

Charlottenburg

Vorwort zum Abenteuer / Worum geht´s?

Das Abenteuer »Charlottenburg« spielt im gleichnamigen Berliner Stadtteil des Jahres 2060. Die Runner, die dort den Auftrag haben, für einen Mr. Johnson ein anderes vierköpfiges Runnerteam zu entführen, stoßen auf seltsame Leichen. Als diese Morde in die Schlagzeilen geraten und plötzlich an verschiedenen Orten Charlottenburgs mutierte, veränderte Menschen mit insektoidem Aussehen auftauchen, kommt langsam die schreckliche Gewißheit ans Tageslicht: Ein Nest von Insektengeistern mitten in Charlottenburg! Durch die vier Runner, die eigentlich entführt werden sollten, kommen die Charaktere hinter das Geheimnis, das die »Dregs« mit ihrem Auftraggeber verbindet. Es geht um eine alte Rechnung, die noch offen ist, denn der Johnson und ein wahnsinniger Schamane beherrschen das Insektennest und planen, ganz Berlin unter die Herrschaft des Schwarms zu bringen. Doch die Runner verbünden sich mit den »Dregs« und treten gegen die Insektenplage an.

Das Abenteuer bietet eine gute Möglichkeit, ruhige und spannende Szenen wechselweise einzusetzen. Es bietet sowohl dem Meister als auch den Spielern viele Möglichkeiten zur Weiterführung und Beendigung des Abenteuers. Für den Meister ist es eine besonders spannende Situation, wenn die Runner in der "Berliner Containment Zone" eingeschlossen sind und versuchen, herauszukommen, wenn ihre Connections und Bekannten plötzlich zu Insektengeistern werden, wenn Ares hinter ihnen her ist und sie vielleicht schließlich der Schlüssel zur Vernichtung des Nestes sind. Mit der richtigen Musik kann man so eine gute Katastrophenatmosphäre aufbauen.

>>>>[Okay, Leute, die folgenden Informationen sind keine Erfindung, kein Schauermärchen oder sowas. Das, was ihr hier gleich lesen werdet, entspricht zu 100% der Wahrheit, denn ich kenne einen, der dabei war, persönlich. Lest die folgenden Seiten also mit einer gewissen Ehrfurcht.]<<<<<

- Tsunami <21:27:54/18-01-61>

>>>>[Hört hört, der König des Schattenlandes hat gesprochen! Mal wieder eine von diesen super-geheimen Akten, die noch niemand zuvor gesehen hat. Glaube eher, unser guter Tsunami hat mal wieder Langeweile gehabt und musste mal wieder was im Shadowland abliefern - Connectionpflege!]<<<<<

- Gorgo <22:10:21/18-01-61>

>>>>[Hey Gorgo, ich kenn Tsunami zufällig und kann dir was erzählen: dieser Typ ist ein Grund dafür, dass du im Shadowland so viele zuverlässige Infos findest und nicht nur Spekulationen und Schauergeschichten. Und wenn Tsu das hier für echt hält, dann ist es auch echt!]<<<<<

- Miraculix <22:18:47/18-01-61>

>>>>[Es ist wahr...es ist verdammt wahr...]<<<<<

- Graue Seele <??:??:??/18-01-61>

>>>>[Die Geschichte]<<<<

Die Geschichte beginnt bei **Nurak Warsoi**, einem verbitterten alten Mann, vor Jahren schon aus Polen in die ADL gekommen. Warsoi ist ein Schamane ohne Totem. Er ist auf der Suche. Nicht nur auf der Suche nach Orientierung, nein, auch auf der Suche nach Macht. Im anarchistischen Berlin hat er Umgang mit verschiedensten magischen Gruppen. Außerdem baut er sich Kontakte zu den großen Kons in Berlin auf, erledigt hier und da einige Shadowruns und erschleicht sich das Vertrauen besonders eines Mannes: **Klaus Brenting**, Exec der örtlichen Niederlassung von **Psi-Tech Inc.** Für ihn räumt Warsoi einige Konkurrenten aus dem Weg, täuscht Morde vor und ebnet damit Psi-Tech den Weg für einige hart umkämpfte Projekte. Dafür kassiert er soviel Geld, dass er sich einen sehr guten Lebensstil leisten kann.

Bei einem Run auf Psi-Tech jedoch kommen einige Runner an die Informationen über die Kontrakte zwischen Warsoi und Brenting und beginnen nun, Brenting zu terrorisieren und zu erpressen (da die Konzernleitung nichts von den Sonderaufträgen Brentings weiß). Brenting lässt sich nicht darauf ein, und einige Tage später hat die Konzernleitung Kenntnis von den Aufträgen. Bevor sie Brenting damit jedoch belangen können, stiehlt dieser einige wertvolle Daten aus seinem Büro und flüchtet.

Brenting - durch den Konsum diverser Drogen dem Wahnsinn nahe - sinnt nun auf Rache gegen die Runnergruppe, gegen seinen eigenen Konzern - einfach gegen die ganze verdammte Stadt. Eher zufällig stößt er in den gestohlenen Aufzeichnungen unter anderem auf einen Versuch der Kartografierung der Manaströme innerhalb Berlins. Psi-Tech muss monatelang geforscht haben, denn es sind hunderte kleinerer Manakonzentrationen vermerkt; einige davon sogar mit konkreten Daten, was Ursprung und Stärke betrifft. Dabei stellt sich heraus, dass sich im Obergeschoß eines Parkhauses, das in direkter Nähe zu der rivalisierenden Firma **Sarumana Inc.** stand, ein alter Ritualplatz befindet, ein Platz, an dem schon einmal eine Beschwörung stattgefunden hat - und zwar eine gleichzeitige Beschwörung von 13 Wespengeistern!

Zusammen mit Warsoi, der das Wissen und die Macht dazu hatte, plant Brenting die Auslöschung ganz Charlottenburgs, ja sogar ganz Berlins. Warsoi sollte ein Nest in jener inzwischen stillgelegten Etage des Parkhauses erschaffen, während ihm Brenting dazu die Opfer und die Deckung brachte.

Da Brenting - der sich den Decknamen **Lothar Wanders** gegeben hatte - durch einen konzerninternen Decker namens **Jürgen Arnheimer** immer noch an die Ressourcen Psi-Techs herankommen kann, ist es ihm möglich, ganze Gruppen von Gangern, Runnern und Squattern anzuheuern, nur um sie im Endeffekt als Wirtskörper für die von Warsoi beschworenen Insektengeister zu missbrauchen.

Die folgenden Opfer werden zunächst Mitarbeiter von Sarumana, während es Brenting und Warsoi nicht gelingen will, die vier Runner ausfindig zu machen, die das primäre Ziel ihrer Rache sind. So werden auch einige Leute engagiert, um die vier Runner zu finden - und diese Leute sind diejenigen, die im Begriff sind, in dieses Abenteuer einzusteigen.

>>>>[Vor dem Abenteuer]<<<<

Vorbemerkungen zum Abenteuer:

1. Alle im Abenteuer auftauchenden Personen bzw. Firmen, deren Namen fett und kursiv gedruckt sind, werden im Anhang mit Werten ausführlich vorgestellt.
2. Die Beschreibungen von Personen, Konzernen und Örtlichkeiten stimmen möglicherweise nicht mit den Informationen des Quellenbuches "Deutschland in den Schatten" 2.01D überein. Ignoriere entweder jene Informationen oder passe das Abenteuer nach Deinen Wünschen daran an.

Vorbereitung des Meisters:

Im Anhang befinden sich zwei Karten des Kernbereiches der Handlung; eine davon enthält Markierungen - sie ist für Dich, den Meister gedacht, die andere ohne Markierungen für die Spieler. Fertige am besten für jeden Spieler eine Kopie der Spielerkarte an. Die Spieler erhalten diese Kopien jedoch erst, wenn sie dort sind und den Auftrag erhalten haben, eventuell auch erst, wenn die Barrikade errichtet worden ist. So können die Spieler eigene Notizen in ihren Plan eintragen und wissen über die Lage der wichtigsten Orte Bescheid.

>>>>[Die Handlung - Übersicht]<<<<

Die Charaktere: Die Runner treffen zu einem Zeitpunkt in Berlin ein, an dem sich das Nest zwar schon im Aufbau befindet, jedoch noch niemand offiziell Bescheid weiß. Sie werden von Lothar Wanders alias Klaus Brenting angeheuert, die vier Mitglieder der Runnergruppe »Dregs« ausfindig zu machen und lebendig zu einem vereinbarten Ort zu bringen. Bei der Erfüllung dieses Auftrages stoßen die Runner schon auf einige Spuren der Insekten. Dann werden sie aber schließlich Zeugen der ersten großen Angriffswelle gegen verschiedene Gebäude und Menschen in Charlottenburg.

Die darauffolgende Entwicklung ist derjenigen in "Bug City" Chicago sehr ähnlich: es bricht eine Panik aus und aufgrund mangelnder Informationen wird ein Teil Charlottenburgs durch Ares-Truppen von der Außenwelt abgeriegelt, um die Sache genauer erforschen und militärische Maßnahmen treffen zu können. Schließlich wird es allgemein bekannt, dass sich in Charlottenburg ein Nest von Wespengeistern befindet. Daraufhin werden immer rigidere Maßnahmen getroffen: Spezialeinheiten werden in die Sperrzone geschleust, Luftangriffe werden gestartet, schließlich plant man eine nukleare Sprengung. Und zwischen all dem sitzen die Runner in Charlottenburg fest und finden heraus, dass ihr Auftrag den Zielen der Insektengeister dient.

Der Feind: Brenting und Warsoi heuern die Runner an, um die »Dregs« in die Finger zu bekommen. Sie verfolgen nun folgende Ziele; in der Reihenfolge der Wichtigkeit:

1. Beschwörung der Wespenkönigin
2. Auslöschung des Sarumana Konzerns und Vernichtung oder Verschmelzung der vier Runner
3. Auslöschung des Psi-Tech-Konzerns oder Erpressung.
4. Ausbreitung des Schwarmes auf andere Bereiche Berlins und langsame Ausrottung der Stadt.

Das Abenteuer lässt Meister und auch Spielern viel Raum, eigene Plots aufzubauen und enthält sehr viele Möglichkeiten, die die Handlung zu einer Gleichung mit zu vielen Variablen werden lassen, um sie noch geradlinig darzustellen. Wichtig sind vor allem folgende Aspekte:

1.Die Beziehung zu den »Dregs«: Ziehen die Runner den Auftrag durch und liefern die »Dregs« ab? Kommt es zu einem Kampf mit den »Dregs«? Oder ahnen die Runner vorher, was ihr Auftraggeber mit der anderen Gruppe vorhat? Kämpfen die »Dregs« möglicherweise mit den Runnern zusammen gegen die Insekten und ihre Auftraggeber?

2.Der Kontakt mit den Insekten: Bemerkten die Runner erst zum Schluß, dass ihr Auftraggeber etwas mit den Insekten zu tun hat? Oder können sie sehr schnell die Verbindung herstellen? Wann treffen die Runner zum ersten mal auf den Schwarm? Ist die Königin schon beschworen, wenn die Runner das Nest finden?

3.Die Reaktion auf den Ausnahmezustand: Wollen die Runner überhaupt den Auftrag zu Ende bringen, wenn der Stadtteil abgeriegelt wird? Oder fliehen sie aus der Stadt? Werden sie vielleicht von Ares als Spezialagenten eingesetzt, um wieder in die Stadt zu gelangen?

4.Die Einbindung weiterer Gruppen / Personen: Was sagt Psi-Tech dazu, dass ihr Ex-Exec krumme Geschäfte macht und sich an Firmenkonten bereichert? Heuert Sarumana die Runner an, die Insekten zu vernichten? Geraten sie vielleicht sogar in den Verdacht, Initiatoren der Insektenplage zu sein?

Du siehst, Meister, dass eine ganz besondere Anforderung an Dich gestellt wird, denn Du musst sehr flexibel auf die Aktionen der Runner reagieren. Du kannst nicht weiter als fünf Minuten vorausdenken - jede folgende Aktion der Charaktere kann einen ganzen Handlungsstrang zunichte machen und einen neuen erschaffen!

Deshalb soll Dir dieser recht grobe Zeitplan eine Orientierung geben, damit Du die Spieler nicht allzu planlos umherstolpern lässt. Ich habe absichtlich kein genaues Datum eingetragen; dieses ist variabel. Einige Ereignisse sind im Kapitel "II.Ereignisse" (siehe weiter unten) ausführlich beschrieben.

Montag, 20:00 Uhr	Treffen der Runner mit Herrn Schmidt alias Klaus Brenting
Dienstag, 17:00 Uhr Charlottenburg	Erste große Angriffswelle der Wespengeister im Raum
Dienstag, 21:00 Uhr Kerngebiet	Beginn der Errichtung einer Barrikade um das vermutete durch Ares-Truppen
Mittwoch, 0:00 Uhr Bismarckstr.-	Vollständige Schließung der Barrikade Kaiserdamm -
Mittwoch, 3:00 Uhr der Dregs	Otto-Suhr-Allee - Spandauer Damm - Sophie-Charlotte-Str. Beschwörungsritual der Wespenkönigin; eventuell mit einem

	als Wirtsperson
Mittwoch, 18:00 Uhr	erste planlose Hubschrauberangriffe über dem eingeschlossenen Gebiet
Donnerstag, 11:00 Uhr	Bombenangriffe auf Psi-Tech und die vermutete (falsche) Position des Nestes.
Samstag, 0:00 Uhr	Einschlag einer Atomrakete in das Parkhaus; Zerstörung des Nestes und aller umliegenden Gebäude im Umkreis von einem Kilometer;
	starke Verstrahlung großer Teile von Charlottenburg.

Dieser Zeitplan ist eine extreme Darstellung der Ereignisse und unter keinen Umständen als Vorgabe für den Meister zu verstehen! Möglicherweise gelingt es den Runnern ja vorher, das Nest auf eigene Faust zu zerstören, oder es ergeben sich andere Entwicklungen, die den Zeitplan außer Kraft setzen bzw. verschieben. Die Atomrakete wird in jedem Fall die allerletzte Möglichkeit bleiben, das Problem zu lösen.

Die Runner sollten nicht zu schnell ihre Zielpersonen finden und eventuell Probleme mit den Freunden der Dregs bekommen, denen es gar nicht gefällt, dass jemand hinter ihren Connections her ist. Sobald sie die erste Ahnung von dem bekommen, was in Charlottenburg abgeht, trifft die Nachricht vom Aufbau der Absperrung um das betreffende Gebiet ein. Sorge dann dafür, dass die Runner im gesperrten Stadtteil bleiben, bis die Absperrung vollständig aufgebaut ist. Ist dies geschehen, hast Du jede Menge Raum für Episoden und Intermezzos innerhalb Charlottenburgs.

An dieser Stelle beginnt das eigentliche Abenteuer, das in folgende Kapitel unterteilt ist:

- I.Vorspiel** die Anwerbung der Runner und ihr Auftrag
- II.Orte** Beschreibung der wichtigsten Örtlichkeiten, auf die die Runner in Charlottenburg stoßen werden
- III.Ereignisse** wichtige Ereignisse, zu welchem Zeitpunkt sie ablaufen und wie sie darzustellen sind
- IV.Informationen** Aufzählung und Beschreibung der Möglichkeiten, durch die die Runner an Hintergrundinformationen gelangen können
- V.Die Matrix** Beschreibung der beiden relevanten Computersysteme, durch die ein Decker in der Runnergruppe sich Vorteile verschaffen könnte
- VI.Der Feind** Übersicht über die Armada der Insektengeister, ihre Pläne, ihre Vorgehensweise und ihre Werte
- VII.Anhang** Die Werte der wichtigsten NSCs, Vorstellung von Waffen, eine Übersicht über den passenden Soundtrack zum Abenteuer und die Meister- und Spielerkarte des Gebietes

>>>>[I.Das Vorspiel]<<<<<

>>>>Hinter den Kulissen<<<<<

Locke die Spieler zuerst unter einem Vorwand nach Berlin oder lasse sie gleich dort starten - z.B. nach ihrem letzten Run. Vielleicht hat ja einer der Runner eine Connection in Berlin, die ihm den Auftrag vermittelt. Ansonsten läuft die Anwerbung über eine von Brentings Connections, eine Schieberin namens **Monogirl**, die ständig alle Insiderkneipen im Stadtkern checkt und die richtigen Runner für diesen Auftrag sucht. Sie arrangiert dann ein Treffen zwischen den Runnern und Brenting, der sich als Herr Schmidt vorstellt. Das Treffen findet in Warsois Wohnung statt; dieser ist jedoch nicht zuhause.

>>>>[Nithackstraße Nr.15]<<<<<

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

Ihr steht vor der weißen, sehr sauberen Fassade eines vierstöckigen Mehrfamilienhauses. Obwohl das Gebäude dem Baustil nach zu urteilen schon sehr alt ist, macht es einen stabilen Eindruck. Die Klingeltafel verrät euch, dass acht Parteien in diesem Haus wohnen. Im 3.Stock soll euer Treffen stattfinden. Schnell drückt ihr auf die Klingel, auf der kein Namensschild zu erkennen ist.

* * *

Die Wohnung macht einen sehr sauberen und aufgeräumten Eindruck, wenn auch die Einrichtung nicht dem neuesten Standard entspricht. Dennoch erwecken die Polstergarnitur, der Kiefernschrank und die Spitzengardinen ein Gefühl von Gemütlichkeit in euch.

Ein mit Anzug und Sonnenbrille bekleideter orkischer Leibwächter, der keine Miene verzieht, als er euch an der Tür empfängt, geleitet euch ins Wohnzimmer, wo ein weiterer korrekt gekleideter Mann am Fenster steht, eine Zigarette rauchend. Der Blick seiner stahlgrauen Augen mustert euch kurz von Kopf bis Fuß, dann weist er euch mit knapper Geste jeweils einen Platz zu. Für jeden von euch ist ein Glas sprudelndes Wasser mit einer Zitrone bereitgestellt worden.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Würfle verdeckt für jeden Charakter eine Wahrnehmungs(10)-Probe, bei deren Gelingen ein Charakter hinter dem Schrank hervorschauende Zettel und Bücher bemerkt, die wohl dahinter versteckt wurden. Es handelt sich dabei um magische Aufzeichnungen Nurrak Warsois, die beim "Aufräumen" der Wohnung zum Zweck des Treffens zwischen Brenting und den Runnern achtlos hinter den Schrank geworfen wurden. Auch die präparierten aufgespießten Wespen oben auf dem Schrank, die in einem Glaskasten stehen, können so bemerkt werden. Diese Präparate stellen schamanistische Gebetsfoki dar, mit deren Hilfe Warsoi glaubt, näher in Kontakt mit dem Wespentotem zu kommen. Diese Information kann aber keineswegs schon jetzt erlangt werden. Der Auftrag, den Herr Schmidt alias Klaus Brenting den Runnern erteilt, sieht folgendermaßen aus:

Sie sollen die vier Shadowrunner **Stahlauge**, **Kituma**, **Tyree** und **Rubens**, die sich selbst die »**Singing dancing dregs of the world**« oder kurz »**Dregs**« nennen, suchen, sie gefangennehmen und zur Kirche St.Kamillus an der Christstraße bringen. Wichtig ist dabei, dass sich die vier in guter Verfassung befinden und keine schwereren Verletzungen tragen; sie sollen lediglich betäubt oder bewußtlos sein. Der von Brenting angesetzte Zeitraum beträgt drei Tage, seine Bezahlung 20.000¥ pro Person. Beim Preis läßt er sich höchstens auf 22.000¥ heraufhandeln; die Bezahlung sinkt jedoch mit jedem weiteren Tag, den die Runner brauchen, um 2.000¥. Die Kontaktaufnahme bei erfülltem Auftrag wird über Monogirl abgewickelt; die Runner erhalten ihre Handynummer und geben ihr Bescheid, so dass sie Brenting informieren kann.

Brenting kann folgende Auskünfte geben, die den Run und die Zielpersonen betreffen (rotgedruckt in Klammern dahinter stehen die für Dich, den Meister gedachten vollständigen Informationen, die Brenting jedoch nicht bekannt sind und die die Runner zu diesem Zeitpunkt auch noch nicht erfahren sollten):

Die Dregs allgemein:

- Die vier Runner haben ein Hauptquartier, das sich im Kellergeschoss eines alten Wohnhauses, einer Squatter-Wohnung oder einer Bar befinden soll. Das Hauptquartier soll sich irgendwo im Raum Charlottenburg, mit Sicherheit jedoch nah am Stadtkern befinden.

(Das Hauptquartier befindet sich am Zauritzweg, im Keller von "Pauls Pommesbude".)

- Die Runner treffen sich in unregelmäßigen Abständen in den Bars "Zillo", "Neongas" und "Am Wulfshein". (Alle Barkeeper der genannten Örtlichkeiten sind Stufe-1-Connections der vier Runner und würden diese, falls nach ihnen gefragt wird, verleugnen.)
- Die Dregs arbeiten bereits seit über einem Jahr in dieser Konstellation zusammen; es ist also davon auszugehen, dass sie einen starken Teamgeist besitzen und jeder für den anderen durch die Hölle gehen würde.
- die Runner sind Spezialisten für Datenklau, Entführung und Vortäuschung. (und Bandenkrieg und Extraktion und Schmuggel und und und...)

Stahlauge: Stahlauge ist ein deutscher Ork, außerordentlich gut gepanzert, trägt meist Armykleidung und kennt sich mit Waffen, speziell mit Gewehren aller Art aus. (restliche Informationen: siehe Anhang.)

Kituma: Kituma ist eine japanische menschliche Magierin, die vor allem in Beherrschungs- und Illusionsmagie versiert ist. Sie macht stets einen schwächlichen äußeren Eindruck, um ihre Gefährlichkeit zu verbergen. (restliche Informationen: siehe Anhang.)

Tyree: Tyree ist ein amerikanischer Zwergensöldner mit auffälliger orangener Frisur und Sonnenbrille. Er kann ebenfalls sehr gut mit Waffen umgehen. (restliche Informationen: siehe Anhang.)

Rubens: Rubens ist ein menschlicher Decker aus Berlin, der sehr hochgewachsen ist, lässige Kleidung trägt (nur selten Panzerung) und meist im Hintergrund agiert. Seine Persona stellt einen gläsernen Gargylen dar. (restliche Informationen: siehe Anhang.)

>>>>[II.Orte]<<<<

Für den Meister hier die Legende der Meisterkarte (weiter unten findest Du eine ausführliche Beschreibung aller Orte):

Nummern:

- | | |
|-------------------------|-------------------------------|
| 1 - Zauritzweg 5 | <i>Pauls Pommestube</i> |
| 2 - Wilmsdorfer Str.54 | <i>Zillo</i> |
| 3 - Nithackstr.15 | <i>Nurrak Warsois Wohnung</i> |
| 4 - Wulfsheinstr.12 | <i>Am Wulfshein</i> |
| 5 - Fritschestr.125-128 | <i>Das Parkhaus</i> |
| 6 - Fritschestr.120-124 | <i>Sarumana Inc.</i> |
| 7 - Seelingstr.78 | <i>Psi-Tech Inc.</i> |
| 8 - Danckelmannstr.63c | <i>Neongas</i> |
| 9 - Christstr.19 | <i>St.Kamillus-Kirche</i> |

Rote Linie: Absperrung der Ares-Truppen nach der ersten Angriffswelle der Insektengeister

Hellgrüne Punkte: Die beiden Tore in der Absperrung, die die Ares-Truppen bei der Errichtung noch offenlassen

>>>>[1 - Pauls Pommestube]<<<<

>>>>**Sag´s ihnen ins Gesicht**<<<<

Pauls Pommestube ist ein heruntergekommener kleiner Schnellimbiss, dessen Speisekarte nicht über das übliche Sortiment Hamburger - Cheeseburger - Pizza - Döner - Cola hinauskommt. In dem mit Schachmuster ausgefliesen Imbiss stehen zwei Stehtische mit Barhockern, ein Spielautomat und einige vertrocknete Zimmerpflanzen. Hinter der Theke steht ein massiger Troll mit zu einem Pferdeschwanz zusammengebundenen blonden, fettigen Haaren, rot-weiß-gestreifter Schürze und hochgekrepelten Ärmeln, so dass seine Tätowierungen auf den Armen zu sehen sind. Im Hintergrund ist leises Gedudel aus dem Radio sowie Klappern aus der Küche zu hören.

>>>>**Hinter der Kulissen**<<<<

Der Troll, Paul Kiesow mit Namen, ist Besitzer des viertklassigen Schnellimbisses; er beschäftigt noch zwei menschliche jugendliche Küchengehilfen. Der Imbiss allein könnte ihn nicht über Wasser halten, bekäme er nicht ab und an kleine Gefälligkeiten der »Dregs«, wenn sie wieder einmal einen erfolgreichen Run abgeschlossen haben. Dafür hat er seinen Lagerraum zum Teil als Hauptquartier hergerichtet. Der Eingang zu dem Nebenraum ist fast nicht zu erkennen - durch die Rückwand einer an der Wand stehenden Kiste, in der Paul ansonsten Fässer mit Frittierfett aufbewahrt, gelangt man nach nebenan. Hier gibt es nur wenige Einrichtungsgegenstände, aber die »Dregs« verstecken hier oft Waffen und andere illegale Gegenstände. Sie sind hier wohl zweimal pro Woche anzutreffen - falls ein neuer Run ansteht, sogar öfter. Einer der Schränke ist mit einer Warnung versehen, die demjenigen, der sie ignoriert und den Schrank öffnet, einen Luftpfeiler der Kraftstufe 5 beschert (siehe SR3.01D, S.266).

Paul ist sehr gut mit den »Dregs« befreundet und würde ziemlich viel für sie tun - vielleicht würde er sogar das geheime Hauptquartier auf seine Kappe nehmen, anstatt die vier Runner zu verraten.

>>>>[2 - Zillo]<<<<

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<

Das »Zillo« scheint eine Art Sportkneipe zu sein; schon die äußere Aufmachung und die Bekanntmachungen aus diversen Vereinen an der Wand lassen darauf schließen.

Drinnen zieren alle möglichen Pokale, Flaggen und sonstige Abzeichen die Wände. Die schlichte hölzerne Einrichtung sieht schon arg mitgenommen aus - so, als hätte sie schon einige Kneipenschlägereien mitgemacht.

Die Besucher der Kneipe - Arbeiter, Mechaniker usw. - sitzen rauchend in kleinen Gruppen zusammen, trinken ihr Bier und schauen ab und zu zum Fernseher hoch, der in der Ecke des Raumes hängt und den ganzen Tag zu laufen scheint. Außerdem befinden sich ein (momentan unbenutzter) Billardtisch und eine Dartscheibe in der Kneipe.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Das "Zillo" ist für die Dregs weniger ein Treffpunkt mit ihren Auftraggebern - hier findet man keine Johnsons, sondern einfach nur Gemütlichkeit, ein kühles Bier und einen Fernseher. Wenn einer der Dregs hier ist, fällt er schon auf zwischen den anderen Besuchern (die hauptsächlich der Mittel- und Unterschicht entstammen), dennoch haben die vier Runner hier immer ein Notversteck im Keller, denn der Wirt Berthold Nöhmer ist ein guter Bekannter von ihnen.

>>>>[3 - Nurrak Warsois Wohnung]<<<<

Das Aussehen der Wohnung und die Einrichtung haben die Spieler bereits beim Treffen mit Brenting gesehen, deshalb an dieser Stelle nur einige ergänzende Hintergrundinformationen:

Obwohl Warsoi sich eine bei weitem bessere Wohnung leisten könnte, bewohnt er diese Mittelschichtwohnung. Hier hat er auch einige magische Utensilien versteckt (s.weiter oben), er wird jedoch in nächster Zeit einen oder zwei Soldatengeister in perfekt verschmolzener Gestalt als Wächter seiner Wohnung in Abwesenheit einsetzen.

>>>>[4 - Am Wulfshein]<<<<

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<

Die Fassade bröckelt stellenweise schon von der Hauswand, das Schild mit der Bierreklame über der Tür ist kaputt, der Name der Gaststätte fast nicht mehr zu lesen: Am Wulfshein.

Drinnen stehen dicht gedrängt auf 20 m² einige Tische und Stühle, Spielautomaten hängen an der Wand, ein gelangweilter Barkeeper führt scheinbar eine Bestandsaufnahme seiner Alkoholvorräte durch. Nur drei heruntergekommene Gestalten sitzen kartenspielend hier.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Mit dem "Am Wulfshein" verhält es sich ähnlich wie beim Zillo: Hier feiern die Dregs höchstens ihre erfolgreichen Runs und treffen Connections aus dem Untergrund und der Mittelschicht. Tyree ist etwas öfter hier anzutreffen als die anderen drei; ansonsten sieht man hier so gut wie keine Metamenschen.

>>>>[5 - Das Parkhaus]<<<<

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<

Das sechsstöckige Parkhaus, das in direkter Nachbarschaft zum abgezaunten Rasengrundstück steht, muss schon sehr viel länger hier stehen als die Gebäude in der Umgebung. An der grauen Fassade rankt Efeu empor. Ein nachträglich installiertes Digitaldisplay am Einfahrtstor gibt über Anzahl und Belegung der einzelnen Parkdecks Auskunft. Die beiden obersten Decks sind wegen Bauarbeiten gesperrt.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Auf den ersten Blick kann man hier wirklich keine Spuren eines Insektengeisternestes entdecken. Es bedarf schon intensiven Askennens der Umgebung, um die Spuren der Auren zu finden, die sich in diesem Bereich bewegen. Brenting hat über Kontakte Schilder und Absperrungen bereitgestellt, um das Nest vorerst als Baustelle zu tarnen. Das Parkhaus wird hauptsächlich von den Angestellten Sarumanas in Anspruch genommen, aber auch von einigen Privatleuten. Hier entführen die Insektengeister hauptsächlich ihre Opfer für die nächste Beschwörung.

Die einzelnen Etagen des Parkhauses sind etwa vier Meter hoch und nur Lüftungsschächte führen nach draußen. Überwachung geschieht nur in Form von vier Wachleuten (Angestellten von Sarumana Inc.), die es jedoch langsam mit der Angst zu tun bekommen und sicherlich später auch entführt werden.

>>>>[6 - Sarumana Inc.]<<<<

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<

Das große Areal ist vollständig von Maschendrahtzaun mit Stacheldraht umgeben. Das aus roten Backsteinen bestehende Hauptgebäude mit angeschlossenen Nebengebäuden ist sehr großflächig, jedoch auch sehr flach und von Rasenflächen mit einigen Bäumen umgeben. An allen Eingängen stehen Wachleute. Auf einem Schild mitten auf dem Rasen prangt in geschwungenen Buchstaben das Wort "Sarumana Inc. - Magische Forschung und Entwicklung". Es gibt nur einen Zugang zum Hauptgebäude, der für Besucher gedacht zu sein scheint.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Sarumana ist eine Kleinfirma, die zu Teilen dem Renraku-Megakonzern gehört und hauptsächlich an der Weiterentwicklung von Zaubersprüchen und Artefakten forscht. Deshalb brauchen die in dem Institut arbeitenden Forscher auch größte Abgeschiedenheit; viele der Räume sind mit Stillezaubern belegt. Falls die Runner auf die Idee kommen sollten, bei Sarumana einzusteigen, hier einige Informationen zur Sicherheit des Konzerns:

- drei Gruppen von jeweils vier Magiern bewachen schichtweise im Astralraum das Gelände
- insgesamt 10 Wachmänner mit 4 Barghests stellen die physische Sicherheit dar
- innerhalb des Gebäudes befinden sich weitere 10 Wachmänner sowie drei Kampfmagier
- fluoreszierende Bakterien melden astrale Eindringlinge

>>>>[7 - Psi-Tech Inc.]<<<<<

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Mitten in einer ruhigeren Wohngegend liegt das fünfstöckige, sehr moderne Haus mit den blau getönten Fensterscheiben. "Psi-Tech Inc. - Zentrum für Forschung und Archivierung Berlin", so steht es auf dem Schild beim Eingang. Anscheinend erhält man nur mit spezieller Keycard Zugang zum Gebäude, es sind jedoch auch Klingeln zur Verwaltungsabteilung angebracht.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Da Psi-Tech ein überregionaler Konzern ist, kann man hier auch mit größerer Sicherheit als bei Sarumana rechnen:

- Infrarotsensoren an Fenstern und Türen; desweiteren an vielen Stellen innerhalb des Gebäudes
 - ein das gesamte Gebäude umfassendes Kamerasystem, dessen Zentrale im Keller liegt, von wo aus vier Sicherheitsbeamte jederzeit Alarm an die restlichen 20 Wachleute (4 pro Etage) geben können.
 - Psi-Tech geht mit Gasgranaten und Narcojectpistolen gegen seine Eindringlinge vor; die Eindringlinge werden in Einzelhaft im Gebäude gebracht und nach dem Grund ihres Einbruchs befragt
 - drei astral patrouillierende Magier und drei Kampfmagier im Gebäude tun ein übriges
- Der Konzern (bei diesem Gebäude handelt es sich in der Tat nur um eine Forschungs- und Verwaltungsabteilung; der Berliner Hauptsitz weist weitaus größere Sicherheitsvorkehrungen auf) hat ein ähnliches Spezialgebiet wie Sarumana, daher ist es schon einige Male vorgekommen, dass Teams von Shadowrunnern, die vom jeweils anderen Konzern angeheuert wurden, Runs auf beide Kons gestartet haben, damit jedoch wenig Erfolg hatten. Die »Dregs«, die von Sarumana angeheuert waren, konnten unbeschadet bei Psi-Tech einsteigen und wieder herauskommen.

>>>>[8 - Neongas]<<<<<

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

Der Schuppen in dem abgelegenen Hinterhof sieht von außen aus wie eine alte Doppelgarage - nur das Neonschild "Neongas" gibt Auskunft darüber, was sich in diesen Garagen abspielt. Tatsächlich dient der Raum nur zur Verwahrung eventueller Garderobe; die gesamte Discoanlage liegt unterirdisch. Hier hat man die Wände mit schwarzem Plastik und Aluminium behängt, UV-Lampen und Laser angebracht und einige alte Sitzgelegenheiten in kleinen Nischen zusammengestellt - kurz: die Einrichtung wirkt ein wenig billig. In der Mitte des Raumes befindet sich eine drehbare Plattform, auf der die gesamte Soundanlage des DJs steht - nicht nur die antiquierten Turntables und CD-Spieler, sondern auch modernste OCC-Player und sogar ein Sounddeck, in das der DJ gerade eingestöpselt ist. Der Sound von dumpfem Acid-Techno ist im Raum allgegenwärtig. Trotz der schäbigen Einrichtung sind viele schrill angezogene Leute hier.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<<

Im Hinterhof eines Elektroladens befindet sich diese Insiderdisco, der Stammclub der »Dregs«, den sie mit Sicherheit mindestens jedes Wochenende, manchmal auch innerhalb der Woche, wenn sie keine Runs erledigen, besuchen. Hierher kommen möglicherweise auch Johnsons, um potentielle Runner zu finden.

>>>>[9 - St.Kamillus-Kirche]<<<<<

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

Die alte, fast schon baufällige Kirche mit den vielen Löchern in den Mauern, durch die der Wind pfeift, ist von einem Rasenareal mit vielen Bäumen umgeben - eine echte "Grüne Lunge" der Stadt. Der Glockenturm mit den schwarzen Schindeln, der euch bedrohlich anzustarren scheint, ist im Fundament abgesunken und hat sich zur Seite geneigt. Gottesdienste finden hier nur noch einmal im Monat statt; trotzdem bleibt das Gebäude stehen, da es unter Denkmalschutz steht, wie ein Schild stolz verkündet. Man munkelt, dass oft Dealer und Junkies dieses heiligen Ort mit ihren dreckigen Geschäften entweihen - aber im Grunde tut ihr das auch...

>>>>Hinter den Kulissen<<<<<

Zu der Kirche gibt es nicht viel zu sagen: dass hier die Übergabe der »Dregs« stattfinden soll, wenn die Runner den Auftrag erfüllt haben, und dass die Gerüchte um die Dealer und Junkies durchaus wahr sind.

>>>>[III.Ereignisse]<<<<<

1.Der erste große Angriff

In den späten Nachmittagsstunden am Dienstag starten die inzwischen 7 Soldatengeister in Wahrer Gestalt ihre Angriffe im Stadtteil Charlottenburg. Sie agieren dabei als Geschwader, teilen sich zeitweise in zwei Gruppen auf, um später wieder zusammenzufinden. Sie zerstören und töten in dieser ersten Angriffswelle scheinbar wahllos und zufällig, werfen Autos um, setzen Häuser in Brand, stürzen sich in Menschenmengen, so dass eine Riesenpanik ausbricht. Diese Angriffe ziehen sich quer durch das ganze Viertel und dauern etwa zwei Stunden. Dann ziehen sich die Insekten wieder in das Nest zurück, während verschiedene Ordnungskräfte damit beschäftigt sind, Brände einzudämmen, blockierte Straßen freizuräumen und Verletzte zu bergen. Gegen 21:00 Uhr wird dann ein Ares-Pressesprecher auf allen Kanälen verkünden, dass man es hier höchstwahrscheinlich mit paranormalen Wesen zu tun habe und dass deshalb das betroffene Gebiet vom Rest der Stadt abgeriegelt würde. Hubschrauber würden den Luftraum überwachen, während auch in U-Bahnschächten und der Kanalisation Einheiten stationiert würden, um das Phänomen erst einmal einordnen und später Gegenmaßnahmen treffen zu können.

Von nun an gehen täglich neue Schreckensmeldungen durch das Trideo, denn die Insekten (auch die Geister in Fleischgestalt) starten weitere Angriffe, die jedoch bei weitem nicht so bombastisch und verheerend ausfallen wie der erste. Sie töten vor allem wahllos Personen, während sich der Sachschaden in Grenzen hält.

2.Die Blockade

Von dem Zeitpunkt der Pressemitteilung ab wird Ares Macrotechnologies beginnen, die Blockade um den Stadtteil herum aufzubauen. Diese Blockade geschieht in drei Schritten und ist etwa um Mitternacht abgeschlossen:

1.Stationierung von Land-, Luft- und Untergrundeinheiten an strategisch wichtigen Punkten.

2.Errichtung einer provisorischen Absperrung (Zäune, Sensoren)

3.Errichtung der eigentlichen Absperrung (Mauern)

Während des Aufbaus werden zwei Tore offengelassen (siehe Karte); das eine an der Kreuzung Zillestr. / Otto-Suhr-Allee, das andere am Sophie-Charlotte-Platz. An diesem Tor werden alle, die den Stadtteil verlassen wollen, sorgfältig auf magische Infizierung geprüft - es bilden sich kilometerlange Warteschlangen, denn jede Person einzeln zu askennen, das überfordert auch fünf Magier im Dauereinsatz. Ares lässt während und auch nach der Errichtung der Absperrung positive Werbespots und persönliche

Ansprachen hoher Konzernfunktionäre über den Äther laufen, um die eingeschlossene Bevölkerung zu motivieren, noch weiter auszuhalten.

Bei der Überprüfung werden natürlich besonders Besitzer falscher SInS und SINlose Menschen nicht aus der Sperrzone gelassen - später mag es durchaus sein, dass man auf diese Subjekte zurückkommt und sie als Spezialagenten missbraucht.

3. Die Übergabe der »Dregs«

Eventuell fällt dieses Ereignis aus, wenn die Runner nicht gewillt sind, die »Dregs« zu entführen. Sollte es jedoch dazu kommen, dann findet das Treffen Mittwoch, möglichst schon Dienstag an der St. Kamillus-Kirche statt. Brenting alias Herr Schmidt wird mit zwei Helfern (Geister in fast perfekt verschmolzener Form) und einem Lieferwagen ankommen und die »Dregs« in Empfang nehmen. Sollten die Runner ihn nun angreifen oder sogar gefangen nehmen, so werden sie mit Sicherheit in allernächster Zeit Besuch von den Bugs bekommen. Gleiches geschieht, wenn sie dem Lieferwagen folgen, so dass Brenting wieder entkommen kann.

4. Die Beschwörung der Königin

Mitten in der Nacht von Dienstag auf Mittwoch wird die Beschwörung der Königin mitten im Nest stattfinden. Nurak Warsoi sowie Klaus Brenting und alle bisher beschworenen Geister werden anwesend sein. Für den Wirtskörper gibt es nun drei Möglichkeiten: Entweder Warsoi hat die »Dregs« von den Runnern bekommen und wählt nun einen von ihnen (höchstwahrscheinlich Kituma) aus, die Runner selbst wurden gefangen und einer von ihnen wird nun sein Ende in dieser Beschwörung finden (diese Option aber bitte nur bei besonders dummem Verhalten der Runner) oder aber Warsoi hat ein anderes passendes Opfer gefunden.

Wenn die Charaktere bei der Beschwörung dabei sind, schildere Ihnen ein Erlebnis, das sie niemals vergessen werden. Wenn die Beschwörung von den Runnern gestört wird, sollte dies wirklich schon zu Beginn der Zeremonie geschehen, denn sonst wird sich die Königin, die im Begriff ist, in die diesseitige Welt zu treten, einen der Runner als Gastkörper aussuchen. Wird die Beschwörung jedoch erfolgreich gestört, kann sie erst in der nächsten Nacht wiederholt werden.

5. Ares' Gegenschlag I

Am Vorabend des Mittwoch wird Ares erstmals die über dem Gebiet kreisenden Hubschrauber aktiv dazu einsetzen, die Position des Nestes herauszufinden, indem man Sprengkörper über der Stadt fallen lässt, um die Insekten anzulocken. Dies zeigt jedoch keinerlei Wirkung, das Gebiet trägt höchstens einige weitere Zerstörungen davon. Gegen 20:00 Uhr werden die Angriffe abgebrochen.

6. Ares' Gegenschlag II

Als Ares-Agenten Informationen darüber erhalten haben, dass der Psi-Tech-Konzern Initiator der Insektengeister sein soll, die Konzernleitung dazu aber schweigt, riskiert Ares einen Konzernkrieg, startet eine Trid-Kampagne gegen Psi-Tech und bombardiert schließlich am Donnerstag Vormittag das Psi-Tech-Firmengebäude, in der Hoffnung, damit den Insektenspuk endlich zu beenden.

Am Nachmittag stellt sich jedoch heraus, dass die Ares-Agenten Fehlinformationen erhalten haben. Es folgt eine offizielle Entschuldigung und eine Wiedergutmachungszahlung an Psi-Tech.

7. Ares' Gegenschlag III - Only one way out

Angesichts der vielen Opfer (die Schätzungen belaufen sich am Donnerstagabend auf ca. 340 Todesopfer und doppelt so viele Verletzte sowie Sachschäden in Höhe von mehreren Millionen ¥) des Insektenterrors beschließt Ares, ein Team von Spezialagenten in die Sperrzone zu schicken, um die genaue Position des Nestes herauszufinden und eine Sonde dort zu deponieren, die als Signalgeber für eine Atomrakete dienen soll. Dieses

Team könnten möglicherweise die Runner sein. Als die Position bekannt ist, wird eine Evakuierung des gesperrten Viertels angeordnet: die Kontrollen laufen schneller ab, um mehr Menschen aus der Zone holen zu können (so könnte eventuell ein außer Kontrolle geratener Geist in Fleischgestalt durchkommen - als Anregung für spätere Abenteuer), viele Menschen versuchen, aus der Zone auszubrechen und werden von Ares-Truppen daran gehindert. Um Mitternacht wird dann das letzte Mittel, die Atomrakete auf das alte Parkhaus abgefeuert...

>>>>[IV.Informationen]<<<<

Natürlich laufen die Runner nicht die ganze Zeit wie die Ratten durchs Labyrinth, ohne Hintergrundinformationen zu erlangen. Diese Informationen kommen teilweise aus allgemeinen Quellen (wie z.B.Trideo), teilweise aber müssen die Runner auch Schwierigkeiten meistern, um an eine bestimmte Information heranzukommen.

Das Trideo: Quasi die Informationsquelle Nr.1; die Runner sollten bald merken, dass sie das Trideo, also die lokalen Frankfurter Sender stets auf dem Laufenden halten und in ruhigen Minuten die Meldungen vom Tage anschauen. Natürlich werden sie so auch Zeuge der psychologischen Mittel, die Ares einsetzt, um die Bevölkerung ruhig zu halten und gegen Psi-Tech aufzuhetzen. Außerdem gibt es jede Menge Reportagen rund um das Thema Insectengeister, Archivbilder aus Chicago werden gezeigt und viele Scharlatane, die angeblich perfekt über das Thema Bescheid wissen, sprechen im Trideo.

Die Matrix: In den öffentlich zugänglichen Hosts und Datenbanken, die ständig aktualisiert werden, ist nicht viel anderes als im Trid zu erfahren - eventuell finden sich differenziertere Analysen, solche sind jedoch reine Glückstreffer. Wirkliche Hintergrundinformationen finden die Charaktere nur bei Sarumana und Psi-Tech, den beiden betroffenen Konzernen, in deren Hosts man als halbwegs geübter Decker auch ohne größere Probleme hereinkommt:

Aus dem Psi-Tech-Host können u.U. folgende Daten gewonnen werden:

- Informationen über Klaus Brenting und seinen momentanen Status; auch über die Umstände, unter denen er gefeuert wurde (Kontrakt mit Nurrak Warsoi).
- konzerninterne Nachrichten z.B. über den Run der »Dregs«
- Transferzahlungen für Shadowrunner
- außerdem kann man hier eventuell sogar Jürgen Arnheimer antreffen, der gerade wieder für Klaus Brenting einen illegalen Finanztransfer durchführt

Aus dem Sarumana-Host können u.U. folgende Daten gewonnen werden:

- Transferzahlungen an Shadowrunner, speziell an die »Dregs« für den Run auf Psi-Tech
- konzerninterne Berichte über mysteriöse Entführungen von Konzernangestellten und die Sperrung der oberen Etagen des benachbarten Parkhauses

Die Dregs: Haben die Runner die »Dregs« auf ihrer Seite, so können sie durch diese schon einiges erfahren; am interessantesten sind natürlich die Informationen über die Verbindung von Klaus Brenting und Nurrak Warsoi, die beiden Hauptpersonen.

Möglicherweise können die Charaktere so erst dahinterkommen, wer ihr Auftraggeber ist

Sonstige: Eventuell könnten Konzernangestellte von Sarumana und Psi-Tech persönlich Angaben zu Warsoi und Brenting machen.

>>>>[V.Die Matrix]<<<<

Psi-Tech-Host am LTG Deutschland-5243: EU/ADL-BER-5243-476-1286

Host A (Grün - 4/7/8/9/8/7): ein System, auf dem vor allem Werbedaten von Psi-Tech sowie Kontaktadressen und eventuelle Online-Geschäftstreffen ablaufen. Autorisierte Icons gelangen von hier aus ins Innere des Netzes (zu Host B).

Sicherheitsgarbe:

- 5 Killer-5
- 9 Sonde-7
- 15 Killer-8 / Passiver Alarm
- 19 Teergrube-6
- 25 Funke-7 / Aktiver Alarm
- 29 Funke-9 (Panzerung)
- 35 Abschaltung

Host B (Orange - 8/10/9/11/9/10): dieser als Chokepoint dienende Host bietet eine sehr gute Sicherung, ansonsten aber keinerlei Paydata oder sonstige Daten. Von hier aus gelangt man zu den Hosts C, D und E.

Sicherheitsgarbe:

- 4 Sonde-5
- 8 Killer-7
- 10 Blaster-6, Ripper-5
- 13 Funke-6 / Passiver Alarm
- 16 Teergrube-7, Todeswurm-6
- 18 Funke-8 (Panzerung)
- 21 Teergrube-8, Funke-9 (Panzerung) / Aktiver Alarm
- 24 Funke-10 (Panzerung, Shift)
- 26 Konzerndecker (Werte wie Jürgen Arnheimer, siehe Anhang), Schwarzes IC-8
- 30 Abschaltung

Host C und D (Orange - 5/8/9/8/9/9): zwei hauptsächlich aus Datenspeichern bestehende Hosts; hier werden sowohl Forschungsdaten als auch geschäftliche Daten - Lohnabrechnungen, Transferaktionen, Finanzpläne usw. unter vergleichsweise geringer Sicherheit gelagert.

Sicherheitsgarbe:

- 3 Sonde-4
- 5 Teerbaby-6-Falle [Killer-6]
- 8 Killer-7 (Panzerung)
- 12 Blaster-5, Teergrube-6 / Passiver Alarm
- 14 Funke-7 (Shift)
- 17 Ripper-6, Funke-8 (Shift, Panzerung)
- 20 Funke-10-Kaskaden-IC / Aktiver Alarm
- 22 psychotropes Schwarzes IC (Cyberphobie)
- 25 Abschaltung

Host E (Orange - 6/9/10/8/9/11): dieser Host ist für sämtliche computergesteuerte Peripherie im Konzern zuständig, von den Türschlössern bis zu den Kaffeeautomaten. Ansonsten besitzt er keine Funktion.

Sicherheitsgarbe:

- 3 Sonde-5
- 6 Teerbaby-5-Falle [Killer-6 (Panzerung)]
- 8 Krüppler-6, Killer-7 (Shift)
- 11 Sonde-6-Falle [Blaster-6 (Panzerung)] / Passiver Alarm
- 14 Blaster-7
- 16 Ripper-6, Funke-7 (Shift)
- 19 Teergrube-7-Falle [Funke-8 (Panzerung)] / Aktiver Alarm
- 22 Funke-10 (Shift, Panzerung)
- 24 Schwarzes IC-10
- 27 Abschaltung

Sarumana-Host am LTG Deutschland-4371: EU/ADL-BER-4371-364-9577

Host A und B (Grün - 4/7/6/8/8/7): zwei offizielle Hosts, ebenfalls zur Werbung und Präsentation dienend. Beide führen zu Host C.

Sicherheitsgarbe:

- 4 Sonde-5
- 9 Sonde-6, Krüppler-6
- 13 Killer-6 / Passiver Alarm
- 17 Blaster-6 (Panzerung)
- 23 Teergrube-6, Blaster-7 / Aktiver Alarm
- 28 Funke-9 (Panzerung, Shift)
- 32 Abschaltung

Host C (Orange - 7/10/9/10/11/9): ein Chokepoint-Host mit bösartiger Bewaffnung. Er führt direkt zu Host D.

Sicherheitsgarbe:

- 3 Sonde-5
- 7 Sonde-7-Falle [Krüppler-6]
- 10 Killer-6 (Panzerung), Krüppler-7
- 12 Teerbaby-6-Falle [Blaster-5] / Passiver Alarm
- 15 Blaster-7 (Panzerung)
- 18 Funke-6-Kaskade (Shift), Ripper-6
- 22 Teergrube-6, Funke-7 (Panzerung) / Aktiver Alarm
- 25 Funke-9 (Panzerung, Shift)
- 27 psychotropes Schwarzes IC-10
- 30 Abschaltung

Host D (Grün - 6/8/9/8/9/9): Hier werden innerbetriebliche Daten über Personal, Lohn, Finanzen usw. gespeichert und verwaltet. Außerdem werden einige Peripheriegeräte gesteuert. Der Host führt weiter zu Host E.

Sicherheitsgarbe:

- 3 Sonde-5
- 8 Killer-5
- 13 Teerbaby-6-Falle [Killer-7 (Panzerung)] / Passiver Alarm
- 17 Killer-7-Kaskade, Krüppler-6
- 22 Blaster-6 (Shift) / Aktiver Alarm
- 26 Funke-6 (Panzerung, Shift)
- 31 Schwarzes IC-8-Kaskade
- 35 Abschaltung

Host E (Grün - 7/9/9/10/10/9): Die Datenspeicher dieses Hosts enthalten die Daten über Projekte, Forschungsergebnisse, Auswertungen, aber auch rohe, unverarbeitete Daten von Meßgeräten. Auch einige Peripherie wird von diesem Host aus gesteuert.

Sicherheitsgarbe:

- 5 Sonde-6
- 11 Sonde-7-Falle [Killer-7-Kaskade]
- 15 Teerbaby-5, Killer-8 (Panzerung) / Passiver Alarm
- 19 Blaster-6 (Shift), Ripper-6
- 24 Funke-7-Kaskade (Shift) / Aktiver Alarm
- 29 Schwarzes IC-9
- 35 Abschaltung

>>>>[VI.Der Feind]<<<<<

Nurrak Warsoi besitzt zum Zeitpunkt der Ankunft der Runner in Berlin eine Gefahrenstufe von 3 und kann somit 30 Geister kontrollieren; diese dürfen eine Gesamtzahl an Kraftstufenpunkten von 165 besitzen. Hier die Anzahl der Geister, die Warsoi bis zum Zeitpunkt der Ankunft der Runner in Berlin bereits beschworen hat.

Gesamtzahl Insektengeister: 15

-> *davon in Wahrer Gestalt: 5 (3 Männchen, 2 Weibchen)*

-> *davon in Fleischgestalt: 10 (7 Männer, 3 Frauen)*

Hier nun die Werte für die entsprechenden Geister. Gehe davon aus, dass alle Geister, die Warsoi beschwört (bis auf die späteren), eine Kraftstufe von 6 aufweisen.

Männchen, Kraftstufe 6, Wahre Gestalt:

Kon: 6 **Sch:** 40 **Stä:** 9 **Cha:** 6 **Int:** 6 **Wil:** 6

Ess: 6 **Rea:** 12 **Karmapool:** 2

Ini: 1W6 +22 (physisch); 1W6 +26 (astral)

Angriff: 9M

Panzerung: 5/5

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Lähmende Berührung, Materialisierung

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Weibchen, Kraftstufe 6, Wahre Gestalt:

Kon: 7 **Sch:** 40 **Stä:** 10 **Cha:** 6 **Int:** 6 **Wil:** 6

Ess: 6 **Rea:** 12 **Karmapool:** 2

Ini: 1W6 +22 (physisch); 1W6 +26 (astral)

Angriff: 10M

Panzerung: 5/5

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Lähmende Berührung, Materialisierung

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Männlicher / Weiblicher Geist, Kraftstufe 6, Fleischgestalt:

Kon: * **Sch:** * **Stä:** * **Cha:** 6 **Int:** 6 **Wil:** 6

Ess: * **Rea:** * **Karmapool:** 1

Ini: *

Angriff: *

Kräfte: Fertigkeit

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht)

* Diese Werte ergeben sich aus denen des Wirtskörpers, mit dem der Insektengeist verschmolzen ist. Lege die körperlichen Attribute des Wirtskörpers (je nach Rasse und Alter) fest und addiere darauf die Kraftstufe (also 6) des Geistes. Sekundärwerte wie Reaktion und Initiative ergibt sich aus diesen Werten; die Wirtskörper werden aus Gründen der besseren Einnistung des Geistes kaum Cyberware tragen. Diese Geister werden wahrscheinlich nur Nahkampfangriffe durchführen; je menschenähnlicher ein Geist bei der Verschmelzung geblieben ist (Deine Meisterentscheidung), desto wahrscheinlicher ist es, dass er in dieser Gestalt an künstliche Panzerung gekommen ist.

Die Wespenkönigin, Kraftstufe 9, Geisterenergie 4:

Kon: 13 **Sch:** 60 **Stä:** 14 **Cha:** 9 **Int:** 9 **Wil:** 9

Ess: 9 **Rea:** 18 **Karmapool:** 4

Ini: 1W6 +37 (physisch); 1W6 +29 (astral)

Angriff: 14S

Panzerung: 9/9

Kräfte: Beschwören, Geistesverbindung, Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Grauen, Lähmende Berührung, Materialisierung, Tierbeherrschung (Wespen), Zwang

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Dies ist das Zentrum der Macht von Nurrak Warsoi; sein Ziel und gleichzeitig sein Verderben. Die Königin wird nur so lange mit ihm zusammenarbeiten, bis das Nest stabil genug ist und genug Arbeiter beschworen wurden. Dann beginnt sie, dem Schamanen Stück für Stück seine Macht abzutrotzen (indem sie ihm Punkte von seiner Gefahrenstufe raubt), um das Nest immer weiter auszubreiten. Dabei achtet sie kein Stück auf subtiles Vorgehen, sondern setzt auf brachiale Gewalt.

Die weitere Entwicklung des Schwarms:

Die Entwicklung hängt sehr stark vom Erfolg der Runner ab. Wenn Warsoi die Wespenkönigin beschworen hat (die eine Kraftstufe von 9 und eine Geisterenergie von 4 besitzt), können die beiden zusammen pro Tag Insektengeister im Wert von **23** Punkten (Kraft der Königin 9 + Magieattribut Warsois 11 + Gefahrenstufe Warsois 3) beschwören (dabei zählt die Kraftstufe eines Soldaten doppelt).

Der Schwarm kann maximal **27** (Kraftstufe der Königin x Charisma Warsois)

Soldatengeister in Wahrer Gestalt aufnehmen und **630** (zehnfache Willenskraft Warsois x Kraftstufe der Königin) Arbeitergeister.

Bei normalem Wachstum des Schwarms werden Warsoi und die Wespenkönigin pro Tag 2 neue Soldatengeister beschwören, so dass in 11 Tagen das Maximum erreicht wäre - was jedoch hoffentlich verhindert wird.

Warsoi wird zunächst sehr viele Soldaten beschwören, um das Nest nach außen hin abzusichern und um bei der Beschwörung der Königin ungestört zu sein; dann erst wird er mehr Arbeiter beschwören, um das Nest auszubauen. Für Geister, die eine perfekte Verschmelzung erreicht haben, hat er besondere Aufgaben, z.B. Sarumana-Angestellte, die wieder in den Konzern zurückkehren und ihrerseits andere Mitarbeiter entführen, oder Geister, deren Tarnung so perfekt ist, dass sie mit Leichtigkeit durch die Ares-Kontrollen schlüpfen können - so will Warsoi eventuell einen Ableger des Nestes außerhalb Charlottenburgs heranzüchten.

Sollte das Nest stark in Bedrängnis geraten, so wird Warsoi die "richtig fetten Brummer" beschwören, nämlich die Kraft-8-Geister. Hierfür sucht er sich Opfer mit besonders niedriger Willenskraft oder verabreicht ihnen Drogen, die sie praktisch willenlos machen, um auf jeden Fall Geister in Wahrer Gestalt zu erhalten. Dies kann er jedoch erst, wenn er die Königin beschworen hat:

Männchen, Kraftstufe 8, Wahre Gestalt:

Kon: 8 **Sch:** 48 **Stä:** 11 **Cha:** 8 **Int:** 8 **Wil:** 8

Ess: 8 **Rea:** 16 **Karmapool:** 2

Ini: 1W6 +26 (physisch); 1W6 +28 (astral)

Angriff: 11M

Panzerung: 7/7

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Lähmende Berührung, Materialisierung

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

Weibchen, Kraftstufe 8, Wahre Gestalt:

Kon: 9 **Sch:** 48 **Stä:** 12 **Cha:** 8 **Int:** 8 **Wil:** 8

Ess: 8 **Rea:** 16 **Karmapool:** 2

Ini: 1W6 +26 (physisch); 1W6 +28 (astral)

Angriff: 12M

Panzerung: 7/7

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift, Lähmende Berührung, Materialisierung

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Insektizide)

>>>>[Karma]<<<<<

In diesem Abenteuer gibt es wirklich einiges an Karma zu gewinnen!

Die Runner haben...

- **das Abenteuer überlebt:** 4

- **die »Dregs« nicht entführt, sondern mit ihnen zusammengearbeitet:** 1-3

- **das Nest aus eigener Kraft zerstört:** 1-5

- **die Identität Brentings und seine Machenschaften aufgedeckt:** 1-3

- **Einwohner aus der Sperrzone gerettet:** Meisterentscheidung: empfohlen 1-4 pro Person

- **die Beschwörung der Königin einmal verhindert:** 1-2

Zusätzliches Karma für gutes Rollenspiel etc.: Meisterentscheidung

>>>>[VII.Anhang]<<<<<

>>>>[Dramatis Personae]<<<<<

Vorbemerkung: alle bei den NSCs auftauchenden Waffen, die grün markiert sind, entstammen nicht dem Quellenbuch SR3.01D; sie werden im Anschluss an die Aufzählung der Personen gesondert mit allen Werten aufgeführt.

Nurrak Warsoi

Äußere Erscheinung: ein älterer Ork (63 Jahre) mit zerfurchtem Gesicht, dunklen Augen und wirrem grauem Haar und einem ebensolchen Vollbart. Seine Fingernägel sind sehr lang gewachsen; er trägt sehr einfache graue und braune Kleidung und keine nennenswerte Panzerung. Seine Statur ist für einen Ork recht klein (1,75m), aber robust. Er trägt keine offensichtliche Cyberware.

Hintergrundinformationen: Nurrak Warsoi wurde von Straßenmagiern aufgezogen und erlernte seine magischen Fähigkeiten von ihnen. Seine Wandlung zum Insektenschamanen geschah erst vor kurzer Zeit. In den 63 Jahren hat er einiges an Erfahrung gesammelt - so ist er inzwischen Initiat 5.Grades und kennt sich im Bereich der Beschwörung besonders gut aus.

Warsoi ist recht intelligent, neigt aber zeitweise zu Wutausbrüchen. Er gibt sich allen Menschen gegenüber mürrisch; lediglich zu anderen Orks hat er einige Kontakte. Warsoi führt die Beschwörungen und den Aufbau des Nestes wegen der verlockenden Macht, aber auch wegen finanzieller Unterstützung Brentings.

Obwohl er eine sehr willensstarke Persönlichkeit ist, wird er der Dominanz der Wespenkönigin nicht lange widerstehen können und muss sich schließlich ihrer Macht beugen.

Kon: 7 **Hexerei:** 8 **Kampfpool:** 8
Sch: 5 **Beschwören:** 10 **Zauberpool:** 7
Stä: 7 **Auren lesen:** 5 **Astraler Kampfpool:** 7
Cha: 3 **Stangenwaffen:** 6 **Astralpool:** 5
Int: 5 **Meditieren:** 5 **Karmapool:** 5
Wil: 7
Ess: 6 **Panzerung:** 2/1

Mag: 11

Initiatengrad: 5

Rea: 5

Ini: 4W + 5*

* Warsoi hat den Zauber Reflexe+3 steigern auf sich selbst gewirkt und intensiviert.

Zauber: Reflexe +3 steigern (5), Massenschmerz (5), Verwirrung (8), Manaball (8), Todeshand (6), Physische Barriere (5), Panzer (6), Gedanken beherrschen (6), Meute beherrschen (5)

Metamagische Fähigkeiten: Zentrierung (durch Meditieren), Spiegelung, Anrufung, Intensivierung, Maskierung

Waffen und Ausrüstung: Zauberspeicher (Stufe 6), Kampfstab (9M-Bet.)

Klaus Brenting aka Lothar Wanders aka Herr Schmidt

Äußere Erscheinung: ein Mensch mittleren Alters (42), der sein dunkelblondes, langes Haar stets zu einem Pferdeschwarz zusammengebunden trägt. Er ist von aufrechter, hoher und schlanker Statur (1,97m) und trägt einen faltenlosen, dunkelblauen Anzug und schwarze Lederhandschuhe. Seine Augen sind stahlgrau, seine Mimik hat er perfekt unter Kontrolle.

Eine Datenbuchse in der rechten Schläfe ist seine einzige offensichtliche Cyberware.

Hintergrundinformationen: Brenting hatte eine relativ hohe Position innerhalb der Berliner Forschungsabteilung von Psi-Tech und will diese Macht nicht missen. Dafür nutzt er jede Möglichkeit, auch wenn er sich der Tragweite des "Insekten-Projektes" nicht ganz bewußt ist. Er ist vom Wesen her seinem "Freund" Warsoi sehr ähnlich. Nach seiner Entlassung bzw. Flucht hält er sich bei Warsoi oder unter falschem Namen in den Wohnungen entführter Opfer auf. Als Charlottenburg eingekesselt wird, wird er wahrscheinlich zuletzt keinen Ausweg sehen, als sich selbst zu töten - oder er wird sich selbst als Wirt für eine Beschwörung anbieten, um mit den Kräften des Geistes übermenschlich zu werden.

Kon: 4 **Pistolen:** 6 **Kampfpool:** 8
Sch: 5 (7) **Waffenlos:** 6 **Karmapool:** 3
Stä: 4 (6) **Verhör:** 6
Cha: 5 **Einschüchterung:** 6 **Panzerung:** 5/3
Int: 6 **Athletik:** 5
Wil: 5
Ess: 0,86
Rea: 5 (6)
Ini: 1W (2W)

Cyberware: Datenbuchse, Memory (200 Mp), Kunstmuskeln (Stufe 2), Verstärkte Reflexe (Stufe 2), Blutfilter (Stufe 5)

Waffen und Ausrüstung: Ares Predator (9M, mit Lasermarkierer)

Jürgen Arnheimer

Äußere Erscheinung: ein blasser, ein wenig krank aussehender Mensch mit braunem, schulterlangem, fettigem Haar, das völlig durcheinander vom Kopf hängt. Er sieht schwächlich (1,78m) und für sein Alter (36) ein wenig unterernährt aus. Seine Kleidung - Hemd, Fliege, Jeans - ist zerknittert und ein wenig zu groß. Er trägt eine Datenbuchse, ansonsten aber nichts Offensichtliches.

Hintergrundinformationen: Arnheimer ist ein echter Sararimann, ein Konzernsklave ohne Rückgrat. Als Brenting noch bei Psi-Tech arbeitete, war Arnheimer ihm direkt unterstellt und erledigte Dateimanagementarbeiten, war aber auch als Konzerndecker für die Sicherheit eines Sekundärhostes von Psi-Tech zuständig. Er ist Brenting auch jetzt noch treu ergeben und riskiert mit den "finanziellen Abzweigungen" für seinen ehemaligen Chef mehr als nur seine Stellung. Von der ganzen Sache mit dem Insektennest weiß er jedoch überhaupt nichts. Es wäre möglich, dass er später, wenn Warsoi keine Wirtskörper mehr findet, dafür herhalten muss.

Kon: 3	Computer: 8	Kampfpool: 6
Sch: 5	Elektronik: 7	Hackingpool: 4
Stä: 2	Waffenlos: 3	Karmapool: 2
Cha: 3	Computer B/R: 4	
Int: 6	Elektronik B/R: 3	Panzerung: 0/1
Wil: 2	Pistolen: 3	
Ess: 4,7		
Rea: 5 (9*)		
Ini: 1W (3W*)		

* Die Werte in Klammern gelten in der Matrix

Cyberware: Datenbuchse, Memory (300 Mp), Wissenssoftverbindung

Waffen und Ausrüstung: Browning Max-Power (9M)

Cyberdeck: Das Deck ist ein nicht serienmäßig gebautes Modell von Renraku, das Nodeflash Sigma. Es wird stets im Konzerngebäude verwahrt, da es in eine Konsole integriert ist. Außerdem besitzt es ein spezielles Sicherheitssystem, das jeden unbefugten User sofort wieder aus der Matrix auswirft, wenn er nicht den gültigen Passcode online eingibt.

Arnheimer verwendet den UMS bei seiner Persona und den Utilities.

Konfiguration:

MPCP-7/6/5/5/5	Lesen/Schreiben: 5 (50 Mp)
<i>Härte:</i> 5	Analyse: 6 (108 Mp)
<i>Aktiver Speicher:</i> 1.000	Schmöker: 5 (25 Mp)
<i>Speicherbank:</i> 2.100	Fährte: 6 (288 Mp)
<i>I/O-Geschwindigkeit:</i> 340	Angriff: 6T (180 Mp)
<i>Reaktionsverstärkung:</i> 2	Deckmantel: 6 (108 Mp)
	Anpeilung: 6 (108 Mp)
	Medic: 5 (100 Mp)
	Panzerung: 5 (75 Mp)

Monogirl

Äußere Erscheinung: eine jung aussehende (27) Menschenfrau mit extrem lässiger Kleidung - rotes Trägershirt, schmutzige Schlaghose, Gürteltasche - dunkelrot getönten Haaren, die sie zusammengesteckt hat und strahlend grünen Cyberaugen. Sie ist recht groß (1,82m) und schlank und besitzt einige Tribal-Tattoos auf der Schulter. Insgesamt macht sie einen entspannten, aber auch provokanten Eindruck. Außer den Augen ist keine weitere offensichtliche Cyberware zu erkennen.

Hintergrundinformationen: Monogirl ist eigentlich eine x-beliebige Waffenschieberin in Berlin; ihr Geheimnis ist ihre Tarnung, denn man vermutet hinter der Fassade des "kleinen, unschuldigen Partygirls" keine knallharte Waffenschieberin. Ihre Deals laufen an wechselnden Treffpunkten ab; die Ware lässt sie oft über Kuriere zustellen.

Monogirl kennt Brenting nur als Herrn Schmidt, die beiden helfen sich gegenseitig mit Informationen aus der jeweiligen Szene aus, kennen jedoch ansonsten keinerlei Pläne des anderen. So weiß auch Monogirl nichts von den Insekten.

Kon: 4 (5)	Pistolen: 6	Kampfpool: 8
Sch: 6	Gewehre: 5	Karmapool: 2
Stä: 3	Schrotflinten: 5	
Cha: 6	Projektile: 4	Panzerung: 0/0 (normal)
Int: 5	Klingenwaffen: 4	5/3 (bei Gefahr)
Wil: 6	Gebräuche Straße: 6	
Ess: 2,1	Verhandlung: 5	Waffenloser Angriff: 5M-Bet.
Rea: 5 (7)		
Ini: 1W (2W)		

Cyberware: Cyberaugen (inkl. Blitzkompensation, Infrarotsicht, Lichtverstärker), Plastikknöchel, verbesserte einziehbares Nagelmesser, Smartgunverbindung, Reflexbooster (Stufe 1)

Waffen und Ausrüstung: Morrissey Alta (9M, 12er-Streifen-Magazin, mit Smartgunverbindung), 2 Rauchgranaten

Martin »Stahlauge« Winter

Äußere Erscheinung: ein mittelgroßer (1,86m), 33-jähriger Ork mit rasselkurz gestutzten, dunkelbraunen Haaren und verspiegelten Cyberaugen. Er ist sehr robust gebaut und trägt ständig mindestens eine Panzerjacke, ansonsten auch Militärklamotten. Seine Haut wurde anscheinend kosmetisch modifiziert; die für Orks üblichen Pickel und Hautunebenheiten wurden beseitigt. Offensichtlich sind seine Smartverbindung in der rechten Handfläche sowie eine Datenbuchse in der rechten Schläfe.

Hintergrundinformationen: Winters lange Zeit bei der M.E.T. 2000 schlägt sich nicht nur in seinem Aussehen, sondern auch in seinem Verhalten, seiner Sprache, seinem Denken nieder. Er ist Spezialist für taktische Manöver, plant die Vorgehensweise der Dregs und führt sie gewissermaßen an. Winter besitzt auch einen Ehrenkodex, was das Töten Unschuldiger etc. angeht.

Kon: 7	Pistolen: 6	Kampfpool: 8 (7)
Sch: 5	Gewehre: 5	Karmapool: 3
Stä: 8	Führung: 5	
Cha: 3	Wurfaffen: 4	Panzerung: 7/6
Int: 5	-> Granaten: 6	
Wil: 6	Athletik: 4	
Ess: 0,6	Raketenaffen: 4	
Rea: 5 (7)		
Ini: 1W (3W)		

Cyberware: Cyberaugen (inkl. Lichtverstärker, Displayverbindung, Infrarot), Datenbuchse, Memory (200 Mp), Telefon, Verstärkte Reflexe (Stufe 3), Smartgunverbindung

Waffen und Ausrüstung: Ares Predator II (9M), Remington 950 (9S), 10 Offensivgranaten, 3 Flash-Packs, 4 Gasgranaten

Kituma Nasako

Äußere Erscheinung: eine zierliche (1,61m) Menschenfrau von 25 Jahren, die offenes ½-Oberarm-langes, blauschwarzes Haar trägt. Ihre Haut ist sehr blass, ihr Gesicht läßt den japanischen Ursprung erkennen; auch die unscheinbare, dünne Kleidung sieht japanisch aus. Sie trägt keine offensichtliche Cyberware, sehr wohl aber einige Tätowierungen in Form japanischer Zeichen auf dem Schulterblatt.

Hintergrundinformationen: Kituma Nasako ist eine Straßenmagierin aus Tokio, die vor mehreren Intimfeinden ihrer dortigen Runnergruppe fliehen mußte. Sie ist sehr schüchtern, spricht selten und scheint oft in einem Trancezustand zu sein. Ihr magisches Potential ist jedoch nicht zu verachten. Sie ist noch keine Initiatin, strebt aber danach, die Kraft der Auramaskierung zu erlernen. Die Shadowruns in Berlin nimmt sie in erster Linie an, um zu überleben. Kituma ist Vollzauberin der hermetischen Ausrichtung.

Kon: 2	Hexerei: 6	Kampfpool: 9 (8)
Sch: 6	Beschwören: 6	Zauberpool: 6
Stä: 2	Auren lesen: 4	Karmapool: 3
Cha: 6	Unterricht: 4	
Int: 6	Heimlichkeit: 5	Panzerung: 0/0 (normal)
Wil: 7		4/2 (bei Gefahr)
Ess: 6		
Mag: 6		
Rea: 6		
Ini: 1W		

Zauber: Heilen (5), Blindheit (5), Physisches Double (6), Unsichtbarkeit (6), Manaball (6), Manablitz (6), Klammer (6), Panzer (5), Physische Barriere (6)

gebundener Feuerelementar (Stufe 6), bei dem Kituma noch drei Dienste gut hat:

Kon: 7	Sch: 24	Stä: 4	Cha: 6	Int: 6	Wil: 6
Ess: 6	Rea: 7				

Initiative: 1W6 + 26 (astral); 1W6 +17 (physisch)

Angriff: 4M

Kräfte: Verschlingen, Flammenaura, Schutz, Materialisierung, *Zauberspruch:* Flammenwerfer

Schwächen: Verwundbarkeit (Wasser)

Waffen und Ausrüstung: Zauberspeicher (Stufe 6)

Tyree »The Fiery« Benson

Äußere Erscheinung: ein muskulöser Zwerg (1,32m) mit schrillen, orange getönten Haaren, die zu einer Bürstenfrisur gestylt sind. Er trägt schwere schwarze Lederkleidung und Stiefel, darunter aber wahrscheinlich noch zusätzliche Panzerung. Sein Markenzeichen: die verspiegelte Brille mit den kleinen runden Gläsern. Seinen Falten nach zu urteilen ist er schon ein wenig älter (64). Seine Haut scheint mit Dermalpanzerung verstärkt worden zu sein, ansonsten kann man keine offensichtliche Cyberware erkennen.

Hintergrundinformationen: Tyree stammt aus den UCAS, wo er ziemlich Zoff mit seinen Chummers, den Mitgliedern einer Motorradgang, hatte; deshalb ist er abgehauen, um in Europa etwas Neues anzufangen. Tyree ist vor allem auf Spaß und Action aus, aber auch das Geld lockt ihn immer wieder, einen Run durchzuziehen. Seinen Namen hat er von der Vorliebe für Flammenwerfer. Er ist ein hitziger, aufgedrehter Typ, der manchmal ziemlich auffällig ist.

Kon: 6 (9) **Pistolen:** 4 **Kampfpool:** 7
Sch: 5 **Flammenwerfer:** 5 **Karmapool:** 3
Stä: 8 **Wurfaffen:** 3
Cha: 4 **Schrotflinte:** 5 **Panzerung:** 6/5
Int: 4 **Motorrad:** 5
Wil: 5
Ess: 1,3
Rea: 4 (5)
Ini: 1W (2W)

Cyberware: Dermalpanzerung (Stufe 3), Reflexbooster (Stufe 2), Reflextrigger
Waffen und Ausrüstung: **Buschmaster-XT (10M, mit Lasermarkierer)**, Defiance T-250 (10S), 5 Offensivgranaten, 5 Gasgranaten

Erik »Rubens« Avaren

Äußere Erscheinung: ein sehr großer (2,08m) Mensch mit überaus dürrer Figur, schlaksiger Haltung und weiten Klamotten - Hemd, Jeans, Mantel. Seine zu Dreadlocks verflochtenen Haare sind hinten zusammengebunden. Er scheint noch recht jung zu sein (23) und trägt neben einer offensichtlichen Datenbuchse auch ein paar fast täuschend echte saphirblaue Cyberaugen.

Hintergrundinformationen: Erik Avaren ist ein ursprünglich aus Dänemark stammender Decker, der aufgrund der besseren Verfügbarkeit von Techware in die ADL kam. Er ist ein sehr ruhiger, verschwiegener Mensch, kann jedoch über Cyberdecks und die Matrix höchst anspruchsvolle Fachgespräche führen. Erik hat eine Phobie vor Insekten aller Art und wird deshalb überhaupt nicht gut auf die Geister zu sprechen sein. Sein Straßename Rubens rührt von seiner künstlerischen Ader her, die er selten einmal auslebt.

Kon: 3 **Computer:** 7 **Kampfpool:** 8
Sch: 5 **Elektronik:** 6 **Hackingpool:** 4
Stä: 4 **Computer B/R:** 5 **Karmapool:** 3
Cha: 6 **Elektronik B/R:** 5
Int: 7 **Pistolen:** 5 **Panzerung:** 4/3
Wil: 5
Ess: 4,0
Rea: 6 (10*)
Ini: 1W (3W*)

* Die Werte in Klammern gelten in der Matrix

Cyberware: Datenbuchse, Memory (400 Mp), Cyberaugen (inkl. Infrarot, Displayverbindung), Smartgunverbindung

Waffen und Ausrüstung: Remington Roomsweeper (9S-f, mit Smartgunverbindung), Narcoject-Pistole mit Gamma-Scopolamin (10T-Bet.)

Cyberdeck: Rubens besitzt ein modifiziertes Renraku Kraftwerk-8-Deck. Seine Persona ist als gläserner Gargyl designt, das Aussehen der Utilities entspricht einer Fantasy-Metapher (Schreibfeder, Schlüsselbund, Ritterschwert etc.)

Konfiguration:

MPCP-8/5/6/7/6	Lesen/Schreiben: 6 (72 Mp)
Härte: 4	Entschlüsselung: 6 (36 Mp)
Aktiver Speicher: 1.000	Schmöker: 5 (25 Mp)
Speicherbank: 2.400	Täuschung: 6 (72 Mp)
I/O-Geschwindigkeit: 360	Schleicher: 6 (108 Mp)
Reaktionsverstärkung: 2	Angriff: 8S (256 Mp)
	Medic: 6 (144 Mp)
	Panzerung: 6 (108 Mp)

Die Waffen:

Morrissey Alta - eine schwere Pistole

Tarn: 6

Muni: 12(S)

Modus: Halbautomatik

Schaden: 9M

Verfügbarkeit: 8/48 Std.

Preis: 1200

Straßenindex: 2,0

Ares Predator II - eine schwere Pistole

Tarn: 4

Muni: 15(S)

Modus: Halbautomatik

Schaden: 9M

Verfügbarkeit: 4/24 Std.

Preis: 550

Straßenindex: 0,5

Remington 950 - ein Sportgewehr

Tarn: 2

Muni: 5(M)

Modus: Halbautomatik

Schaden: 9S

Verfügbarkeit: 3/24 Std.

Preis: 800

Straßenindex: 1,0

Buschmaster-XT - eine schwere Pistole

Tarn: 5

Muni: 6(Tr)

Modus: Halbautomatik

Schaden: 10M

Verfügbarkeit: 8/2 Tage

Preis: 950

Straßenindex: 1,0

Der Soundtrack

Wie schon für das Abenteuer "O tempora, o mores" habe ich auch für dieses Abenteuer einen Soundtrack zusammengestellt:

01. Underworld / Cups (11:45)

»Du sitzt im Auto und lässt dich durch die Straßen Berlins fahren, fährst vorbei an Häusern, Geschäften, vorbei an Squattern und Sex Shops. Menschen sitzen in kleinen Gruppen zusammen, rauchen Zigaretten, blicken dir hinterher. Über dir ist nur grauer Himmel, unter dir nur dreckiger Asphalt...«

Ein sehr guter Opener, am besten anspielen, wenn die Runner in Berlin eintreffen und gerade mit dem Taxi durch die Straßen des Berliner Sprawls rauschen und die vielen Facetten der Stadt kennenlernen.

02. Prodigy / Break & enter (8:24)

»Diese Gegend ist dreckig, mies und dunkel. Hinter jeder Ecke lauern Streetgangs und Elfenposer. Sie haben sich um einen Squatter versammelt und treten ihn zusammen, bis er sich nicht mehr bewegt. Diese Typen kennen keine Zukunft, sie leben nur wenige Jahre in dieser tristen Welt. Und in diesen wenigen Jahren wird verdammt noch mal Party gemacht!«

Der Track paßt gut zur Szenerie in Unterschichtgebieten, vielleicht zur Untermalung eines Kampfes oder zur Szene des Angriffs der Insektengeister.

03. Sex Pistols / New York (3:18)

»Der Wind heult euch um die Ohren. Links und rechts gucken die Leute, wer da viel zu schnell an ihnen vorbeiheizt. Euer Cabrio hat's echt drauf, die Leute zu schocken. Mit einem Sixpack Bier auf dem Schoß und einer Motorradbraut auf dem Rücksitz fahrt ihr dem Horizont entgegen, auf der Suche nach der besten Party dieser Nacht. Jetzt können euch alle mal!«

Dieser Track ist reinsten Punk Rock und drückt vielleicht noch ein wenig positive Energie aus; vielleicht bei einer Tour durch das Viertel oder bei einer Jagd auf die Insektengeister anspielen.

04. U2 / Mofo (5:49)

»Vorbei an den beiden Schlipsen in die Hintergasse. Links und rechts keine Ausgänge. Also über's Dach. Auf die nächste Etage. Runter über die Feuerleiter. Zurück auf die Straße. Und rein ins Auto. Verdammt, die Kerle sind immer noch hinter dir! Auf die Tube drücken. Blöde Ampeln ignorieren. Bloß weg von hier!«

»Mofo« ist ein idealer Track für Verfolgungsjagden, egal, ob die Runner gejagt werden oder ob sie selbst die Jäger sind.

05. Die Fantastischen Vier / Millionen Legionen (5:38)

»Ungeahnte Macht kam in ihm auf. Noch stärker als er es sich in seinen kühnsten Träumen erhofft hatte. Er hatte einen Verbündeten. Einen Verbündeten, der nicht von dieser Welt war. Einen Meister über die Diener, die ihm zu Willen waren. Ein Lächeln glitt über sein Gesicht. Er lächelte, in der Gewissheit, dass ihm niemand mehr etwas anhaben konnte. Er war nicht allein, er war der Gebieter über viele...«

Dieser Track läßt ein wenig mystische Atmosphäre aufkommen, vielleicht bei der Beschwörung der Königin oder direkt davor oder danach. Paßt auch vom Text ansatzweise.

06. Vivid / I hate you (5:43)

»Okay, jetzt ist Schluß! Diese beschissenen Geister haben mir lang genug den letzten Nerv geraubt! Wo ist meine Roomsweeper? Wo mein Geisterfokus? Die schwarze glänzende Panzerung angelegt, und dann geht´s los! Okay Chummers, Jeremiah is back on the streets - und er ist verdammt sauer! Wehe dem gottverdammten Bug, der mir jetzt vor die Flinte kommt!! Let´s go kick some asses!!«

Der Track ist vielseitig einsetzbar: Im Kampf, bei einer Verfolgungsjagd oder auch beim Angriff der Geister oder dem Ares-Bombardement.

07. Wink / Ah, git up (5:56)

»Leute mit Gasmasken und Latexkleidung um dich herum. Grelle Strobe-Flashes erhellen für eine Nanosekunde das Dunkel des Kellers. Der Boden scheint unter deinen Füßen davonzuschwimmen, die Luft schmeckt nach Schweiß und Lachgas. Überall formlose, ausdruckslose Gesichter, die zu Körpern gehören, die sich im monotonen Takt des DJs, der sich in deine Hirnrinde einbrennt, bewegen. Welcome to the Neongas club!«

Winks Acid-Nummer ist fast speziell auf die Szene in der Disco "Neongas" zugeschnitten, der Stil passt perfekt zu dem Ambiente.

08. Apollo four forty / Electro glide in blue (8:36)

»Dichter Nebel liegt über dem Stadtviertel. Es muß wohl so gegen 5:00 Uhr morgens sein. Kein Laut ist zu vernehmen. Wie tot liegt der Hinterhof, das parkende Auto vor dir. Ein paar Tauben fliegen auf, sind dann wieder verschwunden. Du bist allein. Die Erinnerung an die letzte Nacht ist fast nicht wiederzuerkennen, genauso wie der Müllcontainer im Nebel. Du sitzt auf der Bordsteinkante und starrst in die Wasserpfütze zu deinen Füßen. Dort erkennst du dein eigenes verzerrtes Gesicht...«

Ein etwas melancholischerer Track, gut geeignet für die Szenerie nach den Insektenangriffen, nach dem Bombardement - kurz: nach heftigen Szenen, die nach Ruhephasen verlangen!

09. Rob Zombie / Superbeast (3:51)

»Granate von links. Briggs springt zur Seite, feuert seinerseits eine Salve in die feindlichen Reihen. Über ihn heulen die Rotoren der Silverspawn-Drohne hinweg, peitschen den Boden mit vollautomatischem Feuer. Tumo läßt die Umgebung in gleißendem Höllenfeuer brennen. Die Luft riecht nach dem verbrannten Fleisch von Insekten. Pyro liegt blutend am Boden, die Rechte nach der Predator ausgestreckt. Crack läßt seine Messer reiche Ernte unter den Bugs halten. Der Boden steht im Blut.«

10. Hymn to Red October (5:07)

»Der Kampf wird niemals vorbei sein. Ob du auf der Seite des Guten stehst oder ob du mit den Mächten der Finsternis einen Pakt geschlossen hast, ist nicht wichtig. Wir alle wissen, dass wir heute noch sterben werden. Helden gibt es hier nicht, nur Opfer. Uns alle wird mit gleicher Hand der unheimliche Tod berühren. Geh nach Hause, mein Schüler, geh nach Hause! Hier gibt es für dich nichts zu gewinnen, nur zu verlieren. Geh und erzähle den anderen davon, auf dass es uns niemand mehr gleichtut. Ich muss dich nun verlassen, mein Sohn...«

Ein wunderbar dramatisches Stück für das Finale oder kurz danach. Auch gut für die zerstörten Straßen am Ende geeignet, wenn die Runner die Sperrzone verlassen können.

11. Lou Reed / Perfect day (3:44)

»Es ist vorbei. Es ist wirklich vorbei. Ihr seid allein, die Kleidung zerrissen, die Haare blutverschmiert. Die anderen haben es nicht geschafft. Langsam wird es Tag. Ihr schlendert die Straße herunter, lauft durch Trümmer und Leichen. Die Sonne schickt ihre ersten Strahlen über den Horizont. War es das alles wert? War es das Leben all dieser Menschen wert? War es das Leben eurer Gefährten wert? Eine Träne sucht sich den Weg über euer Gesicht, in den Kragen. Ihr werdet heute abend wieder einmal beten...«

Das ist das Outro schlechthin! Die melancholische Szenerie am Ende des Abenteuers, wenn die Runner wissen, dass alles vorbei ist, auch wenn sich gleichzeitig die Erinnerung an all die Opfer in ihr Gedächtnis drängt.

Die Spielerkarte und die Meisterkarte befinden sich im selben zip-Archiv wie diese Datei.

>>>>[Schlusswort]<<<<<

Tja, ich kann Dir als Meister und Deinen Charakteren nur viel Glück wünschen, das Abenteuer heil zu überstehen. Ich freue mich über jedes Feedback - auch Kritik ist erwünscht, denn schließlich möchte ich, dass auch andere Meister meine Abenteuer spielen können!

Meine E-Mail-Adresse lautet tiamat@credstick.de

Downloaded from

www.credstick.de © by Tiamat