



Text: Arne Nolting & Thomas Knipprath
Illustrationen: Frank Freund

Der Auftrag

Das Abenteuer startet ganz konventionell. Die Runner werden von ihrem Schieber kontaktiert, der ihnen ein Angebot der EEC unterbreitet. Für 100.000 Ecu soll das Team das geheime Labor des Fuchi-Konzerns in den Alpen stürmen und dort eine Probe des Stoffes "Therlak B24" samt der dazugehörigen Forschungsdateien entwenden. Nehmen die Runner das Angebot an, arrangiert der Schieber ein Treffen mit Herrn Schmidt. Herr Schmidt entpuppt sich als freundlicher Konzern-Heini der EEC, der das Team über den Aktionsplan in Kenntnis setzt.

Der Plan sieht vor, daß die Runner sich in einen Hubschrauber setzen, in die Alpen fliegen und dort auf dem Dach des Laboratoriums landen. Dr. Sachs, der Spion der EEC, der sich ins Fuchi-Forschungsteam einschleusen konnte, sollte zu diesem Zeitpunkt bereits das komplette Sicherheitssystem des kleinen Labors lahmgelegt haben, woraufhin es nun Aufgabe der Runner ist, Nervengas in die Lüftungsanlage zu schleusen, mit Gasmasken gerüstet hineinzuspazieren, Kontakt zu Dr. Sachs aufzunehmen und mit diesem, der Probe und den Forschungsdaten zurückzukehren. Der Hubschrauber (Dornier Intercity) wird in zwei Tagen von München aus starten, der Pilot kennt den Weg. Um auf Nummer Sicher zu gehen, hat Herr Schmidt ein weiteres Team in unmittelbarer Nähe des Laboratoriums postiert, das bei eventuellen Problemen mit einem weiteren Intercity eingreifen kann. Davon wird er den Runnern zwar nichts erzählen, aber es spielt trotzdem eine wichtige Rolle, da genau dieses Team die Runner später aus den Trümmern ihres Hubschraubers bergen wird.

Die Landung verläuft glatt, auf dem Dach des Bunkers parkt noch ein weiterer Heli, die Transportmaschine der Fuchi-Wissenschaftler (Hughes WK-2 Stallion). Nun können die Runner sich nur noch darauf verlassen, daß alles nach Plan verläuft. Doch leider gibt es da ja Dr. Höfgen, Programmierer bei der EEC und Spion für Fuchi Industrial. Kurz bevor die Runner den Hubschrauber landen können, gelingt es Höfgen, der Sicherheitszentrale des Alpenlabors eine Botschaft zukommen zu lassen. Daraufhin erwischt die aufgeschreckte Wachmannschaft Dr. Sachs dabei, wie er gerade die Sicherheitssysteme herunterfährt. Die Wachmänner verhören Dr. Sachs und erfahren, daß die Runner einen Gasangriff starten. Derart gewarnt, hasten sie daraufhin zurück zur Zentrale, lösen Alarmstufe Rot aus und rüsten sich mit Filtermasken aus. Den wenigsten gelingt dies rechtzeitig, so daß sie betäubt in die Gänge plumpsen (darunter auch der Sicherheitsmagier). Die vier jedoch, die übrigbleiben, sind wild entschlossen, den Runnern einen heißen Empfang zu bereiten.

Wachen:

Konstitution: 4(6)
Schnelligkeit: 5(7)
Stärke: 5
Charisma: 3
Intelligenz: 4
Willenskraft: 4
Essenz: 2
Reaktion: 4(6)
Cyberware: Reflexbooster(1), Dermalpanzerung(2)
Ausrüstung: Teiltrüstung (6/4), Gasmaske
Ares Predator II (9M) mit Normalmunition

Feuerwaffen: 6
Waffenloser Kampf: 4
Nahkampfwaffen: 5
Gebräuche (Konzern): 4
Hubschrauber: 2
Initiative: 6+2W6

Was den geplagten Schattenläufern außerdem noch in die Quere kommt, ist der Alarm, den die Sicherheitsleute ausgelöst haben. Keiner der Wachleute weiß nämlich davon, daß dieser mit einem Selbstzerstörungsmechanismus gekoppelt ist, der das ganze Labor binnen weniger Minuten in die Luft jagt. Also wird die ganze Szene auch noch von einer

Sirene und einer mechanischen Stimme untermauert, die unermüdlich folgenden Text wiederholt: "Achtung, Achtung! Der gesamte Komplex wird sich in wenigen Minuten selbst zerstören. Verlassen Sie bitte sofort das Gebäude und begeben Sie sich auf die vorgeschriebenen Fluchtwege. Lassen Sie sämtliche Unterlagen und Arbeitsmaterialien zurück. Dies ist keine Übung."

Das Labor

Das Labor ist von einer undurchdringlichen magischen Barriere umgeben, die entlang der Mauern des Bunkers verläuft. Gänge und Räume sind durch mattes Neonlicht beleuchtet. Die Sicht ist dennoch sehr stark eingeschränkt, da das Gas sich überall in grauen Schwaden breitgemacht hat.

1. Sicherheitszentrale: Durch eine dicke Panzerglasscheibe hat man von hier aus den Eingangsbereich im Blick. Die Sicherheitszentrale enthält die Überwachungsmaschinerie, durch die man das ganze Labor und die umliegende Umgebung unter Kontrolle hat. Das System ist jedoch heruntergefahren. Hier funktioniert gar nichts mehr bis auf das Alarmsystem, das gerade dabei ist, die Selbstzerstörung einzuleiten und dabei auch nicht mehr aufgehalten werden kann. Auf dem Boden liegt Dr. Sachs Leichnam.

2. Küche/Vorratskammer
3. Aufenthaltsraum
4. Schlafräum Wachen
5. Versorgungsraum
6. Dusche/WC

7. Schlafräum Wissenschaftler: In zweien dieser Räume befinden sich betäubte Fuchi-Wissenschaftler.

8. Aufenthaltsraum

9. Labor: Inmitten der Maschinen und Apparaturen liegt der betäubte Körper eines weiteren Wissenschaftlers. Es ist nicht möglich, an Forschungsdateien zu gelangen, da durch den Alarm sämtliche Einträge gelöscht wurden.

10. Kühlräume: In jedem der Kühlräume steht ein Tresor mit mehreren Kanistern. Dank Dr. Sachs' Computermanipulation ist der Zugriff auf alle Proben frei. Im mittleren Kühlraum findet sich auch das Zielobjekt der Runner, ein 10-Liter-Kanister, der mit der Aufschrift "Therlak B24" versehen ist und die begehrte Flüssigkeit enthält. Sobald die Runner die Probe erbeutet haben, sollten sie die Beine in die Hand nehmen und zum Heli eilen.

Karte 1: Das unterirdische Labor



Pilot? – Tot!

Doch egal wie sehr die Runner sich beeilen, sie werden es nicht mehr schaffen, dem Einflußbereich der Zerstörung zu entkommen. Kurz nach dem Abflug explodiert das Labor mit ohrenbetäubendem Lärm, der Helikopter der Schattenläufer wird durch die Luft geschleudert und von umherfliegenden Trümmern schwer beschädigt. Die Runner werden brutal gegen die Wände geschmettert und müssen einem 8S-Schaden widerstehen. Der Pilot bricht sich bei dieser Gelegenheit das Genick. Der Helikopter ist schwer beschädigt, hat an einigen Stellen Feuer gefangen und fliegt nur noch mit ruckartigen Aussetzern weiter. Einzig und allein der Kanister mit der Probe bleibt bis auf einen kleinen Riß intakt. Die Runner werden jetzt versuchen, den Hubschrauber irgendwie unter Kontrolle zu bringen. Inszenieren Sie eine spannende Würfelschlacht, während die Runner immer und immer wieder ihre Hubschrauber-Fertigkeit testen, Felswände streifen, die Maschine um Haarsbreite über Gipfel quälen, Feuer im Cockpit löschen und verzweifelt nach einem Platz zum Notlanden Ausschau halten. Doch auch der ausgekochteste Pilot kann den Crash nicht verhindern.

Irgendwann nämlich prallt der Helikopter unweigerlich gegen eine Felswand. Dabei platzt der Kanister mit der entwendeten Probe, die sich über die bewußtlosen Charaktere ergießt. Erwecken Sie bei der ganzen Aktion auf keinen Fall den Eindruck, dieser Absturz sei unvermeidlich gewesen, sondern lassen Sie die Spieler in dem Glauben, sie hätten es mit Ihren schlechten Hubschrauber-Würfen verbockt. Nun kann das eigentliche Abenteuer beginnen.

Die Klinik

Das zweite Einsatzteam der EEC beobachtet den Absturz des Runner-teams und birgt aus den Trümmern, was noch brauchbar erscheint. Da der Kanister mit der Probe zerstört und der Hubschrauberpilot hinüber ist, werden nur die halbtoten Spielercharaktere mitgenommen. Sie werden in das Zentralhospital in München transportiert, dort stabilisiert und einer eingehenden Untersuchung unterzogen. Schon bald stellen die Ärzte fest, daß sich Spuren des begehrten Stoffes im Körper der Runner befinden, die jedoch nur zu gebrauchen sind, wenn sie sich mit körpereigenen Glückshormonen verbinden. Verbissen grübelt nun die EEC-Wissenschaftselite darüber nach, wie man die komatösen Runner dazu bewegen kann, diese Endorphine zu produzieren.

Die Lösung kommt schließlich aus den Reihen der Programmierer und mutet zunächst ein wenig exotisch an: In einer positiven virtuellen Umgebung, so der Vorschlag, könne man die Runner permanent mit angenehmen Erlebnissen konfrontieren und so die Hormonausschüttung provozieren. Die Runner bleiben im Koma, werden an einen Computer angeschlossen, der ihnen ein Wohlfühl-Szenario als Realität vorgaukelt. Dabei stoßen sie Endorphine aus, die mit dem Stoff aus dem Alpenlabor reagieren. Das Reaktionsprodukt muß jetzt nur noch abgezapft werden. Die Idee wird begeistert aufgenommen.

Also machen sich die VR-Programmierer an die Arbeit und benutzen die bereits existente Vorlage eines Luxushospitals im Grünen. Diese

Simulation wird mit den intelligentesten Programmen der EEC versehen, die das Krankenhauspersonal und die anderen Patienten steuern (also die NSCs). Des weiteren sammelt der Konzern soviel Informationen über die Runner wie möglich, um jeden mit maßgeschneiderten Annehmlichkeiten zu beglücken.

Auf der Suche nach dem Glück

Ihre Aufgabe als Spielleiter ist es nun, das falsche Krankenhaus mit Leben zu füllen. Denken Sie immer daran: Der Job der Simulation ist es, die Runner glücklich zu machen, also ist es auch Ihr Job, die Spieler glücklich zu machen. Es wird den Runnern in diesem Teil des Abenteuers alles gelingen, nur eines nicht: die virtuelle Welt zu verlassen.

Es folgen Vorschläge, mit denen die eher abstrakten Ausführungen über das „Mache Deine Spieler glücklich“-Konzept einen praktischen Unterbau bekommen. Fühlen Sie sich auch aufgefordert, selbst Szenen oder Personen zu erfinden, schließlich kennen Sie Ihre Spieler am besten und wissen, wodurch sie am leichtesten zu befriedigen sind.

Das Erwachen

Die Spieler kommen in ihren luxuriösen Krankenzimmern wieder zu sich, die Gesichter bildhübscher Krankenschwestern (bzw. Pfleger) sind besorgt über die Erwachenden gebeugt.

Hocherfreut holen die Pfleger(innen) die Chefärztin, die die Runner über ihren Gesundheitszustand aufklärt: „Herzlich willkommen im Leben, meine Damen und Herren. Sie befinden sich hier in einer geheimen Privatklinik des EEC-Konzerns, und wir haben unser Menschenmöglichstes getan, um Sie wiederherzustellen. Sie haben sich bei Ihrem Absturz schwere Schäden zugezogen und befanden sich mehrere Tage im Koma. Jetzt aber befinden Sie sich auf dem Wege der Besserung. Wir werden Sie so lange hierbehalten, bis Sie vollständig genesen sind. Schließlich hat die EEC Ihnen viel zu verdanken. Doch das wird Ihnen alles noch unser Präsident mitteilen, der Sie heute abend zu einem Empfang erwartet.“ Freundlich und geduldig wird Dr. Julia Ortmann den Runnern nun Rede und Antwort stehen. Zu Fragen, die den Schattenlauf betreffen, wird sie auf den Empfang von Herrn Bruckner vertrösten.

Die Ausrüstung der Runner (inklusive Waffen) ist ordentlich in den Schränken des Zimmers verstaut.

Der Empfang

Am Abend ihres ersten Tages werden die Runner wie angekündigt in den Festsaal der Klinik gebeten, der glamourös dekoriert ist. Es sind sämtliche „NSC“ anwesend, inklusive des EEC-Deutschland-Präsidenten Thomas Bruckner. Mit großem Brimborium verleiht er den Runnern nun die EEC-Verdienstmedaillen der höchsten Kategorie. Er lobt die Heldenataten der Runner, betont noch einmal, welch unschätzbar Dienst sie für den Konzern geleistet haben, wie wichtig diese Probe doch gewesen sei und wie tapfer sie dafür ihr Leben riskiert hätten. Bruckner läßt den Runnern außerdem eine Prämie (beliebiger Höhe) zukommen.



Dann ist das kalte Buffet eröffnet. Zwischen Lachs und Champagner werden die Charaktere nun weiterhin umschmeichelt. Sie lernen die meisten NSC kennen, die ihnen auf die verschiedenste Art und Weise Honig um die Bartstoppeln schmieren (s. **Nichtspielercharaktere**).

Sorgen Sie einfach dafür, daß die Runner ein wenig in Heldenverehrung schwelgen können.

Erkundungen

Nun ist es an der Zeit für die Runner, ihre Umgebung ein wenig in Augenschein zu nehmen, schließlich werden sie in diesem goldenen Käfig einige Zeit verbringen müssen. In der Beschreibung der Klinik finden sich viele Möglichkeiten des Amüsements, die die Runner nach Kräften nutzen sollten. Verwenden Sie die NSC, um den Runnern weitere Glücksgefühle zu bescheren.

Lassen Sie auch das unheimliche Kind (s. **Hellraising**) auftauchen, ohne daß die Runner irgend etwas darüber herausfinden können. Doch da kein echtes Runnerherz wirklich glücklich ist, wenn es nicht durch mannigfaltige Gefahren ein wenig schneller schlagen darf, beschließt der Simulationscomputer, schwerere Geschütze aufzufahren. Sobald die Runner Anzeichen von Langeweile zeigen, werden die Mitpatienten und auch das Personal ihnen hinter vorgehaltener Hand zu verstehen geben, daß das Krankenhaus in Gefahr ist: Terroristen haben angedroht, es in die Luft zu sprengen, und man ist verdammt froh, daß derart tüchtige Helden wie die Runner zugegen sind.

Der Überfall

Der Überfall der Terroristen auf die Klinik sollte der Höhepunkt der „Glücklichmacherel“ werden. Hier werden endlich wieder die Fähigkeiten der Runner gefordert. Aber auch die des Spielleiters.

Denn Ihre Aufgabe ist es, den Überfall so zu inszenieren, daß die Charaktere ihre Widersacher mit der größtmöglichen Genugtuung überwältigen können. Wie viele Terroristen angreifen und was genau ihre Motivation ist, bleibt Ihrem Gusto überlassen. Es empfiehlt sich, möglichst eine den Runnern verhaßte Gruppe auftreten zu lassen (einen mit ihnen vereinbarten Konzern, faschistische Policlubs etc.).

Dieser Trupp Bösewichter hat nun entweder vor, die Klinik einzunehmen, sie in die Luft zu sprengen, die Chefärztin zu entführen oder irgend etwas anderes anzustellen, was die Runner unbedingt verhindern müssen (und werden). Wo die Terroristen auftauchen und wie sie vorgehen, ist ebenfalls Ihre Entscheidung. Auf jeden Fall sollten sie bereits die Wachmannschaft ausgeschaltet haben, so daß einzig und allein die Runner übrig sind, um die Klinik zu retten. Achten Sie darauf, daß alle Spieler gemäß ihren Fähigkeiten gefordert werden und Triumphe feiern können. Straßen-samurais sind zumeist schon glücklich, wenn es zu Ballereien in Krankenhausfluren, Patientenzimmern und Operationssälen kommt. Ist ein Rigger unter den Schattenläufern, so kann es z. B. eine wilde Verfolgungsjagd geben (die Terroristen rasen mit der entführten Chefärztin davon, der Rigger im Krankenwagen hinterdrein – ein Riesenspaß mit Blaulicht und so).

Ein Terrorist könnte sich in das System der Klinik eindecken. Der Decker der Runner muß diesen Eindringling dann aus dem System kicken. Alle Pläne der Runner funktionieren, verletzt werden sie auch nicht, und genau die Fertigkeiten, in denen die Charaktere ihre Stärken haben, werden dringend benötigt. Am Ende dieses Intermezzos haben die Runner die Terroristen natürlich besiegt, das Leben des Personals und der Patienten gerettet und sind wieder einmal die Helden.

Die Siegesfeier

Die auf den vereitelten Überfall folgende Siegesfeier läuft exakt so ab wie der Empfang (die Rede des Präsidenten, der extra einfliegt, ist sogar wortwörtlich dieselbe). Wieder bekommen die Runner Orden, wird ihnen eine Prämie zugesagt und auch die Bewunderung der NSC wird ihnen erneut zuteil. Doch es soll der letzte glückliche Tag im Krankenhaus sein.

Nightmare

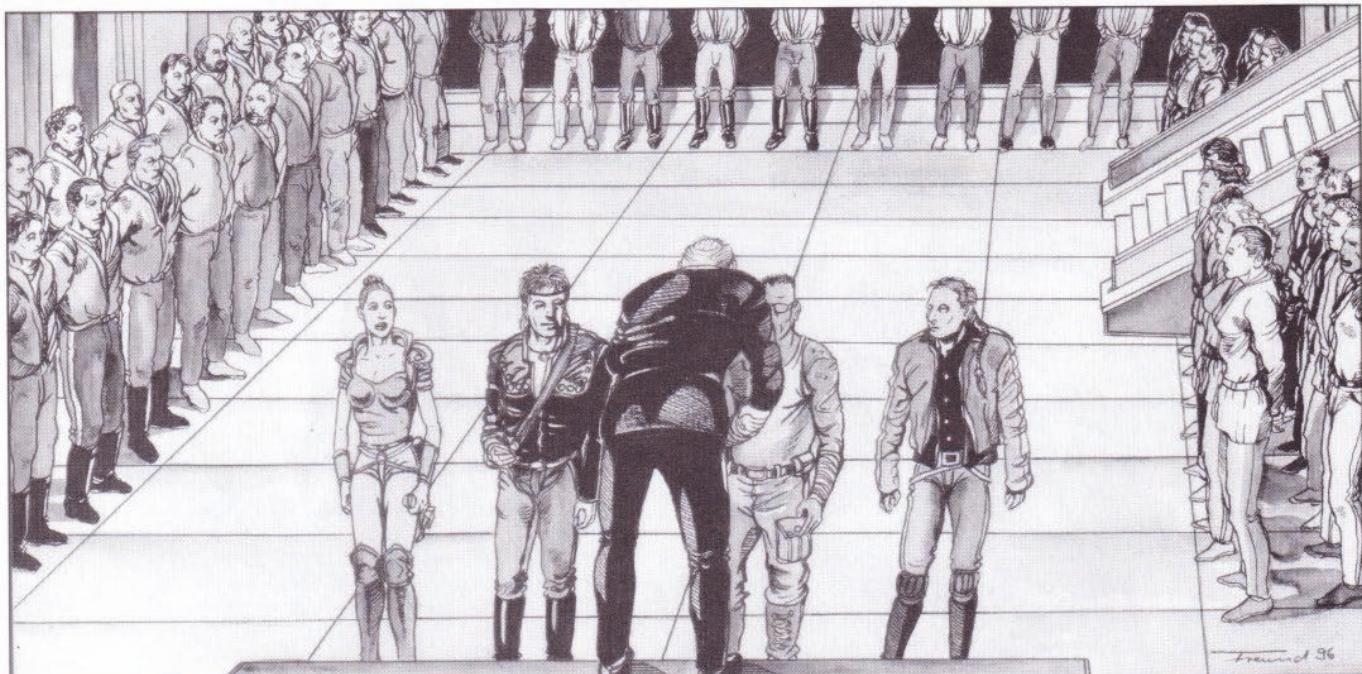
Spätestens nach dem Überfall, dessen Vereitelung und der anschließenden Huldigungsfeier für unsere Helden ist es an der Zeit, sie endlich einer echten Gefahr auszusetzen. Dr. Höfgen, der Betriebsspieler der Fuchi Industrial, sieht sich nämlich mit dem Dilemma konfrontiert, daß die EEC tatsächlich eine Möglichkeit gefunden hat, doch noch an den begehrten Stoff zu gelangen. Was er natürlich verhindern muß. Da er als Programmierer keinen Zugriff auf die Körper der Runner hat und somit auch keine Möglichkeit, sie einfach aus dem Weg zu räumen, beschließt er, sie innerhalb der virtuellen Welt fertigzumachen. Während er offiziell damit beschäftigt ist, gemeinsam mit seinen Kollegen die Scheinwelt der Luxusklinik einzurichten, arbeitet er heimlich an einem intelligenten Programm, das eben diese Welt zum Einsturz bringen und die Runner möglichst in den Wahnsinn treiben soll.

Er kann das Programm unbemerkt in den Rechnern installieren, die für die Illusion zuständig sind. Dort schlummert der Virus und wartet auf seinen Einsatz. Sobald der Hormonausstoß der Runner ein gewisses Maß überschreitet (was spätestens bei der zweiten Siegesfeier der Fall ist), wird er aktiv. Schluß mit lustig. Ende der Schonzeit, der Horrortrip beginnt.

Hellraising

Im folgenden werden Ihnen Mittel und Wege vorgestellt, mittels derer Sie die Spieler schocken können. Auch hier können Sie beliebig ergänzen, streichen oder verändern, da es letztendlich wieder Sie als Spielleiter sind, der am besten weiß, wie man seine Spieler fertigmacht.

Am besten funktioniert dieses Finale, wenn die alpträumhafte Stimmung zunächst langsam aufgebaut wird und am Ende zu grauenvollem Schrecken eskaliert. Der Virus erschafft zudem von Zeit zu Zeit eine Person, die die Gestalt eines unheimlichen pupillenlosen Kindes hat, das mit einem schmutzigen OP-Hemd bekleidet durch die Gänge streift. Dieser angsteinflößenden Erscheinung sollten die Runner bereits in der ersten Phase des Abenteuers begegnen (am besten während der **Erkundungen** der Klinik und später bei der **Siegesfeier**). Das Personal weiß natürlich nichts von einem Kind.





A Night to remember

In der Nacht nach der Siegesfeier schlägt der Virus das erste Mal zu. Er widmet sich jedem Charakter einzeln und koppelt derweil die anderen Runner aus der Simulation aus. Für jeden Runner entwirft der Virus eine eigene Horrorshow (spielen Sie diese Ereignisse nur mit je einem Spieler und schicken Sie die anderen derweil aus dem Zimmer).

1. Der Runner erwacht durch einen hohen, schrillen Schrei. Die Tür zu seinem Zimmer steht offen. Auf dem Flur befindet sich eine Blutspur. Während er der Spur folgt, ist die Klinik absolut leer. Ab und an hört der Runner ein Schnaufen und ein Geräusch, das ein schwerer Körper macht, der über den Boden geschleift wird. Er stellt fest, daß die Spur in absurden Kurven und ohne erkennbaren Anfang oder Ende durch die komplette Klinik führt und schließlich im Keller vor irgendeiner Wand endet.

2. Dem Runner plumpst der warme blutige Leichnam einer Krankenschwester auf die Brust. Im Türrahmen steht das unheimliche Kind und betrachtet den unsanft aus dem Schlaf Gerissenen mit leerem Blick. Blut tropft ihm von den Händen. Will der Runner seine Gefährten zu Hilfe holen, so sind diese nicht in ihren Zimmern, Blutflecken zieren ihre Betten.

Folgt er dem Kind, so wird er es niemals einholen, auf dem Weg aber grausam verstümmelten Schwestern/Pfleger-Leichen begegnen. Irgendwann ist das Kind dann verschwunden.

Am nächsten Morgen sieht der Runner bei jedem Blick in den Spiegel das Gesicht des Kindes statt seines eigenen.

3. Der Runner wird von einem lauten Brummen geweckt. Aus seinem Fenster sieht er den Hausmeister, auf einer Mähmaschine sitzend, im Mondenschein den Rasen mähen. Er winkt dem Runner. Verläßt dieser sein Zimmer, so stellt er fest, daß die ganze Klinik menschenleer ist, nur der Rasenmäher zieht seine Bahnen. Betritt der Charakter daraufhin den Garten, wird der Hausmeister plötzlich wie von Geisterhand von seiner Maschine geschleudert, gerät in den Rotor und spritzt in einer Fontäne aus Blut und Eingeweiden über den Rasen. Dann rast die Maschine auf den Runner zu. Eine atemberaubende Verfolgungsjagd beginnt (Schnelligkeitswürfel). Kurz bevor der Runner zu überrollt werden droht, stoppt die Maschine. Das Kind steht am Eingang zur Klinik und lacht teuflisch.

4. Eine körperlose Stimme flüstert den Namen des Runners: „Komm zu mir.“

Es ist die Stimme eines Toten, der dem Charakter sehr nahe stand (Mutter, Vater, Geschwister, Freund etc.). Diese Stimme lockt den Runner nun durch die wieder völlig menschenleere Klinik. Im Garten schließlich befindet sich die Leiche, die zu der Stimme gehört. Das Kind kniet über dem/der Toten und frisst dessen Eingeweide. Sobald der Runner erscheint, weicht es langsam in die Wälder zurück und verschwindet. Die Leiche zerfällt bei Berührung zu Staub.

Am Ende eines jeden Einzelerlebnisses darf jeder Spieler einen Willenskraft(6)-Wurf absolvieren. Gelingt dieser, so ist der Charakter für wenige Sekunden aus seiner virtuellen Illusion erwacht. Er sieht das Zimmer, in dem er in Wirklichkeit liegt, und bemerkt auch, daß er an Apparaturen angeschlossen ist. Dann fängt ihn die Simulation wieder ein. Wie der Runner diese kurze Vision interpretiert, sei ihm überlassen. Bei allen Ereignissen dieser Nacht sollte darauf geachtet werden, daß die Runner sie nicht einfach als Träume abtun. Sie „erwachen“ auch nicht, sondern befinden sich irgendwann ganz einfach wieder in der normalen Simulation (wenn sie aus dem Keller oder aus dem Garten zurückkehren).

Alle „toten“ NSCs sind tatsächlich verschwunden. Niemand in der ganzen Klinik (außer den Runnern) kann sich daran erinnern, daß sie je existiert haben. Einzelattacken dieser Art können im weiteren Verlauf beliebig oft wiederholt werden und sich in der Intensität steigern. (Der im Alptraum gefangene Runner kann z. B. zusehen, wie seine Gefährten verstümmelt werden, Kreaturen können erscheinen, die im Kampf echte Wunden schlagen, die Architektur der Klinik kann sich ständig verändern etc.)

Double Feature

Am nächsten Morgen scheint alles ganz normal zu sein. Lediglich das Wetter präsentiert sich zum ersten Mal ohne Sonnenschein und ist grau und kalt. Zunächst passiert auch nichts Unerwartetes. Plötzlich aber wird auf die Runner geschossen! Das Team sieht die Angreifer noch hinter der Ecke eines Ganges verschwinden. Gelingt es ihnen schließlich, einen der Heckenschützen zu stellen, so werden sie überrascht sein: Es handelt sich um einen Teamkameraden! Der Virus erschuf zu jedem Runner einen Doppelgänger und hetzt diese nun auf die Originale. Lediglich der Magier des Teams wurde nicht dupliziert, um die Magiesimulation nicht überzustrapazieren.

Es gibt nun eine wilde Verfolgungsjagd, in deren Verlauf es zu echten Konfusionen kommen kann, wer nun echt und wer Fälschung ist. Die Werte der teuflischen Zwillinge entsprechen denen der Runner, und sie werden nicht eher ruhen, bis entweder sie oder ihre Vorbilder vernichtet sind. Stirbt einer der Doppelgänger, so verschwindet er einfach, als hätte

er nie existiert. Keiner der anderen NSC reagiert übrigens auf die falschen Runner, da diese in den Programm-Routinen einfach nicht auftauchen.

Dungeon

Kurz bevor die Runner an diesem grauenvollen Tag schlafen gehen (falls sie es überhaupt tun), erscheint wieder das unheimliche Kind. Es begibt sich in Richtung Keller und bedeutet den Runnern, zu folgen. Dabei ist es unmöglich, die geisterhafte Gestalt jemals einzuhören, so sehr man sich auch beeilt. Schließlich verschwindet das Kind im Fahrstuhl, die Türen schließen sich, öffnen sich wieder und präsentieren den Runnern gähnende Leere. Auffallend jedoch ist ein Knopf mit einem blinkenden Pfeil, der nach unten deutet und den es hier zuvor nicht gab. Betreten die Runner den Lift, so schließen sich die Türen zischend, und sie sinken in die Tiefe. Als er nach einigen Minuten hält, zeigt die Leuchtanzeige das 101. Stockwerk an. Die Temperatur hat merklich zugenommen. Die Türen öffnen sich. (Geeigneter Soundtrack: Suicide Commando: „See You in Hell“)

1. Gänge: Die Gänge der unterirdischen Welt sind von düsterem Zwielicht erfüllt, dessen Quelle nicht zu ergründen ist. Nebelschwaden bedecken den Boden, der sich seltsam weich und elastisch anfühlt. Von ähnlicher Konsistenz sind die Wände, die grünlich schimmern und durch ein leichtes Pulsieren den Eindruck erwecken, lebendig zu sein.

2. Türen: Die Gänge enden schließlich vor mehreren Türen. Lauschen die Runner, so werden sie die fiesesten Geräusche zu hören kriegen. Schmerzensschreie, Wendigogebrüll, leises Kichern, eine Kinderstimme, die Abzählreime skandiert, etc. Öffnen sie die entsprechende Tür, so befindet sich dahinter eine leere Halle.

Erst hinter der letzten Tür, die die Runner sich vornehmen, ist es leise. Hier befindet sich die Fortsetzung des Labyrinthes.

3. Dr. Ortmanns Todeskeller: Öffnen die Runner diese Tür, so blicken sie in einen grotesk verzwickten Operationsaal. In der Mitte des Raumes steht Dr. Julia Ortmann vor einem Tisch und macht sich an einem enthauppten Leichnam zu schaffen. Als sie die Runner bemerkt, grüßt sie freundlich. Lassen die Runner sich auf ein Gespräch mit ihr ein, so wird sie sich verhalten, als ginge sie ihrer normalen Tagesroutine nach. Plötzlich jedoch wird ihre äußere Erscheinung aufplatzen und abblättern wie eine alte Hülle. Ein widerwärtiges insektoides Monstrum kriecht hervor und attackiert die Runner.

Werte Dr. Ortmann als Insektenwesen

Konstitution:	9
Schnelligkeit:	9
Stärke:	10
Reaktion:	7+2W6
Waffenloser Kampf:	7
Schaden:	10M
Panzerung:	4/2

Wird das Wesen tödlich verletzt, zerfällt es in lauter kleine Insekten. Diese krabbeln blitzschnell zu den Wänden und verschmelzen mit Ihnen. Ein Lachen hallt durch den Raum, während die komplette Einrichtung zu Staub zerfällt.

4. Der Tunnel: Der gewundene Gang führt schließlich zu einem geraden Tunnel. Dieser ist völlig dunkel, an seinem Ende jedoch befindet sich ein winziges helles Licht.

Begeben sich die Runner in diesen Tunnel, so bemerken sie, daß das Licht Ihnen entgegenkommt. Gehen sie weiter darauf zu, so erkennen sie irgendwann, daß es sich um drei Lichtpunkte handelt, die im Dreieck angeordnet sind. Dann hören sie ein dumpfes Rattern.

Schließlich kommen die Lichtpunkte mit rasender Geschwindigkeit näher und das Rattern wird zu einem infernalischen Lärm.

Den Runnern rauscht ein Intercity-Hochgeschwindigkeits-Expreß mit zehn Waggons entgegen!

Ihre einzige Chance besteht in schnellem Ausweichen.

Ein Reaktionswurf gegen 5 entscheidet über Leben und Tod; 2 oder mehr Erfolge: erfolgreich ausgewichen, 1 Erfolg: 6M-Schaden durch hervorstehende Teile, 0 Erfolge: Der Runner wird frontal von dem Zug erwischt und muß einen 17T-Schaden hinnehmen.

5. Schrottresse: Nachdem der Zug vorbeigedonnert ist, geben Sie den Runnern ein wenig Zeit, sich von diesem Schock zu erholen und sich kräftig zu wundern.

Dann rücken die Wände zusammen. Und zwar sowohl aus der Richtung, aus der der Zug kam, als auch aus der, in die er gefahren ist. Zudem senkt sich die Decke langsam herab.

Die Schattenläufer sitzen in der Falle, der Virus wird sie nun genüßlich zerquetschen.



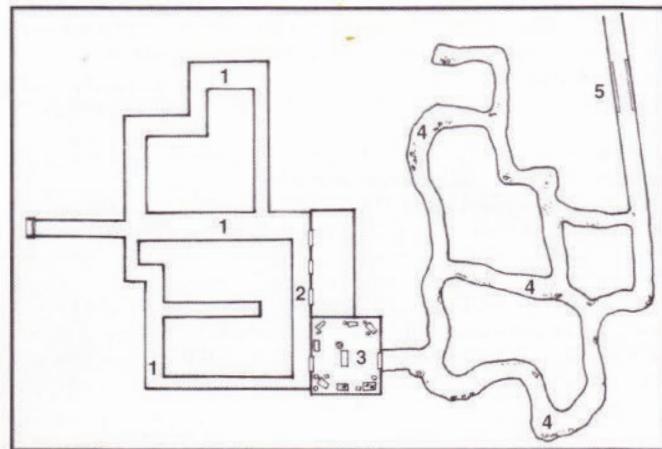
Dies ist jedoch kein so einfaches Unterfangen für Höffgens Killerprogramm. Er muß die Runner, die gewiß schon ahnen, daß sie in einer Illusion festsitzen, schließlich davon überzeugen, daß sie tatsächlich sterben werden, damit sie dies auch tun. Dazu ist erhöhte Rechenarbeit notwendig. So kann es den Schattenläufern durch feste Willensanstrengung gelingen, dem geschwächten Virus zu entkommen. Während sie langsam eingequetscht werden, ist ihnen in jeder Runde ein Willenskraft(6)-Wurf gestattet. Für jeden mißlungenen Wurf nehmen sie eine Leichte Wunde Schaden.

Die Runner würfeln so lange, bis ihnen endlich ein Wurf gelingt. Dann nämlich muß der überforderte Virus sein Opfer aus der Schrottopressens-Simulation entlassen.

Der Runner sieht für Sekundenbruchteile gewaltige Zahlenkolonnen vorbeirasen und befindet sich daraufhin in wachem Zustand in der realen Welt. Er sieht, daß er in einem Laboratorium an einen Tisch geschnallt ist, am ganzen Körper verkabelt ist, und daß es seinen Teamkollegen genauso geht.

Dieser Zustand hält aber nicht lange an, da der Virus das ganze Simulationsprogramm einfach von vorne startet.

Wer den Willenskraftwurf nicht schafft, bevor er all seines Lebens verlustig gegangen ist, stirbt sowohl in der virtuellen Welt als auch in echt. Zerquetscht im Cyberland. Kein schöner Tod.



Und täglich grüßt das Krankenhaus

Kaum haben die Runner einen flüchtigen Blick in die Realität werfen können, da startet die Simulation von vorn. Und zwar ganz von vorn. Die Runner kommen in ihren luxuriösen Krankenzimmern zu sich, die Chefärztin kommt und klärt sie über ihren Gesundheitszustand auf: „Herzlich willkommen im Leben, meine Damen und Herren.“ etc. Sämtliche Ereignisse des **Erwachens** und des **Empfangs** wiederholen sich. Alle NSC sind wieder dabei und verhalten sich exakt genauso wie beim ersten Mal. Was auch immer die Runner tun oder sagen, die NSC-Programme werden unablässig ihre alte Routine wieder durchziehen. Der EEC-Präsident wird seine Rede halten, das Personal und die Patienten werden die Runner bewundern und als Helden feiern und ihnen selbst einen Amoklauf oder die Erschießung der Chefärztin verzeihen.

Supernatural Born Killers

Während die Runner sich zum zweiten Mal mit dem kalten Buffet und den NSC herumschlagen, sammelt der Virus seine Kräfte, um nun den endgültigen Schlag gegen seine Opfer zu führen. Am Ende der Empfangsfeier stoppt er sämtliche NSC-Programme. Die Personen bleiben plötzlich wie festgefrorenen stehen, bis auf die irritierten Schattenläufer bewegt sich niemand mehr.

Die Türen öffnen sich. Das Kind stolziert mit leerem Blick herein und beginnt, mit gräßlich verzerrter Stimme zu lachen. Die Lautstärke des Lachens nimmt bedrohliche Ausmaße an, Putz bröckelt von der Decke, Schmerz pocht in den Köpfen der Runner. Schießen die Runner nun auf das Kind, so explodiert es. Tausende kleiner Partikel schwirren durch den Raum und fahren in die Körper der unbeweglichen NSC. Daraufhin gehen schreckliche Veränderungen mit ihnen vor. Klauen, Schwänze, Schuppen, Reißzähne und Insektenaugen verwandeln jeden der NSC in ein furchterregendes Monstrum. Und sie kennen nur ein Ziel: den Tod der Runner. Die Schattenläufer werden nun von diesen monströsen Cyberzombies durch die ganze Klinik gehetzt. Sie werden bald feststellen, daß sie keine Chance gegen die erdrückende Übermacht haben, insbesondere, da sämtliche Wunden ihrer Widersacher in Sekundenschnelle heilen.

So bleibt ihnen nur die Flucht, am besten die Flucht in die Realität. Die Runner wissen (oder sollten es zumindest!), daß sie sich in einer Illusion befinden. Einer tödlichen Illusion zwar, aber nichtsdestotrotz einer Illusion. Sobald die Runner explizit erwähnen, daß sie mit aller Macht aufwachen wollen, können sie aktiv versuchen, der virtuellen Welt zu entkommen. Dazu muß jeder Runner folgende Prozedur durchlaufen: Jede Runde ist ihm ein Willenskraft(6)-Wurf gestattet. Gelingt dieser, folgt eine Essenz(6)-Probe. Gelingt auch diese, darf der Runner mit einem W6 würfeln und sich diese Punkte notieren. Sobald er zehn dieser Punkte zusammengesammelt hat, erwacht er. Mißlingt eine der beiden Proben, gibt's keine Punkte, und der Runner ist seinen Widersachern eine weitere Runde lang ausgesetzt. Inszenieren Sie eine dramatische Würfelschlacht, während der die Runner den Attacken der virtuellen Monster entkommen müssen und gleichzeitig verzweifelt versuchen aufzuwachen.

Die Werte der virtuellen Monster

Konstitution: 6

Schnelligkeit: 6

Stärke: 8

Reaktion: 6+2W

Waffenloser Kampf: 6

Schaden: 8S

Rüstung: 4/3

Die Monster regenerieren jeden Schaden innerhalb einer Handlung.

Das Ende

Sobald alle Runner erwacht sind, haben sie ihren persönlichen Alptraum überlebt. Das komplette Simulationsprogramm stürzt ab, kaum daß der letzte Runner die Augen aufschlägt. Der Virus ist damit vernichtet. Doch natürlich gibt es da noch so einiges zu klären. Die Charaktere sind mit eisernen Klammern an ihr Bett gefesselt und über und über mit Kabeln und Schläuchen versehen, während ihr Kopf von einem Stirnband voller Elektroden geziert wird. Zudem sind sie schwerverletzt. Es wird unseren Helden wohl nichts anderes übrigbleiben, als abzuwarten, was nun geschehen mag. Da aber der Absturz des Computers und das Erwachen der Runner natürlich sofort die EEC-Wissenschaftler und Ärzte alarmiert, fallen diese schon eine Minute später in den mit High-Tech vollgestopften Raum ein. Irgendwann jedoch wird Ruhe einkehren, und der Projektleiter wird den Runnern erklären, was es mit der virtuellen Klinik auf sich hatte. Berichten nun die Charaktere ihrerseits, was ihnen dort alles zugestoßen ist, ist das Wissenschaftsteam sich sehr schnell einig, daß da jemand die Simulation manipuliert hat. Daraufhin wird Dr. Höfgen als Schöpfer des Virus und Spion von Fuchi Industrial enttarnt. Ob die EEC seiner habhaft werden kann oder ob er rechtzeitig die Flucht ergriffen hat, sei Ihnen überlassen. Die Runner werden aus ihrer unangenehmen Lage befreit. Da die EEC nun immer noch nicht genug von mit Endorphinen angereicherten Blut aus den Runnern gezapft hat, macht sie diesen den Vorschlag, sie nun in der Realität ein wenig zu verwöhnen, bis sie genug des begehrten Stoffes gespendet haben.

Dafür erhalten die Charaktere eine kleine Prämie von je 3000 Ecu, inklusive Aufenthalt in einem echten Luxushospital bis zur vollständigen Genesung. An dieser versöhnlichen Stelle endet das Abenteuer.

Karmaverteilung

Für Überleben	3
Für das Erbeuten der Probe	2
Für die erfolgreiche Fluchtaus dem Keller	2
Für den Verdacht, sich in einer Computersimulation zu befinden	1
Dazu kommen die üblichen individuellen Punkte.	

Beschreibung der Klinik

Allgemeines:

Die Klinik ist ein prächtiges, zweigeschossiges Gebäude, idyllisch in einer Lichtung gelegen, zwischen den Höhenlinien des Bayerischen Waldes. Der gesamte Komplex umfaßt neben dem Gebäude eine weitläufige Parkanlage mit kunstvoll geschnittenen Hecken und Büschen, Springbrunnen und zahlreichen Blumenbeeten. Eine gesicherte Mauer und bewaffnete Wachposten sorgen für die Sicherheit der Patienten.

Legen Sie die Patienten-NSC in Zimmer Ihrer Wahl, die Runner sollten möglichst in Einzelzimmern auf einer Etage untergebracht sein (s. **Hellrailing**). Die Kategorie **Alptraum** bei der Raumbeschreibung erläutert die Veränderungen, die nach dem Ausbrechen des Virus dort stattfinden können. Selbstverständlich handelt es sich dabei nur um Vorschläge, Ihrer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Doch vorbeihuschende Schatten, Schritte in der Dunkelheit, schlagende Türen und der Gestank von Tod und

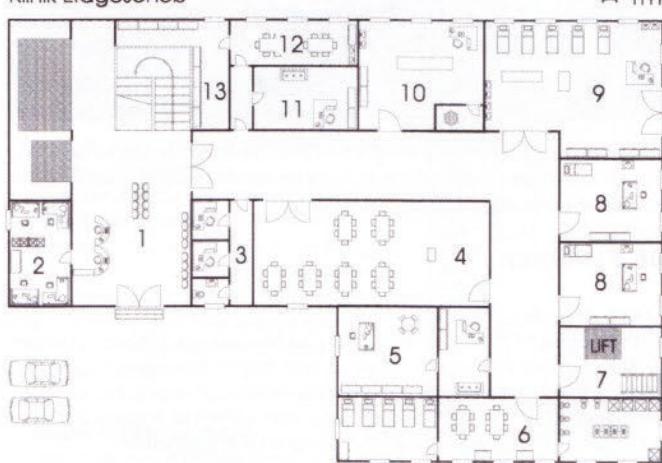


Verwesung sollten zum Standardrepertoire eines jeden guten bösen „Virus“ gehören.

Erdgeschoß:

- 1 Eingangshalle mit Personen- und Bettenlift
- 2 **Alpträum:** Eingangstür weg, Aufzüge bleiben stecken
- 3 Überwachungszentrale und Raum des Sicherheitsmagiers
- 4 Verwaltungsbüros
- 5 großer Festsaal
- 6 Büro Dr. Ortmann mit Vorzimmer
- 7 Schlaf- und Wohnräume Wachen
- 8 Bettenlift und Kellerzugang
- 9 Behandlungszimmer
- 10 OP/Notaufnahme
- 11 **Alpträum:** Insekteninvasion: Fliegen, Spinnen, Wespen und Wurmgetier kriechen auf dem OP-Tisch herum
- 12 Labor mit Kühlraum
- 13 Büro Dr. Kassel
- 14 Aufenthaltsraum Verwaltung
- 15 Putzkammer

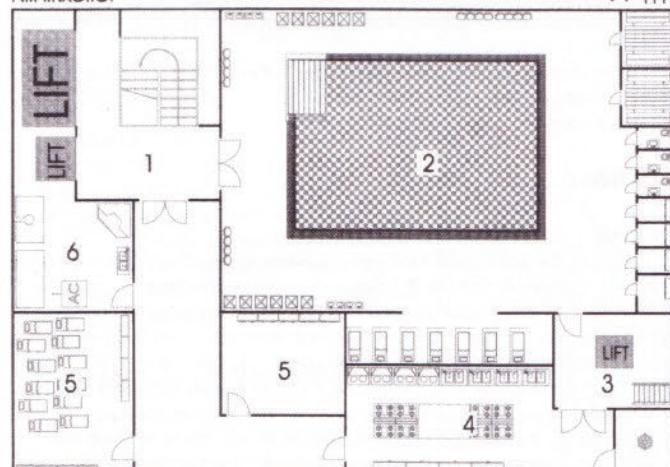
Klinik-Erdgeschoß



Kellergeschoß

- 1 Flur
- 2 Schwimmbad mit Sauna, Umkleidekabinen und Solarium
- 3 **Alpträum:** Badende Runner werden von einem Sog in die Tiefe gerissen, Ersticken in der Sauna, Verbrennen im Solarium
- 4 Bettenlift und Treppe zum EG
- 5 Klinikküche und Kühlraum
- 6 **Alpträum:** Stichflammen aus dem Herd, fliegende Messer
- 7 Betten- und Vorratslager
- 8 Heizungs- und Maschinenraum

Klinikkeller

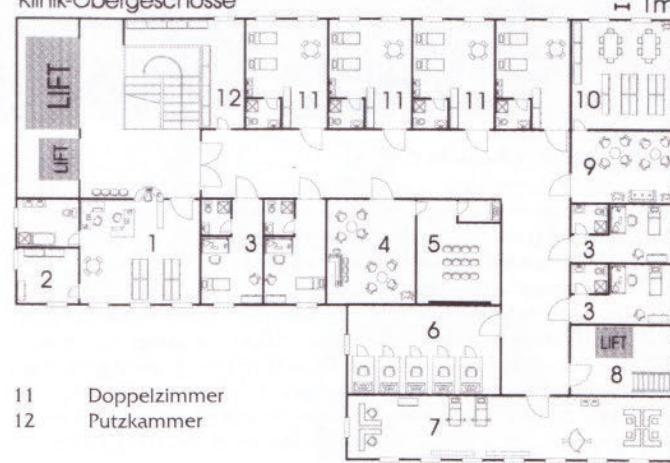


Obergeschoß

Beide Obergeschosse sind in ihrer Struktur und Gestaltung absolut identisch.

- 1 Stationszimmer
- 2 Medikamentenlager
- 3 **Alpträum:** plötzliche Giftgasattacke
- 4 Einzelzimmer
- 5 Stationsbar
- 6 Multi-Trideo-Show mit Vorführraum
- 7 **Alpträum:** „fleischgewordenes“ Monster kommt aus der Leinwand.
- 8 3-D-Spielhalle
- 9 Fitneßraum
- 10 **Alpträum:** Hanteln beginnen zu schweben und die Runner zu attackieren.
- 11 Bettenlift
- 12 Aufenthaltsraum
- 13 Bibliothek
- 14 **Alpträum:** Buchstaben werden cthulhuide Hieroglyphen. Bücher sind nicht mehr zu lesen, der Versuch bringt Kopfschmerzen.

Klinik-Obergeschoß



Das System der Klinik

Achtung! Dieses System ist nur die Simulation eines solchen. Eine virtuelle Welt in der virtuellen Welt. Auch das Deck des Runners ist nur eine Simulation. Es gelten zwar die normalen Regeln, die ICs sind jedoch so programmiert, daß sie sich immer von dem Spielerdecker übertölpeln lassen. Deshalb ist die Angabe von Werten sinnlos. Das System hat keinen Zugang zur Matrix. Wie auch?

CPU: Rot 5, Barriere und Killer

SPU 1: Orange 4, Killer, Aufspüren und Rösten

SPU 2: Orange 4, Killer, Zugang

SPU 3: Orange 4, Killer

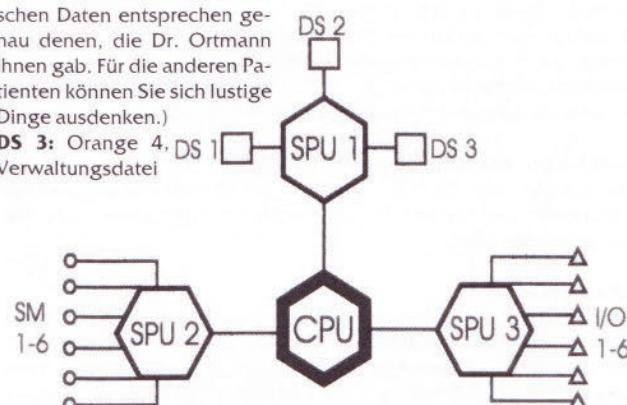
SM 1-6: Orange 4, kontrollieren die Klimaanlage, das Licht, den Alarm, die OP-Maschinen, die Spielhallenmaschinen und die Sauna.

I/O 1-6: Orange 4, Terminals in den Büros

DS 1: Grün 3, öffentliche Daten über die Klinik

DS 2: Orange 4, enthält vertrauliche Patientendateien (in der Datei der Runner stehen zudem Notizen, die deutlich machen, wie wichtig die Runner sind. Ihre medizinischen Daten entsprechen genau denen, die Dr. Ortmann ihnen gab. Für die anderen Patienten können Sie sich lustige Dinge ausdenken.)

DS 3: Orange 4, DS 1 → SPU 1 → DS 3
Verwaltungsdatei





Nichtspielercharaktere

Die NSC-Beschreibungen beschränken sich auf diejenigen, die sich im Krankenhaus tummeln und allesamt keine wirklichen Personen, sondern Simulationsprogramme sind. Deren Werte können Sie im Verlauf des Spieles willkürlich festsetzen (und auch wieder verändern).

Außerdem sollten Sie darauf achten, daß es sich zwar um die ausgereiftesten Persönlichkeitssimulationen handelt, die die EEC erstellen konnte, sie aber trotzdem Defizite gegenüber echten Charakteren aufweisen. So ist der Handlungsspielraum der NSC sehr begrenzt, und bestimmte Formulierungen wiederholen sich stereotyp.

„Tote“ NSC sind entweder verschwunden oder werden durch neue Personen ersetzt, ohne daß großes Aufheben darum gemacht würde.

Das Personal

Dr. Julia Ortmann

Frau Ortmann ist die Chefärztin der EEC-Privatklinik. Sie ist kompetent, freundlich und attraktiv. Sie ist eine medizinische Koryphäe und kann den Runnern fachkundig Antwort zu allen Fragen über deren Gesundheit geben.

Außerdem kann sie sich in einen der Runner verlieben und als Entführungsopfer der Terroristen benutzt werden.

Dr. Frank Kassel

Dr. Kassel ist der Stationsarzt der Runner und fungiert als männliches Äquivalent zu Dr. Ortmann (was zur Folge hat, daß beide Ärzte ein fast identisches Repertoire an Ausdrücken und Floskeln verwenden).

Schwestern:

Svenja, Sabrina, Nicole, Evelyn, etc.

Pfleger: **Andreas, Marc, Olaf, etc.**

Die Schwestern- und Pflegerprogramme sind auf die Bedürfnisse der Runner zugeschnitten. Neben dem mütterlichen/väterlichen Typ ist natürlich auch der attraktive Typ auf Vorrat. Dabei ist deren Physis so ausgewählt, daß für jeden der Runner etwas dabei ist. Die Pfleger/innen sind sehr freundlich und bewundern die heldenhaften Runner grenzenlos. Sollten die Spielercharaktere in sexuellen Abenteuern ihre Erfüllung finden wollen, so sind die Schwestern/Pfleger nur allzu bereit dazu.

Michael Berger, der Hausmeister

Das Faktotum der Klinik ist ein älterer Bursche mit wettergegerbter Haut und vielen Lachfältchen, der als unaufdringlicher Kumpeltyp für die Charaktere dienen kann.

Das Wachpersonal

Mit den Wachen werden die Runner nicht viel zu tun haben. Beim Überfall der Terroristen werden sie sich als inkompotent erweisen, so daß nur die Charaktere als Retter der Klinik übrigbleiben. Der Magier **Sven Runstedt**, der (angeblich) für die astrale Sicherheit der Klinik verantwort-

lich ist, wird auf Fragen nach magischen Phänomenen nur mit wissendem Lächeln antworten, diese Information stehe den Runnern aus sicherheits-technischen Gründen nicht zur Verfügung.

Die Patienten

Die EEC-Bonzen

Die normalen Patienten der Klinik sind Manager und Wissenschaftler der EEC. Sie respektieren die Runner und fragen interessiert nach den zahlreichen Abenteuern, die diese bereits bestanden haben. Nationalität, Geschlecht, Rasse (Metamenschen) und Alter sollten so ausgewählt werden, daß sie den Runnern möglichst sympathisch erscheinen.

Der Star

Außerdem kuren noch ein oder mehrere Prominente in der Klinik. Um wen es sich genau handelt, hängt wieder davon ab, womit man den Runnern ganz besonders viel Freude machen kann. So können z. B. SimSinn-Diva Francesca Bernardi, Pornoqueen/-King Tamara Twister/Lex Luna, Hoverball-Star Gerd „Rocky“ Neubauer, Pop- und Rockgrößen wie Cassandra Curare oder weitere Stars jeglicher Couleur (Rennfahrer, Künstler, Gameshow-Moderatoren, Rollenspielautoren etc.) gemeinsam mit den Schattenläufern ihre Rehabilitationskur im Luxushospital der EEC absolvieren. Der Promi wird ebenso wie alle anderen den Mut der Runner bewundern. Vielleicht sogar läßt die Diva sich auf ein (sexuelles) Abenteuer mit einem der Runner ein. Auch als gerettetes Entführungsopfer eignet sich der Prominente ganz vorzüglich.

Der Unsympath

Bei dem einzigen unsympathischen Mitpatienten, der die Runner von Beginn an fies und herablassend behandelt, könnte es sich um den snobistischen, intriganten Konzernmanager Alexander Vandenbrook handeln. Er bringt Gerüchte über die Runner in Umlauf, pöbelt sie öffentlich wegen ihres minderen sozialen Status an und macht auf plumpe Weise ihre Lieblingskrankenschwestern an.

Hauptsächlich ist der unsympathische Patient dazu da, um von den Runnern bloßgestellt, übertölpelt und ausgetrickst zu werden und ihnen dadurch Erfolgsergebnisse zu bescheren.

Das Böse

Der Virus

Die Aufgabe des von Dr. Höfgen programmierten Virus ist schnell und klar umschrieben: er soll die Runner in den Wahnsinn treiben und töten. Dazu verfügt er über fast unbegrenzten Spielraum und kann Änderungen im Erscheinungsbild der virtuellen Welt vornehmen, wie es ihm beliebt. Er geht dazu mit großer destruktiver Phantasie vor. Je komplexer die erschaffenen Räume und Dinge jedoch sind, desto mehr Rechenkapazität muß der Virus aufbringen und desto leichter ist es für die Runner, für kurze Zeit in die Realität zu fliehen. Er selbst manifestiert sich nicht in irgendeiner virtuellen Person, sondern ist allgegenwärtig, um das Grauen über die

Runner hereinbrechen zu lassen. Die Wesen und Dinge, die er erzeugt, sind also nicht der Virus, sondern werden von ihm geschaffen. Der Virus selbst ist fester Bestandteil der virtuellen Welt und nur auszumerzen, wenn die gesamte Simulation zusammenbricht.

Die Virtuelle Welt – Was geht? Was nicht?

Natürlich wirft eine simulierte Welt einiges an Fragen für den Spielleiter auf. Im folgenden sind diejenigen Fragen beantwortet, die sich wohl am häufigsten stellen werden. Bei weiteren Problemen müssen wir wieder an Ihre Improvisationsgabe appellieren.

Würfeln: Alle Aktionen in der virtuellen Realität, die Würfeln erfordern, werden genauso abgewickelt wie immer. Kämpfe, Fertigkeits- und Widerstandsprüfen funktionieren also wie in der Realität.

Schaden nehmen und sterben: Es ist nicht möglich, in der virtuellen Welt körperlichen Schaden zu nehmen. Alles, was die Runner als vermeintlich körperlichen Schaden einstecken und auch auf dem entsprechenden Zustandsmonitor vermerken, ist in Wirklichkeit geistiger Schaden.

Sobald der Monitor jedoch voll ist, wird dieser geistige Schaden wie üblich zu körperlichem.

Und da sie in der Realität noch immer schwer verletzt sind, heißt das, daß sie einen vollen Monitor (den geistigen) und weitere vier Wunden einstecken dürfen, bevor sie ins Gras beißen.

Ja, man kann auch in virtuellen Welten sterben, Chummers!

Im ersten Teil des Abenteuers ist es allerdings kaum möglich für die Runner, sich zu verletzen. Sollten sie es derart provozieren, daß dem Computer die Simulation einer Verletzung unumgänglich scheint, so wird diese in Null Komma nix geheilt.

Sobald der Virus aktiv ist, sieht das natürlich ganz anders aus.

Magie: Runner mit magischen Fähigkeiten sind ein echtes Problem, denn wenn etwas wirklich nicht mit virtuellen Welten zu verbinden ist, dann Magie.

Ein Magier kann in der Klinik weder Geister beschwören noch einen Blick in den Astralraum werfen, geschweige denn, sich astral projizieren. Versucht er es trotzdem, so wird er von brutalen Kopfschmerzen heimgesucht. Die Ärzte erklären dies mit den Folgen des Sturzes, die sich aber bestimmt bald geben werden.

Da aber ein Magier, der nicht zaubern kann, ein unglücklicher Magier ist und somit auch keine Endorphine produziert, haben die EEC-Programmierer eine (wenn auch ziemlich düftige) Magiesimulation gebastelt. Basierend auf dem Sprücherepertoire des Runners, wird eine Routine in Gang gesetzt, sobald der Magier in seiner Computerwelt magisch aktiv wird. Einer seiner Sprüche wird zufällig ausgewählt und dessen Wirkung simuliert. Immer, wenn der Magier einen Spruch benutzen will, erwürfelt der Spielleiter also, welcher Spruch wirklich ausgelöst wird.

Auffällig für den Spielercharakter ist dabei nicht nur, daß eventuell andere Sprüche als der beabsichtigte aktiviert werden, sondern auch, daß das übliche Gefühl der den Körper durchströmenden Magie ausbleibt. Dafür gibt es aber auch keinen Entzug. Die Ärzte erklären diese Phänomene mit Sturzgeschäden.

Infrarot: Infrarotsicht funktioniert nicht.

Attacken auf Ärzte, Personal und Patienten: Vielleicht rasten die Runner ja irgend-

wann aus und gehen auf einen der NSC los. Bedrohen sie eine virtuelle Person, so ist sie in genau dem Maße eingeschüchtert, wie die Runner es wünschen.

Verletzen oder töten die Schattenläufer einen „NSC“, so wird er diskret durch ein neues Programm ersetzt. Der Fehlritt der Runner wird mit einem Unfalltrauma entschuldigt. Schwamm drüber.

Nach-Hause-Telefonieren: Es ist den Runnern nicht möglich, Kontakt mit der Außenwelt aufzunehmen. Telefone gibt es nicht, einen Matrixanschluß nach draußen auch nicht. Das Personal erklärt dies mit den hohen Sicherheitsvorkehrungen.

Flucht: Irgendwann, spätestens wenn der Alpträum beginnt, werden die Runner aus der Klinik türmen wollen. Doch egal, in welcher Richtung sie sich in den Wald schlagen, sie landen immer wieder bei der Klinik. Im ersten Teil marschieren sie dabei durch ein idyllisches Stück Natur, sobald aber der Virus die Kontrolle übernommen hat, ist der Wald zu einem düsteren, unheimlichen Ort geworden, den Sie mit Alpträumen aller Art bestücken können.

