23006

SHADOWRUN

SOX



Tobias Hamelmann und
Anthony Bruno (Hrsg.)

HOFFNUNGSSTRAHLEN

EINLEITUNG

Im Mittelpunkt dieser Kampagne steht der angebliche Unfall, der zur Katastrophe in der ESUS-Arkologie von Faulquemont geführt hat. Während sich der Unfall für die Runner nach und nach als Attentat entpuppt, erhält die Gruppe ungewollt tiefe Einblicke in den Hintergrund der Jünger des Reinigenden Feuers und legt sich mit dieser toxischen Gruppe direkt auf ihrem Heimatgebiet an: Mitten in der SOX.

VORBEREITUNG DES ABENTEUERS

Diese Kampagne wurde für **Shadowrun Version 4.01D** entworfen. Zum Spielen wird das Grundregelwerk benötigt, das **Straßenmagie 4.01D** ist auf Grund der Hintergründe zur toxischen Magie empfehlenswert.

Alle weiteren wichtigen Informationen zum Hintergrund befinden sich im Quellenteil dieses Buches. Zusätzliche Informationen, die nicht spielbestimmend sind, aber die Hintergrundhandlung ausbauen können, befinden sich in den Büchern **Schattenstädte** (Hamburg) und dem älteren **Brennpunkt: ADL**.

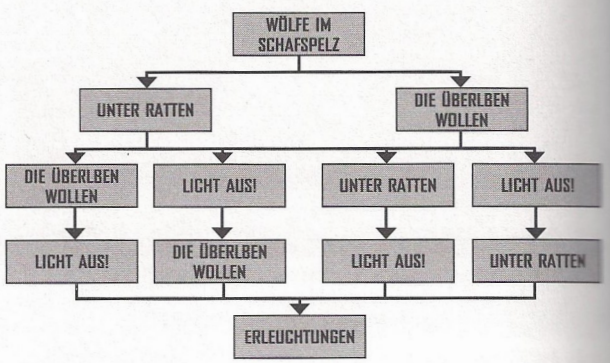
ABENTEUERSTRUKTUR

Die Kampagne Hoffnungsstrahlen besteht aus sechs Teilen, von denen fünf komplett ausgearbeitete Abenteuer sind. Der erste Teil spielt noch nicht in der SOX, sondern führt die Runner in das Thema ein. Der zweite Teil ist ein Überblick über die parallelen Handlungen während des weiteren Kampagnenverlaufs in der SOX und besteht aus Rahmenhandlungselementen, zusätzlichen Szenen, die auf die nachfolgenden Teile verteilt werden können, und ähnlichen, nicht chronologisch festgelegten Ereignissen.

Teil drei bis fünf sind Aufträge in der SOX, die nicht chronologisch abgearbeitet werden müssen. Einmal in der SOX angelangt, haben die Runner die freie Wahl, in welcher Reihenfolge sie diese Aufträge erfüllen und ob sie einen Auftrag anfangen und ihn erst nach Erledigung eines anderen Auftrags weiterführen (so möglich in *Licht aus!*).

Die grundsätzliche Abfolge ist dabei zunächst die Entscheidung zwischen Teil Drei und Teil Vier und danach zwischen dem noch nicht erledigten Teil dieser beiden Auswahlmöglichkeiten und Teil Fünf (siehe Diagramm).

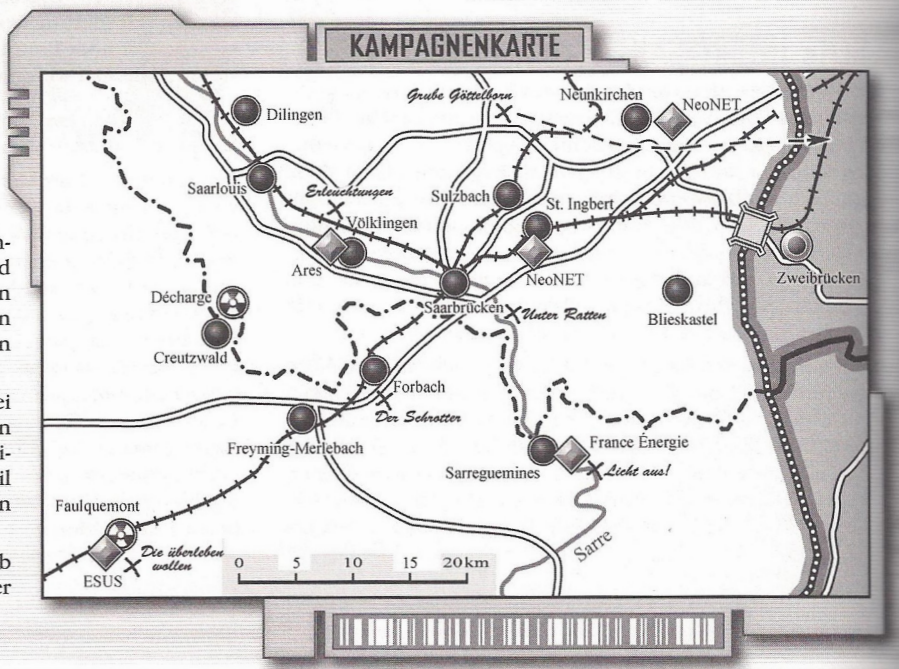
Teil Sechs schließt die Kampagne ab und führt die Runner wieder aus der SOX heraus.



Die Abenteuer sind nach dem üblichen Schema aufgebaut, mit ein paar kleinen Unterschieden, die in den jeweiligen Abenteuern beschrieben werden. Prinzipiell ist jedes Abenteuer nach einer kurzen Einführung und einem Überblick über die Handlung in verschiedene Szenen unterteilt. Diesen nachfolgend am Ende des jeweiligen Runs befindet sich das Unterkapitel *Nach dem Shadowrun*. Hier werden nacheinander die Folgen des Runs und die Überleitung zum nächsten Szenario (*Wie geht es weiter?*), die Richtlinie für die Karmavergabe (*Vergabe von Karma*) und die wichtigsten Nichtspielercharaktere (*Darsteller*) beschrieben.

SZENEN

Die einzelnen Szenen der Abenteuer sind ihrerseits in weitere Unterkapitel unterteilt, um die Übersicht für den Spielleiter



zu erhöhen. Hier werden die Ereignisse, die Handlungsorte, die Konsequenzen der Handlungen der Runner und die Anforderungen an sie beschrieben. Auch der rote Faden eines jeden Abenteuers spinnt sich von Szene zu Szene. Die einzelnen Unterkapitel sind:

- *Was ist los, Chummer?* bietet eine kurze Zusammenfassung der Handlung der Szene.
- *Sag´s ihnen ins Gesicht* sollte in der Regel zum passenden Zeitpunkt laut vorgelesen werden und beschreibt meistens wichtige Szenen und Ereignisse. Sie selbst entscheiden, ob Sie dieses Unterkapitel tatsächlich durch direktes Vorlesen verwenden wollen, oder aber lieber frei beschreiben wollen, was sich ereignet – denn fremde Texte können unter Umständen den Spielfluss Ihrer eigenen Erzählungen stören. Letztlich sind die Vorlesetexte also als Vorschlag und als Beispiel für die Stimmung der betreffenden Szene zu verstehen.
- *Atmosphäre* beschreibt die allgemeine Stimmung während der Szene und gibt Ihnen Hinweise, wie Sie die Szene gestalten und worauf Sie bei der Atmosphäre achten sollten.
- *Hinter den Kulissen* ist der wichtigste Punkt der Szene: Hier wird beschrieben, wie die Nichtspielercharaktere agieren, was den Runnern blüht und wie sich die weitere Handlung entfaltet. Auch Ortsbeschreibungen, Karten und weitere Hintergrundinformationen sind hier zu finden.
- *Daumenschrauben* gibt dem Spielleiter Hinweise, wie er die Szene verschärfen kann, wenn er sie für seine Runner für zu leicht hält oder einfach zusätzliche Handlung mit einbauen möchte.
- *Keine Panik* nimmt sich der typischen Probleme der Szene an: Was passiert, wenn die Runner an den wichtigen Hinweisen vorbeilaufen, den Informanten erschießen oder sich in eine ausweglose Situation manövrieren. Und wie verhindert man letzteres am besten gleich im Voraus bzw. gibt der Handlung doch noch einen Dreh in die richtige Richtung.

DAS ABENTEUER LEITEN

Die Aufgabe eines Spielleiters ähnelt mehr einer Kunst als einer Wissenschaft. Jeder Spielleiter bereitet sich individuell auf die Durchführung eines Abenteuers mit seiner Gruppe vor, denn jeder Spielleiter braucht seine eigenen Unterlagen und kennt seine eigene Gruppe am besten. Wichtig ist dabei nicht, dass Sie als Spielleiter die Kampagne ihren Spielern wortwörtlich darstellen, sondern dass Sie und ihre Mitstreiter den größtmöglichen Spaß an der Sache auskosten. Wenn Sie also mit einigen Dingen ganz und gar nicht einverstanden sind oder Ihnen beim Durchlesen der Kampagne plötzlich eine noch viel bessere Szene einfällt, dann dürfen Sie nach Herzenslust umschreiben, herauskürzen oder einfügen.

Die folgende Arbeitsweise hat sich für die Herangehensweise an eine solche Kampagne als hilfreich erwiesen:

Erster Schritt: Das Abenteuer lesen

Lesen Sie alles sorgfältig vom ersten bis zum letzten Wort und machen Sie sich ein komplettes Bild über den Handlungsablauf. Schauen Sie, ob Sie für sich Ungereimtheiten entdecken: Was der einen Gruppe plausibel erscheint, mag in die Welt einer anderen Gruppe nicht so recht hineinpassen. Schauen Sie, ob alles nachvollziehbar ist, und lesen Sie notfalls die betreffenden Stellen noch einmal. Prägen Sie sich Informationen gut ein, die über die Kampagne verteilt sind, denn viele dieser Informationen sind abenteuerübergreifend wichtig und spielen Seiten später eine entscheidende Rolle.

Zweiter Schritt: Das Abenteuer anpassen

Nachdem Sie alles nachvollzogen haben, können Sie nun mit der individuellen Anpassung beginnen. Die Gruppe kennt vielleicht schon einige Hintergründe aus vergangenen Runs oder Sie wollen Darsteller aus vergangenen Abenteuern einbauen, damit die Kampagne in die Welt der Runner noch besser integriert ist. Vielleicht wissen Sie auch, dass einige der Elemente der Kampagne mit ihrer Gruppe nicht spielbar sind oder ihre Gruppe schlicht weg keinen Spaß daran hätte. Und der Spielspaß ist der alles entscheidende Faktor.



Denken Sie aber daran: Wenn Sie an einer Stelle etwas ändern, müssen Sie darauf achten, ob sich dadurch nicht auch an anderen Knotenpunkten Änderungen ergeben, da ansonsten die Kampagne nicht mehr schlüssig ist.

Anpassung gilt auch für Bezahlung und Karmavergabe – gerade hier sollten Sie sich nach den Geflogenheiten ihrer Gruppe richten.

Dritter Schritt: Die Charaktere kennen

Ein Spielleiter, der die Charaktere nicht kennt, ist immer ein klein wenig im Nachteil. Natürlich kann man sich ohnehin nie sicher sein, wie die Spieler ihre Charaktere handeln lassen, es ist aber wichtig, das Potential der Runner zu kennen, um die Gefahren auf sie anzupassen. Kopieren Sie sich daher am besten die Charakterblätter der Spielercharaktere, damit Sie eine Übersicht über Ausrüstung und Fertigkeiten haben und bei Fragen schnell nachschlagen können, ohne das ihre Spieler wissen, was Sie gerade für Informationen brauchen.

Vierter Schritt: Machen Sie sich Notizen

Abgesehen vom Kopieren der Handouts in dieser Kampagne sollten Sie auch immer einen Überblick über die wichtigen Informationen und Darsteller haben. Vor allem bei den parallelen Abläufen während der letzten vier Teile und den Informationen, die die Runner nicht chronologisch erhalten, ist dies besonders wichtig. Was wissen die Runner bereits? Was haben Sie ihnen schon mitgeteilt und welche Hinweise müssen Sie als nächstes streuen, damit die Runner weiteren Input für ihre Verschwörungstheorien und Hintergrundvermutungen bekommen? Sie sollten auch jederzeit, wenn die Runner plötzlich auf alte Darsteller vorangegangener Abenteuer zurückgreifen, die Namen parat haben und wissen, was diese gerade anstellen. Es ist also nicht nur notwendig, sich vor dem Run Aufzeichnungen zu machen, sondern dringend auch während dessen, da sich manche Umstände durch die Handlungen der Runner nachhaltig verändern können (und auch sollen).

Fünfter Schritt: Keine Panik

Was immer auch passiert: Behalten Sie ruhiges Blut. Fehler können wieder ausgebügelt werden, meistens sogar ohne dass die Spieler etwas merken. Selbst größere Missgeschicke sind keine Katastrophe, denn niemand ist perfekt und es geht hier nicht um die Vorführung Ihrer einzigartigen Fehlerlosigkeit, sondern hauptsächlich um den Spielspaß mit Ihren Freunden.

HINTERGRUND

DIE JÜNGER DES REINIGENDEN FEUERS UND DER WEG DER REINHEIT

Schon im *Brennpunkt: ADL* wird im Sektenkapitel der „Weg der Reinheit" beschrieben, eine merkwürdige Sekte, die ihren Jüngern die Lehre der Elemente verkündet. Anscheinend auf Macht aus und mit einer unbekannten Zielsetzung war die Sekte aufgefallen, unter anderem, weil einige Sektenanhänger ohne Haare gesehen wurden. Dieses „Mal", das sie sich selbst zugefügt hatten, steht im direkten Zusammenhang mit den Gerüchten, dass die Sekte angeblich in den innersten Kreisen ein fünftes Element anbetet, dass den anderen vieren übergeordnet ist und sie durchdringt.

Und genau das ist auch der Fall, denn der Weg der Reinheit ist nichts anderes als eine Außenstelle der Jünger des Reinigenden Feuers. Letztere sind ein toxischer Kult, der in der SOX die Radioaktivität anbetet und der so mächtig geworden ist, dass er es sich erlauben konnte, in die „noch nicht geläuterte Welt" der ADL einzudringen und dort geheime Bastionen aufzuschlagen, um noch mehr Macht für sein Ziel zu erhalten: die Strahlung in die Welt zu tragen.

Diese Information wird im Spielleiter-Teil des Quellenteils gegeben (S. 69f.), im *Brennpunkt: ADL* sind nur der Weg der Reinheit und einige Anspielungen beschrieben, genau wie in *Niemandsland* und *Drachen der 6. Welt* schon die Jünger des Reinigenden Feuers ihre Erwähnung fanden.

Der Jünger und der Weg gehen dabei nicht besonders gezielt vor, sondern sind eher wahllos an vielen kleinen Fronten tätig. Das änderte sich allerdings vor 2 Jahren (2068), als die ESUS-Arkologie bei Faulquemont (siehe S. 10) in der SOX einem Anschlag zum Opfer fiel.

Was war geschehen?

Die Jünger der Reinheit beschlossen nach längerer Aufbauzeit, dass es an der Zeit war, einen Test und Beweis ihrer Macht durchzuführen. Noch nicht in der ADL, aber in ihrem für ihre Begriffe noch nicht genug verstrahlten Heimatland, der SOX.

So wurde einer von ihnen erwählt – der junge und mächtige toxische Schamane **Ignesa**, mit bürgerlichem Namen **Frank Drengscheid** genannt. Er sollte in die Arkologie vordringen und im Reaktorraum einen großen toxischen Giftgeist beschwören. Ignesa würde dies mit seinem Leben bezahlen, aber dafür würde die Strahlung ihn empfangen und er selbst als Gesegneter verehrt werden.

Allerdings war das nur der halbe Plan. Um in den Reaktorraum einer Arkologie zu gelangen, braucht es mehr als nur einen motivierten toxischen Schamanen (auch wenn dieser schon für sich eine große Machtquelle darstellt).

So infiltrierte man über Monate hinweg das Leben des **Bernd Reinhards** – ein verdienter ESUS-Angestellter, der zeitweise in der ADL arbeitete und während dieser Zeit den Intrigen und Einflüsterungen des Weges der Reinheit zum Opfer fiel. Reinhards wurde, von ESUS unbemerkt, in die Fänge der Sekte gezogen, wurde erst mit Geld geködert, dann mit Bestechung erpresst und nach einigen heimlichen Seminaren bei der Sekte auch gedanklich auf ihre Seite gezogen. Reinhards arbeitete in der Sicherheitsabteilung bei ESUS und wurde in der Arkologie bei Faulquemont stellvertretender Sicherheitschef. Auf diesem Posten gelang es ihm, Ignesa von außen in das Gebäude einzuschleusen, so dass er das vorbereitete Ritual in der Nähe des Reaktors durchführen konnte. Ehe die Sicherheitsleute ihn stoppen konnten, war der große Geist in der Quelle der Strahlung beschworen und lief in der Anlage Amok. Das Resultat: Kernschmelze, ein GAU in der Arkologie, Explosionen, Tod vieler, Flucht anderer in die Gegend der SOX , Verstrahlung der südlichen SOX – eine verheerende Katastrophe.

ESUS-AUFKLÄRUNG

Nun sind einige Monate ins Land gegangen und bei ESUS ist man mit den Ermittlungen im Fall Faulquemont noch nicht viel weiter. Reinhards, der dem Desaster gerade eben entkam, schob damals seinem Chef gekonnt menschliches Versagen in die Schuhe und fiel so die Erfolgsleiter eine Sprosse nach oben. Jedoch ist noch nicht alles geklärt, und Reinhards, der mit der Aufklärung betraut ist, macht sich nicht sonderlich viel Mühe, Energie in die Untersuchung zu stecken – zumindest nicht in Richtungen, die ihm unlieb sind. ESUS ist noch nicht einmal klar, dass es ein Attentat war – aber Gerüchte darüber sind im Umlauf.

Nun jedoch gibt es etwas, was Reinhards nicht ignorieren kann, bzw. was einer seiner Mitarbeiter (sein derzeitiger Stellvertreter, der ebenfalls in der Faulquemont-Arkologie war und entkommen konnte) **Pierre DeBeaux** gefunden hat und untersucht. Mittlerweile ist man bei den Untersuchungen der zentralen Unglücksstelle so weit, dass man in den Trümmern einzelne Leichen gefunden hat. Eine davon konnte bisher nicht identifiziert werden, da sie augenscheinlich nicht zu ESUS gehörte. Durch wochenlange Recherche wurde sie als Frank Drengscheid identifiziert, und DeBeaux fragte sich, was diese Leiche in der ESUS-Arkologie direkt an der Unglücksstelle zu suchen hat.

Während er dieser Spur nachging, fiel ihm Folgendes auf: Drengscheid war anscheinend, kurz bevor er 2066 in der ADL von der Bildfläche verschwand, Mitglied einer Sekte in der ADL, genauer gesagt in einem Haus des Weges der Reinheit in Hamburg. DeBeaux, gewissenhaft wie er ist, will genau wissen, was Drengscheid dort getan hat, weil er dahinter eines der Puzzleteile des mutmaßlichen Unglücks vermutet. Und nun kommen die Runner ins Spiel, denn genau sie werden dort eingeschleust, um interne Informationen über Drengscheid und den Weg der Reinheit zu erlangen.

DER KAMPAGNENABLAUF

Wölfe im Schafpelz

Der erste Teil spielt sich komplett in Hamburg in der ADL ab. Die Runner werden von DeBeaux über einen Mittelsmann angeheuert, den Weg der Reinheit zu infiltrieren. Es gilt, Informationen über die Sekte und das Sektenmitglied Drengscheid zu sammeln. Nach vorsichtigem Befragen und gründlichem Umschauen sollen die Runner in das Datensystem der Sekte eindringen und alle Informationen mitgehen lassen, die sie finden.

Während der Aktion bekommen die Runner nicht nur etwas über die Hintergründe des Weges der Reinheit heraus. Sie geraten zudem an einen Privatdetektiv, der ebenfalls in geheimer Mission die Sekte unterwandert und ihnen nach seinem Ableben seinen Auftrag vererbt: Die Rückführung eines Jungen namens Marc Sandhorst in den Schoß seiner besorgten Familie. Erst nach dem Datendiebstahl im Sektenhauptquartier ergeben sich für die Runner einige erste Puzzleteile eines noch unbekannten Rätsels: Drengscheid ist vor vier Jahren anscheinend in die SOX in ein Haus Morgenrot bei Saarbrücken gebracht worden. Dorthin ist vor kurzem auch Sandhorst gereist. Außerdem bekommen die Runner die Information, dass Drengscheid mit jemanden mit dem Codenamen Kernbeißer zusammengearbeitet hat. Alles andere bleibt bis dahin ein Rätsel.

DATENEMPFANG ...

KAMPAGNENABLAUF IM ÜBERBLICK

2066 – Drengscheid reist über Haus Morgenrot in die SOX

14.07.2068 – „Unfall" in der Faulquemont-Arkologie, Drengscheid stirbt, DeBeaux und Reinhards werden aus der Arkologie gerettet.

Bis 2070 – Die Untersuchungen zum Unfall in der Arkologie laufen an. DeBeaux wird von Reinhards dabei genau beobachtet.

Juni 2070 – Drengscheids Leiche wird gefunden

Oktober 2070 – Drengscheids Leiche wird identifiziert, DeBeaux stößt bei weiteren Ermittlungen auf den Weg der Reinheit

Mitte Oktober 2070 – Sandhorst fährt über Haus Morgenrot in die SOX

Anfang November 2070 – DeBeaux heuert die Runner über Schmidt an, um den Weg der Reinheit zu infiltrieren (*Wölfe im Schafspelz*). Kurz danach flieht Kelemar in die SOX.

18. November 2070 – Die Runner werden für die SOX-Ermittlungen angeworben.

21. November 2070 – Die Runner betreten die SOX: Erster der Aufträge.

24. November 2070 – Kelemar erhält Nachricht von Reinhards über die Runner, seine Rückantwort wird von DeBeaux bemerkt (siehe *Licht aus!*).

Ende November bis Ende Dezember – Die Runner führen in beliebiger Reihenfolge die Teilaufträge *Unter Ratten*, *Die überleben wollen* und *Licht aus!* durch. Dabei gibt es nur einen Zeitfaktor:

24. Dezember 2070 – Shutdown des Kraftwerkes bei *Licht aus!*

Ungefähr Jahreswechsel 2070/2071 – DeBeaux wird suspendiert und unter Arrest gesetzt, der Matrixkanal für die Runner geschlossen, die MET über die Runner informiert, Steckbriefe über die Runner in Umlauf gebracht.

Direkt danach – *Erleuchtungen*. Showdown in Völklingen, die Runner fliehen aus der SOX, Reinhards wird danach verhaftet.

Zusatzanmerkungen: Sie sollten bedenken, dass in dieser Zeit gegen Jahresende auch die RadWars beginnen – siehe dazu Seite 60f. des Quellenteils. Außerdem wird über Weihnachten ein Schneesturm in der SOX toben, anschließend herrscht wie vorher wieder kaltes, feuchtes Wetter.

Aufbruch ins Verderben

Der zweite Teil ist kein Abenteuersetting an sich, sondern stellt die Rahmenhandlung der folgenden vier Abenteuer dar. Die Runner werden von DeBeaux erneut angeworben – diesmal will er sie in die SOX schicken, um der Spur, die sie gefunden haben, nachzugehen. Sie werden ausgerüstet und einsatzbereit gemacht, um in eine Zone zu gehen, die anderen mehr als nur ungeheuerlich erscheint.

Ihr Auftrag hinter der Mauer besteht aus mehreren Teilaufträgen, von denen sie sich aussuchen können, wie und in welcher Reihenfolge sie vorgehen. Während dieser Aufträge jedoch wächst Reinhards Erkenntnis, wie nahe DeBeaux mit seinen Ermittlungen und seinem Einsatzteam (den Runnern) in der SOX an die Wahrheit herankommt. Während er nach und nach DeBeaux konzernintern in die Knie zwingt, hetzen die von ihm benachrichtigten Jünger des Reinigenden Feuers ihre Killer auf die Gruppe, die irgendwo in der SOX gerade ihre Arbeit verrichtet.

Unter Ratten

Einer der Teilaufträge DeBeauxs ist natürlich die Verfolgung der Spur ins Haus Morgenrot bei Saarbrücken. Dort angekommen, finden sich die Runner in einem Kleinkrieg zwischen Zulieferern einer Geisterrattenzelle wieder, einer Zelle, die insgeheim für die physische Verbindung zwischen den Jüngern des Reinigenden Feuers und dem Weg der Reinheit sorgt. Im Netz der Machtspiele gefangen, retten sich die Runner letztlich durch die Kollaboration mit einer der Parteien, insbesondere mit einem jungen Technomancer und einer seltsamen Matrixanomalie. Durch diese Zusammenarbeit erhalten sie auch die weitergehenden Informationen: Drengscheid ist von hier an einen Ort gereist, der Kathedrale der vier Elemente genannt wird – ebenso wie Marc Sandhorst. Wo dieser Ort ist, bleibt jedoch noch unbekannt. Allerdings ist aufgedeckt, dass der Weg der Reinheit mit dem Kult der Jünger des Reinigenden Feuers zusammenarbeitet und auch das Geheimnis des Fünften Elementes des Weges der Reinheit dürfte inzwischen kein Geheimnis mehr sein.

Die überleben wollen

Ein anderer Teilauftrag führt die Runner nach Süden in die Nähe der Katastrophe von Faulquemont. DeBeaux hat in der Videoaufzeichnung einer Überwachungsdrohne einige ehemalige Mitarbeiter entdeckt, die damals in der Arkologie arbeiteten. Er hofft, dass diese Klarheit bringen können über das, was sich in der Arkologie kurz vor dem Unfall ereignete. Die Runner setzen sich so auf die Spur eines ehemaligen Sicherheitsgardisten, der noch Überwachungsdateien vom Tag der Katastrophe in seinem Headware-Memory trägt. Sie finden ihn nach ausgedehnter Suche halb tot in einem verstrahlten Freizeitpark. Aus den Aufzeichnungen in seinem Kopf ist deutlich zu erkennen, dass der Unfall in Faulquemont ein von Drengscheid durchgeführter Anschlag war und dass zu diesem Zweck jemand in den Reihen von ESUS Drengscheid geholfen haben muss, in die Arkologie einzudringen.

Licht aus!

Der dritte Teilauftrag führt die Runner zu einer lokalen Berühmtheit in der SOX: Dem Schrotter. DeBeaux hat während der Recherchen der Runner eine Datennachricht abgefangen, die über merkwürdige Kanäle in die ESUS-Niederlassung geleitet wurde, in der DeBeaux mittlerweile sitzt. Der Inhalt der Nachricht ist eindeutig: Ein alter Rivale der Runner aus dem ersten Teil der Kampagne, der sich nach ihrem Run auf die Niederlassung des Weges der Reinheit in die SOX abgesetzt hat, kontaktiert einen unbekannten Sympathisanten bei ESUS. DeBeaux versucht auf seiner Seite herauszubekommen, an

wen diese Nachricht gehen sollte, während die Runner in der SOX den Absendeort ausfindig machen sollen. Dies gelingt auch mit Hilfe des Schrotters, allerdings erst, nachdem sie für ihn ein Kernkraftwerk außer Gefecht gesetzt haben.

Der Sendeort ist die Kathedrale der vier Elemente, die anscheinend in Völklingen liegt.

Erleuchtungen

Nachdem alle drei Teilaufträge erfüllt sind, sollte sich für die Runner zusammengepuzzelt folgendes Bild ergeben: Drengscheid gehörte nicht nur dem Weg der Reinheit sondern auch den Jüngern des Reinigenden Feuers an, die miteinander kollaborieren (Wölfe im Schafpelz). Er ist in die SOX gereist und von dort in die Kathedrale der vier Elemente, ebenso wie Sandhorst (*Unter Ratten*). Dieser Ort liegt in Völklingen (*Licht aus!*). Drengscheid ist mit Hilfe eines Maulwurfs bei ESUS (*Die überleben wollen*), vermutlich mit Namen Kernbeißer (*Wölfe im Schafpelz/Licht aus!*) in die Faulquemont-Arkologie eingedrungen und hat dort die Katastrophe ausgelöst, es war also kein Unfall, sondern ein Anschlag (*Die überleben wollen*). Kernbeißer sitzt immer noch bei ESUS, hat also überlebt (*Licht aus!*).

Reinhards, in der Zwischenzeit nicht untätig, hat mittlerweile die Fakten so gedreht, dass es aussieht, als wäre DeBeaux der Verantwortliche für die Reaktorkatastrophe und würde mit den Runnern in der SOX ein doppeltes Spiel spielen. Vom Konzern daraufhin suspendiert und erstmal unter Arrest gesetzt, verlieren die Runner den Kontakt zu ihrem einzigen Verbündeten – allerdings nicht bevor dieser noch einen Hilferuf an sie gesendet hat: Sie sollen die Beweise für die Identität des Maulwurfs aus der Kathedrale der vier Elemente beschaffen und einen Zeugen, der den Kontakt mit Kernbeißer und die toxische Verschwörung im Hintergrund belegen kann: Einen Zeugen, für den sich der Rivale aus dem ersten Teil der Kampagne hervorragend anbietet.

Die Runner gelangen also zur Kathedrale der vier Elemente bei Völklingen, einer alten Eisenhütte, in dessen Stahlmonstrosität der Showdown auf sie wartet. Während eines toxischen Rituals müssen sie nicht nur den Zeugen und wichtige Daten an sich bringen, sondern auch Marc Sandhorst vor einer Opferung retten, nur um sich dann aus eigener Kraft aus der SOX zu schlagen. Das ist nicht einfach, da mittlerweile ESUS nach ihnen als DeBeauxs Verrätertruppe sucht und so die Grenztruppen in Alarmbereitschaft sind. Letztere haben sowieso einen verschärften Blick auf die Mauer, da derzeit die RadWars (siehe S. 60) in der SOX abgehalten werden. Die Runner nutzen deshalb einen innovativen Fluchtweg, der sie in alten Bergwerkstunneln (mit Hilfe von Informationen aus *Unter Ratten*) unter der Mauer hindurchführt. Außerhalb der SOX können sie dann ihre Beute DeBeaux überreichen, der sich damit entlastet und Reinhards Schicksal besiegelt. Außerdem kehrt Marc Sandhorst zu seinen Eltern zurück.

Die Jünger des Reinigenden Feuers und der Weg der Reinheit werden weiterhin ein Gefahrenpotential bleiben, auch wenn nach diesem Run die Konzerne genauer auf die Umtriebe des mächtigen toxischen Kultes in der SOX achten werden.

DIE KAMPAGNE LEITEN

Wie schon erwähnt sind einige der Kampagnenteile nicht linear aufgebaut, wie man es häufig bei Shadowrun-Abenteuern vorfindet. Diese Nichtlinearität sollte Sie aber nicht aus dem Konzept bringen, sie dient nur dazu, den Runnern einen größeren Freiraum in der Planung ihrer Aktivitäten zu ermöglichen.

Für Sie ist Folgendes wichtiger: Achten Sie darauf, dass der Spannungsbogen während der Kampagne gespannt bleibt. Durch die Informationen, die die Runner nach und nach während ihrer Reise in der SOX erlangen, können sie sich ein Bild vom Hintergrund der Ereignisse basteln und so mitfiebern, was damals passiert und heute noch los ist. Ebenfalls sollten die Runner spüren, dass es für sie brenzliger und brenzliger in der SOX wird, wenn die Jünger des Reinigenden Feuers die Jagd auf sie eröffnen und DeBeaux, ihre einzige Ausreisemöglichkeit und Hauptkontaktmann nach draußen, auf die Abschussliste von Reinhards gerät. Ziehen Sie also die Schlinge immer enger und lassen Sie die Runner hautnah an den Ereignissen der Kampagne teilhaben. Am Ende sollte sich eine ausgeprägte Paranoia, eine deutliche Zukunftsangst, eine echte Vertrauensabhängigkeit zu DeBeaux und ein privates Interesse an der Erfüllung ihrer Aufgabe über Geld und Ruhm hinaus einstellen. In *Aufbruch ins Verderben* sind schon einige Hinweise gegeben, wie Sie dies bewerkstelligen können, ansonsten sind ihre Phantasie und die Kenntnis über ihrer Runner gefragt. So sollte zum Beispiel den Runnern persönlich etwas an DeBeaux liegen, vielleicht weil er sich über das normale Verhältnis zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer für sie einsetzt.

Ein letzter wichtiger Bestandteil der Kampagne sollte darin bestehen, dass die Runner einen allgemeinen Eindruck von dem bekommen, was wir im Quellenteil beschrieben haben: Über ein verheertes Land mit unsichtbaren Gefahren, einer urbanen Wildnis, merkwürdigen und tödlichen Einwohnern und verzerrter Magie. Die Kampagne kann dabei als erster Ausflug in diese moderne Wildnis betrachtet werden, in die die Runner irgendwann einmal zurückkehren. Schließlich gelangen sie im Rahmen der Kampagne an einige interessante Kontakte (allerdings auch an einige ganz spezielle Feinde über die Grenzen der SOX hinaus) und gelten bei späteren Auftraggebern unter Umständen als Fachmänner für SOX-Einsätze.

SPEZIELLES ZUR BEINARBEIT

Die Beinarbeit – die Informationen, die die Runner durch Kontakte und eigene Recherche nach und nach über bestimmte Personen oder Institutionen erlangen können – wird in dieser Kampagne nicht in der sonst üblichen Form einer auf Würfelresultaten von Computer- oder sozialen Proben basierenden Stichwörterliste präsentiert. Viel mehr haben Sie als Spielleiter die Freiheit, den Runnern die Informationen so zukommen zu lassen, wie Sie es für richtig halten. Dabei können Sie anhand der Vorgehensweise, der Hartnäckigkeit und der genutzten Quellen entscheiden, was die Runner herausbekommen und sie auf diese Weise langsam ein Gesamtbild zeichnen lassen.

Ein Beispiel für Frank Drengscheid: Die Runner werden sicherlich versuchen, auch außerhalb der Institution des Weges der Reinheit etwas über ihn herauszubekommen. Wer war er und wo kam er her, bevor er sich der Sekte anschloss? Durch den Namen können Verwandte, wie seine Eltern, ausfindig gemacht und am Telefon befragt werden. Im Computer der Heidelberger Universität liegt noch seine Studentenakte mit seiner Laufbahn und den Noten. Darüber hinaus können Mitkommilitonen aufgespürt werden, die weitere Informationen zur Person Drengscheid liefern können. Auf diese Weise können die Runner das Puzzle Stück für Stück zusammensetzen und daneben noch weitere Informationen, zum Beispiel über den Weg der Reinheit und Marc Sandhorst, erlangen.

In der SOX sind die Ermittlungen schwieriger, weil die Kommunikation dort erschwert ist. Mit der Beinarbeit innerhalb der Zone beschäftigt sich das Kapitel *Aufbruch ins Verderben* (S. 91).

WÖLFE IM SCHAFSPELZ

VOR DEM SHADOWRUN

Im ersten Run verläuft für die Runner alles nach normalen Maßstäben. Es handelt sich um einen Inlandrun, der Schmidt hält sich mit seiner Motivation wie immer sehr bedeckt und von DeBeaux oder ESUS bekommen die Runner noch überhaupt nichts mit. Für sie sollte es ein Standardauftrag werden, der anscheinend Fäden zu neuen Aufträgen spinnt.

WICHTIG: Da die Runner noch nicht ahnen können, dass es bald in die SOX geht, sollte dies für den Anfang auch den Spielern vorenthalten werden. Dies funktioniert natürlich nicht, wenn Sie als Spielleiter das SOX-Buch vor sich halten und daraus vorlesen. Sie sollten also überlegen, das Buch für diesen ersten Run zu tarnen oder aber den Run frei und ohne Buchunterstützung zu leiten, damit die Runner fleißig mitraten können, in welche Richtung sich das alles entwickelt und um so größere Augen machen, wenn sie im zweiten Teil in die SOX geschickt werden.

HINTERGRUND

Die Runner werden von einem Schmidt im Auftrag von DeBeaux angeheuert, um sich in das Hamburger Sektenhaus des Weges der Reinheit einzuschleusen. In diesem sogenannten „Hort der Reinheit" sollen sie sich Undercover umhören und Informationen sammeln, vor allem zu einem Mann namens Drengscheid, der dort eine Weile gelebt haben soll. Haben sie genug erfahren, sollen sie sich alle verfügbaren Geschäftsdaten und weiterführenden Informationen schnappen und die Fliege machen.

Die Runner schleusen sich also bei der Sekte ein, lernen deren Thesen und Hirnwäschemethoden kennen, befragen die Bewohner und werden Zeuge einer versuchten Extraktion durch andere Runner. Außerdem bemerken sie, dass sie nicht die einzigen sind, die hier ermitteln. Aber Jakob Heiligenhaus, ein Privatdetektiv, verhält sich auf der Suche nach Informationen über den jungen Marc Sandhorst so auffällig, dass es nicht lange gut gehen kann. Als der von Marcs Eltern Angeheuerte sich dann noch bei einem Einbruchsversuch erwischen lässt, kostet ihn dies das Leben. Die Runner „erben" jedoch seinen Auftrag, Marc wohlbehalten wieder zu seinen Eltern zu bringen.

Irgendwann haben die Runner genug Informationen gesammelt, dringen in das Haus des Hortvorstehers Jaroul ein und können die Daten stehlen, doch sie werden bemerkt. Nach einer rasanten Flucht oder einem erbitterten Gefecht haben sie genug Wissen gesammelt, um zum zweiten Szenario der Kampagne zu gelangen.

Bei all dem bemerken sie jedoch nicht, dass ein Mann Namens Kelemar, angeblich die rechte Hand Jarouls, in Wirklichkeit aber eine der wichtigsten Kontaktpersonen zu den Jüngern des Reinigenden Feuers ist. Ihm werden die Runner später noch begegnen.

SZENE 1: SAUBER, HERR SCHMIDT! — DIE ANWERBUNG

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Als euch euer Schieber diesen Ort für ein Treffen mit einem Schmidt genannt hat, da dachtet ihr erst, ihr hättet euch verhört, aber nun steht ihr direkt vor ihr: der großen Drohnenwaschstraße mitten in Hamburg-Winterhude. Es ist ein ständiges Kommen und Gehen, vorne fliegen oder fahren die Drohnen schmutzig hinein, hinten kommen sie glänzend und gegen den sauren Regen mit Schutzwachs versehen wieder hinaus. Zum Glück gibt es auch noch einen normalen Eingang, auf dem Privat steht, so dass ihr an diesem späten Abend kein unfreiwilliges Bad über euch ergehen lassen müsst, um hineinzukommen.

Im Innern:

Der Aufenthaltsraum ist eigentlich recht gemütlich eingerichtet und auch der Schmidt, der jetzt hereinkommt, macht auf den ersten Blick einen sympathischen Eindruck – aber machen sie das nicht alle? Groß, schlank, gepflegt und mit einem angenehmen Geruch begrüßt der Osteuropäer sogar jeden mit Handschlag.

Irritierend ist nur, dass die Wände der Raumes aus durchsichtigem Plast bestehen, gegen den immer wieder schäumendes Wasser platscht und durch den man die Drohnen unter Druckstrahlern und an riesigen Bürsten vorbeifahren sieht.

„Schön, dass Sie kommen konnten", sagt der Schmidt, knöpft sein teures Jackett auf, lässt sich auf den letzten freien Kunstledersessel sinken und weist auf ein Tablett mit gekühlten Getränken. „Greifen Sie doch bitte zu!"

Nachdem ihr euch bedient oder abgelehnt habt, fährt er fort: „Ich habe einen Auftrag für Sie, der Fingerspitzengefühl, Entschlossenheit und Chuzpe verlangt. Man hat mir glaubhaft versichert, Sie seien die Richtigen für so eine Sache. Und wenn ich Ihnen erläutert habe, worum es geht, werden Sie wissen, warum ich Sie ausgerechnet hierher geladen habe."

ATMOSPHÄRE

Der Schmidt wirkt, je nach Naturell der Runner, sympathisch oder schleimerisch. Er wird nicht müde zu betonen, wie viel Gutes er schon über die Runner gehört hat und lächelt fortwährend, wobei er tadellose Manieren an den Tag legt. Aber unter dieser schönen Fassade sollen die Runner den eiskalten Geschäftsmann spüren.

HINTER DEN KULISSEN

Der Schmidt ist ein freiberuflicher Profi, der immer wieder einmal Runs im Auftrag verschiedener Personen und Gruppierungen vermittelt. Da DeBeaux in dieser Sache nicht auf konzerneigene Kräfte zurückgreifen will – immerhin vermutet er bereits einen Verräter in den eigenen Reihen – ist er an ihn herangetreten.

Der Schmidt bietet 10.000 Euro dafür an, dass die Runner sich in das örtliche Sektenhaus der Sekte des „Weges der Reinheit" einschleusen. Sie sollen dort Informationen zur Struktur der Sekte, zu ihren Zielen, ihrer Vorgehensweise und ihrer Mentalität sammeln. Besonders interessant ist dabei alles, was mit einem gewissen Frank Drengscheid zusammen hängt, der sich dort aufgehalten hat: Warum war er dort, was hat er gemacht und erlebt, wo ist er heute, und was macht er seit seinem Aufenthalt dort?

Wenn sie genug herausgefunden haben, sollen sie sich möglichst viele vertrauliche Daten der Sekte schnappen und sich aus dem Staub machen.

Es versteht sich von selbst, dass die Infiltration leise und unauffällig geschehen muss, denn sollten die Sektenmitglieder ahnen, dass sie unterwandert werden, wird man die wichtigen Informationen vor ihnen zu verbergen wissen.

DAUMENSCHRAUBEN

Es handelt sich um eine Auftragserteilung, es sollte also nicht nötig sein, hier mehr Druck zu machen. Schlimmstenfalls könnten die Runner von einem Drohnenrigger erkannt werden, den sie sich bei einem anderen Run zum Feind gemacht haben, und der beschließt, Kleinholz aus ihnen zu machen. In diesem Fall endet die Besprechung nach Annahme des Auftrages mit einer lustigen kleinen, aber sehr feuchten Schießerei, als die Drohne durch die Wand bricht.

KEINE PANIK

Sollten die Runner der Meinung sein, dass sie nicht für eine Infiltration geeignet sind, kann der Schmidt darauf hinweisen, dass die Sekte beinahe jeden nimmt. Zur Not winkt er mit mehr Geld und/oder mit einem Bonus für zügige Erledigung in Form von schwer erhältlichen Waren. Hilft all dies nichts, kann er andeuten, dass an diesem Run möglicherweise weitere, ebenso gut bezahlte Aufträge hängen.

SZENE 2: HARE KRISHNA – DIE INFILTRATION

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Okay, nun sollt ihr euch also als eine Rotte Bekloppte ausgeben, die gern in die Arme einer durchgeknallten Sekte eilen wollen ... Na ja, ihr habt schon größere Herausforderungen bestanden. Aber die Frage bleibt: Wie soll man da reinkommen?

ATMOSPHÄRE

Die Charaktere sollten schnell darauf kommen, dass sie erstmal Informationen brauchen, bevor sie Pläne zur Infiltration schmieden können. Für manch einen sollte es einen ungewohnten Nervenkitzel darstellen, seinen falschen Hintergrund überzeugend darzustellen, statt wild um sich zu ballern. Dieses Gefühl der Verunsicherung sollten Sie vor allem bei harten Sams und selbstgerechten Magiern betonen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Sekte zu infiltrieren ist deutlich leichter zu bewerkstelligen, als es die Runner im Vorfeld befürchten, denn der „Weg der Reinheit" ist durch seinen Erfolg und seine wachsende Gefolgschaft etwas übermutig geworden. Sie wollen immer mehr in immer kürzerer Zeit erreichen, und sind deshalb bereit, beinahe jeden in das Sektenhaus einzuladen, der eine einigermaßen glaubhafte Geschichte vorweisen kann. Bevor sich die Runner aber daran machen, in das Nest der Sekte zu klettern, werden sie sich hoffentlich über ihr Ziel informieren.

INFORMATIONEN ZUR SEKTE

Der Weg der Reinheit ist eine Sekte, die 2055 zum ersten Mal öffentlich in Erscheinung trat und sich seitdem schnell ausbreitet. Während des Crashs, als mal wieder viele Menschen auf der Suche nach einer höheren Ordnung waren, hat sie immensen Zulauf erfahren, so dass sie zum Zeitpunkt des Runs in der ADL geschätzte 2500 Mitglieder zählt. Allein in Hamburg unterhält sie einen „Hort der Reinheit", wie die abgeschlossenen Kommunen der Sekte genannt werden, und drei „Informationszentren". Mehr zu diesen finden Sie weiter unten bei den Infiltrationsvorschlägen, der Hort wird im nächsten Abschnitt beschrieben: „Hort der Reinheit".

Die Mitglieder der Sekte bleiben, bis auf ein paar speziell dafür ausgebildete Leute, weitgehend unter sich und haben nach ihrer Initiation keinen großen Kontakt mehr zur Außenwelt. Angeblich rasieren sich die höheren Ränge die Haare ab und reißen sich sogar Zähne heraus.

Wie bei vielen anderen Sekten heißt es, dass niemand, der einmal Mitglied wurde, die Sekte lebend wieder verlassen hat.

INFORMATIONEN ZUM HAUS

Der Hort der Reinheit ist eine aus mehreren Gebäuden und Hausbooten bestehende Siedlung elbaufwärts bei Marschacht. Mehr zum Aufbau finden Sie beim „Hort der Reinheit" im nächsten Kapitel.

Die Bewachung ist dem Vernehmen nach für ein ziviles Gebäude recht knackig, aber genaueres ist auf Anhieb nicht rauszubekommen. Lohnlisten oder so etwas gibt es nicht, da die Sektenmitglieder selbst für die Sicherheit sorgen; die offiziellen Seiten schweigen sich dazu aus, und der Versuch, sich in die Datenbank des Kommune zu hacken, ergibt nur bürokratische Informationen (Essenspläne, Mietzahlungen, Reparaturkosten usw.). Die spannenden Sachen werden wohl abseits der Matrix verwahrt.

MÖGLICHKEITEN DER INFILTRATION

Grundsätzlich nimmt die Sekte jede „Fachkraft" mit Kusshand, vor allem vercyberte und magisch Begabte werden gesucht. Aber selbst eine so gierige Sekte würde misstrauisch, wenn plötzlich vier oder fünf aufgemotzte Straßentalente genug von der Welt haben und sich in ihren Schoß werfen. Clevere Runner werden also zum einen verschiedene Wege in die Sekte suchen (mehr dazu siehe unten) und sich zum anderen nicht als Schattenkräfte outen.

Also brauchen sie eine ordentliche Tarnidentität. Dabei legt die Sekte nicht einmal Wert auf eine SIN, wenn die Hintergrundgeschichte stimmt. Einem versoffenen Straßenschläger, dem Frau und Kinder davongelaufen sind, wird man eine fehlende SIN verzeihen, ein angeblich von der Nichtigkeit seines Daseins gelangweilter Ex-Conangestellter hingegen sollte lieber eine falsche ID vorzeigen können – Stufe 3 reicht völlig aus.

Darüber hinaus überprüfen die Bürokräfte der Sekte stichprobenartig angebliche Verwandte und (ehemalige) Vorgesetzte, um sich vor Polizeispitzeln zu schützen. Dabei sind sie aber nicht sonderlich fleißig oder einfallsreich.

Magie und Cyberware stellen wie erwähnt kein Problem dar, solange sie in der Hintergrundgeschichte verankert sind. Ehemaliger Bodyguard mit Muskeln und Reflexbooster? Kein Problem. Metzger mit einem Magiewert von 8? Da stimmt doch was nicht!

Grundsätzlich gibt es folgende Ansatzpunkte, um sich der Sekte schmackhaft zu machen:

Die Informationszentren

Die drei Büros der Sekte in Harburg, Wandsbeck und Uhlenhorst laufen unter dem Titel „Informationszentren". Mit Matrix-Anzeigen und digitalen Flugzetteln, die sich von jedem ungesicherten KommLink aus weiterverbreiten, locken diese Zentren mit Slogans wie „Die Welt ist im Aufruhr! Erfahre warum!" und „Freude, Glück und Freundschaft sind keine leeren Worte. Wir erklären dir, warum!" Verunsicherte, Traurige und Außenseiter zu einem „Schnupperseminar". Sehr beliebt sind auch automatische Fragebögen, die ein massives Defizit im zwischenmenschlichen Bereich oder sogar Selbstmordneigung attestieren, oder kostenlose Giftstofftests, die erschreckende Belastungen entdecken – für beides wird Abhilfe im Seminar versprochen.

Es ist kein Problem, nach einem kurzen Gespräch zu einem solchen Seminar für 20 Euro eingeladen zu werden. Sie finden einmal wöchentlich statt, der nächste Termin liegt so, dass es mit dem Zeitplan der Runner konform geht.

Auf diesen Seminaren, die in wechselnden Hotel-Tagungsräumen stattfinden, werden die grundlegenden Lehren der Sekte vermittelt:

- Harmonie durch Einigkeit
- Selbstverwirklichung durch Erkenntnis
- Jeder bestimmt sein Glück selbst
- Aufgaben finden durch Verzicht!
- Wer sein Element findet, kann im Einklang mit der Welt leben
- Die Welt ist unrein

Das Ganze verpackt in einen dicken Batzen gut klingender Marketing- und Wohlfühlslogans. Im Anschluss an diese Seminare bieten die Werber für 300 Euro „Vollpension" ein Wochenseminar im Hort der Reinheit an, den sie als „Tagungszentrum" bezeichnen. Nehmen die Charaktere an, sind sie zumindest schon mal auf dem Gelände!

Die Fänger

Gerüchten zufolge treiben sich Fänger der Sekte in der Stadt herum, um neue Talente aufzutreiben. Dabei stürzen sie sich, psychologisch rudimentär geschult, vor allem auf labile oder verzweifelte Einzelgänger. Es sollte den Charakteren nicht schwer fallen, einen dieser glatzköpfigen Fänger von der Kommune aus zu verfolgen und seine „Fischgründe" ausfindig zu machen. Ein schauspielerisch zumindest leidlich begabter Charakter oder ein Charakterpaar kann sich mit einer entsprechenden Coverstory in einer Kneipe, einem Gemeindezentrum oder einer Armenspeisung unauffällig anbieten und sich so anheuern lassen. Das senkt das Misstrauen der Sekte und reduziert die Wahrscheinlichkeit für eine Überprüfung fast auf Null.



DATENEMPFANG ...

Viele der Fänger sind Spökenkieker und alle tragen hochwertige Cyberwarescanner bei sich, um lohnende Beute erkennen zu können.

Aufdrängen

Ein Charakter oder ein Charakterpaar mit glaubhafter Geschichte – Empfehlung von jemandem, der Mitglied der Sekte war, aber nicht mehr befragt werden kann; Anhänger der Elementlehre, die erst jetzt erfahren haben, dass es eine Vereinigung mit gleichen Ansichten gibt – könnte auch dreist bei der Kommune vorsprechen und sich als Mitglieder bewerben. Mit etwas sozialem Geschick kommen sie sogar damit durch.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn Sie es den Charakteren schwerer machen wollen, können Sie die Sekte einfach paranoider gestalten. Die IDs werden – mit Vorankündigung – gründlich überprüft oder man nimmt die Charaktere praktisch unter vorgehaltener Waffe ins Kreuzverhör. Trotz allem aber sollte die Gruppe, wenn sie nicht völlig versagt, in die Kommune gelangen, denn sonst ist der Run bereits an dieser Stelle gescheitert.

Alternativ könnte auch jemand auftauchen, der aus irgendeinem Grund vom Vorhaben der Runner erfahren hat – vielleicht ein guter alter Feind – und droht, die Sekte zu informieren und einen ordentlichen Batzen Geld dafür sehen will, es nicht zu tun. Oder er hat es bereits getan und die Runner müssen das Personal eines der Büros aus dem Weg schaffen, damit die Tarnung nicht auffliegt.

KEINE PANIK

Wenn sich Ihre Runner wirklich ungeschickt anstellen oder einfach stürmen wollen, können Sie einen Wissenden (siehe Kasten: *Initiationsstufen*) aus der Kommune auftauchen lassen, der eben Vater geworden ist und sein Kind nicht in der Sekte aufziehen will. Gegen das Versprechen, ihn, seine Frau und das Baby aus der Kommune zu schaffen und danach sicher unterzubringen, arrangiert er alles. Er wird die Runner dann persönlich mit Tarnidentitäten versehen und in das Wochenseminar schleusen.

SZENE 3: HORT DER REINHEIT – DIE KOMMUNE

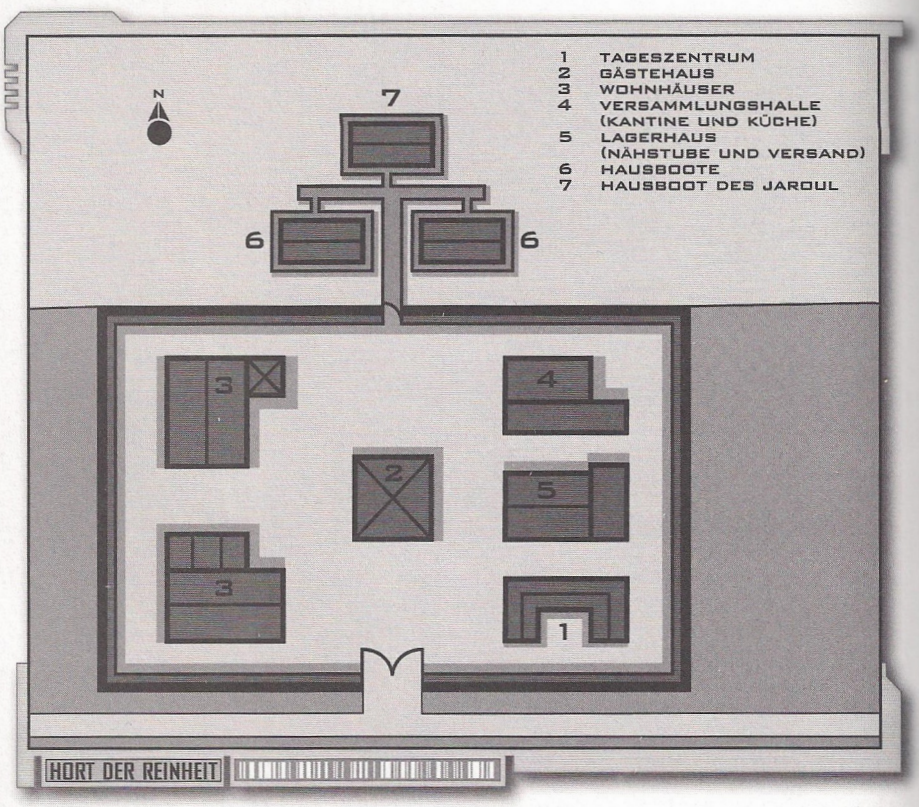
SAG´S IHNEN INS GESICHT

Euch kommen beim Anblick des Sektengeländes viele Namen in den Sinn, aber „Tagungszentrum" ist nicht darunter. Der Landteil der Einrichtung wird von einer hohen Betonmauer umgeben, auf der ihr Kameras und Stacheldraht erkennen könnt, und nur das Tor, das sich nun vor dem Kleinbus öffnet, der euch eingesammelt hat, erlaubt einen Blick ins Innere. Einige einfache, kastenförmige Häuser, offensichtlich erst vor kurzem in Fertigbauweise hingeklotzt, stehen dort unmittelbar an der brackigen Elbe. Sie sind aber nicht die einzigen Wohngelegenheiten, denn drei von schäumendem, faulig riechendem Wasser umspülte Hausboote schwimmen unmittelbar vor der Siedlung, mit ihr über einen t-förmigen Metallsteg verbunden.

Das Ufer ist hier mit steilen Betonwänden abgestützt und zu beiden Seiten mit einem Maschendrahtzaun gesichert, damit niemand ins Wasser stürzt. Eine gesicherte Tür stellt den einzigen Zugang zum Steg dar.

Zwischen den Häusern eilen Leute in einfarbigen roten, blauen, weißen und braunen Overalls hin und her, die irgendwie nach Seuchenschutz aussehen. Als der Kleinbus jetzt auf einem kleinen Platz in der Mitte der Siedlung hält und die Türen öffnet, kommt ein Mann in einem klassischen Anzug aus einem der Häuser und eilt auf euch zu. Seine Glatze schimmert im Morgenlicht und als er näher kommt, erkennt ihr, dass er auch keine Augenbrauen und keine Bartstoppeln aufweist.

„Herzlich willkommen zum Wochenseminar `Glückseligkeit durch Vereinigung der Elemente´“, sagt er und weist auf das Haus, aus dem er gekommen ist. Über der Plasttür steht in großen, leuchtenden Buchstaben: „Tagungszentrum.“



ATMOSPHÄRE

Die Charaktere sind erst einmal Eindringlinge, die mit dem verklärten Blick des Außenseiters auf die seltsame Kleidung und Verhalten der Bewohner schauen. Schüren Sie die Nervosität, indem die Runner sich in jeder Sekunde beobachtet vorkommen, immer wieder Sektenmitglieder in ihre Richtung schauen und dann verschwörerisch wispern.

HINTER DEN KULISSEN

Auf dem Trockenen – Der Landbereich

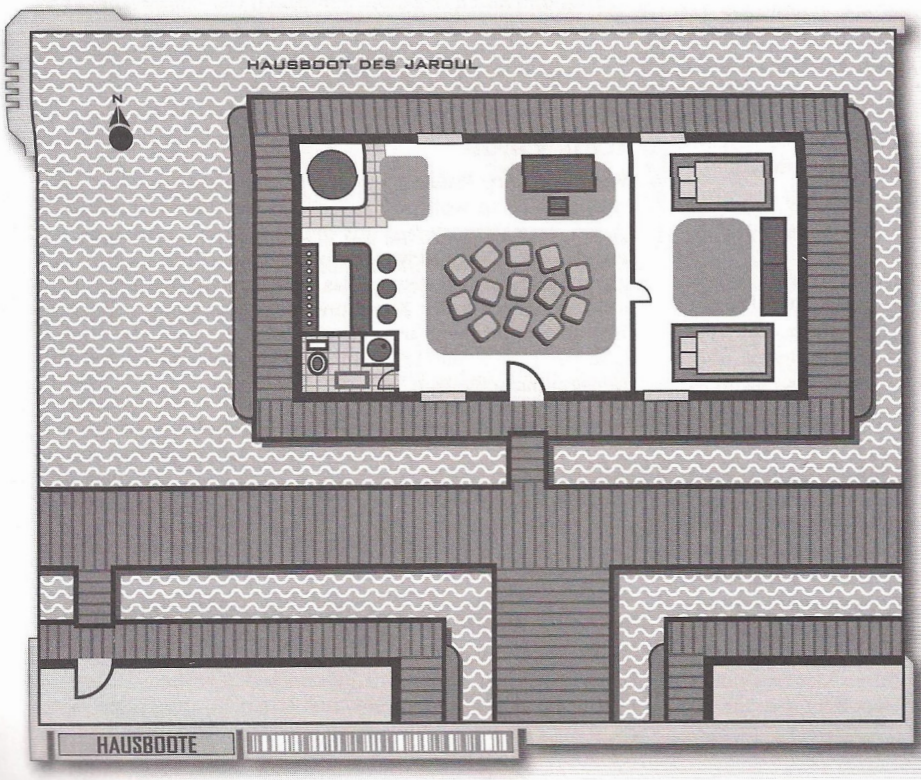
Der Landbereich, umgeben von einer hohen Mauer, beherbergt neben einem großen Platz in der Mitte sechs Gebäude mit jeweils rund 250 Quadratmetern Wohnfläche auf zwei Etagen. Es gibt keine Keller.

1. Das Tagungszentrum

Das Erdgeschoss wird fast vollständig vom großen Seminarraum eingenommen, mit Trideo-Leinwand, Bühne und bequemen Stühlen in mehreren Reihen, die sich dynamisch an die Körperhaltung anpassen und für SimSinn-Einspielungen mit einem Trodennetz und einer Liegefunktion ausgestattet sind. In der Ecke steht ein Getränkeautomat, der kostenlos Softdrinks und Heißgetränke liefert. Im Raum finden 21 Personen Platz. Im Erdgeschoss befinden sich auch die Toiletten.

Der erste Stock ist geteilt in einen Gemeinschaftsbereich, in dem an mehreren runden Tischen für je sechs Personen „Gruppenarbeit“ geleistet wird, und drei „Intensivzimmern“, wo die Seminarteilnehmer spätestens ab dem zweiten Tag im Einzelgespräch mit allen psychologischen Tricks bearbeitet werden, um ihnen die Sekte als einzigen Ausweg aus ihrer Misere zu präsentieren.

In diesem Gebäude werden die Runner sieben Tage lang zehn Stunden täglich bei einer Stunde Mittagspause mit Vorträgen, Lösungsmodellen, Heilslehren und Propaganda bearbeitet. Charaktere, denen nicht einmal pro Tag eine Willenskraft(1)-Probe gelingt, könnten auf den Gedanken verfallen, dass der Weg der Reinheit durchaus ein bedenkenswertes Lebensmodell wäre. Keine alltäglichen Sorgen mehr, Teil einer glücklichen Gemeinschaft, Aufarbeitung alter, den elementaren Energiefluss blockierender Traumata. Je mehr Proben misslingen, umso attraktiver sollte ihnen die Sekte erscheinen – natürlich summen sie bald auch das Seminarslied mit und rezitiert die Problemlösungsslogans auch bei Lagebesprechungen.



2. Das Gästehaus

Hier sind die Charaktere und die anderen Seminarteilnehmer jeweils in einem Doppelzimmer mit angeschlossener Dusche und Toilette untergebracht. Die Zimmer sind einfach eingerichtet, aber sauber und weisen sogar ein Trid auf – das allerdings nur den hauseigenen Sender zeigt, auf dem 24/7 Propagandafilme mit unterbewussten Botschaften laufen. Hier befindet sich auch ein kleiner Speisesaal, in dem die Mahlzeiten eingenommen werden – in der ersten Woche will man den Kontakt der Seminarteilnehmer zu den richtigen Sektenmitgliedern gering halten.

3. Wohnhäuser

Hier wohnen in kleinen Zimmern jeweils vier Mitglieder unter der Aufsicht eines Wissenden (siehe Kasten: *Initiationsstufen*). Insgesamt wohnen in jedem Haus 70 Sektenmitglieder.

Auf dem Erdgeschossflur liegen die Gemeinschaftsduschen und -toiletten. Die Wohnungen sind alle unverschlossen, aber die Tür zum Gebäude prüft einen implantierten RFID-Sender ab. Der Code kann mit einer Computer(3)-Probe und entsprechendem Gerät leicht abgelesen und nachgeahmt werden.

4. Versammlungshalle, Kantine und Küche

Im Erdgeschoss befindet sich die Küche, in der überraschend gutes und reichliches Essen hergestellt wird, dass auch den Charakteren gereicht wird.

In der Versammlungshalle im ersten Stock hält die Sekte ab 20:00 Uhr ihre täglichen „Anrufungen" ab, bei denen man die Einigkeit der vier Elemente herbeiführen will. Manchmal greift man dafür zu Geißelungen, um den Geist durch Trance für die „Durchdringung" zu öffnen – die Charaktere können dann am nächsten Tag Striemen bei einigen Bewohnern entdecken. Aber häufiger greift man zu „elementaren Erleuchtungsmitteln" (die durchaus auch schon mal medizinisches, radioaktives Kontrastmittel mit berauschender Nebenwirkung sein können) oder zur guten alten Orgie.

Der Zugang zum Gebäude ist wie unter 3+4 beschrieben gesichert.

5. Lagerhaus, Nähstube und Versand

Der Hort der Reinheit in Hamburg stellt die Overalls für ganz Europa her. Wer nicht gerade wichtige spirituelle Ziele verfolgt, arbeitet hier im ersten Stock an den automatischen Web- und Nähmaschinen.

Im Erdgeschoss befinden sich das Lager und das Büro, in dem auch der einzige Computer des Landbereichs steht. Hier sind jedoch nur Lieferlisten und ähnliches gespeichert.

Einmal täglich werden hier Pakete gepackt und zum Tor gebracht, wo sie ein Versanddienstwagen abholt. Aufmerksame Charaktere können bemerken, dass derselbe Wagen gelegentlich auch Pakete mitnimmt, die jemand von den Hausbooten gebracht hat.

6 + 7. Nasse Füße – Die drei Hausboote

Der Zugang zum kreuzförmigen Steg ist mit einer Tür im Maschendrahtzaun versperrt, für die man neben dem passenden RFID-Code auch noch den passenden Fingerabdruck braucht (Magschloss Stufe 3). Die Boote selbst werden über ein Kennwort mit Stimmmustererkennung geöffnet (Magschloss Stufe 5). Die Fenster sind mit einer Alarmanlage gesichert und gepanzert.

In zwei der drei baugleichen Hausboote, jedes etwa 90 Quadratmeter groß, leben die höher Initiierten Mitglieder. Insgesamt sind dies zurzeit elf Weise – vier Männer und sieben Frauen. Das dritte Boot teilen sich der Durchdrungene Jaroul und dessen rechte Hand und Stellvertreter, der Weise Kelemar (siehe auch Kasten: *Die wahre Macht*). Hier befinden sich die wertvollsten Antiquitäten, die zum Verkauf stehen, und die Daten, auf die es die Runner am Schluss abgesehen haben.

Jedes der Häuser beherbergt ein großes Zimmer mit Betten, Unterhaltungsgeräten sowie ein kleines Bad mit Dusche und Toilette. Im Haus des Durchdrungenen sind außerdem ein offener Whirlpool sowie eine gut sortierte Bar untergebracht, denn manchmal möchte Jaroul dem fünften Element mit einer ekstatischen Party huldigen. Dabei kommt dann auch die Kissenwiese in der Mitte des Raumes zum Einsatz!

In einer kleinen, mit Blei ausgeschlagenen Schmuckschatulle bewahrt Jaroul ein stark strahlendes Stück einer Reaktorhülle auf, das er bei seiner Weihe zum Durchdrungenen geschenkt bekam.

DATENEMPFANG ...

DIE LAST MIT DEM PLUNDER

Spätestens wenn die Runner das Tagungszentrum betreten, fällt jede nicht versteckte Waffe durch den einfachen Waffenscanner im Türrahmen auf. Man bittet dann um Verständnis, dass auf dem „Seminargelände" keine Waffen gestattet sind, und bietet an, sie zu verwahren. Eingeschweißte oder aus scannertäuschenden Materialien bestehende Waffen können die Kontrollen problemlos passieren.

Bei aller Ausrüstung gilt: Solange man sie nicht offen zur Schau stellt, bekommt man keine Probleme deswegen. Sobald aber eines der Sektenmitglieder oder der Spitzel in der Seminarsgruppe davon Wind bekommt, wird Meldung bei der Sicherheit gemacht, die dann gegebenenfalls um Aushändigung bittet. Aber auch dabei ist man nicht allzu streng, und Dinge wie Magschlossknacker oder Überwachungsgerät können die meisten Leute im Hort ohnehin nicht erkennen, selbst wenn sie sie sehen.

Machen Sie Ihren Spielern also im Vorfeld ruhig ein bisschen Angst, aber solange diese Grips darauf verwenden, etwas hineinzuschmuggeln, können sie alles bis zur Größe einer MP problemlos in den Hort bekommen.

HÜHNERAUGE SEI WACHSAM – DIE SICHERHEIT

Die Runner haben es hier nicht mit einem Hochsicherheitstrakt zu tun und befinden sich bereits hinter dem äußeren Perimetern mit Kameraüberwachung und unter Starkstrom stehendem Stacheldraht. Das macht es einfacher.

Sie müssen allerdings zumindest am Anfang jeden Konflikt mit der Sicherheit vermeiden und sich der Überwachung entziehen, denn wenn sie sich rausschießen müssen, ist der Run vermutlich beendet.

Zu jeder Tages- und Nachtzeit patrouillieren zwei der acht mit MPs bewaffneten, leicht vercyberten Wachen über das Gelände. Die anderen sechs können nach 1W6+5 Runden in einen eventuellen Kampf eingreifen. Alle Wachen tragen Sektenoveralls, farblich passend zu ihrem Element, in die allerdings Panzerung eingearbeitet ist. Der „Hauptmann" der Sicherheit ist der Weise Guilio, ein leidlich begabter physischer Adept. Die Werte finden Sie im Abschnitt Darsteller.

Die magische Sicherheit beschränkt sich auf einen Alarmhüter um das Hausboot des Durchdrungenen, dessen Erschaffer, ein Hermetiker aus einem der Hamburger Büros, erst einmal profan per Textnachricht im Hort Bescheid gibt, wenn der Hüter ihn alarmiert, und erst dann astral mit einem Feuerelementar der Stufe 5 nach dem Rechten sieht, wenn er einen Hilferuf aus dem Hort erhält (Reaktionszeit 1W6 Runden, wenn der Hüter ausgelöst wurde, 3W6 Runden, wenn er ungewarnt gerufen wird). Verwenden Sie für ihn die Werte des Kampfmagier-Archetypen aus dem Grundregelwerk. Gute Matrixdeckung kann sein Auftauchen verhindern, indem der Notruf abgefangen wird.

Die Daten der Sekte sind zum Teil auf einem fest in seinem Schreibtisch installierten KommLink gespeichert, aber auch als handgeschriebene Dokumente in der Safeschublade desselben eingelagert (biometrisches Magschloss Stufe 5). Mehr zu diesen Daten unter „Weit aufmachen, bitte". Im Schrank befinden sich nur ein paar orange und grüne Overalls.

Kommlink im Schreibtisch

Prozessor: 3
System: 4
Signal: 4
Firewall: 5
Es läuft ein automatisches Analyseprogramm(4), das Schwarzes IC(Blackout)(5) aktivieren kann.

DATENEMPFANG ...

DIE WAHRE MACHT

Für jeden, der sich im Hort der Reinheit aufhält, ist der Durchdrungene Jaroul ganz klar Leiter der Anlage und sein Wort ist Gesetz. Tatsächlich ist aber Kelemar, der sich mit künstlichem Gebiss als Weiser ausgibt, ein Erleuchteter. Er ist die wahre Macht des Hortes und gibt die Befehle. Er stellt auch das Verbindungsglied zu den Jüngern des Reinigenden Feuers dar. Mehr zu ihm finden Sie im Abschnitt Darsteller.

DIE INITIATIONSSTUFEN

Der Aufstieg innerhalb der Sekte vollzieht sich in insgesamt 10 Stufen. Die ersten 4 Stufen kann man in einem Hort der Reinheit erreichen, die Stufen 5 bis 7 nur in der SOX, wo man Teil der „Jünger des Reinigenden Feuers" wird (siehe Seite 69). Das ist jedoch niemandem unter der Stufe 5 bekannt und eines der am besten gehüteten Geheimnisse der Vereinigung.

Über einen Stufenaufstieg entscheidet der Vorsteher einer Kommune, meist ein Durchdrungener.

Stufe 0, Anrede: Anwärter(in)

Jeder, der eines der mehrtägigen Seminare besucht oder auf anderem Wege Teil einer Kommune werden will, ist ein „Anwärter". Erst wenn er sich ganz dem Weg der Reinheit verschreibt, steigt er in die Stufe 1 auf.

Stufe 1, Anrede: Ahnende(r)

Ein Ahnende(r) lässt die Welt hinter sich und zieht in die Kommune. Er übergibt all seine Besitztümer der Kommune und bricht den Kontakt zu seinen Mitmenschen ab. Dann rasiert er sich die Haare und trägt ab sofort nur noch einen Overall in der Farbe „seines" Elements (Feuer = Rot, Wasser = Blau, Luft = Weiß und Erde = Braun). Welches sein Element ist, wird während der ersten Weihe vom Vorsteher „entdeckt".

Stufe 2, Anrede: Entdeckende(r)

Der Entdeckende hat die grundlegenden Weisheiten des Weges der Reinheit geschaut (soll heißen: Der Vorsteher ist der Meinung, die Gehirnwäsche hat so weit gefruchtet, dass man den Neuen im Sack hat). Jetzt ist es an der Zeit, dass er die anderen Elemente kennenlernt. Dazu wird er mit drei anderen Entdeckenden unter der Leitung eines Wissenden zusammengesteckt. Diese vier sind von nun an seine Familie und der Wissende ein strenger, aber gerechter Vater. In dieser Familie ist Geschlechtsverkehr mit den anderen Mitgliedern an der Regel und wird gefördert, um zum einen ein Ventil für aufgestaute Aggressionen zu bilden, zum anderen um „die anderen Elemente voll zu erfahren."

Stufe 3, Anrede: Wissende(r)

Der Wissende hat begriffen, wie das Wesen der vier Elemente funktioniert und darf darum die oben erwähnte Gemeinschaft aus vier Entdeckenden, je einem von jedem Element, wie das fünfte Element durchdringen und erleuchten – erst hier erfahren die Sektenmitglieder von diesem fünften Element. In der Praxis bedeutet dies, dass er absolute Befehlsgewalt über diese vier anderen besitzt. Bei der Weihe zum Wissende(n) werden alle Körperhaare verödet. Ab dieser Stufe trägt das Sektenmitglied einen orangefarbenen Overall.

Stufe 4, Anrede: Weise(r)

Der Weise hat andere erfolgreich zum Kern des wahren Pfades geführt (wann das der Fall ist, entscheidet der Vorsteher) und ist in seiner Weisheit gefestigt. Er wird Mitglied des Rates der Weisen, die den Vorsteher einer Kommune beraten. Der Weise opfert eine Anzahl von Zähnen, die er sich selbst ziehen muss, dem fünften Element.

Stufe 5, Anrede: Durchdrungene(r)

Die Kommunen des Weges der Reinheit werden größtenteils von Durchdrungenen geleitet. Diese Position nehmen Weise ein, die besonders ehrgeizig sind und es schaffen, die Aufmerksamkeit des Sektenführers zu erlangen. Sie werden in die SOX geschafft, wo sie zum einen erste Andeutungen über den wahren Hintergrund der Sekte erhalten und zum anderen einer magischen „Strahlentherapie" unterzogen werden, die alle Zähne ausfallen lässt und das Erbgut so weit schädigt, dass sie ohne regelmäßige Behandlung durch die Schamanen der Jünger schnell sterben. Durchdrungene tragen grüne Overalls.

Stufe 6, Anrede: Erleuchtete(r)

Die Durchdrungenen, die lange Jahre eine Kommune verlässlich geleitet haben, werden in den Rang eines Erleuchteten erhoben. Sie werden in alle Pläne der Sekte und ihrer Mutter, den Jüngern eingeweiht, und koordinieren einige Kommunen ihrer jeweiligen Länder.

Sie sind so weit auf dem toxischen Weg gegangen, dass sie selbst radioaktiv sind. Geigerzählen laufen in ihrer Nähe Sturm und wer länger als ein paar Tage in ihrer Nähe bleibt, leidet unter stark erhöhtem Krebsrisiko und kann zeugungsunfähig werden (siehe *Strahlung*, S. 65ff.).

Stufe 7, Anrede: Heilsbringer

Es gibt bisher nur einen einzigen Heilsbringer: Ilama. Die Charaktere werden ihn in diesem Szenario nicht zu Gesicht bekommen, was vor allem daran liegt, dass er seit einigen Jahren als nur von seiner toxischen Magie am Leben gehaltenes Strahlenopfer keinen schönen Anblick mehr bietet. Er hat vor Jahren die Sekte im Auftrag der „Jünger des Reinigenden Feuers" gegründet und wurde seiner verdrehten Meinung nach reichlich entlohnt – mit einem schicken kleinen Haus mitten in der verstrahlten Zone.

Des Weiteren gibt es noch die Eingeweihten. Sie sind Sektensympathisanten, die aufgrund ihrer einflussreichen Position in der Konzernwelt oder Politik nicht in einen Hort geholt werden – was viele von ihnen durch Gehirnwäsche bei ihren Besuchen zu nicht weniger Gläubigen Fanatikern macht.

SZENE 4: VIER ELEMENTE FÜR EIN HALLELUJA

In der Seminarwoche ist es das erklärte Ziel des charismatischen, stets verständnisvollen Glatzkopfs Joachim Buhler (alias „Grenaju"), aus den Besuchern des Seminars bessere Menschen zu machen. Oder besser gesagt: Sie dazu zu bringen, sich selbst zu erlauben, zu besseren Menschen zu werden. Um das zu erreichen müssen sie regelmäßig Mantras herunterbeten wie: „Ich bin wie Wasser – nichts bricht mich; ich bin wie Erde – fruchtbar und lebendig; ich bin wie Luft – leicht und sanft; ich bin wie Feuer – leidenschaftlich und wild. Ich bin all das und mehr!"

Nach Seminaren, in denen man ihnen immer wieder beweist, dass jedes Unglück der Welt nur durch ein von Menschen hervorgerufenes Ungleichgewicht der Elemente zustande kam und jeder Diktator nur deswegen so böse ist, weil er seinen Elementtyp nicht annehmen will, folgen jeden Tag Einzelgespräche mit Buhler oder seiner sehr attraktiven Assistentin Julia (alias „Hinajama") – die übrigens noch volles Haar hat und sehr verständnisvoll ist. Thematisiert werden hier Probleme der Kindheit und Jugend, Minderwertigkeitsgefühle (die man durch Suggestivfragen durchaus auch erstmal künstlich schafft) und Zukunftsängste.

Ab dem dritten Tag wird die Kernthese etabliert: Die Welt ist unrein, und nur der Weg der Reinheit kann die Makel abwaschen, die jeder Mensch trägt. Gewalt in jeder Form, Gier, Neid, Rachsucht – all die schicken Todsünden werden durch Ungleichgewichte der Elemente in uns hervorgerufen und hinterlassen schmutzige Flecken, die nur der allein selig machende Weg der Reinheit beseitigen kann. Weitere Ideen zu Hirnwäschemethoden, die Buhler anwenden könnte, finden sie im nebenstehenden Kasten.

Die nachfolgenden Szenen können in beinahe beliebiger Reihenfolge gespielt werden und folgen keinem vorbestimmten Raster. Der Spielleiter sollte bei der Auswahl der Szenen berücksichtigen, was die Runner bereits wissen und wie lange sie schon recherchieren. Stöbert man zu auffällig, kann die eigentlich freundliche und einladende Atmosphäre schnell kippen.

HABEN SIE DIESEN MANN GESEHEN?

Die Charaktere dürfen sich vor und nach den Seminarveranstaltungen frei auf dem Hof und im Gästehaus bewegen und dort Kontakt zu den Bewohnern knüpfen, die diesen auch gerne aufbauen. Schaffen sie es, in die Lobeshymnen, die sie sich auf die Sekte anhören müssen, Fragen einzuflechten, können sie hier Einiges erfahren.

Stellen sich die Runner als besonders begierige Fans der Sekte dar, können sie eventuell sogar am Essen in der Kantine oder einer – dann bewusst harmlos gestalteten – Anrufung teilnehmen oder sich die Zimmer der „Familien" ansehen.

Bei ihren Recherchen sollten die Runner aber darauf achten, die Fragen geschickt zu stellen und mit einer Hintergrundgeschichte zu unterfüttern. „Wo ist der Junge?", erweckt sicher Misstrauen, aber: „Mein Freund ist ja auch schon hier gewesen, aber jetzt schreibt er nicht mehr" könnte klappen, wenn die sozialen Fertigkeiten stimmen. Die Leute reden gern über die Sekte und ihre Lehren, aber fordern Sie hier ruhig etwas Kreativität von Ihren Spielern.

ZU BEFRAGENDE

Hier einige mögliche Sektenmitglieder, die sich bei entsprechendem Vorgehen mit den Charakteren unterhalten werden und – sofern sie vermuten, dass die Charaktere auch bald in die Sekte eintreten – dabei durchaus auch Einiges andeuten oder verraten. Die Charaktere werden von allen konsequent als „Anwärter(in)" angesprochen.

Entdeckende *Hulajena*, 43, Mensch, Narbe auf der Wange (Hundebiss). Die dünne, aber immer euphorische Hausfrau hat vier Kinder und einen liebenden Mann für die Sekte zurückgelassen. Sie ist besonders explizit und begeistert, wenn es um das Erfahren des fünften Elements durch Sex geht.

Ahnender *Arganum*, 9, Zwerg, lispelt. Der Zwergenjunge ist der erste, der in diesem Hort geboren wurde, und ist vollkommen auf die Lehren der Sekte eingeschworen. Er kennt durch seinen Vater, den Weisen Okumar, viele Geheimnisse höherer Initiationsgrade, die man ihm mit etwas Geschick durchaus entlocken kann. Ob er ebenfalls an orgiastischen Anrufungen teilnimmt, sollte der Spielleiter entscheiden – wie düster soll der Weg der Reinheit schlussendlich wirken?

DATENEMPFANG ...

WASCHEN UND LEGEN BITTE – *DIE HIRNWÄSCHE*

Die von den beiden Seminarleitern genutzten Methoden sind auf verunsicherte Menschen ausgelegt, die nach einem Sinn in ihrem Leben suchen oder vor einer (eingeredeten) Gefahr auf der Flucht sind. Sie werden darum bei Runnern vermutlich nicht anschlagen. Die Herausforderung liegt aber darin, so zu tun, als hätten sie Effekt, denn sonst wird man vorzeitig aus dem Seminar ausgeschlossen, wie die Runner am Beispiel eines renitenten anderen Teilnehmers früh erkennen sollten.

Das einfachste und direkteste Mittel stellt der eingeweihte Teilnehmer dar, der Suggestivfragen stellt („Ist es nicht auch so, dass ..."), sich immer sofort für alles begeistern lässt und die Behauptungen des Seminarleiters unterstützt. Er sorgt dafür, dass sich schnell andere anschließen und so ein Gruppendruck entsteht.

Im nächsten Schritt werden die Teilnehmer immer wieder isoliert und von den Leitern mit unangenehmen, peinlichen Fragen malträtiert. Verweigert jemand die Mitarbeit, wird der Leiter je nach Naturell des Teilnehmers sehr laut und regt sich darüber auf, dass jemand sein geniales Potential verschenkt, nur weil er Angst hat (was sogar einen gestandenen Mann lächerlich macht), oder wird sehr einfühlsam und zeigt sich enttäuscht.

„Energietests", bei denen sich die Teilnehmer auf Sportgeräten verausgaben müssen, und die selbst beim Fittesten „starke Mängel im Wasserbereich" aufweisen, unterminieren das Durchhaltevermögen. Wenig Schlaf und permanente Bombardierung mit den Slogans, auch über den ansonsten im Hort sehr stillen AR-Bereich, sorgen dafür, dass die Leute in den wenigen stillen Momenten zugänglicher für die Einflüsterungen werden.

An späteren Tagen werden die Türen bei den Einzelgesprächen sogar verschlossen, damit man sich der „reinigenden Erkenntnis" nicht durch Flucht entzieht. So kann es auch schon mal kommen, das jemand erst dann aufs Klo darf, wenn er seinen Fehler eingesehen hat.

Unterstützend werden Düfte und unterbewusste Signale eingesetzt, um bei den Teilnehmern Abscheu oder Wohlbefinden auszulösen, je nach Themenlage.

Immer wieder wird versucht, den Teilnehmern einzureden, dass ihnen in ihrem Leben etwas fehlt, und dass sie unrein sind, und nur die Gemeinschaft eine Lösung dafür bietet.

Dabei wird auch immer wieder gern die Magie-Karte gespielt: Eine Kraft, die nur Auserwählte sehen können und die nur die Durchdrungenen wirklich kontrollieren können. Es wird angedeutet: Beim Weg der Reinheit können auch Mundane Magie erlernen.

Schlussendlich müssen Sie entscheiden, wie viele dieser Sitzungen Sie mit Ihrer Gruppe durchspielen. Machen Sie es vom Spaß und der Bereitschaft der Spieler abhängig, sich darauf einzulassen.

Entdeckender *Jemenin*, 19, Troll, ein Horn, dass so eng am Körper liegt, dass es das rechte Ohr verdeckt und er dort schwer hört. Der nur knapp 2,20 Meter große Troll leidet an gewaltigen Minderwertigkeitskomplexen, fühlt sich in der Sekte geliebt und würde sie darum mit seinem Leben verteidigen. Er beobachtet die „Neuen" genau, und wenn er mitbekommt, dass einer von ihnen offensichtliche Kampferfahrung hat, wird er ihn ausquetschen, wo und wie man an Cyberware kommt, und wie es sich anfühlt, welche zu haben. Im Gegenzug ist er gern bereit, über die Sekte zu sprechen.

Wissender *Lumjezar*, 39, Mensch, stark übergewichtig. Der dickbäuchige, stets schwitzende und schnaufende Mann sieht sich als Dichter und von den Musen Geküsster. Er leidet gern lautstark an den Wehen der Welt, preist die Sekte in grottenschlechten Gedichten, und wird sich (wieder einmal) unsterblich in einen der Charaktere verlieben. Geht der- oder diejenige (das Geschlecht ist ihm egal) darauf ein, wird er schnell liebestrunken und gesprächig. Allerdings wird dann vielleicht auch die Teilnahme an einer Orgie seiner „Familie" erwartet.

THEMENLISTE

Im Folgenden die Themen, die von Interesse für die Runner sein könnten.

Sicherheit

Beinahe jedes Sektenmitglied kennt die Namen und das Vorgehen der Sicherheitsleute – Wachwechsel usw. Vom Magier, der in Notfällen herbeikommt, und der magischen Begabung des Hauptmannes können Weise und aufwärts berichten.

Elementelehre

Jeder vom Entdeckenden aufwärts ahnt zumindest, dass es ein reinigendes fünftes Element geben soll. Viele denken, dass es die Liebe ist, andere halten Magie für das fünfte Element. Verbreitet ist auch die Ansicht, dass eine Mischung aus allen vier Elementen etwas Neues, wissenschaftlich noch nicht Entdecktes formt. Radioaktivität wird nicht namentlich erwähnt, aber vielleicht bringen die Aussagen, dass dieses Element alles andere durchdringt, von nichts aufgehalten werden kann und mit der Hitze der Leidenschaft alles bis hinunter zum Kleinsten erfüllen und reinigen kann, die Runner ja auf gewisse Mutmaßungen.

Wichtig dabei: Von den Jüngern des Reinigenden Feuers und dem wahren Hintergrund der Sekte wissen im Hort nur zwei Personen, und dieses Wissen sollte für die Runner bei diesem Run noch nicht erreichbar sein.

Finanzierung

Die Sekte muss über ziemlich viele Mittel verfügen, um all die Spielereien zu finanzieren, die sie sich leistet. Das Meiste davon stammt vom Vermögen der Mitglieder, die es vollständig an die Sekte übergeben, aber manch einer weiß auch, dass der Weise Guilio immer mal wieder losgeschickt wird, um ein Paket persönlich auszuliefern, in dem sicher keine Overalls liegen.

DATENEMPFANG ...

DIE PAKETE

Die Sekte bekommt regelmäßig 50 bis 100 Jahre alte Antiquitäten aus der SOX geschickt, die sie dann gewinnbringend weiterverkauft. Folgen die Charaktere dieser Spur, können sie diverse Auktionen – online sowie in echten Auktionshäusern – aufspüren, wo diese Dinge verkauft werden. Die neuen Besitzer leiden überdurchschnittlich oft an Krankheiten, was aber erst herauskommen sollte, wenn man eine erkleckliche Zahl von ihnen überprüft hat. Ursache dafür ist natürlich die Radioaktivität, die einigen der Gegenstände noch anhaftet.

Die Runner können sogar erfahren, dass er diese Pakete nicht selten an Auktionshäuser liefert und dabei als Begleitschutz dient.

Aufstieg

Angeblich steht die Sekte allen offen, aber manch einem Mitglied ist schon aufgefallen, dass Vercyberte und magisch Begabte sowie Leute mit einflussreicher Familie oder einflussreichen Posten besonders schnell in den Rängen aufsteigen.

Manchmal verschwinden Leute auch einfach, meist sind es Weise, aber gelegentlich auch niedrigere Ränge. Es heißt dann, sie wären zu höheren Weihen an einen heiligen Ort gebracht worden, suchten das fünfte Element oder wären unrein geworden, und darum von ihrem Element verschlungen worden. Manche denken auch, dass sie auf die Metaebene der Elemente erhoben wurden oder schlichtweg desertierten.

Daten

Dass die Verwaltung und internen Daten der Sekte im Haus des Durchdrungenen gelagert werden, können die Runner von jemandem erfahren, der dort schon einmal gefeiert hat. Derjenige kann auch etwas über die Sicherheitseinrichtungen erzählen (siehe oben: *Hausboote*).

Frank Drengscheid

Die Wenigsten kennen den „richtigen" Namen von Drengscheid, aber eine Beschreibung bringt schnell seinen Sektennamen heraus: Ignesa. Die Art, wie vor allem Frauen (z.B. Hulajena) von ihm sprechen, lässt vermuten, dass er ein sehr charismatischer Mann sein muss.

Man erfährt von seinem rasanten Aufstieg und von der Inbrunst, mit der er den Weg der Reinheit verfolgt hat. Höherrangige Sektenmitglieder (ab Weiser aufwärts) können erwähnen, dass man in der Sekte sehr stolz auf ihn sei, denn er habe Großes geleistet. Was genau ist aber nicht herauszubekommen. Er ist seit Februar 2066 nicht mehr im Hamburger Hort. Wo er von hieraus hingegangen ist, ist nur aus den Papieren im Hausboot (S. 81f.) herauszufinden.

Marc Sandhorst

Der eine oder andere könnte auf den Jungen eifersüchtig sein, weil er die Gunst Kelemars und Jarouls so mühelos errungen hat und so seit Oktober wieder aus dem Hort verschwunden ist. Niemand kommt auf die Idee, dass dies etwas Schlimmes bedeuten könnte. Der Sektenname Marcs lautet Nurjeno.

WER SICH IN GEFAHR BEGIBT ...

Der Privatdetektiv Jakob Heiligenhaus ist nicht für Undercovereinsätze geschaffen, das werden die Runner schnell bemerken, weil er auffällig herumfragt und sehr häufig telefonierend gesehen wird. Die ersten paar Tage lässt die Sekte ihn gewähren, aber als er dann versucht, in das Bootshaus des Vorstehers einzudringen, erwischt ihn Guilio, und beim darauf folgenden Nahkampf stürzt Jakob ins Wasser. Er schafft es noch, einige hundert Meter weit zu treiben, dann stirbt er und seine Leiche verhakt sich an einem ungenutzten Abfluss, der hier in die Elbe ragt.

Sollten die Charaktere ihn (natürlich vor seinem Tod) ansprechen und sich ihm offenbaren, könnte eine Zusammenarbeit entstehen, die aber die Aufmerksamkeit der Sicherheit nur unnötig auf die Runner lenkt.

Die Runner können den nächtlichen Tumult mitkriegen und vielleicht – wenn sie Drohnen oder magische Überwachung einsetzen – sogar sehen, was passiert und sich später kurz davonschleichen, um die Leiche zu finden. Sollten sie eingreifen, um ihn zu retten, ist damit natürlich ihre Tarnung aufgeflogen, und es kommt zum offenen Konflikt.

Alternativ könnte das KommLink des Detektivs irgendwann an die Wasseroberfläche kommen und genug Sendeleistung besitzen, um plötzlich wieder auf der Liste der Runner aufzutauchen. Zu guter Letzt könnte man auch einen kleinen Ausflug mit dem ganzen Kurs ans Wasser machen, um dieses Element zu erfahren (so wie man auch Kohlelaufen für Feuer, Fallschirmspringen für Luft oder Lebendig-begraben-werden für

Erde einbauen kann) und dabei entdeckt einer der Charaktere die Leiche. Sie weist Verbrennungen auf der Haut an der Stelle auf, wo ein Schlag offensichtlich drei Rippen gebrochen hat. Diese haben sich dann schlussendlich in die Lunge gebohrt und zum Tode geführt.

Heiligenhaus hat vor allem zwei Funktionen. Zum einen kann der Spielleiter auf dem KommLink all die Informationen unterbringen, an die seine Gruppe bisher noch nicht gekommen ist, die sie aber dringend braucht – auch, um zum Beispiel das Spiel zu beschleunigen, wenn die Gruppe nicht sonderlich recherchefreudig ist.

Zum anderen sollen die Charaktere Jakobs Auftrag „erben", also über ihn in Kontakt mit den besorgten Eltern kommen, und von diesen beauftragt werden, ihren Sohn zu ihnen zurückzubringen. Das kann bei umtriebigen Charakteren bereits die gespeicherte Telefonnummer der Eltern in Verbindung mit dem Namen des Sohnes erreichen. Braucht Ihre Gruppe eine stärkere Motivation, hat Jakob aus irgendeinem Grund Drengscheid mit Sandhorst in Verbindung gebracht, die beiden Namen nebeneinander geschrieben und notiert: „Mentor?"

Schließlich könnte auch noch eine bereits bereitgestellte, recht ordentliche Zahlung der Eltern auf dem KommLink vermerkt sein, für die aber noch der Freigabecode fehlt.

Hilft all das nichts, rufen die Eltern an, während die Runner das KommLink in der Hand halten. Sie sind nach kurzem Zögern bereit, den Runnern 20.000 Euro zu zahlen, wenn sie ihren Sohn wohlbehalten zurückbringen.

KOLLEGEN AUF BESUCH

Zu einem beliebigen Zeitpunkt bricht plötzlich ein gepanzerter Kleinbus durch das Eingangstor und einige mit Sturmgewehren bewaffnete Leute in gepanzerter SWAT-Kleidung mit Hasskappe springen heraus. Sie fangen sofort an, die Umstehenden mit Betäubungsmunition umzumähen, suchen und finden die fliehende Hulajena (siehe oben: *Gesprächspartner*) und tragen sie in Richtung Wagen.

Diese drittklassigen Runner wurden von Hulajenas Mann angeheuert, um sie aus den Fängen der Sekte zu befreien. Halten sich die Runner vornehm zurück, entkommen die Runner, beschossen von den beiden Sicherheitswachen.

Greifen sie ein, werden sie die Entführung vermutlich verhindern können. In dem Fall wechseln die gegnerischen Runner aber schnell zu echter Munition und der Fahrer des Wagens kann auf ein bis zwei Drohnen zurückgreifen.

Wenn Sie ein Eingreifen Ihrer Gruppe forcieren wollen, schießen die Eindringlinge sofort mit scharfer Munition um sich oder schnappen sich zudem den kleinen Arganum (siehe oben), um Lösegeld zu erpressen.

Selbstredend können und sollten Sie die Gefahrenstufe der Angreifer dynamisch an das Können und die derzeitige Ausrüstung ihrer Runner anpassen.

Zeigen sich die Runner als Helden und „retten" die arme Hulajena, wird man ihnen danach deutlich offener gegenüberstehen und sie erfahren leichter, was sie wissen wollen, ohne Misstrauen zu erregen.

DAUMENSCHRAUBEN

Einer der Sicherheitsleute ist ein alter Kollege der Runner und droht sie zu erkennen. Schalten sie ihn aus? Kaufen sie ihn? Erpresst er die Runner?

Vielleicht bekommt ein Runner auch einen Schatten zugewiesen, ein Sektenmitglied, das wenig unauffällig ist, aber dafür ständig in der Nähe des Runners herumlungert. Ständig schaut jemand um die Ecke, drückt sich auffällig unauffällig beim Runner herum, und weicht ihm jenseits der Seminarräume nicht mehr von der Pelle.

Oder die Sektenmitglieder sind so motiviert, die Charaktere zu rekrutieren, dass sie ihnen Drogen ins Essen mischen, um sie gefügiger machen (regeltechnisch wird die Willenskraft gesenkt).

KEINE PANIK

Wenn sich die Runner zu dumm anstellen, werden sie früher oder später auffliegen. Wenn das geschieht, können Sie aber immer noch auf Jakob Heiligenhaus zurückgreifen, der dann eben doch nicht ganz so stümperhaft gearbeitet hat, sondern die wichtigsten Daten für die Runner gesammelt hat.

Alternativ kann auch eine Hauruckmethode Erfolg haben, bei der die Runner sich den Weg in das Haus freischießen, ein Sektenmitglied entführen und verhören.

Wenn den Runnern nur die Zeit ausgeht, können sie einfach Mitglied der Sekte werden, sofern sie glaubhaft Interesse vorgaukeln konnten. Dann werden sie einem Element und einer Wohngruppe zugewiesen und können nach Belieben weiterschnüffeln. Der Gesamtzeitplan der Kampagne sollte dabei nicht außer Acht gelassen werden.

SZENE 5: WEIT AUFMACHEN! – DER EINBRUCH

Irgendwann werden die Runner sich entscheiden, dem Hausboot der Chefs einen Besuch abzustatten. Zur Sicherheit sollten Sie Kelemar zu diesem Zeitpunkt nicht dort anwesend sein lassen. Er muss unangetastet bleiben, denn er spielt später noch eine wichtige Rolle.

Das Vorgehen der Runner unterscheidet sich vermutlich grundlegend, je nachdem, ob sie planen, danach noch weiter zu ermitteln oder den Einbruch ohnehin als letzte Aktion vor der Flucht durchzuführen.

Will man ungesehen zum Boot gelangen, stellt sich das Problem der jederzeit bewachten Zugangstür und vieler möglicher zufälliger Beobachter. Die Sicherheitsanlagen an sich sollten für eine Profi-Runnercrew kein großes Hindernis darstellen, aber wenn man nicht eben fliegen kann (oder levitieren), wird der Weg vermutlich durchs Wasser führen. Bei Bedarf kann hier ein schlecht gelaunter Critter noch zur Auflockerung dienen, aber ansonsten ist es mit etwas Athletik nicht schwer, sich zu einem der Fenster hochzuziehen und dort die Alarmanlage mit passendem Gerät und einer Probe auszuschalten. Wird beim Einstieg der Alarmhüter ausgelöst, kommen die Wachen spätestens 3W6 Runden danach angelaufen und greifen sofort an – Fragen stellt man später (siehe auch Kasten: *Sicherheit*).

Bei einem Frontalangriff auf das Boot haben die Charaktere es schnell mit der gesamten Sicherheit, dem Magier und seinem Geist sowie ein paar Dutzend „Zivilisten" mit Messern, Knüppeln und schlechter Laune zu tun. Von ihnen sind viele bereit, sich für das Wohl der Sekte zu opfern.

IM HAUS

Die Runner sollten gezwungen sein, sich bei Nacht mit ein paar schlafenden Leuten, bei Tag mit mindestens dem wachen Jaroul auseinanderzusetzen. Würfe auf Infiltration sollten Pflicht sein und nasse Fußspuren rechtfertigen dabei durchaus Mali. Anhand solcher Hinterlassenschaften kann auch ein an sich perfekter Einbruch später noch entdeckt werden.

Zu erhaltende Informationen sind eingeteilt in digitale (d) und handschriftliche (h) Quellen. Bei Letzteren ist zu bedenken, dass sie bei einer Flucht durchs Wasser in Mitleidenschaft gezogen werden können und später dann mühsam rekonstruiert werden müssen.

1) Eine Liste diverser Leute, deren Namen nach Sektennamen klingen (h). Beim größten Teil der Namen steht dahinter: „ins Morgenrot gegangen". Bei anderen stehen Namen vorrangig deutscher und einiger europäischer Städte dahinter. Das Morgenrot scheint also ein Ort zu sein.

Sowohl Ignesa (alias Drengscheid) als auch Nurjeno (alias Sandhorst) sind „ins Morgenrot gegangen" – Ignesa im Februar 2066 und Nurjeno im Oktober diesen Jahres.

2) Eine lange Liste mit Antiquitäten und Kunstgegenständen, die „aus dem Morgenrot" gekommen sind, sowie Käufer oder Weiterverkäufer (d). Einige von denen sind mittlerweile mit einem schwarzen Kreuz versehen – die Strahlung war zuviel für sie.

3) Diverse Korrespondenz (d und h) mit anderen Sektenmitgliedern, aus denen unter anderem hervorgeht, dass Jaroul früher einige Kinder in anderen Horten gezeugt hat, aber seit einigen Jahren offensichtlich unfruchtbar ist. Der Grund dafür kommt nicht heraus – es liegt aber natürlich an seiner Weihe zum Durchdrungenen.

4) Verkaufsstatistiken für Sektenoveralls (d)

5) Papierkladde mit Codenamen und Anmerkungen (h), die teilweise auf Post-Its geschrieben sind. Sollten die Runner hiermit zu wild umgehen, könnte sich daraus ein munteres Puzzle ergeben. Immer wieder findet man auf diesen kleinen, selbstklebenden Zetteln Anmerkungen wie: „Auftrag erteilt, Loyalität jetzt fraglich, nicht mehr nutzen" oder „+++-Gefallen getan. Schuldet uns mächtig was."

Bei einem Eintrag mit dem Codenamen „Kernbeißer" können die Charaktere den Vermerk finden: „Kontakt und Kooperation mit Ignesa erfolgreich. Jetzt unbedingt Funkstille – keine schlafenden Höllenhunde wecken!" Noch können die Runner mit diesem Eintrag wenig anfangen – erst nach der Nachricht in *Licht aus!* können sie sicher sein, dass bei ESUS nicht nur ein Informant, sondern vielleicht sogar der Drahtzieher des ESUS-Anschlags sitzt.

6) Wütend zerrissener Brief, der achtlos in die Schublade gepfeffert wurde (h) – bitte das Handout im Anhang kopieren und nach Lust und Laune zerfetzen.

Hieraus können die Runner erfahren, wo das Morgenrot liegt, in Wirklichkeit das „Haus Morgenrot" – dies wird die nächste Anlaufstelle der Runner, siehe *Unter Ratten*.

Spätestens wenn die Runner all diese Informationen gesammelt haben, sollten sie von einer Wache entdeckt werden, einer der Anwesenden sollte erwachen oder aus einem der anderen beiden Häuser kommt ein Frühaufsteher getorkelt, der die Sicherheit alarmiert. Den Runnern sollte eine knappe Flucht gelingen, zu der die Sekte bei Bedarf auch noch einen befreundeten Rigger mit schwimmenden Drohnen hinzubitten kann.

DATENEMPFANG ...

HANDOUTS

Zu diesem Szenario wird als Handout nur der Brief (6) bereitgestellt, da alles andere den Rahmen des Bandes sprengen würde. Möchten Sie ihre Runnern dagegen nicht mit kühlen, nacherzählten Fakten abspeisen, sondern Sie in Dateien und Listen wühlen lassen, können Sie anhand der Informationsbeschreibung eigene Listenauszüge und Briefwechsel-Handouts kreieren.

DAUMENSCHRAUBEN

Ein Einstieg bei Nacht bietet sich an, aber vielleicht geht Jaroul ausgerechnet an diesem Tag einfach nicht ins Bett, sondern feiert mit einer Handvoll Sektenmitgliedern eine wilde Party.

Es könnte auch, vielleicht sogar von den Runnern unbemerkt, eine Abordnung wichtiger Sektenmitglieder eintreffen, die eigenes, auch magisches Sicherheitspersonal mitbringen – plötzlich hat man es dann also mit deutlich mehr Leuten zu tun.

KEINE PANIK

Wenn die Runner den Einbruch völlig versauen und fliehen müssen, ohne die Daten zu bekommen, wird es schwierig. Haben sie sich unter den Sektenmitgliedern Freunde gemacht, könnten diese Kontakt mit ihnen aufnehmen und gegen einen sicheren Ausstieg aus der Sekte die benötigten Informationen besorgen.

Ist es lediglich die Feuerkraft der Gegner, die sich als zu groß herausstellt, kann eine SoKo der Polizei, die den Hort schon länger observiert, in diesem Moment ebenfalls zugreifen, um den Hort hochzunehmen.

HOFFNUNGSSTRAHLEN

NACH DEM SHADOWRUN

WIE GEHT´S WEITER?

Die Runner haben ihren ersten Run erfolgreich durchgeführt. DeBeaux hat durch sie weitere Informationen erhalten, die für ihn sehr wichtig sind: Die Spur des Drengscheid führt direkt in die SOX – wie hätte es auch anders sein können, wenn er doch nun als Leiche in der zerstörten Arkologie liegt. Was aber hat er in der langen Zeit zwischen dem Reaktorunglück und seiner Reise in die SOX dort gemacht? Was hat der Weg der Reinheit überhaupt mit dem verstrahlten Gebiet zu tun? Wo führt der Kontakt zu Haus Morgenrot genau hin und was für Antworten warten dort?

Für DeBeaux sind eine Menge Fragen offen geblieben. Erst einmal wird er die Runner bezahlen und aus dem Auftrag entlassen – alles natürlich über den Mittelsmann Schmidt. Der ESUS-Mitarbeiter wird aber schon bald erneut an die Runner herantreten, um sie der Spur weiter nachzuschicken: Tief in die SOX hinein.

Wenn Sie möchten, können Sie zwischen *Wölfe im Schafspelz* und *Aufbruch ins Verderben* noch ein anderes, unabhängiges Abenteuer setzen, um die Runner zu beschäftigen, DeBeaux etwas Zeit zu geben, seine Vorbereitungen für die nächste Mission durchzuführen und Kelemar in Ruhe entkommen zu lassen.

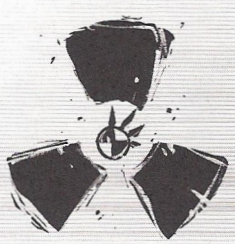
Letzterer wird direkt nachdem die Runner aus dem Hort der Reinheit geflohen sind in die SOX reisen, über Haus Morgenrot zur Kathedrale der vier Elemente. Dort wird er mit Reinhards in Kontakt treten (siehe *Licht aus!*). Er hat Sorge, dass die Informationen, die die Runner vielleicht besitzen, zu viel Staub im Haus Hamburg aufwirbeln und zieht seinen Kopf aus der Schusslinie.

TEAM-KARMA

Situation	Karma
Erfolgreich in die Sekte gelangt	1
Den Auftrag Sandhorst übernommen	1
Die wichtigen Informationen aus der Sekte beschafft	1

INDIVIDUELLES KARMA

Situation	Karma
Überleben	2
Gutes Rollenspiel	1-2
Mut oder Cleverness	1
Humor	1
Die Geschichte vorantreiben	1



DARSTELLER

Weiser Guilio – Hauptmann der Wache

Guilio ist ein durchtrainierte, kahler Mann Mitte 40, auf dessen Schädel ein fast rundes, großes Muttermal prangt. Er hat keine Schneidezähne mehr und trägt stets einen gepanzerten orangen Overall und einen Taser bei sich. Ohne es so recht zu bemerken, hat die häufige Nähe Kelemars seine magischen Fähigkeiten korrumpiert, so dass er mittlerweile instinktiv den radioaktiven Elementarschlag einsetzt, der Feuerschaden verursacht und auch nach dem Treffer noch schädigend nachwirkt (siehe Seite 67).

K	G	R	S	C	I	L	W	M	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	3	4(5)	4	3	4	3	5	4	3	6	8(9)	1(2)	10

Rasse: Mensch

Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitengruppe 4, Ausweichen 4, Einschüchtern 5, Führung 5, Nahkampf-Fertigkeitengruppe 5, Pistolen 3, Wahrnehmung 4

Adeptenkräfte: Gesteigerte Reflexe 1, Elementarer Schlag (Strahlung), Kritischer Schlag 4, Todeskralle

Ausrüstung: Gepanzerte Robe (4/2), Yamaha Pulsar Taser (20 Pfeile)

Sicherheitswachen (Professionalitätsstufe 3)

Jede der Wachen, fünf Männer und drei Frauen, allesamt Ahnende oder Entdeckende, tragen gepanzerte Overalls und haben eine MP mit normaler Munition bei sich, die sie durchaus einzusetzen bereit sind. Die meisten kommen aus Sicherheitsberufen. Immer zwei patrouillieren zu jedem Zeitpunkt auf dem Gelände, einer bewacht die Tür zu den Booten.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	4(6)	4(5)	4(6)	3	4	3	4	3	1,9	8(9)	1(2)	10

Fertigkeiten: Ausweichen 4, Erste Hilfe 3, Feuerwaffen-Fertigkeitengruppe 5, Infiltration 4, Nahkampf-Fertigkeitengruppe 4, Wahrnehmung 4

Cyber-/Bioware: Kunstmuskeln 2, Reflexbooster 1, Smartlink

Ausrüstung: Gepanzerter Overall (6/6), HK MP-5 TX (Smartgunverbindung, 3 Ersatzladestreifen)

Anmerkungen: einer der Wachmänner trägt zusätzlich zwei einziehbare Sporne

Seminarteilnehmer

Neben den Charakteren nehmen die folgenden Personen an dem Wochenseminar teil. Sollten Werte für die hier nur kurz Beschriebenen gebraucht werden, gehen Sie von Attributen von 2 bis 3 und zum Beruf passenden Fertigkeiten in gleicher Höhe aus.

Natascha Krüger, Ork, 17, dick, unreine Haut. Die junge Schülerin fühlt sich vom Schicksal verraten, weil sie als Orkfrau geboren wurde, obwohl ihre Eltern Menschen waren – wie sie lange glaubte. Vor kurzem hat sie erfahren, dass ihr Vater ein arbeitsloser Ork ist, und in der labilen Lage nach diesem Schock traf sie auf die Sektenwerber. Sie ist schüchtern, höflich und der Sekte schon am zweiten Tag völlig verfallen.

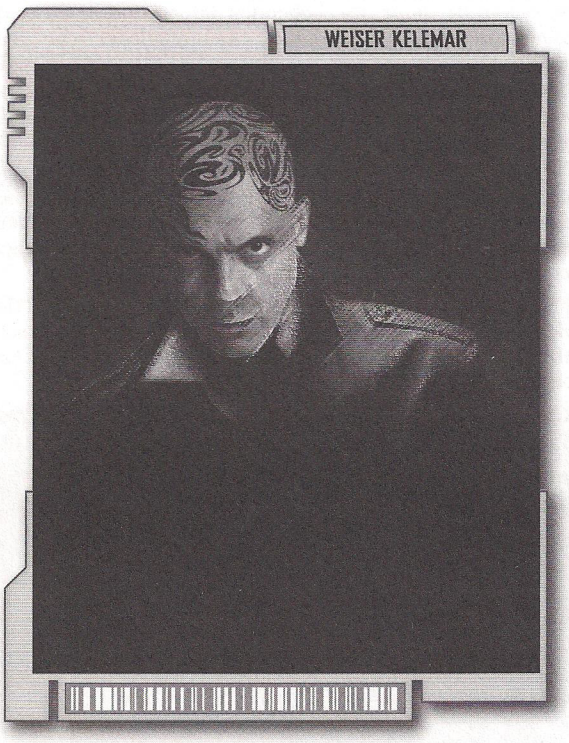
Ignaz Lundgrün, Mensch, 22, gut aussehend, aber offensichtlich krank. Er leidet unter einer Autoimmunschwäche, die ihn über kurz oder lang töten wird. Da die Ärzte ihm keine Hoffnung machen konnten – jede mögliche Behandlung ist für den Japanologie-Studenten aus armer Familie zu teuer – sucht er eben diese nun in der Sekte. Er ist sarkastisch und defätistisch und weigert sich stets, an den Übungen teilzunehmen. Am zweiten oder dritten Tag wird er ausgeschlossen, bekommt sein Geld zurück, und wird nach Hause geschickt.

Oliver Instetten, Mensch, 35, Durchschnitt in jeder Beziehung. Er wünscht sich Abenteuer in seinem Leben und glaubt, diese in der Sekte finden zu können, seit er in seinem Beruf als Elektrotechniker in einem Informationszentrum der Sekte ins Gespräch mit einem der Fänger gekommen ist. Er ist eher langsam und gradlinig und so spricht er oft stur weiter, auch wenn man ihn unterbrechen will.

Jakob Heiligenhaus, Mensch, 32, bereits sehr schütteres Haar, viele Sommersprossen. Der Privatdetektiv wurde von Marc Sandhorsts Eltern angeheuert, um ihren Sohn zu finden. Er gibt sich als Blumenladenbesitzer aus. Bei seinen Recherchen lenkt er durch zu forsches Vorgehen und ungeschickte Fragen die Aufmerksamkeit der Sicherheit auf sich, was den Runnern natürlich nur Recht sein kann. Sie sollten schnell bemerken, dass er jemanden sucht, und ganz sicher keine Blumen verkauft – unter anderem, weil er eine kleine Pistole eingeschmuggelt hat.

Hanna Tummler, Elfe, 24, sehr attraktiv. Das Unterwäschemodell leidet darunter, immer und überall nur über ihr Aussehen definiert zu werden und sucht darum eine Gemeinschaft, in der äußerlich alle gleich sind. Sie wird während des Seminars bemerken, dass sie lieber doch nicht kahl sein will, schließlich aber umkippen und bleiben. Sie biedert sich extrem an, um bloß nicht zickig zu wirken.

Gerhard Hinkel, Mensch, 22, sympathisch, aber nicht hübsch im klassischen Sinne. Er behauptet, im Außendienst für einen Möbelhersteller unterwegs zu sein, ist in Wirklichkeit aber der eingeschleuste Claqueur und längst Sektenmitglied.



Weiser Kelemar

Kelemar ist einer der höchstrangigen Vertreter der Sekte in der ADL, zu seinem eigenen Schutz vor den Gegnern der Sekte aber Inkognito unterwegs. Nur der Durchdrungene Jaroul, offiziell Leiter des Hamburger Horts, weiß von seiner wahren Stellung und gehorcht seinen Befehlen blind.

Kelemar ist ein sportlicher, sehr aufgeweckter Mann Mitte Vierzig ohne jede Körperbehaarung. Dem irritierenden Effekt, den dies haben kann, wirkt er bei Bedarf mit bunten Nanotatoos entgegen, die von den fehlenden Haaren ablenken. Dass ihm auch alle Zähne ausgefallen sind, kaschiert er mit einem Gebiss. Kelemar kann sehr charmant und höflich sein, aber auch eiskalt und furchteinflößend. Tatsächlich ist er weitgehend gefühlskalt und lediglich ein sehr guter Schauspieler, der seine eigenen Interessen dem Endziel einer verstrahlten Welt unterordnet.

Er hat darum auch keine Probleme damit, Störenfriede eiskalt umbringen zu lassen und wird eben dies auch mit den Runnern versuchen, wenn sie der Sekte offensichtlich schaden wollen. Er ist sich aber nicht zu schade, auch mal selber dem einen oder anderen Runner im Gespräch auf den Zahn zu fühlen.

Er ist selbst eine Quelle radioaktiver Strahlung, die seinen Körper verschont, jeden anderen, der zu lang in seiner Nähe ist, aber schädigen kann. Sie ist mit entsprechenden Geräten deutlich messbar, entspricht etwa 3 Sievert (siehe S. 18) und kann mit einer Askennen(4)-Probe als eine seltsame Krankheit

erkannt werden, die sich im Astralraum fast wie eine negative Emotion anfühlt.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	4	5	2	4	4	5	4	3	5,8	9	1	9

VR-Initiative/ID/ZM: 9/3/10

Rasse: Mensch

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Beschatten 4, Cracken-Fertigkeitengruppe 3, Elektronik-Fertigkeitengruppe 4, Fälschen 4, Gebräuche 5, Infiltration 4, Pistolen 3, Survival 3, Überreden 4, Verhandlung 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4

Cyber-/Bioware: Cyberaugen 1 (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung)

Ausrüstung: Kommlink (Prozessor 4, Signal 3, Firewall 4, System 4, die gängigsten Programme auf Stufe 4), Panzerweste (6/4), Defiance EX Shocker (20 Pfeile)

Durchdrungener Jaroul

Der rundliche, südländische Mann ohne Körperbehaarung gefällt sich in der Rolle des „liebenden Vaters" und ist für seine „Elementarteilchen", wie er die Sektenmitglieder scherzhaft nennt, immer ansprechbar. Er gibt sich jovial, ist aber in Wirklichkeit leicht reizbar und nachtragend. Wer es sich mit ihm verscherzt, hat ein schweres Leben im Hort, was mittlerweile auch jeder außer den Neuen weiß. Darum buckeln immer alle vor ihm, obwohl er es nicht einzufordern scheint.

In sein Boot geladen zu werden ist eine große Ehre, was aber gerade für die Frauen nicht das gleiche ist wie eine große Freude, denn Jaroul ist sexuell ungesund aktiv und experimentierfreudig, seit er keine Kinder mehr zeugen kann.

Er ordnet sich Kelemar völlig unter und ist in die Ziele der Sekte und die Existenz der Jünger eingeweiht. Er würde sein Leben opfern, um diese Ziele zu unterstützen, auf jeden Fall aber das Leben all seiner „Elementarteilchen".

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	3	2	3	4	4	3	3	2	6	6	1	10

Rasse: Mensch

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Einfluss-Fertigkeitengruppe 4, Erste Hilfe 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 4

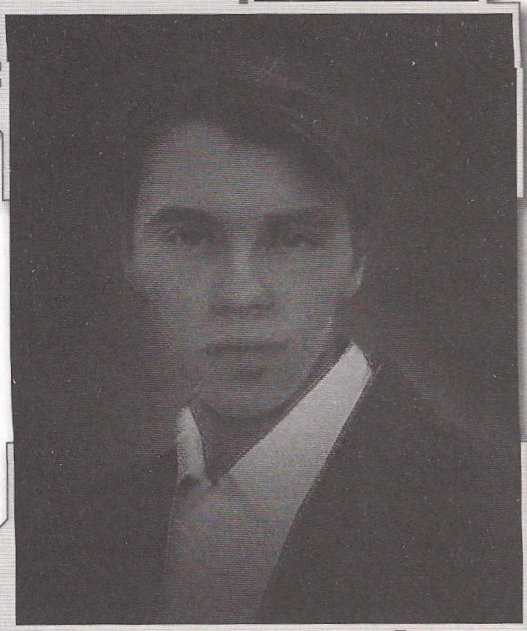
Ausrüstung: Feste Robe (0/2)

Marc Sandhorst alias Nurjeno

Der junge schmächtige Schüler mit den klaren, grünen Augen hatte mit 16 die Nase voll vom immer gleichen Trott und immer demselben Zoff. Egal wo er hinkam, alle waren nur immer auf ihren Vorteil bedacht und jeder – sogar seine Eltern – ging über Leichen, um im Beruf oder Privatleben das Beste, Größte, Schönste zu kriegen. Wie paradiesisch erschien ihm da der Weg der Reinheit, mit dem er all diese kleingeistigen Impulse abzustreifen glaubte. Er war eifrig, gelehrig, zeigte Opferbereitschaft und stieg schnell zum Entdeckenden auf.

Kelemar erkennt sich selbst in diesem aufstrebenden Burschen wieder und hat ihn darum zu seinem eigenen Mentor in die SOX geschickt (siehe Kampagnenablauf, S. 75), damit er bestmöglich ausgebildet wird. Da Marcs Eltern Grethe und Hugo Sandhorst beide in der Gefahrguttransport-Firma SecuTrans arbeiten (dort haben sie sich über Giftmüll-Frachtpapieren kennen gelernt), ist der Junge auch für kommende Planungen der Jünger interessant.

MARC SANDHORST



DATENEMPFANG ...

ZEITLEISTE UND WEITERER HINTERGRUND: FRANK DRENGSCHEID

03.05.2041 – Frank wird geboren und zur Adoption freigegeben, Eltern bleiben unbekannt. Noch im selben Jahr adoptieren ihn Bastian und Rabea Drengscheid, beide als Produktmanager für Saeder-Krupp in Essen tätig.

Juli 2047 – Frank besucht die Schmachtenberg-Grundschule in Essen-Kettwig. Er erweist sich als interessiertes, aufgewecktes Kind.

Juli 2051 – Nach Absolvierung der Grundschule kommt Frank auf Bestrebung seiner Eltern auf das RBG (Roland-Bremen-Gymnasium) in Essen, eine Saeder-Krupp-Einrichtung. Während seiner Pubertät entwickelt er sich zu einem oft traurigen, eher ziellosen jungen Mann.

Dezember 2055 – Im Rahmen einer Schuluntersuchung wird bei Frank ein Erwachtes und sehr starkes magisches Potenzial entdeckt. Sofort wechselt er in ein arkanes Förderprogramm, in dem er nicht glücklich ist.

Oktober 2059 – Frank geht auf Drängen seiner Eltern nach Heidelberg zum Studium der Hermetik im Rahmen eines Saeder-Krupp-Stipendiums. Als Jahrgangsbester gilt er unter Mitkommilitonen als zurückgezogener Einzelgänger.

Dezember 2060 – Der ziellose junge Student besucht einen Workshop, der sein Leben verändert. Der Weg der Reinheit wird sein neues Zuhause und seine neue Familie. In den nächsten Jahren schottet er sich immer weiter von Freundeskreis und Familie ab.

2062 – Drengscheid bricht sein Studium, das er ohnehin kaum mehr verfolgt hat, endgültig ab. Es kommt zum Bruch mit seinen Eltern, die seit dem nichts mehr von ihm gehört haben oder wissen wollen. Frank steigt in der Sektenhierarchie steil auf, sein neuer Name: Ignesa.

2064 – Irgendwann um diese Zeit wird Ignesa eingeweiht in die wahren Hintergründe. Er erreicht den Rang eines Durchdrungenen und beschreitet den Weg der toxischen Macht.

2066 –Ignesa reist über das Haus Morgenrot in die SOX, um dort seine weitere Ausbildung zu erhalten und steigt innerhalb der nächsten zwei Jahre zu einem hochrangigen Mitglied und mächtigem toxischen Magier bei den Jüngern des Reinigenden Feuers auf.

2067 – Die Planungen für den Anschlag auf die ESUS-Arkologie beginnen, Ignesa wird auf seine Opferung vorbereitet.

2068 – „Uranweihe": Der geglückte Anschlag durch Beschwörung eines großen toxischen Geistes mitten im Reaktor der Faulquemont-Arkologie tötet auch Drengscheid und lässt ihn in den Reihen der Jünger des Reinigenden Feuers zum Märtyrer aufsteigen.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	4	3	2	3	3	4	5	4	5,9	6	1	9

Rasse: Mensch

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Elektronik-Fertigkeitengruppe 4, Gebräuche 4, Wahrnehmung 4

Cyber-/Bioware: Datenbuchse

Frank Drengscheid alias Ignesa

Der junge, attraktive Eurasier (adoptiert) studierte über ein Saeder-Krupp-Förderstipendium direkt nach der Schule Hermetik an der Uni Heidelberg, hat seinen Abschluss aber nie gemacht, denn schon im dritten Semester kam der kompromisslose junge Mann mit den feinen, asiatisch angehauchten Gesichtszügen und dem fast hüftlangen Haar in Kontakt mit einem Fänger der Sekte. In nicht einmal sechs Jahren stieg er bis zum Durchdrungenen auf, blieb nach seiner Initiation direkt in der SOX und wurde dort vollwertiges Mitglied der Jünger des Reinigenden Feuers. In der darauf folgenden Zeit entwickelte er sein volles magisches Talent und war am Ende ein von Geschwüren und Schorf überwucherter toxischer Magier von immenser Macht.

HANDOUT

Mein lieber, guter Iaroul,

es ist lange her, dass du die Erde als dein Element hinter dich gelassen hast. Ich hoffe aber, dass sie dir trotzdem noch Stärke gibt, denn ich habe leider keine guten Nachrichten. Saarbrücken brennt mal wieder – eine Gruppe greift nach den Pötten und die anderen schlagen ihr auf die Hände. Es wirkt fast, als brande eine Welle des Hasses von Westen nach Osten, durch alle Straßen und Viertel, und wenn sie erst den Stadtrand erreicht hat, wird sie auch ins Morgenrot ziehen. Wollen wir hoffen, dass die Bewohner des Hauses den Sturm überstehen.

Leider ist Kaulamar zwischen die Fronten geraten. Ich weiß, dass er dir immer sehr am Herzen lag, darum schmerzt es mich umso mehr, dir von seinem Tod zu berichten. Er ist eingegangen in die reinigende Kraft, beten wir für ihn!

Die Boten des Morgenrots wollen aufbrechen und ich will ihnen diesen Brief auf jeden Fall noch für dich mitgeben, darum muss ich schließen. Zürne mir nicht, er war beinahe ebenso sehr mein Sohn wie deiner!

Dein Luosmaja

AUFBRUCH INS VERDERBEN

ZU DIESEM KAPITEL

Aufbruch ins Verderben ist kein einzelnes Szenario innerhalb der Kampagne, sondern nimmt eine Sonderposition ein. Es wird beschrieben, wie die Runner in die SOX hineingelangen und welche Dinge ihnen während ihres Aufenthalts wiederfahren. Die Rahmenhandlung der Teile Drei bis Sechs und ihre parallelen Handlungsstränge werden aufgeschlüsselt und die Überlandreisen zwischen den einzelnen Teilen beschrieben. Den Abschluss bilden ein paar zusätzliche oder wichtige Szenen, die unabhängig vom Verlauf der einzelnen Teile von den Runnern erlebt werden können.

DER AUFBRUCH

WAS IST LOS, CHUMMER?

Diese Szene folgt im Anschluss and die Vorgänge in *Wölfe im Schafspelz*. Die Runner werden von DeBeaux angeworben, in die SOX zu gehen und dort für ihn wichtige Nachforschungen durchzuführen – und zwar gleich mehrere.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Der Trideoschirm flackert kurz auf und zeigt dann das Gesicht eines jungen, dynamischen Mannes im dunkelblauen Konzernanzug. Seine braunen Augen zeugen von Zielstrebigkeit, trotzdem lächelt er euch freundlich an.

„Guten Tag, meine Damen und Herren. Schön, dass sie alle erschienen sind. Wie Sie sich denken können, habe ich einen Auftrag für Sie, einen sehr rentablen Auftrag, auch wenn er ein höheres Gefahrenpotenzial beinhaltet als üblich.

Sie erinnern sich sicherlich, dass Sie vor kurzem einen Auftrag im Zusammenhang mit dem Weg der Reinheit durchgeführt haben. Dieser Auftrag wurde von mir erteilt, und weil ich sehr zufrieden mit Ihren Leistungen bin und Sie bereits mit der Materie betraut sind, würde ich gerne weiter mit Ihnen zusammenarbeiten – Sie sollen für mich weitere Nachforschungen anstellen. In der SOX."

DATENEMPFANG ...

PIERRE DEBEAUX

Der Auftraggeber der Runner ist ein junger, aufstrebender Sicherheitsinspektor (braune, kurze Haare, braune Augen, schlank, dynamisch) bei ESUS, der in der Faulquemont-Arkologie unter Bernd Reinhards arbeitete und nach der Katastrophe zu dessen Stellvertreter als Sicherheitsmanager aufstieg. Er pflegt seine Aufgaben äußerst gewissenhaft und präzise zu erledigen und ist auch sonst ein sehr ordnungsliebender Mensch. So war es auch nicht verwunderlich, dass er es war, der die erste Spur zur Aufklärung des Reaktorunfalls – die verkohlte Leiche von Frank Drengscheid – verfolgte. Nicht nur aus Neugier und Karrierebewusstsein, sondern auch aufgrund seines ausgeprägten Gerechtigkeitssinns gräbt er immer tiefer, bis er schließlich seinem eigenen Vorgesetzten so sehr auf die Pelle rückt, dass dieser zurückschlägt.

Anders als andere Schmidts betrachtet DeBeaux die Runner nicht nur als Werkzeuge und Handlanger, sondern fast als gleichberechtigte Partner, und das sollte auch bei jeder Begegnung mit ihm zum Ausdruck kommen. Natürlich können Sie Ihre Spieler nicht zwingen, ausgerechnet ihm – einem Auftraggeber! – zu vertrauen, aber Sie sollten nichts unversucht lassen, um eine freundschaftliche Beziehung aufzubauen, damit sie mit ihm mitfiebern, wenn er am Ende ebenso in Bedrängnis gerät wie sie. Aber übertreiben Sie es bitte nicht, denn gerade so etwas kann bei paranoiden Spielern schnell nach hinten losgehen. Wenn die Runner DeBeaux auf Teufel komm raus kein Vertrauen schenken wollen, dann soll es eben nicht sein.

DeBeaux befindet sich während der gesamten Kampagne in einer ESUS-Niederlassung in Karlsruhe, ebenso wie Reinhards.

ATMOSPHÄRE

Diese Szene soll zwei Stimmungen herüberbringen. Zum einen während der Anwerbung ein mulmiges Gefühl und einen gewissen Aha-Effekt, da die Runner mehr Hintergrundwissen auch für den vorangegangenen Auftrag erhalten. Zum anderen sollte sich eine Aufbruchsstimmung ins Ungewisse breit machen, die sich beim Ausrüsten und den Vorbereitungen der Runner steigert und ihren Höhepunkt beim Transport durch ESUS in die SOX erfährt.

HINTER DEN KULISSEN

DeBeaux heuert die Runner ein weiteres Mal an, und diesmal gleich für den gesamten Rest der Kampagne. Am Anfang hat er zwei Dinge, um die sich die Runner in der SOX kümmern sollen, der dritte Auftrag und der daraus resultierende Abschluss werden sich während des Aufenthaltes in der SOX ergeben.

Zu diesem Zweck hat er dem Schmidt, der die Runner bei Wölfe im Schafpelz angeworben hat, Bescheid gegeben, er möge das gleiche Team noch einmal für eine Videokonferenz an einen Ort ihrer Wahl bestellen. Die Runner werden also erneut über ihren Schieber vom Schmidt kontaktiert und gefragt, wann und wo es ihnen am besten passt. Am gewünschten Ort (bei dem es sich durchaus auch um die Unterkunft eines Runners handeln kann) beginnt die Videokonferenz, in der DeBeaux den Runnern folgende Informationen gibt:

- Drengscheid ist tot, er wurde in einer zerstörten ESUS-Arkologie gefunden, die durch einen Unfall verstrahlt wurde. Da Drengscheid kein ESUS-Mitarbeiter war, muss geklärt werden, was er dort gemacht hat und wie er dort hingekommen ist – und ob er nicht vielleicht etwas mit dem Unfall zu tun hat.
- Die ESUS-Arkologie liegt in der SOX in der Nähe von Faulquemont. Das Gebiet ist mehr oder weniger stark verstrahlt, der Unfall ereignete sich bereits 2068.
- DeBeaux ist von ESUS mit der Untersuchung des Unfalls beauftragt worden. Er geht auch noch anderen Spuren nach, die Runner sind aber eine wichtige Unterstützung – ESUS-Truppen für derartige Untersuchungen im Untergrund der SOX auf den Weg zu schicken, wäre völlig sinnlos. DeBeaux setzt hier lieber auf die Straßenkenntnisse, die Flexibilität und das Improvisationstalent von Schattensöldnern.
- Der Auftrag ist quasi offiziell. Das heißt, ESUS weiß davon, aber die MET-Einsatzkräfte nicht. Ein behutsames, unauffälliges Vorgehen ist deshalb angebracht. Sollte es trotzdem Ärger geben, darf aber Rücksprache mit ESUS gehalten werden, um die MET von der Legitimität ihres Aufenthaltes zu überzeugen – die Runner brauchen sich also diesbezüglich keine Sorgen zu machen.
- Die Runner sollen herausbekommen, was der Weg der Reinheit und insbesondere Drengscheid mit der SOX zu schaffen hatte bzw. immer noch hat.
- Der Transport in und aus der SOX wird von ESUS durchgeführt, und ein gewisses Maß an Ausrüstung gestellt, um sich dort frei zu bewegen. Außerdem wird über das interne SOX-Netz eine versteckte und verschlüsselte Direktverbindung nach ESUS etabliert, so dass die Runner jederzeit Kontakt mit DeBeaux aufnehmen können.
- Einmal in der SOX angelangt kann DeBeaux ihnen nur noch sehr eingeschränkt weiterhelfen, daher sollen sie von vornherein alles mitnehmen, was sie dort vielleicht brauchen könnten.
- Einer der Aufträge (*Unter Ratten*, Seite 94) lautet, in Saarbrücken das Haus Morgenrot zu finden und herauszubekommen, wohin Drengscheid von dort aus gegangen ist, bzw. was dort vor sich geht.
- Der zweite Auftrag (*Die überleben wollen*, Seite 103) dreht sich um das Video einer Überwachungsdrohne, die einen ehemaligen Mitarbeiter aus der Arkologie in Faulquemont zeigt. Die Runner sollen sich auf die Suche nach diesem oder weiteren Überlebenden begeben und wenn möglich einen Zeugen ausfindig machen, der ihnen sagen kann, was zu dem Unfall geführt hat.

Welchen Auftrag die Runner zuerst ausführen, ist DeBeaux egal. Die Bezahlung ist bei den einzelnen Szenarien aufgeführt. Den dritten Auftrag (einer Datenübertragung nachzugehen, die DeBeaux abgefangen hat, *Licht aus!*, Seite 112) bekommen die Runner erst in der SOX, wenn sie einen der beiden ersten Aufträge erfüllt haben.

Neben der Bezahlung, dem Transport und der nötigen Ausrüstung verspricht DeBeaux, nach der Rückkehr der Runner für eine umfassende Dekontamination zu sorgen.

DATENEMPFANG ...

AUSRÜSTUNGSNACHSCHUB

Machen Sie die Spieler darauf aufmerksam, dass sie sich genügend Gedanken über ihre Ausrüstung machen müssen, bevor sie die SOX betreten, denn ein Nachschub innerhalb der SOX ist ein schwieriges Unterfangen. Kommt es während der Runs zu Materialverschleiß oder wird dringend Ausrüstung benötigt, so wird DeBeaux versuchen, den Runnern zu helfen, indem er das neue Material in der Nähe eines ESUS-Labors für sie deponiert (ESUS unterhält mehrere solcher Labore in der Gegend, in der die Runner operieren). Dies ist außerdem eine gute Gelegenheit, um das Band zwischen DeBeaux und den Runnern über die nüchterne Geschäftsbasis hinaus zu stärken.

Die Nachschublieferungen werden um so unwahrscheinlicher, je mehr DeBeaux von Reinhards diffamiert wird. Spätestens vor *Erleuchtungen* kann von ESUS keinerlei Hilfe mehr erwartet werden und die Runner müssen sich eigene Nachschubquellen suchen – oder improvisieren.

AUSRÜSTUNG

Haben die Runner angenommen, gilt es die Ausrüstung zusammenzustellen. Hier dürfen sich die Runner ruhig wie in einem großen Spielzeugladen fühlen, indem sie eine Liste machen, was sie alles brauchen. Lassen Sie sie ruhig unbeschwert bei DeBeaux bestellen, letztlich entscheiden Sie, was ihr Team wirklich von ESUS bekommt. Der Konzern möchte natürlich einen Erfolg des Teams, wird sie aber nicht mit teurer Hightech hochrüsten. Sollten dagegen einige wichtige Dinge in der Liste fehlen, so können sie von DeBeaux ergänzt werden. Jeder Runner bekommt auf jeden Fall eine Ganzkörperpanzerung (einschließlich Helm) mit chemischer Versiegelung und einem fest installierten Geigerzähler-Sensor. Mit einem Panzerungswert von 12/10 sind diese Monstren extrem wuchtig und schwerfällig, deshalb können Runner, die Wert auf Beweglichkeit und Unauffälligkeit legen oder über eine niedrige Konstitution verfügen, statt dessen mit einem Hazmat-Anzug ausgestattet werden. Unter einem solchen Hazmat-Anzug kann man noch eine Panzerweste (6/4) tragen. Weitere Hinweise zum Thema Ausrüstung in der SOX finden Sie auf Seite 51f.

Nachdem die Runner alles notiert haben, werden sie drei Tage später nach Zweibrücken bestellt, wo sie in der Lagerhalle einer ESUS-Tochtergesellschaft ihre Ausrüstung vorfinden.

Neben ihrer persönlichen Ausrüstung wird ihnen ein gepanzerter Geländewagen mit Lebenserhaltungssystem zur Verfügung gestellt. Nachdem sie sich mit der Ausrüstung vertraut gemacht haben, werden sie mit einem Schwerlasttransporter über den Grenzübergang bei Zweibrücken in die SOX gebracht und dort unweit der Stadtgrenze von Neunkirchen in ihre Arbeit entlassen. Nun geht es für die Runner weiter mit *Unter Ratten* oder *Die überleben wollen*.

DAUMENSCHRAUBEN

An dieser Stelle der Kampagne sollte noch alles glatt und reibungslos laufen. Wenn Sie das Improvisationstalent der Runner auf die Probe stellen wollen, dann verzichtet ESUS auf die Bereitstellung der Ausrüstung und/oder auf die Passage in die SOX und stellt den Runner statt dessen ein Budget zur Verfügung, mit dem sie sich selbst Ausrüstung und einen Zu-

gang verschaffen müssen. Inspiration für ein solches Vorgehen finden Sie im Hintergrundteil. Eine etwas mildere Daumenschraube könnte darin bestehen, dass ESUS gebrauchte Ausrüstung aushändigt, die nach ein paar Tagen Dauerbelastung den Geist aufgibt und es von den Runnern erfordert, in der SOX auf sich allein gestellt klarzukommen.

KEINE PANIK

Sollten die Runner Bedenken wegen der Mission haben, kann ihnen DeBeaux eine höhere Bezahlung vorschlagen oder ihnen anbieten, die zur Verfügung gestellt Ausrüstung nach dem Run zu behalten, sofern sie nicht zu stark kontaminiert wurde.

DIE SANDHORST-CONNECTION

Möglicherweise sind die Runner zum Zeitpunkt der Auftragsvergabe bereits auf dem Weg in die SOX, denn schließlich haben sie aus dem ersten Teil immer noch den Auftrag, Marc Sandhorst wiederzufinden. Das Geld, das die Eltern ihnen bieten, reicht zwar nicht für eine echte Expedition in die verseuchte Zone aus, aber es soll ja auch moralisch engagierte Runner geben ... falls dem so ist, können Sie ihrem Team ein bisschen das Leben schwermachen, bis DeBeaux sie schließlich kontaktiert und ihnen die Chance bietet, den Sandhorst-Auftrag quasi nebenbei zu erledigen.

DIE STRUKTUR DER SOX-KAMPAGNE

Das Diagramm mit der Kampagnenstruktur (S. 72) verschafft Ihnen einen guten Überblick über den Ablauf. Den Runnern steht es frei, mit welcher Aufgabe sie anfangen wollen (*Unter Ratten* oder *Die überleben wollen*). Nach Erfüllung des ersten Auftrags teilt ihnen DeBeaux den dritten Auftrag (*Licht aus!*) mit, da er erst zu diesem Zeitpunkt die Datentransmission abgefangen hat. Die Runner haben dann also wiederum zwei Aufträge, dessen Reihenfolge sie selbst bestimmen können. Sind alle drei Teile abgearbeitet, geht es mit den erhaltenen Informationen direkt zum großen Showdown im sechsten Teil (*Erleuchtungen*) über.

DIE HANDLUNG IM HINTERGRUND – DEBEAUX VS. REINHARDS

Wichtiger als die Reihenfolge der folgenden Runs ist die parallele Handlung, die sich abspielt, während die Runner ihren Ermittlungen in der SOX nachgehen. DeBeaux und das Team tragen immer mehr Informationen zusammen, die die Jünger des Reinigenden Feuers, vor allem aber Reinhards gefährden. Mit fortschreitendem Kampagnenverlauf wird letzterer sich mehr und mehr um DeBeaux kümmern und versuchen, ihn zu diffamieren, was ihm letztlich auch gelingt. Von diesen Vorgängen sollten auch die Runner etwas mitbekommen, wenn sie mit DeBeaux Kontakt aufnehmen. Ihr Auftraggeber wirkt immer gestresster und erzählt, dass es auf seiner Seite nicht gut laufen würde, und schließlich sogar, dass plötzlich gegen ihn Ermittlungen laufen. Dabei sollten Sie darauf achten, dass die Runner nicht das Vertrauen zu DeBeaux verlieren und von seiner Unschuld überzeugt sind.

Grundsätzlich ist der folgende Ablauf der Auseinandersetzungen zwischen DeBeaux und Reinhards vorgesehen:

- Nach dem ersten Auftrag teilt DeBeaux den Runnern mit, dass die Stimmung in seiner Abteilung trotz ihrer Erfolge auf dem Tiefpunkt wäre. Er hat das Gefühl, irgendjemand würde seine Nachrichten anzapfen und ändert deshalb den Kommunikationskanal mit den Runnern. Außerdem rät er zur Vorsicht.
- Schon während des zweiten Auftrages meldet DeBeaux, dass Daten aufgetaucht wären, anhand derer sich jemand mit seinem Sicherheitsaccount an den Daten des ESUS-Arkologie-Unfalls zu schaffen gemacht hat. Sein Chef Reinhards wäre empört gewesen, hätte aber DeBeaux erstmal weiter sein Vertrauen ausgesprochen, ganz im Gegensatz zu ein bis zwei anderen Mitarbeitern.
- Am Ende des zweiten Auftrages steht DeBeaux kurz davor, in eine Untersuchung verwickelt zu werden. Sein Chef deckt ihm zwar weiterhin den Rücken, trotzdem scheinen Gelder, die er den Runnern nie hat zukommen lassen, in deren Richtung verschwunden zu sein. Angeblich für „geheime Zusatzaufträge der DeBeaux-Truppe gegen den Mutterkonzern". Auch die Runner befinden sich nun auf der ESUS-Untersuchungsliste.
- Während des dritten Auftrages sollten die Runner bemerken, dass sich jemand in den Schatten außerhalb der SOX nach ihnen umhört und versucht, ihre Identität herauszubekommen. Vielleicht haben sogar einige ihrer Connections merkwürdigen Besuch bekommen oder werden überwacht. Hinter dem ganzen steckt ESUS, die durch Reinhards Bemühungen die Runner und DeBeaux mittlerweile auf der Abschussliste haben.
- Nach dem dritten Auftrag ist der Spaß endgültig vorbei: DeBeaux wird unter Arrest gestellt und die Jagd auf die Runner wird offiziell ausgerufen. Ab jetzt suchen die Grenzpatrouillien und MET-Einsatzkräfte aktiv nach ihnen (sind allerdings wegen der parallel stattfinden RadWars ziemlich beschäftigt). Außerdem setzt ESUS in den Schatten außerhalb der SOX Kopfgelder auf die Runner aus, für den Fall dass man sie in der Sonderrechtszone nicht erwischt.
- Die Situation spitzt sich weiter zu und entspannt sich erst nach *Erleuchtungen*, wenn die Runner die Beweise für Reinhards Schuld nach Zweibrücken gebracht haben.

Ebenso wichtig wie der Aufbau des Vertrauens der Runner zu DeBeaux und das langsame Zusammenziehen der Schlinge ist die Erkenntnis, dass es einen Verräter in den Reihen von ESUS gibt, und es darauf hinauslaufen wird, diesen zu enttarnen. Außerdem sollte die Besorgnis über das Wohlbefinden von DeBeaux zunehmen – und sei es nur aufgrund der Tatsache, dass er ihr Rückfahrticket aus der SOX darstellt – und die Runner zur Eile antreiben.

Im Hintergrund sollte der Name Reinhards als DeBeaux Vorgesetzter ein paar Mal fallen, damit der Schuldige später ein Gesicht hat. Allerdings sollte er nicht als einziger von DeBeaux erwähnt werden: Denken Sie sich noch ein paar andere Mitarbeiter aus, von denen ein oder zwei aus der Faulquemont-Arkologie stammen, um den Kreis der Verdächtigen auszuweiten.

BEINARBEIT IN DER SOX

Während die Kommunikation mit der Welt außerhalb der SOX über die Matrix, insbesondere den Kanal von DeBeaux (siehe Kasten), relativ problemlos vonstatten geht, gibt es auch eine ganze Menge Dinge, die innerhalb der SOX auf Aufklärung drängen, wie zum Beispiel Informationen über den Schrotter oder die Suche nach einem Ort mit dem Namen „Kathedrale der vier Elemente". Hier ist Beinarbeit im klassischen Sinne gefragt, indem man zu den Leuten hingeht und sie fragt. Das kann zu absurden Situationen führen, wenn die Runner ihr auf der WiFi-Kommunikation basierendes Leben außerhalb der SOX normal weiterführen, indem sie jeden Tag stundenlang mit Freunden und Bekannten chatten oder sich mit diesen im VR-Café für ein Pläuschchen treffen, während sie auf der anderen Seite kilometerweit durch die Wildnis ziehen, um einen bestimmten Strahlenpunkstamm zu finden, der möglicherweise weiterführende Informationen besitzt (im Tausch gegen Ware, versteht sich).

Spätestens nach *Unter Ratten* sollten sich die Runner diese Frage stellen. Informationen von Einheimischen der SOX zu erhalten, erweist sich dabei als schwierig, denn die meisten sind nicht sonderlich wild darauf, mit Fremden in Kontakt zu treten. Das sollte die Runner jedoch nicht davon abhalten, zu fragen – entscheiden Sie persönlich, wer wie viel weiß. Die Runner sollten erst nach und nach ein Bild davon bekommen, mit was für einem Gegner sie sich einlassen. Das Begriff „toxischer Kult" sollte allerdings so spät wie möglich fallen, auch wenn die Runner längst dahinter gestiegen sind, um was für eine Gemeinschaft es sich handelt.

Alle Einwohner der SOX, die die Jünger kennen, haben Angst vor ihnen, und das mit Recht, denn die Toxiker gehen mit brutaler Härte vor, wenn sie ihre Interessen gefährdet sehen. Einfühlsamer Tauschhandel sollte es den Runnern aber trotzdem ermöglichen, auch die Zungen von ängstlichen Zeitgenossen zu lösen – sollten sie dabei allerdings zu viel Equipment zu Schau stellen, dann könnte die eine oder andere Gruppierung, vor allem Glowpunks, sie schnell für lohnende Ziele halten.

WER SIND DIE JÜNGER DES REINIGENDEN FEUERS?

Die Informationen über die Jünger erweisen sich letztlich als wenig stichhaltig. Jeder weiß, dass es sie gibt, einige wissen, was sie machen, aber keiner weiß, wohin man gehen muss, um sie zu finden. Denken Sie daran: Verraten Sie den Runnern über einen Informanten einen möglichen Aufenthaltsort, dann müssen Sie damit rechnen, dass die Runner sofort dort hingehen und nachschauen – für solche Fälle sollten Sie deshalb das ein oder andere Zwischenszenario bereitliegen haben.

SZENEN UND EREIGNISSE

Die nachfolgenden Szenen und Ereignisse sollen als Vorschläge dienen, was man in den Verlauf der Kampagne einstreuen kann, um sie abwechslungsreicher zu gestalten. Sie können sie anhand eines vorher zurechtgelegten Plans abwickeln oder sie nach Gutdünken einstreuen, wenn es gerade passt.

DIE JÄGER

Nach dem ersten erfüllten Auftrag der Runner oder sobald Reinhards die Gelegenheit hatte, Alarm zu schlagen, werden die Jünger des Reinigenden Feuers den Runnern ein Killerkommando auf den Hals hetzen. Die Jäger werden versuchen, die Runner zu finden und zu beseitigen – schnell, hinterhältig und dreckig. Da sie nicht wissen, wo sich das Runnerteam gerade aufhält, setzen sie sich auf die von den Runner hinterlassenen Spuren, wobei ihr Anfangspunkt bei dem liegen wird, was DeBeaux und damit auch Reinhards weiß: So könnten sie zum Beispiel die Umgebung von Faulquemont durchkämmen, weil sie wissen, dass die Runner dort auftauchen werden, um die Überlebenden zu suchen. Oder aber sie reisen nach Saarbrücken und suchen dort.

Die Runner können bemerken, dass sie verfolgt werden, zum Beispiel wenn sie an einen Ort kommen, an dem die Jäger bereits nach ihnen gesucht haben, oder in Kontakt mit einer Gruppe kommen, die bereits von den Jägern befragt wurde. Letzteres bietet sich besonders bei Gruppen oder Personen an, denen die Runner häufiger über den Weg laufen, zum Beispiel dem Schrotter oder den Strahlenpunks in *Die überleben wollen*. Bei ihrer Suche nach Informationen über die Jünger des Reinigenden Feuers können sie dann erfahren, dass sie bereits von diesen gesucht werden.

Irgendwann treffen die beiden Gruppen aufeinander, und weil die Jünger bestens mit der SOX vertraut sind, sollten zunächst sie es sein, die den Runnern einen Hinterhalt legen. Wenn sie merken, dass sie nicht gegen die Runner bestehen können, ziehen sie sich zurück, aber sie werden niemals aufgeben und es immer wieder mit frischen Verstärkungen und neuen Taktiken versuchen, zum Beispiel indem sie ihre örtlichen Verbündeten (Ghule und Glowpunks) gegen die Runner aufhetzen. Schlussendlich sollte es den Runnern jedoch gelingen, den Spieß umzudrehen und die Jäger zu Gejagten zu machen. Selbstredend geht jeder Jünger lieber in den Tod, als sich freiwillig gefangen nehmen zu lassen, und beißen sich selbst unter Folter lieber die Zunge ab, als den Runnern etwas über ihre Organisation zu verraten.

DATENEMPFANG ...

KOMMUNIKATION IN DIE UND AUS DER SOX

Zu ihrer SOX-Mission wird den Runnern ein verschlüsselter Matrixkanal im offenen SOX-Netz eingerichtet, den sie jederzeit über AR oder VR anwählen können, um eine Leitung zu DeBeaux zu bekommen. Dieser Matrixkanal kann auch für Gespräche zu anderen Personen außerhalb der SOX genutzt werden – allerdings läuft der Kanal über einen Sicherheitsknoten von ESUS, die alle Gespräche mithören. Unter Umständen kann zweifelhafter Gesprächstoff bei den späteren Anschuldigungen gegen DeBeaux wieder auftauchen. Kurz vor Beginn von *Erleuchtungen* wird der Matrixkanal aus dem System entfernt, aber findige Runner sollten bis dahin längst eine alternative Kommunikationsmöglichkeit gefunden haben, indem sie entweder das SOX-Netz hacken oder eine Sattelitenverbindung (*SR4.01D*, S. 318f.) benutzen, sofern sie diese bei ihrem Aufbruch in die SOX eingepackt haben.

DATENEMPFANG ...

RADIOAKTIVE KAMPAGE?

Die Kampagne findet hauptsächlich in weniger verstrahltem Gebiet statt – Sie sollten aber bei Gelegenheit Strahlungssenken und andere Gefahren einbauen (siehe Hintergrundteil). Beim Abenteuer *Die überleben wollen* (S. 103ff.) in der Nähe der Faulquemont-Arkologie sollten Sie das Strahlungsniveau dagegen hin und wieder deutlich ansteigen lassen.

Lodra

Die Zwergin ist eine ehemalige Runnerin aus Frankreich, die vor Jahren versuchte, sich bei einigen Großkonzernen zu bereichern. Leider klappte der Plan nicht so gut wie gedacht und Lodra musste tief untertauchen. Ihre Wahl viel auf die SOX, wo sie schon nach kurzer Zeit in die Fänge von Glowpunks geriet. Nachdem sie sich dort hochgearbeitet hatte, wurde sie von den Jüngern des Reinigenden Feuers „entdeckt" und bekehrt. Seitdem ist sie eine treue Anhängerin der Strahlung. Lodra kennt sich in der SOX sehr gut aus und weiß auch Gegner von Außerhalb gut einzuschätzen. Sie ist im fortgeschrittenen Stadium strahlenkrank, was man ihr bis auf eine Glatze und einige fehlenden Zähne kaum ansieht.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
5	4(7)	5(7)	5	4	2	3	4	3	1,5	7(9)	1(3)	11

Rasse: Zwerg

Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitengruppe 3, Ausweichen 3, Einschüchtern 2, Gewehre 5, Pistole 4, Infiltration 5, Beschatten 5, Klingenwaffen 4, Gebräuche 5 (SOX +2), Survival 3 (SOX +2), Navigation 3, Wahrnehmung 4, Sprengstoffe 3

Cyber-/Bioware: Cyberaugen 3 (Blitzkompensation, Infrarot, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung, Smartlink), Reflexbooster 2, Muskelstraffung 3, Plastik-Kompositknochen

Ausrüstung: Alte Panzerjacke (8/6), Mikro-Transceiver 3, persönliches Survival-Kit, Ruger 100 Sportgewehr, Colt Manhunter, Überlebensmesser, 1 kg kommerzieller Sprengstoff, 1 kg Plastiksprengstoff, zwei Zeitzünder, zwei Sprengkapseln mit Drähten

Samuel

Der hochvercyberte Ork war früher Mitglied einer MET-Eingreiftruppe der SOX-Garde, bis er mit seiner Einheit auf einer Mission in hochverstrahltem Gebiet verschwand. Anderthalb Jahre später tauchte der groß gewachsene, dunkelhaarige Mann wieder auf, mit den Brandzeichen der Jünger des Reinigenden Feuers und einigen beginnenden Geschwüren am Körper. Samuel ist ein guter Taktiker und versteht sein militärisches Handwerk.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
6	4(7)	4(5)	6	2	3	3	6	2	1,55	7(8)	1(2)	11

Rasse: Ork

Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitengruppe 4, Ausweichen 4, Feuerwaffen-Fertigkeitengruppe 4, Führung 3, Infiltration 4, Waffenloser Nahkampf 5, Survival 3 (SOX +2), Wahrnehmung 5, Wurfwaffen 3, Bodenfahrzeuge 2

Cyber-/Bioware: Cyberaugen 3 (Blitzkompensation, Infrarot, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung, Smartlink), Reflexbooster 1, Muskelstraffung 3, Aluminium-Kompositknochen, Schadenskompensator 4, Orthoskin 2,

Ausrüstung: Alte MET-Ganzkörperpanzerung (12/10), Mikro-Transceiver 3, AK97 (Smartgun, Reservemagazin mit ExEx-Munition), Ares Viper Slivergun, Survival-Kit, zwei Rauchgranaten, zwei Sprenggranaten

Soza

Soza, kaum 16 Jahre alt, ist seit Samuels Bekehrung dessen ständige Begleiterin. Sie war schon früher bei den Jüngern des Reinigenden Feuers und ist eine SOX-Geborene. Sie steht kurz vor der ersten Strahlungsweihe und damit ihrer Initiation in den nächsten toxischen Kreis der Jünger.

Die Orkin bewegt sich wie ein Raubtier und verfällt mitunter auch im Kampf in eine Art Raserei. Bei ihr sind deutliche Einwirkungen der genetischen Verseuchung zu erkennen: Eine ihrer Hände ist nur vierfingrig und sie hat eine offene Hasenscharte.

K	G	R	S	C	I	L	W	M	EDG	ESS	INI	ID	ZM
6	5	4(5)	5	2	4	2	5	5	4	6	8(9)	1(2)	11

Rasse: Ork

Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitengruppe 5, Ausweichen 5, Projektilwaffen 5, Nahkampf-Fertigkeitengruppe 5, Pistolen 2, Wahrnehmung 4, Natur-Fertigkeitengruppe 5, Erste Hilfe 4

Adeptenkräfte: Gesteigerte Reflexe 1, Elementarer Schlag (Strahlung), Mystischer Panzer 2, Todeskralle, Kritischer Schlag 2, Magiegespür

Ausrüstung: Gepanzerter Overall (8/6), Bogen (7 K, 24 Pfeile), Kampfaxt, Survival-Kit, Medkit

Anmerkungen: Lichtverstärkeraugen

Nemok

Nemok ist ebenfalls ein SOX-Geborener und wurde schon in jungen Jahren von einer Glowpunk-Bande abgetauscht. Letztere benutzten das Kind von Strahlenpunks nach dem Mord an seinen Eltern als lebendiges Spielzeug – die Narben dieser Misshandlungen stehen Nemok immer noch ins Gesicht geschrieben. Er ist der fanatischste der Jäger. Auch ihm sind mittlerweile alle Haare ausgefallen und seine Augen wirken merkwürdig leblos.

K	G	R	S	C	I	L	W	M	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	3	4	2	4	3	4	5	7	3	6	8	1	10

Astrale Initiative/ID: 6/3

Rasse: Mensch

Fertigkeiten: Arcana 2, Askennen 4, Athletik-Fertigkeitengruppe 3, Ausweichen 3, Beschwören-Fertigkeitengruppe 4, Hexerei-Fertigkeitengruppe 5, Survival-SOX 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3, Gewehre 3

Zaubersprüche: Giftwelle, Gammastrahl (elementarer Kampfzauber mit Strahlungsschaden gegen einzelnes Ziel), Manablitz, Verbesserte Unsichtbarkeit, Meute beherrschen, Verwirrung, Heilen, Panzer

Schutzpatron: Strahlung (+2 Würfel für Nukleare, +2 Würfel beim Widerstand gegen Pathogene, Toxine und Strahlung, –1 Würfel auf Heilzauber)

Metamagie (Initiatengrad 2): Abschirmung, Korrumpierung

Ausrüstung: Alte Armeepanzerjacke (8/6), Micro-Transceiver 3, Survival-Kit, Herbeirufungsfokus 2, Bindefokus 2, Remington 990

Josua

Der Elf ist der am schwersten verstrahlte Jäger. An seinem haarlosen Gesicht sind schwere und offene Geschwüre zu sehen, unter seiner Haut knöchrige Tumore. Trotzdem lebt der Anbeter der Strahlung noch und schenkt jedem, der es sehen will, ein todesmutiges und zahnloses Lächeln. Josua ist Mechanikexperte und angeblich gibt es kaum etwas, was er nicht wieder in Gang bekommt – wenn er die richtigen Ersatzteile zur Verfügung hat. Seine Spezialität sind eher innovative Fallen als eine offene Konfrontation.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	4(5)	4(5)	4	3	2	5	5	3	2,5	6(7)	1(2)	10

Rasse: Elf

Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitengruppe 2, Ausweichen 3, Gewehre 4, Infiltration 3, Beschatten 3, Knüppel 5, Survival 3 (SOX +2), Wahrnehmung 2, Mechanik-Fertigkeitengruppe 5, Elektronik-Fertigkeitengruppe 3, Bodenfahrzeuge 4, Schiffe 2

Cyber-/Bioware: Cyberaugen 3 (Blitzkompensation, Infrarot, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung, Smartlink), Reflexbooster 1, Muskelstraffung 1, Plastik-Kompositknochen

Ausrüstung: Alte Panzerjacke (8/6), Mikro-Transceiver 3, Survival-Kit, PJSS Elefantenbüchse (nur ein Lauf funktioniert noch), Totschläger, diverses Werkzeug und ein paar Ersatzteile

DER WEG ZU FUSS

Auch ein Jeep geht irgendwann mal kaputt, vor allem, wenn er von Glowpunks bei einer Schießerei zerlegt wird. Dies kann an einer beliebigen Stelle in die Kampagne eingebaut werden. Optional kann der Jeep auch geklaut werden oder kaputt gehen, oder die Runner beschließen freiwillig, ihn zurückzulassen. Ohne Fahrzeug sind sie weniger mobil, dafür ziehen sie weitaus weniger Aufmerksamkeit auf sich.

Wenn die Runner keine Lust darauf haben, die SOX mühselig zu Fuß zu durchqueren, können sie improvisieren: Fahrräder zum Beispiel sind sehr praktisch und lassen sich noch vielerorts finden, vor allem natürlich in den größeren Ansiedlungen. Im Zweifelsfall kann es auch ein eigenes kleines Abenteuer darstellen, Ersatzteile für den defekten Jeep zu beschaffen oder ihn von einer Glowpunk-Bande zurückzuerobern.

DIE KAPELLE DER JÜNGER DES REINIGENDEN FEUERS

Wenn Sie die Runner nicht die ganze Kampagne über gegen ein Phantom agieren lassen wollen, können Sie den Kult der Jünger des Reinigenden Feuers schon vorher thematisieren. Die Runner könnten bei ihrer Recherche einen Tipp bekommen, wo sich eine ihrer Kapellen befindet, und diese aufsuchen. Als Gebäude bietet sich ein alter Bunker, eine verfallene Burg oder ein einzeln stehendes Bauernhaus an, als Ort kann ein Stadtrand von Saarbrücken, Trier oder Luxemburg, eine Strahlungssenke oder ein toxisch verzerrter Wald voller mutierter Critter herhalten. Die dortigen Jünger erweisen sich als wenig kooperativ, da sie augenblicklich wittern, dass die Neuankömmlinge keine Verbündeten sind. Letztlich wird es zu einer Auseinadersetzung kommen – sofern die Runner die Kapelle nicht von vorneherein stürmen. Die Runner sollten keine wichtigen Hinweise finden, allerdings könnten sie mehr darüber erfahren, was ihr Gegner anbetet und über welche Ressourcen sie verfügen.

MET-ALARM

Weil die Runner nur halb-offiziell in der SOX unterwegs sind, sollten sie sich bei einer auftauchenden Patrouille der MET2000 lieber verstecken oder aus dem Staub machen. Setzen ihnen die MET-Soldaten daraufhin nach – vielleicht auch unter Abfeuerung einiger Warnschüsse –, so kann die Situation schnell eskalieren. Im Grunde brauchen sich die Runner aber keine Sorgen zu machen – wenn sie sich stellen, werden sie zunächst in Gewahrsam genommen, bevor DeBeaux über ESUS dafür sorgt, dass sie wieder auf freien Fuß gesetzt werden.

Zu einem späteren Zeitpunkt, wenn DeBeaux bereist festgesetzt wurde und die Runner von ESUS zum Abschuss freigegeben wurden, sieht es dagegen genau anders herum aus, und die selben MET-Truppen, die die Runner gerade noch zähneknirschend in die Freiheit entlassen haben, können dann um so erbitterter die Jagd auf sie eröffnen.

UNTER RATTEN

VOR DEM SHADOWRUN

Im dritten Teil der Kampagne werden die Runner von DeBeaux zur Spurensuche nach Saarbrücken geschickt. Die Pro-Kopf-Bezahlung für diesen Auftrag beträgt 15.000 Euro. Sie folgen der Spur Drengscheids und Sandhorsts aus dem ersten Teil zum „Haus Morgenrot", einem Schmugglerstützpunkt am Stadtrand Saarbrückens, der für verschiedene Gruppierungen das Tor zur Außenwelt darstellt und unter der Regentschaft der „Schwarzschwingen" steht. Der Stützpunkt wird regelmäßig von den Geisterratten angeflogen, aber nur wer einen Tribut an die Schwarzschwingen entrichtet, darf mit ihnen handeln. Die Runner müssen sich mit den Mächtigen des Stützpunktes anfreunden und werden dabei von diesen ausgenutzt, um die Machtverhältnisse neu zu ordnen. Wer ihnen wirklich helfen kann und wer sie einfach nur ans Messer liefern will, wird dabei oft erst auf den zweiten Blick ersichtlich. Letzten Endes kommt es zu einem dramatischen Höhepunkt und die Runner müssen sich aus dem Staub machen, um nicht dem Zorn der alten und zugleich auch neuen Herrscher der Stadt zum Opfer zu fallen.

HINTERGRUND

Die Runner treffen zu einem sehr ungünstigen Zeitpunkt in Saarbrücken ein. Der westliche Teil der Stadt wird von Ares als Truppenübungsplatz für die bevorstehenden RadWars genutzt und liegt unter ständigem Feuer. Die Bewohner Saarbrückens haben sich in den östlichen Teil zurückgezogen und sind extrem scheu. Die Machthaber in Saarbrücken treiben währenddessen ein ganz eigenes Spiel. Es handelt sich bei ihnen um vier Schmugglerringe, die innerhalb der SOX operieren und über die Geisterratten einen direkten Draht nach draußen haben. Letztere nutzen die Ringe als „Bodencrew" in der SOX – alles in Saarbrücken, das in die oder aus der SOX kommt, läuft über diese Ringe, ohne dass diese selbst zu den eigentlichen Geisterratten gehören würden. Die Schwarzschwingen leiten das „Haus Morgenrot" und streichen einen Großteil des Gewinns ein, den sie auf Kosten der anderen Fraktionen machen. Dies sind zum einen die Rotherzen, Organhändler und Hehler, die sich auf den Handel mit den Einheimischen spezialisiert haben und sie ausbeuten. Die Blauhände sind technophile Sammler, die die Hälfte der Spielzeuge, die sie in den Ruinen und in der Umgebung Saarbrückens „finden", selbst benutzen und einbauen. Sie sind größtenteils stark vercybert und agieren sehr eigenwillig. Zu guter Letzt wären da noch die Goldzungen, die mit Informationen handeln und die Bewohner der nahe liegenden Arkologien mit illegalen Gütern versorgen, und die auf Grund ihres stark gewachsenen Einflusses versuchen, die Position der Schwarzschwingen zu übernehmen. Um der Spur von Sandhorst und Drengscheid weiter folgen zu können, müssen die Runner an Susanne Huber, die Anführerin der Schwarzschwingen, herankommen. Sie ist selbst eine Jüngerin des Reinigenden Feuers und arbeitet verborgen als Schnittstelle zwischen den Jüngern in der SOX und dem Weg der Reinheit in der ADL. Reinhards hat sie bereits über die Runner informiert und sie wird versuchen, sie umzubringen, sobald sie von ihrer Anwesenheit erfährt. Dafür greift sie auf die Rotherzen zurück, die zunächst mit den Runnern in Kontakt treten und sich später durch Hubers Anweisungen von ihnen abwenden. Aus den ehemaligen „Freunden" werden dadurch erbitterte Feinde, und die Runner sind auf neue Unterstützung angewiesen. Diese gewähren die Goldzungen nur zu gerne, da sie in den Runnern die perfekten Werkzeuge für den Sturz Hubers sehen. Der charismatische Adam Lindner wird diesen Plan aber nicht mehr umsetzen können, da Huber ihm zuvorkommt und zusammen mit den von ihr erpressten Rotherzen versucht, die Goldzungen auszulöschen. Die Runner können dem Angriff nur mit Müh und Not entfliehen und die Spur scheint im Sande zu verlaufen, bevor sie unerwartete Hilfe von dem autistischen Marcel erhalten, einem Technomancer der Goldzungen, der die Basis ihrer Macht darstellte.

DAS ABENTEUER LEITEN

Die Weitläufigkeit Saarbrückens, seine verängstigten Einwohner, die herrschenden Gruppen und der Kriegszustand im Westen der Stadt sollten den Runnern die Unwirklichkeit des Lebens in der SOX vermitteln. Die Runner arbeiten sich von Fraktion zu Fraktion und erfahren letztendlich, dass Huber eine Jüngerin des reinigenden Feuers und ein Bindeglied zum Weg der Reinheit in der ADL ist. Sowohl Drengscheid als auch Sandhorst wurden von ihr weiter in die SOX zu der „Kathedrale der vier Elemente" transportiert. Diese Infos schlummern noch immer auf ihrem Kommlink, sind aber für die Runner nicht erreichbar, da sie es aus Vorsicht ausschaltet, wenn sie es nicht benötigt. Der Schlüssel für dieses Problem ist der autistische Technomancer Marcel, der die benötigten Infos bereits besitzt, sie aber nicht für wichtig hält. Mit der Zerschlagung der Goldzungen durch die Rotherzen und Schwarzschwingen geht den Runnern außerdem eine Möglichkeit zur Ausreise aus der SOX verloren, da die Schwarzschwingen und vor allem Huber die Köpfe der Runner wollen und eine Kontaktaufnahme zu den mit ihnen verbündeten Geisterratten dadurch schwierig und gefährlich wird.

Das vorliegende Abenteuer weicht vom üblichen Abenteueraufbau ab und enthält den neuen Abschnitt *Who is who?*. Hier werden die wichtigsten Fraktionen und Personen sowie deren Motivationen vorgestellt und so eine flexiblere Gestaltung des Abenteuers ermöglicht.

SZENE 1 – DAS IST ALSO SAARBRÜCKEN?

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner betreten Saarbrücken und treffen neben verängstigten Einwohnern zuerst auf Angehörige der Rotherzen, deren Aufmerksamkeit sie erregen. Da diese immer nach Verstärkung suchen (vor allem, wenn sie gut bewaffnet und fähig ist), werden sie versuchen, die Runner auf ihre Seite und zu ihrem Lager im Süden von Saarbrücken zu bringen. Dort wird König Phil, der Anführer der Rotherzen, die Runner für einen Gefallen anheuern und verspricht ihnen dafür Zugang zum Haus Morgenrot.

WHO IS WHO – DIE ROTHERZEN

Mitgliederzahl: 70-80

Kurzbeschreibung: Schmugglerring aus aufgeklärten Strahlenpunks

Die Rotherzen bedienen hauptsächlich die Bedürfnisse der Einheimischen, angefangen bei Nahrungsmitteln bis hin zu Waffen. Die Wucherpreise, die sie verlangen, ihr arrogantes Verhalten und auch ihr zweites Standbein, der Organhandel, haben dafür gesorgt, dass die Einheimischen sie hassen, aber gleichzeitig nicht ohne sie überleben können (was auch der einzige Grund dafür ist, dass sie bis jetzt noch nicht von einem Lynchmob aufgeknüpft wurden). Ihre Dienste lassen sie sich mit fast allem bezahlen: Konzernspielzeug, das die Einheimischen gefunden haben, den Organen des Nachbarn, oder auch dessen Tochter (sofern jemand für sie zahlen würde). Angeführt wird der Schmugglerring, der sich größtenteils aus Einheimischen zusammensetzt, von König Phil, der sich wie ein Feudalherr aufführt. Neben ihm steht sein „Berater" Rupert, ein Zwerg, der auf Grund eines schlecht verdrahteten Reflexboosters unter ständigen Zuckungen leidet. Die Rotherzen haben in letzter Zeit Schwierigkeiten mit den „Blauhänden", einem weiteren Schmugglerring, der auf ihrem Turf nach Konspielzeug sucht.

HINTER DEN KULISSEN

Wegmarke Nr. 1: Willkommen in Saarbrücken

Die Runner kommen ohne Kontakte in den Ruinen Saarbrückens an und müssen das Haus Morgenrot finden. DeBeaux konnte ihnen keine weiteren Hinweise liefern, also sind sie auf Beinarbeit in einer unbekannten Stadt angewiesen, um Informationen zu bekommen. Hierfür bieten sich den Runner mehrere Wege an, bei denen sie ein wenig postapokalyptische Stadtluft schnuppern können und letztendlich mit den Rotherzen in Kontakt kommen.

- Die Runner begegnen einem Organhändler der Rotherzen, der von Einheimischen angegriffen wird. Er bietet ihnen seine Unterstützung an, wenn sie ihm aus der Klemme helfen und bringt sie zum Lager der Rotherzen.
- Viele der Einwohner ergreifen panisch die Flucht vor den Runnern, aber ein paar sind bereit, sie im Tausch für einige Waren zu jemandem bringen, „der bestimmt weiß wo ihr hin müsst“: und das ist König Phil. Sie selbst haben keinen Zutritt zum Haus Morgenrot – nur wer auf Empfehlung eines großen Schmugglerrings oder eines Bürgen kommt, wird von den Schwarzschwingen eingelassen (oder man besticht die Wachen einfach, aber das will niemand mit „Fremden“ an seiner Seite riskieren).
- Die „Lebensmittelhändler“ der Rotherzen fahren regelmäßig einzelne Plätze der Stadt an und verkaufen dort ihre Ware. Im Gegensatz zur sonst stillen Stadt herrscht hier ein wildes Gedränge aus heruntergekommenen Personen, die wild mit den Händlern feilschen, die im Schutz ihrer schwer bewaffneten Leibwächter exorbitante Preise fordern. Die Händler können die Runner zu ihrem Lager bringen, wenn sie ihnen eine entsprechende Gegenleistung anbieten.

Wegmarke Nr. 2: Burg Rotherz

Das Lager der Rotherzen, das von den Einwohnern auch Burg Rotherz genannt wird, ist ein ehemaliger Bunker im Süden Saarbrückens, der von innen wie eine Mischung aus barockem Lustschloss und postapokalyptischem Zeltlager aussieht. Phil wird die Runner wie niedere Bittsteller oder wie Freunde behandeln, je nachdem, wer sie zu ihm bringt. Die Runner sollen sich ihm erklären und schlußendlich, sofern sie sich nicht allzu sehr daneben benehmen, wird König Phil ihnen seine Hilfe anbieten. Was im ersten Moment als Akt der Großmütigkeit erscheint, ist in Wirklichkeit nüchternes Kalkül. Phil sieht in den Runnern das ideale Mittel, um den Blauhänden einen Denkzettel zu verpassen. Die Techsammler, die bisher im westlichen Teil Saarbrückens nach verwertbaren „Schrott“ der Kons gesucht haben, mussten wegen Ares' Manövern ihre Geschäfte verlagern und wildern jetzt in König Phils Gefilden. Phil gehen dadurch Einkünfte verloren, da seine „Untertanen“, die Einwohner Saarbrückens, nur noch selten Sachen finden, um sie bei seinen Rotherzen einzutauschen. Um die Blauhände in die Schranken zu verweisen, bittet Phil die Runner, einen Bombenanschlag auf eines ihrer Zwischenlager durchzuführen. Als Gegenleistung bietet er den Zugang zum Haus Morgenrot an.

ATMOSPHÄRE

Die Ruinen Saarbrückens bieten im Winter einen beunruhigend friedlichen Anblick. Die Runner begegnen nur wenigen Menschen, und gerade das sollte ihnen als Bewohner eines Megaplex unheimlich vorkommen. In der Ferne ist gelegentlich das Feuer schwerer Waffen zu hören, die von den Ares-Truppen benutzt werden. Das Lager der Rotherzen ist ein wildes Sammelsurium aus Antiquitäten und verkommenen Wohnnischen, die sich nahtlos abwechseln. Im Inneren huschen gelegentlich Bittsteller der Einwohner umher, die von den Rotherzen wie Ungeziefer behandelt werden.

DAUMENSCHRAUBEN

Falls die Runner etwas Action brauchen, dann lassen Sie sie in einen Hinterhalt von Einwohnern oder eines Critters geraten, der in den Ruinen der Stadt jagt. Auch fehlgeleitetes Mörserfeuer der Ares-Truppen kann für ein bisschen Nervenkitzel zwischendurch sorgen.

Keine Panik

Genauso vielfältig wie die Wege zu König Phil sind die Probleme, die auftreten können. Das Wichtigste ist, dass die Runner es sich nicht mit den Rotherzen verscherzen, da sie im Moment die einzigen einflussreichen Personen sind, die sie kennen. Sollten die Runner es sich tatsächlich verscherzen oder sich weigern, für die Rotherzen zu arbeiten (schließlich sind diese alles andere als Menschenfreunde), so lassen sie sie auf die Blauhände treffen und tauschen im weiteren Verlauf die Rotherzen gegen die Blauhände aus. Eine nähere Beschreibung der Blauhände erfolgt in der nächsten Szene. Der Bombenanschlag würde dann auf ein Lager der Rotherzen erfolgen.

DATENEMPFANG ...

König Phil

Phil, ehemals Phillip Merksmann, war vor seiner Berufung zum Feudalherren ein Schieber in Zweibrücken, der vom Schmuggel gestohlener Ware aus der SOX lebte. Als der Zwerg einen Job selbst erledigte, wurde sein T-Bird über Saarbrücken abgeschossen, und er hat das Beste aus seiner Situation gemacht, nämlich einen neuen, internen Schmugglerring zu gründen. Das ist jetzt fünf Jahre her und man munkelt, dass Phil in dieser Zeit einiges an geistiger Gesundheit verloren hat. Inzwischen denkt er, dass er wirklich ein König ist, und jeder, der ihn nicht entsprechend behandelt, wird den Zorn der Rotherzen zu spüren bekommen. Allem Anschein nach hat er aber noch genug Tassen im Oberstübchen, um sich nicht mit den Schwarzschwingen von Huber anzulegen.

Soldat der Rotherzen (Professionalitätsstufe 1)

Die Rotherzen verlassen sich eher auf Masse als auf Klasse. Sollte ihnen stark zugesetzt werden, so werden sie aus dem Kampf fliehen.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
3	3	3	3	2	4	2	4	6	7	1	10

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Einschüchtern 2, Knüppel 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Panzerjacke (8/6), Nagelkeule (4K)

HOFFNUNGSSTRAHLEN

SZENE 2 – TICK, TICK, BOOM!

WAS IST LOS, CHUMMER?

König Phil bietet den Runnern an, dass seine Leute sie zum Haus Morgenrot bringen und den Kontakt zu Susanne Huber, der Anführerin der Schwarzschwingen, herzustellen. Huber weiß über alle Transporte im Haus Morgenrot Bescheid und kann den Runnern bestimmt weiterhelfen. Vorher sollen die Runner ihm aber noch einen Gefallen tun. Ein Warenlager der Blauhände befindet sich nicht weit von Burg Rotherz entfernt, und Phil will, dass es gesprengt wird, damit die elenden „Buddelratten“, wie er sie nennt, endlich die Finger von seinem Turf lassen.

WHO IS WHO – DIE BLAUHÄNDE

Mitgliederzahl: ca. 40

Kurzbeschreibung: Technophile Resteverwerter

Die Blauhände sind eine Mischung aus Schmugglerring und Techfetischisten, die in den Ruinen Saarbrückens nach Hinter-

lassenschaften von Kons oder Einwohnern suchen. Es wird gemunkelt, dass sie auch nicht vor Überfällen auf Konzernteams oder Einheimische halt machen, wenn sich die Beute lohnt. Nachdem Ares seine Truppenübungen im Westen der Stadt gestartet hat, sind die Blauhände auf den Süden der Stadt ausgewichen. In den Kampfpausen suchen sie aber auch im Westen, und so konnten in den letzten Wochen einige Prototypen über Haus Morgenrot in die ADL geschmuggelt werden. Die Blauhände betreiben einen besonderen Cyberwarekult und nutzen jede Gelegenheit, um sich Cyberware einpflanzen zu lassen, die sie ihrem Vorbesitzer meistens mit Gewalt entnommen haben. Der Anführer der Blauhände ist nicht bekannt.

HINTER DEN KULISSEN

Wegmarke Nr. 3: Auftrag zur Lagerräumung

Phil gibt den Runnern die Adresse eines verfallenen Lagerhauses am südlichen Stadtrand Saarbrückens, das die Blauhände als Zwischenlager für ihre Waren benutzen, und einen selbstgebauten Sprengsatz, der aus mehreren Kilo C4 mit einem improvisierten Zeitzünder besteht. Die Runner sollen bei dem Anschlag möglichst wenige Menschen verletzen, da Phil den Blauhänden zwar einen Denkzettel verpassen, aber keinen offenen Krieg mit ihnen riskieren will. Sollten sie den Auftrag zu seiner Zufriedenheit erfüllen, dann will er sie am nächsten Tag zum Haus Morgenrot bringen lassen und sie in Kontakt mit Susanne Huber, der Anführerin der Schwarzschwingen, bringen. Sie sollte den Runnern bei ihrer Suche weiterhelfen können. Phil verschweigt dabei aber bewusst ein delikates Problem: Selbst wenn er will, kann er den Runnern nur den Zugang zum Haus Morgenrot gewähren, aber nicht den Kontakt mit Huber herstellen, da sie ihn schlichtweg ignoriert (er und seine Rotherzen stehen bei ihr auf der selben sozialen Stufe wie Kakerlaken). Um dieses „kleine" Problem zu beseitigen, lässt er den Zeitzünder der Bombe (mehrere Kilo C4 Sprengstoff) manipulieren, so dass die eingestellten zwei Minuten bis zur Detonation sich Ruckzuck in eine Minute verwandeln. Er hofft darauf, dass die Runner bei der Detonation ums Leben kommen, so dass er sich nicht mehr mit ihnen herumschlagen muss.

HOFFNUNGSSTRAHLEN

DATENEMPFANG ...

Sammler der Blauhände (Professionalitätsstufe 2)

Sammler der Blauhände greifen mit Vorliebe aus dem Hinterhalt an und weisen starke Vercyberungen auf. Die Palette reicht dabei von Reflexboostern der ersten Generation bis hin zu experimentellen Prototypen, die gestern noch im Körper eines Probanden steckten.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
3	3	4	4	2	4	3	3	<6	8	1	10

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Beschatten 3, Exotische Nahkampfwaffe (zweckentfremdete Cyberwaffe) 4, Hardware 5, Infiltration 4, Knüppel 4, Survival 3, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3

Cyberware: Jeder Blauhand-Sammler ist individuell vercybert; wählen Sie dazu kampforientierte und möglichst schräge (auch defekte) Cyberware aus

Ausrüstung: Panzerjacke (8/6), Nagelkeule (4K)

Wegmarke Nr. 4: Inventur

Je nachdem, wann sich die Runner zum Lager aufmachen, finden sie es tagsüber fast verlassen vor, während nach Einbruch der Dunkelheit ein reges Treiben herrscht. Bei dem Lager handelt es sich um eine typische Lagerhalle in den Häuserruinen Saarbrückens, um die herum ein loser Ring von Aufpassern patrouilliert. Tagsüber finden die Runner im Lager drei Sammler der Blauhände (Spielwerte siehe Kasten auf der linken Seite) vor, nachts können es bis zu zehn sein, die damit beschäftigt sind, Waren zu verladen. Das Inventar des Lagers besteht größtenteils aus Elektroschrott, den wahrscheinlich nur eingefleischte Techfreaks wieder zum Laufen bringen können. Gelegentlich finden sich aber auch die Überreste von Drohnen oder Waffenprototypen, die zwar nicht mehr funktionieren, aber den richtigen Leuten einige Nuyen wert sein dürften. Sobald die Runner die Bombe platzieren, sollten sie unangenehm vom manipulierten Timer überrascht werden, der außerdem wild vor sich hinpiept (und sofern noch Blauhände da sind, diese alarmiert).

ATMOSPHÄRE

Die Blauhände sollten bei den Runnern einen sonderbaren Eindruck hinterlassen. Die Vercyberungen sind nicht immer funktionell oder ästhetisch, sondern dienen vielmehr als Statussymbol ihres Trägers. So kann es bei einem Gefecht durchaus zu skurrilen Situationen kommen, in denen die Blauhände zögern, auf den am offensichtlichsten vercyberten Charakter zu schießen. Im Lagerhaus liegen neben den technischen Resten oft auch Leichen vercyberter Metamenschen, die noch nicht „verwertet" wurden.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollten die Runner es zu leicht haben, dann erhöhen Sie einfach die Zahl der Blauhände im Lager, geben ihnen stärkere Cyberware, lassen Sie den Timer noch kürzer laufen und gerade, wenn die Runner fliehen wollen, werden sie vom Sperrfeuer der Blauhände in Deckung gehalten und müssen einen anderen Fluchtweg finden.

KEINE PANIK

Die Probleme in dieser Szene sind relativ gering. Sollte einer der Charaktere entdecken, dass die Bombe manipuliert wurde, wozu eine Sprengstoff- oder Hardware(3)-Probe notwendig ist, wird Phil auf die schlechten Bauteile verweisen, die man in der SOX bekommt. Es war einfach ein Zufall, für den er sich entschuldigt …

SZENE 3 — HAUS MORGENROT

WAS IST LOS, CHUMMER?

Nachdem die Runner sich um die Blauhände gekümmert haben, bleibt Phil nichts anderes übrig, als sein Versprechen einzulösen, soweit es ihm möglich ist. Dazu schickt er die Runner in den frühen Morgenstunden zusammen mit einem der Rotherzen namens Rupert zum Haus Morgenrot, wo sich dieser unbemerkt aus dem Staub machen soll. „Aus den Augen, aus dem Sinn", so lautet die Problemlösung á la Phil. Im Haus stoßen die Runner auf Huber, die von der Ankunft der Runner alles andere als überrascht ist und ihnen einen frostigen Empfang bereitet. Sie steht in Wirklichkeit auf der Seite der Jünger und wurde von Reinhards gewarnt, dass Schnüffler auf dem Weg nach Saarbrücken sind. Ein schlechter Einstand für die Runner. Und dann wären da noch ein paar Blauherzen, die die Runner bei ihrem Anschlag gesehen haben …

WHO IS WHO — DIE SCHWARZSCHWINGEN

Mitgliederzahl: ca. 30

Kurzbeschreibung: Oligarchen der Saarbrücker Schmugglerbanden

Die Schwarzschwingen sind die einflussreichste und mächtigste Schmugglerfraktion in Saarbrücken. Nachdem 2063 die örtliche Geisterrattenzelle von den Jüngern des Reinigenden

Susanne Huber

Der Erfolg der Schwarzschwingen lässt sich allein auf Huber zurückführen. Die Elfe war bis 2064 Offizierin der Zonenverteidigungstruppen und wurde wegen eines Bestechungsdeliktes entlassen. Sie entschied sich, ihre Kontakte zu Einheimischen, Punks, Geisterratten und Mitgliedern der Zonenverteidigungstruppen in der SOX zu nutzen und sich hier ein neues Leben aufzubauen. Die schweigsame und gut aussehende Mittdreißigerin hat das Haus Morgenrot aufgebaut und verteidigt ihre Position mit allen Mitteln. Das Wunder, dass sie den Schmuggel in Saarbrücken wieder hat aufleben lassen, geht auf ihren Einfluss bei den Jüngern des Reinigenden Feuers zurück. Die Jünger sahen sich vor drei Jahren mit dem Problem konfrontiert, dass sie weitere Mittelsmänner für den Schmuggel in die ADL brauchten, und Huber schlug in dieser Situation zu. Sie stellte den Kontakt zu den Geisterratten her und etablierte Saarbrücken wieder auf der Flugroute der Ratten. Der Kontakt zu den Jüngern blieb aber nicht nur geschäftlich, denn nach und nach wurde sie von ihnen indoktriniert und ist bei ihnen unter dem Namen „Wissende Umbra" bekannt. Ein Vorgang, der heimlich stattfand und von dem bis heute niemand etwas weiß. Sie ist bereit, dieses Geheimnis um jeden Preis zu verteidigen. Reinhards hat sie vor kurzem informiert, dass ein paar Runner auf dem Weg nach Saarbrücken sind, die sich auf der Spur von Drengscheid und Sandhorst befinden. Sie soll die Runner aufhalten, eine Aufgabe, der sie auch aus eigenem Antrieb nur zu gerne nachkommt. Im Dienste der Jünger hat sie Ressourcen der Schwarzschwingen verwendet, um mithilfe der Geisterratten Initianden aus der ADL tiefer in die SOX sowie Waren aus der SOX heraus zu bringen. Würde das ans Tageslicht kommen, dann wäre ihre Position ernsthaft gefährdet.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	4	5(7)	3	4	4	5	4	3	3,4	9(11)	1(3)	10

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Einfluss-Fertigkeitengruppe 4, Feuerwaffen-Fertigkeitengruppe 4, Hardware 3, Nahkampf-Fertigkeitengruppe 4, Natur-Fertigkeitengruppe 5, Schwere Waffen 4, Wahrnehmung 5

Cyber-/Bioware: Reflexbooster 2 (alpha), Smartgunverbindung, Datenbuchse

Ausrüstung: Panzerjacke (8/6), Ares Predator IV (Smartgunverbindung, 2 Ersatzstreifen Standardmunition, 1 Ersatzstreifen APDS-Munition), Messer

Wache der Schwarzschwingen (Professionalitätsstufe 2)

Die Schwarzschwingen kümmern sich fast nur um das Haus Morgenrot und die Sicherung des Geländes. Sie verhalten sich noch arroganter als die Rotherzen, genießen aber eine Stellung, in der sie sich dies ohne Konsequenzen erlauben können. Probleme werden nicht lange diskutiert, sondern durch Waffengewalt gelöst, eine Devise, die für ein hohes Maß an Ordnung im Haus Morgenrot gesorgt hat.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	4	4(5)	4	3	4	3	4	1	2,9	8(9)	1(2)	10

Fertigkeiten: Ausweichen 2, Erste Hilfe 2, Feuerwaffen-Fertigkeitengruppe 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3

Cyber-/Bioware: Aluminiumknochen, Reflexbooster 1, Smartgunverbindung

Ausrüstung: Panzerjacke (8/6), Ingram Smartgun (2 Ersatzstreifen Standardmunition)

Feuers ausgelöscht wurde, blieb Saarbrücken für zwei Jahre ein unbeackertes Feld und wurde erst wieder von Susanne Huber und ihren Schwarzschwingen attraktiv gemacht. Sie pflegen ein neutrales Verhältnis zu den Jüngern und den Geisterratten und können so einen sicheren Hafen, das Haus Morgenrot, betreiben. Ihren Einfluss lassen sie sich gut bezahlen, indem sie eine Pauschale von 10% auf alle getauschten Güter erheben. Diese Pauschale wird nur widerwillig bezahlt, aber die Schmugglerringe wissen, dass sie ohne die Schwarzschwingen aufgeschmissen wären. Die Schwarzschwingen führen sich jederzeit wie Herren auf und können sich das auf Grund ihrer Stellung und ihrer guten Ausrüstung auch leisten.

HINTER DEN KULISSEN

Wegmarke Nr. 5: Das Haus Morgenrot

Die Runner haben den Bombenanschlag erfolgreich durchgeführt und sollen am nächsten Morgen von einem Rotherzen zum Haus Morgenrot gebracht werden. Sollten die Runner mit Phil noch mal ein ernstes Wort wegen dem Timer der Bombe wechseln wollen, dann wird er gerade unpässlich sein oder von einem unglücklichen Zufall sprechen (siehe *Keine Panik* in Szene 2). Das Haus Morgenrot befindet sich in den Überresten des naturwissenschaftlichen Traktes der Universität des Saarlandes direkt neben dem ehemaligen botanischen Garten, der heute als Landeplatz für die T-Birds der Geisterratten genutzt wird. Das Areal liegt im Osten der Stadt und ist von Wäldern umgeben. Der Handel wird nur in den frühen Morgenstunden durchgeführt, um nicht mehr Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, als nötig ist. Die Schwarzschwingen sorgen für die Einhaltung der „Hausordnung": Waffengewalt oder jede andere Form der körperlichen Auseinandersetzung sind verboten und werden mit dem Ausschluss vom Markt geahndet. Bedenkt man, dass das Haus so ziemlich die einzige Möglichkeit ist, Tauschwaren zu einem fairen Preis zu handeln, kann ein Ausschluss einem Todesurteil gleichkommen.

Rupert führt die Runner zum Haus und arrangiert den Einlass bei den Wächtern der Schwarzschwingen, da nur Vertreter der Schmugglerringe oder Personen mit einflussreichen Bürgen das Haus betreten dürfen. Er nutzt dann die Situation um im Getümmel des Hauses unterzutauchen, das so verwinkelt ist wie ein orientalischer Basar. Mit ein wenig Fragerei können sich die Runner zu Huber durcharbeiten und laufen dabei direkt ein paar Blauhänden in die Arme, von denen einer die Runner beim Bombenanschlag gesehen hat …

Wegmarke Nr. 6: Hard Blues

Die Runner stehen de facto vor ihrer Zielperson, aber Huber wird ihnen nicht weiterhelfen, die Blauhände haben noch eine Rechnung mit den Runnern offen und von Rupert ist nichts zu sehen. Kurz bevor die Runner mit Huber reden können, werden sie von fünf Blauhänden abgedrängt. Sie versuchen, die Runner zu provozieren, damit sie gegen die Hausordnung verstoßen und es so mit den Schwarzschwingen zu tun bekommen. Je nachdem, wie die Runner sich verhalten, kann es auch schnell dazu kommen, dass die Blauhände die Ordnung vergessen und eine Problemlösung im 9mm-Format vorziehen. Kurz bevor die Situation eskaliert, schreitet Huber ein und bringt die Blauhände für einen Moment zur Vernunft. Sie hat den Verdacht, dass es sich bei den Runnern um die Schnüffler handeln könnte, vor denen Reinhards sie gewarnt hat. Um sicherzugehen, will sie mit den Runnern reden. Da die Runner nichts von Hubers Machenschaften wissen, werden sie ihr mit ihren Fragen wahrscheinlich direkt in die Hände spielen. Sie leugnet, mit Drengscheid oder Sandhorst Kontakt gehabt zu haben und schickt die Runner ohne weitere Hinweise fort.

ATMOSPHÄRE

Das Haus Morgenrot ist ein Endzeitbasar mit dem Charme eines orientalischen Marktes, nur um Längen schmutziger und kurioser. Die angebotenen Waren reichen von gebratenen Riesenratten bis hin zum modernen Sturmgewehr. Geisterratten durchwühlen die Stände oder lassen sich besonders wertvolle Gegenstände direkt zu ihrem T-Bird bringen, den sie in den Überresten des botanischen Gartens gelandet haben. Glow-

punks, Strahlenpunks und andere SOX-Bewohner auch von außerhalb Saarbrückens sind hier zu finden. Die Luft ist von Schweiß, tausend seltsamen Düften, Nervosität und leisen Stimmen erfüllt. Niemand will unnötige Aufmerksamkeit erregen, da eine allgemeine Angespanntheit wegen den Truppenübungen von Ares am anderen Stadtrand herrscht.

DAUMENSCHRAUBEN

Der Wald, der den botanischen Garten umgibt, ist inzwischen ziemlich verwildert und bietet den verschiedensten Crittern Unterkunft, die in den Runnern durchaus fette Beute sehen können. Die Situation mit den Blauhänden könnte auch so verfahren enden, dass die Runner sich erstmal herausreden müssen, um nicht sofort von den Wachen der Schwarzschwingen aufs Korn genommen zu werden.

KEINE PANIK

Der Kontakt mit Huber sollte recht problemlos laufen. Sollten sich die Runner ihr gegenüber aufsässig verhalten, wird Huber sie einfach rausschmeißen lassen. Sollte der Hacker oder Technomancer der Gruppe versuchen, ihr PAN zu hacken, um an die benötigten Daten zu kommen, so wird er feststellen, dass sie ihr Kommlink abgeschaltet hat.

SZENE 4 — DIE GÜLDENEN RETTER

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner stecken ziemlich in der Tinte. Ihr wichtigster Anhaltspunkt hat sich gerade als Niete herausgestellt und zusätzlich haben sie noch ein paar Blauhände am Hals, die sie außerhalb des Hauses in einen Hinterhalt locken wollen. Das Auftreten der Runner im Haus Morgenrot ist aber auch bei anderen nicht unbemerkt geblieben: Adam Lindner, der Anführer der Goldzungen, des zweitmächtigsten Schmugglerrings in Saarbrücken, sieht in ihnen den letzten Spielstein, den er braucht, um Huber vom Thron zu stoßen.

WHO IS WHO — DIE GOLDZUNGEN

Mitgliederzahl: ca. 30

Kurzbeschreibung: Infobroker, Matrixpiraterie, Schieberdienste

Die Goldzungen betreiben einen ausgesprochen florierenden Handel mit den Bewohnern der Ares-Arkologie in Völklingen und der NeoNet-Arkologie in St. Ingbert. Sie versorgen die meist illegalen Bedürfnisse der Bewohner wie die Sucht nach BTLs oder unerlaubter Kommunikation und lassen sich mit Informationen, Passcodes, Gefallen und Waffen, die „zufällig" im Feld verloren gehen, bezahlen. Die illegale Kommunikation wird von einem autistischen Wunderjungen namens Marcel eingefädelt, den die Goldzungen vor einem Jahr aus einem abgestürzten Zeppelin gerettet haben. In den letzten Monaten haben die Goldzungen sehr viele Gefallen angesammelt, mit denen sie ein überregionales Netzwerk aus Connections aufgebaut haben. Sie wollen nun den Sturz Hubers wagen.

HINTER DEN KULISSEN

Wegmarke Nr. 7: Neue Freunde, alte Feinde

Die Runner kommen im Haus Morgenrot nicht weiter. Zwar wissen sie, dass Huber alle Fäden in der Hand hält, aber sie wird ihnen unter keinen Umständen helfen. Auch ein Herumfragen unter den anwesenden Händlern hilft ihnen nicht weiter. Niemand spricht gerne über Huber, schließlich will niemand ihren Zorn auf sich ziehen. Sobald die Runner das Haus Morgenrot verlassen, lauern ihnen fünf (oder mehr, wenn es für ihre Spielgruppe angemessen ist) Blauhände (Spielwerte auf S. 96) auf. Während des Gefechts erhalten die Runner unerwartete Unterstützung durch einen Trupp Goldzungen, der ihnen hilft, die Situation hart und schnell zu klären. Ein Troll der Goldzungen, der sich als Gordon vorstellt, bittet die Runner, ihm zu folgen: es gäbe da jemanden, der ihnen einen Auftrag anbieten möchte, der ganz in ihrem Interesse ist. Er führt die Runner in den Norden der Stadt zum Lager der Goldzungen, einem alten Klärwerk, das seit dem GAU außer Betrieb ist. Auf die Nachfrage, was er von den Runnern will, gibt er sich wortkarg und sagt nur, dass sein Boss sie sprechen will.

Wegmarke Nr. 8: Lindner mein Name

Angekommen im Lager der Goldzungen werden die Runner zu Lindner geführt, der nicht lange um den heißen Brei herumredet und ihnen seine Hilfe anbietet. Er entschuldigt sich für die „groben" Mittel, mit denen er die Runner zu seinem Lager hat bringen lassen, aber er wollte sicher gehen, dass sie mitkommen. Er bietet den Runnern seine Hilfe an, wenn sie ihm im Gegenzug helfen, lässt sie ansonsten aber über seine Motive im Unklaren. Ein Informant hat ihn über ihr Gespräch mit Huber informiert, und er denkt, dass er den Runnern helfen kann. Seine Ziele decken sich momentan mit denen der Runner: Ganz offensichtlich hat Huber etwas zu verschweigen, und sie alle wollen an diese Infos heran, was aber nicht so einfach ist. Lindner erklärt den Runnern, dass Huber extrem auf ihre Sicherheit achtet und ihr Kommlink aus Furcht vor Schnüfflern die meiste Zeit ausgeschaltet hat. Auf die Frage, wer in Saarbrücken ihr PAN anzapfen könnte, grinst er nur selbstgefällig und verweist auf seinen Wunderknaben, der ihm fast alle digitalen Türen und Tore öffnen kann. Leider weiß Huber das auch. Nichtsdestotrotz muss auch sie ihren Kommlink gelegentlich für geschäftliche Termine nutzen und genau so einer steht heute Abend an. Durch zuverlässige Quellen weiß Lindner, dass Huber an diesem Abend ein Treffen mit ein paar Geisterratten außerhalb von Saarbrücken anberaumt hat, um mit ihnen irgendwelche Transporte auszuhandeln. Worum es bei diesen Transporten genau geht, weiß er nicht, aber er möchte, dass die Runner Marcel mitnehmen, damit dieser die Gelegenheit nutzen und ein kleines Programm auf ihrem Kommlink einschleusen kann, das sämtliche ihrer Aktivitäten protokolliert. Lindner erhofft sich davon auf Dauer Beweismittel, die er für die Entmachtung Hubers einsetzen kann. Im Gegenzug bietet er den Runnern Daten an, die Marcel vor einiger Zeit aus Hubers Kommlink geklaut hat. Dabei handelt es sich um Listen über Transporte, die Huber in den letzten zweieinhalb Jahren eingefädelt hat. Für seine Zwecke reichen sie nicht aus, da er ihr damit die Unterschlagung

DATENEMPFANG ...

Adam Lindner

Der charismatische Mensch, dessen Herkunft unklar ist, plant seit längerer Zeit, Huber von ihrem Platz zu stoßen. Er hat im Verborgenen ein Netzwerk aufgebaut, das das von Huber ablösen kann, sobald sie aus dem Weg ist. Das einzige, was ihm noch fehlt, ist ein Hinweis, wie er Huber vor den anderen Schmugglerringen diskreditieren kann. Er will den offenen Aufstand nicht wagen, da er befürchtet, dass die anderen Ringe ihn nicht anerkennen würden, solange Huber noch im Rennen ist. Er hat einen Verdacht, dass Huber nebenbei noch eigene Geschäfte betreibt, da er von den geheimen Transporten erfahren hat, die sie mit den Geisterratten ausgehandelt hat. Für die Details will er die Runner einspannen.

Soldat der Goldzungen (Professionalitätsstufe 2)

Verwenden Sie für die Soldaten der Goldzungen die Werte der Wachen der Schwarzschwingen (S. 97). Anstatt der Ingram Smartgun tragen die Goldzungen jedoch nur eine Ares Predator IV mit 3 Ersatzstreifen Standardmunition bei sich.

von Einnahmen der Schwarzschwingen nicht nachweisen kann, aber die Liste enthält Namen, Zeiten und Zielorte. Das sind genau die Infos, die die Runner brauchen. Er bittet die Runner, bis zum Abend die „Gastfreundlichkeit" der Goldzungen zu genießen. Marcel will er ihnen später vorstellen, da er momentan mit einem Team im Stadtkern von Saarbrücken unterwegs ist, um in den Sendebereich eines Netzwerkknotens von Ares zu kommen. Leider wird die erste Begegnung mit Marcel aber anders verlaufen, als Lindner es plant.

ATMOSPHÄRE

Das Lager der Goldzungen entspricht im Vergleich zum Rest von Saarbrücken noch am ehesten dem, was die Runner unter „Normalität" verstehen. Durch den lukrativen Handel mit Paydata aus den Arkologien haben sich die Goldzungen einen recht angenehmen Lebensstandard aufgebaut und sind gut über das Leben außerhalb der SOX informiert.

KEINE PANIK

Es besteht durchaus die Möglichkeit, dass die Runner sich weigern, Gordon zu folgen. Lindner wird ihnen in diesem Fall über Marcel eine Nachricht auf ihren Kommlink zukommen lassen (die Netzabdeckung in Saabrücken ist extrem löcherig, so dass sie erst mit einiger Verzögerung bei den Runnern ankommen wird), in der er ihnen sein Angebot unterbreitet und sie bittet, zum Lager der Goldzungen zu kommen.

Marcel

Das 23jährige, autistische Genie, das mit dem SOX-Offnet nach Belieben herumspielt, ist erst seit einem Jahr in der SOX. Seine Eltern waren Angestellte bei Renraku, und der Konzern versuchte jahrelang, den Autismus mittels eines Knowbots, der ausschließlich für die Behandlung psychischer Probleme entwickelt worden war, zu behandeln. Während einer dieser ausgedehnten Therapiesitzungen setzte der zweite Crash mit all seinen verheerenden Folgen ein und dank des entstandenen Chaos saß der Junge für mehrere Stunden mit dem Knowbot in einem Host fest. Nach diesen Stunden war für beide alles anders. Der Knowbot entwickelte ein eigenes Bewusstseins und hört heute auf den Namen „Hypnos". Marcel überstand das Desaster unverletzt und wurde zu einem Technomancer der ersten Stunde, indem er über Hypnos eine natürliche Affinität zur Matrix entwickelte.

Vor einem Jahr stürzte der Transportzeppelin ab, der Marcel und seine Eltern in die SOX bringen sollte. Marcel war einer der wenigen Überlebenden und wurde von den Goldzungen aufgegriffen, als diese das Wrack plünderten. Sie wollten ihn erst als Sklaven verkaufen, bemerkten dann aber durch Zufall seine Gabe und nutzten sie für ihre Zwecke. Marcel hat einige schräge Angewohnheiten, wie zum Beispiel seinen Fünf-Uhr-Kakao, den er immer haben muss, und reagiert negativ auf Fremde und Veränderungen. Seine wichtigste „Bezugsperson" ist Hypnos.

Hypnos

Der ehemalige Knowbot entdeckte sein Bewusstsein und seine Bestimmung – die Beschützung von Marcel um jeden Preis – während der Singularität des zweiten Crashs. Seitdem verhält sich die Matrixanomalie, die sich, wenn überhaupt, als riesiges Gesicht aus Wettererscheinungen (Wolken als Augenbrauen, Lippen und Bart, Sterne als Augen, Nordlichter als Haare) manifestiert, ihm gegenüber fast wie ein Vater. Er beeinflusst das Verhalten des Jungen, damit dieser überhaupt mit seiner Umgebung interagieren kann; ein Großteil der Gespräche in Marcels direkter Umgebung wird durch Sensoren in seiner AR-Ausrüstung von Hypnos wahrgenommen und von diesem in Metaphern umgesetzt, mit denen Marcel mehr anfangen kann als mit den reinen Worten. Auf diese Weise wird es dem jungen autistischen Mann, der ansonsten sehr passiv auf seine Umwelt reagiert, überhaupt erst möglich, mit seiner Umwelt zu kommunizieren. In schweren Stresssituationen verliert allerdings auch Hypnos den Kontakt zum Bewusstsein des Jungen.

Der Knowbot agiert stets im Hintergrund, und die Spielercharaktere sollten ihm, wenn möglich, überhaupt nicht persönlich begegnen, sondern nur durch die „Wundertaten" Marcels darauf aufmerksam werden.

Die Goldzungen wissen nichts von Hypnos' Existenz und schreiben die digitalen Wunder, die Marcel vollbringt, allein ihm zu. Es ist durchaus möglich und nicht weiter schlimm, wenn die Runner das selbe glauben.

DATENEMPFANG ...

HOFFNUNGSSTRAHLEN

SZENE 5 – TESTGROUND SAARBRÜCKEN WEST

WAS IST LOS, CHUMMER?

Kurz nach der Anheuerung der Runner kommt Lindner zu ihnen und sie um Hilfe bitten. Er hat gerade eine Matrixübertragung unbekannter Herkunft erhalten, die ihn informiert hat, dass das Team mit Marcel in Bedrängnis geraten ist, und Marcel von Unbekannten in den Westen der Stadt verschleppt wurde. Die Runner sollen ihn finden und wieder zurückbringen. Leider führt Ares in dieser Gegend zurzeit massive Truppenübungen durch und hat die Ruinen in einen wahren Hexenkessel verwandelt. Marcels Entführung ist natürlich kein Zufall. Huber hat genau wie Lindner ihre Informanten und so von seinem Plan erfahren. Sie muss jetzt handeln, damit sie nicht die Macht in Saarbrücken verliert, und Marcel ist eine wichtige Spielfigur, deshalb schickt sie hierfür ihre Bauern ins Rennen: Die Rotherzen.

HINTER DEN KULISSEN

Wegmarke Nr. 9: Der Stein kommt ins Rollen

Lindner erscheint zwei Stunden, nachdem er die Runner angeheuert hat, bei ihnen und bietet ihnen einen weiteren Auftrag an. Irgendetwas (Hypnos) hat vor ein paar Minuten sein PAN gehackt und ihm seitdem mehrere Aufzeichnungen einer Aufklärungsdrohne geschickt, die das Team um Marcel in einem schweren Feuergefecht mit Unbekannten zeigen. Im Verlauf der Transmissionen wird das Team aufgerieben und Marcel von den Unbekannten entführt, die aber wenig später in das Mörserfeuer von Ares-Truppen hineinlaufen und Deckung in einem alten Parkhaus suchen. Ares hat das Gebiet, in dem sie ihre Truppenübungen durchführen, ausgeweitet und die Entführer damit überrascht. Lindner bittet die Runner, Marcel zurückzuholen und bietet ihnen dafür 3.000 Euro pro Kopf (nach Ihrer Wahl zum Teil oder ganz in Tauschwaren) an. Aus den Daten der Aufklärungsdrohne konnte er die genaue Position Marcels ermitteln, die er den Runnern zusammen mit einer Stadtkarte auf ihre Kommlinks überträgt.

Wegmarke Nr. 10: Kollateralschaden

Die Runner haben mit der Befreiung Marcels einen gefährlichen Job übertragen bekommen. Das Stadtzentrum wird gerade von Ares heimgesucht und zwar mit allen Mitteln. Die Offensive, die gerade durchgeführt wird, dient Ares als Übung für die RadWars, die sie um jeden Preis gewinnen wollen. Neben schwer gepanzerten Soldaten strömt eine Vielzahl von Drohnen durch das Gebiet. Das Vorrücken der Truppen wird von experimentellen Kampfpanzern, den so genannten Overseers unterstützt, während orbitale Mikrowellengeschütze ganze Straßenzüge kochen. Die Runner sollten sich gut überlegen, wie sie zu dem Parkhaus kommen wollen. Anstatt sich durch

ARES Overseer T1

Der ARES Overseer T1 ist der Prototyp eines Panzers, den Ares speziell für den Kampf in urbanen Umgebungen entwickelt hat. Die spinnenartige Konstruktion weicht massiv vom üblichen Panzerchassis ab. Sechs flexible, mit Schlagankern versehene Standfüße ermöglichen es ihm, sich in den Fassaden von Gebäuden zu verankern, während er für seine Fortbewegung auf Vektorschubdüsen zurückgreift. Er bietet kämpfenden Truppen schlagkräftige Unterstützung und kann das Areal zu seiner Deckung nutzen.

Das Ares BattleNet

Die Kommunikation der Ares-Soldaten und Drohnen erfolgt über ein verschlüsseltes Matrixnetzwerk, dessen Knoten über die folgenden Werte verfügen:

Prozessor: 5
Signal: 5
Firewall: 5
System: 6
Programme: Analyse 5, Verschlüsselung 5, IC (Angriff 5, Schwarzer Hammer 5, Analyse 5, Panzerung 4)

Bei einem Alarm greifen zwei Sicherheitshacker ein, um den Eindringling im jeweiligen Knoten zu stellen (verwenden Sie die Werte des Hacker-Archetypen in *SR4.01D*).

Ares-Soldaten (Professionalitätsstufe 5)

Die Ares-Soldaten, die in Saarbrücken trainieren, sollen in Kürze an den RadWars teilnehmen und verfügen über ein hohes Maß an Ausbildung sowie exzellente Ausrüstung. Sollten sie wider Erwarten in Schwierigkeiten geraten, können sie Unterstützung durch Drohnen und im Extremfall sogar durch einen Overseer-Panzer herbeirufen.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
4	5	4(5)	4	3	4	3	4	3,9	8(9)	1(2)	10

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Erste Hilfe 3, Feuerwaffen-Fertigkeitengruppe 5, Nahkampf-Fertigkeitengruppe 4, Wahrnehmung 3, Wurfwaffen 4

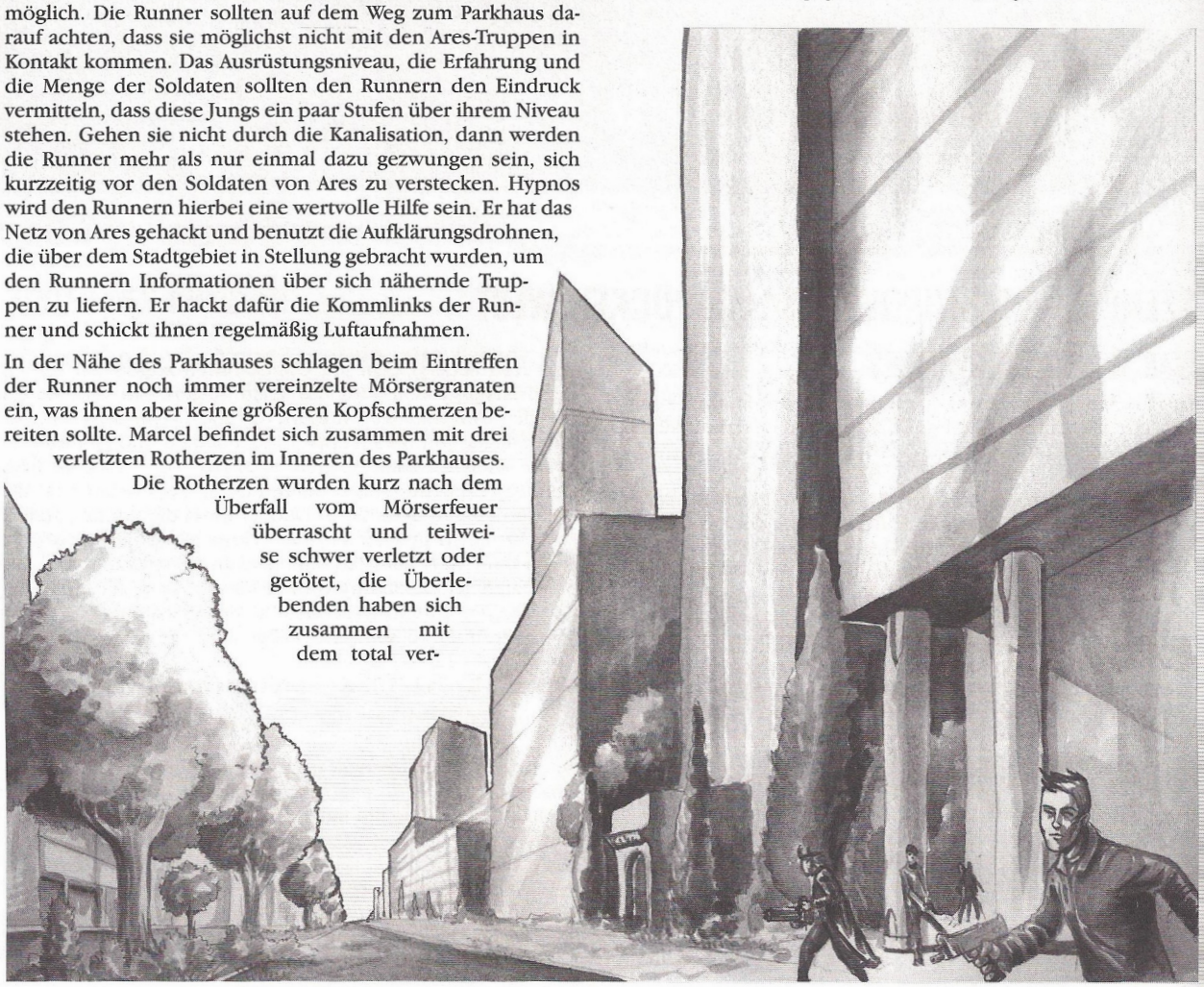
Cyber-/Bioware: Reflexbooster 1, Smartgunverbindung

Ausrüstung: Ganzkörperpanzerung (12/10, chemische Versiegelung und Helm mit Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Blitzkompensation, Geigerzähler), Ares Alpha (Smartgunverbindung, zwei Ersatzstreifen Standardmunition, ein Ersatzstreifen APDS-Munition), Ares Predator IV (zwei Streifen Standardmunition), vier Sprenggranaten, zwei Rauchgranaten, Messer

DATENEMPFANG ...

die Straßen zu schleichen, können sie auch die Kanalisation benutzen, um in die Nähe zu kommen. Mit der Ausweitung ihrer Truppenübungen hat Ares eine wahre Hysterie unter den verbliebenen Einwohnern der Stadt ausgelöst, so dass Flüchtlinge, auf die die Runner treffen, sich teilweise unberechenbar verhalten. Angefangen beim einfachen Wegrennen vor den „Ares-Aufklärern" bis hin zum Angriff auf die Runner ist alles möglich. Die Runner sollten auf dem Weg zum Parkhaus darauf achten, dass sie möglichst nicht mit den Ares-Truppen in Kontakt kommen. Das Ausrüstungsniveau, die Erfahrung und die Menge der Soldaten sollten den Runnern den Eindruck vermitteln, dass diese Jungs ein paar Stufen über ihrem Niveau stehen. Gehen sie nicht durch die Kanalisation, dann werden die Runner mehr als nur einmal dazu gezwungen sein, sich kurzzeitig vor den Soldaten von Ares zu verstecken. Hypnos wird den Runnern hierbei eine wertvolle Hilfe sein. Er hat das Netz von Ares gehackt und benutzt die Aufklärungsdrohnen, die über dem Stadtgebiet in Stellung gebracht wurden, um den Runnern Informationen über sich nähernde Truppen zu liefern. Er hackt dafür die Kommlinks der Runner und schickt ihnen regelmäßig Luftaufnahmen.

In der Nähe des Parkhauses schlagen beim Eintreffen der Runner noch immer vereinzelte Mörsergranaten ein, was ihnen aber keine größeren Kopfschmerzen bereiten sollte. Marcel befindet sich zusammen mit drei verletzten Rotherzen im Inneren des Parkhauses. Die Rotherzen wurden kurz nach dem Überfall vom Mörserfeuer überrascht und teilweise schwer verletzt oder getötet, die Überlebenden haben sich zusammen mit dem total verängstigten und apathischen Marcel hier in Deckung gebracht und warten auf das Ende des Bombardements. Sobald die Runner eintreffen und es klar ist, dass sie keine Ares Soldaten sind, werden die Rotherzen sich ergeben. Sie haben ihren Kampfwillen verloren und wollen nur sicher nach Hause kommen. Sollten die Runner nachfragen, warum sie das Team der Goldherzen angegriffen und den Jungen entführt haben,



werden sie berichten, dass König Phil den Befehl dazu von Huber bekam. Sie drohte ihm, die Schmuggler vom Haus Morgenrot auszuschließen, was das Ende der Rotherzen gewesen wäre. Die Rotherzen hatten die Order, Marcel für ein paar Tage versteckt zu halten. Warum sie das machen sollten, ist ihnen nicht klar. Sie lassen die Runner ohne Gegenwehr mit ihm verschwinden. Allerdings wird Marcel nicht ganz so freiwillig mitkommen. Die Ereignisse der letzten Stunden haben ihn komplett aus der Fassung gebracht und in einen fast katatonischen Zustand versetzt. Er lässt sich zwar von den Runnern führen, wird aber auf keine Weise aktiv mit seiner Umgebung interagieren. Momentan befindet er sich außerhalb der Reichweite von Hypnos, der normalerweise versucht, seinen geistigen Zustand in Stresssituationen zu stabilisieren. Sobald die Runner sich dem Lager der Goldzungen nähern, wird es Hypnos gelingen, Marcels katatonischen Zustand zu durchbrechen, so dass wieder eine normale Kommunikation möglich ist.

ATMOSPHÄRE

Im Stadtzentrum herrscht Krieg und das sollten die Runner auch merken. Auf ihrem Weg zum Parkhaus werden sie ständig Explosionen in der Nähe hören, Helikopter fliegen über die Straßenschluchten, Häuserruinen werden durch Mörserfeuer in Brand gesetzt und je näher sie dem Parkhaus kommen, desto unheimlicher wird das Szenario. Die Ares-Soldaten, die sie zu Gesicht bekommen, tragen schwere, servomotorenunterstützte Ganzkörperpanzerungen mit chemischen Isolierungen, die sie eher wie Roboter wirken lassen. Die Overseerpanzer dröhnen durch die Häuserschluchten, wobei sie ein erschreckend hohes Tempo erreichen können. Die Runner sollten auf dem Weg zum Parkhaus immer wieder die Auswirkungen der Offensive von Ares zu sehen bekommen, zum Beispiel zerstörte und brennende Häuser oder die Leichen einer Schrottsammlerfamilie, die dem Mörserfeuer nicht mehr entkommen konnte. Besonders surreal wirkt das Szenario durch Marcel, der die Runner mehrfach mit unerwarteten Reaktionen überrascht. So kann er durchaus kurz aus seiner Katatonie aufwachen, weil er jetzt seinen Kakao möchte, er kriegt schließlich jeden Tag um Fünf seinen Kakao. Diesen unmöglich zu erfüllenden Wunsch wird er mit erstaunlicher Beharrlichkeit durchzusetzen versuchen, und es ist ihm egal, ob die Runner sich gerade vor einem Trupp Soldaten verstecken.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollten die Runner nach einer wirklichen Herausforderung schreien, dann lassen Sie sie auf ein Ares-Einsatzteam treffen (verwenden Sie die Werte auf S. 100). Das Team besteht aus fünf Leuten und kann in besonders engen Situationen Drohnenunterstützung anfordern. Eine weitere Möglichkeit wäre, dass die Runner auf ihrem Weg aus der Kanalisation heraus müssen, da ein Teil davon durch Explosionen eingestürzt ist. Marcel könnte sich auch plötzlich weigern, mit den Runnern mitzukommen und sich mitten auf einer Kreuzung hinlegen, was besonders dann ungünstig ist, wenn die Runner in der Nähe einen Overseerpanzer hören können. Unter Umständen leidet er auch plötzlich an Klaustrophobie und wird nicht durch die enge Kanalisation wollen.

KEINE PANIK

Eine Begegnung mit Ares kann für die Runner sehr schnell tödlich enden, gerade wenn noch unterstützende Drohnen oder Panzer mit ins Spiel kommen. Hier kann Hypnos den Runnern helfen, indem er kurzfristig Sensoren überlastet oder die Kommunikation stört, vielleicht sogar eine Drohne oder einen Panzer zeitweilig „ausschalten". Die Runner sollten diese Möglichkeiten nutzen, um ihr Heil in der Flucht zu suchen – mitunter müssen sie aber ihrem unheimlichen Helfer erst sagen, was er für sie tun soll. Benutzen Sie die Fähigkeiten von Hypnos nicht zu häufig, da die Runner sich sonst zu Unrecht in Sicherheit wiegen könnten.

SZENE 6 – HOME SWEET HOME

WAS IST LOS, CHUMMER?

Mit Marcel zusammen geht es zurück zu den Goldzungen, denen inzwischen ganz andere Probleme drohen. Huber hat die Faxen dicke, nachdem sie vom Versagen der Rotherzen erfahren hat, und setzt nun alles auf eine Karte. Bisher hat sie versucht, die Goldzungen zu kontrollieren, schließlich hat sie gut an ihnen verdient. Jetzt aber geht es um ihr Überleben, denn sie weiß, dass Lindner kurz davor steht, ihr doppeltes Spiel auffliegen zu lassen. Kurz nachdem die Runner angekommen sind, greifen die Schwarzschwingen zusammen mit den Rotherzen an und vertreiben die Goldzungen aus Saarbrücken.

HINTER DEN KULISSEN

Wegmarke Nr. 11: Exodus

Kurz nachdem die Runner zurück sind, wird das Lager der Goldzungen von den Schwarzschwingen und Rothänden angegriffen. Lindner erhält kurz vorher eine Warnung von seinem Informanten in den Reihen der Schwarzschwingen, aber die Zeit reicht nicht mehr aus, um sich entsprechend vorzubereiten. Darum befiehlt er seinen Leuten den Rückzug. Die Runner werden von der plötzlichen Aufbruchstimmung überrascht und erfahren, dass die Schwarzschwingen auf dem Weg sind. Während hastig die elektronische Ausrüstung im Lager zusammengeräumt und auf alte Fahrzeuge verteilt wird, kommt Lindner auf die Runner zu. Ziemlich zerknittert berichtet er ihnen von seiner misslichen Lage, dass Huber in ihm eine Bedrohung für ihre Stellung in Saarbrücken sieht und anscheinend erfahren hat, dass er allmählich genug Beweise gesammelt hat, um sie vor den anderen Schmugglern bloßzustellen. Weiter informiert er die Runner, dass neben den Schwarzschwingen auch noch die Rotherzen unterwegs sind. Er vermutet, dass Huber die Rotherzen erpresst – eine Annahme, die die Runner bestätigen können. Nachdem sich die Situation jetzt so drastisch geändert hat, nimmt er den Auftrag, den die Runner für den Abend bekommen haben, zurück und bietet ihnen dafür einen neuen an. Sie sollen den Exodus der Goldzungen zum Eingang eines alten Minennetzes in der Nähe Saarbrückens eskortieren, wofür er den Runnern die benötigten Daten als Bezahlung anbietet. Dort wollen die Goldzungen untertauchen, um ihr weiteres Vorgehen zu beraten – letztlich werden die sie sich in Richtung Luxemburg City aufmachen. Auf Anfrage können die Runner erfahren, dass das Minennetz früher von den Schmugglern genutzt wurde, um Waren aus der SOX in die ADL und andersherum zu bringen, aber seitdem immer mehr Critter dort unten ihr Unwesen treiben und die Kons gelegentlich Drohnen herunterschicken, ist die Passage nicht mehr rentabel genug.

Lindner wirkt die ganze Zeit über extrem nervös. Er vermutet den Spion, der die Schwarzschwingen informiert hat, noch immer unter seinen Leuten und befürchtet, dass dieser die Schwarzschwingen informieren könnte, wo sich der Konvoi der Goldzungen befindet. Ob es unterwegs zu einem Angriff kommt, ist Ihnen als Spielleiter überlassen.

Wegmarke Nr.12: Offenbarung

Nachdem die Runner den Eingang zum Tunnelnetz erreicht haben, lässt Lindner Marcel den Runnern die Daten übertragen. Allerdings erhalten die Runner nicht nur die Daten, die sie benötigen, sondern auch einen riesigen Berg an teilweise nutzlosem Datenschrott, teilweise aber auch wertvollen Paydata. Ein kleines Dankeschön von Hypnos für die Rettung von Marcel in den Stadtruinen. Allerdings müssen die Runner erst in diesem Datenwirrwarr nach den nötigen Dateien suchen. Die Namen Drengscheid und Sandhorst tauchen dabei nicht auf, aber eine Suche mithilfe der Bilder der beiden ermöglichen es, zwei kurze Nachrichten aus dem Datenberg zu extrahieren, die den Runnern zu denken geben sollten (siehe *Handouts*).

HANDOUT–1, im Anhang befindet sich ein Bild Drengscheids

DATENEMPFANG ...

+++ INITIALISIERE SOX-OFFNET UPLINK... OK
+++ VERBINDUNG AUFGEBAUT... OK
+++ LOGIN... BYPASSED
+++ DATUM: 12.02.2066
+++ SENDE SCHLÜSSEL... OK
+++ LADE AR-NACHRICHT... OK
GEPRIESEN SEIEN DIE ELEMENTE, WISSENDE UMBRA!
WIR HABEN NEUE ANHÄNGER DES WEGES DER REINHEIT ZUM PILGERTUM INSPIRIERT UND WERDEN SIE BALD VON DEN BRÜDERN AN DEN GRENZSTATIONEN IN DAS GEHEILIGTE LAND ZUM WAHREN GLAUBEN DER JÜNGER DES REINIGENDEN FEUERS BRINGEN LASSEN. DER WEG DER REINHEIT FINDET IN DER ADL WIRKLICH REICHHALTIGEN NACHWUCHS FÜR UNSER BESTREBEN. SORGE DAFÜR, DASS UNSERE NEUEN BRÜDER UND SCHWESTERN DES WEGES DIE KATHEDRALE DER VIER ELEMENTE UNBESCHADET ERREICHEN. DER ANHANG ENTHÄLT DIE BILDER DER PILGER. EHRE SEI DEN ELEMENTEN.
WEISER FERVOR
ANHANG: D4AX.BCK [0.5 MP, VERSCHLÜSSELT]
+++ AKTIVIERE DATENLÖSCHUNG... OK
+++ LOGOUT... OK

HANDOUT–2, im Anhang befindet sich ein Bild Sandhorsts

DATENEMPFANG ...

+++ INITIALISIERE SOX-OFFNET UPLINK... OK
+++ VERBINDUNG AUFGEBAUT... OK
+++ LOGIN... BYPASSED
+++ DATUM: 11.10.2070
+++ SENDE SCHLÜSSEL... OK
+++ LADE AR-NACHRICHT... OK
GEPRIESEN SEIEN DIE ELEMENTE, WISSENDE UMBRA!
DER WEG DER REINHEIT TRÄGT IMMER WEITERE FRÜCHTE. WIEDER EINMAL SIND PILGER AUF DEM WEG ZUR KATHEDRALE DER VIER ELEMENTE. LEIDER TRÄGT NICHT JEDER VON IHNEN DIE WAHRHEIT IM HERZEN, DOCH WIR MÜSSEN DAFÜR SORGEN, DASS AUCH SIE DIE REINHEIT DER ELEMENTE VERSTEHEN. SORGE BITTE DAFÜR, DASS DER JUNGE MANN, DER AUF DEM VIERTEN BILD ABGEBILDET IST, NICHT VORHER SEINEM ZWEIFEL NACHGIBT UND AUF JEDEN FALL DIE KATHEDRALE ERREICHT. EHRE SEI DEN ELEMENTEN.
WEISER FERVOR
ANHANG: EI7XR.BCK [0.44 MP, VERSCHLÜSSELT]
+++ AKTIVIERE DATENLÖSCHUNG... OK
+++ LOGOUT... OK

Außerdem findet sich unter den Daten die Beschreibung eines Fluchtweges aus der SOX, der bis vor einigen Jahren von Schmugglern benutzt wurde. Er führt vom alten Bergwerk Göttelborn (nördlich von Saarbrücken) unterirdisch auf der untersten Sohle mit der Grubenbahn in Richtung Osten und dann über einen Verbindungstunnel in die Schlossberghöhlen bei Homburg. Von dort aus kann man außerhalb der Mauer einige Kilometer von Zweibrücken entfernt in die Freiheit gelangen. Es ist wichtig, dass die Runner diese Informationen bekommen, denn über diesen Fluchtweg sollen sie in *Erleuchtungen* die SOX verlassen.

Im ersten Handout können die Runner das Bild Drengscheids entdecken, der damals als Pilger in die Kathedrale der vier Elemente gebracht wurde. Leider wird nicht erwähnt, wo sich die Kathedrale der vier Elemente befindet. Sollten die Runner auf die Goldzungen zurückkommen, so werden diese ihnen auch nicht helfen können. Ihnen fehlen im Moment einfach die Möglichkeiten, Nachforschungen anzustellen. Die Goldzungen scheiden auch im weiteren Spielverlauf als Hilfe für die Shadowrunner aus, um aus der SOX zu fliehen – ihr Kontakt mit der Geisterrattenzelle ist durch die Aktion der Schwarzschwingen zerstört worden.

Das erste Handout zeigt den Runnern außerdem, dass die Jünger in der SOX mit dem Weg der Reinheit in der ADL zusammenarbeiten, anscheinend kommen unregelmäßig „Pilger" des Weges in die SOX und werden zu einem Lager der Jünger gebracht. Beide Fakten dürften DeBeaux stark interessieren. Die Goldzungen können den Runnern rudimentäre Informationen über die Jünger geben – keine Aufenthaltsorte, aber sie wissen, dass es sich angeblich um eine sehr zwielichtige Ordensgemeinschaft handelt.

Das zweite Handout sollte den Runnern einige Sorgen bereiten. Der Mann, der explizit in der Mail erwähnt wird, ist Marc Sandhorst und anscheinend haben die Jünger spezielle Pläne mit ihm.

DAUMENSCHRAUBEN

Der Spion unter den Goldzungen könnte versuchen, sich während der Flucht abzusetzen, um in die Sendereichweite eines Netzwerkknotens zu kommen, damit er den Schwarzschwingen den aktuellen Standort der Goldzungen übermitteln kann. Die Runner sollen sich um ihn kümmern, da Lindner im Moment niemanden von seinen Leuten dafür erübrigen kann.

KEINE PANIK

Die letzte Szene ist sehr linear und sollte nur schwer von den Runnern verbockt werden können. Sollten die Runner nichts mit den Daten anfangen können oder sie nicht richtig interpretieren, dann kann DeBeaux ihnen auf die Sprünge helfen.

NACH DEM SHADOWRUN

Wie geht´s weiter?

Die Runner wissen nun, dass der Weg der Reinheit und die Jünger des Reinigenden Feuers kollaborieren – eine Wahrheit, die an sich schon schlimm genug ist. Zudem haben sie herausbekommen, wo die Spur von Drengscheid und Sandhorst hinführt: In die Kathedrale der vier Elemente. Diese Informationen werden natürlich an DeBeaux weitergeleitet, der die Runner dafür entlohnt.

Haben sie mittlerweile auch schon die abgefangene Nachricht aus *Licht aus!* in ihrem Besitz und wissen, das Drengscheid die Faulquemont-Arkologie mit einem Attentat zerstört hat (*Die überleben wollen*), geht es weiter mit *Erleuchtungen*. Ansonsten machen sie sich an einen der anderen Teilaufträge.

Die Goldzungen reisen derweil nach Luxemburg weiter, um dort ihr neues Zuhause zu finden.

TEAM-KARMA

Situation	Karma
Den Sprengsatz im Lager der Blauhände angebracht	1
Marcel aus der Gewalt der Rotherzen gerettet	1

INDIVIDUELLES KARMA

Situation	Karma
Überleben	2
Gutes Rollenspiel	1-2
Mut oder Cleverness	1
Humor	1
Die Geschichte vorantreiben	1

DIE ÜBERLEBEN WOLLEN

Angst ist für das Überleben unverzichtbar.

– Hannah Arendt (1906 – 1975), deutsch-US-amerikanische Philosophin

VOR DEM SHADOWRUN

In diesem Abenteuer folgen die Runner einer der Spuren, von denen DeBeaux sich erhofft, weitere Informationen über die ESUS-Katastrophe zu erlangen. Bei seinen Bemühungen, so viele Daten wie möglich über den Reaktorunfall zu sammeln, hat DeBeaux verstärkt ein Auge auf die Aufzeichnungen der vielen Überwachungsdrohen geworfen, die in dem Gebiet rund um die Arkologie patrouillieren. Bei der Sichtung des Materials, stieß er auf eine Videoaufzeichnung, in der er eine ehemalige ESUS-Angestellte zu erkennen glaubt. Er beauftragt die Runner, das Gebiet, in dem die Drohne die Aufzeichnung gemacht hat, nach Überlebenden des Unfalls zu durchsuchen, und von diesen so viele Informationen wie möglich zu beschaffen. Für diesen Auftrag bietet er den Runnern eine Bezahlung von 15.000 Nuyen an, wertvolle Informationen vorausgesetzt. Sobald die Runner ihr Ziel erreicht haben, sollen sie ihn kontaktieren.

DER SHADOWRUN

Das Gebiet, das die Runner nach ehemaligen ESUS-Angestellten durchsuchen sollen, liegt nahe Faulquemont und ist ein kleines Geisterdorf namens Adelange nicht weit von der ESUS-Arkologie entfernt. Die Videoaufzeichnung, die ihnen von DeBeaux zur Verfügung gestellt wird, zeigt eine junge Frau namens Sophie Wannek, die vor der Katastrophe für ESUS gearbeitet hat. Nachdem die Runner sie aufgespürt haben, führt sie sie zu weiteren ESUS-Überlebenden, die sich nach dem Unfall zusammen getan haben und gemeinsam in der SOX um ihr Überleben kämpfen. Ein Mitglied der Gruppe ist vor einigen Wochen verschwunden, um einen Ausweg aus der SOX zu suchen. Der Name dieses Mannes ist Frederic Trintid, er arbeitete in der Sicherheitsabteilung von ESUS. Er kann den Runnern wichtige Informationen darüber liefern, wie jemand unbekanntes zum Reaktor der Arkologie vordringen konnte. Doch zunächst müssen die Runner Trintid aufspüren.

Bei der weiteren Suche treffen die Runner auf eine Gruppe Strahlenpunks, die seit jeher in der SOX lebt und sich wenig um die Belange der Konzerne kümmert. Die Einheimischen leben in einer Stammesgemeinschaft mit vorzeitlichen Lebensbedingungen. Die Stammesmitglieder sind Fremden gegenüber äußerst misstrauisch, so dass die Runner zunächst das Vertrauen des Häuptlings erwerben müssen, bevor dieser ihnen bei der Suche nach Frederic Trintid hilft. Als Vertrauensbeweis müssen die Runner Jagd auf einen Critter machen, den sie zu allem Überfluss auch noch lebend fangen sollen. Nach dieser schwierigen Aufgabe erhalten sie die Information, dass Trintid ebenfalls den Stamm besuchte, jedoch weitergezogen ist. Er hatte versucht, einige Stammesmitglieder zu überzeugen, mit ihm aus der SOX zu fliehen, indem sie einen Grenzposten gewaltsam übernehmen, wurde daraufhin aber vom Stammeshäuptling aus der Enklave vertrieben. Der Häuptling berichtet den Runnern außerdem, dass es eine weitere kleine Stammes-Enklaven im Umkreis gibt und das Trintid wahrscheinlich zu dieser weitergezogen ist. Aus Dankbarkeit darüber, dass die Runner den Critter gefangen haben, beauftragt er ein Stammesmitglied, die Runner zur nächsten Enklave zu führen. Dort angekommen erfahren die Runner, dass Trintid auch diesen Stamm besucht hat, jedoch waren die Mitglieder dieses Stammes bereits von einem Boten vor ihm gewarnt worden, so dass sie ihm gar keine Möglichkeit gaben, seine wahnsinnige Idee zu verbreiten. Ein junger Stammeskrieger ließ sich jedoch von Trintid beeindrucken und schloss sich ihm trotz aller Warnungen seiner Brüder an. Vor einigen Tagen wurde er halb tot und dem Wahnsinn nahe aufgefunden und liegt er seitdem im Delirium.

Schließlich führt die Spur Trintids zu einem verlassenen Freizeitpark, der von den einheimischen Stämmen als „Das Dunkle" bezeichnet wird. Selbst die anderen Bewohner der SOX meiden diesen Ort, denn neben einem Manasturm wütet dort ein toxischer Geist. In seiner Verzweiflung hat sich Trintid dorthin zurückgezogen. Sein Körper leidet zunehmen unter der Strahlung, und der Wahnsinn hat ihn bereits ereilt. Die Runner müssen das Gelände des Freizeitparks nach ihm durchsuchen und sich dabei mit den magischen Phänomenen des Manasturms auseinandersetzen, der in diesem Gebiet tobt. Schließlich treffen die Runner auf einen freien Giftgeist, der Trintid als sein Eigentum betrachtet und sich den Runnern in den Weg stellt. Erst nachdem die Runner den Giftgeist überwunden haben, können sie den wahnsinnigen Trintid ausfindig machen und diesen befragen. Er kann den Runnern in seinem Zustand keine aussagekräftigen Informationen über die ESUS-Katastrophe geben, jedoch befinden sich in seinem Headwarespeicher diverse Sicherheitsprotokolle vom Tag des Reaktorunfalls, die entscheidenden Beweise für den Sabotageakt liefern. Die Runner müssen sich entscheiden, auf welchem Weg sie an die Daten im Headwarespeicher gelangen wollen, denn der wahnsinnige Trintid ist alles andere als kooperativ und wird es den Runner nicht einfach machen. Haben die Runner schließlich die Informationen, können sie DeBeaux kontaktieren und ihm die gefundenen Daten liefern.

HINTERGRUND

Die Runner finden die ehemalige ESUS-Angestellte Sophie Wannek und kommen durch sie auf die Spur von Frederic Trintid. Dieser arbeitete in der Sicherheitsabteilung von ESUS und hatte zum Zeitpunkt des Unfalls Dienst in der Überwa-

chungszentrale. Er kann den Runnern Informationen darüber geben, wie ein völlig Fremder unbemerkt so tief in die Arkologie eindringen konnte. Er hat sogar einen Beweis bei sich, eine Kopie einer Sicherheits-Log-Datei, die er sich am Tage des Unfalls in seinen Headwarespeicher geladen hat. Trintid hat es nicht verwunden, dass der Konzern sich nach dem Unfall nicht um seine Angestellten kümmerte, und die Zeit, in der er in der SOX um sein Überleben kämpfen musste, hat in ihm einen tiefen Hass gegen seinen ehemaligen Arbeitgeber geschürt. Er ist besessen davon, aus der SOX zu fliehen und sich an ESUS zu rächen. Er plant, gewaltsam einen der Grenzposten zu überrennen und außerhalb der SOX unterzutauchen, um schließlich die Sicherheitsprotokolle, die in seinen Headwarespeicher abgelegt sind, zu veröffentlichen. Die anderen ESUS-Flüchtlinge waren nicht bereit, Trintids wahnsinnige Pläne zu unterstützen, weshalb er die Gruppe verließ, um nach anderen zu suchen, die sich ihm anschließen würden. Allerdings fand er auch bei den einheimischen Stämmen keine Unterstützung, während die andauernde Strahlung seinen Gesundheitszustand zunehmend verschlechterte. Einsam und verbittert zog er sich an den Ort zurück, den die Einheimischen Stämme als „Das Dunkle" bezeichnen. Dieser Ort ist ein ehemaliger Freizeitpark, in dem vor über 60 Jahren am Tage des Super-Gaus in Cattenom eine Massenpanik entstand, bei der viele Menschen ums Leben kamen. Die hohen emotionalen Rückstände führten zu einer Manaverzerrung, die sich später durch die ausbreitende Strahlung in einen Manasturm verwandelte, der nun durch den Park zieht. Die magischen Phänomene, die durch den Manasturm entstehen, haben Trintid fast in den Wahnsinn getrieben, so dass er sich mit einem freien Giftgeist einließ, der ebenfalls in den Gemäuern des Parks haust. Der toxische Geist versucht Trintid als Köder zu verwenden, um weitere Personen in den Park zu locken. Die Runner müssen den Giftgeist überwinden, bevor sie die gesuchten Informationen von Trintid bekommen. Diese befinden sich noch immer in seinem Headwarespeicher, so dass die Runner sich entscheiden müssen, wie sie an die Daten gelangen wollen. Entweder sie versuchen mit dem wahnsinnigen Trintid zu entkommen, oder sie wählen einen anderen Weg, bei dem Trintid möglicherweise sein Leben lässt.

DAS ABENTEUER LEITEN

Dieses Abenteuer soll den Runnern ein Gefühl für die schwierigen Lebensumstände innerhalb der SOX vermitteln, indem der Spielleiter die Umgebung als feindselig und fremdartig schildert. Besonders das Leben der einheimischen Stämme eignet sich gut, um den Runnern zu zeigen, dass selbstverständliche Dinge wie sauberes Wasser oder Nahrung in der SOX Mangelware sind. Die meisten der Stammesmitglieder kennen außerdem nichts anderes als das Leben in der SOX, weshalb sie den Runnern mit ihrer modernen Ausrüstung und dem fremdartigen Aussehen mit Misstrauen und Furcht begegnen. Eine große Gefahr geht auch von den magischen Phänomenen und Crittern aus, die in dieser Form nur in der SOX zu finden sind. Der Spielleiter kann die Umstände nutzen, um den Runnern das Gefühl zu vermitteln, dass überall Gefahren lauern.

AUFKLÄRUNG

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner befinden sich innerhalb der SOX und untersuchen ein kleines Geisterdorf namens Adelange. In diesem Gebiet hat eine ESUS-Überwachungsdrohne eine Aufzeichnung gemacht, die DeBeaux den Runnern als Hinweis übergeben hat. Die Runner haben das Ziel, Überlebende der ESUS-Katastrophe ausfindig zu machen und diese zu befragen.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Ihr folgt bereits seit Stunden einer überwucherten Straße, bis ihr ein Schild entdeckt, auf dem ihr gerade noch die Aufschrift „Adelange" erkennen könnt. Vor euch breitet sich ein kleines Dorf aus, das offensichtlich keine Einwohner mehr beherbergt. Die Straßen sind gespenstisch leer, kein Geräusch ist zu hören und die wenigen Fenster, deren Scheiben noch nicht eingeschlagen wurden, sind allesamt dunkel. Vorsichtig folgt ihr der Hauptstraße, vorbei an lange verrosteten Autowracks, die wie riesige tote Insekten am Straßenrand stehen. Häuserwände und Dächer sind eingefallen und mehrere Gebäude wirken stark einsturzgefährdet. Als ihr eine kleine Kreuzung erreicht, kommt euch die Umgebung bekannt vor. Dieses Haus dort drüben auf der anderen Straßenseite sieht genau so wie jenes in der Videoaufzeichnung aus.

Ihr spielt den kurzen Videoausschnitt ab, den euch DeBeaux übermittelt hat. Das Bild zeigt mehrere kleine, verlassene Wohnhäuser. Die Perspektive lässt darauf schließen, dass diese Aufnahme von einer Drohne gemacht wurde, die etwa 20 Meter über dem Boden schwebte. Die Drohne folgt den Überresten einer Straße vorbei an eingefallenen Dächern und schief stehenden Straßenlaternen, die trotz der einsetzenden Dämmerung nicht leuchten. Das Bild wechselt plötzlich ins Grüne, als die Drohne in den Nachtsichtmodus wechselt und hinter einem eingeworfenen Fenster eine Bewegung registriert. Das Bild zoomt heran und eine Gestalt ist im Inneren des Hauses zu erkennen. Die Drohne fliegt über das Gebäude und verringert ihre Höhe, als drei Gestalten aus dem Hauseingang stürmen und über die Straße rennen. Die Drohne richtet sich neu aus und zoomt noch einmal heran, als das Bild plötzlich einfriert. Der Videoausschnitt ist beendet und das letzte Bild zeigt in Nahaufnahme ein Gesicht, das hinter einem dicken Schal versteckt ist. Daneben wird ein Foto einer jungen Frau eingeblendet. Sie hat lange blonde Haare, die zu einem Zopf geflochten sind und trägt eine Bluse mit dem ESUS-Logo am Kragen. Darunter hat ein Computer eine wahrscheinliche Übereinstimmung beider Aufnahmen von 92 Prozent errechnet. In leuchtend roten Buchstaben lest ihr den Namen Sophie Wannek.

ATMOSPHÄRE

In dieser Szene, möglicherweise die erste im Innern der SOX, sollte der Spielleiter eine gespenstische Atmosphäre aufbauen, um den Spielern klarzumachen, dass es hier in der SOX ein wenig anders zugeht. Es gibt hier keinen Stuffershack, bei dem man sich mal eben einen Soykaff kaufen kann, und bei schweren Verletzungen gibt es keinen Straßendoc, der einen zusammenflickt. In der SOX kann bereits ein kleiner Fehler tödliche Folgen haben.

HINTER DEN KULISSEN

Das kleine französische Geisterdorf Adelange ist verlassen und selbst Schmuggler und Glowpunks tauchen hier nur noch sehr selten auf, da die Häuser schon vor langer Zeit geplündert wurden. Die Runner können die verfallenen Häuser untersuchen, werden dabei jedoch auf keine regulären Bewohner stoßen. Die einzigen, die sich hier aufhalten, sind Sophie Wannek und eine kleine Gruppe anderer ehemaliger ESUS-Angestellter, die sich hier versteckt halten und versuchen, zu überleben. Sie durchsuchen die Ruinen nach Nahrung, Wasser und anderen Dingen, die ihnen nützlich erscheinen.

Sophie in den Ruinen zu finden, sollte die Runner vor ein gewisses organisatorisches Problem stellen – das Dorf ist zwar nicht groß, aber ein Versteckspiel kann sich in einem solchen Areal hinziehen. Die Gruppe wird sich keinesfalls freiwillig den Runnern stellen, da sie befürchten, dass es sich bei den Runnern um Schmuggler handelt, die ungebetene Konkurrenz ausschalten wollen, sie müssen also aktiv gefunden werden. Unter Umständen entwickelt sich daraus eine Hetzjagd durch die Ruinen, oder die Runner müssen der Gruppe eine Falle stellen. Erst danach kann mit guten Überredungskünsten und Tauschwaren das Vertrauen der Gruppe gewonnen werden.

DAUMENSCHRAUBEN

Adelange ist zwar verlassen, jedoch wird das Gebiet sporadisch von MET2000-Drohnen beobachtet. Eine solche Drohne kann dafür sorgen, dass sich die Runner selbst innerhalb der Ruinen verstecken müssen, um keine unnötige Aufmerksamkeit

auf sich zu ziehen. Weitere mögliche Gefahren sind der radioaktive Staub der nahen ESUS-Katastrophe, der sich vor allem in einigen Häusern festgesetzt hat, und natürlich der eine oder andere toxische Critter – vor allem wenn die Runner entscheiden, sich aufzuteilen, um Sophies Gruppe einzukreisen.

KEINE PANIK

Sollten die Runner zu aggressiv vorgehen, können sie Sophie und den Rest ihrer Gruppe dermaßen verschrecken, dass diese aus Adelange fliehen. In diesem Fall müssen die Runner das Versteck der Verlassenen selbstständig finden. Die nächste Szene entfällt dann, und im Kellerraum finden die Runner ein handgeschriebenes Tagebuch von Sophie, in dem auch Frederic Trintid und sein Verhalten aufgeführt sind.

DATENEMPFANG ...

DIE ESUS-ÜBERLEBENDEN

Manchmal rechnen Konzerne knallhart, und so tat es auch ESUS nach der Katastrophe in seiner Arkologie. Während man viele Personen direkt aufgriff und evakuierte, um dem Ansehen des Konzerns in der Öffentlichkeit nicht zu schaden, hielt man die Suche nach den letzten Überlebenden stark in Grenzen, denn aus wirtschaftlichen Gesichtspunkten rechnete sich eine erweiterte Suche und vor allem die komplette Behandlung und Dekontamination der ungefähr hundert ESUS-Mitarbeiter, die inoffiziell als verschollen, offiziell als tot gelten, nicht. Zudem wurden sie durch möglichen längeren Kontakt mit SOX-Bewohnern als Sicherheitsrisiko eingestuft. So haben nun ein paar Strahlenpunkstämme neue Mitglieder, ein paar Glowpunkhorden neues Spielzeug und ein paar Ghule frisches Fleisch.

DIE VERLASSENEN

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner haben in den Ruinen von Adelange Sophie Wannek und einige andere ESUS-Angestellte gefunden. Nachdem Sie ein wenig Vertrauen in die Runner gefasst haben, erzählt ihnen Sophie von ihrem Schicksal und berichtet anschließend von Frederic Trintid, der in der Sicherheitsabteilung von ESUS arbeitete und den nächsten Hinweis darstellt, dem die Runner folgen sollten, da dieser die Gruppe verlassen hat und sich nun irgendwo in der SOX herumtreibt.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Der Keller des Wohnhauses, in den euch Sophie geführt hat, ist größer als man vom darüberstehenden Haus aus geschlossen hätte. Eine knarrende Holztreppe führt hinab in einen großen Raum, der nur von ein paar Kerzen erhellt wird. Im schummrigen Licht könnt ihr eine Handvoll Matratzen und Decken erkennen. In einer Ecke steht ein alter Kachelofen, der wohl nachträglich nach unten geschafft wurde – das Ofenrohr führt durch ein Loch in der Decke, dass erst vor kurzem geschlagen wurde. Sophie lässt sich erschöpft auf eine Matratze fallen und wickelt sich in eine schmutzige Decke. Der Mann, der sich nur als Stephan vorgestellt hat, geht zum Ofen und legt etwas Holz nach, während die dritte Person, ebenfalls ein Mann, der sich jedoch noch nicht vorgestellt hat, euch noch immer misstrauisch beobachtet. Nach einigen Minuten trostloser Stille schaut Sophie zu euch auf. Sie ist zweifellos die Person, die ihr auf dem Video gesehen habt. Nur dass ihr Gesicht nun mit Schmutz und kleineren Schrammen bedeckt ist und sie eine alte Lederjacke über der zerschlissenen ESUS-Bluse trägt – und deutliche Folgen der Strahlenkrankheit in ihrem Gesicht. „Nun, ihr habt gesagt, ihr würdet jemanden suchen …", mit diesen Worten bricht die junge Frau das Schweigen und die anderen Bewohner der Behausung richten ihre Blicke auf euch.

ATMOSPHÄRE

Der Spielleiter sollte die Trostlosigkeit dieses Verstecks betonen, indem er die Notdürftigkeit und die ausgemergelten Gesichter der Überlebenden beschreibt. Die aussichtslose Lage, in der die Gruppe nicht lange überleben wird, sollte selbst dem härtesten Runner ein gewisses Gefühl des Mitleids abringen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Gruppe um Sophie Wannek hat nur deshalb solange in der SOX überlebt, weil sie sich in der Geisterstadt Adelange versteckt hält. Wären die drei auf aggressive Schmuggler oder Glowpunks gestoßen, dann wären sie nun tot oder versklavt. Im Versteck der Gruppe erzählt Sophie, dass sie ursprünglich zu fünft waren. Zwei Tage nach dem Unfall hat jedoch ein Mitglied versucht, eine Überwachungsdrohne von ESUS auf sich aufmerksam zu machen. Er hatte die Hoffnung, dass ESUS Hilfe schicken würden und warf einen Stein nach der Drohne, die daraufhin ihr automatisches Verteidigungsprogramm aktivierte und den Mann niederschoss. Seit dem hält sich die Gruppe von den Drohnen fern.

Sophie und ihre Begleiter begriffen schließlich, dass ihr Konzern sie abgeschrieben hatte, und so flüchteten sie von der Arkologie in die tiefere SOX, bis sie schließlich hier ihr Lager aufschlugen. Und während sich bei den restlichen Überlebenden vor allem die Verzweiflung breitmachte, verfiel ein einzelnes Mitglied der Gruppe dem Hass. Frederic Trintid arbeitete in der Sicherheitsabteilung des Konzerns und konnte es einfach nicht fassen, wie der Konzern sich von ihm abgewandt hatte. Er redete davon, dass er Informationen hätte, wie es zu dem Unfall gekommen sei, und wollte diese Informationen öffentlich machen, um sich an dem Konzern zu rächen. Während Sophie und der Rest der Gruppe planten, mit Hilfe von Schmugglern aus der SOX zu fliehen, versuchte Frederic die anderen davon zu überzeugen, dass sie mit Hilfe von weiteren Überlebenden einen Grenzposten überrennen sollten, um so die Aufmerksamkeit der Medien auf sich zu lenken. Dieser selbstmörderische Plan fand bei dem Rest der Gruppe jedoch keine Beachtung und schließlich verließ Trintid die Gruppe, um weitere Überlebende zu suchen, die sich ihm anschließen würden. Er kündigte außerdem an, dass er Einheimische suchen und von seinem Vorhaben überzeugen wolle.

KEINE PANIK/DAUMENSCHRAUBEN

Möglicherweise versuchen die Runner, DeBeaux dazu zu bringen, den Überlebenden zu helfen, was dieser aber nur ohne offensichtliche ESUS-Mittel durchführen kann, da der Konzern solche Aktionen nicht gutheißt. Grundsätzlich ist DeBeaux aber bereit zu helfen (und stärkt dadurch mitunter das Band zwischen sich und den Runnern), wenn die Runner die Überlebenden in der Nähe einer ESUS-Anlage abliefern (und in der Zwischenzeit auf sie aufpassen). Wenn die Runner nicht von sich aus diesen Vorschlag machen, könnte sogar DeBeaux derjenige sein, der den Vorschlag macht, die Überlebenden zu retten.

DER PFAD DES VERLASSENEN

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner begeben sich auf die Suche nach Frederic Trintid. Ihr Weg führt sie aus Adelange heraus in das Dorf Chémery zu einigen Strahlenpunks, die in einer Stammesgemeinschaft leben. Der Häuptling des Stammes Runo begegnet den Runnern mit großem Misstrauen und bevor die Runner nicht seine Anerkennung erworben haben, wird kein Stammesmitglied mit ihnen sprechen. Um das Vertrauen von Runo zu erwerben, müssen die Runner einen Critter in Form eines Grubendachses (siehe S. 64) jagen. Jedoch bekommen die Runner den Auftrag, das Tier unbedingt lebend zu fangen. Erst nachdem die Runner diese Aufgabe erfüllt haben, erhalten sie vom Häuptling die Information, dass Frederic Trintid ebenfalls hier war und wohin er verschwunden ist.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Nachdem ihr viele Stunden durch die Wildnis der SOX gezogen seid, erreicht ihr schließlich eine kleine Anhöhe. In der Ferne sind ein paar Gebäude zu erkennen, im Gegensatz zu Adelange scheint es hier jedoch Bewohner zu geben. Ihr erkennt Menschen, und aus einigen Häusern steigt leichter Rauch auf. Als ihr hinabsteigt und euch dem Dorf nähert, könnt ihr sogar ein paar Kinder sehen, die mit einem zotteligen Hund spielen. Als diese euch bemerken, laufen sie davon und verschwinden in baufälligen Häusern oder verstecken sich hinter ein paar Erwachsenen. Die Bewohner mustern euch argwöhnisch, doch niemand spricht ein Wort. Ihr habt das Gefühl, nicht unbedingt willkommen zu sein. Schließlich tritt ein Mann vor euch. Er ist massig gebaut und besitzt sehr kräftige Unterarme, die denen eines Trolls gleichen. Er trägt einen abgewetzten blauen Wollpullover und eine merkwürdig aussehende Fellhose. Um seinen Hals hängt eine Kette aus Tierknochen und auf seinem riesigen Kopf sitzt ein Strohhut auf dem der Schädel eines Greifvogels befestigt ist. Seine Augen wirken im Vergleich zu seinem Kopf geradezu winzig. In einem schlecht zu verstehenden Grummeln donnert euch eine dumpfe Stimme entgegen: „Was wollt´n ihr hier?"

DATENEMPFANG ...

JAG DEN DACHS!

Der Grubendachs von Chémery ist ein typischer Abkömmling seiner Art, der allerdings durch mehrere Versuche der Strahlenpunks, ihn zu fangen, sehr misstrauisch geworden ist. Er kommt des nachts nur noch kurze Zeit aus seinem versteckten Bau und stöbert am Dorfrand herum.

Die Runner sollten den Dachs möglichst nicht gleich beim ersten Versuch erwischen und sich ein paar Mal auf die Lauer legen. Vielleicht finden sie auch seine Spuren und stöbern so einen großen und verzweigten Dachsbau auf, in den sie zwar eindringen können, in dem es aber nicht einfach wird, das wütende Tier lebend zu überwältigen.

ATMOSPHÄRE

Der Stamm, dem die Runner in dieser Szene begegnen, kennt das Leben außerhalb der SOX nicht. Zwar haben die Einheimischen Kontakt mit verschiedenen Schmugglern, da sie mit diesen ab und an Handel treiben, und auch Konzerntruppen sind ihnen nicht unbekannt, jedoch haben sie selten mit diesen zu tun und meiden für gewöhnlich den Kontakt mit diesen Fremden. Die Runner müssen also äußerst behutsam vorgehen, um es sich nicht von vornherein mit dem Häuptling zu verscherzen.

HINTER DEN KULISSEN

Nachdem die Runner erfahren haben, dass Trintid auf dem Weg zu den Einheimischen ist, können sie sich überlegen, in welche Himmelsrichtung sie sich wenden. Letztlich wird sie ihr Weg nach Chémery führen, denn die meisten Einwohner der Umgebung wissen, dass dort ein größerer Strahlenpunkstamm wohnt, und vielleicht kann sich sogar einer erinnern, dass Trintid dorthin gegangen ist.

Frederic Trintid hat tatsächlich vor einigen Wochen den Stamm in Chémery besucht und wurde zunächst akzeptiert. Die Strahlenpunks hatten Mitleid mit ihm und gewährtem ihm Unterschlupf. Jedoch versuchte Trintid, einige Stammesmitglieder von seiner Idee zu überzeugen, einen Grenzposten zu überrennen. Er versprach ihnen ein besseres Leben außerhalb der SOX und hätte vielleicht sogar einige Mitglieder auf seine Seite gebracht, wenn Häuptling Runo nicht eingeschritten wäre. Der Stammeshäuptling bekam sehr schnell mit, dass Trintid Unruhe in die Reihen seiner Schützlinge brachte, und als er von Trintids Überredungskünsten erfuhr, jagte er ihn aus dem Dorf. Außerdem schickte er einen Boten in die nächste Siedlung, um diese vor Trintid zu warnen.

Runo kann den Runnern von Trintid berichten und ihnen auch den Weg in die nächste Siedlung beschreiben, doch zunächst müssen die Runner sein Vertrauen erwerben. Er beauftragt die Runner, einen Critter zu jagen, der die Stammesmitglieder in Angst und Schrecken versetzt. Dabei handelt es sich um einen Erwachten Grubendachs, der nachts auf der Suche nach Nahrung das Dorf durchstreift. Jedoch müssen die Runner den Dachs unbedingt lebend fangen. Der Häuptling hat vor, den Dachs als Nahrung zu nutzen, doch der Brauch des Stammes schreibt vor, dass jedes Tier, welches verzehrt wird, unbedingt durch die Hand des Häuptlings sterben muss, damit dieser ihn rituell vom Unsichtbaren Tod reinigt. Diesen Grund erfahren die Runner jedoch erst später, nachdem dem Häuptling den Dachs übergeben haben. Beim abendlichen Festmahl wird der Häuptling den Runner danken und ihnen erzählen, dass Trintid vor ihnen hier war und warum er wieder gehen musste. Außerdem wird Runo von dem Boten erzählen, den er ausgesandt hat, um den anderen Stamm zu warnen. Er wird den Runnern auch einen Begleiter mitgeben, der sie zur Enklave des zweiten Stammes führen soll.

DAUMENSCHRAUBEN

Einen Grubendachs zu fangen ist an sich schon eine schwierige Aufgabe, jedoch kann diese den Runnern noch erschwert werden, indem das Tier kräftiger bzw. intelligenter ist oder zusätzliche toxische Mutationen aufweist.

KEINE PANIK

Wenn die Runner es nicht schaffen, die Aufgabe zu erfüllen, oder sich von Anfang an feindlich gegenüber den Stammesmitgliedern verhalten, werden sie vom Häuptling keinerlei Informationen bekommen. Sie können jedoch versuchen einige Stammesmitglieder mit Nahrung oder Gegenständen zu bestechen, damit diese ihnen von Trintid erzählen. Dies sollte den Runnern allerdings schon einiges mehr abverlangen als ein paar einfache Schokoriegel.

STAMMESBLUT

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner verlassen den Stamm in Chémery und machen sich auf dem Weg zu einer zweiten Stammesenklave, um dort weitere Informationen über den Verbleib von Frederic Trintid zu bekommen. Begleitet werden sie von einem Boten, der ihnen von Häuptling Runo zur Seite gestellt wurde. Dieser kennt den Weg zur anderen Stammesenklave und wird den Runnern als Führer dienen. Jedoch sind die Runner dem Boten nicht ganz geheuer, weshalb er kaum ein Wort mit ihnen spricht und versucht, so schnell wie möglich sein Ziel zu erreichen. Der zweite Stamm lebt am Rande der Ortschaft Thonville. Dort erfahren Sie, dass Trintid hier ebenfalls gesehen wurde, doch der Stamm ist bereits vor ihm gewarnt worden und so schickten sie ihn fort, bevor er versuchen konnte, Stammesmitglieder auf seine Seite zu ziehen. Ein junger Stammeskrieger namens Benruk schloss sich dennoch Trintid an und war einige Wochen verschwunden. Vor ein paar Tagen wurde er dann nicht weit entfernt vom Dorf halb tot und dem Wahnsinn nahe aufgefunden. Seit diesem Vorfall sind die Menschen des Stammes nicht gerade gut auf Fremde zu sprechen, und um etwas über den Aufenthaltsort von Trintid zu erfahren, müssen sich die Runner direkt an den Häuptling wenden. Dieser zeigt ihnen Benruk, der im Delirium einige Satzfragmente spricht, aus denen die Runner weitere Hinweise erkennen können.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Die Einwohner der kleinen Ortschaft Thonville gleichen in vielerlei Hinsicht den Stammesbewohnern, die ihr bereits in Ché-

mery kennengelernt habt. Aus schmutzigen Gesichtern blicken euch misstrauische Augen an und viele Bewohner suchen, sobald sie euch sehen, Schutz in ihren baufälligen Behausungen. Der Bote, den euch Häuptling Runo zur Seite gestellt hat, geht zielgerichtet auf eine kleine Kirche zu, vor der ein kleiner alter Mann sitzt, der sofort aufsteht und sich auf seinen Stock stützt. Der Bote bittet euch, zu warten und geht zu dem alten Mann. Nachdem beide ein paar schwer verständliche Worte ausgetauscht haben, winkt euch der alte Mann zu sich heran.

„Der junge Bruder sagte, dass ihr gekommen seid auf der Suche nach dem Fremden, der hier gewesen ist." Ein paar Dorfbewohner stellen ihre Arbeit ein und drehen sich zu euch um, als sie die Stimme ihres Häuptlings hören. „Ich werden euch zeigen, was der Fremde angerichtet hat", fährt er fort und öffnet das Tor zur alten Kirche.

Der vielleicht 16-jährige Junge, der im Innern auf einem schmutzigen Bett liegt, sieht nicht gut aus. Seine Augen sind starr auf die Decke des Gebäudes gerichtet, und nicht einmal als ihr euch zu ihm herunterbeugt, blickt er euch an. Sein Gesicht ist rot und wirkt entzündet, und sein rechter Arm weist starke Verätzungen auf, als wäre er mit Säure in Berührung gekommen. Der Häuptling legt seine Hand auf die Stirn des Jungen. Dieser zuckt zurück, schließt dann allerdings die Augen. Fast anklagend blickt der Häuptling zu euch auf: „Wir haben Benruk gefunden … vor drei Tagen, draußen auf der Straße vor der Stadt. Er ist mit dem fremden Mann gegangen, den ihr sucht. Aber jetzt spricht er nicht mehr."

Plötzlich dreht der Junge den Kopf und blickt euch an, das blanke Entsetzen auf seinem Gesicht. Zwischen seinen wimmernden Lauten glaubt ihr einzelne Wortfragmente zu hören. „Gekommen… Stadt der kleinen Häuser… Frederic… unter grünem Himmel."

ATMOSPHÄRE

Auch hier in Thonville werden die Runner nicht gerade herzlich empfangen. Die Runner sind Fremde, und mit dem letzten Fremden, der hier aufgetaucht ist, haben die Stammesmitglieder keine guten Erfahrungen gemacht.

HINTER DEN KULISSEN

Der junge Krieger Benruk ist vor einigen Wochen allen Warnungen zum Trotz mit Trintid gegangen. Er hat zwar nicht direkt verstanden, was Trintid vorhatte, aber er versprach sich ein paar spannende Abenteuer und etwas Abwechslung vom Stammesalltag. Trintid selbst war zu diesem Zeitpunkt gesundheitlich schon stark angeschlagen und auch sein Geisteszustand erlaubte ihm kaum noch, einen klaren Gedanken zu fassen. Der Weg der beiden führte schließlich in einen verlassenen Freizeitpark. Der junge Krieger kannte diesen Ort aus den Erzählungen des Häuptlings, war er doch stets vor diesem Ort gewarnt worden. Trintid ließ sich jedoch nicht beirren und hoffte, in dem verlassenen Schwimmbad des Parks etwas Wasser zu finden. Dort angekommen trafen sie jedoch auf einen freien Giftgeist. Panisch ergriff Benruk die Flucht und schaffte es nur knapp, zu entkommen, bevor er schließlich völlig entkräftet auf dem Weg zurück zum Dorf zusammenbrach. Mit Hilfe des Häuptlings und den gestammelten Worten des jungen Kriegers können die Runner das Rätsel, um die Geschehnisse lüften.

- Der Häuptling sagt, dass sie Benruk auf einer großen Straße gefunden haben. Diese große Straße ist eine Landstraße, von der eine Abfahrt direkt in den Freizeitpark führt.
- Benruk stammelt die Wörter „Stadt der kleinen Häuser", damit meint er die vielen kleinen Ferienbungalows im Wald.
- Ein weiterer Hinweis sind die Worte „unter grünem Himmel". Das Schwimmbad des Freizeitparks befindet sich im Gebäude des Besucherzentrums und das Dach ist eine riesige Kuppel aus grünem Plexiglas.

Wenn die Runner die Landstraße untersuchen, werden sie schnell ein paar alte Schilder finden, die auf den Freizeitpark hinweisen. Die Stammesmitglieder kennen diesen Ort zwar, werden aber nicht von sich aus darüber sprechen. Erst wenn man sie direkt danach fragt,

warnen sie die Runner davor, diesen Ort aufzusuchen, den sie als „Das Dunkle" bezeichnen. Keiner aus dem

DAUMENSCHRAUBEN

Anstatt es den Runnern bei diesen Strahlenpunks einfach zu machen, können Sie ihnen auch ein Welle des Unmutes oder der offenen Feindschaft entgegenschlagen lassen. Die Runner brauchen dann viel Fingerspitzengefühl, Bestechungs-Tauschgüter und vielleicht sogar die Erfüllung eines weiteren Auftrages, um an die wichtigen Informationen aus diesem Kapitel zu gelangen.

KEINE PANIK

Sollten es sich die Runner auf irgendeine Weise vollständig mit den Strahlenpunks verscherzen, so können sie durch unauffällige Beobachtung feststellen, dass sich irgendetwas in der Kirche abspielt und durch unerlaubtes Eindringen immer noch an Benruk gelangen, der dann möglicherweise direktere Hinweise geben kann.

DAS DUNKLE

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner folgen Trintids Spur und gelangen in den verseuchten Freizeitpark, in dem die gesuchte Person von einem Giftgeist gefangen gehalten wird – was dem Geisteszustand von Trintid nicht sonderlich zuträglich war.

ATMOSPHÄRE

Die unheimliche Szene im Park sollte vom Spielleiter ausgenutzt werden, um den Runnern einen Schrecken einzujagen. Je mehr Angst die Runner haben, desto effektvoller ist nachher der Auftritt des Giftgeistes, außerdem verstehen die Runner umso besser, warum Trintid an diesem Ort auch den letzen Rest seines Verstandes verloren hat.

DATENEMPFANG ...

STURM DES GRAUENS

Der Manasturm hüllt den gesamten Park ein und zeigt sich neben den üblichen Auswirkungen (*Straßenmagie*, Seite 120/121) auf der physischen Ebene durch unheilvolles Rauschen und geisterhafte, manchmal aber auch sehr echt wirkende Illusionen, die immer mit Panik, Angst und Tod zu tun haben (Leute die panisch aus ihrem Bungalow in ihr Auto flüchten, um der radioaktiven Wolke zu entkommen). Auf der Astralebene ist das Grauen so dicht gebündelt, dass es dem Betrachter schier den Verstand raubt.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Die hohen, wild gewachsenen Bäume schlucken einen Großteil des Tageslichts, so dass die vielen kleinen Ferienbungalows in einem gespenstischen Zwielicht vor euch liegen. Der Weg, dem ihr folgt, ist stark zugewachsen, denn Stück für Stück hat sich die Natur wiedergeholt, was der Mensch ihr vor Jahrzehnten entrissen hat. Viele der Bungalows sind völlig überwuchert oder so stark verfallen, dass man sie kaum noch betreten kann. Aus anderen wachsen dicke Baumstämme. Die ganze Anlage wirkt bedrohlich: Nicht nur, dass kein Tierlaut oder ähnliches zu hören ist, auch kein Wind ist zu spüren. Die Bäume wirken wie erstarrt. Das einzige Geräusch, das ihr hört, ist ein merkwürdiges Rauschen, das mal lauter und mal leiser zu werden scheint. Dennoch folgt ihr dem Weg und haltet die Augen nach weiteren Hinweisen auf Trintid offen.



Wenn die Runner das Hauptgebäude erreicht haben:

Das Hauptgebäude ist wirklich riesig und steht in seiner Größe einem Flughafenterminal in nichts nach. Es vereint Besucherzentrum und ein riesiges Hallenbad. Das Dach des Schwimmbades ist eine gigantische Kuppel aus grünem Glas, die zwar sehr verdreckt, aber immer noch intakt ist. Das Gebäude selbst liegt ebenso wie der Rest des Parks in völliger Stille vor euch. Hinter den Eingangstüren aus bruchsicherem Glas ist es dunkel.

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner folgen Trintids Spur weiter. Die Hinweise, die sie von Benruk und dem alten Häuptling bekommen haben, führen sie in einen verlassenen Freizeitpark inmitten eines kleinen Waldes. Ein Großteil der Anlage besteht aus kleinen Wochenendbungalows, die vor vielen Jahrzehnten von Familien für Wochenendausflüge genutzt wurden. Die Hauptattraktion ist ein riesiges Hallenbad, das im Zentrum des Parks zusammen mit dem Besucherzentrum steht und in dem sich Trintid versteckt hält. Was diesen Ort so gefährlich macht, ist eine magische Abnormität, deren Anfänge auf den GAU von Cattenom zurückgehen. An dem Tag, als der Kern des Reaktors schmolz und die radioaktive Wolke über das Land zog, kam es im voll ausgebuchten Park zu einer Massenpanik. Tausende verließen fluchtartig ihre Bungalows und versuchten mit dem Auto zu fliehen. Am schlimmsten jedoch ging es im Hauptgebäude zu. Im Schwimmbad entstand eine solche Hysterie, dass etliche Menschen von den Massen ertränkt oder in den Gängen totgetrampelt wurden. Die hohen emotionalen Rückstände dieses schrecklichen Ereignisses und die radioaktive Strahlung führten zur Entstehung eines Manasturms innerhalb des Parks.

Dieses Phänomen sorgt dafür, dass Eingeborene, Glowpunks, Schmuggler und sogar viele Critter dieses Gebiet meiden. Für ein Wesen jedoch bietet dieser Ort einen idealen Lebensraum: ein freier Giftgeist hat sich im Besucherzentrum eingenistet. Das Wesen reagierte zunächst äußerst aggressiv, als Trintid und der junge Benruk in seine Domäne eindrangen, was der Strahlenpunk beinahe mit seinem Leben bezahlte. Als der Geist jedoch erkannte, dass Trintid keine Gefahr für ihn darstellte, nutze er diesen für seine Spielchen. Trintid, bereits vor der Begegnung mit dem Geist an der Schwelle des Wahnsinns, ist nun völlig verrückt geworden. Er ist mit dem Geist einen Pakt eingegangen und versprach ihm, weitere Opfer in den Park zu locken, wenn dieser ihn dafür bei der Flucht aus der SOX hilft.

Wenn die Runner in den Freizeitpark vorrücken, zeichnet sich dort nicht nur ein morbides Bild des ehemaligen Vergnügungsareals ab. Die Leere dieser Gegend ist noch bedrückender als die Einsamkeit vieler anderen Teile der SOX und fängt die Runner in einem Netz aus Verzweifelung und Hilflosigkeit. Fordern Sie ein paar Selbstbeherrschung(4)-Proben (*SR4.01D*, Seite 129), auch bei Charakteren, die sich normalerweise gegen so etwas immun fühlen. Ein Misserfolg bedeutet noch keine panische Flucht, aber jeder fehlende Erfolg summiert sich langsam zu einer instinktiven, nicht rational erklärbaren Furcht aufbaut, die sich in negativen Würfelpool-Modifikationen niederschlägt und den Spielern eine Gelegenheit für gutes Rollenspiel liefert, die auch in einer erhöhten Karmavergütung resultieren darf.

Deuten Sie immer wieder Bewegungen an, wo keine sind. Das Gefühl, beobachtet zu werden, ist allgegenwärtig, genau wie das hintergründige Gefühl einer aufsteigenden Panik, obwohl man selbst eigentlich völlig kontrolliert ist. Steigern sie so die Paranoia der Runner, während sie langsam ins Innere des Parks vordringen.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollte Ihnen die gesichtslose Gefahr nicht genug sein, geben sie ihr eine Gestalt in Form von wahnsinnigen und mutierten Crittern, die sich durch die toxische Umgebung angezogen fühlen. Besonders Vogelschwärme aus dem ehemaligen Tropenhaus des Parks bieten sich hier an, die die Runner plötzlich und lautlos angreifen und sie aufgrund ihrer schieren Anzahl vielleicht sogar in die Bungalows treiben.

Wenn Ihre Spieler so etwas mögen, können Sie ihnen auch den Eindruck vermitteln, dass andere Mitglieder der Gruppe vom Bösen des Ortes besessen wurden. Bewirken Sie eine Trennung des Teams durch Critterangriffe, und gaukeln Sie dann dem einen Teil des Teams einen hinterhältigen Angriff durch den jeweils anderen Teil vor.

TOXISCHE WUT

WAS IST LOS, CHUMMER?

Frederic Trintid hält sich innerhalb des verlassenen Schwimmbads versteckt. Während die Runner das riesige Gebäude durchsuchen, werden weitere magische Phänomene durch den Manasturm hervorgerufen (siehe Kasten), aber die wahre Gefahr geht von dem freien Giftgeist aus, mit dem sich Trintid verbündet hat. Diesen Giftgeist müssen die Runner überwinden, bevor sie den völlig wahnsinnig gewordenen Frederic erreichen können.

ATMOSPHÄRE

Dies ist der große Showdown in diesem Abenteuer. Der Spielleiter kann das verlassene Badezentrum und den wütenden Geist dazu verwenden, eine wahre Zerstörungsorgie hereinbrechen zu lassen, indem der Geist die Einrichtung zerschmettert und die Runner auf ihre Weise antworten.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Ihr betretet die Haupthalle des Schwimmbades. Die verdreckte Glaskuppel lässt nur wenig Licht hinein, so dass die Szenerie in ein dunkles, unheilvolles Grün getaucht ist. Das Schwimmbecken ist fast leer. Vom Beckenrand aus könnt ihr am Grund etwas Wasser erkennen, schmutzig und übel riechend. Die Fliesen und Kacheln wirken stumpf und viele sind bereits abgeplatzt und mit Rissen durchzogen. Ein stechender beißender Geruch liegt in der Luft. Plötzlich hört ihr wieder dieses Rauschen, ein Geräusch als würde ein Dynamo immer schneller angetrieben. Es kommt euch vor, als ob das Leuchten innerhalb der Halle zunehmen würde. Ein leichter Wind kommt auf und weht ein paar Blätter in das leere Becken. Vor euch taucht auf einmal die nebelhafte Gestalt eines kleinen Kindes auf. Mit ängstlichem Blick schaut es sich um und schreit nach seiner Mutter. Weitere Gestalten werden sichtbar, das Becken, eben noch leer, ist nun mit einer Flüssigkeit gefüllt, die wie Quecksilber aussieht. In der Flüssigkeit schwimmen Erwachsene und Kinder, die panisch aus dem Becken zu klettern beginnen. Menschen steigen übereinander, andere werden unter Wasser gedrückt und krallen sich krampfhaft irgendwo fest. An den Türen versuchen sich hunderte Menschen einen Weg nach draußen zu bahnen. Es herrscht Panik, Geschrei liegt in der Luft. Eine Frau wird umgerissen und kurz darauf verschwindet sie in einem Meer aus trampelnden Füßen. Das Rauschen ist mittlerweile so laut geworden, dass es das Geschrei der panischen Menschenmasse beinahe übertönt.

Dann ist es plötzlich still. Kein Rauschen ist zu vernehmen und keine Menschen mehr zu sehen. Die Luft wirkt wie elektrisiert und der Geruch von Ozon breitet sich aus.

Dann fegt plötzlich ein schwarzer Schatten durch den Raum, Installationen landen krachend auf dem Boden und wirbeln Jahrzehnte alten Staub und Schlamm auf. Der Schatten schwebt vor euch in der Luft und sieht nun aus wie eine tiefgrüne Wolke. Die Wolke sinkt zu Boden und breitet sich dort aus. Kurz darauf wächst sie erneut in die Höhe und nimmt dabei eine humanoide Form an. Die Gestalt ist bereits über drei Meter hoch, als sich aus dem Rauch ein Gesicht formt und euch leuchtende gelbe Augen anstarren. Das Gesicht zieht eine absurde Fratze und streift mit einem seiner Rauch-Arme über ein Rohr des Belüftungssystems, das sich dampfen aufzulösen beginnt. Auch der Fußbodenbelag beginnt, Blasen zu werfen, als das Wesen auf euch zukommt.

HINTER DEN KULISSEN

Das Ziel der Suche im Freizeitpark kann schnell erkannt werden: die große, grüne Plexiglaskuppel des ehemaligen Schwimmbads.

DATENEMPFANG ...

Verzweiflung (Freier, großer toxischer Geist des Menschen, Stufe 7)

K	G	R	S	C	I	L	W	M	EDG	ESS	INI	ID
7	9	10	5	7	7	7	7	7	4	7	17	2

Astrale Initiative/ID: 14/3

Bewegung: 10/25

Fertigkeiten: Askennen, Astralkampf, Ausweichen, Spruchzauberei, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewusstsein, Einfluss, Elementarer Angriff (Chlorgas-Säure), Geisterpakt, Gesteigerte Sinne (Restlichtverstärkung, Infrarotsicht, Geruch), Grauen, Materialisierung, Persönliche Domäne, Psychokinese, Regeneration, Suche, Unfall, Verbannungsresistenz, Verschleierung, Verwirrung

Besonderheiten: Reichweite +1, +3-Würfelpool-Modifikator gegen Verbannungsversuche, Zauberer-Gabe (Falsche Erinnerung, Giftwelle, Säurestrom) Persönliche Domäne (Toxisch) mit einer Hintergrundstrahlung von +2

In diesem Komplex nähert sich die Spannung ihrem Höhepunkt. Die Runner betreten einen der früher üblichen Freizeit-Badetempel mit Umkleidekabinen, mehreren Schwimmbecken, Freizeitrutsche und einer ehemalig subtropischen Vegetation. Inzwischen ist nur noch brackiges Wasser und ein übler, vermodernder Gestank übrig geblieben – von einigen Leichen (unter denen auch Kinder sein können) abgesehen.

Achten die Runner auf Fußabdrücke auf dem verdreckten Boden, können sie Benruks und Trintids Spuren erkennen – allerdings führen nur Benruks wieder aus dem Gebäude heraus.

Auf der Suche durch die Badelandschaft treffen sie dann an einer möglichst ungünstigen Stelle (vielleicht klettern sie gerade die noch feuchte Wildwasserrutsche hinab, weil Trintids Spuren dort hinunterführen) auf den Giftgeist. Ihnen bleibt keine andere Wahl, als den Geist zu bekämpfen, denn diese Kreatur lässt nicht mit sich verhandeln. Erst wenn die Runner den Geist überwunden haben erreichen sie endlich Trintid, der den Kampf aus sicherer Entfernung beobachtet hat. Dieser ist jedoch alles andere als dankbar, und die Runner müssen sich als nächstes mit einem völlig Wahnsinnigen auseinandersetzen, der eher eine mentale als körperliche Zumutung für das Team darstellt.

DAUMENSCHRAUBEN

Soll der Weg durch die Badelandschaft noch erschwert werden, bietet sich auch hier der Angriff durch mit toxische Critter an. Außerdem kann der Geist mithilfe von Gefühlsbeeinflussungen, Illusionen oder das Einpflanzen von falschen Erinnerungen versuchen, die Runner gegeneinander aufzuhetzen, bevor er über sie herfällt.

KEINE PANIK

Sollten die Runner Probleme mit dem Giftgeist bekommen, so kann der Spielleiter im richtigen Moment den Manasturm wiederaufleben lassen, der für den Geist eine ebenso große Irritation wie für die Runner darstellt, so dass er sich möglicherweise eine gewisse Zeit lang nicht manifestieren kann. Diese Ruhepause können die Runner dann nutzen, um Trintid aufzuspüren und mit ihm die Biege zu machen.

DER TOXISCHE WAHNSINN

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner haben ihr Ziel erreicht und finden in den Trümmern des Besucherzentrums den völlig wahnsinnigen Frederic Trintid. Dieser hat den Kampf der Runner beobachtet und ist alles andere als glücklich darüber, dass sie den Giftgeist vernichtet haben. Die Runner werden es schwer haben, Informationen über ESUS aus ihm herauszubekommen. Sobald sie den Konzern erwähnen, verfällt Trintid in Raserei und schlägt wild um sich. Allerdings wissen die Runner von Sophie Wannek, dass Trintid behauptete, er habe belastendes Material über die ESUS-Katastrophe in seinem Headwarespeicher. Die Runner stehen nun vor der Wahl, wie sie an die Daten herankommen wollen.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Hustend und keuchend schnappt ihr nach Luft, als plötzlich aus hinter euch ein Scheppern zu hören ist. Kurz darauf könnt ihr eine Silhouette ausmachen, die unbeholfen auf euch zu gerannt kommt und dabei lauthals unverständliches Zeug brüllt. Kurz vor euch stolpert die Gestalt über ein paar Trümmerteile und bleibt wimmernd und jammernd am Boden liegen. Ihr habt Frederic Trintid gefunden.

ATMOSPHÄRE

Die Runner sind am Ziel, jedoch wird das Siegesgefühl schnell der Ernüchterung Platz machen, dass sie noch weit entfernt von den eigentlichen Daten sind und einige schwere Entscheidungen treffen müssen. Nehmen sie Trintid mit, lassen sie ihn hier zum Sterben zurück oder „erlösen" sie ihn von seinem Schicksal? Und wie genau sollen sie an die Daten in seinem Kopf heran kommen?

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner haben Frederic Trintid gefunden, jedoch werden sie durch eine Befragung kaum an wertvolle Informationen gelangen, denn er reagiert mal mit blankem Hass und beschimpft die Runner als Killer, die in ESUS' Auftrag auf ihn angesetzt wurden, oder er kauert sich zusammen und wimmert vor sich hin. Trotzdem stecken die Informationen sicher in seinem Kopf, genauer gesagt in seinem Headwarespeicher – eine veraltete Cyberware, die aufgrund ihrer Datensicherheit aber immer noch gerne benutzt wird. Die Runner müssen entscheiden, wie sie an diese Daten kommen wollen, wobei ihnen grundsätzlich vier verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung stehen.

Zum einen können sie versuchen, den verrückten Trintid davon zu überzeugen, die Daten freiwillig auf einen externen Datenträger zu kopieren. Die Daten sind durch einen Sicherheitsmechanismus geschützt, so dass Trintid mental die Freigabe für den Kopiervorgang erteilen muss, bevor sie übertragen werden können. Diese Vorgehensweise erfordert eine Menge Überzeugungsarbeit oder eine Einschüchterung Trintid, dass er die Daten freiwillig hergibt.

Eine andere Möglichkeit ist es, den Sicherheitsmechanismus zu hacken. Dafür bedarf es aber einer Schnittstellenverbindung zu Trintids Datenbuchse – sein Headwarespeicher ist nicht WiFi-kompatibel. Steht diese Verbindung, kann ein Hacker sich in den Speicher einklinken, der wie ein Netzwerkknoten mit System, Firewall, Signal und Prozessor von jeweils 5 behandelt wird und dessen Daten mit einer Datenbombe Stufe 4 geschützt sind, die alle Daten löscht, wenn sie ausgelöst wird.

Die dritte Möglichkeit ist rabiat, indem die Runner nur die Hardware aus Trintids Kopf mitnehmen (ausgedehnte Logik + Kybernetik (10, 1 Minute)-Probe) und sich später darum kümmern, die Sperre zu knacken, jedoch verliert Trintid dabei sein Leben.

Eine vierte Möglichkeit besteht darin, Trintid mitzunehmen und ihn bei einem ESUS-Labor an ein Spezialistenteam von DeBeaux zu übergeben (möglicherweise haben die Runner ohnehin vor, Sophie Wannek und die anderen ESUS-Überlebenden dort abzuliefern). Entscheiden sich die Runner für diese Möglichkeit, so wird es ein langer und beschwerlicher Weg (das nächstgelegenste Labor befindet sich in der Nähe von Saarbrücken), bei dem sich Trintid sowohl als mitleiderregende Kreatur als auch als erheblicher Ballast erweist.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn es den Runnern möglichst schwer gemacht werden soll, kann Trintid so schwer verletzt sein, dass eine langwierige Vorgehensweise bei der Extraktion der Daten unmöglich ist. Vielleicht finden die Runner während des Kampfes einen sterbenden, unter Trümmern feststeckenden Trintid, auf dessen Headwarespeicher (und der damit verbundenen alptraumhaften VR-Architektur aus Mord und Verrat) der Hacker sofort zugreifen muss, während der Rest des Teams damit beschäftigt ist, den toxischen Geist abzulenken.

NACH DEM SHADOWRUN

WIE GEHT´S WEITER?

Nachdem die Runner DeBeaux die gefundenen Daten übermittelt haben, erhalten sie die vereinbarte Bezahlung von 15.000 Nuyen. Sie und DeBeaux wissen nun, was wirklich in der Arkologie in Faulquemont passiert ist, und dass Drengscheid dafür verantwortlich ist. Darüber hinaus wissen sie nun, dass sich unter den ESUS-Mitarbeitern in der Arkologie ein Maulwurf befand. Falls bereits alle Teile bis auf *Erleuchtungen* durchgespielt wurden, geht es nun mit diesem weiter. Ansonsten können sich die Runner entweder Saarbrücken (*Unter Ratten*) oder dem Schrotter (*Licht aus!*) zuwenden.

TEAM-KARMA

Situation	Karma
Sophie und den Überlebenden geholfen	1
Trintid nicht getötet, um an die Daten zu gelangen	1

INDIVIDUELLES KARMA

Situation	Karma
Überleben	1
Gutes Rollenspiel	2–3
Mut oder Cleverness	1
Humor/Dramatik	1

DARSTELLER

Frederic Trintid

Der Mann, dessen Spur die Runner in diesem Abenteuer folgen, arbeitete in der Sicherheitsabteilung von ESUS und hatte am Tag des Unfalls Dienst. Er ist nicht nur ein Augenzeuge, der berichten kann, was im Inneren des Reaktors geschehen ist, sondern hat auch Beweise, das jemand bei ESUS dem Fremden sämtliche Tore geöffnet hat, damit dieser zum Kern vordringen konnte. In Frederics Headwarespeicher ist die Kopie eines Sicherheitsprotokolls gespeichert, die zeigt, dass jemand mit einem administrativen Zugang sämtliche Überwachungssysteme deaktiviert hat, damit der Eindringling den Reaktor erreichen konnte.

Sein Ziel ist es, diesen Beweis öffentlich zu machen, um sich damit an ESUS zu rächen. Trintid ist voller Hass auf seinen ehemaligen Arbeitgeber und kann es noch immer nicht fassen, dass ESUS sich nicht um die Überlebenden gekümmert hat. Er versucht innerhalb der SOX genügend Anhänger zu finden, die mit ihm zusammen einen Grenzposten übernehmen und so aus der SOX entkommen.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	3	2	3	4	4	5	3	1	5	6	1	9

Rasse: Mensch

Fertigkeiten: Computer 5, Datensuche 3, Pistolen 3, Hacking 3, Elektronische Kriegsführung 4, Software 2, Überreden 2

Cyber-/Bioware: Datenbuchse, Kommlink, Headwarespeicher

Ausrüstung: feste Kleidung, Nahrung für zwei Tage

Sophie Wannek

Einst eine kleine Angestellte bei ESUS, kämpft die junge Frau heute in der Wildnis der SOX ums Überleben. Zusammen mit weiteren Überlebenden hält sie sich in der Geisterstadt Adelange versteckt. Ihr Ziel ist es, genug Wertsachen zu sammeln, um mit dieser Ware Schmuggler zu bezahlen, die sie und die anderen aus der SOX bringen. Adelange jedoch wurde aber schon vor langer Zeit geplündert, so dass für die Überlebenden nur wenig Aussicht besteht, dass sie ihr Ziel erreichen. Andererseits haben sie zu viel Angst, das schützende Dorf zu verlassen.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	2	3	2	5	4	4	3	1	6	7	1	9

Rasse: Elf

Fertigkeiten: Wahrnehmung 2, Computer 3, Hardware 4, Software 3, Matrixkampf 2, Pistolen 2

Cyber-/Bioware: Kommlink

Ausrüstung: feste Kleidung, ESUS-Sicherheitsausweis

Häuptling Runo (Stamm aus Chémery)

Äußerlich wirkt Runo fast wie ein Troll, auch wenn er ein ganz normaler Mensch ist. Zumindest so normal, wie man sein kann, wenn man in einer verstrahlten Gegend geboren und aufgewachsen ist. Auf die Runner wirkt er vielleicht wie ein Hinterwäldler, aber er ist der Mann, der sämtliche Belange des Stammes regelt. Egal, ob es Treffen mit anderen Strahlenpunkstämmen oder Verhandlungen mit Schmugglern sind, Runo ist das Gesicht und das Sprachrohr seiner Gemeinde. Er ist stets bemüht, die Gemeinschaft zusammenzuhalten, denn nur so können er und seine Leute in der rauen Welt innerhalb der SOX überleben.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
6	2	2	5	2	4	2	4	1	6	6	1	11

Rasse: Mensch

Fertigkeiten: Gebräuche 3, Führung 4, Einschüchtern 2, Spurenlesen 3, Survival 3, Waffenloser Kampf 2, Projektilwaffen 3

Ausrüstung: feste Kleidung, improvisiertes Messer (selbstgeschliffene Klinge), Jagdbogen, Köcher mit 15 Pfeilen

Der alte Mann – Häuptling (Stamm aus Thonville)

Der richtige Name des Häuptlings spielt für die Runner keine Rolle, da er selbst von seinen Schützlingen immer nur mit „Alter Mann" angesprochen wird. Er ist besorgt darüber, was sich in den letzten Wochen in den Reihen seiner Gemeinde abgespielt hat. Erst bringt ein Bote aus dem benachbarten Chémery die Warnung über einen mysteriösen Fremden und schließlich taucht dieser auf und versucht, eine Revolution anzuzetteln. Der alte Mann ist deshalb nicht gerade erfreut, als die Runner auftauchen, hofft jedoch, dass sie behilflich sein können, herauszufinden, was dem jungen Krieger Benruk zugestoßen ist.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	2	2	2	5	4	2	4	1	5	6	1	9

Rasse: Mensch

Fertigkeiten: Gebräuche 3, Survival 3, Spurenlesen 3, Führung 4, Unterricht 3

Ausrüstung: feste Kleidung, Kompass

HANDOUT

Aus dem Handout geht hervor, dass jemand mit einer administrativen Sicherheitskennung das System manipuliert hat. Auf Nachfrage kann DeBeaux erklären, dass es eindeutig jemand von innerhalb der Arkologie mit befugtem Netzzugriff gewesen sein muss. Wer es allerdings war, lässt sich anhand der Kennung leider nicht sagen – mehrere Personen kämen dafür in Frage.

Zusätzlich existiert eine Kameraufzeichnungssequenz aus dem Reaktorraum:

Kameraperspektive in einen typischen Reaktorraum – zwei ESUS-Leute mit leichten Strahlenschutzanzügen laufen herum. Plötzlich gibt es außerhalb der Kamera einen leichten Tumult, ein weiterer ESUS-Mann läuft in den Kamerabereich und bricht blutend zusammen. Ihm folgt in langsamen Schritten ein junger Mann, glatzköpfig, leicht eurasische Züge (Drengscheid) in weiße Lumpen gehüllt, mit merkwürdigen Symbolen bemalt und über und über mit Geschwüren überzogen. Er macht eine Handbewegung in Richtung eines weiteren ESUS-Mannes, es gibt eine Art Blitz und der ESUS-Mann fällt um und windet sich in Agonie. Dann wendet sich der Eindringling dem Reaktor zu. Er wirft mehrere Gegenstände in den Raum, kniet sich nieder, schlitzt sich die Arme mit einem Messer auf und wiegt sich hin und her. Direkt darauf scheint sich im Reaktorraum etwas großes, glühendes zu manifestieren, fast sieht es aus, als hätte es einen Drachenkopf. Kurz danach gibt es eine erste Explosion und überall Warnblinkanzeigen – dann fällt die Kamera aus. Die Uhrzeit der Kamera gibt an, dass dies kurz vor der Katastrophe in der Arkologie geschehen ist.

HANDOUT: SICHERHEITSPROTOKOLL

DATENEMPFANG ...

(AUSZUG AUS DEM SICHERHEITSPROTOKOLL)
>>LOGIN: F.TRINTID@ESUS.SEC
>>SYSTEM DATE/TIME: 14-07-2068/16:54
>>UPTIME: 1E-FF-23-03-EE
>>PW: **********
>>ACCESS GRANTED: WELCOME F.TRINTID // SEC-LEV03
>>SHOW SECLOG.LEV03
>>WAITING FOR RESPONSE FROM SERVER DC-03-SECLOG
>>167753 BYTES SEND... OPEN FILE
>>SECURITY PROTOKOL // DC-03-SECLOG SYSTEM DATE/TIME: 14-07-2068/16:55
1 | CAMERA STATUS:
BLOCK 1: ACTIVE
BLOCK 2: ACTIVE
BLOCK 3: UNKNOWN **
BOCK 4: ACTIVE
2 | SENSOR STATUS:
BLOCK 1: RUNNING
BLOCK 2: RUNNING
BLOCK 3: UNKOWN **
BLOCK 4: RUNNING
3 | DOOR STATUS
SECURITY DOOR S01: LOCKED
SECURITY DOOR INNER-RING01: SMARTCARD ACTIVATED – STATUS: UNKNOWN
>>SEC..... ERROR: YOU HAVE NO RIGHTS TO VIEW THIS FILE.
>>EXIT
>>SET SECURITY RESULTS TO DEFAULT
>>ERROR: YOU HAVE NO RIGHTS TO EDIT THIS SECURITY-CONFIGURATION.
>>SHOW ALL ACTIVE USERS ON DC-03-SECLOG
>>ACTIVE USERS:
F.TRINTID@ESUS.SEC – STATUS: BLOCKED – TYPE: SECURITY_OFFICER
SECSYSADMIN – STATUS: OPERATING (HIDDEN) – TYPE: ADMINISTRATOR
>> SET ACCOUNT F.TRINTID@ESUS.SEC OPERATING
>> ...UAC—PLEASE INSERT PASSWORD TO CHANGE THIS ACCOUNT...
>>PW: **********
>>USER F.TRINTID@ESUS.SEC NOW OPERATING.
>>SHOW SECLOG.ALL / SHOW ALL WARNINGS ONLY
>>WAITING FÜR RESPONSE FROM SERVER DC-03-SECLOG
>>22832 BYTES SEND... OPEN FILE
SECURITY PROTOKOLL // DC-03-SECLOG SYSTEM DATE/TIME: 14-07-2068/16:59
WARNING: BLOCK 3: CAMERA DISABLED BY SECSYSADMIN COMMAND
WARNING: BLOCK 6: SENSORS OFFLINE BY SECSYSADMIN COMMAND
WARNING: BLOCK 6: SECURITY DOORS1-3 REASON: UNLOCKED BY SECSYSADMIN COMMAND
ERROR: DATA CAN'T BE WRITEN IN EVENLOGGER. LOGFILE IS ONLY TEMPORARY

LICHT AUS!

VOR DEM SHADOWRUN

Im diesem Teil der Kampagne werden die Runner einige wichtige Hinweise erhalten, die sie letztlich nach Völklingen, in die Kathedrale der vier Elemente führen. Doch bis dahin ist der Weg für die Runner lang und steinig. DeBeaux beauftragt sie, eine Relais-Station im gemütlich verstrahlten Forbach aufzusuchen, von der eine Nachricht in die ESUS-Arkologie abgeschickt wurde. Sie sollen vor Ort herausfinden, woher die Nachricht ursprünglich stammt und wer sie abgeschickt hat. Die Relaisstation entpuppt sich als Matrixknoten in den rauen Händen des Schrotters, eines einheimischen und gut gesicherten Schiebers. Zum Glück kann er den Runnern einen Auftrag anbieten, für dessen Erfüllung er ihnen alle Informationen des Datentransfers besorgt. Alles was sie tun müssen, ist ein Atomkraftwerk für 24 Stunden lahmzulegen.

HINTERGRUND

Obwohl für DeBeaux die Luft bei ESUS immer dünner wird und er zusehends von Reinhards unter Druck gesetzt wird, treibt er die internen Nachforschungen weiter voran. Dabei sind ihm die Spuren einer verdächtigen Nachricht aus der SOX in die Finger gekommen, deren Ursprungskoordinaten er lokalisieren konnte. Er setzt die Runner auf diese Koordinaten an, in der Hoffnung, dass sie herausfinden, an wen die Nachricht in der ESUS-Arkologie ging und vor allem, wer sie gesendet hat. Dieses Abenteuer bildet außerdem die Schnittstelle zwischen der deutschen und der französischen SOX Kampagne, indem sich beide Teams gegenseitig einen Gefallen tun. Mehr dazu im Abschnitt: Wer den Blechschaden hat, braucht für den Schrott nicht zu sorgen.

DAS ABENTEUER LEITEN

Bei diesem Teil der Kampagne handelt es sich um ein lineares Abenteuer, das mit einem klassischen Run auf ein gesichertes Objekt endet. Dieser Run sollte so diskret wie möglich vonstatten gehen, was eine sorgfältige und durchdachte Planung erfordert. Damit der Spielleiter das Spielgeschehen ein wenig auflockern kann, findet er auf den nächsten Seiten einige Vorschläge, um die einzelnen Abschnitte des Abenteuers mit kurzen Ereignissen und Herausforderungen zu würzen.

DER WEG IST DAS ZIEL

WAS IST LOS, CHUMMER?

DeBeaux kontaktiert die Charaktere unmittelbar nach ihrem ersten Run (*Unter Ratten* oder *Die überleben wollen*) und beauftragt sie, nach Forbach zu reisen, um die Relaisstation ausfindig zu machen, von der die Botschaft an die ESUS Arkologie gesendet wurde.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Schon wieder ein nasskalter Tag in der SOX, schon wieder dieser unwirkliche Lebensraum um euch herum, der sich wie ein Zombie-SimSinn anfühlt, in dem ihr die letzten Überlebenden spielt. Ihr seid jetzt schon ein paar Tage in der Zone, aber dieses ungute Gefühl, das jeden eurer Schritte hier begleitet, werdet ihr einfach nicht los. Es ist immer da, immer gegenwärtig, wie ein dunkles Geheimnis, das stets knapp unter der Oberfläche eures Bewusstseins treibt.

Deswegen seid ihr eigentlich auch ganz froh, als DeBeaux sich wieder bei euch meldet, und das, obwohl ihr kaum Gelegenheit hattet, euch nach den letzten Ereignissen auszuruhen.

Euer Auftraggeber sieht sichtlich mitgenommen aus: tiefe Ränder unter seinen Augen zeugen von Schlaflosigkeit und sein einst professionelles Lächeln ist einer ernsten Mine gewichen. Auch seine Stimme klingt irgendwie sorgenvoll. "Ich brauche erneut Ihre Fähigkeiten. Ich bin bei meinen internen Recherchen auf eine verdächtige Nachricht gestoßen, die jemand aus der SOX in die ESUS-Arkologie geschickt hat. Ich möchte Sie bitten herauszufinden, wer für diese Nachricht verantwortlich



ist, und vor allem woher sie stammte. Zu diesem Zweck habe ich die Koordinaten der Matrix-Relais-Station besorgt, über die die Nachricht eingespeist wurde. Von dort aus sollte es ein Leichtes sein, den Absender der Botschaft ausfindig zu machen. Ich wäre bereit, ihnen eine weitere Summe von 15.000 Euro pro Kopf für diesen Auftrag zu zahlen. Sind wir im Geschäft?"

ATMOSPHÄRE

Dieser Abschnitt, und vor allem der beschwerliche Weg nach Forbach, bietet dem Spielleiter die Möglichkeit, den Spielern noch einmal die besondere Atmosphäre der SOX zu vermitteln: unheimlich, bedrückend und unheilvoll. Ziehen sie ruhig alle Register und lassen sie die Runner spüren, dass die Umgebung, in der sie sich im Moment bewegen, eine Welt voller Gefahren ist, in dem ein ruhiger, friedlicher Augenblick sich ganz plötzlich zu einer bedrohlichen Situation entwickeln kann.

HINTER DEN KULISSEN

DeBeaux steht jetzt wirklich unter Druck, denn inzwischen steht er auf Reinhards Abschussliste ganz oben und die Rückendeckung des Konzerns wird immer kleiner. Die Runner sind der letzte Strohhalm, den er noch greifen kann, eine Tatsache, die er ihnen aber nicht aufs Brot schmieren wird, auch wenn er natürlich darauf angewiesen ist, dass die Gruppe schnell handelt. Für die Reise nach Forbach stehen Ihnen Vorschläge im Kapitel *Aufbruch ins Verderben* zu Verfügung. Von DeBeaux bekommen die Runner genaue GPS-Koordinaten des Matrixknotens, den er im SOX-Netz geortet hat.

DAUMENSCHRAUBEN

Es steht dem Spielleiter frei, eigene Ideen für mögliche Begegnungen einzubringen, oder die vorgeschlagenen Begegnungen ein wenig schwieriger zu gestalten. Der Spielleiter sollte allerdings im Auge behalten, dass dies nur die Einführung in das Abenteuer ist, und vor allem dazu dienen soll, die bedrohliche Stimmung der SOX zu verstärken.

KEINE PANIK

Bei der Kontaktaufnahme kann eigentlich nicht viel schief gehen. Sollten die Runner versuchen, die Bezahlung in die Höhe zu treiben, ist DeBeaux bereit, den Betrag um weitere 5.000 Euro aufzustocken. Die Fahrt nach Forbach sollte für die Runner mit einigen Gefahren gespickt sein, ohne sie zu sehr herauszufordern oder sie zu viele Ressourcen zu kosten.

FORBACH CITY BLUES

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner treffen in Forbach ein und erkennen, dass sich die Stadt im festen Griff einer Glowpunk-Gang befindet: den Untoten. Wie sich dann herausstellt, führen die Koordinaten sie nicht zu einer Relaisstation, sondern zu einem Schrottplatz in einem ehemaligen Industriegebiet von Forbach.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Eine dunkle, bedrohliche Wolkendecke liegt wie ein geisterhaftes Leichentuch tief über das kleine Städtchen Forbach, und obwohl ihr in den letzten Tagen beinahe ständig ein ungutes Gefühl spazieren tragt, verursacht der Anblick dieser verlassene Geisterstadt bei den meisten von euch eine Gänsehaut. Ein Stück entfernt, auf einem einsamen Hügel, seht ihr den Schatten eines zerstörten Burgturms, der die Stadt wie ein mahnender Zeigefinger überragt. Eine Mahnung, die jedoch ungehört in den menschenleeren Strassen verhallt, in denen die Autokadaver still vor sich hinrosten und ihr den Eindruck nicht los werdet, dass in jedem Haus jemand sitzt, der euch beobachtet. Mag sein, dass Forbach einmal eine hübsche, gemütliche Ortschaft gewesen ist, aber diese Zeiten sind längst vorbei. Von der einstigen Idylle ist nicht viel übrig geblieben: Wenn hier irgendwo Menschen leben sollten, dann sind sie gut versteckt und belauern euch.

ATMOSPHÄRE

Die Atmosphäre in Forbach sollte beunruhigend sein, sollte den Charakteren das Gefühl geben, dass jederzeit etwas passieren kann, etwas Schlimmes. Der Spielleiter sollte mit den Sinnen der Runner spielen. Hier ein Geräusch, da eine Bewegung, aber nichts Handfestes, immer nur am Rande der Wahrnehmung, zumindest solange, bis sie den Untoten begegnen.

Mit einem Auto kommen die Runner nicht in Forbach hinein, da die Strassen vollgestellt sind mit alten Fahrzeugen und Müll. Zu Fuß oder mit dem Motorrad sind die Wege passierbar, aber ebenfalls beschwerlich.

HINTER DEN KULISSEN

Wie schon im vorigen Abschnitt gibt es auch hier keine feste Reihenfolge von Ereignissen, an die der Spielleiter sich halten muss. Die Runner sollen lediglich die Koordinaten und somit den Schrottplatz finden. Um die Suche ein wenig aufzupeppen, kann der Spielleiter auf die folgenden Vorschläge zurückgreifen. Diese Begegnungen haben allerdings auch den Sinn, dass die Runner mit den Untoten in Kontakt kommen und sich mit ihnen „anfreunden", oder sich zumindest ihren Respekt verschaffen können.

Forbach

In direkter Nähe zu Saarbücken liegt die Ortschaft Forbach, die einst – vor der Katastrophe – mehr als 20.000 Einwohner zählte. Heute ist das Städtchen in den Händen der Untoten, doch gibt es auch „normale" Einwohner (ca. 300), die sich mit der Glowpunk-Gang soweit geeinigt haben, dass ein Zusammenleben möglich ist.

The Return of the Living Dead

Es folgen einige Anregungen für Begegnungen in Forbach, zu denen der Spielleiter gerne eigene Ideen einbringen kann, solange die Runner irgendwann zu den Koordinaten gelangen, die DeBeaux ihnen gegeben hat.

- Die Runner sind gerade erst in Forbach angekommen, als sie schmerzerfüllte Schreie aus einem Gebäude hören. Wenn sie Nachschauen gehen, erblicken sie durch die zerstörte Fensterfront eines ehemaligen Frisörladens eine junge Orkfrau auf einem zerfledderten Divan liegen, die im Begriff ist, zu entbinden. Neben ihr hockt ein noch jüngerer Ork (ihr Bruder) und schaut die Charaktere hilfesuchend an. Sollten die Charaktere dem Mädchen behilflich sein, wird ihr Bruder – ein Mitglied der Untoten – sie zu den Koordinaten begleiten.
- Als die Runner den Patricia-Kaas-Platz erreichen, den ehemaligen Marktplatz von Forbach, stoßen sie auf eine große Ansammlung von Untoten, die dort Faustkämpfe austragen und wetten. Sollten die Glowpunks auf die Runner aufmerksam werden, reagieren sie erst einmal besonnen, fordern aber einen der Runner zum Faustkampf heraus, sozusagen als Wegezoll. Die Regeln sind einfach: keine Waffen, keine Angriffe auf die Weichteile, wenn ein Kontrahent aufgibt, endet der Kampf. Jetzt haben die Runner, besser gesagt der auserwählte Runner, die Möglichkeit, sich den Respekt der Untoten zu erarbeiten. Spielleiter, die einen Hang zum Sadismus haben, können den Kämpfer auf Runnerseite auch gerne durch die Untoten festlegen lassen, und natürlich wird die Wahl auf den scheinbar Schwächsten fallen.
- Während die Charaktere sich in Forbach umschauen, geraten sie plötzlich zwischen die Fronten, als die Tracer, eine den Untoten verfeindete Glow-Gang, einen Überraschungsangriff auf die Stadt durchführen. Sind die Charaktere clever, werden sie sich auf die Seite der Untoten schlagen. Dies kann auch während des im vorigen Punkt beschriebenen Faustkampfes passieren.
- Wenn die Runner nachts in Forbach eintreffen, sehen sie inmitten der Stadt ein großes Feuer. Wenn sie sich nähern,

werden sie Zeuge, wie die Untoten einige junge Männer lebendig begraben. Wenn sie hineilen, um den Männern zu helfen oder die Geschehnisse weiter beobachten, werden sie darauf hingewiesen bzw. bemerken, dass die Männer nur einen Meter unter der Erde begraben wurden und wenig später bei lauter Musik und unter Jubel aus der Erde steigen, wie Zombies aus einem Grab. Was die Runner gerade beobachten ist ein Ritual der Untoten, die auf diese Weise neue Mitglieder taufen oder das Erwachsenwerden von jungen Gangern feiern, die damit zu vollwertigen Mitgliedern der Gang werden. Lassen Sie die Charaktere ruhig an dem Fest teilnehmen, denn die Untoten sind in Feierlaune und werden den Runnern nur dann feindselig begegnen, wenn es diese wirklich drauf anlegen.

DAUMENSCHRAUBEN

In diesem Abschnitt gibt es mehrere Möglichkeiten, den Runnern das Leben schwer zu machen. Im Falle eines gewaltsamen Konfliktes gilt wie immer das Motto: mehr Gegner, gefährlichere Waffen, größere Sprengradien und mächtigere Geister.

KEINE PANIK

Es kann natürlich passieren, dass die Spieler sich partout nicht mit den Untoten anfreunden wollen. In diesem Fall, sollten Sie ihnen zu verstehen geben, dass sie es hier mit einer Übermacht zu tun haben, mit der man einen gewaltsamen Konflikt vermeiden sollte, und eher eine diskrete Herangehensweise gefragt ist. Sind die Runner wirklich so wahnsinnig, dass sie denken, es mit einer ganzen Gang aufnehmen zu können, lassen Sie sie ruhig gewähren. Vielleicht gelingt es ihnen ja tatsächlich, ansonsten lassen Sie die Charaktere ihren Fehler spüren. Wenn sich die Runner entscheiden, so diskret wie möglich vorzugehen und sich an den Untoten vorbei zu schleichen, stellt dies ebenfalls eine gangbare Alternative dar, bei der einige bedrohliche Situationen eingebaut werden sollten, in denen sie beinahe entdeckt werden.

Gang-Steckbrief: Die Untoten

Anführer: Damian Graf-Funke alias „Zombie Master"

Mitglieder: ca. 100 Glowpunks



Dank der Präsenz des Schrotters (Seite 40) in Forbach werden die Ganger von den Konzernen der Umgebung in Ruhe gelassen. Dafür versorgen die Untoten den Schieber mit Lebensmitteln und allen möglichen mechanischen oder elektronischen Apparaturen, die ihnen bei ihren Plünderungen oder den Scharmützeln mit anderen Gangs in die Hände fallen. Die Untoten sind ein bunt zusammengewürfelter Haufen, der sowohl Menschen wie auch Metamenschen in seine Reihen aufnimmt. Die meisten von ihnen sind motorisiert, wenn auch größtenteils auf zwei Rädern. Ihr Name stammt von ihrer Vorliebe für nächtliche Raubzüge und Plündertouren, bei denen sich die Mitglieder mit weißer Schminke die Gesichter bleichen, um erschreckender zu wirken. Die Untoten sind zwar nicht übertrieben brutal, aber sie sind weit davon entfernt, Unschuldslämmer zu sein. Sie folgen keiner bestimmten Geisteshaltung und sind keine religiösen Fanatiker – und von daher nur peripher zu den üblichen Glowpunks zu zählen. Sie sind ein Zusammenschluss um des Überlebens willen. Damian Graf-Funke, der Zombie Master, führt die Gang mit strenger Hand und hat dabei auch ein Auge auf die wenigen Bewohner Forbachs. Im Laufe der letzen Jahre haben beide Seiten gelernt, miteinander zu leben, und Graf-Funke, ein geborene Forbacher, hat so etwas wie ein Verantwortungsgefühl gegenüber der Stadt entwickelt. Das Zeichen der Untoten ist ein stilisiertes Gehirn.

Typisches Gangmitglied der Untoten (Professionalitätsstufe 2)

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
3	3	4	3	2	3	3	4	6	7	1	10

Fertigkeiten: Ausweichen 2, Bodenfahrzeuge 3, Feuerwaffen-Fertigkeitengruppe 3, Nahkampf-Fertigkeitengruppe 2, Survival 3

Ausrüstung: Panzerweste (6/4), selbstgebastelte oder alte Schusswaffen nach Wahl des Spielleiters (Standardmunition), Messer, Nagelkeule (4K)

Anmerkungen: Die oben angegebenen Werte entsprechen denen eines menschlichen Ganger; für Gang-Mitglieder anderer Rassen wenden Sie die entsprechenden Attributsmodifikatoren an.

DATENEMPFANG ...

WER DEN BLECHSCHADEN HAT, BRAUCHT FÜR DEN SCHROTT NICHT ZU SORGEN

WAS IST LOS, CHUMMER?

Irgendwann werden die Charaktere zu den gesuchten Koordinaten gelangen und feststellen, dass die „Relaisstation" sich innerhalb eines abgesicherten Schrottplatzes befindet. Dieser Schrottplatz ist das Zuhause des Schrotters (siehe S. 40), eines Schiebers, der sich das Anliegen der Charaktere anhört und ihnen dann anbietet, ihnen Informationen über die Botschaft zu geben, wenn sie im Gegenzug für ihn einen Run auf ein Kernkraftwerk unternehmen.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Als ihr die Koordinaten erreicht, die DeBeaux euch gegeben hat, staunt ihr nicht schlecht bei dem Anblick eines Schrottplatzes, der befestigt ist wie ein Hochsicherheitsgefängnis. Drei Meter hohe Mauern mit aufgesetztem Stacheldraht, Kameras, und ein mehrstimmiges Bellen lassen darauf schließen, dass es hier jemand sehr ernst meint mit seiner Sicherheit. Vor dem halb geöffneten Stahltoren des Schrottplatzes hockt, mit dem Rücken zu euch gedreht, ein drahtiger junger Mann mit zottigen blonden Haaren, durch die sich zwei spitze Elfenohren kämpfen. Er ist gerade damit beschäftigt, einen Motorblock in seine Einzelteile zu zerlegen und scheint euch nicht zu hören. Plötzlich schnellt er hoch, dreht sich um und hält einen Schraubenzieher drohend in eure Richtung. Jetzt seht ihr, dass es sich tatsächlich um einen Elfen handelt, doch irgendetwas mit seinen Gesichtszügen stimmt nicht. Es dauert einige Sekunden bis ihr begreift, dass der Junge, vielleicht gerade mal 16 Jahre alt, das Down-Syndrom hat.

„Ist schon gut, Gregory. Ich glaube diese Leute wollen zu mir."

Die Stimme gehört einem kompakt gebauten Menschen, der soeben durch das Tor schreitet und seine Hände mit einem ölverschmierten Tuch abputzt. Er trägt einen Bauch von beträchtlicher Größe stolz vor sich her und lächelt euch freundlich an, wodurch er ein ziemlich ramponiertes Gebiss offenbart. „Wenn Fremde in die Stadt kommen, dann wollen sie ja meistens zum Schrotter."

ATMOSPHÄRE

Obwohl der Schrotter eigentlich von vorne herein einen sympathischen Eindruck vermittelt, ist der Schrottplatz ein Ort, an dem sich die Charaktere nicht besonders wohl fühlen sollten. Die zum Teil mutierten Kampfhunde, die Metall-Skulpturen

DATENEMPFANG ...

DIE FRANZÖSISCHEN RUNNER

Warum französische Runner auf das Ziel ansetzen, wenn man es auch selbst machen könnte? Der Grund ist ganz einfach: Der Schrotter will es so. An ihn wurde herangetragen, dass er irgendwie das Kraftwerk ausschalten muss, was die französischen Runner nicht leisten können, da sie genau zum Zeitpunkt des Stromausfalls etwas ganz anderes unternehmen müssen. Allerdings haben diese vorher Zeit, um sich um die Belange der Deutschen zu kümmern und so spielt er geschickt Gefallen gegen Gefallen.

Die französischen Runner – die von dem Run auf das Kernkraftwerk nichts wissen, weil ihr Auftraggeber sie nicht eingeweiht hat – helfen den deutschen Runnern und besorgen die Nachricht, dafür helfen die deutschen Runner den Franzosen mit einem Sabotageakt, der ihren nächsten Run – eine Infiltration in ein Gefängnis – wesentlich erleichtert. Deswegen ist es auch wichtig, dass der von den deutschen Runnern verursachte Stromausfall ziemlich exakt am 24.12. um 22:00 beginnt.

Hier befindet sich der Schnittpunkt zwischen der deutschen und der französischen SOX-Kampagne.

des Schrotters (siehe Beschreibung des Schrotters, Seite 40), die schwer gepanzerten und bewaffneten Drohnen, die überall herumstehen, das alles wirkt durchaus bedrohlich und sollte den Runnern zu verstehen geben, dass der Schrotter trotz aller Freundlichkeit jemand ist, der sich zu wehren weiß, wenn es hart auf hart kommt.

HINTER DEN KULISSEN

Natürlich hat der Schrotter Wind davon bekommen, dass fremde Leute in seiner Stadt sind, und er hat auch mitbekommen, dass sie aussehen und sich benehmen wie Shadowrunner. Er hegt auch bereits die Vermutung, dass diese Personen zu ihm wollen, wenn auch in einem anderen Kontext, als es tatsächlich der Fall ist; wenn ihn schon mal Shadowrunner aufsuchen, wollen sie meistens etwas von ihm kaufen. Doch in dieser Hinsicht wird er diesmal enttäuscht, denn die Runner wollen nicht einkaufen. Nachdem der Schrotter sich die Ausführungen der Charaktere angehört hat, wird er ihnen unverblümt mitteilen, dass er die Nachricht zwar für einen Auftraggeber in einen Matrixport – der sich in seinem Besitz befindet – eingespeist hat, doch weder eine Kopie der Nachricht gespeichert hat, noch weiß, wer der eigentliche Absender der Nachricht war. Auf Anfrage gibt er offen zu, dass er öfter solche Nachrichten verschickt, die ihm per Kurier auf Chips zugestellt werden, und die Chips nach der Übertragung vernichtet.

Was er allerdings weiß, ist, dass diese Botschaft durch einen weiteren Matrixknoten geleitet wurde, in dem alle Nachrichten eine Zeit lang gespeichert werden. Dieser Knoten befindet sich allerdings außerhalb seines Einflussbereichs, und wenn er die Runner direkt dorthin schickt, könnte dies unangenehm auf ihn zurückfallen. Deshalb bietet er an, über einen Geschäftspartner ein französisches Team mit diesem Auftrag zu betrauen, wenn die Runner im Gegenzug einen Auftrag dieses Geschäftspartners erledigen – auf diese Weise wäscht eine Hand die andere, ohne dass die jeweilige Gegenseite Wind davon bekommt, wer eigentlich dahinter steckt. Das Ziel der Runner wäre es, ein Kernkraftwerk in Sarreguemines außer Gefecht zu setzen, so dass genau am Heiligabend der Strom für ein paar Stunden ausfällt. Der Schrotter gibt den Runnern auch gleich einen Lösungsansatz an die Hand: er denkt, dass ein Virus mit einem „Zündmechanismus“ eine gute Idee sein könnte.

Der Schrottplatz

Schrotters Heimat ist ein geräumiger Schrottplatz von gut 3 bis 4 Hektar. Das komplette Gelände ist von einer 3 Meter hohen Mauer umgeben, auf der Bandstacheldraht verlegt wurde. Der gesamte Komplex ist mit mehreren Reihen Schrott und Blech zugestellt, zwischen denen die riesigen Skulpturen des Schrotters stehen, wie überdimensionale Wächter, die nach dem Rechten sehen. Gleich neben dem einzigen Eingang des Schrottplatzes steht ein großes Wohngebäude mit angeschlossener Werkstatt. Dort bastelt der Schrotter an Fahrzeugen oder baut Drohnen zusammen. Unter der Werkstatt befindet sich ein gut versteckter Lagerraum, in dem der Schieber allerlei interessante Dinge lagert (Waffen, Munition, Ausrüstung). Vor dem Wohnhaus befindet sich ein großer Zwinger, in dem der Schrotter seine Kampfhunde hält (vor allem Stafford Bullterrier), und etwas abseits ein fünfzehn Meter hoher Kran, der allerdings nicht mehr funktioniert.

DAUMENSCHRAUBEN

In diesem Abschnitt kann der Spielleiter die Daumenschrauben insofern ansetzen, dass er den Schrotter als den harten Hund auftreten lässt, der er eigentlich auch ist. Obwohl der Schieber einen netten Eindruck vermittelt, sollte er durchblicken lassen, dass er der Herr im Hause ist und durchaus zu einer Bedrohung für die Runner werden kann, wenn sie es drauf ankommen lassen.

DATENEMPFANG ...

DIE ARMEE DES SCHROTTERS

Sollten die Runner es auf einen gewaltsamen Konflikt mit dem Schrotter anlegen, haben sie erst einmal mit den Drohnen, den Hunden und Gregorys Geistern zu tun, solange bis die Verstärkung auf den Plan tritt (4-5 Runden / 10-15 Untote).

Gregory

K	G	R	S	C	I	L	W	M	EDG	ESS	INI	ID
3	4	1	3	2	2	1	2	1	4	6	6	1

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Beschwören 3, Bodenfahrzeuge 1, Fahrzeugmechanik 2

Vorteile: Geistertalent (*Straßenmagie* Seite 25)

Ausrüstung: Taschenmesser, Werkzeuge

Anmerkungen: Der junge Elf Gregory leidet am Down-Syndrom, kann aber für die Charaktere trotz seiner geistigen Behinderung gefährlich sein, weil er ein *Geistertalent* besitzt, mit dem er seine Freunde (Geister des Menschen) herbeirufen kann, um den Schrotter zu unterstützen, falls es zu einem Konflikt kommt.

Schrotters Kampfhunde (15 Hunde, Professionalitätsstufe 2)

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
4	3	3	3	1	3	1	4	6	6	2	10

Fertigkeiten: Einschüchtern 3, Wahrnehmung 2, Spurenlesen 2, Waffenloser Kampf 4

Bewegung: 10/45

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Natürliche Waffe (Klauen/Bis: Schaden 2K, PB 0)

Anmerkungen: Einige der Tiere haben starke Mutationen. Sie sind mit Geschwüren und unappetitlichen Krusten überzogen und können besondere Kräfte besitzen.

Schrotters Bodendrohnen (6)

Handl.	Beschl.	Geschw.	Pilot	Rumpf	Panz.	Sensor
0	10/25	75	3	3	9	3

Autosoft: Clearsight-3, Steuerung-3, Zielerfassung-3

Bewaffnung: AK97-Sturmgewehr, Granatwerfer mit Rauchgranaten

Dafür zeugen neben den bewaffneten Drohnen, die die Runner jederzeit im Visier haben, noch ein Rudel Kampfhunde, von denen einige starke Mutationen aufweisen, die sie noch bedrohlicher wirken lassen. Wer die Szene unbedingt noch mit Actionelementen erweitern möchte, kann die Hunde sich befreien lassen oder den plötzlichen Amoklauf einer Drohne einbauen.

KEINE PANIK

Neben der diplomatischen Vorgehensweise gibt es viele andere Möglichkeiten – zum Beispiel könnten die Runner auf die Idee kommen, dem Schrotter die Informationen mit Gewalt zu entreißen (was auch für schwer bewaffnete Runner eine echte Herausforderung darstellen sollte), ihn durch heimliche Maßnahmen in ihre Gewalt zu bringen oder Gregory zu entführen, um ihn zu erpressen. In all diesen Fällen wird sich herausstellen, dass der Schrotter die eigentlichen Informationen noch gar nicht hat: er muss erst die französischen Runner darauf ansetzen. Solange kennt der Schrotter weder den Inhalt der Nachricht, noch ihren Absender oder Empfänger – und solange niemand den Run auf das Kernkraftwerk unternimmt, wird der Schrotter auch nicht an diese Informationen gelangen.

HEILIGE NACHT, DUNKLE NACHT

WAS IST LOS, CHUMMER?

Der folgende Abschnitt beschreibt den Run auf das Kernkraftwerk in Sarreguemines. Er beinhaltet einen Überblick über das Kraftwerk und seine Sicherheit, sowie einige mögliche Vorgehensweisen für die Runner.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Kurz vor dem Run

Endlich ist es soweit. Die Zeit der Planung ist vorbei und der Run steht kurz bevor. Während ihr die letzen Minuten vor dem Auftrag nutzt, um euch zu sammeln, macht sich die Aufregung nach und nach bemerkbar. Bei manchen als angenehmes Kribbeln, während andere einen Knoten in Magen spüren, der sich erst dann lösen wird, wenn der Körper damit beginnt, Adrenalin auszuschütten. Jeder von euch geht den Plan noch einmal durch, vollkommen fokussiert auf die bevorstehende Aufgabe.

Wenn die Runner sich dem Kraftwerk nähern

Euer Atem zaubert kleine, weiße Wölkchen in die kalte Dezemberluft, und trotz eurer warmen Kleidung spürt ihr die eisigen Finger von Väterchen Frost, wie sie durch jede Lücke eurer Ausrüstung kriechen und euch frösteln lassen. Vor euch seht ihr euer Ziel: das Kernkraftwerk von Sarreguemines. Hell erleuchtet inmitten eines Meeres aus Finsternis, wie ein einsamer Außenposten auf der dunklen Seite des Mondes. Als ihr euch allmählich nähert, erkennt ihr, dass auf dem kugelförmigen Reaktor etwas befestigt wurde – etwas spitzes und leuchtendes: ein Weihnachtsbaum. Warum auch nicht, schließlich ist bald Weihnachten.

DATENEMPFANG ...

ZUM ZEITLICHEN ABLAUF

Je nachdem, wann die Runner den Schrotter besuchen, kann es durchaus sein, dass es noch viel zu früh ist, den Run auf das Kraftwerk durchzuführen. Schließlich sollen dort erst Heiligabend die Lichter ausgehen. So kann es sein, dass die Runner zwischen der Auftragsannahme vom Schrotter und dem Zeitpunkt des Runs so viel Zeit haben, dass sie einen der anderen Runs (*Unter Ratten* oder *Die überleben wollen*) dazwischen schieben, um sich erst danach um das Kraftwerk zu kümmern und so vom Schrotter die Informationen zu bekommen, die ihnen das andere Team auch erst besorgen muss.

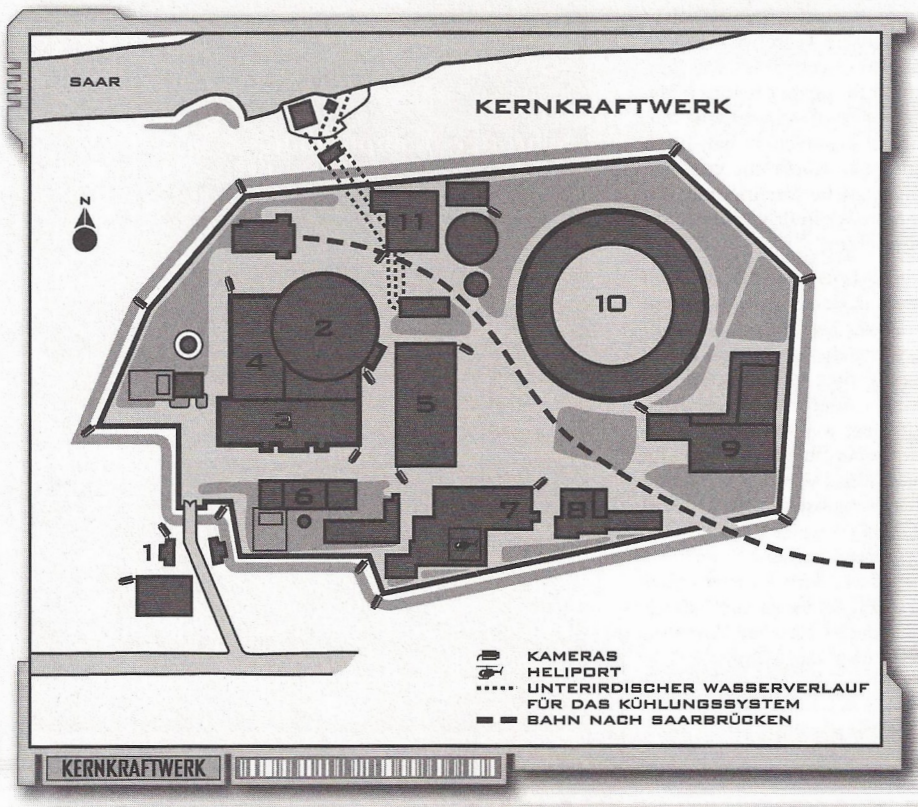
ATMOSPHÄRE

Der Job, der den Runnern bevorsteht, ist kein Zuckerschlecken, und das sollten sie auch zu spüren bekommen. Alleine schon, um an Informationen über das Kernkraftwerk zu gelangen, braucht man wesentlich mehr Aufwand, als es außerhalb der SOX der Fall gewesen wäre. Obwohl es in einem Kernkraftwerk nichts gibt, dass sich zu stehlen lohnt (das radioaktive Material ist nicht waffenfähig), wird die Sicherheit im KKS groß geschrieben.

HINTER DEN KULISSEN

Sarreguemines

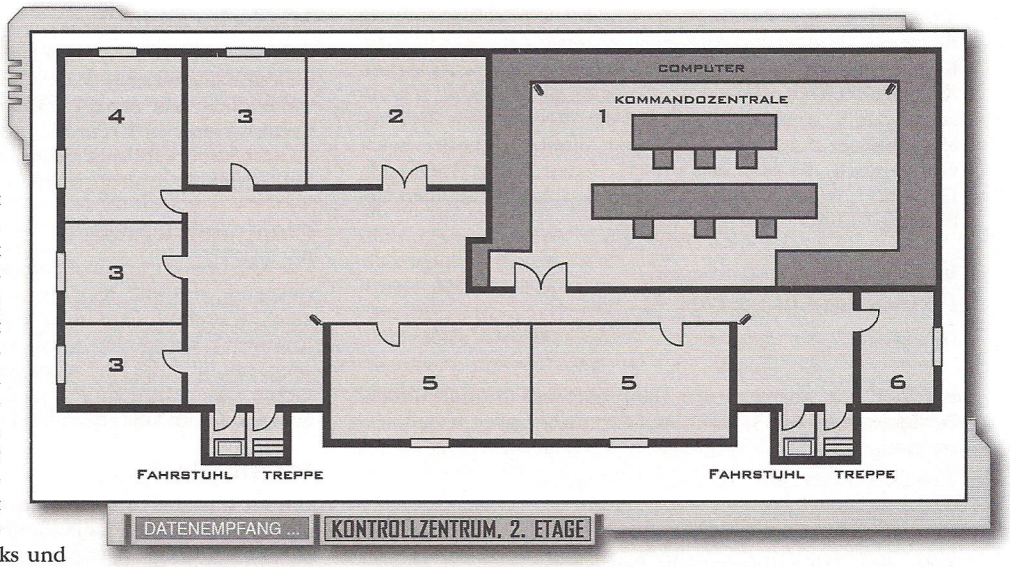
Die ehemalige Grenzstadt kann man inzwischen getrost als eine typische SOX-Geisterstadt bezeichnen. Die aktuelle Zahl der Einwohner ist nicht bekannt, aber es können nur wenige sein. In den letzten Jahren hat die Natur nach und nach die Stadt wieder an sich gerissen, und so entsteht beim Durchqueren von Sarreguemines ein Eindruck von urbaner Wildheit, der von den Erwachten Crittern, die durch die verlassenen Straßen marodieren, noch verstärkt wird. Einzig bis in den Stadtkern ist Natur nicht durchgedrungen. Dort sind die letzten Bewohner von Sarreguemines zuhause und führen ein primitives Leben ohne Strom und fließendes Wasser, und das obwohl sie Tür an Tür mit einem Kernkraftwerk leben.



Das Kernkraftwerk von Sarreguemines

Das im Jahre 2049 von France Énergie (Seite 34) erbaute Kernkraftwerk Sarreguemines

(KKS) liegt einige Kilometer westlich des Stadtkerns der verwaisten Gemeinde, am Lauf der Saar. Seit seiner kommerziellen Inbetriebnahme hat das Kraftwerk überdurchschnittliche Werte in Bezug auf Verfügbarkeit und Sicherheit ausgewiesen. Die Jahresproduktion beträgt mittlerweile rund neun Milliarden Kilowattstunden. Dies entspricht etwa 10 Prozent des Verbrauchs Nordfrankreichs. Der erzeugte Strom wird aber auch nach Deutschland und in die VNL verkauft. Das KKS beschäftigt rund 200 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Die Belegschaft wohnt ausschließlich in den unterirdischen Habitaten des Werks und wird in regelmäßigen Abständen gewechselt, um Stollenkoller zu vermeiden. Zusätzliches Personal wird hauptsächlich während der jährlichen Revisionen benötigt und von außerhalb eingeflogen. Per Hubschrauber werden auch Lebensmittel und andere erforderliche Dinge des Alltags in regelmäßigen Abständen geliefert (zweimal pro Monat).



1) Eingangsbereich. Die Zufahrt zum Kraftwerk wird nur bei den seltenen Lieferungen von Außerhalb benutzt. Das Pförtnerhaus ist daher nur acht Stunden am Tag besetzt.

2) Reaktorgebäude. Das knapp 57 m hohe, halbkugelförmige Reaktorgebäude – das Herz des KKS – beherbergt den Druckwasserreaktor mit 3002 Megawatt thermischer Leistung. Der Reaktorkern umfasst 200 Brennelemente mit je 250 Brennstäben aus angereichertem Uranoxid, das spaltbares Uran-235 enthält.

3) Kontrollzentrum. Das zweistöckige Gebäude beherbergt neben einigen Werkstätten und Laboren die Zu- und Abluftanlage für den Kontrollbereich und den Kommandoraum, in dem das Kernkraftwerk gesteuert wird.

4) Reaktorhilfsgebäude. In diesem Gebäude befinden sich unter anderem die Aufbereitungsanlage für Abwässer, Konzentrate und Abgase, die Werkstatt für radioaktive Komponenten, die Laboratorien für die Untersuchung radioaktiver Stoffe, die Dekontaminationseinrichtungen sowie die Lager für schwach- und mittelaktive Abfälle.

5) Maschinenhaus. Im Maschinenhaus befindet sich die Dampfkraftanlage, die dazu dient, Druck zu erzeugen, mit dem dann das Kühlwasser durch den Reaktor geleitet wird.

6) Lagergebäude

7) Wohnhabitat. Das Wohnhabitat hat insgesamt sechs Stockwerke, wovon sich eines an der Oberfläche und die restlichen fünf unterirdisch befinden. Hier wohnen und leben die Mitarbeiter des Kraftwerks, wenn sie gerade keinen Dienst haben. Neben den Wohnräumen (von zweckmäßig bis komfortabel), gibt es einen kleinen Supermarkt, ein Sportstudio, eine Kantine mit angeschlossener Bar, einen SimSinn-Verleih, und alles was man zum Leben braucht.

Von dem ersten Untergeschoß abgehend gibt es unterirdische Verbindungstunnel zur Sicherheitszentrale, zum Kontrollzentrum und zum Maschinenhaus.

8) Sicherheitszentrale. Hier laufen alle sicherheitsrelevanten Fäden zusammen. Sowohl die Kameras wie auch die Drohnen werden von hier aus gesteuert, die Patrouillen von hier koordiniert. Es befinden sich zu jeder Tageszeit mindesten zwei Personen in der Sicherheitszentrale, von denen einer der Sicherheitsrigger ist.

9) Werksfeuerwehr. Wie die Sicherheitszentrale ist auch die Werksfeuerwehr 24 Stunden am Tag besetzt. Neben den traditionellen Aufgaben der Brandbekämpfung sind die Feuerwehrmänner des KKS im Umgang mit radioaktiven Stoffen geschult und kennen die Gefahren von radioaktiver Strahlung.

10) Kühlturm. Der 150 m hohe Kühlturm besteht aus einer hyperbolischen Schale aus armiertem Beton, die auf Stützen mit Einzelfundamenten ruht.

11) Kühlwasserpumpe. Von hier wird das Wasser aus der Saar gepumpt und den verschiedenen Anlagen zugeführt (Kondensator, Kühlturm).

Das Wohnhabitat, das Kontrollzentrum, die Sicherheitszentrale, die Werksfeuerwehr und das Maschinenhaus verfügen allesamt über eine Dekontaminationskammer.

Die Gleise werden nur dann benutzt, wenn abgebrannte Brennelemente mit Castor-Transporten abgeholt werden, um sie in ein Zwischenlager nahe Saarbrücken zu bringen.

Das Kontrollzentrum

Falls die Runner sich entscheiden, das Kraftwerk mit einem Virus zu sabotieren, werden sie in das Kontrollzentrum eindringen müssen, in dessen 2. Obergeschoss sich der Kommandoraum befindet. Direkt neben dem Kommandoraum, von dem aus alle wichtigen Anlagen und Maschinen kontrolliert werden, ist das autarke Computersystem, das für die Steuerung des Kernkraftwerks zuständig ist.

1) Kommandozentrale. Das Gehirn des KKS, von dem aus die Anlage gesteuert und die Maschinen überwacht werden. Im Kommandoraum befinden sich zu jeder Zeit zwei bis drei Reaktoroperateure, wobei minimal zwei gebraucht werden, um den Betrieb aufrechterhalten zu können.

2) Computerraum. Hier befindet sich der Computer, der für die Steuerung der Kernkraftanlage benutzt wird. Das System ist autark und man hat nur physischen Zugriff darauf.

3) Laboratorien

4) Aufenthaltsraum und Pausenraum

5) Werkstätten

6) Zu- und Abluftanlage für den Kontrollbereich und den Kommandoraum

Physische Sicherheit

Obwohl es eigentlich nicht viele Gründe gibt, in ein Kernkraftwerk einzubrechen – außer vielleicht um radioaktives Material zu stehlen oder einen Sabotageakt durchzuführen –, sind die Sicherheitsstandards im Kraftwerk hoch. Der Sicherheitsdienst des KKS beschäftigt 35 Personen (davon 2 Magier und 3 Rigger). Sie sind in 8-Stunden-Schichten eingeteilt, so dass zu jeder Tageszeit zehn bis zwölf Sicherheitsleute das Kraftwerk aktiv sichern. Die Sicherheitszentrale ist dabei immer mit mindestens zwei Personen besetzt: einem Rigger, der die Drohnen überwacht, und einem Wachmann, der die Kameras im Auge behält. In regelmäßigen Abständen patrouillieren 2-Mann-Teams innerhalb der Gebäude, im unterirdischen Tunnelsystem und über das Außengelände. Auf der 4 m hohen Mauer, die das KKS umgibt, befinden sich schwenkbare Kameras, die sowohl über einen Infrarotfilter wie auch über Restlichtverstärkung verfügen. Innerhalb des Geländes steht, in einem Abstand von zwei Metern zu der Außenmauer, ein 3 m hoher Elektrozaun, in dem eine Spannung herrscht, die hoch genug ist, um einen Troll von den Beinen zu hauen (12G Elektro-

schaden). Im ständigen Einsatz befinden sich außerdem zwei fliegende MCT-Nissan-Überwachungsdrohnen, die über das Kernkraftwerk schwirren und das Gelände im elektronischen Auge behalten. Die Fenster der Gebäude sind verstärkt (Panzerungsstufe 5, Strukturstufe 8) und die Türen weisen Keycard-Magschlösser der Stufe 5 auf. Jeder Mitarbeiter besitzt solch eine Keycard, die es in drei verschiedenen Stufen gibt (Grün, Gelb, Rot), wobei eine rote Keycard den Zugang zu allen Gebäuden erlaubt.

KKS Sicherheitspersonal (Professionalitätsstufe 4)

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
4	3	4	3	2	3	3	4	3,9	7(8)	1(2)	10

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Einschüchtern 2, Feuerwaffen-Fertigkeitengruppe 3, Nahkampf-Fertigkeitengruppe 3, Wahrnehmung 2

Cyber-/Bioware: Reflexbooster 1, Smartlink

Ausrüstung: Panzerjacke (8/6), AK-97 (Standardmunition, 3 Reserveladestreifen, Smartlink), Yamaha Pulsar, Hermes Ikon Kommlink, Brille (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Messer, Knüppel

KKS Sicherheitsmagier

K	G	R	S	C	I	L	W	M	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	3	2	3	4	4(6)	3	4	5	3	5,3	6(8)	1	10

Astrale Initiative/ID: 8/3

Fertigkeiten: Askennen 3, Astralkampf 4, Ausweichen 3, Pistolen 3, Hexerei-Fertigkeitengruppe 4, Wahrnehmung 3

Bioware: Zerebralbooster 2, Schmerzeditor

Ausrüstung: Panzerjacke (8/6), Fichetti Security 600 (Standardmunition, 2 Ersatzladestreifen) Yamaha Pulsar, Hermes Ikon Kommlink, Mage-Sight-Brille (20 m), Messer, Knüppel

Zaubersprüche: Heilen, Unsichtbarkeit, Betäubungsblitz, Klebstoff, Hellsicht, Physische Barriere

MCT-Nissan Roto-Drohne

Handling	Beschl.	Geschw.	Pilot	Rumpf	Panz.	Sensor
0	10/25	100	3	3	2	3

Autosoft: Clearsight-2, Steuerung-1

Ausrüstung: Kameras mit Restlichtverstärkung und Infrarotsicht, Lautsprecher, Scheinwerfer

Rigger: Wahrnehmung 4, Flugzeuge 3, Initiative 6 (Physisch und Matrix)

DATENEMPFANG ...

COMPUTERSYSTEME DES KERNKRAFTWERKES SARREGUEMINES

Knoten des Sicherheitsnetzes

Prozessor: 3
Signal: 3
Firewall: 4
System: 5
Programme: Analyse 4, IC (Pilot 4, Angriff 4, Analyse 4, Aufspüren 4, Panzerung 4)

Steuerungscomputer

Prozessor: 6
Signal: 0
Firewall: 6
System: 6
Programme: Analyse 6, Befehl 5, Verschlüsselung 4, viermal IC (Pilot 4, Angriff 4, Analyse 4, Aufspüren 4, Blackout 4, Panzerung 4)

Magische Sicherheit

Aufgrund der außergewöhnlichen Hintergrundstrahlung der SOX und den bizarren Manaverzerrungen, die jederzeit auftreten können, hält sich die magische Sicherheit im und um das Kernkraftwerk in Grenzen. Die einzigen aktiven magischen Sicherheitsvorkehrungen sind zwei Stufe-4-Hüter, die den Reaktor und das Kontrollzentrum umgeben.

Computersicherheit

Das KKS besitzt zwei unabhängige Computersysteme: ein Wifi-Netzwerk, das auf dem kompletten Gebiet des Kraftwerkes aktiv ist, und mit dem unter anderem auch die Sicherheit des Kraftwerks koordiniert wird, und ein autarkes Computersystem, mit dem das Kraftwerk gesteuert wird. Zugang zum autarken System hat man nur im Kommandoraum der Kernkraftanlage oder im angrenzenden Computerraum.

Informationen

Um an Informationen über das Kraftwerk heranzukommen, gibt es nur wenige Möglichkeiten. Die Runner können, wenn sie ein Matrixzugang besitzen, die Matrix abgrasen, wobei sie lediglich die offiziellen Angaben von France Énergie finden, die ein paar technische Daten vermitteln und jede Menge Selbstbeweihräucherung betreiben.

Hören sich die Runner in Sarreguemines um, so können sie in Erfahrung bringen, dass in dem einstigen Postbüro der Stadt ein ehemaliger Mitarbeiter des Kraftwerkes lebt – Simon Bourchard. Der Mann ist nicht mehr ganz im Besitz seiner geistigen Kräfte, was auch der Grund war, dass er vom KKS in die Wildnis der SOX umgesiedelt wurde. Er ist den Charakteren nur von bedingtem Nutzen („Im Reaktor wohnt ein Drache ... ein radioaktiver Drache!"), in einem lichten Moment können sie aber von ihm erfahren, dass es zwei separate Computersysteme gibt, ein Wifi-Netz und das gesonderte Steuerungssystem der Anlage.

Eine weitere Möglichkeit, an Informationen zu gelangen, besteht darin, sich dem Kernkraftwerk weit genug zu nähern, um sich in das interne Wifi-Netz zu hacken. Auf diese Weise kann man jede Menge nützliche Dinge erfahren, unter anderem, dass am Abend des 22. Dezembers eine Weihnachtsfeier stattfindet und nur eine Notbesetzung Dienst hat.

Nutze den Virus

Die einfachste und sicherste Möglichkeit, das Kraftwerk am 24. Dezember um 22:00 für einige Stunden lahm zu legen, ist das Einschleusen eines Virus in das Steuerungssystem der Kernkraftanlage. Dieser Virus müsste ein paar Tage vorher in das System eingepflanzt werden und sollte mit einer Art Zündmechanismus versehen sein, der ihm erlaubt, sich am 24. selbständig zu starten und sein Werk zu verrichten. Dieser Plan hat allerdings mehrere Haken. Weil das Steuerungssystem des KKS autark ist, muss die Einspeisung des Virus direkt am Computer durchgeführt werden, was bedeutet, dass die Runner auf jeden Fall in das Kontrollzentrum eindringen müssen, und das so diskret wie möglich, denn falls sie entdeckt werden, wird anschließend das Sicherheitssystem überprüft, wobei der Virus entdeckt werden könnte. Ein weiteres Problem besteht darin, dass man den Virus zwar vorbereiten kann (ausgedehnte Logik + Software (10, 1 Stunde)-Probe), ihn aber später noch anpassen muss, damit er ordnungsgemäß funktioniert. Also muss der Computerexperte des Teams sich erst einmal in das System hacken, um mit einer erfolgreichen Computer + Analyse (3)-Probe herauszufinden, wie der Virus aussehen muss, damit er das System für ein paar Stunden lahm legt. Die Programmierung des Virus erfolgt anschließend mit einer ausgedehnten Logik + Software (10, 1 Minute)-Probe. Ein Technomancer wäre ebenfalls in der Lage, eine komplexe Form zu improvisieren, die einem Virus entspräche, und zwar vor Ort mit einer ausgedehnten Resonanz + Software (8, 30 Sekunden)-Probe. Befindet sich kein Computerexperte im Team, könnten die Runner auch Marcel und Hypnos (aus *Unter Ratten*) um Unterstützung bitten. Allerdings müssten die Charaktere dem jungen Autisten den Run als ein Spiel verkaufen, damit er mitzieht. Marcel und Hypnos wären sogar in der Lage, einen Virus zu bauen, der nach der Einspeisung definitiv nicht im Sicherheitssystem entdeckt wird, selbst wenn die Runner entdeckt werden – ein ungemeiner Vorteil, von dem die Runner aber nichts ahnen können.

Auf die Harte Tour

Natürlich können die Runner die harte Tour wählen und etwas in die Luft sprengen. Dabei sollten sie allerdings vorsichtig sein, denn in einem Kernkraftwerk gibt es jede Menge Dinge, die man lieber nicht in der Nähe explodierender Sprengstoffe haben möchte. Solch eine Aktion muss relativ zeitnah ablaufen, da die Runner keine Möglichkeit haben, herauszufinden, wie lange France Énergie braucht, um den Strom eines anderen Kraftwerks umzuleiten. Ein paar Stunden dürfte es aber dauern, so dass sie auf der sicheren Seite sind, wenn sie den Run am Abend des 24. durchführen. Dies bleibt aber eine unsichere Methode, da kaum zu berechnen ist, wann und für wie lange der Strom ausfällt, außer man jagt etwas Bedeutsames (mit wirklich viel Sprengstoff oder einem guten Wissen über Kernkraftwerke) in die Luft – und da wäre man dann wieder beim oben angesprochenen Problem: Kernkraftwerke und explodierende Stoffe.

DAUMENSCHRAUBEN

In diesem Abschnitt gibt es viele Möglichkeiten, den Runnern das Leben zu erschweren. Der Spielleiter kann die magische Sicherheit erhöhen, indem er ein paar Watcher und patrouillierende Geister einbaut, die Anzahl des Wachpersonals erhöht, oder ihnen ein paar Wachcritter zur Seite stellt. Wenn die Runner sich für ein frühzeitiges Eindringen in das Kraftwerk entscheiden, um einen selbstzündenden Virus in das Steuerungssystem der Anlage einzuschleusen, sollten sie natürlich tunlichst vermeiden, entdeckt zu werden, weil daraufhin sicherlich die komplette Anlage überprüft wird.

KEINE PANIK

Möglicherweise ist heimliches Vorgehen ein Fremdwort für Ihre Spieler (obwohl dieses im Anfangsabenteuer *Wölfe im Schafspelz* gefördert sein sollte) – in diesem Fall können Sie Ihnen durch den Schrotter einige Tipps geben. Mit einer guten Verkleidung und etwas Chuzpe kommt man oft weiter, als man denkt – vor allem wenn man es mit einem ahnungslosen Gegner zu tun hat.

Wenn die Runner vor dem 24. Dezember in das Kraftwerk einsteigen und entdeckt werden, spricht nichts dagegen, dass sie es zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal versuchen – auch wenn dann die Sicherheitsvorkehrungen erhöht wurden. Sollten alle Stricke reißen, können sie immer noch am Heiligabend in das Kraftwerk eindringen und beispielsweise das Maschinenhaus in die Luft sprengen oder solange auf den Steuerungscomputer schießen, bis die Anlage runterfährt. Das zeugt zwar nicht gerade von Findigkeit, sollte aber reichen, um den Strom für ein paar Stunden ausfallen zu lassen.

SCHROTTIGE WEIHNACHTEN

WAS IST LOS, CHUMMER?

Entweder warten die Runner darauf, dass die Lichter am 24. Dezember ausgehen, oder sie kommen gerade von dem Run auf das Kraftwerk in Sarreguemines zurück. In beiden Fällen werden sie sich am Morgen des 25. Dezembers in Forbach einfinden, um vom Schrotter seinen Teil des Deals einzufordern.

SAG´S IHNEN INS GESICHT

Fröhliche Weihnachten! Es ist das Fest der Liebe und ihr seid immer noch in der SOX, dem wahrscheinlich beschissensten Ort dieses Planeten. Anstatt eines Weihnachtsbaums gab es einen Run, und der Weihnachtsmann trägt einen Blaumann und hat ölverschmierte Hände. Immerhin schenkt er euch ein nicht ganz lückenloses Lächeln, als ihr euch nähert, und ein Geschenk hat er auch für euch.

ATMOSPHÄRE

Der Run ist gelaufen, und die Runner bekommen vom Schrotter einen Chip, auf dem die Nachricht gespeichert ist, die Kelemar als Jünger des Reinigenden Feuers an ESUS geschickt hat und die nach Völklingen weist. Lassen Sie die Runner ruhig spüren, dass die Geschichte noch lange nicht zu Ende ist und sie immer noch nicht nach Hause dürfen.

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Charaktere in Forbach eintreffen, hören sie ein tiefes Brummen, das sich wenig später als das Geräusch eines Notstromaggregats herausstellt, der Schrotters Schrottplatz mit Strom versorgt. Eine Kopie der Nachricht für die Runner hat er bereits in Händen, denn einen Tag nach dem Erscheinen der deutschen Runner wurden ihre französischen Pendants beauftragt, die Nachricht zu besorgen, was ihnen auch relativ zügig gelungen ist. Da der Schrotter sein Wort gegeben hat, wird er – sollte der Strom am 24. Dezember ab spätestens 22:00 Uhr wirklich ausgefallen sein – ihnen den Chip übergeben, auf dem die Kopie der Botschaft gespeichert ist.

Sollten die Runner versagt und keinen Stromausfall zustande gebracht haben, wird der Schrotter ihnen auch den Chip nicht geben. Geschäft ist Geschäft, da ist der Schrotter knallhart. Die einzige Chance, an die Nachricht heranzukommen, besteht dann darin, sich mit dem Schrotter, seinen Hunden, den Drohnen, Gregorys Geister und wahrscheinlich noch den Untoten anzulegen – entweder auf direktem oder heimlichen Wege (siehe S. 116). Natürlich kann sich der Schrotter denken, dass die Runner sich mit ihm anlegen werden, so dass er ein paar Sicherheitsvorkehrungen trifft. Zum Beispiel wird er nicht mehr direkt in Erscheinung treten, um mit den Runnern zu sprechen.

Sollte der Kraftwerksrun gut gelaufen sein, werden die Runner den Chip vom Schrotter bekommen und die Nachricht an DeBeaux weitergeben. Der steckt allerdings in immer größer werdenden Schwierigkeiten.

DATENEMPFANG ...

Adressierung: ESUS-Niederlassung, Karlsruhe

Videonachricht beginnt: Das Bild blendet auf, eine den Runnern bekannte Person schaut in die aufnehmende Kamera. Es ist Kelemar (siehe *Wölfe im Schafspelz*). Hinter ihm durch ein Fenster kann man einen zerbröckelnden Mauerabschnitt sehen, ein alter verrosteter Stahlträger verläuft direkt am Fenster vorbei. Kelemar beginnt zu sprechen:

„Kernbeißer, dies ist die vorerst letzte Nachricht, danach halte ich erst einmal wieder die Funkstille, die ich eigentlich angeordnet hatte. Deine Warnungen sind angekommen und weitergeleitet. Kümmere du dich von deiner Seite aus um das Problem dieser Nachforschungen, wir tun dasselbe auf unserer Seite. Hier in Völklingen ist man sehr zufrieden mit dir. Sei durchdrungen!“

HOFFNUNGSSTRAHLEN

DAUMENSCHRAUBEN

Die Übergabe der Nachricht sollte eigentlich keine Daumenschrauben benötigen. Nur wenn die Runner wirklich darauf angewiesen sind, dem Schrotter die Nachricht mit Gewalt abzunehmen, muss der Spielleiter die Schrauben enger drehen, dann aber mit Karacho, denn ein gewaltsamer Konflikt gegen den Schrotter sollte auf keinen Fall ein leichtes Spiel für die Runner werden. Den Schrotter sollten Sie trotzdem überleben lassen, er wird sich ergeben, wenn das Gefecht deutlich zu seinen Ungunsten verläuft.

KEINE PANIK

Hier kann man eigentlich nicht viel verkehrt machen. Der Schrotter wird den Runnern den Chip ohne großen Trubel übergeben. Die Charaktere können vielleicht noch die Möglichkeit nutzen, um beim Schrotter einzukaufen. Sollten sie die Sache mit den Kraftwerk vermasselt haben und Sie keinen Konflikt mit dem Schrotter wollen, dann könnte er ihnen einen Folgeauftrag anbieten oder den Chip teuer gegen Ausrüstung verkaufen – nun, da er ihn schon mal hat.

NACH DEM SHADOWRUN

WIE GEHT´S WEITER?

Die Nachricht, die an DeBeaux übergeben wurde, bestätigt seine Vermutung, dass bei ESUS ein Maulwurf sitzt, der Kontakt zu den Jüngern des Reinigenden Feuers hat. Die Spuren führen nach Völklingen. Wissen die Runner, dass auch die Spur Drengscheids dorthin führt (*Unter Ratten*), sowie über die wirklichen Vorfälle in der ESUS-Arkologie bescheid (*Die überleben wollen*), so geht es nun mit *Erleuchtungen* weiter. Ansonsten gehen die Runner auf einen der anderen Teilaufträge.

TEAM-KARMA

Situation	Karma
Den Schrotter in Forbach finden	1
Einen Stromausfall verursachen	1

INDIVIDUELLES KARMA

Situation	Karma
Überleben	2
Gutes Rollenspiel	1–2
Mut oder Cleverness	1
Humor	1
Die Geschichte vorantreiben	1

ERLEUCHTUNGEN

Feuer bringt kein Feuer hervor, sondern Asche.

–Suaheli-Sprichwort

VOR DEM SHADOWRUN

Nachdem die Runner den verschiedenen Spuren nachgegangen sind, ist es an der Zeit, das Puzzle zusammenzusetzen. Sie wissen nun, dass es die Jünger des Reinigenden Feuers, einen toxischen Kult, tatsächlich gibt, und dass sie von der Kathedrale der vier Elemente (*Unter Ratten*), die sich in Völklingen befindet (*Licht aus!*), Kontakt zu jemandem mit dem Codenamen Kernbeißer bei ESUS haben. Von den Überlebenden der Katastrophe von Faulquemont wissen sie, dass Drengscheid, ein Mitglied der Jünger, in der Arkologie ein magisches Ritual durchführte und dass ihn jemand hereingelassen haben musste (*Die überleben wollen*) – vermutlich derselbe Jemand, mit dem die Jünger Kontakt aufnahmen: Kernbeißer. Zudem wissen sie, dass Drengscheid und später Sandhorst vom Haus Morgenrot zur Kathedrale gebracht wurden. Zusammen mit den Informationen aus dem ersten Teil der Kampagne schließt sich der Kreis – es gibt einen Maulwurf bei ESUS, der den toxischen Schamanen Drengscheid in die Arkologie ließ.

Sobald die Runner die drei vorherigen Szenarien absolviert und jeweils die Informationen an ihren Auftraggeber DeBeaux weitergeleitet haben, weist dieser sie an, nach Saarbrücken zurückzukehren und auf seinen Anruf zu warten.

DER SHADOWRUN

Dieser Anruf fällt dramatischer aus als erwartet, denn DeBeaux ist gerade suspendiert worden und wartet auf ein Verfahren wegen Mitwisserschaft oder Beihilfe zum Anschlag auf die Faulquemont-Arkologie. Es ist für ihn existentiell wichtig, dass die Runner in die Kathedrale der vier Elemente eindringen und den Mann entführen, der innerhalb der Sekte Kelemar heißt, damit er den Namen des Maulwurfs bei ESUS preisgibt und damit DeBeaux entlastet. Das es Kelemar sein muss, wissen DeBeaux und die Runner durch die Videonachricht aus *Licht aus!*, bei der genau dieser eine Botschaft an Kernbeißer schickte. Die Extraktion des Zeugen liegt auch im Interesse der Runner, denn als Komplizen des ESUS-Maulwurfs werden sie nun ebenfalls vom Konzern gesucht – ganz zu schweigen davon, dass es auch die Jünger auf sie abgesehen haben.

Neben der Extraktion von Kelemar sollen sie aus der Kathedrale alle Informationen über die Jünger des Reinigenden Feuers mitnehmen, die sie bekommen können: Am besten zusätzliche Beweise, um die Identität von Kernbeißer aufzudecken.

Auch die Spur Marc Sandhorst führt in die Kathedrale, da dort die Novizen des Kultes geweiht werden; wenn es noch eine Chance gibt, den Jungen zu retten, dann dort. Mit ein wenig Detektivarbeit wird schnell klar, dass die Kathedrale der Jünger sich nur an einem Ort befinden kann: dem alten Stahlwerk Völklinger Hütte.

In der Kathedrale angekommen, müssen sich die Runner durch die Industrieruinen des Heiligtums der Jünger kämpfen. Dabei werden sie Zeuge der Ankunft von Ardor, dem Zweithöchsten in der Hierarchie der Jünger, und bekommen mit, dass noch in derselben Nacht ein Ritual stattfinden wird, bei dem Marc zusammen mit drei anderen Männern geopfert werden soll.

Was es mit den anderen Gefangenen auf sich hat, erfahren sie kurz darauf, denn nicht nur sie, sondern auch ein Trupp Soldaten, die der Besetzergruppe Rubikon angehören, führen einen Run auf die Kathedrale durch, um entführte Kameraden aus den Händen der Sekte zu befreien.

Bei den Hochöfen des Werks kommt es schließlich zum Showdown: die Runner müssen sowohl ihre beiden Zielpersonen aus der Menge der Kultisten entführen, als auch in das Archiv der Sekte eindringen, das sich in einem höhergelegenen Kontrollraum befindet, und in dem sich umfangreiche Daten über die Mitglieder und Vorgehensweisen der Sekte befinden. Natürlich lassen die Jünger Marc und Kelemar nicht so einfach gehen, und es entbrennt ein Kampf zwischen Runnern, Kultisten und Geistern, der mit der Flucht aus der Kathedrale endet.

Sobald sie ihre Verfolger abgeschüttelt haben, wenden sich die Runner nach Göttelborn, wo sie in ein altes Bergwerk einsteigen, durch das sie die SOX verlassen können. Auf der untersten Sohle müssen sie dazu zunächst eine alte Grubenbahn instand setzen und sich mit Critterwesen in der Tiefe herumschlagen. Durch einen Verbindungstunnel gelangen sie in die Homburger Schlossberghöhlen und unterqueren die SOX-Grenze. In Zweibrücken übergeben sie ihre „Fracht" an den Schieber Le Cajoleur (siehe S. 58) und Marc kann zu seinen Eltern zurückkehren, während Pierre DeBeaux endlich die Beweise hat, die seinen Kopf aus der Schlinge ziehen und dafür Reinhards auf die Abschussliste setzen.

HINTERGRUND

Nachdem Reinhards den übereifrigen DeBeaux hinter den Kulissen die ganze Zeit über sabotierte, sieht er sich nun, da seine Verwicklung in den Arkologieunfall aufzufliegen droht, dazu gezwungen, ihn kaltzustellen, indem er ein Personalverfahren wegen des Verdachts auf Mitwisserschaft oder Beihilfe zum Anschlag auf die Arkologie aufnimmt, so dass DeBeaux handlungsunfähig ist. Bevor er unter Arrest gestellt wird, kann DeBeaux den Runnern jedoch noch einen letzten Auftrag erteilen.

Marc Sandhorst befindet sich tatsächlich in der Kathedrale und wartet auf ein „Weiheritual", hat jedoch mittlerweile erkannt, welche finsteren Mächte die Sekte anbetet, weshalb er seine Flucht plant. Er glaubt, seine Entführer getäuscht zu haben, doch diese haben ihn durchschaut und sein rebellisches, freigeistiges Wesen erkannt, das ihn ungeeignet als folgsames Sektenmitglied macht. Deshalb haben sie beschlossen, zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen und sich seiner sowie drei weiterer unliebsamer Mitwisser zu entledigen und gleichzeitig einen großen toxischen Nuklear zu beschwören, was Ardor, ein Hohepriester des Kultes, persönlich vornehmen wird.

Kelemar ist als einer der „Beamten" der Jünger ebenfalls zugegen; er verwaltet die Datenbank, in der die Informationen über vergangene, gegenwärtige und zukünftige Jünger sowie vom Kult abhängige Personen niedergelegt sind.

DAS ABENTEUER LEITEN

Dieses Szenario präsentiert größtenteils Hintergründe, vor denen der Spielleiter einen Spannungsbogen aus einzelnen Szenen aufbauen kann. Die Einzelheiten können beliebig ausgeschmückt werden, wobei die Dauer der einzelnen Ab-

schnitte je nach Spielstil und Tempo der Gruppe individuell abgestimmt werden kann.

Ein wenig Fingerspitzengefühl ist bei der Extraktion der beiden Zielpersonen gefragt, da hier ein relativ umfangreiches Gefecht mit vielen Beteiligten (in dem die Gefahr groß ist, dass wichtige Personen sterben) mit einem schwierigen Datendiebstahl kombiniert werden muss. Hierbei kann der Spielleiter den Spielern die Prioritäten vorgeben, um ihnen die Entscheidungen zu erleichtern (1. Entführung von Kelemar, 2. Rettung von Marc Sandhorst, 3. Bergung der Daten).

DEBEAUX' LETZTER ZUG

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner erhalten einen verzweifelten Anruf von Pierre DeBeaux, der sie auf die entscheidende Mission schickt: Sie sollen in die Kathedrale der vier Elemente eindringen und den Kultisten, der sich Kelemar nennt, entführen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr seid erleichtert, als eure Kommlinks sich endlich wieder melden und die verschlüsselte ID von Monsieur DeBeaux in eurem Blickfeld erscheint. Der Franzose macht einen gehetzten, aufgeregten Eindruck: „Hören Sie zu, ich habe leider keine Zeit für lange Erklärungen. Ihre Daten lassen nur einen Schluss zu – wir haben einen Maulwurf der Toxiker bei ESUS. Ich muss wissen, wer er ist und brauche einen Zeugen dafür. Dringen Sie schnellstmöglich in diese Kathedrale ein und entführen Sie den Mann, der sich Kelemar nennt – er sollte wissen, wer das Phantom ist. Und nehmen Sie alles an Informationen über den Kult mit, was Sie bekommen können, vielleicht finden sich weitere Beweise für die Identität des Maulwurfs. Leider kann ich Ihnen nicht mehr helfen, denn sobald dieses Gespräch beendet ist, wird man mich unter Arrest stellen. Sie sind also auf sich allein gestellt. Sobald Sie die SOX verlassen haben, begeben Sie sich nach Zweibrücken und suchen dort nach dem „Schmeichler", ein Schieber, der den Zeugen und die Daten an mich weiterleiten wird. Sobald meine Position sich gebessert hat, werde ich sie kontaktieren."

ATMOSPHÄRE

Die Runner dürfen sich ruhig ein wenig von DeBeaux' Panik anstecken lassen. Sie werden plötzlich unter Zugzwang gesetzt und verlieren ihre letzte Unterstützung in der SOX. Die Vorstellung, auf sich allein gestellt zu sein und dann auch noch eine toxische Kathedrale betreten zu müssen, sollte auch harten Runnern ein mulmiges Gefühl verursachen.

HINTER DEN KULISSEN

DeBeaux nutzt seine letzte Chance, seine Unschuld zu beweisen und seinem Konzern einen Schuldigen zu präsentieren, bevor er unter Arrest gestellt wird. Er macht den Runnern klar, dass er ihnen keinerlei Unterstützung leisten kann, also weder in Form von Personal noch von Transportmöglichkeiten aus der SOX. Für die Extraktion von Kelemar bietet er jedem Runner 25.000 Euro, für zusätzliche Informationen über die Sekte noch einmal bis zu 10.000 Euro (die jedoch geteilt werden müssen). Wichtiger ist jedoch, dass die Runner selbst ihren Kopf aus der Schlinge ziehen. DeBeaux teilt ihnen mit, dass ESUS sie als Verbrecher sucht und sowohl in der SOX bei der MET, als auch in den Ländern um die Sonderrechtszone Kopfgelder auf sie ausgesetzt wurden. Ihre Identität kennt ESUS durch DeBeaux Aufzeichnungen.

Das Gespräch verläuft kurz und knapp; gestatten Sie den Runnern also nicht noch dutzende Zusatzfragen.

Was ist die Kathedrale der vier Elemente?

Hier ist ein wenig Denkarbeit gefragt. In Völklingen gibt es nicht sehr viele Orte, an denen sich ein toxischer Kult verstecken könnte – erwähnenswert sind vor allem die alten Eisen- und Stahlwerke sowie die Ares-Arkologie. Sollten die Runner nicht auf das Stahlwerk – den Ort, an dem über Jahrzehnte die vier Elemente Erde (Eisenerz/Koks), Feuer (flüssiger Stahl, Glut), Wasser (Kühlwasser) und Luft (Wind für die Stahlherstellung) eng beieinander waren – kommen oder den Kult gar bei Ares vermuten, so kann der Spielleiter sie (evtl. über DeBeaux) auf den richtigen Weg führen. Matrixrecherchen – sofern die Runner Zugang zum SOX-Netz haben – fördern unter anderem den Hinweis zutage, dass das Stahlwerk Völklingen zu seinen Hochzeiten Anfang des 20. Jahrhunderts oft als „Kathedrale der Arbeit" bezeichnet wurde.

DATENEMPFANG ...

FLUCHTPLÄNE

Da dies der letzte Auftrag der Runner in der SOX sein wird, sollten sie sich überlegen, wie sie die Sperrzone nach erfolgreichem Abschluss verlassen wollen. Da die MET2000 die SOX-Grenze auf Drängen von ESUS und aufgrund der gerade stattfindenden RadWars zurzeit besonders schwer bewacht, sollten die Runner von einem Sprung über die Mauer absehen, zumal sie in der SOX keine Verbündeten mehr haben, die ihnen helfen könnten. Aus Susanne Hubers PAN (siehe *Unter Ratten*, S. 94ff.) haben sie jedoch einen Plan bekommen, auf dem ein aus der SOX führender Fluchttunnel verzeichnet ist, den sie im Notfall benutzen könnten. Der Einstieg befindet sich im alten Bergwerk von Göttelborn, zwischen Neunkirchen und Sulzbach gelegen (und etwa 15 km von Völklingen entfernt). Auf der untersten Sohle befindet sich nach den Aufzeichnungen der Schmuggler eine strombetriebene Schienenbahn, über deren Zustand jedoch keine Angaben gemacht werden. Mit dieser Bahn können sie ca. 10 km in Richtung Grenze fahren und dann durch einen neueren Verbindungstunnel in die Schlossberghöhlen bei Homburg gelangen, von denen ein halb verschütteter Seitenarm in die Freiheit führt, von wo aus sie außerhalb der SOX nach Zweibrücken gelangen können (insgesamt noch einmal ca. 7 km Fußweg). Bei ihren Fluchtplanungen sollten die Runner bedenken, dass sie bis zu zwei Personen im Gepäck haben werden, was die Flucht evtl. erschweren könnte.

HOFFNUNGSSTRAHLEN

KEINE PANIK

Sollten die Runner völlig ratlos sein, wie sie den Auftrag angehen sollen oder kategorisch ablehnen, einem toxischen Kult auf dessen Heimatterrain entgegenzutreten, so kann DeBeaux sein Angebot auf maximal 30.000 Euro erhöhen. Außerdem betont er die Bedeutung des Auftrags, nicht nur für ihn selbst, sondern für die Runner und die ganze SOX – denn vielleicht stellt sich durch die Bergung der Informationen heraus, dass die Jünger des Reinigenden Feuers ein Sicherheitsrisiko sind, das alle Konzerne angeht.

Als letztes Mittel kann ein Trupp der Jünger (siehe auch Seite 92f.) einen Überfall auf die Runner durchführen und einen von ihnen oder gleich die ganze Gruppe zur Kathedrale entführen, wo sich dann alles weitere ergibt.

EIN LABYRINTH AUS STAHL

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner betreten das Gelände des ehemaligen Stahlwerks und bahnen sich den Weg durch das unwegsame Industriegelände. Sie werden unter anderem Zeugen, wie Ardor, der Hohepriester des Kultes, mit einem Hubschrauber in der Nähe landet und treffen auf ein Einsatzteam der Einheit Rubikon.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wie ein totes stählernes Skelett liegt das alte Stahlwerk Völklinger Hütte vor euch. Normalerweise würdet ihr hier, inmitten von Schloten, Rohren, Förderbändern und Stromleitungen einen ohrenbetäubenden Lärm erwarten – doch es ist still. Nur das dumpfe Rumoren von Stromaggregaten in der Ferne ist zu hören. Etwas Unheimliches muss hier vorgegangen sein, denn stellenweise ist die Architektur vollständig außer Form geraten: hier erhebt sich ganz unerwartet eine Betonwand, dort sind Metallgerüste zu einem riesigen spinnenartigen Koloss verschmolzen. Zögerlich geht ihr weiter, nicht ohne das ungute Gefühl, dass dieser Moloch aus Stahl und Beton euch jederzeit verschlingen könnte.

ATMOSPHÄRE

In dem unübersichtlichen Stahllabyrinth sollten die Runner Beklemmung und Angstgefühle verspüren. Die ganze Szenerie wirkt surreal, da zwischen all den Industrieanlagen kaum ein Geräusch zu hören ist. Für Eindrücke des schon heute beeindruckenden Geländes der Völklinger Hütte sei ihre Internetseite www.voelklinger-huette.org empfohlen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Völklinger Hütte

Die Jünger des Reinigenden Feuers haben sich das seit Mitte der 1980er Jahre stillgelegte Stahlwerk Völklinger Hütte für ihre Kathedrale gewählt, da diese am besten zu ihren verzerrten Glaubensvorstellungen passte. Zudem soll in Völklingen der Abschussort der von ihnen verehrten Wesenheit Feuerschwinge liegen (siehe S. 46). Für gewöhnlich halten sich nur diejenigen Jünger hier auf, die dem toxischen Glauben am stärksten verfallen sind, da die Kathedrale für wichtige Rituale, die der Konsolidierung der magischen Macht dienen, reserviert ist. Ein Kern von etwa einem Dutzend Jüngern hält sich ständig hier auf, andere Kultisten kommen nur von Zeit zu Zeit her. Seit einiger Zeit finden auch Einweihungsrituale für Mitglieder des Weges der Reinheit, die sich des Aufstiegs in die Sekte als würdig erwiesen haben, im Allerheiligsten statt.

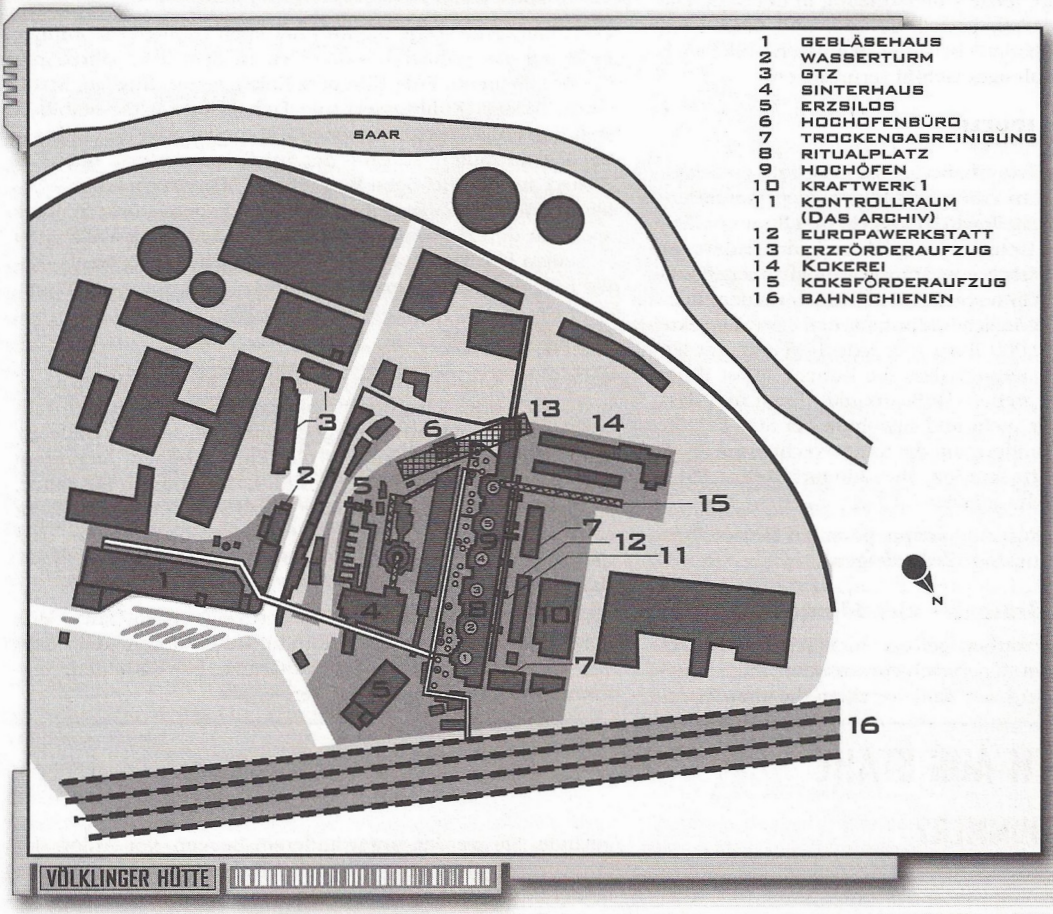
So hat die Kathedrale für die Sekte einen hohen „spirituellen" Wert, beherbergt jedoch so gut wie keine Materiallager, Lebensmittel oder Unterkünfte für die Jünger. Die einzige Sicherheitsmaßnahme des Kultes sind die sogenannten Flammenwächter: bewaffnete Jünger, die in Gruppen von 2-4 Männern in unregelmäßigen Abständen durch das Gelände patrouillieren und die Kathedrale von Strahlenpunks, Crittern und anderen potentiellen Bedrohungen säubern. Eine Begegnung mit den Flammenwächtern muss nicht zwangsläufig zu einem Großalarm führen, da es keine zentralisierte Sicherheit gibt. Eine genaue Charakterisierung der Flammenwächter und Spielwerte finden Sie im Abschnitt Darsteller.

Ein Spießrutenlauf

Um die chaotische Industrielandschaft des alten Stahlwerks, die teilweise verfallen ist, noch unzugänglicher zu machen, haben die Jünger das Gelände mit Hilfe von Elementargeistern teilweise umgestaltet und Erdwälle aufgeschichtet, Stahlkonstruktionen verformt und Gräben ausgehoben. Für die Runner bedeutet dies, dass sie sich nicht auf alte Grundrisspläne verlassen können und sich mit verschiedenen Hindernissen konfrontiert sehen: Barrikaden und Wälle, Fallgruben, Engpässe, Sackgassen, baufällige Konstruktionen, messerscharfe Stahlteile, unter Strom stehende Strukturen usw. Der Weg durch das Labyrinth kann (und sollte) die Fertigkeiten Heimlichkeit, Akrobatik, Klettern, Fingerfertigkeit, Navigation, Wahrnehmung, Schlosser und Industriemechanik oder eine kreative Anwendung von Magie erfordern.

Vorhang auf für ein kleines bisschen Horrorshow!

Das gesamte Gelände des alten Stahlwerks Völklinger Hütte ist eine auf die toxische Magie der Jünger des Reinigenden Feuers ausgerichtete Domäne, deren Stufe in den Randgebieten 1-2 beträgt und im Hochofenbereich den Wert 3 erreicht. Die allgegenwärtige Strahlung der SOX, die Panik der Menschen, die nach dem GAU aus Völklingen flohen und die Verehrung der Strahlung durch die Jünger erhalten die Stärke dieser Domäne aufrecht. Im Astralraum erscheint diese Hintergrundstrahlung als trübe Schwaden (astraler Sichtmodifikator in Höhe der negativen Stufe), die bei astral wahrnehmenden Charakteren das Gefühl von Übelkeit und einem Brennen auf der Haut hervorrufen (und natürlich das Magieattribut aller Erwachten Charaktere um ihre Stufe senken). Alle toxischen Zauberer der Jünger erhalten an diesem Ort dagegen einen Bonus auf ihre Magie (ebenfalls in Höhe der jeweiligen Stufe).



VÖLKLINGER HÜTTE

Beachten Sie, dass sich die Hintergrundstrahlung nicht nur auf das Magieattribut von Charakteren auswirkt, sondern auch auf Geister und Foki (siehe *Straßenmagie*, S.116-120). Zudem können sich von den Runnern beschworene Geister weigern, in der verseuchten Umgebung Dienste zu verrichten, was am besten rollenspielerisch gelöst werden sollte. All diese Erschwernisse und die umherstreifenden toxischen Geister sollten die Charaktere von astralen Spaziergängen abhalten, so dass sie den Ritualplatz nicht schon zu früh entdecken.

Aufgrund der toxischen Natur machen gewöhnliche Critter einen großen Bogen um das Gelände. Dafür können die Runner jedoch

viele mutierte und toxische Critter, z.B. den Steinbeißer (siehe S. 64) antreffen. Außerdem halten sich überall auf dem Gelände kleine toxische Geister der vier pervertierten Elemente auf, also Säure-, Schlacke-, Smog- und vor allem Nukleargeister (siehe *Straßenmagie*, S.142-144), die als Freie oder Wilde Geister behandelt werden und nicht unter der Kontrolle eines toxischen Zauberers stehen. Ob es zwischen ihnen und den Charakteren zum Kampf kommt, hängt von der Entscheidung des Spielleiters (und dem Verhalten der Gruppe) ab.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Geschwindigkeit, mit der die Charaktere im Labyrinth vorankommen, kann vom Spielleiter individuell vorgegeben werden. Er kann die Zahl und Stärke der Gegner erhöhen, denen die Runner begegnen, aber auch auf anderen Ebenen den Weg erschweren: so könnten athletisch orientierte Charaktere Wegabschnitte überwinden müssen, bei denen sie Geschicklichkeit, Stärke oder Reaktion einsetzen müssen. Hacker könnten mit uralten elektronischen Schließsystemen oder noch nicht ganz stillgelegten Demonstrations-Förderanlagen konfrontiert werden.

KEINE PANIK

Normalerweise sollten die Runner den direkten Weg wählen und sich dem Gelände daher von Südosten nähern. Sollten sie sich irgendwie Lagepläne des Ortes beschaffen können und aus strategischen Gründen einen anderen Einstieg wählen, so muss die Szene eventuell leicht abgeändert werden; insgesamt spielt dies jedoch keine große Rolle, da schon nach kurzem Aufenthalt alles gleich erscheint und die Runner ohnehin einige Zeit im Stahlwerk umherirren werden.

Gehen sie sofort auf Konfrontationskurs mit den Kultisten, wenn sie Ardor entdecken, sollte der Spielleiter die Macht des toxischen Zauberers demonstrieren. Falls die Runner tatsächlich gegen seine Leibwachen und toxischen Geister bestehen können, lässt er einen Teil der Konstruktion einstürzen, setzt die Umgebung in Brand oder unternimmt ähnliche Aktionen, um sich ins Innere der Kathedrale zurückzuziehen.

DATENEMPFANG ...

OPERATION NACHTWIND

Die Runner sind nicht die einzigen, die in dieser Nacht in die Kathedrale eindringen – ein Trupp der Einheit Rubikon (siehe S. 128) hält sich ebenfalls hier auf. Zwei Mitglieder von Rubikon – ein Zauberer und ein Hacker – wurden vor einiger Zeit von den Jüngern verschleppt und Kommandant Rousseau hat eine Befreiung der beiden wichtigen Männer angeordnet. Das Team besteht aus dem Ex-MET2000-Feldwebel Dirk Stromer, dem französischen Druiden Raoul Fillon sowie drei weiteren Spitzensoldaten der Einheit und verfolgt eine ähnliche Strategie wie die Runner: so leise wie möglich anschleichen, schnell zuschlagen und verschwinden.

Wie genau die Begegnung der Rubikon-Soldaten mit den Runnern abläuft, bleibt dem Spielleiter überlassen, es sollte dabei jedoch nicht zu Toten kommen, schließlich können die Runner im Kampf gegen einen toxischen Kult jeden Mann gebrauchen. Da die Soldaten Experten im Tarnen und Anschleichen sind, werden sie die Runner wahrscheinlich eher bemerken als umgekehrt (der Spielleiter kann hier ein kleines Katz- und Mausspiel in der Industriebrache spielen, bei dem beide Seiten zunächst nicht wissen, ob sie es mit Freunden oder Feinden zu tun haben). Im Gespräch mit ihnen stellen die Charaktere dann sehr schnell fest, dass beide das gleiche Ziel verfolgen und sich eine Zusammenarbeit anbietet. Die Rubikon-Männer sind allerdings keine leichten Verhandlungspartner, da sie sich sehr genau an die Anweisungen ihres vorgesetzten Offiziers halten und möglichst wenige Informationen preisgeben wollen. Auf keinen Fall werden sie nach Abschluss der Operation „Nachtwind" gemeinsam mit den Runnern fliehen oder diesen gar eine Passage aus der SOX verschaffen.

Eine genaue Beschreibung der Rubikon-Soldaten und Spielwerte finden Sie im Abschnitt Darsteller.

ALEA IACTA EST

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner erreichen das Innere des Hochofenbereichs, wo das Ritual der Jünger bereits begonnen hat. Außerdem können sie das von Kelemar verwaltete Archiv des Kultes – einen ehemaligen Kontrollraum – ausmachen. Sie müssen nun Kelemar in ihre Gewalt bringen, Marc aus den Klauen der Sekte befreien und auch noch möglichst viele Informationen aus dem Computer der Jünger herausholen und sich dabei möglicherweise auch noch mit den aufgebrachten Kultisten und übellaunigen toxischen Geistern auseinandersetzen.

DATENEMPFANG ...

AUFTRITT ARDOR

An irgendeinem Punkt der Odyssee durch das Stahllabyrinth bekommen die Runner mit, wie ganz in ihrer Nähe ein uralter Hubschrauber landet, das einzige fliegende Gefährt der Sekte. Sie können beobachten, wie ein Troll – der Hohepriester Ardor persönlich – in Begleitung von mehreren bewaffneten Männern aussteigt und von einem Jünger empfangen wird (der Pilot hebt sofort danach wieder ab). Gelingt es ihnen, das Gespräch zu belauschen – wozu eine Wahrnehmung + Intuition (2)-Probe mit passenden Modifikatoren (siehe *SR4.01D*, S.116f.) oder andere Hilfsmittel wie Zauber, Adeptenkräfte oder technische Geräte nötig sind – so erfahren sie, dass sich Marc Sandhorst (im Gespräch Nurjeno) in der Kathedrale befindet, dass er jedoch für ungeeignet befunden wurde, da sich sein Geist nicht wie erwartet formen lässt. Ardor berichtet daraufhin von dem Ritual, das er plant und für das er ohnehin vier Opfer benötige. Der Junge solle einfach mitgeopfert werden. Wenn das Gespräch beendet ist, begeben sich Ardor und seine Begleiter direkt in den Hochofenbereich, um das Ritual vorzubereiten.

Eine Beschreibung des Hohepriesters und seiner Schergen sowie die entsprechenden Spielwerte finden Sie im Abschnitt Darsteller.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr habt es geschafft. Das Allerheiligste der Kathedrale der vier Elemente liegt vor euch, umgeben von turmhohen Hochöfen, Schornsteinen und Stahlrohren und gehüllt in die tanzenden Schatten, die zahlreiche Feuerstellen auf die Umgebung werfen. Auf einer grotesken Parodie eines Altars aus Betonplast steht der Troll, gekleidet in einen schreiend gelben Plastikmantel, der mit schwarzen Gefahrensymbolen bedeckt ist. Vor dem Priester knien vier Männer in zerfetzten Strahlenschutzanzügen, den mit einer Gasmaske verhüllten Kopf gesenkt, um sie herum an die zwei Dutzend Jünger in ähnlichen Plastikkutten wie der Troll und skandieren einen finsteren Schwur, in dem von der Heiligkeit des fünften Elements und seiner Macht über die anderen vier die Rede ist. Am meisten beunruhigt euch jedoch das Flimmern in der Luft, genau über einem Betonbassin in der Mitte des Altars, das langsam, aber sicher stärker zu werden scheint und in dem ihr für einen kurzen Moment die Konturen eines Gesichts zu sehen glaubt.

In etwa vier Metern Höhe gegenüber vom Hochofen befindet sich ein kleiner schwach erleuchteter Raum. Ist dies das Archiv der Sekte, von dem ihr gehört habt?

ATMOSPHÄRE

Die Ankunft im Allerheiligsten ruft in den Runnern eine Mischung aus bizarrer Neugier, Ekel über die Parodie einer Religion, die hier zelebriert wird, und der gespannten Gewissheit hervor, dass sich nun entscheiden wird, ob ihre Mission von Erfolg gekrönt sein wird oder ob sie in der toxischen Kathedrale den Tod finden. Sie müssen eine Entscheidung fällen, welches ihrer

drei Ziele sie zuerst angehen wollen und wie sie die anderen ebenfalls erreichen.

Im Archiv der Jünger erfahren sie aus erster Hand, wie eiskalt und berechnend die Jünger mit Menschen umgehen; gleichzeitig aber sollten sie beeindruckt sein, auf welche Mittel und hochmoderne Technik die Sekte zurückgreift.

HINTER DEN KULISSEN

Als die Runner die Szenerie betreten, ist das Ritual, das der Hohepriester Ardor durchführt, bereits in vollem Gange. Bis auf einige Flammenwächter sind sämtliche Kultisten anwesend – auch Kelemar, der inmitten der Masse der zwei Dutzend Jünger steht. Marc Sandhorst ist unter den vier Leuten, die als Opfer vor dem Altar knien; neben ihm befinden sich die beiden Rubikon-Männer Christian Brigg und Alexander Lebenin sowie der Franzose Leonard Truvere, ein Jünger, der Kontakte zum Kontrollrat hatte und nun von seinen ehemaligen Brüdern als Verräter hingerichtet werden soll. Sowohl Kelemar als auch Marc sind aufgrund der rituellen Kleidung kaum zu erkennen; zumindest bei Kelemar hilft aber eine erfolgreiche Wahrnehmung + Intuition (4)-Probe oder ein astral wahrnehmender Charakter, der Kelemars Aura noch von einer früheren Begegnung wiedererkennt. Die Runner sollten sich der Gefahr der Lage bewusst sein und von unvorsichtigen Handlungen absehen; sollten sie etwa einfach laut „Marc?“ rufen, um den Jungen zu identifizieren, so kann dies zu seinem sofortigen Tod führen.

Sobald sie bemerkt werden, können die Runner es mit den Flammenwächtern, den einfachen Jüngern und sogar mit gebundenen toxischen Geistern zu tun bekommen. Sollten sie Geiseln nehmen – ganz gleich, wen – so werden sie bei den toxischen Fanatikern damit nicht durchkommen. Solange man sie noch nicht bemerkt hat, versuchen die Runner am besten, leise in das Archiv einzudringen, das sich in einem alten Kontrollraum gegenüber den Hochöfen befindet und zu dem man über eine stählerne Wendeltreppe gelangt.

Fulgur

Der eigentliche Anlass des Rituals ist die Anrufung eines mächtigen Nukleargeistes (Kraft 10), dem Ardor den Namen Fulgur gegeben hat und den er anruft, um einen starken Diener für zukünftige Machtdemonstrationen der Sekte an der Hand zu haben. Fulgur bleibt die meiste Zeit in der Form einer schwach leuchtenden Wolke, kann jedoch auch die Gestalt eines gigantischen Humanoiden oder eines glühenden Drachenskeletts annehmen.

Die Grundlage für die Beschwörung und Anrufung bilden hochradioaktive Materialien – Überbleibsel des Reaktors der ESUS-Arkologie – die sich in dem Bassin des Altars befinden. Die eigentliche Beschwörung hat bereits stattgefunden und Ardor wird das Anrufungsritual nur dann abbrechen, wenn die Flammenwächter und kleineren Geister die Bedrohung nicht abwenden können. Dann hetzt er Fulgur in manifestierter Gestalt auf die Runner oder die Rubikon-Soldaten. Im Kampf macht der Geist hauptsächlich Gebrauch von seinen Kräften Verschlingen, Elementarer Angriff und Verwirrung. Die Werte eines Nukleargeistes finden Sie auf S.143, *Straßenmagie*.

Nichts wie weg hier!

Nachdem sie Kelemar und/oder Marc haben und vielleicht sogar die Informationen aus der Datenbank an sich gebracht haben, müssen die Runner auf dem schnellsten Weg aus der Kathedrale fliehen. Vielleicht haben sie sich auf dem Hinweg den Pfad bereits so weit geebnet, dass sie auf dem Rückweg einfacher durchkommen; ansonsten müssen sie improvisieren und einen anderen Weg hinaus finden.

DAUMENSCHRAUBEN

Der Verlauf der Szene hängt entscheidend davon ab, ob und wann die Runner von den Kultisten bemerkt werden. Bricht das Gefecht schon aus, bevor sie ins Archiv eingedrungen sind, wird es sehr schwierig für sie, daher sollten sie dort zuerst einbrechen. Der Spielleiter kann ihnen neben Flammenwächtern und Geistern außerdem auch die gewöhnlichen Jünger als Gegner entgegenschicken – diese haben zwar keine besonders guten Kampfwerte, können den Runnern aber allein durch ihre Anzahl das Leben schwer machen. Wenn er die volle Macht Fulgurs auskosten möchte, kann der Spielleiter das Ritual schon vorzeitig enden lassen und die Gruppe mit einem schlechtgelaunten toxischen Geist in Großer Gestalt konfrontieren (zu Regeln für Geister in Großer Gestalt siehe *Straßenmagie*, S. 52). Ganz gleich, welche Geschütze der Spielleiter auffährt – die Runner sollten zu keinem Zeitpunkt das Gefühl haben, den Jüngern überlegen zu sein.

DATENEMPFANG ...

DAS ARCHIV

Früher wurden hier die chemischen Prozeduren in den Hochöfen überwacht, doch nun dient der Kontrollraum in luftiger Höhe den Jüngern, besonders Kelemar als Archiv.

Die Stahltür wurde nachträglich mit einem starken Magschloss (Stufe 4) versehen, das an einen Retinascanner gekoppelt ist, der nur die Muster von Kelemar, Ardor und Ignifera akzeptiert. Außerdem ist ein Anti-Manipulationssystem der Stufe 2 integriert, das bei Auslösen von Alarm den gesamten Innenraum des Archivs mit Seven-7 (siehe *SR4.01D*, S.246) flutet. Tür und Wände des Raumes haben eine Panzerungs- und Strukturstufe von 10.

Der Raum selbst enthält nur einen Schreibtisch und eine schmale Liege, sowie einen hochmodernen Computer. Die alten Kontrollapparaturen wurden entfernt.

Der Computer dient einzig der Speicherung und Verwaltung des Archivs, das Kelemar über die Kultmitglieder angelegt hat. Von jedem aktiven Mitglied der Jünger des Reinigenden Feuers und allen Spitzeln in den Konzernen hat er akribisch ein Dossier angefertigt, das in den meisten Fällen einen Lebenslauf, ein psychologisches Profil, Fotos und eine Akte innerhalb des Kultes enthält, in der Verdienste und Verstöße sowie der Grad der „Frömmigkeit“ festgehalten sind. Ferner sind Treffpunkte, Losungswörter und Decknamen verschiedener Kontakte der Jünger innerhalb und außerhalb der SOX in der Datenbank vermerkt. Bei einigen Personen sind außerdem belastende Daten aufgeführt, durch die die Jünger diese Person kontrollieren können. Für die Runner ist vor allem die Akte Bernd Reinhards interessant (siehe Handouts), die zweifelsfrei beweist, dass er der Kontaktmann „Kernbeißer“ der Jünger bei ESUS und somit für das Arkologie-Desaster mitverantwortlich ist.

All diese Daten befinden sich auf dem Computer, der aus etwa 40 Metern Entfernung kontaktiert werden kann (er befindet sich ständig im aktiven Modus), weshalb ein direkter physischer Zugriff nicht erforderlich ist.

Archiv der Jünger des Reinigenden Feuers

Prozessor: 8
Signal: 1
Firewall: 8
System: 8

Programme: Analyse 7, Verschlüsselung 6, Realitätsfilter 6, Datenbombe 5, IC (Pilot 7, Angriff 7, Schwarzer Hammer 7, Analyse 5, Panzerung 5), IC (Pilot 6, Angriff 6, Schwarzer Hammer 6, Aufspüren 6, Panzerung 4), IC (Pilot 6, Angriff 6, Analyse 5, Medic 6)

Zwei Dinge könnten die Runner dazu bewegen, sich trotzdem physischen Zugang zum Rechner zu verschaffen: Zum einen die Tatsache, dass er über Kabel mit einer manuellen, nicht passwortgeschützten Eingabe- und Ausgabeperipherie (einer Tastatur, einem Tridschirm und einem Drucker mit Gerätestufen von jeweils 4 und Signalwerten von jeweils 0) verbunden ist, so dass die Runner sich bei physischem Zugriff die Daten ausdrucken können, ohne vorher das Archiv hacken zu müssen, und zum anderen die Tatsache, dass es sich um außerordentlich hochentwickelte Hard- und Software handelt, die auf dem Schwarzmarkt ein Sümmchen von mehreren 10.000 Euro einbringen kann. Der Computer wiegt insgesamt 20 Kilogramm, von denen ein Großteil durch das fest integrierte Kühlsystem eingenommen wird.

KEINE PANIK

Es wird schwierig für die Runner, alle drei Ziele zu erreichen (Rettung von Marc, Extraktion von Kelemar, Datendiebstahl), aber das Leben ist kein Kindergarten. Falls sie den Jüngern zu stark unterlegen sind, kann der Spielleiter mit Hilfe der Rubikon-Soldaten das Kampfgeschick wenden. Der toxische Geist Fulgur kann bei einem Misslingen des Rituals fessellos werden und sich sogar gegen seine Beschwörer wenden (was aber auch für die Charaktere gefährlich wird).

SCHACHT IV

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner fliehen aus der Kathedrale und verlassen Völklingen in Richtung des Bergwerks Göttelborn, durch das sie die SOX verlassen können. Dabei müssen sie sich nicht nur mit wütenden Kultisten und Geistern herumschlagen, die ihnen nachsetzen, sondern auch im Bergwerk die alte Untergrundbahn wieder in Gang setzen, bevor sie endlich wieder unverseuchte Luft atmen können.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr seid raus aus der Kathedrale, aber das heißt noch gar nichts. Dieses wildgewordene Land kann euch noch immer mühelos töten, weshalb eure oberste Priorität nun das Bergwerk in Göttelborn ist, das ihr euch als Fluchtweg auserkoren habt. Ein Blick über die Schulter verrät euch, dass eure mächtig angefressenen Verfolger noch immer hinter euch her sind – immerhin wisst ihr nun genug über den Kult, dass man euch nicht mehr einfach so gehen lassen kann.

Wenn die Runner das Bergwerk erreichen:

Während die anderen Schächte, die zum Transport von Baugerät dienten, schon lange zugeschüttet sind, ist der Personenaufzug noch zugänglich. Allerdings zieren mehrere Graffitis von dämonischen Fratzen, Totenköpfen und Zentpel-Zinken in gelber Leuchtfarbe die schwer verriegelte Eingangstür. Darunter steht: „Verschwindet von hier!"

Wenn die Runner die unterste Sohle des Bergwerks erreichen:

Der Aufzug stoppt auf der untersten Sohle in völliger Stille. Das schwache Licht am Lift fällt auf eine Betriebsstation und verstaubte Gleise für eine Schienenbahn. Ihr wisst nicht, wie lange diese Anlage nicht mehr in Betrieb war, aber es müssen Jahrzehnte sein. Der Gang vor euch hat einen Durchmesser von drei bis vier Metern und ist von einem muffigen Geruch nach Erde und Fäulnis erfüllt. Fast wünscht ihr euch in die Kathedrale zurück, denn die Finsternis weckt fast noch weniger Vertrauen in euch.

ATMOSPHÄRE

Auf der Flucht vor den Jüngern spüren die Runner deren extremen Fanatismus; jeder einzelne setzt sich mit seinem Leben dafür ein, dass sie nicht entkommen, und erst wenn der letzte Verfolger abgeschüttelt ist, können sie sich sicher fühlen – jedoch nicht lange. Denn im Bergwerk stoßen sie auf Spuren von wilden Crittern, die ihnen einen gehörigen Schrecken einjagen sollten. Widerwillig müssen sie sich der Dunkelheit in fast 1200 m Tiefe stellen, da dieser Stollen ihr einziger Weg aus der SOX hinaus ist.

HINTER DEN KULISSEN

Grube Göttelborn

Das ehemalige Steinkohlebergwerk Göttelborn wurde bereits im Jahr 2000 stillgelegt und erst mehrere Jahre nach dem Cattenom-GAU wieder benutzt – von Schmugglern, die die Stollen als Lager, Unterkunft und später als Transportkanal benutzten. Sie setzten die Grubenbahn wieder in Gang und konnten unter großen Anstrengungen und mit der Hilfe von Zaubersprüchen und Erdelementaren sogar einen Verbindungstunnel vom Betriebsfeld Göttelborn/Neunkirchen zu den Homburger Schlossberghöhlen schaffen – eine stabile Schmuggelroute aus der SOX.

2058 kam dann das Ende für die Schmuggelroute „Die große Treppe", wie sie aufgrund des treppenförmig aufwärtsführenden Verbindungstunnels genannt wurde. Zuerst stürzte der Gang zwischen Homburg und Neunkirchen teilweise ein, dann wurden die Schmuggler auf der untersten Sohle bei Göttelborn von einem großen Rudel aggressiver mutierter Grottenschrate überrascht und bis auf wenige Überlebende getötet. Diese verschlossen den Eingang in Göttelborn und versahen ihn mit Warnzeichen.

DATENEMPFANG ...

AUF DER FLUCHT

Bevor die Runner in das Bergwerk einsteigen können, müssen sie zunächst ihre Verfolger abschütteln. Sobald sie Kelemar und Marc in ihrer Gewalt haben, werden die anderen Jünger sie zu Fuß verfolgen, da sie zu Recht fürchten, aufzufliegen. Verwenden Sie die Regeln für Laufen (SR4.10D, S.117) und Bewegung (*SR4.01D*, S.138). Ardor und die beiden anderen Zauberer werden ihre gebundenen Geister, sofern noch existent, auf Ferndienste schicken, um die Runner zur Strecke zu bringen. Außerdem setzt sich ein Team der Flammenwächter auf einem Hovercraft (dessen Werte denen des GMC Everglades (*SR4.01D*, S.341f.) entsprechen) in Bewegung, um die Runner außerhalb der Kathedrale zu verfolgen. Der Spielleiter sollte hierbei die Regeln für Verfolgungsjagden (*SR4.01D*, S.160f.) anwenden.

Auf der Jagd könnten die Runner versuchen, sich in den Ruinen von Sulzbach, das zwischen Völklingen und Göttelborn liegt, zu verstecken; sie könnten den Schutz eines Hohlraums suchen, um vor den Geistern sicher zu sein; es wäre sogar möglich, dass sie einen Umweg über West-Saarbrücken machen und darauf hoffen, dass die Jünger ihnen nicht in das Testgebiet von Ares folgen.

Tunnelblick, Teil 1

Wenn die Runner ihren Verfolgern (siehe Kasten: *Auf der Flucht*) entkommen sind und das Bergwerk Göttelborn erreicht haben, beginnt der letzte Abschnitt ihrer Odyssee. Da sie feststellen müssen, dass der Letzte, der im Bergwerk war, die Tür ein wenig zu fest hinter sich zugesperrt hat, sind geschickte Finger (Geschicklichkeit + Schlosser (3)-Probe) oder rohe Gewalt (Stärke + Konstitution (10)-Probe, mit Teamwork-Probe lösbar) vonnöten, notfalls auch der Inhalt eines Sturmgewehr-Magazins, um die verbarrikadierte Stahltür zu öffnen.

Die Elektrik des Personenaufzugs, der früher die Kumpel in die Stollen unter Tage beförderte, lässt sich mit einer Probe auf Hardware oder Logik + Industriemechanik (3) wieder in Gang setzen (modifizieren Sie die Probe, falls nur ungenügendes Werkzeug vorhanden ist), allerdings fehlt die Energiequelle – der alte Generator ist nicht mehr zu gebrauchen. In der Nähe steht jedoch ein neuer Matrixmast, der angezapft werden kann. Die Runner müssen nur aus Häuserruinen oder ähnlichem eine ausreichend lange Stromleitung besorgen. Das Anzapfen verlangt noch mal eine Probe auf Logik + Hardware (2).

Unten, in fast 1200 Metern Tiefe finden die Runner dann eine Untergrund-Schienenbahn vor, die ebenfalls wieder mit Strom versorgt werden muss, wozu ein wenig mehr Bastelarbeit notwendig ist. Die Runner könnten z.B. Autobatterien aus ihrem Fahrzeug oder einem Wrack in der Nähe des Einstiegs bergen, aufladen und anschließen, Strom vom Personenaufzug umleiten oder mehrere kleinere Batterien aus Ausrüstungsgegenständen zusammenschließen. All dies erfordert ebenfalls eine Logik + Hardware/Industriemechanik-Probe, deren Mindestwurf und Modifikatoren der Spielleiter festlegt.

Bleiche Knochen

Nachdem sie unter Tage einige Kilometern zurückgelegt haben, machen die Runner eine schreckliche Entdeckung: die fast vollständig abgenagten Leichen mehrerer Menschen liegen auf und um eine Bergwerkslore vertreut – und es sind keine uralten

Minenarbeiter, wie an der modernen Kleidung zu erkennen ist, sondern Schmuggler, die maximal 20 Jahre tot sind. Sie wurden damals von einer Sippe mutierter Grottenschrate überrannt, in deren Lebensraum sie versehentlich eingedrungen waren. Die alles fressenden Grottenschrate leben noch immer hier. Aufgrund ihrer Mutation sind sie äußerst aggressiv und greifen Eindringlinge sofort an, wobei sie nicht unbedingt darauf aus sind, diese zu vertreiben, sondern fast alles als Nahrungsquelle betrachten. Dabei verlassen sie sich im Kampf aber eher auf ihre zahlenmäßige Überlegenheit (sie jagen in Gruppen von 3-6 Exemplaren), weshalb schon der Tod von zwei Artgenossen sie zum Rückzug (und evtl. zur Rückkehr mit Verstärkung) veranlassen kann.

Außer den Grottenschraten halten sich noch andere Critter in der Finsternis der Gänge auf, die der Spielleiter den Runnern in den Weg stellen kann (siehe S. 64); außerdem sollten sie hin und wieder mit Hindernissen auf den Gleisen konfrontiert werden.

Tunnelblick, Teil 2

Am Ende der Grubenbahn angekommen, müssen die Charaktere noch einen längeren Fußmarsch durch einen engen und relativ steilen Verbindungstunnel und danach durch die Schlossberghöhlen hinter sich bringen. Dabei ist der Gang an einer Stelle teilweise verschüttet, was auf den ersten Blick nach einer Sackgasse aussieht und bei den Runnern entsprechend für Frustration sorgen sollte. Dann aber stellt sich heraus (durch einen Luftzug, ein Geräusch o.ä.), dass das Geröll mit purer Muskelkraft, Magie, vielleicht sogar mit Sprengstoff zur Seite geräumt werden kann – zumindest so lange, bis die Runner hindurch geschlüpft sind; danach kann der Tunnel hinter ihnen ruhig spektakulär einstürzen.

Ans Tageslicht kommen die Runner dann in einem Waldstück in der Nähe von Zweibrücken. Von nun an sollte sie niemand mehr behelligen, bis sie am Ziel ihres Auftrags sind – der Übergabe von Kelemar und Marc.

DAUMENSCHRAUBEN

Eine Verfolgungsjagd mit mundanen und Erwachten Kultisten sowie mehreren toxischen Geistern ist kein Kindergeburtstag; sollten die Runner ihren Verfolgern dennoch allzu leicht durch die Finger schlüpfen, so kann Ardor innerhalb kurzer Zeit auch noch seinen Hubschrauber aktivieren und die Charaktere aus der Luft angreifen. Auch andere Faktoren können die Flucht erschweren, etwa eine Panne am Fluchtfahrzeug, ein Hinterhalt von Glowpunks oder eine zufällig in der Gegend befindliche Streife von Ares, die nur zu gerne wissen will, was in ihrem Hinterhof vor sich geht.

DATENEMPFANG ...

Mutierte Grottenschrate (Professionalitätsstufe 2)

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	M	INI	ID
3	3	3	2	2	4	3	3	4	2	7	1

Bewegung: 15 / 30

Fertigkeiten: Askennen 2, Ausweichen 3, Infiltration 3, Klettern 3, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4

Kräfte: Bewegung (selbst), Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Natürliche Waffe (Biss/Klauen: Schaden 3K, PB 0), Verschleierung

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)

Wenn die Jagd zu reibungslos verläuft, kann der Spielleiter den Charakteren immer noch in den Bergwerkstunneln das Leben mit allerlei Ungeziefer schwer machen. Sie können sogar das Pech haben, auf ein Nest von Ameisengeistern zu stoßen, die immer einen Mangel an Frischfleisch haben und sich sofort auf die Beute stürzen werden. Auch ein Stromausfall der Grubenbahn kann für zusätzliche Spannung oder Schwierigkeiten sorgen.

KEINE PANIK

Bedenken Sie, dass die Jünger nach dem Showdown nicht nur die Runner, sondern auch die Rubikon-Soldaten verfolgen und sich deshalb nicht mit aller Kraft auf die Charaktere stürzen können. Sollten Sie feststellen, dass die Charaktere keine Chance gegen ihre Verfolger haben, dann können Sie ein Ares-Trupp einbauen, der sich durch geschicktes Taktieren auf die Jünger hetzen lässt.

Wenn es die Runner in einem Anfall von Genialität fertig bringen, Ardors Hubschrauber zu kapern, dann lassen Sie sie gewähren – der Sprit reicht für einige Kilometer, danach müssen sie zu Fuß weiter.

Sollten die Runner von der Verfolgungsjagd schon schwer gebeutelt sein, kann der Rest der Reise vergleichsweise harmlos ablaufen – zu keinem Zeitpunkt jedoch sollten sie glauben, in den Bergwerkstollen sicher zu sein.

NACH DEM SHADOWRUN

WIE GEHT ES WEITER?

Der Schieber, der Le Cajoleur (der Schmeichler, siehe S. 58) genannt wird – diese Bezeichnung sollte man in seiner Gegenwart jedoch tunlichst vermeiden – ist in den Schatten von Zweibrücken bekannt wie ein bunter Hund, und es sollte den Charakteren nicht allzu schwer fallen, ihn dort ausfindig zu machen. Cajoleur weiß von DeBeaux über die Situation einigermaßen Bescheid und wird, ganz Profi, keine unnötigen Fragen stellen.

Marc Sandhorst hingegen, der fürs Erste genug von Abenteuern und Sekten hat, wird so schnell wie möglich zu seinen Eltern nach Hamburg zurückkehren wollen, die sich bei den Runnern für die Rettung ihres Sohnes erkenntlich zeigen werden.

Wenn Kelemar und die Informationen über die Jünger des Reinigenden Feuers ihren Weg zu ESUS gefunden haben, wendet sich auch das Blatt für Pierre DeBeaux. Im Verhör gibt der Jünger zu, Kontakt zu Bernd Reinhards gehabt und diesen dafür benutzt zu haben, den toxischen Schamanen Drengscheid in den Reaktorraum der Arkologie zu schleusen, wo es schließlich zur Katastrophe kam – etwas, das man auch den anderen Beweisen der Runner entnehmen kann. Reinhards wird daraufhin seines Postens enthoben und in eine psychiatrische Klinik eingewiesen, wo man seine Abhängigkeit von der Sekte behandelt. DeBeaux hingegen wird rehabilitiert, für seine engagierte Mithilfe zur Klärung der Reaktor-Katastrophe belobigt und in den zentralen Sicherheitsrat von ESUS berufen, wo er zukünftig die Sicherheit aller Konzernanlagen mitgestalten soll. Er lässt den Runnern nicht nur das vereinbarte Honorar zukommen, sondern spendiert ihnen auch eine Entseuchungsbehandlung, die möglichen Folgeschäden durch die Strahlung in der SOX vorbeugen soll (siehe S. 67). Außerdem können sie ihn als Connection eintragen (Connectionstufe 4, Loyalitätsstufe 4-5).

Die Auswertung des Verhörs und der geborgenen Daten ziehen weite Kreise, da die Verbindung der Jünger des Reinigenden Feuers zum Weg der Reinheit in der ADL bekannt werden. Die geistigen Führer des Weges der Reinheit distanzieren sich daraufhin von der Hamburger Niederlassung der Sekte, denn nur dorthin führen die Beweise. In einer öffentlichen Erklärung wird der Ausschluss aller „armen, fehlgeleiteten" Hamburger Mitglieder, die den Jüngern angehören, verkündet. Damit bringt die Sekte ein Bauernopfer: ein Glied wurde amputiert, damit der Körper

TEAM-KARMA

Situation	Karma
Kelemar aus der Kathedrale entführt	1
Marc Sandhorst aus der Kathedrale gerettet	1
Informationen aus dem Archiv geborgen	1
Kampagne beendet	1

INDIVIDUELLES KARMA

Situation	Karma
Überleben	2
Gutes Rollenspiel	1–2
Mut oder Cleverness	1
Humor	1
Die Geschichte vorantreiben	1

überleben kann (denn natürlich haben alle Niederlassungen des Weges der Reinheit Verbindungen zu den Jüngern).

Die Jünger des Reinigenden Feuers müssen ihre Kathedrale fürs Erste räumen und sich ein wenig zurückziehen, da die Konzerne im Kontrollrat neugierig über den neuen, beunruhigend mächtigen Nachbarn geworden sind. Zudem verlieren sie durch die Informationen aus dem Archiv der Kathedrale möglicherweise große Teile ihres Spitzelnetzes. Auf der anderen Seite haben sie es geschafft, ernst genommen zu werden, und stellen nun einen bekannten Machtfaktor in der SOX dar.

DARSTELLER

Marc Sandhorst

Marc hat in den letzten Tagen und Wochen eine Entwicklung durchgemacht; aus der anfänglichen Neugier und Begeisterung für den Weg der Reinheit ist Abscheu der toxischen Praktiken der Jünger geworden, denn als er von den Glaubensvorstellungen der Jünger hörte, wurde ihm schlagartig klar, worauf er sich eingelassen hatte. Für eine Flucht aus der Kathedrale der vier Elemente mitten in der SOX war es jedoch bereits zu spät. Unglücklicherweise ist den Jüngern sein rebellisches Wesen und sein unbeugsamer Geist nicht verborgen geblieben, womit er für sie wertlos geworden ist. Da sie möglichst nicht auf magische, elektronische oder chemische Beeinflussung zurückgreifen wollen, haben sie vor, ihn bei einem Ritual zu opfern. Sobald er bei den Runnern ist, bemüht er sich nach Kräften, ihnen zu helfen, um endlich wieder zu seiner Familie zurückzukehren und ein normales Leben zu führen. Marcs Spielwerte finden Sie in *Wölfe im Schafspelz*, S. 89.

DIE JÜNGER DES REINIGENDEN FEUERS

Die Zelle der 26 Jünger, die ständig in der Kathedrale anwesend sind, besteht zum Großteil aus erfahrenen Sektenmitgliedern, die es nach ihrer „Anwerbung" durch den Weg der Reinheit und einem längeren Dienst in der SOX bis hierher, in eines der religiösen Heiligtümer des Kultes geschafft haben. Es sind Menschen aller Metatypen und sozialen Schichten, vom Squatter, der bei den Jüngern ein neues Zuhause gefunden hat, bis zum geschassten Konzernexec, für den der Kult eine Möglichkeit darstellt, seinen glühenden Hass auszuleben.

Um die Sicherheit der Sektenführer Ignifera und Ardor zu gewährleisten, halten sich diese nicht ständig in der Kathedrale auf, sondern nur zu besonderen Anlässen. Dafür fungiert der toxische Zauberer Torris als „Bischof" der Kathedrale, der das Gelände als seinen persönlichen Herrschaftsbereich betrachtet und es gar nicht gerne sieht, wenn ihm die Anführer einen Besuch abstatten. Seine Gehilfin ist Scintilla, ebenfalls Erwacht, die sich noch in der Ausbildung zur Magierin befindet. Zehn Jünger sind einfache mundane Gläubige, die sich durch besonders inbrünstige Verehrung des Fünften Elements auszeichnen und auch von taktischem Wert für die Sekte sind, während die restlichen 14 Jünger zu den so genannten Flammenwächtern gehören. In diese Kategorie fallen diejenigen, die für Anwerbung und Verbreitung des Glaubens zu wenig Feingefühl besitzen und den Kult dafür lieber mit Feuer und Schwert verteidigen. Vercyberte finden sich hier genauso wie einige Adepten, die für die magischen Rituale der Sekte nicht zu gebrauchen sind. Die Flammenwächter patrouillieren in unregelmäßigen Abständen durch die Kathedrale der vier Elemente, die sie als „heiligen Boden" betrachten, und beschützen das Heiligtum der Jünger vor Radpunks, Konzernern, Crittern und anderem Abschaum.

Einfacher Jünger
(Professionalitätsstufe 1, fanatisch ergeben)

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	2	3	2	3	3	4	2	2	6	6	1	10

Fertigkeiten: Ausweichen 2, Gebräuche 3, Survival 3, Waffenloser Kampf 2

Ausrüstung: Rituelle Kleidung (0/1)

Anmerkungen: Solange sich die Jünger in der Kathedrale aufhalten, tragen sie keine Kommlinks bei sich. Die oben angegebenen Werte entsprechen denen eines menschlichen Jüngers; für Mitglieder anderer Rassen wenden Sie die entsprechenden Attributsmodifikatoren an.

Flammenwächter
(Professionalitätsstufe 4, fanatisch ergeben)

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
4	3	4	3	2	3	3	4	3,8	7(8)	1(2)	10

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Einschüchtern 4, Feuerwaffen-Fertigkeitengruppe 3, Nahkampf-Fertigkeitengruppe 4, Survival 3

Cyber-/Bioware: Reflexbooster 1, Smartlink

Ausrüstung: Panzerjacke (8/6), FN HAR (Standardmunition, 3 Reserveladestreifen, Smartlink), Mikro-Transceiver (Stufe 5), Brille (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung), Schwert oder Kampfaxt

Anmerkungen: Die oben angegebenen Werte entsprechen denen eines menschlichen Flammenwächters; für Mitglieder anderer Rassen wenden Sie die entsprechenden Attributsmodifikatoren an.

Flammenwächter-Adept
(Professionalitätsstufe 4, fanatisch ergeben)

K	G	R	S	C	I	L	W	M	ESS	INI	ID	ZM
4	4	5	4	2	3	3	4	5	6	8(9)	1(2)	10

Fertigkeiten: Ausweichen 4, Einschüchtern 3, Nahkampf-Fertigkeitengruppe 5, Schnellfeuerwaffen 4, Survival 3

Adeptenkräfte: Bewegungsgespür, Eiserner Wille 1, Gesteigerte Reflexe 1, Kritischer Schlag 3, Mystischer Panzer 2, Todeskralle

Ausrüstung: Panzerjacke (8/6), FN HAR (Standardmunition, 3 Reserveladestreifen, Smartlink), Mikro-Transceiver (Stufe 5), Brille (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartgunverbindung), Messer, Knüppel

Anmerkungen: Die oben angegebenen Werte entsprechen denen eines menschlichen Flammenwächters; für Mitglieder anderer Rassen wenden Sie die entsprechenden Attributsmodifikatoren an.

Torris

K	G	R	S	C	I	L	W	M	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	2	3	2	5	5	4	6	5	4	6	8	1	10

Astrale Initiative/ID: 10/3

Rasse: Mensch

Fertigkeiten: Arcana 5, Askennen 4, Beschwören-Fertigkeitengruppe 5, Einfluss-Fertigkeitengruppe 4, Einschüchtern 3, Hexerei-Fertigkeitengruppe 5, Survival 3, Unterricht 4, Wahrnehmung 3

Zaubersprüche: Feuerwand, Gammastrahl*, Giftverstärkung, Giftwelle, Manablitz, Massenschmerz, Mob-Bewusstsein, Physische Barriere, Strahlenbombe*

Schutzpatron: Strahlung (+2 Würfel für Nukleare, +2 Würfel beim Widerstand gegen Pathogene, Toxine und Strahlung, –1 Würfel auf Heilzauber)

Ausrüstung: Panzerweste (6/4)

Scintilla

K	G	R	S	C	I	L	W	M	EDG	ESS	INI	ID	ZM
2	3	4	1	4	4	4	5	4	3	6	8	1	9

Astrale Initiative/ID: 8/3

Rasse: Elf

Fertigkeiten: Arcana 3, Askennen 3, Athletik-Fertigkeitengruppe 3, Ausweichen 4, Beschwören-Fertigkeitengruppe 4, Gebräuche 3, Hexerei-Fertigkeitengruppe 4, Survival 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 4

Zaubersprüche: Feuerball, Gammastrahl*, Gefühle beherrschen, Giftverstärkung, Manablitz, Massenverwirrung, Physische Barriere

Ausrüstung: feste Kleidung (1/1)

Anmerkungen: Lichtverstärkeraugen

Ardor

Der stämmige Troll genießt innerhalb des Kultes eine fast ebenso große Verehrung wie die Anführerin Ignifera. Anders als diese ist er nicht nur bei religiösen Zeremonien anwesend, sondern kümmert sich auch um ganz profane Dinge. Niemand weiß genau, woher Ardor kommt und wie er zu den kryptischen Brandzeichen kam, die seinen ganzen Körper zieren, aber alle Jünger wissen den Zorn des Trolls zu fürchten, der plötzlich und unerwartet ausbrechen kann. Er war es auch, der Frank Drengscheid alias Ignesa für das Ritual in der ESUS-Arkologie auswählte.

Ardor dient hauptsächlich dazu, die Spielercharaktere einzuschüchtern. Er ist ihnen als toxischer Initiat haushoch überlegen und lässt sie dies durch sein Auftreten und die Demonstration seiner Fähigkeiten auch spüren.

K	G	R	S	C	I	L	W	M	EDG	ESS	INI	ID	ZM
9	3	3	8	4	5	5	6	7	5	6	8	1	13

Astrale Initiative/ID: 10/3

Rasse: Troll

Fertigkeiten: Arcana 4, Askennen 4, Astralkampf 5, Beschwören-Fertigkeitengruppe 6, Bodenfahrzeuge 2 (Motorrad +2), Einschüchtern 5, Führung 4, Hexerei-Fertigkeitsgruppe 6, Schnellfeuerwaffen 2, Survival 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 5

Zaubersprüche: Flammenwerfer, Gammastrahl*, Giftwelle, Feuerwand, Mob-Bewusstsein, Mob-Laune, Gerichtete Manastörung, Panzerung, Strahlenbombe*

Schutzpatron: Strahlung (+2 Würfel für Nukleare, +2 Würfel beim Widerstand gegen Pathogene, Toxine und Strahlung, –1 Würfel auf Heilzauber)

Metamagie (Initiatengrad 4): Anrufung, Abschirmung, Korrumpierung, Trübung

Ausrüstung: HK MP-5 TX (Standardmunition, 4 Reserveladestreifen), Panzerweste (6/4), Bindungsfokus (Kraft 4)

Anmerkungen: Infrarotsicht

Weiser Kelemar

Kelemar, den die Charaktere noch aus *Wölfe im Schafspelz* kennen, ist der Schlüssel, um die ganze Sache zu Ende zu bringen, denn er kann den Kontaktmann bei ESUS als Bernd Reinhards identifizieren. Außerdem können die Runner sein sorgsam gehütetes Archiv der Jünger, in dem er akribisch Buch über die Aktivitäten der einzelnen Mitglieder führt, finden und mitnehmen. Kelemar hat außerdem als einer der wenigen Jünger ausgezeichnete Matrixkenntnisse und kann so manchem Hacker Paroli bieten.

Er ist sehr gerissen und wird, wenn er in Gefangenschaft gerät, ständig versuchen, seine Kidnapper gegeneinander auszuspielen und zu entkommen. Er ist jedoch Feigling genug, um sich nicht für den Kult zu opfern und wird unter Androhung von Schmerzen letztlich auch gegen Reinhards aussagen.

Die Spielwerte Kelemars finden Sie in *Wölfe im Schafspelz*, S. 88.

DATENEMPFANG ...

GAMMASTRAHL UND STRAHLENBOMBE

Diese beiden Zauber gehören in die Kategorie der elementaren Kampfzauber und setzen eine geballte Ladung atomarer Strahlung frei. Für die Auswirkungen von elementarem Strahlungsschaden siehe Seite 67.

Gammastrahl wirkt auf ein einzelnes Ziel, Strahlenbombe ist ein Flächenzauber.

EINHEIT RUBIKON

Die eigentlich in Mariahütte im Norden des ehemaligen Saarlandes angesiedelte paramilitärische Gruppe hatte nie Schwierigkeiten mit den Jüngern – bis es zu einem Zusammenstoß kam, als beide Gruppen ein fast unversehrtes Wohnheim in Beschlag nehmen wollten. Die militärisch erfahrenen Rubikon-Soldaten konnten die Flammenwächter und die anderen Jünger zwar zurückdrängen, verloren dabei aber den Magier Christian Brigg und den Hacker Alexander Lebenin an die Kultisten. Für Kommandant Rousseau war dies eine persönliche Niederlage, nicht zuletzt weil die beiden äußerst wertvolle Mitglieder der Gruppe sind. Daher hat Rousseau seinen besten Feldwebel Stromer zusammen mit einem kleinen Team ausgeschickt, die Spur der Entführten aufzunehmen.

Die Jünger versuchten anfangs, die beiden Gefangenen auf ihre Seite zu bringen, doch da „Bischof" Torris anordnete, dabei keine magischen oder chemischen Methoden anzuwenden, hatte man keinen Erfolg, weshalb die beiden Rubikon-Soldaten nun beim nächsten Ritual „entsorgt" werden sollen.

Die Soldaten legen ein kühles, rationales und militärisch strenges Verhalten an den Tag, da dies nach ihrer Auffassung die Grundlage für ihr Überleben ist. Sie weichen ungern von ihren Plänen und Strategien ab, sind jedoch grundsätzlich zur Zusammenarbeit mit anderen Parteien – wie den Shadowrunnern – bereit.

Feldwebel Dirk Stromer

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	INI	ID	ZM
4	4(7)	5	4	3	2	3	4	3	2	7(9)	1(3)	10

Rasse: Mensch

Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitengruppe 4, Ausweichen 3, Einschüchtern 4, Feuerwaffen-Fertigkeitengruppe 5, Führung 4, Infiltration 5, Nahkampf-Fertigkeitengruppe 4, Natur-Fertigkeitengruppe 3, Wahrnehmung 4, Wurfwaffen 3

Cyber-/Bioware: Cyberaugen 3 (Blitzkompensation, Infrarot, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung, Smartlink), Reflexbooster 2, Muskelstraffung 3

Ausrüstung: Geigerzähler, Tarnanzug (8/6, urban, Nacht), Mikro-Transceiver (Stufe 3), Ares Alpha (Smartgun, 3 Reserveladestreifen, 3 Rauchgranaten, 3 Sprenggranaten), Survival-Kit

Raoul Fillon

K	G	R	S	C	I	L	W	M	EDG	ESS	INI	ID	ZM
3	3	4	3	4	5	4	5	5(7)	2	6	9	1	10

Astrale Initiative/ID: 10/3

Rasse: Mensch

Fertigkeiten: Arcana 4, Askennen 4, Astralkampf 4, Ausweichen 4, Hexerei-Fertigkeitengruppe 5, Infiltration 3, Natur-Fertigkeitengruppe 4, Pistolen 3, Verbannen 4, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 4

Zaubersprüche: Astralpanzer, Betäubungsblitz, Dekontamination, Ernährung, Erweitertes Feinde aufspüren, Geister erschlagen, Geisterlöscher, Heilen, Manablitz, Strahlenkugel, Unsichtbarkeit

Metamagie (Initiatengrad 2): Reinigung, Filterung

Ausrüstung: Geigerzähler, Tarnanzug (8/6, urban, Nacht), Mikro-Transceiver (Stufe 3), Colt Manhunter (Lasermarkierer, 3 Reserveladestreifen), Kraftfokus (Stufe 2), Survival-Kit

Anmerkungen: Fillon ist Anhänger der Druidischen Tradition (siehe *Straßenmagie*, S. 36f.).

Rubikon-Soldaten (3 Soldaten, Professionalitätsstufe 4)

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
3	3(5)	4	3	2	3	3	4	3,5	7(8)	1(2)	10

Rasse: Mensch

Fertigkeiten: Athletik-Fertigkeitengruppe 3, Ausweichen 3, Feuerwaffen-Fertigkeitengruppe 4, Infiltration 5, Nahkampf-Fertigkeitengruppe 4, Natur-Fertigkeitengruppe 3, Wahrnehmung 4, Wurfwaffen 3

Cyber-/Bioware: Reflexbooster 1, Muskelstraffung 2, Smartlink

Ausrüstung: Tarnanzug (8/6, urban, Nacht), Mikro-Transceiver (Stufe 3), FN-HAR (Smartgun, 3 Reserveladestreifen), Survival-Kit, 5 Flash-Packs

HANDOUT

DATENEMPFANG ...

DATENSATZ 4-17/22

NAME: BERND REINHARDS

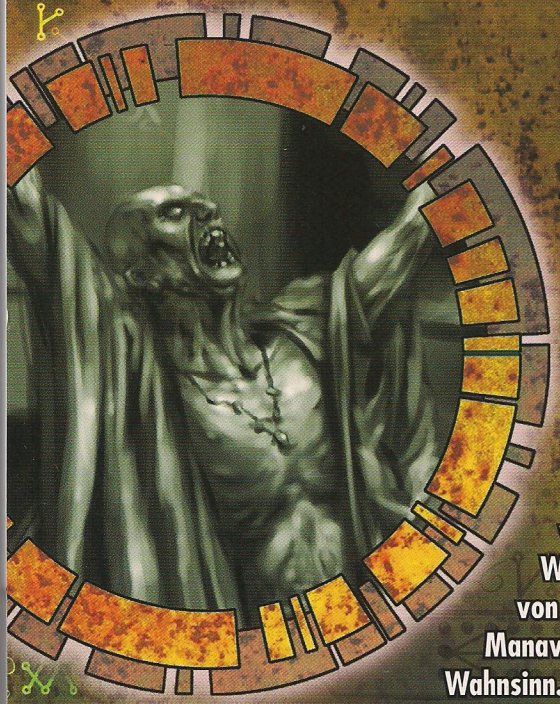
CODE: KERNBEISSER

KONTAKT: „DER SCHROTTER" (FORBACH)

STATUS: EXTERN / ANGEGLIEDERT (SEIT 09/67) / LOYAL (SEIT 01/68)

ZUGEHÖRIGKEIT/RANG: ESUS/SICHERHEITSBERATER MITTLERE STUFE (EHEMALS STELLVERTRETENDER SICHERHEITSCHEF DER ARKOLOGIE FAULQUEMONT)

VERDIENSTE: EINSCHLEUSUNG VON IGNESA IN DIE ESUS-ARKOLOGIE ZUR „URANWEIHE"



Am Anfang war der GAU. Seitdem ist das Gebiet Saar-Lorraine-Luxemburg das Verheerte Land im Herzen Europas, eine Sonderrechtszone des Kontrollrates, Paradies und Hölle für seine Einwohner, eine offene Wunde am Körper der Mutter Natur. Hier leben strahlenverseuchte Menschen, wildern Ghule durch die urbanen Wüsten, werden verbotene Experimente von Konzernen durchgeführt, treiben Manaverzerrungen Erwachte in den Wahnsinn. Mutierte Critter jagen durch die Wälder, Strahlungssenken bringen den unsichtbaren

AM ANFANG WAR DER GAU



Tod – und Runner versuchen ihr Glück, denn so manches Geheimnis liegt in den sechzig Jahre alten Trümmern verborgen.
Doch pass auf, Fremder: auf deine Gesundheit, auf deinen Rücken, auf deinen Verstand – denn dies ist die SOX – lass alle Hoffnung fahren!

SOX gibt einen detaillierten Einblick in das Verheerte Land im Jahr 2070: Saarland, Luxemburg und Teile von Frankreich. Neben den ausführlichen Beschreibungen der Gefahren, der Mächte und der Möglichkeiten in dieser Region enthält das Buch Spielleitertipps und die ausführliche Kampagne *Hoffnungsstrahlen*.

Voll kompatibel zu Shadowrun 4.01D.

Eine deutsch-französische Kooperation.

SHADOWRUN

FANPRO

WK GAMES

€ 23,00 [D] • CHF 40,30

9 783890 647906

ISBN 978-3-89064-790-6

23006