zu 8.000 Pkws aufnehmen.

>>>>(Also, paßt auf. Das ist mehr als nur so ein "Forschungspark". An sein Computersystem kommt man nur ran über das Aztechnology-Hauptsystem in der Pyramide in Seattle. Um nach Tacoma zu kommen, mußt ihr durch Seattle. Das hat noch keiner geschafft. Was man über die Azzies und ihre Computer wissen sollte: Sie sind härter drauf als die meisten anderen, und es macht ihnen nichts aus, sich selbst zu schaden, um euch eins auszuwischen.)<<<<

Natürlich machen sie auch microtronischen Kram. Das macht jeder. Wie ich gehört habe, wird der Laden durch Biotech in Schwung gehalten. Seht euch gelegentlich mal die Sicherheitsvorkehrungen an den Grenzen der Anlage an. Sieht fast so aus, als sollte gendausowenig was rauskommen wie rein.)<<<<

-Phaedra <kein Datum/keine Uhrzeit>

Weiter sind die Standard-Konzerndaten von Aztechnology und Biogene erhältlich. Die Biogene-In-

formationen können die Spieler natürlich nur erhalten, wenn sie in Erfahrung gebracht haben, daß Biogene den Run finanziert.

AZTECHNOLOGY CORPORATION

Zentrale: Mexico City, Atzlan
Präsident/CEO: Juan Atzcapotzalco

Wichtigste Filialen

Name der Filiale: Aztechnology Nordwest
Filialleiter: Salvador Ramirez
Wichtigste Produkte/Dienstleistungen: Verschiedene Produkte von Kriegsgerät bis Elektronik.

Geschäftsprofil:

Viele Experten glauben, daß Aztechnology die wirkliche Macht hinter der gegenwärtigen Regierung von Atzlan ist. Der Konzern erwuchs aus einem bunten Zusammenschluß von süd- und mittelamerikanischen Rohstoff- und Technopiratenfirmen in den frühen Tagen des Erwachens. Viel des frühen Wachstums von Aztechnology läßt sich darauf zurückführen, daß sie sich magisch begabter Angestellter bedienten und skrupellos Industriespionage und Sabotage betrieben. Der Gründer und sein Sohn sind angeblich voll ausgebildete Magier. Trotz der ausgiebigen industriellen Verwendung von Magie existiert Aztech, wie der Name schon andeutet, hauptsächlich vom lebhaften Handel mit militärischer Technologie.

Sicherheits-/Streitkräfte:

Aztechnology unterhält ausgedehnte paramilitärische Truppen. Die Nordwest-Abteilung verfügt über Teile der Dritten Legion von Atzlan als Unterstützung ihres leistungsfähigen Sicherheitsdienstes.

Biogene Technologies Inc.

Zentralbüro: San Diego, Kalifornischer Freistaat
Präsident/CEO: Dr. Jarred Leiji

Wichtigste Filialen

Name der Filiale: Biogene Research
Filialleiter: Randolph Cooper
Wichtigste Produkte/Dienstleistungen: Rein wissenschaftliche Forschung auf dem Gebiet der Bio- und Gentechnologie.

Name der Filiale: Biogene Pharmaceuticals

Filialleiter: Kristen Long

Wichtigste Produkte/Dienstleistungen: Entwicklung und Produktion von rezeptpflichtigen und freierhältlichen Medikamenten.

Geschäftsprofil:

Dieser Dekaden alte Konzern entstand aus den Überresten von drei Biotech-Firmen in San Diego, die zur gleichen Zeit in finanziellen Schwierigkeiten waren. Der Konzern verzeichnete im letzten Finanzjahr Gewinne in der Höhe von 1 Milliarde Nuyen.

Biogene ist als eine Organisation bekannt, die schnell ihre eigenen Mängel erkennt und radikal beseitigt.

Sicherheits-/Streitkräfte:

Biogene hat keine eigenen Sicherheits-/Streitkräfte. Alle Biogene-Einrichtungen werden von Knight-Errant aus Detroit geschützt.

HAUPTDARSTELLER

SPIELERCHARAKTERE

Die ersten drei Charaktere in diesem Kapitel, Andrew Shalene, Louise Frost und Johnny Clean, können als vorgefertigte Spielercharaktere verwendet werden, oder als die Nichtspielercharaktere, die Biogene dem Spielerteam als Unterstützung zur Verfügung stellt. Nach den Daten der wichtigsten NSC folgen noch einige Nebencharaktere.



JOHNNY CLEAN

Es gibt wenige Samurai in den Straßen, die so berüchtigt sind wie Mr. Clean. Als Veteran der UCAS White Lion Elitetruppe ist Clean einer der härtesten. Zum Glück für alle Beteiligten ist er auch eine der stabilsten Persönlichkeiten im Business.

Als Sohn eines ehemaligen US-Generals wurde Clean militärisch erzogen. Sein Vater verblieb in den UCAS nach der Abtrennung der CAS und setzte sich schließlich als Zweisteme-General zur Ruhe. Clean hatte vor, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten, doch ein persönlicher Zwischenfall mit einem hochrangigen Offizier zwang ihn, die Armee zu verlassen. Er steht weiterhin in engem Kontakt mit Elementen des UCAS-Militärs und erledigt gelegentliche Schattenaufträge für sie.

Zur Zeit lebt und arbeitet Clean in Seattle.

Obwohl er körperlich mehr als fit ist, zieht er - soweit möglich - Einschüchterung der Gewaltanwendung vor. Sein Motto, "Rede sanft und trage eine große, häßliche Waffe", hat ihm bisher gut gedient.

Attribute

Konstitution: 6 (7)
Schnelligkeit: 4 (5)
Stärke: 6 (7)
Charisma: 2
Intelligenz: 5
Willenskraft: 5
Essenz: 0
Reaktion: 4 (8)

Fertigkeiten

Bewaffneter Kampf: 5
Feuerwaffen: 6
Gebräuche (Straße): 4
Heimlichkeit: 4
Waffenloser Kampf: 6

Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 5
Abwehr (unbewaffnet): 6
Ausweichen: 4

Cyberware

Einziehbarer Sporn
Hautpanzerung (1)
Kunstmuskeln (1)
Lichtverstärkeraugen
Reflexbooster (2)
Smartgunverbindung

Ausrüstung

Ares Predator (3 Ersatzmagazine, Explosivgeschosse und Smartgunverbindung)
Enfield AS7 (20 Extrageschosse und Smartgunverbindung)
Handgelenk-Telefon
Infrarotbrille
Panzerjacke
Tragflügelgranaten, Erschütterung und Defensiv (je 2)

ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	< Schwer erschöpft
Mittelschwer > verwundet	< Mittelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	< Leicht erschöpft

LOUISE FROST

Frost, ein Salish-Halbblut, zog mit ihrem Vater nach Seattle, als sie vier war. Ihr Vater kam nicht nur hierher, weil er hoffte, eine Anstellung zu finden, sondern auch, um für seine Tochter zu sorgen. Er glaubte, wenn er sie in Seattle aufzog, könnte sie von dem Bildungssystem profitieren und aus der Unterschicht aufsteigen. Die Träume ihres Vaters wurden durch die Folgen eines Arbeitsunfalls zerstört. Die beiden landeten schließlich in einem heruntergekommenen Mietshaus in den Redmond Barrens.

Mit 15 trieb Louise sich mit der Straßengang "Sisters Sinister" herum und begann, sich einen Namen zu machen. Eine Spaltung der Gang zwang sie und andere einige Jahre später, die Sisters zu verlassen. Zu jener Zeit war ihr Ruf bereits so gut, daß sie es sich leisten konnte, als Freiberuflerin zu leben.

Louise unterstützt weiterhin ihren Vater, der immer noch in jenem Apartment in den Barrens wohnt, in dem sie selber aufwuchs.

Attribute

Konstitution: 3 (4)
 Schnelligkeit: 4 (5)
 Stärke: 2 (3)
 Charisma: 5
 Intelligenz: 5
 Willenskraft: 5
 Essenz: 1,8
 Reaktion: 5 (7)

Fertigkeiten:

Bewaffneter Kampf (Schwert): 6
 Feuerwaffen: 5
 Gebräuche (Straße): 6
 Heimlichkeit: 3
 Motorrad: 2
 Waffenloser Kampf: 5

Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 6
 Abwehr (waffenlos): 5
 Ausweichen: 4

Cyberware

Cyberaugen (Infrarot)
 Hautpanzerung (1)
 Kunstmuskel (1)
 Reflexbooster (1)
 Smartgunverbindung
Ausrüstung
 AK-97 MP (2 Streifen und Smartgunverb.)
 Defensive Tragflügelgranaten (2)
 Panzerjacke
 Traumapatch (3) x2

**ZUSTANDSMONITOR****KÖRPERLICH****GEISTIG**

Bewußtlos, > eventuell tot	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	< Schwer erschöpft
Mittelschwer > verwundet	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	< Mittelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	< Leicht erschöpft

ANDREW SHALENE

Shalene wurde in einer einigermaßen wohlhabenden Gegend in Spokane geboren, zog dann im Alter von drei Jahren mit seiner Familie nach Seattle. Die Position seines Vaters in einer mittelgroßen Computerfirma, die mit Shiawase assoziiert war, bescherte der Familie ein regelmäßiges Einkommen und bewahrte Andrew in seinen jüngeren Jahren vor den Rassendiskriminierungen in Seattle.

Als 2037 die Gründung des Elfenstaates Tir Taimgire bekanntgegeben wurde, zog Andrew los, um sich zu seinen "elfischen Brüdern" zu gesellen, aber die Bedingungen, die er vorfand, wichen stark von dem "Paradies" ab, das er sich vorgestellt hatte. Er litt lange unter den Beschimpfungen und Feindseligkeiten der anwesenden "Zurück zur Natur"-Elfen.



In Tir Taimgire verbrachte er seine Zeit mit Tanner, einem älteren Menschen, der dorthin gekommen war, um der Hölle von Los Angeles zu entfliehen. Er und Tanner waren durch ihre Isolation und Einsamkeit verbunden. Tanner war Magier und führte Shalene in die Hermetische Kunst ein.

Sie blieben einige Jahre in Tir Taimgire, bis die innenpolitischen Umstände sie zum Verlassen zwangen. Tanner kehrte nach L.A. zurück, während Shalene beschloß, sich nach Osten zu wenden.

Nach Verlassen der Elfennation verbrachte Shalene einige Zeit in Denver, wo er computerbezogene Fertigkeiten erlernte und einige Erfahrungen als Decker sammelte. Da er eine körperliche Abneigung gegen Cyberzusätze hat, besitzt er keine Datenbuchse und ist deshalb sehr langsam, wenn er in die Matrix eingestöpselt ist. Aber diese Schwäche stört ihn nicht weiter; er sucht das Risiko. Er ist immer der erste, der in das dunkle Loch steigt oder durch die Tür geht oder sich in den merkwürdig aussehenden Prozessor einstöpselt. Bisher hatte er Glück und mußte für seine Leidenschaft nicht zahlen. Der Tag wird aber mit Sicherheit kommen...

Attribute

Konstitution: 2

Schnelligkeit: 4

Stärke: 3

Charisma: 1

Intelligenz: 4

Willenskraft: 2

Essenz: 6

Magie: 6

Reaktion: 4

Fertigkeiten

Beschwören: 2

Computer: 4

Feuerwaffen: 3

Gebräuche (Straße): 3

Hexerei: 4

Magietheorie: 3

Waffenloser Kampf: 2

Würfelpools

Astral: 14

Abwehr (bewaffnet): 1

Abwehr (waffenlos): 2

Ausweichen: 4

Hacking: 8

Magie: 4

Connections

Barkeeper

Mr. Johnson

Ausrüstung

Beretta 101T (1 Ersatzmagazin)

Doc-Wagon™-Vertrag (Goldversion)

Gefütterter Mantel

Sony CTY-360 (als Terminal)

Programme:

Bod: 4

Ausweichen/Maske: 5

Sensor: 3

Angriff: 3

Schleicher: 4

Rauch: 4

200 Mp Off-line-Speicherbank

Traumapatch (3) (x2)

Zwei Spezifische Zauberfokusse (jeweils 1 Punkt, Spruch nach Wahl)

Bemerkungen

Lästige Allergie gegen Sonnenlicht

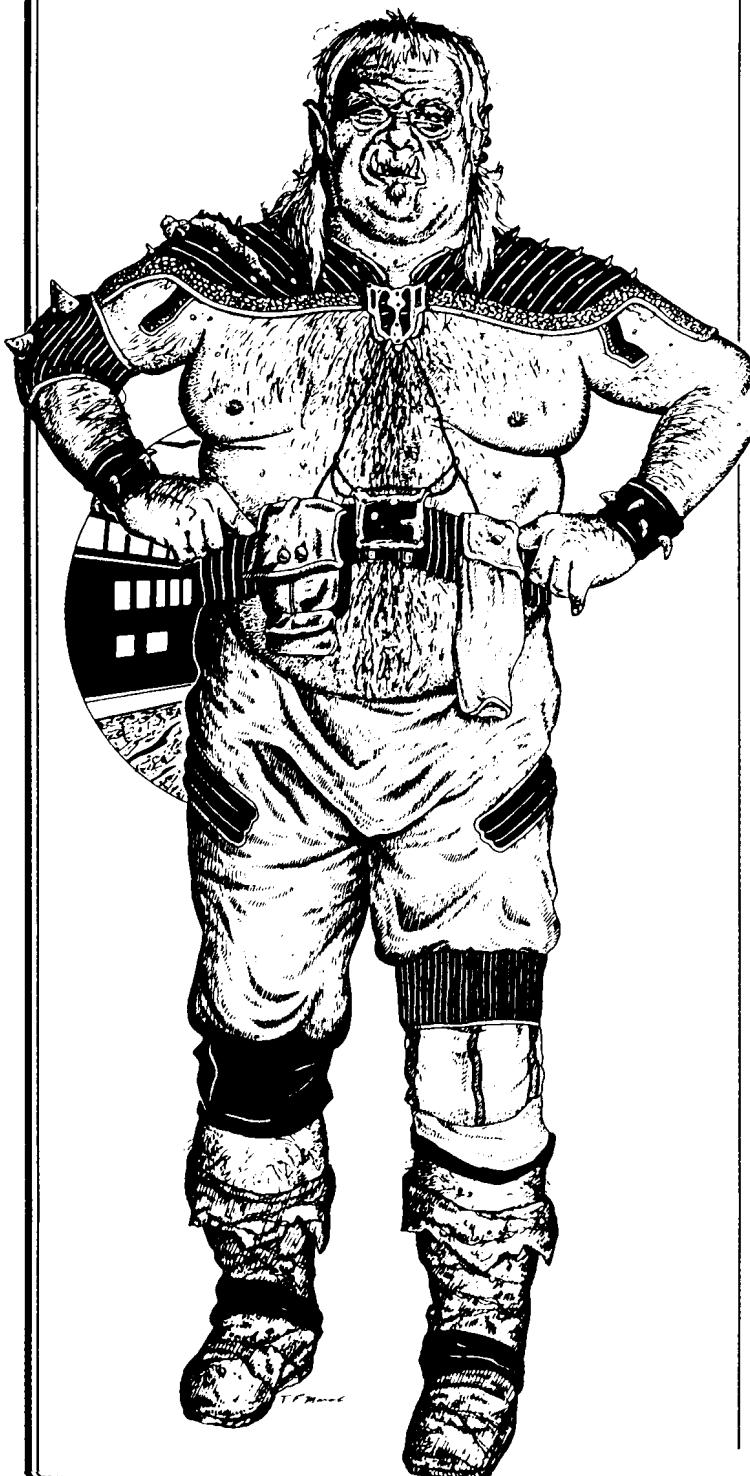
ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	< Schwer erschöpft
Mittelschwer > verwundet	< Mittelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	< Leicht erschöpft

NICHTSPIELERCHARAKTERE

ALLAN BRONSTON

Allan Bronston hatte das Pech, die Goblinisierung und später die Nacht des Zorns aus erster Hand mitzuerleben, aber er überlebte nicht nur, sondern nutzte seine Erfahrungen auch. (Seine Erlebnisse in der Nacht des Zorns sind im Prolog **Die Nacht als Tacoma brannte** nacherzählt.)

Allan gehörte zu der ersten Gruppe von Orks, die in dem verschütteten Einkaufszentrum Zuflucht fanden. Als einer der älteren war er behilflich, die Flüchtlinge zu einer Art Gemeinschaft zusammenzuschließen. In den Ruinen einer Buchhandlung fand er eine Reihe von populärwissenschaftlichen Biologiebüchern, die sein Interesse erregten. Eins von ihnen, "Die Metamenschen-Verwandschaft", erweckte in ihm die Hoffnung, daß seine Leute eines Tages vor den Schäden, die die Goblinisierung anrichtet, bewahrt werden könnten.



Er verließ die Enklave und arbeitete eine Zeitlang als Assistent in einem kleinen genetischen Forschungslabor in Seattle. Dort traf er Carol Owens, die kurz davor stand, ihren Doktortitel in Biotechnologie zu erwerben. Owens' Theorie vom Ursprung des Metagens und seiner möglichen Kontrolle faszinierte Allan. Während er in dem Labor mit Owens und anderen Wissenschaftlern arbeitete, erwarb er sich in wenigen Jahren Kenntnisse im Umfang eines vollständigen Biologiestudiums. Die Voraussagen über eine mögliche Manipulation des Metagens waren optimistisch, als sich die Katastrophe ereignete. Die Gesellschaft, die das Labor finanzierte, ging bankrott, als ein Währungsverfall in Südamerika ihre Aktivposten entwertete. Da Owens sich der Aufgabe des Labors und dem Verlust jahrelanger Arbeit gegenüber sah, nahm sie ein seit Jahren bestehendes Beschäftigungsangebot von Aztechnology an. Allerdings weigerte sich Aztechnology, die anderen Mitarbeiter des Labors einzustellen, und so gingen die Teammitglieder ihre getrennten Wege.

Allan versuchte lange und beharrlich, Owens davon zu überzeugen, nicht zu Aztechnology zu gehen, doch sie wollte ihm nicht zuhören. Da er immer in engem Kontakt mit der Wilhem Park Enklave stand, kannte Allan die Horrorgeschichten über diesen Konzern und seine Behandlung von Orks und anderen Untergrundgruppierungen. Obwohl er ihre Redlichkeit und Hingabe kannte, konnte Bronston nicht glauben, daß Aztechnology Owens' Theorie so nutzen würde, wie sie es erträumte.

Nach dem Zusammenbruch des Biolabors kehrte Allan nach Wilhem Park zurück und nahm seine Stellung als einer der Ältesten wieder auf. Seither ist er zum "Bürgermeister" aufgestiegen, und auf seinen Schultern lasten die Sicherheit und das Wohlergehen aller Bewohner der Enklave.

Allan ist jetzt 28 Jahre alt und zwar nicht der Älteste, aber einer der Alten in der Gemeinschaft. Sein Haar ergraut allmählich, und sein Gesicht ist fältig wie das eines Menschen von etwa 60 Jahren.

Attribute

Konstitution: 6

Schnelligkeit: 5

Stärke: 6

Charisma: 2

Intelligenz: 3

Willenskraft: 5

Essenz: 5,8

Reaktion: 4

Fertigkeiten

Biologie: 3

Biotech: 1

Feuerwaffen: 2

Führung: 4

Gentechnologie: 2

Waffenloser Kampf: 3

Wurfwaffen: 5

Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 2

Abwehr (waffenlos): 3

Auswählen: 5

Cyberware

Datenbuchse

Ausrüstung

Beretta Model 101T (1 Streifen, Explosivgeschosse)

Taschencomputer (100 Mp)

Wurfmesser (4)

ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	< Schwer erschöpft
Mittelschwer > verwundet	< Mittelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	< Leicht erschöpft

WENDELL HOLMES

Holmes würde gern glauben, daß er nur widerwillig als Verräter handelt. Er hat sich fast selbst überredet, daß die Hands of Five ihn zwingen, Biogene zu hintergehen, indem sie drohen, seine Verbindung mit der Organisation bloßzustellen. Fast.

Holmes' Verbindung mit den Hands of Five begann ganz unschuldig, als er mit seiner damaligen Freundin an einigen Humanis-Versammlungen teilnahm, doch allmählich wurde er immer tiefer in die Sache hineingezogen. Als Horninger auf ihn aufmerksam wurde, war seine Zusammenarbeit mit der Gruppe besiegt.

Holmes ist naiv genug, zu glauben, daß seine Aktivitäten bezüglich Alamos und Biogene nicht zu Gewalttätigkeiten führen werden.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 2
Stärke: 4
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 1
Essenz: 4,8
Reaktion: 2

Fertigkeiten

Computer: 3
Gebräuche (Konzern): 4
Sprachen (Japanisch): 2

Würfelpools

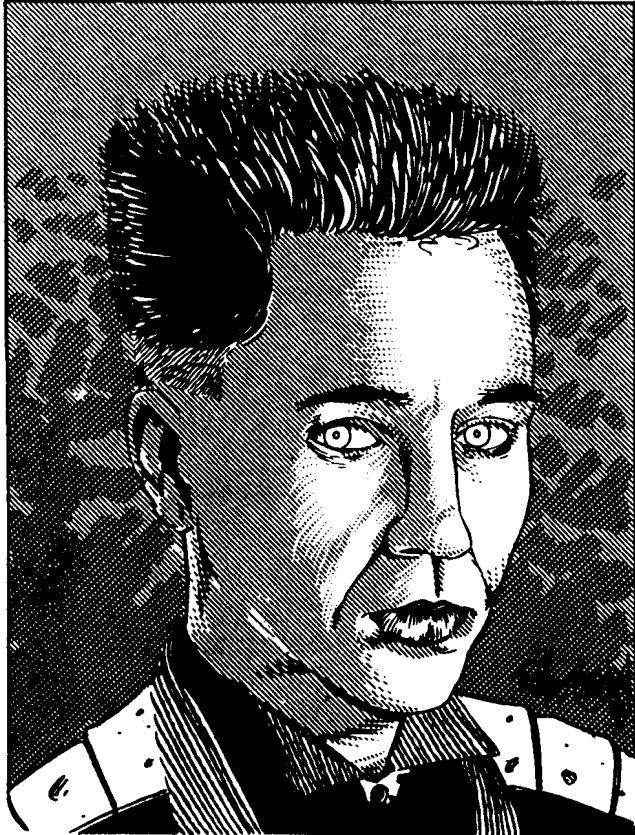
Abwehr (bewaffnet): 1
Abwehr (waffenlos): 1
Auswelchen: 2

Cyberware

Datenbuchse
Memory 100 Mp

Ausrüstung

Panzerweste



ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	< Schwer erschöpft
Mitelschwer > verwundet	< Mitelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	< Leicht erschöpft

ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	< Schwer erschöpft
Mitelschwer > verwundet	< Mitelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	< Leicht erschöpft

DR. CAROL OWENS

Owens ist eine brillante Biotechnologin, behält aber leider nicht immer die Konsequenzen ihrer Arbeit im Auge. Zunächst betrachtete sie ihre Zusammenarbeit mit Aztechnology recht naiv, indem sie einfach die Motivation ihres Arbeitgebers ignorierte. Daß Dr. Peterhoff in ihre Arbeit einbezogen wurde, öffnete ihr schließlich die Augen.

Ihre Proteste trafen bei ihren Vorgesetzten auf taube Ohren, weil Peterhoff versprach, unmittelbarere und greifbarere Ergebnisse des Projekts zu liefern. In den Tagen vor dem Virus-Unfall hatte Owens begonnen, verschiedene Möglichkeiten in Betracht zu ziehen, wie sie aus diesem Forschungsgefängnis entkommen könnte. Sie wird Biogenes "Angebot", sie einzustellen, annehmen.

Das Treffen mit Allan Bronston ist für Owens erschütternd, da er sowohl ihre urprünglichen Ideale als auch ihre jüngsten Fehlschläge repräsentiert. Wenn sie gezwungen wird, in Wilhem Park zu bleiben, wird sie sich der Erziehung der Orkkinder widmen und versuchen, Allan zu überreden, ihr eine neue Chance zu geben, den Metavirus sinnvoll weiterzuentwickeln.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 2
Charisma: 4
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 4,6
Reaktion: 5

Fertigkeiten

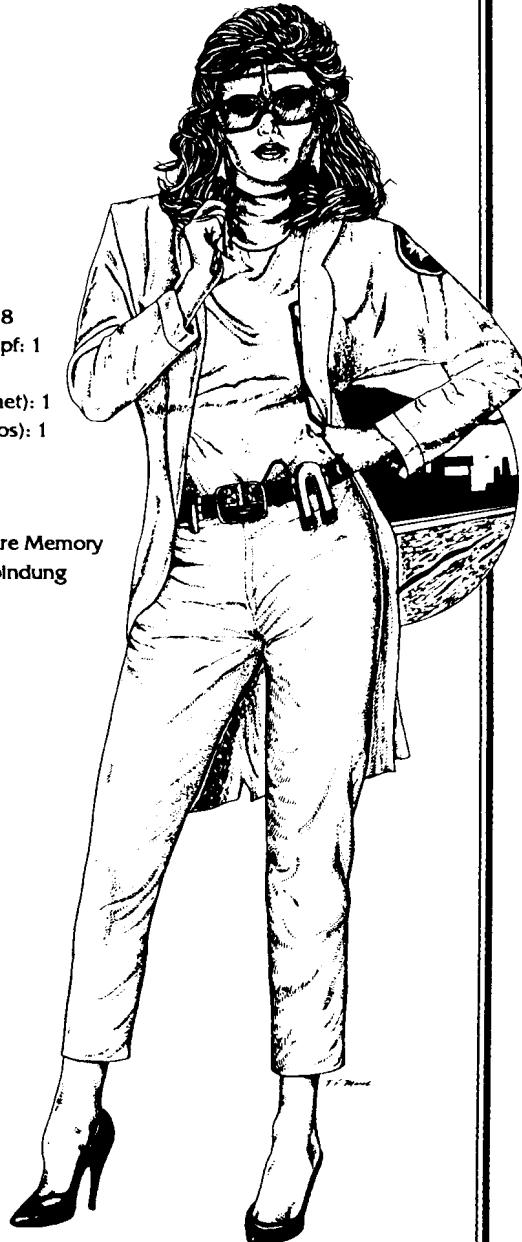
Auto: 2
Biologie: 6
Blotech: 4
Computer: 3
Führung: 2
Gentechnologie: 8
Waffenloser Kampf: 1

Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 1
Abwehr (waffenlos): 1
Auswelchen: 3

Cyberware

Datenbuchse
100 Mp Headware Memory
mit Displayverbindung



JOHN WALKER

Walker ist ein erfahrener Kontaktmann für Biogene, doch bis heute hat er nur verhältnismäßig nebensächliche Schattenläufe organisiert, wie Industriespionage oder Überwachungen. Dieser Lauf markiert seinen Aufstieg in die Oberliga.

Er bemüht sich immer, alles wie aus dem Lehrbuch zu machen, deshalb scheint er sich manchmal wie ein Anfänger zu benehmen. Er führt die Spielercharaktere nicht absichtlich in die Irre, aber seine Informationen über die Aztechnology-Anlage sind gefährlich ungenau.

Er hat keinen blassen Schimmer, daß Holmes ein Alamos-Agent ist, und fühlt sich zuletzt verletzt, verraten und hilflos wütend, als er die Wahrheit erfährt. Diese Enthüllungen können Walker zur Anwendung extremer Gewalt treiben.

Attribute

Konstitution: 3

Schnelligkeit: 3

Stärke: 2

Charisma: 4

Intelligenz: 6

Willenskraft: 5

Essenz: 3,8

Reaktion: 4

Fertigkeiten:

Computertheorie: 5

Feuerwaffen: 2

Gebräuche (Konzern): 8

Psychologie: 8

Verhandlung: 6

Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 1

Abwehr (waffenlos): 1

Auswelchen: 3

Cyberware

Datenbuchse

Memory 200 Mp

Ausrüstung

Beretta 101T (1 Streifen, Laserzielfernrohr)

Panzerweste

ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	< Schwer erschöpft
Mittelschwer > verwundet	< Mittelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	< Leicht erschöpft



AZTECHNOLOGY-SICHERHEITSGARDIST

Der Aztechnology Sicherheitsgardist ist ein einfacher Mann, der wirklich mehr an seinem Privatleben und am eigenen Überleben interessiert ist als an gefährlicher Action und Abenteuern. Er weiß seine Stellung beim Konzern zu schätzen und arbeitet für dessen Interessen, insbesondere dann, wenn er von einem Konzernmann beobachtet wird.

Der Aztechnology-Gardist ist engagierter als andere, da er mehr Raum für persönliche Initiative hat und letztendlich selbst die Verantwortung für seine Handlungen trägt.

Attribute

Konstitution: 4

Schnelligkeit: 3

Stärke: 3

Charisma: 2

Intelligenz: 2

Willenskraft: 2

Essenz: 6

Reaktion: 2

Fertigkeiten

Feuerwaffen: 3

Gebräuche (Konzern): 3

Verhör: 3

Waffenloser Kampf: 3

Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 1

Abwehr (unbewaffnet): 3

Auswelchen: 3

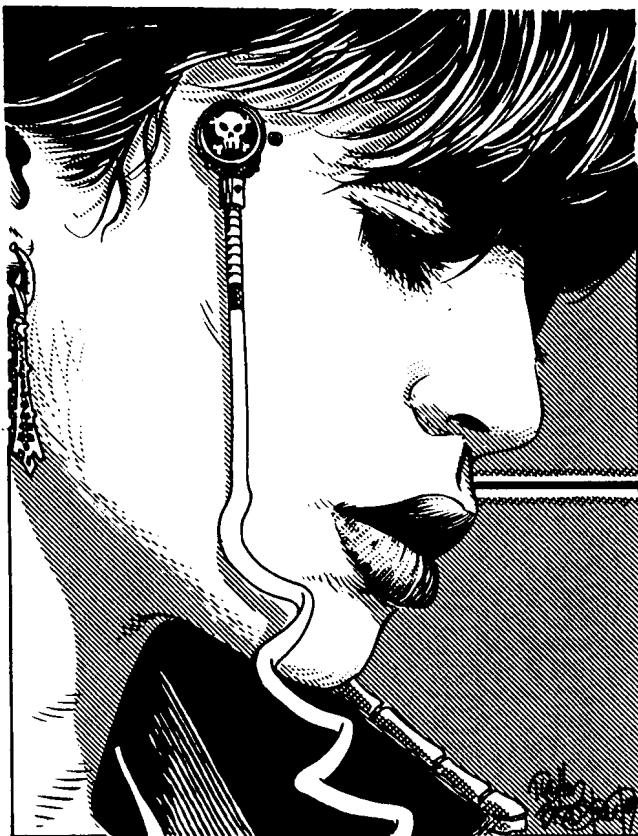
Ausrüstung

AK-97 (3 Streifen, Lasersichtgerät)

Helm (mit Funk)

Panzerjacke

ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	< Schwer erschöpft
Mittelschwer > verwundet	< Mittelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	< Leicht erschöpft



KONZERndeCKERIN

Die Konzerndeckerin ist eine weitere loyale Angestellte des Konzerns. Sie ist glücklich über ihr Los und zufrieden mit dem bißchen Hacken und Unfugtreiben, das ihr der Konzern durchgehen läßt, damit ihr Selbstwertgefühl nicht leidet. Sie arbeitet hart, um ihren meist bequemen Job zu behalten.

Attribute

Konstitution: 2

Schnelligkeit: 3

Stärke: 1

Charisma: 1

Intelligenz: 4

Willenskraft: 3

Essenz: 5,8

Reaktion: 3

Fertigkeiten

Computer: 5

Computertheorie: 4

Gebräuche (Konzern): 2

Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 1

Abwehr (unbewaffnet): 1

Auswelchen: 3

Hacking: 8

Cyberware

Datenbuchse

ZUSTANDSMONITOR	
KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	< Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	< Schwer erschöpft
Mittelschwer > verwundet	< Mittelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	< Leicht erschöpft

HAUPTDARSTELLER

HUMANIS-POLICLUB-MITGLIED

Das Humanis-Policlub-Mitglied gehört zu einer Organisation, die alle Bürgerrechte für Metamenschen ablehnt. Die Gruppe ist bekannt dafür, Gesetze zu brechen, wenn es ihren eigenen Zielen nützt, während sie gleichzeitig die Rechte der Opposition unterdrückt. Sie schreckt auch nicht vor Gewaltanwendung zurück. Bei solchen Anlässen verhüllen die Mitglieder in der Regel ihre Gesichter.

Obwohl nicht alle Humanis-Mitglieder Verbindungen zu Alamos 20.000 unterhalten, haben kürzliche Medien-Untersuchungen ergeben, daß die meisten Alamos-Mitglieder auch Humanis-Mitglieder sind. Das internationale Humanis-Hauptquartier in Philadelphia hat diese Ergebnisse zurückgewiesen, und konterte mit der Bemerkung, daß "wir uns fragen, wieviele Massenmöder und Profikiller wohl eingetragene Erz-Konservative sind."

Attribute

Konstitution: 4
Schnelligkeit: 4
Stärke: 4
Charisma: 2
Intelligenz: 2
Willenskraft: 4
Essenz: 6
Reaktion: 3

Fertigkeiten

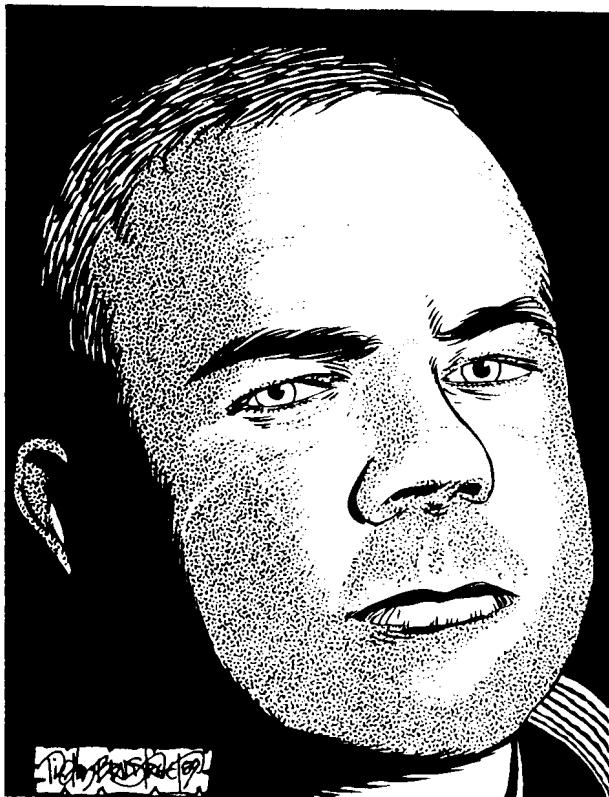
Auto: 3
Feuerwaffen: 4
Gebräuche (Straße): 3
Motorrad: 3
Sprengstoff: 4

Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 1
Abwehr (waffenlos): 1
Ausweichen: 4

Ausrüstung

Panzerkleidung
Uzi III (2 Streifen)



TECHNIKER

Er ist genau der Mann, den Sie brauchen, wenn Ihre Hardware oder Ihr elektronisches Gerät nicht einwandfrei arbeitet, ein Mann mit unschätzbaren Fertigkeiten.

Attribute

Konstitution: 2
Schnelligkeit: 3
Stärke: 3
Charisma: 2
Intelligenz: 6
Willenskraft: 4
Essenz: 5,8
Reaktion: 4

Fertigkeiten

Blotech: 3
Computer: 4
Computer (B/R): 6
Computertheorie: 6
Cybertechnologie: 3
Elektronik: 3
Elektronik (B/R): 3

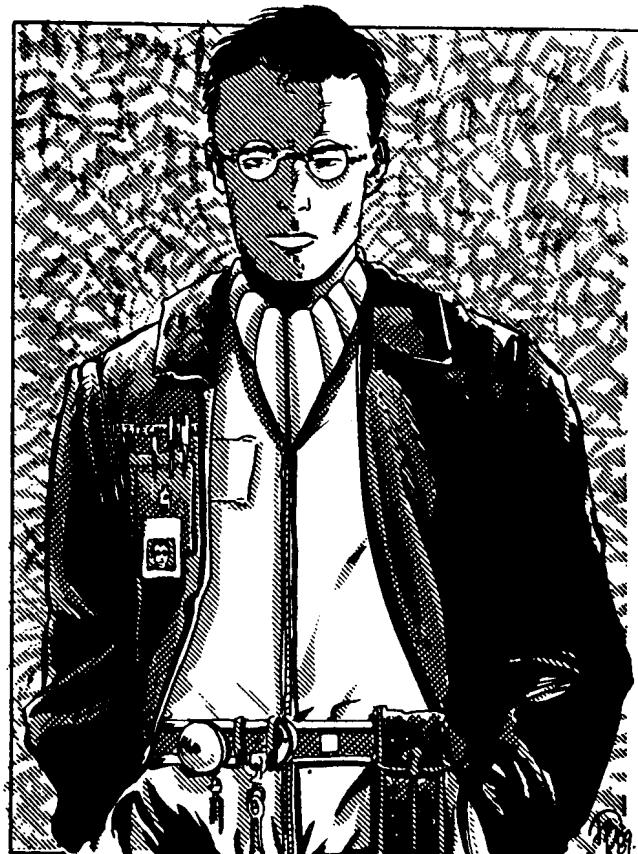
Würfelpools

Abwehr (bewaffnet): 1
Abwehr (waffenlos): 1
Ausweichen: 3

Cyberware

Datenbuchse

ZUSTANDSMONITOR	KÖRPERLICH	GEISTIG
Bewußtlos, > eventuell tot	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> < Bewußtlos, weiterer Schaden verursacht Wunden
Schwer > verwundet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> < Schwer erschöpft
Mittelschwer > verwundet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> < Mittelschwer erschöpft
Leicht > verwundet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> < Leicht erschöpft



NACH DEM RUN

DIE FOLGEN

Falls nicht noch mehr passiert, schreien am Ende des Abenteuers sowohl Aztechnology als auch Alamos 20.000 nach dem Blut der Charaktere. Die Chancen stehen gut, daß Aztechnology die Identitäten der Leute, die sie geleimt haben, nicht kennt, aber man wird mit allen Mitteln versuchen, sie herauszubekommen. Alamos 20.000 kennt die Identitäten, aber die Ereignisse in diesem Abenteuer zwingen die Gruppe, sich für einige Zeit tiefer in den Untergrund zurückzuziehen. Obwohl Biogene mit der Arbeit der Spielercharaktere zufrieden ist, distanzieren sie sich von Ihnen. Denn sobald Aztechnology herausfindet, daß Biogene hinter dem Überfall steckte, wird es genügend offene und versteckte Feindseligkeiten geben, um beide Seiten lange genug in Atem zu halten. Biogene will die Charaktere nicht in der Nähe wissen, um die Probleme mit Aztechnology nicht noch zu vergrößern.

Das hat zur Folge, daß die Charaktere vorübergehend so heiß sind, daß niemand, der bei klarem Verstand ist, etwas mit ihnen zu tun haben will. Runs wird es nur wenige und dann nur in größeren Zeitabständen geben, und alle Angebote werden wahrscheinlich eine starke Tendenz in Richtung Wahnsinn besitzen. Irgendwann werden die Spielercharaktere wohl hoffentlich beschließen, einen möglichst langen Urlaub zu nehmen.

Es dürfte etwa einen oder zwei Monate dauern, bis sich Aztechnologys und Alamos' Rachedurst legt. Dann wird das Ansehen der Charaktere gewaltig wachsen. Jene, die Bescheid wissen, kennen sie als die Shadowrunner, die Aztechnology Feuer unterm Hintern gemacht haben. Aber: Von Ansehen allein kann man nicht leben.

KARMA

Die Hauptbelohnung in diesem Abenteuer ist finanzieller Natur. Zusätzlich zur Bezahlung, die mit Biogene ausgehandelt wurde, können die Charaktere eventuell noch größere Einkünfte erzielen, wenn sie weitere Dateien aus dem Aztechnology-System mitgebracht haben, bzw. wenn sie Dr. Owens an die Gesellschaft übergeben.

Das Team erhält die folgenden Karmapunkte für das Erreichen bestimmter Ziele der Mission:

Beschaffen der Metavirus-Probe:	2
Beschaffen der Metavirus-Datei:	1
Befreiung von Dr. Owens:	2
Befreiung der entführten Orks:	1
Töten der Orkkinder:	-2

Der Spielleiter sollte obendrein individuelle Punkte nach den Richtlinien auf Seite 160 der **Shadowrun**-Regeln vergeben.



HANDOUTS



Wenn das Team erfolgreich war, geben Sie ihnen den folgenden Text:

Seattle News-Intelligencer Montag, 12. Dezember 2050

Nachrichtenüberblick

Lokales: Bereich Sea-Tac

Militärische Operation von Aztechnology?

—Lone Star Security hat die Aztechnology Corporation öffentlich beschuldigt, gestern das Äquivalent einer militärischen Operation in der Nachbarschaft der Tacoma Docks unternommen zu haben. Lone Star beanstandete, daß Aztechnology eine kompaniestarke Einheit von Soldaten und Versorgungsgerät, darunter Kampfhubschrauber und urbane Sturmfahrzeuge, ins Feld führte, und forderte das Seattle Corporation Council auf, geeignete Schritte gegen den Konzern in die Wege zu leiten. Elyse Sunberg, Sprecherin des Councils, ließ durchblicken, daß das Council der Angelegenheit in den nächsten Tagen seine Aufmerksamkeit widmen werde.

—Aztechnology wies die Anklagen zurück und beschuldigte seinerseits Lone Star, für den Schaden von etwa einer Million Nuyen verantwortlich zu sein.

—Bei einem möglicherweise damit zusammenhängenden Zwischenfall stürzte letzte Nacht gegen ein Uhr ein Ares Dragon Transporthubschrauber auf dem Gelände der Aztechnology Pyramide in Seattle ab. Aztechnology gab dazu bisher keinen Kommentar ab, doch Zeugen berichten, daß der Helikopter unmittelbar vor dem Absturz in der Nähe des Mega-Media-Gebäudes gesehen wurde.

Lotterieergebnisse

—Die Zahlen dieser Woche, am Donnerstag vom Computer gezogen, lauten 89-13-32-07-17-20. Die Zusatzzahl ist 28-D. Die Ergebnisse der Ziemlicher-Zaster-Zusatz-Ziehung wurden zum dritten Mal in Folge wegen Computermanipulation für ungültig erklärt.

Inhalt

“B” Lebensstil für Insider

Den Geist bewahren	2
Sentient Scene	3
Neo-Modern Art Slyka Decor	7
Marchi sagt	12
Sentient Calendar 1	3
Comics (für die Familie)	15
Comics (für Erwachsene)	16
Rätsel	11,15

“C” Wirtschaftsteil

Börsenberichte	3
Lokale Bio-Investitionen	5
Sea-Tac Terminkalender	10
Immobilienversteigerungen	14
Headware Neuerungen	20
Sicherheitsdienst Nachrichten	22

“D” Sport

Heiteres	6
Auto- und Motorrad-Tests	12
Vid Vigilantes	13
Kriegshetzer unter uns	17

Geschäftsleben und Politik

Biotech benennt

neuen Kopf der Forschungsabteilung

—Biogene Technologies in San Diego gab heute bekannt, daß Dr. Carol Owens zur neuen Leiterin der Forschungsabteilung benannt wurde. Owens, vormals bei Aztechnology, sagte in einer Erklärung, daß sie mit Freude der Zusammenarbeit mit Biogene auf dem Gebiet der metamenschlichen Forschung und Entwicklung entgegensehe.

—Bislang gab Aztechnology keinen Kommentar zu Owens' plötzlichem Wechsel ab.

Ehran spricht zu Jungen Technologen

—Ehran, der bekannte elfische Essayist und Pulitzer Preisträger, wird auf dem Neujahrstreffen der Young Elven Technologists am 8. Januar nächsten Jahres sprechen. Ehran, bekannt wegen seiner dreibändigen Studie “Der Aufstieg der Menschheit”, unterstützt seit langem die nationalen Young Elven Technologists. Dies wird sein erster Auftritt in Seattle sein.

Sportüberblick

Seahawks künden

Urbanbrawl-Tochtermannschaft an

—Deidrick “Dick” Steubens, Generalmanager der Seattle Seahawks, gab gestern bekannt, daß der Seahawk-Vorstand plane, eine Tochtermannschaft für die Nationale Urbanbrawl Liga (NUBL) aufzustellen. Steubens erklärte, daß diese Erweiterung eine hervorragende Maßnahme sei, die Aggressionen und Frustrationen abbauen, die sich bei den Spielern während der Woche und in den jährlichen Spielpausen aufstauen.

Herkules ungebunden

Profiringer Nat “Herkules” Brandy lernte die Schriftstellerin Ann Ransom kennen, als er 19 war, und in den nächsten 18 Jahren war er ihr ständiger Begleiter und Liebhaber. Gegenseitige Beeinflussung und professionelle Hingabe haben ihre Beziehung lebendig erhalten, sagt er. Aber was sagt sie zu seinen jüngsten Seiten-sprüngen?

Das Wetter

Lokal

Teilweise bewölkt in den nächsten drei Tagen mit gelegentlichen, jahreszeitlich bedingten Smog-Warnungen. Tiefsttemperaturen knapp über zehn Grad in den meisten Gebieten, mit Ausnahme der Cascades, wo mit Nachtfrost gerechnet werden muß.

Kontinental

Gewitter entlang der unteren Westküste und in ganz Kalifornien. Der Hurrikan Lou wird morgen gegen 14 Uhr südlich von Raleigh, South Carolina, erwartet.

Wenn das Team erfolglos war, geben Sie ihnen den folgenden Text:

Seattle News-Intelligencer Montag, 12. Dezember 2050

Nachrichtenüberblick

Lokales: Bereich Sea-Tac

Militärische Operation von Aztechnology?

—Lone Star Security hat die Aztechnology Corporation öffentlich beschuldigt, gestern das Äquivalent einer militärischen Operation in der Nachbarschaft der Tacoma Docks unternommen zu haben. Lone Star beanstandete, daß Aztechnology eine kompaniestarke Einheit von Soldaten und Versorgungsgerät, darunter Kampfhubschrauber und urbane Sturmfahrzeuge, ins Feld führte, und forderte den Seattle Corporation Council auf, geeignete Schritte gegen den Konzern in die Wege zu leiten. Elyse Sunberg, Sprecherin des Councils, ließ durchblicken, daß der Council der Angelegenheit in den nächsten Tagen seine Aufmerksamkeit widmen werde.

—Aztechnology wies die Anklagen zurück und beschuldigte seinerseits Lone Star, für den Schaden von etwa einer Million Nuyen verantwortlich zu sein.

—Bei einem möglicherweise damit zusammenhängenden Zwischenfall stürzte letzte Nacht gegen ein Uhr ein Ares Dragon Transporthubschrauber auf dem Gelände der Aztechnology Pyramide in Seattle ab. Aztechnology gab dazu bisher keinen Kommentar ab, doch Zeugen berichten, daß der Helikopter unmittelbar vor dem Absturz in der Nähe des Mega-Media-Gebäudes gesehen wurde.

Lotterieergebnisse

—Die Zahlen dieser Woche, am Donnerstag vom Computer gezogen, lauten 89-13-32-07-17-20. Die Zusatzzahl ist 28-D. Die Ergebnisse der Ziemlicher-Zaster-Zusatz-Ziehung wurden zum dritten Mal in Folge wegen Computermanipulation für ungültig erklärt.

Inhalt

“B” Lebensstil für Insider

Den Geist bewahren	2
Sentient Scene	3
Neo-Modern Art Slyka Decor	7
Marchi sagt	12
Sentient Calendar 1	3
Comics (für die Familie)	15
Comics (für Erwachsene)	16
Rätsel	11,15

“C” Wirtschaftsteil

Börsenberichte	3
Lokale Bio-Investitionen	5
Sea-Tac Terminkalender	10
Immobilienversteigerungen	14
Headware Neuerungen	20
Sicherheitsdienst Nachrichten	22

“D” Sport

Heiteres	6
Auto- und Motorrad-Tests	12
Vid Vigilantes	13
Kriegshetzer unter uns	17

Geschäftsleben und Politik

Aztechnology schluckt Biogene

—Die Aztechnology Corporation gab heute bekannt, daß Biogene Technologies in San Diego dem Konzern angegliedert wurde. Da Aztechnology in letzter Zeit kein Interesse an Biogene bekundet hatte, überraschte dieser Schachzug am frühen Morgen den Markt völlig.

—Bisher wurden keine Erklärungen über den Status von Biogene oder seiner Angestellten abgegeben.

Lone Star: Mehr Kanalisationstote

—Lone Star Security berichtet über eine Zunahme von Todesfällen unter Kanalisationsbewohnern in der letzten Woche. Detective Lucas Niles von Lone Star gab bekannt, daß die Zahl der wöchentlichen Todesfälle um 300 Prozent über der einer vergleichbaren Periode des Vorjahres liegt. „Es sieht fast so aus, als wären da unten mehrere riesige Raubtiere losgelassen worden. Wir planen, eine Truppe zusammenzustellen und danach zu jagen, aber im Moment kann ich Ihnen nur empfehlen, sich von den Tacoma-Gullys fernzuhalten“, so Niles.

Ehran spricht zu Jungen Technologen

—Ehran, der bekannte elfische Essayist und Pulitzer Preisträger, wird auf dem Neujahrstreffen der Young Elven Technologists am 8. Januar nächsten Jahres sprechen. Ehran, bekannt wegen seiner dreibändigen Studie „Der Aufstieg der Menschheit“, unterstützt seit langem die nationalen Young Elven Technologists. Dies wird sein erster Auftritt in Seattle sein.

Sportüberblick

Seahawks künden

Urbanbrawl-Tochtermannschaft an

—Deidrick „Dick“ Steubens, Generalmanager der Seattle Seahawks, gab gestern bekannt, daß der Seahawk-Vorstand plane, eine Tochtermannschaft für die Nationale Urbanbrawl Liga (NUBL) aufzustellen. Steubens erklärte, daß diese Erweiterung eine hervorragende Maßnahme sei, die Aggressionen und Frustrationen abbauen, die sich bei den Spielern während der Woche und in den jährlichen Spielpausen aufstauen.

Herkules ungebunden

—Profiringer Nat „Herkules“ Brandy lernte die Schriftstellerin Ann Ransom kennen, als er 19 war, und in den nächsten 18 Jahren war er ihr ständiger Begleiter und Liebhaber. Gegenseitige Beeinflussung und professionelle Hingabe haben ihre Beziehung lebendig erhalten, sagt er. Aber was sagt sie zu seinen jüngsten Seiten-sprüngen?

Das Wetter

Lokal

—Teilweise bewölkt in den nächsten drei Tagen mit gelegentlichen, jahreszeitlich bedingten Smog-Warnungen. Tiefsttemperaturen knapp über zehn Grad in den meisten Gebieten, mit Ausnahme der Cascades, wo mit Nacht frost gerechnet werden muß.

METAVIRUS-DATEI

Es folgt ein Auszug aus Aztechnologys Metavirus-Masterdatei, die zu stehlen die Spielercharaktere angeheuert wurden. Es ist der erste Eintrag in der Datei und der einzige, den die Charaktere lesen können. Der Rest der Datei besteht aus kodierten biotechnischen Daten. Die Einträge sind auch auf dem optischen Chip zu finden, der sich im Raum 13 der Sektion Beta des Tacoma Research Parks befindet.

-----<<<<DATEIAUSZUG 1>>>>-----

An: Dr. William Espinata
Supervisor von Genetic Systems
Aztechnology Corporation
<<IntMail-RDS-714/Espinata>>

Von: Dr. Carol Owens
Metagen Projektleiterin
Tacoma Research Park (AZ-TECH)
<<IntMail-SSV-2810/Owens>>

Betr.: Nachricht ATS/921621 (An->SSV-2810/Owens)

(Nachricht Beginn)

Dr. Espinata:

Ich beglückwünsche Sie zu Ihrem neuen Posten. Ich habe Ihre Forschungen verfolgt, und war erfreut, von Ihrer Versetzung aus Europa zu hören. Ich freue mich auf unsere Zusammenarbeit.

Als Antwort auf Ihre Anfrage nach Informationen über dieses Projekt möchte ich Sie auf die interne Masterdatei MTG/OV1/318 für eine detaillierte Darlegung verweisen.

Kurz gesagt, befaßt sich das Metagen-Projekt mit der Isolation und Dokumentation des sogenannten Metagens, das für die vor einiger Zeit aufgetauchten Varianten des Homo Sapiens verantwortlich ist. Wir haben die Position des Gens in der DNA-Spirale lokalisiert und aufgezeichnet, aber alle bisherigen Versuche der Replikation und Spaltung/Verschmelzung sind fehlgeschlagen.

Wir konnten allerdings den Einfluß des Metagens auf organische Entwicklung verändern, jedoch nur in einer unregelmäßigen und unvorhersehbaren Form. Dieser Teil des Projekts wird von Dr. Simon Peterhoff geleitet, und alle Fragen sollten an ihn gerichtet werden.

Ich hoffe und erwarte, daß das Metagen-Projekt bald Ergebnisse zeitigen wird. Wir glauben, daß die Isolierung, Aufzeichnung und Dokumentation des eigentlichen Gens uns erlauben wird, es künstlich herzustellen, wie wir es bereits mit anderen Genen getan haben.

Ich sehe die kontrollierte Entwicklung des Metagens als ein wunderbares Werkzeug in den Händen einer sich entwickelnden Menschheit. Vernünftig eingesetzt kann das Metagen eine wichtige Rolle in der Zukunft einer fortschrittlichen, anpassungsfähigen Menschheit spielen. In Reichweite ist die Erlösung der nächsten Generation der "verlorenen Kinder" - Orks, Trolle etc. - die nicht länger die Qualen und Vorurteile ertragen müssen, die ihre Vorfahren zeichneten.

Konsultieren Sie Datei-Pfad MTG*AT841-GH, um über unsere Fortschritte auf dem Laufenden zu bleiben.
Ihre ergebene

Dr. Carol Owens.

(Nachricht Ende)

*/Copy To File (C.Owens)

-----<<<<DATEIAUSZUG 2>>>>-----

An: William Espinata
Supervisor von Genetic Systems
Aztechnology Corporation
<<IntMail-RDS-714/Espinata>>

Von: Dr. Simon Peterhoff
Metagen-Anwendungen Projektleiter
Tacoma Research Park (AZ-TECH)
<<IntMail-SMW8253/Peterhoff>>

Betr.: Statusanfrage

(Nachricht Anfang)

Will:

Wir haben erstaunliche Fortschritte erzielt, seit wir nicht mehr unter der Leitung von Dr. Owens stehen. Die Frau ist unfähig, konkrete Entscheidungen zu fällen und sollte so bald wie möglich der Projektleitung enthoben werden, wenn sich das irgendwie machen läßt.

Die Genspleißungs-Anwendungen sind ein voller Erfolg. Ich hoffe, in vier bis sechs Wochen ausgereifte, lebensfähige Produkte vorweisen zu können.

Der wechselseitige Integrations-Effizienz-Quotient ist sehr hoch und wächst mit jedem Versuch. Leider hat unser beschränkter Zugriff zu den Protein-Nährstoffbädern, die von Dr. Owens kontrolliert werden, unsere Versuchsraten verringert. Glücklicherweise waren wir in der Lage, die Weiterentwicklung nach anfänglicher Entwicklung im Nährstoffbad aufrechtzuerhalten, was das Projekt gerettet hat.

Im Anhang sind einige Produktberichte, die ich "entschärft" habe, um Verständnisproblemen auf Ihrer Seite zuvorzukommen. Wenn Sie technische Fragen haben, lassen Sie es mich wissen.

Bitte empfehlen Sie meinen Budgetantrag für die Forschungsperiode 27. Diese Gelder sind notwendig für weitere Fortschritte. Setzen Sie sich mit Emilio K. in der Waffenabteilung in Verbindung, wenn es Finanzierungsprobleme gibt. Ich glaube, sie sind bereit, sich zu beteiligen.

Dr. Peterhoff

-<1 Anlage>
(Nachricht Ende)

*/Copy To File (Dr. Peterhoff)

-(Anlage 1/1)-

Dies ist eine Liste unserer bisher erfolgreichsten Ergebnisse.

Wolf Sapiens (MTG:WS104)

Die Waldwolf/Mensch-Kreuzung war eine unserer schwierigeren Anwendungen, aber eine geeignete Stimulierung des Metagens unterstützte schließlich die Verschmelzung.

Produkt WS104 hat sich als das stabilste erwiesen. Einige der Vorgängerprodukte sind noch am Leben, aber es scheint, daß der größte Fortschritt von WS104 zu erwarten ist. Es ist in 16 Tagen zur Termination und Analyse vorgesehen.

Produkt zeigt einen Zuwachs an Körpermasse und proportionalen Muskelzuwachs. Reflexaktivität liegt unter den Erwartungen, läßt sich aber durch Knüpfen nachweisen.

Sinnesschärfe liegt bei .38 auf der Leverman-Skala, volle 1.3 Punkte über menschlichem Durchschnitt.

Intelligenz hängt glücklicherweise mehr vom menschlichen Elternzell ab als alles andere. Vorhersagen sind gut für Fortschritt auf diesem Bereich. Rudimentäre Sprachfähigkeit mit Vokabular von etwa 100 Wörtern.

Produkt tendiert zu bipedaler Fortbewegung mit gelegentlichen Rückfällen in quadripedale Position. Produkt hat unvollständig entwickelte Hände mit minimalem Geschicklichkeit. Auch hier sind Fortschritte bei zukünftigen Produkten zu erwarten.

Tiger Sapiens (MTG:TS64)

Produkt TS64 zeigt geringere Anzeichen neurologischer Entartung als in den vorhergehenden Produkten der TS-Serie vorherrschten.

Weniger Tendenz zu quadripedaler Fortbewegung als WS-Serie, außer wenn in Angriffs vorbereitung.

Handentwicklung ist minimal, aber das muß anscheinend für das Fortbestehen der Klauen in Kauf genommen werden.

Geschätzte Stabiler/IQ-Rate beträgt etwa 40 Prozent des menschlichen Durchschnitts. Vokabular erreicht 60 Worte Verständnis und 12 Worte gesprochen. Fortschritt wird als sicher vorausgesetzt.

Sinnesschärfe liegt bei .42 auf der Leverman-Skala.

Produkt TS64 ist zur Termination und Analyse in 20 Tagen vorgesehen.

Bär Sapiens (MTG:BS261)

Die BS-Serie hat sich als nahezu unlösbares Problem erwiesen. Die Unvereinbarkeitsprobleme der genetischen Codes scheinen nahezu unüberwindlich.

Produkt BS261 zeigt praktisch keine Intelligenz, verfügt über kein Vokabular und hört auf keine Befehle.

Scheint bipedale Fortbewegung vorzuziehen, aber besagte Bewegung ist langsam und unbeholfen. Signifikanter Zu- wachs an Körpermasse, aber erwarteter Muskelzuwachs beträgt nur 72 Prozent.

Wird fortgesetzt.

-(Anlage Ende)-