

Ordnungszahl 94

Ein Shadowrunabenteuer von Armin Schmiegel aus der
Wunderwelten 13

PDF Umsetzung von Stefan Ohrmann

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	4
Die Arbeit ruft	4
Sag's ihnen ins Gesicht	4
Hinter den Kulissen	5
Luzifer's Kombüse	6
Sag's ihnen ins Gesicht	6
Hinter den Kulissen	6
Hinein in eine strahlende Zukunft	7
Sag's ihnen ins Gesicht	7
Hinter den Kulissen	7
Trautes Heim	8
Sag's ihnen ins Gesicht	8
Hinter den Kulissen	9
Mountainvalley	9
Allgemeines	9
Das Gelände	9
Die Katastrophe	10
Was mit den Wissenschaftlern tatsächlich geschah	10
Kettenrasseln und Zähneklappern	11
Hinter den Kulissen	11
Die Kühltürme	12
Die Generatorhalle	12
Das Verwaltungsgebäude	14
Das Forschungslabor	17
Das Reaktorgebäude	19
Das Lager	19
Der Rücktransport	20
Sag's ihnen ins Gesicht	20
Hinter den Kulissen	20
Vive la Resistance!!!	21
Sag's ihnen ins Gesicht	21
Hinter den Kulissen	21
Schlussabrechnung	22
Sag's ihnen ins Gesicht	22
Hinter den Kulissen	22

Nach dem Run	22
Karmaverteilung	22
NSC	23
Rollov Partride	23
Jack O'Seanmoore	24
Weitere Infos	25
Auswirkungen der Radioaktivität	25
Sonstige Anmerkungen	25
Beinarbeit	25
Rollov Partride	25
Wandel der Zeit	26

Mountainvalley - ein Name der -wie einst Tschernobyl- das Denken einer ganzen Generation beeinflusste. Ein Name, der für den immerwährenden Traum eines Perpetuum Mobiles und die Hoffnung auf die Gewinnung sauberer Energie aus den Urgewalten des Atoms stand. Doch mit dem Erwachen der Menschheit verflüchtigte sich dieser Traum und ließ nur düstere Schatten in den Erinnerungen der Überlebenden zurück.

EINLEITUNG

Ordnungszahl 94 ist ein Shadowrunabenteuer, das die Charaktere tief in die Geschichte von Mountainvalley eindringen läßt. Erfahrene Spielleiter werden dieses Szenario eher untypisch finden, denn es geht hier nicht um einen Muskeljob, Wetwork oder einen einfachen Datenrun, hier geht es um den Stoff, aus dem die Bombe ist: PLUTONIUM!!!

Ordnungszahl 94 ist in mehrere Sektionen aufgeteilt. Die sogenannten **Sag's Ihnen ins Gesicht**-Sektionen, die der Spielleiter direkt übernehmen kann, und die **Hinter den Kulissen**-Sektionen, in denen alle notwendigen, nur für den Spielleiter bestimmten Hintergrundinformationen zu finden sind.

An einigen Stellen wird auf die Quellenbücher **Straßensamuralkatalog** (Samurai), **Seattle Sourcebook** (Seattle), **Asphalt-Dschungel** (Dschungel), **Kreuzfeuer** und **The Grimoire** zurückgegriffen. Sollte dieses Material nicht vorliegen, muß halt improvisiert werden, was im Allgemeinen allerdings keine Schwierigkeiten bereiten sollte.

Proben auf bestimmte Fertigkeiten sind als Fertigkeit[Mindestwurf] dargestellt - Auto[7] bedeutet also, daß es sich hierbei um eine Probe auf die Fertigkeit 'Auto' mit einem Mindestwurf von 7 handelt.

DIE ARBEIT RUFT

Sag's ihnen ins Gesicht

DasNadelöhr - eines der nobelsten Restaurants Seattles und auch eines der am höchsten gelegenen. Ihr sitzt in der Space Needle, 150 Meter über der Erde, in einem reich ausgestatteten Konferenzzimmer und verspeist gerade die letzten Reste eures opulenten Mahles (Nope! Das war kein Soya-Ersatz, das war echter Hummer!!).

Ihr seid nervös. Seit euch der Ober das Essen gebracht hat (das war vor fast zwei Stunden), hat sich niemand mehr blicken lassen. Und das, obgleich hier um diese Zeit normalerweise immer Hochbetrieb herrscht. Daß ihr vor dem Betreten dieses Luxusschuppens gründlich gefilzt wurdet und nun quasi nackt -spricht: ohne Waffen- hier rumsitzt, trägt auch nicht gerade zu eurer Beruhigung bei.



Hinter den Kulissen

Es war am frühen Morgen, als die Runner von einem Schieber kontaktiert wurden und am Nachmittag zu einem Essen mit einem Mr. Johnson in das Nadelöhr eingeladen wurden. Wie schon gesagt: Mr. Johnson läßt sich viel Zeit - beunruhigend viel Zeit. Als Spielleiter sollten Sie es sich nicht nehmen lassen, die natürliche Unruhe der Spieler noch ein wenig zu erhöhen. Sollte z.B. einer der Runner den Raum verlassen wollen, so wird er feststellen, daß die Tür verschlossen ist, ruft er nach dem Ober, erhält er keine Antwort, usw.

Gerade dann, wenn die Runner die Geduld verlieren und damit beginnen wollen, die Puppen so richtig tanzen zu lassen, geht die Tür auf und zwei grimmige, in dunklen Anzügen gekleidete Trolle betreten den Raum. Einer von ihnen trägt einen Aktenkoffer, der andere [ohne Zweifel ein Trollsamurai (**Samurai**)] trägt zwei Uzi III.

„Guten Tag, meine Herren!“, ruft der Troll mit dem Aktenkoffer, „FBI! Bleiben sie ganz ruhig und entspannt, dann gibt's auch keinen Ärger, comprehendez?“

Die Charaktere haben wohl keine andere Wahl, als ruhig zu bleiben. Ihre Waffen mußten sie beim Pförtner abgeben und sie befinden sich 150m über dem Erdboden. Ein theatralischer Sprung durch das Panzerglas (Barrierenstufe 10) wäre somit höchst unsinnig, selbst, wenn der Runner wirklich das Glas durchbrechen könnte.

Zunächst beginnt der FBI-Troll mit einer vollständigen Aufzählung der Sündenregister jedes einzelnen Charakters, die er seinen Akten entnimmt. Erst danach stellt er sich vor: „Aber genug geschwafelt! Mein Name ist Rollov Partridge. Ich bin Sonderbeauftragter des FBI. Mein Aufgabengebiet liegt in der Terroristenbekämpfung. Wie ich eben wohl bewiesen habe, kenne ich Sie alle gut genug, um Ihre Fähigkeiten genau einzuschätzen - und ich benötige zur Zeit Leute mit genau diesen

Fähigkeiten. Vor einigen Tagen erhielten wir gesicherte Informationen, daß eine Gruppe, die sich 'Wandel der Zeit' nennt, einen Überfall auf die ehemalige Nuklearanlage Mountainvalley plant, um sich das Plutonium, von dem sich noch geringe Mengen im Zwischenlager befinden, unter den Nagel zu reißen. Sie können sich sicherlich ausmalen, was damit angerichtet werden kann. Da sich meine Vorgesetzten weigern, irgendwelche Schritte in dieser Richtung zu unternehmen, sehe ich mich gezwungen, die Sache mit Ihrer Hilfe selbst in die Hand zu nehmen. Ihr Auftrag ist denkbar einfach: Sie müssen nur irgendwie in das Kraftwerk gelangen und das Plutonium rausholen... 500.000 Nuyen und die Vernichtung ihrer Sündenregister springen dabei für Sie heraus.“

Natürlich können die Runner über diese Summe verhandeln, allerdings ist Rollov Partridge ein harter Geschäftspartner (siehe **NSC**), der sich nur schwer übers Ohr hauen läßt.

Sollte den Runnern beim Gedanken an die offensichtlichen Gefahren dieses Auftrags nicht ganz wohl in ihrer Haut sein und wollen sie diese Risiken lieber nicht eingehen, so entschuldigt sich Rollov Partridge freundlich für die Belästigung, macht aber deutlich, daß die Charaktere zuviel wissen, als daß man sie ungehindert ziehen lassen könne (es geht ja schließlich um den Weltfrieden). Aus diesem Grund müsse man sie für eine mehr oder minder längere Zeit auf Eis legen (Auf diese Art und Weise könnten die Runner dann Rollovs wahre Pläne (siehe **NSC**) erfahren und sich dazu gezwungen sehen, die Runner, die er dann an ihrer Stelle für sein Vorhaben angeheuert hat, aufzuhalten - immer vorausgesetzt, sie sind nicht so dumm, Partridge zu glauben, daß dieses „Auf-Eis-legen“ mit keinerlei Gefahren für ihre Gesundheit verbunden sei.)

Ist man endlich auf einen gemeinsamen Nenner gekommen, werden weitere Einzelheiten besprochen: „Die Zeit läuft uns davon, Leute. Ich habe bereits alles organisiert. Ein

.....

Ares Dragon wartet in drei Stunden in Hell's Kitchen in Puyallup an der dreiundzwanzigsten Straße. Alles Wichtige an Ausrüstung habe ich bereits organisiert, sollten Sie noch irgendetwas Außergewöhnliches benötigen, so steht es ihnen frei, dies noch zu besorgen... Also dann, bis in drei Stunden..."

Mit diesen Worten verläßt der FBI-Troll den Raum, dicht gefolgt von seinem Schatten, dem Trollsamurai. Die nächsten drei Stunden können die Charaktere damit verbringen, Informationen zu sammeln (siehe **Beinarbeit** und **Mountainvalley**), sich zu erholen oder sich zusätzliche Ausrüstung zu beschaffen.

LUZIFER'S KOMBÜSE

Sag's ihnen ins Gesicht

Hell's Kitchen - eine riesige, unwirkliche Landschaft aus teils erstarrter, teils noch brodelnder Lava. Immer wieder schießen zischend brodelnde Geysire empor. Die Luft ist angereichert mit schwarzen Rußpartikeln, so daß ihr ein Taschentuch über Mund und Nase spannen müßt, um den Gestank zu ertragen.

Es ist vollkommen still. Nur das Zischen der Geysire und das Brodeln des glühenden Magmas ist zu vernehmen. Kein Motorengeheule, keine Wumme, die mit heiserem Bellen ihre tödlichen Geschosse aussendet, kein Geschrei und kein Gewimmer - ihr seid in der Küche des Teufels und dort ist es himmlisch still...

Plötzlich zerreißt ein lautes Dröhnen, das schnell lauter wird, die Stille der Lavawüste. Der Himmel verfinstert sich, und dann erscheint über euch der Ares Dragon. Eine riesige Aschwolke wird von den beiden Rotoren aufgewirbelt, ihr müßt die Augen schließen, um die empfindlichen Pupillen zu schützen.

Hinter den Kulissen

Die Aschewüste von Puyallup (**Seattle**) ist der ideale Ort für den Start einer Operation, von

der nach Möglichkeit niemand etwas erfahren soll. Wo sonst kann man einen Ares Dragon unbemerkt starten und landen lassen?

Sind die Runner an Bord des Hubschraubers, der von einem Konzernrigger (**Asphalt**) geflogen wird, angelangt, zeigt Rollov ihnen die versprochene Ausrüstung, die er zur Verfügung stellt:

- Vollrüstung (6/5) mit Helm [Vergrößerung, Restlichtverstärker, Infrarotsicht, Smartgun-adapter, Funkgerät, Head-Up Datadisplay (mit Strahlungs-Detektoren verbunden) und Sauerstoffzufuhr (12 Stunden)],
- 2 Deluxe Gyro-Mount Systeme mit M107 GPHMG (12S),
- 2 M22A2 Sturmgewehre (8M),
- 4 Ingram Smartguns (7M),
- 2 WA2100 Scharfschützengewehre (14S),
- 4x500m Seil,
- 10 Kilogramm Plastiksprengstoff C12 mit Timer,
- 2 Medkits (3),
- (Spieleranzahl) Schaufeln,
- (Spieleranzahl) Stabtaschenlampen,
- (Spieleranzahl) Spitzhacken,
- Handelektroschweißgerät (Koffergröße),
- zwei Bleikoffer,
- ein Jeep (Handling 3, Geschw.: 40/100, Rumpf 2, Panzerung 0, Signatur 1, Pilot 3) mit montiertem mittlerem MG.

Während sich die Schattenläufer erst einmal mit ihren neuen Spielzeugen beschäftigen, erklärt Rollov ihnen weitere Einzelheiten ihres Runs:

„Mein Rigger fliegt Sie bis zu diesem Punkt.“ (Siehe **Abb. 1**) „Von dort aus können sie mit dem Jeep bis ins Tal fahren. Das gesamte Gebiet fällt unter die Aufsicht des Salish-Sidhe-Councils und dessen Armee, die ein dichtes Überwachungs- und Abwehrnetz über das Tal gespannt hat: Die Bergkuppen sind mit Boden-Luft-Raketenbasen gesichert; im Tal patrouillieren Drohnen; Radaranlagen kontrollieren den gesamten Luftraum. Jeder Zwischenfall wird automatisch der nächstgelegenen Militärbasis gemeldet, die innerhalb von zehn Minuten eingreift. Sollte dies der Fall sein, so sind Sie auf sich allein gestellt, ich kann Ihnen keinerlei Rückendeckung geben. Ansonsten erwarte ich Sie in zwölf Stunden wieder am Startpunkt. Noch Fragen?“

HINEIN IN EINE STRAHLENDE ZUKUNFT

Sag's ihnen ins Gesicht

Nach einem langen, ruhigen Flug setzt der Dragon zur Landung an. Summend geht die Landeluke auf und ihr könnt mit eurem Jeep in die Dämmerung hineinfahren.

Nun beginnt der Ernst des Lebens, Chummers! Vom Landeplatz bis zum Tal sind es ungefähr zwei bis drei Kilometer Luftlinie. Das Gelände ist eben. Im Westen sind noch einige Bäume zu sehen, auch könnt ihr in der Dämmerung vereinzelt Büsche und Sträucher erkennen. In einiger Entfernung seht ihr bereits den Taleingang - einen Keil, der tief in das Gebirge geschlagen wurde.

Hinter den Kulissen

Der Taleingang wird von zwei Patrouillien-drohnen (**SR-Regelwerk**) bewacht. Wie alle Wachdrohnen, die im Tal patrouillieren, sind sie mit einem mittleren MG bewaffnet und mit Infrarot-Überwachungskameras sowie Bewegungssensoren ausgestattet. Die Drohnen

werden von einem Autopiloten gesteuert, der mit einer Wahrnehmung von 4 ausgerüstet ist. Sollte eine Drohne die Runner entdecken, so wird sie ohne Warnung zu feuern beginnen (Geschütze [3]) und gleichzeitig die restlichen (insgesamt 24) Drohnen herbeirufen, wobei jede 4W6 Runden braucht, bis sie den Schauplatz erreicht. Außerdem wird Alarm gegeben, was zur Folge hat, daß innerhalb von 4W6 Minuten vier Yellowjacket-Hubschrauber (**Samurai**) auftauchen.

Während der Fahrt durch das Tal besteht eine 15%-Chance (1 bei W6-Wurf), daß die Charaktere auf eine weitere Drohne treffen. Gelingt den Charakteren ein Wahrnehmung(5)-Wurf, so haben sie noch die Anzahl der Erfolge in Minuten Zeit, der Gefahr auszuweichen.

Auf der Karte sind vier Zonen unterschiedlicher Strahlung eingezeichnet. Je tiefer die Charaktere in die Zonen vordringen, desto höher wird die Radioaktivität, deren Wert von leicht (L) bis tödlich (T) ansteigt (siehe Zusatzregeln: **Auswirkungen von Radioaktivität**).

Es ist kein Problem, den Weg zum Kraftwerk zu finden. Es führt zwar keine Straße mehr dorthin, aber dafür ragen überall umgeknickte Strommasten aus der Erde heraus.

Je näher die Runner dem Atommeiler kommen, desto unwirklicher sieht die Landschaft aus: Waren am Anfang nur vereinzelt braune Flecken im Gras zu erkennen und gab es noch Bäume mit grünen Blättern, so begegnen die Charaktere schon bald den ersten Mutationen: Büsche, deren Blätter von gelben Adern durchzogen sind; Bäume, auf deren Ästen krebsartige Geschwulste wachsen; Gräser mit übergroßen Ähren; verendete Tiere, die sich unwissend ins Tal gewagt haben und elend verreckten.

Im Laufe der ersten halben Stunde steigt dichter Nebel auf und ein kräftiger Wind fegt über die Bergkuppen, so daß ein lautes, wehleidiges Heulen zu hören ist.

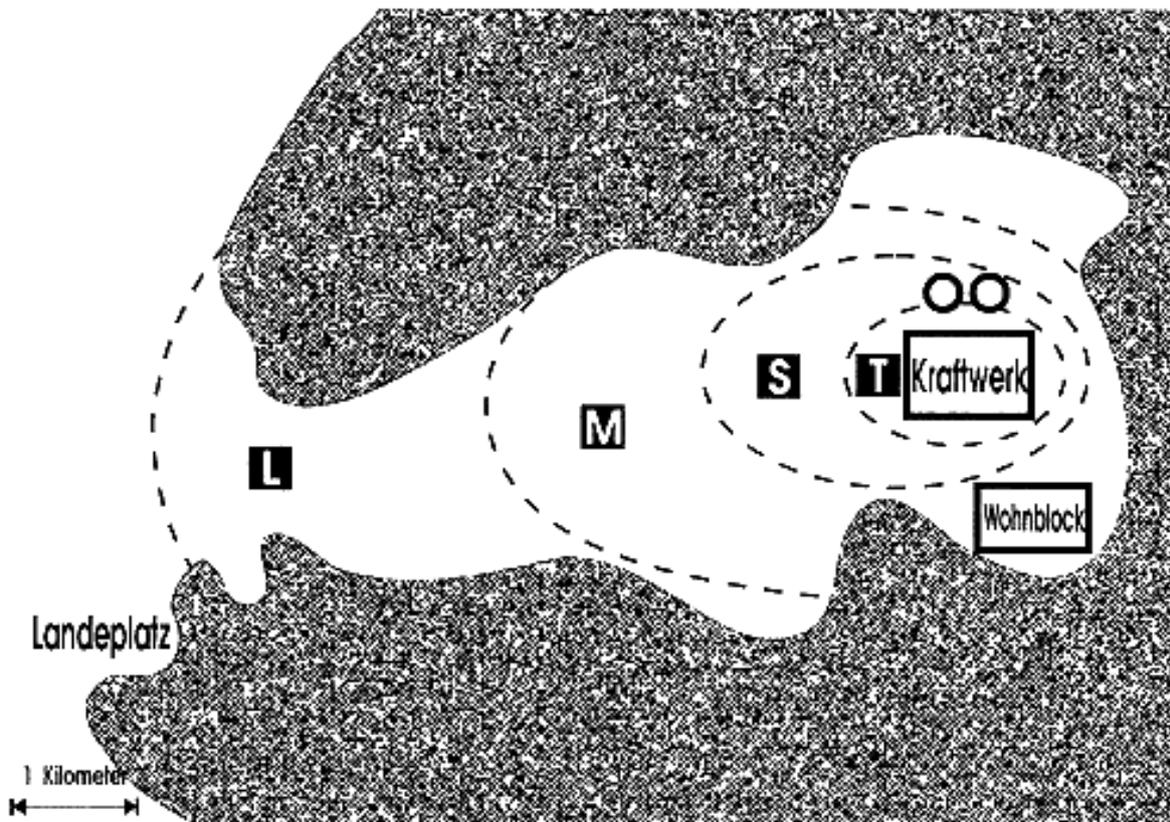


Abb. 1: LAGEPLAN

TRAUTES HEIM

Sag's ihnen ins Gesicht

Nach fast drei Stunden habt ihr es erreicht: Die Anlage von Mountainvalley liegt in ihrer ganzen strahlenden Schönheit vor euch. Die Radioaktivität hat ein tödliches Niveau erreicht. Hell leuchten die Warnanzeigen. In euren Koms knistert und knackt es. Nicht genug, daß dichter Nebel aufgezogen ist, nein, die Strahlung stört noch zusätzlich eure Restlichtverstärker, bzw. eure Infrarotsichtgeräte, so daß ihr in einem dicken Schneesturm zu stehen glaubt.

Für den Fall, daß einer der Charaktere die Astralebene betritt, teilen Sie ihm bitte

den folgenden Text mit:

Sanft trennt sich deine astrale Wesenheit von deinem weltlichen Körper. Du bist wieder frei! Keine beengende Schutzkleidung, kein drückender Helm, keine trockene, künstliche Luft. Du bist auf der astralen Ebene und starrst auf... Oh nein! Du siehst das Kraftwerk. Es brennt. Eine riesige Feuerkugel hüllt den Reaktorteil ein, wächst heran und streckt gierig geifernd seine flammenden Finger nach den anderen Teilen des Kraftwerkes aus. Ein Kreischen und Heulen martert dein Hirn. Unglaubliche astrale Energien umspülen das Kraftwerk. Kein Zweifel! Hier müssen hunderte von Menschen ein schreckliches Ende gefunden haben. Du nimmst teil an ihrer letzten Minute. Der Schmerz umfängt dich, bohrt sich in

deinen astralen Leib, treibt dich in den Wahnsinn. Hier kannst du nicht länger bleiben, Du mußt in deinen Körper zurück! Diese Schmerzen!

Hinter den Kulissen

Die Runner stehen vor Mountainvalley. Nach der Reaktorkatastrophe (siehe **Mountainvalley**) wurde der gesamte Komplex unter einer dicken Betonschicht begraben, wie man es ein halbes Jahrhundert zuvor auch in Tschernobyl getan hatte (diesmal wählte man allerdings einen haltbareren Beton). Die Hauptaufgabe des Betonsarges besteht darin, zu verhindern, daß weiteres radioaktives Material durch atmosphärische Einflüsse (Wind, Regen, usw.) die Grenzen des unbewohnten Tales überschreiten.

Aus diesem Sarg ragen nur die Spitzen der zertrümmerten Kühltürme [Ia, Ib] und am westlichen Teil der Ruine noch ein Teil der verbrannten, rissigen Mauern des Verwaltungsgebäudes [III] hervor. Dies sind auch gleichzeitig die beiden einfachsten Möglichkeiten, in das Kraftwerk einzudringen.

Für einen Magier ist der Aufenthalt an diesem Ort eine Tortur. Eine Flut von Sinneseindrücken erschlägt ihn, sobald er auf die astrale Ebene überwechselt. Außerhalb des Kraftwerkes bekommt er nur eine vage Vorahnung dessen, was ihn im Kraftwerk erwarten würde, wenn er sich dort in einem Schmerz-Zentrum auf die astrale Ebene begibt. Was er dort erlebt, wird bei den Raumbeschreibungen geschildert. In solchen Räumen erhält der Magier einen Malus von 4. Werden keine Angaben gemacht, so ist dies ein freier Raum (Manaflüsse sind nicht stetig, sie pulsieren und sammeln sich an bestimmten Punkten).

Im gesamten Kraftwerk ist es außerdem unmöglich, Beschwörungen jedweder Art durchzuführen. Sollte ein Magier auf die mutige Idee kommen, auf der Astralebene nach dem Plutonium zu suchen, so wird er feststel-

len, daß er den Raum, in dem er seinen Körper zurückgelassen hat, nicht verlassen kann, ohne sehr starke Schmerzen zu erleiden.

MOUNTAINVALLEY

Allgemeines

Erbaut wurde das Kraftwerk 1998, in einem abgelegenen Tal in der Kaskadenkette (einer Gebirgskette westlich von Seattle), gegen den Willen von Atomkraftgegnern, Umweltschützern und Kommunalpolitikern. Es war eines der letzten militärischen Atomprojekte der Air Force und sollte in erster Line der Erbrütung von Bom-benplutonium dienen. Später (2010) wurde in der großzügig dimensionierten Reaktorhalle noch ein Fusionsreaktor zu Versuchszwecken installiert.

Das Gelände

Mountainvalley besteht aus 6 Teilkomplexen:

Den **Kühltürmen [Ia, Ib]**, welche die überschüssige Wärme an die Atmosphäre abführen; dem **Generatorraum [II]**, in dem die im Reaktor erzeugte Wärme zur Energiegewinnung genutzt wurde; dem **Verwaltungsbe- reich [III]**; dem **Kernreaktor [IV]** selbst, in dem die Brutreaktion und später auch die Versuche zur Kernschmelze kontrolliert wurden; dem **wissenschaftlichen Zentrum [V]**, in dem nicht nur die Kernreaktion ständig kontrolliert, sondern auch aktiv Forschung betrieben wurde; und dem **Brennelementelager [VI]**, in dem sich außer den eigentlichen Brennstäben auch der verstrahlte Abfall des Brutreaktors, die vom Neutronenbeschuß aktivierten Teile des experimentellen Kernschmelzofens und zwei mit Tritium für den Fusionsreaktor gefüllte Tanks befanden.

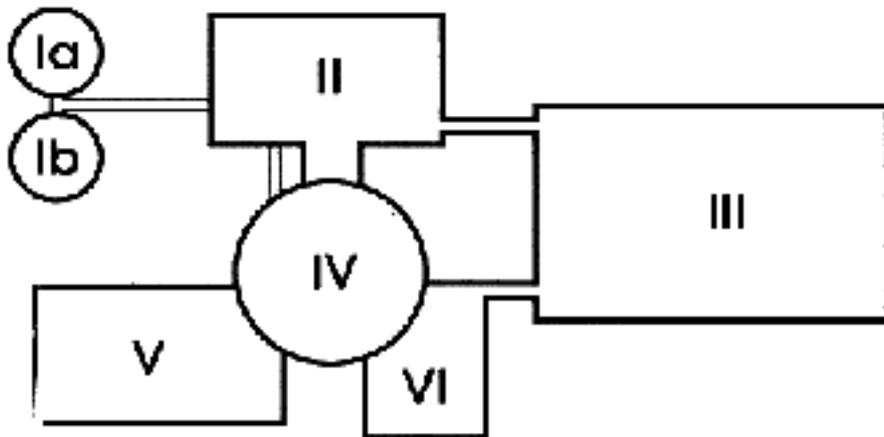


Abb. 2: GEBÄUDE DES KRAFTWERKS

Die Katastrophe

Zur Katastrophe kam es im Jahre 2017, als am Morgen des 17.8. um 10.32 die vier Vulkane Mt. Hood, Mt. Rainer, Mt. St. Helens und Mt. Adams ausbrachen. Kaum maßen die seismischen Institute in den Vereinigten Staaten die ersten vulkanischen Aktivitäten, da erreichten auch schon die ersten Erdstöße das Kraftwerk.

Durch die Erschütterungen geriet das Magnetfeld des Fusionsreaktors außer Kontrolle. Zu spät stoppte der diensthabende Ingenieur O'Seanmoore die Tritiumzufuhr. Der Fusionsbrenner wurde zerfetzt und das austretende superheiße Plasma hatte einige Zehntelsekunden lang Zeit, die Abschirmung und Kühlung des Brutreaktors zu vaporisieren und die gesamte Anlage mit einem Neutronenschauer zu durchfluten, der einer Neutronenbombe würdig gewesen wäre. Die Kernreaktionen gerieten außer Kontrolle und auch die durch den Großen Geistertanz entfesselten magischen Kräfte trugen ihren Teil zur Katastrophe bei.

Als wenige Stunden später die ersten Rettungsmannschaften das Tal erreichten, war bereits die gesamte Belegschaft, sowohl im Kraftwerk als auch im Wohnblock, elendig zu-

grundegegangen, bzw. so verstrahlt, daß sie innerhalb der nächsten drei Wochen starben. Die Radioaktivität war im Kraftwerk so hoch, daß man sich nur unter größten Gefahren längere Zeit im Gebäude aufhalten konnte.

Man sandte ein Expertenteam zur Anlage, das die genaue Unfallursache ermitteln sollte. Von ihnen kehrte nur ein einziger Wissenschaftler zurück, dessen Geisteszustand aufgrund der Ereignisse in Mountainvalley allerdings stark zu wünschen übrig ließ.

Nach einigen Beratungen zwischen den Militärs, der Regierung und der United Energies Corp. wurde beschlossen, die Ruine mit einem Betonschutzmantel zu versehen und über die seltsamen Vorkommnisse bei der Untersuchung der Unfallursache Stillschweigen zu bewahren.

Was mit den Wissenschaftlern tatsächlich geschah

Mit absoluter Sicherheit läßt sich sagen, daß es nie zu der Katastrophe gekommen wäre, hätte man die Tritiumzufuhr schon dann gestoppt, als die ersten Erdstöße Mountainvalley erreichten. Es wäre noch genug Zeit zum 'Abfackeln' des restlichen Plasmas geblieben.

Der diensthabende Forschungsingenieur Jack O'Seanmoore weigerte sich jedoch, die Tritiumzufuhr abzustellen. Er war der Meinung, daß man doch nicht wegen ein paar Erdstößen gleich den Reaktor ausschalten und damit Millionenbeträge zum Fenster hinauswerfen könne. Selbst als deutlich wurde, daß es sich um mehr als nur um ein kleineres Beben handelte, weigerte er sich, mit dem Hinweis auf die Kosten, das Kraftwerk abzuschalten.

So nahm die Katastrophe ihren Lauf... Die magischen Energien, die wegen des Großen Geistertanzes zu diesem Zeitpunkt im ganzen Land zu spüren waren, wurden zu dem Kraftwerk hingezogen, angezogen von dem Mana, das von den Emotionen der Sterbenden ausgesandt wurde.

In diesem Inferno von magischen und atomaren Energien bildete sich aus dem Entsetzen der Belegschaft und O'Seanmoores ohnmächtiger Wut und Verzweiflung über die hereinbrechende Katastrophe ein astrales Netz. In diesem Netz verfangen sich all jene, die während ihres Todes außergewöhnlich viel Mana freigaben. Dieses Mana formte neue Wesenheiten, die man als Geister im klassischen Sinne bezeichnen könnte. O'Seanmoore wurde zu einer Art Freier Geist (**Grimoire**) und schwor, so lange über Mountainvalley zu wachen, bis von diesem Ort keine Gefahr mehr ausgehen würde. Anzumerken ist hier, daß Jack O'Seanmoore nicht wirklich zu einem freien Geist im eigentlichen Sinne wurde, vielmehr wurde er zu einem Wesen, dessen Fähigkeiten und Beschränkungen den bekannten freien Geistern gleichen.

Als die Wissenschaftler Mountainvalley betraten, fürchtete Jack O'Seanmoore um die Ruhe des Ortes. Während er nach dem Leben der Wissenschaftler trachtete, verfolgten andere im astralen Netz gefangene Wesen ihre eigenen Ziele, sei es, daß sie von ihrem Elend berichteten, daß sie aufklärten oder Nachrichten übermitteln wollten. Hierzu verwendeten

sie metaphorische Darstellungen, die ihre eigenen Gefühle verstärkt wiedergaben.

Die Wissenschaftler, die wie der Rest der Menschheit damals noch in völliger Unkenntnis über astrale Phänomene jeglicher Art waren, verfielen durch diese ihren Geist überfordernden Sinneseindrücke dem Wahnsinn, begingen Selbstmord oder starben durch selbstverschuldete Unfälle.

KETTENRASSELN UND ZÄHNEKLAPPERN

Hinter den Kulissen

Es dürfte keine großen Schwierigkeiten bereiten, in das Kraftwerk einzudringen. Theoretisch gibt es zwei Möglichkeiten: Man kann in einen der beiden Kühltürme eindringen - von dort aus führt eine Rohrleitung ins Generatorgebäude-, oder man begibt sich in das Verwaltungsgebäude, das nicht vollkommen einbetoniert wurde. Das Ziel ist in jedem Fall das Brennelementelager [V].



Die Kühltürme [Ia,b]

Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr steht am Fuße eines der beiden Kühltürme. Der schützende Beton hat ihre Sockel umschlossen. Aus den großen Schloten steigt Nebel empor. Der Wind heult über sie hinweg, entlockt den Türmen, die verkohlten Baumstümpfen gleichen, die schwarzfingrig in den düsteren Himmel ragen, ein dumpfes, wehleidiges Wimmern.

Hinter den Kulissen

Mit einem Klettern [4] sollte es den Charakteren gelingen, die an der niedrigsten Stelle vier Meter hohe Wand emporzuklettern. Das Hinuntersteigen ist jedoch nicht so einfach: Die ganze Innenwand besteht aus einem komplizierten Wirrwarr von Rohrleitungen und Düsen, durch die das Kühlwasser des Reaktors geleitet und in einem Auffangbecken gesammelt wurde. Durch die Explosion sind diese Rohre zerbrochen, ihre scharfkantigen Stümpfe ragen wie Messer in den Turm hinein. Aus einigen rinnt noch ölig schimmerndes (und - laut Meinung des Geigerzählers - hochradioaktives) Wasser. Die Rohre sind allesamt naß und rutschig.

Sollte einem der Charaktere das Hinabklettern [9] mißlingen, so kann er sich mit einer Probe auf Schnelligkeit [5] retten, wenn er dabei mehr Erfolge als Kletter-Mißerfolge hat. Kann er sich trotzdem nicht retten, so fällt er direkt auf die Rohre und trägt einen Basis-Sturzschaden von $(\text{Meter}/2)T$ davon (s. **Kreuzfeuer** S.76). Weiterhin besteht die Gefahr, daß der Schutzanzug bei einer 1 auf W6 zu Schaden kommt (siehe Zusatzregeln: Auswirkungen der Radioaktivität).

Im Kühlturm herrscht dichtester Nebel (der Malus ist in der Kletterprobe berücksichtigt worden).

In der Mitte des Turmes befindet sich das Kühlwassersammelbecken.

Jeder Spieler sollte eine Probe auf Wahrnehmung[4] machen:

Erfolge Ergebnis

1 Das bißchen Wasser, das sich noch im Auffangbecken befindet, fließt in ein Rohr mit eineinhalb Metern Durchmesser.

2-3 Der Wasserspiegel in diesem Rohr ist außergewöhnlich hoch. Vermutlich kann das Wasser nicht so schnell abfließen, wie es eigentlich müßte.

4+ Man kann den vermutlichen Verlauf des Rohres an einer geringen Aufwölbung des Bodens erkennen. An der Nord- bzw. Südwand des Turmes (je nachdem in welchem der beiden Türme sich die Runner befinden) scheint das Abflußrohr auf das Einlaßrohr zu treffen. Hier hat das Rohr einen Durchmesser von circa 2 Metern. An dieser Stelle ist der Verputz recht dünn (Barrierenstufe 4), man könnte ohne Schwierigkeiten ein Loch hineinsprengen oder eines mit Schaufel und Spitzhacke hineinschlagen (Stärke [5] Basiszeit 1h).

Durch das Loch gelangen die Runner in einen Tunnel, der von hier direkt zur Generatorhalle führt.

Dort befindet sich eine Luke, die sie allerdings aufschweißen müssen (Geschicklichkeit [3] Basiszeit 30min), da sie sich total verkeilt hat.

Die Generatorhalle [II]

Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr schiebt den schweren Lukendeckel zu Seite, der scheppernd auf den Boden fällt. Ihr befindet euch in einer riesigen, stockdunklen

Halle. Es ist totenstill. Die Lichtkegel eurer Taschenlampen reichen nur wenige Meter durch den Dunst, der die Halle ausfüllt. Mit euren gestörten Restlichtverstärkern und Infrarotsichtgeräten vermögt ihr nur wenig zu erkennen.

Plötzlich schaltet sich -wie von Geisterhand gesteuert- die Klimaanlage ein. Zischend verschwindet der Dunst in unzähligen kleinen Luftschächten, summend gehen die Lichter an und Turbine und Generator beginnen sich zu drehen.

Wenn einer der Charaktere die Astralebene betritt

Du wagst den Sprung in die Astralebene, hoffend, daß es nicht ganz so schrecklich wird, wie du es befürchtest...Du stehst inmitten der Generatorhalle. Ungefähr zwei Dutzend Männer und Frauen in weißen Overalls arbeiten angestrengt und konzentriert. Sie schenken dir keine Beachtung, nehmen dich aber dennoch wahr (sie weichen dir aus, aber sie grüßen dich).

Hinter den Kulissen

Was die Runner sehen, ist eine Illusion. Sie erkennen die Halle, wie sie vor der Zerstörung war. In der Mitte steht der große Generator, der von der Turbine angetrieben wird. Die Wasserrohrleitung führt zum einen Ende der Turbine, eine weitere Rohrleitung führt wieder hinaus. An den Wänden befinden sich unzählige Steuerkonsolen, die Hauptkonsole steht direkt vor dem Generator. Ausgänge befinden sich im Süden und im Osten, in der Illusion sind sie alle geöffnet. Leitern, die zu den metallenen Laufbühnen führen, befinden sich in allen vier Ecken des Raumes.

Auf der Astralebene erlebt man die Katastrophe sozusagen live. Man sieht die Arbeiter und nimmt ihre Reaktionen wahr. Die in der Realwelt Zurückgebliebenen müssen ohne die Arbeiter auskommen, aber auch sie er-

leben das schreckliche Ereignis hautnah mit:

Plötzlich beginnt, sowohl auf der Astralebene als auch in der Realität, die Erde zu beben. Bei einer erfolgreichen Wahrnehmung [4] bemerken die Charaktere, daß an der Hauptkonsole ein Lämpchen blinkt. (Auf der Astralebene sieht man einen Mann im Overall am Monitor stehen und telefonieren, nach einer Weile legt er entnervt den Hörer beiseite und tippt etwas in die Konsole ein.) Gehen die Runner näher heran, so sehen sie, wie auf dem Monitor eine Schrift entsteht:

MELDUNG VON GENERATOR-HALLE...

Wir haben soeben ein Beben registriert, sollen wir den Generator ausschalten?
gez. K. Ostrowskie.

MELDUNG VON ZENTRALE...

zerbrechen Sie sich nicht Ihren Kopf um ungelegte Eier, Mann. Sie werden dafür bezahlt, Strom herzustellen, und nicht um auf Erdbeben zu achten.
Weitermachen!
gez. Jack O'Seanmoore.

Dann, kurze Zeit später:

MELDUNG VON GENERATOR-HALLE...

O'Seanmoore, sind sie des Wahnsinns?
Wenn etwas passiert, dann kann das weitreichende Folgen haben, ich...

Der Satz ist noch gar nicht zu Ende geschrieben, da erfüllt ein gigantisches Grollen den Raum: Donnernd fallen dicke Metallpanzertüren herab.

Einen Moment lang herrscht vollkommene Stille, bis plötzlich die Wände zu schmelzen beginnen und eine gewaltige Feuerkugel auf die Runner zurast. Jeder Charakter nimmt 75 mentalen Schaden, den er allerdings als Verbrennung empfindet.

Nachdem die Feuerwand über die Charaktere hinweggefegt ist (es ist nur eine Metapher für den Neutronenbeschuß), beginnen die Meßanzeigen wild auszuschlagen. Die Radioaktivität hat einen neuen Höchststand erreicht.

Auf der Astralebene sieht man mehr: Die Metalltüren fallen krachend herunter. Überrascht schauen die Arbeiter auf die Türen, rennen auf sie zu, hämmern brüllend gegen das Metall der äußeren Tore, bis ein Feuersturm über sie hinwegfegt, Kleider, Haut, Fleisch und Knochen verbrennt. Dann, wenn nur noch Asche von ihnen übriggeblieben ist, dröhnt ein lauter Schrei in den Ohren des Magiers: „WARUM?“

Von der Halle ist nach dem Feuersturm, der nicht einmal eine Zehntelsekunde andauerte, nicht mehr viel übrig geblieben: Der Generator und die Turbine sind zu einem unförmigen Klumpen Metall, die Laufbühnen und Konsolen zu Tropfsteinen zusammengeschmolzen. Nur die Hauptkonsole steht noch. Auf ihr entsteht eine weitere Nachricht:

MELDUNG VON GENERATOR-HALLE...

wenn es noch eine Gerechtigkeit gibt, so wird O'Seanmoore in der Hölle schmoren und für das büßen, was er getan hat.

MELDUNG VON ZENTRALE...

spar dir dein Gewäsch, Ostrowskiel! Du schmorst ebenso wie all die anderen, und keiner wird dich rächen können...
gez. Jack O'Seanmoore.

Um die Halle zu verlassen, müssen die Runner eines der beiden Tore öffnen. Dabei ist es nicht schwer zu erkennen, daß das Tor im Osten, das zum Verwaltungsgebäude führt, wesentlich schwächer konstruiert ist (Barrierenstufe 10 Stärke [8] Basiszeit 2h), während das Tor zum Reaktor (aus verständlichen Gründen) wesentlich stabiler gebaut ist (Barrierenstufe 24 Stärke [12] Basiszeit 4h).

Das Verwaltungsgebäude [III]

Ein Großteil des oberen Stockwerkes hielt der Last des Betonmantels nicht stand und wurde fast vollkommen zerstört. Auch im Erdgeschoß biegen sich Decken und Wände unter der Last. Die Treppe führt vom Parterre aus

in ein Wirrwarr aus herabgefallenen Verstrebrungen, Deckenplatten und Betonsäulen, das man nur schwerlich überwinden kann (Klettern [6] Basiszeit 1h). Im Folgenden werden die einzelnen Örtlichkeiten näher beschrieben.

Eingangshalle[1]

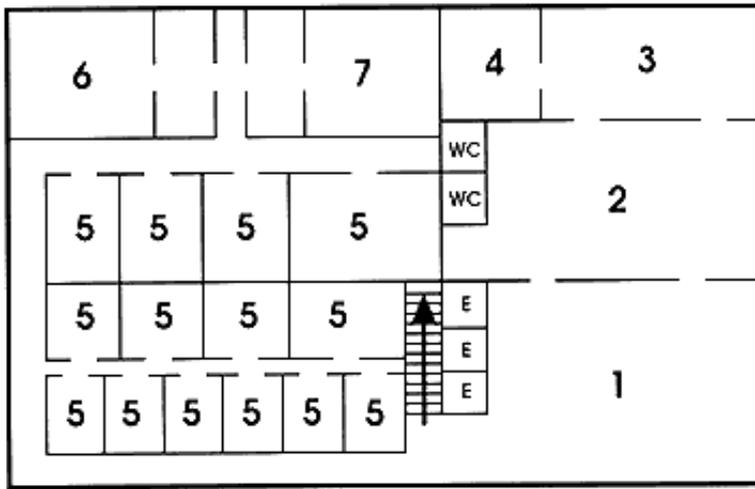
Dies ist der einfachste Weg, um in das Kraftwerk zu gelangen. Türen und Fenster sind an jenen Stellen, an denen der Beton nicht hingelangt ist, mit Betonplatten versiegelt (Barrierenstufe 8 oder Stärke [5] Basiszeit 1h).

Den Runnern eröffnet sich ein Bild der Verwüstung: Das Mobiliar ist fast völlig zerstört worden, so als hätte hier eine rasende Bestie gewütet. Mit einer Wahrnehmung[4]-Probe kann man folgendes erkennen:

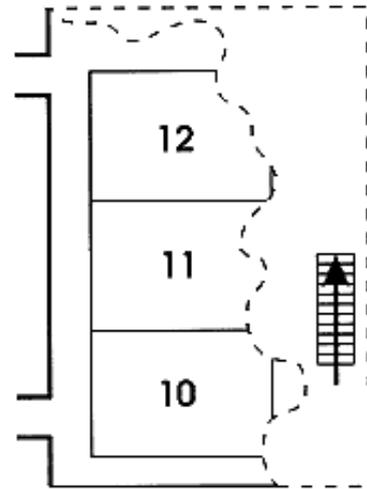
Erfolge Ergebnis

- 1 Es ist keine geordnete Zerstörung.
- 2 Es waren Menschen, die wie Berserker gewütet haben müssen.
- 3+ Die Zerstörung war nicht gänzlich ziellos. Man hat allen Anschein nach versucht, mit dem Mobiliar die Fenster zu zertrümmern. Hinterher hat man alles beiseite geschafft.

Alle zwei Stunden, stets dann, wenn die Putzfrau (siehe Die Kantine [2], die Küche [3] und der Lagerraum [4]) mit dem Aufräumen fertig ist, stürmt eine Horde lebender Leichen (die Geister der Angestellten) brüllend in die Halle und verwüsten diese, in der verzweifelten Hoffnung, irgendwie ins Freie zu gelangen. Alles, was ihnen dabei in den Weg kommt, wird niedergetrampelt (auch die Runner, die dabei einen mentalen Schaden von 10M pro Runde nehmen, wenn sie nicht ausweichen). Waffengewalt ist sinnlos, obgleich die Runner fest davon überzeugt sein werden,



VERWALTUNGSGEBÄUDE (III): ERDGESCHOSS



OBERGESCHOSS

daß ihre Kugeln und Zaubersprüche eine Wirkung haben. Das ganze Schauspiel dauert ungefähr eine halbe Stunde. In dieser Zeit kommen immer mehr der illusionären Zombies, die nach einiger Zeit anfangen, sich gegenseitig zu zerfleischen, bis am Ende niemand mehr am Leben ist.

Kantine [2], Küche [3], Lager [4]

Anders als in der Eingangshalle ist hier noch alles an seinem rechten Platz: Kein Tisch und kein Stuhl wurde verschoben, nur vereinzelt kann man umgekippte Stühle erkennen.

Begeben sich die Runner tiefer in die Kantine hinein, hören sie plötzlich ein Knirschen und Knacken. Es scheint, als ob auch noch jemand anderes in diesem Raum ist. Nach einer kurzen Suche (Wahrnehmung [4]) entdecken die Charaktere eine alte Frau. Sie trägt einen Kittel und ein Kopftuch, sitzt an einem abgelegenen Tisch und trinkt einen Kaffee. Entdeckt sie die Runner, begrüßt sie sie mit einem freundlichen Lächeln: „Tach, meine Herren. Tut mir leid wegen die Unordnung un’ so. Mußte mich erstmal ausruhn tun. Bin schließlich auch nur’n Mensch. Den ganz’n Tach bin ich hier am Malochen. Keiner der

mal kommt und sacht: Komm, ich helf dich ma! Nix, all’s kannsse alleine machen. Scheiß Kerle sind dat.“

Es handelt sich um eine Raumpflegerin, die ihr ganzes Leben damit verbrachte, in Mountainvalley zu putzen. Nach einiger Zeit wird sie sich in der Kantine an’s Werk begeben, verschwindet dann noch kurz im Lagerraum und beginnt dann wieder mit dem Putzen und Aufräumen in der Eingangshalle, nachdem die Geister der Angestellten dort gewütet haben.

Büros der Angestellten [5]

Die Büros der Angestellten sind allesamt leer und immer noch ordentlich. Weder ist das Mobiliar zertrümmert worden, noch ist sonst irgendetwas Außergewöhnliches zu bemerken. Auf einigen Tischen stehen noch die Familienbilder der Angestellten. Betrachten die Runner diese Räume etwas genauer (Wahrnehmung [5]), können sie aber etwas Interessantes erkennen:

Erfolge Ergebnis

- 1 Allem Anschein nach war hier schon einmal jemand und hat die Büros durchsucht. Dabei hat er vor allem

die Akten genauer unter die Lupe genommen. Diese haben einen Marktwert von 10.000 Nuyen, wiegen dafür aber auch eine Menge, da es sich um Hardcopies handelt.

2+ Außerdem hat dieser Jemand einige Materialproben genommen. In einigen Möbelstücken kann man deutlich Spuren von Bohrungen erkennen.

Während die Runner diesen Hinweisen nachgehen, hören sie plötzlich auf dem Gang einen lauten, entsetzten Schrei. Ein Mann im weißen Kittel rennt an der Tür vorbei.

Verfolgen ihn die Charaktere, so können sie ihn bald stellen. Er wird ihnen allerdings mit einer panischen Angst begegnen und langsam zur Wand hin ausweichen. In dem Augenblick, wo er nur noch wenige Meter von ihr entfernt ist, schießen vier Tentakel [Die Werte entsprechen denen eines Kraken (**SR-Regelwerk**)] aus der Wand und beginnen, ihn zu erwürgen.

Sollten es den Charakteren wirklich gelingen, ihn zu retten, so wird er ihnen folgendes sagen: „Es gibt einen Wächter.. niemand bleibt ungestraft..“ Dann zerfällt er zu Staub. Zurück bleibt ein Ausweis, der ihn als TIMOTHY RATTLE ROCK, Wissenschaftler der Universität von Seattle und Mitglied einer Gutachtergruppe ausweist (in seinem Portemonnaie findet sich noch Bild einer überaus schönen Frau, die in ihren Armen ein Baby trägt).

Büroräume des Präsidenten [7] und seines Vize [6]

Beide Büros überzeugen mit einer exquisiten Aufmachung, deren Erscheinungsbild allerdings von zwei Dingen getrübt wird: Im Büro des Vizes befindet sich eine große Blutlache unter dem Schreibtisch. Dieser hatte sich im Angesicht der Katastrophe das Leben genommen. Im Büro des Präsidenten liegt die

Leiche eines Mannes (einer jener Schattenläufer, die Partride vor den Spielern auf den Run schickte (siehe NSC)). Er trägt genau den gleichen dicken Schutzanzug, mit denen auch die Runner ausgerüstet sind, allerdings weist sein Helm einen fatalen Unterschied auf: Die Sichtscheibe ist zerstört worden.



Büro des Sicherheitschefs [10]

Nähern sich die Runner der Tür zum Büro, so vernehmen sie ein schmerzverzerrtes Stöhnen. Der Blick durch die offenstehende Tür zeigt einen Mann, der wild zuckend in seinem Stuhl sitzt und der Tür den Rücken zukehrt.

Sollten die Charaktere den Raum betreten, schlägt die Tür zu, sobald auch der letzte von ihnen den Raum betreten hat. Ist der Eingang erst einmal verschlossen, wird das Stöhnen lauter und der Mann brüllt grunzend: „Ihr... ihr dürft hier nicht sein... Ihr.. dürft.. hier.. nicht... sein...“ In diesem Augenblick schießen aus dem Boden und Wänden (Charakteranzahl*2) Arme, die nach den Runnern greifen (man nehme die Werte eines typischen Bären, allerdings wird der Schaden an den Runnern mental abgerechnet). Für jeden zerstörten Arm wächst innerhalb der nächsten Runde ein neuer nach. Nach W6 Runden dreht sich der Mann um, brüllt: „Ihr dürft hier nicht sein..“ Er richtet das leichte MG, das er plötzlich in der Hand hält, auf die Runner, und schießt... auf die Arme, von denen dann auch keiner mehr wiederkommt.



Ist der Kampf vorbei, wendet sich der Mann an die Runner und sagt: „Verpißt euch! Aber nicht ohne den Wächter zu geeken...“

Die Sicherheitszentrale [11] und die Waffenkammer [12]

Die Sicherheitszentrale ist noch weitestgehend intakt, sieht man von der eingedellten Decke einmal ab. In der Waffenkammer kann man fast noch das gesamte, wenn auch etwas veraltete Konzern-Spielzeug finden: 12 mittlere MGs mit 48 40er Clips Explosivmuni, je eine Kiste mit 50 Offensiv-, Defensiv- und Betäubungs-Granaten, sowie 12 schwere Rüstungen und 12 Ares Predator. Außerdem befinden sich hier 5 Raketenwerfer und 10 AFR, sowie 3 tragbare Akkupacks, mit denen man ein mobiles Radargerät (dieses liegt ebenfalls dort) bedienen kann.

Daß ein Großteil der Hardware aufgrund der Strahlung unbrauchbar wurde, steht auf einem ganz anderen Blatt (man braucht den Spielern ja nicht alles auf die Nase zu binden), allerdings funktionieren die Akkupacks. Mit ihnen kann man die Monitoranlage wieder reparieren (Elektronik B/R [8]). Hat man dieses vollbracht, sieht man, wie die Katastrophe ihren Lauf nahm: Man sieht, wie eine Rohrleitung im Reaktor leck schlug, der Reaktor regelrecht

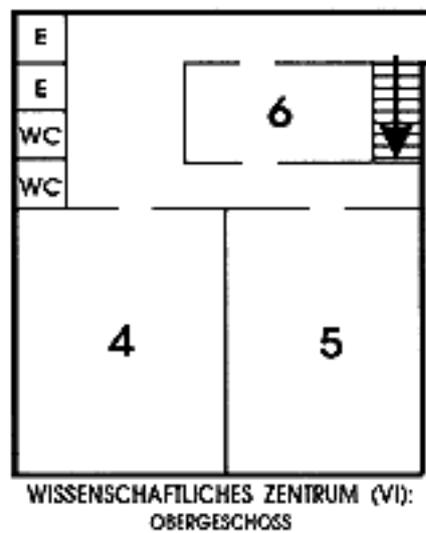
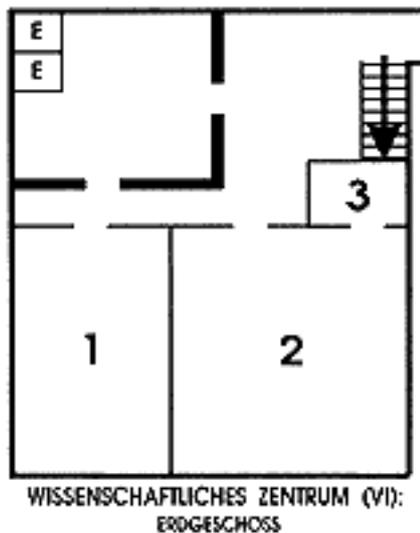
verdampfte; wie alle Lebewesen innerhalb der Gebäude [2],[4],[5],[6] vom Neutronenbombardement zerfressen wurden, wie im Verwaltungsgebäude eine wilde Panik ausbrach, Menschen sich gegenseitig tottrampelten, nur um in die Freiheit zu gelangen und wie die Strahlenkrankheit sie binnen der nächsten Stunden dann doch dahinraffte: Überall Menschen, die sich von Krämpfen geschüttelt übergeben, deren Haare büschelweise ausfallen, auf deren Haut krebsartige Geschwüre wachsen, bis sie elendig krepieren, wenn sie sich nicht schon vorher gegenseitig umgebracht haben. (Bilder, die einen Marktwert von 15.000 Nuyen besitzen, falls es Runner geben sollte, die mit solch geschmacklosen Geschäften ihren Lebensunterhalt verdienen wollen.)

Das Forschungslabor [IV]

Wer die Räume auf der Astralebene betrachtet, hört überall irrsinniges Gelächter und schmerzvolles Stöhnen. Es ist O'Seanmoores ehemaliger Arbeitsplatz, mit dem er sehr starke Gefühle verbindet (wie auch der Rest der Belegschaft).

Kontrollraum [1], Zentrale [2]

Die Geräte im Kontrollraum und in der Zentrale sind in Betrieb. Auf der Astralebene sieht



man, wie Arbeiter vor den Monitoren sitzen und angestrengt arbeiten, bis die Erde zu beben beginnt.

Einen Moment starren alle auf einen leeren Stuhl in der Zentrale, dann machen sie weiter. Unzählige Telefone beginnen zu klingeln.

Sollte einer der Runner abheben, so meldet sich eine besorgte Stimme: „Was ist los bei euch? Wir haben gerade sowas wie ‘nen Erdstoß gehabt. Sollen wir das Plasma ausglimmen lassen?“

Noch bevor der Charakter etwas antworten kann, brennen sämtliche Geräte laut knalend durch und der Feuersturm fegt durch den Raum (7S mental).

Haben die Charaktere sich von diesem Schock erholt, so hören sie in der Zentrale ein dumpfes Stöhnen und bemerken, wie ein Mann im weißen Kittel davonrennt und durch eine der beiden Sicherheitstüren, die in den Reaktorbereich führen, flieht.

Gehen die Runner in die Zentrale, so erblicken sie zwei Leichen, die die gleichen Schutzanzüge wie sie selbst tragen. Ihre Helme sind weit geöffnet, irgendjemand hat die Sichtscheiben herausgerissen.

Rechenzentrum [3]

Hinter einer dicken Panzertür ist der Großrechner von Mountainvalley verborgen. Stellt man mit Hilfe der Akkupacks die Stromversorgung wieder her, kann man die in den Laboren ermittelten Daten (500Mp) abfragen und mit einem erfolgreichen Computer[8]-Wurf kopieren. Es wird allerdings ein weiterer Computer[12]-Wurf nötig, will man die Daten rekonstruieren. Durch die elektromagnetische Strahlung und das Neutronenbombardement sind die Daten nur noch bruchstückhaft vorhanden.

Labors [4,5]

Sobald die Runner eines der Labors betreten, werden plötzlich die Geräte hochgefahren. Auf den Monitoren erscheinen komplizierte Diagramme und Formeln, während die Drucker wie wild mit sinnlosen Zeichen bedruckte Papiere auswerfen. Mit einem erfolgreichen Naturwissenschaften[6]-Wurf weiß man schon etwas mehr:

Erfolge Ergebnis

1-2 Es handelt sich um Berechnungen

und Meßdaten, die den Unfall beschreiben.

- 3+ Es läßt sich eindeutig der Verlauf der Katastrophe beschreiben (siehe Mountainvalley). Auch die Schuldfrage läßt sich explizit beantworten.

Der Konferenzraum[6]

Der Raum besitzt eine große Multimedia-Bibliothek. Die Regale sind über und über mit Büchern, CDs, Schallplatten (damals gab es sie noch) und Videotapes gefüllt. Sollte sich einer der Charaktere für das hier angesammelte Wissen interessieren, so muß er zu seinem Leidwesen feststellen, daß all diese Dinge bei der geringsten Berührung zu Staub zerfallen.

Das Reaktorgebäude [IV]

Sag's ihnen ins Gesicht

...wenn sie noch kein Plutonium bei sich tragen. Falls die Runner bereits im Besitz der Stäbe sind, werden sie sofort von O'Seanmoore angegriffen

Ihr habt das Herz des Kraftwerks erreicht - den Reaktor. Hierhin hat sich seit der Katastrophe niemand mehr gewagt. Dort, wo einst ein kompliziertes Spulensystem das Plasma bändigte, erinnern nur noch Metallklumpen an den Stolz einer ganzen Generation von Ingenieuren. Auch vom Brutreaktor finden sich nur noch geschmolzene Trümmer.

Der untere Teil des Kraftwerkes steht gänzlich unter Wasser. Es scheint zu kochen. Allem Anschein nach sind einige Brennstäbe des Brütters immer noch sehr aktiv. Aus einigen Röhren quillt Wasser, aus diversen Leitungen schießt zischend heißer Dampf (die Meßwerte zeigen, daß in der Luft glücklicherweise kein Knallgasgemisch vorhanden ist).

Hinter den Kulissen

Vom Reaktor ist nicht mehr viel übriggeblieben. Das unkontrollierte Plasma hat fast die gesamte Installation zerstört. Daß die Brennstäbe des Kernspaltungsreaktors noch aktiv seien, ist allerdings eine absurde Vermutung, denn was da zischt und brodelnd, ist die weltliche Form des Wächters O'Seanmoore!

Ein schmaler metallener Laufsteg führt über das brodelnde Wasser hinüber zum Eingang des Zwischenlagers. Kabelstränge hängen von der Decke herab.

Die Stahltür, die das Zwischenlager schützt, hat eine Barrierenstufe von 24. Sollte es den Runnern nicht gelingen, ein Loch hineinzusprengen, so können sie mit Hilfe des Akkupacks und einigem Geschick (Elektronik[5]) das elektronische Schloß knacken und mit einigem Know-how (Elektronik B/R[7]) den Hebe-mechanismus einschalten.

Das Lager [V]

Sag's ihnen ins Gesicht

Staub wirbelt durch die Luft. Ihr steht in einer großen, vollkommen leeren Halle. Bis auf einen alten Gabelstapler und zwei großen Tanks ist nichts zu entdecken. Keine geheimnisvolle Truhe, kein Bleiblock oder eine Glas-scheibe, hinter der man das strahlende, wertvolle Material entdecken könnte. Ihr steht in einer großen Halle und seid ganz allein...

Hinter den Kulissen

Die Halle, in der sich die Charaktere befinden, birgt wirklich nichts von Wert, nur ein Gabelstapler steht hier herum.

Untersuchen die Runner die Halle genauer (Wahrnehmung [8]), so entdecken sie eine Luke im Boden. Sie führt über eine breite Treppe in einen kleinen Lagerraum, in dem ein großer Bleiblock steht. In diesen Bleiblock sind zwei Plutoniumstäbe eingelassen. Sobald die

Runner die Stäbe herauszunehmen beginnen, sollten alle eine Naturwissenschaften[5]-Probe machen, denn dabei könnten sie auf folgende Gedanken kommen:

Erfolge Ergebnis

- 1-2** Es wäre recht ratsam, mit dem Plutonium sehr vorsichtig umzugehen. Schließlich ist es stark radioaktiv und hochgiftig.
- 3+** Außerdem sollte man darauf achten, daß die beiden Stäbe sich nicht zu nahe kommen, sonst kann es leicht sein, daß es zu einer Kettenreaktion und somit zu einer Verpuffung (einer kleinen nuklearen Explosion geringer Sprengkraft) kommt.

So, das wär's dann. Das Plutonium ist im Besitz der Runner, der Auftrag ist erfüllt, das Abenteuer zu Ende. Oder?

DER RÜCKTRANSPORT

Sag's ihnen ins Gesicht

Mühsam schleppt ihr das Plutonium. Ihr hättet nie gedacht, daß das so schwer sein würde. Vorsichtig überquert ihr den Reaktor. Die schmale Laufbühne knirscht und knackt beängstigend laut. Plötzlich beginnt der Reaktor zu beben, das Wasser unter euch fängt an zu brodeln. Ein Strahl kochenden Wassers schießt auf euch zu.

Hinter den Kulissen

O'Seanmoore ist der Wächter. Es ist seine Aufgabe zu verhindern, daß irgendjemand durch Mountainvalley zu Schaden kommt. Deshalb greift er die Runner an.

Bei jedem Beben, das sich alle W3 Runden wiederholt, müssen alle Charaktere eine Schnelligkeit[4]-Probe (Runner mit Plutonium

erhalten +4 auf ihren Mindestwurf) überstehen. Sollten sie scheitern, so fallen sie ins Wasser und sehen sich direkt O'Seanmoores weltlicher Form gegenüber. Die anderen dürfen sich gegen O'Seanmoores Wasserstrahlen behaupten (Näheres siehe Jack O'Seanmoore im Anhang).



Für die Runner gibt es drei Möglichkeiten: Rennen, Reden oder Kämpfen, wobei Reden die eleganteste Methode darstellt. Sie müssen dem Wächter nur klar machen, daß sie das Plutonium in Sicherheit bringen wollen und damit Leben retten werden. Können die Runner dies glaubhaft darlegen, so wird O'Seanmoore sie in Ruhe lassen. Er wird allerdings erwähnen, daß vor einem Monat schon einmal Sterbliche das Kraftwerk betreten haben, die genau die gleichen Anzüge wie die Runner trugen und auch das Plutonium stehlen wollten.

Sollten die Runner lieber kämpfen oder rennen... nun gut. Das Glück ist mit den Mutigen. Sie werden es brauchen. O'Seanmoore ist ein mächtiger Gegner, der seine Opfer nicht verschonen wird.

Wie alle Geister kann man O'Seanmoore



nicht töten, allenfalls vermag man ihn für eine gewisse Zeit von der Realwelt zu vertreiben.

VIVE LA RESISTANCE!!!

Sag's ihnen ins Gesicht

Ihr habt mittlerweile das halbe Tal durchkreuzt und einen Bereich mit leichter Radioaktivität erreicht. Die Morgensonne kriecht langsam die Berge hinauf und beginnt, den Nebel zu verteiben. Nun scheint es aber endgültig überstanden zu sein.

Ihr seht etwas aufblitzen! Ein reflektierter Sonnenstrahl. Ihr könnt zwar nicht erkennen, was es war, aber das verheißt nichts Gutes. Hat man euch reingelegt? Gibt's neue Probleme?

Hinter den Kulissen

Richtig, Chummers! Jetzt beginnt es langsam unterhaltend zu werden. Wie Rollov gesagt hatte: Eine Gruppe von Terroristen ist ebenfalls auf dem Weg, das Plutonium zu stehlen.

Dummerweise sind dies aber gar keine Terroristen, sondern Mitglieder der örtlichen Zelle der Patriotischen Vereinigung. Die Jungs haben durch ihre Connections Wind von der Sache bekommen, und ihnen gefällt es gar nicht, daß sich ein durchgeknallter Troll des Plutoniums bemächtigen will.

Deshalb haben sie eine Gruppe von Freiwilligen auf die Runner angesetzt. Es sind allesamt schlecht ausgerüstete Amateure, die aber wissen, wofür sie kämpfen: Für den Erhalt von Recht und Ordnung.

Auch in dieser Szene ist es besser, die Runner würden versuchen, irgendwie mit den Angreifern ins Gespräch zu kommen. Da aber vermutlich erst einmal die Waffen sprechen werden (zurecht, denn jeder denkt vom Anderen das Schlimmste), bleibt zu hoffen, daß die Runner wenigstens einen Gefangenen machen, damit dieser seine Geschichte erzählen kann und den Runnern klar wird, WEM sie das Plutonium in die Hände geben.

Die Fähigkeiten der Policlub-Mitglieder entsprechen denen eines Humanis-Mitgliedes (**SR-Regelwerk**). Sie sind mit Jagdgewehren und schweren Pistolen ausgerüstet. Sollte ih-

nen das Plutonium in die Hände fallen, so werden sie es selbstverständlich den Behörden zurückgeben (und 'ne hübsche Belohnung kassieren).

SCHLUSSABRECHNUNG

Sag's ihnen ins Gesicht

Endlich! Nach zwölf nervenaufreibenden Stunden habt ihr das Tal hinter euch gelassen. Mit großer Erleichterung öffnet ihr eure Helme, atmet frische, reine Luft und seht die Welt nicht mehr durch dicke Panzergläser, auf denen ständig angezeigt wird, wie gefährlich es da draußen ist.

Ihr liegt relativ gut in der Zeit. Aber Rollov ist schon da und ist nicht allein. Er hat Verstärkung mitgebracht: Sechs schwer bewaffnete Messerjungs stehen um ihn herum.

Hinter den Kulissen

Es gibt Dinge, die kann Rollov mit Sicherheit nicht gebrauchen: unliebsame Zeugen gehören dazu. Nichtsdestotrotz wird er erst einmal ganz freundlich sein. Sobald er allerdings das Plutonium hat, oder falls die Runner ihn angreifen, beginnen die angeheuerten Muskelmänner (5 Söldner (**SR**) und ein Kampfmagier (**Asphalt**)) mit ihren Spielzeugen zu hantieren...

Die ganze Zeit über können die Runner Jack O'Seanmoore herbeirufen. Es ist schließlich augenscheinlich, daß sie übers Ohr gehauen wurden und es nun um das Leben von Tausenden geht. Innerhalb von W6 Runden manifestiert sich O'Seanmoore und wird den Runnern helfen. Sobald der Kampf beendet ist, nimmt er das Plutonium und verschwindet.. für immer. Er hat seinen Frieden gefunden - aber was ist mit den Runnern?

NACH DEM RUN

Dies ist ein wahrhaft heißer Run, dessen Konsequenzen sehr weitreichend sein können. Sollten die Charaktere kläglich versagt haben, so ist das nicht weiter schlimm. Rollov wird davon ausgehen, daß niemand Mountainvalley betreten kann, und eine andere Plutoniumquelle suchen.

Ähnlich sieht es aus, wenn die Runner im Hinterhalt der Patriotischen Vereinigung aufgerieben wurden und ihr Plutonium verloren haben. Die Mitglieder werden das Plutonium sofort der Regierung übergeben (und eine gehörige Geldsumme dafür kassieren).

Schlimm ist es allerdings, wenn das Plutonium in die Hände von Rollov gelangt. Spätestens drei Wochen danach erhält der erste Plex eine Atombombendrohung. Bald darauf ist die nächste Stadt an der Reihe. Dies zu verhindern kann und sollte ein weiteres Abenteuer sein (ansonsten gelingt es halt irgendeinem anderen Runner-Team, für Recht und Ordnung zu sorgen).

Des weiteren können die Runner die geklauten Meßdaten an eine Fernsehanstalt verkaufen. Der Marktwert liegt bei immerhin 100.000 Nuyen.

Karmaverteilung

- +5 fürs Überleben
- +2 wenn die Begegnung mit O'Seanmoore nicht mit einem Kampf endet, sondern die Runner ihn von ihren edlen Absichten überzeugen.
- +2 wenn die Schattenläufer Rollov nicht das Plutonium übergeben
- +2 wenn sie es schaffen, O'Seanmoores Fluch zu bannen.

NSC

Rollov Partride

Rollov wurde im Jahr 2025 als Troll geboren, somit ist er vom Trauma der Goblinsierung verschont geblieben und konnte seine geistigen Fähigkeiten voll entwickeln. Was sich für ihn als Vorteil erwies, kann, von einem gewissen Standpunkt aus betrachtet, zumindest für andere auch als Nachteil gewertet werden. Aufgrund seiner geistigen Fähigkeiten wurde er sich der Vormacht der Menschen durchaus bewußt und erkannte schnell, daß es eben nicht egal war, welchem Typus des Sapiens man angehörte.

Aufgrund einiger traumatischer Erlebnisse in der Pubertät sowie einer verkorksten Erziehung entwickelte er einen übergroßen Ehrgeiz und einen übersteigerten Haß auf alle Normalen. Er wurde Mitglied im Policlub Wider dem Brüterfrieden, der sich die totale Zerstörung der Menschheit zum Ziel gesetzt hatte. Gleichzeitig machte er eine Karriere beim FBI, wobei er in der Abteilung für Metamenschenfragen eingesetzt wurde. Dummerweise versetzte man ihn nach einigen Jahren in den Außendienst und beauftragte ihn mit der Terroristenbekämpfung, einer Tätigkeit, die ihm überhaupt nicht behagte und seinen Haß noch steigerte.

Die Köpfe des Policlubs hatten keine allzu großen Probleme, ihn für die Idee des Plutoniumdiebstahls zu erwärmen und ihn mit der detaillierten Planung und Durchführung zu beauftragen.

Das erste Team, das aus Mitgliedern der Bruderschaft bestand, versagte allerdings kläglich, und so mußte er sich einen neuen Plan aushecken. Dieser war denkbar einfach: Man suche sich aus den FBI-Akten die besten Runner aus, setze ihnen den Floh ins Ohr, sie täten etwas für das FBI (und natürlich auch jede Menge für sich selbst) und würden nebenbei noch Menschenleben retten und schicke

sie in die Höhle des Löwen.

Rollov ist ein smarterer Troll, keineswegs dumm, allenfalls ein wenig grobschlächtig und vor allem stark - und immer gut gekleidet!!

Attribute:

Konstitution: 9
Schnelligkeit: 5
Stärke: 8
Charisma: 2
Intelligenz: 3
Willenskraft: 3
Essenz: 2.8
Magie: -
Reaktion: 5(5)

Cyberware:

Datenbuchse (50 Mp Memory)
Reflexbooster(1)
Smartgunverbindung

Fertigkeiten:

Auto: 3
Feuerwaffen: 5
Elektronik: 3
Gebräuche (Geheimdienst): 3
Gebräuche (Politik): 1
Gebräuche (Policlub): 5
Gebräuche (Straße): 2
Psychologie: 4
Waffenloser Kampf: 3
Verhandlung: 5
Verhör: 3

Pools:

Gefahren-/Professionalitätsstufe: 8/4

Ausrüstung:

Predator II mit APDS-Muni
Nadelstreifenanzug
Taschensekretär mit Adressen im Wert von 10.000 Nuyen
Credstick (20.000 Nuyen)

Anmerkungen:

Plastik (lästig), Infrarotaugen

.....

Jack O'Seanmoore

Wurde 1977 in Texas geboren. Er besuchte die Technische Universität in Denver, Colorado und machte seinen Abschluß als Ingenieur für Kerntechnik. Die nächsten Jahre verbrachte er an verschiedenen kerntechnischen Anlagen, bis er 2005 nach Mountainvalley zog und dort innerhalb von zwei Jahren zum leitenden Ingenieur aufstieg.

O'Seanmoores hervorstechendste Eigenschaften waren sein Ehrgeiz und seine Unnachgiebigkeit gegenüber sich selbst und seinen Mitarbeitern, was letztlich auch zur Katastrophe führte.

Im Angesicht der Katastrophe durchlebte er ein kaum zu erahnendes Wechselbad der Gefühle: Auf der einen Seite fühlte er sich schuldig (er war schuldig!), auf der anderen Seite haderte er mit seinem Schicksal und wünschte, er könne seine Schuld auf irgendeine Weise sühnen.

Hierbei entwickelte O'Seanmoore ein solch starkes emotionales Potential, daß er zu etwas wurde, das man am besten als freien Geist bezeichnen kann. Er war dazu verflucht, über Mountainvalley zu wachen und zu verhindern, daß jemals wieder Menschen durch das, was sich in diesem Gebäude befand, sterben würden.

O'Seanmoore ist gefährlich. Sein Ehrgeiz, sein überragender Intellekt und seine Fähigkeiten machen ihn zu einem gefährlichen Gegner, den man nur schwerlich besiegen wird. Die einzige Möglichkeit, eine Begegnung mit ihm zu einem guten Ende kommen zu lassen, besteht darin, mit ihm zu reden. Er ist nicht dumm und auch nicht engstirnig, sondern lediglich vorsichtig und voll und ganz von seiner Aufgabe besessen.

Im Kampf sieht O'Seanmoore einem riesigen Oktopus auf zwei Beinen ähnlich. Er hat allerdings kein Gesicht, sondern nur ein großes Maul. An zweien der 8 Tentakel (mit 6 kann er angreifen) befinden sich seine Augen.

Unter anderen Bedingungen entspricht er seinem früheren Aussehen, allerdings sind seine Augen schwarze Kugeln.

Attribute als Mensch (als Oktopus):

Konstitution: 5(18)
Schnelligkeit: 3(23)
Stärke: 2(22)
Charisma: 5(2)
Intelligenz: 6(6)
Willenskraft: 8(8)
Essenz: 20
Magie: -
Reaktion: 5(+5 Initiative in seiner großen Form)

Fertigkeiten:

Beschwören: 5
Hexerei: 7
Naturwissenschaften: 8
Waffenloser Kampf: 5

Zauber:

Wasserstrahl: 7 (wie Energiegeschöß mit dem Schaden eines Gelgeschosses)
Energieball: 6
Schlafen: 3
Heilen tödlicher Wunden: 4
Magische Finger: 5
Chaos: 3
Säurebombe: 5
Säurestrom: 4

Fähigkeiten:

Gesteigerte Attribute
Grauen
Immun gegen Normale Waffen (Nahkampfwaffen mit Powerniveau über 9 und magische Waffen verursachen Schaden, es wird mit Willenskraft gekämpft)
Hexerei
Gift
Immun gegen Alter, Gift, Radioaktivität
Regeneration

Natürliche Waffen:

6 Tentakel (+2 Reichweite; [Stärke]S Schaden)
Biß ([Stärke]T Schaden)

WEITERE INFOS

Auswirkungen der Radioaktivität

Innerhalb des Tales (Abb.1) sind vier Zonen eingetragen, die die einzelnen Strahlungsniveaus angeben. Sollte der Schutzanzug eines Runners beschädigt werden, so nimmt er in jeder Stunde einen Verbrennungsschaden von 8(Strahlungsniveau), diesen kann er mit Hilfe seiner Konstitution runterbringen. Er nimmt diesen Schaden so lange, bis der Schutzanzug wieder abgedichtet wurde.

Kann man mit Hilfe der Magie und der modernen Medizin diese Art von Verletzung noch gut heilen, so gibt es noch eine andere Wirkung der Strahlung, die in ihrer Ursache der Verbrennung gleicht, jedoch längere Zeit für eine Wirkung benötigt, und der man sich auch im Anzug nicht entziehen kann:

Jeder Charakter hat einen 'Verseuchungsmonitor', bestehend aus zehn Kästchen. Zu jeder vollen Stunde muß jeder Charakter einem Schaden von 5(Strahlungsniveau um eins verringert) mit Hilfe eines Wurfs [(Konstitution + Willenskraft)/2] widerstehen. Ist der Schadensmonitor voll, so wird der Charakter innerhalb der nächsten W6 Tage an Erbrechen und Haarausfall leiden und schließlich an Leukämie erkranken. Eine Behandlung ist zwar möglich, aber sehr teuer, da fast der gesamte Körper neu gezüchtet werden muß... (was meint ihr, warum es so viel Kohle für den Run gab, Jungs?)

Noch etwas! Es ist wichtig, daß sich die Charaktere nach der Rückkehr ausgiebigst waschen. Ansonsten können sie weiterhin jede Stunde einen Wurf gegen 5L auf dem Strahlungsmonitor durchführen.

Weiterhin hat die Strahlung auch negative

Auswirkungen auf elektronische Geräte. Gerade Restlichtverstärker und Infrarotsichtanlagen aberauch Cyberdecks und bestimmte Cyberware.

Sonstige Anmerkungen

Innerhalb des Kraftwerkes ist die Sicht so stark beeinträchtigt, daß auf Wahrnehmungswürfe ein Malus von +3 berücksichtigt werden muß, und Koms sind so arg gestört, daß die Reichweite nur noch zwei Meter beträgt.

Diese Zusatzregeln sollten reichen, um den Spielern ein Gefühl für die Gefahr zu geben - eine Gefahr, die man mit bloßem Auge nicht sehen kann (es sei denn, man schaut auf den Geigerzähler).

BEINARBEIT

Rollov Partride

Ein FBI-Agent, dessen Ruf unter Kollegen schlechter ist als seine Fähigkeiten. Er ist erst seit gut einem halben Jahr wieder in Seattle tätig, nachdem er vom FBI fünf Jahre in einigen Ländern der NAN eingesetzt worden war.

Connections

Alle höheren Regierungsbeamte, Presseleute jeder Art

Verfügbare Informationen

Bis vor fünf Jahren war er in Seattle damit beschäftigt, in verschiedenen Metamenschen-gruppierungen unterzutauchen, um für das FBI Informationen zu sammeln und gegebenenfalls im Sinne der Regierung Einfluß nehmen zu können, danach wurde er außerhalb des Plex eingesetzt. Daß er jetzt für die Terroristenbekämpfung eingesetzt wird, ist größtenteils noch nicht bekannt.

Zusätzliche Informationen (5)

Erfolge Ergebnis

- 1** „Partride? Ha, ein Troll, das sagt ja wohl alles, oder? Der Troggy ist 'n bißchen verdreht, wenn de mich fragst. Hat zwar 'n tierischen Haß auf alles was nicht Meta is, aber leistet eine hervorragende Arbeit für sie.“
- 2-3** „Naja, es heißt, er würde hier und da auch mal 'n Auge zudrücken, wenn dadurch für seine Arbeitgeber keine Nachteile entstehen. So hat er schon mal dem einen oder anderen Meta 'ne Warnung zugesteckt, bevor die Hitzewelle über ihn hinwegzurollen begann.“
- 4** „Ich weiß nicht, aber wer so oft im tiefsten Sumpf der metamenschlichen Policlubszene gesuhlt hat, der geht doch bestimmt nicht mit 'nem sauberen Hemd wieder da raus...“

Wandel der Zeit

Einer von unzähligen Policlubs, die wie Pilze aus der Erde schießen, ein wenig Lärm machen und dann ebenso schnell wieder verschwinden.

Connections

Policlub Mitglieder, Regierungsbeamte, Presseleute

Verfügbare Informationen

Wandel der Zeit ist eine Gruppe, die erst vor einem halben Jahr aus Abtrünnigen des Humanis-Policlubs, gegründet wurde. Eine Gruppe, die schon mit mehreren kleineren Attentaten aufgefallen ist.

Zusätzliche Informationen(4)

Erfolge Ergebnis

- 1** „Für mich ist das 'n Haufen von blutrünstigen, hirnverbrannten Idioten, die so geil aufs Metzeln geworden sind, daß ihnen jede Schlechtigkeit auf dieser Welt zuzutrauen ist, wenn dabei nur 'n paar Metas hops gehen.“
- 2-4** „Seit einigen Wochen ist es um die ruhiger geworden. Scheint mir fast, als würden sie eine neue Aktion planen.“
- 5** „Ach quatsch! Die haben sich in irgendeinen Winkel verkrochen, und bereiten sich aufs Sterben vor. Kein Wunder! Die haben ja nichts mehr, außer ne lange Kartei bei den Cops und 'n Haufen Ärger auf der Straße.“