

Der Duft einer Königin

Ein Shadowrunabenteuer von Björn Lippold aus der Wunderwelten 37

PDF Umsetzung von Stefan Ohrmann

INHALTSVERZEICHNIS

Prolog: Berechtigte Zweifel	3
Einleitung	3
Zusammenfassung	3
Und nun zum Geschäft...	4
Keine Panik	5
Laborarbeit	6
Keine Panik	8
Big Mama's Party	8
Keine Panik	10
Die Abrechnung	10
Karma	10
Gerüchte, Informationen und andere Lügen	11
Gomez	11
PAX	11
Eastern Star Pharmaceuticals	12
Charaktere	12
Die ESP-Forschungsgruppe	12
Das Nest	13
Zur selben Zeit, an einem anderen Ort...	14
PAX im Spiel	15

PROLOG: BERECHTIGTE ZWEIFEL

6.3.2056 (34.Tag)

>>>Inzwischen sind wir nun fast sieben Wochen in der Containment Zone, die früher einmal Chicago hieß. Heute hatte ich wieder diese Zweifel an unserer Mission. Warum habe ich mich nur freiwillig für diesen Auftrag gemeldet? Ich erinnere mich noch genau, als Dr. Hellinski mir anbot, sich seinem Forschungsteam anzuschließen, um eine Methode zur wirksamen Bekämpfung der Insektengeister zu finden. Damals war ich noch hellauf begeistert, es war die Chance, vielleicht die Welt zu verändern, und Eastern Star wollte diesen Sondereinsatz mehr als großzügig bezahlen. Auf einmal erschienen die Träume vom eigenen Haus und einer eigenen Forschungsgruppe möglich. Endlich schien sich der Aufwand von jahrelangem Studium und Labortätigkeit auszuzahlen, nur dieser eine Auftrag würde mich noch von dem wohlverdienten Erfolg trennen.

Doch inzwischen weiß ich, daß ich auf Yvonne hätte hören sollen. Sie hatte mich nicht gehen lassen wollen. Nun sind wir bereits über einen Monat voneinander getrennt, und unser Team hat nicht einmal eine geeignete Königin für unsere Forschungen gefunden. Außerdem erklärte Dr. Hellinski heute morgen, daß der alte Evakuierungsplan geändert werden müßte, da die Planung fehlerhaft sei.

Wir sitzen also tatsächlich in dieser Hölle fest, und was ich mir wie ein spannendes Abenteuer vorgestellt hatte, ist inzwischen ein dreckiger Kampf um das tägliche Überleben geworden. Dabei geht es unserer Forschungsgruppe im Vergleich zum Rest der Zone noch relativ gut. Die Alpträume von dem Massaker vor einer Woche sind immer noch nicht leichter zu ertragen und ich werde den Angriff dieser grauenhaften Monster auf die wehrlosen Menschen wohl nie verdrängen können. Auch Sarah- die für mich vor dem Vorfall immer Dr. Grace oder einfach die Käferfrau war- scheint inzwischen ihren Mut verloren zu haben. Nach ihrem Verhalten von heute glaube ich, daß sie versucht, bei mir Trost zu finden, doch damit weckt sie nur weitere Erinnerungen an Yvonne.

Und wieder frage ich mich, ob ich jemals wieder das strahlende Lächeln meiner Frau se-

hen werde. Aus meinem Traum ist ein Alptraum geworden, und alles sieht auf einmal anders aus. <<<

EINLEITUNG

Dieses Abenteuer ist in der hier präsentierten Form auf den Hintergrund von Bug City zugeschnitten, mit einigen Modifikationen ist es allerdings leicht, das Szenario an einen beliebigen anderen Handlungsschauplatz zu verlegen.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Existenz der Insektengeister war relativ lange ein Geheimnis, das nur wenigen Eingeweihten bekannt war, doch mit der unkontrollierbaren Insekteninvasion in Chicago rasten die Gerüchte und Informationen über die magische Bedrohung um die Welt.

Es war nur natürlich, daß die Konzerne ihr Augenmerk auf die Insekten richteten. Einige Konzerne (z.B. Ares) versuchten bereits zu Anfang, die Insektengeister auszulöschen, doch auch andere Firmen sahen die Möglichkeiten, die diese neue Entdeckung bot.

Einer dieser Konzerne, Eastern Star Pharmaceuticals (ESP), begann mit chemischen und biologischen Mitteln zu experimentieren, um für den europäischen Markt ein Konzept für die Bekämpfung der Insekten zu entwickeln, als man auf interessantere Anwendungsgebiete stieß. Es waren dokumentierte Aufzeichnungen über die Fähigkeiten mancher Insektenköniginnen, Pheromone mit erstaunlichen Fähigkeiten herzustellen, die die Aufmerksamkeit des Pharma-Konzerns auf sich zog. Zunächst bot sich damit die Chance, die Geister durch Anwendung genau dieser Substanzen zu verwirren, doch plötzlich stellten die Wissenschaftler fest, daß Insektenköniginnen in der Lage sind, Pheromone zu produzieren,

die auf Menschen starke psychologische Auswirkungen haben.

Man beschloß also, einen Teil der Forschung darauf zu verlegen, genau diese Pheromone zu beschaffen, um durch Analysen die chemischen Zusammensetzungen der verschiedenen Einzelsubstanzen zu entschlüsseln. Jedes dieser einzelnen Pheromone wäre unglaublich profitabel, wenn man einen Weg finden würde, die Substanzen synthetisch herzustellen. Also entschloß sich Eastern Star zu dem Schritt, ein gemischtes Team von Wissenschaftlern und Söldnern nach Chicago einzuschleusen, um nach Proben der Pheromone zu suchen.

Als Ausgangsbasis hatten die Einsatzleiter die Labors einer Firma für die Analyse von Bodenproben und toxischen Abfällen ausgesucht und die Anlage offiziell von den vorherigen Besitzern abgekauft. Es sollte sich als Glücksfall herausstellen, daß bisher niemand die Räume der Firma geplündert hatte, und das nötige Gerät für Voranalysen vorhanden war.

Nach einigen harten Rückschlägen und über sieben Wochen erfolgloser Suche fand das Team endlich eine Quelle für die gesuchten Pheromone. Sie stießen auf einen Dealer namens Gomez, der mit einer bisher unbekanntem Droge in der Stadt Handel trieb.

Die Wissenschaftler fanden schnell Hinweise darauf, daß der Wirkstoff dieser Droge eines der gesuchten Pheromone darstellte, und gingen dieser Spur nach. Die Konzernleute ahnten bereits die schreckliche Wahrheit hinter dem Drogenhandel. In Wirklichkeit ist Gomez nämlich ein menschlicher Mittelsmann einer wiedererwachten Schabenmutter, die die Pheromone produziert und über Gomez in Umlauf bringen läßt. Die Schabenmutter kommt über diesen Weg an die von der Droge abhängigen Menschen und verwandelt diese Opfer nach genügender Verbreitung der Droge in neue Wirtskörper. Gomez wird als Bezahlung für seine Mittelsmannitätigkeit von

den Insekten am Leben gelassen und kassiert zu dem noch die Bezahlung für die Drogen ein.

Währenddessen kaufen Agenten des Forschungsteams wachsende Mengen der Substanz, um die Einzelkomponenten zu analysieren. Doch auch Gomez kommt sein neuer Kunde, der immer größere Mengen der Droge kauft, verdächtig vor, so daß er zu dem Entschluß kommt, dieses Problem zu beseitigen.

Da sich der Schabenbau immer noch in einer schwierigen Aufbauphase befindet, werden einige Runner, nämlich die Spieler, auf den Käufer angesetzt...

UND NUN ZUM GESCHÄFT...

Je nach dem, über welche Kontakte die Charaktere verfügen, hören sie entweder über ihre Connections oder über einfache Straßengerüchte von dem Schieber Gomez, der interessanterweise ein lukratives Geschäft aufgemacht hat und angeblich Leute zu seinem Schutz sucht. Wichtig ist dabei nur, daß ihr Interesse geweckt wird, sich Gomez einmal aus der Nähe anzuschauen (immerhin stellen die Drogen einen beachtlichen Marktwert dar und die Gerüchte über seinen angesammelten Reichtum werden langsam legendär).

Gomez's Verkaufsstelle ist ein alter Supermarkt auf der 83ste Straße, in dem er von 18.00-24.00 Uhr die 'PAX' getaufte Droge verkauft. Da Gomez weiß, daß einige Leute es auf seinen Reichtum abgesehen haben könnten, besteht seine Rückversicherung aus den Schaben, die zwei Blocks entfernt ihr Nest in den unterirdischen Versorgungsschächten eines geplünderten Einkaufszentrums gegründet haben. Gomez trägt ständig Funkkopfhörer mit einem offenen Kanal zu Elroy, einem der Insektengeister, und im Falle einer Gefahr schickt der Bau zwei bis drei Geister in wahrer Gestalt zu seiner Rettung. Seit

Gomez allerdings den schrecklichen Tod von drei Gangmitgliedern bekannt gemacht hat, hat der Dealer keine Probleme mehr gehabt.

Natürlich ist auch sein Ortsvorteil nicht zu unterschätzen, denn Gomez kennt den Supermarkt und die umliegende Gegend wie seine Westentasche.

Tauchen die Spielercharaktere irgendwann bei Gomez auf, wird er ihnen zuerst PAX anbieten, dann allerdings nachfragen, ob die Charaktere vielleicht einen kleinen Job für ihn übernehmen könnten. Natürlich ist er bereit, die Charaktere für ihre Mühen zu entlohnen und kann unter anderem folgende Dinge anbieten: 40 Schuß APDS-Munition, 100 Schuß normale Munition, 3 Panzerjacken, 3 vollgeladene Autobatterien, 6 Sixpacks Bier und 3 Medkit-Nachfüllsätze. Diese Waren dürften mehr als verlockend sein und stellen in der isolierten Stadt ein Paket aus begehrten Dingen dar. Natürlich kann Gomez sein Angebot auch stärker den Bedürfnissen der Spielercharaktere anpassen.

Zeigen die Spielercharaktere Interesse, berichtet Gomez von einem sonderbaren Kunden, der regelmäßig große Mengen von PAX gegen MG-Munition (8 Schuß pro Päckchen PAX) eintauscht. Gomez fühlt sich durch die immer neugierigeren Fragen von diesem Kunden bedroht und glaubt inzwischen, verfolgt zu werden.

Daher sucht er jemanden, der für ihn den Kunden verfolgt, um herauszufinden, wer oder was wirklich hinter den großen Käufen steckt (wenn die Spieler inzwischen Feinde in der Containment Zone haben, sollte die Erwähnung einer möglichen Einmischung genau dieser Leute die Runner motivieren, der Sache nachzugehen). Falls die Runner eine Bedrohung durch den Kunden erkennen können, sollen sie ihn für Gomez beseitigen und dürfen in diesem Fall alles, was sie finden, behalten (und jemand, der freiwillig mit Gurtmuni bezahlt, scheint wohlhabend zu sein!). Außerdem ist er in diesem Fall bereit, sein vorhe-

riges Angebot noch um ein oder zwei Dinge zu erweitern.

Falls die Spielercharaktere Interesse haben, zeigt er ihnen ein Versteck, von dem aus sie seine Geschäfte beobachten können und gibt ihnen beim Erscheinen des sonderbaren Kunden ein Zeichen.

Bevor Whitgrave, der Söldner von Eastern Star, aufkreuzt, können die Runner noch einige Zeit das florierende Geschäft des Dealers beobachten, bis schließlich ein muskulöser Zwerg in Tarnuniform auftaucht und tatsächlich zwanzig Tabletten mit Gurtmuni bezahlt. Nach abgeschlossenem Geschäft gibt Gomez den Runnern ein Zeichen, die nun den Zwerg verfolgen sollten.

Whitgrave ist ein erfahrener Soldat in langjährigem Konzerndienst und achtet bei der Rückkehr zu den Labors von Eastern Star darauf, nicht verfolgt zu werden. Machen Sie einige Heimlichkeits- und Wahrnehmungsproben für die Verfolgung, die je nach dem, wie intelligent oder dumm sich die Spieler anstellen, beliebig schwer sein können. Falls Whitgrave seine Verfolger bemerkt, wird er je nach Einschätzung der Anzahl und Bewaffnung seiner Verfolger versuchen zu fliehen oder die Runner zum Kampf zu stellen. Kommt es zu einem Kampf, bei dem die Runner Whitgrave überwältigen, wird es schwer sein, den Söldner dazu zu bewegen, seine Motive zu verraten, andererseits ist der Zwerg tot für den weiteren Verlauf absolut wertlos, so daß die Runner schon ihren Auftrag verraten müssen, um überhaupt etwas zu erfahren.

Gelingt es den Runners tatsächlich, den Söldner nach allen Irrwegen bis zum Ende zu verfolgen, sehen sie, wie Whitgrave ein Bürogebäude am Core betritt.

Keine Panik

Neben der Gefahr, daß die Runner die Verfolgung komplett in den Sand setzen (was man allerdings vielleicht noch korrigieren kann),

besteht wie immer die Chance, daß die Spieler kein Interesse an dem Run haben. Hier bleiben die bekannten Möglichkeiten, nämlich die Runner in die Story zu zwingen oder alternativ einen heiteren 'Mensch-ärgere-dich-nicht'-Abend zu veranstalten.

LABORARBEIT

Das Hauptquartier der Forschungsgruppe von Eastern Star Pharmaceuticals liegt am Rande des Core, auf Höhe der 103rd Street, also fast 4 Meilen von Gomez' Treffpunkt entfernt, so daß die Wanderung mit den Umwegen ungefähr eine Stunde dauert. Die Firmenleitung von ESP entschied sich, die Büroräume und Laboratorien einer Firma für Analyse von Giftrückständen und Bodenproben aufzukaufen und ihr Einsatzteam dort zu stationieren. Die ehemaligen Geschäftsräume liegen im vierten Stock des Bürogebäudes und bestehen aus einem Büro- und einem Labortrakt. Das ESP-Team hat die Büros in vorübergehende Quartiere umgebaut und die Laboratorien für ihre Analysen der Droge eingerichtet. Für die Verhältnisse der Containment Zone ist dieses Hauptquartier luxuriös, denn neben der Tatsache, daß eine Kombination aus Solarzellen und Hochleistungsbatterien die Anlage mit Strom versorgt, verfügt die Forschungsgruppe sogar über ein Kommunikationssystem mit der Außenwelt. Zwar liegt die Funkblockade des Militärs über der Stadt, doch ESP kann über einen Satelliten verfügen, der bei klarem Wetter Kommunikation per Laserimpulsen erlaubt. So ist es auch möglich, den Konzern ständig über Fortschritte auf dem Laufenden zu halten.

Hinzu kommt eine komplette Laborausstattung mit dem vollen Spektrum an Analysegeräten, die an ein Fuchi Transnet Notebooknetzwerk angeschlossen sind.

Doch auch was die Sicherheit des Hauptquartiers angeht, wurde von ESP nicht ge-

spart. Da der Rest des Gebäudes ohne Strom ist und die Aufzugsschächte verbarrikiert wurden, bleibt nur der Weg über die Treppe nach oben. Das Treppenhaus jedoch ist mit batteriebetriebenen Bewegungs- und Geräuschmeldern versehen (Tarnstufe 12; Wahrnehmung 6). In der Lobby der vierten Etage befindet sich zudem eine mit Sandsäcken gesicherte Stellung, hinter der ständig eine Wache mit einem MG (FN-MAG 5 auf Dreibein) liegt.

Auch auf magischem Wege wurden die vom ESP-Team benutzten Räume abgesichert: eine magische Barriere (Stufe 9) umgibt den gesamten Bereich, und in der Lobby und im restlichen Gebäude patrouillieren ständig jeweils zwei Watcher (Stufe 3), von denen einer jeden astralen Eindringling angreifen soll, während der Andere das Forschungsteam warnt.

Die Reaktion des Forschungsteam auf das Eindringen von Fremden in ihren Komplex hängt von mehreren Faktoren ab. Magischen und vor allem astralen Eindringlingen wird in Anbetracht der Bedrohung durch Insektengeistern sofort mit aller zur Verfügung stehenden Gewalt begegnet. Normale, physische Eindringlinge werden zuerst anders behandelt. Üblicherweise versuchen die Söldner von ESP, Eindringlinge zu überrumpeln und zur Niederlegung ihrer Waffen zu bewegen. Da die Wahrscheinlichkeit hoch ist, daß die Sensoren die Runner ankündigen, hat das Sicherheitspersonal genügend Zeit, sich zu formieren und die Runner zur Aufgabe zu zwingen. Erst wenn die Eindringlinge tödliche Gewalt einsetzen, feuern die Angegriffenen zurück. Dieser Spielraum sollte eine friedliche Einigung zwischen beiden Seiten ermöglichen. Legen die Spielercharaktere es aber auf einen Kampf an, dann sollten sie ihn bekommen. In diesem Fall werden die Söldner bis zum Tode kämpfen, um ihr Hauptquartier zu schützen. Natürlich ist die Chance einer Kooperation mit den Wissenschaftlern danach praktisch ausge-

schlossen und das Abenteuer würde anders als vorgesehen verlaufen.

Geben die Runner ihren Einbruch auf oder versuchen direkt eine gewaltlose Lösung, müssen sie zwar die Forschungsgruppe von ihren friedlichen Absichten überzeugen, doch man wird ihnen nicht grundlos feindlich begegnen.

Wenn die Runner den Grund ihrer Verfolgung und ihres Eindringens erklären, dann werden sie von den Magiern mit einem As-tralscan und dem Zauber 'Wahrheit analysieren' überprüft, ob sie eventuell mit den Insektengeistern gemeinsame Sache machen oder wirklich nur angeheuerte Hilfskräfte sind.

Wenn die Runner dabei nicht als Bedrohung für die Sicherheit des ESP-Hauptquartiers erscheinen, weiht Dr. Markov sie über einen Teil der wahren Hintergründe ein. Der Wissenschaftler informiert die Runner über die Tatsache, daß Gomez mit den Insekten zusammenarbeitet, und behauptet, daß sein Team an Wegen, die Insektengeister zu vernichten, arbeitet, was nicht völlig der Wahrheit entspricht, da sich die Konzernleitung vornehmlich für die Pheromone interessiert. Da inzwischen offensichtlich ist, daß das Insektennest von seiner Beobachtung weiß, sieht sich Dr. Markov gezwungen, zu direkteren Schritten zu greifen.

Zwar wurde bereits im Vorfeld ein Notplan ausgearbeitet, doch die Durchführung erscheint relativ riskant. Um die Schabenmutter für weitere Studien zur Verfügung zu haben, müßten die Wissenschaftler das Monster irgendwie gefangen nehmen. Dabei wollen sie sich einer magischen Lösung bedienen.

Die beste Möglichkeit, die Mutterschabe gefangen zu nehmen, ist, sie innerhalb einer magischen Barriere festzusetzen. Leider treten dabei zwei Probleme auf. Zum einen muß die Barriere außergewöhnlich stark sein, um die Flucht eines so mächtigen Geistes zu verhindern, zum anderen erfordert die Vorbereitung einer solchen Barriere viel Zeit, in

der die Insekten sicher nicht untätig herumsitzen werden und ihrer Gefangennahme tatenlos zuschauen.

Da die Magier von ESP eine veränderte Variante des normalen Hüters kennen, gibt es eine Chance, trotz aller Risiken dieses gewagte Unternehmen durchzuführen. Den Magiern bietet sich nämlich die Möglichkeit, den Hüter auf Entfernung, also aus der Sicherheit ihres Hauptquartiers heraus zu errichten, allerdings erfordert dies, daß einige Helfer die physischen Ritualkomponenten innerhalb des Insektenbaus um die Königin herum aufbauen. Da es sicherer erscheint, die eigenen Söldner mit dem Schutz der beschäftigten Magier zu betrauen, sollen die Runner das Team sein, das das Ritual vor Ort vorbereitet.

Natürlich ist Dr. Markov sich im Klarem darüber, was er von den Runner verlangt, und er ist bereit, sie für ihre Bemühung zu entlohnen. Neben der Tatsache, daß die Runner die Chance bekommen, an der Entwicklung einer wirksamen Waffe gegen die Insektengeister beteiligt zu sein (oder ESP mit den Pheromonen zumindest eine verbesserte Marktsituation zu ermöglichen), kann Dr. Markov eine Reihe von Angeboten machen, die für die Runner interessant erscheinen könnten. Neben technischem Gerät und medizinischer Hilfe kann er eine Nachricht per Laser-Satellitenübertragung oder sogar die Evakuierung mit dem ESP-Team (die allerdings zur Zeit mehr als fraglich ist) anbieten.

Lehnen die Runner ab, so lassen die Söldner sie ziehen, wenn sie unter Aufsicht des Zaubers 'Wahrheit analysieren' schwören, nichts zu unternehmen, was die Forschungsgruppe gefährden könnte. Andernfalls weist sie Dr. Duret ein, wie sie die physischen Ritualkomponenten (sieben kleine Tetraeder aus Orichalcum) in einem Radius von höchstens zwanzig Metern aufstellen müssen, und der Sicherheitsoffizier spricht den Ablauf des Einsatzes mit den Runnern ab.

Natürlich können die Runner Ausrüstung

von den Söldnern bekommen, und falls Sie Bedenken über den Erfolg des Runs haben, können Sie ein oder zwei Söldner den Runnern zur Verstärkung mitgeben. Auf jeden Fall bekommen sie den Rat, Gasmasken mitzunehmen, um vor den direkten Pheromonausdünstungen (und damit der Fähigkeit Einfluß) der Schabenmutter geschützt zu sein.

Keine Panik

Richten die Runner unter dem Forschungsteam ein Massaker an, können Sie das Abenteuer weiterführen, in dem sie beim Plündern Aufzeichnungen über das Schabennest finden oder plötzlich von Gomez als Zeugen beseitigt werden sollen.

Lehnen die Runner die Mitarbeit mit ESP ab, versuchen Sie es mit allen Argumenten und lassen Sie sie dann in der Ungewißheit ziehen.

BIG MAMA'S PARTY

Der erste Schritt für die weitere Arbeit der Runner ist das Aufspüren des Schabenbaus, wobei ihr einziger Ansatzpunkt Gomez ist. Natürlich gibt es trotzdem mehrere Möglichkeiten, wie die Runner das Problem angehen könnten.

Sollten sie bei Gomez auftauchen, um ihm vorzuspielen, sie hätten seinen Auftrag erledigt, wird er vorerst nicht an ihren Aussagen zweifeln. Trotzdem merkt er sich die Adresse des Stützpunkts des ESP-Team, um zu einem späteren Zeitpunkt ein paar Insektengeister den Schauplatz überprüfen zu lassen, ob wirklich alle seine Gegner tot sind.

Natürlich zahlt er die Runner mit den versprochenen Dingen aus und verabschiedete sie nicht ohne das Angebot, ihnen etwas PAX zu geben. Ob die Runner die Droge mitnehmen, spielt eigentlich keine Rolle, sollten sie allerdings wider besseren Wissens etwas PAX einnehmen, besteht natürlich die Gefahr, daß

sie davon abhängig und damit potentielle Opfer des Insektenbaus werden.

Natürlich könnten die Runner es als zu riskant ansehen, zu Gomez zurückzukehren und sich ohne vorheriges Treffen mit dem Dealer auf die Suche nach dem Insektenbau machen.

Das bedeutet, sie müßten ihm bis zum Bau der Schaben folgen. Da Gomez von Natur aus vorsichtig ist, ist eine Verfolgung nicht einfach und solange er davon ausgehen muß, daß er immer noch von Whitgrave verfolgt wird, ist er um so vorsichtiger (alle Mindestwürfe für Heimlichkeitsproben sind in diesem Fall um +2 erschwert).

Gomez verläßt üblicherweise seinen alten Supermarkt um Mitternacht, um langsam zu dem Einkaufszentrum zurückzukehren, wo sich die Schaben eingeknistet haben. Dabei wird er entsprechend vorsichtig sein und auf mögliche Verfolger achten, so daß es spätestens innerhalb des Einkaufszentrums schwierig wird, den Dealer zu beschatten.

Die engen Gänge und der unübersichtliche Aufbau (siehe Asphalttschungel) machen es leicht, Gomez aus den Augen zu verlieren, vor allem da Plünderungen kurz nach der Isolation Chicagos einen Großteil des Gebäudes in eine Müllhalde verwandelt haben.

Am Ziel angekommen wird Gomez sich direkt in sein 'Zuhause' begeben, das er mit einigen gestohlenen Möbeln und eingetauschten Waren in einem früheren Aufenthaltsbereich der Angestellten eingerichtet hat.

Das Nest der Insekten befindet sich in mehreren Kellerräumen, die mit dem Ausfall der Aufzüge und der Verbarrikadierung der Treppenhäuser nicht mehr ohne Probleme zu erreichen sind. Gleichzeitig nutzen die Geister das ausgebaute Netz aus Versorgungstunneln und Lüftungsschächten zur Fortbewegung, während die Geister in Wahrer Gestalt natürlich immer die Möglichkeit haben, durch den Astralraum abzukürzen.

Das Labyrinth aus Schächten macht ein astrales Erkunden nicht nur schwierig, sondern

auch gefährlich, da in Bereichen, in denen die Schaben aktiv sind, das große Risiko besteht, in einen Hinterhalt zu geraten oder die Insekten zu warnen, ohne sie verfolgen zu können. Gleichzeitig ist es nicht besonders angenehm, durch die dreckigen und voll Ungeziefer wimmelnden Lüftungsschächte zu kriechen.

Wenn die Runner Gomez stellen, wird er versuchen, um Hilfe zu rufen und so die Aufmerksamkeit der Schaben zu erregen. Überwältigen die Runner ihn lautlos, können sie einen großen Teil der folgenden Informationen aus ihm herausquetschen, allerdings wird er nicht gegen das Nest mitkämpfen, auch wenn er dies zunächst behauptet, um die Runner an die Schaben auszuliefern.

Nach der Cermak-Explosion ist auch dieses Nest vergleichsweise stark geschwächt und beginnt gerade mit seinem Bestreben nach rasanter Expansion. Da Big Mama, wie Gomez die Schabenmutter nennt, vorher damit beschäftigt war, mit dem Körper ihrer früheren Schamanin eine weitere Schabenmutter auf die Welt zu bringen, wuchs das Nest vorerst nicht an. Doch nach der 'Geburt' konnte der Ausbau des Nests beginnen. Die Königin ließ erst vor fünf Tagen die ersten PAX-Abhängigen von Elroy, einem perfekt als Mensch getarnten Schabengeist mit der Fähigkeit Auramaskierung, herschaffen. Mit einem besonders starken Pheromon war es leicht, die Abhängigen dazu zu bewegen, Elroy in das Nest zu folgen, und die immer noch von der Wirkung der Droge beruhigten Opfer lieferten keinen Widerstand gegen ihre Verpuppung.

Big Mama selbst lebt in einem stockdunklen, vor Müll überquellenden Heizungsraum und ist von fast zwanzig Kokons umgeben, in denen ihre Opfer langsam in Schabengeister transformiert werden. Die Schabenmutter ist ein Monster von der Größe eines Kleinwagens und ihre ganze Aufmerksamkeit gilt zur Zeit der Produktion von Nachwuchs.

Die anderen Schaben kümmern sich um die

Produktion der Droge, sichern die Gänge des Nests oder schaffen weiteren Müll in die Kellerräume.

In einem abgelegenen Lagerraum liegt der Kokon, in dem die neue Schabenmutter Little Mama (Stufe 5) die letzten Stadien der Umwandlung durchläuft. Die neue Schabenmutter wird erst in zwei Tagen schlüpfen, um dann die Vermehrungsrate des Nests drastisch zu erhöhen.

Um Big Mama gefangen zu nehmen, müssen die Runner drastische Risiken eingehen. Die sieben Orichalcumtetraeder müssen um die Schabenmutter aufgestellt werden, während das Untier sich auf die Runner stürzen wird.

Erst drei Kampfrunden nach dem Aufstellen der Ritualkomponenten können die Magier im ESP-Versteck die Barriere aktivieren, und nur wenn Big Mama innerhalb der magischen Wand ist, können die Runner kurz aufatmen. Natürlich haben sie früher oder später das gesamte Nest gegen sich, und die Tatsache, daß die Orichalcumtetraeder bereits eine Stunde vor dem Benutzen im Ritual im Astralraum grell leuchten, sollte die Erkundung des Baus nicht gerade erleichtern.

Ein möglicher Trick wäre es, mit Elroy Kontakt aufzunehmen und zu versuchen, über diesen Mittelsmann zur Königin zu kommen, um angeblich zu verhandeln. Wenn die Runner klug sind, könnten sie die Ritualkomponenten während der Verhandlung aufstellen und Big Mama so übertölpeln.

Noch einfacher wäre es, die Barriere um Little Mama zu errichten, da die neue Schabenmutter noch nicht geschlüpft ist und keinen Widerstand leisten könnte.

Wichtig bei dem Run ist nur, eine der beiden Mutterschaben einzusperrern. Ob die Runner dabei den restlichen Bau auslöschen oder vor den wütenden Insekten versuchen zu fliehen, um mit Unterstützung der ESP-Söldner aufzuräumen, bleibt ihrem taktischen Geschick überlassen.



Keine Panik

Das Nest ist relativ klein und die Schaben sind nicht annähernd so organisierte Kämpfer wie Ameisen, außerdem sollten Sie den Runnern kreative Ansätze ruhig erleichtern, so daß mit einer guten Taktik auch kampfschwache Spielercharaktere auf ihre Kosten kommen. Auch die Variante, die Schabengeister in eine Falle, sprich in einen vorbereiteten Ritualkreis zu locken, um dann Big Mama samt der ihr zu Hilfe eilenden Schaben festzusetzen, könnte einiges leichter machen.

DIE ABRECHNUNG

Am Ende stellt sich wie immer die Frage nach dem Erfolg der Spielercharaktere.

Wenn die Runner eine Königin erfolgreich in der Barriere gefangen nehmen, haben sie dem Forschungsteam unglaubliche Dienste erwiesen und erhalten ohne Probleme die vereinbarte Bezahlung. Außerdem können Sie die

Wissenschaftler als Connections verwenden oder als Ausgangspunkt weiterer Abenteuer nutzen. Das ESP-Team wird nach einigen Tagen in das ehemalige Nest umziehen und mittels Verhandlungen, Magie, Psychologie, Versprechungen, Drohungen und Gewalt die Schabenmutter zur Produktion weiterer Pheromone bewegen.

Ob die Pheromone tatsächlich synthetisch herstellbar sind oder Magie bei ihrer Wirkung eine Rolle spielt, ist eine Frage, die offen bleiben soll, genauso wie die Wirkung, die ein solches Produkt auf dem freien Markt hätte, denn das ist eine andere Geschichte...

Karma

Überleben: 2

ESP besiegt: 1

Zu ESP gewechselt: 1

Schabenmutter gefangen: 2

Gewitzte Strategie: 1-2

GERÜCHTE, INFORMATIONEN UND ANDERE LÜGEN

Gomez

Folgende Informationen sind bei beliebigen Connections über einen Wurf auf Gebräuche(Straße) gegen 6 zu erhalten.

Erfolge Ergebnis

- 0** „Keine Ahnung, ein weiteres Opfer dieser Monster?“
- 1** „Der verkauft doch dieses PAX, oder so. Mit der Droge hat sich der Kerl ein gut laufendes Geschäft aufgebaut.“
- 2** „Und er weiß es auch zu schützen. Die paar Plünderer, die ihn aufmischen wollten, sahen nachher aus, wie durch den Fleischwolf gedreht.“
- 3+** „Trotzdem hat er inzwischen Angst, verfolgt zu werden, aber wir leben ja auch in einer unsicheren Stadt. Es heißt, er sucht ein paar Bodyguards!“

PAX

Die von Gomez vertriebene Droge ist eine Mischung einer Komponente der synthetischen Droge Tetraperizol mit dem hochwirksamen Pheromonsekret der Schabenmutter. Die synthetischen Komponenten, die von den Insekten in einem einfachen Verfahren hergestellt werden, sollen nur sicherstellen, daß die Konsumenten abhängig werden, da dieser Effekt beim reinen Pheromon praktisch nicht auftritt. Gleichzeitig bewirkt das spezielle Pheromon, das den roten, kristallinen Plättchen zugesetzt ist, nach der oralen Aufnahme ein Gefühl tiefer Entspannung und Geborgenheit.

Zwar ist Big Mama durchaus in der Lage, Pheromone mit anderen, intensiveren Gefühlen zu produzieren, doch die oben genannte Wirkung erschien dem Plan des Insektenbaus am geeignetsten.

Aufgrund des täglichen Horrors der Containment Zone ist ein Gefühl von Sicherheit praktisch nur durch Drogen zu erreichen, außerdem werden die Abhängigen langsam emotional darauf vorbereitet, in die Geborgenheit der Gemeinschaft der Insekten aufgenommen zu werden.

Für besondere Fälle hat das Nest noch einige andere Pheromontabletten produziert, die beim Konsumenten Gefühle wie panische Angstzustände, rasenden Blutausch, selbstmord-gefährdende Depression oder höchste Ekstase auslösen.

Gerüchte über PAX

Die folgenden Informationen sind bei beliebigen Connections über einen Gebräuche (Straße)-Wurf gegen 6 zu erhalten. Erfolge/Ergebnis

Erfolge Ergebnis

- 1** „Das ist doch diese neue Droge, die dieser Typ namens Gomez drüben an der 83sten verkauft.“
- 2** „Dieses Zeug soll eine wahnsinnig beruhigende Wirkung haben. Mit dem Zeug im Blut kannst Du dir wahrscheinlich ohne zu schreien einen Arm abschneiden.“
- 3+** „Die Frage ist nur, wie ein Idiot wie Gomez so etwas herstellen kann. Und es ist nicht so, daß ich die Frage als Einziger stelle.“

Eastern Star Pharmaceuticals

Präsident: Vladimir Cherkov

Hauptsitz: Warschau, Polen

Wichtigste Produkte & Dienstleistungen:

Eastern Star Pharmaceuticals forscht und produziert auf allen medizinischen und pharmazeutischen Gebieten und bietet weiterhin ein umfassendes Serviceprogramm auf dem medizinischen Sektor. Der primäre Forschungsschwerpunkt ist die Anwendung von Alchimie und Magie, allerdings wurden auf diesem Sektor bislang keine fertigen Produkte vermarktet.

Wichtigstes Tochterunternehmen

Firmenname: Eastern Star Bioresearch

Sitz: Berlin, ADL

Leiter: Prof. Dr. Harald Breitmayr

Produkte/Dienstleistungen: Diese Tochterfirma forscht auf dem Sektor natürlich vorkommender Substanzen für medizinische Zwecke.

Geschäftsgebaren

Auf dem Forschungssektor belegt Eastern Star Pharmaceuticals eine Spitzenproduktion, allerdings ist die Firma aufgrund von Skandalen angeblich schädlicher Medikamente negativ in die Schlagzeilen gerückt. Besonders die Konkurrenz gegenüber der AGChemie oder der Zetalmp-Chem hat sich in den letzten Jahren brisant verschärft.

CHARAKTERE

Die ESP-Forschungsgruppe

Das Team, das Eastern Star Pharmaceuticals auf die Suche nach den Pheromonen geschickt hat, bestand aus sechs Wissenschaftlern und zwölf Konzernsöldnern, von denen aber bereits einer verstorben und ein anderer desertiert ist.

Wissenschaftler

Das Wissenschaftlerteam besteht aus den folgenden Personen, die sich freiwillig für diesen sonderbaren Forschungsauftrag gemeldet haben.

Dr. Sarah Grace ist eine junge Entomologin, die den Auftrag zunächst als Sprungbrett in die höchsten Kreise ihrer wissenschaftlichen Disziplin sah, doch inzwischen unter dem psychischen Druck zusammenzubrechen droht. Schließlich waren bisher alle Insekten kleiner als sie...

Leiter der Forschergruppe ist Prof. Dr. Viktor Hellinski, ein Chemiker, der bereits seit Jahren für Eastern Star arbeitet und einer der Planer der Mission war. Seine Überzeugung ist bisher ungebrochen, doch sein unnachgiebiger Eifer beginnt seine Kollegen zu stören.

Da er eher ein Einzelgänger ist, arbeitet er praktisch nur mit seiner Assistentin Irina Curnow, der jüngsten Teilnehmerin der Mission, zusammen.

Irina, die mehr aus Loyalität als aus Enthusiasmus ihrem Mentor gefolgt ist, kommt wider Erwarten gut mit dem Streß klar und versucht auch, in ihren Kollegen wieder neuen Mut zu wecken.

Auch Dr. Jake Blackwood, der in der Fachwelt als Biologe und Zoologe durch das Klassifizieren neuer Arten bekannt wurde, scheint von dem Horror der Containment Zone unberührt. Der Zwerg, der bereits mehrere Expeditionen geleitet hat, ist an Gefahrensituationen gewöhnt und reagiert mit hart erlernter Professionalität. Es war seine eigene Idee, sich dem Team von ESP anzuschließen, um mehr über die Lebensgewohnheiten der Insektengeister zu erfahren.

Dr. Alexander Markovs Aufgabe ist es, zusammen mit Dr. Hellinski an der Entschlüsselung der Struktur der Pheromonmoleküle zu arbeiten. Auch er hoffte auf eine gute Chance sich einen Namen bei seiner Firma zu machen, aber inzwischen fürchtet auch er, sich einem

Selbstmordkommando angeschlossen zu haben. Doch obwohl die Trennung von seiner Frau ihm zu schaffen macht, ist er das umgänglichsste Mitglied des Teams und Dr. Helinskis Vertrauen bringt ihn in die Situation, als Verhandlungsführer zu fungieren.

Als Berater in Bezug auf Geister und andere magieorientierte Fragen ist Dr. Claire Duret aus der magietheoretischen Abteilung des Pharmakonzerns dem Team zugeteilt worden. Die Hermetikerin verbindet solide theoretische Kenntnisse mit harter, praktischer Erfahrung und sieht die Insektengeister als Herausforderung. Andererseits macht ihr die Isolation in der Containment Zone schwer zu schaffen.

Werte

Verwenden Sie die Connection Konzernwissenschaftler für die Doktoren und die Connection Konzernsekretärin für Irina Curnow.

Dr. Duret hat die um eins gesteigerten Werte eines Kampfmagiers mit den zusätzlichen Zaubern Barriere 4, Unsichtbarkeit 6, Wahrheit analysieren 6 und Gestaltwandlung 6.

Söldner

Die zehn Konzernsöldner des Teams sind größtenteils erfahrene Kämpfer, die im Vorfeld im Kampf gegen Insektengeister geschult wurden. Während sich bei einigen Söldnern allmählich Frust breitmacht, ist der Rest nicht zuletzt durch die hohen Ansprüche des Sicherheitsoffiziers, der die Truppe anführt, diszipliniert. Drei der Söldner sind Ki-Adepten und die Sicherheitstruppe verfügt zusätzlich über einen Kampfmagier.

Alle Söldner haben den Auftrag, zivile Verluste klein zu halten und möglichst Gefangene zu nehmen. Allerdings ist ihre erste Priorität, die Wissenschaftler und das technische Material um jeden Preis zu schützen, so daß sie im Notfall keinerlei Skrupel haben, tödliche Gewalt einzusetzen.

Werte

Verwenden Sie den Archetyp Straßensamurai (substituieren Sie für die Ki-Adepten die Cyberware durch Fähigkeiten wie zusätzliche Nahkampfwürfel, verbesserte Reflexe etc.), erhöhen Sie die Fertigkeit Nahkampf auf 6 und tauschen den Betäubungsschlagstock gegen eine Katana oder Kampffaxt. Der Magier entspricht dem Archetyp Kampfmagier.

Das Nest

Das Insektennest in diesem Abenteuer wird von einem guten Dutzend Schaben bevölkert und zur Zeit befindet es sich noch im Aufbau. Angeführt wird das Nest von einer relativ starken Mutterschabe, die Gomez Big Mama getauft hat, und aus der Schamanin, die Big Mama damals gerufen hat, schlüpft zur Zeit eine zweite, kleinere Königin. Der Bau besteht aus acht Schaben in Fleischlicher Gestalt und vier Schaben in Wahrer Gestalt, die Kraftstufen sind im Bereich von zwei bis sechs anzusiedeln (Werte siehe Grimoire, Bug City oder Universelle Bruderschaft).

Gomez

Der PAX-Dealer ist weder ein Opfer des Insektennests, noch die Verkörperung einer dämonischen Macht. Gomez ist einfach die Art von Mensch, die schon immer vom Elend anderer Menschen profitierten, und er dient Big Mama nicht aus Überzeugung, sondern wegen des angenehmen Lebens, das er durch die Droge führen kann. Die meisten Kunden sind bereit, alles für eine Dosis PAX zu tun, und Gomez nutzt diese Tatsache in vollsten Zügen aus.

Abgesehen von seinem schlechten Charakter ist der Dealer ein Feigling, der sich aus jedem Konflikt herauszureden versuchen wird und lieber vorübergehend die Seiten wechselt, als sich umbringen zu lassen. Doch auch in diesem Fall ist Loyalität nicht seine Stärke.

Werte

siehe Schieberin (mit Intelligenz 4, Willenskraft 6; Remington Roomsweeper, gefütterter Mantel, Funkkopfhörer, PAX)

Big Mama

Big Mama ist eine Schabenmutter (Stufe 7, Energie 5), die wie eine Kakerlake von der Größe eines Kleinwagens aussieht. Das Oberhaupt des Nests ist vergleichsweise träge, wird aber sich und die Kokons mit aller Gewalt und seinem eigenen Leben verteidigen.

Allerdings ist sie interessiert daran, weitere freiwillige Helfer wie Gomez zu erhalten, so daß die Runner eventuell sogar mit ihr reden können, wobei Elroy als ihr Vermittler fungiert.

Elroy

Elroys elfischer Wirt war ein unglaublich willensstarker, aufstrebender Politiker, so daß seine Veränderung zu einem Schabengeist nicht erkennbar ist (Kraftstufe 5, Auramaskierung). Sein sympathisches Aussehen und seine Redegewandtheit machen Elroy zu einer Art Sprecher für das Nest. Zu seinen Aufgaben zählen die Besprechungen mit Gomez und er steht ständig in Funkverbindung mit dem Dealer, um ihm bei Problemen zu helfen. Außerdem kümmert sich Elroy mit seinem Charisma und weiteren Pheromondrogen darum, die PAX-Abhängigen ins Insektennest zu locken, damit sie verpuppt werden können.

ZUR SELBEN ZEIT, AN EINEM ANDEREN ORT...

Natürlich kann man dieses Abenteuer auch an einem anderen Ort als der Chicago Containment Zone spielen lassen, allerdings bedarf es in diesem Fall einiger Modifikationen.

Auf jeden Fall sollten Sie den Schauplatz in einen der schlechteren Teile ihres Szenarios legen, offensichtliche Möglichkeiten sind hier

natürlich die Barrens. Beim Spiel in Deutschland wäre auch Berlin gut dazu geeignet, zumindest einen Teil der Atmosphäre einzufangen, so daß die Bedrohung auf jeden Fall an den Spielercharakteren hängen bleibt und sich keine anderen Machtgruppen oder Ordnungskräfte einmischen.

Während der Schauplatz der Drogengeschäfte und auch der Aufenthaltsort des Insektenests in einem heruntergekommenen Stadtteil gut beibehalten werden kann, gibt es mehrere Möglichkeiten, das Hauptquartier von Eastern Star Pharmaceuticals anzulegen.

Entweder Sie belassen es bei einem versteckten, inoffiziellen Komplex, der zumindest einen Teil der Eindrücke auf das ESP-Team hinterlassen würde und die Konzernleute in eine ähnlich schlechte Ausgangslage bringt, oder Sie lassen die Forschungsgruppe in einem offiziellen Konzerngelände untergebracht sein. Durch die zweite Lösung würde allerdings die Stimmung etwas verloren gehen und es wird schwierig, die Ressourcen- und Versorgungsprobleme der Wissenschaftler glaubhaft zu machen. Außerdem hätte ein offizielles Konzernlabor deutlich bessere Möglichkeiten, sich mit Sicherheitssystemen zu schützen und hätte weniger Gründe, die Runner ebenfalls anzuheuern.

Andererseits würden wahrscheinlich die meisten Regierungen die geplanten Forschungen von ESP kaum zulassen, sondern auf eine Vernichtung des Nests bestehen. Zumindes dieser Punkt rechtfertigt ein so improvisiertes Vorgehen des Konzerns, wie es oben beschrieben wird. Außerdem könnte man diesen Punkt zur Begründung nehmen, warum die Forschungsgruppe nur noch den notwendigen Kontakt zur Firmenspitze unterhält, nämlich um nicht ins Licht der Öffentlichkeit zu geraten.

.....

PAX IM SPIEL

Wirkung: Die Droge bewirkt ein Gefühl absoluter Geborgenheit und Sicherheit, so daß der Konsument eine beruhigende Wirkung verspürt. Für alle Würfe, um Angst, Wut oder Trauer zu verdrängen, wird die Willenskraft um +7 erhöht, gleichzeitig ist ein unmodifizierter Willenskraftwurf gegen 7 notwendig, um sich mit irgendwelchen akuten Problemen oder Aufgaben auseinanderzusetzen (hierzu zählen durchaus auch Gefahren wie herannahende Insektengeister). Wundmodifikatoren in Kampfsituationen senken den entsprechenden Willenskraftwurf, um aktiv in Kampfhandlungen einzugreifen.

Wirkungsdauer: Jede Tablette wirkt nach ungefähr zehn Minuten und die Wirkung hält un-

gefähr sieben Stunden an, wobei für die letzten drei Stunden die Wirkung halbiert wird.

Nebenwirkungen: Nach dem Abklingen der Wirkung erscheint die Welt für den Konsumenten noch bedrohlicher, und die Willenskraft wird für einen halben Tag halbiert.

Form: PAX wird als kleine, rote Kristallprismen mit einem vage süßen Geruch hergestellt.

Überdosis: Eine Überdosis hat keine schädlichen Auswirkungen.

Attributsbonus: Willenskraft +7 (zur Vermeidung von Angst, Wut oder Trauer)

Abhängigkeit: 2M

Toleranz: -

Stärke: -3

Preis: 125 ¥