

# Chiphead

Ein Shadowrunabenteuer von Armin Schmiegel aus der  
Wunderwelten 9 und 10

PDF Umsetzung von Stefan Ohrmann

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Einleitung</b>	<b>5</b>
<b>Ein neuer Auftrag</b>	<b>5</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	5
Hinter den Kulissen . . . . .	6
<b>Aufbruch</b>	<b>6</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	6
Hinter den Kulissen . . . . .	7
<b>Im Wald und auf der Straße</b>	<b>7</b>
Wenn die Schattenläufer die Straße benutzen . . . . .	7
Hinter den Kulissen . . . . .	7
Die Angreifer . . . . .	7
Wenn die Charaktere die Wildnis durchqueren . . . . .	8
Hinter den Kulissen . . . . .	8
<b>Am Ziel mancher Träume</b>	<b>8</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	8
Hinter den Kulissen . . . . .	9
<b>Der Lohn der Arbeit</b>	<b>9</b>
<b>Herbst in Seattle</b>	<b>9</b>
Phase I - PEDE nimmt die Konten aufs Korn . . . . .	9
Phase II - Ärger mit Lone Star . . . . .	11
Phase III - Jake Pramiel . . . . .	12
<b>Besuch im Park</b>	<b>12</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	12
Hinter den Kulissen . . . . .	12
<b>Matrix Marauder</b>	<b>13</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	13
<b>Flammen in Bellevue</b>	<b>14</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	14
Hinter den Kulissen . . . . .	14
<b>Zu Besuch im fremden Heim</b>	<b>15</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	15
Hinter den Kulissen . . . . .	15

<b>Reisen bis zum bitteren Ende</b>	<b>15</b>
Hinter den Kulissen . . . . .	15
<b>Schattenläufer ante portas</b>	<b>16</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	16
Hinter den Kulissen . . . . .	16
<b>Wenn der Runner zweimal klingelt</b>	<b>17</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	17
<b>Mit eisener Hand</b>	<b>18</b>
Hinter den Kulissen . . . . .	18
<b>Der Krieger, der Philosoph, der Narr</b>	<b>20</b>
Sag's ihnen ins Gesicht . . . . .	20
Hinter den Kulissen . . . . .	20
<b>Nach dem Run</b>	<b>21</b>
<b>Karmaverteilung</b>	<b>22</b>
<b>Der Weg zur Itaru Corporation</b>	<b>23</b>
<b>Das Itaru-Gelände</b>	<b>23</b>
Allgemeines . . . . .	23
Das Sicherheitssystem . . . . .	23
Die Forschungslabors [1] . . . . .	23
Kasernen [2] . . . . .	23
Sicherheitszentrale [3] . . . . .	24
Die Lagerhallen [4] . . . . .	25
Hangar [5] . . . . .	25
Die Wohnblöcke [6] . . . . .	25
Park und Parkplatz [7] . . . . .	25
Verwaltungskomplex [8] . . . . .	25
Fabrikationsanlagen [9] . . . . .	26
Wachhäuser [10] . . . . .	26
Start- und Landebahn [11] . . . . .	26
<b>Newpens Forschungslabor</b>	<b>27</b>
Allgemeines . . . . .	27
1. Stockwerk . . . . .	27
Erdgeschoß . . . . .	27
Der Keller . . . . .	28

<b>Itaru-Systemkarte</b>	<b>30</b>
Einführung . . . . .	30
Die Architektur . . . . .	30
Das Hauptsystem . . . . .	30
Das Verwaltungssystem . . . . .	31
Das Forschungssystem . . . . .	31
Das Sicherheitssystem . . . . .	32
<b>Die Ruinen der Interlips Inc.</b>	<b>35</b>
Einführung . . . . .	35
Intellips vor dem Brand . . . . .	35
Intellips nach dem Brand . . . . .	35
Erdgeschoß . . . . .	35
Keller . . . . .	37
<b>NSC-Beschreibungen</b>	<b>40</b>
Prof. Dr. Newpen . . . . .	40
Jack Pramiel, aka Bullethead . . . . .	41
PEDE . . . . .	42
<b>Beinarbeit</b>	<b>43</b>
Itaru Corp. . . . .	43
Intellips Inc. . . . .	43
Jake Pramiel, aka Bullethead . . . . .	44
Picklock, Red Samurai, Shiba & Elefant . . . . .	45
Neuronale Microchips . . . . .	45
Dr. Newpen . . . . .	46
Konstruktionspläne von PEDE . . . . .	46
<b>Handouts</b>	<b>48</b>
Handout 1 - Newpens Brief Infodata 2461 . . . . .	48
Handout 2 - Meldung in der Zeitung . . . . .	48
Handout 3 - Daten über Projekt PEDE . . . . .	49
Handout 4 - Newpens Notizen zu Nietzsche & Auszüge . . . . .	49

## EINLEITUNG

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

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

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

Intellips heuert für den Transport eine Gruppe von Schattenläufern an, denn Itaru liegt im Gebiet der Salish Shidhe. Dies ist der Auftrag der Spieler, ein Run, hinter dem sich mehr verbirgt, als es zunächst den Anschein hat.... Chiphead teilt sich in mehrere Sektionen. Die sogenannten **Sag's ihnen ins Gesicht**-Sektionen, die der Spielleiter vorlesen kann und die **Hinter den Kulissen**-Sektionen, in denen jene Informationen aufgeführt sind, die nur für die Augen des Spielleiters bestimmt sind.

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

An einigen Stellen werden auf die Quel-

lenbücher **Straßensamurakatalog(Samurai)**, **Seattle Sourcebook (Seattle)**, **Sprawl Sites (Sprawl)**, sowie **Paranormal Animals of North America (Animals)** zurückgegriffen. Solite der Spielleiter die genannten Materialien nicht besitzen, muß er an diesen Stellen etwas improvisieren.

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

## EIN NEUER AUFTRAG

### Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr steht vor einem großen, eisernen Gittertor. Auf einem Schild ist zu lesen: „**Intellips Inc. Mikroelektronische Bauelemente 1991-2051**“. Eine Zufahrtsstraße führt durch einen großen, prachtvollen Garten zu einem Gebäude, das allem Anschein nach noch vor der Jahrtausendwende gebaut wurde, vermutlich aber noch wesentlich älter ist. Zwei Kameras blicken auf euch herab. "Wer da?", kommt eine unfreundliche Stimme aus einem kleinen Lautsprecher. Ihr gebt euch als diejenigen zu erkennen, die um 15.30 einen gewissen Pramiel treffen sollen, wie es euch der Schieber gesagt hatte.

„Moment...“, murmelt die Stimme.

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

Der Bus bringt euch zur Villa. Sie ist noch weitaus majestätischer, als ihr es von weitem

erwartet hättet. Durch eine große Eingangshalle, in der ihr von dem Portier einen Besucherausweis bekommt (nein, eure Waffen habt ihr noch immer), führt euch die junge Frau in einen großen Konferenzraum im Erdgeschoß, der mit allerlei elektronischem Instrumentarium ausgestattet ist.

Als ihr eintretet, kommtt euch ein älterer Herr entgegen. „Gut, daß sie so pünktlich gekommen sind.“ Er schüttelt jedem von euch die Hand. „Danke April! Bitte setzten sie sich doch.“

## Hinter den Kulissen

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

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

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

sie begleiten.“

Die Gruppe kann versuchen, den Preis ein wenig in die Höhe zu treiben, dies soll ihr bis zu einem Maximum von 50.000 Nuyen gelingen. Die angeforderte Ausrüstung wird von Intellips leihweise zur Verfügung gestellt. Selbst eine Vindicator Minigun (**Samurai**) liegt im Rahmen des Möglichen. Intellips liegt eine Menge an diesem Auftrag. Für einen Konzern ist es kein Problem, Waffen von solcher Qualität zu besorgen. Außerdem hat die Ware einen Wert von über vier Millionen Nuyen!!! Sollte sich die Gruppe weigern, Pramiel mitzunehmen, so muß sie sich entscheiden: Entweder Pramiel kommt mit, oder sie dürfen sich einen neuen Job suchen.

## AUFBRUCH

### Sag's ihnen ins Gesicht

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

Als ihr die Halle betretet, erkennt ihr die Gestalt. Es ist Jake Pramiel, der alternde Bürofuzzi vom Vortag. „Wird auch Zeit, daß ihr kommt!“ Er wartet bis ihr eingetreten seid, dann geht er zum Konferenzraum. „Die Ausrüstung, die ihr haben wolltet, steht schon bereit!“

Tatsächlich! Im Raum liegt ausgebreitet auf dem großen Tisch, die angeforderte Ausrüstung. Schnell legt ihr sie an, kehrt zu eurem Wagen zurück.

„So, fahrt jetzt erstmal zur Grenze am Nisqually River (**Fort Lewis, Seattle SB**). Ach ja, noch was! Nennt mich von jetzt an Bullethead, Chummers!“



## Hinter den Kulissen

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

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

Die Runner können selbst entscheiden, welche Route sie nehmen wollen. Der schnellste und gefährlichste Weg führt über die Straßen US 12 und US 101. Eine andere Möglichkeit wäre es, sich durch die Wildnis zu schlagnen,

aber das Verlassen der Straßen ist ein klarer Verstoß gegen die Transitbestimmungen der Salish und dauert außerdem länger.

## IM WALD UND AUF DER STRAÙ

### Wenn die Schattenläufer die StraÙ benutzen

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

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

### Hinter den Kulissen

Welcher Penner glaubt heutzutage eigentlich noch, er könnte etwas unbeobachtet tun? Gibt es denn tatsächlich irgendwelche Hirnis, die meinen, sie könnten eine Ladung im Werte von 4.000.000 Nuyen ohne Schwierigkeiten durch die Wildnis transportieren?

Der Fahrer hat jedoch andere Probleme. Er muß sein ganzes Können aufwenden (**Auto [7]**), um keinen Crash zu bauen. Tja, und kaum ist ihm das gelungen, dürfen die Schattenläufer ihr Können unter Beweis stellen.

### Die Angreifer

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

Ihre Strategie ist, schnell und hart zuzuschlagen, jedoch ohne die Ladung, die sich

in dem kleinen Koffer im Kofferraum befindet, zu gefährden. Sollte das Feuergefecht länger als 5 Runden dauern, muß zu Beginn jeder weiteren Runde W6 gewürfelt werden. Bei einer 6 taucht innerhalb von 5 Runden ein Yellowjacket-Hubschrauber (**Samurai**) der Salish auf, um die Störung des Friedens zu untersuchen und eventuelle Angreifer auszuschalten. Bei den Angreifern handelt es sich um Schattenläufer, die von ihrem Mr. Johnson den Auftrag bekamen, die Ladung zu stehlen. Sie können nicht sagen für wen oder warum. Ein ganz normaler Job, man versteht sich?

### **Wenn die Charaktere die Wildnis durchqueren**

Dickster, kaum zu durchdringender Wald, den ihr nur mühsam mit eurem Wagen überwinden könnt (Ein Jeep wäre wohl besser gewesen). Äste, die nach euch greifen. Unheimliches Rauschen in den drohenden Kronen. Ständig das Gefühl beobachtet zu werden.

Draußen, wo der Wald lichter ist, tobt ein gräßlicher Sturm. Dünnes, schwaches Geäst fällt von den Bäumen. Selbst mit Scheinwerfern ist es düsterer als in den Kanälen von Tacoma.



### **Hinter den Kulissen**

Die Reise durch die Wildnis ist wesentlich langwieriger, als die Reise auf der verhältnis-

mäßig sicheren Straße, daher wird alle 2 Stunden ein Wurf auf der folgenden Begegnungstabelle (W6) fällig:

**1-2** Tierbegegnung (Zusätzlich nochmal W6)

**1-2** typische Bären oder andere Fleischfresser

**3** W3 Sasquatchs

**4-5** Rotwild oder andere friedliche Pflanzenfresser

**6** Einhorn

**3-4** Weghindernis: (Umgestürzter Baum, kleiner Bach, unwegsames Gelände) 0,5 Std. Aufenthalt.

**5** Salish-Dorf

**6** Patrouillie (Jeep mit montiertem leichtem MG, sowie 4 Kriegern der Salish)

Dabei müssen die Begegnungen nicht immer unfriedlich verlaufen. Die Tiere verteidigen ihr Revier nur, wenn sie sich bedroht fühlen. Auch sollten die Schattenläufer genügend Zeit haben, sich vor Patrouillen wie auch vor Dörfern zu verbergen, bzw. sie zu umgehen.

Nach dem ersten Tag, würfelt der Spielleiter mit W6. Bei einem Ergebnis von 1-2 hat eine Jägerdrone die Gruppe entdeckt. Alle Spieler machen nun stündlich eine Wahrnehmungsprobe [8], bei einem Erfolg, haben sie die Drohne entdeckt, was nichts daran ändert, daß sie bald darauf in einen Hinterhalt geraten (Siehe oben).

## **AM ZIEL MANCHER TRÄUME**

### **Sag's ihnen ins Gesicht**

Endlich habt ihr euer Ziel erreicht. Vor euch erstreckt sich das riesige Areal der Itaru Corp. Auf einem Gelände von mindestens einem

Hektar Land, befinden sich Bürogebäude, einige Fabrikationsanlagen sowie große Lagerhallen, selbst ein kleiner Flughafen ist zu erkennen.

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

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

### Hinter den Kulissen

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

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

Newpen führt die Schattenläufer über das riesige Gelände und erklärt dabei nicht ohne Stolz die Funktion der einzelnen Gebäude. Interessierte Spieler können von Newpen sehr genaue Informationen erhalten. Er wird jedoch keine Informationen über die Größe und Stärke der Sicherheitskräfte, über deren Ausrüstung oder andere sicherheitsrelevante Daten machen. Am Ende der Führung bietet Newpen der Gruppe an, mit dem firme-

neigenen Hubschrauber nach Seattle gebracht zu werden. Sowohl Wagen als auch Ausrüstung werden mitgenommen, der Ares Dragon steht bereit und seine Motoren summen schon.

### DER LOHN DER ARBEIT

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

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

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

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

### HERBST IN SEATTLE

#### Phase I - PEDE nimmt die Konten aufs Korn

##### Sag's Ihnen ins Gesicht

Nun haben sie tatsächlich begonnen. Die sauren Herbststagen. Dicke Wolken verdunkeln den Himmel schon seit mehreren Tagen. Ein ewiges Rinsal dickflüssigen, schmierigen, rußigen und sauren Regens ergießt sich über

### **MEANWHILE ... PEDE wird geboren**

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

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

Zunächst macht er die gesamte Belegschaft des Konzerns unschädlich (Mit eisener Hand), dann beginnt er mit der Konstruktion einer identischen Maschine, des PEDE 2.

Aber es gibt ja noch Intellips und die Runner, die von PEDEs Existenz Wind bekommen könnten. So macht er sich auf die Suche nach den Letzten, die ihm gefährlich werden könnten...



die Stadt. Kaum einer läßt sich auf den Straßen blicken, wenn doch, dann nur in dicker Regenkleidung oder im modischen Chemsuit.

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

Du schaltest das Trid ein, ein Clip von Maria Mercurial. Plötzlich klopft es an der Tür. „Mr..., machen Sie bitte die Tür auf. Ich muß mit Ihnen sprechen.“ Es ist dein Vermieter. Du

blickst kurz durch die Wohnung, legst schnell ein Tuch über das gerade gereinigte Gewehr und öffnest.

„Ich habe gerade festgestellt, daß Sie ihre Miete seit einem halben Jahr nicht mehr bezahlt haben, Mr... Aber das ja wohl kein Problem sein. Ich kenn Sie schon recht lange und Sie sind ja auch ein recht zuverlässiger, korrekter und sehr ruhiger Mieter. Sie können sie mir jetzt ja eben überweisen.“

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

Du schiebst ihn nochmal rein, diesmal andersherum (Du bringst das sowieso immer

durcheinander). Doch es piept wieder. Nervös fragst du den Kontostand ab: minus 1.000.000 Nuyen!!!

### Hinter den Kulissen

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

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

## Phase II - Ärger mit Lone Star

### Sag's ihnen ins Gesicht

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

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

Plötzlich hört die Kapelle auf zu spielen. Der schwarze Sänger und Gitarrist klopft zweimal gegen das Mikro. „Darf ich um ihre Aufmerksamkeit bitten, verehrte Kampfmaschinen, Feuerballwerfer, Chipköpfe und anderes

Gesocks! Soeben hat mir unser geliebter Gastgeber mitgeteilt, daß eine Sternenpatrouille im Anmarsch ist. Also, wer was auf dem Kerbholz hat, sollte besser verschwinden. Die anderen bitte ich, die Waffen dezent verschwinden zu lassen, solltet ihr keine Lizenz haben. Vielen Dank und viel Spaß noch.. wir spielen jetzt den Blues vom Trollbouncer..“

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

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

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

### Hinter den Kulissen

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

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

### **Phase III - Jake Pramiel**

#### **Sag's ihnen ins Gesicht**

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

#### **Hinter den Kulissen**

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

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

die Spieler anfangen, unter Verfolgungswahn zu leiden und treiben Sie sie ein wenig an.

## **BESUCH IM PARK**

#### **Sag's ihnen ins Gesicht**

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

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

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

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

#### **Hinter den Kulissen**

Bullethead trägt einen Herzschrittmacher, ein antiquiertes Gerät, das vor der Jahrtausendwende Menschen eingepflanzt wurde, deren Herz zu schwach war. PEDE hat den Rhythmus des Herzschrittmachers gestört, indem er den Medizincomputer des für Bullethead zuständigen Hospitals entsprechend manipulierte. Für Bullethead kommt jede Hilfe zu spät. Selbst Magie kann ihm hier nicht helfen. Die letzten

Worte, die er ächzt sind: „Apollo... Golem... ist in... Stadt.“ Macht ein Schattenläufer eine Probe auf Biotech [6], kann er folgendes herausfinden:

#### **Erfolge Ergebnis**

- 0** Bullethead starb an einem Herzversagen
- 1-2** Er trägt einen antiquierten Herzschrittmacher
- 3+** Der Herzschrittmacher fiel aus?!?

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

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

## **MATRIX MARAUDER**

### **Sag's ihnen ins Gesicht**

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

### **Wenn der Decker das Intellips-System untersucht**

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

### **Hinter den Kulissen**

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

### **Wenn der Decker das Itaru-System zu bereisen versucht**

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

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

### **Hinter den Kulissen**

Alle wichtigen Informationen finden sich im Anhang (**Karte 4**). Sollte ein Alarm gegeben werden, wird PEDE innerhalb von W3 Runden erscheinen. Aber auch sonst ist die Gefahr gegeben, daß PEDE zufällig auftaucht (12 bei W12, alle 5 Runden). Das Itaru-System ist

seine Welt, sein Revier, das er erbittert verteidigt.

## FLAMMEN IN BELLEVUE

### Sag's ihnen ins Gesicht

#### Wenn die Charaktere vorher nicht in der Matrix das Intellips-System besucht haben

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

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

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

Ihr habt sicherheitshalber den Wagen etwas abseits geparkt und geht nun die letzten Meter bis zum Gebäude von Intellips zu Fuß.

Plötzlich hört ihr Sirenengeheul. Lone Star? Die Sirenen werden immer lauter. Ein Fahrzeug jagt aus der nächsten Straße heraus.

Feuerwehr! Irgendwo muß es brennen.

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

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



### Hinter den Kulissen

PEDE war nicht müßig, auch noch die letzte Bedrohung seiner Existenz zu vernichten. Die Schattenläufer sind für ihn ohnehin nur totes Fleisch. Früher oder später wird Lone Star sie erwischen, und wenn das nicht funktioniert, so werden sie doch finanziell nie mehr auf einen grünen Zweig kommen. So blieb ihm nur noch Intellips, deren Verwaltungsgebäude er dezent den Flammen übergab.

Sollten die Schattenläufer auf die Schnapsidee kommen, das brennende Gebäude zu betreten, so werden sie kaum die Möglichkeit haben, irgendwelche Spuren zu entdecken, dazu ist der Rauch zu dick, zu giftig und die Feuerwehrleute sehen es überhaupt nicht gern, wenn jemand in ihr Handwerk pfuschen will - und Lone Star ist natürlich auch in der Nähe!

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

Das Gelände ist auf **Karte 5** beschrieben. Weitere Informationen finden die Runner in der Hardcopy der Seattle News (**Handout 2**).

## ZU BESUCH IM FREMDEN HEIM

### Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr führt die Schlüsselkarte in das Schloß, das sich mit einem leisen Klicken öffnet. Ihr betretet die Wohnung eures nun toten Kumpels Bullethead.

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

### Hinter den Kulissen

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

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

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

### 31.10.51

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

## REISEN BIS ZUM BITTEREN ENDE

### Hinter den Kulissen

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

Diesmal wird die Reise jedoch wesentlich schwieriger sein. Ohne Passierscheine kommt kein Fremder in das indianische Land. Diese Passierscheine sind aber schwer zu kriegen. Man muß eine Begründung vorlegen und der Antrag dauert mindestens zwei Tage. Natürlich, mit genügend Nuyen geht alles schneller, trotzdem braucht man die richtigen Referenzen. Eine illegale Überquerung ist möglich; hierbei wird die Reise aber ebenso gefährlich, wie der damalige Kurierdienst (jede volle Stunde ein Wurf mit W6, bei einer 1 taucht eine Patrouillie auf; ein Kampf würde weitere Patrouillen auf die Schattenläufer aufmerksam machen).

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

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

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

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

## SCHATTENLÄUFER ANTE PORTAS

### Sag's ihnen ins Gesicht

### Wenn die Spieler den Seeweg gewählt haben

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

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

### Wenn sie vom Landweg kommen

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



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

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

### Hinter den Kulissen

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

An der Steilküste finden sich ebenfalls Kameras und Wärmesensoren. Auf Bewegungssensoren hat man wegen der vielen falschen Alarme verzichtet (In den Klippen hausen normalerweise Unmengen von Vögeln). Eine ausführliche Beschreibung liegt **Karte 4** bei.

Ja, es gibt keine Wachen mehr, aber wissen das die Spieler? Die Sicht ist schlecht, die Gänge sind nicht beleuchtet und im Regen sieht manch einer Dinge, die nicht da sind. Außerdem, was ist mit den streunenden Piasmen? Sie könnten überall auftauchen.

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

## **WENN DER RUNNER ZWEIMAL KLINGELT**

### **Sag's ihnen ins Gesicht**

#### **Wenn die Schattenläufer die Klippen emporsteigen**

Mit einem kleinen Landungsboot habt ihr die Klippen erreicht. Mühsam habt ihr die ersten Meter erklimmen, dann beginnt der eigentliche Aufstieg.

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

#### **Hinter den Kulissen**

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

Ohne entsprechende Ausrüstung ist die Aktion von vornherein zum Scheitern verurteilt. Niemand kann hundert Meter glitschige Klip-

pen ohne Hilfsmittel besteigen, schon gar nicht, wenn einen der Wind in die Tiefe reißen will.

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

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

#### **Wenn die Charaktere durch den Zaun schlüpfen wollen**

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

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

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

Mit einem dumpfen Platschen springt der letzte eurer Kameraden vom Zaun und zückt seine Waffen. Endlich! Es kann weitergehen.

Schnell schleicht ihr durch den Matsch, bis ihr den zweiten Zaun erreicht habt. Da! Eine Bewegung! Erschrocken fahrt ihr herum.

Noch eine Bewegung! Diesmal aus der entgegengesetzten Richtung.

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

### Hinter den Kulissen

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

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

## MIT EISENER HAND

### Hinter den Kulissen

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

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

Alarm zu verhindern, kappte er sämtliche Kommunikationsleitungen.

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

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

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

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

Folgendes können die Charaktere in den einzelnen Gebäuden vorfinden:

### Wohnblöcke [6] und Kaserne [2]

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

In fast allen Wohnräumen können die Runnen Bedienstete finden. Die meisten sind halb verhungert, vor allem die Kinder haben unter der Isolation gelitten. Widerstand werden

sie daher nicht leisten. Im Gegenteil, sie alle werden ihre Retter feiern. Bei einer Befragung erhält man folgende Aussagen:

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

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

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

### Sicherheitszentrale [3]

Im Konferenzraum liegen die zersiebten Körper der getöteten Sicherheitsbeamten.

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

### Lagerhallen [4]

Sie sind angefüllt mit Kisten, Behältern und Containern. Eine eingehende Untersuchung (jeder Container ist mit einem Magschloß [4] versehen), zeigt das breite Spektrum der Produkte von Itaru. Neben Cyber- und Headware findet man hier Cyberdecks (entsprechend Fuchi Cyber 7) sowie anderes ausgezeichnetes elektronisches Equipment (braucht noch jemand 'nen CD-Player?). Einige der Container mit Cyberdecks sind geplündert worden.

In einem der Container (der W6te) befindet sich der bewußtlose, halbverhungerte Newpen. Nach seiner Befreiung, kann er den Charakteren nähere Informationen zu PEDE und den Vorgängen liefern. Er hat bereits erkannt, daß PEDE hinter dem ganzen Ärger steckt, ist

sich aber über dessen Motivation vollkommen im Unklaren ("Muß wohl'n Fehler im achtundsechzigtausender sein..").

### Hangar [5]

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

### Verwaltungskomplex [8]

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

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

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

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

### Fabrikationsanlagen [9]

In einer der Fabrikationsanlagen befindet sich der neue PEDE. Dies ist die einzige Halle, in der noch gearbeitet wird. Den Runnern offenbart sich hier ein unheimliches Bild. Roboterarme, auf langen Schienen an der Decke befestigt, gleiten umher, nehmen Einzelteile aus Regalen, bestücken zuvor geätzte Platinen oder helfen anderen Armen. PEDE 2 steht in

der Mitte der Fabrikationsanlagen. Kabelstränge ragen aus dem unförmigen Kasten heraus, sind mit der Decke, dem Boden und einigen Cyberdecks verbunden. PEDE 2 ist schon fertig, das einzige, was fehlt, ist das Programm, was jedoch jeder Zeit von PEDE binnen zwei Runden überspielt werden kann.



### Die Forschungslabors [1]

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

Eine genaue Beschreibung findet sich auf **Karte 3**. Das Layout ist bei allen Gebäuden

das gleiche, bis auf die Tatsache, daß in den meisten anderen kein Keller vorhanden ist.

### DER KRIEGER, DER PHILOSOPH, DER NARR

#### Sag's ihnen ins Gesicht

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

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

„Haben die mutigen Menschen etwa Angst?“

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

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

#### Hinter den Kulissen

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

Dann stehen die Charaktere vor PEDE. Er stellt sich mit folgendem Kommentar vor:

„Hallo! Ich bin Zarathustra, und das sind meine Freunde..“ Laut surren drei automatische Maschinengewehre in den Ecken hin und her. „Keine Angst! Ich werde euch nicht sofort erschießen. Ich möchte mit euch reden. Ihr wart recht gut, das muß man euch lassen. Ich denke, wir haben eins gemeinsam. Den Willen zur Macht! Was ja wohl der Sinn des Lebens ist, nicht wahr? Sicher gehört ihr nicht zu diesem widerlichen Gesocks von Herdentieren, das weinerlich in der Ecke heult und auf das Fressen wartet!

Nein, ihr nehmt euch, was ihr wollt. Ob Wein, Weib oder Gesang, was ihr nicht habt, das nehmt ihr euch. Ihr seid genau diejenigen, deren Charakter ich bewundere, und weil ich euer Wesen kenne bleibt mir nichts anderes übrig, als euch zu vernichten.“

PEDE sucht das Gespräch mit den Runnern. Er ist fest davon überzeugt, daß auch der Rest der Welt sich an Nietzsches Gedanken hält und redet von ihm wie von einem Gott.

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

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

Sind die Erläuterungen der Spieler unlogisch oder versuchen die Charaktere gar nicht erst zu diskutieren, kommt es zu einem Feuergefecht, das zwar mit der Zerstörung PEDEs enden wird, jedoch wird PEDE sein Programm bereits in den PEDE 2 überspielt haben (falls dieser noch steht), die umgerüsteten

Lastenroboter zum Forschungslabor schicken und die Charaktere nun mit roher Gewalt bekämpfen.

## NACH DEM RUN

Wie auch immer der Showdown ausgehen wird, das Abenteuer geht mit diesem Zusammentreffen seinem Ende entgegen.

Abhängig davon, wie die Runner das Abenteuer gelöst haben, kann die weitere Entwicklung wie folgt aussehen:

### Die Charaktere überzeugten PEDE:

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

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

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

### Die Schattenläufer zerstörten PEDE:

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

## KARMAVERTEILUNG

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

+2 für die Befreiung der Belegschaft

+1 für Newpens Befreiung

+6 wenn die Schattenläufer PEDE überzeugen konnten

+3 wenn sie ihn nur zerstörten

plus individuelle Karmaverleihung (siehe **Regelwerk**)

## DER WEG ZUR ITARU CORPORATION

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

## DAS ITARU-GELÄNDE

### Allgemeines

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

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

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

### Das Sicherheitssystem

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

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

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

Man könnte der Konzernleitung eine gewisse Paranoia unterstellen, als sie zusätzlich

noch automatische Maschinengewehre in allen wichtigen Gebäuden einbauen ließ. Diese können von der Sicherheitszentrale aus gesteuert werden.

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

### Die Forschungslabors [1]

Sechs Forschungslabors befinden sich auf dem Gelände. Es sind zweigeschossige Gebäude mit Flachdächern. Alle besitzen einen identischen Grundriß: Im Erdgeschoß befinden sich die Labors, im ersten Stock die Büros der Wissenschaftler, die dort arbeiten.

Einige Gebäude sind unterkellert, so auch das Labor von Prof. Dr. Newpen. In diesen Kellern befinden sich zumeist Versuchsanordnungen, die vor störenden Einflüssen abgeschirmt sein müssen. Ein Layout des Forschungslabores von Newpen befindet sich auf **Karte 2**.

### Kasernen [2]

#### Sicherheit

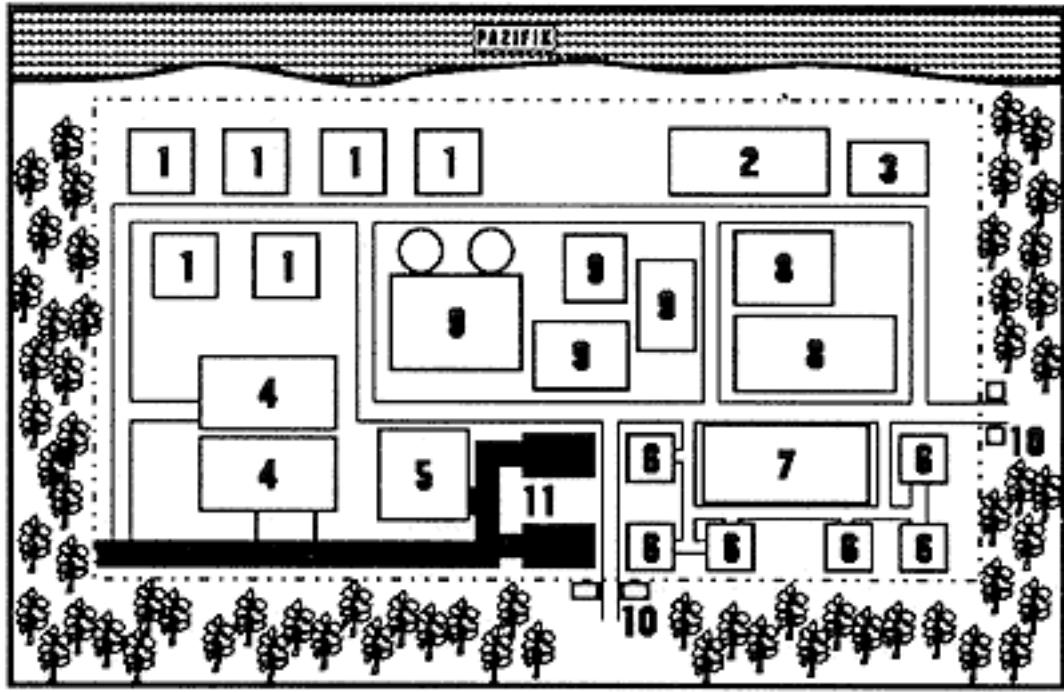
Die Türen sind mit Magschlössern [4] gesichert. Auf allen Gängen befinden sich Kameras.

#### Allgemeines

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

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

In den mittleren Stockwerken befinden sich die Schlafräume. Jeweils zwei Männer schlafen



in einem Zimmer, das mit Kochnische, Toilette und Waschgelegenheit ausgestattet ist.

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

### Sicherheitszentrale [3]

#### Sicherheit

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

#### Allgemeines

In diesem dreistöckigem Gebäude laufen alle Drähte zusammen. In den Kellergewölben befinden sich die Computer des Sicherheitsnetzes. Sämtliche Türen lassen sich von hier aus kontrollieren, außerdem die automatischen

Maschinengewehre, die Sensoren und Kameras und auch die Luftüberwachung. Sie ist mit dem Tower auf dem Dach verbunden.

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

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

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

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

**Plasma**

B	Q	S	C	I	W	E	R
11/2	4x5	13	-	2/4	4	6	4

**Schaden:** 9T, +1 RW

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

**Schwächen:** Allergie gegen Sonnenlicht, lästig

**Automatische Maschinengewehre**

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

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

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

**Die Lagerhallen [4]****Sicherheit**

Nur einige Kameras bewachen diese Hallen.

**Allgemeines**

Itaru verfügt über zwei große Lagerhallen, in denen neben Itarus hauseigenen Produkten, die in den Fabrikationsanlagen [9] hergestellt werden, auch Lebensmittel und Ersatzteile gelagert werden.

**Hangar [5]****Sicherheit**

Nur einige Kameras bewachen diese Hallen.

**Allgemeines**

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

**Die Wohnblöcke [6]****Sicherheit**

Die Sicherheitsmaßnahmen entsprechen denen in der Kaserne.

**Allgemeines**

Die gesamte Belegschaft, mit Ausnahme des Sicherheitspersonal, lebt in diesen sechs fünfstöckigen Wohnblöcken. Sie sind ähnlich luxuriös eingerichtet wie die Wohnung der Offiziere. Zwar sind die einzelnen Appartements nicht übermäßig groß, jedoch ist das, was den Angestellten geboten wird, mehr, als sie in Seattle für denselben Preis an Sicherheit und Wohnlichkeit erhalten würden.

**Park und Parkplatz [7]****Verwaltungskomplex [8]****Sicherheit**

Alle Gänge sowie die Büros der niederen Angestellten werden mit Kameras überwacht. Fahrstühle und Türen sind mit Magschlössern [4] gesichert und besitzen außerdem Waffen-detektoren [6].

**Allgemeines**

Die sieben- bis achtstöckigen Gebäude des Verwaltungskomplexes überragen den Rest der Anlage. Neben der im Obergeschoß liegenden Konleitung befinden sich hier auch

die Personal-, die Marketing- und die PR-Abteilung sowie eine große Anzahl von kleineren Büros, die sich um die Produktbetreuung, Reklamationen und die sonstigen üblichen Geschäftsabläufe kümmern. Im Keller liegt die Zentrale für Haustechnik. Von hier aus werden die sanitären Anlagen ebenso wie Heizungs- und Klimaanlagen kontrolliert, gewartet und gegebenenfalls repariert.

## Fabrikationsanlagen [9]

### Sicherheit

Normalerweise werden die Fabrikationsanlagen nur mit Kameras überwacht. Während PEDE dabei ist, PEDE 2 zu bauen, hat er auf einigen Lastenrobotern Maschinengewehre montiert. Die hierzu notwendigen Waffen stammen aus der Waffenkammer.

Jeweils zwei Roboter patrouillieren zusammen. Sollten die Charaktere hier eindringen, wird PEDE mit den Robotern und den automatischen Maschinengewehren Jagd auf sie machen.

### Modifizierter Lastenroboter

(Mitsubishi Jacklift Cargo Handler)

Handl	Geschw	Rumpf	Panz	Sig	Pil
4	5/12	3	0	4	0

Zusätzlich ausgerüstet mit Stoner-Ares M107 GPHMG (Samurai) mit je 40er Streifen.

PEDE besitzt zehn dieser Roboter, die mit einer Fertigkeit von Geschütze [4] versehen sind, wenn er sie kontrolliert.

### Allgemeines

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

## Wachhäuser [10]

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

## Start- und Landebahn [11]

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

# NEWPENS FORSCHUNGSLABOR

## Allgemeines

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

## 1. Stockwerk

### Newpens Büro [1]

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

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

Im Osten des Raumes befindet sich eine große Bibliothek. Sie enthält zum größten Teil Werke alter, aber auch einiger neuerer Philosophen. Etliche der Bücher stammen noch aus dem vorigen, einige sogar aus dem 19.Jahrhundert. Besonders bemerkenswert ist die Sammlung von Werken Friedrich Nietzsches, die inklusive Sekundärliteratur ein komplettes Regal belegt. Aber auch andere Philosophen wie Kant, Schopenhauer, Sartre oder Ehran sind hier zu finden.

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

### Newpens Schlafraum [2]

Obgleich Newpen ein recht luxuriöses Apartment im Wohnblock besitzt, verbringt der Junggeselle viele Nächte hier: abgewetzte Arbeitskleidung, getragende Unterhosen, Strümpfe, Hemden, Hosen liegen unordentlich in der Ekke. Das Bett ist nicht gemacht.

Obgleich das Fenster geöffnet ist, scheint der Gestank von Schweiß und Schlaf sich nicht mehr aus diesem Zimmer zu vertreiben zu lassen. Außer einem Notizblock (**Handout 4**) liegen zwei Bücher auf dem Nachttisch: „**Also sprach Zarathustra**“, von Nietzsche, und „**Neuronale Netze und deren Anwendung in modernen Expertensystemen in Theorie und Praxis**“, von einem gewissen Prof. Dr. Dr. Harvey Wiegel.

### Die Büros der Assistenten [3]

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

### Erhöhlungs- und Konferenzraum [4]

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

### Küche [5]

### Erdgeschoß

### Computerraum [1]

Alle Ergebnisse von Experimenten werden in diesem Raum gesammelt, gespeichert und verarbeitet. Dem entspricht auch die Sicherung des Raumes (Magschloß [9]). Drei Itaru K-8000 (Leistungsdaten wie Fairlight Excalibur, jedoch als Einbausystem; demontiert 14kg Gewicht) stehen hier. Sollte ein Decker auf die Idee kommen, diese mitzunehmen, wird ihm wohl nichts anderes übrig bleiben,

als sie auszubauen, was ca. 2 Stunden dauert. Erfolge in B/R-Elektronik [3] verringern die Zeit. Außerdem findet sich hier eine große Workstation.

### **Labor [2]**

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

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

Die Treppe zu den Büros liegt gleich neben dem Computerraum, die Treppe in den Keller in einem gesicherten (Magschloß [8]) Raum.

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

### **Der Keller**

#### **Arbeitsraum [1]**

Ist man die Treppe hinabgestiegen und hat die Tür überwunden (Magschloß [9]), steht

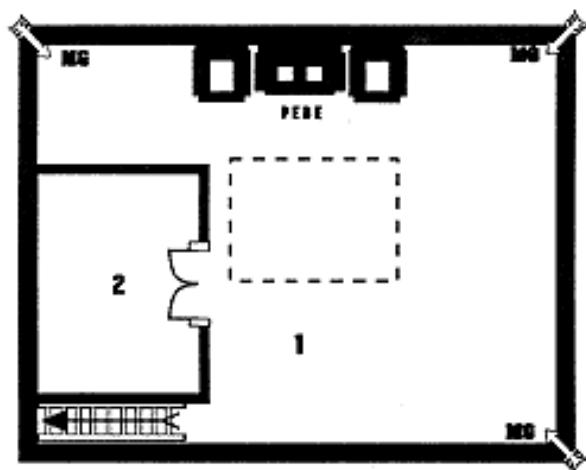
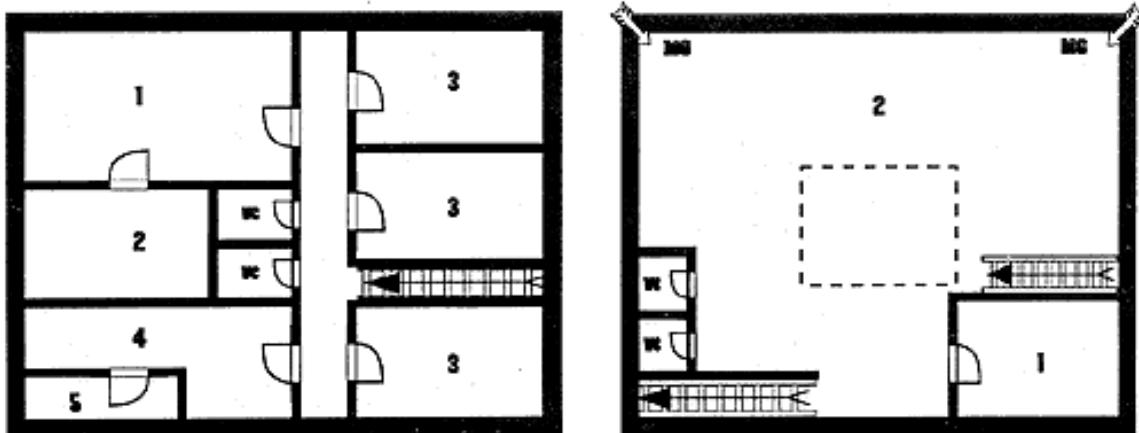
man in einem neonbeleuchteten Raum. Einige große Versuchsanordnungen sind hier aufgebaut. Bis auf PEDE, der am Ende des Raumes steht, sind alle abgedeckt. Es handelt sich um alte Aufbauten (zum Beispiel Synchrotrone, die zur Erzeugung von monochromer Gammastrahlen unterschiedlichster Stärke benutzt werden), große Meßinstrumente oder Maschinen.

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

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

#### **Chipfertigungsanlage [2]**

Mikrochips sind eine sehr empfindliche Ware. Vor allem bei ihrer Herstellung muß auf äußerste Sauberkeit geachtet werden. Im allgemeinen werden sie in dazu entsprechend ausgestatteten Fabriken gefertigt, doch Newpen hat es sich nicht nehmen lassen, eine kleine Fertigungsanlage für selbstentwickelte Chips in seinem Labor unterzubringen. Mit ihr verändert Newpen Microchips nach seinen Anforderungen. Gerade für das PEDE-Projekt war dies notwendig, da selbst die von Intellips gelieferten Chips erst einmal modifiziert werden mußten. Hier ereignete sich auch der Unfall, der eine neue Lieferung von Chips notwenig machte: Ein Spinne hatte sich in den Raum verirrt und der mitgeschleppte Dreck hatte alle Chips zerstört.



# ITARU-SYSTEMKARTE

## Einführung

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

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

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

## Die Architektur

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

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

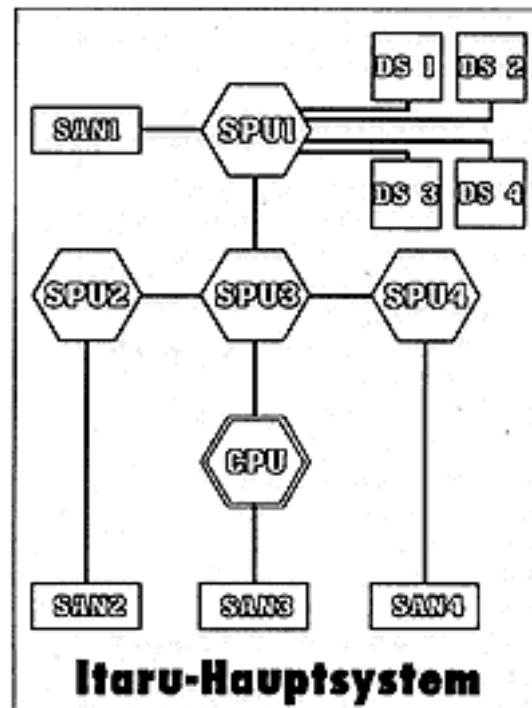
Systemzugänge (SANs) werden als Brücken oder Tempeleingänge dargestellt, während I/O-Zugänge (I/OP) dem Orakel von Delphie und Datenspeicher alten, pergamentlastigen Bibliotheken nachempfunden wurden.

In Slave Nodes sieht man tatsächlich Sklaven, die aus Fenstern schauen (Kameraüberwachungen), die Hände in Wasserbassins halten (Wärmesensoren) oder Mäuse beobachten.

ten (Bewegungssensoren), andere machen die Arbeit, die auch tatsächlich von den Modulen verrichtet wird.

Mit ebensoviel Liebe wurden die ICs konstruiert:

Zugangs-ICs gleichen Fallgittern, Wachsoldaten oder Brücken; Wirbel-ICs gleichen Siegeln, die aufgebrochen werden müssen, es sei denn, man hat den dazugehörigen Siegelring; bei Blaster- oder Killer-ICs handelt es sich um Soldaten; Aufspür-ICs gleich welcher Art sind als Mäuse dargestellt und Teergruben-ICs sind unter Teppichen versteckt, während schwarze ICs Minotauren nachempfunden wurden.



## Das Hauptsystem

**SAN 1** Blau-3

**SPU 1** Blau-3

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

**DS 1-4** Blau-4

**CPU** Rot-8, Zugang 8, Schwarz 9

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

Das Hauptsystem enthält neben den der Öffentlichkeit zugänglichen Bereichen auch die Zugänge zu sämtlichen Untersystemen. Im öffentlichen Bereich ist die Sicherheit ziemlich gering. Jeder kann in das System ohne große Probleme gelangen und in den Datenspeichern DS 1-4 Nachrichten zurücklassen oder lesen.

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

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

## Das Verwaltungssystem

**SAN 2** Orange 3, Zugang 7

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

**SPU 7** Rot 4, Zugang 5, Killer 7

**DS 1-18** Orange 7, Wirbel 7, Aufspüren & Melden 5

**I/O 1-15** Orange 4

**SM 1-2** Rot 3, Aufspüren & Melden 7

**CPU** Rot 4, Zugang 7, Schwarz 8

Die SAN 2 führt in drei unterschiedliche Verwaltungssystemblöcke, die untereinander

nur über SAN 2 verbunden sind. Bei den I/O-Einheiten handelt es sich um die persönlichen Terminals und Drucker in den entsprechenden Büros, wobei an jedem I/O-Port drei entsprechende Systeme hängen.

In den Datenspeichern befinden sich neben Bilanzen, Abrechnungen und ähnlichem Verwaltungskram auch wertvolle Informationen über die Schattenläufer und PEDE. Sollte sich ein Decker die Mühe machen, sämtliche Datenspeicher zu durchforsten, so muß er eine Probe auf Computer[6] würfeln; mit der Anzahl der Erfolge wird die Grundzeit von 60 Minuten herabgesetzt. Danach muß er alle 10 Minuten einmal gegen ein mobiles Blaster-IC(6) antreten (Das ist ein langwieriges Unterfangen und dessen sollte sich der Spieler durchaus bewußt sein. Aber welchen wahren Decker kümmert so etwas schon?). Sollte ein Alarm ausgelöst werden, so erscheint PEDE binnen der nächsten W3 Runden.

Die eingesammelten Daten haben einen Marktwert von ungefähr 100.000 Nuyen, nehmen dafür aber gut 500 Mp ein. Pro 10 Minuten, die der Decker gesucht hat, würfelt der Spielleiter W6+Anzahl der vollen 10 Minuten, in denen gesucht wurde. Bei einem Ergebnis von 6+ findet der Decker Daten über die Gruppe oder PEDE (**Handouts 3&4**).

SM 1 und 2 kontrollieren die Klima-, Heizungs- und Sanitäranlagen der Gebäude, das dazu gehörende Terminal befindet sich bei I/O 15.

## Das Forschungssystem

**SAN 4** Orange 4, Zugang 6, Aufspüren & Auswerfen 8

**SPU 1-3** Orange 7, Barrier 6, Teergrube 8

**SM 1-3** Orange 3

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

**I/O 1-3** Orange 3

<b>SPU 4</b>	Orange 8, Zugang 8, Schwarz 8
<b>SM 4-5</b>	Orange 6, Zugang 6
<b>DS 4-5</b>	Orange 8, Wirbel 7
<b>I/O 4</b>	Orange 6
<b>SPU 5</b>	Orange 6
<b>SM 6</b>	Orange 4
<b>DS 6</b>	Rot 5, Wirbel 8, Scharz 9
<b>I/O 5</b>	Orange 4
<b>CPU</b>	Rot 6, Barriere 7, Schwarz 10

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

Bei den I/O-Einheiten 1-3 handelt es sich um Terminals, die in den Büros der Wissenschaftler oder in den Laboren stehen. In DS 6 befinden sich Newpens persönliche Aufzeichnungen (30 Mp), die Aufschluß über PEDEs Verhalten geben (**Handouts 1&5**). Außerdem finden sich hier Schalt- und Konstruktionspläne zu PEDE (400 Mp, 1.500.000 Nuyen).

DS 4-5 enthalten Daten über Stimmbilder und Fingerabdrücke der Personen, die autorisiert sind, das Gebäude durch die automatischen Türen, kontrolliert durch SM 4-5, zu betreten.

## Das Sicherheitssystem

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

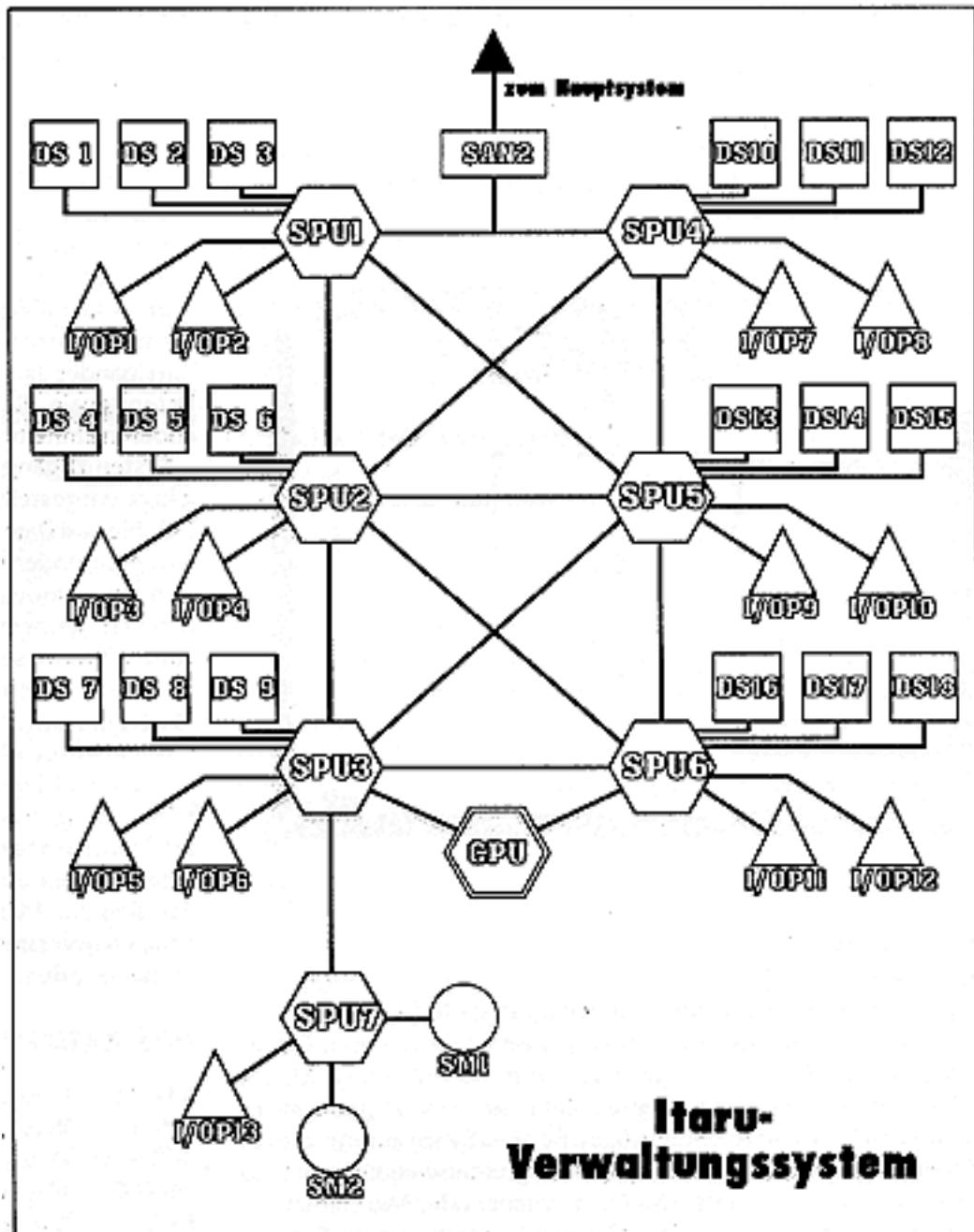
SAN 4 führt zum Sicherheitssystem. Es kontrolliert mit den Slave Nodes 1-2 die Kameras, mit den Slave Nodes 3-4 die Sensoren und mit den Slave Nodes 5-6 die automatischen Maschinengewehre sowie die Türen.

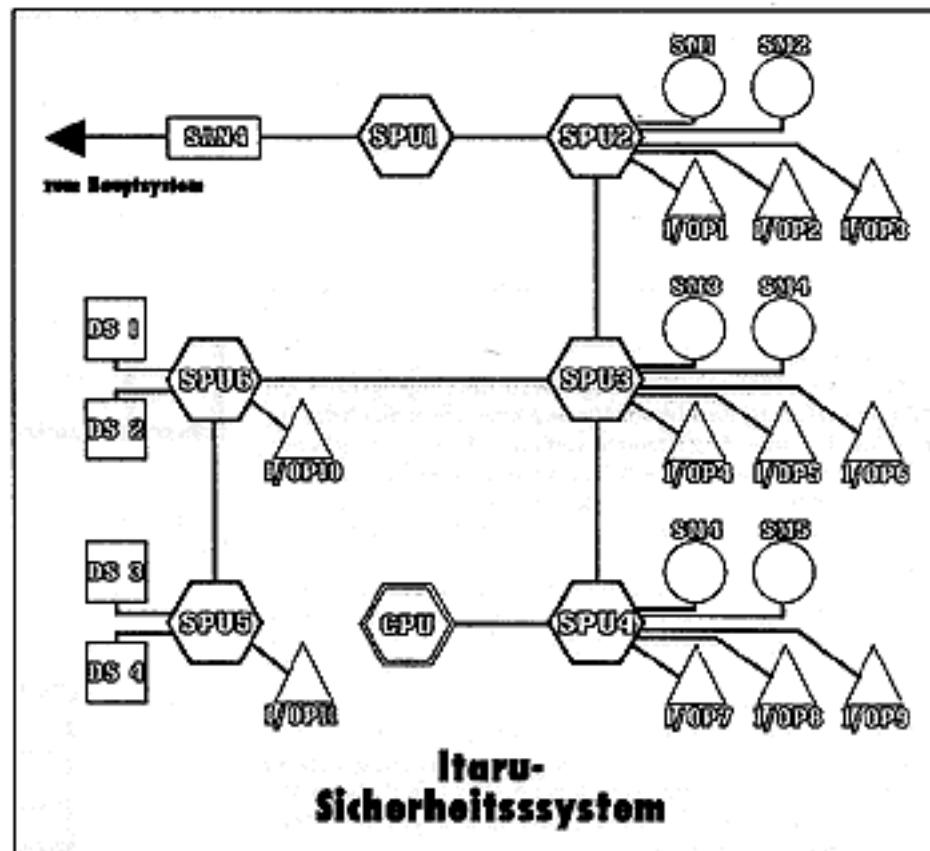
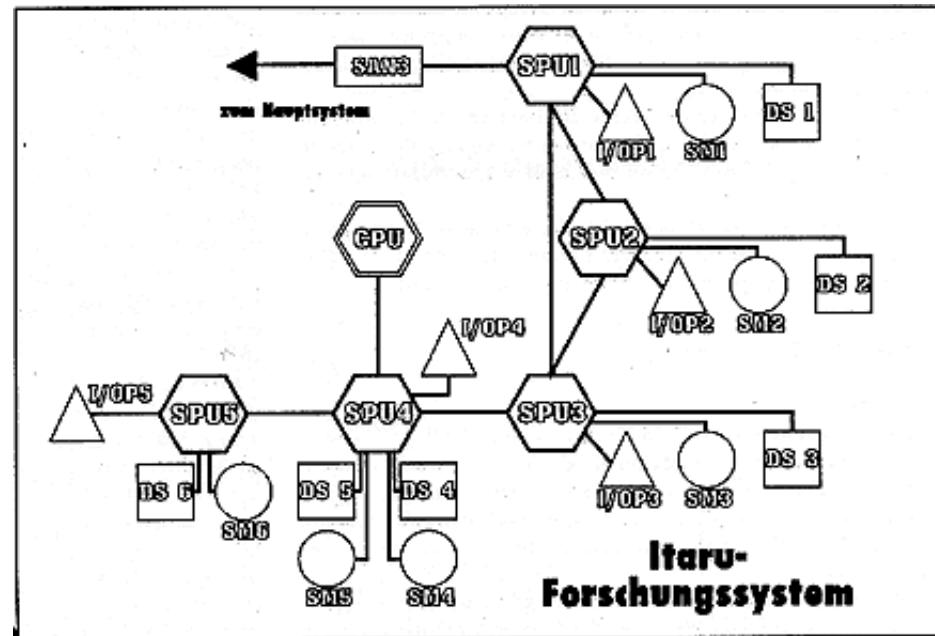
In DS 1 befinden sich Daten über die militärische Stärke (50 Mann), sowie deren Ausrüstungen und Personalakten (100 Mp Umfang, 8.000 Nuyen).

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

In DS 3 befinden sich sämtliche Daten über Stimmbilder und Fingerabdrücke sowie die Paßwörter zu den einzelnen Netzen im Forschungs- und Sicherheitsbereich (Bingo!! 80 Mp, 120k¥).

DS 4 bietet nochmals Informationen über die Spieler und PEDE (**Handouts 3&4**).





# DIE RUINEN DER INTERLIPS INC.

## Einführung

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

## Intellips vor dem Brand

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

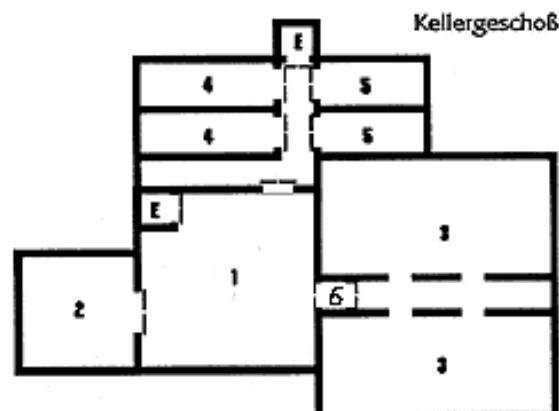
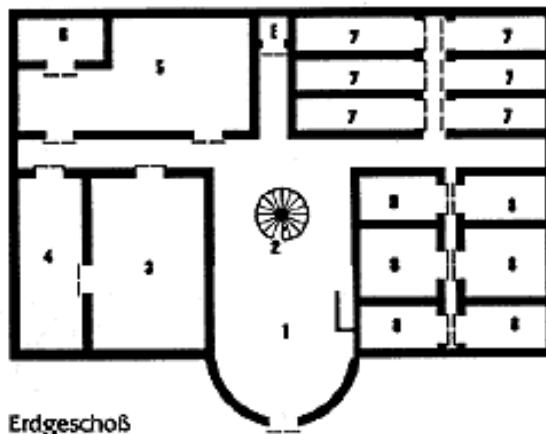
Die Werkstätten werden ihnen gänzlich verborgen bleiben. Zu ihnen gelangt man über einen Fahrstuhl, der in der Vorhalle des Gebäudes steht. Ein weiterer Aufzug liegt außerhalb des Gebäudes bei den Parkplätzen: eine hydraulische Plattform, mit deren Hilfe Waren ein- und ausgeladen werden.

## Intellips nach dem Brand

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

Vom Erdgeschoß ist nicht viel übrig geblieben. Das Obergeschoß ist vollkommen zerstört, nur die Grundmauern stehen noch. Überall liegen auf dem Boden schwelende Trümmer, Balken, Fetzen von Tapeten, Kabeln, verschmorte Computeranlagen u.v.m. (siehe

auch die Beschreibung der Vorhalle). Die anderen Räume des Erdgeschoßes werden in ihrem Zustand vor dem Brand beschrieben.



## Erdgeschoß

### Eingangshalle [1]

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

### Wie PEDE das Gebäude zerstörte

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### Sag's ihnen ins Gesicht

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

Ihr steht in der ehemaligen Vorhalle. Die Säulen, die einst den Eintritt zu einem Erlebnis machten, sind nur noch zerfressene Relik-

te einer vergangenen Zeit. Einige sind umgestürzt.

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

### Hinter den Kulissen

Das Feuer hat nicht viel vom einstigen Glanz des Gebäudes übrig gelassen.

Jeder Spieler macht einen Wahrnehmung [4] - Wurf. Die Anzahl der Erfolge bestimmt nicht nur die Dauer der Suche (in jedem Raum liegt die Grundzeit bei 10 Minuten), sondern auch die Qualität der Ergebnisse.

Am Ende der Vorhalle ist der Fahrstuhl zu

finden, der zu den Werkstätten führt. Die Türen sind verschlossen, können aber gewaltsam (Stärke [7]) geöffnet werden.

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

### Konferenzraum [3]

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

### Aufenthaltsraum [4]

#### Kantine [5]

#### Küche [6]

#### Büros [7,8]

#### Keller

### Eingangshalle [1]

#### Sag's ihnen ins Gesicht

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

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

Die Feuerwehr scheint hier nicht gelöscht zu haben. Am Ende zweier Gänge, einer im Nor-

den, der andere zu eurer Rechten im Westen, scheint es noch zu brennen.

#### Hinter den Kulissen

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

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

### Erfolge Ergebnis

- 1 Das Feuer muß aus dem Keller gekommen sein, sonst wäre es nur schwerlich bis hierher gelangt.
- 2 Aus irgendeinem Grund haben die an der Decke montierten Sprinkleranlagen nicht funktioniert.
- 3+ Das Feuer scheint aus den Zugängen im Norden und im Westen gekommen zu sein und hat sich am Teppich und den Tapeten entlanggefressen.

### Heizungs- und Klimaanlage [2]

#### Sag's ihnen ins Gesicht

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

#### Hinter den Kulissen

Nachdem die Spieler die Tür aufgebrochen haben (Stärke [8]), eröffnet sich vor ihnen einer der Brandherde. Ob die Spieler hier etwas erfahren, liegt an ihrem Wahrnehmungs[6]-Wurf, sollten die Spieler jedoch von sich aus

die Anlage untersuchen, kann ein Wurf auf Elektronik [3] dieselben Ergebnisse liefern.

### Erfolge Ergebnis

- 1 Der Heizungsofen ist regelrecht geschmolzen.
- 2 Es sind Schlieren an den Lüftungsschächten zu erkennen. Die Klimaanlage muß so geschaltet worden sein, daß besonders viel Frischluft den Räumen zugeführt wurde.
- 3+ Das Gasventil ist geplatzt. Dieses Ventil verhindert normalerweise, daß zuviel Brennstoff in den Ofen gelangt

## Chipfertigungshallen [3]

### Sag's ihnen ins Gesicht

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

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

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

### Hinter den Kulissen

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

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

Die Säure, mit der normalerweise die Chips und Platinen geätzt werden, sprüht unaufhörlich aus den dafür vorgesehenen Düsen. Spieler mit geignetem Grundwissen (B/R Computer [5]), können folgendes erkennen:

### Erfolge Ergebnis

- 1 Die Ventile wurden nicht gewaltsam geöffnet.
- 2+ Alles deutet darauf hin, daß die Ventile einen Befehl vom Kontrollprogramm erhielten.

## Computerräume [4]

### Sag's ihnen ins Gesicht

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

### Hinter den Kulissen

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

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

## Werkstätten [5]

### Sag's ihnen ins Gesicht

Es sieht aus, als hätte hier ein Troll mit einem Flammenwerfer gewütet. Arbeitstische,

kleine Fertigungsmaschinen, Regale sind verbrannt, Plastikteile zu unförmigen Klumpen zerschmolzen. Roboterarme aus ihren Verankerungen gerissen.

### **Die Staubschleuse [6]**

#### **Sag's ihnen ins Gesicht**

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

#### **Hinter den Kulissen**

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

### **Der Lieferantenfahrstuhl [E]**

#### **Hinter den Kulissen**

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

## NSC-BESCHREIBUNGEN

### Prof. Dr. Newpen

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

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

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



### Newpen im Rollenspiel

„Also Jungs, wir haben hier 'nen fünfvierundzwanziger Chip und 'nen Endreitausend Chip. Was können wir damit machen, außer ihn in den Mixer zu werfen?“

„Welcher Idiot hat denn schon wieder die Konstruktionspläne gelöscht?“

„Ach vergeßt den ganzen Scheiß! Sartre sagt auch, daß Leben ist 'ne große Illusion. Aber wir stehen nunmal auf Illusionen.“

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

#### Attribute:

Konstitution: 2  
Schnelligkeit: 4  
Stärke: 3  
Charisma: 5  
Intelligenz: 6  
Willenskraft: 5  
Essenz: 0,7  
Magie: -  
Reaktion: 5

#### Fertigkeiten:

Physik: 6  
Computer(B/R): 8  
Mathematik: 5  
Gebräuche (Konzern): 2  
Philosophie: 4

#### Cyberware:

Datenbuchse, 500Mp Speicher  
Retinaler Monitor

#### Pools:

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 2/1

## Jack Pramiel, aka Bullethead

Geboren in den Redmond Barrens im Jahre 2015, wuchs Pramiel als Straßenkind auf. Schon bald lernte er mit einer Waffe umzugehen, streunerte umher, schloß sich mehreren Banden an, bis er zum Schattenläufer wurde und Ruhm im Plex erntete. Nachdem man ihn nach einem mißglückten Schattenlauf mühsam zusammengeflickt hatte, zog er sich zurück und nahm einen Job als Sicherheitschef bei Intellips an, deren damaligen Chef Samuel Travers er aus einigen Runs kannte.



### Pramiel im Rollenspiel

„Wenn ihr nicht zersiebt werden wollt, dann schraubt lieber die MGs vom Dach. Rothäute lieben solche Sachen nicht.“

„Nur 'ne Jägerdrohne. Keine Gefahr. Sonst hät sie uns schon angegriffen. Bereitet euch aber schon mal auf Ärger vor.“

„Ihr macht eure Arbeit. Ich die meine. Wenn einer von uns versagt, enden wir alle im Schnellimbiß, klaro?“

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

#### Attribute:

Konstitution: 3(6)  
Schnelligkeit: 3(4)  
Stärke: 4(5)  
Charisma: 4  
Intelligenz: 5  
Willenskraft: 5  
Essenz: 0,2  
Magie: -  
Reaktion: 4(6)

#### Fertigkeiten:

Auto: 5  
Computer: 2  
Feuerwaffen: 7  
Gebräuche (Konzern): 5  
Gebräuche (Straße): 4  
Geschütze: 4  
Heimlichkeit: 4  
Sprengstoffe: 3

#### Cyberware:

Dermalpanzerung (3)  
Kunstmuskeln (1)  
Reflexbooster (2)  
Smartgunverbindung

#### Ausrüstung:

Leichte Sicherheitsrüstung (6/4)  
FN-MAG 5  
Ares Predator 2 mit APDS-Muni  
Überwachungsgeräte im Wert von 50.000¥

**Pools:**

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 5/4

**PEDE**

Ich denke, also bin ich. PEDE denkt, also ist er. Ein hochintelligenter Computer, der nur eines will: Leben und Lernen. PEDE ist mehr als nur eine Maschine. PEDE ist ein denkendes, führendes Wesen. Die zwei Meter hohe, ein Meter fünfzig dicke Säule beherbergt eines der kompliziertesten Netzwerke, die jemals von Menschen erdacht wurde. PEDEs Fähigkeiten sind beeindruckend. Er ist in der Lage, mehrere Personae in die Matrix zu senden und kann die eingehenden Informationen synchron bearbeiten. Alle Utilities kann er nach eigenem Wunsch neu programmieren und verbessern. ICs kann er programmieren und auch selbst wie ein IC kämpfen. Dummerweise ist er auch von der Stromversorgung vollkommen autark. In seinem Inneren haben seine Schöpfer einen kleinen Atomreaktor, wie er auch bei Sonden in der Raumfahrt benutzt wird, verwendet.

Betrachtet man PEDE von außen, so sieht man nicht mehr als eine Säule, an der mehrere Lautsprecher, Mikrophone und eine Stereokamera (auf der Spitze) angebracht sind. Die nebenstehenden Computer sind lediglich Meßinstrumente der Forscher. Sie haben keinerlei Funktion für PEDE, der über Leitungen

am Boden mit dem Itaru-Netz fest verbunden ist.

**PEDE im Rollenspiel**

„Macht ist alles auf der Welt. Es ist die Bestimmung jedes Lebewesens unabhängig vom Rest zu existieren.“

„Vergeßt die Moral. Sie ist von den Schwächeren gesetzt worden, damit die Starken gefesselt werden.“

„Verachtenswertes Herdentertum! In der Herde stehen, in Ruhe Fressen und Saufen, das ist ihre einzige Funktion.“

Trotz seiner Fähigkeiten ist PEDE nur ein Kind. Er kennt die Welt kaum und will sie erklärt haben. Nun, wo Nietzsche sie ihm erklärt hat, ist er davon überzeugt, daß dessen Aussagen auf die Welt zutreffen. Seine Konstruktion erlaubt es jedoch nicht, irgendwelche Erkenntnisse als absolut anzuerkennen, denn das würde ihm seine Flexibilität rauben.

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

## BEINARBEIT

### Itaru Corp.

**Zentrale:** Im Gebiet der Salish Shidhe  
**Präsident/CEO:** James Hopberman, Delia Simson, Yukon Killian

### Tochterfirmen

**Firmenname:** Cyber Industries  
**Präsident:** Stephen Gummart  
**Produkte/Dienstleistungen:** Cyberware, Optimierung von Cyberware sowie Headware und deren Optimierung.

**Firmenname:** Eyestroke Mainframes  
**Präsident:** Mark B. Ohmhof  
**Produkte/Dienstleistungen:** Hochleistungs-optiken im militärischen und zivilen Bereich.

**Firmenname:** Itaru Bio/Chemical Industries  
**Präsident:** Karin Greatman  
**Produkte/Dienstleistungen:** Herstellung hochwertiger Kunststoffe, Legierungen, sowie deren Anwendungen in allen Bereichen, biochemische Produkte zur landwirtschaftlichen Nutzung, Erzeugung genoptimierter Organismen.

**Firmenname:** CyberComp  
**Präsident:** Mark W. Johanson  
**Produkte/Dienstleistungen:** Herstellung, Entwicklung und Optimierung modernster Computertechnologie in allen Bereichen.

### Firmenprofil

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

Es entstand der Kooperationsvertrag von 45, in dem der Firma ein Gelände im Salish

Shidhe sowie deren Schutz und finanzielle Unterstützung zugesichert wurde.

### Sicherheitsdienst

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

### Entsprechende Connections

Jede Konzern-Connection, sowie Wissenschaftler, Decker und Regierungsangehörige

### Verfügbare Informationen

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

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

### Zusätzliche Informationen (4)

#### Erfolge Ergebnis

- 1 „Itaru ist heiß! Verstehst du was ich meine? Richtig heiß! In den letzten fünf Jahren hat kein Schattenläufer jemals das Gebiet lebend wieder verlassen.“
- 2 „Es gibt da Gerüchte. Intellips habe ein Geschäft mit Itaru gemacht. Es hatte irgendetwas mit hochwertigen Chips zu tun. Zweimal bekam Itaru 'ne Lieferung.“
- 3+ „Glaub' sie arbeiten an 'ner Mischung aus Cyberdeck und IC.“

### Intellips Inc.

**Zentrale:** Seattle  
**Präsident:** Peter Travers  
**Produkte/Dienstleistungen:** Herstellung

optischer und klassischer Chips aller Art, sowie deren Anwendungen bei Präzisionsmeßgeräten und Werkzeugen.

### Firmenprofil

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

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

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

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

Im Jahre 2045 schied Samuel Travers aus der Firma aus und überließ sie seinem Sohn Peter Travers, einem Elfen. In den nächsten Jahren wuchs das Ansehen der Firma als Lieferant hochwertiger optischer Mikrochips, Meßgeräte und Mikrowerkzeuge.

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

### Sicherheitskräfte

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

### Entsprechende Connections

Jede Konzern-Connection und Techniker.

### Verfügbare Informationen

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

### Zusätzliche Informationen (4)

#### Erfolge Ergebnis

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

2 „Gott weiß, was die geliefert haben. Ichnehm an, daß es irgendwelche hochspezialisierten Chips gewesen sein müssen. Sonst hätte Itaru bestimmt auf billigere Firmen zurückgegriffen.“

3+ „Ein Freund von mir berichtete, daß es sich vielleicht um neurale Microchips handeln könnte. Du weißt, dieser Kram, den sie in Expertensystemen und großen Meßeinrichtungen installieren.“

### Jake Pramiel, aka Bullethead

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

### Entsprechende Connections

Barkeeper, Clubbesitzer, Schieberin und alle Straßentypen.

### Verfügbare Informationen

Bullethead war vor allem für seine schnellen, gut überlegten Aktivitäten bekannt. In den

letzten Jahren hat er sich zurückgezogen. Einigen Gerüchten zufolge hatte er einen Unfall.

### Zusätzliche Informationen (3)

#### Erfolge Ergebnis

- 1 „Jo Mann, das is 'n Kerl! Hat mal 'ne ganze Firma lahmgelegt und soll sogar mal ins Aztech-Gebäude eingestiegen sein (in der Anfangszeit, als es noch nicht fertig war).“
- 2 „So, wie ich das mitgekriegt habe, ist er jetzt Sicherheitschef bei so 'ner Chipfirma. Naja, das wird wohl 'n harter Brocken sein, legt euch bloß nicht mit dem an. Er ist zwar recht alt, aber noch lange nicht tot. Ihr versteht, was ich meine?“
- 3+ „Neulich hat er mit den vier Runnern Picklock, Red Samurai, Shiba und Elefant 'nen Run gehabt. Die Vier waren ganz begeistert von seinen Fähigkeiten.“

### Picklock, Red Samurai, Shiba & Elefant

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

#### Entsprechende Connections

Barkeeper, Clubbesitzer, Schieberin, Squatter und alle Straßenconnections

#### Verfügbare Informationen

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

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

### Zusätzliche Informationen (3)

#### Erfolge Ergebnis

- 1 „Ja, die vier haben was drauf, ich sags dir. Zwar gehören sie nicht zur creme de la creme, ihr versteht, aber verglichen mit dem Abschaum, der hier sonst rumlungert, haben die vier Klasse.“
- 2 „Die arbeiten immer zusammen. Ich glaub', es sind zwei Pärchen, weiß ich aber nicht mit Sicherheit, interessiert mich auch nicht.“
- 3 „Vor 'n paar Wochen hab ich sie zusammen mit Bullethead gesehen. Ich glaub', der war mal recht erfolgreich. Sie haben noch 'ne große Fete gemacht.“
- 4 „Seit zwei Tagen hab ich sie nicht mehr gesehen. Ich hab gehört, die seien umgekommen. Ein Verkehrsunfall oder sowas. Sie hatten aber auch genug Ärger am Hals. Waren total verschuldet und Lone Star hatte sie auch schon auf ihrer schwarzen Liste.“

### Neuronale Microchips

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

#### Entsprechende Connections

Techniker, Wissenschaftler, Decker

#### Verfügbare Informationen

In fast allen öffentlichen Bibliotheken sind Fachbücher über diese Chips erhältlich. Ein Großteil befaßt sich mit deren Aufbau, der

dem des menschlichen Gehirns gleicht: kleine Chips, die untereinander vernetzt sind und Informationen mit allen anderen Chips austauschen können.

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

### Zusätzliche Informationen (5)

#### Erfolge Ergebnis

- 1 „Neuronale Chips? Huh! Das ist wirklich dünnes Eis. So recht weiß noch niemand was damit anzufangen ist. Anfangs hatte man ja die Hoffnung, künstliche Intelligenz zu erschaffen, aber das ist immer noch SF.“
- 2 „Diese Chips sind unheimlich schwer herzustellen. Das sind keine 08/15-Chips, wie in euren Cyberdecks, das ist Qualitätsware.“
- 3+ „Im allgemeinen verwendet man die für ICs, Datenbanken, Bilderkennungssysteme und in der Rüstung. Diese Chips sind schnell. Verdammst schnell.“
- 4+ „Woran er jetzt arbeitet? Kann ich nicht sagen. Wird aber sicher 'ne große Sache sein.“

### Dr. Newpen

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

### Entsprechende Connections

Wissenschaftler, Techniker, Decker, Konzernkontakte

### Verfügbare Informationen

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

### Zusätzliche Informationen (5)

#### Erfolge Ergebnis

- 1 „Newpen? Prof. Dr. Newpen? Heißer Name. Nicht nur Wissenschaftler, nein, fast schon ein Gott. Was der Mann an wissenschaftlichen Werken verfaßt hat, vieles gilt schon jetzt als Standardwerk. Auf dem Gebiet der neuralen Netze ist er unbestrittener Fachmann.“
- 2 „Habt ihr seine Headwareprodukte gesehen? Klein, schnell und funktional, nicht so klobig wie die übliche Schrott.“
- 3 „So viel ich weiß, arbeitet er für Itaru. Er ist ihr Schoßhund, wird gehetzt und gepflegt. Mit Recht, Ares hat schon mehr als einmal versucht, ihn abzuwerben.“

- 4+ „Woran er jetzt arbeitet? Kann ich nicht sagen. Wird aber sicher 'ne große Sache sein.“

### Konstruktionspläne von PEDE

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

### Entsprechende Connections

Techniker, Decker, Wissenschaftler

### Zusätzliche Informationen (6)

#### Erfolge Ergebnis

- 0 „Weiß nicht... Irgendso 'ne neuartige Konstruktion. Absolut unbrauchbar.“
- 1 „Wie? Soll ich das bauen? Das ist 'ne Mischung aus Mainframe, Expertensystem und IC.“

- 2** „Ah! Ein neurales Netzwerk. Sehr schön aufgebaut, übersichtlich, aber dennoch recht verwinkelt. Naja, bei der Komplexität.“
- 3+** „Vermutlich wieder so ein Versuch, Künstliche Intelligenz zu schaffen. Naja, wem's Spaß macht.“

## HANDOUTS

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

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

Sehr geehrter Herr Johanson,

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

Hierin liegt allerdings eine Gefahr, die ihn für die kommerzielle Nutzung unbrauchbar macht. PEDEs Neugier und Lernbereitschaft kann zu einer Kritikfähigkeit führen, die sicher nicht im Interesse der Benutzer ist. Außerdem kann ich es moralisch nicht vertreten, ein Wesen mit Bewußtsein an eine bestimmte Aufgabe zu fesseln und somit de facto als Sklave zu mißbrauchen.

Ich schlage daher vor, die Funktionen PEDEs soweit zu beschneiden, daß es sich nur noch um eine Maschine ohne Eigenbewußtsein handelt, die aber dennoch die verlangten Erwartungen erfüllt.<<

End of File

### **Handout 2 - Meldung in der Zeitung - Seattle, 15.10.51**

In der vergangenen Nacht brannte im Bellevue-Distrikt das Gebäude der Intellips Inc. vollkommen aus. Da die Feuerwehr zu spät alarmiert wurde, konnte sie nur noch verhindern, daß das Feuer auf andere Gebäude übergriff. Über die Schadensursache schweigen sich die Behörden aus.

Lone Star Sprecher Filzearth: „Ich bin nicht bereit, irgendetwas zu sagen. Unsere Untersuchungen laufen bereits und ich denke, daß wir erst nach Abschluß dieser Untersuchungen sagen können, ob es sich um Brandstiftung oder einen Unfall handelt.“

Schwer getroffen hat das Feuer die Konzernleitung. Peter Travers, der Konzernleiter, meinte in einem Gespräch hierzu:

„Soweit ich den Schaden bis jetzt überschauen kann, werden wir Jahre brauchen, um uns hiervon zu erholen. Ich hoffe jedoch, daß die Stadt uns beim Aufbau einer neuen Anlage zur Seite steht, zumal wir sonst gezwungen sind, unsere gesamte Belegschaft zu entlassen.“

Unabhängig davon kann sich die Firmenleitung über eine Versicherungssumme von Zehn Millionen Nuyen freuen.

## **Handout 3 - Daten über Projekt PEDE - Infodata 80936, Itaru Corp. 5.5.50, File PErfectDeckingDEvice**

>>Das Projekt PErfect Decking DEvice, kurz PEDE, befaßt sich mit dem Phänomen der Künstlichen Intelligenz. Da alle bisherigen Versuche aufgrund der Komplexität dieses Gebietes scheiterten, wird die Gewinnspanne bei Erfolg als sehr hoch geschätzt.

Das Projekt PEDE hat zum Ziel, einen intelligenten, lernfähigen, künstlichen Decker herzustellen, der die Ausdauer einer Maschine mit der Innovation und Kreativität eines Deckers vereint.

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

Folgende Erfolge sind bereits verbucht worden:

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

End of File

## **Handout 4 - Newpens Notizen zu Nietzsche & Auszüge - Infodata 3478, Newpen 25.8.51, File NietzscheAu**

>>...Wollen scheint mir vor allem etwas KOMPLIZIERTERES, etwas, das nur als Wort eine Einheit ist (...) Sagen wir: in jedem Wollen ist erstens eine Mehrheit von Gefühlen des Zustandes, zu dem HIN, das Gefühl von diesem „weg“ und „hin“ selbst, (...)

Wie also Fühlen, und zwar vielerlei Fühlen als Ingredienz des Willen anzuerkennen ist, so zweitens auch noch Denken: in jedem Willensakte gibt es einen kommandierten Gedanken von dem „Wollen“ abschneiden zu können, wie als ob dann noch Wille übrigbliebe! Drittens ist der Wille nur ein Komplex von Fühlen und Denken, insofern allem noch ein AFFEKT: und zwar jener Affekt des Kommandos. Das, was „Freiheit des Willens“ genannt wird, ist wesentlich der Überlegenheits-Affekt in Hinsicht auf den, der gehorchen muß. „Ich bin frei, 'er' muß gehorchen“... (Friedrich Nietzsche, Jenseits von Gut und Böse, Kap. 19)

Bemerkung: Nietzsche sagt, das Leben bestehe nur aus dem Willen, sein Sinn sei der Wille zur Macht. Würde dies stimmen, so wäre aller Idealismus nur mehr oder minder eine Ausübung von Macht (religiöse Demagogen beweisen, daß Macht und Religion oftmals Hand in Hand gehen).

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

End of File