

Auf Sendung

Ein Shadowrunabenteuer von Björn Lippold aus der Wunderwelten 33

Illustrationen: IP&P / LORC / FASA

PDF Umsetzung von Stefan Ohrmann

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	4
Bericht eines Wachmanns	4
Zusammenfassung	4
Im Rampenlicht	5
Sag's Ihr/Ihm ins Gesicht	5
Hinter den Kulissen	6
Keine Panik	6
Vorbereitungen hinter den Kulissen	7
Hinter den Kulissen	7
Keine Panik	8
Auf Sendung!	8
Hinter den Kulissen	8
Außengelände	8
A Tor	9
B Kanal	9
C Schutthaufen	9
D Tanks	9
E Bürogebäude	9
G Fabrik	12
Keine Panik	12
Die Einschaltquoten	13
Hinter den Kulissen	13
Karma	14
Infos	14
Vicki Vance	14
Reality-Reshaper-TV (RRTV)	15
Polychem AG Duisburg	16
Darsteller	17
Vicki Vance	17
Polychem-Wachen	18
Dobermann	18
Dakkaryne	18
Devil Rat	18
Toxischer Erdgeist	19

- Bis jetzt hat eine gute Story noch niemandem geschadet, zumindest mir nicht!
- Vicki Vance, Reporterin

VORWORT

Dieses Abenteuer gehört zu einer Art von Kurzabenteuern, die für ein bis maximal drei Spieler konzipiert sind und leicht an ein oder zwei Spielabenden durchgespielt werden können, falls Sie als Spielleiter einmal keine größere Gruppe zusammenbekommen oder in kleinerem Rahmen Shadowrun spielen wollen.

BERICHT EINES WACHMANNS

Datum/Zeit: 11.3.2054, 23.51.03 Uhr
An: Andreas Winkens, Polychem AG
Von: Harald Berger, Sicherheitschef Werk Hamborn

Heute nacht kam es zu einem bedrohlichen Vorfall in der Lagerungsstätte des Giftmülls hier im Hamborner Werk. Um 23.21 Uhr wurde der diensthabende Wachmann Flintner auf sonderbare Geräusche aus dem Gebäude aufmerksam, und ich entschied an Hand der speziellen Situation, daß die Notwendigkeit bestand, gegen die allgemeine Anordnung die Fabrik zu betreten. Das neunköpfige Sicherheitsteam betrat nach Rücksprache mit Dr. Bruckmeier um 23.36 Uhr das Gebäude und hatte Kontakt mit einer unbekanntem paranormalen Erscheinung. Der nach ersten Analysen als Giftgeist klassifizierte Eindringling tötete innerhalb von zwei Minuten sieben Mitglieder des Sicherheitsteams, und der Rest der Mannschaft konnte mit Mühe dem Gefecht entkommen. Trotz massiven Waffeneinsatzes war keine Schwächung des Gegners zu erkennen. Da der Geist nicht die Verfolgung aufnahm, scheint es sich eventuell um ein lokal begrenztes Phänomen zu handeln. Aufgrund dieser außergewöhnlichen Lage bitte

ich um Anweisungen, wie in dieser Situation zu verfahren ist, sowie die Klärung der Todesfälle und Benachrichtigung der Angehörigen. Außerdem dürfte es notwendig sein, das bestehende Sicherheitsteam durch neue Leute zu ersetzen und die Ausrüstung zu verbessern.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Polychem AG war eine kleine, aber erfolgreiche Firma, die spezielle Hochleistungskunststoffe für die verschiedensten Anwendungen herstellte. Trotzdem wurde sie vor einem Jahr in einem Preiskrieg von der AG Chemie in den Konkurs getrieben und verkaufte alle Werke bis auf eines. Allerdings begann man bereits auch das letzte Werk stückweise zu demontieren, um die Schulden zu bezahlen.

Aber dann kam unerwartet ein rettendes Angebot eines Mittelsmanns der AGC: Das letzte Werk in Duisburg sollte illegal als Giftmülllager des Chemieriesen dienen, und die Firma sollte zum Schein bestehen bleiben dürfen. Die Chefetage der Polychem würde entsprechend „bezahlt“ und ein paar Wachen sollten das Gelände gegen neugierige Nachbarn absichern. Vor einem halben Jahr lieferte dann der erste Laster der Chemtrans, einer inoffiziellen AGC-Tochterfirma, Fässer mit tödlich giftigem Inhalt, die in der alten Fabrikanlage verschwanden. Nach achtzehn weiteren Lieferungen war das Lager voll, und die ersten Fässer schlugen aufgrund völlig undurchdachter Lagerung Leck, doch das gefährlichste Problem manifestierte sich spontan in Form eines Giftgeistes, der sich im Gebäude mit dem Giftmüll herumtrieb. Beim ersten Treffen mit dem neuen Bewohner der Anlage starben sieben Wachleute, und hektisch suchten die Firmenleitungen nach Lösungen. Den Geist zu beseitigen war zu kostspielig und barg die Gefahr, daß unangenehme Tatsachen an die Öff-



fentlichkeit dringen könnten, daher wurde die Wachmannschaft gewarnt und die Angehörigen der Toten bestochen, bis man später eine bessere Lösung finden würde.

In diesem Kurzabenteuer wird ein Shadowrunner angeworben, bei einer Reportage von Vicki Vance (siehe Schlagschatten/MurderMedia -FanPro 1993) mitzuhelfen. In der Rolle als Kameramann, Bodyguard und Einbruchshilfe soll der Spielercharakter der Starreporterin helfen, in die Fabrikanlage einzudringen, um die sich Gerüchte von illegaler Giftmüll-beseitigung und einigen mysteriösen Todesfällen häufen. Die böse Über-raschung der Reporter wird sein, wenn sie neben tödlichem Giftmüll auch noch auf einen gefährlicheren Giftgeist treffen. Alternativ können Sie als Spielleiter aber das Abenteuer so umgestalten, daß ein Reportercharakter (siehe Shadowbeat) die Reportage alleine oder mit einem Helfer dreht. Oder Sie schneiden es auf ein ganzes Runner-Team zurecht.

IM RAMPENLICHT

Sag's Ihr/Ihm ins Gesicht

Es ist Sommer im Rhein-Ruhr-Megaplex, und die ersten beunruhigenden Anzeichen des

Sommerlochs sind zu erkennen, so daß die wirklich guten Aufträge wie letztes Jahr rar werden. Anscheinend kann sich im Moment niemand ein vernünftiges Team für einen harten Run leisten.

Immerhin hat dich ein gewisser Herr Schmidt für einen kleinen Soloauftrag anwerben wollen und Du befindest dich auf dem Weg ins „Tote essen keine Pizza“, wo es normalerweise immer einen Run zu holen gibt. Herrn Schmidt zu finden ist leicht, bereits eine ganze Horde frustriert dreinschauender Messerklaunen, Konsolencowboys und Brausepauls umlagert deprimiert den einzigen verheißungsvollen Auftraggeber. Es stimmt also, das Sommerloch ist wieder da. Glücklicherweise erkennt dich Schmidtchen sofort und führt dich an einen abseits gelegenen Tisch, weg von dem Heer der momentan Arbeitslosen, und erzählt seine Geschichte:

„Guten Tag, ich heiße Wolfgang Jansen, ich bin Angestellter bei RRTV.“

Schon allein seine ausladenden Gesten machen klar, daß er zum ersten Mal einen Runner anheuert und sonst nur Programmhinweise ansagt oder Abendshows moderiert, und wahrscheinlich ist die dilettantisch versteckte HK Caveat in dem brandneuen Schulterhalfter

nicht einmal geladen.

„Wie Sie sicher wissen, ist RRTV einer der besten Nachrichtensender im Plex, und unser Star, ich meine natürlich Fräulein Vance, braucht ein wenig Hilfe.“

Allein die Wirkung, die er damit erzielt, wie er fröhlich in sich hineinlächelt sagt dir sofort, daß er tatsächlich glaubt, was er erzählt. Klar, Vicki Vance ist eine harte und gute Reporterin, aber man kann doch bezweifeln, daß sie sich ein „Fräulein“ gefallen lassen würde.

„Da leider ihr letzter Kameramann ausgefallen ist, brauchen wir für ihre neuste Story einen Ersatz. Leider konnten wir aber keinen Kameramann so schnell finden, der nebenbei einige Erfahrung mit dem äh, sagen wir „unbefugten Betreten von Privatbesitz“ hat, und da dachten wir, einen Runner zu engagieren, der Kameramann spielt.“

Sein Trideoansagergrinsen kann dich nicht davon ablenken, daß du daran denken mußt, was dem letzten Kameramann passierte. Bei dieser Undercoversache wurde er von zwei Trollen in eine Schrottpresse geschmissen, aber andererseits ist die Sache, mit Vicki Vance zusammenzuarbeiten, vielleicht nicht uninteressant.

„Fräulein Vance ist nämlich hinter einem Giftmüllskandal her und will sich die Anlage der Umweltverschmutzer näher angucken. Sie sollen alles filmen und sich darum kümmern, daß unser Star unbeschadet zurückkommt. Wir zahlen Ihnen immerhin 10.000 EC und eventuell sogar einen Bonus, wenn die Story ein Erfolg wird! Sind Sie also dabei?“

Herr Schmidt oder besser Jansen grinst erwartungsvoll, als hätte er gerade die Eine-Millionen-EC-Frage gestellt, und scheint sich seiner Sache sehr sicher. Im Endeffekt liegt es aber an dir, ob du den Run annimmst oder ob einer der anderen, gierig zu euch herüberguckenden Runner das Geld verdient.

Hinter den Kulissen

RRTV will den Spielercharakter anwerben, um Vicki Vance bei ihrer Reportage zu unterstützen. Wenn der Spieler bei Vickis Rettung in MurderMedia dabei war, ist der Grund der Wahl einleuchtend. Natürlich bietet der Run eine gute Gelegenheit für einen Shadowrunner-Reporterneuling, seinen Namen aufzubessern.

Die Bezahlung steht fest und kann nicht höher gehandelt werden, außerdem sind genügend arbeitslose Runner in der Kneipe, die sich sofort auf jeden Auftrag stürzen würden, nicht zuletzt um die große Vicki Vance kennenzulernen. Nimmt der Spieler an, soll er Jansen in dessen neuem Mercedes ES460 zum Sender begleiten.

Jansen ist ein kleiner Angestellter von RRTV und etwas nervös und aufgedreht wegen seines Jobs, einen echten Shadowrunner anzuwerben. Wird er bedroht oder dumm gemacht, ist er schnell verängstigt und hilflos, allerdings würden sich genauso schnell ein paar Samurais finden, die ihn gerne für einen Job „retten“ würden.

Da der Auftrag vom Spieler natürlich wenigstens rudimentäre Kamerakenntnisse erfordert, sollte der Spieler entweder drei oder mehr Karmapunkte in eine kurze Kameraausbildung durch RRTV investieren, oder er wird, falls er über Talentleitungen verfügt, vom Sender mit einem Portacamchip bis zu Stufe 6 ausgestattet. Notfalls geben Sie ihm einen kleinen Karmavorschuß, damit er die notwendigen Fähigkeiten mitbringt.

Keine Panik

Das Leben ist hart. Ist der Spieler nicht interessiert, finden sich Dutzende anderer Anwärter, und wer versucht, den einzigen Herrn Schmidt weit und breit zu meucheln, bekommt sofort eins auf die Mütze.

VORBEREITUNGEN HINTER DEN KULISSEN

Hinter den Kulissen

Am Sender angekommen, wird der Charakter durch Vicki Vance persönlich über seine Aufgabe informiert, und die Starreporterin will ein wenig über das Vorgehen des Runners wissen. Spielen Sie Vicki als das kaltblütige Biest, das dem Spieler schnell mit seiner Arroganz auf die Nerven geht. Jeder kleine Fehler oder Bruch der Etikette wird von ihr mit einer spitzen Bemerkung kommentiert, und Fragen über den Verlust des letzten Kameramanns beantwortet sie kurz mit einem: „Alles seine Schuld, der Idiot wollte ja nicht hören!“.

Kennt der Spieler Vicki von MurderMedia, könnte es zu interessanten Komplikationen kommen, je nachdem, wie die Spieler den Run bewältigt haben. Eine Erinnerung an ihre Fehler und Schwächen ist nicht geeignet, Freude bei ihr hervorzurufen. Waren die Runner aber damals freundlich, lassen sich vielleicht so Ansätze einer freudigen Überraschung ablesen.

Ziel der Reportage ist das Gelände der Polychem AG Duisburg, einer kleinen Firma, die Kunststoffe und Farben aller Art herstellt. Die Polychem steht kurz vor dem Konkurs, und die fast verlassene Fabrik wurde nach dem Informationsstand von RRTV angeblich zu einem illegalem Giftmülldepot umfunktioniert. Daß sich in der Nähe Gerüchte um sonderbare Todesfälle ranken, wird als Auswirkung der toxischen Substanzen gesehen. RRTV weiß ungefähr, wie das Gelände aussieht (geben Sie dem Spieler die Übersichtskarte), und daß ungefähr acht Wachen das Gebäude nachts bewachen.

Der Spieler soll Vicki begleiten und eine Kamera führen. Zu seinen Aufgaben gehören der Schutz der Reporterin und dem Ausschalten eventueller Hindernisse.

Die Planung sieht den idealen Verlauf des Runs folgendermaßen. Vicki und der Runner fahren mit einem Transporter in die Nähe des

Geländes und schneiden sich an einer Stelle durch den Zaun (Werkzeug wird dem Spieler mitgegeben). Danach soll das Team ins Bürogebäude eindringen und Hinweise für illegale Giftmüllbeseitigung finden (z. B. Frachtdokumente). Der zweite Schritt ist die Durchsuchung des Fabrikgebäudes, um Aufnahmen der Giftmüllagerung zu machen und die letzten Beweise zu sammeln. Beim Verlassen des Geländes soll dann absichtlich ein Alarm ausgelöst werden, um den Firmenchef bei seinem Eintreffen am Tatort direkt mit den Vorwürfen zu konfrontieren, um ein abrundendes Interview zu erhalten. Während dieser Zeit führt der Spieler eine der beiden Kameras, betäubt die Wachen, öffnet Türen und Sicherheitssysteme und schützt Vicki vor möglichen Übergriffen. Der Spieler darf natürlich gerne eigene Vorschläge einbringen, die vom Sender nach Risiko und Medienwirksamkeit begutachtet werden. Der Run soll am nächsten Abend um 21.00 Uhr beginnen. Da RRTV die Aktion „sauber“ durchziehen muß, um sich nicht unnötig weitere Klagen aufzuhalsen, wird der Runner direkt durch den Sender mit legaler Technik ausgerüstet und muß seine eigenen Sachen zu Hause lassen. Was den ersten Punkt, nach dem viele Spieler fragen werden, angeht, nämlich Bewaffnung und Panzerung, kann der Spieler jede Art von nichtautomatischer Feuerwaffe mit Gelmunition oder Schlagwaffe mit Betäubungsschaden erhalten, denn es soll keine Toten beim Wachpersonal geben. Somit sind natürlich auch Erschütterungs- oder Neurostun-Granaten im Rennen, falls der Spieler danach fragen sollte. Eine praktische Kombination aus Panzerjacke und Helm runden die Kampfausrüstung ab, wobei auch jede leichtere Panzerung erlaubt ist. Jede Art von Kommunikations-, Überwachungs-, Abwehr- und Überlebensausrüstung inklusive eines Magschloßknackers, wird in einer Stufe bis zu 6 auf Anfrage bereitgestellt. Als Fahrzeug und mobile Relaystation mit direkter Satellitenverbindung soll ein umgebauter Euro-

car Blitz-II 4x4 dienen. Außerdem befindet sich an Bord des Fahrzeugs ein Datenspeicher, der die Simsinddaten von Vickis tragbarem Sender empfängt und aufzeichnet. Die Ausrüstung von Vicki finden Sie unten.

Falls der Spieler vor dem Run noch eigene Informationen sammeln will, hat er bis 20.00 Uhr am nächsten Tag Zeit, sich darum zu kümmern, danach soll er sich pünktlich am Sendergebäude einfinden.

Keine Panik

Hier sollte eigentlich nichts schiefgehen!

AUF SENDUNG!

Hinter den Kulissen

Die Firmenleitung der Polychem erlaubte der AGC, illegal toxische Abfallprodukte in ihrer alten Fabrik zu lagern, und war mehr als entsetzt, als die Strafe in Form eines toxischen Erdgeistes kam. Da sich der Geist aber anscheinend ziemlich wohl in seinem kleinen Gebiet fühlte und seine Vernichtung zuviel Aufwand und die Gefahr einer Bekanntwerdung des Skandals zur Folge gehabt hätte, entschied man sich, das Wachpersonal indirekt zu warnen und die Sache ansonsten zu vergessen. Die acht Wachen sind die letzten Angestellten bei der Polychem mit einer wirklichen Funktion, und über die Hälfte stammt aus skrupelloseren Söldnergruppen, die keine dummen Fragen über das, was sie tun sollen, stellen. Neben den vier festen Wachposten patrouillieren zwei Zweimannteams jede Viertelstunde mit jeweils einem scharfgemachten Dobermann die zwei eingezeichneten Routen. Ein Beobachter außerhalb des Geländes sollte in der Lage sein, dieses Suchmuster zu erkennen. Im Raum 3 (Wachzentrale) steht zur Sicherung des Fabrikeingangs gegen den Geist ein M107 auf einem Dreibein montiert. Da die Polychem und ihre Söldner

keine Lizenz für den Einsatz schwerer Waffen haben, wird das Maschinengewehr nur im äußersten Notfall verwendet. Die Aufgaben der Wachen sind einfach: alle unbefugten Eindringlinge im Hof sollen überwältigt (entweder mit den Schlagstöcken oder unter Bedrohung mit den Sturmgewehren) und der Polizei übergeben werden, notfalls wenden sie nach einem Warnschuß Schüsse in Beinhöhe an. Treffen die Wachen auf Eindringlinge innerhalb des Gebäudes oder nahe der Fabrik, feuern sie gezielt und ohne Warnung. Wenn die Patrouillen nicht unterwegs sind, halten sich die Leute in der Wachzentrale auf, und die Hunde sind im Zwinger eingeschlossen. Ein Wachmann beobachtet während dieser Zeit die Kameramonitore, und sobald er etwas Verdächtiges sieht, gibt er Alarm. Da die Sicherheitsanlage allerdings sehr marode ist, wird dem Ausfall einer Kamera wenig Bedeutung beigemessen, und es dauert über eine Minute, bis die Wachen ausdiskutiert haben, wer die kaputte Kamera überprüft. Bei einem normalen Alarm erscheint nach 3W6 Minuten ein kleiner Mannschaftswagen der Polizei mit vier Beamten. Erkennen die Wachen eine Gefahr für die Geheimhaltung der Anlage rufen sie stattdessen einen Kontaktmann bei der AGC an, der einen Hubschrauber mit AGC-Konzerntruppen abstellt. Das zwölfköpfige Einsatzteam besteht aus einem Konzernrigger als Piloten, drei Konzernmännern, zwei Konzernmagiern und sechs normalen Sicherheitsgardisten in Kampfausrüstung. Der MK Albatross (Sicherheitsvariante) braucht sieben Minuten, um am Einsatzort einzutreffen.

Außengelände

Das gesamte Gelände ist von einem über zwei Meter hohen Drahtzaun umgeben, auf dessen oberen Rand Schneidedraht gespannt wurde. Mit entsprechendem Werkzeug ist es kein Problem, den Zaun zu durchschneiden, da er mit keinerlei Alarmsystem verbunden ist.

An einigen Stellen auf dem Gelände wurden Kameras angebracht (siehe Karte), allerdings bieten Trümmerreste und alte Container gute Deckung, außerdem ist das Sicherheitssystem alles andere als verlässlich.

A Tor

Das Tor besteht aus einer normalen Schranke und einem kleinen Pförtnerhäuschen, in dem eine Wache, ein Troll mit einem leichten MG, ihren Dienst versieht. Der Wachmann ist instruiert, niemanden außer den wichtigsten Angestellten der AGC oder Angehörige der Polychem-Firmenspitze einzulassen, und reagiert schnell grob auf Leute, die ihm auf die Nerven gehen. Ein Panikbutton im Pförtnerhäuschen hat eine Direktleitung zur Polizei.

B Kanal

Ein Abwasserkanal führt zum Teil offen durch das Gelände der Polychem. Die Abwasserrohre der Fabrik wurden bei der Lagerung der Giftstoffe zubetoniert, und die Stellen, an denen der Kanal den Zaun passiert, sind mit schweren Gittern gesichert. Das konnte allerdings nicht verhindern, daß ein Dakkaryne-Pärchen (Dakkaryne. Paranormal Animals of Europe) hier sein Jagdrevier aufschlug. Neben den Riesenratten bieten auch Menschen eine willkommene Abwechslung, und die Söldner melden nicht ohne Grund diesen Bereich. Für Leute, die das Firmengelände illegal betreten wollen, ist diese Stelle auf den ersten Blick dafür ideal geeignet. Was von dem Gerücht zu halten ist, daß Dakkarynes mit toxischen Geistern zusammenarbeiten.

C Schutthaufen

Der Schutthaufen war eine Lagerhalle, die bei den Demontearbeiten versehentlich zusammengefallen ist. Der unübersichtliche Geröllberg enthält die Gänge eines großen Riesenrattenbaus (siehe Devil Rat, Paranormal Ani-

mals of North America) mit fast 50 Bewohnern. Der Biß einer dieser Ratten ist aufgrund der Giftbelastung der Umgebung sehr schmerzhaft und verursacht zusätzlich einen Giftschaden von 4M-Betäubung. Da die Ratten sowohl von den Dakkarynes als auch den Söldnern stark bedroht werden reagieren sie äußerst aggressiv und sind ziemlich „erfahren“ im Kampf, was sich in einer entsprechenden Threatrating widerspiegeln sollte. Während die Ratten tagsüber den schützenden Bau als Versteck nutzen und die Wachen immer wieder kleine Sprengkörper und Fallen auslegen, um der Plage Herr zu werden, gehört nachts den Ratten das Revier, und keiner vom Sicherheitspersonal wagt sich in die Nähe.

D Tanks

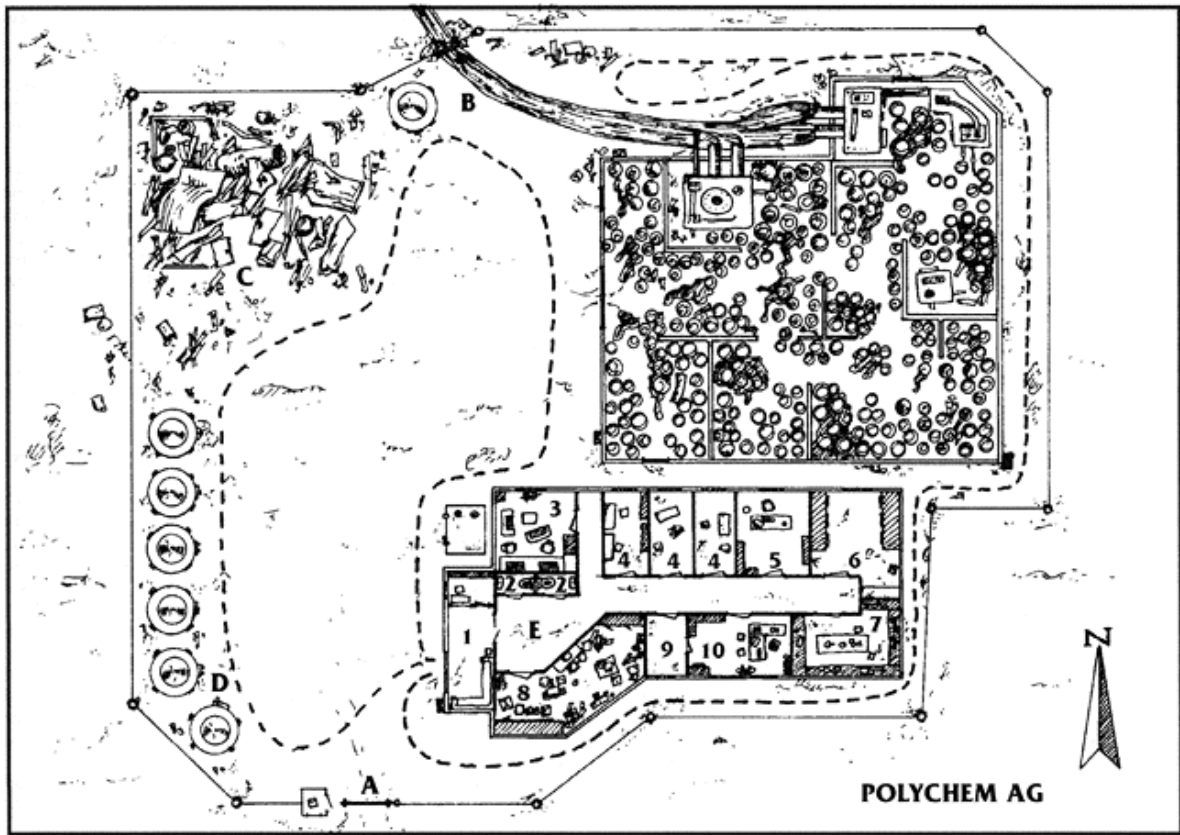
Die verrosteten, sechs Meter hohen Tanks enthielten früher diverse Rohmaterialien und sind inzwischen so weit korrodiert, daß sich bereits faustgroße Löcher bilden.

E Bürogebäude

Der Bürokomplex ist eine kleine, ein Stockwerk hohe Fertlgbauabacke, die über die Jahre langsam Verfallserscheinungen zeigt. Das Gebäude war früher für die Leitung des Werks gedacht und wird jetzt kaum noch benutzt. Da die Anlage praktisch nichts Wertvolles mehr enthält, sind die Sicherheitsvorkehrungen sehr lasch, alle Türen bis auf die zum Labor und zum Büro des Projektleiters sind nicht verschlossen.

1. Eingangsbereich

Die Eingangstür aus stabilem Hartplastik führt in einen kleinen Eingangsbereich, bestehend aus Anmeldung und zwei alten Sitzbänken für wartende Kunden. Da die Wachen ständig zu ihren Kontrollgängen hier durchmüssen, ist die Tür nie verschlossen.



2. WC

Das WC ist der wahrscheinlich noch am meisten genutzte Raum innerhalb des Gebäudes.

3. Wachzentrale

Die heruntergekommene Wachzentrale ist ihrer alten Pracht und Technik aufgrund der Rationalisierungsmaßnahmen beraubt worden. Am Fenster in der Nordwand steht ein geladenes und tadellos gepflegtes M107 (Beweis 1) mit Blickrichtung auf die Fabrik, während die Monitore der letzten Überwachungskameras an der Südwand stehen. Ein Waffenschrank für die Sturmgewehre und mehrere Metallspinde für die Kleidung der Wachleute stehen an der Ostwand. Die meiste Zeit ruhen sich vier Wachen auf der Couchgarnitur in der Mitte des Raumes aus und trinken Kaffee.

4. Büros

Diese verwaisten Büros waren früher für das Überwachungs- und Wissenschaftspersonal gedacht und enthalten die letzten unverkaufbaren und wertlosen Reste der Büroeinrichtung.

5. Büro des Sicherheitschefs

Der Sicherheitschef besitzt neben dem Projektleiter das einzige Büro, das noch eine Funktion erfüllt. Der aufgeräumte Schreibtisch wird von einem alten eigenständigen Terminal mit E-Mail-Anschluß besetzt, und in den Schubladen liegen neben einer geladenen Walther Secura Dutzende codierter Datenchips, die aber vom Sender leicht entschlüsselt werden können und den Bericht über die erste Begegnung mit dem Geist (Beweise 2 & 3) enthalten.

6. Computerraum

Die Anschlüsse in diesem Raum lassen vermuten, daß hier ein Mainframerechner stand, und auch die Kopierer, Aktenvernichter und anderen nützlichen Hilfsmittel, die vorher hier zu finden waren, sind bereits verkauft worden. Nur ein paar altertümliche Aktenschränke mit den letzten Personalakten lagern hier. Bei gründlicher Suche (ca. zwei Minuten) finden sich mehrere Akten von Sicherheitsleuten, in deren Papieren erst vor kurzem ein Vermerk gemacht wurde. Alle sieben Wachleute sind nach den Vermerken am selben Tag im Dienst verstorben, und die Leichen wurden auf Veranlassung der Firma verbrannt und beerdigt (Beweis 4).

7. Labor

Das Labor wurde, wie die meisten anderen Räume auch, geplündert, und jegliche Ausrüstung mit Wert wurde verkauft. Jetzt enthält der Raum nur noch billige Arbeitsgeräte (Glasbehälter aller Art, Brenner, einfache Meßgeräte etc.), deren Verkauf keinen nennenswerten Profit gebracht hätte. In einem der Regale liegen mehrere Broschüren und ein inoffizieller Gefahrenstoffcode (Beweis 5), mit dem man die Bezeichnungen der gelagerten Giftstoffe ermitteln kann. Die Tür ist mit einem Magschloß (5) verschlossen.

8. Konferenzraum

Der frühere Konferenzraum ist jetzt die Abstellkammer für diversen Müll, der sich in der Anlage angesammelt hat. Neben ausrangierten Büromöbeln und Kisten voller alter Akten, Aufzeichnungen und Schreibzeug lagern hier noch Reste des Werkzeugs und der Instrumente aus der Fabrik.

9. Vorzimmer

Wo vor einem Jahr noch die Sekretärin des Projektleiters mit einem gigantischen Papierberg zu kämpfen hatte und nebenbei Telefonate für das gesamte Werk führen mußte, ist heute nur ein völlig leerer Raum zurückgeblieben.

10. Büro des Projektleiters

Das Büro des Projektleiters ist noch komplett erhalten, im Gegensatz zum restlichen Gebäude wurde hier nichts geändert. Ein an die Matrix angeschlossener Rechner ist durch ein einfaches Passwort gesichert (Computerprobe (4), zwei Erfolge nötig; maximal drei Versuche, bevor alle Daten vernichtet werden) und enthält alle Computerdaten des Werks. Die Finanzdaten enthalten auffallende Zahlungen in Höhe von 50.000 EC an sieben verschiedene Familien, die mit den Angehörigen der Wachleute, die durch den Geist ums Leben kamen, übereinstimmen und so zum Schweigen gebracht werden sollten. Hinzu kommen diverse Überweisungen einer Firma namens Chemtrans (Beweis 6) an die Polychem. Der schwere Metallschreibtisch enthält neben diversen Briefbögen und Formularen keine wichtigen Dokumente oder Aufzeichnungen, außerdem sind die Schubladen mit einem Sicherheitschloß gesichert.

Dafür liegen im Tresor an der Südwand die letzten schriftlichen Beweise: neben den unterschriebenen Hardcopies der Berichte 2 und 3 finden sich hier Dutzende Frachtbriefe der illegalen Gifttransporte einer Firma namens Chemtrans (Beweis 7) sowie ein Memo auf Papier mit AGC-Wasserzeichen, das befiehlt, den Geist geheimzuhalten (Beweis 8). Der Tresor hat eine Barrierestufe von 16, und das Magschloß hat eine Stufe von 10. Ein Panikbuttonsystem löst bei einem mißglückten Versuch, den Safe zu knacken, einen Alarm bei der Polizei aus. Um diese Sicherung zu

entschärfen, bedarf es einer gelungenen Elektronikprobe (6).

F Zwinger

Die zwei trainierten und biotechnisch verbesserten Dobermänner der Wachmannschaft werden in dem Zwinger eingeschlossen, solange sie nicht für die Patrouillen genutzt werden. Nähert sich jemand dem Zwinger, der nicht zur Wachmannschaft gehört, schlagen die Hunde sofort an.

G Fabrik

Die alte Fabrik besteht aus einem einzigen Raum, in dem nur einige verbliebene Rohre und Verankerungen an die alten Anlagen zur Kunststoffproduktion erinnern. Der Raum, dereinen Meter unter dem Straßenniveau liegt und fünf Meter hoch ist, wird durch letzte Trennwände und Kessel in ein unübersichtliches Labyrinth aufgeteilt, in dem Hunderte von Fässern lagern. Ein Teil der Fässer zeigt bei näherer Untersuchung Transport- und Lagerungsschäden, oftmals aber auch Korrosionserscheinungen und Einschußlöcher, während sich am Boden viele ekelig stinkende Flüssigkeitslachen bilden. Allgemein lassen sich bei genauem Hinsehen Hunderte von Einschußlöchern überall erkennen, die vom ersten Zusammentreffen mit dem Geist herrühren. Allein die Dämpfe der kaputten und ohne Rücksicht auf die Inhalte durcheinanderstehen Fässer lösen schnell Übelkeit und Schwindelgefühle aus (jede Minute erleiden die Charaktere einen 4M-Betäubungsschaden und einen einmaligen +2-Mindestwurfmodifikator, der erst mit Heilung des Schadens verschwindet), eine ungeschützte Berührung mit einer der Lachen verursacht schwere Verätzungen und Vergiftungen (6M-Schaden, +2 auf alle Mindestwürfe aufgrund der Schmerzen und anderen Symptome, nach zwei Stunden ohne Behandlung 10T-Giftschaden). Das Schlimmste

in dem ganzen Chaos ist allerdings ein Toxischer Erdgeist (Paranormal Animals of North America, S. 162), der hier sein Domizil aufgeschlagen hat. Da ein Kampf für das Reporterteam ziemlich aussichtslos wäre, empfiehlt es sich, dem Geist einen spektakulären (und damit medienwirksamen) Auftritt zu gewähren und den Spielern dann die Chance zur Flucht zu geben. Problematisch könnte werden, daß Vicki Vance nicht bereit ist, den Raum ohne spektakuläre Aufnahmen zu verlassen, und damit sich und alle anderen in Gefahr bringt.

Die Ziele des Runs sind, möglichst viele Beweise zu finden, sowie den Giftmüll und dann auch den Geist zu filmen. Die Wachen werden im Idealfall nur durch Gelmunition betäubt, und am Ende kann das Team das Gelände verlassen. Der Geist macht sich nicht die Mühe, zu folgen. Eine der Hauptschwierigkeiten ist, daß Vicki Vance das Ganze überleben muß und bei einem Feuergefecht oder einem Kampf gegen die Critter eine echte Gefahr für ihr Leben besteht. Sie verfügt zwar über einen BuMoNa-Vertrag, aber es dauert einige Zeit, bis Hilfe kommt, und die gesamte Tarnung und damit auch die Reportage wären zerstört. Außerdem kann die Reporterin ihrem Begleiter mit ihren waghalsigen Aktionen und ihrer arroganten und rücksichtslosen Art auf die Nerven fallen. Wenn das Reporterteam die Beweise und Aufnahmen hat, liegt es nun an ihnen, die Firmenleitung zu informieren und mit einem Interview zu überraschen. Je nach Vorgehen erscheinen auch die Polizei oder Konzernleute der AGC am Schauplatz, und wenn alle Beweise gefunden wurden, geht Vicki Vance live auf Sendung, um den Skandal gleich publik zu machen. Zur Wirksamkeit der Story lesen Sie den nächsten Abschnitt.

Keine Panik

Mit etwas Erfahrung sind die Wachen kein Problem, und eigentlich lassen sich die Beweise recht schnell finden. Läßt sich der Spieler

aber tatsächlich mit einem Giftgeist ein, geben sie ihm eine Warnung, danach hat er den Tod selbst zu verantworten.

DIE EINSCHALTQUOTEN

Hinter den Kulissen

Um den Erfolg der Story festzustellen, müssen zuerst die Beweise ausgewertet werden. Spielen Sie das Abenteuer mit einem Reportercharakter, verwenden Sie die Regeln aus Shadowbeat, ansonsten findet sich unten ein schnelles System zur Festlegung der Medienwirksamkeit. Die Story steht grundsätzlich mit den Beweisen 5 und 7 als normaler Giftmüllskandal dar und die Reportage wird nur als kleine Anmerkung in den Nachrichten gebracht. Der Spieler erhält sein Geld, und die AGC beseitigt alle Beweise, die auf Ihre Einmischung hinweisen, während die Bosse der Polychem einen langen Urlaub machen. Kann das Reporterteam noch die Bilder vom Giftgeist und die Beweise 2, 3 und 4 hinzufügen, wird die Story eine wichtige Reportage, und Vicki Vance bringt eine interessante Enthüllungsreportage von einer halben Stunde zu diesem Fall. Die AGC kann ihre Haut retten, die Polychem allerdings überlebt den Skandal nicht und ruiniert sich an den Kosten zur Beseitigung des Giftmülls und des Geistes.

Mit Hilfe der Beweise 6 und 8 wird die AGC einbezogen, und während der Sender dafür sorgt, daß die AGC ebenfalls am Werk aufkreuzt, geht Vicki Vance live auf Sendung, um den schweren Skandal publik zu machen, bevor etwas vertuscht werden kann. Im Endeffekt rollen ein paar Köpfe einiger Sündenböcke innerhalb der Chemtrans, die AGC zahlt freiwillig mehrere Millionen für die Entsorgungskosten, und ein westfälisches Spezialteam beseitigt den Giftgeist. Die Story ist Medienschlager zumindest für diese Woche und wird zusätzlich als Baseline-Simsinn veröffentlicht, der Spieler erhält für seine guten Leis-

tungen einen Bonus von 10.000 EC.

Beweise

1. Der Besitz eines schweren Maschinengewehrs verstößt zwar gegen das Waffengesetz, da weder der Konzern noch die Söldner eine Lizenz für den Besitz einer solchen Waffe haben, das Ganze ist aber erst im Zusammenhang mit dem Geist interessant.
2. Dem Bericht des Sicherheitschefs ist zu entnehmen, daß die Wachleute bei einer Routinekontrolle auf den Geist stießen und diese Begegnung sieben Wachen das Leben gekostet hat. Der Sicherheitschef fordert in seinem Bericht Unterstützung und fragt nach der weiteren Vorgehensweise.
3. Die Antwort auf den Report des Sicherheitschefs (Beweis 2) besagt, daß als Wachen nur noch die hartgesottensten Söldner einzusetzen sind und aufgrund von Geldmangel kein Magier zur Beseitigung des Geistes engagiert wird, da außerdem das Risiko zu groß sei, daß die Öffentlichkeit etwas von den Vorfällen mitbekommt. Die Angehörigen der Toten seien bestochen worden, und die Fabrik solle um jeden Preis geschützt werden.
4. Die Akten über die toten Wachen lassen zwar aufgrund der schnellen Verbrennung der Leichen eine Verseuchung vermuten, die Toten wurden aber aufgrund ihrer Wunden durch den Geist verbrannt, um einer Autopsie vorzubeugen, so daß erst im Zusammenhang mit Beweis 2 klar wird, worum es wirklich geht.
5. Das Register mit den inoffiziellen Gefahrencodes ist notwendig, um die Lagerpapiere (Beweis 7) zu entziffern, um festzustellen, was alles illegal gelagert wurde.

6. Die Finanzdaten erfordern einige ergänzende Beweise. Daß es sich um die Bestechung der Angehörigen der getöteten Wachen handelt, ist in Zusammenhang mit Beweis 3 eindeutig. Der Präsident der Chemtrans, der diese Auszahlung angeordnet hat, ist zufällig ein Aufsichtsratsmitglied der AG Chemie, und dieser Beweis bringt die AGC ins Spiel, und mit Beweis 8 kann der Chemieriese eine Mitschuld nicht abstreiten.

7. Die Frachtbriefe bringen eindeutig die Chemtrans ins Spiel, aber ohne einen Schlüssel für die Zahlencodes taugen sie nicht als Beweis. Wenn die Zahlendaten mit Gefahrenstofftabelle 5 verglichen werden, ist allerdings offensichtlich, daß die Chemtrans ohne Rücksicht auf Risiken und Sicherheitsbestimmungen hochgradig toxische, brennbare, ätzende und explosive Substanzen illegal in der Fabrik des Polychem-Werks gelagert hat.

8. Das Memo der AGC beweist, daß auch der Verbindungsmann des Chemieriesen über die Toten und den Geist Bescheid wußte und die AGC die passive Haltung angeordnet hat, um den Skandal zu vertuschen.

Werden bei dem Run Mitglieder der Wachmannschaft getötet, darf die Schuld dafür alleine der Spieler übernehmen, der Sender distanziert sich in diesem Fall von dem Schuldigen. Stirbt Vicki Vance bei der Reportage, erhält der Spieler zwar sein Geld, sein Ruf nimmt aber schweren Schaden, da RRTV über den Verlust des Stars als Folge des Versagens ihres Leibwächters berichtet. Geht die Geschichte ideal aus, hat der Spieler zwar einige Minuspunkte bei der AGC gesammelt, kann sich aber eines guten Rufes und der Connection zu einem oder mehreren Senderangehörigen von RRTV erfreuen.

KARMA

Überleben: 1

Komplette Story offengelegt: 1

Vicki Vance überlebt: 1

INFOS

Vicki Vance

Vicki Vance hat nach dem Chaos um Nitama, die Yakuza, ihren damaligen Kameramann und ihrem Simsinnvertrag weiter steil ihre Karriereleiter bestiegen und arbeitet immer noch an gefährlichen Reportagen für RRTV, auch wenn der Sender jetzt zu Rainbow Entertainments gehört.

Entsprechende Kontakte

jede Medienconnection, Fan, Clubbesitzer, Informant

Erhältliche Informationen

Nach der Vicki-Vance-Entführung und dem Tod von David Parker hat sich viel für die Reporterin geändert, nicht zuletzt, weil Maria Estardos jetzt den Sender führt und das Simsinnprojekt durchgesetzt hat. Natürlich wird der neuste Klatsch immer noch gerne diskutiert.

Erfolge Ergebnis

0 „Wurde die nicht von der Mafia getötet?“

1 „Vicki Vance? Die Vicki Vance, die Reporterin aus „Undercover!“? Klar kenn' ich Vicki, ich hab' fast alle ihre neuen Sims. Gut, daß sie immer noch den Konzernen auf die Füße tritt.“

- 2** „Einige Leute behaupten ja, Vicki sei ein kaltblütiges Biest, das damals ihren Kameramann loswerden wollte. Aber jeder weiß inzwischen, daß in Wirklichkeit dieser Parker sie aus Neid töten wollte!”
- 3** „Schade, daß ihre letzten Kameraleute auch dran glauben mußten. Den letzten hat es bei einer Story um Sklavenhandel in Berlin zerlegt, weil sie die Reportage nicht abbrechen wollte.”
- 4+** „Man sollte sich nicht täuschen lassen, Vicki hat seit der Geschichte mit ihrer Entführung dazugelernt. Ihr Kampfsportlehrer sagte, sie sei gut trainiert und wisse sich sowohl mit Worten als auch mit Waffen zu verteidigen.”

Reality-Reshaper-TV (RRTV)

Der kleine Sender ist inzwischen dank Rainbow Entertainments gewachsen und überall in Europa zu empfangen, daher ist einiges über ihn bekannt.

Entsprechende Kontakte

jede Medien-/Konzernconnection (3), andere Connections (5)

Erhältliche Informationen

Viele Informationen beziehen sich auf die turbulenten Ereignisse vor einigen Monaten, aber auch die aktuelle Lage des Senders wird diskutiert.

Erfolge Ergebnis

- 0** Die Connection besitzt anscheinend kein Trid.

- 1** „RRTV bietet ein ausgewogenes Programm aus Nachrichten, Sport und Reportagen. „Undercover!“, die neue Reportsendung von Vicki Vance, und „Das Neuste vom Hofe“ sind die erfolgreichsten Sendungen. Vor allem daß es „Undercover!“ jetzt als Sims aus der Sicht von Vicki gibt, ist toll.”
- 2** „Nach der Übernahme durch Rainbow Entertainments durfte ein Drittel der Angestellten den Hut nehmen und für einige Glückliche wie Vicki wurde alles noch besser. Außerdem wurde der Name in Reality-Reshaper-TV geändert.”
- 3+** „Leider hat die gute Vicki ein paar zu viele Kameraleute verheizt, es heißt die suchen diesmal einen Runner als Ersatz, damit die wenigstens nicht dreimal pro Reportage die Leute einwechseln müssen.”

Firmenprofil

Mutterfirma: New Vision Broadcasting

Präsidentin: Angela Caprisi

Hauptsitz: Düsseldorf

Programmart: Informationssendungen und aktuelle Musikszene

Geschäftsgebahren

Der ehemals unabhängige Sender Rhein-Ruhr-TV ist seit 2053 eine hundertprozentige Tochterfirma des New Vision Broadcasting Labels des Rainbow Entertainment-Imperiums und das umfangreiche Trideo-Programm ist über Satellit überall in Europa zu empfangen. Der Sender ist eine ausgezeichnete Informationsquelle, wobei die Programmleitung immer bemüht ist, die Sendungen interessant zu verpacken. Obwohl immer wieder Kritik wegen der Enthüllung von Konzernskandalen durch halblegale Informationsbeschaffungsmaßnahmen

men ge-äußert wird, stärkt die New Yorker Mutterfirma RRTV den Rücken.

Sicherheitskräfte

Die Sicherheit aller RRTV-Anlagen und der Schutz der wichtigsten Konzernmitglieder wird durch erfahrene Knight Errant-Wachleute gewährleistet und durch einige Featherguards unterstützt.

Polychem AG Duisburg

Die Polychem AG gehörte zu den kleineren Chemiefirmen, die kurzzeitig einen Aufschwung schafften, dann aber unter dem Druck der Megakons unterzugehen drohten. Was übrigblieb, sind eine Fassadenfirma, Hunderte von enttäuschten Aktionären und die reiche Firmenleitung, die noch genügend Geld beiseite schaffen konnte.

Entsprechende Kontakte

jeder Konzernkontakt

Erhältliche Informationen

Die große Pleite der Polychem ist ein weiteres Beispiel dafür, wie hart es für kleine Firmen ist, zu überleben. Daher wird in Konzernkreisen dieser Konkurs gerne diskutiert, und in der Konzernwelt gibt es auch Hinweise auf die illegalen Geschäfte der Chemiefirma.

Erfolge Ergebnis

- 0** „Poly-was?“
- 1** „Polychem war vor einiger Zeit ein wichtiger Faktor in der Herstellung spezieller Kunststoffe, aber seit die AGC den großen Preiskrieg angefangen hat, sind die so ziemlich pleite.“
- 2** „Eigentlich dürfte es die Polychem nicht mehr geben, aber es

scheint, als seien nach dem Verkauf des meisten Firmeninventars neue Geldgeber aufgetaucht.“

- 3** „Es heißt, das Werk in Duisburg sei inzwischen das Giftmüllager eines Megakons. Sollte sich das als wahr herausstellen, wird einiges ins Rollen kommen.“

- 4+** „Eines ist sicher, die verbergen etwas Wichtiges in dem Werk, denn die letzten wirklichen Angestellten sind nur noch Wachleute. Außerdem ist erst vor kurzem eine ganze Wachsicht getötet worden, und die Polychem hat schnell alles unter den Teppich gekehrt.“

Firmenprofil

Präsident: Andreas Wiezorcowski

Hauptsitz: Duisburg

Produkte/Leistungen: Die Polychem AG stellt seit den zwanziger Jahren Kunststoffe und Farben für die Weiterverarbeitung durch andere Firmen her.

Geschäftsgebaren

Der kleine Chemiekonzern spielte immer eine untergeordnete Rolle in der chemischen Industrie, konnte sich aber trotzdem aufgrund der Entwicklung einiger Hochleistungswerkstoffe bis vor zwei Jahren einer florierenden Geschäftspolitik erfreuen. Vor zwei Jahren allerdings wurde der Markt von der AG Chemie mit neuen, billigen Kunststoffen überflutet, so daß die Polychem seitdem immer am Rande des Ruins wandelte. Bis jetzt konnte sich die Firma aber immer noch vor einer Pleite oder Übernahme retten, auch wenn der Verkauf von Polychem-Produkten praktisch bei Null liegt und sich nur noch das kleine Werk in Duisburg-Hamborn im Firmenbesitz befindet.

Sicherheitskräfte

Die Sicherheit wird von einigen wenigen eigenen Leuten übernommen, deren schlechte Ausrüstung immer wieder zum Kritikpunkt einiger Organisationen wurde, die eine Gefährdung in der Anlage durch Sabotage sehen.

DARSTELLER

Vicki Vance

Die junge Starreporterin Vicki Vance wurde mit David Parker im Team durch ihre Sendung „Vicki Vance deckt auf“ sehr bald zum unerwarteten Publikumsliebling. Mit dem Nervenzickel bei den Arbeiten an den Reportagen und dem Erfolg erfüllte sich für Vicki ihr Traum von der Karriere als Medienstar.



Als sie versuchte ihren Partner aus dem Team zu ekeln und in einer Reportage über die Nitama-Yakuza-Waffenconnection zuviel Staub aufwirbelte, wäre sie beinahe getötet

worden, während ihr Kameramann einem Anschlag zum Opfer fiel. Sie selbst überlebte und wurde von einem neuen Sponsor mit einer Simsinnaufzeichnungsausrüstung ausgestattet, und die neuen Simsinnreportagen wurden ein noch größerer Erfolg, so daß sie im Beliebtheitsgrad kaum noch weiter aufsteigen kann. Vicki Vance ist inzwischen ein Star, der nur noch versucht seinen Einfluß weiter auszubauen, ohne dabei auf die Gefühle und Probleme anderer zu achten. Ihre Reportagen dienen ihr nicht als Hilfe für Betroffene, sondern nur als Möglichkeit, schön in die Kamera zu lächeln. Das Wichtigste in ihrem Leben sind die Einschaltquoten, und es gibt nichts, was sie nicht für eine gute Story tun würde. Daher hat sie bei ihrer letzten Reportage „Undercover: Berliner Sklavenringe“ ihren damaligen Kameramann verschlissen, so daß ihr Sender für sie eine robustere Übergangslösung aussuchen will. Außerdem hat sie seit den letzten physischen Gefahren körperlich schwer trainiert und ist härter im Nehmen geworden.

Attribute:

Konstitution: 5
Schnelligkeit: 5
Stärke: 4
Charisma: 6
Intelligenz: 6
Willenskraft: 5
Essenz: 0,95
Magie: -
Reaktion: 6(7)[+2W]

Cyberware:

Zeiss System 4-Cyberaugen
Verstärkte Reflexe 2
Datenbuchse
Memory 100 MP
Full-X Cyberware Simrig

Fertigkeiten:

Waffenloser Kampf: 4
Feuerwaffen: 3
Athletik: 3

Heimlichkeit: 3
 Verhör: 6
 Interview: 8
 Führung: 6
 Reportagen: 9
 Portacam: 3
 Computer: 2
 Gebräuche (Straße): 4
 Gebräuche (Konzern): 5
 Gebräuche (Medien): 6

Pools:

Kampf: 8

Sprachen:

Deutsch: 8
 Englisch: 5
 Japanisch: 3
 Spanisch: 2

Ausrüstung:

BuMoNa-Vertrag
 Mauser Ladyline (mit Lasermarkierer, 2
 Streifen Gelmunition, 1 Streifen
 APDS-Munition)
 5 Stimulanzpatches (6)
 4 Antidotpatches (8)
 Respirator
 Taschensekretär
 Zoé Retrovision(3/1)
 Tres-Chic-Sicherheitsjacke (5/3)
 Simlink(10)

Polychem-Wachen

Verwenden Sie für die acht Wachen den Archetyp „Früherer Stammeskrieger“ (Sprawl Sites, S.103), der mit Verstärkten Reflexen Stufe 1 versehen ist und der als Ausrüstung über eine leichte Sicherheitspanzerung, ein HKG12A3z(Smartgun), 5 Streifen APDS-Munition, Kopfhörerfunk, Respirator und einen Betäubungsschlagstock verfügt. Eine der Patrouillenwachen verfügt außerdem über ein Schwert, und die Torwache hat statt des G12 ein Ares MP-LMG mit 100

Schuß APDS-Gurtmuni. Zwei Wachen sind Orks (rechnen Sie die Modifikatoren auf), und die Torwache ist ein Troll.

Dobermann

Die Dobermänner, die von den Wachen eingesetzt werden, wurden von der Hamburger Firma Leviathan Biodesign Germany gezüchtet und sind durch gentechnische Eingriffe und Bioware verbessert worden. Eine dauerhafte Behandlung mit Steroiden und einer Vielzahl anderer Präparate hat sie zu tödlichen Kampfmaschinen gemacht. Eine zusätzliche Modifikation am Nervensystem wirkt sich aus, wie ein dauerhaft aktivierter Pain Editor.

B	Q	S	C	I	W	E	R
5	4x4	6	-	2/4	2	5	6

Schaden: 8M

Cyberware: Verstärkte Reflexe (1)

Bioware: Orthoskin (1), Synthacardium (1)

Dakkaryne

Der Dakkaryne ist ein otterähnliches Säugetier, das sich durch seine starke Aggressivität auch gegen größere Lebewesen durchsetzt. Die Lebensräume des Fleischfressers sind in der Regel chemisch verseuchte Flüsse und Bäche.

B	Q	S	C	I	W	E	R
2	4x4	3	-	2/4	4	2	4

Schaden: 6L, -1 Reichweite

Kräfte: Entfremdung (Zone x3), Korrosiver Speichel, Verschlingen, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Suche

Schwächen: Nahrungsbeschränkung (Dioxine)

Devil Rat

Die Devil Rat ist eine fast einen Meter lange, haarlose Ratte, die sich durch eine ideale

Anpassung an den entsprechenden Lebensraum auszeichnet. Dieser nachtaktive Nager lebt von pflanzlicher und tierischer Nahrung und greift auch Menschen an.

B	Q	S	C	I	W	E	R
2	5x3	1	5	2/5	3	(4)	5

Schaden: 4L, -1 Reichweite

Kräfte: Tierkontrolle (Ratten), Verschleierung (persönlich), Immunität gegen Krankheiten, Immunität gegen Gifte

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)

Toxischer Erdgeist

Toxische Geister sind ein Problem, das in der ADL häufig spontan in hochverseuchten Industriezonen entsteht. Diese Art von Geistern zeichnet sich durch ihre Bösartigkeit und ihre starken Fähigkeiten aus und ist eine ernstzunehmende Bedrohung.

B	Q	S	C	I	W	E	R
8	2x2	8	1	4	4	(4)A	5

Schaden: 5S, +1 Reichweite, Speziell

Kräfte: Entfremdung (Domäne), Verschleierung (Domäne), Korrosive Absonderungen, Angst (Domäne), Manifestation, Übler Atem.