

23006

SHADOWRUN

SOXX



Tobias Hamelmann und
Anthony Bruno (Hrsg.)



HELIX LOGIN	4	Staatsinteressen	36	Strahlungsverbrennungen	67
WILLKOMMEN IM		Die Allianz Deutscher Länder	36	Strahlenkrankheit	67
VERLASSENEN LAND	5	Frankreich	36	Andere Gefahren	68
Geschichte: Von Damals bis Heute	6	Luxemburg	37	Hinein in die SOX	68
Boom Land	6	DAS LEBEN IM GLOW		SOX-Scherger	68
Land des Geldes	7	Gehet hin in Freiheit	39	Die Jünger des Reinigenden	
Die Kontrollrat-Ära	9	Verstrahlte neue Heimat	39	Feuers	69
Das Licht von tausend Sonnen	10	Der Alltag hinter den Mauern	39	Alternative Szenarien	70
Status Quo	10	Medizin und Gesundheit	40	Strahlendes Blut	70
Landschaften: Zur Lage des Landes	12	Die Orte der Zusammenkunft	41	Bollwerk gegen das Chaos	70
Wasserwege	12	Strahlenpunks	41	Abenteuerideen	71
Der Untergrund	12	Herkunft	41	DEUTSCHE KAMPAGNE:	
Klima	12	Ein Tag nach dem anderen	42	HOFFNUNGSSTRAHLEN	72
Geisterstädte	13	Angst, Glaube, Rituale	42	Einleitung	72
Strassen und Schienen	13	Erstkontakt	43	Hintergrund	74
Flora & Fauna	13	Beziehungen	44	Die Kampagne leiten	76
Mutationen	14	Glowpunks	44	Wölfe im Schafspelz	77
Verschlungene Pfade, verzerrte		Herkunft	44	Szene 1: Die Anwerbung	77
Welten	15	Lebensweise	44	Szene 2: Die Infiltration	78
Löcher im Gefüge	15	Glaubensvorstellungen	45	Szene 3: Die Kommune	79
Verzerrte Gebiete	16	Kontaktaufnahme	45	Szene 4: Vier Elemente für	
Weitere Seltsamkeiten	16	Beziehungen	45	ein Halleluja	83
Ein toxisches Eden	17	Toxiker	45	Szene 5: Der Einbruch	85
Sechsbeinige Nachbarn	17	Die Jünger des Reinigenden Feuers	46	Nach dem Shadowrun	86
Die Gefahren der Strahlung	17	Kannibalen	47	Darsteller	87
Strahlenkrankheit	18	Randgruppen	48	Handout	89
Strahlungszonen	18	Die Aussteiger	48	Aufbruch ins Verderben	89
LAß ALLE HOFFNUNG FAHREN,		Die Nomaden	48	Der Aufbruch	89
EINDRINGLING!	19	Die Ureinwohner	49	Die Struktur der SOX-Kampagne	91
Beiderseits der Mauer	20	DIE IRREN UND DIE MUTIGEN	50	Szenen und Ereignisse	92
Von Außen	20	Runs im wilden Strahleland	51	Unter Ratten	94
Steine in der Mauer	20	Was, warum und wie?	51	Szene 1 – Saarbrücken	94
Special Task Force SOX	23	SOX-Safaritouren	52	Szene 2 – Tick, tick, boom!	95
Die Zonenverteidigungs-		Vorankommen in der Zone	53	Szene 3 – Haus Morgenrot	96
streitkräfte	23	Willkommen im Bunker	53	Szene 4 – Die goldenen Retter	98
Die Grenztruppen	24	Das SOX-Netz	55	Szene 5 – Testground Saarbrücken	99
Ratten und Aasfresser – die		Das SOX-Offnet	55	Szene 6 – Home sweet home	101
Schmuggler	26	Funkstille im Netz	56	Nach dem Shadowrun	103
Die deutschen Geisterratten	26	Hot Spots	56	Die überleben wollen	103
Die französischen Charognards	26	Zweibrücken – Stadt an		Aufklärung	104
DIE HERREN IM BUNKER	28	der Grenze	56	Die Verlassenen	105
Ökonomische Lebensberechtigung	29	Luxemburg – die vergessene		Der Pfad des Verlassenen	105
Abgelegenheit	29	Hauptstadt	58	Stammesblut	106
Forschung und Entwicklung	29	Metz – heiße Action in		Das Dunkle	107
Produktion	29	kalten Ruinen	60	Toxische Wut	109
Feldtests	30	SPIELLEITERINFORMATIONEN	62	Der toxische Wahnsinn	109
Das Leben für den Kon	30	Fremdartigkeit der SOX	62	Darsteller	110
Puppenspieler und ihre Puppen	32	Astrale Phänomene	62	Handout	111
Ares Macrotechnologie	32	Hohlräume	62	Licht aus!	112
Evo	32	Manaverzerrungen	62	Der Weg ist das Ziel	112
Neonet	33	Domänen	63	Forbach City Blues	113
Renraku	33	Manastürme und Manaorkane	63	Wer den Blechschaden hat ...	114
Saeder-Krupp	33	Toxische Schamanen	63	Heilige Nacht, dunkle Nacht	116
AG Chemie	34	Giftgeister	63	Schrottige Weihnachten	119
Esprit Industries	34	Insektengeister	63	Nach dem Shadowrun	120
ESUS	34	Critter	63	Erleuchtungen	120
Proteus AG	34	Mutierte Critter	63	DeBeaux' letzter Zug	121
France Énergie	34	Toxische Critter	64	Ein Labyrinth aus Stahl	121
Ruhrmetall	35	Neue Critter	64	Alea iacta est	123
Der Kontrollrat	35	Strahlung	65	Schacht IV	125
Die Zonenverwaltung	35	Leitfaden	65	Nach dem Shadowrun	126
Das Einmaleins des Kontrollrats	36	Kontaminierung	67	Darsteller	127



CREDITS

Entwicklung & Projektleitung

Anthony Bruno, Tobias Hamelmann

Texte für den Quellenteil

Lars Blumenstein, Jérémie Bouillon, Anthony Bruno, Jochen Hinderks, Martin Janssen, Christian Lonsing, Martina Nöth, Frank Römke

Texte für die Deutsche Kampagne

David Grashoff, Tobias Hamelmann, Jochen Hinderks, Martin Janssen, Daniel Juhnke, André Wiesler

Produktentwicklung und Redaktion USA

Rob Boyle

Redaktion Deutschland

Christian Lonsing

Satz und Layout

Christian Lonsing

Lektorat

Michael Bohr, Benjamin Plaga, Christian Lonsing, Stephanie von Treyer

Cover Art

Karsten Schreurs

Covergestaltung

Ralf Berszuck

Innenillustrationen & Karten

Mikael Brodu, Rita Geers, Felix Mertikat, Karsten Schreurs, Florian Stitz

Druck

Opolgraf SA

Dank an

Ghislain Bonnotte und Mike Brodu für Tipps und Hinweise, Martin und Jochen für ihr Engagement über ihre Texte hinaus, Rita für die Illustrationen ohne Profit, Lars Schiele und Lars Klappert für Kampagnenberatung (auch wenn der Name Klawuttke dann doch keine Verwendung fand), Nathanaël Jouen, Thomas Moreau, Olivier Thieffine und alle Mitwirkenden für ihre Geduld bei diesem dreisprachigen Projekt, und an alle, die im Laufe der Jahre dazu beigetragen haben, die SOX zu dem Land zu machen, das es nun ist.

ISBN 978-3-89064-790-6

1 2 3 4 5 10 09 08 07

WWW.SHADOWRUN.DE

Shadowrun® und das WK-Logo sind
Warenzeichen von Wizkids LLC.

Copyright ©2007 Fantasy Productions GmbH, Erkrath
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder
Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photo-
mechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher
Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

DATENEMPfang ...



SOX

Verbinde mit Helix-Privatforum
... ID... gültig
... VIP Mitgliedschaft ... gültig
... Verbinde mit ... SOX-Subforum
> Login
... Verbunden mit <SOX-VIP-Subforum>

"Jedwedes Licht verstummt' im dunkeln Graus, das brüllte, wie wenn sich der Sturm erhoben,
Beim Kampf der Winde lautes Meergeraus. Nie ruht der Höllenwirbelwind vom Toben
Und reißt zu ihrer Qual die Geister fort, und dreht sie um nach unten und nach oben.
Ihr Jammerschrei, Geheul und Klagewort, nah'n sie den trümmervollen Felsenklüften,
Verlästern fluchend Gottes Tugend dort.

— Dante Alighieri, Die Göttliche Komödie V

HELIX

HELIX - AKTUELLES

Hauptknoten: 349 Mitglieder, 108 Gäste
Aktuelles Forum: 59 Mitglieder, 6 Gäste

Infos vom Sysop

Wie du sicher schon gemerkt hast, haben wir den Zugang zu den wertvollen Daten eingeschränkt, sodass er nur noch registrierten VIP-Mitgliedern zur Verfügung steht. Die Schatten werden in letzter Zeit von einer großen Zahl Neulinge überschwennt, und natürlich werden wir uns auch um die kümmern, aber das Privatforum-System wurde ausdrücklich für Profis eingerichtet. Hier versorgen wir auch mit den neuesten und genauesten Infos, die uns zur Verfügung stehen, mit dem Ziel, ein nationenübergreifendes Netzwerk zum Austausch von Daten und Talenten aufzubauen. Einer der wichtigsten und zuverlässigsten Partner bei dieser Unternehmung ist das in Nordamerika angesiedelte private p2p-Netzwerk JackPoint, dem du wahrscheinlich bereits angehörst und mit dem wir einen regen Datenaustausch betreiben.

Zum Abschluss eine freundliche Warnung: Falls irgendwelche der hier zur Verfügung gestellten, vertraulichen Daten in die öffentliche Matrix entweichen, dann wissen wir, wo sie herkommen, und du wirst dir wünschen, es niemals bis hierher geschafft zu haben.

—Drackenfelts

Inbox

Private Nachrichten: 4 Ungesehene

Aktuelle Forentreads: 7 neue Einträge

Profile

Apolline, Bruine, Corpshark, Drackenfelts, Eva, Kay St. Irregular, Le Belge, Nult Nois, Wattegel, und Zeitgeist sind momentan mit dem Forum verbunden.

Datum/Uhrzeit: 27/10/2070 - 11:27

EINSTELLUNGEN

VERBINDUNGEN

AUFGABEN

LINKS

VERLAUF

WILLKOMMEN IN DER HELIX

Deine ganz private Rolltreppe in die europäischen Schatten.

Ja, es gab einen Notschalter. Frag bloß nicht!

Dies ist dein erster Verbindungsaufbau mit diesem Helix-Subforum. Wenn du das hier liest, bis du wahrscheinlich bis oben hin mit peruanischen BADs abgefüllt – oder du bist ein echter Profi.

AKTUELLE HINWEISE

Aufgrund der hohen Nachfrage bezüglich dieser Radwars-Geschichte haben wir ein paar Leute gebeten, einen möglichst umfassenden Leitfaden der berüchtigten Sonderrechtszone Saar zusammenzustellen. Diese Zusammenstellung ist das Ergebnis langer und schmerzhafter Recherche; nur für den Fall, dass du dich fragst, warum du dafür den unverschämte hohen VIP-Mitgliedsbeitrag zahlen musst. [\[Link\]](#) [\[Gäste\]](#)

NEUE DATEIEN

Willst du den Glamour genießen, für harte Euros herzhafte im Dreck der Promis wühlen und gleichzeitig noch deutsches Bier konsumieren? Dann lass dich mal in München blicken! [\[München Noir \(Panoptikum\)\]](#)
Clockwork und Picador haben einige lustige Infos über die neuesten Waffen, Spielzeuge und Fahrzeuge zusammengetragen. [\[Arsenal 2071 \(JackPoint\)\]](#)

TOP-NEWS

Der Medienhype in Europa wächst in ungeahnte Höhen, nachdem die Eurokons Ruhrmetall und Esprit ihre Teilnahme an der ersten Saison der neu geschaffenen „Radwars“-Reihe bestätigt haben, die in der ehemaligen französischen Stadt Metz im Inneren der SOX (Saar-Lor-Lux) stattfinden soll. „Zum ersten Mal ist es uns möglich, einen gemeinnützigen Event in der SOX abzuhalten“, sagte Ruhrmetall-Sprecher und Kontrollratspräsident Karl Jomsen. „Da Sicherheit und Schutz einen wachsenden Stellenwert bei den Nationen und Konzernen der Welt einnehmen, bieten wir ihnen hiermit die Möglichkeit, ihre Ausrüstung und Taktiken in einer der lebensfeindlichsten Umgebungen zu erproben, die uns auf diesem Planeten zur Verfügung stehen. Die Radwars sind außerdem ein tolles Medienereignis mit einzigartigen Aufnahmen aus dem Innern der SOX und trägt damit zum Wiederaufbau des Landes bei, denn der gesamte Erlös wird in die Entgiftung und den Neuaufbau der SOX sowie in humanitäre Programme investiert.“ Um das Ereignis noch faszinierender zu gestalten, wird zudem der Einsatz nicht-konventioneller Munition nach vorher einzuholender Sondergenehmigung durch den Kontrollrat und die teilnehmenden Länder gestattet. Diese Entscheidung verursachte einen Proteststurm von Seiten grüner Policlubs und anderer nicht-staatlicher Organisationen, die angekündigt haben, diesbezüglich eine Petition bei der NEEC in Brüssel einzureichen. [\[Link\]](#)

Der französische Präsident Yohann de Kervelec sprach sich heute gegen die „Hetzkampagnen“ im Rahmen massiver Anti-NEEC-Demonstrationen aus. Fast eine Million Demonstranten gingen vergangenen Samstag auf die Straßen der französischen Großstädte, eine Zahl, wie sie seit dem Erwachen nicht mehr verzeichnet wurde. Zum ersten Mal konnte man konservative und nationalistische Gruppierungen Seite an Seite mit linksgerichteten und grünen Aktivisten beobachten, die gemeinsam gegen die Wirtschaftspolitik der NEEC und ihre „inestuöse Beziehung zu Saeder-Krupp und den Eurokons“ demonstrierten. Zweiundsiebzig Personen wurden verletzt, zwölf davon schwer, als es zu Auseinandersetzungen zwischen Demonstranten verschiedener Lager und dem Sicherheitsaufgebot der Polizei kam. Die Arbeitgeberparteien haben als erste Konsequenz bereits eine Reihe von vorläufigen Entlassungen angekündigt, sodass etwa 30.000 Arbeitnehmer noch vor Jahresende ihren Arbeitsplatz verlieren werden. Diese Ereignisse überschatten die Übernahme der NEEC-Präsidenschaft durch Frankreich im kommenden Januar. [\[Link\]](#)

CHAT

NACHRICHTEN

DATEIEN

POSTS

NEXUS

SUCHE

Aktiviert

ComStar Firewall

Aktiviert

Jack-in-the-Box Antivirus

Aktiviert

SpamWitch Filter

Ungeprüft und auf Empfang

Commode

Horizontale

Signal

Aktiviert

Versteckter Modus

Umweltkarte

Umweltkarte

SOX

GÄSTE <geheim>

SOX Upload

• Willkommen im verlassenen Land
• Lass alle Hoffnung fahren, Eindringling
• Die Irren und die Mutigen
[\[mehr\]](#)

FORTSETZEN

ERWEITERTE SUCHE

SPEICHERN

WILLKOMMEN IM VERLASSENEN LAND

„Halt! Ich kann nicht mehr!“ Die Stimme des dicken Mannes überschlug sich vor Erschöpfung. Genervt wandte sich Finn zu ihm um und sah seinen Begleiter auf allen Vieren vorankriechen, was ihm ein schadenfrohes Grinsen entlockte. Trotzdem half er ihm auf die Beine und ließ sich an der Wand des ehemaligen Wohnzimmers zu Boden sinken, während er einen Schluck unverseuchtes Wasser aus der Flasche nahm: „Ich habe Ihnen ja gesagt, dass es kein Spaziergang wird.“

Lukas, der dicke Magier aus Heidelberg, war puterrot angelaufen und nahm keuchend ein Datenpad zur Hand, anscheinend führte er so etwas wie ein Tagebuch.

„Ist es denn noch weit? Wir sind doch schon seit zwei Tagen unterwegs!“

Finn grinste wie ein Wildbüter, der mit einem europäischen Touristen auf Safari war und ihm nun unbedingt einen Löwen vor die Kamera holen sollte: „Die Zips sind scheue Biester. Manchmal legen sie zwanzig Kilometer am Tag zurück, dann verbarren sie wochenlang an derselben Stelle. Ich schätze, noch dreißig Kilometer, vielleicht weniger.“

„Wenn Sie glauben, dass hinter den Lacunae etwas Lebendiges steckt, muss ich Sie wahrscheinlich enttäuschen“, entgegnete Lukas, wieder ganz der Besserwisser, der er schon in der Schattenkneipe in Karlsruhe gewesen war, „ihre Bewegungen folgen physikalischen und magietheoretischen Gesetzen.“

„Ich verstehe nichts von Magietheorie. Ich gebe mich damit zufrieden, den Astralraum sehen zu können und ...“ Finn hielt inne. Ein lautes Rauschen ging über die Häuserruine hinweg, wie eine Meereswelle, die langsam verebbte. Finn starrte zur Decke und schraubte geistesabwesend die Wasserflasche zu, als könne er hören, was draußen vor sich ging. Nach nicht einmal zehn Sekunden war der Spuk vorbei.

„Was war das?“ unterbrach Lukas die Stille, seine Stimme ein beiseres Flüstern.

„Sturmkrähen“, antwortete Finn, ohne den Blick vom Gebälk abzuwenden. Lukas wirkte wieder lockerer: „Machen Sie sich keine Sorgen. Die werden uns nicht gefährlich, ich kenne einen Zauber ...“

Finn schüttelte den Kopf und sah seinem Gegenüber in die Augen: „Ich Sorge mich nicht um die Krähen, sondern um das, vor dem sie fliehen.“

Der Magier erbleichte: „Soll das heißen ...?“

„Ob ja. Sie werden gleich Gelegenheit haben, Ihre Lacuna aus nächster Nähe zu bewundern.“ Finns Augen wurden glasig, dann hob er langsam den Arm und deutete aus dem Fenster. Auch Lukas benutzte seine astrale Sicht, und was er sah, überwältigte seinen Verstand wohl ebenso sehr wie den von Finn.

Draußen vor dem Fenster war ein riesiges, dunkles Nichts, das wie eine schwarze Sonne am Himmel stand. Die unscharfen Konturen des Astralraums wurden verzerrt, es schien, als würde die Umgebung in das Loch hineingesogen, als würde der Astralraum selbst auf das schwarze Loch zustürzen. Die Männer spürten einen Druck auf ihrer Brust, der ihnen den Atem raubte; in ihren Ohren dröbnte ein tiefes Brummen und der metallische Geschmack von Blut lag auf ihrer Zunge. Völlig starr vor Schreck waren sie unfähig, ihren Blick abzuwenden. Im Gegenteil, etwas schien sie immer näher zum Abgrund zu ziehen. Lukas, der das Phänomen offenbar aus der Nähe sehen und es von allen Seiten betrachten wollte, löste seine astrale Gestalt aus dem Körper und schwebte auf das Loch zu. Die weißen Gewänder, die sein Astralkörper trug, lösten sich bereits in ihre Fasern auf. Ebrfürchtig streckte er seine Hände aus, und Finn konnte sehen, wie sie eine unnatürliche, eiskalte Färbung annahmen und ebenfalls zu zerfasern begannen.

Im letzten Moment gelang es Finn, den astralen Leib des Magiers an der Schulter zu packen und in seinen physikalischen Körper zurück zu schleudern, wodurch dieser rückwärts zu Boden polterte. Im Nu war Finn über ihm und drückte ihn zu Boden. Beide zitterten, Finn blutete aus Mund und Nase. „Verlassen Sie um Gottes Willen nicht Ihren Körper!“ zischte er wütend, „ich habe nämlich keine große Lust, Ihre Leiche zurück über die Grenze zu schleppen! Ich sagte doch, Sie sollen vorsichtig sein.“

Dann betrachtete er den Mann, der vor ihm lag. Die kleinen Mäuschenaugen des Magiers buschten ziellos im Raum umber. Ein Speichelfaden rann aus seinem Mundwinkel. Ruckartig kam er hoch und packte Finn bei den Schultern: „Jetzt weiß ich es! Es ist alles so einfach!“ schrie er. Kichernd erhob er sich und verließ die Ruine. Finn schloss die Augen und lehnte den Kopf an die Wand. Er wusste, dass die SOX ihre Opfer nicht wieder bergab. Er wusste, dass er Lukas nicht gerettet hatte, sondern nur seinen Körper. Es ist alles so einfach, dachte er.

GESCHICHTE: VON DAMALS BIS HEUTE

gepostet von Zamari

• Zamari ist ein Anarchist und Runner aus Euskal Herria, der nebenbei als Autor und politischer Theoretiker für die Equity-Gruppe arbeitet. Er hat vieles in Europa aufsteigen und fallen sehen und ist trotz seiner sehr subjektiven Sichtweise genau der Richtige für einen umfassenden Überblick.

• Drackenfelts

Dieses Land war schon immer ein Brennpunkt streitender Mächte. Einst wurde es von den römischen Legionen überrollt, dann von den Barbaren, später kämpften hier Preußen, Franzosen und Deutsche, und danach gab es immer wieder Konflikte zwischen Verbündeten und Achsenmächten. Das so genannte Saar-Lothringen-Luxemburg-Gebiet zählt deshalb seit jeher zu den wichtigen Knotenpunkten im geografischen und wirtschaftlichen Westeuropa, und wird deshalb von seinen Bewohnern auch als „Zwischenland“ bezeichnet. Diese Bewohner machten es sich bald zu eigen, selbst nach den furchterlichsten Schlachten herzhaft zuzupacken und ihr Land von neuem aufzubauen. Bis zu jenem Tag im Frühjahr 2008 ...

BOOM LAND

Man sollte meinen, dass mehrere Kernschmelzen in und um Europa die französische Politik über Sicherheitsfragen in der Atomenergie hätten nachdenken lassen sollen, aber das genaue Gegenteil war der Fall: Enorme Mengen an Geld und Aufwand wurden in PR-Kampagnen investiert, die beweisen sollten, dass die eigene Technik sicherer war als die der Briten und effizienter als dieses orbitale Mikrowellenzeug der Japaner. Am 4. März 2008, kurz nach Sonnenuntergang und unter heftigem Regen, beschlossen zwei der drei Kernreaktoren des französischen Kernkraftwerks bei Cattenom, dass sie Fieber hatten und meldeten sich krank. Zwei simultane Kernschmelzen setzten ein und die großen Kühltürme ließen verstrahltes Gas in die Atmosphäre entweichen.

Und so begann es. Obwohl man versuchte, die Sache unter Verschluss zu halten, kamen die Nachrichten in ganz Westeuropa groß heraus. Die meisten Regierungen initiierten Notfallprotokolle, doch das französische Volk wusste es besser – dieses eine Mal – und vertraute nicht darauf, dass die Offiziellen das Richtige tun würden. Ortsansässige begannen mit der Evakuierung. Sie bezogen ihre Informationen aus den Nachrichten anderer Staaten, während sie die ihres eigenen Landes ignorierten. Von denen, die sich an die Protokolle hielten, wollten viele einfach weg und stampften sich gegenseitig zu Tode, als sie versuchten, die abfahrenden Züge zu besteigen. Als drei Tage später Truppen anrückten, um eine offizielle und großangelegte Evakuierung im nördlichen Lothringen durchzuführen, sahen sie sich mit unfassbarem Chaos und großem Misstrauen konfrontiert. Ein einzelner Mensch, der den Beamten kein Gehör schenkt, stellt kein Problem dar, doch Tausende, die dies taten und sich davonmachten, während das Militär noch versuchte, sie auf als sicher eingestuftes Gebiet zu leiten, waren fatal. Hier kam es dann auch zu den ersten zivilen Opfer der Cattenom-Kernschmelze: Nicht aufgrund der Strahlung, sondern weil die Politiker zu viele Menschen zu lange leiden ließen.

Auf deutscher Seite wurden mehrere Notfallprotokolle von verschiedenen Regierungsorganen gleichzeitig aktiviert, sodass sie sich teilweise gegenseitig in die Quere kamen, und als man die Zuständigkeiten geregelt hatte, hatten Panik und Verzögerungen bereits ihren Tribut gefordert. Natürlich ging die Zahl der Toten unter einem Haufen von PR-Bullshit unter. Insgesamt wurden fast drei Millionen Menschen vertrieben, die Zahl der unmittelbaren Opfer von Panik und Strahlung lag bei 30.000 – wie viele mehr es tatsächlich waren, werden wir niemals erfahren. Der erste Crash legte gnädig den

Mantel des Vergessens über die ausgelöschten Daten, wobei vielleicht auch ein wenig von politischer Seite nachgeholfen wurde. Im Nachhinein wurde die Zahl der Opfer der Kernschmelze und ihrer Nachbeben auf etwas unter 150.000 geschätzt.

Obwohl man sich größte Mühe gab, die Sache zu vermurksen, waren nach einigen Wochen Chaos das nördliche Lothringen, das südliche Luxemburg und das deutsche Saarland evakuiert. Das Cattenom-Kernkraftwerk war versiegelt, der letzte Reaktor heruntergefahren. Große Mengen radioaktiven Materials waren in die Atmosphäre geblasen worden, doch anstatt die Atemluft aller Europäer zu verseuchen, wie es bei den meisten Reaktorunfällen in Großbritannien geschehen war, veränderte der Regen alles. Mutter Erde weinte über die Torheit ihrer Kinder, und ihre Tränen spülten die toxischen Partikel aus der Atmosphäre in ihren Leib, in den Boden, die Hügel, Wälder, Flüsse und Seen dessen, was schon sehr bald die SOX werden sollte. Wieder einmal suchte das Schicksal das Zwischenland heim, diesmal mit der giftigsten Substanz, die der Menschheit bekannt ist.

Und natürlich ist auf unsere Habgier und Dummheit immer Verlass. Drei Monate nach den Evakuierungen gab es Raubzüge und Besucher im verstrahlten Gebiet: Verzweifelte Väter, die nach ihren vermissten Kindern suchten, gierige Bastarde, die plünderten, Möchtegern-Anarchisten, die das, was vom Atomkraftwerk noch übrig war, in die Luft jagen wollten. Als Antwort darauf riefen die Regierungen von Frankreich, Deutschland und Luxemburg im Juli die Sonderrechtszone Saar aus und erklärten sie zum Sperrgebiet. Welche Gebiete wirklich sicher waren, war zu der Zeit niemandem klar, und jeder wollte natürlich auf sicherem Gebiet sein. Daher nahm man eine Karte und ließ von Experten die Grenze der SOX so großzügig und sicher wie möglich ziehen. Das führte dazu, dass Luxemburg vollständig eingeschlossen wurde, während die französischen Politiker versuchten, soviel Land wie möglich gut zu machen.

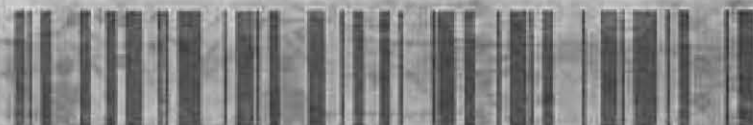
Während die Franzosen nach Süden umsiedelten und die Deutschen ostwärts, begann die Diaspora von Luxemburg. Die meisten folgten ihrer Führung zusammen mit den Saarländern nach Rheinland-Pfalz, Hessen und Baden-Württemberg. Mit der Zeit teilten sich die Luxemburger auf: Viele von ihnen siedelten westlich des Rheins auf deutschem Gebiet und bauten ihren eigenen Staat mit Hilfe der Entschädigungszahlungen von Frankreich wieder auf, ein Großteil weigerte sich jedoch, sein Land zu verkaufen oder dieses Schicksal zu akzeptieren – niemals würden sie sich den gierigen Bastarden in Anzügen beugen –, und zog in andere Länder in Europa und Nordamerika. Darunter auch der Premierminister, mehrere Mitglieder der Regierung und einige prominente Intellektuelle. Diese Lux-Diaspora sorgte später dafür, dass die öffentliche Aufmerksamkeit immer wieder auf die Schändung der SOX und die Konzernintrigen gelenkt wurde.

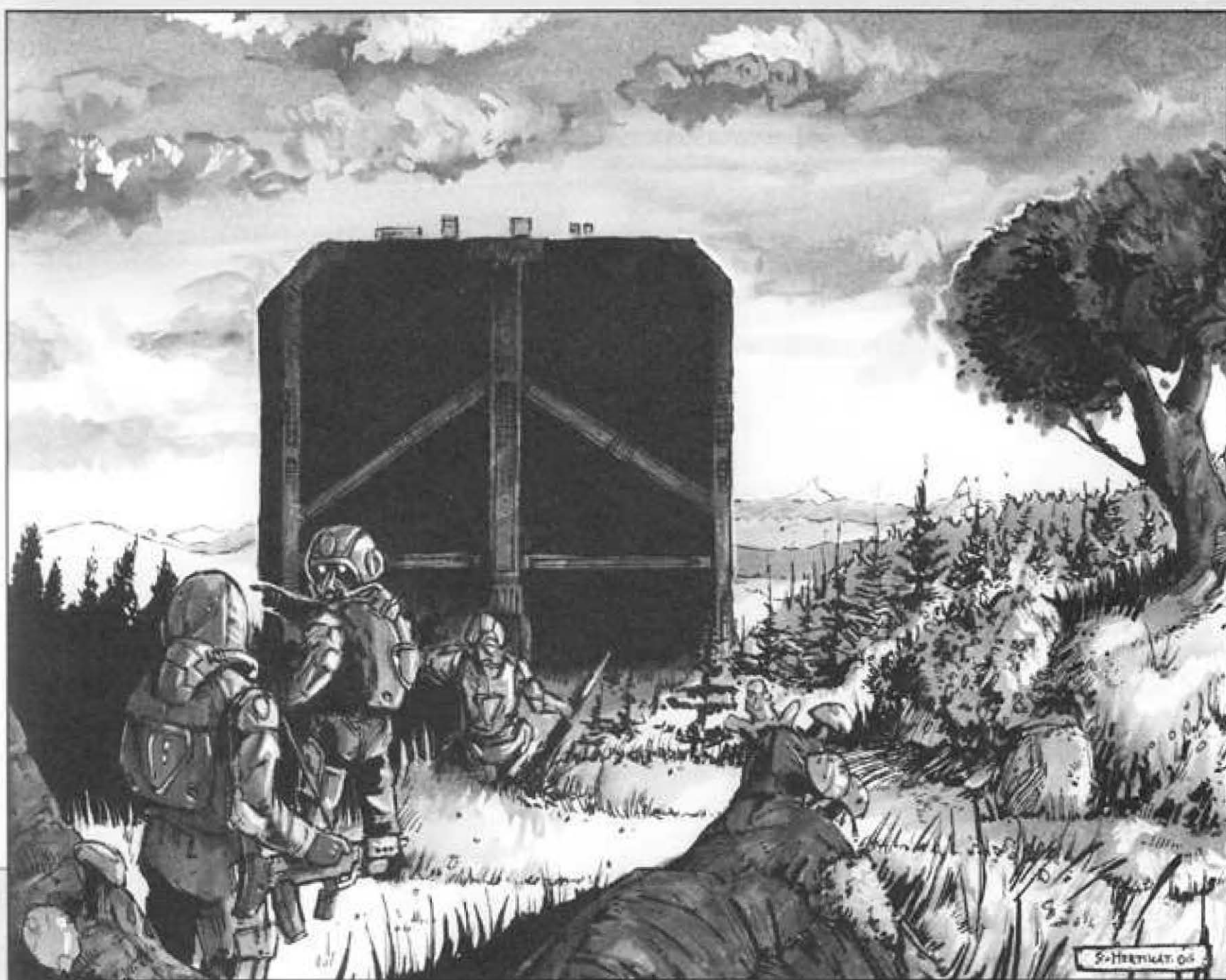
Als sie erkannten, wie kostspielig – und wenig effektiv – es war, mehrere Divisionen entlang der SOX-Grenze zu stationieren, um die Menschen draußen zu halten, entschlossen sich die französische und deutsche Regierung, die Fehler der Vergangenheit wiedergutzumachen und das gesamte Gebiet mit einer Mauer zu umschließen. Eine nette, fünf Meter hohe, drei Meter dicke betongewordene Scheußlichkeit ganz um die SOX herum – für ein Budget, das der Pyramide eines Pharaos würdig gewesen wäre –, beginnend im März 2009. Da die Mauer von Staatsverwaltungen und in Eile entworfen wurde, begann das ganze Bauwerk natürlich schon vor seiner Fertigstellung auseinanderzubröckeln. Ein Jahr später traf die erste VITAS-Welle die Welt und jeder hatte Wichtigeres zu tun, als sich um radioaktiven Fallout und Plünderer zu kümmern, besonders in Paris, wo die Märkte zusammenbrachen. Die Scheußlichkeit wurde – Murphys Gesetz, schätze ich – von einem französisch-deutschen Joint Venture gemeinsam mit BMW gerettet, das sich das französische Bouygues-Konsortium und dessen Bauwissen einfach einverleibte und im Austausch für Extraterritorialrechte und Steuerermäßigungen den Bau der Mauer und die Instandhaltung über-

WILKOMMEN IM VERLASSENEN LAND



SOX





DATENEMPfang ...



nahm. Zu Beginn sah es ganz gut aus, sogar die PR war gut: Kein Scherz, wenn man 10 % des gesparten Geldes zum Bau von Schulen verwendet, gibt es immer gute Kritiken, sofern niemand weiß, dass es nur 10 % sind. Dann kamen die Jahre 2011/2012, und das Erwachen und UGE schlugen zu. Die Dinge liefen schlecht, und es wurde immer schlimmer, während sich die französische Verwaltung einen fetten Batzen Geld sparte, weil die vertragliche Deadline für die Mauer immer wieder verschoben werden musste. Schließlich stellte BMW die Mauer im November 2013 unter allgemeiner Gleichgültigkeit fertig. Hunderte und Tausende von Menschen hatten die SOX in diesen Jahren durchstreift und manche blieben sogar dort – Kriminelle, Deserteure, dämliche Möchtegern-Anarchos und Utopisten ...

◊ Zamari, hast du das politische Lager gewechselt? Ständig diese „dämliche Anarchos“-Seitenhiebe ...

◊ Artaud

◊ Nein, aber ich kann Dummheit einfach nicht ausstehen. Welchen Sinn hat es, eine Welt zu verändern, die von allen anderen abgeschnitten ist?

◊ Zamari

LAND DES GELDES

Mehrere Jahre lang hörte man nichts von der ganzen Sache. Die Staaten erklärten das Problem aufgrund der Mauer für gelöst und führten alle möglichen Zahlen an, um dies zu beweisen. Aber zwischen einer Fernsehshow mit einem Drachen, Babys mit spitzen Ohren und einem Viertel der

Weltbevölkerung in Leichensäcken kümmerte es niemanden wirklich. Nach und nach begannen mehrere Konzerne zu erkennen, wie teuer astrale Sicherheit war, sodass BMW und einige kleinere britische und deutsche Konzerne an Frankreich und das neue Deutschland den Antrag stellten, „kleine Anlagen“ im verseuchten Land zu installieren – offiziell zum Zweck, das Land zu beobachten. Der Vorgang beschleunigte sich bis 2019, während die SOX mit Anlagen großer europäischer – und anderer – Konzerne bebaut wurde. Sie mussten immer noch alles mit den beiden souveränen Staaten abklären, doch diese betrachteten die SOX quasi als Niemandsland und nahmen jedes Geld, das sich damit verdienen ließ, gerne an. Selbst die Goblinisierung konnte den Bauboom nicht stoppen. Nach dem ersten Crash 2029 verwandelte sich das Ganze in eine Reise nach Jerusalem und Tausende von Konzernschlipfen starben in den SOX-Anlagen, während überall auf der Welt Konzerne vergingen und wiedergeboren wurden. Einige Schlipse kamen, andere gingen oder wurden durch wieder andere ersetzt ... ich werde euch nicht mit Details langweilen, wen kümmert es heutzutage noch? Alles wurde schlechter – es ist hart, ein Leben zu gestalten, das auf Besitz basiert, wenn niemand mehr etwas besitzt, nicht wahr? –, und die SOX wurde zu einem unwichtigen kleinen Etwas mitten in einem Europa, das um drei Jahrhunderte zurückversetzt worden war.

Die Staatsregierungen – besonders der neue französische Militärgouverneur – erhoben horrende Steuern und stellten törichte Forderungen nach einer Reinigung des verstrahlten Landes. Das passte den Konzernen nicht – sie waren die wahren neuen Mächte der Sechsten Welt und wollten natürlich, dass es auf jedem Quadratmeter der Welt auch so blieb. In-

WILLKOMMEN IM VERLASSENEN LAND



SOX

ZEITLEISTE

Datum	Ereignis
4. März 2008	Kernschmelze im Kernkraftwerk Cattenom
7. März 2008	Beginn der Massenevakuierungen
Juli 2008	Die Regierungen Frankreichs und Deutschlands erklären die Sonderrechtszone Saar zum Sperrgebiet.
Dezember 2008	Militärischer Schutz der SOX ist zu kostenaufwendig und ineffektiv. Die Regierungen einigen sich darauf, die Zone mit einer Mauer zu umgeben.
März 2009	Beginn des Mauerbaus
2010	Die erste VITAS-Welle verlangsamt den Mauerbau dramatisch und senkt die Effektivität der Zonenabspernung. Die BMW-Tochtergesellschaft Bouygues übernimmt den Bau.
November 2013	Fertigstellung der Mauer
2029	Der erste Crash hat für die Konzernmitarbeiter innerhalb der SOX schwere Konsequenzen. Tausende von Menschen, die in Proto-Arkologien ohne funktionierende Computer gefangen sind, kommen ums Leben.
2031-2033	Die Anlagen in der SOX entgehen den Kampfhandlungen der Eurokriege und statten die westlichen Armeen mit militärischen Prototypen aus.
2042	Die Konzerne stellen einen Antrag zur Übernahme der SOX.
12. Februar 2053	Der Vertrag von Karlsruhe übergibt die Kontrolle der SOX an den Kontrollrat. Zur Sicherung der Grenzen wird die „Special Task Force SOX“ der MET2000 ins Leben gerufen.
2064	Saeder-Krupp nimmt die SOX-Matrix offline, um sie vor dem Crash-Virus zu schützen. Winter nights EMP-Sprengzeppelin, der über Brüssel detonieren sollte, wird in die SOX gelenkt und explodiert dort, wodurch das Artemis-System außer Gefecht gesetzt wird, dessen Kontrollgitter mit der Matrix verbunden sind. Die Bombe vernichtet weite Teile der Infrastruktur und verhindert, dass das Gitter wieder online geht.
Anfang 2065	Erkundungsteams der Arkologien verschwinden spurlos. Eine unbekannte Gruppe von SOX-Bewohnern nutzt das abgeschnittene Artemis-System, um wichtige Punkte zu sabotieren.
2065-2066	Weitgehend auf sich selbst gestellt, fallen viele Konzernanlagen den Angriffen und Sabotageakten der SOX-Bewohner zum Opfer. Die unbekannten Täter greifen bevorzugt Konzern- und Militäreinrichtungen an, um Waffentechnologie und Elektronik zu stehlen.
Mai 2068	Die ESUS-Arkologie bei Faulquemont erleidet eine Reaktor-Kernschmelze und verstrahlt den Süden der SOX.
2068-2070	Die deutschen Geisterratten-Schmuggler erleiden mehrere starke Rückschläge, was für einen Aufstieg der französischen Charognards sorgt.
Sommer 2070	Die Mitglieder des Kontrollrats geben in Zusammenarbeit mit den Regierungen Frankreichs und Deutschlands die Veranstaltung der „Rad Wars“ bekannt, ausgeklügelte militärische Manöver in gefährlicher Umgebung, die im November und Dezember in der SOX abgehalten werden sollen.

terne Debatten kamen auf, geheime Verhandlungen wurden mit den Regierungsverantwortlichen geführt, um eine – für die Kons – bessere Basis für die SOX zu finden. Der ganze Prozess kam zum Stillstand, als Russland 2031 Truppen nach Polen schickte und damit die Eurokriege auslöste. Hey, wenigstens einmal war dem Zwischenland etwas Ruhe vergönnt – aber wie man sich vorstellen kann, wussten seine Bewohner dies kaum zu schätzen, da der Russe gestoppt wurde, bevor er das Land überrollen konnte. Hinter den Kulissen spielten die Konzernaktivposten in der SOX eine wichtige Rolle, um die Welle aus dem Osten zu stoppen: Einige der neuen Militärtechnologien – die schmutzigeren –, die von verschiedenen bewaffneten Truppen benutzt wurden, darunter auch von der neu gegründeten MET2000, stammten aus den Laboren der SOX. In diesen Jahren floh eine kleine aber stetige Zahl von Menschen in das verstrahlte Land, um dem Krieg zu entkommen: Sie dachten wahrscheinlich, die Russen würden sich nicht um jemanden scheren, der in einem Niemandsland lebte. Darunter waren auch Deserteure aller Parteien, die ein wenig Frieden suchten oder zumindest dem Gemetzel der Schlachtfelder entweichen wollten.

Nach dem Ende der Eurokriege gab es erneutes Blutvergießen im Süden und die SOX-Frage wurde trotz der Bemühungen der Lux-Diaspora von den Politikern völlig vernachlässigt. Indem sie versuchten, sich selbst inmitten der brachliegenden Wirtschaft zu konsolidieren und Einfluss auf die westrheinischen Länder und Post-Crash-Konzerne zu gewinnen, verwandelten sie sich schließlich in einen Finanzkonzern namens LuxIA. Die Diaspora bestand aus vielen reichen Leuten, und diese hatten in Luxemburg viele Dinge wie Besitzurkunden und notarielle Beglaubigungen zurücklassen müssen – nach dem Crash waren diese Papiere Millionen wert und man benötigte etwas, um aus der Rezession herauszukommen, während man versuchte, diese Dinge zurückzubekommen. Sie nutzten ihren früheren Status als souveräne Regierung – denn auf dem Papier waren sie das noch immer –, um den Höchstbietenden Steuererleichterungen, gefälschte Identitäten und andere Hintertürchen zu bieten. Diese virtuelle Regierung brachte auf der ganzen Welt Geldmittel auf, um ihre Sache zu unterstützen, während sie in den dunklen Gewässern der Konzernpolitik zu schwimmen lernte.

Ganz Europa befand sich in der Rezession, doch eine Handvoll alter und neuer Konzernriesen – wie Eurotronics, Zeta-ImpChem, Transys Neuronet – baute sich still und langsam ihren kleinen Hinterhof wieder auf und steckte Ressourcen hinein. 2042 übten die bedeutenden Player der SOX und Europas wieder Druck auf die souveränen Interessen aus, wobei auch einige Nicht-SOX-Megakons hineinwollten – wie Mitsuhamma. Sie stellten einen offiziellen Antrag, um die Kontrolle über die SOX zu erhalten – was ein gewaltiges politisches Chaos hervorrief. Manche waren der Meinung, dass man auf diese Weise sowohl nutzloses Land loswerden als auch eine wirtschaftliche Gelegenheit wahrnehmen könne, andere sorgten sich darum, die souveränen Besitzrechte aufzugeben, für deren Erhaltung sie so hart gekämpft hatten. Wieder andere wollten mehr Bestechungsgelder als die Konzerne zahlen konnten usw. Der ganze Antrag geriet ins Stocken, da die Ansichten der neuen deutschen Länder und die politischen Tendenzen innerhalb des französischen Adels und der Verwaltung miteinander kollidierten. Für die Konzerne stellte dieses Schlachtfeld jedoch ein vertrautes Gelände dar, und so gelang es ihnen, alle gegeneinander auszuspielen.



DIE KONTROLLRAT-ÄRA

Anfang der Fünfzigerjahre wurde Europa von einem Skandal um Menschenversuche schockiert, in den die Firma Spinrad Industries in Marseille verwickelt war. Die Staaten belegten den AA-Bastard mit bisher beispiellosen Strafen und blickten unter dem Druck der Öffentlichkeit einmal mehr auf das Land, in dem die Konzerne vielleicht etwas Ähnliches taten, ohne dass es jemand ahnte. Man schickte Untersuchungskommissionen hinein, um den Reinigungsprozess zu überprüfen und ähnliches. Der Besuch war unerwünscht: Der Druck und die Einflussnahme hinter verschlossenen Türen hatten ein Jahr lang Hochkonjunktur, dann gingen die überfetten Megakons und die europäischen Konzerne zum nächsten Schritt über – offener PR-Krieg, Erpressung und sogar Schattenoperationen. Aus heutiger Sicht mag es verwundern, warum es Frankreich und die Allianz Deutscher Länder überhaupt wagten, sich gegen die Konzerne aufzulehnen, aber man muss sich vor Augen halten, dass die gewaltige Macht des Konzerngerichtshofs zum damaligen Zeitpunkt noch nicht so offensichtlich war wie heute, und sich die Regierungen europäischer Staaten noch die Chance auf einen ausgeglichenen Wettstreit erhofften. Stattdessen holten sie sich die erste blutige Nase in einer Reihe weiterer Niederlagen. Am 12. Februar 2053 wurde der Vertrag von Karlsruhe unterzeichnet, der die Verwaltung der SOX einer Gruppe geldgieriger Anzugträger übergab, dem so genannten Kontrollrat – eine Machtdemonstration der Konzerne, denn solche Verträge werden privaten Gruppen eigentlich nicht angeboten.

- Es geht übrigens nicht nur um die Verwaltung. Die Konzerne und der Gerichtshof betrachten die SOX als ihr ganz privates Eigentum.
- Sophie Klein

• Das mag der Fall sein, doch der Vertrag sagt das nicht aus. Die verwendete Sprache ist bestenfalls zweideutig, sodass jedes Gericht in beide Richtungen entscheiden könnte, nämlich dass Frankreich und die ADL immer noch Besitzrechte haben oder eben nicht. Wenn es einmal darauf ankommen sollte, wird es nur von der Rechtsprechung abhängen, und selbst die Frage, welche Rechtsprechung in diesem Fall zur Anwendung kommt, lässt sich nicht eindeutig beantworten, da es sich um einen Vertrag zweier Staaten mit einer dritten Partei handelt, die kein Staat ist. Hinzu kommt, dass Luxemburg in diesem Vertrag übergangen wurde, ein weiteres Schlupfloch, das in beide Richtungen ausgenutzt werden kann. Letztlich ist es ein Kampf um Macht und Einfluss: Sollten die Konzerne die Oberhand behalten, so entscheidet der Konzerngerichtshof die Sache – auf seine Art –, wenn nicht, so fällt ein beliebiges Gericht auf Staats- oder internationaler Ebene das Urteil – wahrscheinlich auf die Art Frankreichs und/oder der ADL.

- Appoline

• Und um dem Chaos noch einen draufzusetzen, halten sich schon seit zwanzig Jahren hartnäckig die Gerüchte, dass das Haus Luxemburg, vertreten durch seinen Erben Großherzog Adolphe III. von Westrhein-Luxemburg, unbegrenzte Nutzungsrechte des Luxemburg-Anteils der SOX an Konzerne verkauft. Nicht auszudenken, was passiert, falls LuxIA Anspruch darauf erhebt.

- Artaud

Nach der Einsetzung des Kontrollrats legten die Konzerne einen Gang zu, und in der SOX schossen Arkologien und Fabriken mit nie gesehener Geschwindigkeit aus dem Boden. Fünf Jahre später wurde das Tagesgeschäft für Schlipse überall auf der Welt ein wenig schwieriger, als der Konzernkrieg

aufkam, der durch Dunkelzahns Testament ausgelöst worden war. Der Krieg unter den Anzugträgern wütete rund um den Globus, Shadowrunner und Konzernagenten drangen einer nach dem anderen in die SOX ein, um alles zu sabotieren, was sich bewegte – oder auch nicht. Fuchi bezog Prügel, wie wir alle wissen, die örtlichen Ares-Arkologien wurden schwer von Cross getroffen, das gerade erst das Licht der Welt erblickt hatte, und der Kontrollrat vereinte sich gegen japanische Eindringlinge wie Mitsuhamas und Shiawase. Die Karten wurden neu gemischt: 2060 überschritt Cross in seinem Kleinkrieg gegen Ares die Grenze und der gesamte Kontrollrat entschied sich, ihnen die Aztech-Lektion zu erteilen, indem ein Shutdown-Protokoll angeordnet wurde – was bedeutete, dass die Jagdsaison auf die Cross-Arkologie in der SOX eröffnet war. Während die meisten Cross-Leute vor den Ares-Truppen davonliefen, sprengte sich eine Handvoll Fanatiker mit der Arkologie in die Luft. Cross war draußen, und Proteus übernahm seinen Sitz im Kontrollrat. Der Krieg hatte zwar Spaß gemacht, aber man konnte es kaum erwarten, wieder zum Geschäftlichen überzugehen. Gegen Ende des Jahres begann

man zwei neue Projekte, um die SOX zu sichern und zu verbessern: die Einrichtung des automatischen Verteidigungssystems Artemis auf der Mauer und den Bau einer unterirdischen Maglev-Bahn – mithilfe von Drohnen, denn natürlich duldet man keine niederen, fleischlichen Arbeiter auf dem kostbaren, verseuchten Land.

Als die ganze Welt 2061 unter einem Kometen erneut erbebte, registrierte die SOX keinerlei Veränderung – die astrale Verseuchung war hier viel zu stark, um irgendetwas Magisches zu sehen. In diesem Jahrzehnt begann es den Konzernen außerdem aufzugehen, dass etwas innerhalb der Mauer nicht stimmte.

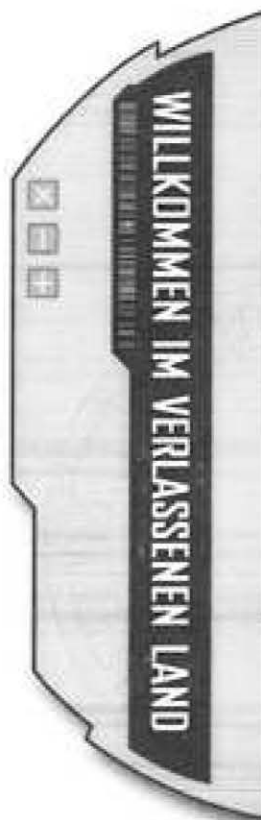
Mehrere Angriffe und Sabotageakte ließen sich nicht auf den Konzernkrieg zurückführen, und es kamen immer mehr Beweise ans Tageslicht, dass mutierte Bewohner für Diebstähle und Gewaltakte verantwortlich waren. Diese Jungs schafften es sogar, MET2000-Killerkommandos und Megakon-Truppen zu entkommen – keine schlechte Leistung. Die Schlipse im Kontrollrat genehmigten weitere Aktionen, was zum Beispiel zur teilweisen Vernichtung von Völklingen und jedem, der sich dort aufhielt, führte, doch man spürte einen zunehmenden Druck von innen. Die Reise nach Jerusalem setzte sich fort, Eastern Star wurde von der AG Chemie geschluckt, während Proteus und Ares kurz davor standen, aufeinander loszugehen. Trotz des verstärkten Verteidigungssystems kam es zu verstärkten Schmuggleraktivitäten – „Glow Tours“ –, und zwar in beide Richtungen, besonders von Trollen aus dem nahe gelegenen Schwarzwald auf dem Weg hinein und verstrahlten Einheimischen auf dem Weg hinaus, die zum Verschwinden neigten, sobald sie einmal draußen waren.

• Das kann ich mir vorstellen – toxische Glowpunks, die einem Drachen folgen, da bricht jedem der kalte Schweiß aus –, auch wenn ich jetzt nicht mit der Legende um Feuerschwinge, dem verstrahlten Drachen, anfangen will, der angeblich irgendwo in der SOX hausen soll.

- Stout

• Völklingen war keine gewöhnliche Operation. Über diesem Ort wurde Feuerschwinge oder etwas, das wie Feuerschwinge aussah, abgeschossen. Viele Plünderer kamen deshalb in die SOX, um nach dem Hort zu suchen, hatten aber bis jetzt kein Glück. Der Drache gilt als tot, aber die Gerüchte um eine verseuchte, toxische Entität in Drachengestalt wollen nicht verstummen.

- Estrophe



DAS LICHT VON TAUSEND SONNEN

An einem ruhigen, kalten Abend im Jahr 2064 wurden alle Schlipse in der SOX von der Außenwelt abgeschnitten. Es handelte sich nicht um einen Fehler, es war Lofwyr, der die SOX-Gitter – und viele andere – herunterfuhr, während die gesamte elektronische Welt unter einem gefräßigen Virus zugrunde ging – wieder einmal. Als Sahnehäubchen explodierte ein EMP-Sprengkopf über der SOX, der von seinem eigentlichen Ziel gerade noch dorthin umgeleitet werden konnte. Resultat: Totalausfall der Wunderwaffe Artemis, kein schnell reagierendes militärisches Netzwerk, keine örtliche Matrix, die wieder online gehen konnte. Dieses eine Mal zielte das Schicksal mit seiner Waffe netterweise auf die Kons. Während die Welt draußen im globalen Chaos versank, waren die SOX-Schlipse monatelang auf sich allein gestellt, abgeschnitten von allen anderen. Ich habe Aufzeichnungen aus dieser Zeit gelesen; einige dieser Leute dachten wirklich, die ganze Welt sei in die Luft gejagt worden und sie seien die einzigen Überlebenden. Manche konnten ihre Kommunikation teilweise wieder herstellen und von ihrem HQ beruhigt werden, dass dem nicht so war. Andere gingen nach draußen, um die Lage zu überprüfen und man hörte nie wieder von ihnen. Anderen mit größeren Ressourcen gelang es, an Geländefahrzeuge oder kleine Flugzeuge heranzukommen und schnell von dort zu entkommen – sie aber waren nur eine Minderheit.

Denjenigen, die sich innerhalb der selbstversorgenden Arkologien aufhielten, ging es gut, abgesehen davon, allein auf unbestimmte Zeit in einer riesigen abgeriegelten Kiste zu sitzen. Die Bewohner normaler Gebäude waren dagegen wirklich schlimm dran – sie begannen, denselben Hunger und die Angst vor der Außenwelt zu spüren, denen die Einheimischen schon mehrere Jahrzehnte lang ausgesetzt waren. Ich konnte keine Zahlen hierzu aufreiben, aber in diesen Wochen und Monaten sind viele von ihnen durch Aufstände, Strahlung, Hunger oder das Land selbst umgekommen, das sich an ihnen rächte und des Nachts auf zwei, vier oder noch mehr Beinen zu ihnen kam.

2065 machte sich der innere Druck der SOX wieder bemerkbar, während die meisten Arkologien noch immer isoliert waren. Aufgrund von Sabotage konnte das Artemis-System so bald nicht wieder in Betrieb genommen werden und die Konzerne wurden schwer von den Angriffen der Einwohner getroffen, von denen einige härter als bisher ausfielen. Die elektronischen Systeme gingen monatelang nicht wieder online und die SOX war weiterhin ihres Matrixzugangs beraubt. Die größeren Arkologien hatten in der Zwischenzeit Satellitenverbindungen reinstalled – selbst gebastelt und ohne genug Bandbreite für größere Aktionen, aber ausreichend für grundlegende Kommunikation und Mailverkehr. Es wurden mehrere Rettungsversuche aus der Luft unternommen, einige kamen sogar durch, während andere in die SOX stürzten – es wird gemunkelt, dass sie abgeschossen wurden, doch niemand hat Beweise dafür. Auf dem Gipfel der Sabotageakte begann der Mangel an Versorgungsgütern, Matrix und Wartung einige der Gebäude selbst zu zermürben – zum größten bekannt gewordenen Zwischenfall kam es 2068, als der Reaktor der ESUS-Arkologie bei Faulquemont eine Kernschmelze erlitt und den Südteil der SOX erneut verstrahlte. In den darauffolgenden Jahren starben Hunderte, wenn nicht gar Tausende von Lohnsklaven an Hunger oder Strahlung oder gingen in der Wildnis außerhalb der Konzerngebäude verloren – ich schätze, die großen Nummern hatten in dieser 2.0-Welt Besseres zu tun, als sich um ihre Belegschaft zu kümmern.

• Es ist nicht nur das. Ich habe gesehen, wie einige dieser Saranimänner von Glowpunkts nackt bis zur Umgebung von Ground Zero – Cattenom – gezerrt wurden, um im Strahlenmatsch um ihr Leben zu kämpfen. Keine angenehme Art, ausgebildet und rekrutiert zu werden. Es ist schwer zu sagen, aber ich glaube, dass sich die Glowpunk-Bevölkerung seit dem Crash 2.0 mindestens verdoppelt hat.

• Nuit Noire

DATENEMPfang ...

ATOMEXPLOSION IN FAULQUEMONT?

Sonderverswaltungszone Saar-Lothringen-Luxemburg (05.05.2068). Auch wenn die SOX-Verwaltung den Unfall auf Anfrage der Medien weder zugegeben noch geleugnet hat, wurde die ESUS-Arkologie nahe der ehemaligen Stadt Faulquemont gestern Gerüchten zufolge von einer Explosion, die sich im Inneren des Atomreaktors des experimentellen Gebäudes ereignete, stark beschädigt und vollständig kontaminiert. Inoffizielle Quellen haben bestätigt, dass die Explosion Teile der Struktur des versiegelten Gebäudes buchstäblich auseinander gerissen habe, was zu einem massiven Fallout und dem schrecklichen Tod Hunderter Menschen führte, die sich in der ESUS-Anlage aufhielten. Noch ist unklar, ob ein Terrorakt hierfür verantwortlich ist, bisher hat sich keine Gruppe dazu bekannt. Das Datum des „Unfalls“ ist jedoch wahrscheinlich kein Zufall, da es sich um den 60. Jahrestag der Cattenom-Kernschmelze handelt und es wie schon bei Cattenom zu einem Reaktorbruch mit anschließendem massiven Fallout kam, der die Region um Faulquemont verseuchte. Eine Ausdehnung der Strahlung konnte durch die gemeinsamen Bemühungen der Zonen-Dekontaminationsteams, der MET2K und Spezialisten von Ruhr-Nuklear (S-K) und der AG Chemie offenbar verhindert werden.

STATUS QUO

Beginnend mit dem Ende des Jahres 2067 und den folgenden Jahren brachten die Konzerne endlich Leute ins Land, um zu sichern, was noch übrig geblieben war, und begannen mit der Rettung ihrer Lohnsklaven – manchmal mit Gewalt, denn nach drei Jahren der Aufstände und Isolierung wurden die Konzerngardisten nicht immer willkommen geheißen – und der Einreise von Außenstehenden, um langsam aber sicher zur Normalität zurückzukehren. Im Januar 2069 legte SKs /Etherlink dem Kontrollrat einen Plan vor, ein ausgedehntes AR-Netzwerk in der SOX zu installieren, dicht genug, um von außerhalb der Arkologien darauf zugreifen zu können, und kompatibel genug, dass die alten Sensoren – die Strahlungsgebiete und ähnliches registrierten – aufgerüstet und vernetzt werden konnten, damit die Zonengarde, die Konzernteams und andere eine Echtzeit-Übersicht über das Gelände hatten, in dem sie sich gerade aufhielten. Im Sommer wurde der Plan ratifiziert und im Herbst dieses Jahres in Angriff genommen. Doch die Sache wird schwieriger als erwartet: Relais werden von Tieren zerstört, Kanäle aufgelöst, Installationsteams verschwinden ...

• Hier liegt definitiv ein Muster vor, das seit dem Crash immer deutlicher sichtbar wird. Das sind keine zufälligen Glowpunk-Angriffe mehr, hier sind ein Wille und eine Strategie am Werk.
• Deichbrecher

Heute scheint es eine Art Status Quo zu geben. Die Schlipse versuchen schnell, alles wieder ins Lot zu bringen und investieren viel Zeit, um die Verluste an Menschenleben durch den Crash zu vertuschen, um zur gewohnten Routine ihrer aufgerüsteten Wunderwelt zurück zu kehren. Schmuggler sind wieder groß im Geschäft und genießen die vielen technischen Schwierigkeiten auf Konzernseite bei der Überquerung der Mauer, mehr noch als im letzten Jahrzehnt. LuxIA und die Diaspora gehen nach Jahrzehnten des PR-Kriegs in die Knie und beginnen, mit dem Großherzogtum Westrhien-Luxemburg zu verhandeln. Aber macht es euch nicht zu bequem, Freunde. Die SOX-Bewohner scheinen immer unabhängiger und aggressiver zu werden und immer weniger Angst vor den Anzugträgern zu haben, die ihr Land vergewaltigen – es gibt viel zu tun, Leute, bleibt dran.

WILKOMMEN IM VERLASSENEN LAND



SOX



WILKOMMEN IM VERLASSENEN LAND

Legende

- Stadt
- Geisterstadt
- Konzernanlage
- Orte mit hoher Strahlung
- Tor
- Straße
- Bahnschienen
- Fluss
- Staatsgrenze
- Die SOX-Mauer
- Interne SOX-Landesgrenze
- Sprawl/Stadtgebiet

Die SOX

0 10 20 30 40km

DATENEMPfang ...



LANDSCHAFTEN: ZUR LAGE DES LANDES

gepostet von Sophie Klein

• Sophie ist eine altbekannte Figur in der europäischen Schattenszene, die schon im Geschäft war, bevor die meisten von uns das Licht der Welt erblickten. Sie arbeitete für die Konzerne, hauptsächlich als Schmidt, bis sie vor Kurzem gewaltsam aus dieser Welt gerissen und bei uns im Morast abgeladen wurde. Ihr werdet bemerkt haben, dass sie keinen Straßennamen verwendet. Sie braucht nämlich keinen. Trotz ihrer Redeweise besitzt sie äußerst wertvolle Einsichten und Interna und hat sich bereits bei mehreren privaten Gelegenheiten als vertrauenswürdig erwiesen. Ich schenke ihr Gehör, und das solltet ihr besser auch tun.

• Drackenfelts

Wir befinden uns hier im Herzen von Nordwesteuropa. Keine Meere oder Ozeane, keine Gebirge, kein endloser Sprawl. Das gesamte Gebiet ist weitgehend hügelig – Cuestas, um genau zu sein, Bergrücken, die an der Südseite steil und im Norden flach ansteigen – bedeckt mit dichten Wäldern und verwilderten Feldern. Trotz durchschnittlichem Niederschlag und gemäßigten Temperaturen fühlt sich das Klima insgesamt kalt und nass an.

Vor der SOX-Zeit war das Gebiet dreigeteilt: der nordwestliche Teil des französischen Lothringen, ganz Luxemburg und das deutsche Saarland sowie ein kleiner westlicher Teil der deutschen Rheinland-Pfalz. Trotz dieser von Menschen gezogenen Grenzen ist die Landschaft in vielen Teilen sehr ähnlich.

WASSERWEGE

Der Hauptfluss in der SOX ist die Mosel, die in Lothringen entspringt und in nordwestlicher Richtung zum Rhein fließt. Dabei zieht sie die meisten kleineren Flüsse an – darunter auch die Saar. Dieses Flussnetz hat ein sehr dichtes und ausgedehntes System von Wasserwegen mit vielen Fließbewegungen geschaffen. Nach der Entstehung der SOX wurden die meisten kleineren Kanalschleusen dem Rost überlassen, ein kleiner Teil wurde jedoch zuerst in den 20ern und später nach 2053 wieder aufgebaut und automatisiert. Der Hauptstrom der Mosel ist ein Beispiel dafür – mit den richtigen Genehmigungen kann man südlich der SOX in Nancy starten und den ganzen Weg bis zum Rhein an Pont-à-Mousson, Metz, Thionville, Remich, Grevenmacher, Konz und Trier vorbeifahren. Die Checkpoints des Flusses an der Mauer sind schwer bewacht. Gleiches gilt für die automatisierten Fabriken entlang des Weges. Vor der SOX verfügte das ganze Gebiet über eine Kanallänge von fast 2.000 km.

• Wenn ihr das richtige Werkzeug dabei habt – Taucherausrüstung, Magie, wasserfeste Kleidung – sind die Flüsse ein nützlicher Verbündeter für den Reisenden. Sie beinhalten zwar zu viele Störungen, um sich komplett auf sie verlassen zu können, aber sie eignen sich perfekt, um einem Konzern-Suchteam ein paar Kilometer weit aus dem Weg zu gehen oder den mutierten Critter loszuwerden, der eure Fährte aufgenommen hat. Da das Wasser aus verseuchten unterirdischen Reservoirs gepumpt

wird, gibt es allerdings auch einige mutierte Pflanzen und Critter, also seid auf der Hut.

• Nuit Noire

Im gesamten Gebiet gibt es viele kleine und mittelgroße Seen: die meisten davon künstlich angelegt, und zwar schon seit dem Mittelalter. Außerdem findet man viele Mineralwasserquellen, darunter mehrere ehemaligen Markenwässer, die nach der Kernschmelze umsiedeln mussten.

DER UNTERGRUND

Der Boden besteht zum Großteil aus Sedimentgestein, hauptsächlich Kreide, Sandstein und Mergel. Warum sollte euch das interessieren? Nun, ein solcher Boden absorbiert das Wasser wie kein anderer, und steckt deshalb voller Mineralien (Salz, Silber, Eisen, Erz, Kohle usw.) und natürlicher Höhlen, Felsspalten und Tunnel. In der SOX bedeutet es außerdem, dass die radioaktive Verseuchung durch die Cattenom-Kernschmelze, die vom Regen weggespült wurde, immer noch im Boden steckt und langsam, Jahr für Jahr, an die Oberfläche wandert.

Alte Bergwerke aus dem 20. Jahrhundert, Verstecke und Höhlen aus den beiden Weltkriegen, die Ausdehnung der Maginot-Linie ... der gesamte Untergrund der SOX ist ein Netz aus Löchern, sowohl natürliche als auch von Menschen geschaffene. Es ist unmöglich, einen Überblick zu behalten, da die meisten Daten in den beiden Crashes verloren gingen und die Wildnis sowie der radioaktive Hintergrund exakte Luft- und Orbitalaufnahmen verhindern.

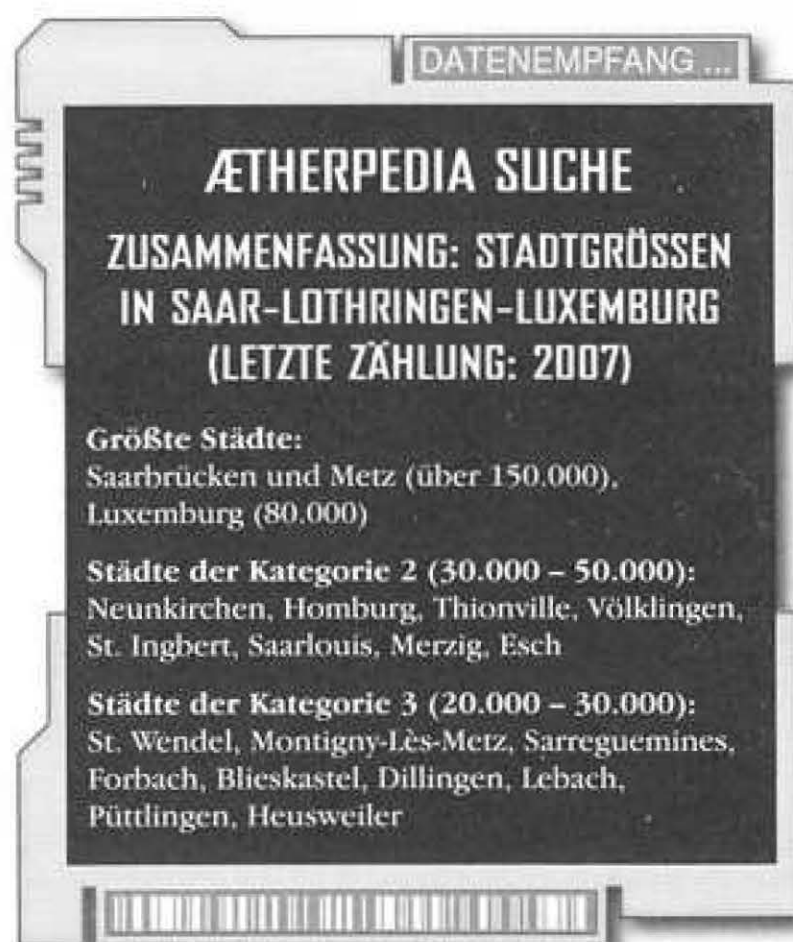
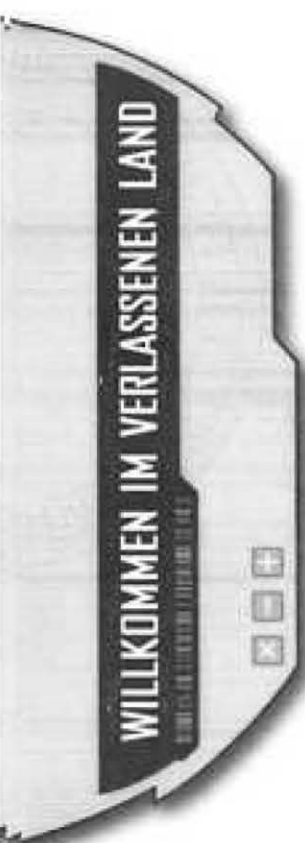
• Diese unterirdischen Tunnel sind Hauptverkehrswege, um in die SOX und wieder hinaus zu gelangen – wenn man sie kennt und die Zeit hat, auszu-

kundschaften und sorgsam zu planen. Vergesst nicht, einen Strahlenschutzanzug und ein wenig Feuerkraft mitzubringen, denn einige Höhlen sind heiße Zonen, die von Mutanten bewohnt werden.

• Nuit Noire

KLIMA

Die SOX liegt in der Mitte zweier Einflussbereiche: die Meere im Westen und Norden, die Kontinentalmasse an den anderen Seiten. Die vier Jahreszeiten lassen sich gut voneinander abgrenzen, aber das Wetter kann sich von Tag zu Tag ändern, abhängig vom Wind: weht er von der See, gibt es wahrscheinlich Regen und die Temperaturen werden milder; kommt er vom Binnenland, so wird es trocken und starke Temperaturschwankungen stehen bevor. Die Durchschnittstemperatur im Winter liegt etwa bei 0° C, im Sommer zwischen 15 und 20° C. Im Allgemeinen ist das Gebiet eher kalt und feucht, mit häufigem Nebel und Niederschlag – doch die genauen Messungen können von Tag zu Tag variieren. Der durchschnittliche Jahresniederschlag beträgt etwa 800 mm, ein Wert, den man auch in Frankreich und der ADL erwarten kann. Verglichen mit der Shadowrunner-Hauptstadt Seattle ist dies jedoch nur die Hälfte des Niederschlags – ein Drittel an Regentagen – und ein wenig kälter. Plötzliche Klimaveränderungen können dagegen um einiges häufiger und plötzlicher auftreten.



• Wenn ihr für mehr als ein paar Tage bleiben müsst, nehmt euch Kleidung zum Wechseln mit. Die Strahlung ist schon schlimm genug, ihr wollt euch nicht auch noch mit nassen Klamotten herumquälen, die zu einer wandelnden Petrischale werden. Auf diese Weise habe ich bereits einen Mann verloren; das normale Medkit war machtlos und wir konnten ihn nicht schnell genug herausschaffen und in ein Krankenhaus bringen. Wasserfeste Tarnponchos sind ein Muss, wenn ihr längere Wanderungen plant oder über einen mehrtägigen Zeitraum ein Lager in der Wildnis aufschlagen wollt.

• Nuit Noire

GEISTERSTÄDTE

Neben Hügeln, Wäldern und Feldern wimmelt es in dem Gebiet von Dörfern sowie kleineren und größeren Städten, die übereilt verlassen wurden. Am meisten haben die großen und modernen Städte gelitten, während die alten Steinhäuser in den Dörfern dem Zahn der Zeit besser gewachsen sind. Heute sind die meisten Ansiedlungen schon längst aller verwertbaren Ressourcen beraubt worden und haben sich in Geisterstädte verwandelt, aber viele Gebäude, die aus Steinmauern und Ziegeldächern errichtet wurden, stehen noch. Fenster werdet ihr dagegen oft vergeblich suchen, und auch die meisten Möbel sind entweder vermodert oder geklaut.

Ich weiß, Satellitenbilder sind nützlich, aber sie können auch irreführend sein, wenn man sich nicht genügend damit beschäftigt. Wenn man in den wenigen verbliebenen Archiven aus der Zeit vor der Katastrophe herumstöbert, kann man außerdem die ungefähre Größe einer Stadt abschätzen, aber auch das ist keine große Hilfe.

• Die Größe einer Stadt vor der SOX-Ära ist weniger bedeutend als die meisten denken, denn die heutigen Bewohner der SOX bevorzugen kleine Städte und Dörfer, um sich darin zu verstecken, während die Kons ihre Anlagen genau dort bauen, wo sie sie benötigen, und dabei vor allem auf eine moderate astrale Hintergrundstrahlung, niedrige Strahlungsniveaus und eine günstige Position auf der Landkarte mit (bzw. ohne) Zug-, Straßen- oder Flussverbindung achten.

• Labskaus

• Die großen und kleinen Städte sind das Königreich der Ratten – die Variante in Hundegröße – und Käfer – die Variante in Tellergröße – und noch einiger anderer Viecher, deren Anzahl weit über die einer gewöhnlichen urbanen Ungezieferplage hinausgeht. Dort lauert definitiv etwas im Dunkeln. Die Zentpel sind sehr, sehr vorsichtig, wenn sie Geisterstädte betreten.

• Nuit Noire

• Warum so viele Geisterstädte? Warum hat man nicht das wieder aufgebaut, was zurückgelassen wurde?

• Nof

• Die Einheimischen müssen ihre Nahrung größtenteils selbst anbauen oder jagen, was abseits von Beton um einiges einfacher ist. Sie verwenden deshalb Bauernhöfe, kleine Dörfer und sowas, aber nichts zu Großes. Glowpunks dagegen lieben Geisterstädte.

• Nuit Noire

Das gesamte Gebiet ist voller uralter Gebäude, vieles davon reicht bis ins Mittelalter zurück. Burgen, Kirchen, Bunker, sogar einige Ruinen aus der Römerzeit. Die größten noch erhaltenen Anlagen sind im Vauban-Design gestaltet, starke Festungen, die genial geplant sind und bis ins 20. Jahrhundert vom französischen Militär benutzt wurden. Neben antiken Steinen findet man hier viele Gebäude aus der Industrialisierungsära: Labyrinth aus verrostetem Eisen, Stahl und Dreck.

STRASSEN UND SCHIENEN

Als die Evakuierungen begannen, nutzten die meisten Leute ihren Wagen, um weg zu kommen, und die Straßen der heutigen SOX sind das Ergebnis des Chaos dieser Zeit. Ganze Streckenabschnitte der Hauptstraßen sind mit Autowracks verstopft, die dort seit Jahrzehnten wie eingefroren stehen. Die kleineren Straßen sind leerer, haben jedoch darunter gelitten, sechs Jahrzehnte lang brach zu liegen – Satellitenbilder mit mittlerer Auflösung zeigen deutlich, dass die Straßen nicht zum Reisen geeignet sind, selbst für SUV. Mit einem guten Geländemotorrad (wenn ihr eines hineinschmuggeln könnt) wäre es vielleicht möglich, aber ohne Aufladestation oder Tankstelle werdet ihr nicht weit kommen und aufgrund eurer Lautstärke wird man wahrscheinlich schon nach ein paar Kilometern die Jagd auf euch eröffnen.

• Aus vielen dieser Fahrzeuge haben Plünderer schon vor langer Zeit alles Wertvolle herausgeholt, auch Benzin und Einzelteile. In manchen liegen noch immer die Leichen derjenigen, die bei Unfällen starben, ein ausdrucksloses Zuhause für Käferkolonien, wenn sie nicht schon von den Maden saubergenagt wurden.

• Labskaus

Im Westen verlief die Haupt-Transitachse in Nord-Süd-Richtung – ebenso wie die demografische Achse von vor 2008 – von Nancy (Frankreich, außerhalb der Mauer) über Metz, Thionville und bis nach Luxemburg City; dies schließt die große A31-Autobahn, den Mosel-Wasserweg und Schienenwege entlang dieser Linie mit ein. Die zweite große Achse verlief in Ost-West-Richtung, begann in Paris und reichte bis nach Straßburg und Frankfurt – es ist die A4 auf französischer Seite, die auf deutscher Seite zur A8 und A62 wird, sowie eine bedeutende Bahnverbindung entlang dieser Linie. Die dritte große Achse verlief im Norden in Luxemburg in Ost-West-Richtung, hauptsächlich die A13-Autobahn und einige Gleisverbindungen.

Neben den großen Verkehrsachsen gibt es noch die ehemaligen Bahnverbindungen. Die Züge wurden 2008 zur Evakuierung der Bevölkerung eingesetzt; die Schienen sind also frei, wurden ohne die nötige Instandhaltung jedoch schnell ein Opfer der Wildnis – selbst wenn ihr ein geeignetes Fahrzeug auftreiben könnt, werdet ihr feststellen, dass die Gleise von Rost gezeichnet und von Bäumen und Büschen blockiert sind und ganze Streckenabschnitte von den Einheimischen demontiert wurden. Aber auch wenn sie zum Reisen nicht geeignet sind, können sie nützlich sein, wenn man sich verirrt hat, denn die Gleise sind auf jeder historischen Karte verzeichnet und man kann sie zur Orientierung nutzen. Einige Strecken werden auch heute noch aktiv von den Konzernen betrieben, um Personen und Material zu befördern – besonders zu militärischen Übungen und Desert-Wars-Manövern.

Abschließend ist noch die unterirdische Maglev-Bahn zu nennen, die vor zehn Jahren von den Konzernen erbaut wurde. Sie folgt weitgehend der Ost-West-Achse der A4 durch Metz über Saarbrücken und Zweibrücken auf einem Serpentinpfad, so dass viele der großen Arkologien Anschluss an sie haben.

FLORA & FAUNA

Die Flora der SOX ist ein dichter europäischer Urwald, wie er nur noch selten anzutreffen ist. Entgegen der Behauptungen einiger Ökoaktivisten hatte die radioaktive Verseuchung des Gebiets keine weitreichenden Konsequenzen für die Pflanzenwelt. 62 Jahre ohne metamenschliche Bewohner haben hier Wunder gewirkt und so ist die SOX heute fast so etwas wie ein Naturreservat.

• Genau. Vergesst einfach den Astralraum, der von Grund auf verzerrt wurde, die Erde, in der radioaktive Giftstoffe schlummern, die mutierten Pflanzen, Tiere und ansässigen Metamen-

WILKOMMEN IM VERLASSENEN LAND



schen und die Orte, die von den Konzernen als Testgelände oder Giftmüllkippen benutzt werden. Willkommen im Kon-Wunderland.

◆ Zamari

Mein Ätherpedia sagt, dass die Flora von der Geografie beeinflusst wird und das ist hier sicherlich der Fall. Wir haben Tiefland-Schwemmwälder in den Tälern. Hügel und Anhöhen sind gelegentlich mit Buchen, Eschen, Ahornbäumen und verschiedenen Eichen- und Ulmenarten bedeckt. In den Wäldern gibt es Tausende kleiner Teiche, die für eine feuchte Umgebung voller Leben sorgen. In der Region Lothringen findet man auch Sümpfe, Salzwasserteiche und entlang des Moselufers Zitronengras-Bewuchs in einer fast mediterranen Mikro-Umgebung. Die Teiche und Grasflächen entstanden durch Menschenhand, heute sind sie weniger verbreitet und wurden durch junge Wälder verdrängt. Die wilde Landschaft ist wunderschön und an der Oberfläche ganz normal. Natürlich lauert Gefahr aus vielen Richtungen, die manchmal mehr, manchmal weniger gut verborgen ist.

◆ Gras ist Gras, was zur Hölle kümmert es uns?

◆ Nof

◆ Wie immer gilt: es gibt keine nutzlosen Informationen. Wenn ihr an einen Ort kommt, an dem es anders aussieht als hier beschrieben, etwa eine Sandwüste oder dschungelähnliche Bäume oder sowas, dann wisst ihr, dass etwas gewaltig schief gelaufen ist und überprüft besser eure Strahlenplaketten und Chem-Scanner.

◆ UzAv

◆ Solange man nicht weiß, was man da betrachtet, ist alles noch in bester Ordnung. Doch dann bewegt „es“ sich plötzlich und versucht, euch zu fressen. So haben es mir jedenfalls die Schmuggler berichtet. Strahlung beeinflusst nicht nur den Astralraum, sie verdirbt auch die lebendige Welt. Es stimmt, dass keine weitreichenden Auswirkungen aufgetreten sind, aber es gibt eine Menge Ausnahmen, sowohl im Reich der Pflanzen als auch der Tiere. Gewaltige, verzerrte Bäume wachsen durch andere Bäume hindurch, anstatt gen Himmel zu streben, saugen ihnen das Leben und Nährstoffe aus und töten oder verderben sie schließlich ebenfalls. Mutierte Tiere winden sich in Schmerzen und Wahnsinn, und greifen grundlos an, nicht nur aus Hunger oder um ihr Revier zu verteidigen. Es hat sich ein völlig neues Ökosystem mit vielen parasitären Organismen entwickelt. Zum Sterben verdamnte Spezies mutieren schnell zu einer anderen Art und stillen ihren Bedarf bei anderen Spezies, wobei sie manchmal die Grenze zwischen Flora und Fauna überschreiten. Ich habe zum Beispiel von diesen Eschen gehört, die Zweige ausbilden, mit denen sie in gefangene Tiere eindringen, um ihr Blut auszusaugen – doch sie lassen die Tiere nicht sterben.

◆ Estrophe

Die Fauna ist ebenso vielfältig und dicht wie die Flora. Man findet zahllose Arten von Insekten, Vögeln und kleinen Säugetieren wie Eichhörnchen; außerdem Kröten, Eidechsen, Fische, Schmetterlinge usw. Besonders charakteristisch für die Gegend – wenn auch fast unbekannt – sind kleine Populationen von Luchsen, die aus den südlichen Gebirgen hierher kamen (das Gebiet der Vogesen außerhalb der SOX), viele Wildkatzen im Gebiet der lichten Wälder, Feuersalamander – die mundane Art, Schwarzstörche, Vipernnattern (hauptsächlich im Süden, am Moselufer), Gottesanbeterinnen und Schwarzspechte, die man überall in den dichten Wäldern hören kann.

An der Spitze dieser alteingesessenen Tierarten stehen Parakreaturen, die sich in einem Schlafzustand befanden, bis das Mananiveau anstieg und ihre Verwandlung auslöste, einige Arten, die in den örtlichen verstrahlten Gebieten mutiert sind, sowie einige für die heutige SOX typische Arten. Einige fast ausgestorbene Arten haben sich – im Gegensatz zur vorherrschenden Meinung – hier wieder voll regeneriert, wie

etwa das Auerhuhn. Zusätzlich kommen noch die mutierten Wesenheiten hinzu, bei denen die astrale Verzerrung und radioaktive Verseuchung ihrer Phantasie freien Lauf gelassen haben.

MUTATIONEN

gepostet von Kôkinsei

◆ Kôk ist ein Hamburger Straßendoc japanischer Herkunft. Er war schon immer sehr interessiert an der SOX und schuldete mir außerdem noch etwas, also bat ich ihn, uns die Grundlagen von Mutationen und Strahlung zu erläutern.

◆ Drackenfelts

Chromosomen, die sich im Zellkern befinden, sind die Träger der Erbanlagen. Eine natürliche Umgruppierung der Basensequenzen der DNA, Veränderungen der Chromosomenzahl oder der Bruch und das falsche Zusammenwachsen von Chromosomenteilen geschehen die ganze Zeit über. Diesen Vorgang nennt man „Mutation“. Mutation ist eine Veränderung, die in den meisten Fällen negative Auswirkungen hat, das heißt, sie ist der Grundform unterstellt und außerdem erblich.

◆ Bullshit. Die gesamte Evolution basiert auf positiven Mutationen und der Mensch hat Kulturpflanzen entwickelt, indem er positive spontane Mutationen selektierte.

◆ Ouzo

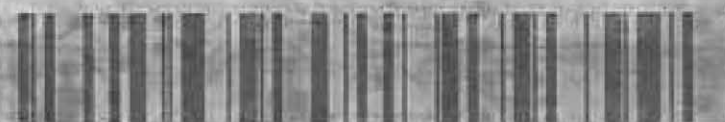
Im Großen und Ganzen funktioniert Strahlung wie ein Katalysator für natürliche Mutationen – sie laufen schneller und tiefgreifender ab. Die Folgen sind einfach zu bestimmen: Schäden an Chromosomen führen zu Trisomie 21, Deformationen und Störungen der Sinnesorgane oder des Gehirns, Fehlfunktionen des Gedächtnisses oder der motorischen Fähigkeiten (zum Beispiel unkontrollierbare Zuckungen). Gliedmaßen können verkümmert oder überausgeprägt sein oder es können neue Gelenke ausgebildet werden, die sogar im Allgemeinen nutzbar sind. Ein gutes Beispiel ist der vollständige Haarverlust eines Großteils der SOX-Bevölkerung, ebenso wie die Mutation ihrer Hautzellen: Die Haut ist sehr dick, wie Leder, und hat eine dunkelbraune Farbe, wodurch sie vermutlich weniger empfindlich auf Strahlung reagiert als gewöhnliche Haut. Manche Mutationen sind tatsächlich Anpassungsreaktionen an die verstrahlte Umgebung. Die Mehrheit davon sind jedoch Deformationen, die für den Organismus keinen Wert haben und wahrscheinlich eher schädlich sind.

Das gleiche gilt für Tiere. Da sie viel Strahlung mit der Nahrung aufgenommen haben, haben sie nur in den Zonen 3 bis 5 überlebt (siehe S. 18). Viele von ihnen haben jegliches Fell verloren und leiden an Krebsgeschwüren und Tumoren an ihren nackten Körpern. Manche sind größer als die Norm, andere Arten wurden kleiner, dafür jedoch aggressiver – eine natürliche Anpassung an die feindliche Umgebung.

◆ Ameisen, Schaben, Heuschrecken, Käfer und Läuse sind Beispiele für Spezies, die an Körpergröße zugenommen haben und sich sehr gut an ihre neue Umgebung angepasst haben. Sie sind in den früheren urbanen Zonen sehr verbreitet und haben sich dort massenhaft niedergelassen. Nicht nur sind sie gefährlicher als ihre Vorgänger, sie können sogar zu einer echten Bedrohung werden, wenn sie auf der Jagd nach Nahrung sind. Der Anblick eines Kampfes zwischen einem Rudel verstrahlter Ratten und einem Nest mutierter Ameisen in den verlassenem und verfallenen Straßen von Metz ist, gelinde gesagt, beängstigend.

◆ UzAv

◆ Überraschender noch ist, dass sich die Nachkommen der Haustiere der früheren SOX-Bewohner in wilde Bestien verwandelt haben. Die meisten starben am Mangel menschlicher Pflege, doch einige Rudel wilder Hunde und Katzen sowie Herden



von Pferden und Kühen, mehr oder weniger mutiert, können zu einer echten Bedrohung werden. Die meisten werden einen Bogen um euch machen, aber lasst euch nicht täuschen und seid immer auf der Hut vor diesen verrücktgewordenen Viechern. Einem wahrscheinlich verdrehten Instinkt folgend, der sich in Jahrhunderten menschlicher Zähmung in ihre Hirne gebrannt hat, suchen viele von ihnen die Nähe menschlicher Gruppen, verwandeln sich jedoch in blutrünstige Bestien, wenn sie tatsächlich welchen begegnen.

• Revoluzzer

Einige Pflanzen wuchern völlig unkontrolliert, was vermutlich daran liegt, dass das für die Wachstumsregulierung zuständige Gen komplett ausgeschaltet wurde. Die Pflanzen breiten sich sehr schnell aus, entwickeln tiefere und stärkere Wurzeln oder ranken sich mit unglaublicher Kraft um alles, was ihnen in den Weg kommt. Besonders erschreckend ist der Anblick ganzer Hektare völlig toter Waldlandschaft, die so weit das Auge reicht mit Efeu und Knotengras bedeckt sind, das die Bäume umschlungen hat. Manche dieser Pflanzen wachsen bis zu 30 cm am Tag und umschlingen alles, was ihnen in die Quere kommt, sei es Holz, Fels oder Gebäude. Das Herkuleskraut etwa, das überall in der SOX wächst, reicht nicht nur fünf Meter hoch, sondern ist auch noch äußerst giftig: die Berührung der weißen Blüten oder der rot gefleckten Stängel führt zu Verätzungen auf der Haut, die manchmal sogar durch anorganisches Gewebe dringen. Daher sollte man um Wälder mit Herkuleskraut stets einen großen Bogen machen.

• Letzten Sommer habe ich in den Randgebieten des ehemaligen französischen Dorfchens Forbach für ein Forschungsteam aus spanischen und lateinamerikanischen Wissenschaftlern gearbeitet, an der alten deutsch-französischen Grenze. Sie testeten dort irgendetwas, das später in den Wäldern von Caracas und Galizien Anwendung finden sollte. Mit allen nur vorstellbaren Entlaubungsmitteln verwandelten wir das Gelände in eine Mondlandschaft. So viel Spaß hatte ich hier in der SOX noch nie, doch nach einer Woche von Tests und Studien kamen uns toxische Geister in die Quere, sodass wir unsere Sachen packen und schnell nach Süden umziehen mussten, in die Nähe von Sarreguemines. Bei unserem übereilten Abmarsch ließen wir einigen Ballast zurück, und ich denke über eine Bergungsaktion nach, um das Zeug an die Punks zu verkaufen. Wenn hier jemand Interesse hat, schickt einfach eine Message an Appoline in Nancy und ich nehme Kontakt mit euch auf.

• Franc-Tireur

• Geschichten von Menschen und Tieren, die in Sträuchern und Ranken hängen und von denen man sagt, sie seien von den Pflanzen erwürgt worden, sind kaum glaubwürdig. Selbst wenn man das aggressive Wachstum minimiert – die Pflanzen der SOX sind immer noch Pflanzen. Nichtsdestotrotz bergen sie eine weitere Gefahr, denn sie könnten mit radioaktivem Staub aus den Nullzonen bedeckt sein, sodass es gefährlich ist, sie zu berühren oder sogar nur daran zu riechen.

• Bruine

Ein Faktor, der bei der Mutationsforschung immer mitberücksichtigt werden muss, allerdings noch nicht vollkommen eingeschätzt werden kann, ist die Magie. Die Interaktion zwischen Astralraum und verseuchter Umgebung ist offensichtlich, und so verhält es sich auch mit dem Einfluss des Astralraums auf Menschen, Tiere und Pflanzen. Manche Wesen, denen man in der SOX begegnet, wären nach prä-Erwachten Maßstäben gar nicht lebensfähig. Krebsdurchzogenes Fleisch und Organe, mutiertes Zellgewebe, wuchernde Geschwülste – und trotzdem existieren diese wissenschaftlichen Unvorstellbarkeiten und vermehren sich sogar.

So sind einige Lebensformen in der SOX einzigartig und auf eine unvorstellbare Art mit dem Astralraum und der Hintergrundstrahlung verschmolzen. Sie könnten nirgends anders als hier existieren, und das ist auch besser so.

VERSCHLUNGENE PFADE, VERZERLTE WELTEN

*Nie ruht der Höllenwirbelwind vom Toben
Und reißt zu ihrer Qual die Geister fort
Und dreht sie um nach unten und nach oben.
Ihr Jammerschrei, Gebeul und Klagewort,
Nah'n sie den trümmervollen Felsenklüften,
Verlästern fluchend Gottes Tugend dort.*

— Dante Alighieri, Die Göttliche Komödie V

gepostet von Winterhawk

Es gibt Orte auf Erden, die von jedem gefürchtet werden, der das Mana durch seine Adern strömen fühlt. Der Schleier von Tir na nÓg mag geheimnisumwoben sein und die Geister von Haparanda feindselig, aber selbst die erfahrensten Magier und weisesten Schamanen erschauern schon bei der bloßen Erwähnung der SOX. Es ist ein Land des verzerrten Astralraums, der außer Kontrolle geratenen Geister und unvorhersehbaren magischen Effekten – ein Land, in dem das Blut vom Himmel auf verlassene Ruinen fällt, sich Mana und radioaktive Strahlung zu einer gefährlichen Mischung verschlungen haben und toxische Kultisten einen unheilvollen Reigen tanzen. Doch fangen wir bei den wichtigsten Phänomenen an, die der SOX ihr besonderes Gesicht verliehen haben: Hohlräume und Manaverzerrungen. Während erstere so gut wie einzigartig auf der Welt sind (der einzige andere Ort, wo man sie beobachten kann, ist die Nation Aztlan), sind letztere hochemotionale Inseln aus verzerrtem Mana, das von Angst und Verzweiflung gezeichnet wurde.

LÖCHER IM GEFÜGE

Die bizarrsten Phänomene, die etwa ein Prozent des SOX-Gebiets bedecken, sind die Hohlräume, allgemein als Lacunae bekannt (vom lateinischen Wort für Loch oder Sumpf).

• Die Hohlräume haben hier viele Namen. Wir Franzosen verwenden den Begriff Gouffre, was „Abgrund“ bedeutet, die Deutschen nennen sie Kaulen, das saarländische Wort für Loch,



WILKOMMEN IM VERLASSENEN LAND



oder Nullzonen. Unter den Glowpunks ist Zip verbreitet, und das sind nur die häufigsten Namen.

- **Nuit Noire**

Die Lacunae sind kaum erforscht, denn kein Magier oder Schamane ist ihnen nahe genug gekommen und lebte danach noch, um zu berichten, was er sah. Wer die Zonen untersuchen wollte, war am Ende tot oder wahnsinnig, daher begnügen sich die Forscher damit, sie aus der Ferne zu beobachten und ihre Wechselwirkungen mit der physischen Welt zu studieren. Anscheinend handelt es sich um Löcher im Astralraum, in denen kein Mana existiert und keinerlei Magie von Bestand ist – allein vergleichbar mit den foveae in Aztlán. Lange Zeit wurden die Hohlräume irrtümlich für Manaverzerrungen gehalten, da ihre schädlichen Effekte durchaus vergleichbar sind.

- Ich habe sie einmal aus mehreren Kilometern Entfernung gesehen und schon beim Gedanken daran läuft es mir kalt den Rücken herunter. Es ist, als ob man in einen Abgrund blickt, in ein unendliches schwarzes Loch, das einen anzieht. An den Rändern krümmt sich der Astralraum, aus meiner Astralgestalt lösten sich weiße Lichtfäden. Stellt euch das Gefühl in einem semiballistischen Flugzeug kurz nach dem Beginn des Landeanflugs, zusammen mit einem intensiven Todeswunsch, vor. Gruselig.

- **Ethernaut**

Aus Beobachtungen wissen wir, dass Cattenom von der größten, stationären Lacuna der SOX umgeben ist. Die übrigen, die von späterer Verstrahlung verursacht wurden (etwa durch Atomtests oder den detonierten Atomsprenkopf von '64) sind kleiner und wandern umher. Nach der gängigen Theorie war das Gebiet rund um den Cattenom-Reaktor nach dem GAU und alles, was nicht rechtzeitig hatte fliehen können, praktisch tot. Es entstand ein Loch, in dem sich beim Erwachen kein Astralraum bilden konnte – ganz ähnlich wie im Weltraum.

- Eine Anmerkung zum GAU. Deutsche und internationale Medien benutzen schon immer die deutsche Abkürzung GAU (Größter Anzunehmender Unfall), wenn sie von der Kernschmelze des Cattenom-Reaktors sprechen. Die Franzosen dagegen bezeichnen sie als „l'Incident de Cattenom“ oder einfach als den Cattenom-Zwischenfall, eine verdamnte Untertreibung, wenn ihr mich fragt.

- **Drackenfelts**

VERZERRTE GEBIETE

Das Gegenteil der toten Zonen findet sich in den früheren Städten des Gebiets. Dort schufen die Massenhysterie, Verzweiflung und Panik des Cattenom-GAU's einen astralen Abdruck, der zu Manaverzerrungen führte, die ebenso gefährlich wie die Lacunae sind. Jegliche Spruchzauberei und Beschwörungen können nur unter irrsinnigen Schmerzen vollbracht werden und normalerweise harmlose Zauber stellen sich plötzlich als lebensbedrohend und schmerzhaft heraus.

Die größte Verzerrung liegt über der ehemaligen Stadt Thionville, in der die meisten Menschen starben. Die Cattenom-Lacuna und die Thionville-Verzerrung bilden ein bizarres und gefährliches Schauspiel, denn das eine Phänomen entzieht dem anderen die Energie.

- Wie ein schwarzes Loch, das Materie aus einem sterbenden Stern reißt. Verzweiflung nährt Tod.

- **Ecotope**

Dass die Verzerrungen nicht nur aus starken Emotionen entstehen können, zeigte sich, als Konzernmagier auch weit außerhalb der Städte darauf stießen. Intensive radiologische und magische Untersuchungen zeigten, dass sich die Verzerrungen an Orten mit Strahlungssenken befanden.

- Diese Strahlungssenken sind eine echte Gefahr in der SOX, weil sie so unvorhersehbar sind. Sie entstehen, wenn radioaktiver Staub vom Regenwasser transportiert wird und in Sickerbecken oder andere Gruben gelangt, wo das Wasser längere Zeit steht. Dies können sogar Löcher im Straßenbelag sein, in denen sich Regenwasser gesammelt hat. Es bilden sich dann Ablagerungen oder Bodensätze aus hochkonzentriertem strahlenden Material. In der übrigen Umgebung ist dann praktisch keine Strahlung zu messen, während sie in der Senke plötzlich die Skala sprengt.

- **Nephrine**

Gerade als die Forscher glaubten, die Zusammenhänge verstanden zu haben, geschah etwas Unerwartetes: Einige der Verzerrungen begannen zu wandern. Am erstaunlichsten aber war, dass sie die Strahlung mitzunehmen schienen. Lange Zeit waren die Forschungen nur von allerlei unheimlichen Zwischenfällen geprägt, jedoch ohne konkrete Erkenntnisse. Erst Ende der 60er fand dann ein französischer Forscher namens Tiago Da Silva heraus, dass die wandernden Verzerrungen persönliche Energiequellen toxischer Geister waren. Die Strahlung wurde also wahrscheinlich nicht von den Verzerrungen selbst, sondern von der Aura der Geister hervorgerufen.

Da Silva konnte seinen Erfolg jedoch nicht genießen, denn wenig später fanden ihn seine Kollegen tot und aus Mund, Augen und Nase blutend auf. Das Phänomen der wandernden Verzerrungen wurde ihm zu Ehren Da Silva-Anomalie genannt und weiter erforscht, doch bis heute weiß niemand genau, wie dies möglich ist.

- Manche glauben, dass die Geister die Strahlung hervorrufen und die Verzerrungen bewegen können. Eine andere, ein wenig abstruse Theorie lautet, die Energien der Strahlung und des Astralraums hätten eine Art Kreislauf hervorgebracht, der sich selbst am Leben erhält – Strahlung erzeugt Verzerrung, Verzerrung bringt neue Strahlung hervor.

- **Ecotope**

- Manche Hohlräume und Verzerrungen werden schon seit Jahren beobachtet und mit Namen versehen. Das berühmteste Paar sind der Cattenom-Hohlraum und die Thionville-Verzerrung, von den Einheimischen fast schon liebevoll „Le roi noir“ (Der Schwarze König) und „La dame rouge“ (Die Rote Dame) genannt. Weitere namhafte Phänomene sind „Der Abgrund“ über Homburg, ein seit fast zehn Jahren stillstehender Hohlraum und „Varus' Gespann“, eine Verzerrung, die sich in der Nähe der Grenze bei Trier umherbewegt.

- **Estrophe**

WEITERE SELTSAMKEITEN

Der übrige Astralraum ist mehr oder weniger von Hintergrundstrahlung verseucht, die von der Strahlung verursacht wird. Die Manaverteilung ist völlig aus dem Gleichgewicht geraten, daher ist das Niveau in manchen Gegenden niedriger, während es sich anderswo sammelt. Mehrere Forschungsgruppen haben örtliche Manastürme verzeichnet, gelegentlich sogar einen Manaorkan.

- Beim Crash schmolzen einige Computersysteme, die sonst schwer zu knacken waren, weg wie Butter, sodass ich an ein paar Dateien über den Fall Creutzwald gelangen konnte. 2057 riegelte ein Team hocherfahrener Magier in Diensten von Saecker-Krupp einen Großteil der ehemaligen Stadt Creutzwald ab. Die Fotos der Wissenschaftler ließen mir den Atem stocken: Die Bausubstanz der Häuser – massiver Beton und Stein – war völlig außer Form geraten und zu neuen, bizarren Formationen zusammengeschmolzen. Die Landschaft sah aus wie eine Mischung aus dem Alptraum eines Chipheads und einem Gemälde von Hieronymus Bosch, wenn ihr wisst, was ich meine.

- **Glitch**

EIN TOXISCHES EDEN

Die meisten Menschen leben mit der SOX wie mit einer chronischen Krankheit: Man kann nichts dagegen tun, also versucht man, damit umzugehen. Für andere ist sie jedoch ein Ort, an dem all ihre verdrehten und düsteren Träume wahr geworden sind. Seit der großen Katastrophe 2008 wurden viele toxische Schamanen in der Gegend gesichtet, manche kamen sogar von außerhalb, um hier ein Leben im toxischen Paradies zu führen. Die abgedrehtesten davon betrachten die SOX als eine Art anti-gelobtes Land, ein giftiges Königreich im Herzen Europas, das nur der Anfang eines globalen Wandels zugunsten der Toxischen ist. Anscheinend glauben sie, Verseuchung sei der Schlüssel zu einer Macht, viel größer als alles, was ihnen die herkömmliche Magie jemals bieten könnte.

Was die Konzerne am meisten beunruhigt, ist die Tatsache, dass die Toxiker nicht wie anderswo Einzelgänger sind, sondern ihre Kräfte vereint und sich zu Gruppen zusammengeschlossen haben. Manche Kons haben bereits Kopfgelder auf die Anführer solcher toxischen Kulte ausgesetzt, da sie ihre Aktivposten in Gefahr sehen.

- Diese Befürchtungen sind nicht ganz unbegründet, da die Toxischen einen heimlichen Krieg gegen die Kons führen, seit beide Parteien ihre Lager hier aufgeschlagen haben. Während die Glowpunks nur kleinere Konvois ausrauben, um an Versorgungsgüter zum Überleben heranzukommen, greifen toxische Kulte Konzerneinrichtungen gezielt an, um sie zu zerstören und die Menschen zu töten. Sie scheinen die SOX als ihr Territorium und die Konzerne als feindliche Eindringlinge zu betrachten. Leider haben sie dabei auch noch die Magie ihrer verseuchten Domänen auf ihrer Seite.

- Bequerel

Toxische Schamanen besitzen für gewöhnlich eine Operationsbasis, die ihnen gleichzeitig als magisches und spirituelles Zentrum dient. Meist ist dieses Zentrum eine Domäne, die auf ihre verzerrte Magie ausgerichtet ist. Orte wie Giftmülldeponien (viele davon in den verlassenen Stollen der alten Kupferminen), Strahlungssenken oder andere verseuchte Gebiete sind bevorzugte Domänen, die normalerweise von dem Schamanen und seinen Anhängern (wenn es welche gibt) bewohnt werden.

- Denkt daran, dass diese Gruppen nicht nur aus Zauberern bestehen – so viele Erwachte gibt es hier nun auch nicht, und ihr Anteil an Toxischen ist noch geringer, also steht Europa noch nicht kurz davor, überrannt zu werden. Dennoch ist eine kleine Gruppe von ihnen, die ein paar Dutzend Nicht-Erwachte anführt, auf jeden Fall ein unheimlicher Anblick.

- Estrophe

SECHSBEINIGE NACHBARN

Als ob astrale Verrücktheiten, toxische Gemeinschaften und wildgewordene Geister noch nicht genug wären, hat sich noch ein weiterer Mitspieler hier niedergelassen: die Bugs. Die Verlockungen der Insektentotems hört man selbst in der toxischen Wildnis und den wohlbehüteten Konzernarkologien, wo sie versuchen, die geistig Schwachen auf ihre Seite zu holen. Die Insektengeister, die man bisher in der SOX gesichtet hat, sind hauptsächlich Schaben, die berüchtigt für ihre Resistenz gegen Strahlungsschäden sind, aber auch einige Käfer und Ameisen findet man hier. Letztere haben sich in den alten saarländischen Kupferminen niedergelassen und die Stollen nach ihren Vorstellungen umgestaltet, was das Reisen durch diese Tunnel noch gefährlicher macht.

Es gibt immer wieder Gerüchte, die eine oder andere Arkologie sei von Insektengeister unterwandert worden, die sich auf Tarnung spezialisiert haben, zum Beispiel Mantiden, aber da die magische Sicherheit dort äußerst eng ist, haben sie kaum eine Chance, lange zu überleben.

- Alle Insektengeister in der SOX haben das gleiche Problem: den Mangel an Frischfleisch. Während sie sich in den Sprawls außerhalb der SOX beliebig bedienen können, haben sie es hier mit einer sehr kleinen und widerspenstigen Bevölkerung zu tun. Die wenigen Menschen in der SOX leben oft eng zusammen, weshalb es für die Bugs nicht leicht ist, sie zu verschleppen. Ich war einmal bei einem Stamm von Glowpunks zu Gast, der einen gruseligen Pakt mit einem Ameisenstock geschlossen hatte: Es wurden regelmäßig Freiwillige als Futter und Wirtskörper an die Ameisen ausgeliefert, und im Gegenzug machten die Ameisen Jagd auf alle Critter, die den Stamm bedrohten. Was mich am meisten erschreckte, war die Gleichgültigkeit, die diese Leute an den Tag legten, wenn sie über die Ameisen und ihren Deal sprachen.

- Estrophe

DIE GEFAHREN DER STRAHLUNG

gepostet von Kôkinsei

Das hier ist ein Exzerpt einer Vorlesung, die ein Mann namens Renzo Milanori an der Universität von Bayreuth vor dem Crash gehalten hat. Ich bin ihm seitdem einmal begegnet, und er versteht seinen Job.

„Lassen Sie mich als erstes ein paar Worte dazu sagen, welche hinterhältigen Dinge radioaktive Verseuchung Ihrem Körper antun kann. Die Auswirkungen ionisierender Strahlung auf lebende und unbelebte Materie basieren auf der Interaktion zwischen Strahlung und Materie. Es entsteht eine Anregung und Ionisierung von Atomen und Molekülen, den Bausteinen, aus denen Ihr Körper besteht. Wenn dies geschieht, können Molekularverbände und größere Strukturen zu Bruchstücken zerfallen, sodass ihre Funktionsfähigkeit verloren geht. Es folgt eine Kette chemischer und biochemischer Reaktionen, mit denen der Organismus versucht, den Schaden zu beheben. Aus den Bruchstücken können jedoch „freie Radikale“ entstehen, die sich zu neuen, teilweise toxischen Verbindungen zusammenschließen. Zusätzlich zum direkten Schaden, den die Strahlung an den Zellen anrichtet, wird so ein zweiter schädlicher Prozess in Gang gesetzt. Besonders empfindlich für Strahlenschäden sind miotische Prozesse, die wichtig für die Blutbildung, Keimdrüsen, Magen-Darm-Trakt, Haarpapillen und anderes sind, denn die Strahlung blockiert die Zellteilung.“

Die Wirkung der Strahlung ist je nach Strahlenart und -energie sowie räumlicher und zeitlicher Einwirkung verschieden. Dagegen spielt es keine Rolle, ob man durch Einnahme, direkten Kontakt oder Einatmung verseucht wird, oder ob die Strahlung von einer externen Quelle stammt – die Strahlenbelastung ist die gleiche. Die Strahlenbelastung wird in der Einheit Sievert (Sv) gemessen. Bei der Berechnung der effektiven Strahlendosis werden die unterschiedliche Schädlichkeit von α -, β - und γ -Strahlung sowie die Empfindlichkeit des Gewebes berücksichtigt.

Was bedeutet dies nun für jemanden, der sich in einer verstrahlten Umgebung wie etwa der SOX aufhalten muss? Wenn Sie sich ohne ausreichenden Schutz der Strahlung aussetzen, geschieht Ihnen all das, was ich gerade beschrieben habe. Welches Ausmaß die Schäden annehmen, hängt dabei von der Strahlendosis, dem Zeitfaktor, der körperlichen Gesundheit und anderen Faktoren ab. (...)“

Auf der nächsten Seite präsentiere ich euch einen Überblick der Langzeitschäden durch Strahlung sowie über die Gefahrenzonen der SOX und ihre Strahlungsbelastung.

WILKOMMEN IM VERLASSENEN LAND





STRAHLENKRANKHEIT

Effektive Dosis	Letale Dosis*	Auswirkung
0 – 1 Sv	–	Kopfschmerzen, erhöhtes Infektionsrisiko, gelegentlich Desorientierung
1 – 2 Sv	10/30	Strahlenkrankheit I <i>Anfangsphase (nach 1 – 6 Stunden):</i> Übelkeit, Erbrechen. <i>Dauer:</i> 1 – 2 Tage <i>Erholungsphase:</i> die folgenden 7 Tage <i>Folgephase:</i> Unwohlsein, Ermüdung, hohes Infektionsrisiko, Haarausfall, Sterilität, Durchfall, Blutungen im Mund, unter der Haut und in den Nieren, gelegentliche Fehlfunktionen bei Bioware <i>Genesung:</i> 3 – 6 Monate unter medizinischer Behandlung
2 – 6 Sv	50/30	Strahlenkrankheit II <i>Anfangsphase:</i> erste Symptome treten innerhalb von 30 – 120 Minuten auf. <i>Dauer:</i> 2 Tage <i>Erholungsphase:</i> die folgenden 7 – 14 Tage <i>Folgephase:</i> wie bei Level I, jedoch schwerwiegender <i>Genesung:</i> etwa 1 Jahr unter medizinischer Behandlung, gelegentlich Tod durch Infektionen oder innere Blutungen, erhöhte Fehlfunktionsrate bei Bioware, Gefahr von ADS (Aura-Degenerations-Syndrom)
6 – 11 Sv	80/14	Akute Strahlenkrankheit I <i>Anfangsphase:</i> erste Symptome treten innerhalb von 15 – 30 Minuten auf. <i>Dauer:</i> 2 Tage <i>Erholungsphase:</i> die folgenden 5 – 10 Tage <i>Folgephase:</i> Knochenmark und Magen-/Darmgewebe sind nahezu völlig zerstört, heftiger Durchfall, innere Blutungen, Wasserverlust, häufiger Tod durch Infektionen oder innere Blutungen, erhebliche Fehlfunktionsrate bis hin zu Totalausfall bei Bioware, Schädigung der DNI-Verbindungen von Cyberware, erhöhte Gefahr von ADS <i>Genesung:</i> nur mit bester medizinischer Behandlung; Dauer: mehrere Jahre, möglicherweise mit Folgeschäden (z.B. permanentes ADS)
11 – 50 Sv	100/7	Akute Strahlenkrankheit II <i>Anfangsphase:</i> erste Symptome treten innerhalb von 5 – 10 Minuten auf. Sofortiges Erbrechen durch direkte Aktivierung von Chemorezeptoren im Gehirn. Starke Schwäche. <i>Erholungsphase:</i> die folgenden 1 – 4 Tage (<i>Walking-Ghost-Phase</i>) <i>Folgephase:</i> rascher Zelltod im Magen-Darm-Trakt, Durchfall, Störung des Elektrolythaushalts, Koma und Tod unter Fieber und Organversagen. <i>Genesung:</i> Nicht möglich. Nur Schmerzstillung.
> 50 Sv	100/sofort	Akute Strahlenkrankheit III Sofortige Desorientierung und Koma innerhalb von Sekunden oder Minuten. Schneller Tod durch Versagen des Nervensystems.

* Letale Dosis: % Todesfälle / Nach Tagen ohne medizinische Behandlung

Zusätzlich zur Strahlenkrankheit sind weitere Schäden zu erwarten, zum Beispiel Blut-, Knochen-, Lungen- oder Schilddrüsenkrebs sowie Brusttumore. Die Bewohner der SOX, obwohl nicht dauerhaft der Strahlung ausgesetzt, haben eine niedrigere Lebenserwartung und eine höhere Sterilitätsrate, da ihr Erbgut geschädigt ist. Totgeburten sind ebenso häufig wie „normale“ Geburten, was bedeutet, dass nur die Hälfte aller Kinder tatsächlich bei der Geburt am Leben sind.

STRAHLUNGSZONEN UND EFFEKTIVE DOSEN IN DER SOX

Zone	Effektive Dosis	Die Strahlungszonen sind über die SOX unterschiedlich verteilt. Zone 0 herrscht nur im direkten Cattenom-GAU-Gebiet und im Zentrum der Ruine der ESUS-Arkologie in Faulquemont. Die anderen Zonen ziehen sich in der Umgebung dieser beiden um diese herum, allerdings nicht zwangsläufig kreisförmig – bedingt durch den Wettereinfluss. Zone 1 ist zudem in Testfeldern und in der Nähe von Ettelbruck und Diekirch zu finden. Einige der Strahlungsverzerrungen verursachen eine starke lokale Zone 2 – 3, manche auch weniger. In Bereichen, durch die bewegliche Verzerrungen gewandert sind, kann man Zonen zwischen 3 und 4 finden. Auch Luxemburg City ist eine Zone 3 – 4. Ansonsten hängt die Strahlung stark von Umwelteinflüssen und anderen lokalen Bedingungen ab. Während in den Haupttrandgebieten der SOX und in großen Teilen zwischen den Hauptstrahlungsspitzen die Zonen 4 – 5 vorherrschen, findet man immer wieder Strahlungssenken, verseuchte Wälder und Domänen toxischer Geister und Critter, in denen die effektive Dosis stark ansteigt.
0	> 10 Sv	
1	6 – 10 Sv	
2	3 – 6 Sv	
3	1 – 3 Sv	
4	0,1 – 1 Sv	
5	< 0,1 Sv	

LASS ALLE HOFFNUNG FAHREN, EINDRINGLING!

Ich sah hinüber zu Gabriel, der versuchte, sich den Staub aus der Kleidung zu klopfen. Verdammter Mist. Ich sah auch nicht besser aus, hatte es jedoch aufgegeben, mich um mein Äußeres zu kümmern. Stundenlang waren wir durch dunkle, muffige Höhlen gelaufen, geklettert und sogar gekrochen und hatten uns dabei Hautabschürfungen eingehandelt und den halben Berg mitgenommen. „Lass es gut sein. Weiter geht's. Eine Dusche und frische Klamotten wirst du sowieso eine ganze Weile nicht bekommen. Wir müssen weiter.“

„Das nervt“, sprach er meine Gedanken aus. „Ich habe von Anfang an gesagt, lass uns eine Crew von Charognards anheuern, die uns reinschmuggeln.“

Wie auf ein Zeichen hin begann die Erde ein wenig zu vibrieren. Gabe und ich sahen uns an und gingen in Deckung, als eines dieser Vektorschub-Flugzeuge an uns vorbeirauschte. Ganz offensichtlich war der T-Bird darauf aus, die Mauer zu überspringen, die wir mühselig umgangen hatten, indem wir durch die alten Minenschächte gekrochen waren.

Plötzlich blitzte etwas an der Mauer auf. Ich konnte nicht genau erkennen, was es war, aber das Motorengeräusch des T-Birds änderte sich fast sofort von einem tiefen Brummen zu einem schrillen Kreischen, als der Pilot das Flugzeug in eine enge Kurve zwang. Ich angelte nach meinem Fernglas und versuchte auszumachen, was geschehen war. Zuerst kam der Schwebepanzer in mein Sichtfeld, bedeckt mit Tarnung, klar und deutlich. Er flog wilde Fluchtmanöver und versuchte, näher an die Mauer heranzukommen. Dann sah ich es: Eine lange, dünne Rakete war hinter dem Flugzeug in der Luft und folgte jeder seiner Bewegungen.

Die Manöver des unglücklichen Piloten wurden immer wilder. Er hatte seine Maschine schon überdreht, eine Rauchwolke erhob sich dort, wo ich den Motor vermutete. Ich drückte ihm die Daumen, aber es half nichts. Für einen Moment dachte ich, die Rakete würde vielleicht ihren Kurs ändern, wenn sie der Mauer zu nahe käme, aber der T-Bird kam gar nicht so weit. Einen halben Kilometer vor dem Betongürtel, der die SOX umschloss, erreichte die Rakete das Heck des Panzers. Die folgende Explosion riss den hinteren Teil des Flugzeugs auseinander.

Der T-Bird schlug auf den Boden auf wie ein flacher Stein auf dem Wasser. Unkontrolliert polterte er weiter auf die Mauer zu und kam erst ein paar Dutzend Meter davor zum Stillstand. Ich traute meinen Augen nicht, als sich plötzlich eine Luke öffnete und eine Gestalt herausgetaumelt kam. Gabriel deutete auf einen großen Kasten, der sich auf einer Schiene unterhalb der Mauerkrone bewegte und abrupt anhält. Etwas blinkte auf und große Fleischstücke wurden aus dem Körper der orientierungslosen Gestalt gerissen, die daraufhin wie eine leblose Puppe zu Boden fiel. Das ratternde Geräusch des Maschinengewehrs webte den Bruchteil einer Sekunde später zu uns herüber.

Ein weiterer Mann hatte überlebt und kam nun aus dem Vorderteil des T-Birds gebumpelt. Er blieb einen Moment lang stehen, sprang dann aus den Trümmern heraus und versuchte, in unsere Richtung zu gelangen.

„Los, weiter“, flüsterte Gabriel in mein Ohr. Ein gepanzertes Allradfahrzeug erschien im Toreingang eines der Wachtürme, eine Sirene heulte, und wir hörten das näher kommende Dröhnen eines Hubschraubers. Während wir die Szenerie verließen, hörten wir über den Lärm hinweg ein völlig unnötiges „Waffen fallen lassen!“ aus einem der Lautsprecher der Panzerwagen. Ich konnte nicht anders, als einen getrockneten Matschspritzer aus meinem müden Gesicht zu wischen. „Der gute alte dreckige Matsch...“

- Im Folgenden werden euch einige Leute alles darüber erzählen, was ihr wissen müsst, wenn ihr rein und wieder raus wollt: Nuit Noire ist eine französische Charognard, eine Schmugglerin, die die SOX wie ihre Westentasche kennt; Totsch ist ein MET2000-Söldner mit einem Glücksspielproblem, der uns ein paar Infos im Austausch gegen einen „Schuldenerlass“ zur Verfügung gestellt hat; UzAv schließlich hegt anscheinend einen persönlichen Groll gegen eine gewisse Dame und hat uns deshalb diese Infos gegeben. Wie immer gilt: Überprüft alles selbst und nehmt nichts als selbstverständlich hin.
- Drackenfelts

BEIDERSEITS DER MAUER

gepostet von Nuit Noire

VON AUSSEN

Alles über die Welt innerhalb der Mauer zu wissen, kann für jemanden, der dort arbeitet, lebenswichtig sein, doch auch die Außengebiete sind einen zweiten Blick wert. Das Geschwür Europas wird von allen Seiten aufmerksam beobachtet. Einige der hier lebenden Menschen haben in und um die SOX herum geschäftlich zu tun, während andere sich geweigert haben, ihre Heimat zu verlassen, und sich zum Teil als letzte Bastion vor der verseuchten Erde betrachten. Die Gerüchte, dass sich die SOX ausdehne, sind in den letzten Jahren nie wirklich verstummt, und viele Einheimische haben eine seltsame Hassliebe zu ihrer Umwelt entwickelt.

- Es ist vollkommen absurd, aber manche scheinen wirklich zu glauben, sie könnten die Strahlung aufhalten, wenn sie näher kommt. Es ist wie ein Kampf gegen Windmühlen. Zum Glück ist die Strahlung bis jetzt nie gekommen.
- Ecotope

In der äußeren Umgebung der SOX finden sich daher meistens dickköpfige Einheimische, Lagerstützpunkte der Konzerne und natürlich die Schatten, die in die SOX hineinreichen. Um die SOX herum ist fast mehr los als in ihr, und es gibt immer wieder Runnerteams, die bei der Vorbereitung ihres Einsatzes auffliegen. Die Konzerne haben ihre Spitzel überall, also sollte man aufpassen, an wen man sich wendet.

Nancy

Die meisten Flüchtlinge aus dem französischen Teil der SOX flohen nach Süden in die alte Hauptstadt Lothringens. Im Gegensatz zu den anderen Kleinstädten der Region, die von Flüchtlingswellen getroffen wurden und unter der Masse von Menschen zusammenbrachen, sorgten die Sicherheitskräfte in Nancy dafür, dass die Flüchtlinge außerhalb der Stadt blieben. So entstanden Trabantenstädte, deren Eingliederung konsequent verhindert wurde, denn der damalige Bürgermeister von Nancy wählte seine Stadt mit ihrer alten Innenstadt, den berühmten Plätzen und der Universität in Gefahr durch die Überschwemmung mit Flüchtlingen. Mittlerweile haben sich um die Stadt herum viele ethnische und rassische Ghettos gebildet, und in vielen davon herrschen Chaos und Anarchie, weil sich die Polizei nicht mehr dorthin wagt.

- Die Ghettos sind nicht so schlimm, solange man dieselbe Rasse oder Volkszugehörigkeit hat wie die Bewohner. Dann kann man sogar auf Unterstützung hoffen, wenn man plant, in die SOX zu reisen. Anderenfalls sollte man um Nancy einen großen Bogen machen.
- Goatfoot

• Wenn ihr ein paar Muskeln für eine SOX-Expedition anheuern müsst, könnt ihr in diesen Vierteln immer ein paar Freiwillige finden. Manche Leute dort tun alles für Geld, um ihr Ticket aus diesen Barackenstädten zu lösen. Die alte Kirche am Cours Léopold in Downtown Nancy ist das Zuhause des Verbrecherkönigs von Nancy – Arnaud del Toro. Er ist ein Mann mit vielen

DATENEMPfang ...

DeMcKo Newsflash, 27. 10. 2070, 01:12

Der Kontrollrat teilte uns soeben mit, dass ein neuerlicher Durchbruchversuch an der SOX-Grenze durch zwei gepanzerte Vektorschubmaschinen an diesem Morgen verhindert werden konnte. Dem Repräsentanten Ruhrmetalls und Sprecher des Kontrollrats, Karl Jomsen, zufolge haben sich die neuen RF350 Boden-Luft-Raketen als äußerst effektiv gegen diesen Terrorangriff erwiesen. Obwohl die anvisierten Fahrzeuge mit enormer Geschwindigkeit und in Bodennähe flogen, arbeitete die Zielerfassung der Raketen fehlerlos. Nach ersten Angaben handelte es sich bei den Eindringlingen wahrscheinlich um Geisterratten-Schmuggler.

Verbindungen, vom Glanz des Place Stalingrad (der Platz vor der Stadthalle) bis zu den übelsten Slums in Pompey. Er kann einiges für euch tun, wenn ihr auf dem Weg in die SOX seid und seine Preise zahlen könnt.

- Labanë

STEINE IN DER MAUER

gepostet von Totsch

Normalerweise steht hier so etwas wie „Willkommen“. Unglücklicherweise seid ihr in der SOX aber alles andere als willkommen. Stört euch nicht? Dachte ich mir. Dann zeig ich euch mal, wie der Hase läuft.

Bevor ihr euch mit den netten Leuten – Patrouillen, Schmugglern oder im wahrsten Sinne des Wortes total verstrahlten Glowpunks – auseinandersetzen dürft, müsst ihr erstmal einen Weg hinein finden. Und da steht euch schlicht und ergreifend die Mauer im Weg. 5 Meter hoch, 3 Meter dick und mit Monodraht bewehrt. So etwas hält natürlich nur Anfänger auf, aber da die Kons wissen, dass es da draußen auch Profis gibt, haben sie sich noch mehr ausgedacht. An erster Stelle steht die Sensorenphalanx, die über die gesamte Mauer verteilt ist. Wäre nicht die Hälfte davon experimentelles Zeug im Teststadium, dann käme wahrscheinlich nicht einmal eine Mücke unbemerkt hinüber. Aber selbst wenn ihr eine Stelle findet, an der die Sensoren nur weißes Rauschen liefern, seid ihr auf der anderen Seite noch lange nicht sicher. Auf der Innenseite gibt es zwei Arten von Patrouillen: Schienendrohnen von Ares und Ruhrmetall knapp einen Meter unterhalb der Mauerkrone und MET-Truppen, die sich immer über einen Trainingseinsatz freuen. Außerdem gibt es alle paar Kilometer Wachtürme, die als Drohnenstützpunkte dienen und mit automatischen Raketenwerfern zur Abwehr von Boden- und Luftzielen bestückt sind.

Es stellt sich also die Frage, wie man am besten reinkommt. Wie immer, wenn euch eine Mauer im Wege steht, gibt es mehrere Möglichkeiten: drüber, drunter und durch.

Über die Mauer

Schauen wir uns das mal im Einzelnen an und beginnen mit „drüber“. Wenn ihr viel Zeug zu transportieren habt, ist ein Sprung mit dem T-Bird oder Hovertruck das Beste. Leider hat nicht jeder so was in der Garage stehen, also müsst ihr dafür zahlen. Neben einigen unabhängigen Schmugglern gibt es da vor allem die Schmugglergruppe namens Geisterratten, die aus der ADL heraus operiert und die Grenze schon fast regelmäßig mit ihren T-Birds überquert. Mit den richtigen Verbindungen solltet ihr Kontakt zu ihnen bekommen, gegen gute Bezahlung nehmen euch die Leute gerne mit auf die andere Seite.

• Die Geisterratten haben kürzlich einige T-Birds verloren. Trotzdem sind sie immer noch eine gute Wahl für einen sicheren und zuverlässigen Transport. Aber ihre Preise sind gestiegen.

• Pirapit

• Darum verlasst euch besser auf die Charognards, die euch von französischer Seite aus reinschmuggeln. Unsere Preise sind unschlagbar und wir fahren von Straßburg, Nancy und Lille aus.

• Nuit Noire

Quasi umsonst kommt man kletternd über die Mauer; alles, was ihr dazu braucht, ist eine Leiter und etwas, um mit dem Monodraht fertig zu werden. Natürlich ist ein wenig Glück erforderlich, oder ihr müsst wissen, wo die Drohnen und Patrouillen sich gerade aufhalten. Und ihr werdet nicht genug Zeit haben, um große Mengen an Zeug mit hinüberzunehmen, denn ihr müsst noch den 50-Meter-Sicherheitsstreifen hinter euch lassen, bevor man euch entdeckt. Die Magiefuzzies unter euch werden sicher sagen „ich levitiere euch da 'ne halbe Tonne rüber, wenn es sein muss“, aber stellt euch das nicht zu einfach vor. Ein Kumpel hat mir mal erklärt, dass der Astralraum hier gestört und es deshalb schwieriger ist, einen Spruch zu wirken, und dass es seltsame Fluktuationen gibt, die in seltenen Fällen schon einen Wizboy aus den Socken gehauen haben. Seid also vorsichtig mit eurem Mojo. Das Land verteidigt sich selbst – ein Grund dafür, dass die Kons hier gern investieren. Den Rest besorgen Wachgeister. Richtig gelesen: keine Watcher, sondern die härtere Gangart.

Last but not least gibt es einen interessanten Weg über die Mauer: der gute alte Fallschirmsprung. Am besten eignet sich die HALO-Variante, d.h. der Absprung in großer Höhe und die späte Öffnung des Schirms. Zum einen gibt es in dieser Höhe regelmäßigen Flugverkehr, sodass man sich unter die normalen Maschinen mischen kann, und zum anderen heißt es, die Reichweite der SAMs sei auf ca. 8 km begrenzt. Der Vorteil dieser Methode ist, dass ihr fast frei entscheiden könnt, wo ihr landen wollt, und so die meisten Sicherheitsmaßnahmen umgehen könnt. Aber auch hier könnt ihr nicht viel transportieren und benötigt ein wenig Hintergrundwissen, um nicht dem falschen Typen auf dem Kopf zu landen. Und natürlich könnt ihr nicht auf demselben Weg wieder nach draußen ...

Den Kopf hindurchstecken

Kommen wir zu eurem Spezialgebiet: mit dem Kopf durch die Wand. Um es kurz zu machen: Wo kein Durchgang ist, ist auch kein Durchkommen. Würde man aus diesem tief im Boden verankerten Betonmonster ein Haus bauen, wäre es wohl atombombensicher. Werfen wir also einen Blick auf die Lücken: Es führen sieben Straßen in das Gebiet, drei auf ADL-Seite (nördlich von Trier, in der Nähe von Kusel und bei Zweibrücken), drei auf französischer (nahe Sarre-Union, Mousson und Arlon) sowie eine im nördlichen Teil des ehemaligen Luxemburg in der Nähe von Vielsalm. Alle sind 24/7 geöffnet und von jeweils einer Kompanie der Grenztruppen gesichert. Zusätzlich gibt es dort die üblichen Sensorbatterien und einen Turm. Versucht es also nicht mit Gewalt – wenn etwas wirkt, sind es **[gute Papiere]**. Fragt am besten euren Herrn Schmidt, denn oft genug kommt er selbst aus der Zone.

• Einige der Wachen sind bestechlich, aber das wird teuer. Ihr müsst eine ganze Gruppe bezahlen, die sowieso schon einen fetten SOX-Bonus auf ihren Sold bekommt. Außerdem ist es schwierig, mit diesen Typen in Kontakt zu kommen. Aber wenn es funktioniert, seid ihr drinnen mobil.

• Dagon

Es gibt jedoch noch weitere Lücken, und zwar die Eisenbahngleise und die Wasserwege. Die Eisenbahnen werden zwar selten benutzt, einige aber instand gehalten, da sie für den Transport von Schwerlasten unerlässlich sind. Natürlich könnt ihr auch dort nicht einfach hineinspazieren. Die Eingänge sind mit großen Toren verschlossen und mit noch

Du suchst gefälschte Einreisepapiere, Einsatzbefehle der MET, Passierscheine für bestimmte Grenzposten oder Unbedenklichkeitserklärungen des Konzernrates? Melde dich bei mir in Virton mit vorheriger Message durch einen mir bekannten Bürgen auf meinen PAN.

MESSAGE WINDOW [BROCH]

mehr Sensoren und häufig auch noch Drohnenpatrouillen gesichert. Ein guter Hacker kann hier vielleicht etwas machen, sodass die Tore eine interessante Option darstellen, wenn ihr viel Zeug dabei habt.

Die Wasserwege sind schwieriger zu benutzen. Die Kons benutzen die Mosel und die Saar, die meisten Güter werden jedoch in Häfen gleich hinter der Mauer umgeladen. Am besten hängt ihr euch als Taucher unter ein Schiff, anstatt es als blinder Passagier zu versuchen. Ein Strahlenschutzanzug ist ebenso Pflicht wie genügend Sauerstoff.

• Wir hatten mal einen Run in der SOX, der hohe Mobilität erforderte, und brauchten daher ein Fahrzeug. Es dauerte einige Zeit und war sehr teuer, aber schließlich fanden wir einen Skipper, der uns ein wenig Raum in einem Container zur Verfügung stellte. Er konnte auch unser Geld in die richtigen Kanäle leiten, da sein Schiff nur oberflächlich kontrolliert wurde und wir so den Hafen von Sarre-Union ohne Probleme verlassen konnten. Später konnten wir den gleichen Weg wieder zurück nehmen, mussten jedoch eine Woche auf unsere Passage, zwei Tage davon in einem dunklen Container, warten.

• Squale

Die kleinen Flüsse wie die Kyll oder die Aisne eignen sich weniger zum Tauchen, denn hier gibt es keinen Schiffsverkehr, sonder die Mauer wurde einfach darüber hinweggebaut und mit stabilen Netzen versehen, um unbefugtes Eindringen zu verhindern.

• Gerüchten zufolge ist zwischen den groben Maschen des Stahlnetzes ein feinmaschiges Monodrahtnetz gespannt.

• Brig

Durch die Erde graben

Ich hoffe, euch ist noch nicht die Lust vergangen? Gut, denn einen hab ich noch, und die Schlaumeier unter euch ahnen

DATENEMPfang ...

BERGBAU IN SAARLORLUX

Online-Enzyklopädie für Allgemeinbildung, Bundesministerium für Bildung und Forschung, Version 4.01

Die SaarLorLux-Region ist ein altes Bergbaugebiet. Der Kupferbergbau begann um 200 v. Chr. und setzte sich bis ins frühe 20. Jhd. fort. Bekannte Abbaugelände sind z.B. Nohfelden und Fischbach. Im 15. Jhd. folgte der Steinkohleabbau, der in den folgenden Jahrhunderten immer weiter ausgebaut wurde, bevor Mitte des 20. Jhd. der Niedergang begann. Gemessen an den heutigen Grenzen der SOX zieht sich das Steinkohlegebiet von Petange über die Region Saarbrücken und das nördliche Frankreich bis nach Bexbach und darüber hinaus nach Osten. Vorwiegend im 19. Jhd. kam der Schieferbergbau hinzu, und zwar im Hunsrück entlang der Mosel-Linie Saarburg, Thomm, Bernkastel-Kues, Trarbach, Macken. Darüber hinaus finden sich einige „Exoten“ in der Region, etwa der Salzbergbau bei Chateau Salin.

LASS ALLE HOFFNUNG FAHREN



SOX



DATENEMPfang ...



DATENEMPfang ...

Name: Franz Fliedner

Straßenname: Gruwwel

Metatyp: Ork

Funktion: Führer

Ort: Kaiserslautern

Kontakt: Zur Eiche, Kaiserslautern-Erl

Beschreibung: Gruwwels Großvater war Bergbauarbeiter, bis der große Knall kam. Mit dem GAU verlor er nicht nur all seine Besitztümer, sondern auch seinen Job. Er fand jedoch bald einen neuen Job – er brachte Menschen in die SOX, die entweder etwas zurückhaben wollten, das sie verloren hatten, oder ihr Zuhause nicht aufgeben wollten. Mittlerweile führt Gruwwel das Geschäft in der dritten Generation weiter. Natürlich hat sich die Klientel im Laufe der Zeit verändert, heute besteht sie vor allem aus Runnern und anderen kriminellen Subjekten.

Gerüchte: Angeblich lockt Gruwwel seine Kunden gelegentlich in eine Falle, um später die Leichen zu plündern. Anderen Quellen zufolge wurde dieses Gerücht absichtlich von der Mafia verbreitet, da Gruwwel sie nicht an seinen Gewinnen beteiligt.



es schon. Man kann auch unter der Mauer hindurch. Es gibt keine Sensoren, keinen Monodraht, keine Raketen und keine schwerbewaffneten Sicherheitstypen. Natürlich hat nicht jeder die Zeit und Lust, sich mehrere hundert Meter durch die Erde zu graben. Aber ihr müsst es auch nicht selbst machen, denn jemand anderes hatte schon dieselbe Idee. Die Region ist ein altes Bergbaugebiet, schon die alten Römer haben hier vor 2000 Jahren nach Kupfer gebuddelt. Hauptsächlich wurde jedoch Kohle gefördert, und zwar so ausgiebig, dass Einheimische vermuten, das halbe ehemalige Saarland bis gut hinter die Grenze nach Frankreich sei mehrfach unterkellert. Da sind wir aber auch schon wieder bei den Problemen. Alle Wege führen nach Rom, hier führen viele Wege jedoch nicht zum Ziel, also auf die andere Seite. Das Beste ist es, einen ansässigen Führer zu finden.

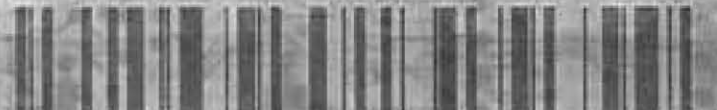
Zuerst einmal müsst ihr einen geeigneten Eingang finden. Selbst wenn ihr auf einer alten Karte ein Bergwerk findet, wisst ihr nicht, wo die Schächte liegen – ja, meistens hat eine Mine mehr als einen Schacht, und zwar bis zu sechs – und welche davon benutzbar sind. Oftmals ist nur ein niedergetrampelter Maschendrahtzaun im Wald übrig, denn viele Minen wurden aufgefüllt. Habt ihr einen passenden Zugang gefunden, müsst ihr als nächstes den richtigen Stollen nehmen, sonst stellt ihr nachher fest, dass ihr in einer Sackgasse gelandet seid – besonders ungünstig, wenn der Tunnel hinter euch einstürzt.

Außerdem kann euch ein Führer einiges über die Dinge erzählen, die dort auf euch warten. Die Tunnel sind nicht ganz unbewohnt, unter anderem könnt ihr dort den obligatorischen Riesenratten, Grottenschraten, Dzoo-Noo-Quas, Ghulen und einigen Steinwürmern begegnen.

LASS ALLE HOFFNUNG FAHREN



SOX



SPECIAL TASK FORCE SOX

gepostet von UzAv

DIE ZONENVERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE

Neben dem Kontrollrat und den merkwürdigen Ortsansässigen stellt das MET2000-Militär eine weitere bedeutende Machrpräsenz dar. Als größte Söldnertruppe der Welt ist die MET weltweit an mehreren Konflikten niedrigen bis mittleren Grades beteiligt, ganz zu schweigen von der Desert Wars-Söldnermeisterschaft. Viele vergessen jedoch, dass es sich bei ihr in erster Linie um einen europäischen (deutschen) Konzern handelt, der sich eines breiten und rapiden Wachstums erfreut, da die ADL ihnen eine Menge Ärger vom Hals gehalten hat und ihnen anfangs viele Aufträge verschaffte. Kein Land würde dies ohne eine Gegenleistung tun, und genau das ist die SOX.

Missionsbefehle

Im ersten MET2000/ADL-Vertrag steht geschrieben, dass die MET2000 die Hälfte ihrer Streitkräfte in den Diensten deutscher Interessen belassen muss. Selbst heute noch ist die SOX-Zonenverteidigung der größte Einzelauftrag von MET2000-Truppen. Bis in die 50er-Jahre trug eine kombinierte Taskforce verschiedener Konzerntruppen und Staatsoffiziere die Verantwortung, was für die Verwaltung jedoch ein wirtschaftlicher und bürokratischer Alptraum war. Der MET2000, die bereits Truppen und Ausrüstung vor Ort hatte, wurde daraufhin die alleinige Verantwortung für die Sicherheit von Land und Grenzen übertragen, wofür die in der ADL stationierten Truppen herangezogen wurden.

Die Wahrheit ist, dass die SOX vielen Leuten damals ein bisschen zu sehr wie der persönliche Hinterhof des Wurms vorkam, da dort sehr viele Saeder-Krupp-Truppen stationiert waren und ein Überbleibsel von BMWs Bouygues anfangs für den Bau der Mauer verantwortlich zeichnete. Alle dachten, der Drache würde die Veränderung nicht akzeptieren und die Ankunft der MET2000 mit einem Schattenkrieg beantworten. Letzten Endes kam es jedoch zu keinen Zwischenfällen und die S-K-Truppen wurden anstandslos zurückgezogen. Bis heute gibt es einige Offiziere der alten Garde, die die ganze Geschichte stutzig macht, und die sich fragen, warum es so einfach war.

Artaud

Die heutigen Missionsbefehle lauten ungefähr, dass der MET2000-Konzern mindestens 40% seiner Truppen zur SOX-Zonenverteidigung abstellen muss, unter der Befehlsgewalt des Kontrollrats und in Übereinstimmung mit der ADL-Charter für paramilitärische Einheiten.

Organisation

Die Zonenverteidigungstruppen unterstehen den Repräsentanten des Kontrollrats und ihrem Stab in Fragen von Dienstpflichten und Berichten und dem MET2000-Hauptquartier in internen Fragen. Punkte, die keine Operationen betreffen, wie Budget, Beschwerden von unten, Truppenbeschaffung und Freizeit, werden direkt zwischen dem Kontrollrat und dem MET2000-Vorstand geregelt.

Ich zitiere hier mal den alten Captain Chaos: Shadowrunner legen sich nicht mit dem Militär an. Ich weiß, unsere Kanonen und Manabälle wirken Wunder bei Sicherheitsgardisten, aber ein Angriffsteam legt sich nicht mit einem

Konzern an und lebt lange genug, um davon zu erzählen. Wir hatten letztes Jahr schon zu viele Verluste im Helix-Knoten, die müssen nicht noch gesteigert werden. Setzt auf Heimlichkeit, gute Planung und einen guten Schwindel, aber legt euch nicht mit den ZV-Truppen an.

Drackenfelts

Immig ist ein müder alter Mann, der sich einfach nicht zur Ruhe setzen will (er ist nun schon sieben Jahre lang im Amt). Nach seinen Fehlschlägen in der Gobi, Kenia und Peru hätte er eigentlich entlassen werden sollen, aber seine Familie hat zu viele Verbindungen zu den höheren Etagen der Konzerne und Politik der ADL, als dass es für ihn eng werden könnte. Also hat Hannover ihn hierher geschickt – es ist eine Sackgasse und das weiß er auch, aber er will diese Streifen einfach nicht loswerden. Er verbringt seine Zeit abwechselnd mit der Flasche und mit dem Brüllen von Befehlen wie ein Oberstabsfeldwebel, der er jedoch nie war.

UzAv



Streitkräfte

Die individuelle Moral und Fähigkeiten der Soldaten sind nicht so hoch, wie sie sein sollten, aber die MET2000 gleicht das durch große Bestände an Spitzenausrüstung aus, von Cyberware-Implantaten über VTOL-Drohnen bis zu mobiler leichter Artillerie. Eine übliche Einheit besteht aus etwa 20 Infanteristen, die einen Checkpoint bewachen oder auf Patrouille sind. Bei Notfällen können sie schnelle Unterstützung in Form schwerer Einheiten – jepp, damit sind Panzer gemeint, Leute – Luftunterstützung durch Drohnen und Helikopter, sowie magische Unterstützung durch Magier und Geister herbeirufen, dazu noch Cyberinfanterie, Nachrichtensoldaten usw. – allerdings zumeist in geringerer Zahl und weniger motiviert, als man erwarten würde.

Die Situation bei den Unteroffizieren und Offizieren ist nicht besser. Meist sind es frische, junge Offiziere ohne Kampferfahrung, die hierher geschickt werden, um hier ihre Feuerprobe zu bestehen, müde alte Uffz-Veteranen, die nicht von ihrer Rente leben können, und stramme Offiziere und Unteroffiziere, die nicht begreifen wollen, dass sich ihr prestigeträchtiger SOX-Spezialauftrag in öden Garnisonsdienst verwandelt hat. Versteht mich nicht falsch, im Großen und Ganzen machen die Zonenverteidigungstruppen einen ordentlichen Job und verfügen über viel Personal und eine Menge Spielzeuge. Doch nun, da das Artemis-Verteidigungssystem teilweise offline ist, die Budgets nach dem zweiten Crash gekürzt wurden und der Druck von Seiten der Glowpunks und Schmuggler zunimmt, ist es nicht schwierig, eine Lücke im System zu finden. Es ist sicher kein Zuckerschlecken, aber es gibt viele Unteroffiziere und Offiziere, die einer Erweiterung ihres Einkommens offen gegenüber stehen, wenn man sie richtig anzusprechen weiß.

DATENEMPfang ...

AUFBAU DER ZONENVERTEIDIGUNGSTRUPPEN

Art der Einheit [Kommando]

- 1. MET2000-Brigade [Generalleutnant Thomas „Bulldog“ Immig]
- 4 Bataillone [2 Oberstleutnants und 2 Obersten]
- 16 Kompanien á 170 Soldaten [16 Hauptmänner]
- Züge [Oberleutnants]



LASS ALLE HOFFNUNG FAHREN



SOX

Aktivitäten außerhalb der Mauer

Neben den Sicherheitspflichten im Bereich der Mauer und der Kontrollpunkte bieten die Zonenverteidigungstruppen ihren Pfadfindern noch weitere Aktivitäten, etwa Manöver, Training und Kampfsituationen. Jedes Jahr wird in der SOX ein Ableger der Desert Wars veranstaltet, und die MET2000 nimmt auf beiden Seiten daran teil – zum einen mit ortsansässigen ZV-Truppen (ein bis zwei Kompanien), zum anderen mit MET2000-Söldnereinheiten aus Übersee. Das Ereignis, das in diesem Jahr beginnt, hat eine Menge Medienaufmerksamkeit erregt und den Namen „Rad Wars“ erhalten.

- Neben ihrem Verteidigungsauftrag unternehmen die MET2000-Truppen hin und wieder auch „Strafexpeditionen“ gegen Schmuggler in der SOX, aber potentielle Gegenschläge und die schwer greifbare Natur der deutschen Geisterratten und der französischen Charognards machen den Job nicht gerade einfach.

- Brig

DIE GRENZTRUPPEN

Die Sicherheit an den Kontrollpunkten, Verladestationen und anderen Zugängen wie Eisenbahngleisen und Flüssen wird von einem verstärkten gepanzerten Infanteriebataillon der MET übernommen.

Der Kommandostab

Bataillonskommandeur ist Oberst Karl von Ziekewicz, ein altes Schlachtross aus den Eurokriegen. Er wird als erfahren, ruhig und besonnen eingeschätzt. Seine Repräsentantin und taktische Offizierin Chantal Dutreil ist ein ganz anderes Kaliber. Sie ist ebenso hübsch wie kalt, rachsüchtig und arrogant.

- Das zeigt sich in der Führung des Bataillons: Dutreil verfolgt immer ihre eigenen Ziele, spinnt Intrigen und treibt die vorzeitige Pensionierung ihres Vorgesetzten voran, um sich seinen Job unter den Nagel zu reißen.

- Deckard

- Dutreil ist auch der Verbindungsoffizier für die Konzerne, das heißt, sie muss dafür sorgen, dass die Wissenschaftler verständliche Auswertungen der Felddaten erhalten und dass den Konzern-Techs die Hölle heiß gemacht wird, wenn ein System versagt. Daher auch ihr besonderes Talent, die Verantwortung weiterzureichen.

- Hazadeur

Kompanien

Die 1. Kompanie, bestehend aus etwa 100 Soldaten, ist die so genannte Stabs- und Versorgungskompanie, die eng mit dem Büro des Stabschefs zusammenarbeitet. Spezialeinheiten sind z.B. die Magiergruppe, der Transportzug, der Fernmeldezug, der Munitionszug, die Sanigruppe, der Instandsetzungszug und der Zahlmeister.

Jeder Kontrollpunkt verfügt über eine Kompanie, die sich aus fünf Zügen zusammensetzt. Vier davon sind Panzergrenadiere und besitzen jeweils einen Schützenpanzer (SPz). Ein Zug Kampfpanzer (KPz) und der SPz des Kompaniechefs sowie weitere Fahrzeuge und etwa 160 Soldaten vervollständigen das Bild. Ein Zug schützt den Kontrollpunkt, einer – geteilt in zwei Gruppen – ist an der Mauer, an der Verladestation oder im Hafen (falls nötig) auf Patrouille, zwei Züge haben Freizeit und die Panzer stehen die Reserve.

- Das ist nur die geschönte Theorie, in der Praxis sieht das meist ganz anders aus. In den Kompanien fallen oft mehrere Fahrzeuge wegen Reparatur- und Wartungsarbeiten aus, und die aktuelle Truppenstärke liegt selten über 90% der Norm. Vom Ausrüstungszustand der Soldaten selbst ganz zu schweigen.

- Brandkind

DATENEMPfang ...

AUSRÜSTUNG DER GRENZSICHERHEITSTRUPPEN

Infanterietransport: Devil Rat 2A2 mit Sturmkanone (flakfähig) und 2 AF-Raketenwerfern

Panzerzug-Fahrzeuge: 2 Leo III A7-D Panzer (1. Gruppe), 1 Ruhrmetall Behemoth 2 (2. Gruppe)

Infanteriepanzerung: Esprit Industries Leichte Militärpanzerung mit EnviroSeal™, Kommlink, Smartlink, Sichtvergrößerung, Restlichtverstärkung, Infrarotsicht, Geigerzähler sowie Video- und Audiorekorder

Infanteriewaffen: Sturmgewehre, Scharfschützengewehre, LMGs, Granat- und Raketenwerfer und leichte Drohnen

- Der beste Weg, jemanden in die SOX zu schmuggeln, führt über Zivilisten mit regelmäßigem Kontakt zur Grenzsicherheit, zum Beispiel einen Skipper oder Transportfahrer.

- Le Belge

- Normalerweise benutzt die MET den Ruhrmetall Wolf II, aber obwohl Ruhrmetall einen Sitz im Kontrollrat hat, verwenden sie hier den Devil Rat. Was da wohl hinter den Kulissen gelaufen sein mag...

- Deckard

- Nichts. Der Devil Rat kann 2 Soldaten mehr transportieren, was aufgrund der besonderen Anforderungen der Zone den Ausschlag gegeben hat.

- Boomstick

Physische Sicherheit

Zusätzlich zu den Patrouillen gibt es eine Menge Hightech auf der Mauer – zusammengefasst unter dem Oberbegriff „Artemis“ (ein Wort, das so manchem Schmuggler einen

DATENEMPfang ...

Name: Oberstleutnant Chantal Dutreil

Straßenname: Die Schlange

Metatyp: Elf

Ort: Bataillonsstab der SOX-Grenzsicherheit

Kontakt: Dutreil heuert die Leute für ihre Drecksarbeit meist über Schieber in Nordfrankreich an.

Beschreibung: Der Name ist Programm. Dutreil ist so charismatisch, als wäre sie vom Himmel gefallen, und so hinterlistig wie die Schlange im Paradies. Sie wandelt auf dem schmalen Grat zwischen Genie und Wahnsinn. Die Pläne, die sie verfolgt, um die Leiter hinaufzuklettern, sind stets brillant, aber oftmals riskant, vor allem für die Schachfiguren, die sie einsetzt.

Gerüchte: Drehen sich hauptsächlich um Dutreils Sexualleben; manche sagen, sie habe mit jedem Offizier des Bataillons geschlafen, andere reden von einer Affäre mit einem Mitglied des Kontrollrats und wieder andere meinen, sie heuere Runner für ihre Bettspielchen an und begrabe sie dann in der SOX.

LASS ALLE HOFFNUNG FAHREN



SOX



DATENEMPfang ...



ihnen Schauer den Rücken herunterlaufen lässt) ist dieses System aber alles andere als einheitlich. Da die Konzerne, besonders Ares und Ruhrmetall, ihr neues Spielzeug gerne im Feld testen, sind die Sensoren, Drohnen und automatischen Geschütze oft erste Klasse. Das Material wird jedoch häufig ineffizient eingesetzt. Zum einen unterscheidet sich die Ausstattung von Sektion zu Sektion, zum anderen kann das System übermorgen schon wieder ganz anders konfiguriert sein. Es wird ständig irgendwo gearbeitet, also gibt es Lücken in der Überwachung. Außerdem befinden sich viele Tech-Geschütze erst im Teststadium, es kann also zu unerwarteten Ausfällen kommen. Bei all diesen Unwägbarkeiten solltet ihr zu eurer eigenen Sicherheit stets mit dem Schlimmsten, d.h. der vollständigen Einsatzfähigkeit der gesamten Abwehrpatrouille, rechnen. Insgesamt liegt die Überwachungsichte bei etwa 90%. Es ist immer noch ein hohes Risiko für Eindringlinge, aber lange nicht so hoch, wie die Kons behaupten.

Magische Sicherheit

Die Magiergruppe gehört zur 1. Kompanie und erhält ihre Befehle vom S2-Offizier des Stabes. Ihr Hauptaugenmerk liegt auf astraler Überwachung. Dabei müssen sie sich nicht nur um die Mauer kümmern, sondern auch die Umlade- und die grenznahen Monorailstationen im Auge behalten. Außerdem überprüfen sie die Soldaten der Grenzsicherheit auf Ungleichmäßigkeiten in der Aura, immer auf der Suche nach psychologischen oder gesundheitlichen Problemen.

Besonders entlang der Mauer, der Kontrollpunkte, der Verlade- und der Monorailstationen werden hauptsächlich von Geistern erledigt. Jeden Zwischenfall, der von einem Geist

gemeldet wird, überprüft der diensthabende Magier mit weiteren Geistern, während ergänzende Magier in Bereitschaft versetzt werden.

Matrixsicherheit

Verantwortlich für die Matrixsicherheit ist der S6-Offizier, ihm untersteht der Fernmeldezug. Seine Aufgaben umfassen:

- Herstellen und Aufrechterhalten der Verbindung zu und zwischen den einzelnen Truppenteilen
- Überwachung der automatisierten Überwachungs- und Sicherheitssysteme (Sensoren, Drohnen, Raketen, Schlösser der Eisenbahntore)
- gleiches für die Systeme an Umlade- und Monorailstationen
- Überwachung der Kontrollgeräte an den Kontrollpunkten, z.B. Bilderkennung
- Verwaltung der SOX-Datenbank bezüglich angemeldeter Grenzübertreitte

All das wird natürlich von drahtloser Technik gesteuert, aber es gibt eine Menge Probleme mit der Strahlung und den Anschlüssen subversiver Elemente. Daher gestatten fast alle Systeme zusätzlich einen Zugriff via Satellit.

Die Soldaten dieses Zuges sind heißbegehrt, da sie oft mit Tech zu tun haben, die der Rest der Welt erst Monate später zu Gesicht bekommt. Sie sind oft Ziel von (un)freiwilligen Extraktionen, besonders dann, wenn ihre Zeit in der SOX kurz vor dem Ablauf steht.

- Daisy Fix

LASS ALLE HOFFNUNG FAHREN



SOX

Um mit den Geisterratten in Kontakt zu treten, bedarf es eines guten Leumunds in den Schatten oder der richtigen Connection. Am besten hörst du dich mal in den Schatten von Pirmasens nach einem Mann namens Faun um. Er ist extrem paranoid und damit für die Geisterratten in diesen Zeiten genau die richtige Person, um neue Auftraggeber an Land zu ziehen. Tatsächlich ist es nicht mal ganz sicher, ob es nur einen Faun gibt, oder es ein kleines Netzwerk von Kontakteuten ist, die Faun als Kontaktidentität für Neulinge benutzen. Auf jeden Fall kommst du über ihn an die jeweilige Zelle der Geisterratten heran, die du für deinen Auftrag benötigst.

MESSAGE WINDOW [DEICHBRECHER]

RATTEN UND AASFRESSER – DIE SCHMUGGLER

gepostet von Nuit Noire

DIE WUNDEN LECKEN – DIE DEUTSCHEN GEISTERRATTEN

Die Geisterratten haben eine lange Tradition darin, Ausrüstung und Menschen in die SOX und aus ihr heraus zu bringen. Mit ihren Hauptlagern in Morbach und nahe Pirmasens außerhalb der Zone und nahe Saarbrücken und Saarburg im Inneren haben sie sich auf „Quickdrops“ spezialisiert, das heißt, sie bringen euch rein, laden euch ab und hauen wieder ab oder verstecken sich, alles innerhalb einer halben Stunde.

Die Ratten hatten ihren großen Tag nach dem Crash 2.0, als das Artemis-Verteidigungssystem zusammenbrach. Sogar einige Konzerne, die in ihren Anlagen gefangen und sich selbst überlassen waren, nahmen ihre Dienste zur Evakuierung in Anspruch, und die Ratten schlossen einige Deals mit ansässigen Punk-Warlords und Häuptlingen, um Verstecke an Schlüsselpositionen zu errichten.

• Es ist mehr als das. Die Archive aus der Zeit unmittelbar nach dem Crash (ja, sie sind nicht ganz sauber und voller Löcher) besagen, dass die Ratten in den Monaten nach der Detonation des EMP-Zeppelins über der früheren Stadt Luxemburg Hunderte von Menschen hineinschleusten. Warum es einen solchen Ansturm auf das Innere der SOX gab, in der zu dem Zeitpunkt die Hölle los war, ist schwer zu erklären, und niemand scheint zu wissen, wer diese Leute waren, noch, warum sie massenweise in die SOX kamen.

• UzAv

• Das waren Konzernagenten, die die Ratten als Tarnung benutzten, um hineinzugelangen und der Konkurrenz eins auszuwischen, während das Netz down war.

• Nof

• Unsinn. Damals herrschte ein solches Chaos, dass die Konzerne für solche Missionen keine heimliche oder subtile Vorgehensweise nötig hatten. Das waren keine Konzernleute – ich war damals unterwegs mit einer solchen „Ladung“, und ich kann euch sagen, die gehörten bestimmt keinem Konzern an. Es waren Zivilisten, die seltsam und ein wenig durchgedreht aussahen, sagten nur, sie hätten dort etwas zu tun.

• Le Belge

Später, Ende 2065, sahen sich die Ratten zunehmend mit Feindseligkeiten von Seiten der Radpunks konfrontiert, zu denen sie ansonsten gute Beziehungen unterhielten. Eine

Gruppe Punks überfiel einen Geisterratten-Unterschlupf nicht weit von Mersch entfernt, nahm zwei Panzercrews gefangen und exekutierte sie ohne erkennbaren Grund; die Botschaft war dennoch klar: verlasst das Gebiet oder machen euch hier das Leben zur Hölle.

• Das waren die Jünger des Reinigenden Feuers. Ich habe keine Ahnung, warum sich diese spezielle Gruppe gegen die Geisterratten gewendet hat, doch die Wahrheit ist, dass das exzellente Netzwerk, das die Ratten mit den Punkkommunen verband, sich aufzulösen begann und sie ihrer Rückendeckung beraubte.

• Deichbrecher

• Es ist noch schlimmer. Die Jünger haben sich nicht darauf beschränkt, die Geisterratten ins Visier zu nehmen – sie griffen jede Kommune an, die auf irgendeine Weise mit dem Schmugglerkollektiv verbunden war. Das Seltsame daran ist, dass dies nur auf Geisterratten-Außenposten im nördlichen Teil der SOX zutrifft, in Luxemburg und um Trier. Die Anlagen im Südosten blieben von dem Durcheinander weitgehend verschont (vor allem in Saarbrücken).

• Appoline

Nachdem man sie schon mit heruntergelassenen Hosen erwischt hatte, erlitten die **[Ratten]** letztes Jahr eine weitere Niederlage, als sich die MET2000 entschied, eine breite Offensive gegen die Schmuggler durchzuführen. In den letzten sechs Monaten verloren die Ratten fast ein halbes Dutzend Flugzeuge, viele von ihnen sind tot, und zum ersten Mal führten die MET2000-Truppen gezielte Operationen außerhalb der SOX auf deutsches Gebiet durch, mit Billigung der ADL-Regierung in Hannover.

• Nuit Noire hat Recht, aber dies hatte unerwartete Auswirkungen: das französische Gegenstück der Ratten, eine kleine Schmugglerorganisation, die von Nancy aus operiert und sich selbst die „Charognards“ (französisch für „Aasfresser“) nennt, hat die Lücke ausgefüllt, die die Deutschen zurückließen.

• Le Belge

LEBEN VON DEN TOTEN – DIE FRANZÖSISCHEN CHAROIGNARDS

Wir Charognards waren einmal eine kleine Schmugglergruppe, die hauptsächlich an den Grenzen zwischen Frankreich, den Vereinigten Niederlanden und der ADL tätig war. Die meisten heutigen Mitglieder hatten ihre Basis in der Nähe von Lille und Straßburg aufgeschlagen, doch nach dem Crash 2.0 verlegten wir unser Lager nach Nancy und begannen, Güter und Menschen in die SOX und heraus zu schmuggeln. Das Geschäft erwies sich als äußerst rentabel, und als die Scheiße für die Geisterratten in den Ventilator knallte, füllten wir die Lücke aus, die der Untergang der Ratten zurückließ.

Nun werdet ihr euch fragen, warum mussten die Ratten so viel Dreck fressen, während die Charognards ihren großen Tag hatten? Erstens waren die Charognards bis in die späten 60er unbekannter und die meisten ihrer Operationen hatten nichts mit der SOX zu tun. Statt dessen drehte sich der größte Teil ihrer Geschäfte um die Vermittlung unabhängiger Schmuggler und der Transport von Gütern in und aus Nancy in die Vereinigten Niederlande und das Vereinigte Königreich. Keine großangelegten Operationen, aber sie hatten viele Connections. Frankreich und Deutschland hatten sich gemeinsam verpflichtet, das Artemis-Verteidigungssystem, das die SOX schützte, wieder aufzubauen, doch es stellte sich heraus, dass Deutschland (mit breiter Unterstützung seiner Konzerne und der MET2000) seine Verpflichtung weitaus ernster nahm als Frankreich – der lokale Einfluss französischer Konzerne war weniger gegeben und soziale Programme im ganzen Land hatten eine höhere Priorität als alles, was mit der SOX zu tun hatte – die französische Regierung ließ lieber den zunehmenden Schmuggel an den Gren-

LASS ALLE HOFFNUNG FAHREN

um ihres Territoriums zu, als unter den Massenaufständen in den Großstädten aufgrund des drohenden wirtschaftlichen Zusammenbruchs zusammenzubereiten.

• In Wirklichkeit kam es niemals zu den befürchteten Massenaufständen, da Frankreich ebenso wie der Großteil Westeuropas den Crash relativ unbeschadet überstanden hatte – jedenfalls im Vergleich mit Nordamerika und Teilen Asiens. Die wirtschaftliche Rezession fand statt, doch die neue Markttechnologie brachte das Wachstum zurück und damit Wiederaufbau-Verträge in ganz Europa, bei denen französische Firmen eine wichtige Rolle spielten. Das hielt die französische Regierung jedoch nicht davon ab, zu behaupten, sie sei wegen der Einmischung der Konzerne unfähig, mit der wachsenden Kriminalitätsrate an den SOX-Grenzen fertig zu werden (während es in Wirklichkeit ihre eigene Nachlässigkeit bei der Grenzicherung war). Tatsache ist, dass Paladines und Kervelec als Vorsitzender der Union pour le Renouveau Republicain (Union für eine republikanische Erneuerungspartei) wussten, dass Deutschland und die Söldner sich ums Geschäft kümmern würden, wo Frankreich den Dingen einfach ihren Lauf ließ. Daraus entstand der gegenwärtige Status der Straflosigkeit für die Charognards (nicht, dass ich ihnen dafür die Schuld gebe, bemerkt): während die deutschen Grenzen enger wurden, ist die französische SOX-Grenze ein einziger Witz.

• Zamar

Für Dienstleistungen und weitere Verhandlungen mit uns wende dich in Nancy an den *montreur de marionnettes*. Wenn du ihn findest, bedeutet es, dass du geprüft und als unbedenklich eingestuft worden bist. Oder schick mir bei Interesse eine persönliche PAN-Nachricht.

MESSAGE WINDOW [NUIT NOIRE]

• Das stimmt nur teilweise; ich muss euch wohl nicht daran erinnern, dass nun, da die westeuropäischen Grenzen wieder offen sind, nichts die Geisterratten davon hätte abhalten können, die SOX von französischer Seite aus zu betreten, nachdem sie mal eben schnell über den Rhein gegangen sind. Inzwischen werden die Anforderungen der NEEC bezüglich der Sicherheit der SOX-Grenzen aber auch von den französischen Behörden wieder verstärkt umgesetzt. Grund dafür ist, dass in den vergangenen Jahren die Nachlässigkeit Frankreichs in vielen Streitfragen sowie wiederholte Verstöße gegen das Loureau-Gesetz, das die Extraterritorialität und Rechte der Konzerne sichert, die Eurokons sehr verärgert hat. Von mehreren Anschlägen auf die Konzerne (besonders bei den Vereinten Nationen in Genf) ganz zu schweigen. Also ist Lofwyr mit einer Warnung an Kervelec herangetreten: Zurück ins Glied, oder die Allianz zwischen Saeder-Krupp und deiner Bewegung ist Geschichte.

Es ist schon ein bemerkenswerter Anblick, wie eilig sich Kervelec, nachdem er 2068 die Nachfolge des kranken Präsidenten Aurélie de Paladines antrat, darum bemühte, die militärische Überwachung auf französischer Seite der SOX wiederherzustellen und die wirtschaftlichen Reformen voranzutreiben, die von der Europäischen Kommission vorgeschlagen wurden, ganz im Widerspruch zu seinen politischen Versprechen.

• Artaud

• Es muss noch einen anderen Grund geben, warum die Charognards bei ihren Operationen in letzter Zeit so erfolgreich sind.

• Nof

• Connections, wie üblich. Nuit Noire wird es euch nicht erzählen, aber die Charognards sind mit Del Toro, dem Verbrecherkönig von Nancy, ins Bett gegangen, genauso wie mit dem Bürgermeister der Stadt, der angeblich den Vory dabei hilft, eine Festung in Lothringen zu errichten. Der Hochstapler streicht seinen Anteil in beiden Richtungen ein und hofft, dass er das Rathaus von Nancy bald verlassen kann, um eine nationale Schlüsselfigur in der sozialdemokratischen Partei Frankreichs zu werden. Hört sich an, als wären die Charos gar nicht so unabhängig, wie sie gerne erzählen. Bedenkt man dann noch, dass sie hochrangige Franzosen im MET2000-Kommandostab bestochen haben, die genug von der deutschen Vormachtstellung bei der Zonenverteidigungstruppe und den Grenztruppen haben, dann kann man hier mit Sicherheit ein Muster erkennen.

• Le Belge

Die Charognards haben auch ihre Basen innerhalb der SOX ausgedehnt. Wir haben ein Dutzend „Boxenstopps“ in der Zone und sehr gute Beziehungen zu den Einwohnern. Wenn ihr [mit uns reist], beginnt eure Reise wahrscheinlich in den Ruinen von Hagondange, Luxemburg oder Morhange. Wir hatten einmal ein Lager in Metz, aber die gegenwärtige Aktivität um die Organisation der Rad Wars dort hat uns dazu bewegt, diesen Ort erstmal zu meiden. Sarreguemines ist die bessere Wahl, liegt jedoch weiter im Osten. In jedem Fall können wir euch mit Ortsansässigen für Ausrüstung und Infos bekannt machen und Transporte bis nach Luxemburg City arrangieren – üblicherweise haben wir mindestens einen pro Woche.

• Nuit Noires Plauderton klingt ein wenig vermessen. Ich glaube, die augenblickliche überlegene Position der Charognards hat mehr mit Glück als mit Können zu tun – und das Machtgleichgewicht kann sich über Nacht wieder in eine andere Richtung verschieben. Wenn die falschen Personen entfernt werden, dürfte ihnen die Illusion der Sicherheit in der Hand explodieren. Sobald die Rad Wars losgehen und die MET2000 ihren Job wieder ernst zu nehmen beginnt, rate ich zur Vorsicht.

• Squale

LASS ALLE HOFFNUNG FAHREN



DIE HERREN IM BUNKER

Wie konnten sie das nur tun? Noch immer geschockt, starrte er in stillem Unglauben auf seine Entführer. Nur langsam begann er zu verstehen, was passiert war. Gestern war er noch jemand. Er hatte eine Karriere gehabt: ein aufstrebender Stern am Konzernbimmel. Jetzt begann er zu verblassen. Sie hatten sein Leben ruiniert, indem sie ihn in dieses vertrocknete Niemandsland brachten, in dem nur Verrückte und Wahnsinnige lebten. Er war sich sicher, dass diese Gegend verstrahlt war, aber es interessierte seine Entführer anscheinend nicht, was die Strahlung mit ihnen anrichten würde. Strahlenkrankheit, Unfruchtbarkeit, Krebs und Tod. Die Gedanken an die möglichen Strablenschäden, die er davontragen könnte, waren aber nicht im Ansatz so schlimm wie der Gedanke an die Auswirkungen, die dieser ungewollte Ausflug auf seinen nächsten medizinischen Check haben würde. Es war allgemein bekannt, dass Bewertungen wichtig waren und den Weg bestimmten, den die Karriere nehmen konnte. Aber davon hatte dieser Abschaum natürlich keine Ahnung.

Seine Gedanken gingen automatisch den heutigen Terminplan durch, den er natürlich nicht wahrnehmen können würde. Innerlich kämpften sein Pflichtbewusstsein und seine Angst vor den Konsequenzen um die Herrschaft. Er ging geistig die Erklärungen für seine Abwesenheit durch, die er seinen Vorgesetzten erzählen würde. Sie mussten einfach verstehen, dass es nicht seine Schuld war! Er war nicht nachlässig gewesen. Er hatte nicht den Schutz der Arkologie verlassen, um in der Gegend umherzuwandern. Er hatte sich sogar gegen die Entführer gewehrt, aber sie hatten ihn unter Drogen gesetzt. Es war die Schuld der Sicherheit! Die diensthabenden Wachen hatten versagt, sie hatten die Kriminellen nicht aufgehalten. Seine Vorgesetzten konnten unmöglich ihm die Schuld geben, oder würden sie es? Seine Akte war makellos. Nachdem er ein paar Jahre für Rubr-Nuklear im Rhein-Rubr-Megaplex gearbeitet hatte, hatte er sich angeboten, dem Konzern dort zur Verfügung zu stehen, wo er am meisten gebraucht wurde: in der SOX. Sie brauchten Forscher wie ihn, um die nächste Generation von Fusionsreaktoren zu entwickeln, um den Energiebedarf der ständig wachsenden Städte zu decken. Er hatte einen Teil seiner Freiheit für ein besseres und sichereres Leben eingetauscht. Für sich und seine Familie. Die Arkologie war ein sicherer Ort.

Die Strahlung hatte sie nie abgeschreckt. St. Wendel war weit von der Stelle entfernt, an der die Kernschmelze in Cattenom stattgefunden hatte, obwohl man bei den ganzen herumstreunenden Glowpunkts vorsichtig sein musste. Wenn sie das Bedürfnis hatten, in einen Park zu gehen (was nur selten vorkam), dann besuchten sie das Arboretum, das der Konzern errichtet hatte, oder sie loggten sich in eine der zahllosen und raffiniert gestalteten virtuellen Landschaften ein, die von Tochterfirmen Saeder-Krupps erstellt wurden.

Aber jetzt hatten diese ... Subjekte ihm all diese Vorteile genommen. Was war der Sinn dieser Entführung? Natürlich hatte er ein beträchtliches Vermögen in Form von Gratifikationen und Konzernskript, aber die waren nur für ihn und seine Familie etwas wert. Der Konzern würde niemals erlauben, dass ein Lösegeld mit Skripts, die an seine Kon-ID gebunden waren, gezahlt würde. Warum hatten sie also gerade ihn entführt?

Die Frage nagte ständig an ihm, sodass er irgendwann seine Angst hinunterschluckte und sie so höflich wie möglich demjenigen stellte, der auf ihn wie der Anführer wirkte: „Mein Herr, entschuldigen Sie bitte, aber könnten Sie mir bitte sagen, was Sie mit mir vorhaben?“ Die Gruppe fing an, lauthals zu lachen. Eine junge Frau mit indigo gefärbtem Haar knuffte den Ork in die Seite. „Hast du gehört, wie er dich genannt hat, Herr Zecke?“ Es folgte ein weiteres Lachen. „Er denkt, dass du uns anführst, weil du am bulligsten wirkst. Diese Konleute sind echt alle gleich.“ Sie verbeugte sich vor ihm. „Aber um Ihre Frage zu beantworten, Doktor. Die französische Regierung zahlt uns einen Haufen Asche für ihr Wissen über Nukleartechnik. Sie können stolz auf sich sein. Ihr Kopf ist uns sogar den Ärger wert, in diese gottverlassene Gegend zu gehen und Sie direkt vor der Nase des Konzerns zu extrahieren.“ Sie drehte ihn herum. Selbst aus dieser Entfernung wirkte die Arkologie für ihn wunderbar. „Werfen Sie einen letzten Blick auf ihr ehemaliges, geliebtes Zubause. Ihre Konzernutopie ist vorbei.“

• Wir haben hier ein paar vernünftige Leute versammelt. Ihr kennt ja bereits Sophie, die euch alles über den Konlebensstil in der SOX erzählen wird. Vielleicht kennt ihr auch schon Corp-shark, unseren Konhasser aus der ADL, der jetzt seit fast einem Jahrzehnt mit uns zusammenarbeitet. Zu guter Letzt haben wir noch den respektablen Laurant Artaud zu Wort kommen lassen, der in mehr Spionagegeschäfte verwickelt ist, als ihr euch vorstellen könnt, und uns seine Sicht auf die Europapolitik erzählen kann.

• Drackenfelts

ÖKONOMISCHE LEBENS- BERECHTIGUNG

gepostet von Sophie Klein

Ladies, Gentlemen und nicht Erwähnte, bitte schnallen Sie sich an, wir starten mit der ersten wichtigen Lektion: Warum existiert die Sonderrechtszone Saar wirklich? Die anfängliche französische Kernschmelze war ein unglücklicher Zufall, aber es war nur der Grund und nicht die Erklärung für das, was die SOX heute ist. Der wirkliche Grund für den aktuellen Zustand ist, wie immer, Geld. Die örtlichen Begebenheiten und Parameter sparen, auf kurze und lange Sicht, riesige Mengen an Budget für die Sicherheit der Konzerne, die darauf zurückgreifen.

ABGELEGENHEIT

Wie ihr in den vorherigen Dateien bereits gelesen habt, kommt die SOX mit zwei automatisch eingebauten Sicherheitsvorkehrungen: Isolation und astrales Hintergrundrauschen. Hintergrundstrahlung und astrale Anomalien nennen die Experten letzteres. Jedes davon ist wichtig und zusammen sind sie eine unschlagbare Kombination. Die heutigen Kons und Megakons existieren, um Produkte und Dienste zu verkaufen, das ist sozusagen ihr Grundsatz. Um sie zu verkaufen, braucht man eine Idee, entwickelt diese zu einem Produkt, platziert es auf dem Markt und geht in Produktion. Bei jedem dieser Entwicklungsschritte versuchen andere Konzerne und Interessengruppen, sich den Stand des Konkurrenten anzueignen oder diesen zu behindern. Deswegen muss ein Konzern jeden Entwicklungsschritt eines Projektes zu jeder Zeit schützen.

In unserer modernen, globalisierten und kapitalistischen Welt haben Konzerne ein großes Verlangen nach Geheimhaltung, damit sie auf kurze und lange Sicht überleben können. In den Schatten ist die Defensive immer schwächer als die Offensive, darum ist es wichtig, kosteneffizient zu handeln. Natürlich kann man mit genug Nuyen ein Team anheuern, das nahezu jede Verteidigung durchbrechen kann, aber wo ist der Punkt, an dem es mehr kostet, als es einbringt? Darum muss ein Konzern das richtige Verhältnis für die Kosten der Verteidigung finden und alle Möglichkeiten nutzen, für die er selbst nicht zahlen muss.

In der SOX sind dies zunächst die örtlichen astralen Begebenheiten. Sie stellen ein massives Hindernis für astrale Spionage und Erkundungen dar und schränken allgemein den Einsatz von Magie ein.

Als nächstes wäre da die Abgeschlossenheit der SOX-Anlagen zu nennen. Die gesamte SOX ist von einer schwerbewachten Mauer umgeben, was es schwierig und gefährlich macht, überhaupt hineinzukommen. Zudem lässt sich eine Anlage sehr gut bewachen und lassen sich Eindringlinge schnell entdecken, wenn sich in einem 10-km-Radius nichts als öde Wildnis befindet. Ähnliche Bedingungen findet man auch an anderen Orten der Erde und jenseits davon, aber die SOX hat dazu noch einen anderen Vorteil: Sie liegt mitten in Westeuropa, im Herzen eines dichten Verkehrsnetzes, in der Nähe normaler Konzerneinrichtungen und deren Konsumenten. Ein netter Nebeneffekt der Abgeschlossenheit ist, dass der Konzern wesentlich effektiver die Arbeitskraft der anwe-

senden Arbeiter nutzen kann, da sie unter sich bleiben und kaum andere Ablenkung erfahren. Es gibt keine Mitarbeiter-Sauf Touren durch die örtlichen Clubs und damit auch keine schädlichen Einflüsse von außerhalb.

• Wenn man Sophie zuhört, dann könnte man meinen, dass die SOX ein einziges, riesiges Niemandsland ist, was auch viele Saraimänner glauben. Aber so ist es nicht. Natürlich sind einige der Arkologien „no go“-Zonen, absolut unantastbar und mit einem Sicherheitslevel, das selbst die Black Towers von Neo-Tokyo in den Schatten stellt, aber sie sind selten. Die meisten der SOX-Arkologien verfügen über eine State-of-the-art-Technologie ... von vor 15 Jahren. Heute verlassen sich viele der Arkologie-Sicherheitsmanager auf den „natürlichen“ Schutz der SOX und vernachlässigen die Aufrüstung ihrer Systeme. Versteht mich nicht falsch, es ist alles andere als einfach, aber es ist weit vom heutigen Level der Toprunner entfernt. Ein wichtiger Teil der Verteidigung war das Artemis-Verteidigungssystem, das aber nach dem zweiten Crash in einem schlechten Zustand ist. Wenn ihr eure Hausaufgaben gut macht, sorgfältig plant und unnötige Aufmerksamkeit vermeidet, dann ist nichts unmöglich. Die wachsende Zahl an Personen, die in den letzten Jahren rein- und rausgeschmuggelt wurden, beweist es. Checkt einfach den Abschnitt „Lass alle Hoffnung fahren, Eindringling“.

• Squale

FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG

Ein weiterer Vorteil neben den örtlichen Sicherheitsbedingungen ist die lokale Umwelt. Ein SOX-Laboratorium hat unmittelbaren Zugang zu extremen Bedingungen – darunter radioaktive Verstrahlung –, die andere Extrembedingungen simulieren, wie zum Beispiel das Weltall in magischer Hinsicht. Einiges gilt zwar auch für Unterwasser-Arkologien, aber diesen fehlen die astralen Anomalien und die Verstrahlung, und sie sind wesentlich teurer zu bauen. Hier hingegen findet man die weltweit führenden Forschungen im Bereich der Radioaktivität und astraler Hohlräume.

Natürlich finden noch andere Arten von Forschung in der SOX statt, die nicht direkt von der Lage der SOX profitieren, dafür aber geheim und lebenswichtig für ihren Konzern sind. Matrix-Software und Hardware, Drohnen, Fahrzeugbauteile und -systeme, Waffensysteme und noch vieles mehr wird hier erforscht und entwickelt. Jeder Kon hat ein anderes Hauptaugenmerk, aber ein Großteil der Forschung und Entwicklung (F&E) auf Seiten der Europäer wird in der SOX durchgeführt.

• Und weil F&E-Einrichtungen die Hauptziele für Runner darstellen, müssen diese sich gleich mit drei Sicherheitsstufen herumplagen: erst die SOX, dann die Perimeter- und Allgemeinsicherheit der Arkologie und schließlich die interne Sicherheit des Labors. Die Schlipse trauen sich nämlich gegenseitig nicht über den Weg, weshalb die interessantesten Projekte meist mitten in einem internen Hochsicherheitsbereich verborgen liegen.

• Deichbrecher

• Eine Ausnahme sind da die meisten Sachen, die mit Strahlungs- und Astralraum-Forschung zu tun haben. Astrale Anomalien wie Lacunae wandern mit der Zeit, sodass die Wissenschaftler gelegentlich in die Wildnis müssen oder zumindest Messdrohnen aussenden. Mit genügend Vorbereitungszeit habt ihr verdammt viele Möglichkeiten.

• Mass

PRODUKTION

Es wird nicht nur F&E betrieben, sondern einige Kons profitieren auch von den Gegebenheiten, indem sie Waren im kleinen und großen Maßstab produzieren. Dabei handelt es sich hauptsächlich um automatisierte Fabriken, die die

benötigten Rohstoffe und Bauteile durch automatisierten Schiffsverkehr oder Lastenzepeline erhalten. Auf demselben Weg werden die fertigen Produkte ausgeschleust und dem Vertriebsnetz zugeführt. Einige Konzerne recyceln ihre Einrichtungen, indem sie sie auf reine Fabriken reduzieren, nachdem die F&E-Abteilung verlegt wurde, während andere ihre Fertigungs- oder Produktionslinien sichern wollen, indem sie die dazugehörigen Fabriken in der SOX errichten. Zu guter Letzt gibt es diejenigen, die verhindern wollen, dass sich der Staat in ihre Produktion einmischt. Medikamente, Drohnen, militärische Ausrüstung, fortschrittliche Gewebe, sogar Autos werden in der SOX produziert. Die meisten Fabriken sind auf kleine, hochwertige Produkte ausgerichtet, da sie die leicht erhöhten Produktionskosten wert und leichter zu transportieren sind. Auch wenn die meisten dieser Fabriken als „vollautomatisiert“ bezeichnet werden, ist dies bei den wenigsten wirklich der Fall. So ist es durchaus üblich, eine kleine Belegschaft innerhalb der Fabrik zu haben, die die Arbeit der Drohnen und Roboter überwacht. Einige Fabriken sind mit kleinen Quartieren ausgestattet, die das Kontrollteam beherbergen, das in einem wöchentlichen Turnus wechselt. Die Leute leben und arbeiten für eine Woche in der Fabrik, werden dann mittels eines Helikopters oder anderer Luftfahrzeuge abgeholt und gegen eine frische Crew ausgetauscht. Das alte Kontrollteam wird indessen zurück in eine nahe gelegene Arkologie gebracht und so setzt sich das Spiel fort. Andere Fabriken werden in direkter Nähe zu koneigenen Arkologien errichtet und sind über Untertunnel mit ihnen verbunden. Die Angestellten pendeln dann täglich zwischen der Fabrik und der Arkologie, wie bei einem normalen Job.

Die Abwesenheit von Staatsorganen mit all ihren verschiedenen Interessen ist ein weiterer Vorteil der SOX. Zum Beispiel kann eine extraterritoriale Medikamentenfabrik hier problemlos ein Abfallprodukt erzeugen, das in den umliegenden Ländern verboten ist oder besteuert wird. Außerhalb der SOX wäre der extraterritoriale Status der Fabrik keine große Hilfe, da der Abfall für die Entsorgung oder Wiederaufbereitung oft abgeführt werden muss. In der SOX dagegen gibt es diese Störfaktoren nicht und man kann man die Stoffe bedenkenlos verklappen.

• Ich habe bis jetzt stillgehalten, aber was zu viel ist, ist zu viel. Der Versuch, die Erde zu erhalten, ist ein „Störfaktor“??? Komm schon, SysOp, mach was gegen den Zugang der Schlampe zu diesem Knoten. Das wird ja langsam lächerlich.

• Zamari

• Bleibt fair, Leute, jeder hier gehört zu unserem Netzwerk und hat das Recht auf seine Meinung. War nicht gerade „Vielfalt ist Stärke“ der Titel deines letzten Ebooks, Zamari? Das trifft hier auch zu. Ende der Diskussion.

• Drackenfelts

FELDTTESTS

Der letzte Vorteil der SOX liegt darin, dass gefährliche Produkte im Forschungs- und Entwicklungsstadium sowie in der Prä- und Postproduktionsphase getestet werden können. Meist handelt es sich hierbei um Prototypen, die bei Fehlern verheerende Auswirkungen nach sich ziehen können oder ein großes Maß an Geheimhaltung und Sicherheit erfordern. Ein gutes Beispiel dafür sind die alten Gigas-Weltraumsonden von Ares mit ihren experimentellen Fusionsantrieben, die beide in der SOX gebaut und getestet wurden. Zudem benötigen bestimmte Produkte, wie zum Beispiel biologische, chemische oder atomare Waffen, Feldtests, um in der Prä-Produktionsphase eine sichere Handhabung zu gewährleisten und in der Post-Produktionsphase die Qualität zu sichern. Ein paar Gebiete der SOX wurden deshalb als Testareale deklariert, aber es finden natürlich auch einige Tests außerhalb dieser Gebiete statt.

• Das bedeutet, dass man sich da draußen niemals sicher sein kann, auf welchen Alptraum-Cocktail man gerade seine Füße setzt, selbst wenn man die aktuellen Strahlungskarten hat. Einfach entzückend.

• Mass

DAS LEBEN FÜR DEN KON

Da ich kein Tagebuch eines Angestellten finden konnte, das alle nötigen Informationen auf einmal enthielt, habe ich eine Zusammenfassung der interessantesten Punkte in Bezug auf dieses Thema erstellt. Denkt daran, dass sich der Lebensstil von Kon zu Kon unterscheidet. Ein Esprit-Manager und ein Renraku-Laborassistent haben zwei sehr verschiedene Leben. Diese Datei ist nur ein Abriss über die grundlegenden Gemeinsamkeiten, die Details unterscheiden sich natürlich.

Einmal unterschrieben ...

Auch wenn SOX-Einrichtungen nicht die teuersten sind, so gibt es doch keine Standardbauweise. Spezielle Aufgaben und Projekte werden vom jeweiligen zentralen Management geplant.

Die Auswahl und Kontrolle des Personals wird im Hintergrund durchgeführt. Einem renommierten Spezialisten wird ein Job in der SOX angeboten, während andere sich darum bewerben müssen. Normalerweise werden im ersten Schritt keine Details erwähnt, sie wissen erst, wo ihr neuer Arbeitsplatz liegt, wenn sie unterschrieben haben. Der neue Job kann auf mehrere Jahre ausgelegt sein, darum werden sehr gründliche Leistungschecks und Sicherheitsüberprüfungen beim Angestellten und seiner Familie durchgeführt. Tatsächlich handelt es sich bei den meisten dieser Verträge nur in den seltensten Fällen um eine Einzelperson, sondern meist um eine ganze Familie. Ein weniger geeigneter Kandidat kann durchaus einem besseren vorgezogen werden, wenn das Profil von dessen Frau nicht den Anforderungen für die SOX-Einrichtung entspricht oder die psychologischen Gutachten der Kinder nicht zu einem Langzeitaufenthalt in der SOX passen. Deshalb werden hauptsächlich alleinstehende Kandidaten für einen solchen Posten gesucht, oder es handelt sich um arbeitsintensive Kurzzeitversetzungen für ein spezielles Projekt über ein paar Monate, wenn spezielle Fähigkeiten oder Erfahrungen gebraucht werden. Sobald der Vertrag unterzeichnet ist, kann es noch immer mehrere Wochen oder Monate dauern, bis alle Posten besetzt sind und notwendige Transporte organisiert wurden. Die Übergangszeit wird dazu genutzt, um liegen gebliebene Arbeit zu erledigen und ein spezielles Training für das neue Leben zu absolvieren, bei dem auch grundlegende Sicherheitsvorkehrungen vermittelt werden.

Jeder Angestellte (oder die gesamte Familie) wird von seinem vorherigen Wohnsitz zu einem internationalen Flughafen, normalerweise Paris, Frankfurt oder Brüssel, gebracht und trifft sich hier mit anderen Mitarbeitern. Von hier aus geht die Reise normalerweise mit einem Zug oder einem Flugzeug zu einem Kon-Flughafen wie Nancy, Straßburg oder Bonn weiter, wo ein Umstieg in einen konzerneigenen Zeppelin erfolgt, der sie direkt zu ihrem neuen Zuhause bringt. Hierbei wird auch ein Teil des persönlichen Hab und Guts transportiert, was von einer vollständigen Garderobe bis zu einem ganzen Schlafzimmer reichen kann, je nach Konzern, Rang des Angestellten und der Dauer des Aufenthalts. Diese Transporte werden nur selten im Jahr durchgeführt, bisweilen unter schwerer Bewachung. Saeder-Krupp neigt dazu, den Transport von zivilen Sicherheitsdiensten unter der Oberaufsicht von SK erledigen zu lassen, während IFMU-Transporte gar keine Sicherheitsvorkehrungen treffen. Die Abreise aus der SOX verläuft auf demselben, umgekehrten Weg, wobei Manager oder Forscher mit einem Kurzaufenthalt auch gerne per Hubschrauber oder mit der unterirdischen Bahn transferiert werden.



Arbeiten in den Arks

In einer SOX-Einrichtung dreht sich das ganze Leben um die Arbeit. Überstunden werden zwar nicht übermäßig angeordnet, aber es gibt einfach nicht viel außerhalb der Arbeit zu tun. Dafür zieht ein erfolgreiches Projekt in der SOX einen guten Schub auf der Karriereleiter nach sich. Generell gibt es hier zwei Arten von Arbeit: einerseits ortsgebundene, zum Beispiel im Labor, bei der Instandhaltung oder beim Sicherheitsdienst, und andererseits Schreibtischjobs, die sich durch die Matrix vom Quartier aus erledigen lassen. Bei letzterem handelt es sich vor allem um Dinge wie Datenverwaltung, Softwareentwicklung oder die Überwachung von Produktionsstätten. Solche Arbeiten könnten auch von außerhalb der Arkologie erledigt werden, aber meist beschäftigt man hierfür Mitarbeiter vor Ort, um unnötige Matrixverbindungen, die immer auch ein Sicherheitsrisiko darstellen, zu vermeiden.

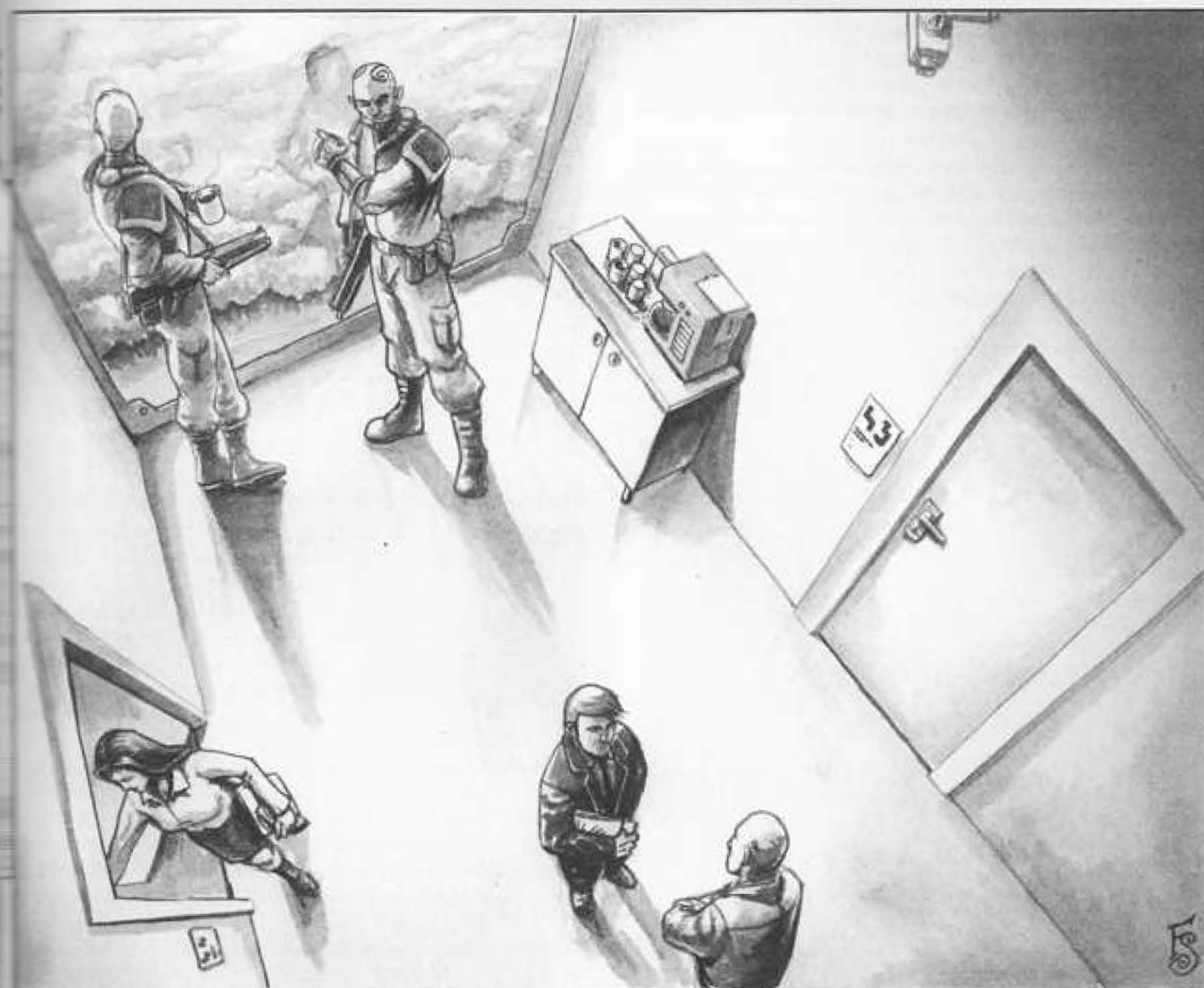
Beide Arten von Arbeit sind ziemlich identisch mit den Aufgaben, die man auch in jeder anderen modernen Arkologie finden kann, und implizieren dieselben Dinge. Die Arbeit von zu Hause aus bedeutet mehr Platz und eine gute Kommunikation sowie die notwendigen Programme, um die Arbeit zu erledigen. Die Arbeit außerhalb der Wohnung bedeutet zu pendeln, automatische Sicherheitschecks, wie zum Beispiel Wagschlösser, Plauderei während einer Kaffeepause, usw. Die meisten Konzerneinrichtungen in der SOX sind Arkologien (viele davon autonom), die mindestens mehrere Hundert Angestellte beherbergen und damit wie eine Insel inmitten der Ozeanis wirken. Ein ganzes Ballett von Flussschiffen, Zeppelinen und Frachthelikoptern erledigt die Versorgung dieser Einrichtungen. Abgesehen von der Tatsache, dass sie nicht hinausgehen können und einer strikten Überwachung aus-

gesetzt sind, ist die Arbeit und auch das Leben der Mitarbeiter nicht sonderlich verschieden von dem an anderen Orten. Der intensive Gebrauch von virtuellen SimSinn-Aktivitäten, wie zum Beispiel grundlegendes Entertainment, Spiele, persönliche Sozialkontakte oder Sport, ermöglicht es, die psychologischen Nebenwirkungen der langen Isolation auf ein Minimum zu reduzieren.

Ausflüge

Die Konzernleitung stellt eine Vielzahl von AR-unterstützten sozialen und körperlichen sowie virtuellen Erholungsprogrammen zur Verfügung. Das Standardprogramm innerhalb der Arkologien umfasst Bars, Clubs, themenbezogene Restaurants, Parkanlagen, virtuelle Spiele, Fitnessclubs und eine Menge mehr. Die meisten Entspannungsprogramme werden in aktuelle Projekte integriert. Ein Beispiel hierfür ist das V-Tag Spiel, das der letzte Schrei in der SOX-Niederlassung von Esprit ist: Die Angestellten benutzen AR-SimSinn-Signale, um das Gefühl, persönliche Kampfausrüstung zu tragen, zu simulieren, und interagieren mit anderen Spielern. Ziel des Spiels ist es, ein bestimmtes Objekt mittels der virtuellen Ausrüstung zu markieren und dabei so kreativ wie möglich vorzugehen, den Marker des Gegners zu bekommen oder Gegner selbst zu markieren. Das Ganze läuft 24 Stunden am Tag mit ein paar kleinen Einschränkungen, damit die Arbeit nicht darunter leidet. Die F&E-Abteilung benutzt diese Spiele als Test, um herauszufinden, was die Leute alles mit ihrer Ausrüstung anstellen.

• Ist das nicht niedlich, dass sie ihre eigenen kleinen Auftragskiller in den Büros sitzen haben? Aber ich will ihnen da keinen Vorwurf machen, denn ihre Gelpanzerung braucht de-



DATENEMPfang ...

finitiv noch einiges an Feldversuchen, wobei virtuelle Tests noch immer besser sind als gar nichts.

• Mass

Trotz der vielfältigen Angebote, die den Angestellten zur Verfügung stehen, gibt es viele, die nach unerlaubten Wegen suchen, um ihrem Stress zu entfliehen oder ihr Verlangen zu befriedigen. Virtuelle und chemische Trostspender, fragwürdige Sexspielchen, nicht aufgezeichnete Matrixverbindungen in die Außenwelt oder verbotene soziale und/oder körperliche Interspezieskontakte sind da nur ein paar Beispiele. Einige Konzerne haben strenge Verhaltensregeln erlassen und nutzen die Sicherheit, um die Einhaltung zu gewährleisten, während andere bei Geringfügigkeiten ein Auge zudrücken. Beides dient dazu, den Druck, der auf den Angestellten lastet, zu reduzieren und um heimlich genauere psychologische Profile erstellen zu können.

• Das heißt so viel wie: Ob du dich zudröhnst oder nicht, abartige Sexspiele machst oder unerlaubt mit der Welt draußen redest, wir wissen davon und kommen später darauf zurück, um dir deswegen den Arsch aufzureißen. Ich muss zwar jede Nacht mit Kakerlaken um mein Bett kämpfen, aber ich bin verdammt froh, kein Shakoujin zu sein.

• Nof

Trotz allem schlüpfen einige Angestellte durch das Netz und verkaufen in einigen Fällen sogar illegale Sachen an ihre Mitarbeiter. Seit dem zweiten Crash ist es wesentlich schlimmer geworden. Zum Beispiel wurde vor zwei Jahre ein ganzes Team von Renraku-Feldparazoologen verhaftet, als sie versuchten, ein halbes Dutzend Mutantenkinder, das sie angeblich „in den Hügeln gefunden“ hatten, in die Arkologie zu bringen. Tatsächlich handelte es sich um Sklaven, die sie schon seit Jahren bei den Einheimischen gegen Medikamente und Ausrüstung kauften, um sie selbst zu „benutzen“ oder an andere Angestellte zu „vermieten“... für alle möglichen Dinge. Die Überreste wurden dann im Recyclingsystem entsorgt oder an die Labortiere verfüttert. Leider war das kein Einzelfall.

Aber nicht nur intern wird gemauschelt. Auch die SOX-Schmugglerbanden bereichern sich an den verbotenen Gelüsten der Schlipse. Mitunter wird über Sicherheitspersonal, geheime Zugänge oder Außenteams Drogen und anderes illegales Material eingeschleust, das die Schmuggler auf Bestellung bis zur Arkologie schaffen. Meistens werden sie mit Geld oder Ware bezahlt, aber auch die eine oder andere Information ist schon mal einen Batzen neuer BTLs wert. Unnötig zu erwähnen, dass dieses Sicherheitsrisiko von den Konzernen rigoros verfolgt wird, wenn es an die Oberfläche kommt.

• Diese geheimen Tauschwege kann sich ein Team von Shadowrunnern durchaus zunutze machen, um in eine Arkologie einzudringen. Die Charognards und Geisterratten haben in den meisten Arkologien ihre Kontakte, und über diese Kanäle lässt sich sicherlich die eine oder andere Information ergattern.

• Squal

PUPPENSPIELER UND IHRE PUPPEN

geposted von Corpshark

Selbst in den lebensfeindlichsten Regionen findet man Arten, die durch Anpassung oder parasitär dort überleben können. Dasselbe gilt für die SOX. Auf der einen Seite hat man das Ungeziefer, die Glowpunks, die draußen gedeihen und sich vermehren, während auf der anderen Seite die Aasfresser, die Konzerne, stehen, die sich niedergelassen haben, um Profit aus der verstrahlte Erde zu ziehen. Sophie Klein hat bereits die Gründe erklärt, warum die Konzerne ihre Plaststahlbauten hier wie Grabsteine auf Gaias Friedhof errichtet haben: Wie Aasfresser ernähren sie sich von den Überresten des Landes, dessen Umweltschäden sie durch eigene Atomtests,

absichtliche Verschmutzung und illegale Giftmüllentsorgung noch weiter verschlimmert haben.

• Nicht dass viel davon an die Öffentlichkeit dringt. Die Imageberater des Kontrollrats sind Meister darin, Frankreich und die ADL glauben zu machen, dass sie noch immer unermüdlich versuchen, die Kontamination von Cattenom zu entfernen. Schon seit Jahrzehnten gibt es Verträge mit den größten Medienkonzernen Europas, damit das wirkliche Ausmaß der Verstrahlung geheim bleibt.

• Fleur-de-Lys

• Das ist dann wohl auch der Grund dafür, dass das SOX-Netz und das SOX-Offnet manchmal verschiedene Strahlenwerte für ein und dieselbe Region ausspucken. Und selbst wenn die Strahlungswerte des öffentlichen Netzes mal mit der Wahrheit übereinstimmen, bewahrt es einen nicht davor, in die nächste Giftmülldeponie der AG Chemie zu stolpern. Lustig, oder?

• Mass

Nachdem das Warum geklärt ist, werde ich mich nun um das Wer, Wo und Wie kümmern. Hier ein kleiner Abriss über die wichtigsten Konzerne in der SOX:

ARES MACROTECHNOLOGY (AAA)



Die Ares-Arkologie in der Nähe von Völklingen ist eine der größten autonomen Arkologien der SOX und wird nur noch von der S-K-Arkologie nahe St. Wendel übertroffen. Das Hauptaugenmerk von Ares liegt auf der Entwicklung von Militärtechnik und Weltraumtechnologie für seine Mond- und Orbitaleinrichtungen. Obwohl in Völklingen auch Produktions- und Forschungseinrichtungen angesiedelt sind, betrachtet Ares die SOX als seinen

Privatspielplatz für Tests aller Couleur. Vor zwei Jahren haben sie ein Areal nördlich von Völklingen mit dem Schuss eines Thor-Hammers in eine Mondlandschaft verwandelt, um eine Mondbasis in „realistischer“ Umgebung zu errichten, die für Tests ihres verbesserten Orbitalverteidigungssystems diene. Es werden außerdem Versuche mit exotischen Waffensystemen durchgeführt, die bei Mikrowellen-Schmerzinduktoren anfangen, über Ultraschall zertrümmerer und Laserphalanxen gehen und bei experimentellen künstlich induzierten Erdbeben enden. Gerade letztere haben zu größeren Reibereien mit den anderen Mitgliedern des Kontrollrats geführt, die dieses Cowboyverhalten bei einem Megakon für mehr als nur unangemessen halten.

EVO (AAA)



Die Ausnahme von der Regel. Obwohl Evo kein Mitglied des Kontrollrats ist und daher eigentlich keine Aktivposten innerhalb der Zone unterhalten dürfte, gestand man ihnen den Bau einer kleinen Forschungsstation in direkter Nähe zum Cattenom-Kraftwerk

zu, nur zehn Kilometer von Ground Zero entfernt. Was die Geschichte sogar noch spannender macht: Diese Sondergenehmigung wurde niemals vom Rat erteilt, sondern vom Konzerngerichtshof angeordnet. Nach der Zulassung wurde die Anlage innerhalb einer Woche errichtet, wobei ein ganzer Schwall von Drohnencrews und Arbeitern in Strahlenschutzanzügen hinzugezogen wurde. Offensichtlich hatten sie es sehr eilig. Niemand weiß, was genau sie hier machen; außerdem ist die Anlage trotz der lebensfeindlichen Umgebung stark gegen Eindringlinge geschützt, aber nicht gegen die Strahlung abgeschirmt (zumindest nach dem, was ich gehört habe).



• Das muss irgendwie mit Evos Marsprojekt zusammenhängen (was die Einmischung des Konzerngerichtshofs erklären würde). Vielleicht haben sie etwas vom Mars mitgebracht, eine Lebensform (oder ähnliches), die nicht in einer unverstrahlten natürlichen Umgebung (oder sogar Manasphäre) existieren kann. Vielleicht mussten sie sich so beeilen, um es vor dem Tod zu bewahren.

• Eva

• Klar, sie haben einen Marsmenschen zur Erde mitgebracht. Damit bist du echt der Star beim nächsten Treffen eurer Verschwörungs- und Paranoia-Newsgroup.

• Merciless Ming

NEONET (AAA)



NeoNET wurde erst vor kurzem vom Kontrollrat in die SOX gelassen, nachdem Transys und Erika im französischen Block für ihre Zulassung geworben hatten. Der deutsche Block hatte einstimmig gegen NeoNET votiert – vielleicht um S-K zu gefallen –, doch Ares und die französischen

Konzerne holten sie an Bord (Renraku enthielt sich der Stimme). Im Augenblick ist NeoNETs Raumfahrt-Abteilung mit dem Bau einer Mikro-Arkologie nahe der ehemaligen Stadt St. Ingbert beschäftigt, in der Raumfahrt-Design und Technologien zur Orbitalkolonisierung ausgearbeitet, gefertigt und erprobt werden sollen. Transys Neuronet erwarb außerdem kürzlich die Überreste des Eurotronics-Konsortiums (ECC), das sich infolge des Crashes aufgelöst hat, darunter auch die frühere Cyberdynamix/DrakenSys-Arkologie in der Nähe von Biesbach. Momentan sind die NeoNET-Arbeitssteams dort stationiert, bis die St. Ingbert-Arkologie fertiggestellt ist, was noch einige Zeit dauern könnte, da sich der Bau aufgrund von „Radpunk-Sabotageakten“ mehrmals verzögert hat.

• S-K ist ganz und gar nicht erfreut über ihre Zulassung. Etienne Moreau hat das Manöver des Kontrollrats sehr persönlich genommen und kreuzt regelmäßig die Klängen mit Neos Vertreterin Trisha Bale, von der bei jeder Instabilität im Ätherlink-Netzwerk Sticheleien in seine Richtung kommen (die natürlich niemals geschehen wären, wenn NeoNET das Netz installiert hätte). Ich bin mir ziemlich sicher, dass er derjenige ist, der die Runner auf Sabotagemissionen gegen den Bau schickt.

• Le Belge

• Seit der Zerschlagung der IFMU nach dem Crash 2.0 hat NeoNET auch die ehemaligen IFMU-Anlagen nahe Neunkirchen aufgerüstet. In der Stadt gibt es eine gewaltige F&E-Anlage für Raketenmotoren und andere Raumfahrtindustrie, doch es geht dort etwas Unheimliches vor. Wir umgingen eine ghulverseuchte Geisterstadt in der Nähe, um Ärger zu vermeiden, als plötzlich ein (!) NeoNET-Rigger mit einem Schwarm von Schwebedrohnen in die Stadt spazierte, die ihn in einer Formation umgaben. Zuerst dachte ich, der Verrückte würde als Ghulfutter enden, doch dann schlachtete er eine Gruppe von mindestens sieben Ghulen ab, als gäbe es kein Morgen.

• Boomstick

• Dieser Drohnenalgorithmus basierte auf dem Schwarmverhalten von Fisch-, Vogel- und Insektenschwärmen und wurde vor kurzem von chilenischen Codeknackern von einer Genesis Remotek-Tochterfirma im Auftrag einer NeoNET-Tochterfirma gestohlen.

• Glitch

RENRAKU (AAA)

Renraku hat noch einige kleinere Forschungseinrichtungen in der SOX aus der Hochzeit des Konzerns übrig behalten,

denen in den letzten Jahren vor dem Crash jedoch nicht viel Bedeutung beigemessen wurde, bis sie vom Europa-Hauptquartier in München reaktiviert wurden. So weit ich informiert bin, hat Securitech, Renraku Matrixsicherheitsfirma, den Ort in eine Art digitalen Bunker verwandelt. Gerüchten zufolge baut Renraku die Mikro-Arkologie zu einem gigantischen Offline-Speicher um.

• Meines Wissens haben die Securitech-Hacker „etwas“ aufgescheucht, das gerade ihre Datenspeicher plünderte. Nachdem sie es im Münchner Netz zur Strecke gebracht hatten, wurde es zur Untersuchung in diese Festung gebracht. Man munkelt, es sehe aus wie eine flackernde Riesenspinne, die einem Sim auf BTL-Intensität entsprungen zu sein scheint.

• Zeitgeist

• Die Anlage ist ideal im nördlichsten Teil der SOX platziert, am ehemaligen Dreiländereck Luxemburg-Frankreich-Deutschland an der Straße von St. Vith nach Diekirch. Das Gebäude ist nur einen Steinwurf von der Mauer entfernt, was die MET2000-Truppen am Kontrollpunkt ziemlich nervös macht.

• Appoline



SAEDER-KRUPP (AAA)

Saeder-Krupp unterhält mehrere Niederlassungen in der Zone. Ihr neues Matrix-Powerhouse Ätherlink betreibt das neue SOX-Netzwerk im Auftrag des Kontrollrats, aber hauptsächlich schmeißt hier Ruhr-Nuklear, S-Ks hauseigener Energiekonzern, unter dem Schutz des Mutterkonzerns den Laden

und betreibt unter anderem drei experimentelle nukleare Fusionsreaktoren und einen Teilchenbeschleuniger in der Nähe des Arkoblocks in St. Wendel. St. Wendel ist auch die größte Arkologie in der Zone, beherbergt etwa 8000 Bewohner und ist völlig autark. Verbunden mit der Infrastruktur der Städte

DATENEMPfang ...

CURIE-BASIS ATOMWAFFENFERTIGUNGSANLAGE (SAEDER-KRUPP)

Die Curie-Basis ist eine gewaltige Konzern-Militär-Anlage in der Nähe der früheren Stadt Bliessen, etwa 5 km entfernt vom St. Wendel-Arkoblock. Sie beherbergt mehrere Laboratorien, die sich mit der Erforschung und Entwicklung von Atom- und Fusionsreaktoren beschäftigen; die beiden momentan laufenden Kernkraftwerke liefern Energie für die südlichen Länder der ADL. Außer der nuklearen Forschung ist dieser Ort einer der wenigen weltweit, an denen Atomwaffen (Atom- und taktische Sprengköpfe) unter der Aufsicht eines Megakonzerns hergestellt werden. Aus diesem Grund steht die Basis stets unter der strengen Bewachung eines Bataillons Saeder-Krupp-Konzerngardisten, die über die neueste von S-K hergestellte Militärtechnik verfügen. Aufgrund der Bedeutung des Standorts (herausragend in Mitteleuropa) ruhen ständig die wachsamen Augen der UN-Atombehörde, der NEEC und der französischen und deutschen Regierungen darauf.



des ehemaligen Saarlands in der Nähe von Bliesen liegt die *Curie-Basis*, ein großer Komplex, in dem sich zwei Reaktoren und eine Anlage zum Recycling von Atommüll befinden; die Hauptaufgabe der Basis ist jedoch die Produktion von Atomwaffen wie Atom- und Wasserstoffbomben sowie taktischen Sprengköpfen für S-Ks Arsenal. In der Anlage in Wadern im Norden liegt ein abgesperrtes Testgelände für die neueste Drohnentechnologie.

Die Curie-Basis ist ein rotes Tuch für alle Grünen Europas. Sie fordern schon seit Jahrzehnten die Schließung der Anlage und versuchen, über Behörden wie den Kontrollrat, die Regierungen Frankreichs und Deutschlands, die NEEC oder die Vereinten Nationen ihre Muskeln spielen zu lassen. Da es sich aber um Megakonzernbesitz handelt, muss sich S-K keine Sorgen wegen dieses politischen Zwergenaufstands gegen die Extraterritorialität machen. Außerdem hat es sich als vorteilhaft gegen Öko-Terroristen erwiesen, dass die Anlage in der SOX steht.

Flitter

S-K betreibt außerdem eine größere Anlage im französischen Sektor, die zur Tochterfirma *Aérospatiale* gehört. Dieses F&E-Zentrum beschäftigt sich hauptsächlich mit Treibstofftests und der Herstellung von Raketenhüllen und betreibt auf diesem Gebiet sehr intensive Forschung.

AG CHEMIE (AA)

Die AG Chemie ist Europas Umweltverschmutzer Nummer Eins. Seit sie in die SOX gezogen ist, ist das Leben für alles, was nicht in einer Arkologie lebt, schlechter geworden. Seit Jahrzehnten kommen wöchentlich Flugzeuge und Tanker an, die flüssige Giftstoffe von den riesigen Chemiewerken in Ludwigshafen im Groß-Frankfurter Sprawl abtransportieren und ihren Dreck in einer der AGC-eigenen Deponien abladen, was weder auf eine kontrollierte noch besonders sorgfältige Weise geschieht. Die Folgen der mutagenen und krankheits-erregenden Substanzen, die über das Grundwasser auf die SOX-Bewohner einwirken, sind jenseits aller Vorstellung. Seit die AGC die Besitztümer des langjährigen Konkurrenten Eastern Star Pharmaceuticals in den 60ern übernommen hat, sind auch Nebenprodukte der pharmazeutischen und chemischen Produktion in den Boden sowie als billige Drogen und Medikamente in die Gemeinden und Habitate gesickert.



ESPRIT INDUSTRIES (AA)



Esprit konzentriert sich hauptsächlich auf seine Produktion von „Verteidigungswaffen“ (Angriff ist die beste Verteidigung ...) in der SOX. Obwohl die Tochtergesellschaften wie Beretta, Thales-Raytheon und SEPER neue Arten von Miltech ähnlich wie Ares entwickeln, bleibt man für gewöhnlich bei den „Butter-und-Brot-Abteilungen“ (Feuerwaffen, Munition, Raketen) und wagt sich nicht auf allzu exotisches Gebiet. Mit der Unterstützung sowohl Ruhrmetalls als auch NeoNETs hat Esprit große Summen in die Erforschung elektronischer Kriegsführung investiert, die in der post-Crash 2.0-Ära an Bedeutung zunimmt. Berühmt für seine Joint Ventures mit anderen Konzernen (Aztechnology, MCT, NeoNET, um nur ein paar zu nennen), die häufig zu internen Streitigkeiten unter Tochterfirmen und Abteilungen führen, hat Esprit vor kurzem eine neue Kooperation mit Renault-Fiats Michelin und ESUS' Alstom begonnen, um neue Smartmaterialien für revolutionäre Waffendesigns zu entwickeln. Sie besitzen einige Anlagen in der SOX: eine östlich der ehemaligen Stadt Luxemburg, die andere nördlich von Metz – daher auch ihre bedeutende Rolle in den kommenden Rad Wars; sie kennen das Gelände sehr gut.

ESUS (AA)

Nicht wenige Leute haben sich gefragt, warum eine Transportfirma wie ESUS Aktivposten in der SOX unterhält. Während sich ESUS' Hauptzweige um die Herstellung von Transportfahrzeugen wie Flugzeuge und Laser-Maglevs sowie Transportverträge mit großen Verkehrsknotenpunkten drehen, befinden sich ihre Labors für Design und Materialwissenschaft unter dem Namen Alstom in der SOX. Ein Grund dafür ist, dass ESUS es sich als multinationaler Konzern niederen Ranges nicht leisten kann, zu viel Geld in Sicherheitsanlagen zu stecken (sie haben keinen eigenen Geheimdienst). Ein anderer liegt darin, dass ESUS seine Aktivposten bereits besaß, als die französischen Städte noch nicht verlassen waren. Obwohl ESUS innerhalb der SOX selten zum Ziel von Schattenoperationen wird (der Großteil ihres Geschäfts wird durch Maersk und Lusiadas World-wide Shipping abgewickelt), gab es in letzter Zeit eine Menge ESUS-Schattenjobs. Zweifelsohne steht das mit der Zerstörung der ESUS-Arkologie in Faulquemont durch einen Reaktorunfall in Verbindung. Die Arkologie wurde erst vor etwa sieben Jahren erbaut und enthielt angeblich experimentelle, strahlenabsorbierende Materialien zur Energieerzeugung.



PROTEUS AG (AA)

Proteus war lange Zeit ein Buhmann unter den Konzernen, bis er im Rahmen des Proteus-Skandals intern restrukturiert wurde. Inzwischen hat sich die Prometheus-Stiftung als leitendes Organ des Konzerns etabliert, und sein Ansehen ist spürbar gestiegen. Als weltweit operierender Gentech-Konzern werden in der SOX vor allem genetische Forschungen im Zusammenhang mit Strahlung durchgeführt, etwa die Untersuchung der Auswirkung von Strahlung auf das Genom, die Zellen und die Biogenese. Proteus ist dem Geheimnis auf der Spur, warum so viele der natürlichen Bewohner der SOX trotz Inzest, genetischer Degeneration und massiver phänotypischer Veränderung überleben können, und heuert daher häufig Runner an, um interessante „Spezies“ zu fangen und sie zur Mini-Arkologie in Mersch (in der Nähe von Luxemburg) zu bringen.

Proteus' zweitgrößtes Interesse an der SOX ist die Umwelt. Seit er sich vor kurzem aus gemeinsamem Interesse mit dem Genesis-Konsortium – einem südamerikanischen Bio- und Umwelttechnikgiganten – zusammengetan hat, ist Proteus' große Biotechabteilung nun mit der Entwicklung von Umwelt-Biotechprozeduren beschäftigt, um verstrahlte Gebiete durch Bioheilung zu reinigen, indem sowohl biologische als auch künstliche Strahlenfänger eingesetzt werden. Ein weiteres Aktivitätsgebiet ist *Proteus Gaiasphere III*, ein Teil des Gaiasphärenprojekts, das vom Umweltprogramm der Vereinten Nationen (UNEP) ins Leben gerufen wurde.



FRANCE ÉNERGIE (A)

Frankreich blickt auf eine lange Tradition der Atomenergieerzeugung zurück, und selbst nach dem Aufruhr, der durch den Cattenom-Zwischenfall verursacht wurde, hat das Land nie seine Einstellung zur Atomkraft aufgegeben – zugunsten seiner strategischen staatlichen Interessen und um seine Unabhängigkeit in der Energieerzeugung sicherzustellen. Nach der Katastrophe von 2008 konnten die Reaktoren der nächsten Generation natürlich nicht auf französischem Gebiet gebaut werden – aus diesem Grund erhielt der neu gegründete Konzern France Énergie, eine Fusion aus Gaz de France (GDF), Électricité de France (EDF), Suez, Enel, Endesa und anderen Energiekonzernen, freie Hand, neue Werke in der SOX zu errichten, was drei klare Vorteile hatte: Grüne Aktivisten hätten keinen Zugang zu den Anlagen, die Entfernung



würde die meisten Protestler beruhigen und die bereits verstrahlte SOX wäre der perfekte Ort, um radioaktiven Müll loszuwerden und die Kosten für Transport und Aufbereitung zu sparen.

Drei Kraftwerke sind zurzeit aktiv, alle im französischen Sektor, und decken 25 Prozent des Energiebedarfs Nordfrankreichs. France Énergie verkauft außerdem 20 Prozent der produzierten Energie an die benachbarten VNL, ADL und nach Großbritannien, ebenso wie in die Italienische Konföderation.

RUHRMETALL (A)

Ruhrmetalls Hauptinteresse an der SOX ist die Herstellung und Auslieferung von Ausrüstung, Waffen und Militärfahrzeugen an die MET2000, die diese dann unter echten Bedingungen in einer feindlichen Umgebung testet.



Außer der Produktion und Erforschung von Miltech haben sich Ruhrmetall-Waffenexperten auf die Ausbildung und das Sondertraining von Militäreinheiten und Soldaten für den Fall eines Krieges, Terroranschlags, Unfalls oder anderen Notfalls spezialisiert. Die Einheiten werden in einem speziellen Sperrgebiet (das „Décharge“, was „offene Müllkippe“ bedeutet) in der Aufspürung, Identifikation und Elimination von chemischen, biologischen und Nanotech-Kampfstoffen ausgebildet, ebenso wie in der Handhabung der richtigen Ausrüstung. Der Umgang mit Strahlung und radioaktivem Material (darunter auch die Entschärfung schmutziger Bomben) ist ein weiterer Bereich, der am besten in Zonen mit verschiedenen Graden von Verstrahlung gelehrt und erlernt werden kann. Mehrere europäische Militäreinheiten, private Sicherheitskräfte und Konzerngardisten schicken ihre Truppen zur erweiterten Berufsausbildung in die Ruhrmetall-Anlage.

DATENEMPfang ...

GAIASPHERE III (PROTEUS / UMWELTPROGRAMM DER VEREINTEN NATIONEN)

Gegründet vom Umweltprogramm der Vereinten Nationen (UNEP), ist GaiaspHERE III eines von mehreren Habitaten, die in unbewohnbaren Regionen auf der ganzen Welt errichtet wurden (in arktischen, unterirdischen, unterseeischen Gebieten sowie im Weltraum und in verseuchten Zonen). Nach den Anforderungen des UNEP-GaiaspHERE-Projekts besteht jede Sphäre aus mehreren Sektoren, die verschiedene Klimazonen des Ökosystems simulieren, einschließlich der entsprechenden Flora (Regenwald, Tundra, Wüste). Bei vielen davon erhielt Proteus den Bauvertrag aufgrund seiner Erfahrungen mit lebensfeindlichen Umgebungen und Arkologiebau. GaiaspHERE III befindet sich in direkter Nähe zu Cattenom (jedoch nicht so nahe wie die Evo-Anlage) und ist vollständig abgeschirmt gegen Strahlung, was keine einfache Aufgabe war, da Proteus ein glasähnliches Material entwickeln musste (das ihrer Abteilung für biokristalline Forschung entstammt), das durchsichtig ist, aber dennoch die Strahlung abhält. Gegenwärtig leben 40 Wissenschaftler (Botaniker, Biochemiker, Umweltexperten, Psychologen und andere) aus der ganzen Welt in GaiaspHERE III unter selbständigen Bedingungen, um festzustellen, ob das Habitat und die Nahrung, die es hervorbringt (es gibt auch eine Viehwirtschaft in einem scheunenartigen Komplex) in einem globalen Fallout-Szenario völlig autark operieren kann.

DER KONTROLLRAT

geposted von Corpshark

Obwohl ein Großteil der Konzerne in der SOX gerne unter sich bleiben und ihr eigenes Ding durchziehen, gibt es einige Dinge, um die sie sich gemeinsam kümmern müssen. Deshalb wurde schon kurz nach dem Einzug der ersten Konzerne in die SOX eine kleine Institution – die Zonenverwaltung – eingerichtet, die wiederum dem Kontrollrat untersteht.

DIE ZONENVERWALTUNG

Büros der Zonenverwaltung gibt es an allen Haupteingangspunkten in die SOX. Insgesamt besteht die ZV aus wenig mehr als 100 Angestellten. Die geringe personelle Größe erklärt sich durch den notorischen Unwillen der SOX-Konzerne zur produktiven Zusammenarbeit, und so stellt die Verwaltung kaum mehr als eine Fassade dar, um die allernötigsten Aufgaben zu erledigen. Für jede Verwaltungsaufgabe gibt es eine eigene Abteilung, deren Mitarbeiter von dem Konzern gestellt werden, der für die jeweilige Aufgabe am besten geeignet ist bzw. am stärksten dafür votiert.



Verwaltungsaufgaben (2070)

Infrastruktur (Konstruktion / Transport)	ESUS
Entwicklung und Umsetzung von Dekontaminierungsprozeduren	Proteus AG
Müllentsorgung	AG Chemie
Matrix-Infrastruktur	Etherlink (S-K)
Energie/Aufbereitung von Atommüll	Ruhr-Nuklear (S-K)/ France Énergie
Strahlungssensoren und Landbeobachtung ...	Esprit Industries
Zonen-IDs und Zugang, Bürokratie	Renraku
Artemis-Verteidigungssystem	Ares
Zonenverteidigung	MET2000 / Ruhrmetall

Die Zonen-Entseuchungsteams

Die Zonenverwaltung besitzt normalerweise keine Amtsgewalt jenseits der Zugangspunkte, an denen sie IDs überprüft und besondere Zonen-IDs in Form von RFID-Marken ausgibt bzw. auf das Kommlink ihres Besitzers (das sich laut Vorschrift innerhalb der SOX ständig im aktiven Modus befinden muss) lädt.

Eine Ausnahme stellen die Zonen-Entseuchungsteams (ZET) dar. Diese Spezialkräfte, die aus mundanen und Erwachten Nuklear- und Biohazard-Spezialisten bestehen (insgesamt etwa 20-30 Personen), stehen unter der direkten Befehlsgewalt der ZV und dürfen aufgrund einer Sondervereinbarung des Kontrollrats von 2058 sogar extraterritoriale Rechte ignorieren, wenn eine Sicherheitsgefahr in Verbindung mit Strahlung oder Biokampfstoffen besteht. Ihre tägliche Routine besteht in der Überwachung der Sensordaten der Strahlungsdetektoren abzulesen und der medizinischen Untersuchungen von Konzernmitarbeitern, die die SOX verlassen. Außerdem sind sie zuständig für die Eliminierung toxischer Gefahren (toxische Geister und toxische Magier), weshalb man ihnen auch innerhalb der SOX begegnen kann.

• Der Zwischenfall, der 2058 zur Gründung dieser Teams führte, war die Zerschlagung einer Glowpunk-Plage in Völklingen, bei der sich die MET2000 mit einem toxischen Geist in

DIE HERREN IM BUNKER



Großer Gestalt konfrontiert sah (oder mit dem großen Drachen Feuerschwinge, je nachdem, was ihr glauben wollt) und eine kräftige Abreibung bekam.

♦ Wattegel

DAS EINMALEINS DES KONTROLLRATS

Streitereien der Konzerne um den Einsatz oder die Stationierung von Truppen, unangekündigte Testversuche oder das übliche Spionage-Gegenspionage-Spiel sind an der Tagesordnung, doch das wahre Schlangennest ist der Kontrollrat selbst. Während die örtlichen Arko-Chefs die Entscheidungen im täglichen Geschäftsleben zu fällen haben (Fristen, Umgruppierung, Organisation, Profitabilität und Effizienz), halten die Ratsmitglieder die wahre Macht in Händen. Lasst euch nicht von ihrem Konzernprofil täuschen – keiner von ihnen ist ein Geschäftsmann oder ein Bürokrat. Sie alle sind gut ausgebildet und erfahren in der Geheimdienstpraxis und der Durchführung von Schattenoperationen. Ganz gleich, ob sie früher Konzernhaie, Killer, Faces oder Troubleshooters waren; die einzige Fähigkeit, die sie wirklich bis zur Vollendung beherrschen, ist es, sich gegenseitig lächelnd ins Gesicht zu lügen (ihr wisst schon, auf die japanische Art), während sie die Schmutzarbeit von ihren Profis im Hintergrund erledigen lassen. Man kann sie am ehesten mit den Richtern des Konzerngerichtshofes vergleichen, wobei ihre Macht und die Konsequenzen ihrer Entscheidungen natürlich weniger weitreichend sind als diejenigen im Zürich-Orbital. Nichtsdestotrotz sind sie diejenigen, die hauptsächlich für den Einsatz von Shadowrunnern in der Zone verantwortlich sind.

DATENEMPfang ...

VERTRETER IM KONTROLLRAT

Karl Jomsen (Vorsitz)	Ruhrmetall
Trisha Bale	NeoNET
Étienne Moreau	Saeder-Krupp
Lesla Brittner	AG Chemie
Dr. Yvonne Dugast	Proteus AG
Bernard Delachance	Ares
Pierre Rousseau	ESUS
Amélie Duvalle	Esprit Industries
Michael Schönherr	Renraku
Patrick Lans	France Énergie

Außerdem ist es wichtig zu wissen, dass nicht alle Konzerne die gleichen Stimmrechte im Rat besitzen. Je mehr ein Konzern für die „gemeinsame Sache“ in die Zone investiert (sorgfältig beobachtet von der ZV), desto mehr Stimmrechte erwirbt er, was durch ein komplexes System alle drei Monate neu festgelegt wird. Neue Konzerne müssen durch eine mehrheitliche Abstimmung zugelassen werden, was in den letzten sechzig Jahren nicht allzu oft der Fall war, obwohl mehrere Konzerne wie Zeta-ImpChem oder die Schweizer Genom Corporation schon eine ganze Weile um Zulassung buhlen.

Wegen des Risikos, sich persönlich an einem neutralen Ort einzufinden (Strahlung, Angriffe von Punks, toxische Wesen, Rivalität), trifft sich der Rat einmal wöchentlich in den Morgenstunden in einem Matrixknoten, der von Ätherlink betrieben wird. Da es schon Versuche gab, diesen Knoten zu hacken, wird er normalerweise von Sicherheitshackern bewacht und alle Signale stark verschlüsselt. Normale Punkte auf der Tagesordnung beinhalten Verwaltungsentscheidungen, einen Statusbericht der MET2000 über Aktivitäten an der Gren-

ze, sowie „Papierkram“, der erledigt werden muss, um den rechtlichen Anforderungen der drei Regierungen zu genügen (und der für gewöhnlich gefälscht ist). Nur unter besonderen Umständen wie Konfrontationen, massiver illegaler Grenzübertretung, gemeinsamen Projekten oder „persönlichen“ Streitigkeiten zwischen zwei oder mehr Kons tritt der Rat zu Sondersitzungen zusammen.

STAATSINTERESSEN

geposted von Artaud

Trotz des Kleinkriegs im Kontrollrat, wer das Alphanier ist und im Rudel und in der SOX das Sagen hat, gibt es noch weitere Mitspieler in diesem Spiel als nur die Konzerne: die Regierungen. Technisch gesehen ist der Großteil des Landes noch immer Staatsterritorium und daher Eigentum der Allianz Deutscher Länder, Frankreichs und dem, was von Luxemburg noch übrig ist. Der Karlsruher Vertrag verpachtete das Land zwar an die Kons, doch in den meisten Fällen gehört es ihnen nicht, und bestimmte Elemente der jeweiligen Staaten beobachten die Aktivitäten der Konzerne nach wie vor mit wachsamen Augen.

DIE ALLIANZ DEUTSCHER LÄNDER

Das Interesse der Allianz Deutscher Länder ist eher ökologischer als ökonomischer Natur. Auch wenn der Bundesrat die Jahresberichte des Kontrollrats normalerweise hinnimmt, ohne mit der Wimper zu zucken (wer könnte es ihnen verdenken, wo sie doch stets den Atem des Goldenen im Nacken spüren?), zeigt das Umweltministerium in letzter Zeit wachsendes Interesse am aktuellen Grad der Verschmutzung und den Fortschritten bei den Dekontaminierungsprozeduren. Da ihnen durch ihre Vorgesetzten, die keine unangekündigten Besuche der Produktions- und Entsorgungsanlagen der Konzerne gestatten, häufig die Hände gebunden sind, lassen sie – natürlich inoffiziell – Informationen zur Grünen Lobby (Policlubs und Parteien, die grüne Ziele verfolgen) durchsickern, die über das Geld verfügen, um „Beobachter“ zur Informationssammlung in die SOX zu schicken. Die zunehmende Zahl von Zusammenstößen mit Glowpunks und Wesen, die als „toxisch“ erachtet werden, im Laufe der letzten Jahre haben außerdem Argus, das deutsche Büro der Draco Foundation in Hannover und den Great Grand Coven (das Zentralorgan der Hexen/Wicca-Religion in der ADL) auf den Plan gerufen.

♦ erinnert ihr euch an die Extraktion eines toxischen Zaubers aus der SOX vor einigen Jahren, der anschließend der Draco Foundation übergeben wurde (vermutlich im Auftrag des Großdrachen Kaltenstein)? Was für Infos er auch immer hat durchsickern lassen – sowohl die Gründungsriege des GGC als auch die französischen Druiden haben seitdem ihre Aktivitäten in der SOX deutlich verstärkt.

♦ Estrophe

FRANKREICH

Nachdem Frankreich darüber hinweg gekommen ist, dass es die Konzerne waren, die in den Nachbeben der Cattenom-Kernschmelze hinter ihnen aufgeräumt haben, verfolgen sie nun aktiv eine Politik, die darauf gerichtet ist, den Einfluss der Konzerne im französischen Teil der SOX zu begrenzen und ein wachsames Auge darauf zu haben, was sich dort wirklich abspielt. Seit die französische Regierung die Reparationszahlungen an das Haus Luxemburg (d.h. an Großherzog Adolphe III von Westrhein-Luxemburg) eingestellt hat, haben sie fortwährend die Zulassung eines Regierungsvertreters im Kontrollrat beantragt und machten dies sogar bei Sitzungen der NEEC zum Thema. Da die Allianz Deutscher Länder ihren Antrag nicht unterstützt und die ganze Situation um Luxemburg und LuxIA noch in der Schwebe ist, stehen sie

damit bislang allein da. In der nächsten Legislaturperiode übernimmt Frankreich allerdings den Vorsitz in der NEEC, und es ist es zu erwarten, dass sie das Schicksal des Landes Luxemburg (das bisher nicht Mitglied der NEEC ist) zu einem Thema höchster Priorität machen. Natürlich nur dann, wenn die Kons keinen Weg finden, genügend politischen Druck auf die gegenwärtige Regierung auszuüben, n'est-ce pas?

- Die Direction de la surveillance du territoire (DST), ein französischer Nachrichtendienst, heuert oft Shadowrunner zu Erkundungsmissionen in der SOX oder zur Infiltration von Konzernanlagen an, um nachzuschauen, ob sie Dreck ausgraben können, den sie dann in der Zukunft nutzen können. Indem sie Shadowrunner benutzen, kann man das Ganze nicht zu ihnen zurückverfolgen, wenn die Mission kompromittiert wird.
- Kay St. Irregular

LUXEMBURG

Wie bereits erwähnt, ist das Schicksal des Großherzogtums Luxemburg, das vor über 60 Jahren aufhörte zu existieren, noch nicht endgültig geklärt. Da der Kontrollrat alle Anträge auf Anerkennung LuxIA wegen rechtlicher Differenzen mit dem Vertrag von Karlsruhe und dem Nutzungsrecht von ehemaligem luxemburgischen Eigentum abgeblockt hat (Hot Spots-Sektion – Seite 60), kämpfen die Vertreter der früheren Regierung gegen Windmühlen. Obwohl sich ihre Mitglieder (darunter viele Mitglieder der nächsten Generation von

Luxemburgern, die nach der Diaspora geboren wurden) in den letzten Jahrzehnten aktiv für eine Wiederauferstehung Luxemburgs einsetzten und mit dem luxemburgischen Erben Großherzog Adolphe von Westrhein-Luxemburg (WRL) über Zusammenarbeit und Anerkennung ihrer Forderungen (die er stets ablehnte) stritten, war ihnen nicht viel Erfolg beschieden, bis die französische Regierung die Reparationszahlungen einstellte, auf die das Großherzogtum angewiesen war. Nachdem der Crash 2.0 die Überbleibsel der instabilen Wirtschaft von WRL zerstörte, trat LuxIA an den Frankfurter Bankenverein heran, bei dem der Großherzog und sein Großherzogtum verschuldet war, um die Schulden aufzukaufen.

- Was S-K auf den Plan rief. Soweit ich gehört habe, unterbreitete S-K dem FBV ein Angebot dafür, die Schulden nicht an LuxIA zu verkaufen (sehr ungewöhnlich), doch die Eigentümerin und CEO des FBV, Monika Stüeler-Waffenschmidt, wies den Drachen ab. Zurzeit kann man die Beziehung zwischen beiden Finanzgiganten als *arktisch* beschreiben.
- Flitter

Seitdem LuxIA die Schulden Großherzog Adolphes aufgekauft hat (noch ist unklar, was der FBV bei diesem Geschäft zu gewinnen hatte), geben sie im Großherzogtum den Ton an und bereiten die Konsolidierung der neuen luxemburgischen Regierung in den nächsten Jahren vor, was auch die oben erwähnten Verhandlungen mit dem Kontrollrat und das Schicksal des Landes Luxemburg beinhalten wird.



DATENEMPfang ...





Sascha drehte sich um und blickte in den Nebel. Der graue Schleier hatte sich wie Watte auf die aufgesprungene Straße gelegt, sodass er gerade noch die Schemen des nächsten Autowracks sehen konnte. Alles andere dahinter war verschluckt. Trotzdem hatte Sascha deutlich ein Geräusch gehört von irgendwo jenseits seines kleinen Sichtfeldes. Sonja war in der anderen Richtung irgendwo vor ihm unterwegs, sie konnte es also nicht gewesen sein.

Je länger Sascha in die Nebelwand schaute, desto mehr ließ seine Phantasie ihn Gestalten und Phantome erahnen, das wusste er. Zudem hatte er schon seit einiger Zeit so ein merkwürdiges Gefühl, dass irgendetwas nicht stimmte. Aber er konnte nicht greifen, was es war. Im Nebel war nichts. Nichts außer seinen Phantomen.

Nach einiger Zeit wendete er sich wieder dem Einkaufswagen vor ihm zu, der direkt neben dem Wrack eines alten Mercedes stand. Gummireste und ein paar alte Motorenteile füllten das Gefährt bis zu Hälfte, noch nicht genug, um damit den beschwerlichen Weg zurück zur Tiefgarage zu machen, in der er sich mit seiner Familie für die nächsten paar Tage eingerichtet hatte. Schrottsammeln stand in der kalten Jahreszeit auf der Tagesordnung, das Gummi und die Motorenteile würde ein Schrotthändler in der Nähe abtauschen. Vielleicht für ein paar neue und frischere Nahrungsmittel. Oder besser für Medizin für Sonja, die ihren Husten nicht richtig los wurde und damit Sascha und den anderen Sorgen machte.

Sonja war vom Unsichtbaren Tod geschwächt, seit sie mit Mischa in einer der inneren Ruinenstädte gewesen war. Sie waren fast zwei Wochen weggeblieben, und als sie wiederkamen, begann der Unsichtbare Tod zu wirken. Die wunden Stellen an ihrer Haut hatten sich verschlimmert und mittlerweile hatte sie kaum noch Haare auf dem Kopf. Und dann Sonjas Husten. Sie versuchte es vor den anderen zu verstecken, aber Sascha hatte erst gestern mitbekommen, dass sie Blut hustete.

Die Städte waren nicht besonders beliebt bei seiner Familie, zu viele Gefahren lauerten in den leeren Straßenschluchten und in den Ruinen der Gebäude. Aber der Schrott hier und die anderen Fundstücke, die sich noch aufsammeln ließen, garantierten ein Stück Sicherheit für das Leben der Familie. Auf den großen Straßen hatte man außerdem eine gute Übersicht über Gefahren, wenn nur dieser Nebel nicht wäre. Dieser Nebel.

Sascha hatte gerade wieder seine Zange zur Hand genommen, als hinter ihm erneut ein Geräusch ertönte. Er fuhr herum, die Zange wie zur Abwehr vor sich haltend und starrte in die Richtung des Geräusches. Diesmal was es eindeutig gewesen, etwas hatte gegen die Autowracks hinter ihm geschlagen. Und es war näher gewesen als das letzte Mal. Wieder jagten seine Augen Phantome in den Nebelschleiern. Angst ließ Schemen zu Gestalten werden, Autowracks zu kriechenden Monstrositäten. Wieder herrschte Stille, doch diesmal traute Sascha dem Frieden nicht. Wenn Sonja nicht diesen Husten hätte und die Familie den Schrott nicht dringend bräuchte ...

Der Husten. Sonjas Husten. Jetzt wusste er, was nicht gestimmt hatte, was die ganze Zeit nicht stimmte. Er hatte schon seit Minuten kein Husten mehr von Sonja gehört. Entsetzt drehte er sich in die Richtung, in der sie vorhin in den Nebel verschwunden war. „Sonja?“ rief er leise.

Ein leises Röcheln kam aus dem Nebel. Die quietschenden Räder eines alten Einkaufswagens waren kurz zu hören, und dann schälte sich Sonjas Gefährt aus der weißen Wand heraus, das langsam auf Sascha zurollte. Hinter dem Einkaufswagen kam eine geduckte Gestalt, in wilde Lumpen gebüllt, zum Vorschein, Tücher um den Kopf geschlungen, lange Hände mit spitzen Nägeln. Aasgeruch stieg ihm in die Nase. Karnis! schoss es Sascha durch den Kopf, und Panik stieg in ihm auf. Er drehte sich um und rannte in eine andere Lumpengestalt hinein, die sich hinter ihn geschlichen hatte. Dürre kräftige Finger schlossen sich wie Eisenzwingen um seine Oberarme, als der Karni zugriff und sich auf ihn stürzte. Sascha ließ die Zange fallen und versuchte, ihn abzuschütteln, aber der Karni war viel stärker als er. Er presste den jungen Mann gegen das Mercedeswrack und schlug mit Wucht seinen Kopf gegen Saschas Nasenbein. Greller Schmerz explodierte im Gesicht des Schrottsammlers und raubte ihm jeden Eindruck seiner Umwelt. Das Letzte, was Sascha noch wahrnahm, bevor er in tiefe Schwärze gezogen wurde, waren die Fänge des Karnis, die sich mit ungestüher Gier in seinen Hals bobrten.



• Die Einleitung dieser Datei stammt von Lazarus, den man so nennt, weil er mehr als einmal von den Toten auferstanden ist. Nachdem er euch ein bisschen was zu seinen Erfahrungen mit den Bewohnern erzählt hat, kommen noch andere zu Wort, die tiefere Einblicke in verschiedene Gruppierungen haben, denn die SOX ist nicht nur ein Spielplatz für die Konzerne, die die üblichen Nebenwirkungen der Strahlung am lebenden Studienobjekt erforschen, sondern auch für durchgedrehte Punks und religiöse Fanatiker, die sich ein paar BTLs zu viel eingeworfen und damit die höheren Gehirnfunktionen zerblasen haben. Die heutige SOX ist kein Gebiet, in dem die meisten von uns freiwillig leben wollten, aber – Überraschung! – es leben trotzdem ein paar Leute dort. Ich habe außerdem Auszüge eines S-X-Berichts angehängt, in dem spezielle Gruppen observiert wurden.

• Drackenfelts

GEHET HIN IN FREIHEIT

gepostet von Lazarus

VERSTRAHLTE, NEUE HEIMAT

Wahrscheinlich fragt ihr euch gerade, wo all die Bekloppten herkommen, die sich freiwillig in einer verseuchten Zone niederlassen? Nun, zunächst einmal sind es gar nicht so viele. Manchmal kann man dort tagelang herumirren, ohne einer einzigen Menschenseele zu begegnen. Die wenigen, die man dann doch antrifft, sind zum einen die Konzernsklaven in den Arkologien und zum anderen Leute, die bei der Evakuierung damals einfach vor Ort geblieben sind. Gründe dafür gibt es viele – einige sind einfach nicht schnell genug herausgekommen, andere wollten ihre Heimat oder ihren Besitz nicht zurücklassen, und wieder andere haben den Medienberichten über die „angebliche Katastrophe“ einfach keinen Glauben geschenkt.

Neben diesen Ureinwohnern gibt es noch einen ganzen Haufen Leute, die sich als Aussteiger oder aus anderen dubiosen Gründen über die Mauer haben schmuggeln lassen: Verfolgung durch Konzerne, SIN-Verlust während des ersten oder zweiten Crashes, terroristische Aktivitäten, religiöser Fanatismus, der Glaube an einen Neuanfang und Anarchismus-Fantastien sind nur ein paar davon.

Außerdem darf man natürlich die Schmuggler nicht vergessen, die ihr Leben mit dem guten alten „Rein in die SOX – raus aus der SOX“-Spiel bestreiten und offenbar ein gutes Auskommen damit haben. Die meisten wohnen zwar nicht im verheerten Land, aber einige bestreiten ihren Lebensunterhalt auch in Stützpunkten innerhalb der Zone.

• Seit die Hetzjagd auf diese Typen, die sich ohne Elektronik in die Matrix einhacken können, begonnen hat, sind auch einige dieser Wunderkinder in die SOX rübergeflüchtet. Tatsächlich habe ich schon von zwei Aufträgen gehört, bei denen solche Leute wieder in die ADL bzw. nach Frankreich zurückgeschleppt werden sollten. Außerdem schaut der Konzernrat natürlich sehr skeptisch auf diese Neuankömmlinge und ihre möglichen Auswirkungen auf das SOX-Netz.

• snowWT

Die größte Bevölkerungsgruppe sind die so genannten Strahlenpunks, die unter den gegebenen Umständen noch als einigermaßen normal durchgehen (bei einem Aufenthalt in der SOX muss man für das Wort „normal“ völlig neue Maßstäbe anlegen), daneben gibt es noch Glowpunks, Kannibalen und Toxiker sowie viele Kleinstgruppen, die sich keinem allgemeinen Schema F unterordnen. Sie alle, oder jedenfalls eine große Auswahl von ihnen, werden in dieser Datei beschrieben, während die Konzerne und Schmuggler (die beide nicht wirklich zu den Einheimischen zählen) an anderer Stelle vorgestellt werden (S. 26ff. bzw. S. 29ff.).

DATENEMPfang ...

SOX-SLANG

Zentpel	Strahlenpunk, "Rechtmäßige Bewohner des Landes"
Tage des Abschieds	Die Evakuierungsmonate ab Juli 2008
ImLand	Das Land innerhalb der Mauer
ImLander	alle Bewohner innerhalb der Mauer außer Konzernbürgern
Im-	Vorsilbe für Dinge innerhalb der Mauer
Karni	Ghul
ZombiKarni	Verstandloser Ghul
Höllensöhne	Strahlenpunks
Unsichtbarer Tod	Radioaktivität und ihre tödlichen Nebenwirkungen
Unsichtbare Seuche	Radioaktivität und ihre langsamen Nebenwirkungen
Schattentod	Gefahr und Tod, der in den Schatten lauert, vor allem Glowpunks, Räuber sowie mutierte oder Para-Flora und -Fauna
Antiker	Person oder Ding aus der Zeit vor der Cattenom-Kernschmelze
Fremim	Schmuggler, wörtlich übersetzt diejenigen, die weder drinnen noch draußen sind
Fremless	Nicht-Zentpel, Nicht-Glowpunk und Nicht-Konzerner, der im Innern lebt
Mauerleute	Die SOX-Zonengardisten
Kathole(n)	Der strenge Gott der Katholiken und seine Nachfolger
Schwachmat	Für Glowpunks jeder Nicht-Glowpunk sowie alle Nicht-Mutanten
Das Glühen	Radioaktivität

DER ALLTAG HINTER DEN MAUERN

Es erübrigt sich zu sagen, dass ein Leben in der Strahlung kein einfaches ist. Ausrüstung und Nahrung sind schwer zu bekommen. Die Entschlossenheit, sich das, was man benötigt, einfach zu nehmen, ist dementsprechend hoch – nackter Sozialdarwinismus eben. Aber woher bekommt man das Zeug zum Überleben? Nun, da gibt es zunächst einmal die großen, leerstehenden Städte, in denen man schnell ein Plätzchen zum Unterschlüpfen finden kann. Häuser, die nicht schon längst ausgeplündert wurden, sind natürlich eine Seltenheit, aber es gibt generell keinen Mangel an Kleidungsstücken, die von vielen SOX-Bewohnern in mehreren übereinanderliegenden Schichten getragen werden, um sich vor der Strahlung zu schützen. Auch Ausrüstung für das tägliche Leben findet man in dem ein oder anderen Keller oder in den Gängen der großen Einkaufszentren. Batterien und ähnliches sind zwar nicht mehr zu gebrauchen, aber mit anderen Werkzeugen und Gebrauchsgegenständen gehen die Einwohner der SOX sehr kreativ um. Baseballschläger werden zu Waffen, Taschenlampen werden mit kleinen Kurbeldynamos versehen, selbstgebaute, einschüssige Waffen sind keine Seltenheit und auch darüber hinaus kann man aus Drähten, alten Computern und anderem Zeugs wunderbare Dinge bauen. Strom ist natürlich eine kostbare Angelegenheit, aber Solaranlagen

und Methanbrennstoffzellen sowie einfache selbstgebaute Akkus existieren durchaus. Andere Einwohner bleiben auf einem eher archaischen Level oder versorgen sich durch den Tausch von Fundstücken oder seltenen Pflanzen und Tieren gegen die Waren der Schmuggler.

DATENEMPfang ...

Name: Bruno „der Schrotter“ Schmitz

Alter: 48

Metatypus: Mensch

Betätigungsfeld: Mechaniker, Schieber und Künstler

Wer in der SOX etwas braucht und dafür zahlen kann, der wendet sich an den Schrotter.

Wer in der SOX etwas wissen will und dafür zahlen kann, der wendet sich an den Schrotter.

Wer in der SOX etwas Interessantes zu verkaufen hat, der wendet sich an den Schrotter.

Zumindest im deutschen Teil der SOX ist dieser Mann eine regionale Institution, eine Muss-Bekanntschaft für jeden Runner, der im Saar-Mosel-Gebiet tätig ist. Woher der Schrotter kommt und was er gemacht hat, bevor es ihn in die SOX zog, weiß keiner so genau. Irgendwann vor 15 Jahren war er einfach da und hat an den Karren der Geisterratten und einiger Glowpunk-Gangs geschraubt. Jemand mit seinen mechanischen Fähigkeiten war (und ist immer noch) in der SOX sein Gewicht in Gold wert, und so fiel es ihm leicht, sich Freunde zu machen und wichtige Kontakte zu knüpfen, was ihm bei seiner zweiten Karriere als Schieber sehr von Vorteil war. Seit einigen Jahren lebt er nun in Forbach, wo er sich auf einem Schrottplatz häuslich eingerichtet hat. Neben seiner Leidenschaft für Kampfhunde und die Konstruktion von schwer bewaffneten Bodendrohnen frönt der Schrotter der Kunst. In seiner Freizeit schweißt er riesige Statuen aus Metall zusammen, die aussehen wie entfernt humanoide Kampfroborer und die den Anschein erwecken, jeden Augenblick zum Leben erwachen können. Neben den Kampfhunden und den Drohnen sorgen auch die Mitglieder der Untoten – eine in Forbach heimische Glowpunk-Rotte – für seine Sicherheit, und profitieren ihrerseits von der Anwesenheit des Schiebers, da die Konzerne kein imminentes Interesse daran haben, Forbach zu „säubern“.

Privater Zusatz: Vor zwei Jahren hat der Schrotter den jungen Gregory in seine Obhut genommen, einen am Down-Syndrom erkrankten Elfen, der alles für seinen Ziehvater tun würde.

Obwohl der Schrotter einen netten und altruistischen Eindruck erweckt, ist er in Wirklichkeit ein harter Hund, der stets auf seinen Vorteil bedacht ist. Man sollte sich nicht von seiner Freundlichkeit in die Irre führen lassen, denn da haben sich schon so manche verschätzt und mussten für diesen Fehler einen hohen Preis bezahlen.

Gerüchte: Es heißt, der Schrotter sei früher einmal als Ingenieur für einen „großen deutschen Konzern“ tätig gewesen. Warum er dort gekündigt hat und in der SOX gelandet ist, bleibt allerdings sein Geheimnis.

DER SCHROTTER



BRUNO SCHMITZ

Benzin findet man zwar nur noch in den wenigsten Autowracks, aber die meisten der eher selten anzutreffenden Fahrzeuge der SOX-Bewohner laufen mit Brennstoffzellen über selbst hergestelltes Methan aus Düngerlagern oder Exkrementensammlungen.

• Man sieht immer wieder die merkwürdigsten Konstrukte und innovativsten Werkzeuge. Einkaufswagen werden als Sammelkarren genutzt, selbst zusammengelötete Funkgeräte sind in Betrieb. Wasseraufbereitungsanlagen und mittelalterliche Pumpstationen stehen direkt nebeneinander – das Ganze wirkt oft wie einer dieser mittelmäßigen Endzeitfilme aus dem letzten Jahrhundert.

• Rasputin

Die Nahrungsmittelversorgung stellt schon ein größeres Problem dar. Einige Gruppen jagen Wildvögel, andere betreiben in den weniger kontaminierten Gebieten Wein- und Ackerbau. Einige Sachen werden auch über die Abgrenzungen geschmuggelt, vor allem Saatgut. Diejenigen, die es am schlimmsten getroffen hat, ernähren sich von Ratten, Insekten sowie Wurzeln und Beeren. Nahrung ist auch sehr beliebt als Verhandlungsobjekt – Punks und andere Gruppen erkaufen sich die bewaffneten Schutzdienste der Einheimischen oft mit Nahrungsmittelrationen. Nahrungsmittelager werden dementsprechend gut gehütet und versteckt, und schon

manche Aussteigergemeinde in den versteckten Hügeln des Saarlaufes wurde von Glowpunks ausgerottet, weil diese auf die Ernte des kleinen Treibhauses der Gruppe scharf waren.

MEDIZIN UND GESUNDHEIT

Ähnlich wie bei den Crittern dieser Region ist es auch mit der Gesundheit der Menschen nicht zum Besten gestellt. Viele leiden an Mangelerkrankungen, Gendefekten, missgebildeten Gliedmaßen oder anderen Auswirkungen der Langzeitstrahlenkrankheit. Je nachdem, wo die Leute leben, sind die Male der SOX auf den Körpern unterschiedlich stark zu sehen und so schwankt auch die Lebenserwartung stark. In bekanntermaßen verseuchten Gebieten versuchen sich viele mit Atemschutzmasken oder Gummiumhängen zu schützen, aber letztlich siegt die unsichtbare Gefahr.

• Man fragt sich natürlich, was einige dieser armen Kreaturen überhaupt in den Gebieten machen, von denen sie wissen, dass dort der Tod lauert. Aber es ist ganz einfach: Je verstrahlter ein Gebiet, desto mehr Zeugs kann man darin noch finden. Außerdem schützt die Strahlung manche Gruppen vor anderen, stärkeren Fraktionen in der SOX: Schwächere Familienverbände ziehen sich gerne in solche Gebiete zurück, wenn Glowpunks in der Nähe sind.

• Deichbrecher

Bei einigen Menschen sind die Degenerierungen, Mutationen und Wucherungen so stark, dass es kaum zu glauben ist, dass die arme Seele noch am Leben ist. Letztens hat mir ein Magier aus Heidelberg erklärt, dass es sich hier wie mit dem Rest der Umwelt verhält – durch die Wechselwirkung von Strahlung, Körper und astraler Energie wird manches am Leben erhalten, was eigentlich nicht leben sollte. So sind die meisten der besonders stark betroffenen tatsächlich Erwachte.

Medizin ist in der SOX eine echte Mangelware. Viele verwenden Heilkräuter oder alte Hausrezepte zur Versorgung von Wunden oder Krankheiten. Wer den Einsatz der Magie beherrscht, ist stark im Vorteil. Desinfektionsmittel und Antibiotika müssen dagegen teuer von den Schmugglern erkauft werden und sind gern geschene Tauschobjekte.

DIE ORTE DER ZUSAMMENKUNFT

Wenn man etwas sammelt und einiges im Überfluss besitzt, anderes dagegen gar nicht, braucht es für den Austausch Tauschmärkte. In der SOX existieren an verschiedenen Stellen feste, mitunter versteckte Märkte und auch fliegende Händlerfamilien, bei denen man so einiges bekommen kann. Luxemburg ist ein gutes Beispiel für einen festen Markt, aber auch in Mersch und in der Nähe von Morhange gibt es in alten Dörfern regelmäßige Märkte, die per ungeschriebenem Gesetz als neutraler Boden behandelt werden. Zudem gibt es noch andere Zusammenkünfte: Toxische Verbünde treffen sich zu ihren Feiertagen an versteckten Orten, um ihre Totems anzubeten, an einigen Orten gibt es Familien oder Stämme, die sich auf Basteleien und Reparaturen spezialisiert haben und wiederum andere bieten in fast schon feldlazaretähnlichen Konstruktionen ihre Dienstleistungen im Bereich Medizin für Lebensmitteln oder Schutz an.

STRAHLENPUNKS

gepostet von Shobeir

- Zur Info: Shobeir war lange Zeit ein Strahlenpunk-Jäger, der aus persönlichen Gründen und durch eine passende Gelegenheit die SOX mithilfe der Geisterratten zu Beginn dieses Jahres verlassen hat. Als einer der wenigen, die herauskommen, anschließend nicht vollständig unter dem Radar verschwinden und außerdem auch noch gesellschaftsfähig sind, kann er euch mit Informationen aus erster Hand versorgen. Er ist kein Forums-Mitglied – wenn ihr ihn kontaktieren wollt, wendet euch an mich.
- Drackenfelts

Ihr würdet unsereins wahrscheinlich als Strahlenpunks bezeichnen, aber wir selbst nennen uns Zentpel – macht euch keine Mühe, den Begriff zu checken, unsere Zungen und Wege sind für eure Denkmaschinen eh zu kompliziert. Wir sind die Leute des Landes, die Kinder der Verdammten, die hier leben müssen. Wir leben, wir harren aus, wir kämpfen und wir sterben, während der Rest der Welt wegsieht.

- Nicht ganz so kompliziert wie er denkt. Die EtySoft, die ich gerade gesaugt hab, sagt mir, dass es sich wahrscheinlich um eine Wortschöpfung des deutschen „Zentral“ oder „Zentrum“ und des französischen „peuple“ (Leute) oder „pelé“ (enthaart oder geschält) handelt.
- Estrophe

HERKUNFT

Als die Tage des Abschieds kamen und die Mauer geschaffen wurde, blieben eine Menge Bewohner des ImLand zurück oder wurden von den äußeren Mächten im Innern festgehalten. Einige wurden zu Karni – was ihr als Kannibalen oder Ghule bezeichnen würdet –, andere gründeten Zufluchtsorte und wiesen die Mutierten zurück, einige wurden zu Höllensöhnen. Die meisten der ImLander ver-

suchten, einen Platz zu finden, der sich irgendwo zwischen diesen Extremen einordnete. Sie hatten keine Agenda, keinen Plan, sie nutzen einfach das, was zurückgeblieben war, um das zu leben, was sie für ein gutes Leben hielten. Dann kam der Unsichtbare Tod. Viele starben, die Jungen wie die Alten, die Schwachen wie die Starken, ohne wirklich zu wissen, wie oder warum. Einige sagten, dass etwas Fürchterliches geschehen sein musste, dass jeder ins Draußen geflohen war, dass der Unsichtbare Tod die Folge davon war, und dass es sich wohl nicht um eine leere Warnung gehandelt hatte. Doch da war es schon zu spät – ich hörte von einigen, die zur Mauer gingen und baten, herausgelassen zu werden, und von diesen hat man nie wieder etwas gehört, denn die Mauerleute ließen sie verschwinden.

Die Zentpel waren also im Innern gefangen und wurden mit jedem Tag kränker. Sie lernten, die Städte zu meiden. Die inneren brachten einen schnellen Tod, während die äußeren bald von Schwarzen Männern und ihren Killermaschinen übernommen wurden. Also zogen sich die Zentpel in die Hügel und Wälder und zu den kleineren Ortschaften zurück. Zunächst lebten sie einfach vor sich hin, doch bald wuchs in ihnen die Erkenntnis, dass das ImLand für immer ihre Heimat und auch die Heimat ihrer Kinder werden würde. Nachdem die erste echte Generation der ImLander geboren war, erkannten sie, dass sie Dinge aus den Städten benötigten. Werkzeuge und Materialien, um bessere Unterkünfte zu bauen, bessere Gebrauchsgegenstände und Waffen, Bücher und Papier, um das Wissen an kommende Generationen weiterzutragen. Innerhalb zweier Generationen wurden die meisten

ZENTPEL-ZINKEN

Auch wenn sich viele der SOX-Bewohner untereinander nicht riechen können, so sind doch einige Nomaden- und Strahlenpunk-Stämme darauf bedacht, sich gegenseitig vor Gefahren zu warnen. Um sich lange Textnachrichten zu sparen, hat man sich einer sehr alten Tradition, den Gauner-Zinken, bedient. Die Zeichen wurden mittlerweile angepasst und es gibt natürlich gewisse Unterschiede im Aussehen, aber prinzipiell sind sie alle leicht zu deuten, wenn man sie erst einmal kennt. Meistens werden sie in der Nähe von Ortseingängen an Häuserwände oder ähnlich markante Stellen geschmiert. Hier ein paar Beispiele:



Vorsicht!
MET-Patrouillen



Verseuchtes
Gebiet



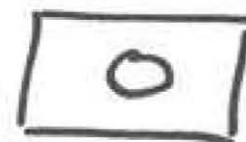
Einwohner
gefährlich



Einwohner
friedlich



Glowpunk
Gebiet!



Achtung!
Konzern-
transporte



Konzern-
testgebiet



Critter!



Astrale
Gefahr

DAS LEBEN IM GLOW

dieser Dinge genutzt und verbraucht. Diejenigen, die später aus dem Draußen kamen, brachten neue Dinge und neue Worte, aber wir machten diese zu Zentpel, bevor sie uns zu Fremless machen konnten.

- Moment mal! Generationen? Neue Worte? So lange ist der Cattenom-Zwischenfall doch noch gar nicht her!
- Bruine

• Ich glaube, er zählt die Neugeborenen. Sie bekamen ihre Kinder damals wahrscheinlich im Alter von 20 bis 25 Jahren, und heute wohl eher im Alter um die 15 Jahre. Bei der kleinen Anzahl von Leuten und den hohen Sterberaten dürfte jedes neugeborene Kind unschätzbar wertvoll sein. Und in einer Umgebung, in der Kinder keiner Ordnung ausgesetzt sind, streuen sie herum und tun, was sie wollen. Ohne jede Form von Bildung gehen solche Kinder schnell von falschen Tatsachen aus und bauen sich ein Weltbild auf, das von unserem stark abweicht. Dasselbe gilt für diese ganzen Slangausdrücke. So eine Entwicklung spielt sich schneller ab, als die meisten von uns denken. Oder hast du etwa einen Plan von der Kultur und Sprechweise deines Großvaters? Die Strahlenpunks mögen uns fremd und seltsam erscheinen, aber genauso fremdartig kommen die Straßenpunks und Slumbewohner unserer Städte einem Sarariman vor. Gleiches gilt für die seltsame Geschichtsschreibung – sie gibt wieder, was Shobeir beigebracht wurde, während es in Wirklichkeit ganz anders ablief, wie man der Geschichts-Sektion entnehmen kann.

- Zamari

Heute gibt es 22 Stämme echter Zentpel. Die stärksten sind die Sturmpocken, DuFeus und Wechselaiaigs. Sie sind stark genug, um sich für längere Zeit am selben Ort niederzulassen und den Überfällen der Karni und Höllensöhne standzuhalten, während die meisten anderen einen großen Bogen um die Gefahren des ImLands machen und sich mit dem einfachen Überleben zufrieden geben.

EIN TAG NACH DEM ANDEREN

Zentpel leben in kleinen oder sehr kleinen Städten in der Nähe von Wäldern und Feldern, im Mittelstreifen des ImLands – nicht zu nah an der Mauer, aber auch weit weg vom Unsichtbaren Tod im Zentrum. Ein Stamm braucht ungefähr 30 Häuser, eins für jeden Familienring, eins für jede Meute und ein paar für den Priester, der die Werkzeuge des Stammes aufbewahrt und die Nahrung von äußeren Jägern, Ratten und anderen Tieren fernhält.

Das Leben der Zentpel dreht sich um die Frauen. Sie bringen neues Leben und sind für die Zentpel der einzige Weg, dem Unsichtbaren Tod als Volk zu entinnen. Sie haben die erste Wahl bei der Nahrung, bei der Medizin, die wir finden oder eintauschen, und so weiter. Das gilt aber nur, wenn sie gebären können. Können sie es nicht, so werden sie Jäger oder arbeiten auf den Feldern, wenn sie stark sind. Sind sie schwach, so werden sie aus dem Stamm verstoßen und gehen dann meist zu den Höllensöhnen, um deren Sklaven zu werden, wenn sie hübsch sind – oder ihnen als Nahrung zu dienen, wenn sie nicht hübsch sind. Einige fehlgeleitete Stämme verkaufen sie sogar manchmal an Karnis. Die Frauen mit dem größten Einfluss bilden einen Familienring, in dem sie in ihrem Haus eine Reihe jüngerer oder schwächerer Frauen und deren Kinder um sich scharen. In ihrem Haus legen sie alles fest – die Ausbildung der Jungen, die Einteilung der Arbeit und die Stammensaktivitäten.

Die Männer organisieren sich in Meuten aus 3 bis 8 Leuten. Jede Meute besteht aus einem Anführer, normalerweise der beste Jäger oder Bauer, der Weiseste oder der Stärkste. Er wählt die Männer, die er um sich haben will, seine Freunde, seine Kinder und die seiner Freunde und die begabtesten Männer außerhalb dieses Kreises. Jede Meute hat eine Aufgabe im Stamm: Jagd, Sammeln, Kundschaften, Schutz des Stammes, Ackerbau, Bau und Reparatur von Häusern und Werkzeugen und die Kontaktierung der Fremim. Einige Stäm-

me haben zum Beispiel verschiedene Meuten für die Jagd und das Sammeln, aber die Zentpel lernen schnell, dass es sicherer ist, niemals allein zu sein. Deshalb können viele Meuten verschiedene Aufgaben erfüllen und liegen manchmal sogar im Wettstreit miteinander. Oft wird eine Aufgabe aber ausschließlich von einer bestimmten Meute erfüllt, wenn der Anführer die nötige Stärke hat, das Recht dazu an sich zu reißen.

- Wie schön, dass selbst diese Typen sich um Monopolrechte und Marktaufteilung streiten. Seufz ...
- Zamari

Die Frauen und Männer wählen sich ihre Partner für die Paarung selbst aus, aber abgesehen von den drei Stämmen, die den strengen Regeln des Katholen folgen, verbringen sie nicht ihr ganzes Leben zusammen, sondern die Ringhäupter – die Frauen, die einen Familienring anführen –, bitten die Frauen einige Monate nach der Geburt, sich einen neuen Mann zu wählen, während die Kinder dem Ring unterstellt werden. Außerhalb der Familienringe und Meuten haben einige Zentpel besondere Aufgaben. So haben die meisten Stämme mindestens einen Priester und seinen Gesellen, die Gottes Allmacht anrufen können.

• Um dem Umgang der SOX-Bewohner mit der Magie etwas genauer auf den Leib zu rücken, hab ich mich privat mit Shobeir darüber unterhalten, und kann es deshalb wie folgt zusammenfassen: Die meisten Zauberer erfüllen als Priester die sozialen Aufgaben, die auch einem Schamanen innerhalb anderer Stämme überall auf der Welt befallen: die Bewahrung des Wissens, die Anrufung von Geistern, die Heilung der Verwundeten, usw. Die meisten folgen einer Lehre, die aus christlichen, schamanischen und naturmagischen Elementen zusammengesetzt ist und außerdem eine große Menge abstruser psionischer und esoterischer Vorstellungen enthält, die wahrscheinlich auf das populärwissenschaftliche Verständnis der Magie im ausgehenden 19. Jahrhundert zurückzuführen sind. Man darf nicht vergessen, dass diese Leute das Erwachen auf ihre ganz eigene, isolierte Weise erlebt haben, und ein Großteil ihres Wissens aus Comicbüchern und Science Fiction-Schundliteratur stammt. Shobeir konnte von keinem Zauberer berichten, dessen Paradigma nennenswert von dieser Grundvorstellung abwich, was entweder darauf zurückgeführt werden kann, dass sich andere Paradigmen in einer solchen Umgebung einfach nicht entwickeln (was mit der Theorie übereinstimmt, dass ein Paradigma stark vom Lebensumfeld beeinflusst wird), oder dass sie durch die bestehenden Verhältnisse unterdrückt werden und verkümmern. Auch Adepten scheint es zu geben, doch werden diese selten als magisch erkannt, sondern gelten einfach als besonders begabt oder stark. Durch die astrale Verseuchung in der SOX ist das Wirken von Magie dort kein Zuckerschlecken, deshalb nehmen die Priester jeden auf, der auch nur halbwegs mit der Gabe umgehen kann, und trennen sich auch später von ihm, wenn sie einen stärkeren Anwärter finden.

- Estrophe

ANGST, GLAUBE, RITUALE

Die Unsichtbarkeit und die Schatten sind die beiden größten Schrecken, die in den Alpträumen der Zentpel lauern. Der Unsichtbare Tod und seine stete Begleiterin, die Unsichtbare Seuche, sind das Ergebnis der Vergiftung des ImLands durch die Antiker, oder Gott, der die Sünder bestraft, oder die Äußeren, die uns auslöschen wollen, je nachdem, wen man fragt. Sie können schnell oder langsam zuschlagen, aber alle wissen, dass sie früher oder später jeden ImLander erwischen. Sie beeinflussen den Körper und den Geist von uns allen, wie uns die alten Bücher und Bilder zeigen. Heute weiß ich, dass auch die Leute im Äußeren davon beeinflusst werden, denn auch hier gibt es Menschen mit spitzen Ohren, kleine und große Riesen, die einen Mann entzwei reißen können, und viele andere Mutanten. Und doch versteht ihr sie mit Namen, während für uns ein ImLander ein ImLander ist, ganz gleich wie er auch aussehen mag.

• Jeder, der einen Aufenthalt in der SOX plant, sollte das immer im Kopf behalten. Die Mehrzahl der Einheimischen hat wenig Ahnung von UGE, der Goblinisierung und SURGE. Für sie gibt es keinen Unterschied zwischen einer Strahlenmutation oder einem Zwerg, Troll oder Wechselbalg. Die SOX wurde vor dem Erwachen, der Matrix und der Cybertechnologie abgeriegelt, und ihre Bewohner haben sich ein Bild von der Welt des vorigen Jahrhunderts erhalten, an die wir uns heute kaum noch erinnern können. Sicher, sie verfügen über einige moderne Ausrüstungsgegenstände, die wir über die Mauer gebracht haben und haben von uns die Legenden der Sechsten Welt gehört, aber versetzt euch mal in ihre Lage. Wem würdet ihr mehr Glauben schenken: einem Fremden, der die ganzen Sachen, von denen er erzählt, weder beweisen noch erklären kann, oder den Worten eines antiken – und in einigen Fällen auch heiligen – Buches? Natürlich sind einige Neuerungen inzwischen in ihre Kultur eingesickert, aber insgesamt ist der Einfluss von außen eher als gering zu bezeichnen. Ganz zu schweigen von der Tatsache, dass unsere moderne Technologie ohne Ersatzteile und Wartungsmöglichkeiten in der SOX keine hohe Lebensdauer hat.

• Estrophe

Der Schattentod und die Schattenwege stellen dagegen schon deutlich spürbarere Gefahren dar, auch wenn sie selten offen sichtbar sind. Die Höllensöhne gehören noch zu den Gefahren, die am meisten Lärm verursachen, während die Karni und die Räuber fast ausschließlich aus dem Schatten zuschlagen. Daneben gibt es die Dinge, die in den tiefen Höhlen, Städten und Wäldern lauern und sich von ImLandern ernähren. Deshalb gibt es die Meuten, denn diejenigen, die allein in die Wildnis ziehen, kehren nicht zurück.

Der Stammespriester ist normalerweise der Weiseste von uns, der die antiken Bücher des Wissens – vor allem das Buch von Adam und das Buch von Jesus – bewahrt und über die Mächte gebietet, die ihm von Gott gegeben wurden. Die Priester bewahren den Glauben, der die Zentpel antreibt, und kümmern sich um die kleinen und großen Rituale. Zum Beispiel die Zweite Geburt eines ImLanders gefolgt von seiner Namensgebung – geboren zu werden, genügt nicht, denn um wirklich ins Leben zu finden, muss einer erst mehrere Jahreszeiten überleben –, die Erste Geburt, wenn eine Frau ein Kind zur Welt bringt, die Begrüßung in einem Familienring oder einer Meute, das Hinübertreten von dieser Welt in die nächste, die Aschewerdung, wenn Leichen bei Karni gegen Gebrauchsgegenstände eingetauscht werden, die Verstoßung – wiederum zu den Karni –, wenn jemand dem Stamm größeren Schaden als Nutzen bringt, den Beginn und das Ende der Ergreifung – das Ausrauben der Ungläubigen –, usw. Gemeinsam mit den stärksten und ältesten Anführern ist der Priester außerdem für die Aufbewahrung der Dinge zuständig, die wir nicht mehr herstellen können: Waffen und Gewehre, Medizin, usw. Er legt fest, was benutzt werden darf, von wem und in welcher Weise.

ERSTKONTAKT

Die Äußeren sind für die Zentpel keine Unbekannten, auch wenn einige Stämme mehr Kontakt zu ihnen pflegen als andere. Es ist sehr einfach, die Äußeren von den ImLandern zu unterscheiden. Seltsame Leute in heulenden Maschinen kommen vom Draußen, um zu forschen oder nach antiken Dingen zu suchen, manchmal auch, um Handel zu treiben. Andere kommen zu Fuß und machen beim Durchqueren der Wälder mehr Lärm als zehn Meuten Jünglinge, sodass sie



© HERTIKAT. 06

DATENEMPfang ...



SOX

DAS LEBEN IM GLOW

einfach zu bemerken sind. Die Reaktion der Zentpel hängt von der Jahreszeit und vom jeweiligen Stamm ab. Wenn ein Stamm regelmäßig mit bestimmten Äußeren handelt, dann geht alles glatt. Wenn zuvor einige Meuten von den Schwarzen Männern ausgelöscht wurden, dann geht nicht alles glatt und Blut muss fließen.

- Es kommt weit häufiger zu Blutvergießen, als Shobeir hier vorgibt. Oder sein Stamm ist weniger aggressiv als die anderen, was weiß ich. Als ich jedenfalls in der SOX unterwegs war, kam es sehr regelmäßig zu Angriffen durch Einheimische. Und ja, ich bin sehr wohl in der Lage, zwischen Strahlenpunks und Glowpunks zu unterscheiden.
- Nuit Noire

BEZIEHUNGEN

Die Beziehungen zwischen den Zentpel und den anderen ImLanders unterscheiden sich von Stamm zu Stamm, von Jahreszeit zu Jahreszeit. Normalerweise vertrauen die Zentpel-Stämme einander in allen Dingen außer der Beschaffung von Nahrung und nützlichen Dingen, bei denen sie stets im Wettstreit liegen. Bei den Karni sind sie auf der Hut und den Höllensöhnen misstrauen sie und greifen sie an oder fliehen. Die Beziehungen zu anderen ImLandern, vor allem den Fremless, hängen ganz von der Situation ab.

GLOWPUNKS

gepostet von Nuit Noire

Wenn ihr glaubt, die Strahlenpunks wären bekloppte Spinner, dann zieht euch mal die folgenden Typen rein. Diese Leute suhlen sich in der heißesten Strahlung und fallen über jeden und alles her wie eine Horde Riesenratten über einen in BBQ-Sauce getunkten Kobold.

HERKUNFT

Soweit ich das beurteilen kann, entstammen die Glowpunks denselben Ursprüngen wie die örtlichen Strahlenpunk-Stämme, allerdings waren sie stärker von der Strahlung betroffen als die anderen und wurden deshalb aus den Stämmen verstoßen und zum Sterben zurückgelassen. Viele starben auch an den Folgen der Strahlenvergiftung, aber diejenigen, die überlebten, hatten vollständig den Verstand verloren – von der Familie und den Freunden wegen einer gar zu sichtbaren Mutation verstoßen zu werden, wirkt sich nicht gerade positiv auf den Gemütszustand aus. Sie begannen, die nötigste Ausrüstung zusammenzusuchen und wagten sich dazu auch in die am stärksten verstrahlten Städte, wo sich ihre Strahlendosis noch verschlimmerte. Anschließend wandten sie sich dem Rauben und Plündern zu, wobei sie selbst vor Konzerneinrichtungen nicht halt machen und sogar hin und wieder unsere Lieferungen angreifen. Trotz dieses gefährlichen Lebenswandels nimmt ihre Zahl ständig zu, indem sie Neuankömmlinge, Verstoßene der Stämme, Ghule und selbst Flüchtlinge der in der SOX beheimateten Konzern-Gefängnisse aufnehmen. Zahlenmäßig sind sie den Strahlenpunks nach wie vor unterlegen, aber dafür sind sie aggressiver und sichtbarer. Und sehr viel gefährlicher.

LEBENSWEISE

Die Glowpunks haben keine klar definierten Stämme, sondern folgen immer gerade dem Kriegsherrn, der sich im jeweiligen Monat an die Spitze gekämpft hat, und die verschiedenen Gruppen tun sich mal zusammen und mal bekämpfen sie sich erbittert, je nachdem was ihnen ihr Spatzenhirn befiehlt. Davon abgesehen verfolgen sie ähnliche Aktivitäten wie die Strahlenpunks und haben sogar ein paar feste Siedlungen – jedenfalls so lange, bis sich ein Berserker-Kriegsherr entscheidet, sie niederzubrennen oder ihnen ein Konzern-Angriffsteam einen Besuch abstattet.

SK-88/2069

Klassifikation: Strahlenpunks

Objekt: Stamm der Fischer

Der Stamm der Fischer zählt 54 Mitglieder und gehört so zu den kleineren Fraktionen der Strahlenpunk-Gesellschaft. Ihr Habitat umfasst ein kleines Dorf am Saarbogen, von dem aus sie nicht nur kleine Agrarflächen bewirtschaften, sondern auch mit selbstgebaute Booten auf der Saar fischen gehen. Durch die Umweltbelastung des Gewässers und die Ablagerungen in der Wasserfauna leiden viele von ihnen an schleichenden Schwermetallvergiftungen. Trotzdem erfreut sich dieser Stamm unter anderen Stämmen einer großen Beliebtheit, da sie zum einen Fährdienste anbieten und zum anderen ihr Priester Hanjo (homo sapiens robustus) über heilende Fähigkeiten und rudimentäre medizinische Kenntnisse verfügt, die durch interfamiliäre Ausbildung an ihn weitergegeben wurden.

Während sich das Leben der anderen Punks um geregelte Aktivitäten zur Nahrungsbeschaffung dreht, besteht das Leben eines Glowpunks darin, sich das Benötigte von anderen zu nehmen. Egal wer die anderen sind. Glowpunks gehen selten auf die Jagd (nach Wild), betreiben keinen Ackerbau, ziehen keine Kinder groß, bauen keine Häuser und unterhalten keine Handelsbeziehungen. Was sie brauchen, das nehmen sie sich. Und sie tun es mit einem ungebrochenen, aggressiven Optimismus, der auch von Fehlschlägen nicht zu beeindruckt ist. Wir alle kennen ja diese typischen BTL-Chipheads, die in den Sprawls herumhängen – ganz ähnlich geht es bei den Glowpunks zu.

Eine Glowpunk-Siedlung besteht üblicherweise aus einer Stadt oder einem Stadtteil, befestigt mit einer Mauer aus Schrott – der Aufbau ausgefeilter Verteidigungsmaßnahmen kommt nur sehr selten vor. Jeder sucht sich seinen eigenen Platz zum Schlafen abseits der Haupttreffpunkte. Die Lagerung von Beutestücken wird ebenfalls nicht von der Gruppe als Ganzes, sondern von jedem einzelnen Punk diskret und leise geregelt. Die Haupttreffpunkte bilden das Zentrum der Siedlungen, wo Unterhaltungen geführt, gegessen und untereinander gekämpft wird, wo der Kriegsherr seine Pläne schmiedet, usw. Das kann man sich ungefähr so vorstellen wie bei einem Basar in den Slums – laut, dichtgedrängt. Ausbrüche von Gewalt, die von der großen Mehrheit ignoriert werden. Hierher kehrt man auch zurück, nachdem der Kriegsherr mit seiner Horde auf einen Raubzug gegangen ist, um sich mit Trophäen und Geschichten ihres Triumphs zu brüsten. Eine solche Horde auch nur halbwegs unter Kontrolle zu halten, ist keine leichte Aufgabe und erfordert auf jeden Fall, dass der Kriegsherr sie höchstpersönlich anführt und die Köpfe all derer heftig zusammenschlägt, die ihm unterwegs sein Amt streitig machen wollen.

- Ich kann verstehen, wenn Nuit Noire hier ein so einseitiges Bild der Glowpunks zeichnet, aber ich möchte es ein wenig relativieren. Einige Glowpunk-Horden sind mittlerweile stark genug von frischen Genmaterial, sprich Flüchtlingen von draußen, durchsetzt, dass sie ein wenig friedlicher und sesshafter werden. Andererseits gehen sie bei ihren gewalttätigen Aktionen auch deutlich strategischer vor und sind durch gezielte Tauschgeschäfte besser ausgerüstet. Jeder darf für sich selbst entscheiden, welche der beiden Fraktionen er schlimmer findet.
- Rasputin

GLAUBENSVORSTELLUNGEN

Auch in Glaubensdingen grenzen sich die Glowpunks von den anderen Stämmen ab – in diesem Fall durch ihren Mangel an Spiritualität. Ich glaube, sie könnten das Wort „Spiritualität“ noch nicht einmal buchstabieren. Sie tun, was sie wollen, wann sie es wollen und wie sie es wollen, und lassen sich dabei nur von den Worten (bzw. Taten) eines größeren und stärkeren Punks aufhalten. Manchmal schwingen sich auch Typen auf, die sich weniger durch ihre Muskelkraft als ihre Wortgewalt hervortun, indem sie vom reinigendem Feuer oder vom Zorn der Atomgöttin reden, aber wenn sie nicht über das nötige Mojo verfügen, um sich gegen die anderen durchzusetzen, enden sie ganz schnell als Sexspielzeug – ganz recht, selbst wenn sie alt sind und stinken –, bevor sie ein paar Tage später an die Ghule getauscht werden.

Der einzige vorherrschende Aberglaube dreht sich um das gegenseitige Verspeisen. Dabei scheint es zwei gegensätzliche Lager zu geben: die einen glauben, dass sie zu ihrer Regeneration das frische Fleisch von Unberührten zu sich nehmen müssen – mit anderen Worten: den erstbesten nichtmutierten Metamenschen einfangen und aufessen –, während die anderen glauben, dass der Genuss von schwer mutiertem Fleisch sie noch stärker macht, weshalb sie nach dem Erlegen einer mutierten Bestie oder des Typen neben ihnen augenblicklich mit dem Fleischverzehr beginnen, und dabei nur selten auf das vollständige Ableben ihrer Beute warten. Eine solche Einstellung ist bei den Ghulen, die zu ihrem Überleben auf diese Form der Ernährung angewiesen sind, natürlich nicht gerade willkommen. Ghule, die sich in einer gewissen Machtposition befinden, versuchen deshalb, den Kannibalismus ihrer nicht-ghulischen Untergebenen zu unterbinden, indem sie ein paar blutige Präzedenzfälle schaffen. In jedem Fall hat die Nahrungsmittelverwertung der Toten immer eine ziemliche Dynamik.

Eine weitere Eigenheit – ich würde sie weniger als Aberglaube, sondern eher als „Lebensweise“ bezeichnen – ist die Tatsache, dass sich einige Glowpunks von den heißesten radioaktiven Zonen angezogen fühlen, die sie finden können – abgesehen vielleicht von den Todeszonen, in denen man nur ein paar Tage überleben kann. Genau dort lassen sie sich nieder, ohne sich im Mindesten um ihren Schutz zu sorgen. Und wenn sie einen Schwachmaten – so nennen sie jeden Nicht-Glowpunk – lebendig zu fassen kriegen, dann schälen sie ihn aus seinem Schutzanzug und zwingen ihn, das „Glühen“ zu genießen. Die einzige Möglichkeit, dieser Behandlung zu entgehen, besteht darin, ein gutes Warenangebot bei der Hand zu haben und Stärke zu zeigen. Allerdings nur zu zeigen, nicht anzuwenden, denn wenn man unter ihnen ein Blutbad anrichtet, dann werden sie zu Berserkern, und da kommt man nicht mehr lebend raus. Auf diese etwas ungewöhnliche Weise treiben wir Handel mit ihnen, aber ich kann euch sagen, es fühlt sich jedes Mal wie ein verdammt russisches Roulette an, denn der Selbsterhaltungstrieb dieser Typen ist nicht gerade ausgeprägt.

KONTAKTAUFNAHME

Bring ein paar Freunde mit – je weniger menschlich und je offensichtlicher sie vercybert sind, desto besser – und rüste sie aus wie für einen kleinen Feldzug, und dann nimm den Kontakt zu deinen Bedingungen an einem Ort deiner Wahl auf. Sollte es den Glowpunks gelingen, euch zu überraschen, dann werden sie euch ausplündern, vergewaltigen, töten und auffressen, und nicht unbedingt in dieser Reihenfolge. Nach erfolgreicher Kontaktaufnahme könnt ihr euch für den gerade aktiven Kriegsherrn nützlich machen und solltet eine Zeitlang klarkommen, aber geht bloß nicht davon aus, dass dieser Zustand von Dauer ist. Diebereien, Messerstechereien und betrunkene Anmache gehören zum normalen Tagesablauf, aber das solltet ihr von eurem heimischen Dreckloch hinlänglich gewöhnt sein.

BEZIEHUNGEN

Chaotisch. Das ist das passende Wort, um die Beziehungen der Glowpunks untereinander und zu anderen zu beschreiben. Selbst innerhalb eines Glowpunk-„Stammes“ gibt es nicht das geringste Mitleid gegenüber anderen Stammesmitgliedern. Tagtäglich herrscht eine anhaltende Aggression vor, und die Brutalität ist allgegenwärtig. Trotzdem halten sie irgendwie zusammen – vor allem durch das strenge Regime eines starken Kriegsherrn.

Die anderen Bewohner der SOX betrachten sie größtenteils als Beute und sind jederzeit bereit, sie zu überfallen und auszulündern. Manchmal entwickeln sich auch Beziehungen, die über das einfache Jäger-Beute-Schema hinausgehen, aber das ist selten. Bei Besuchern von draußen, zum Beispiel Händler wie ich, ist der Erstkontakt brutal, wie oben beschrieben, aber wenn dann erst einmal eine Beziehung aufgebaut ist, dann hat man tatsächlich eine Grundlage, auf der ein Handel möglich ist. Unsicher, extrem instabil, aber gleichzeitig sehr lukrativ.

SK-BB/2070

Klassifikation: Glowpunks

Objekt: Reißer

Die Horde der Reißer schlägt ihre vorübergehenden Hauptquartiere im südlichen Luxemburg auf, hin und wieder sind sie bei Tauschgeschäften in Luxemburg-City gesehen worden. Die Glowpunk-Rotte verfügt über geschätzte 40 Mitglieder und gehört zu den so genannten frischen Glows: Durch Eingliederung von Aussteigern in die sozialen Strukturen haben sich diese gefestigt und die marodierenden Übergriffe wurden strategischer. Derzeitiger Anführer der Gruppe ist Trag (homo sapiens ingentis), ein vercyberter Aussteiger. Es wird vermutet, dass es sich bei ihm um den gesuchten Ökoterroristen Frederik DeVille handelt, aber durch starke Veränderungen seines Aussehens würde es einer DNA-Analyse bedürfen, um diese Mutmaßung zu verifizieren. Von einer Kontaktaufnahme zu den Reißern wird abgeraten, sie werden als gefährlich eingestuft – bisher wurde aber noch keine Anforderung auf Zerschlagung an die MET gerichtet.

Privater Zusatz: Kein Wunder, dass die Reißer noch nicht zerschlagen wurden. Zum einen gibt es wesentlich gefährlichere und größere Gruppen, auch wenn diese nicht so gezielt vorgehen. Zum anderen stehen die Reißer im Verdacht, über ihren früheren Anführer, einen Ork namens Fisto, Gelegenheitsaufträge für die Proteusarkologie angenommen zu haben. Wie der neue Anführer Trag dazu steht und welche Altlasten durch die Verbindung mit Proteus noch bestehen, ist leider nicht bekannt.

DAS LEBEN IM GLOW

TOXIKER

gepostet von Lazarus

Zugegeben, die Glowpunks stellen bereits eine Steigerung der Bezeichnung „gefährlich“ dar, aber sie sind noch lange nicht die gefährlichsten Bewohner der SOX. Nimm einen Glowpunk, statt ihn mit einem starken, quasi-religiösen Glauben, einer festen Hierarchie und strategischem Geschick aus, unterstützt von mächtiger toxischer Magie, und du hast die Spitze der SOX-Nahrungskette erreicht. Die Toxiker sind zwar nur gering an Zahl, aber trotzdem stellen sie im Verborgenen den größten Machtfaktor der SOX dar, wenn man ein-

mal von den Konzernen absieht. Für die Einheimischen sind sie die lenkende Kraft hinter den Gefahren des Schattens und des Todes, das böse Herz des Landes.

- Schön, dass endlich ein paar Leute verstehen, dass das Böse auf Erden wandelt. Nächste Frage: Was unternehmen wir dagegen?
- Zamari

Kaum etwas ist über sie bekannt, jedenfalls nicht meiner Crew oder anderen, die ich gefragt habe, wie zum Beispiel die Geisterratten. Seit einigen Jahren lassen die Glowpunks ein paar Informationen durchsickern, wenn man richtig mit ihnen umgeht. Es scheint seinen Anfang mit einer Handvoll verschlagener Schamanen, wahrscheinlich toxischer, genommen zu haben. Sie wurden wahrscheinlich vom Land und dem Glühen der Radioaktivität verzerrt und hatten das nötige Mojo, um ihren Glauben weiterzuverbreiten. Lange Zeit bildeten sie einfach nur die Anführer der verrückteren Stämme, und waren die einzigen, die sich überhaupt mit der äußeren Welt beschäftigten. Dann veränderte sich etwas. Vielleicht kamen sie zusammen, initiierten sich, fanden einen Sponsor oder gruben mächtige Artefakte aus den Ruinen aus. Was immer die Ursache war, in den 40ern nahm ihre Macht zu und sie verließen die normalen Stämme. Danach verliert sich ihre Spur: Hin und wieder tauchen sie auf, um Glowpunks anzuwerben und Ausrüstung zu stehlen, und während niemand genau weiß, wo sie sich aufhalten, scheinen sie jederzeit in der Lage zu sein, die anderen Bewohner der SOX aufzuspüren. Sie sind ein bisschen wie diese Priester in den kleinen Dörfern, denen man nicht tagtäglich begegnet, aber wenn sie dann mal auftauchen, um einen Gefallen zu erbitten, erweist man diesen gerne, weil man ihrer Amtsrobe einen gewissen Respekt entgegenbringt. Sie kommen und gehen ungehindert und bekommen immer, was sie wollen.

Es ist unmöglich, die genaue Anzahl der Toxiker zu ermitteln, oder wo und wie sie überleben, oder überhaupt irgendeine spezielle Information über sie zu erlangen. Tatsache ist allerdings, dass sie hinter einer großen Zahl von Angriffen auf Konzerneigentum stehen und offenbar über die Intelligenz, Macht und Entschlossenheit verfügen, um damit durchzukommen. Ein Angriff normaler Glowpunks wäre vielleicht in der Lage, es mit ein paar Drohnen oder einer einsamen MET2000-Patrouille aufzunehmen, aber sie würden es niemals in eine Konzerneinrichtung hinein schaffen, keine Chance. Die Toxiker können das. Es fällt ihnen sicher nicht leicht, und eine Menge ihrer Punks werden dabei als Kanonenfutter verheizt, aber für eine Handvoll isolierter Wilder verfügen sie über bemerkenswerte taktische Kenntnisse und magische Macht.

- Wenn sie wirklich toxische Schamanen sind, dann gibt es eine Erklärung für ihre Macht. Erstens, die toxische „Magietradition“ wendet sich meist einem Schutzpatron zu, von dem sie selbst in vollständiger Isolation eine Menge lernen können. Zweitens, die Magie toxischer Zauberer wird durch eine toxische Umgebung nicht behindert, sondern ganz im Gegensatz dazu sogar verstärkt – und die SOX gehört zu den am stärksten verseuchten Zonen auf diesem Planeten.

- Estrophe

DIE JÜNGER DES REINIGENDEN FEUERS

Die Jünger des Reinigenden Feuers sind eine Gruppe von Toxikern, die sich gefährlich weit in der SOX verbreitet haben und inzwischen über mehr als 400 Anhänger verfügen. Wenn man die eher geringe Bevölkerungsdichte der SOX bedenkt, ist das ein ziemlich großer Haufen! Unter diesen Anhängern sind natürlich auch einige, die nur bei einem oder zwei Treffen waren und sich nun damit brüsten, zur dunkelsten und gefährlichsten Gruppe der



SOX zu gehören. Die meisten sind allerdings voll und ganz auf die Wege der Jünger eingeschworen und haben den letzten Rest ihrer Moral und Menschlichkeit eingebüßt. Warum sich die Jünger ausgerechnet in der SOX niedergelassen haben, ist schnell erklärt: Sie betrachten die Strahlungszone als den „Richtigen Weltzustand“, während sie die umliegenden, nicht-kontaminierten Länder als unrein und schlecht verabscheuen. So ist es nur logisch, dass sie sich in diese, für sie heilige Domäne zurückgezogen haben.

Ihr Kredo lautet: „Die vier Elemente, die allen Dingen zugrunde liegen, sind Feuer, Wasser, Luft und Erde. Über diesen jedoch liegt das reinste, fünfte Element. Dieses Element ist als einziges in der Lage, die anderen Elemente zu durchdringen, zu verändern und dadurch zu reinigen.“ Die Tatsache, dass selbst sie die Reinheit durch ihr heiliges Element nicht lange überleben können, erklären sie mit dem Grad ihrer eigenen Unreinheit oder „Kontaminierung“, und meinen damit ihre eigenen Sünden und die der gesamten Menschheit, die in unseren Genen verankert sind und dort herausgebrannt werden müssen. Wer die Reinigung überleben will, darf sich ihr nur Stück für Stück ausliefern. Eine seltsame Argumentation, aber für die Jünger des Reinigenden Feuers ist sie das logischste auf der Welt. Daneben scheinen sie die Fähigkeit erlangt zu haben, auch höhere Strahlendosen halbwegs unbeschadet zu überleben und die Strahlung sogar als magische Waffe einzusetzen. Vielleicht eine „Gabe“ ihrer toxischen Tradition, vielleicht aber auch nichts weiter als ein sorgfältig verbreitetes Gerücht.

- Wenn du ihnen auch nur einmal begegnet bist und ihre haarlosen Körper, ihr zahnlosen Mäuler und ihre von Geschwüren und Verbrennungen gezeichnete Haut gesehen hast, dann beginnst du zu ahnen, dass an diesem Gerücht vielleicht etwas dran ist. Sie sehen beängstigend aus und sind in allen Dingen, die sie tun, von einer furchtbaren Ruhe erfüllt – eine seltsame Mischung aus religiöser Entschlossenheit und unbändiger Bösartigkeit. Und sie schmücken sich mit Brandings von Feuerbällen, entweder im Nacken, auf dem Schädel oder auf der Brust. Einfach schaurig!

- Sibiria

- Wo wir gerade bei den Gerüchten sind, gibt es da nicht auch das Gerücht, dass die Jünger dem „Atom-Drachen“ folgen, bei dem es sich angeblich um Feuerschwinge handeln soll? Und dass sie es angeblich als „Dem Drachen in die Augen sehen“ bezeichnen, wenn sie sich der Strahlung aussetzen? Außerdem tragen einige das Branding von ausgebreiteten, feurigen Flügeln im Nacken. Da steckt sicher mehr dahinter als nur der Glaube an ein fünftes Element.

- snowWT

- Feuerschwinge? Das ist doch dieser immer wieder aufs Neue erzählte Schwachsinn von diesem Drachen, der angeblich von der Bundeswehr über der SOX abgeschossen wurde, richtig? Mit diesem ganzen Gebrabbel darüber, dass sie nicht tot ist und zurückkehren wird, dass sie irgendwo in ihrer menschlichen Gestalt gesehen wurde und so weiter und so fort? Müssen wir uns diesen Unsinn wirklich anhören? Demnächst behauptet

noch einer, sie wäre ein Succubus oder ein außerirdisches Mutterbiest.

- Komtur

Die Jünger des Reinigenden Feuers unterhalten zahlreiche Treffpunkte und geheime Häuser in der SOX. Mit großem strategischem Geschick wechseln sie diese Treffpunkte regelmäßig, um dem Kontrollrat zu entgehen. Viele Spekulationen ranken sich um ein angebliches Hauptquartier, in dem die Kultführerin Ignifera residieren soll. Einige sagen, es befände sich irgendwo in einer von der Strahlung verursachten Manaverzerrung. Andere behaupten, es liege in der Nähe von Saarbrücken. Wieder andere platzieren es ganz woanders. Und wie üblich weiß es niemand ganz genau.

Name: Ignifera

Geschlecht: weiblich

Status: Kultführerin

Alter: unbekannt

Rasse: Mensch

Beschreibung: Die Kultführerin Ignifera ist eine schlanke, völlig haarlose Frau. Sie wurde oft in hautenger, roter Latexkleidung gesehen, und ihr kahler Schädel trägt ein großes goldenes Implantat mit einem Strahlungssymbol, während ihr Nacken das Branding eines Feuerballs trägt. Ignifera müsste inzwischen im fortgeschrittenen Alter sein, doch ihre äußere Erscheinung ist alterslos. Trotz der entstellenden Geschwüre und Narben, die ihre verbrannte Haut überziehen, verfügt sie über das faszinierende Charisma einer echten Anführerin. Sie scheint hochintelligent und wortgewandt zu sein.

Niemand weiß, ob Ignifera über all die Jahre hinweg dieselbe Person war, oder es einfach nur ein Titel ist, der von einer Kultführerin zur nächsten weitergegeben wird.



• Außer den Jüngern selbst natürlich. Ich hab einmal eins ihrer Treffen in einer gotischen Kathedrale in Luxemburg beobachtet. Das war echt gestört – dieser Haufen von haarlosen Männern und Frauen, die seltsame Lieder anstimmten und dann einfach für sehr lange Zeit schwiegen. Einer der Anführer hob einen kontaminierten Gegenstand empor, den sie mit geschlossenen Augen verehrten. Abstoßend!

• Myriell

Es ist eine Tatsache, dass die Jünger des Heiligen Feuers deutlich besser organisiert sind als der Rest der Toxiker, und außerdem über große Ressourcen verfügen: Waffen, Nahrung, Kleidung, sogar funktionierende Fahrzeuge. Die große Frage ist natürlich, wo sie das ganze Zeug herhaben. Und das ganze Geld, das man dafür hinlegen muss. Es gibt sogar Gerüchte, die besagen, dass sie von den Konzernen der SOX bezahlt werden. Aber zu welchem Zweck? Vielleicht zur Langzeiterforschung der radioaktiven Strahlung auf menschliches Gewebe?

• Oder sie haben Sponsoren außerhalb der Mauer, die die Ausrüstung über die Abgrenzung schmuggeln?

• XTC

• Blödsinn. Die Geisterratten würden niemals mit den Jüngern Handel treiben. So blöd wäre niemand!

• Wattegel

Die jüngsten Gerüchte berichten davon, dass die Jünger eine ESUS-Anlage bei Faulquemont sabotiert haben sollen. Es musste wegen starker radioaktiver Verseuchung geschlossen werden. Angeblich soll es den Jüngern gelungen sein, die Kontaminierung zu verursachen, indem sie den Konzern infiltrierten.

KANNIBALEN

gepostet von Shobeir und Zamari

Da Shobeir über eine stark vom Leben in der SOX beeinflusste Sichtweise verfügt, habe ich seine Erzählung ein bisschen umgeschrieben und an das angepasst, was wir über Ghule wissen, um unnötige Verwirrungen zu vermeiden. Ich benutze im Folgenden die Bezeichnung „Ghul“, die in der

SOX so gut wie unbekannt ist. Hier werden sie schlicht und ergreifend Kannibalen genannt, oder kurz „Karnis“.

Ich mache zwei Hauptursachen für die große Anzahl von Ghulen in der SOX verantwortlich. Zum einen sind viele von ihnen in der Zeit nach der Umzäunung dorthin geflohen, um der Verfolgung zu entgehen – ein Vorgang, der bis heute andauert. Zum anderen hört man immer wieder Gerüchte über einen Krieger-Virus, der nach einem Unfall oder Sabotageakt aus einer SOX-Arkologie entwich und sich ausbreitete. Was immer die genaue Ursache auch ist, in der SOX sind mindestens zwei große Ghul-Stämme bekannt, und außerdem finden sich viele von ihnen, vor allem die in jüngster Zeit eingeschmuggelten, in den Reihen der Glowpunks.

Der größte Ghul-Stamm hat seine Lager nördlich von Ettelbrück aufgeschlagen und entsendet seine Händler und Jäger von dort aus in die gesamte SOX. Angeführt werden sie von einem mächtigen Zauberer namens Konin – ob dies sein wirklicher Name oder nur ein Titel ist, der von einem Anführer an den nächsten weitergegeben wird, ist unbekannt. Er regiert mit großer Strenge und umgibt sich ausschließlich mit den Gescheitesten und Stärksten, wodurch sich der Stamm einen Großteil menschlichen Fingerspitzengefühls bewahren konnte. Werkzeug und Ausrüstung, die sie aus den Städten plündern oder in Überfällen an sich reißen, tauschen sie im langsamen aber stetigen Handel gegen frische Leichen ein, um ihre Ernährung zu gewährleisten. Hin und wieder unternehmen sie auch Raubzüge gegen Strahlenpuk-Stämme, aber überschreiten dabei niemals eine gewisse diplomatische Grenze – außer im Kampf gegen die fanatischen katholischen Stämme, die darauf bestehen, ihre Toten zu begraben, und deshalb von den Ettelbrücker Ghulen als Freiwild betrachtet werden.

Der zweitgrößte Stamm setzt sich aus weniger intelligenten Mitgliedern zusammen, vor allem weil ihm viele Ghule zu laufen, die von den Ettelbrückern wegen ihrem Mangel an Intelligenz verstoßen wurden. Sie sind nomadische Räuber, die von den Einheimischen ZombiKarni genannt werden und des Nachts von einem Jagdgrund zum nächsten wandern, während sie sich tagsüber versteckt halten. Da ihnen die meisten frischen Leichen vom anderen Ghul-Stamm weggeschnappt werden, erzeugen sie ihre eigenen Leichen, indem sie Jagd auf die Lebenden machen. Es ist außerdem möglich, dass sie eine besondere, mutierte Gattung der Ghule darstellen, weil Shobeir mir glaubhaft berichtete, dass sie auch eine Auswahl von Wildtieren jagen und verspeisen. Wenn das stimmt, dann ist es nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Jäger hier auftauchen, die sich die Belohnung aus Dunkelzahns Testament für nicht-menschliches Ghulfutter unter den Nagel reißen wollen, indem sie Experimente an den SOX-Ghulen durchführen. Aber selbst wenn es stimmt, dann scheint es die Ghule nicht davon abzuhalten, außerdem noch Jagd auf menschliche Beute zu machen.

• Ich frage mich gerade, ob es sich dabei wohl um eine nachträgliche Veränderung des Körpers durch die Strahlung oder um eine Veränderung des Krieger-Virus selbst handelt. Gibt's da irgendwelche Daten?

• Nuit Noire

• Die Konzerne scheinen ihren Wissenschaftlern die gleiche Frage zu stellen. Soweit ich weiß, gibt es außerhalb der SOX keine klaren Erkenntnisse darüber. Und was die Biolabore im Innern der SOX betrifft, habe ich keine Ahnung. Deren Sicherheitsvorkehrungen sind mir definitiv zu gefährlich, um mich da nur so zum Spaß herumzutreiben.

• Lazarus

Neben den beiden großen Stämmen existieren noch viele kleine, aber ihre Lebensweise macht eine Zählung oder Etikettierung quasi unmöglich. Oder um es mit Shobeirs Worten zu sagen, wenn ein Dutzend haarloser, mit Reißzähnen bewaffneter Wahnsinniger nachts über dein Lager herfällt, ist die Frage, wer sie genau sind und woher sie kommen, erst



Klassifikation: Aussteiger**Objekt:** Koinonia-Gemeinschaft nahe Beckingen

Die Koinonia-Gemeinschaft umfasst 23 Personen, die eine alte Art-Nouveau-Villa in der Nähe von Beckingen bewohnen. Das Gebiet ist urban und wird von einem ausgeklügelten Sicherheitssystem geschützt. Ziel der Gemeinde, die sich aus menschlichen Veganern mittleren bis fortgeschrittenen Alters zusammensetzt, ist die spirituelle Rückkehr zu den uralten Tugenden, wie sie von ihrem Mentor Dikastes vermittelt werden. Zu diesem Zweck werden Meditationen mithilfe psychoaktiver Drogen und philosophischer Lesungen sowie anschließende Gruppentherapie durchgeführt. Es wird Getreide angebaut und das Land einer regelmäßigen spirituellen Reinigung unterzogen. Die Gruppe betrachtet die Verseuchung der SOX als Strafe der Natur für die menschliche Arroganz und spricht sich für die Errichtung einer Art „Schadensersatz“ an die Natur aus. Jedes Mitglied der Gemeinde verschreibt sich dazu einem „Element“ der Natur, für dessen Reinigung es die spirituelle Patenschaft übernimmt, und trägt eine Kleidung mit entsprechenden Farben und Symbolen. Die Koinonia-Gemeinde lebt sehr zurückgezogen, zeigt aber ein hohes Maß an Hilfsbereitschaft, wenn man um Hilfe oder Aufnahme in ihre Reihen ersucht. Ihre finanziellen und materiellen Ressourcen sind beeindruckend.

Privater Zusatz: Der Anführer Dikastes verfügt ganz offensichtlich über einen beachtlichen Wohlstand. Man sagt, er wäre früher persönlich an Atomkrafttests beteiligt gewesen, hätte aber durch einige Unglücksfälle erkannt, dass sein Handeln falsch war, und übe nun Buße für seine früheren Verbrechen. Seine Untergebenen bezeichnen ihn als „Heiligen Mann“.

mal zweitrangig. Vielleicht weiß der Ettelbrück-Stamm mehr, aber sie halten dicht. Das macht es schwer, eine genaue Anzahl der örtlichen Ghule zu erhalten, aber es sind mindestens 200 Stammes-Ghule und noch mal die Hälfte davon bei den Glowpunkts. Könnten aber auch sehr viel mehr sein.

Ein Ghul in der SOX zu sein, bedeutet dieselbe Verdammnis wie überall sonst auch, aber mit ein paar Besonderheiten. Zum einen macht sie ihre duale Natur zu besseren Jägern und erlaubt ihnen, die Verseuchung eines Gebiets anhand der Verseuchung des Astralraums einzuschätzen – was übrigens ein begehrtes Handelsgut mit den örtlichen Strahlenpunk-Stämmen ist. Auf der anderen Seite reagieren sie dadurch aber auch empfindlicher auf die Verseuchung und nehmen schneller Schaden an ihrer geistigen Gesundheit. Ihre körperliche Gesundheit ist dagegen weniger stark durch die Radioaktivität betroffen, was vermutlich auf ihren besonderen Metabolismus zurückzuführen ist.

RANDGRUPPEN

geposted von Lazarus

Neben den Stämmen der Punks gibt es in der SOX noch viele andere Gemeinschaften, die sich nicht unter einem Oberbegriff zusammenfassen lassen. Im Folgenden picken wir uns repräsentativ ein paar dieser Freaks heraus, für einen vollständigen Überblick gibt es einfach zu viele Splitterfraktionen und Familienverbände.

ZURÜCK ZUR NATUR – DIE AUSSTEIGER

Aussteiger sind meistens Personengruppen, die sich aus allen vorstellbaren und unvorstellbaren Gründen vom Rest der Welt abschotten. Sie sind Einwanderer, die sich freiwillig für ein Leben in der SOX entschieden haben. Zu ihren verschiedenen Motiven gehören die Suche nach Abgeschiedenheit, Frieden und Flucht vor dem Rest der Menschheit, die sie aus persönlichen Gründen hassen oder fürchten. Hier lassen sie ihr altes Leben und alles, was damit verbunden ist, zurück – die Fehler und Ungerechtigkeiten ebenso wie die Erfolge und Ehre. Einige erhoffen sich, den Pfad zur Erleuchtung zu finden, indem sie eine Zeit lang auf sich allein gestellt oder mit einer kleinen Gruppe in der SOX überleben. Sie kehren zurück zu den Wurzeln ihrer Existenz, wo es nur noch um nackte Überleben geht, und setzen sich bewusst den Konsequenzen aus, die menschliche Willkür bei der Natur hinterlassen hat.

Die meisten Aussteiger bereiten sich sorgfältig auf ihr Leben in der SOX vor. Sie verfügen meist über große finanzielle Ressourcen und schützen ihre Dörfer oder Bauernhöfe (meist halten sie sich nicht in den größeren Städten auf) mit modernster Technologie. Normalerweise lassen sie sich von Schmugglern oder Nomaden versorgen. Andere nehmen das „Zurück zur Natur“ wörtlich, und leben arm, aber stolz am Rande der Städte oder teilen kleinere Gemeinschaften in den Städten, wo sie ihre Weltsicht verbreiten. Hin und wieder ziehen ein paar von ihnen durch die Gegend, um die verirrt Seelen zu bekehren, denn eine ganze Reihe von diesen Aussteigern ist extrem religiös auf die eine oder andere Art.

• Diese „Wir sind alle Freunde und fühlen uns so furchtbar schuldig“-Typen können sich erstaunlich gut ihrer Haut erwehren. Sie sind hervorragend bewaffnet und haben zudem das nötige Kleingeld, um sich bei Auseinandersetzungen mit den Glows oder anderen gefährlichen Irren die Hilfe von Söldnern zu erkaufen. Genau das richtige, wenn du dir mit deinen Freunden als „Die Glorreichen Sieben mit den dicken Kanonen“ eine goldene Nase verdienen willst.

• Komtur

VOM WINDE VERWEHT – DIE NOMADEN

Es gibt eine ganze Reihe Familien in der SOX, die ein ruheloses Nomadendasein führen und mit den Jahreszeiten durch das Land ziehen. Manchmal verdingen sie sich als Erntehelfer oder als Hilfskräfte bei Bauprojekten, aber ihre Haupteinkünfte bestreiten sie, indem sie mit allen vorstellbaren und unvorstellbaren Bewohnern der SOX Tauschhandel betreiben. Viele betätigen sich als Schmuggler, indem sie die Waren in der Nähe der Mauer in Empfang nehmen und für eine gewisse Gebühr zu ihrem Zielort bringen. Sie sind in kleinen Gruppen unterwegs, manchmal mit alten, verrosteten Karren, die entweder von ihnen selbst oder von abgemagerten Zugtieren gezogen werden, aber meistens mit Einkaufswagen, die sie bis oben hin mit ihrer Beute vollgestopft haben. Ihre Lager schlagen sie in verfallenen Fabriken oder unbewohnten, ausgeplünderten Häusern auf, oder auch in der Wildnis, wo sie sich unter großen Camouflage-Netzen verbergen. Durch ihre langen Wanderungen sind sie großen Strahlungsmengen ausgesetzt und deshalb allesamt gezeichnet. Regeln und Verbote stehen sie sehr widerwillig gegenüber und beschränken ihren Respekt und ihr Mitleid auf die Mitglieder ihrer eigenen Familie. Sie sind ebenso nützlich wie vertrauensunwürdig. Die anderen Bewohner der SOX bringen ihnen einen gewissen, misstrauischen Respekt entgegen, aber eigentlich sind sie nirgendwo richtig willkommen. Sie befinden sich in einem ständigen Alarmzustand und sind jederzeit bereit, mit Sack und Pack die Flucht zu ergreifen – oder einem in den Rücken zu schießen.

• Moment mal! Ich hab regelmäßig mit diesen Nomaden zu tun und sie dabei ganz anders kennen gelernt, nämlich als inoffizielle Familien, die voller Angst von einem Ort zum anderen ziehen und hoffen, dabei nicht die Aufmerksamkeit bewaffneter Punks auf sich zu ziehen. Sie kennen eine Menge guter Verstecke und mindestens ebenso viele interessante Leute, und wenn man sie gut behandelt, kann man jederzeit auf ihre Hilfe zählen.

• XTC

• Niemand weiß, welche Motive diese Nomaden haben. Es heißt, dass einige von ihnen mit den Konzernen und dem Militär zu tun haben und Informationen gegen Versorgungsgüter eintauschen. Aus anderen Quellen ist zu hören, dass einige von den Patrouillen terrorisiert werden, die sie regelmäßig nach Schmuggelgütern durchsuchen, während andere ein Schutzgeld zahlen, um unbehelligt zu bleiben. Alles in allem denke ich, dass man ihnen nicht vertrauen kann.

• Sibiria

HOME, SWEET HOME – DIE UREINWOHNER

Im Jahr 2008 wurde die SOX evakuiert. Die meisten Leute gingen bereitwillig, und sie gingen schnell, weil es für sie um Leben und Tod ging. Andere weigerten sich einfach zu gehen oder kehrten bereits nach kurzer Zeit zurück. Ihre Begründung ist einfach: Es ist ihr Land. Es ist ihre Heimat. Wo sonst sollen sie hingehen? Wo sonst sollen sie etwas mit ihrem Leben anfangen? Ihre Wurzeln und ihre gesamte Geschichte ste-

Klassifikation: Nomaden

Objekt: Klan der Louvers

Etienne und Beatrice Louvers ziehen mit fünf Kindern, drei Enkeln und zwei Geschwistern über das Land; angeblich seitdem ihr Haus in der Nähe von Metz vor 15 Jahren durch Punks niedergebrannt wurde. Weil sie seither ständig in Bewegung geblieben sind, haben sie sich eine beeindruckende Ortskenntnis und einen hervorragenden Richtungssinn erworben. Mit ihren beiden Wohnwagen, die von Pferden gezogen werden, folgen sie immer wieder derselben Route. Zwei Kinder und ein Enkel leiden wegen des verstrahlten Erbguts ihrer Erzeuger unter dem Down-Syndrom. Ein Enkelkind verfügt über unnatürlich lange Arme, die es kaum benutzen kann. Die Haut von Beatrice Louvers, die inzwischen 60 Jahre alt ist, ist von großen braunen Flecken überzogen. Alle Familienmitglieder haben schon vor langer Zeit ihr Körperhaar eingebüßt. Stattdessen tragen sie Lederkappen mit aufgenähten Pferdehaaren auf ihren kahlen Schädeln, anscheinend als eine Art Statussymbol. Die Louvers haben eine Schwäche für Pelzkleidung und sind oft in dieser anzutreffen, insgesamt kann man ihre Ausrüstung aber nur als minderwertig bezeichnen – ihre „gefundenen“ Gewehre rosten vor sich hin und ihre dicken Stiefel sind durchgelaufen. Ihre finanziellen Ressourcen sind mager und sie leben davon, andere Familien mit Gütern aus den großen Städten zu versorgen. Die Familie verhält sich zurückhaltend und passiv, um Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen, trotzdem hat sie sich in der Zwischenzeit einen Ruf erworben, sich hervorragend in der SOX auszukennen und deshalb sehr gute Führer abzugeben. Wenn sie allerdings nicht gefunden werden wollen, dann werden sie auch nicht gefunden.

SK-B8/2067

Klassifizierung: Ureinwohner

Objekt: Sennigen

Sennigen beherbergt etwa zwanzig Personen, die schon seit Generationen hier leben. Die Einwohner sind von Hunger und Defizit-Krankheiten gezeichnet, allerdings vergleichsweise wenig von Strahlenkrankheit betroffen, weil sie nur selten und widerwillig ihr Dorf verlassen. Ihr Erscheinungsbild ist gammelig, degeneriert und selbst für die lokalen Verhältnisse extrem schmutzig. Die Verständigung fällt schwer, weil viele der Einwohner geistesgestört sind, was auf inzestuöse Fortpflanzung schließen lässt, und außerdem einen sehr schwer zu verstehenden Dialekt verwenden. Sinnvolle Unterhaltungen können nur mit dem Dorfvorsteher „Albert“ geführt werden, der eine unterwürfige Freundlichkeit an den Tag legt. Die unterschwellige Feindseligkeit der Einwohner gegenüber Fremden ist ansonsten deutlich zu spüren. Ihre Nahrung scheint hauptsächlich aus Insekten, Wurzeln und Pflanzen der Umgebung zu bestehen, und sie verfügen über keinerlei Ressourcen oder Waffen. Dennoch ist im Umgang mit ihnen extreme Vorsicht geboten, denn sie haben nichts zu verlieren und schrecken vor nichts zurück.

cken in dieser verseuchten Erde, deshalb ist dies der Ort, an dem sie bleiben werden, im Leben wie im Tode.

Nun, diese romantische Sichtweise stieß natürlich relativ bald mit der harten Realität zusammen. Nachdem die letzten Supermärkte geplündert und die letzten Batterien ihren Geist aufgegeben hatten, versuchten viele Patrioten, doch noch zu verschwinden. Nur um herauszufinden, dass sie eine Mauer daran hinderte. Pech gehabt. Natürlich konnten sie sich nicht eingestehen, dass sie einen Fehler gemacht hatten, also kehrten sie unverrichteter Dinge in ihre Dörfer zurück und standen dort praktisch vor dem Aus. Ihr einziger Lebensinhalt ist seitdem der Schutz ihres Eigentums – also ihrer mehr und mehr verfallenden Häuser. Einige verschanzen sich im Innern und kommen nur selten heraus, und bewerfen jeden, der sich nähert, mit schweren Gegenständen. Andere versuchten sich zunächst mit Ackerbau, aber nachdem ihre spärlichen Felder immer wieder von Punks verwüstet wurden, haben die meisten dieses Vorhaben aufgegeben und ernähren sich heute von Ungeziefer, Ratten und anderen Tieren, die in ihre Fallen geraten, und von anderen Dingen, die ihnen die Natur bietet. Zum Glück gibt es nicht viele Mäuler zu stopfen, aber auch so leiden sie unter Hunger und führen seit über 60 Jahren ein unerträgliches, entwürdigendes Leben. Die meisten von ihnen kennen nichts anderes als die SOX und haben sich an dieses höllische Leben angepasst.

Die heutigen Ureinwohner könnte man als dickköpfig, konservativ und rechthaberisch bezeichnen, aber das würde kaum den Kern der Sache treffen. Viele von ihnen sind dermaßen degeneriert, dass sie mehr Tiere als Menschen sind. Einige haben ihre Verständigungsfähigkeiten gänzlich eingebüßt und sprechen nur noch in einem unverständlichen Dialekt, andere haben sich in gespenstische Monstren verwandelt, gezeichnet von Inzest und strahlungsbedingter Mutation. Tatsächlich betrachten sie die SOX als ihr Eigentum und greifen jeden Eindringling gnadenlos an, um ihn auszurauben und abzuschlachten – nicht selten mit kannibalistischen Hintergedanken. Sie sind bösartig und gierig und handeln nach dem Motto „Jeder gegen Jeden“ und „Alle gegen die Außenseiter“, deshalb sollte man ihre Dörfer großräumig umgehen und sich niemals in ihre dunklen Häuser locken lassen.

DAS LEBEN IM GLOW

DIE IRREN UND DIE MUTIGEN

Dumpfe Geräusche am Rande der Wahrnehmung drangen langsam in Xenons erwachendes Bewusstsein. Stimmen waren zu hören, die sich in der weichenden Schwärze zu Gesprächen und Gelächter formten. Xenon spürte seine Arme, seine Beine und seinen Kopf, während die Lebensgeister sich in seinen Körper zurückschlichen. Es war kein schönes Gefühl. Schmerz war das, was ihn wirklich wach werden ließ, als er versuchte, sich zu bewegen. Dumpfe Schmerzen schossen durch seinen Kopf, bellere durch seine Arme und sein rechtes Bein. Erst nach und nach nahm er wahr, dass es nicht die Schwäche war, die seine Bewegungen einschränkte. Raue Seile schnürten ihn an kalten Stein.

Vorsichtig öffnete er die Augen, und der dumpfe Schmerz in seinem Kopf verwandelte sich durch den plötzlichen Lichteinfall in einen rasenden Wirbel. Er stöhnte und kämpfte dagegen an, die Augen wieder zu schließen. Es war wichtig, sich zu orientieren, sagte ihm sein Instinkt, und Xenon hörte auf seinen besten Ratgeber.

Mit seiner Wahrnehmung kam auch langsam seine Erinnerung wieder. Sein Team war auf der Suche nach der verschollenen Tochter dieses Konzernschlipes durch eine der Passagen zwischen zwei Strahlungssenen gelaufen, als irgendetwas über sie herfiel. Lombart, ihr Magier, hatte sofort einen magischen Schild um sich errichten wollen, war aber wie vom Blitz getroffen umgefallen und hatte aus Augen und Nase geblutet. Lilli und er hatten immerhin noch ihre Waffen ziehen können, bevor ein Dutzend Gestalten sich auf sie gestürzt und sie fast zu Tode geprügelt hatten. Hatte er noch welche von ihnen abknallen können, bevor er das Bewusstsein verloren hatte? Er wusste es nicht mehr. Das warme Blut an seinem Bein, das er mittlerweile deutlich spürte, schien jedenfalls eher von ihm zu stammen als von jemand anderem.

Um sich herum wurden die hellen und dunklen Schemen mittlerweile zu Gestalten – Gestalten, die Xenon nur zu gut kannte. Verwilderte, verlauste Wesen, in zusammengeähtes Leder und Gummi gekleidet, mit Schlag- und Stichwaffen bewaffnet, einige sogar mit Schusswaffen. Wilde, fast irre Blicke aus Gesichtern mit nässenden Geschwülsten blickten in seine Richtung, zahnlose Münder grinsten ihm entgegen. Es waren Glowpunks, genau die Glowpunks, die sie nach dem Weg gefragt hatten und deren Unterstützung sie sich mit teurem Tauschhandel erkaufte hatten, um ihre Zielperson zu finden und tiefer in das verstrahlte Gebiet zu gelangen.

Ein großes Orkgesicht schob sich in sein Sichtfeld und Xenon wurde von dem Mundgeruch, der ihm entgegenschlug, fast wieder ohnmächtig. Der Ork griff unter sein Kinn und zog seinen Kopf hoch, schaute ihm in die Augen.

„Na, Arschloch?“ grunzte er. „Nicht dein Tag, was?“

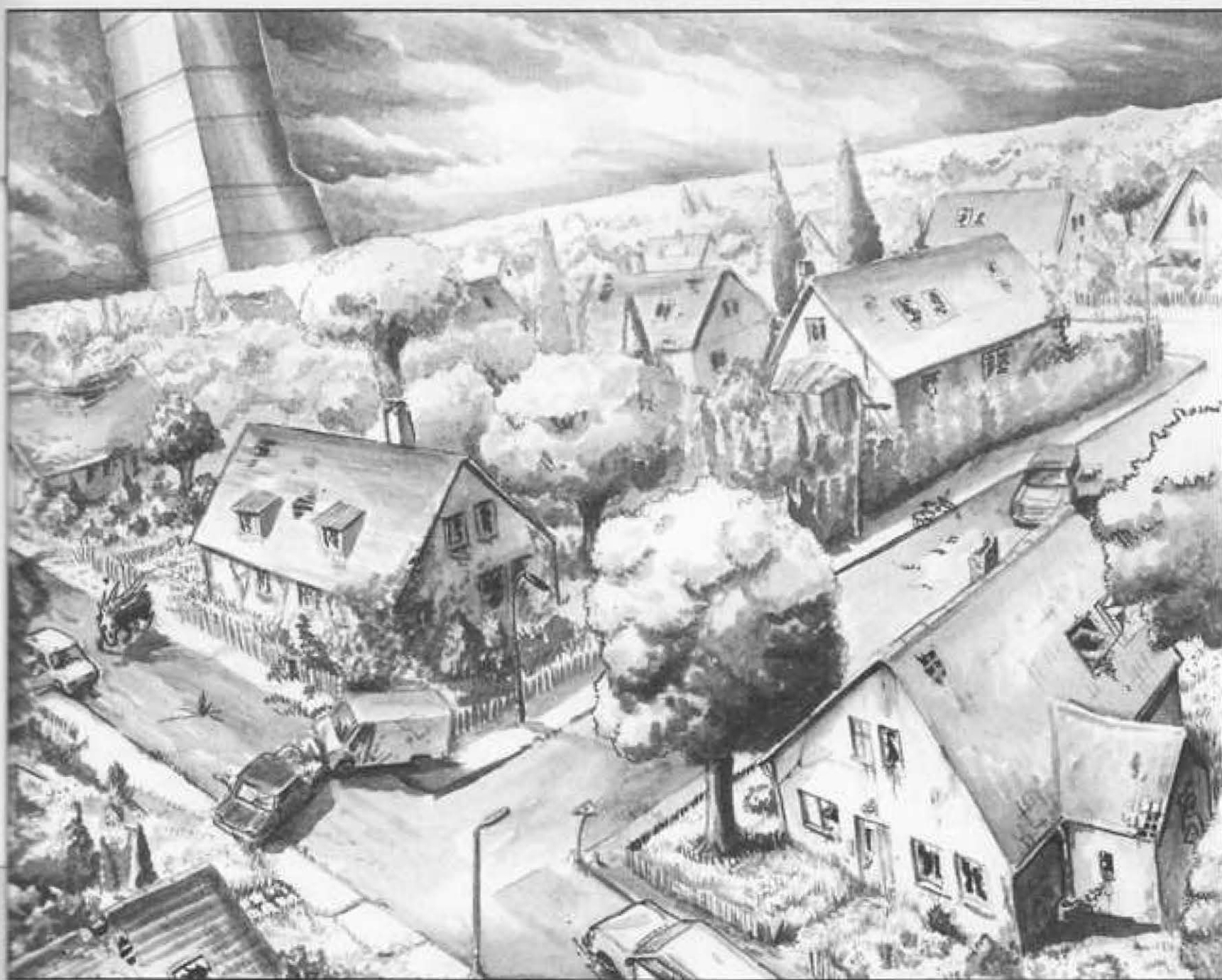
Gelächter schallte von den anderen Punks herüber. Zwei von ihnen ließen gerade eine zerschundene nackte Frau, in der Xenon Lilli zu erkennen glaubte, zu Boden sinken. Einer von ihnen schloss zufrieden seine Hose.

„Die ist durch, wird wohl bei den Karnis noch ein bisschen was einbringen“, sagte der Ork, als er bemerkte, wohin Xenon schaute. „Vom Sprüchemann ist auch nicht mehr viel übrig, hat mitten in einem Zip gezaubert und die Grätsche gemacht. Hätte nicht da lang gehen sollen ... wer hat euch bloß dazu geraten?“ Grölendes Lachen schlug Xenon in die Ohren.

„Jetzt bist nur noch du da“, meinte der Ork. „Du hast zuviel Metall in dir, und das mögen die Karnis nicht so gerne. Aber dafür die Händler, vielleicht bauen sie sogar was von dir bei mir ein.“

Xenon versuchte dem Ork weiter in die Augen zu schauen, um zumindest einen kleinen Grad an Stärke zu zeigen, aber dieser grinste nur weiter und bohrte ihm einen seiner dicken Finger in die Schusswunde am rechten Bein. Xenon schrie auf und der Schmerz verdunkelte erneut seine gesamte Wahrnehmung.

„Aber vorher kannst du noch ein bisschen mit uns den Glow genießen, dann wirst du unser kleiner Strablemann“, war das letzte, was in sein Bewusstsein drang, dann umfing ihn wieder gnädige Ohnmacht.



DATENEMPfang ...



• Okay Leute, sperrt die Lauscher auf, denn wir bieten euch hier ein paar lebenswichtige SOX-Grundlagen auf dem Silber-tablett. Rasputin macht mit ein paar Worten zum Thema: Wie arbeite ich in der SOX den Anfang, dann übergibt er an mich zum Thema: Matrix – Drahtlos im Nirgendwo und zu guter Letzt steuern einige Omaes noch einen Überblick über die interessantesten Stellen in der Zone bei.

• Drackenfelts

RUNS IM WILDEN STRAHLELAND

geposted von Rasputin

WAS, WARUM UND WIE?

Natürlich könnt ihr in der SOX nicht in den nächsten Stuffer Shack laufen, euch ein paar kalte Bier ziehen und danach auf eine Stippvisite beim Hehler eures Vertrauens vorbeischauchen, um Explosivmunition zu kaufen. Wenn ihr in der SOX unterwegs seid, dann müsst ihr schnell rein und schnell wieder raus, bevor ihr die Aufmerksamkeit der falschen Leute erregt. Im Plex könnt ihr euch nach einem Run einfach ein passendes Versteck suchen oder den nächsten Flieger in die Karibische Liga nehmen, bis sich der Staub gelegt hat. In der SOX geht das nicht, denn weder die Wildnis noch die Arkologien eignen sich besonders gut als Versteck.

Wenn ihr versucht, in der Wildnis unterzutauchen, und nicht ein solides Wissen um die Gefahren der Gegend habt, dann überlebt ihr nicht länger als zwei Tage. Die Arkologien sind keine Alternative, meistens seid ihr dort so auffällig wie ein

Alien im Zoo. Betrachtet die Bewohner der Arks und Militärbasen als eine große Familie, zu der ihr einfach nicht dazugehört. Aufgrund dieser Probleme solltet ihr immer mindestens zwei Pläne haben, um aus der SOX wieder rauszukommen.

Im Notfall könnt ihr so gut wie immer kurzfristig Unterkunft bei den Strahlenpunkts (oder den Glowpunkts, wenn das eher euer Ding ist) finden. Dazu gibt es noch ein paar Orte wie zum Beispiel die Ruinen von Luxemburg, in denen noch immer so etwas wie ein „normales“ Leben herrscht. Auf lange Sicht solltet ihr aber verschwinden, außer ihr entwickelt plötzlich ein Faible für die SOX.

Bei einem Ausflug in die SOX bringt ihr am besten alles mit, was ihr braucht, und damit meine ich nicht nur Waffen, Munition und einen Soykeks. Ihr braucht außerdem Wasser, Nahrung, Medikamente, einen guten Strahlenschutzanzug und vor allem eine gute Erklärung, was ihr überhaupt in der SOX zu suchen habt. Solltet ihr das alles nicht haben, dann packt ein paar schöne Geschenke für die Leute ein, die ihr bestechen müsst. Bestechung ist eine der gängigsten Methoden, wenn ihr irgendwas in den zivilisierten Teilen der SOX besorgen wollt. Für die Bewohner der Arks und das Militär herrscht eine unbefriedigende Situation: Sie werden gut bezahlt, können ihr Geld aber nicht ausgeben, da es keine Einkaufszentren gibt. Darum wirkt das richtige Geschenk zur passenden Zeit Wunder. Euros sind wertlos, aber ein BTL-Chip, Alkohol oder so ziemlich alles andere, das man in der SOX nicht bekommt, ist extrem begehrt.

In den unzivilisierten Teilen der SOX geht es zu wie in der Steinzeit. PAN? Euros? Die meisten der Überlebenden in der SOX interessieren sich nicht dafür. Sie kaufen nichts,

DIE IRREN UND DIE MUTTIGEN



SOX

sie tauschen. Du willst was zum Essen? Dann rück deine Stiefel raus! Sauberes, unverstrahltes Wasser? Das wird teuer ... Es gibt keine absolute Preisliste, aber ich hänge euch mal eine kleine Übersicht mit ein paar „Trends“ an, damit ihr euch einen Überblick verschaffen könnt, was für die Leute wichtig ist. Manchmal sind auch diese Hinweise hinfällig; wenn ihr zum Beispiel seit zwei Tagen kein trinkbares Wasser gefunden habt, werdet ihr nahezu jeden verlangten Preis zahlen. Selbst dann wird nicht jeder mit euch handeln, weil ihr der falschen Rasse angehört oder eurem Handelspartner eure Nase nicht gefällt. Im schlimmsten Fall sollt ihr vielleicht eine „Kleinigkeit“ erledigen, wie die hübsche SOX-Chimäre zur Strecke zu bringen, die das Dorf eurer Gastgeber heimsucht. Ich hatte erwähnt, dass wir hier nicht im Stuffer Shack sind?

Kommen wir nun zur 1-Millionen-Nuyen-Frage: Warum zur Hölle solltet ihr euren Arsch überhaupt in diese gottverdammte Gegend bewegen? Nun, es gibt da einige Gründe, und ich werde euch die besten davon erzählen:

Erster Halt auf unserer kleinen Sightseeing-Tour sind die Ruinen der größeren Städte in der SOX. Die meisten sind inzwischen bis aufs Letzte geplündert, aber manchmal könnt ihr wahre Juwelen finden, die im ersten Moment wertlos erscheinen. In einigen Museen dort liegen noch immer Exponate, für die andere Museen überall auf der Welt viele Nuyen zahlen würden. Dann wären da Besitzurkunden, die in den verlassenen Regierungsgebäuden vor sich hin roten und auf die mancher Vertriebener oder seine Nachkommen es noch heute abgesehen haben. Auf zum nächsten Halt: die wilde, unberührte SOX, eine Welt voller Gefahren. Genau diese Gefahren interessieren viele Schmidts. Die mutierte und verstrahlte Umwelt hat Dinge wie Hohlräume, Löcher im Astralraum, eine äußerst wilde Flora und Fauna sowie postapokalyptische Stämme hervorgebracht. Von diesen Schönheiten fühlen sich viele Wissenschaftler, Reporter und Großwildjäger magisch angezogen und sie zahlen viel für Wächter, die sie begleiten.

• Letzten Monat habe ich eine kleine Gruppe Anthropologen begleitet, die das Sozialverhalten eines Glowpunkstamms in der südlichen SOX untersuchen wollten. Wir brachen die Exkursion ab, nachdem die Punks versuchten, uns bei lebendigem Leibe zu fressen. Ich weiß nicht, ob die Studenten und ihr Lehrer die Forschung fortsetzen wollen, aber einer meinte, dass es cool gewesen wäre ... verstehe wer will.

• Mass

Kommen wir zum letzten offiziellen Punkt unserer Tour: Die Arkologien. Es gibt etwa 15 von ihnen in der ganzen Zone, und das sind gerade mal die bekannten. Euer Arbeitsbereich umfasst alles, vom Schmuggel bis hin zur Extraktion eines Wissenschaftlers.

Das war auch schon die offizielle Tour – daneben gibt es noch ein paar eher ungewöhnliche Jobs. Schmuggel in und aus der Zone ist das Geschäft der Geisterratten und Charognards, und die suchen ständig nach Frischfleisch. Strahlung, SAMs, Konzernsoldaten und „unerwartete Unfälle“ stellen ein hohes Berufsrisiko dar, aber die Bezahlung ist sehr gut.

• Muss sie auch sein. Es gibt nicht viele, die dazu bereit sind, einen T-Bird in 10 Metern Höhe zwischen SAM-Stellungen und 30-mm-Autokanonen hindurchzufliegen.

• Deichbrecher

Solltet ihr keine begnadeten Piloten sein, dann könnt ihr noch immer als Unterhändler für die Geisterratten, die Charognards oder die Stämme in der SOX arbeiten. Den Bewohnern fallen manchmal besondere Gegenstände wie seltene Pflanzen, Überbleibsel von experimentellen Konspielzeugen oder magische Kuriositäten in die Hände und suchen dann nach einem Abnehmer.



GÄNGIGE TAUSCHWERTE IN DER SOX

Was du gibst!

Ein Medkit
Eine Pistole
Ein volles Magazin
Ein Paar Schuhe
Eine Stange Zigaretten
Ein Wasserdekontaminator

Süßigkeiten
Werkzeugkasten

Was du kriegst!

10 l sauberes Wasser
Nahrung für drei Tage
5 l Benzin
Nahrung für einen Tag
8 l bester Schwarzbrand
zwei Dienste bei einem Geist, den ein lokaler Schamane beschworen hat
einfache Kleidung (selbst genäht)
Unterkunft für zwei Tage



SOX-SAFARITOUREN

Für den Fall, dass ihr in die Wildnis der SOX müsst, solltet ihr dort mit Problemen rechnen, denen ihr noch nie begegnet seid. Zuerst müsst ihr euch klar machen, dass ihr komplett auf euch allein gestellt seid. Es gibt da draußen natürlich andere Menschen, aber die meisten davon werden vor euch wegrennen oder euch umlegen wollen. Hat ein bisschen was von modernem Darwinismus: Die Bestangepassten überleben und die anderen sterben. Es ist nichts Persönliches, nur die Lebensart in der SOX. Manchmal könnt ihr Glück haben und ein paar Einwohner finden, die handeln wollen. Ihr solltet in diesen Fällen immer freundlich sein, da euch eure „Partner“ eventuell ein paar wichtige Infos über die Gegend geben, und das kann wesentlich wichtiger als der eigentliche Handel sein. Das Wissen um eine marodierende Glowpunkthorde in der Nähe hat mir schon mehrmals den Arsch gerettet.

• Die Infos können ziemlich variieren. Das reicht von sauberen Wasserstellen, Minenfeldern auf eurem Weg bis hin zu Orten, an denen ihr andere „Händler“ eines Stamms finden könnt.

• Mass

Wichtig sind auch Informationen über magische Anomalien. Wenn ihr erst in einer steckt, ohne es zu merken, und euer Magier seinen Kopf in den Astralraum steckt, dann müsst ihr ohne Magier weiterleben. Die Magie ist hier für alle lebensfeindlich, außer für angepasste Critter und Toxische – und die tragen die Lebensfeindlichkeit der Umgebung in sich.

Während eines Auftrags in der Nähe von St. Avold traf ich mal ein paar Einheimische, die domestizierte Barghests hielten. Sie benutzen sie, um vor wandernden Hohlräumen gewarnt zu werden. Näherte sich einer, fingten die Barghests an, seltsam zu heulen.

• Nicht dass das Heulen eines Barghests eine besonders angenehme Erfahrung wäre ...

• Haze

• Ich habe von einem anderen Stamm gehört, der nach einer Vogelart Ausschau hält, die sich mit den Hohlräumen bewegt. Es scheint sich dabei um Aasfresser zu handeln, die sich um die Überreste von Dualwesen kümmern, die nicht mehr fliehen konnten.

• Estrophe

Bei euren Touren in der SOX kann es auch vorkommen, dass ihr geradewegs in ein Giftmülllager lauft, ohne davon zu wissen. Die Konzerne haben natürlich keine offiziellen Karten ihrer illegalen Endlager angelegt.

• In der Nähe von Ettelbrück und Diekirch im ehemaligen Luxemburg, genauso wie im Norden von Creutzwald auf der Grenze zwischen dem Sektor Frankreichs und der ADL, gibt es



Atommülllager. Die Zahl der Lager mit Chemieabfällen ist geradezu endlos, aber die größten bekannten finden sich ebenfalls in der Nähe von Ettelbrück und Diekirch sowie im Süden von Saarburg. Ihr seht, die Kons hatten es richtig eilig, Luxemburgs Überreste in eine riesige Müllhalde zu verwandeln.

• Zamari

• Einige Arks wurden genau in der Mitte solcher Lager gebaut, da es viele unerwünschte Besucher fernhält und man den giftigen Müll direkt vor der Tür entsorgen kann.

• Sophie

Neben den Umwelteinflüssen und Einwohnern der Zone trifft man hin und wieder auch Bodentransporte, Konzernbegleiteams und MET-Einheiten an. Ich brauche es eigentlich nicht extra zu sagen: Geht ihnen aus dem Weg. Die Bodentransportsicherheit duldet niemanden in der Nähe eines Transportes, und die MET-Teams sind instruiert, bei ihren Missionen in der SOX auch auf gefährliche Eindringlinge und verdächtige Subjekte zu achten. Wenn ihr also aussieht wie verlotterte Punks oder Einheimische, dann erhöht das deutlich eure Überlebenschancen. Die Konzernteams werden euch ebenfalls kaum beachten, solange ihr euch ihnen nicht in den Weg stellt oder den begleitenden Wissenschaftlern zu nahe kommt.

Die Geisterratten und die Charognards sind die letzte Fraktion, um die ihr euch Gedanken machen solltet. Sie sind gute Händler und verdammt gut organisiert. Wenn ihr Infos über die Zone braucht, dann sind sie der erste Anlaufpunkt. Solltet ihr in der Zone auf einen von ihnen treffen, so kann er euer Joker sein, wenn ihr große Probleme und ein genauso großes Konto habt. Es ist gar nicht mal so schwierig, sie in der Zone zu finden, wie man denkt. Die meisten von ihnen handeln mit den Einheimischen, von denen fast immer einer weiß, wo man die Geisterratten im ADL-Sektor und die Charognards im französischen und luxemburgischen Sektor findet. Das größte Problem ist es, sie zu überzeugen, dass ihr keine Konzernspione seid.

VORANKOMMEN IN DER ZONE

Wie sehen wohl Straßen, Autobahnen und Eisenbahnschienen nach sechzig Jahren ohne Instandsetzung aus? Genau, ziemlich kaputt. Aber ein paar dieser Straßen werden heute noch benutzt und in Schuss gehalten. Bevor ihr daran denkt, die Straßen zu benutzen, müsst ihr erstmal ein Fahrzeug haben, und das wird verdammt schwierig in der SOX. Es gibt zwar noch immer ein paar alte, intakt gehaltene Autos, die vor dem Cattenom-GAU gebaut wurden, aber die werdet ihr nicht so ohne weiteres von den Einheimischen bekommen. Benzin ist das nächste Problem – zwar gibt es ein paar Stämme, die Kohle abbauen und daraus Benzin herstellen, aber es bleibt eine begehrte Tauschware. Gehen wir mal davon aus, dass ihr euch einen fahrbaren Untersatz besorgt habt: Welche Straßen könnt ihr benutzen? Da wären die A62, A8, A1, A31, B420 auf der Seite der ADL und die A4 auf der französischen Seite, die noch befahrbar sind (obwohl an einigen Stellen Wrackstaus stehen) und hauptsächlich von den Konzernen genutzt werden, um Schwertransporte oder Truppenbewegungen durchzuführen. Die Kons reagieren sehr ungehalten auf Unbekannte, die „ihre“ Straßen benutzen, und gepanzerte Konvois eröffnen sofort das Feuer, wenn euer Untersatz keine legale Kon-ID besitzt. Gelegentlich kommt es zu Überfällen auf Konvois durch verzweifelte Glowpunks, die in der Regel den Kürzeren ziehen. Es ist wie in einem schönen alten Western, allerdings hat die Kavallerie 30-mm-Autokanonen. Um die Anzahl der Überfälle gering zu halten, werden viele Konvois von bewaffneten Drohnen und Luftüberwachung begleitet.

Der kleine und moderne Bruder der Lokomotive, die Monorail, findet in der SOX regen Zuspruch. Das interne Netz verbindet fast jede bekannte Arkologie und wird für den Transport von Personal innerhalb der SOX sowie von kleineren Waren genutzt. Neuankömmlinge in der SOX können die Monorail nur an wenigen speziellen Einstiegspunkten betreten.

• Wenn du eine sehr gut gefälschte SIN besitzt, dann ist das ein hervorragender Weg, um in verschiedene Arks reinzukommen.

• Mass

Einen weiteren Transportweg stellen die Flüsse dar. Die Mosel und die Saar werden noch immer von den Kons genutzt, aber weil viele Arkologien abseits der Flüsse errichtet wurden, findet man heute nur wenige Schiffe. Einige Abschnitte der Flüsse sind stark mit Chemikalien und Strahlung belastet und häufig die Brutstätte für toxische Geister. Wenn ihr mit diesen Problemen leben könnt und euch die Minenfelder der Konzerne nicht stören, die eine illegale Nutzung unterbinden sollen, dann sind die Flüsse ein guter Weg, um größere Strecken in der SOX zurückzulegen.

Für alle Lebensmüden unter euch gibt es noch die Möglichkeit, einen Helikopter mit einem sehr guten ECM zu benutzen oder eine T-Bird-Passage bei den Schmugglern zu buchen. Der Kontrollrat hat harte Richtlinien, wie mit Eindringlingen im Luftraum umgegangen werden soll, und alle Arkologien sind mit SAM-Stellungen ausgestattet.

Abseits der gewöhnlichen Methoden gibt es in der SOX auch ein paar Möglichkeiten, wie ihr versteckt vor den Augen der Kons reisen könnt. Die häufigsten sind wandern oder reiten. Pferde haben nach dem GAU ein großes Comeback gefeiert. Vor dem GAU fanden sich nur ein paar Gestüte in der Zone, aber die überlebenden Tiere haben sich wie die Karnickel vermehrt. Die meisten Stämme benutzen Pferde und lassen sich gute Pferde sehr teuer bezahlen. Wenn ihr die SOX zu Fuß durchqueren wollt, dann solltet ihr euch mit den alten Minen vertraut machen, die den Untergrund wie ein Spinnennetz durchziehen. Das Gebiet um Saarbrücken hatte viele Kohleminen, die heute alle miteinander verbunden sind. Neben den Kohleminen finden sich noch andere Minen, zum Beispiel die Eisenminen in Pétagne, die Salzminen in der Nähe von Château-Salins oder einfache Naturhöhlen wie die Schlangenhöhlen. Die Minen sind sicherlich der beste Weg, ungesehen durch die SOX zu kommen, vorausgesetzt, man hat keine Angst vor den Ghulen oder den Crittern oder den Glowpunks, die es lieben, in der Dunkelheit zu leben.

WILLKOMMEN IM BUNKER

Die richtig fette Beute in der SOX lauert nicht in der Wildnis oder den Dörfern der Verbliebenen, sondern in den Untergrundlaboren der Arkologien. Beschäftigen wir uns mal mit dem Hauptproblem: Wie kommt ihr rein? Dafür müsst ihr erstmal zwischen zwei Typen von Arkologien unterscheiden: die Offiziellen und die „Nicht-existierenden“.

Öffentliche Bereiche

Einige Arkologien sind bekannt und haben eine gute Verkehrsanbindung mittels des Monorailsystems. Diese Arkologien besitzen einen recht kleinen, aber trotzdem vorhandenen öffentlichen Bereich, der sozusagen das Tor zur Welt für diese Arkologien ist.

• Es gibt sogar regelmäßig stattfindende, übergreifende Arkologiefeste, die aber so spießig sind und unter Bewachung ablaufen, dass man mehr Spaß auf einer Beerdigung hat.

• Sophie Klein

Natürlich ist öffentlich ein sehr relativer Begriff, wenn man sich mitten im zugangskontrollierten und verstrahlten Nirwana der SOX befindet, aber die Kons haben diese Zonen geschaffen, um ihr Personal vor dem Bunkerkoller zu bewahren, und es gibt einen bisweilen recht regen Durchgangsverkehr, der nur gelegentlich unterbunden wird. Der Kontakt zu anderen Arkologien fördert die geistige Stabilität der Konzernsklaven enorm, wenn diese monatelang unter der Erde arbeiten müssen. Natürlich werden diese öffentlichen Bereiche gut überwacht, aber die Sicherheit ist nur so gut wie der Soldat, der hinter ihr steht. erinnert ihr euch an das, was



DATENEMPfang ...



ich über Bestechung gesagt habe? Mit der passenden Tarnung, einer gut gefälschten SIN oder dem richtigen „Bonbon“ für den einen oder anderen Soldaten kann dies der Startpunkt für einen hübschen Ausflug in die Hochsicherheitslabore der Arkologie sein. Ab diesem Punkt solltet ihr euch aber genau überlegen, wie ihr vorgeht, denn eine Schießerei führt oft zur kurzfristigen Abschottung der Arkologie, bis das Sicherheitsproblem gelöst ist. Viel geschickter ist es, sich auf Täuschung zu verlassen. Eine gute Lüge und der Legitimationsbescheid, den euer Hacker im Host der Arkologie hinterlegt hat, bewirken oft Wunder und öffnen euch mehr Türen der Arkologie als eine Waffe.

- Diese Legitimationsbescheinigungen halten höchstens ein paar Stunden, je nachdem wie gut sie gefälscht wurden. Seid ihr auf sie angewiesen, dann beeilt euch.
- Drackenfelts

Bisweilen gibt es Aufträge, die es erfordern, dass ihr euch länger am Zielort aufhalten müsst. Sei es, dass ihr den Fortgang eines Forschungsprojektes protokollieren sollt, herausfinden sollt, was in der Arkologie gerade vorgeht, oder schlichtweg nicht auf direktem Weg an Herrn Schmidts Wunschspielzeug rankommt. Für diese Fälle müsst ihr euch in die Arkologie integrieren. Hier reicht eine Lüge nicht mehr aus, sondern ihr müsst wie ein SimSinn-Star eure Rolle spielen. Solche Runs brauchen eine gute Vorbereitung. Ihr benötigt eine sehr gute ID, die nicht auffliegt, während ihr in der Arkologie seid, und ihr müsst die Rollen, die ihr annehmt, gut beherrschen. Dabei lässt sich die Rolle eines Konzernsoldaten wahrscheinlich noch am leichtesten spielen, aber sie bringt euch nicht unbedingt in die Nähe des Prototypen, den ihr

beschaffen sollt. Eine sehr gute Wissenssoft kann hier wahre Wunder vollbringen und euch als Akademiker jeder Couleur durchgehen lassen. Sobald ihr die Rollen angenommen habt, ist eure größte Sorge, entdeckt zu werden, und damit das nicht passiert, müsst ihr euch in die Hierarchie der Arkologie eingliedern und nach den Regeln spielen. Haltet Ausschau nach Problemen zwischen einzelnen Konzernsklaven und nutzt sie für euch. Ein neidischer und unzufriedener Laborangestellter kann euch durchaus helfen, ihr müsst nur seine Schwächen erkennen. Genauso kann das kleine Geheimnis des Abteilungsleiters, dass er auf Snuff-BTLs steht, euch in eine vorzügliche Lage bringen. Sobald ihr das Ziel eurer Begierde in den Händen haltet, wird es Zeit für einen schnellen, aber sicheren Rückzug. Blufft euch aus der Arkologie raus wie ihr euch reingeblufft habt. Die Sicherheit wird nach wild fliehenden Drekheads suchen, aber nicht unbedingt nach den Geschäftsleuten in den 2.000-Euro-Anzügen, die Termine außerhalb der SOX wahrnehmen müssen und deswegen mit der Monorail das Gebäude verlassen.

Isolierte Geheimnisse

Neben dem ersten Typ von Arkologie gibt es noch den zweiten, und das ist der wesentlich unangenehmere Typ. Ich meine damit die Arkologien, die offiziell gar nicht existieren und keinen Kontakt mit der Außenwelt pflegen. Die Lügen- und Betrügen-Taktik funktioniert hier nicht annähernd so gut wie in den „offenen“ Arkologien und ihr müsst meist auf die harte Tour rein. Die Zufahrtswege zu diesen Blocks werden gut überwacht, und ihr könntet genauso gut an der nicht vorhandenen Klingel läuten, um reinzukommen, wenn ihr auf dem offensichtlichen Wege kommt.



Reinkommen

Normalerweise dürft ihr euch ein paar Tage durch die Wildnis der SOX quälen, um die Arkologie aus der Nähe sehen zu können. Die Kunst der defensiven Landgestaltung kann in der Nähe solcher Gebäude zu neuen Höchstformen auflaufen. So werden mitunter gezielt Critter angelockt, die sich in der Nähe niederlassen und über euren Besuch „freuen“. Minengürtel und Monofilamentwälle sind Usus. Die Überwachung der näheren Umgebung erfolgt mittels Drohnen. Der Zugang zu solchen Arkologien befindet sich häufig in den Ruinen alter Fabriken oder anderer großer Gebäude. Diese Ruinen wurden meistens mit zusätzlichen Stellungen für Soldaten ausgerüstet, um unliebsame Besucher rechtzeitig in Empfang nehmen zu können, ohne dabei zu sehr aufzufallen.

Neben der Bewachung liegt das größte Problem in der unterirdischen Bauweise. Es gibt nur wenige direkte Zugänge, und diese sind meist besonders gut gesichert. Neben diesen Eingängen verfügen viele Arkologien über Notausgänge, die mit hochwertigen Magschlössern gesichert sind. Ihr solltet den Schleichweg bevorzugen, da die Soldaten dieser Arkologien in den meisten Fällen über eine exzellente Ausbildung und ebenso exzellente Ausrüstung verfügen, sich aber hauptsächlich außerhalb der Arkologie aufhalten. Falls ihr vorhabt, durch die Lüftungsöffnungen zu kriechen, wenn es denn welche gibt, solltet ihr vorher sicherstellen, dass ihr durch die Umweltfilteranlagen passt.

Einmal drinnen ...

Sobald ihr es geschafft habt, die Arkologie zu betreten, solltet ihr tunlichst darauf achten, dass ihr unentdeckt bleibt. Die „offenen“ Arkologien besitzen bereits eine gute elektronische Überwachung innerhalb des Blocks, aber die ist im Vergleich zu der innerhalb dieser Hochsicherheitsgebäude Kinderkram. Der Vorteil ist allerdings, dass es recht wenige Soldaten gibt. Innerhalb der Mauern werden häufig Experimente durchgeführt, von denen so wenig Leute wie möglich etwas erfahren sollen. Deshalb werden hier technische Überwachungsmittel bevorzugt, da sie nicht im betrunkenen Zustand irgendeinem DeMeKo-Reporter von der unschönen Waffenforschung an SOX-Einwohnern erzählen können. Innerhalb des Gebäudes wird oft ein beeindruckendes Arsenal von Sicherheitssystemen aufgefahren, das mit simplen Druckpolstern im Boden beginnt, sich über IR-Kameras fortsetzt, die die Raumtemperatur überwachen, und mit automatischen Geschützen in den Gängen endet, die nach 22 Uhr auf alles feuern, was sich unangemeldet bewegt – abhängig davon, wie wichtig das Projekt ist, denn eigentlich fühlt man sich in der SOX auch so schon sehr sicher. Habt ihr einen Hacker in der Hinterhand, könnt ihr euch im Idealfall unbemerkt durch das Gebäude bewegen und euch ohne große Probleme euer Forschungsobjekt besorgen.

Besonders problematisch können die Bewohner dieser Arkologien sein. Solltet ihr einen Extraktionsjob angeboten bekommen, so stellt euch auf Probleme ein. Viele der Angestellten haben geistig unter der Isolation gelitten und neigen zu seltsamen Verhaltensstörungen, was von Zerstreutheit bis hin zu plötzlicher Cholerik oder Panik reichen kann und manchmal auch wesentlich schlimmere Züge annimmt.

• Schlimmere Züge? Wir haben einmal einen Ingenieur aus der Ruhrmetall-Arkologie geholt. Nachdem wir sein Labor betreten und ihm klargemacht hatten, was wir vorhatten, hat er eine Pistole genommen und seinen Assistenten erschossen. Er meinte, dass er den Drekhead sowieso nicht leiden konnte.

• Mass

... und wieder raus!

Die Flucht aus diesem Typ von Arkologie ist schwierig, da man sich wieder durch den äußeren Soldatengürtel begeben muss. Ein Vorteil ist hier die defensive Landschaftsgestaltung. Was Eindringlinge am Eindringen hindert, kann euch die Flucht erleichtern. Ihr habt euch bereits eine sichere Passage

geschlagen, die die Soldaten nicht kennen, und die neigen dazu, nicht allein und überhastet hinter Flüchtigen herzurennen, wenn der Bau einer SOX-Chimäre in der Nähe ist.

DAS SOX-NETZ

geposted von Drackenfelts

Das AR-Netzwerk der SOX ist mit Sicherheit eines der am besten ausgeklügelten Netzwerke, das man mit Konzerngeld kaufen kann, gleichzeitig aber auch eines der langweiligsten von denen, die ich das Pech hatte, sehen zu müssen. Während die von Ætherlink in der ADL betriebenen Stadtnetzwerke für ihre geordneten Icons, gemäßigten Farben und harmonischen Arrows und Tags bekannt sind (das ist etwas, was ihr niemals in einem französischen Netz finden werdet, die sind immer extravagant und avantgardistisch), ist das SOX-Netz absolut minimalistisch. Selbst wenn ihr in der SOX im AR-Modus unterwegs seid, erkennt ihr nur selten irgendeinen Unterschied zur Realität, da es einfach keinen gibt. Landmarken, virtuelle Routen und Zeichen tauchen vereinzelt als Arrows auf, aber das war es dann auch schon. Erst wenn man seinen Fuß auf verbotenen Grund, wie zum Beispiel das extraterritoriale Gelände eines Kons, setzt oder sich einem stark verstrahlten Areal nähert (erkennbar an den farblichen Codelevels, die dann erscheinen), seht ihr etwas in der virtuellen Einöde. Bereitet euch darauf vor, oder ihr werdet von einem plötzlichen Sensorinput überrascht, der euch zu Tode erschreckt. Besonders, wenn es sich um ein Strahlenalarm-PopUp mit Surround Sound handelt.

• Nichtsdestotrotz würde ich den Messwerten der Strahlungssensoren kein großes Vertrauen schenken. Sie geben zwar eine gute Näherung an die durchschnittliche Strahlungsmenge an, aber behaltet trotzdem euren Geigerzähler im Auge. Ihr könntet über stärker verstrahlte Gegenden oder kontaminierte Gegenstände in Gebäuden und Kanalisationen stolpern, die von den Sensoren nicht erfasst werden. Außerdem gab es schon Unfälle, weil einige Sensoren falsch eingestellt waren.

• Becquerel

Einige Warnungen (oder nicht vorhandene Warnungen) sind übrigens gar nicht an Sensoren gekoppelt, sondern eine Standardeinstellung für die Gegend, die schon längst veraltet ist.

Eine weitere wichtige Tatsache ist, dass das SOX-Netz, in das ihr mit eurem gewöhnlichen PAN einloggen könnt, nicht mit der Matrix verbunden ist. Also könnt ihr nicht einfach in euren Lieblingshost hüpfen, um euch eine passende Kon-Buster-Playlist zusammenzustellen, während ihr gerade durch die SOX wandert. Warum? Ganz einfach: Das Netz wurde dafür nicht ausgelegt, da die Kons den Glowpunks und dem anderen Abschaum sicher kein Top-AR-Netz finanzieren wollten. Der einzige Sinn des Netzes ist die Bereitstellung von grundlegenden Informationen. Ihr könnt eure Position auf einer virtuellen Geländekarte bestimmen (wodurch aber auch eure Position in die Protokolle von Ætherlink aufgenommen wird, sofern sich euer Hacker nicht darum kümmert) und euch über die Strahlungspegel in den einzelnen Regionen informieren (was eigentlich für offizielle Reisende wie Execs, Soldaten, Spezialisten und Wissenschaftler gedacht ist) und wie ihr sie im Zweifelsfall umgeht. Gelegentlich finden sich auch Zusatzinfos wie Warnungen über umherstreifende Glowpunks, aber im Großen und Ganzen ist es langweilig.

DAS SOX-OFFNET

Die interessanten Sachen liegen alle in einem Netzwerk, das sich hinter dem normalen versteckt, SOX-Offnet genannt wird und der Nachfolger des ehemaligen roten RTGs ist, das vor dem Crash genutzt wurde.

Das Offnet ist stark verschlüsselt, da sich darin die Knoten befinden, die während eines Kontrollratentreffens aktiv sind.

Um in das Netz reinzukommen, müsst ihr entweder das Netz aufspüren und entschlüsseln, oder ihr hackt euch direkt von einer der Übertragungsantennen hinein, die für die Verbindung der Knoten sorgen. Am besten besorgt ihr euch ein Kommlink, das bereits die nötigen Transpondercodes hat und euch den direkten Zugang, auch außerhalb der Arkologien, ermöglicht. Die Arkologien haben eigene Netzwerke, die mindestens einen Zugang zum Offnet haben und dadurch auch direkt zu den französischen und ADL-Netzen sowie der weltweiten Matrix.

- Das stimmt so nicht. Proteus hat noch immer sein eigenes Satellitennetz, das Proteus-Netz. Dieses hat den zweiten Crash überlebt, weil es nicht mit der Matrix verbunden war, als das digitale Höllenfeuer wütete. Einige der Knoten stehen auch für die Kommunikation der Proteus-Angestellten zur Verfügung, aber die Kommunikation ist verzögert und die Datenpakete werden peinlich genau von IC geprüft.

- Sermon

Da diese **[Kommlinks]** extrem nützlich sind, haben sie einen hohen Preis auf dem Schwarzmarkt und ihr könnt einige Euros machen, wenn ihr so eins in die Hände bekommt. Das Problem ist, dass sie sehr selten sind und es nur wenige Bewohner gibt, die in der SOX unterwegs sind und so ein Ding brauchen. Einige MET2000-Offiziere haben ein solches Kommlink, benutzen aber in der Regel andere Netze wie zum Beispiel das hauseigene MET2000-Netz namens Brontes, das von einer Argus-Division im Hauptquartier in Baumholder auf ADL-Seite betrieben wird und zusätzlich Zugang zu einigen Söldnernetzen bietet. Normalerweise finden sich solche Kommlinks in den Händen von Verwaltungspersonal der Zone.

- Es gibt ein paar Hardcorebastler, die versucht haben, die Transpondersignaturen zu kopieren, aber die Codes werden regelmäßig verändert. Aber auch wenn (oder gerade weil) immer wieder neue Kommcodes gebraucht werden, ist es ein Geschäft, von dem man in der SOX gut leben kann.

- UzAv

- Mir ist zu Ohren gekommen, dass einige Mitglieder der einflussreicheren Schmugglergemeinschaften ihr eigenes Netz aufgezogen haben, und das trotz der schwierigen Lage. Die Geisterratten haben eine Schweizer Hackergruppe bezahlt, damit sie ihnen einen Trojaner im normalen SOX-Netz installiert, mit dem sie private Nachrichten versenden können, ohne dass die Kons oder jemand anderes was davon mitkriegen. Außerdem betreibt Appoline, die Schieberin aus Nancy, ein Netzwerk, das vom württembergischen Netz aus über eigene Übertragungsmasten in das SOX-Netz hineinreicht.

- Becquerel

Wie ich bereits sagte, findet ihr neben den Informationen, die das normale Netz bereithält, im Offnet vollen Matrixzugang und wertvolle Informationen der Zonenverwaltung (einschließlich solchen über die Zonenverteidigungstruppe), geplante und gerade laufende Ereignisse, Pläne und so weiter. Neben dieser Informationsplattform beherbergt das Offnet auch die Konzernknoten, Knoten der ZV-Truppenstationen und alle automatisierten Netzwerke (das Artemis-Verteidigungssystem, die Monorail, die Sensoren des Grenzwalls, die Netzwerke und Ladebuchten der Drohnen sowie die Tore), die normalerweise von der Matrixdivision der Zonenverteidigungstruppe überwacht werden.

FUNKSTILLE IM NETZ

Was ich euch bisher nicht erzählt habe, ist, dass beide Netze sich täglich mit Problemen rumschlagen müssen, die weder mit der Strahlung noch mit ihrer Qualität zusammenhängen. Es handelt sich um Sabotage. Seit Ætherlink begonnen hat, das System aufzubauen, wird es systematisch von einigen Einheimischen beschädigt. Nach allem, was ich dazu aus Konzernquellen gehört habe, sollten Tiere eigentlich nicht in

der Lage sein, die Übertragungsmasten zu beschädigen (sieht man mal von Erwachten Crittern oder Mutanten ab, die sich nicht an den Elektroschock-Abwehrmaßnahmen der Masten stören). Außerdem ist es relativ unwahrscheinlich, dass sich die Kons hier ins eigene Fleisch schneiden, indem sie die Bauarbeiten verzögern – wobei man sich hierbei natürlich nie sicher sein kann, besonders jetzt, wo NeoNET in der SOX herumpfuscht. Damit bleibt eigentlich nur noch eine Sabotage durch die Bewohner oder durch Geister als logische Erklärung übrig. Lasst euch also nicht erwischen, wenn ihr einen der Sendemasten hackt.

- Geister scheren sich nicht um die AR. Wenn sie diese Masten angreifen, dann wurde ihnen das befohlen.

- Deichbrecher

- Wir haben neulich ein bei paar Uniformen von Ætherlink-Technikern in einem Ghulbau nahe Metz gefunden. Ich denke, dass sie entweder eine Beute der Fleischfresser geworden sind oder jemand ihre Leichen als Ghulfutter entsorgen wollte.

- Le Belge

Solltest du einmal an so ein Kommlink rankommen, dann sprich mit Le Cajoleur in Zweibrücken. Er zahlt gut und wenn du es geschickt anstellst, kannst du einen guten Deal aushandeln.

MESSAGE WINDOW [LE BELGE]

HOT SPOTS

ZWEIBRÜCKEN – STADT AN DER GRENZE

gepostet von Deckard

Inmitten einer von Geschichte geradezu durchdrungenen Gegend liegt das 900jährige Zweibrücken (2B), neben Trier und Kusel der dritte SOX-Grenzübergang auf deutscher Seite. Nur 25 km vom beschaulichen Regierungssitz der Badisch-Pfalz, Pirmasens, gelegen, könnte die Entfernung dennoch kaum größer sein. Zweibrücken ist eine Stadt an der Grenze, und das in mehr als einer Hinsicht.

Geschichtslektion

Wie alle Städte der Region blickt auch Zweibrücken auf Jahrhunderte von Eroberung und Rückeroberung zurück und wechselte mehr als einmal den Besitzer. Die Bevölkerung von 2B ist eine sonderbare Mischung: Ein Großteil besteht aus ehemaligen Flüchtlingen aus Luxemburg und dem Saarland, die ihre Heimat nach dem atomaren Zwischenfall verlassen mussten.

- Das alles erscheint auf den ersten Blick nicht besonders interessant, sagt aber eine Menge über die Mentalität der Bevölkerung aus. Auch wenn die letzte Besatzung Zweibrückens schon fast ein Jahrhundert zurückliegt – die Menschen haben ihre bewegte Geschichte nie vergessen. Es ist ein sehr zäher Menschenschlag, der hier lebt, bereit, mit allen Widrigkeiten fertig zu werden und sich allen Gegebenheiten anzupassen. Außerdem sollte man den meisten Einwohnern gegenüber keine Witze über Franzosen reißen.

- Red Anya

- Internationale Runner haben Zweibrücken den Namen „2B“ (für „two bridges“) gegeben, das ist der „place to be“...

- Le Belge

- 2B sollte als Knotenpunkt für die Flüchtlinge dienen, die eigentlich auf die Städte und Gemeinden in der Nähe verteilt werden sollten. Aufgrund der völlig chaotischen Evakuie-

Name: Justus Rother

AKA: Alcazar

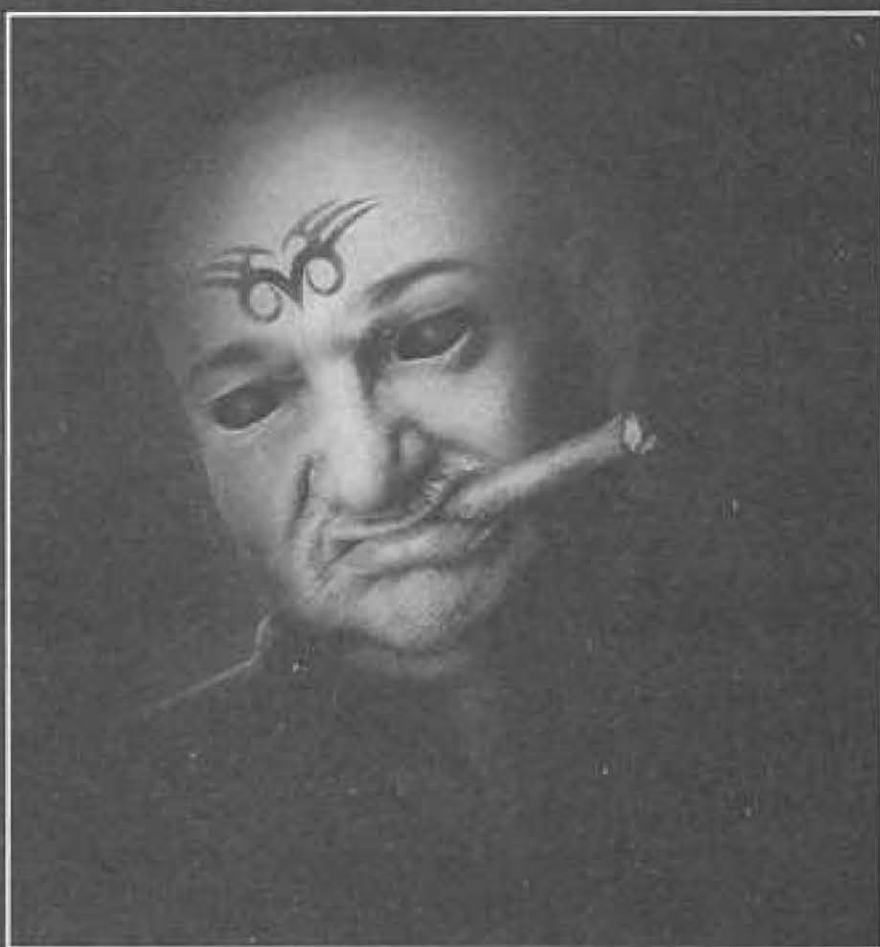
Alter: 46

Metatypus: Zwerg

Spezialgebiet: militärische Hardware, SOX-Insiderinfos, Kontaktvermittlung

Mittelsmänner: Oleg Markov, Volker Schneider, Alida Simoni

Solltet ihr über einen einigermaßen tadellosen Ruf in den Schatten verfügen, dann wendet euch direkt an Alcazar. Der kahlköpfige Zwerg mit den wilden Nanotattoos stammt gebürtig aus Westrhein-Luxemburg und ist ein ehemaliger Versorgungsoffizier der MET2000. Seine unehrenhafte Entlassung aus dem Dienst hinderte ihn nicht daran, seine zahlreichen Quellen auf allen Ebenen weiterhin zu benutzen. Er kann auf einige Einsätze in der SOX zurückblicken und ist deshalb nicht nur eine gute Quelle für Ausrüstung und Waffen, sondern auch für Armeegeschichten und Insidertipps. Alcazar liebt amazonische Zigarren und ist für sein dröhnendes Lachen bekannt, aber er betrachtet Zweibrücken als seinen Turf und wird das jeden spüren lassen, der ihm in seine Geschäfte hineinpfuscht.



DATENEMPfang ...

nungsplanung wurde die Stadt jedoch mit Flüchtlingen überschwemmt. Über hundert Menschen starben allein am ersten Tag bei Massenhysterien. Böse Zungen behaupten, es seien mehr Leute durch die Fehlplanung der Regierung gestorben als durch die Strahlung der SOX. In den Augen vieler Vertriebenen sieht man noch immer die Trauer über den Tod so vieler Menschen und über den Verlust ihrer Heimat.

• Deckard

Soldatenstadt

Zweibrücken beherbergte wegen seines geschichtlichen Hintergrunds fast ständig militärische Einheiten, vom französischen Regiment Royal Deux-Ponts im 18. Jahrhundert über die strategisch wichtigen Truppen im deutsch-französischen Krieg bis zu den französischen und amerikanischen Besatzungstruppen nach dem Zweiten Weltkrieg und schließlich der deutschen Bundeswehr. In allen Epochen wurde in Zweibrücken militärische Infrastruktur aufgebaut, umgebaut und wieder abgerissen – so auch 2053, als der MET2000 endgültig die Sicherung der verstrahlten Zone unterstellt wurde. Zweibrücken dient bis heute einer Kompanie MET2000-Soldaten sowie zahlreichen Reservisten als Basis.

• In Zweibrücken gibt es eine Gruppe, die irgendetwas zwischen Söldnerorganisation, Anti-Konzern-Terrorgruppe und Schmugglerring ist. Sie nennen sich in Anlehnung an ein inzwischen abgerissenes Gebäude der US-Besatzer „Rote Kaserne“ und stehen sowohl mit Radpunks aus der SOX als auch mit Schiebern aus Badisch-Pfalz, dem Trollkönigreich und Groß-Frankfurt in Kontakt. Leider operieren sie so verborgen, dass man schon jemanden kennen muss, der jemanden kennt, der mal gehört hat, dass jemand dort Mitglied ist. Die Rote Kaserne verdient nicht nur mit Schmuggel, sondern lässt sich auch für Sabotage, Ablenkungsmanöver und Geleitschutz anheuern – wenn der Preis stimmt, versteht sich.

• Ivan

Neben den Flüchtlingen leben auch viele Familien in Zweibrücken, deren Angehörige Angestellte der Konzerne sind, die Niederlassungen und Arkologien in der SOX unterhalten. Da es keinen regelmäßigen Pendlerverkehr in und aus der Zone gibt, bekommen die Familien ihre Verwandten nur alle

paar Wochen einmal zu Gesicht. Aus diesem Grund haben einige Konzerne, darunter Saeder-Krupp und Renraku, große Apartmentkomplexe in den Randbezirken der Stadt errichtet, damit die „Konzernfamilien“ unter sich sein können und wenigstens ein Stück heile Welt haben, im Gegensatz zu den harten Arbeitsbedingungen in der SOX.

• Oft sind es die Männer, die in der SOX arbeiten, während Frau und Kinder in 28 bleiben. Eine gute Möglichkeit, an einen Transport in die Zone heranzukommen, wenn man es klug an-

DATENEMPfang ...

BELIEBTE TREFFPUNKTE IN ZWEIBRÜCKEN

Im **METzler-Keller** in der Zweibrücker Innenstadt trifft man fast zu jeder Tageszeit MET- und Konzerngardisten auf Tagesurlaub mit unterschiedlichen Alkoholpegeln im Blut. Allerdings sieht es der Betreiber Luis Geelke nicht gerne, wenn sich zwielichtige Leute an seine Kundschaft ranmachen.

Im **Posthaus** dagegen schaut der Besitzer Valentin Prago nur hin, wenn man offenkundig Ärger sucht. Dafür kann man hier unter der Ladentheke an fast alles herankommen: Frauen, Drogen, Informationen. Allerdings liegt Prago mit der Münchner Mafia im Bett.

Die **Rote Lola** ist zwar ein Puff, aber Isabella Haberstedt, nur Rote Bella genannt, hat gute Kontakte und weiß durch die Kunden ihrer Mädchen immer, was in der Zone abgeht.

Richtige Jobs und Ausrüstung für einen Aufenthalt in der SOX kann man euch im **Brückenpfeiler** vermitteln – den findet man aber nicht im Restaurantführer. Der Besitzer Pinky kennt angeblich auch Alcazar, Cristal und Faun von den Geisterratten.

DIE IRREN UND DIE MUTIGEN



SOX

Name: Jacques Leville

AKA: Le Cajoleur, Cristal

Alter: 38

Metatypus: Mensch

Spezialgebiet: Konzernextraktionen, Industriespionage, Kontaktvermittlung

Mittelsmänner: unbekannt

Während Alcazar sich um die grobe Arbeit im Militärbereich kümmert, gibt es in der Konzernszene einen Emporkömmling, von dem niemand genau weiß, welchem Lager er zuzuordnen ist. Er selbst nennt sich Cristal, hat aber in den Schatten der SOX und des Umlandes schon den Spitznamen Le Cajoleur (der Schmeichler) bekommen, denn er tritt stets als gut gekleideter, perfekt frasierter Mann auf, der durch seine sanfte Stimme und seine geschickte Art zu reden, beeindruckt. Über ihn ist wenig bekannt, nur dass er viele Extraktionen und Spionagejobs in der SOX vermittelt und an geheime Daten vieler Konzerne im Kontrollrat herankommt. Direkten Kontakt zu ihm bekommt man nur mit viel Glück, denn er versteckt sich hinter falschen IDs und nicht zuletzt hinter seinen Bodyguards.



DATENEMPfang ...



stellt. Die Angestellten sind oft geistig instabil und depressiv, was sich nur dann äußert, wenn sie die SOX verlassen. Sie leisten kaum Widerstand, doch die Konzern-Komplexe sind sehr gut bewacht.

• **Hazardeur**

Die Schatten

Zweibrücken ist ein heißes Pflaster und es fehlt nicht an Gelegenheiten für Runneraufträge. Im militärischen Bereich mit den MET-Soldaten, den Reservisten und Nachfahren der US-Besatzer sowie der militärischen Infrastruktur lässt sich mit etwas Verhandlungsgeschick die eine oder andere Passage in die SOX sowie Waffen und andere Hardware herauschlagen. Die Wachsoldaten sind ständig gestresst und können nicht alle Annehmlichkeiten des modernen Lebens genießen, so dass manchmal schon einfache Dinge wie frisches Obst oder andere Delikatessen Tür und Tor öffnen.

Da Soldaten und die Konzerne, die auf der Durchreise sind, auch hin und wieder ein wenig Entspannung brauchen, gedeihen die Vergnügungsviertel von Zweibrücken prächtig. Kneipen, Bordelle, BTL-Höhlen, illegale Boxkämpfe – alles, was das Herz begehrt. Die lokalen Zuhälter und Discokönige haben die Stadt unter sich aufgeteilt und bisher scheint ihnen kein größeres Syndikat ihren Turf streitig machen zu wollen. Auch hier gibt es Arbeit für Runner: Einschüchterung, Bodyguard-Jobs, verdeckte Ermittlungen und vieles mehr. Wenn man sich mit den richtigen Leuten gut stellt, kann man auch hier an Ausrüstung, ortskundige Führer und nicht zuletzt einen Transport in die SOX (oder zumindest ein günstiges Zeitfenster) herankommen.

• Manche Soldaten arbeiten auch über andere Connections für verschiedene Schieber in Frankfurt und Rhein-Ruhr, ich kenne sogar einen, der Verbindungen zu Rodrigo in München hat. Ganz recht, derselbe Rodrigo, der die Deals für den General abwickelt. Ihr wäret erstaunt, wie oft Waffen und Ausrüstung aus der Zone ausgetauscht werden müssen, da sie nicht mehr zu gebrauchen sind.

• **Merciless Ming**

Da Zweibrücken zu den Städten gehört, durch die der meiste Verkehr in und aus der SOX fließt, verwundert es nicht,

dass auch die Schatten – ansonsten kaum vertreten in der Badisch-Pfalz – ihren Anteil hier haben. Schmuggelware aller Art – von frischen, unverseuchten Erdbeeren bis zu ganzen Wissenschaftlern – wird hier ausgetauscht, Ausrüstung für SOX-Reisende verkauft und Deals mit „Touristenführern“ ausgehandelt. Als Runner hält man am besten hier nach Connections, Ausrüstung und Informationen Ausschau, da die aus der Zone Kommenden stets die neuesten Fakten und Klatsch über die SOX im Gepäck haben – welche Gegenstände zur Zeit am heißesten begehrt sind, welche Mauersektionen in letzter Zeit schlecht gewartet werden und welche Offiziere am empfänglichsten für Bestechungen sind. Dafür lohnt sich auch mal eine durchzechte Nacht mit einer MET2000-Truppe auf Freigang.

LUXEMBURG – DIE VERGESSENE HAUPTSTADT

gepostet von LuxBär

Luxemburg war die Hauptstadt des gleichnamigen Landes und für seinen Ruf als Steuerschlupfloch im Herzen von Westeuropa bekannt. Der besondere geschäftliche Status der Stadt zog Banken und Firmen an, und als Konsequenz daraus waren mehr als 60% der Ortsansässigen Ausländer aus über 140 verschiedenen Nationen.

Geburt der Luxemburgischen Diaspora

Als Cattenom die Grätsche machte, gingen die meisten Einwohner zurück in ihre Heimat oder als Flüchtlinge in die benachbarten Staaten und begannen dort einen Neuanfang mit dem, was sie retten konnten. Vom ersten Tag an war ziemlich klar, dass Luxemburg als Staat der Vergangenheit angehörte und die Hauptstadt nur noch als Geisterstadt im mittelalterlichen Baustil und mit schönen Wäldern weiterexistieren würde.

Einige Luxemburger nutzten ihren Einfluss, den sie in europäischen Institutionen hatten, um eine virtuelle Landeshoheit zu erlangen und eine Exilregierung zu bilden. Währenddessen begann die neugeborene luxemburgische Diaspora ein Netzwerk mit mehr als 20.000 Angehörigen auf dem ganzen Kontinent zu errichten, die sich über die letzten Jahrzehnte immer wieder geholfen haben.



Wenn du neue Ausrüstung brauchst oder defekte reparieren willst, findest du auf dem Markt Saint Michel die nötigen Anbieter. Die Waren und Dienstleistungen sind teuer, vieles ist Second-Hand und du musst selbst auf die Qualität achten. Aber selbst wenn etwas mal nicht verfügbar ist, dann kann man dich meist an jemanden verweisen, der dir weiterhelfen kann. Frag am besten den Ork Kasematt, er ist auf dem Markt bekannt und hat weitreichende Verbindungen. Ich habe gute Erfahrungen mit ihm gemacht.

MESSAGE WINDOW [RASPUTIN]

• Interessanterweise war eines dieser Konzern-Joint Ventures in einem meiner „Kon-Machenschaften“-SIGs vermerkt, die mitleidlich in meinen Kommlink geflogen kommen, und es erregte meine Aufmerksamkeit. Zusammen mit einigen unserer französischen Freunde aus dem alten Pariser Shadowland-Knoten konnten wir uns darauf einen Reim machen, was Drackenfelts vor einer Stunde im Megawatch-Netfeed zusammengefasst hat.

• Corpshark

Der zerstörte Schwarzmarkt

Die Stadt Luxemburg war eine der wenigen Städte, in denen die Illusion des Stadtlebens in der SOX nach dem GAU aufrechterhalten wurde. Mit mehreren tausend Bewohnern in den Stadtteilen Grund, Hollerich, Kirchberg, Limpertsberg, Ville Haute und Bonnevoie Sud wurde Luxemburg zu einem Umschlagsplatz für Schmuggler, Punks, Verbliebene und Soldaten, die auf der Suche nach Kontakten und verschiedenen

anderen Dingen waren. Die Nomaden zum Beispiel machten hier zweimal im Jahr, im frühen Sommer und frühen Winter Rast, gelegentlich wurden sogar noch riesige Jahrmärkte veranstaltet.

Als der Crash vor ein paar Jahren zuschlug und Winternight versuchte, eine atomare EMP-Bombe in einem Zeppelin über Brüssel zu zünden, konnten Truppen der EuroForce die fliegende Bombe gerade noch von der europäischen Hauptstadt in die SOX bringen, da sie das Land ohnehin schon in jeder Hinsicht aufgegeben hatten.

Tatsache ist, dass der sinkende Zeppelin direkt über Luxemburg hochging und die oberen Stockwerke des Alcide de Gasperi Gebäudes in Kirchberg zerstörte. Die Zahl der Toten ist auf Grund der chaotischen Lage in der SOX sehr ungenau, aber natürlich wurde niemand in Luxemburg gewarnt, wodurch es viele Opfer zu beklagen gab – zumal der Zeppelin näher am Boden detonierte, als seine Geschwister in anderen Städten.

Leben in den Trümmern

Natürlich geht ihr jetzt davon aus, dass Luxemburg nach einem solchen Treffer auch vom letzten Bewohner verlassen wurde und vor sich hingammelt. Das passierte aber nicht und heute ist sogar noch mehr los als früher, auch wenn jetzt alle Geschäfte in improvisierten Unterkünften in den alten Gebäuden ablaufen. Wenn ihr euch der Stadt nähert, dann könnt ihr die zerstörten Hochhäuser, mittelalterlichen Wälle und die Reste der zwei größten Kirchen der Stadt sehen, die die postapokalyptische Skyline Luxemburgs bilden: Die Kirche Saint Michel, die einen **[ständigen Markt]** beherbergt und die Kathedrale Notre-Dame, die von einem toxischen Kult geplündert wurde und ihm seitdem angeblich im Untergrund als Basis dient. Gelegentlich wird einer der Anhänger beim Handeln in der Stadt gesehen.



DATENEMPfang ...



DIE IRREN UND DIE MUTIGEN



SOX

KON ALARM: "DIE FABRIKSTADT"

Nach unserem aktuellen Kenntnisstand plant der SOX-Kontrollrat die Errichtung einer vollautomatischen, von normalen und anthropomorphen Drohnen kontrollierten Industriezone auf den Ruinen der ehemaligen Hauptstadt Luxemburgs. Der Einsatz von Drohnen im Europort-Hafen hat sich inzwischen als wirtschaftlich und leistungsmäßig erfolgreich erwiesen, aber nur unter der strengen Überwachung durch ein Kontrollnetzwerk, das die Drohnen lenkt. Saeder-Krupp hat nun vor kurzem dem Kontrollrat einen Plan für den Bau der „Fabrikstadt“ vorgelegt. Etienne Moreau, der S-K-Abgesandte im Kontrollrat, begründet den Bau eines solchen riesigen Komplexes in der SOX mit der Abgeschiedenheit und dem daraus resultierenden Schutz. Es müsse mit weniger Störungen durch Hacker und „andere“ Elemente (die nicht weiter definiert wurden) gerechnet werden, die ein großes Problem für den Europort darstellen. Zwar wurde der Plan von allen Ratsmitgliedern abgesegnet, aber die anhaltenden Streitigkeiten mit Lux Incorporated Assets, die angeblich einen Großteil des Privateigentums der Stadt Luxemburg besitzt, hat den Spatenstich verzögert. Seitdem der Rat die Anerkennung der Ansprüche von Lux Incorporated Assets umschiff hat (was übrigens auch auf den Karlsruher Vertrag von 53 zutrifft, der dann neu mit den Regierungen der ADL und Frankreichs ausgehandelt werden müsste) schauen sie mit Sicherheit nach anderen Wegen, um ihr Ziel zu erreichen. Rechnet mit ein paar gut bezahlten Aufträgen bei eurem Schmidt, Brackhaus oder Johnson des Vertrauens.

Zum guter letzt betreiben die Charognards einen mehr oder weniger regelmäßigen Transportdienst, ein oder zweimal die Woche, von und nach Luxemburg mit wechselnden Landeplätzen inner- und außerhalb.

METZ — HEISSE ACTION IN KALTEN RUINEN

gepostet von Artaud

Metz, die Hauptstadt Lothringens, war vor dem Cattenom-GAU mit Sicherheit die größte Stadt in der SOX. Hunderttausende lebten in und um Metz herum. Die Stadt hatte schwer am Strahlenunglück zu knabbern, da sie zum einen sehr nah an Cattenom lag und zum anderen von den Plünderungen heimgesucht wurde, die nach dem Unfall einsetzten. Die ersten Flüchtlingswellen mussten durch Metz, bevor sie nach Nancy, etwa 60 km im Süden weiterziehen konnten.

Esprit errichtete gleich nach der Errichtung der Mauer seine ersten SOX-Fabriken direkt im Norden von Metz, die sich in eine gigantische Geisterstadt verwandelt hatte, in der nur gelegentlich Schmuggler und Nomadenzüge auf ihrem Weg nach Norden oder Osten für ein paar Tage bleiben.

Kalte Ruinen

Metz liegt am Schnittpunkt der beiden Flüsse Mosel und Selz, verteilt auf drei Inseln: le Petit Saulcy, le Grand Saulcy und Chambiére. Eine Reihe von Brücken verband die Inseln untereinander und mit den äußeren Bezirken, aber heute stehen nur noch drei davon: Die morbide benannte „Pont des Morts“ (Brücke der Toten), die „Pont des Roches“ (Brücke der Felsen) und die „Pont Saint-Georges“. Die meisten Straßen, die zu den Brücken führen, sind noch befahrbar, auch wenn sie in letzter Zeit nur von MET2000 Einheiten genutzt werden, die auf den Straßen patrouillieren.

- Nicht mehr lange, glaubt mir. Mit dem kommenden Rad-Krieg wird hier alles, was noch steht, zu Staub zermahlen. Ihr könnt auch davon ausgehen, dass die Strahlungsdosis hier einen guten Schub bekommt, da die Truppen auch nicht-konventionelle Waffen benutzen dürfen.
- Totsch

Heute feiert Metz neue Berühmtheit, da es als Veranstaltungsort für den ersten „Rad-Krieg“, dem europäischen Ableger der Wüstenkriege, ausgesucht wurde, in dem Konzern- und Regierungstruppen in Gefechten gegeneinander antreten. Der große Unterschied zu den Wüstenkriegen liegt darin, dass hier in einer urbanen Umgebung gekämpft wird und der Einsatz von Spezialwaffen ausdrücklich erlaubt ist. Dazu kommt noch die Geheimniskrämerei um die SOX und schon ist der Hype perfekt.

Heiße Action

Der erste Rad-Krieg ist für den späten November angesetzt und soll bis zu sechs Wochen dauern, wobei eine 100 Quadratkilometer große Schutzzone um Metz eingerichtet wurde. Damit wird das komplette Metz zum Kampfgebiet, in dem es Tag und Nacht zur Sache geht.

- Die Esprit-Arkologie liegt genau am Perimeter. Schauen wir mal, ob Ares oder S-K „aus Versehen“ ein paar Bunkerknacker dort drauf werfen.
- Zamari

Helix Boulevard > Europäische Kuriositäten > Anfragen

LUX INCORPORATED ASSETS

(letztes Update: 02-08-70 :: userID: Drackenfelts)

Firmenkürzel: LuxIA

Firmensprecher: Vincent Hemmer

Status: Konzern in Privatbesitz (Luxemburgische Diaspora)

Hauptquartier: keins; nur eine virtuelle Vertretung in Brüssels E.C. Netzwerk

Lux Incorporated Assets ist ein Politik-Konzern-Hybrid, der ursprünglich gegründet wurde, als das Herzogtum Luxemburg dank Cattenom aufhörte zu existieren. Während sie das Erbe des Throns des luxemburgischen Herzogs Adolphe III, einem Zwerg, beanspruchten, gründete sich das Großherzogtum Westrhein-Luxemburg aus den Überresten des westlichen Rheinlands, um später der ADL als assoziierter Mitgliedsstaat beizutreten. Mehrere Parlamentarier, Bankiers und ehemalige luxemburgische Bürokraten gründeten Lux Incorporated Assets, das die Überreste Luxemburgs verwalten soll und den Anspruch erhebt, Rechtsnachfolger des luxemburgischen Staates zu sein. Obwohl LuxIA niemals offiziell von irgendeiner europäischen Regierung anerkannt wurde (das haben die Megas im Kontrollrat verhindert), handelt die Stiftung in vielen Fällen wie eine virtuelle und quasi legale luxemburgische Regierung, indem sie Steuerflucht gewähren und pseudo-reale Identitäten an die Meistbietenden verkaufen. Nachdem, was von den gegenwärtigen Verhandlungen zwischen LuxIA und dem SOX-Kontrollrat bekannt ist, fordert LuxIA ihre Anerkennung als offiziellen Repräsentanten des ehemaligen Luxemburgs als grundlegende Voraussetzung für die Fortsetzung der Gespräche.

>Klicken Sie hier für das vollständige Profil

Es wird ein ziemlicher Wirbel um die Rad-Kriege gemacht. Ein Dutzend hochrangige Militärs beziehen in der Nähe ihre Lager, was ein riesiges Chaos auslöst, und die Logistik dahinter ist fast beängstigend. Jeder Teilnehmer bringt mehrere Tausend Soldaten mit, und dazu noch einen großen Heerestross, der für Verpflegung, Munition, Nachschub, Kommunikation, Wartung und so weiter zuständig ist. Pack auf das ganze noch die Medien drauf, und du hast ein komplettes „Olympisches Dorf“, das seine Zelte in der Kleinstadt Montigny lès Metz im Süden von Metz bezieht. Der Zugang zu der Gegend ist gesperrt und die Nähe zum Tor Pont à Mousson sowie Nancy wird für einen reibungslosen Transport sorgen.

- Das muss für die Charognards, die von Nancy aus in der SOX arbeiten, ein wahrer Alptraum sein.
- Nof

- Kommt drauf an. Manchmal sind die Kontrollen so scharf, dass wir nur von Norden her auf unsere normale Route kommen können, und manchmal sind sie so mit der Abfertigung dutzender Konzerne und Regierungen überlastet, dass man unbemerkt als französischer Nachschublieferrant oder Ares-Transporter durchgeht.
- Nuit Noire

• Die Geschichte von Montigny lès Metz ist wirklich tragisch. In den frühen 60ern hat dort eine Gruppe von Ökoschamanen und Ingenieuren angefangen, das Gebiet von der Strahlung zu befreien und so einen Teil der SOX wieder bewohnbar zu machen. Sie haben ziemlich hart und mit Erfolg gearbeitet und versuchten immer wieder, Fördergelder von den Kons und Regierungen zu bekommen. Ihre Dekontaminationstechnik hätte dazu genutzt werden können, um das Projekt auszuweiten, aber es passierte das genaue Gegenteil: Die anrückenden Inspektionsteams, die den Fortschritt begutachten sollten, sahen sich Metz an und entdeckten darin den perfekten Ort für ein Großereignis, und die nette Stadt Montigny lès Metz als einen wunderbaren Ausgangspunkt, um die Rad-Kriege zu organisieren. Die Einwohner und Flüchtlinge, die inzwischen ein „normales“ Leben lebten, wurden aus der Stadt vertrieben, als die Konzerne zu Beginn des Jahres anfangen, vorläufige Anlagen zu errichten. Wie hoch die Abfindung auch immer war, die sie bekommen haben: Was sollen sie damit anfangen? Einige von ihnen zogen nach Osten in den ADL-Teil der SOX oder nach Norden Richtung Hagon-dage, während andere blieben und den Kontrollrat terrorisieren wollen, sobald die Rad-Kriege starten.

- Zamari

• Moment mal. Der Kontrollrat sagte, dass der „gesamte“ Gewinn dafür verwendet werden soll, um die Rekultivierung des Landes zu fördern und humanitäre Programme zu starten. Das hört sich doch nicht schlecht an? Ich würde lieber eine tote Stadt wie Metz zerbomben und mich dafür mehr auf Gegenden konzentrieren, aus denen wieder was werden kann, und dort die Leute unterstützen.

- Appoline

• Ja klar! Das ist der diesjährige Konzernbullshit. Der gesamte Gewinn fließt tatsächlich in solche Projekte. Für konzerngeführte Hilfsprogramme, die Leute in Gegenden ansiedeln, in denen man sie als Testsubjekte benutzen kann. Für konzerngeführte Erforschung von zukunftsweisenden Technologien, die in SOX ohnehin nie realisiert werden. Und so weiter. Und die Regierungen kaufen es ihnen ab, weil sie im Gegenzug Truppenübungen gesponsert bekommen und sie ihr Ego im Kampf gegen die Konzerntruppen aufpolieren können.

- Zamari

Die Berichterstattung wird von Sol Media durchgeführt, die einen Exklusivvertrag mit dem Kontrollrat ausgehandelt haben, was die DeMeKo ziemlich verärgerte. Damit die Geheimnisse der SOX auch gewahrt werden, müssen alle Bilder vor der Ausstrahlung vom Kontrollrat abgesegnet werden. Sol will sich für seinen Teil an die Absprache halten und den Unschuldigen mit der objektiven Berichterstattung spielen, was auf Grund mangelnder Konkurrenz ziemlich einfach wird. Auf diesem Weg kann Sol der Bevölkerung ihre verlogene „echte“ Berichterstattung präsentieren.

- Hat jemand ne Idee, wer die letzten Teilnehmer sein könnten?
- Bruine

• Die AG Chemie will trotz ihrer schlechten Lage auf jeden Fall mit dabei sein. Aus der Gerüchteküche hört man, dass Tina nÖg der Überraschungsspieler auf der Länderseite sein soll, aber das bezweifle ich stark.

- Totsch

• Oh Mann. Einer der letzten Teilnehmer ist Aztech (ja, Aztech, allerdings durch ihre französische Tochtergesellschaft Dassault Aviation). Sie haben mit dem Kontrollrat eine spezielle Vereinbarung getroffen, und die französische Regierung hat unter Berufung auf ihre Landeshoheit dafür gesorgt, dass Dassault eine Arkologie in der SOX bekommt. Die Anlagen, die gebaut werden, sind offiziell französisch, aber die Azzies werden da schon was dran drehen. Das letzte Land wird die Tschechische Republik sein. Na ja, wir hören es ja bald von offizieller Seite ...

- Nof





FREMDARTIGKEIT DER SOX

Die Fremdartigkeit der SOX sollte sich während des Spielens jederzeit in den Beschreibungen durch den Spielleiter manifestieren. Dies gelingt ihm am besten, indem er die Schrecken und die Abnormalität immer wieder hinter einer Fassade der Normalität verschwinden lässt. Radioaktivität, Gift im Boden und astrale Verzerrungen sind auf den ersten Blick unsichtbar und so können ganze Landstriche wie ein verwildertes, postapokalyptisches Paradies erscheinen, bis der Spielleiter nach und nach den Schleier vom Grauen des Toxischen hebt – und der Traum zum Trauma wird.

Das Zusammenspiel zwischen Normalität und Fremdartigkeit soll die Spieler in ihren Handlungen verunsichern und die Atmosphäre des Spiel immer weiter in Richtung einer fremden, nicht erfassbaren, aber stets spürbaren Bedrohung verlagern. Dies gilt für Landschaftsbeschreibungen (wilde Wälder, überrankte Vorstädte, blühende Sträucher und plötzlich ein verkrüppelter Hain oder Geschwülste, Abnormalitäten, die erst bei genauem Hinsehen erkennbar werden), die Fauna und natürlich auch die Menschen in dieser Mischung aus verwilderter Endzeitwelt, toxischem Alptraum und Konzernspielplatz.

ASTRALE PHÄNOMENE

Aufgrund der massiven Verstrahlung des Gebiets sind mehrere astrale Phänomene entstanden, die nun die SOX und ihre Bewohner bedrohen. Die folgenden Beschreibungen sollen dem Spielleiter ein Gefühl für die verwüstete astrale Umgebung der SOX vermitteln und ihm einige Hinweise geben, wie er diese Phänomene in seiner Shadowrun-Kampagne am besten einsetzt. Auch wenn in einem Gebiet keine dieser Verwüstungen herrscht, sorgt die Interaktion zwischen Strahlungsverseuchung und Manafeld für unterschiedlich starke Hintergrundstrahlung. Außerdem kann der Spielleiter weitere merkwürdige Phänomene wie sichtbare Verwirbelungen, astrale Farbverschiebungen oder ähnliches einbauen, um den Spielern die Veränderung des Manafelds vor Augen zu halten. Detaillierte Beschreibungen astraler Phänomene können Sie im Kapitel *Der Astralraum und die Metaebenen* ab S. 110 des *Straßenmagie*-Ergänzungsregelwerks nachschlagen.

HOHLRÄUME

Ein beträchtlicher Teil des Geländes ist bedeckt von Hohlräumen: Löchern im Astralraum, in denen es keinerlei Magie gibt. Ähnlich wie über die *Foveae* in Aztlán ist auch über diese Hohlräume nur wenig bekannt, da alle Versuche, sie zu studieren, scheiterten oder zu widersprüchlichen Ergebnissen führten. Es ist sogar unbekannt, wie die SOX-Hohlräume eigentlich entstanden sind, auch wenn sich die Forscher einig sind, dass sie auf irgendeine Weise mit der Verstrahlung der Umgebung in Verbindung stehen.

Noch seltsamer ist, dass die Hohlräume der SOX die einzigartige Fähigkeit besitzen, sich zu bewegen, anstatt ständig am selben Ort zu verweilen. Hin und wieder verschmelzen zwei Hohlräume und werden zu einem oder teilen sich wieder, was sie äußerst unvorhersehbar macht, da die Spielercharaktere ihnen praktisch überall in der SOX begegnen können. Je nach Betrachter kann das Erleben eines Hohlraums unterschiedlich sein. Zauberer haben von Eiseskälte, verzerrten Stimmen oder Heulen, dem hypnotischen Gefühl, zum Hohlraum hingezogen zu werden, Halluzinationen, der beginnenden Auflösung ihrer Astralgestalt und vielem mehr berichtet.

Spieltechnisch haben die beweglichen SOX-Hohlräume Stufen von -7 bis -9, während der größte, stationäre Hohlraum um das ehemalige Cattenom-Kraftwerk eine Stufe von -12 aufweist. Einige kleinere Hohlräume bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Meter pro Minute.

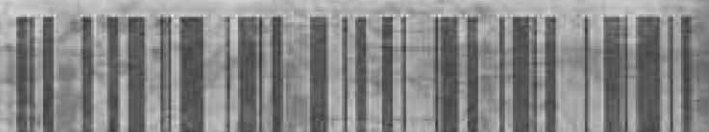
Viele Hohlräume sind von weniger gefährlichen Zonen – Manablasen – umgeben, die für astral aktive Zauberer nicht so schädlich sind wie die Hohlräume selbst. Für weitere Informationen über Hohlräume und Manablasen siehe S. 118, *Straßenmagie*.

MANAVERZERRUNGEN

Manöverzerrungen sind in der SOX ebenso verbreitet wie Hohlräume und kaum weniger gefährlich. Für gewöhnlich sind es Orte, an denen das Mana gefangen wird und extrem starke Emotionen und Manamanipulationen auf hohem Niveau im Spiel sind. In der SOX entstanden diese Verzerrungen durch die schiere Verzweiflung und Todesangst beim Cattenom-GAU, von der Tausende Menschen betroffen waren; deshalb sind sie meist in ehemals dicht besiedelten Gegenden oder an Orten zu finden, wo viele Leute in der Massenpanik starben, wie etwa den alten Bundesstraßen und Autobahnen.

Ähnlich wie die Hohlräume sind einige der Manaverzerrungen, die in der SOX gesichtet wurden, fähig, sich zu bewegen (wenn auch langsamer als die Hohlräume, etwa mit 1 Meter pro Stunde). Um alles noch schlimmer zu machen, können einige Manaverzerrungen auch noch neue Strahlung hervorbringen. Der Spielleiter entscheidet, wie stark die Strahlung ist, die eine Manaverzerrung produziert, wobei er die Kontaminierungsrichtlinien auf Seite 67 als Grundlage heranziehen kann. Normalerweise verschwindet die Strahlung, nachdem sich die Verzerrung weiterbewegt hat, doch andere Faktoren können sie weiterhin aufrechterhalten, selbst wenn die Quelle der Strahlung fort ist.

Manaverzerrungen haben eine Stufe zwischen +7 und +12. Für weitere Informationen über Manaverzerrungen siehe S. 120, *Straßenmagie*.



DOMÄNEN

Domänen sind Gebiete, in denen das Umgebungsmana durch die Umweltbedingungen einen Geschmack bekommen hat – und in der SOX haben alle Domänen einen üblen Geschmack. Durch die radioaktive Verseuchung stellt die gesamte SOX sowie das unmittelbare Grenzgebiet außerhalb der SOX eine Domäne mit einer Hintergrundstrahlung von +1 dar. An den Stellen der SOX, an denen die Verschmutzung durch radioaktive, chemische oder biologische Schadstoffe besonders stark ist, denen jedoch die starken Emotionen fehlen, die für das Entstehen einer Manaverzerrung erforderlich sind – Giftmüllkippen, Strahlungssenken oder Testgelände für ABC-Waffen – ist auch die Hintergrundstrahlung größer und kann Stufen von +2 bis +6 annehmen. Alle SOX-Domänen sind auf toxische Magie ausgerichtet und viele werden tatsächlich von toxischen Schamanen und Kulte verehrt und bewohnt. Für weitere Informationen über Domänen siehe S. 119, *Straßenmagie*.

Wenn der Spielleiter es wünscht, kann er einen Erwachten Charakter, der sich längere Zeit in einer Domäne aufhält, auffordern, eine Willenskraft + Charisma (3)-Probe abzulegen, wobei der Mindestwurf bei längerem Aufenthalt weiter steigen sollte. Ein Erwachter Charakter, der bei dieser Probe scheitert, gewöhnt sich immer mehr an die toxische Umgebung, was bedeutet, dass er einen Schritt auf den toxischen Pfad zugegangen ist. Der Spieler sollte die Möglichkeit haben, seinen Charakter davor zu bewahren, vollständig toxisch zu werden, doch dies sollte keine einfache Aufgabe werden und wenn möglich nicht ausschließlich über Proben entschieden werden.

MANASTÜRME UND MANAORKANE

Auch wenn man weiß, dass sie in der SOX lauern, so begegnet man diesen Phänomenen doch selten. Das Zusammentreffen eines Hohlraums und einer Manaverzerrung etwa könnte die Ursache für einen Manasturm oder gar einen Manaorkan sein. Manastürme in der SOX ziehen fast immer elementare anstatt illusionäre Effekte nach sich und erzeugen meist Strahlung, ähnlich wie einige Manaverzerrungen (siehe oben), doch der Spielleiter kann Manaorkane auch dazu benutzen, seine Spieler mit unheimlichen Illusionen von Menschen heimzusuchen, die an der Strahlenkrankheit sterben.

Für weitere Informationen über Manastürme und Manaorkane siehe S.120-121, *Straßenmagie*.

TOXISCHE SCHAMANEN

Wenn die Toxischen jemals einen eigenen Staat hätten, wäre es die SOX. Sowohl einzelne Schamanen als auch Gruppen Erwachter und mundaner Toxiker findet man hier, wo sie ihren seltsamen Lebensstil pflegen können.

Fast alle toxischen Schamanen, die in der SOX leben, sind Vergifter (S.139, *Straßenmagie*), die die Verseuchung und Verschmutzung ihrer „Heimat“ begrüßen, doch es gibt auch einige Verwüster (S.139, *Straßenmagie*), die sich vor allem auf den gesetzlosen Lebensstil in der SOX konzentrieren und das zerstörte Land als Operationsbasis betrachten, um Chaos und Anarchie in die ganze Welt zu tragen.

Toxische Schamanen folgen toxischen Schutzpatronen aller Art, doch viele bevorzugen Strahlung (als „Schöpfer“ ihres gelobten Landes) und Verschmutzung (da sie darin fast jeden Aspekt ihrer Umwelt wiederfinden). So gut wie sicher vor Jägern können sich die toxischen Schamanen und Kulte ungehindert ausbreiten, geben sich jedoch nicht damit zufrieden, abgeschieden zu leben. Mehrere toxische Kulte (die sowohl aus Erwachten als auch aus mundanen Anhängern bestehen) greifen bekanntermaßen Konzern-Konvois und Transporte sowie Glowpunk-Siedlungen an, um sie ihrer Güter zu berauben, Furcht und Schrecken zu verbreiten und die Menschen zu ihrem Glauben zu bekehren.

Auch wenn der Giftschamane das Urbild eines Bösewichts ist, werden die Spielercharaktere gelegentlich mit einem zusammenarbeiten müssen, um zu überleben. Sie können einen toxischen Schamanen als zwielichtige Figur benutzen und die Charaktere im Dunkeln über seine wahren Beweggründe lassen.

GIFTGEISTER

Neben der giftigen Nordsee ist die SOX in Europa der Ort mit der höchsten Dichte an Giftgeistern. Manche Giftgeister, denen Spielercharaktere begegnen können, wurden von toxischen Schamanen beschworen, um Überwachungs- oder Kampfdienste zu vollrichten. Ebenso können diese Geister aber auch fessellos und zu Freien Geistern werden (die noch gefährlicher für Runner sein können). Eine andere Art sind die Wilden Geister, die direkt aus der verseuchten Umgebung entstehen, ohne beschworen worden zu sein. Spieltechnisch kann der Spielleiter Wilden Geistern zusätzliche Kräfte zuweisen oder ihre Attribute erhöhen, um sie für die Spielercharaktere unvorhersehbar zu machen.

Da die Radioaktivität hier die Hauptursache der Verseuchung ist, sind fast alle toxischen Geister in der SOX Nukleargeister, das toxische Gegenstück zu Feuergeistern, es sind jedoch auch andere Arten (z.B. Abscheulichkeit oder Schlacke) möglich.

Für Informationen über Freie Geister und Wilde Geister siehe S. 105ff., *Straßenmagie*. Für Informationen über die verschiedenen Arten toxischer Geister siehe *Toxische Geister*, S. 142, *Straßenmagie*.

INSEKTENGEISTER

Selbst in der SOX können Spielercharaktere den außerweltlichen Kreaturen begegnen, die als Insektengeister bezeichnet werden. Es gibt einige wenige Schwärme und Nester von Schaben-, Käfer- und Ameisengeistern, alle eifersüchtig gehütet und mit einer Verbindung zur Außenwelt oder einer anderen Quelle für Wirtskörper und Nahrung ausgestattet. Mit Ausnahme der Schaben, die sich anscheinend nicht um die Strahlung scheren, meiden die Insektengeister Strahlungsquellen und astrale Anomalien, die damit verbunden sind.

CRITTER

Die meisten gewöhnlichen und paranormalen Tiere, die in urbanen Gebieten leben, sind auch in der SOX heimisch. Dies sind hauptsächlich Barghests und Riesenratten, doch auch MMVV-infizierte Wesen wie Ghule, Vampire und Wendigos findet man hier. Haustiere wie Hunde, Kühe oder Schweine kehrten nach dem Cattenom-Zwischenfall meist in die Wildnis zurück.

MUTIERTE CRITTER

Die extreme Verstrahlung und chemische Verseuchung der SOX geht an der einheimischen Tierwelt nicht spurlos vorüber. Es kommt zu Missbildungen und Mutationen, die das Aussehen der Tiere radikal verändern und gelegentlich sogar zur Ausprägung besonderer Eigenschaften und Fähigkeiten führen können. Gewöhnliche Critter, also Haustiere wie Hunde, Kühe oder Schweine, die von einer solchen Mutation betroffen sind, bezeichnet man als mutierte Critter. In der SOX sind sie besonders zahl- und variantenreich, denn jedes Exemplar unterliegt einer individuellen Mutation. Es gibt jedoch einige Eigenschaften, die für alle mutierten Critter gelten. Der Spielleiter sollte diese verwenden, wenn er mutierte Critter entwirft.

Die meistverbreitete Auswirkung von Mutationen durch Strahlung ist Krebs. Mutierte Critter haben oft Knochenablagerungen, Tumore, Geschwüre und offene Wunden. Zudem können Sie erhebliche Größenunterschiede aufweisen (und

über entsprechend höhere oder niedrigere Attributswerte verfügen) und fehlende oder zusätzliche Gliedmaßen besitzen. Mutierte Critter sind oft besonders wild und feindselig, und fliehen nicht vor Fremden. Nur einige von ihnen haben paranormale Fähigkeiten wie Natürliche Waffe, Gift, Panzer, Ätzender Speichel oder Gesteigerte Sinne entwickelt (siehe *SR4.01D*, S.286-290). Der Spielleiter sollte darauf achten, einen bestimmten Critter nicht mit zu vielen Eigenschaften zu „überladen“. Aufgrund der Mutation besitzen mutierte Critter häufig ein niedrigeres Essenzattribut.

TOXISCHE CRITTER

Mutationen gewöhnlicher Tiere können Schlimmes anrichten, doch unvorhersehbar sind die Auswirkungen von Strahlung und Verseuchung auf paranormale Kreaturen, die im Fall einer Mutation zu sogenannten toxischen Crittern werden. Auch toxische Critter sollten individuell auf eine bestimmte Begegnung oder Kampagne zugeschnitten werden.

Anders als mutierte Critter sind toxische Critter nicht unbedingt tollwütige, instinktlose Kreaturen, sondern agieren eher so wie ein toxischer Schamane. Meist scheinen sie Menschen, die in ihre Domäne eingedrungen sind, bestrafen zu wollen, und legen ein rachsüchtiges und paranoides Verhalten an den Tag.

Will der Spielleiter einen toxischen Critter erschaffen, sollte er grundsätzlich den Richtlinien für mutierte Critter folgen (siehe oben). Beachten Sie, dass toxische Critter zudem weiterentwickelte Critterkräfte ausbilden können, zum Beispiel Zwang, Verwirrung, Grauen, Übler Atem, Verschlingen, Bindung oder Tierbeherrschung (siehe *SR4.01D*, S.286-290). Wie bei mutierten Crittern sollten diese toxischen Kräfte sorgsam eingesetzt werden, da sie jeden Critter zu einer echten Bedrohung machen können.

NEUE CRITTER

Neben den chaotischen Mutationen der einheimischen Tierwelt hat die SOX auch ein paar paranormale Tierarten – sozusagen stabile Mutationen – hervorgebracht, die sich an die Umgebungsstrahlung angepasst haben.

Steinbeißer

Der Steinbeißer hat sich aus dem Wildschwein entwickelt, besitzt jedoch kaum noch Ähnlichkeit mit diesem. Durch immer weitere Mutation hat er sein Fell völlig verloren, dafür aber zahlreiche Knochenablagerungen an Extremitäten, dem Rückgrat und Brustkorb ausgebildet, die ihm auch seinen Namen eingebracht haben. Die verstärkte Panzerung und die verhärteten Klauen machen ihn zu einem sehr gefährlichen Gegner.

K	G	R	S	C	I	L	W	EDG	ESS	M	INI	ID	ZM
7	3	4	8	3	3	2	3	3	5	3	6	1	12

Bewegung: 10 / 35

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

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch, Restlichtverstärkung), Immunität (Gift), Natürliche Waffe (Klauen/Biss: Schaden 5K, PB 0), Verstärkter Panzer 5

Grubendachs

Diese größere Version des gewöhnlichen Dachses erreicht eine Länge von bis zu 1,70 m und hat sich in den letzten 30 Jahren explosionsartig ausgebreitet. Der Grubendachs ist ein flinkes Raubtier, das in kleinen Gruppen von bis zu 6 Exemplaren jagt und dabei auch vor Menschen nicht haltmacht. Seine Kraft, mit der Umgebung zu verschmelzen, benutzt er hauptsächlich zur Flucht, seltener zum Angriff. Grubendachse bewohnen natürliche oder selbstgegrabene Höhlen, gelegentlich sogar verlassene Keller oder Bergwerkstollen.

UMGANG MIT CRITTERN IN DER SOX

Durch die Interaktion zwischen Verstrahlung, toxischen Einflüssen und dem Astralraum mit seinem magischen Energiepotential kann es in der SOX zu Mutationen und Krankheiten kommen, die quasi mit der Hintergrundstrahlung verwoben sind. So verflochten sind durchaus Wesenheiten möglich, die nach normalem Dafürhalten gar nicht lebensfähig wären, würden sie nicht Energie aus ihrer toxischen Umgebung erhalten. Solche Wesen können für eine Runnergruppe gleichzeitig ein medizinisches Rätsel wie auch eine toxische Gefahr oder einfach nur ein Horrorelement sein. Lauernde Gefahren im Astralraum, die mit der Hintergrundstrahlung verschmelzen können, unidentifizierbare Monstrositäten, die im Realraum dahinsiechen, dafür aber astrales Leben anziehen und fressen, verkrüppelte Pflanzen, die den projizierenden Magier plötzlich festhalten, weil sie auf der Astralebene Essenzfresser sind – der Phantasie des Spielleiters sind keine Grenzen gesetzt. Allerdings sollte dabei berücksichtigt werden, dass weniger manchmal mehr ist: Eine die Runnergruppe im Schleier der Verseuchung verfolgende, unsichtbare Gefahr ist wirksamer im Spiel als wenn hinter jeder Ecke ein monströser, toxischer Alptraum lauert.

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

Bewegung: 15 / 55

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Infiltration 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 4

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch, Restlichtverstärkung), Immunität (Gift), Natürliche Waffe (Klauen/Biss: Schaden 3K, PB 0), Unfall, Verschleierung



STRAHLUNG

Die Strahlungsgefahr ist ein realer und spannender Aspekt einer jeden SOX-Mission, und richtig angepackt kann sie eine Menge zur unheimlichen Atmosphäre der SOX beitragen. Die folgenden Spielertipps sollen Ihnen helfen, Ihren Spielern die Radioaktivität und den Schutz vor ihr näher zu bringen, und zwar indem Sie sie aktiv daran beteiligen.

Wie bei vielen anderen Aspekten des Shadowrunner-Daseins (z.B. Wie führe ich ein abhörsicheres Gespräch? Wie dringe ich möglichst unbemerkt in feindliches Gebiet ein?) ist auch der Umgang mit der radioaktiven Gefahr in erster Linie eine Herausforderung an das intellektuelle Geschick der Spieler. Geben Sie ihnen deshalb die nötige Zeit, sich Gedanken über mögliche Schutzmaßnahmen zu machen, vielleicht sogar indem Sie den SOX-Run ein paar Tage vorher ankündigen. Auf diese Weise erstrecken Sie das Rollenspiel vom Spieltisch in die „reale Welt“ (TM), wo die Spieler quasi als „Trockenschwimmer“ in Gedanken bereits durch die SOX reisen und sich ihren Gefahren stellen.

Ein detailgetreuer Realismus und hundertprozentige Perfektion ist weder machbar noch erforderlich – wenn Sie als Spielleiter das Gefühl haben, dass sich die Spieler wirklich handfeste Gedanken machen und mit ein paar logischen, vielleicht auch einigen haarsträubenden, aber alles in allem wirksamen Methoden aufwarten, wie sie sich die Strahlung möglichst effektiv vom Leib halten wollen, dann belohnen Sie sie mit Erfolg. Stellen sie sich dagegen extrem naiv oder unmotiviert an, oder lassen sie es schlichtweg darauf ankommen, dass sich ihre Charaktere massiv verstrahlen, dann sollte auch genau dieser Fall eintreten. Ein Jeder ist seines (Un-)Glückes Schmied.

Als Anhaltspunkt kann die folgende Liste dienen, die mithilfe der Erfahrungen einiger Spieltests erstellt wurde. Ergänzende, vielleicht sogar effektivere Maßnahmen sind absolut denkbar, und wie immer ist der Kreativität der Spieler keine Grenzen gesetzt (wohl aber dem Budget der Runner).

WAS KANN ICH TUN, DAMIT MICH DIE STRAHLUNG IN DER SOX NICHT UMBRINGT?

1. Gehe nicht in die SOX.
2. Wenn du in eklatanter Missachtung von Regel Nummer 1 trotzdem in die SOX gehst, dann rüste dich vorher gut aus und halte dich von stark verstrahlten Gegenden fern.
3. Der Geigerzähler ist der beste Freund des Runners. Verbinde ihn direkt mit deinem PAN und schalte ihn niemals aus. Packe außerdem einen zweiten Geigerzähler als Ersatzgerät ein und bewahre ihn an einer sicheren Stelle auf.

Geigerzähler sind als Sensoren erhältlich (SR4.01D, S. 325), die in verschiedenen Sensorkapseln installiert und über WiFi verbunden werden können. Eine veraltete, aber durch Störeinflüsse weniger fehleranfällige Methode sind daumengroße **Strahlungsplaketten**, die am Anzug befestigt werden können und sich bei radioaktiver Belastung verfärben. Sie können nur einmalig angewendet werden, kosten 25 Euro und haben eine Verfügbarkeit von 4.

4. Errichte eine möglichst dichte Barriere zwischen dir und der SOX und halte diese während deines gesamten Aufenthalts aufrecht.
5. Zieh dir einen Strahlenschutzanzug an und lege ihn niemals ab. Eine hermetische Versiegelung ist wünschenswert, aber für lange Überlandreisen weder praktikabel noch notwendig, deshalb schalte sie nur dann ein, wenn dein Geigerzähler Alarm schlägt.

Als **Strahlenschutzanzüge** zählen der **Hazmat-Anzug** (SR4.01D, S. 327) und die **Ganzkörperpanzerung** (SR4.01D, S. 315) mit chemischer Versiegelung (SR4.01D, S. 316). Beide verfügen über eine 5 kg schwere Druckluftflasche, die genug Luft für eine vierstündige hermetische Versiegelung liefert.

Ersatzflaschen kosten 200 Euro, eine **Druckluft-Aufladestation** kostet 1.000 Euro und wiegt 10 kg. Das Aufladen dauert 10 Minuten und erfordert etwa 15.000 Liter Luft, die natürlich möglichst frei von radioaktivem Staub sein sollte. Die hermetische Versiegelung eines Strahlenschutzanzugs lässt sich mit einer komplexen Handlung aktivieren bzw. deaktivieren. Als Richtlinie bewirkt das ununterbrochene Tragen eines hermetisch versiegelten Strahlenschutzanzugs für jeweils 48 Stunden einen kumulativen Würfelpool-Modifikator von -1 durch körperliche und geistige Dauerbelastung. Das Tragen eines nicht hermetisch versiegelten Strahlenschutzanzugs bewirkt normalerweise keine negativen Modifikatoren.

6. Wenn du keinen Strahlenschutzanzug zur Hand hast, genügt auch dichte Kleidung mit chemischer Isolation und eine Gasmaske mit regelmäßig ausgewechselten Filtern. Für gefährliche Gebiete solltest du außerdem ein Atemgerät zur Hand haben, denn dort reicht eine Gasmaske nicht aus.

Panzerung und dichte Kleidung bzw. eine Kombination aus Panzerungs- und dichten Kleidungsstücken kann mit der Panzerungsmodifikation **Chemische Isolation** versehen werden (S. 316, SR4.01D, eine Stufe von 4 genügt als Schutz vor Strahlung). Ein nicht hermetisch versiegelter Strahlenschutzanzug (siehe oben) zählt ebenfalls als Kleidung mit chemischer Isolation. In Kombination mit einer **Gasmaske** (SR4.01D, S. 327f.) liefert diese Kleidung einen ausreichenden Schutz, um sich in den nur leicht verseuchten Gebieten der SOX (Zone 5, und mit gewissen Einschränkungen auch Zone 4) gefahrlos bewegen zu können. Die Luftfilter der Gasmasken müssen regelmäßig alle 24 Stunden ausgewechselt werden. Ein Zehnerpack **Ersatz-Luftfilter** kostet 25 Euro. Als Richtlinie bewirkt das ununterbrochene Tragen einer Gasmaske für jeweils 24 Stunden einen kumulativen Würfelpool-Modifikator von -1 durch körperliche und geistige Dauerbelastung.

Die Schutzwirkung eines **Atemgeräts** (SR4.01D, S. 327) oder internen **Lufttanks** (SR4.01D, S. 333f.) liegt zwischen der einer Gasmaske und der einer hermetischen Versiegelung eines Strahlenschutzanzugs.

7. Wenn dir mal keine moderne Schutzkleidung zur Verfügung stehen sollte, dann mach es wie die Einheimischen und bedecke dich mit möglichst vielen Kleidungsschichten. Das sieht Scheiße aus und bietet nur wenig Schutz, ist aber besser als gar nichts. Außerdem sieh zu, dass du möglichst bald wieder an vernünftige Schutzkleidung kommst.
8. Nimm dich vor Staub in Acht! In diesem Zeug steckt eine große Menge Radioaktivität, die dein Geigerzähler meist erst dann anzeigt, wenn du ihn bereits um dich herum aufgewirbelt hast. Besonders gefährlich sind Häuser, Waldränder und andere Geländemerkmale wie steile Hänge und Felsformationen, in denen sich viel Staub sammeln kann.
9. Tagelang ununterbrochen mit einer Gasmaske oder dem Helm eines Strahlenschutzanzugs herumzulaufen, kann eine erhebliche Belastung für Körper und Gemüt darstellen, und wer müde und abgeschlaft ist, macht Fehler. Deshalb leg regelmäßige Pausen ein. Übernachtungen in möglichst strahlungsfreien, abgedichteten Unterkünften (Höhlen, Häuser, Schutzzelte) verschaffen dir die Energie für einen neuen Tag im Ganzkörperkondom.

Schutzzelte sind in verschiedenen Qualitätsstufen erhältlich. Die einfache Version bietet chemische Isolation, eine manuelle Schleuse und einen Luftfilter vergleichbar dem einer Gasmaske. Die Deluxe-Version bietet eine automatische Schleuse mit chemischer Dusche sowie die optionale Möglichkeit einer hermetischen Versiegelung, solange die nötige Atemluft in Form von Druckluft zur Verfügung steht (standardmäßig ist Atemluft für 5 Mann-Tage enthalten). Die einfache Version kostet 1.000 Euro pro Person, hat eine Verfügbarkeit von 4 und im zusammengefalteten Zustand die Größe einer Werkzeugkiste. Die Deluxe-Version kostet 10.000 Euro pro Person, hat eine Verfügbarkeit von 8 und im zusammengefalteten Zustand die Größe eines Ladens, d.h. für den Transport ist

ein Fahrzeug erforderlich. Die integrierte chemische Dusche verfügt über 20 Ladungen pro Person.

Wenn die Runner mit einem Fahrzeug in der SOX unterwegs sind, können sie dieses mit einem **Lebenserhaltungssystem** (siehe *Arsenal 2071*) ausstatten. Auf Stufe 1 entspricht dies einem einfachen Schutzzelt, auf Stufe 2 einem Deluxe-Schutzzelt.

10. Reinige regelmäßig deine Ausrüstung. Es nutzt dir herzlich wenig, wenn du mit deinem Strahlenschutzanzug, der voller radioaktivem Staub klebt, in dein Schutzzelt kriegst, um dort ohne Gasmaske zu schlafen. Strahlenschutzkleidung ist speziell dafür ausgelegt, durch eine Dusche aus (unkontaminiertem) Wasser oder besser noch eine chemische Dusche restlos gereinigt zu werden – bei normaler Kleidung bleibt dagegen immer ein Rückstand zurück, deshalb pack dir am besten zwei bis drei Ersatzgarnituren ein.

Strahlenschutzanzüge und Kleidungsstücke mit einer chemischen Isolation Stufe 4 oder höher zählen als leicht zu reinigende Strahlenschutzkleidung, während normale Kleidung sich nur unter großen Mühen von radioaktiver Verseuchung befreien lässt (Spilleiterentscheidung). Alternativ zur chemischen Dusche (siehe oben) kann können für die Reinigung auch Wasser und Geräte wie Staubsauger verwendet werden – über die Effektivität solcher Maßnahmen entscheidet ebenfalls der Spilleiter.

11. Was für Kleidung gilt, gilt natürlich auch für den Rest deiner Ausrüstung – tägliche Reinigung sorgt dafür, dass sich radioaktiver Staub gar nicht erst festsetzen kann.

Ausrüstungsgegenstände und Waffen sind für das Doppelte ihres Ladenpreises und einer verdoppelten Verfügbarkeit (mindestens einem Verfügbarkeitswert von 6) in leicht zu reinigender Materialbauweise erhältlich. Wer sich diesen Luxus nicht leisten will, kann der Strahlenbelastung seiner Ausrüstung auch durch regelmäßiges und gründliches Reinigen entgegenwirken.

12. Nimm keine radioaktiven Nahrungsmittel zu dir, es sei denn du stehst kurz vor dem Verhungern. Bereite dich auf deinen Aufenthalt in der SOX am besten so vor, als wolltest du ein paar Wochen auf dem Mond verbringen, indem du alle benötigten Nährstoffe in einer möglichst konzentrierten Form bereits mit dir führst.

Konzentrierte Nahrung (Rationsriegel, Pulver, Paste) kostet 200 Euro für jeweils 50 Tagesrationen. Sie enthält „alles, was der Körper zum Leben benötigt“ (abgesehen von Flüssigkeit), aber trotzdem gelingt es nur den wenigsten, sich mehrere Wochen lang auf diese Ernährung einzustellen, ohne irgendwann anzufangen, von richtigem Essen zu träumen, was mithilfe von Selbstbeherrschungsproben (SR4.01D, S. 129) und gutem alten Rollenspiel dargestellt werden kann.

13. Trinke kein radioaktives Wasser, es sei denn du stehst kurz vor dem Verdursten. Im Gegensatz zur Nahrung kann Wasser nur schwer in ausreichender Menge mitgeführt werden, also musst du erfinderisch sein. Ein modifizierter Wüstenanzug hilft, einen Teil deiner Körperflüssigkeit wieder aufzubereiten (ist eklig, aber tausendmal besser als elendig an der Strahlenkrankheit zu verrecken), und eine Wasserreinigungsanlage senkt die Strahlenbelastung von kontaminiertem Wasser auf einen akzeptablen (?) Wert.

Ein **modifizierter Wüstenanzug**, der etwa die Hälfte der ausgeschiedenen Körperflüssigkeit recycelt, kostet in Kombination mit einem Hazmat-Anzug 10.000 Euro, in Kombination mit einer Ganzkörperpanzerung mindestens 20.000 Euro und ist nur als Spezialanfertigung erhältlich (Verfügbarkeit 10+; oder mithilfe der Modifikationsregeln in *Arsenal 2071* und der Fertigkeit Industriemechanik selber bauen). Als Richtlinie bewirkt das ununterbrochene Tragen eines solchen Anzugs für jeweils 24 Stunden einen kumulativen Würfelpool-Modifikator von -1 durch körperliche und geistige Dauerbelastung

(zusätzlich zu den Belastungen durch Gasmasken oder hermetisch versiegelte Strahlenschutzanzüge).

Die im **Survival-Kit** (SR4.01D, S. 328) enthaltene Wasserreinigungsanlage reinigt pro Stunde einen Liter Wasser. Eine spezielle **Wasserreinigungsanlage** von der Größe einer Werkzeugkiste kostet 500 Euro und reinigt pro Stunde zehn Liter Wasser. Um arbeiten zu können, müssen die Anlagen stationär aufgebaut und betrieben werden. „Reinigung“ bedeutet in diesem Fall, dass die Strahlungsbelastung des Wassers um die Hälfte gesenkt wird – eine weitere Senkung ist nicht möglich. Ein erwachsener Mensch benötigt ungefähr 2 Liter Wasser pro Tag.

14. Magie kann in der verstrahlten Zone dein bester Freund sein (neben dem bereits erwähnten Geigerzähler). Wenn du einen Erwachten in deinem Team hast, dann sollte sich dieser am besten einen oder mehrere Strahlenschutzzauber zulegen – aber achte darauf, dass er sich vor den vielen magischen Anomalien der SOX in Acht nimmt.

Die beiden folgenden Strahlenschutzzauber wurden von Zaubernern entwickelt, die oft mit radioaktiven Stoffen zu tun haben. Sie sind sehr selten und nicht öffentlich zugänglich, so dass der Erwerb der Zauberformel bereits ein Abenteuer für sich darstellen kann.

Strahlenschild (Manipulationszauber)

Art: P Reichweite: BF Dauer: S Entzug: (K+2)+3

Strahlenbarriere (Manipulationszauber, Flächenzauber)

Art: P Reichweite: BF(F) Dauer: S Entzug: (K+2)+5

Der Strahlenschild erzeugt ein leuchtendes Feld aus magischen Energien, das die Strahlenbelastung für die geschützte Person so reduziert, als würde sie sich in einer um 1 Stufe günstigeren Strahlungszone aufhalten (siehe Strahlungszonentabelle auf Seite 18). Übersteigt die aktuelle Strahlenbelastung in Sievert die Anzahl Erfolge des Zaubers, so ist der Zauberspruch wirkungslos.

Die Strahlenbarriere ist die Flächenvariante des Strahlenschildes und erzeugt eine Kuppel, die jeden im Wirkungsradius schützt.

15. Gleichzeitig kann die Magie in der SOX auch zu deinem ärgsten Feind werden. Verstrahlte Critter, toxische Strahlungsgeister und die Zauberkraft toxischer Schamanen und Adepten können deine Strahlenbelastung in wenigen Augenblicken in ungeahnte Höhen schnellen lassen. Eine Begegnung mit solchen Wesen behandelst du am besten so, als würdest du dich mitten in eine schwer radioaktiv verseuchte Gefahrenzone hineinbegeben.

16. Sollte dich dein Weg wirklich einmal in eine radioaktive Gefahrenzone hineinführen (Zone 0 – 4), dann Sorge für den maximal möglichen Schutz. Strahlenschutzanzüge mit hermetischer Versiegelung sind ein Muss. Schutzzauber sind wünschenswert. Ein hermetisch versiegeltes Fahrzeug wäre himmlisch. Natürlich wird dir so etwas nicht zur Verfügung stehen, aber man darf ja noch träumen. Reduziere deinen Aufenthalt außerdem zeitlich auf das absolute Minimum, denn bei sehr hoher Strahlung bietet selbst die beste Ausrüstung keinen vollständigen Schutz.

17. Sollte dein Körper kontaminiert werden, gibt es einiges an medizinischen Drogencocktails, die vor Ort genutzt werden können, um einen Teil der radioaktiven Giftstoffe auszuscheiden, bevor sie sich dauerhaft im Körper festsetzen. Pack dir eine ausreichende Menge dieser Antirad-Medizin ein und nutze nach einer Kontaminierung die erstbeste Möglichkeit, dir das Zeug reinzupfeifen. Aber achte darauf, dass die Nebenwirkungen dich nicht umhauen! Eine alternative (bzw. zusätzlich anwendbare) Methode sind spezialisierte Entgiftungszauber. Und wie immer gilt: Viel trinken!

Ein normales **Medkit** (SR4.01D, S. 329) enthält ab Stufe 4 eine Auswahl an leichten Antirad-Medikamenten (keine Ne-

benwirkungen, aber auch keine große Effizienz). Ein spezialisiertes **Strahlenschutz-Medkit** kostet 1.000 Euro und hat eine Verfügbarkeit von 4. Es enthält genug Anwendungen für eine mehrwöchige SOX-Mission. Für jede Anwendung wird die Kontaminierung eines Körpers um 1 Sievert gesenkt. Kontaminierung, die älter als einen Tag ist, kann auf diese Weise nicht gesenkt werden, und pro Tag ist nur eine Anwendung möglich. Die Nebenwirkungen der Medizin umfassen Kopfschmerzen, Schwindel, Desorientierung, Übelkeit und Durchfall (negativer Würfelpool-Modifikator von -2 für einen Zeitraum von 24 Stunden).

Neben gibt es auch noch einen Dekontaminationszauber, dessen Verfügbarkeit das selbe wie für die Strahlenschutzzauber gilt.

Dekontamination (Manipulationszauber)

Art: P Reichweite: BF Dauer: P Entzug: (K+2)+3

Sind die Erfolge des Zauberers gleich oder höher als die aktuelle Kontaminierung der Zielperson, so wird diese um 1 Sievert gesenkt. Es gelten die selben Einschränkungen wie beim Strahlenschutz-Medkit (siehe oben) und die beiden Dekontaminationsmethoden können nicht kombiniert werden.

18. Körpermodifikationen wie Cyber- und Bioware können den Entgiftungsprozess unterstützen. Bei hohen Strahlungsdosen besteht andererseits die Gefahr eines teilweisen oder vollständigen Ausfalls der Ware, also lass es lieber gar nicht erst so weit kommen!

19. Solltest du echt Pech haben und eine massive Strahlungsdosis abbekommen, dann ist noch nicht alles verloren. Nach dem Abklingen der ersten Symptome hast du immer noch ein paar Tage Zeit, um die Gefahren der SOX so weit wie möglich hinter dich zu bringen und möglichst bald eine möglichst umfangreiche medizinische Behandlung einschließlich Gentherapie und magischer Entgiftung über dich ergehen zu lassen (wenn du es dir leisten kannst). Mithilfe der heutigen Medizin lässt sich selbst eine erhebliche Strahlungsbelastung wieder auf Null reduzieren (wenn du es dir leisten kannst).

Zum Thema medizinischer Behandlung von Strahlenkrankheit siehe den gleichlautenden Kasten rechts unten.

20. Vielleicht hast du auch wirklich richtig viel Pech und keine medizinische Maßnahme der Welt kann dich mehr retten. Kopf hoch, denn selbst dann bleiben dir in den meisten Fällen noch ein paar Tage, um eine Handvoll schlimmer Dinge richtig zu stellen und Abschied von der Welt zu nehmen. Denn wie heißt es so schön: Wichtig ist nicht die Zeit, die uns gegeben, sondern das, was wir damit anstellen.

KONTAMINIERUNG

Die Kontaminierung eines Charakters wird in Sievert (Sv) gemessen. Anstatt die Strahlungsbelastung mit komplizierten Regeln abzuhandeln, sollte der Spielleiter die Aufmerksamkeit und Vorsichtigkeit der Charaktere sowie die Qualität ihrer Ausrüstung beurteilen und anhand dessen festlegen, ob und wie stark sie verseucht werden. Als Grundlage kann er die verschiedenen Strahlungszonen der SOX (Seite 18) heranziehen.

In den leicht verstrahlten Gebieten (Zone 5) kann man sich auch ohne Schutzmaßnahmen monatelang aufhalten, ohne eine nennenswerte Kontaminierung zu erleiden. Unternimmt man dagegen größere Reisen durch die SOX – was für die meisten Runner-Teams der Fall sein dürfte –, so durchquert man dabei immer wieder auch mittelschwer verstrahltes Gebiet (Zone 3 und 4). In solchen Bereichen steigt die Kontaminierung eines ungeschützten Charakters nach einer Woche (Zone 3) bzw. einem Monat (Zone 4) um 1 Sievert, während ein Charakter, der die oben beschriebenen Schutzmaßnahmen im großen und ganzen befolgt, keine nennenswerte Kontaminierung erleidet.

Reisende in der SOX treffen außerdem immer wieder auf Bereiche, in denen die Strahlungsbelastung stark ansteigt (Zone 2), wie zum Beispiel Strahlungsverzerrungen und Strahlungssenken. Nur Charaktere in hermetisch versiegelten Strahlenschutzanzügen können sich hier gefahrlos aufhalten. Die Kontaminierung eines ungeschützten Charakters steigt in einem solchen Bereich nach jeweils 6 Stunden um 1 Sievert, die Kontaminierung eines mittelmäßig geschützten Charakters nach jeweils einem Tag. Solange die getragene Ausrüstung und Kleidung nach dem Aufenthalt in einer solchen Zone nicht gründlich gereinigt wird, umgibt sie ihren Träger weiterhin mit einer Strahlungszone von 3.

Elementarer Strahlungsschaden durch toxische Schamanen, Strahlungsgeister und Critter wirkt wie Feuerschaden und zählt außerdem wie der Aufenthalt in einer Zone 2 für eine Anzahl Stunden in Höhe des Schadenswerts.

Gebiete mit extremer Strahlungsverseuchung (Zone 0 und 1) treten nur in der Nähe aktiver Strahlungsquellen wie den beiden GAU-Zonen und einigen Atombomben-Testgebieten auf. Die Kontaminierung eines ungeschützten Charakters steigt in solchen Gebieten im Minutentakt, die eines mittelmäßig geschützten Charakters im Zehnminutentakt, und selbst bei Charakteren in hermetisch versiegelten Strahlenschutzanzügen steigt sie stündlich um 1.

STRAHLUNGSVERBRENNUNGEN

Immer wenn die Strahlungsbelastung eines Charakters um 1 Sievert steigt, erleidet er Strahlungsverbrennungen mit einem Schadenswert in Höhe der aktuellen Kontaminierung (ein Charakter, dessen Kontaminierung von 4 auf 5 Sievert steigt, würde also 5 Schadenspunkte erleiden), der nur mit einer einfachen Konstitutions-Probe gesenkt werden kann. Außerdem leidet der Charakter unter den Symptomen Desorientierung und Übelkeit (*SR4.01D*, S. 244), und zwar für eine Anzahl Stunden in Höhe der Kontaminierung anstelle der üblichen 10 Minuten. Der Schaden und die Symptome können durch die üblichen Heilungsmaßnahmen gesenkt werden.

STRAHLENKRANKHEIT

Neben den direkten Auswirkungen können noch Langzeitschäden auftreten, die als leichte, mittlere, schwere und tödliche Strahlenkrankheit bezeichnet werden.

Die *leichte Strahlenkrankheit* entspricht einer Belastung von 1 Sievert. Begibt sich der Charakter nicht in medizinische Behandlung (siehe unten), so leidet er unter erhöhtem Krebsrisiko und kann möglicherweise zeugungsunfähig werden.

MEDIZINISCHE BEHANDLUNG VON STRAHLENKRANKHEIT

Zuerst werden die radioaktiven Substanzen aus dem Körper des Patienten entfernt. Darauf folgt eine Blut- und Knochenmarkstransplantation oder Gentherapie, um den angerichteten Schaden zu vermindern. Die Blutneubildung wird durch einen Drogencocktail unterstützt, der Flüssigkeits- und Elektrolythaushalt wieder zu- und rücktrückt und die Hautschäden geflickt. Das Immunsystem wird verstärkt, da der Körper zu diesem Zeitpunkt der Therapie und auch im Anschluss extrem anfällig für Infektionen ist. Eine Blutreinigung und DNA-Reparatur ist ebenfalls möglich, aber teuer.

Die folgende Tabelle bietet eine Richtlinie, wie viele Monate Krankenhausaufenthalt und welche Kosten eine Senkung der Strahlenkrankheit um jeweils eine Stufe erfordert, und zwar abhängig von der Stufe der ursprünglich erlittenen Strahlenkrankheit.

Strahlenkrankheit	Krankenhausaufenthalt	Kosten
Leicht	1 Monat	5.000 Euro
Mittel	2 Monate	15.000 Euro
Schwer	4 Monate	200.000+ Euro

Die *mittlere Strahlenkrankheit* entspricht einer Belastung von 2 bis 5 Sievert. Begibt sich der Charakter nicht in medizinische Behandlung (siehe Kasten auf Seite 67), so kann er im Laufe der folgenden Monate eine oder mehrere der unter Langzeitschäden (siehe rechts) beschriebenen Wirkungen erleiden.

Die *schwere Strahlenkrankheit* entspricht etwa einer Belastung von 6 bis 10 Sievert. Begibt sich der Charakter nicht in medizinische Behandlung (siehe Kasten auf Seite 67), so erleidet er im Laufe der folgenden Wochen mehrere der unter Langzeitschäden (siehe rechts) beschriebenen Wirkungen.

Die *tödliche Strahlenkrankheit* entspricht einer Belastung von 11 oder mehr Sievert. Überlebt der Charakter den Schaden durch die Strahlungsverbrennungen, so tritt er für 1 bis 4 Tage (eine dramaturgische Entscheidung des Spielleiters) in die Walking Ghost-Phase ein, in der er einigermaßen normal handeln kann – es gelten die Symptome Desorientierung und Übelkeit –, bevor er seiner Strahlenkrankheit unweigerlich erliegt.

ANDERE GEFAHREN

Es darf nicht vergessen werden, dass die SOX neben der Radioaktivität von anderen toxischen Gefahrenstoffen nur so wimmelt, die mitunter eine noch größere Gefahr für die Charaktere darstellen können als die Strahlung. Dies liegt vor allem daran, dass viele biologische und chemische Toxine auf den Strahlungskarten des SOX-Netzes nicht verzeichnet sind, weil die Konzerne, die für die Verklappung verantwortlich sind, kein Interesse daran haben, dies hinauszuposaunen, und es dafür gerne in Kauf nehmen, dass hin und wieder auch mal ihre eigenen Leute in den Giftmüll hineinstolpern.

Vor chemischen und biologischen Giftstoffen schützt man sich am besten auf die selbe Weise wie vor radioaktiven Gefahren – feste Kleidung verhindert Körperkontakt, eine Gasmaske schützt die Atemwege. Am besten eignet sich natürlich ein Hazmat-Anzug oder eine chemische Versiegelung.

Weiterführende Informationen über Toxine und geeignete Schutzmaßnahmen siehe *SR4.01D*, S. 244ff. Die Toxine können in der gesamten SOX an beliebigen Stellen und in beliebigen Konzentrationen auftreten, und sind entweder ein Rückstand von Experimenten (vor allem Kontakt- und Einnahme-Vektor, bei flüchtigen Giftstoffen auch Inhalation) oder treten als Giftmülldeponie (rostende Container oder Tümpel mit Einnahme- und Kontakt-Vektor) auf, dann auch gern im Zusammenhang mit einer passenden toxischen Domanie und den dazugehörigen toxischen Crittern.

HINEIN IN DIE SOX

Die SOX ist ein Konzernspielplatz, und die Kons sorgen dafür, dass sie ungestört sind. Deswegen sollte das Betreten der Zone für jede Runnergruppe eine Herausforderung darstellen. Hier gibt es die Möglichkeit für Beinarbeit, das Treffen mit sehr seltsamen Leuten (der Führer durch den Untergrund ist ein siebzugjähriger Ortskundiger mit einem schrecklichen Dialekt), oder auch für jede Menge Action mit der Grenzkontrolltruppe, ganz nach Geschmack der Gruppe. Durch die teilweise großen Unterschiede in der Dichte der Grenzkontrolle kann der Spielleiter guten Gewissens auf schwache oder defekte Sensoren und Drohnen setzen, sowie auf demotivierte Soldaten, die lieber auf die Ablöse warten



LANGZEITSCHÄDEN

Von einer zufälligen Ermittlung von Langzeitschäden raten wir ab. Statt dessen sollte der Spielleiter anhand der Schwere der Strahlenkrankheit eine oder mehrere der hier beschriebenen Wirkungen auswählen.

Chronische offene Wunden: Der Charakter leidet an immer wieder aufbrechenden Hautverletzungen, die er mit Verbänden behandeln muss, wenn er nicht einen Würfelpool-Modifikator von -1 erleiden will. Außerdem sinkt sein körperlicher Schadensmonitor permanent um 1 Punkt.

Verlust der Körperbehaarung: Dem Charakter fallen sämtliche Haare aus.

Schmerzen, Zittern, Erbrechen, Durchfall: Eines oder mehrere dieser Symptome brechen regelmäßig hervor und bescheren dem Charakter ein paar unangenehme Stunden und evtl. einen Würfelpool-Modifikator von -1.

Blindheit: Der Charakter leidet eine zeitlang oder permanent an Blindheit oder Sehstörungen. Cyberware oder organische Ersatzteile können dies beheben. Charaktere mit Cyberaugen erleiden diese Auswirkung nicht.

Krebs: Der Charakter erkrankt an Krebs.

Müdigkeit: Durch ständige Müdigkeit erleidet der Charakter einen permanenten Würfelpool-Modifikator von -1.

Aura-Degenerations-Syndrom (nur Erwachte Charaktere): Der Charakter verliert für kurze Zeit, in schweren Fällen auch permanent einen oder mehrere Magiepunkte.

Mutation: Der Charakter erhält neue Handicaps. Beispiele: Allergie, Körperliche Schwäche, Niedrige Schmerztoleranz, Empfindliches Nervensystem, Immunabstoßung (was auch bereits implantierte Ware betreffen kann), Schwaches Immunsystem, sowie sämtliche „nur für Erwachte“ Handicaps für die Erwachten.

Sterilität, plötzlicher Kindsverlust, Totgeburt: Keine spieltechnischen Auswirkungen, aber deshalb nicht weniger brutal.

anstatt Jagd auf Eindringlinge zu machen. Genauso gut kann er aber auch ohne Skrupel State-of-the-Art-Technologie und gut ausgebildete Soldaten aufmarschieren lassen. Nur eines sollte nicht funktionieren: nackte Gewalt.

SOX-SCHERGEN

Für Begegnungen in der SOX können Sie die folgenden Schergen heranziehen. Schergen-Regeln siehe *SR4.01D*, S.272f.

Strahlenpunks (Professionalitätsstufe 2)

Die Strahlenpunks sind das einfache Volk der SOX. Um zu überleben, haben sie sich zu stammesähnlichen Gemeinschaften zusammengeschlossen, denen ein Häuptling vorsteht, der ihnen das gibt, was sie am dringendsten zum Überleben brauchen: einen starken Glauben. Von allen in der SOX lebenden Menschen sind die Strahlenpunks noch die friedfertigsten und diejenigen, mit denen Shadowrunner am ehesten in Kontakt kommen können.

DATENEMPfang

UNTERIRDISCHE EINGÄNGE

Schweich (ADL, Schiefer)
Nohfelden (ADL, Kupfer)
Breitenbach-Nordfeld (ADL, Kohle)
Schlangenberghöhlen –
Schlossberghöhlen Homburg
(ADL, natürliche Höhlen)
Chateau Salin (Frankreich, Salz)
Longwy (Frankreich, Kohle)
Petange (Frankreich, Kohle)
Recht (Frankreich, Schiefer)



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

Fertigkeiten: Knüppel 2, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Knüppel, Gefütterter Mantel (6/4)

Strahlenpunk-Häuptling: Als Anführer einer Gemeinschaft von Strahlenpunkts ist der Häuptling oft nicht nur derjenige mit dem stärksten Glauben und dem Charisma, diesen auch auf seine Leute zu übertragen – er zeichnet sich außerdem durch physische Stärke aus. Der Häuptling führt die Verhandlungen mit Außenstehenden, verteilt die Güter innerhalb seines Stammes und weiß mit Bedrohungen umzugehen.

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

Fertigkeiten: Führung 2, Knüppel 3, Pistolen 2, Verhandlung 3, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Knüppel, Colt Manhunter, Panzerjacke (8/6)

Glowpunks (Professionalitätsstufe 3)

Die Glowpunks hatten nicht soviel Glück wie die Strahlenpunks; sie erlitten aufgrund der hohen Strahlenbelastung schreckliche Mutationen und Geschwüre oder wurden von ihren Familien und Strahlenpunk-Stämmen ausgestoßen, was viele von ihnen in wilde Bestien verwandelte, die Jagd auf alles Lebendige machen, um zu überleben. Ihr von Strahlung und Isolation verdrehtes Hirn macht sie unberechenbar, so dass eine Begegnung mit ihnen nur zu oft auf eine bewaffnete Auseinandersetzung hinausläuft. Im Kampf sind Glowpunks gefährlicher als Strahlenpunks, da sie nicht nur rücksichtslos kämpfen, sondern auch meist besser ausgerüstet sind.

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

Fertigkeiten: Knüppel 3, Pistolen 3, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 3

Ausrüstung: Knüppel, Colt Manhunter, Panzerjacke (8/6)

Glowpunk-Anführer: Man muss schon ein echter Höllenhund sein, um eine Rotte verwilderter Glowpunks zusammenzuhalten, aber der Anführer kann es. Er hat sich in internen Kämpfen als Alphetier etabliert und ist rücksichtslos genug, auch gegen seine eigenen Stammesgenossen mit äußerster Brutalität vorzugehen. Darüber hinaus besitzt der Anführer genügend Weitblick, um das Überleben des Stammes sicherzustellen und zu verhindern, dass sich die Glowpunks gegenseitig ausrotten.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
3	3	4(6)	5	4	4	3	4	5,3	7(9)	1	10

Fertigkeiten: Einschüchtern 3, Führung 3, Knüppel 3, Pistolen 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3

Cyberware: Reaktionsverbesserung 2, Smartlink

Ausrüstung: Knüppel, Colt Manhunter mit Smartlink, Panzerjacke (8/6), 5 Hochexplosiv-Granaten

MET2000-Patrouille (Professionalitätsstufe 4)

Die Grenztruppen und Zonenverteidigungstreitkräfte der MET2000 gehören für Runner in der SOX zu den härtesten Gegnern. Sie haben ein spezielles Training hinter sich und gehen stets hochkonzentriert vor, denn in der SOX kann der erste Fehler auch der letzte sein. Eine Patrouille besteht für gewöhnlich aus 5-6 Soldaten, doch diese Zahl kann sich in gefährlichen Gebieten auch verdoppeln. Trotz ihrer strategischen Kenntnisse und der guten militärischen Ausbildung sind jedoch auch sie nur Menschen und als solche hin und wieder empfänglich für Bestechungen, was geschickte Runner ausnutzen können.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
4	3	5(7)	4	3	4	3	4	3,83	9(11)	3	10

Fertigkeiten: Ausweichen 2, Pistolen 3, Schnellfeuerwaffen 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4

Cyberware: Reflexbooster 2 (beta), Smartlink (beta)

Ausrüstung: Ganzkörperpanzerung mit Helm (inkl. chemischer Versiegelung, Kommlink, Restlichtverstärkung, Infrarotsicht, Geigerzähler), FN HAR mit Smartlink, Ares Predator IV mit Smartlink

MET2000-Leutnant: Ein Trupp der MET2000 untersteht dem Kommando eines Leutnants, der das taktische Rückgrat der Einheit bildet und häufig eine ständige Funk- oder Matrixverbindung zum nächstgelegenen Stützpunkt aufrechterhält. Aufgrund seiner Erfahrung kann der Leutnant Gefahrensituationen sehr schnell einschätzen und die entsprechenden Maßnahmen anordnen. Anders als die einfachen Soldaten ist er nicht so einfach zu bestechen und es braucht mehr als ein paar nette Worte, um ihn kooperativ zu stimmen.

K	G	R	S	C	I	L	W	ESS	INI	ID	ZM
4	3	5(7)	4	3	4	4	4	3,83	9(11)	3	10

Fertigkeiten: Ausweichen 3, Führung 3, Pistolen 4, Schnellfeuerwaffen 4, Nahkampf 4, Wahrnehmung 5

Cyberware: Reflexbooster 2 (beta), Smartlink (beta)

Ausrüstung: Ganzkörperpanzerung mit Helm (inkl. chemischer Versiegelung, Kommlink, Restlichtverstärkung, Infrarotsicht), HK XM 30 mit Smartlink, Ares Predator IV mit Smartlink

DIE JÜNGER DES REINIGENDEN FEUERS

Die „Jünger des reinigenden Feuers“ sind selbst unter den toxischen Gruppen etwas Besonderes. Bei ihnen handelt es sich um eine Sekte, die quasi-religiösen Dogmas folgt und daneben noch einen erheblichen Teil ihrer Aktivitäten auf weltliche Belange richtet. Ihr Ziel ist die Verbreitung eines heiligen fünften Elements, der Strahlung, um damit die verschmutzte Welt zu „reinigen“. Sie haben zwar groß angelegten Plan, die ganze Welt auf einen Schlag zu verseuchen, sondern versuchen ihr Ziel statt dessen über viele kleine Erfolge zu erreichen. Dazu gehören die geschickte Unterwanderung von Konzernen, um ihre Ziele zu fördern (wie der Unfall bei ESUS in Faulquemont), und der Schmuggel von verstrahlten Keramiken aus der SOX in die ADL, um sie dort als SOX-Souvenirs zu verkaufen. Auf diesem Weg soll die Erde Stück für Stück, Atom für Atom, in das heilige verstrahlte Land verwandelt werden. Ihr Avatar ist Feuerschwinge, den sie die „erste Reine“ nennen und als Märtyrer sowie Heilsbringer verehren. Der finanzielle Hintergrund der Anhänger lässt sich dadurch erklären, dass sie als einzige Gruppe gezielt und regelmäßig Kontakt mit der Welt außerhalb der SOX pflegen.

Auf der Seite der ADL findet sich die Sekte „Der Weg der Reinheit“, die den verlängerten Arm der Anhänger des reinigenden Feuers darstellt und ihnen auch angehört. Das Wissen um die wahre Zugehörigkeit ist aber nur den führenden Sektenmitgliedern bekannt. Die einfachen Sektenmitglieder gehen davon aus, dass sie den vier Elementen huldigen und sich von ihren Aspekten leiten lassen. Der innere Zirkel hingegen verehrt das fünfte Element, die Strahlung. Die Anhänger entfernen ihre Körperbehaarung und opfern bisweilen sogar Zähne, um die Auswirkungen der Strahlenkrankheit zu imitieren, allerdings wissen nur die Wenigsten von diesem Hintergrund. Der geistige Führer des Weges, Inama, ist ein höheres Mitglied der Anhänger des reinigenden Feuers und kam aus der SOX in die ADL, mit der Anweisung, die Sekte zu gründen.

Durch den Verkauf von Gegenständen aus der SOX, Spenden der Mitglieder und professionelle Geldwäscherei über Giftmülllager, die sich im Besitz des Weges befinden, legt sich die Sekte langsam aber sicher ein dickes Finanzpolster zu. Der Weg versucht gezielt, einflussreiche Konzernmanager anzuwerben, um durch ihren Einfluss noch mehr Radioaktivität in der Welt freizusetzen, und als Rückversicherung für den



Fall, dass es irgendwann Schwierigkeiten gibt. Der Schmuggel und die Kommunikation zwischen dem Weg und den Jüngern wird von einigen Zellen der Geisterratten übernommen, die mit dem toxischen Kult kollaborieren.

ALTERNATIVE SZENARIEN

Die SOX bietet Ihnen und Ihrer Spielrunde nicht nur die Möglichkeit, durch die Augen der Shadowrunner erkundet zu werden, sondern auch aus der Perspektive der anderen Bewohner. Die folgenden zwei Konzepte sollen Ihnen ermöglichen, die SOX als Glowpunk oder Konzernsoldat zu erleben. Spieler, die einen Hang zu postapokalyptischen Filmen haben, dürften sich als Glowpunk wohlfühlen, während sie als Konzernsoldat die letzte Bastion zwischen der Zivilisation und dem radioaktiven Abschaum darstellen.

STRAHLENDES BLUT

Nicht alle Bewohner haben die SOX verlassen. Einige haben sich zu stammesähnlichen Gebilden zusammengerottet und schaffen es, durch eine moderne Form der Wegelagerei, Faustrecht und Raub zu existieren. Nur die Starken überleben.

Charaktererschaffung

Zur Erschaffung von Glowpunks können Sie die normalen Erschaffungsregeln verwenden (SR4.01 D, S.70 ff.). Die stark kontaminierte Umwelt der SOX hat an den Charakteren Spuren hinterlassen, sodass Handicaps wie Allergien, Körperliche Schwäche und Immunabstoßung weit verbreitet sind. Bildung ist für die meisten Glowpunks ein Fremdwort, was sich in Form von mangelndem akademischem Wissen auswirkt. Lassen Sie nur in Ausnahmen akademische Wissensfertigkeiten zu. Die modernen Errungenschaften der 6. Welt sind in der SOX kaum anzutreffen, so dass sich der Archetyp des Hackers kaum in das alternative Szenario einbringen lässt. Ausrüstung ist dünn gesät, deshalb können die Spieler bei der Erschaffung nur maximal 4 Punkte für Ressourcen ausgeben.

Das Rudel

Der Glowpunk kann als Einzelner nicht in der SOX überleben. Seine Stärke liegt im Rudel, seinem Stamm. Die Hierarchie wird meistens durch Faustrecht bestimmt, so dass der Stärkste an der Spitze steht. Alternativ kann der Anführer auch ein (toxischer) Schamane sein, dessen Autorität aufgrund seiner magischen Fähigkeiten nicht in Frage gestellt wird. Eine Pistole kann gegen einen guten Manablitz bisweilen sehr schwach wirken.

Leben und Überleben

Glowpunks sind Nomaden, sie sind ständig auf der Flucht vor den Kons befinden, die Jagd auf sie machen. Sie sind auf das angewiesen, was sie in der Wildnis finden oder von anderen Einwohnern erbeuten können. Verzweifelte Gruppen greifen sogar Konzerntransporte trotz deren überlegener Feuerkraft an. Raffinesse hat dabei schon manchen Nachteil ausgeglichen. Ziel und Motivation der Gruppe ist das Überleben und häufig auch der Zuwachs an Einfluss und Macht innerhalb

der Zone. Extreme Formen kann dies annehmen, wenn der Stamm von einem toxischen Schamanen angeführt wird.

BOLLWERK GEGEN DAS CHAOS

Durch die Errichtung der Arkologien haben die Konzerne ein Stück Zivilisation zurück in die verwüstete SOX gebracht. Anstatt sich um die verbleibenden Einwohner zu kümmern, wurden Verteidigungswälle errichtet, die den „Abschaum“ draußen halten sollen, und genau mit dieser Aufgabe sind die Spielercharaktere vertraut worden!

Charaktererschaffung

Sie können zur Charaktererschaffung die normalen Erschaffungsregeln verwenden (SR4.01 D, S.70 ff.). Die Spieler sollten sich absprechen, damit sie verschiedene Fähigkeiten einer Konzernsoldatengruppe abdecken wie z.B. einen Rigger, einen Sprengstoffexperten, einen Sanitäter oder einen Survivalexperkten. Bei der Auswahl der Ausrüstung gibt es keine Einschränkungen, aber trotzdem sollte hier sinnvoll vorgegangen werden. Der Konzern möchte seine Anlage sicher bewacht sehen, aber die Kosten-Nutzen-Rechnung muss dabei aufgehen.

Die Einheit

Unabhängig vom Konzern ist das Leben der Militärs relativ identisch. Es herrscht eine strikte Hierarchie. Eine Einheit wird normalerweise von einem Captain angeführt, der mehrere Dienstjahre Erfahrung besitzt. Jeder Einheit wird in der Regel ein Nachschubsunteroffizier zugeteilt, der je nach Auftragslage das benötigte Material besorgt. Für die Aufklärung ist ebenfalls ein Unteroffizier eingeteilt, der vor jeder Mission das nötige Briefing durchführt. Die Spieler haben keine freie Wahl, ob sie den Auftrag annehmen oder nicht, Befehlsverweigerung ist strafbar und wird geahndet. Allerdings kann das eine oder andere nette Wort vielleicht ein paar Granaten für einen Auftrag locker machen, die zuvor nicht vorgesehen waren.

Der Auftrag

Neben den üblichen Wachdiensten innerhalb und außerhalb der Konzernarkologie oder des Militärstützpunktes gibt es diverse Spezialeinsätze. Sie beschützen Konzernforscher, die die SOX untersuchen, steuern den Prototypen eines neuen Panzers im Testgelände, helfen einem in Bedrängnis geratenen Transport. Die Aufklärung berichtet von sich zusammenrottenden Glowpunks oder ein toxischer Schamane schickt regelmäßig Giftgeister gegen die Arkologie? Dies fällt in ihre Zuständigkeit. Aber was ist, wenn der Feind nicht von außen kommt, sondern von innen? Ihr geschätzter Vorgesetzter schmuggelt Forschungsdaten aus der Anlage, der Abteilungsleiter lässt regelmäßig Prostituierte einfliegen und der Sohn eines Kollegen wird BTL-abhängig. Hier müssen die Spieler entscheiden, ob sie mitspielen oder einschreiten wollen. Die Konsequenzen können in allen Fällen gut oder schlecht ausfallen – und meistens eine Mischung aus beidem.



VOM EINWOHNER ZUM RUNNER

Auch wenn ein Charakter seine Laufbahn in der SOX beginnt, muss sich nicht das ganze Leben eines Glowpunks oder Konzernsoldaten dort abspielen. Über den Anfang als Einwohner in der SOX kann man sehr gut auch nachträglich in ein „normales“ Runnerleben wechseln.

Hat man sich als Glowpunk gut etabliert, könnten die Schmuggler auf einen aufmerksam werden und nach ein paar Aufträgen in ihre Organisation integrieren. Über diese Möglichkeit gelangen die Charaktere über die Grenzen der SOX und vielleicht auch ganz aus ihr heraus, um ihr Leben in den Schatten der Zivilisation fortzusetzen. Auch ein Zerwürfnis mit ihrem Stamm oder dessem toxischen Anführern könnte sie aus der SOX führen und als interessante Runner in eine für sie unbekannte Welt der Schatten entlassen.

Als Konzernler steht den Charakteren der Weg aus der SOX zwar jederzeit offen, aber meist ist es erst ein interner Verrat, der auf ihren Schultern ausgetragen wird, oder ein vermasselter Auftrag, der ein gezwungenes Ausscheiden aus der Geborgenheit des Konzerns in die Schatten außerhalb der SOX bedeutet.

ABENTEUERIDEEN

ALTER BESITZ

Ein Pariser Rechtsanwalt heuert die Runner an, um in den Ruinen von Metz nach eventuell noch existierenden Besitzurkunden für mehrere Grundstücke zu suchen, da ein Klient gegen den Kontrollrat klagen will, um Schadensersatz für die durch Konzernübungen zerstörten Güter zu bekommen. Der Rechtsanwalt kann den Runnern einen Zugang zur SOX verschaffen, indem er Grenzwachen besticht. Die Runner müssen sich von dort aus allerdings alleine nach Metz durchschlagen und werden in den Ruinen von Auseinandersetzungen zwischen den Konzerntruppen Saeder-Krupps und einem Glowpunk-Stamm überrascht, was mit einer hastigen Flucht aus der Stadt enden sollte.

„SEHR INTERESSANT...“

Die Runner werden von der Erfurter Universität angeheuert, ein kleines Forschungsteam unter der Leitung des Professors Clemens Neberg, eines bekannten Experten auf dem Gebiet magischer Anomalien, in die SOX zu begleiten, damit diese dort eine Nullzone untersuchen können. Die Forschungsreise wurde vom Kontrollrat abgesegnet, sodass die Einreise kein Problem ist. Die sogenannte „Silberzone“, das Forschungsobjekt, wandert zwischen Metz und Creutzwald und wird gelegentlich von einem silbrigen Schimmer in der Luft begleitet, der auch der Grund für den Namen ist.

Kurz nachdem die Runner mit dem Team, das hauptsächlich aus Studenten und Doktoren besteht, eintreffen, verschwindet Neberg bei einer Untersuchung am Rande der Nullzone. Die Runner können ihn zwei Stunden später innerhalb der Zone wiederfinden. Der völlig verwirrte Professor erzählt, dass er gestürzt sei und danach bewusstlos war. In Wirklichkeit wurde er von einem Giftgeist überrascht und dieser hat

sich mittels Besessenheit auf den Professor gestürzt. Mit der Übernahme des Professors war es ihm möglich, seine Essenz an die des Professors zu ketten und so die sich nähernde Nullzone zu überleben, da er seine Domäne nicht verlassen konnte.

Die Zone verhält sich nach diesem Ereignis anders als sonst, denn anscheinend bewegt sie sich nun mit der Gruppe, so dass diese immer innerhalb der Zone bleibt. (Willkommen in der Welt der Anomalitäten!) Der Professor verhält sich bereits kurz nach dem Zwischenfall seltsam: Er beginnt insgeheim, die Expedition zu sabotieren, Leute durch Unfälle umzubringen und mittels eines Notrufs einen Hilfetrupp der MET2000 anzuordern. Der Giftgeist will so viele Menschen wie möglich töten. Das Ziel der Runner sollte darin bestehen, so viele Schützlinge wie möglich am Leben zu erhalten und den Grund der Unfälle zu herauszufinden.

LIVE UND IN FARBE!

Ein Herr Schmidt der DeMeKo heuert die Runner an, um Videoaufnahmen und Bodenproben aus der Stadt Freyming-Merlebach zu besorgen. Angeblich sollen dort regelmäßig größere Mengen an Chemieabfällen der AG Chemie in den alten Kohlestollen abgeladen werden. Durch Zufall erfährt die AG Chemie von diesem Vorhaben und überredet einen dort ansässigen Glowpunk-Stamm mit Waffenlieferungen, dafür zu sorgen, dass die Runner in die SOX nicht mehr lebend verlassen.

PROTOTYP

Herr Schmidt heuert die Runner für einen Diebstahl in der Proteus-Arkologie an. Er hat durch eine gut informierte Quelle erfahren, dass Proteus gerade einen neuartigen Antihaazard-Anzug testet, der einen wesentlich besseren Schutz bietet als alle aktuellen Modelle auf dem Markt. Schmidt kann den Runnern gefälschte Identitäten für die Proteus-Arkologie besorgen, die es ihnen ermöglichen sollten, sich in den ungesicherten Bereichen ungestört zu bewegen. Die Anreise zur Arkologie erfolgt über das Monorailnetz der SOX. Um an den Prototypen zu gelangen, eignen sich die IDs nicht. Es erfordert viel Fingerspitzengefühl, damit die Runner Zugang zu den Laboratorien bekommen, in denen sie den Prototypen finden können. Einerseits können die Runner sich auf ihr Geschick im Bereich der Infiltration verlassen, andererseits können sie auch auf die teilweise sehr gespannten Verhältnisse zwischen den einzelnen Personen innerhalb der Arkologie zurückgreifen. So ist zum Beispiel der stellvertretende Laborleiter auf seinen Vorgesetzten neidisch, da dieser ihm bei der letzten Beförderung vorgezogen wurde, und ein plötzlich verschwindender Prototyp könnte dazu führen, dass der Posten neu besetzt werden muss.

LOST IN SOX

Das Leben mancher Menschen ist so anstrengend, dass sie es vorziehen, sich aus der modernen Gesellschaft zurückzuziehen und ein Leben als Aussteiger zu führen. Eine der Connections der Runner kommt auf die Gruppe zu und bittet sie, ihre/seine Tochter wiederzufinden, die sich vor zwei Monaten aus eben jenen Gründen für ein Aussteigerleben in der SOX entschieden hat. Angeblich soll sie sich zusammen mit einem Elfen namens Aurelius auf den Weg nach Trier gemacht haben. Die Runner können herausfinden, dass der Elf sie an ein Bordell namens Rosengarten verkauft und sich dann aus dem Staub gemacht hat. Allerdings hat sie kurz darauf die Flucht ergriffen und ist in der SOX verschwunden, wo sie sich einem Strahlenpunk-Stamm angeschlossen hat und mit diesem Leben sehr zufrieden ist.





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**.

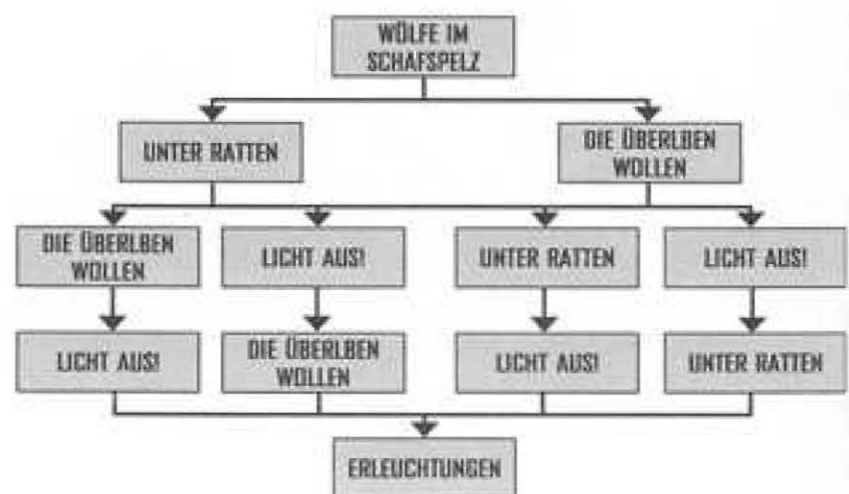
ABENTEUERSTRUKTUR

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).

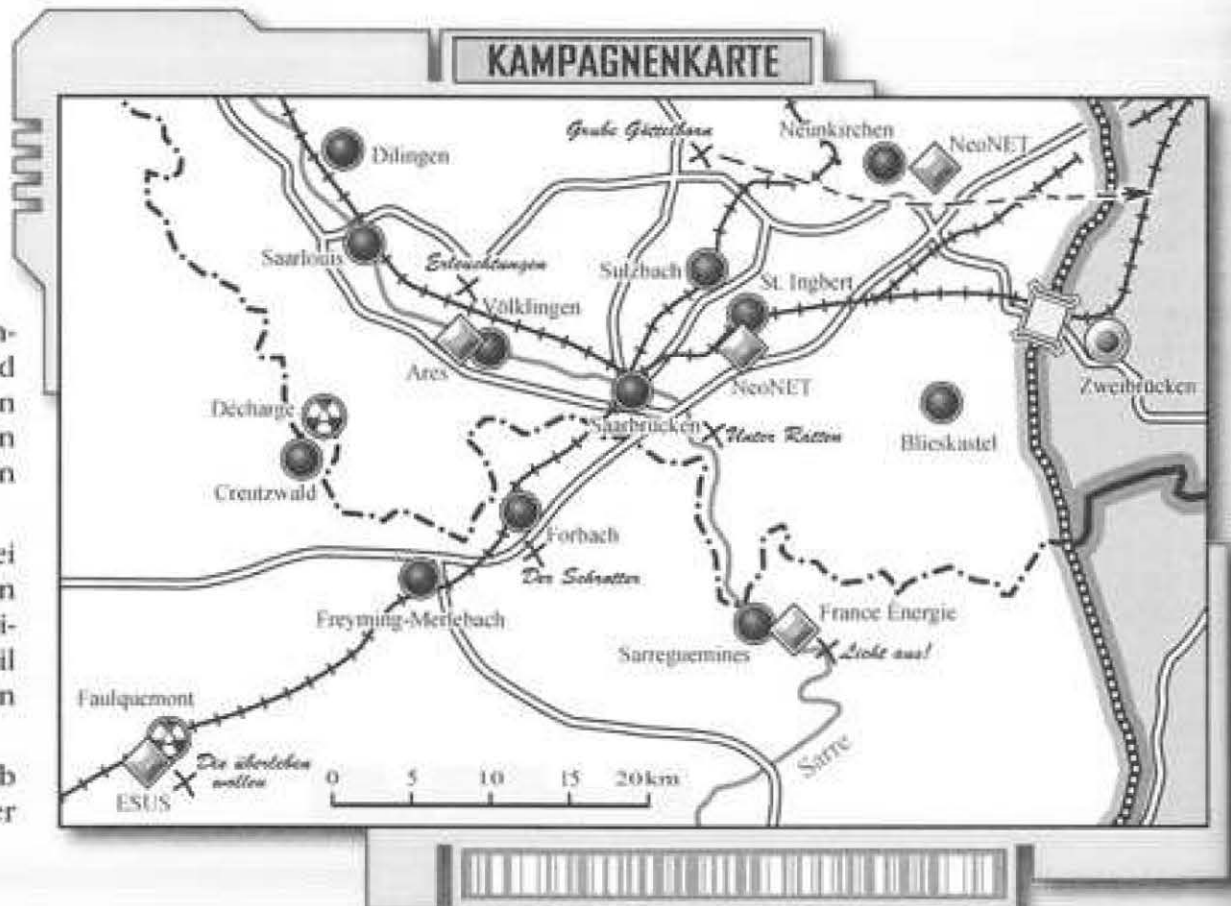
Teil Sechs schließt die Kampagne ab und führt die Runner wieder aus der SOX heraus.



Die Abenteuer sind nach dem üblichen Schema aufgebaut, mit ein paar kleinen Unterschieden, die in den jeweiligen Abenteuer 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 schlichtweg keinen Spaß daran hätte. Und der Spielspaß ist der alles entscheidende Faktor.

DATENEMPfang ...



HOFFNUNGSSTRAHLEN



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 vier 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 Reinhardts** – 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. Reinhardt 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. Reinhardt 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. Reinhardt, 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 Reinhardt, 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 Reinhardt 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.

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 konzentriert 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 Fünftens 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 Recherche 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

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.

HOPFENUNGSSTRAHLEN

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!*).

Reinhardt, 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 Reinhardt's 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 brenzlicher und brenzlicher 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 Reinhardt's 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 hilft 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 Einbruchversuch 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 verbohrt, 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.“

ATMOSPHERE

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 Rote 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 Crashes, 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 der 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 Run-

ner 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 Wochen-seminar 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 Spökenkicker 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 aufliegt.

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 unmittel-

bar 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.

HOFFNUNGSSTRAHLEN



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.“

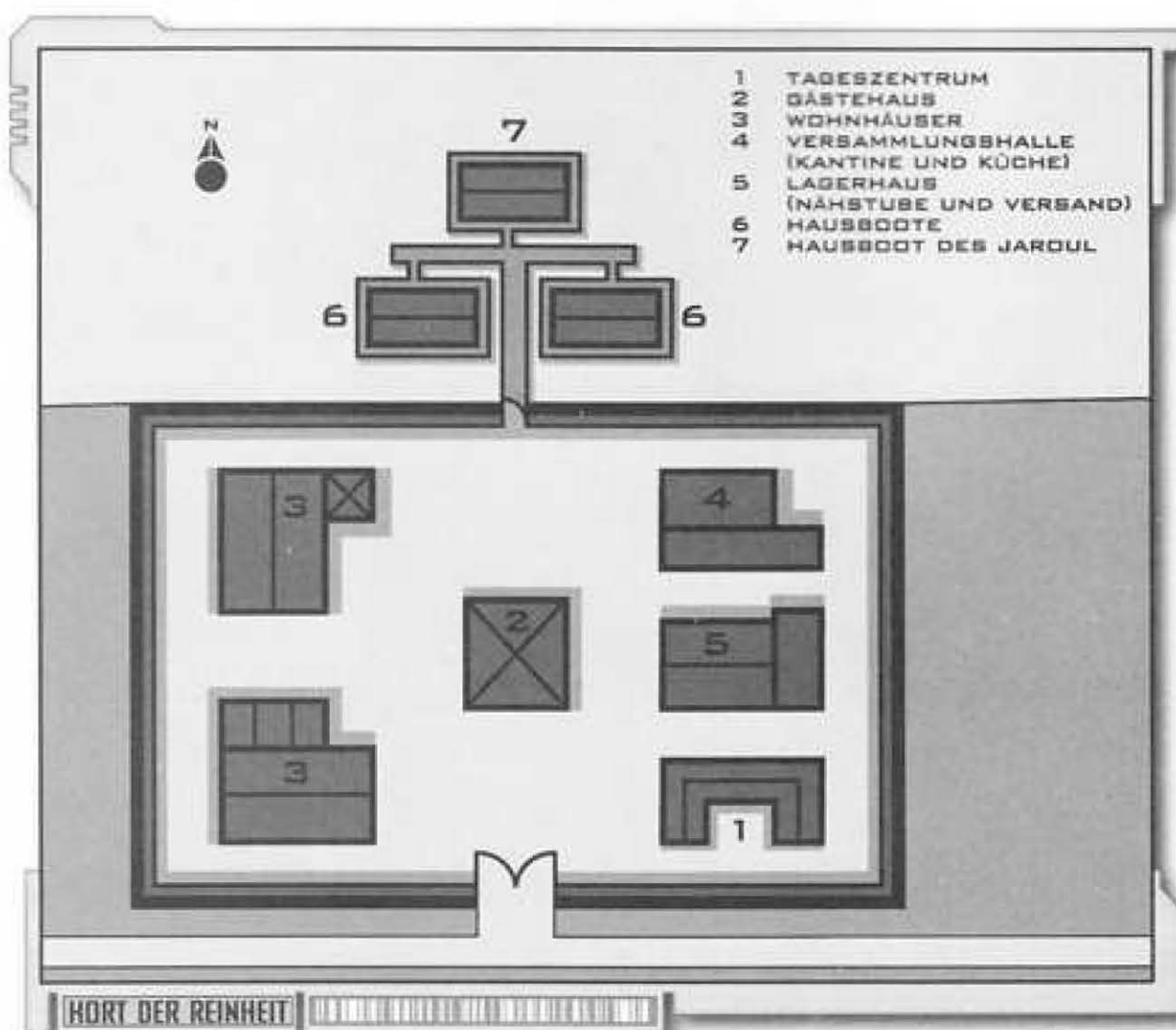
ATMOSPHERE

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.



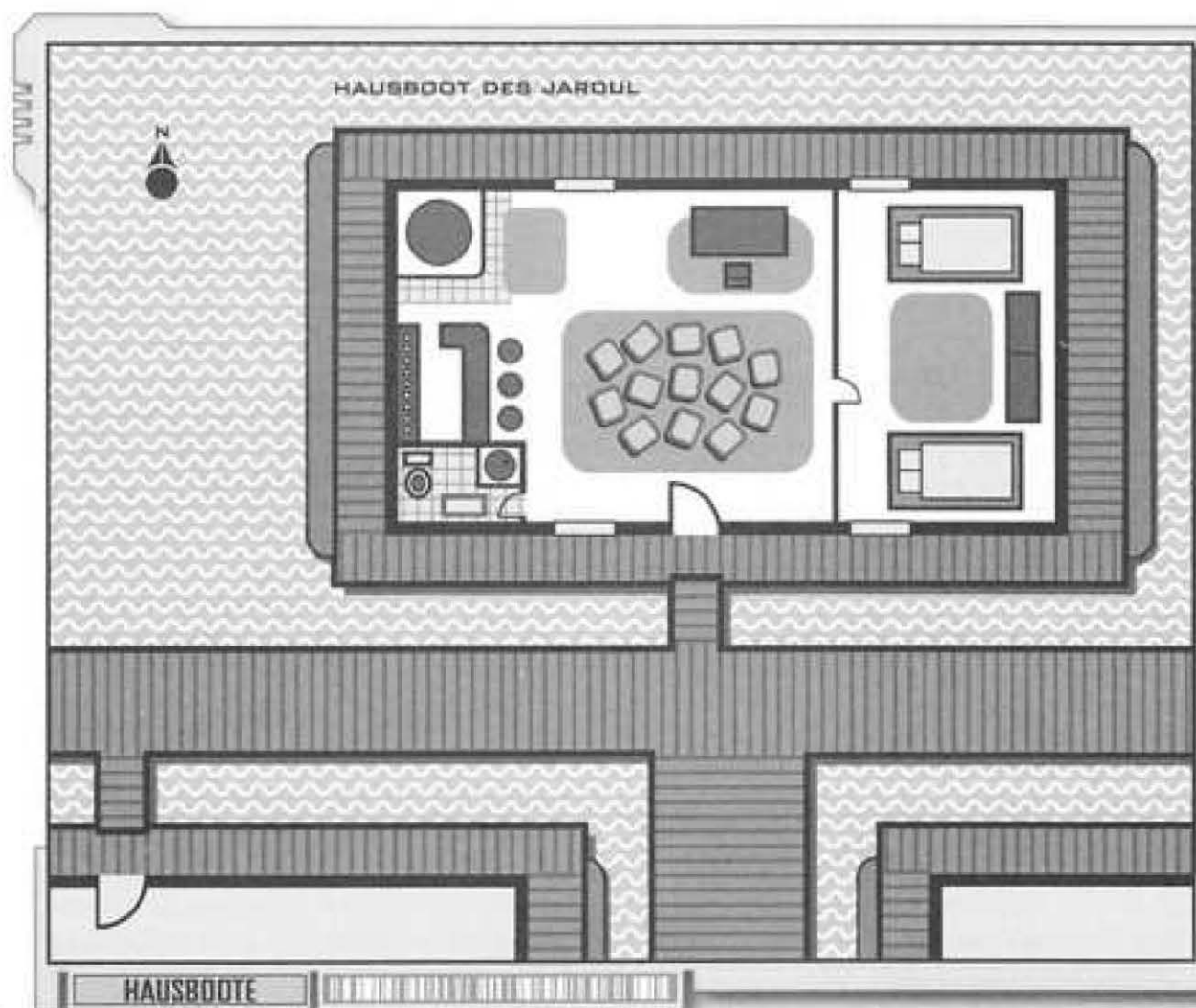
1. Das Tagungszentrum

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 Trodenetz 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 Problemlösungslogans 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 Stimmustererkennung 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,

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 Perimeter 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.

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.

HOFFNUNGSSTRAHLEN

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 ersten 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 Sekten-sympathisanten, 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 hinterbeten 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 schickigen 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 malträtirt. 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, dass 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.

HOFFUNGSSTRAHLEN

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 grotten-schlechten 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.

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. Höher-rangige 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 Mares 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 aufgefliegen, 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 aufzutau-chen. 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

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.

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 rechnerchefreudig 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 weiter schnüffeln. 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, Knü-

peln und schlechter Laune zu tun. Von ihnen sind viele bereit, sich für das Wohl der Sekte zu opfern.

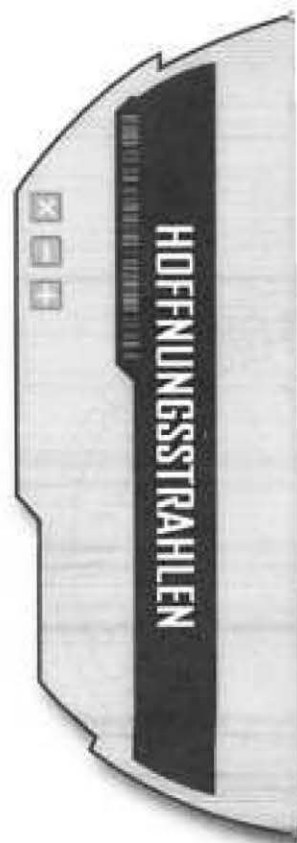
IM HAUS

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 Sektenamen 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 Horden 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.

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.

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.

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 durchtrainierter, kahler Mann Mitte 40, auf dessen Schädel ein fast rundes, großes Muttermal prangt. Er hat keine Schneidezähne mehr und trägt stets einen gepanzerten orangefarbenen 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
+ 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, Todeskrallen

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 Heiligenbaus, 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 Tumbler, 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 gefühllos 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)

Durchdrungenen 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 schwächliche 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

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 Schmaltenberg-Grundschule in Essen-Kettwig. Er erweist sich als interessantes, aufgewecktes Kind.

Juli 2051 – Nach Absolvierung der Grundschule kommt Frank auf Bestreben 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.

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, gelehrt, 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-Frachtpapiere kennen gelernt), ist der Junge auch für kommende Planungen der Jünger interessant.

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, Gebrauche 4, Wahrnehmung 4

Cyber-/Bioware: Datenbuchse

Frank Drengscheid alias Ignesa

Der junge, attraktive Eurasier (adoptiert) studierte über ein Sæder-Krupp-Förderstipendium direkt nach der Schule Her-

metik 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 überwuchelter toxischer Magier von immenser Macht.

HANDOUT

Mein lieber, guter Jaroul,
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 Luosmaia

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 widerfahren. 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 an 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 Reinhardts 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 mitfeiern, 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 Reinhardts.

HOFFNUNGSSTRAHLEN



SOX

ATMOSPHERE

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.

HOFFNUNGSSTRAHLEN

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 Labors 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 Reinhardts diffamiert wird. Spätestens vor *Erleuchtungen* kann von ESUS keinerlei Hilfe mehr erwartet werden und die Runner müssen sich eigene Nachschubquellen suchen – oder improvisieren.

- 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.

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 High-tech 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 Kontamination 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 Ze



SOX

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 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.

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.

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 Grenzpatrouillen und MET-Einsatzkräfte aktiv nach ihnen (sind allerdings wegen der parallel stattfindenden 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 hinget 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 Strahlenpunktstamm 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.

HOFFNUNGSSTRAHLEN



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 bereitlegen 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 Reinhardts 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 Reinhardts 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 Gesprächsstoff 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 Satellitenverbindung (SR4.01D, S. 318f.) benutzen, sofern sie diese bei ihrem Aufbruch in die SOX eingepackt haben.

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 fiel 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 Außen halb 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-Fertigkeitsgruppe 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 (86), 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

RADIOAKTIVE KAMPAGE?

Die Kampagne findet hauptsächlich in weniger verstrahltem Gebiet statt – Sie sollten aber bei Gelegenheit Strahlungssensoren 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.

Rasse: Ork

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

Cyber-/Bioware: Cyberaugen 3 (Blitzkompensation, Infrarot, Restlichtverstärkung, Sichtvergrößerung, Smartlink), Reflex-booster 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, Todeskrallen, 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 Strahlenpunkts 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-Fertigkeiten-gruppe 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), Manablitze, 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, Korruption

Ausrüstung: Alte Armeepanzerjacke (8/6), Micro-Transceiver 3, Survival-Kit, Herbeirufungsfokus 2, Binefokuss 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), Reflex-booster 1, Muskelstraffung 1, Plastik-Kompositknochen

Ausrüstung: Alte Panzerjacke (8/6), Mikro-Transceiver 3, Survival-Kit, PJSS Elefantbüchse (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 Glowpunkts 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 Auseinandersetzung 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.

HOFFNUNGSSTRAHLEN



SOX

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 „Schwarzschrwingen“ steht. Der Stützpunkt wird regelmäßig von den Geisterratten angefliegen, aber nur wer einen Tribut an die Schwarzschrwingen 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 Schwarzschrwingen 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 Schwarzschrwingen zu überneh-

men. Um der Spur von Sandhorst und Drengscheid weiter folgen zu können, müssen die Runner an Susanne Huber, die Anführerin der Schwarzschrwingen, 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. Reinhard 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 Mühe 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 Schwarzschrwingen geht den Runnern außerdem eine Möglichkeit zur Ausreise aus der SOX verloren, da die Schwarzschrwingen 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 Abenteuer-aufbau 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 I – 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 Strahlenpunkts

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 Konzernspielzeug 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 Nachluft 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 Schwarzwingern 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 Denkkzettel 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 Philips 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.

ATMOSPHERE

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 gelegent-

lich 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 Schwarzwingern 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)

HOFFUNGSSTRAHLEN

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 Schwarzwingern, 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-



SOX

lassenschaften von Kons oder Einwohnern suchen. Es wird gemunkelt, dass sie auch nicht vor Überfällen auf Konzernteam 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 Zeitzähler besteht. Die Runner sollen bei dem Anschlag möglichst wenige Menschen verletzen, da Phil den Blauhänden zwar einen Denkkzettel 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 Schwarzschnigen, 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 Zeitzähler 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.

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).

ATMOSPÄRE

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 à 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 Reinhardt 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 Schmuggelbanden

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

HOFFUNGSSTRAHLEN

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)



SOX

Susanne Huber

Der Erfolg der Schwarzschrwingen 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. Reinhardt 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 Schwarzschrwingen verwendet, um mithilfe der Geisterratten Initianten 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 Schwarzschrwingen (Professionalitätsstufe 2)

Die Schwarzschrwingen 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)

sie eine Pauschale von 10% auf alle getauschten Güter erheben. Diese Pauschale wird nur widerwillig bezahlt, aber die Schmugglerringe wissen, dass sie ohne die Schwarzschrwingen aufgeschmissen wären. Die Schwarzschrwingen 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 Schwarzschrwingen 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 Einfluss bei den Wächtern der Schwarzschrwingen, da nur Vertreter der Schmugglerringe oder Personen mit einflussreichen Bürgen das Haus betreten dürfen. Er nutzt dann die Situation um im Getümmel des Hauses unterzutau- chen, 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 Schwarzschrwingen 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 Reinhardt 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-

Feuers ausgelöscht wurde, blieb Saarbrücken für zwei Jahre ein unbeackertes Feld und wurde erst wieder von Susanne Huber und ihren Schwarzschrwingen 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

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

verfahrend enden, dass die Runner sich erstmal herausreden müssen, um nicht sofort von den Wachen der Schwarzschnitten auf Korn genommen zu werden.

KEINE PANIK

Der Kontakt mit Huber sollte recht problemlos laufen. Sollten sich die Runner ihr gegenüber auffällig 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 Nieten 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 Schmugglerringes 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 „grobe“ Mittel, mit denen er die Runner zu seinem Lager hat

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 Schwarzschnitten (S. 97). Anstatt der Ingram Smartgun tragen die Goldzungen jedoch nur eine Ares Predator IV mit 3 Ersatzstreifen Standardmunition bei sich.

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

von Einnahmen der Schwarzschrwingen 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.

ATMOSPHERE

Das Lager der Goldzungen entspricht im Vergleich zum Rest von Saarbrücken noch am ehesten dem, was die Runner un-

ter „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 Netzausdeckung in Saarbrücken ist extrem lückig, 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 herumschleicht, 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 Bewusstsein 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 Crashes. 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 Marcells 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“ Marcells 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 ...



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. Marcells 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 Marcells ermitteln, die er den Runnern zusammen mit einer Stadtkarte auf ihre Kommlinks überträgt.

Wegmarke Nr. 10: Kollateralschaden

Die Runner haben mit der Befreiung Marcells 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

HOFFUNGSSTRAHLEN



SOX

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, Wurfaffen 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 ...



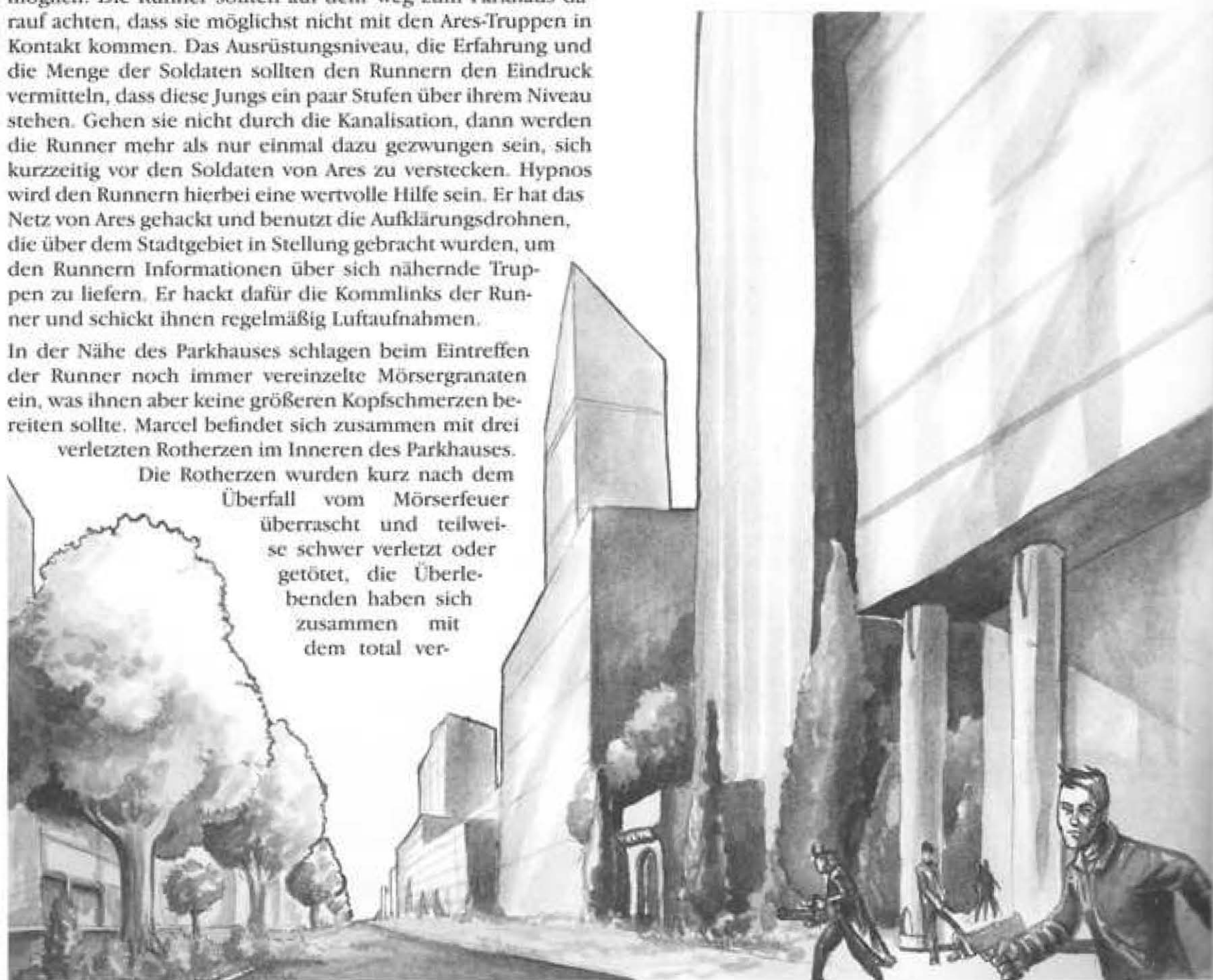
HOFFNUNGSSTRAHLEN

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 vereinzelt 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 ver-

ängstigten 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,



SDX



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, Marcells katatonischen Zustand zu durchbrechen, so dass wieder eine normale Kommunikation möglich ist.

ATMOSPHERE

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 aufzudecken zu lassen. Kurz nachdem die Runner angekommen sind, greifen die Schwarzschnigen 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 Schwarzschnigen und Rothänden angegriffen. Lindner erhält kurz vorher eine Warnung von seinem Informanten in den Reihen der Schwarzschnigen, 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 Schwarzschnigen auf dem Weg sind. Während hastig die elektronische Ausrüstung im Lager zusammengeraumt 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 Schwarzschnigen 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 herschicken, ist die Passage nicht mehr rentabel genug.

Lindner wirkt die ganze Zeit über extrem nervös. Er vermutet den Spion, der die Schwarzschnigen informiert hat, noch immer unter seinen Leuten und befürchtet, dass dieser die Schwarzschnigen 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

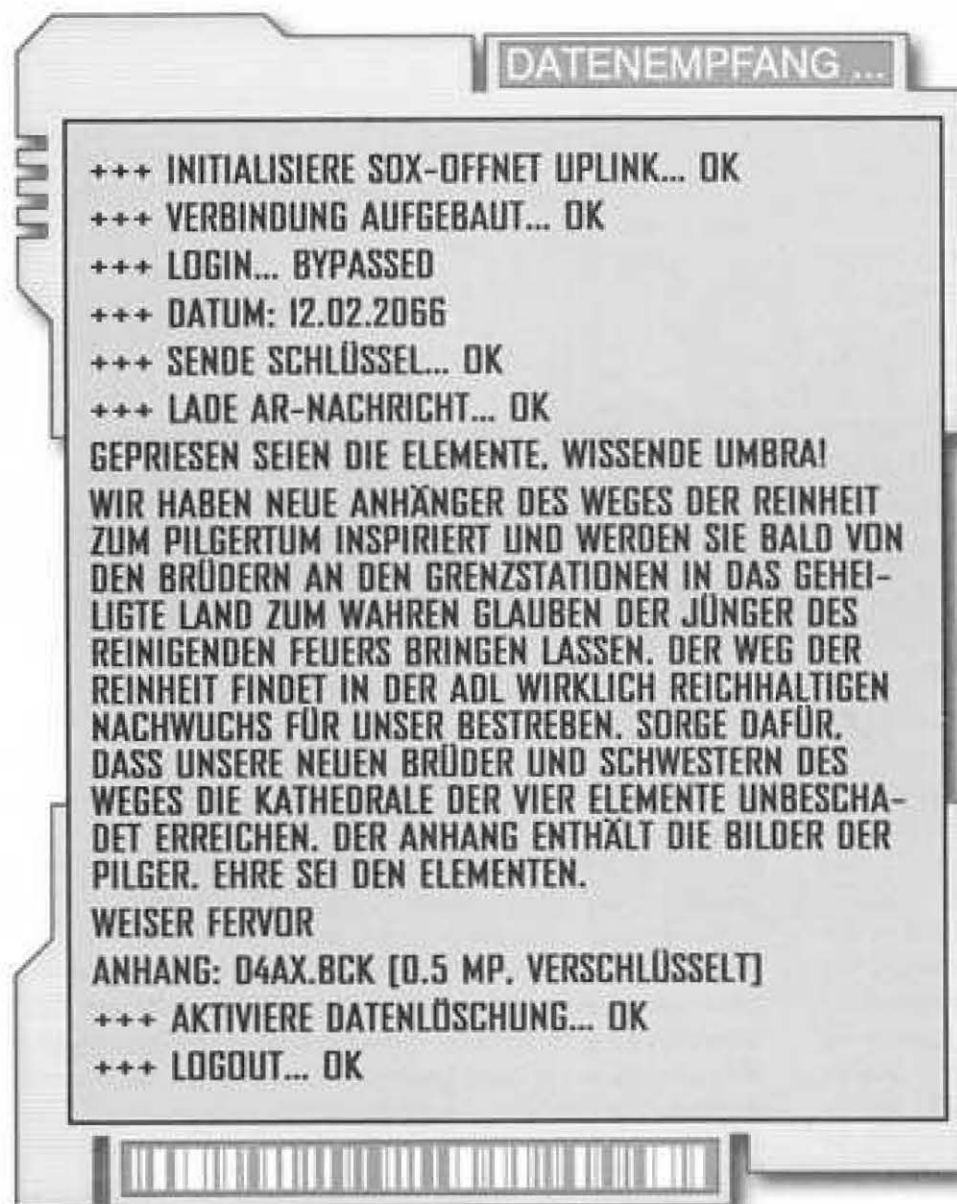
Nachdem die Runner den Eingang zum Tunnelnetz erreicht haben, lässt Lindner Marcel den Runnern die Daten übertragen. Allerdings erhalten die Runner nicht nur die Daten, die sie benötigen, sondern auch einen riesigen Berg an teilweise nutzlosem Datenschrott, teilweise aber auch wertvollen Paydata. Ein 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 ermöglicht es, zwei kurze Nachrichten aus dem Datenberg zu extrahieren, die den Runnern zu denken geben sollten (siehe Handouts).

HOFFNUNGSSTRAHLEN



SOX

HANDOUT-1, im Anhang befindet sich ein Bild Drengscheids



HANDOUT-2, im Anhang befindet sich ein Bild Sandhorsts



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 Schwarzschnigen 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 Netzknotens zu kommen, damit er den Schwarzschnigen 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 Finger 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, dass 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 Überwachungsdrohnen 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-Enklave 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 zunehmend 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-

HOFFUNGSSTRAHLEN



SOX

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 aufzufindig 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 Videoaufnahme 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.

ATMOSPHERE

In dieser Szene, möglicherweise die erste im Inneren 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.

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 Holzterrasse 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.

ATMOSPHERE

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

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 Strahlenpunkts, die in einer Stammesgemeinschaft leben. Der Häuptling des Stammes Runo begegnet den Runnern mit großem Misstrauen und bevor die Runner nicht sei-

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 Strahlenpunktsämme neue Mitglieder, ein paar Glowpunkthorden neues Spielzeug und ein paar Ghule frisches Fleisch.

Glowpunkts gestoßen, dann wären sie nun tot oder versklavt. Im Versteck der Gruppe erzählt Sophie, dass sie ursprünglich zu fünf 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.

ne 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.

HOFFNUNGSSTRAHLEN

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 Adelang 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?“

ATMOSPHERE

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 gewährten ihm Unter-

schlupf. 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 werde 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.“

ATMOSPHERE

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 verschern, 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.

ATMOSPHERE

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 letzten Rest seines Verstandes verloren hat.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die hohen, wild gewachsenen Bäume schlucken einen Großteil des Tageslichts, so dass die vielen kleinen Ferienbungalows in einem gespenstischen Zwielflicht 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 entrisen 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.

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 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.

HOFFNUNGSSTRAHLEN



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 Eingangs-türen aus bruchsticherem 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 eindringen, was der Strahlenpunkt 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 Verzweiflung 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 erkläraren 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.

ATMOSPHERE

Dies ist der große Showdown in diesem Abenteuer. Der Spielleiter kann das verlassene Badezentrum und den wütenden Geist dazu verwenden, eine wahre Zerstörungssorgie 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 auflösen 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 Plexigaskuppel des ehemaligen Schwimmbads.

DER TOXISCHE WAHSINN

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

DATENEMPfang

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

K	G	R	S	C	I	L	W	M	EDGESS	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 ehemals 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.

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.

HOFFUNGSSTRAHLEN



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.

ATMOSPHERE

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 Trintids, 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 Netzknoten 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 rabiati, 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 nächstgelegene Labor befindet sich in der Nähe von Saarbrücken), bei dem sich Trintid sowohl als mitteleiderregende 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.

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.

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

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)

Außerlich 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 Strahlenpunktstämmen 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 Kameraaufzeichnungssequenz 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

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 **
BLOCK 4: ACTIVE
2 | SENSOR STATUS:
BLOCK 1: RUNNING
BLOCK 2: RUNNING
BLOCK 3: UNKNOWN **
BLOCK 4: RUNNING
3 | DOOR STATUS
SECURITY DOOR SDI: LOCKED
SECURITY DOOR INNER-RINGDI: SMARTCARD ACTIVATED – STA-
TUS: 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-CON-
FIGURATION.
>>SHOW ALL ACTIVE USERS ON DC-03-SECLOG
>>ACTIVE USERS:
F.TRINTID@ESUS.SEC – STATUS: BLOCKED – TYPE: SECURI-
TY_OFFICER
SECSYSADMIN – STATUS: OPERATING (HIDDEN) – TYPE: ADMI-
NISTRATOR
>> 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 FOR RESPONSE FROM SERVER DC-03-SECLOG
>>22832 BYTES SEND... OPEN FILE
SECURITY PROTOKOL // 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 DOORSI-3 REASON: UNLOCKED
BY SECSYSADMIN COMMAND
ERROR: DATA CAN'T BE WRITEN IN EVENLOGGER. LOGFILE IS
ONLY TEMPORARY
```

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 Explo- sion 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.



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 Reinhardts 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

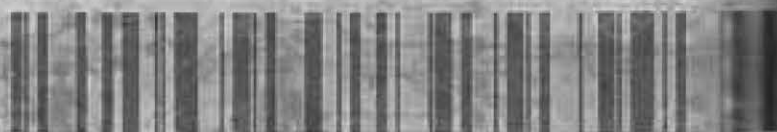
HOFFUNGSSTRAHLEN



DATENEMPfang ...



SOX



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?"

ATMOSPHERE

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 Reinhardts Abschussliste ganz oben und die Rückendeckung des Konzerns wird immer kleiner. Die Runner sind der letzte Strohhalm, den er noch greifen kann, eine Tat-

sache, 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 trägt, 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.

ATMOSPHERE

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 schmerzzerfüllte 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 hilfeschend 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 umschaun, 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 hinein, 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 Sprengladungen 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 letzten 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 Stahltores 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 Motor-

block 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

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 ho-

hen 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.

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 run, 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, Spürenlesen 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 letzten 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.

ATMOSPHERE

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

HOFFUNGSSTRAHLEN



SOX

(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 Außen benutzt. Das Pfortnerhaus 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

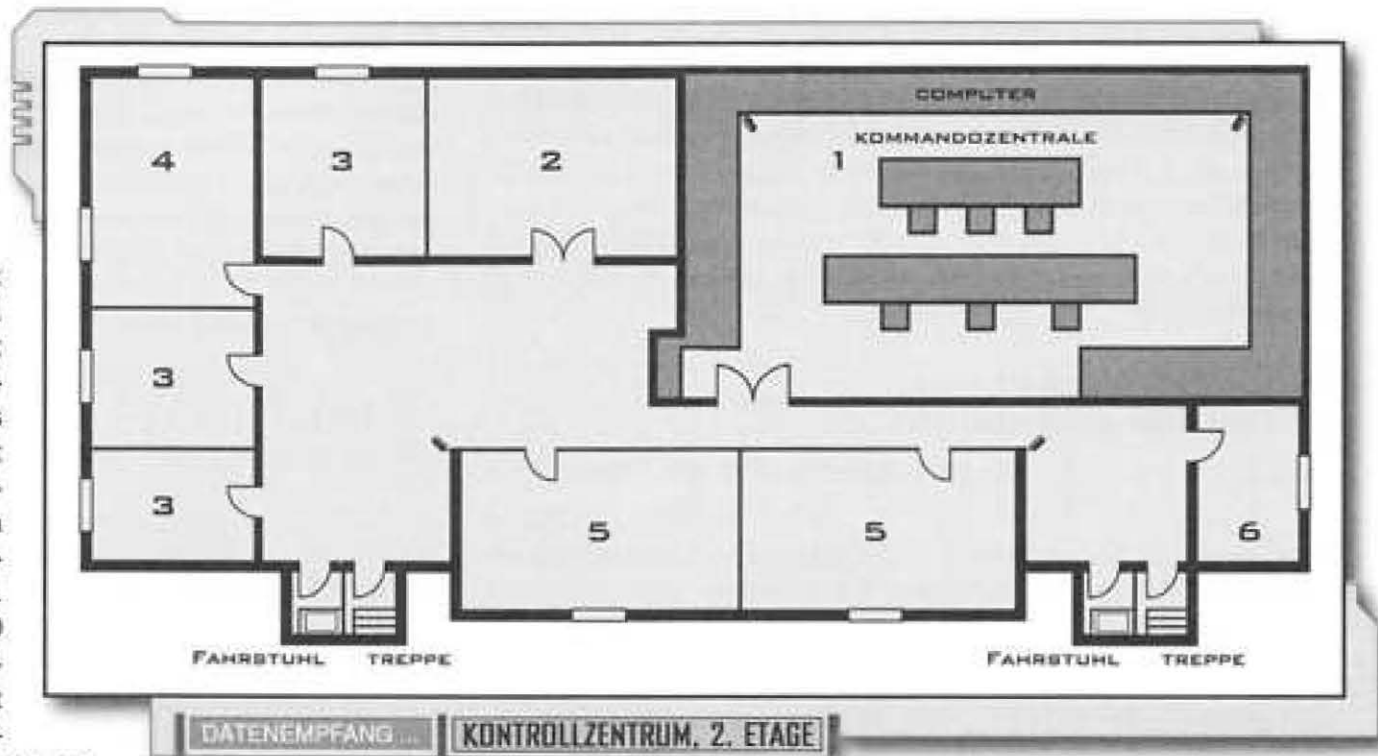
7) Wohnhabitat. Das Wohnhabitat hat insgesamt sechs Stockwerke, wovon sich eines an der Oberfläche und die restlichen fünf unterirdisch befinden. Hier wohnen und leben die Mitarbeiter des Kraftwerks, wenn sie gerade keinen Dienst haben. Neben den Wohnräumen (von zweckmäßig bis komfortabel), gibt es einen 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 mindestens 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 alle 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: Clearlight-2, Steuerung-1

Ausrüstung: Kameras mit Restlichtverstärkung und Infrarotsicht, Lautsprecher, Scheinwerfer

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

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 Kraftwerkes 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.



DATENEMPfang ...

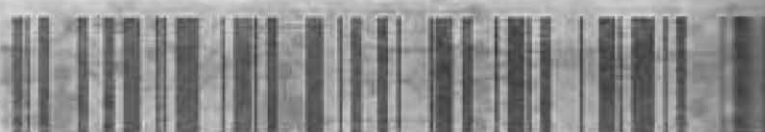
COMPUTERSYSTEME DES
KERNKRAFTWERKES SARREGUEMINES

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)



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 Wachritter 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.

ATMOSPHERE

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 Sicher-

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 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!“

heitsvorkehrungen 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.

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 dem Kraftwerk vermässelt 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.

HOFFUNGSSTRAHLEN

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.

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 existenziell 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 Industriearbeiten 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.

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

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 Götterborn, wo sie in ein altes Bergwerk eisteigen, 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 Reinhardts auf die Abschussliste setzen.

HINTERGRUND

Nachdem Reinhardts 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 finsternen 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 verzweiferten 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 getetzten, 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.“

ATMOSPHERE

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 Kopf-gelder 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-

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 Götterborn, 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.

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.

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.

HOFFUNGSSTRAHLEN

EIN LABYRINTH AUS STAHL

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner betreten das Gelände des ehemaligen Stahlwerks und bahnen sich den Weg durch das unwegsame Industrie-

gelände. 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.



SOX

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.

ATMOSPHERE

In dem unübersichtlichen Stahlabyrinth 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, Lebens-

mittel 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 Strahlenpunkts, 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

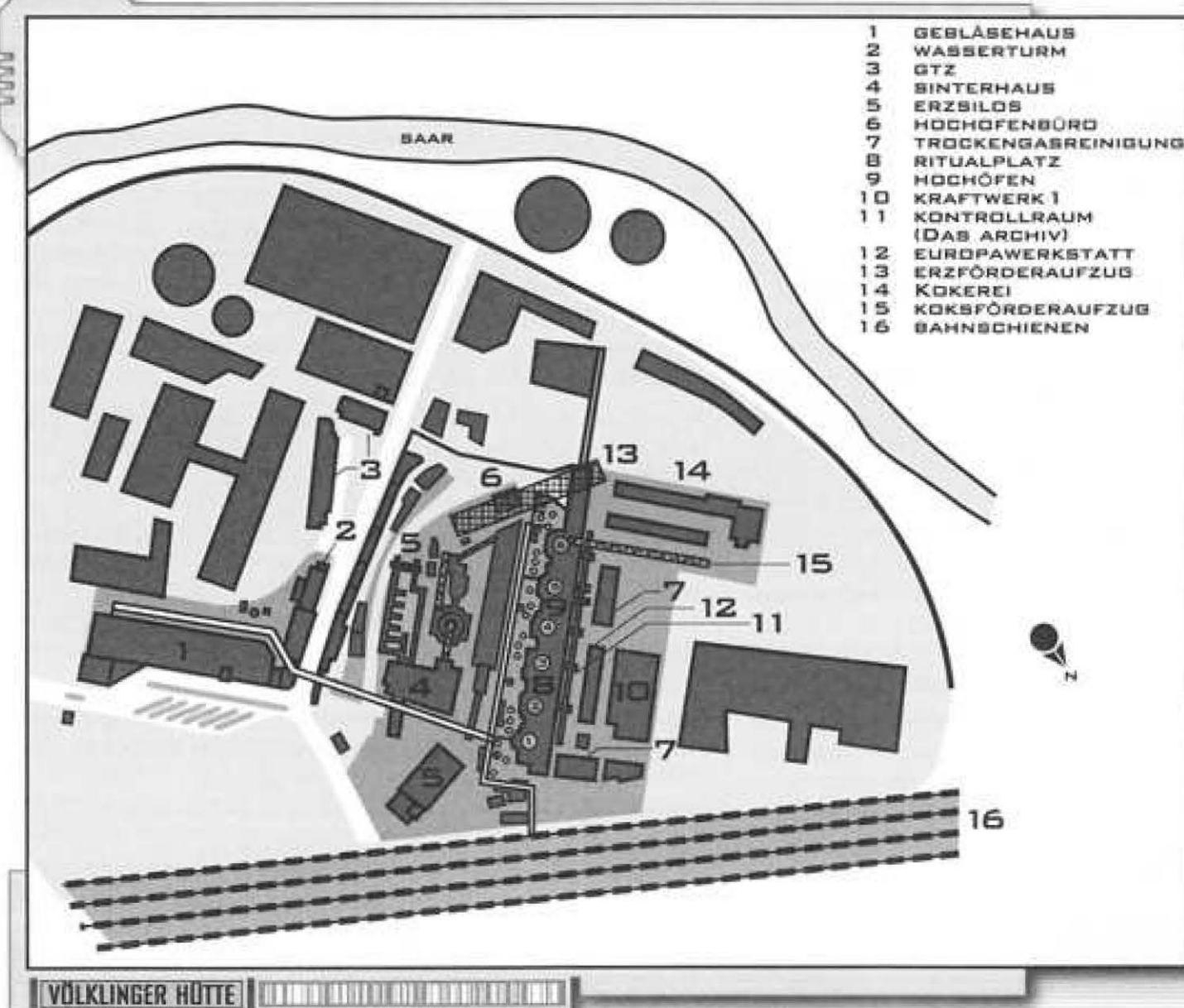
Um die chaotische Industrielandschaft des alten Stahlwerks, die teilweise verfallen ist, noch unzugänglicher zu machen, haben die Jünger das Gelände mit Hilfe von Elementargeistern teilweise umgestaltet und Erdwälle aufgeschichtet, Stahlkonstruktionen verformt und Gräben ausgehoben. Für die Runner bedeutet dies, dass sie sich nicht auf alte Grundrisspläne verlassen können und sich mit verschiedenen Hindernissen konfrontiert sehen: Barrikaden und Wälle, Fallgruben, Engpässe, Sackgassen, auffällige 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).

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



VÖLKLINGER HÜTTE

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 Spielers (und dem Verhalten der Gruppe) ab.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Geschwindigkeit, mit der die Charaktere im Labyrinth vorankommen, kann vom Spieler 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 Spieler 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.

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 ehema-

DATENEMPfang ...

AUFTRITT ARDOR

An irgendeinem Punkt der Odyssee durch das Stahlabyrinth 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 Nürjono) 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 benötigt. 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.

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 Spieler 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 Spieler 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.

ligen 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.

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 zeretzten 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 finsternen 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?

ATMOSPHERE

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

HOFFNUNGSTRAHLEN

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 entsenden – 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 vorzei-

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 Magenschloss (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, Lösungswörter 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 Reinhardts 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.

tig 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 aufführt – die Runner sollten zu keinem Zeitpunkt das Gefühl haben, den Jüngern überlegen zu sein.

KEINE PANIK

Es wird schwierig für die Runner, alle drei Ziele zu erreichen (Rettung von Marc, Extraktion von Keleamar, Datendiebstahl), aber das Leben ist kein Kindergarten. Falls sie den Jüngern zu stark unterlegen sind, kann der Spielleiter mit Hilfe der Rubi-

kon-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 unversehrte 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 Graffiti 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.

ATMOSPHERE

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 Catenon-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

DATENEMPfang ...

AUF DER FLUCHT

Bevor die Runner in das Bergwerk einsteigen können, müssen sie zunächst ihre Verfolger abschütteln. Sobald sie Keleamar und Marc in ihrer Gewalt haben, werden die anderen Jünger sie zu Fuß verfolgen, da sie zu Recht fürchten, aufzulliegen. 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.

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.

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 Häuseruinen 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 vertret – und es sind keine uralten

HOFFNUNGSSTRAHLEN

Minenarbeiter, wie an der modernen Kleidung zu erkennen ist, sondern Schmuggler, die maximal 20 Jahre tot sind. Sie wurden damals von einer Sippe mutierter Grottenschraten überrannt, in deren Lebensraum sie versehentlich eingedrungen waren. Die alles fressenden Grottenschraten 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.

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 Reinhardts 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. Reinhardts 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 (si-

DATENEMPfang ...

Mutierte Grottenschraten (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.

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

ehe 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 dort 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

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 Spitzernetzes. 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 Erweckt, 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-Fertigkeiten-Gruppe 5, Einfluss-Fertigkeitengruppe 4, Einschüchtern 3, Hexerei-Fertigkeitengruppe 5, Survival 3, Unterricht 4, Wahrnehmung 3

Zaubersprüche: Feuerwand, Gammastrahl*, Giftverstärkung, Giftwelle, Manablitze, 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, Manablitze, 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 Reinhardts 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 Reinhardts aussagen.

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

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, Wurfaffen 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, Manablitze, 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, Wurfaffen 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 IGNESSA 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 *Hoffungsstrahlen*.

Voll kompatibel zu **Shadowrun 4.01D**.

Eine deutsch-französische Kooperation.



€ 23,00 [D] • CHF 40,30



9 783890 647906


SHADOWRUN



ISBN 978-3-89064-790-6

FANPRO

WK
GAMES

23006