

O Tempora, o mores!

Vorwort zum Abenteuer / Worum geht´s?

Wolltest Du als Meister schon immer mal Deine Runner durch die Zeit reisen lassen? In diesem Abenteuer werden sie einiges erleben, denn durch die Infizierung mit einem besonderen Virus wird es ihnen möglich, ihr Bewußtsein in ferne Zukünfte zu verlagern. So stolpern sie zunächst scheinbar zufällig von einer verrückten Szene in die nächste und haben überhaupt keine Ahnung. Später müssen sie mit einem Magier und einem Agenten aus dem Jahr 2187 zusammenarbeiten, denn es gilt, eine stillgelegte U-Bahn-Station in die Luft zu sprengen, damit nicht das Böse in Form dreier Dämonen in die Welt treten kann...

Dieses Abenteuer ist eines meiner Lieblingsabenteuer. Zum einen macht es einfach tierisch Spaß, die Runner Sachen erleben zu lassen, die sie völlig an ihrem Verstand zweifeln lässt (einer der Runner hätte sich fast selbst abgeknallt, mit den hysterischen Worten: »Das ist alles gar nicht wirklich hier!!«), zweitens bietet es Raum für eigene Fantasien, die es in der Zukunft aussehen könnte. Zudem schaffen die angebotenen Tracks zusätzliche Atmosphäre, so dass ich sagen kann, dieses Abenteuer war eines der atmosphärischsten und spannendsten, die wir je gespielt haben!

Background: Das Abenteuer

Dieses Abenteuer ist etwas...anders als die meisten anderen Shadowrun-Szenarien. Mit diesem Abenteuer kannst Du, lieber Spielleiter, Deine Spieler richtig schön verwirren, so daß sie zum Schluß nicht mehr wissen, wo oben und unten ist. Ist es nicht schön, dieses Gefühl, mehr zu wissen als die anderen?

Um aber Dich nicht zu sehr zu verwirren, werde ich die Story des Abenteuers von Anfang an erzählen:

Im Jahre 2187 wird halb Amerika von magischen Kreaturen zerstört, die weder Critter noch Geister noch Elementare sind. Überlieferungen zufolge handelt es sich dabei um Dämonen der Vorzeit, die wieder erwacht sind, und zwar durch mehrere Portale, die ganz versteckt irgendwo im Untergrund liegen. Die Menschen sterben auf den Straßen, die Städte liegen in Schutt und Asche. In ihrer Not ruft die Regierung der U.C.A.S. das »Prophecy-Project« ins Leben. Dank der weit fortgeschrittenen Temporaltechnik und -kybernetik gelingt es den Agenten, ein Virus zu entwickeln, welches Menschen in der Vergangenheit befähigt, zukünftige Ereignisse wahrzunehmen, ja sogar mit Personen in der Zukunft zu kommunizieren. Dieses Virus »Prophecy« genannt, soll der Schlüssel zur Rettung Amerikas sein. Da die Agenten selbst nur kurz in der Vergangenheit verweilen können, wollen sie Personen aus der Vergangenheit dazu benutzen, die Portale zu zerstören. Die Agenten reisen also zurück ins Jahr 2061 und setzen das Virus dort aus. Zufällig wird ein Auftraggeber der Runner damit infiziert, und dieser steckt auch die Charaktere an. Unglücklicherweise reagiert das Virus bei dem Auftraggeber tödlich, bei den Charakteren jedoch nicht. Nun stehen die Charaktere da und wissen nicht, was sie tun sollen; war es doch vorher ihr Auftrag gewesen, ein Gegenmittel für ihren Auftraggeber zu finden, so hat sich dieser Auftrag jetzt erledigt. Doch immer wieder sehen und hören sie merkwürdige Dinge aus der Zukunft, ja, werden sogar von Dämonen gejagt, denn auch diese können für kurze Zeit in die Vergangenheit reisen. Die Charaktere wissen überhaupt nicht, was mit ihnen geschieht - dafür sorgen kurze Intermezzos (ihr Auftraggeber wird ermordet, eine Gang mischt sie auf usw.)

Schließlich treffen sie einen der Agenten, und dieser eröffnet ihnen ihren wahren Auftrag: sie sollen ein Portal im Untergrund von Frankfurt finden und zerstören. Glücklicherweise erhalten sie dabei Unterstützung von Asmo, einem ebenfalls infizierten Magier. Am Portal kommt es zum finalen Kampf mit den Dämonen, denn nur, wenn die Charaktere siegen, können sie das Portal zerstören und den Dämonen so in der Zukunft den Zutritt zu unserer Welt verhindern.

Vom Wesen der Zukunft

»Wie ist die Zeit aufgebaut? Das fragen sich die Gelehrten schon seit hundert Jahren. Ich aber glaube fest an die Fächertheorie! Es gibt nur eine Vergangenheit, und nur eine Gegenwart, aber es gibt von der nächsten Sekunde an unendlich viele Zukünfte, unendlich viele Möglichkeiten, wie die nächste Sekunde abläuft. Sobald diese Sekunde zur Gegenwart wird, ist sie allein existent und die anderen Myriaden Möglichkeiten werden nichtexistent. Man kann sich den Ablauf der Zeit also wie einen Fächer vorstellen: Die Geschichte, wie wir sie kennen, ist der feste Stab des Fächers, geradlinig und konkret. Doch an der Spitze des Stabes beginnt der Fächer: die Zukunft. Wenn nun also die nächste Sekunde unendlich viele Möglichkeiten birgt, so birgt jede einzelne diese Möglichkeiten wiederum unendlich viele Möglichkeiten, wie die nächste Sekunde aussieht. Dieses Spiel läßt sich bis in die Unendlichkeit verfolgen - ein riesiger Fächer, der immer größer wird. Sicher werden Menschen irgendwann einmal in die Zukunft sehen können, aber nicht zwangsläufig in **ihre** Zukunft. Sie werden eine von unendlich vielen existierenden Zukunftsmöglichkeiten sehen. Die Personen, die in diesen fiktiven Zukünften existieren, halten natürlich ihre eigene Zeit für die richtige, doch man wird niemals sehen können, welche Zukunft diejenige sein wird, die uns beschieden ist! Die Zukunft ist noch nicht geschrieben - sie kann verändert werden! Future is what you make of it!«

-Edward Brown, Temporalforscher, 2058

Vorbemerkung

An einigen Stellen im Abenteuer befinden sich Anmerkungen, die auf bestimmte Tracks verweisen, die sich gut für die jeweilige Situation eignen. Im Anhang sind diese Tracks zusammengefaßt.

Einleitung

>>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

Versonnen blickt ihr auf die große Sanduhr, deren Sand gemächlich vor sich hin rieselt. Mitten im Raum steht das gläserne, 2 Meter große Kunstwerk, mitten zwischen den gut gefüllten Tischen, an denen Street Kids, Samurais, Elektroniker und vielleicht sogar der ein oder andere Zauberer sitzen. Ihr sitzt im »Ewigen Licht«, einem Restaurant im ganz altmodischen Stil: hier erleuchten noch Fackeln und Kerzen den Raum, schlichte Holztische und -stühle bilden das Mobiliar, und selbst die Musik kommt noch von echten Instrumenten: eine fünfköpfige Zwergenband hat sich in der Ecke aufgestellt und spielt auf hölzernen Flöten und Trommeln.

Hier, hat euer Auftraggeber gesagt, will er sich mit euch treffen. Es ginge um sehr viel, so seine Worte.

Ein kräftiges Zwergenbier auf Kosten des Hauses steht vor euch. Da betritt eine gebeugte Gestalt den Raum, sie ist in einen dunkelblauen Wollumhang gehüllt, doch ihr erkennt, daß der Mann darunter Armyhosen trägt. Sein Überwurf verdeckt auch sein Gesicht, doch obwohl er jetzt im Trockenen ist, nimmt er die patschnasse Kapuze nicht ab. Schlurfend erreicht er euren Tisch und setzt sich, einen kurzen Gruß murmelnd.

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

Nimm für den ominösen Auftraggeber am besten einen Bekannten der Gruppe, am besten einen ehemaligen SC, der zum NSC geworden ist, um die Dramatik noch zu erhöhen. Aber Achtung! Dieser Auftraggeber wird im weiteren Verlauf des Abenteuers noch sterben!

Im Folgenden mußt Du für den Platzhalter XXX den Namen dieser Person einsetzen.

Er wird während des Gesprächs seine Maskerade nicht fallen lassen und von einem Auftrag zu erzählen beginnen, der zum Ziel hat, eine Person zu finden, die ihm helfen soll. Schnell bemerkt er jedoch, daß die Bar »Ewiges Licht« nicht der richtige Ort ist, um diese Sache zu besprechen. Er nimmt die Charaktere mit in seine heruntergekommene Apartment-Wohnung, wo er frei sprechen kann.

Der Auftrag

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<

Der Mann deutet auf das zerfetzte Ledersofa, um euch dazu aufzufordern, euch zu setzen. Er stellt eine Flasche Wasser und einige Metallbecher auf den Tisch - »Bedient euch« - dann geht er langsam zum Fenster ***Track 1*** und nimmt die Kapuze ab. Der Mann ist kahlköpfig. Seine Haut ist blass. Seine Augen sind blutunterlaufen, einige Adern in seinem Gesicht treten hervor. »Mein Name«, hebt er an, »ist XXX! Ich weiß nicht, wieso, doch eine seltsame Krankheit hat mich befallen. Ich glaube, die BTLs haben mir das Gehirn zerfressen...ständig sehe und höre ich irgendwelche Dinge. Menschen, die mit mir sprechen. Oder Menschen, die sich gegenseitig umbringen! Ich halte es für massive Wahrnehmungsstörungen oder Halluzinationen. Keine Arznei, kein Patch kann mir mehr helfen. Ein alter Magier kennt noch das Geheimnis um einen heilsamen Zauber. Bringt ihn zu mir! Überredet ihn, mir zu helfen! Bietet ihm bis zu 30.000 ¥! Ich...ich kann das alles nicht mehr ertragen...Neeiii!« Er streckt die Arme nach einer imaginären Person aus, stolpert durch den Raum, bis er an der Wand stehenbleibt, sich festhält.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Der Mann hat wieder einmal eine Szene aus der Zukunft gesehen, und zwar, wie ein Geschäftsmann von einer Gruppe Streetkids überfallen und halb totgeschlagen wird. Diese Szene kann er sehr detailgenau beschreiben. Dies ist sehr wichtig, denn die Charaktere werden genau diese Szene selbst miterleben - sie passiert nämlich in den nächsten Tagen!

Der Magier, den der Auftraggeber der Charaktere meint, heißt Mark Bassart und wohnt in der Frankfurter Unterstadt. Führe die Runner langsam auf seine Spur (also um 10 Ecken), bevor sie dann die niederschmetternde Nachricht erhalten, daß Bassart umgebracht wurde. Doch dann werden sie selbst schon tief genug in der Story stecken, daß die Handlung auf einem anderen Strang weiterläuft, denn ab dem Treffen mit ihrem Auftraggeber sind sie infiziert!

Das Virus »Prophecy«

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

»Prophecy« ist ein spezielles Virus, das folgendermaßen wirkt: Es breitet sich nur im Körper aus, richtet jedoch keinen Schaden an. Dadurch entsteht ein Muster, das nur von einem speziellen Gerät anvisiert werden kann: dem PBS (Past-Body-Scanner). Er wird von Agenten im Jahre 2187 benutzt, um mit Menschen aus der Vergangenheit zu kommunizieren, die das Virus in sich tragen. Unglücklicherweise ist »Prophecy« ein wenig aus dem Rahmen geraten und wirkt jetzt nicht nur bei Abruf eines PBS, sondern auch spontan von sich aus, d.h. Infizierte nehmen zeitweise Ereignisse aus der Zukunft (und zwar aus verschiedenen Zeitperioden) wahr, können sogar manchmal mit Personen kommunizieren, was normal unmöglich ist! Während einer Zukunfts-Wahrnehmung (die nur auf geistiger Ebene abläuft), bewegt sich der Körper des Infizierten mehr oder weniger unkontrolliert.

»Prophecy« tritt in insgesamt 7 Stadien auf, die unterschiedlich schnell aufeinander folgen. Bei der Infektion befinden sich die Charaktere im 1.Stadium. Im Folgenden sind die einzelnen Stadien beschrieben:

I.Stadium: Das Virus wird kaum bemerkt, seltsame Träume, seltsames Kribbeln im Nacken

II.Stadium: Der Kranke hört vereinzelt ungewohnte Geräusche, erste Deja-vu-Erlebnisse

III.Stadium: Der Kranke sieht für den Bruchteil einer Sekunde den Fetzen einer Szenerie, hört Stimmen aus dem Nichts

IV.Stadium: Der Kranke sieht längere Sequenzen und kann teilweise mit den Personen kommunizieren.

V.Stadium: Wie IV.Stadium, jedoch öfter und länger Wahrnehmungen, der Kranke kann Gegenwart und Zukunft bzw. Realität und Halluzination nicht mehr auseinanderhalten.

VI.Stadium: Der Kranke verbringt teilweise Stunden in der Zukunft, ohne es zu merken. Völlige Orientierungslosigkeit.

VII.Stadium: Der Geist des Kranken ist auf Dauer in einer beliebigen Zukunft gefangen.

»Prophecy« kann nur von einem Agenten deaktiviert werden, ansonsten gibt es KEIN Gegenmittel! Um festzustellen, ob ein Charakter das nächste Stadium erreicht, nimm seine Willenskraft mal 4. Das Ergebnis (in Minuten) gibt das Intervall an, in dem der Charakter das nächste Stadium erreicht. Zum Beispiel erreicht Troll Big Bill (Willenskraft 5) 20 Minuten nach der Infektion Stadium II, 20 Minuten später Stadium III, usw. Laß die Charaktere jedoch nicht bis zum VII.Stadium kommen. Falls die Story länger dauert, verlängere die Intervalle. Führe genau Buch über den Zustand der Charaktere! Ich empfehle, in etwa mit Realzeit zu spielen, wenn die Charaktere infiziert sind.

Wie geht's weiter?

Nun folgen zwei Abschnitte, die jeweils einzelne Szenen enthalten:

- 1.Beispiele für Zukunftsvisionen und -wahrnehmungen und
- 2.Ereignisse in der realen Welt

Die Visionen - allesamt Abbilder möglicher Entwicklungen in der Zukunft - können von beliebigen Charakteren erlebt werden, die sich im entsprechenden Stadium befinden (ist immer angegeben). Die Ereignisse sind zeitlich geordnet und laufen auch so ab. Übrigens kannst Du auch jederzeit eigene Visionen einspielen, die zu einem bestimmten Ereignis passen (z.B. könnte einer der Charakter in der Zukunft ein Lösungswort einer Gang mitkriegen, das er dann später braucht). Meistens aber sieht nur ein Einzelner aus der Gruppe eine Vision. Stecke ruhig gelegentlich den Spielern kleine Zettel zu, auf denen Du ihnen beschreibst, was sie sehen, um das Mysteriöse dieser Krankheit zu bewahren.

Hier eine kleine Übersicht:

Visionen:

1. Der Mord am eigenen Sohn
2. Aztech rules the world!
3. Nuklearer Winter
4. Tod einer Gruppe
5. Der Vollstrecker

Ereignisse:

1. Tod des Magiers Mark Bassart
2. Tod des Auftraggebers
3. Die Gang
4. Das Treffen mit Asmo
5. Das Treffen mit dem Agenten

Visionen:

Der Mord am eigenen Sohn (IV. Stadium)

>>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

An der halbdunklen Straßenecke dir gegenüber siehst du folgende Szene: ein Mann mit schwarzem Anzug, zurückgekämmten Haaren und Sonnenbrille sieht sein Notebook durch. Vor ihm kriecht ein zerschundener Streetkid auf den Knien. Er trägt schrille Punkklamotten, die jedoch mit Dreck und Blut verschmutzt sind. Seine Lippen sind aufgeplatzt, er hält sich stöhnend den Bauch.

»Aber...das war doch nur...ein kleiner Einbruch!« stammelt er. Der andere schüttelt nur kühl den Kopf: »Du und deine Gang habt wichtige Daten vernichtet. Ein ganzes Jahr Arbeit, zerstört innerhalb von einer Stunde von vier Sprawlkids! Wieviel hat man dir dafür geboten?«

Der Junge schweigt. »Nun«, fährt der Geschäftsmann mit eisiger Gelassenheit fort »das kann ich nicht einfach so durchgehen lassen.« Er greift mit seinen behandschuhten Händen in die Innentasche seines Jacketts und zieht einen Revolver mit Schalldämpfer heraus. Auf dem Gesicht des Jungen ist ungläubiges Entsetzen zu sehen: »Aber...das kannst du nicht tun...Dad!«

Leise zischt ein Schuß. Der Junge fällt zu Boden, der andere steckt seine Waffe wieder ein: »Oh doch, mein Sohn, ich kann!« Erst jetzt bemerkst Du, daß der Mann DEINE Stimme besitzt!

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

Eine mögliche Zukunft: Einer der Runner steigt bei einem Konzern ein, kommt bis zu einer der Führungspositionen und zu Geld, so daß er sein Runnerdasein aufgibt. Aus einer Affäre ist ihm ein ungewünschter Sohn entstanden, der unwissend mit seiner Gang in den Konzern seines Vaters einbricht und ein Projekt zerstört. Längst kalt und gefühllos geworden, stellt der Vater seinen verwahrlosten Sohn zur Rede - und erschießt ihn schließlich.

Der betroffene Charakter kann nicht in die Szenerie eingreifen - die Personen sind nicht faßbar (wie Geister) und reagieren auch nicht auf Ansprechen. Wenn die Szene beendet ist, wird der Charakter durch ein helles Gleißeln geblendet; danach ist nichts mehr von den Personen zu sehen.

Aztech rules the world! (V.Stadium)

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

Track 2 Du siehst die dicht befahrene Verkehrsstraße mit den hunderten von Autos, die sich aneinander vorbeischieben - doch etwas ist anders: sind es die seltsamen Nummernschilder? Ist es die ungewohnte Bauweise der Häuser? Die patrouillierenden Orktruppen mit den Maschinenpistolen?

Du erstarrst. Weiter hinten, zwischen zwei Wolkenkratzern, erhebt sich, von vielfachem Scheinwerferlicht angestrahlt, eine gigantische Pyramide, komplett von außen mit schwarzem Glas verkleidet. An ihrer Spitze steht wie ein allsehendes Auge ein großer Suchscheinwerfer, dessen Lichtkegel umherschweift. Dann verändert sich die Oberfläche der Pyramide. Ein Teil der Außenwand ist eine Videowand, auf der Schriftzüge erscheinen:

ES IST 21:00 IN GERMANISCH-AZTLAN.

BEGINNEN SIE MIT DER RÜCKKEHR IN IHRE HÄUSER! VERSCHLIESSEN SIE ALLE TÜREN UND FENSTER UND WARTEN SIE, BIS DIE PATROUILLE EINTRIFFT!

darunter ein Firmen-Logo und der Slogan AZTECH. THE WORLDWIDE WELFARE.

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

Diese Vision kann auch von mehreren Charakteren erlebt werden, und sie kann auch länger andauern. Hier haben die Charaktere die Möglichkeit, sich mit Personen, die sie zufällig treffen, näher zu unterhalten. Dabei können sie folgendes herausfinden:

Aztlan bzw. der Aztech-Konzern hat seine Macht weit bis über seine Grenzen ausgedehnt. Die Regierungen großer Staaten wie den NAN oder den UCAS sind nur noch Marionetten von Aztech, und die ADL wurde kampflos von innen von Aztech übernommen. Jetzt, im Jahre 2093 herrscht in den Straßen von Frankfurt ein Terror-Regime, das die totale Kontrolle über die Bürger hat. (weitere Inspirationen zu diesem Szenario bietet das Buch »1984« von G.Orwell!)

Diese Vision ist eher ein Schock-Erlebnis für die Charaktere und dient zu ihrer weiteren Verwirrung.

Nuklearer Winter (V.Stadium)

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

Track 3 Etwas sticht dir in die Augen. Als du sie wieder öffnest, hat sich alles vor dir verändert: Alle Häuser sind verfallen und eingestürzt, die stolzen Betonriesen nur mehr ein Schatten ihrer selbst. Vereinzelt steigen Rauchsäulen in die eisige Luft auf. In der Ferne ist leises Weinen zu hören. Wie ein weißes Leichentuch hat sich über alles der Schnee gelegt. Kein Auto ist zu hören geschweige denn zu sehen. Auf der anderen Straßenseite siehst du einige dick eingepackte Trolle, die grummelnd miteinander sprechen. Am dunkelgrauen Himmel ist keine Sonne zu sehen...

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

In diesem Szenario ist ein menschlicher Alptraum Wirklichkeit geworden: in einem gewaltigen Atomkrieg wurde die Erde 2140 stark zerstört. Aufgewirbelte Asche und Staub haben die Sonne verdunkelt, so daß es auf der Erde eiskalt geworden ist. Es herrscht nur noch Anarchie, Chaos und Tod. Diese und einige andere Details können die Charaktere von Einwohnern erfahren, mit denen sie kurze Zeit reden können, bevor sie wieder in die Gegenwart zurückkehren. Vielleicht erfahren die Charaktere sogar etwas über ihr persönliches Schicksal - laß Deiner Fantasie freien Lauf!

Tod einer Gruppe (IV.Stadium)

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<

Track 4 Aus einem Hinterhof kommen Schüsse! Du begibst dich näher an das Geschehen, so daß du sehen kannst, wer sich da gegenseitig mit Blei vollpumpt...Dir stockt der Atem: Die Leute, die dort stehen, sind niemand anders als du und deine Freunde, begleitet von einem seltsamen langhaarigen Mann mit Brille und dunkelroter Robe. Sie stehen Rücken an Rücken, umringt von wohl 15 Kerlen in Lederkleidung - einer Straßengang!

Alle haben ihre Waffen gezückt und warten nur darauf, daß jemand den ersten Schuß wagt. Doch noch schweigen sich alle an. Jetzt aber betritt ein vollgerüsteter, fast 2 Meter großer Mann den Hof, begleitet von einem kleineren Elfen, der bis auf einen Lendenschurz und metallischen Schmuck nackt ist und dessen Augen völlig schwarz sind. Schwarze Tätowierungen zieren seinen ganzen Körper. Der Große hebt den rechten Arm und entblößt sein metallisches Gebiß: »Du glaubst, du kannst dich vor mir verstecken, aber da täuschst du dich! Ich bin wie ein Bluthund, der deine Fährte aufgenommen hat und solange nicht von dir abläßt, bis du tot bist!« Dabei deutet er auf (Charakter 1), der mit völlig verständnislosem Gesichtsausdruck seine Waffe umklammert hält und nervös zwischen dem Riesen und dem Elfen hin und her schaut.

Der Angesprochene bringt nur ein heiseres: »Ich weiß nicht mal, wer Sie sind, Mann!« hervor, woraufhin der andere nur müde lächelt und dem Elfen zunickt. Dieser feuert mit einem langgezogenen Schrei einen gewaltigen Feuerball gen Himmel. Endlose Sekunden lang ist es totenstill. Dann fährt wie ein Rachedämon der Feuerball mitten unter die eingekreiste Gruppe und entflammt alles um sich herum. Schreiend wälzen deine Freunde ihre brennenden Körper auf dem Boden, doch es gelingt ihnen nicht, das Feuer zu löschen. Irgendwann sind alle Schreie verstummt, nur Leichen liegen am Boden. Mit einem Grinsen ziehen die Männer von dannen...

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Dies ist zweifelsohne die für die Gruppe schlimmste Zukunft, die man sich vorstellen kann: Einer von ihnen wird von einem Killer gejagt, der die ganze Gruppe auslöschen will. Dies gelingt ihm mit Hilfe des elfischen Schamanen, der den tödlichen Feuerball abfeuert. Das Schlimme für die (reale) Gruppe: sie können in dieser Vision nicht interagieren, sondern müssen (scheinbar hilflos) zusehen, wie ihre Abbilder sterben...

Der Vollstrecker (IV.Stadium)

>>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

Unter einer trüben Straßenlaterne siehst du, wie zwei Personen aufeinander zugehen: Die eine erkennst du als deinen Kollegen (Charakter 1), wenn auch seltsam verändert, die andere erinnert entfernt an (Charakter 2), doch kannst du bei dieser Person nicht den Hauch eines Lächelns ausmachen, das ihm stets zu eigen war. Du kannst folgendes Gespräch belauschen:

C1 (mit rauher Stimme): »Sehr gut, sehr gut! Hast du das Blut?«

C2 (ernst, lauernd) - nickt

C1: »Na los, her damit!«

C2: »Moment, nicht so schnell! Du bist mir 20.000 schuldig!«

C1 (drängend): »Gleich! Zuerst das Blut!«

C2 - holt ein verschnürtes Paket aus seiner Tasche und gibt es C 1

C2: »C1, wir waren doch stets...Kollegen! Und Kollegen helfen einander in jeder erdenklichen Situation... - C1 saugt gierig schlürfend das Paket leer - ...und heute werde ich dir helfen!«

Der Fuß von C2 schnellte vor und schlägt dem Vampir das Paket aus den Händen. Mit einem Grollen wirft dieser sich auf ihn, doch der weicht aus und verpaßt ihm seinerseits einen Hieb in den Nacken. Zwischen den beiden entbrennt ein Kampf, bis C1 schließlich von einem Fußtritt getroffen zusammenbricht. C2 kniet auf seiner Brust, einen silbernen Pflock in der Rechten haltend: »Du bist tot, Mann! Wenn du wiederkehrst, bist du hoffentlich ein Mensch!« C1 keucht mit rasselndem Atem: »Du bist auch tot, Kleiner, du weißt es nur noch nicht!« Mit trauriger Miene schüttelt der andere den Kopf und murmelt: »Verzeih mir, C1!«

Dann jagt er mit einer blitzschnellen Bewegung den Silberpflock ins Herz des Vampirs, der regungslos liegen bleibt.

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

Ich glaube, hier erübrigt sich fast jeglicher Kommentar: Einer der Runner, durch unglückliche Umstände zum Vampir geworden, wird von seinem Kollegen erlöst - auf tragische Weise. Auch hier können zuschauende Charaktere nicht interagieren.

Ereignisse:

Tod des Magiers Mark Bassart

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

Wenn die Spieler kurz davor stehen, den Magier Mark Bassart zu finden, d.h. wenn sie auf dem Weg zu seinem derzeitigen Aufenthaltsort sind, tritt dieses unerwartete Ereignis ein. Der Magier wurde von einem der Dämonen umgebracht, weil er wirklich in der Lage gewesen wäre, die Krankheit des Auftraggebers zu erkennen.

Zu den einzelnen Abschnitten: Die Charaktere können ohne anzuklopfen in die Wohnung eindringen, die sich Bassart mit einigen Orksquattern teilt. Sie können den Runnern das Zimmer zeigen, in dem Bassart wohnt. Die verschlossene Tür läßt sich mit einer Stärke[4]-Probe öffnen.

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

Endlich erreicht ihr die heruntergekommene Bude, in der Magier angeblich wohnt. Als Haustür dient ein Bretterverschlag, von drinnen dringt schwaches Licht nach außen.

* * *

In dem Haus sieht es auch nicht besser aus: der Putz bröckelt von den Wänden, der Boden starrt vor Schmutz, die Einrichtung ist nur noch besserer Sperrmüll. Ein paar betrunkene Squatter - Orks von der übelsten Sorte - liegen auf einem zerfetzten Sofa und starren apathisch auf einen alten 2D-Fernseher, auf dem gerade ein antiquierter Actionfilm läuft. Sie nehmen keinerlei Notiz von euch.

* * *

An der dunklen hölzernen Tür hängt ein metallenes Schild: »Mark Bassart, Heilmagier«. Die Tür ist verschlossen.

* * *

Als ihr den Raum betretet, bietet sich euch ein Bild des Schreckens (Willenskraft-Proben!): Die Einrichtung des Raumes - größtenteils Bücher, Manuskripte, Gewänder und kleinere Gebrauchsgegenstände - ist über den ganzen Raum verstreut, als hätte hier ein heftiger Kampf stattgefunden. Ein Bücherregal ist umgekippt, ein Stuhl zerschlagen. Unter einem Berg von zerfledderten Buchseiten liegt die Leiche eines älteren Mannes mit grauem Vollbart. Er wurde regelrecht aufgeschlitzt; tiefe Fleischwunden sind an seinem Körper zu sehen. Eine Blutlache hat sich unter ihm ausgebreitet. Ein kalter Windstoß fährt durch den Raum.

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

Hier war der Dämon Doradûn am Werk: ein wahrhaft höllischer Geselle, der vage an eine Gottesanbeterin erinnert, die messerscharfe Sensen an beiden Armen trägt. Er kann zwar nicht durch massive Wände gehen, ist aber in der Lage, durch kleinste Ritzen zu entkommen. Diese Ritzen erkennt man bei den Fenstern, die mit Brettern zugenagelt sind.

Mit entsprechendem Fachwissen (Wissensfertigkeit Biologie o.ä.) kann man herausfinden, daß die Leiche ca. 2 Stunden alt ist. Die Orks, die die ganze Zeit über nebenan saßen, haben niemanden in den Raum gehen sehen und auch nichts von einem Kampf gehört. Dies kommt daher, daß der Dämon einen Stillezauber gewirkt hat, der jegliches Geräusch verhinderte.

Bei eingehender Untersuchung des Raumes (Wahrnehmung[8]-Probe und mindestens 8 Minuten Suche) können folgende Hinweise gefunden werden:

- Spuren von blaßbläulichem Schleim (-> Doradûn wurde verwundet)
- der in den Boden geritzte Name des Dämons (Lesen[5]-Probe)
- ein Buch über Dämonenlegenden, das Informationen über die wichtigsten Dämonen enthält und das auch über Doradûn Auskunft gibt.

Nun sollten die Runner vielleicht eine vage Ahnung haben, wer den Magier umgebracht haben könnte. Wahrscheinlich werden sie nun zurück zu ihrem Auftraggeber gehen, um ihn von ihrem Mißerfolg zu informieren. Doch es ist schon zu spät...

Tod des Auftraggebers

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

Wenn die Runner versuchen, telefonisch Kontakt mit ihrem Auftraggeber aufzunehmen, meldet sich niemand. Wenn sie dann schnellstens zu seiner Wohnung fahren, spielt sich vor ihren Augen folgende Szene ab:

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<<

Völlig außer Atem erreicht ihr die Wohnung eures Auftraggebers und steht vor der Haustür. Von drinnen ist kein Laut zu hören.

* * *

Obwohl es totenstill ist, tobt drinnen ein Kampf auf Leben und Tod - zwischen euren Auftraggeber und einem Schatten, der die Größe eines jungen Trolls hat. Schemenhaft könnt ihr große, lederartige Flügel und ein metallisches Gebiß entdecken. Die Kreatur sieht aus, als habe sie eine steinerne Haut. Eine seltsame Kälte geht von ihr aus. Das Wesen steht breitbeinig über eurem am Boden liegenden Auftraggeber. Dieser blutet aus zahlreichen Wunden, deutet aber nur mit zitterndem Arm auf die Kreatur und etwas stammelt. Doch kein Ton entringt sich seiner Kehle - das muß Magie sein! Anscheinend liegt ein Stillezauber in diesem Raum!

Durch euch überrascht, wirft das Wesen den Kopf herum und starrt euch mit einem Blick voller Haß an, bevor es sich wieder seinem Opfer zuwendet und ihm mit einer einzigen Bewegung das Herz herausreißt und in seiner Klaue zerdrückt. Blut breitet sich auf dem Boden aus. Der Zauber fällt, und das Wesen stößt einen markerschütternden, unmenschlichen Schrei aus.

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

Falls die Charaktere nun auf die Idee kommen sollten, den Dämon anzugreifen - Rate ihnen davon ab! Denn Guaraan kann nur durch magische Waffen (Waffenfoki) oder durch Magie verletzt werden - herkömmliche Kugeln und Schwerter gehen einfach durch seinen Körper hindurch! Informationen über Guaraan findest Du im Anhang. Der Dämon ist durch seinen langen Aufenthalt in der Gegenwart schon geschwächt und muß bald in seine Zeit zurückkehren. Er beherrscht die Critter-Kraft »Versteinernder Blick«, die er vielleicht auf zwei oder drei der Charaktere anwendet, um Zeit zu gewinnen, die er braucht, um sich zurückzuziehen.

Die Gang

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

Dieses Zwischenszenario hat folgende Vorgeschichte: die Charaktere erhalten einen anonymen Hinweis, wer ihnen weiterhelfen könnte; sie sollen sich in der üblen Kaschemme »Floorburner« mit einer gewissen Mary Tannen treffen - besser bekannt unter ihrem Straßennamen »Bloody Mary«. Sie wisse über die Kreaturen Bescheid. Was die Runner aber nur durch intensive Nachforschungen herausbekommen: Bloody Mary ist

die Anführerin der Gang »P.Y.R.O.S.«, deren Stammkneipe das »Floorburner« ist. Mary hat durch einen Magier aus der Zukunft den Auftrag bekommen, die Gruppe zu stoppen.

Also gibt es eine kleine Schlägerei im »Floorburner«. Passe die Werte der Pyros am besten denen Deiner Charaktere an und lasse den Kampf nach Deinen Vorstellungen ablaufen. Irgendwie sollten die Runner es jedoch schaffen, aus der Bar zu entkommen. Mary sitzt bereits in der Bar, was den Runnern auch jeder sagen kann.

Während des Aufenthaltes in der Bar würfle für jeden Charakter eine verdeckte Wahrnehmungs[6]-Probe. Bei mindestens einem Erfolg hat der Charakter bemerkt, daß alle Anwesenden eine Tätowierung in Form einer Flamme im Nacken tragen - das Zeichen der Pyros!

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<

Ihr betretet die kleine Bar, in der gerade mal 4 Tische mit Stühlen und ein Billardtisch Platz haben. Lichtscheues Gesindel - wohl ein gutes Dutzend Leute - treibt sich hier herum und mustert euch argwöhnisch. Auch der Wirt, eine schmierige Orkvisage mit Warzen, wirft euch mißtrauische Blicke zu. Eure Verabredung ist eine bildhübsche Elfe mit makelloser, weißer Haut und fast ebenso weißem Haar. Sie trägt - ganz im Kontrast zu ihrem unschuldigen Gesicht - schwarze Panzerkleidung mit Stacheln an Schultern und Armen. Mit einer betont langsamen Geste zieht sie ihren Handschuh aus und zündet sich eine Zigarette an. Sie zieht einmal daran und winkt euch dann zu sich heran.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Mary wird nun ein Gespräch beginnen, in dem sie den Runnern einige der Informationen verrät, die Du auch hinten im Anhang findest. Während des Gesprächs scharen sich die Gangmitglieder um den Tisch der Charaktere, um plötzlich loszuschlagen (*Track 5*). Die Werte von Bloody Mary stehen im Anhang. Wenn sie so sehr in Bedrängnis gerät, daß es für sie keinen Ausweg mehr gibt, verrät sie auch ihren Auftrag.

Das Treffen mit Asmo

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Nach so viel Verwirrung sollen die Runner nun endlich Unterstützung erhalten: Es gibt noch mehr Leute, die mit dem »Prophecy«-Virus infiziert wurden, z.B. der Magier Asmodean Rezard, kurz Asmo. Er befindet sich bereits im sechsten Stadium und zeigt schon starke Symptome des nahenden Wahnsinns. Was Zeitphänomene angeht, ist er jedoch durchaus kompetent. Per Astralsicht sucht er nach Leidensgenossen. Als er die Charaktere findet, forscht er über sie nach und entschließt sich dazu, mit ihnen Kontakt aufzunehmen. Er ist der Schlüssel zum Sieg über die Dämonen.

Seine Kontaktaufnahme geschieht in einer ruhigen Minute, z.B. wenn die Runner abends wieder nach Hause kommen. Dann steht er plötzlich vor der Tür, völlig naßgeregnet.

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<

Es klingelt an eurer Tür. Draußen steht ein mittelgroßer Mann in einer altertümlichen weinroten Kutte, dessen lange braune Haare ihm naß im Gesicht kleben. Seine Brille ist vom Regen völlig undurchsichtig. Der Mann scheint zwischen 40 und 50 Jahren alt zu sein. Er trägt einen Stoppelbart und macht einen leicht verwirrten Eindruck: »Darf...darf ich hereinkommen? Es handelt sich um eine Sache von äußerster Dringlichkeit!« Fragend blickt er in die Runde.

* * *

Drinne legt er zuerst einmal seine nasse Kutte ab - darunter trägt er ebenso wunderliche Kleidung - und putzt nervös seine Brille. Dann beginnt er zu erzählen: »Meine Herren, ich versuche Ihnen nun etwas zu erklären, was Ihnen sicher zuerst unverständlich sein wird.

Erst im Laufe der Zeit werden Sie verstehen: Haben Sie in letzter Zeit irgendwelche seltsamen Träume oder Visionen gehabt?

Es ist ein Virus - ein Virus, das Sie befähigt, in die Zukunft zu sehen! Ich weiß, es klingt unglaublich, doch habe selbst Kontakt mit Personen aus dem Jahr 2187 gehabt und weiß, welcher Plan dahintersteckt! Um ihre Gegenwart zu verändern, will die Regierung der Zukunft die Vergangenheit - also die Zeit, in der wir leben - manipulieren!

Denn die Kreaturen, die Sie vielleicht schon gesehen haben, sind der Grund dafür, daß in der Zukunft - wohlgemerkt, in einer von vielen Zukünften - nur noch Chaos und Zerstörung auf der Erde herrschen! Und nun soll der Ursprung dieser Dämonen zerstört werden! Ich kenne ihn noch nicht, doch bald wird ein Regierungsagent mit mir wieder Kontakt aufnehmen. Es ist möglich, daß er auch mit Ihnen Kontakt aufnimmt. Deshalb bitte ich Sie: Lassen Sie uns zusammenarbeiten! Wir sind möglicherweise die Einzigen, die das Schlimmste verhindern können! Und: dieser Agent ist vielleicht imstande, das Virus zu heilen! Schließlich haben die Herren von der Regierung es ja auch erschaffen! Nun, was sagen Sie?

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Asmo gibt den Runnern seine Adresse - ein Telefon besitzt er nicht - und geht wieder. Er bittet die Charaktere, sofort mit ihm Kontakt aufzunehmen, wenn sie ihrerseits von einem Agenten kontaktiert wurden. Er kann ihnen auch einige Fakten zum Virus geben und sie warnen.

Falls die Runner sich an die Vision erinnern, in der er zusammen mit ihnen stirbt, winkt er ab und belehrt sie, das sei nur eine von unendlich vielen Möglichkeiten der Zukunft und habe nichts zu bedeuten (auch wenn er einen etwas erschrockenen Gesichtsausdruck macht...).

Das Treffen mit dem Agenten

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

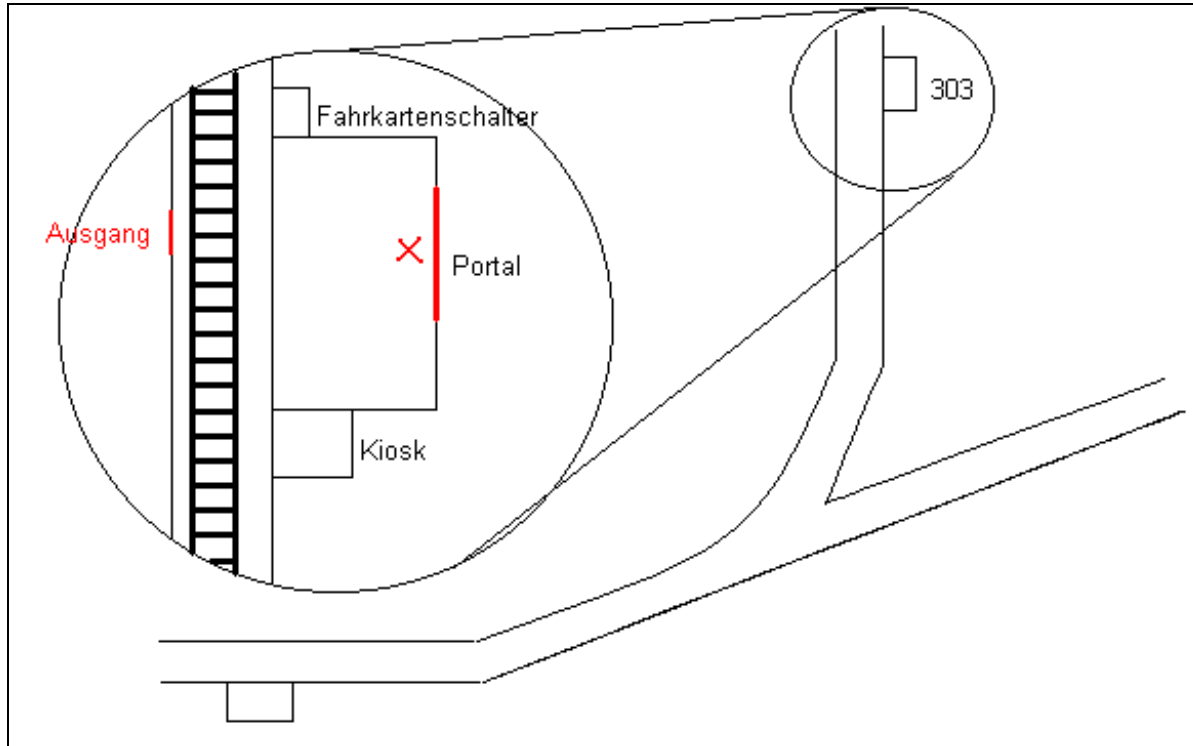
Jetzt spitzt sich die Lage langsam zu, denn jetzt sind die Charaktere so tief in die Sache verstrickt, daß es nur noch einen Weg heraus gibt - nach vorne! Bald treffen sie den Agenten, der ihnen ihren Auftrag erklären wird. Dieses Treffen findet in einer dunklen Ecke (vielleicht in einer Gasse oder der Wohnung der Runner) statt, wo der Agent frei sprechen kann.

>>>>Sag's ihnen ins Gesicht<<<<

Plötzlich schreckt euch eine Stimme aus dem Halbdunkel auf: »Endlich finde ich Sie! Sehr gut! Wie es scheint, haben Sie keinerlei Probleme mit dem Virus...nicht so wie ihr Vorgänger! Er hat Glück gehabt, daß ihn der Dämon vorher zerrissen hat - es wäre kein angenehmer Tod gewesen!« Eine unnatürliche, zynische Kälte liegt in seiner Stimme. »Stellen Sie besser noch keine Fragen...später werden Sie alles erfahren! Ich habe nicht viel Zeit. Nur soviel: Ich zahle ihnen 10.000 ¥, wenn sie einen Sprengsatz in der stillgelegten U-Bahn-Station 303 in Ost-Babylon deponieren und zur Explosion bringen! Mr.Rezah, ein Magier, wird sie unterstützen und mit gegen die Dämonen am Port...an der U-Bahn-Station kämpfen. Sie sollten sich beeilen, denn die Dämonen werden alles tun, um Sie daran zu hindern! Hier ist ein Checkstick mit der Hälfte als Anzahlung! Den Sprengsatz finden Sie im Kofferraum eines alten Chevy auf dem Schrottplatz am Stadtrand! Ich melde mich in - er blickt auf die Uhr - 5 Stunden noch einmal! Bis dahin wird Mr.Rezard mit ihnen Kontakt aufgenommen haben!« So schnell wie er gekommen ist, verschwindet der Mann wieder im Schatten.

Let's get ready to rumble!

Die Runner können nun relativ einfach den Sprengsatz abholen und Asmo herbeizitieren, um ihm die Sachlage zu erklären. Bevor der Agent noch einmal auftaucht und den Runnern letzte Instruktionen gibt, muß Asmo noch einiges besorgen: Waffenfoki für die Charaktere, die auch von Nicht-Erwachten benutzt werden können, um sich zur Not gegen die Dämonen zu verteidigen, sowie einen Plan der U-Bahn-Station und der angrenzenden Tunnel:



Die Runner bringen also den Sprengsatz zur Station, genauer gesagt, zu einer vermauerten Wand, hinter der sich das Portal verbirgt (auf der Karte mit X bezeichnet). Der Timer läuft 1 Minute. Die Bombe muß so aktiviert werden, daß sie um Punkt 0:00 explodiert, weil dann das Portal seine größte magische Aktivität hat. Allerdings ist die Gefahr, daß die Dämonen dann dort sind, sehr groß. Den normalen Rückweg können sie dann allerdings nicht antreten, weil zu vermuten ist, daß Teile der stillgelegten Tunnel einstürzen. Die einzige Chance der Runner, dort herauszukommen, besteht in dem Lüftungsschacht, der nach draußen führt (auf der Karte bezeichnet mit »Ausgang«). Dieser ist sogar groß genug, daß auch ein Troll hindurchklettern kann - wenn auch mit Mühe! Für dieses Risiko legt der Agent auch noch einmal 5.000 ¥ drauf.

Die Waffen

Asmo kann den Runnern begrenzt einsetzbare Waffenfoki besorgen, die sie auch im Kampf gegen die Dämonen einsetzen können. Dazu darf sich jeder Runner eine beliebige Nahkampfwaffe aussuchen, die er dann als verzauberte Version erhält. Nach drei Tagen bzw. nach einem Kampf mit den Dämonen werden diese Waffen jedoch nutzlos und lösen sich zu Staub auf.

Liefert das Paket ab!

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Die Runner müssen also in einem unbeobachteten Moment an der U-Bahn-Station 302 auf die Gleise springen und dann ein ca. 1 km langes Stück zurücklegen, bis sie die Stelle erreichen, an der das stillgelegte Gleisstück abzweigt (siehe Karte). Rechne am besten genau aus, wie lange sie dafür benötigen, denn alle 3 Minuten wird eine U-Bahn dort langfahren. Die Charaktere müssen dann möglichst schnell in eine der Nischen springen, die sich an der Wand befinden (Athletik- oder Schnelligkeitsproben), um nicht von der U-Bahn (18T Schaden!) erfaßt zu werden. Um die Situation noch spannender zu machen, kannst Du spontane Kämpfe mit Dämonen oder anderen Crittern stattfinden lassen, bei denen beide Beteiligten ständig damit rechnen müssen, daß sich eine U-Bahn nähert.

An der Abzweigung angekommen, müssen die Charaktere nur noch zwei weitere Kilometer laufen, bis sie die stillgelegte Station Nr.303 erreichen.

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<

Wagemutig springt ihr auf die Gleise. Asmo geht voran und winkt euch, schnell mitzukommen: »Ungefähr alle drei Minuten fährt hier eine U-Bahn vorbei! Wenn ihr einen Lichtschein an den Wänden seht, habt ihr noch ca.5 Sekunden Zeit, um euch an die Wand zu drücken! Kommt! Diese Richtung!«

Ihr betretet den völlig dunklen Tunnel. Es riecht nur nach abgestandener Luft, Ratten und verbranntem Gummi. Schnell knipst ihr eure Taschenlampen an, um euch einigermaßen sicher zu fühlen. Vereinzelt ist leises Fiepen zu hören - Ratten! Ansonsten herrscht hier eine gespenstische Stille.

* * *

Ihr erreicht die Abzweigung. Notdürftig mit einigen Brettern versperrt, gähnt der schwarze Gang euch entgegen. Ein grellgelbes Warnschild zeigt den Hinweis: »Kein Zutritt! Einsturzgefahr!«

* * *

Endlich habt ihr die U-Bahn-Station erreicht. Vorsichtig schwingt ihr euch auf den Bahnsteig. Jedes Geräusch bricht sich gespenstisch an allen Wänden und hallt durch den Raum. Zwei lange Wartebänke, mit Schmutz und Staub bedeckt, stehen mitten auf dem Bahnsteig. Ein verwaister Fahrkartenschalter und ein Kiosk stehen zu eurer Linken, auf der rechten Seite führt eine Treppe ins Nichts. Ein halb heruntergefallenes Schild mit der Aufschrift »U 303« hängt von der Decke. An der Wand euch gegenüber prangen einige Graffiti. An der Wand hinter euch befindet sich in etwa 4,5 m Höhe der vergitterte Eingang zum Lüftungsschacht.

>>>>Hinter den Kulissen<<<<

Jetzt heißt es: alles oder nichts! Erwachte Charaktere, die die Wand askennen, können starke magische Aktivität dahinter feststellen.

Das Gitter läßt sich relativ einfach vom Lüftungsschacht entfernen, doch Hinaufklettern ist wohl nur mit Hilfe eines Seiles (oder eines Trolls, der eine Räuberleiter macht) möglich. Ohne Seil ist eine Athletik (oder Spezialisierung Klettern)-Probe gegen 9 fällig, bei der mindestens 1 Erfolg nötig ist, um erfolgreich nach oben zu gelangen. Mit Seil oder sonstiger Klettervorrichtung geht die Probe nur gegen 3.

Ganz egal, welchen Zeitplan sich die Helden zurechtgelegt haben, kurz nachdem sie die Bombe aktiviert haben, tauchen mit einem unheimlichen Grollen drei Dämonen auf: Doradûn, Guaraan und Vitreus. Alles über diese Gestalten der Nacht findest Du im Anhang. Die Dämonen werden sich gleich auf die Charaktere stürzen, um sie entweder zu töten oder wenigstens daran zu hindern, zu entkommen. Wenn die Bombe explodiert, ist den Dämonen der Zugang zu unserer Welt versperrt, und sie werden sich auflösen. So kann es auch sein, daß Vitreus, der intelligenteste der drei, versuchen wird, sich eines Runners zu bemächtigen und die Bombe zu entschärfen - was ihm aber nicht gelingen wird.

Gestalte das Finale so spannend wie möglich - so daß die Runner auf die letzte Sekunde durch den Schacht fliehen können und hinter sich nur noch die Explosion spüren. Daß Asmo dabei überlebt, ist nicht wichtig.

>>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<<

Du sitzt vor dem Kasten, der den Sprengstoff enthält. Der Schweiß rinnt dir von der Stirn, deine Hände zittern. Jetzt bloß nichts falsch machen! Du steckst den Schlüssel ins Zünderschloß und drehst dreimal um. Eine Digitalanzeige erscheint: eine Minute! Du drückst den Knopf und setzt damit den Countdown in Bewegung. ***Track 6*** In diesem Moment erschüttert ein kleineres Beben den Tunnel. Kleine Steinbrocken rieseln von der Decke. Die Fugen der Wand gegenüber leuchten schwach grünlich und pulsierend. Dann manifestieren sich wie Geister drei Gestalten im Raum. Die erste erinnert an eine gigantische metallische Gottesanbeterin mit Stahlsensen an den Armen und silbrigen Augen; die mittlere fliegende Gestalt sieht einem Gargyl ähnlich, ist jedoch größer und schlanker; die dritte schließlich scheint vollständig aus Glas oder Kristall zu bestehen. An ihr kann man keinerlei Gesicht erkennen. Wie in Trance starrt ihr die Alptraumkreaturen an, die sich langsam auf euch zu bewegen...

Epilog

Der Rest ist schnell erzählt: Teile des U-Bahn-Tunnels stürzen ein und begraben die Station 303 unter sich. Die Runner überleben und kommen durch den Schacht zu einer alten Industriehalle, wo sie ins Freie gelangen. Der Agent sucht sie noch einmal auf, zahlt ihnen den Rest des Lohnes und verpaßt ihnen eine elektrochemische Behandlung, die alle Spuren des »Prophecy-Virus« beseitigt. Um diese Erfahrung reicher, dürfen sich die Runner nun auf eine sorglose Zukunft freuen...(?)

Karma

Überleben: 3

Eigene ansatzweise richtige Erklärungen für die Visionen gefunden: 1-3

besonderer rollenspielerischer Bonus für gutes Rollenspiel im Zusammenhang mit Zeitphänomenen: 1-3

Anhang

Trackliste

Während des Abenteuers findest Du immer wieder rotgedruckte Tracknummern als Hinweise. Diese Tracks können der besseren Atmosphäre dienen. Du solltest sie anspielen, solange die jeweilige Szene andauert. Hier der Schlüssel für die einzelnen Tracks:

Track 1: ein langsames Klavierstück, um melancholische Stimmung zu erzeugen. Hier bietet z.B. das Album »Forever« von Dune oder viele Stücke von Enya Möglichkeiten.

Track 2: am besten düsterer, schwerer Breakbeat. Ein solcher Track, der genau in die Stimmung und Atmosphäre hineinpaßt, ist Prodigy »The Trick« (auf der Single »Breathe«) oder Songs vom Depeche Mode-Album »Ultra«.

Track 3: Endzeitstimmung, am besten instrumentale, schwermütige Filmmusik. Theme from »Dune« (Der Wüstenplanet) oder Klassik wie das Adagio for Strings von Samuel Barber passen sehr gut.

Track 4, 5 & 6: schnelle Rock- oder BigBeat-Tracks, die für die richtige Kampf Stimmung sorgen, z.B. Prodigy »No man army«, Korn »Freak on a leash« oder Metallica »Fuel«, um nur einige zu nennen.

Die Dämonen

Die drei Dämonen, die in diesem Abenteuer auftauchen, sind Wesen aus einer anderen Dimension, die nichts kennen, als Tod und Chaos zu verbreiten und darüber zu herrschen. Behandle sie regeltechnisch einfach wie Critter, die spezielle Kräfte besitzen. Ihnen allen ist gemein, daß sie nur durch Waffenfoki oder Kampfzauber verletzt werden können - oder aber dadurch, daß ihr Portal zerstört wird. Beim finalen Kampf werden sie ihre Kräfte einsetzen, um zu versuchen, die Bombe zu deaktivieren, oder - falls dies nicht gelingt - die Runner zumindest mit in den Tod zu nehmen.

Doradûn

Dieser Dämon ähnelt einer aufrechtgehenden, ca. 2,50 m großen Gottesanbeterin, die komplett aus Stahl zu bestehen scheint. Die silbrigen Augen können in alle Richtungen gleichzeitig sehen, und die messerscharfen sensenartigen Arme und die ebenso scharfen Bißwerkzeuge bedeuten nur Tod! Doradûn kann eine Zone der absoluten Stille erschaffen, er kann eine Aura der Kälte manifestieren, er vermag seine Opfer durch Magie in die Flucht zu schlagen, und er kann sie blind machen. Kein leichter Gegner!

Kon	Sch	Stä	Cha	Int	Wil	Ess	Rea	Ini
5	7	6	-	3	5	6	7	2W

Angriffe: Klauen (Nahkampf): 6 (10M Schaden)
Biß (Nahkampf): 3 (7S Schaden)

Panzerung: 5

Kräfte: Stille, Kälteaura, Grauen, Blindheit

Guaraan

Der Dämon, der den ersten Auftraggeber der Runner umbrachte, hat das Aussehen eines etwas größeren Gargyls, dessen Haut aus Stein zu bestehen scheint. Er ist zwar langsam, aber dafür sind seine Angriffe umso gewaltiger, zumal er die Kraft besitzt, Lebewesen zu Stein erstarren zu lassen. Diese Kraft wird er einsetzen, um Runner an der Flucht zu hindern, ebenso wie seinen üblen Atem. Auch er kann Stille entstehen lassen.

Kon	Sch	Stä	Cha	Int	Wil	Ess	Rea	Ini
7	3	8	-	3	4	6	3	1W

Angriffe: Klauen (Nahkampf): 6 (6S Schaden)
Biß (Nahkampf): 4 (10S Schaden)

Panzerung: 7

Kräfte: Stille, Übler Atem, Versteinernder Blick

Vitreus

Der gesichtslose, aber umso intelligentere Dämon greift fast nie tötlich an, sondern setzt lieber aus dem Hintergrund seine Kräfte ein. Er ist ein Meister darin, sich andere durch Magie gefügig zu machen oder ihnen Illusionen vorzugaukeln, aber er verfügt auch über die Kraft »Bindung«. Er wird zuerst versuchen, einen Runner dazu zu bringen, die Bombe zu entschärfen.

Kon	Sch	Stä	Cha	Int	Wil	Ess	Rea	Ini
4	5	4	-	7	6	6	8	2W

Angriffe: Kristallsplitter (Fernkampf): 4 (8M Schaden)
Hieb (Nahkampf): 3 (10M Schaden)

Panzerung: 6

Kräfte: Zwang, Vorspiegelung, Einfluss, Bindung, Kälteaura

Bloody Mary

Die zierliche, unschuldig aussehende Elfe hat es faustdick hinter den Ohren. Sie führt die Gang P.Y.R.O.S. an und ist für jede Menge krimineller Delikte verantwortlich, von Hehlerei über Raubüberfälle bis hin zu Morden. Sie setzt ihr bezauberndes Äußeres gern ein, um männliche Personen zu becirnen und Gefallen von ihnen zu verlangen. Wenn sich einer der Runner in sie verliebt, könnte das schwerwiegende Konsequenzen haben. Sie ist im waffenlosen wie im bewaffneten Kampf geübt, doch sie kämpft niemals bis zum Tode. Sobald sie eine Schwere Wunde erlitten hat, gibt sie auf.

Kon	Sch	Stä	Cha	Int	Wil	Ess	Rea	Ini
5	5	4	7	6	4	3,5	5 (7)	2W

Angriffsfertigkeiten und Waffen:

Waffenloser Kampf (Kickboxen): 5 (7)
Klingenwaffen (Katana): 5 (7)
Pistolen (Ares Predator): 5 (7)

Panzerung: 6/4

Downloaded from www.credstick.de

© by Tiamat