

Blutige Insekten

by The CyberDruid (tcd)

>>>>[Autor Informationen]<<<<<

Das ganze Abenteuer ist von CyberDruid und darf nicht unter anderem Namen verbreitet werden. Bei Fragen an den Autor mailen sie bitte an tcd@gmx.net.

Für dieses Abenteuer darf kein Geld verlangt werden. Es ist vollkommen kostenlos und einfach aus Menschenliebe geschrieben.

Weitere Werke von CyberDruid findet ihr auf meiner Homepage. <http://cyberdruid.home.pages.de/>

>>>>[Werbeblock]<<<<<

Kommt mal auf die Homepage der Shadowrun City Crew! Die URL ist zwar schon oft genug angegeben, aber was solls. Hier ist sie noch einmal! <http://cyberdruid.home.pages.de>

>>>>[Benutzte Quellenbücher]<<<<<

- SR III
- Wissen über Bugs wäre nicht schlecht, ist aber nicht zwingend erforderlich
- Selten kommt es vor, daß ich Zaubersprüche von meiner Homepage nutze. Hinter den Zaubersprüchen steht dann immer (**S R-City**) und sie werden am Schluß diesen Abenteuers erklärt.
- Kreuzfeuer, wenn Waffen aus dem Kreuzfeuer benutzt wurden steht hinter der Waffe (**KF**) und die Waffe wird auch kurz am Ende des Abenteuers erklärt.

>>>>[Informationen über dieses Buch]<<<<<

© 1999 by CyberDruid

Veröffentlicht 1999 im Internet auf der Homepage der Shadowrun City Crew

Version 1.2

>>>>[Die Finesse des Runs]<<<<<

Der Run läßt sich in verschiedene Abschnitte gliedern.

Chapter I - Der Auftrag

Die Runner bekommen den Auftrag und die benötigten Information. Die Informationen sind knapp und die Taten des großen Feindes der Runner werden das erste mal gesehen.

Chapter II - Beinarbeit

Die Runner müssen herausbekommen, wo der Artefakt ist, den sie suchen. Da die Bugs ihren Auftraggeber getötet haben, liegt es nahe, daß die Bugs auch den Artefakt haben wollen, oder ihn sogar schon haben.

Chapter II.I - Chicago

Die Runner versuchen mittels der Erkundung der alten UB in Chicago herauszufinden wer den Artefakt hat.

Chapter II.I.I - Jack Daniels

Die Runner suchen Jack Daniels auf, der offensichtlich etwas mit den Bugs zu tun hat.

Chapter II.I.II - Victor Green

Die Runner suchen Victor Green auf, der offensichtlich etwas mit den Bugs zu tun hat.

Chapter II.II - In Xpujil, Yucatán

Die Spieler versuchen etwas über den toten Auftraggeber Jabo herauszubekommen um an Informationen zu gelangen, die er vielleicht zurückgehalten hat.

Chapter III - Die Suche

Die Runner begeben sich auf die Insel der Bugs, um den Artefakt zu suchen.

Chapter III.I

Die Runner begeben sich mit der Hilfe von Jack zur Insel. Das heißt sie werden es auf dem Luftweg versuchen.

Chapter III.II

Die Runen versuchen es alleine und tauchen, wie auch immer, zu Insel.

Chapter IV - Das Finale

Die Runner wissen wo sich der Artefakt befindet, sie wissen, wann sie zuschlagen müssen. Sie sind kurz vor dem Ziel.

Chapter V - Ende

Der Run ist Zuende, die Abrechnung folgt.

Der Run in Kürze

Die Spieler müssen einen Artefakt finden, der von Bugs bewacht wird. Es werden größere Waffen benötigt, aber auch der Hirnschmalz der Runner wird beansprucht. Kein Run für eine sehr kleine Truppe.

Chapter I Der Auftrag

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<

Knock, knock, it's Mr. Johnson

Ihr sitzt mal wieder gelangweilt in Eurer Bude herum. Nichts passiert, das Trideo macht wieder Überstunden der verschiffene saure Regen prasselt an die Scheiben. Draußen ist keine Menschenseele zu sehen, ab und an ein Verrückter, der seinen Autolack dem Schlamassel aussetzen muß und durch die leeren Straßen fegt. Die Regen sind dieses Jahr besonders schlimm, die Natur ist fast vollkommen verdorben und auch alle nicht biologischen Sachen in der Stadt sehen sehr mitgenommen aus.

Gerade als ihr beschließen wollt Euch ein paar Soyburger kommen zu lassen klingelt das Com.

"Hey Leute, ich habe mal wieder was für Euch", sagt Euer Lieblingsschieber, "ein verrückter Johnson hat mir einen super Auftrag für euch gegeben. Harte Sache, aber das Risiko ist es wert. Die Bezahlung muß prächtig sein und dem Johnson kann man wirklich vertrauen. Er hat mir nicht viel gesagt, aber ich weiß, daß es um die Beschaffung eines Artefaktes gehen soll. Was ist, schlagt ihr ein?"

Falls die Runner einschlagen, und das sollten sie, bestellt der Schieber sie sofort ins Shadow, der größten Disco im Umfeld.

"Hey Jungs, super, daß ihr mitmacht. Am besten ihr kommt sofort ins Shadow. Ich warte dort in der Chill Out Area auf euch. Aber beeilt euch, ich will dort nicht versauern. Und bringt wie üblich 500¥ für die Vermittlung mit!"

Dann legt der Schieber auf. Zum Verhandeln der Summe bleibt keine Zeit mehr. 500¥ letztes mal wollte er nur 400¥ haben, dem werdet ihr es zeigen...

Falls die Runner jedoch nicht mitmachen wollen ist der Run Zuende und sie können weiter in ihrer Bude versauern.

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

Die Runner werden bei dem Gespräch beobachtet. Sie haben wirklich keine Chance den Insektengeist zu erkennen, der alles im Astralraum beobachtet. Sobald ein Magier in den Astralraum wechseln sollte sieht er nur einen Geist an ihm vorbeizischen. Er hat keine Chance die Verfolgung aufzunehmen, da der Geist einfach zu schnell ist, auch für einen sich astral projizierenden.

Der Schieber meint es ernst mit dem Auftrag, und hat alles erzählt, was er weiß. Der Johnson, der die Runner treffen sollen plant auch nichts hinterhältiges. Jedoch gibt es genug andere, die den Runnern an den Kragen wollen.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<

Auf geht's

Ihr steigt in Eure Karre ein und fahrt sofort los. Der saure Regen hat eure Regenanzüge ziemlich mitgenommen, in diesem Jahr sind wirklich kleine Chemos angesagt. Als ihr ins Parkhaus vom Shadow fahrt könnt ihr schon die heißen Bässe aus dem inneren hören. So laut ihr Eure Anlage auch aufdreht, die Musik vom Shadow ist schon im Parkhaus zu laut. Im Parkhaus findet ihr nach langer Suche einen Parkplatz. Wie der Zufall es so will, euer guter Schieberfreund hat seine Rostmühle nur 10 Plätze weiter geparkt.

Ihr maschiert ins Shadow und stellt erfreut fest, daß heute kostenloser eintritt für alle Pinkel ist. Die Türsteher, 3 Trolle und 2 Menschen lassen die fein gekleideten von euch durch, die anderen werden jedoch bezahlen müssen.

Im Shadow ist der Baß kaum auszuhalten. Die Musik scheint lauter zu sein als ein Schallknall aus 5 Metern Entfernung. Als ihr endlich die Chill Out Area erreicht piept es schon ganz wild in Euren Ohren. Nach kurzer Suche erkennt ihr auch Euren Schieber, der wieder einmal mit seinen Chips und Drogen dealt. Als er euch sieht kommt er sofort auch euch zu und winkt dabei einem feinen Pinkel zu der auch auf zukommt.

"Darf ich vorstellen, das hier ist Jabo, euer neuer Meister. Jabo wird euch alles erzählen, was ihr wissen solltet. Ich würde gerne meine 500¥ haben, dann bin ich schon wieder weg."

Nachdem ihr dem Schieber die vereinbarte Summe gezahlt habt verläßt er die Chill Out Area.

"So Kinder, wie ihr jetzt wißt, ich bin Jabo. Ich weiß was ein Shadowrun ist, also kommt nicht an und versucht mich zu verarschen. Klaro? Euer Auftrag ist folgender. Ihr sollt einen Gegenstand für mich besorgen. Ganz einfach, ihr bekommt Fotos von dem gefragten Gegenstand. Mehr jedoch kann ich jetzt noch nicht sagen. Ihr bekommt. 200.000€ für das Team. Davon 10% im Voraus. Mehr ist nicht drin. Also, wie sieht es aus?"

Nachdem die Runner eingeschlagen haben fährt Jabo an zu erzählen.

"Meine Auftraggeber wollen ihren Artefakt wieder. Er kommt von den alten Azteken und war schon lange in der Hand meiner Auftraggeber. Jedoch wurde er von unbekanntem Feinden extrahiert. Wir konnten keine Spuren feststellen und sie werden auch nicht zu dem Ort des Diebstahls kommen können, sie verstehen mich doch oder? Wenn ich sage nein, dann meine ich nein.

Alles Klaro? Ich will den Gegenstand. Zeit spielt keine Rolle. Sollte ich jedoch mit der Erfüllung des Auftrags sehr zufrieden sein, könnte ich ihnen eine Summe von 40.000€ extra überweisen.

Nu, was ist?"

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

Im Astralraum ist wieder dieser schnell verschwindende Geist. (Er ist der Insektengeist, der den Auftrag hat das Artefakt zu beschützen, daß in den Händen der Insektengeister ist. Noch sieht er die Runner nicht als Gefahr an. Das wird sich aber sicherlich schnell ändern.) Sonst ist nicht besonderes hier zu erkennen. Jedoch liegt hier eine Hintergrundstrahlung vor, die auf ein Gewaltverbrechen schließen könnte.

Im Shadow können massig Drogen zu relativ teuren Preisen erworben werden. Weitere Informationen können hier nicht gefunden werden. Der Treffpunkt ist nicht der Schlüssel für das Rätsel.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Nun aber los

Ihr wollt wieder nach Hause fahren um sich da die nächsten Schritte zu überlegen. Der Run fängt ja gut an, denkt ihr Euch. Jetzt schon ein wenig, naja, ziemlich viel Kohle in den Händen, so was sieht man gerne. Doch als ihr zu Eurem Auto gehen wollt wartet eine böse Überraschung auf euch. Schon als ihr auf eurer Ebene angekommen seid, könnt ihr das Schlamassel erkennen. Blut schmückt die Wände des Parkhauses, Autos liegen verbeult und zerfetzt, wild in den Gängen und sind auch mit Blut beschmiert.

Hier muß jemand richtig sauer gewesen sein, geht euch durch den Kopf. Schnell wollt ihr sehen, wie es um Euer Auto steht da könnt ihr Jabo erkennen, der zusammengekauert hinter einem Auto hockt. Um ich herum liegen Leichenteile.

Fliehen

Die Sicherheit kommt gerade als ihr abhauen wollt in die Etage. Sie nehmen euch mit auf die Wache. Dagegen kann man nicht machen.

Als ihr gerade abgeführt werdet, fängt Jabo an zu phantasieren. Kurz danach springt er auf und brüllt: "Whaaa! Das waren Bugs! Sie haben uns ahhhhhhhhhh!" Dann geht er in dem Kugelregen der Sicherheitskräfte zu Boden.

Zu Jabo gehen

Jabo kann nicht mehr reden. Er sabbert vor sich hin und nimmt von euch keine Kenntnis. Sämtlich Versuch ihm zu helfen scheitern. Kurz danach stirbt er. Als ihr die Leichen durchsucht findet ihr auch Euren Chummer dessen Namen ihr nicht einmal kennt. Euer Schieber liegt zerstückelt an seinem Auto. Ein unschöner Anblick. Es treibt euch fast Euren Soykaf von heute morgen hoch.

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

Jabo steht unter einem mächtigen Zauber. Er war zwar selber Magier, und wehrt sich gegen die Zauber der Insekten, aber er hat keine Chance.

Leichen durchsuchen

Bei Jabo findet ihr einen Aztlan Ausweis und keinen einzigen Credstick oder andere Brauchbare Sachen. (Credstick Handout I) Bei Eurem Schieber ist außer seinem Stick nichts zu finden. Die anderen Toten sind alle nur mit Sticks bewaffnet.

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

Der Insektengeist, der das Massaker verursacht hat ist längst weg. Die Sicherheit wird schnell eintreffen und die Runner auf das nächste Revier bringen. Dort werden sie jedoch wegen unzulänglicher Beweise und fehlender Motive wieder freigelassen.

>>>>>**[Sag es ihnen ins Gesicht]**<<<<<<

Was nun?

Da steht ihr nun im Parkhaus herum, Leichen um euch herum und wißt nicht so Recht was nun. Gerade als ihr anfangt nachzudenken was man machen könnte kommt die Sicherheit und nimmt euch fest.

Als ihr weggebracht werdet steht Jabo plötzlich wieder auf. Er brüllt "Bugs! Das waren Bugs! Diese verdaaaaaa" Dann geht seine Stimme unter den Kugelhagel der Sicherheitskräfte unter.

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

Jabo wußte schon, daß es wieder neue Nester der Bugs gab und er wußte auch, daß die Bugs den gesuchten Artefakt haben. Er wollte dies den Spielern jedoch nicht sagen, weil diese dann eventuell kneifen würden. Jabo ist tot und spielt fortan keine Rolle mehr. Er ist aber zuerst die einzige heiße Spur der Runner.

Auf dem Revier auf das sie gebracht werden, werden sie kurz verhört, dann aber wieder freigelassen, weil die Sicherheitskameras ihre Unschuld beweisen.

>>>>>**[Sag es ihnen ins Gesicht]**<<<<<<

Wieder Zuhause

Freundlich, wie die Beamten nun einmal sind, haben sie euch, samt eurer Karre zu Eurem Wohnsitz gebracht. Als ihr die Wohnung betretet findet ihr zum Glück alles im altem Zustand wieder. Nach dem Massaker im Parkhaus wart ihr auf alles gefaßt. Das einzige, was sich verändert hat ist, daß ein neues Fax eingetroffen ist.

"Auch wenn Ihr Auftraggeber verschieden ist, fordern wir sie auf, Ihren Auftrag zu unserer Zufriedenheit fertigzustellen. Sie erhalten die vereinbarte Summe, nachdem sie uns unsere Ware geliefert haben. Melden sie sich unter der folgenden Nummer, wir werden dann ein Treffen vereinbaren. Enttäuschen sie uns nicht."

Lisa Smedman, Aztechnology 666-487.989783

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

Aztechnology will wirklich nur den Gegenstand haben. Ausnahmsweise will Aztechnology nicht die Runner töten, sondern den Artefakt. Allerdings soll damit mal wieder die ganze Welt zerstört werden, aber das sollen die Runner noch selber herausfinden.

Chapter II Beinarbeit

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

Beginn der Beinarbeit

Die Runner müssen nun die ersten Schritte planen. Sie wissen nun, durch Jabo, daß es wieder Bugs gibt. Frage: Wo sind diese verdammten Bugs. Sie wissen auch die Adresse von Jabo, dadurch können sie an weitere Informationen kommen, die Jabo ihnen vorenthalten hat. Allerdings wohnt dieser in Aztlan und da hereinzukommen sollte nicht das leichteste sein.

Möglichkeiten herauszufinden, wo sich die Bugs wieder einnisten wären zum Beispiel:

- In Chicago Nachforschungen anzustellen. Sie könnten die alten Nester der Bugs aufsuchen und dann nach eventuellen Hinweisen suchen. Immerhin haben die Bugs sicherlich wieder fleischliche, sprich (Meta-) Menschliche Kollegen.
- Sie finden heraus, daß sie nicht die erste Runner Truppe sind, die den Artefakt beschaffen sollte und suchen den einzigen Überlebenden des letzten Runs auf. Dieser wird, wenn auch widerwillig, die Informationen über das neue Nest der Bugs preisgeben.
- Oder einfach eine andere plausible Möglichkeit die Bugs ausfindig zu machen. Der Spielleiter sollte hier kreativ sein, und gute Ideen der Runner damit belohnen, daß sie das neue Nest finden.

Chapter II.I Beinarbeit, Chicago

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

In Chicago

Da steht ihn nun in der alten "Bug City". Das Leben scheint sich hier wieder normalisiert zu haben. Fast nichts mehr deutet auf die schreckliche Vergangenheit der Stadt hin. Nur die große Präsenz von Ares Truppen und Ares Zweigstellen fällt euch auf. Scheinbar hat sich Ares die halbe Stadt unter den Nagel gerissen, nachdem sie von den Ares Truppen befreit wurde.

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

Die Stadt ist wirklich wieder normal. Der Astralraum ist zwar immer noch hochgradig verseucht, aber ein Magier kann sich ohne Risiken in ihm bewegen. Allerdings treten hier sehr viele Manawogen und Manaliniien auf. Es gibt keine Zweigstellen der UB mehr, da diese von den UCAS geschlossen worden sind.

Die alte Zweigstelle der UB steht verlassen inmitten von Aresgebäuden. Das Gebäude ist kaum verändert worden seitdem die UB verboten wurde.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Vor dem alten Gebäude der UB

Das Gebäude scheint seit dem Verbot der UB nicht mehr betreten zu sein. Alle Fenster und Türen sind von Lone Star versiegelt worden. Das Siegel ist noch von 2056, als alle Stellen der UB geschlossen wurden. Scheinbar hat sich seither niemand mehr für die UB interessiert. Allerdings ist Chicago auch erst seit einem Jahr wieder bewohnbar, und es wird sicherlich erst nach und nach aufgeräumt.

Das Gebäude scheint nicht sonderlich gesichert. Es steht zwar offensichtlich auf Ares Territorium aber mehr ist nicht zu erkennen.

Als ihr jedoch genauer hinsieht, erkennt ihr [Intelligenz 5]

- | | |
|-----------|------------------------------------|
| 0 Erfolge | Nichts |
| 1 Erfolg | Einige gut versteckte Kameras |
| 2 Erfolge | Bewegungsdektoren |
| 3 Erfolge | Monodrähte, die das Gebiet sichern |

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

Falls die Dektoren einen oder mehrere Eindringlinge sichten wird sofort Alarm der Stufe I in der Ares Sicherheitsabteilung ausgelöst. Es startet eine Drohne vom Typ GM Nissan Doberman, die mit einer SMG im Miniturm ausgerüstet ist. Sie trifft in 1W6 Minuten ein.
Die Drohne wird von einem Rigger gesteuert. (SRIII, Drohnenrigger)

GM Nissan Doberman

Handling: 3/5	Geschwindigkeit: 70	Beschleunigung: 8
Rumpf: 2	Panzerung: 0	Signatur: 3
Autonav: -	Pilot: 2	Sensor: 1
Waffen: SMG im Miniturm 10S, 500 Gurt Explosiv		

Falls der Rigger die Eindringlinge entdeckt löst er Alarm der Stufe II aus und in 5W6 Minuten treffen 1W6 Sicherheitskräfte von Ares ein. (Eine Hälfte Straßensamuraï, die andere Söldner)

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Auf dem Weg ins Gebäude

Nachdem ihr an den Monofialmentfallen vorbei seid, steht ihr im Foyer der Zweigstelle der UB, in inneren des Gebäudes sieht es sehr wüst aus. Eigentlich könnte man die Treppen in der oberen Stockwerke hochgehen, jedoch ist eine Treppe kaputt und die andere ist mit Schutt und Geröll zugeschüttet.
Direkt am anderen Ende des Foyers ist eine riesig Eichentür.

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

Dieser Ort sollte so schnell wie möglich verlassen werden. Die Drohne ist auf jeden Fall unterwegs und wird den Runnern sicherlich große Probleme bereiten, die Eichentür ist nicht verschlossen, im Foyer könnt ihr nichts besonderen erkennen, weil es da auch nichts besonders gibt.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Hinter der Eichentür

Als ihr die Tür öffnet erlebt ihr den zweiten Schock im Laufe dieses Runs. Ihr betretet ein altes Labor, in dem immer noch abgestorbene Kokons von den Decken hängen, es stinkt hier bestialisch. An Computern sitzen Menschen, sie sind jedoch alle gestorben. Neben 4 tragbaren Computern gibt es hier nichts besonderes alles ist mit Blut bedeckt.

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

Auf den Computern sind einige Dateien, die den Runner hilfreich sein könnten. Besser gesagt, die Dateien sind hilfreich. Da der neue Insektenstamm nicht das Wissen des alten Stammes hat, wurden die Computer noch nicht zerstört. Auf einem der drei Computer sind die Dateien, die die Runner interessieren können. Die Computer sind alle mit Daumenabdruckscannern ausgestattet. [Elektronik 5]
Die Suche nach den Dateien dauert pro Computer 4 Stunden.
Danach bekommen die Runner Handout II

Nachdem die Runner die Dateien haben und wissen auf welches Konto die Geldmittel der UB in Chicago geflossen sind machen sie sich sicherlich auf den Weg dahin. Die Kontos gehören letztendlich Jack Daniels und Victor Green, beide sind in der Politik tätig. Sie haben die Gelder über viele Scheinfirmen laufen lassen und so ist es nur durch genaue Suche Möglich herauszubekommen wohin die Gelder eigentlich geflossen sind.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Was nun? Ihr habt die Namen der, die das Geld der UB in Chicago überwiesen bekommen haben. Wie hilft euch das aber weiter? Scheinbar seid ihr in eine Sackgasse gekommen.

Chapter II.II

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Zu Besuch bei Jack Daniels (NSC Jack Daniels)

Als ihr zu Jack fahrt werdet ihr von den Anwohnern argwöhnisch begutachtet. Sie mustern euch genau und wärt ihr nicht super Schauspieler, ihr seid sicher sie würden euch anzeigen. Jack wohnt in einer wirklichen Super Luxusgegend. Ihr steigt aus und steht jetzt vor Jacks Haus. Die Sicherheit des Hauses ist nicht zu erkennen, ihr seid aber sicher, daß es in dieser Gegend so viel Sicherheit gibt wie auf keinem anderen Punkt der Welt.

Später ihr könnt einige Wachpatrouillen entdecken. Diese sind immer in dreier Trupps unterwegs und führend jeweils drei Hunde mit sich.

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

Das Haus ist wirklich so bewacht, als hätte Jack die Spieler schon erwartet. Auf dem Gelände des Hauses patrouillieren 1W6 Wachtrupps (a 3NSC, Wachmann), die zudem noch einige Hunde (a 3 NSC, Wachhunde) im Schlepptau haben. Die Wachleute fordern die Spieler ein mal auf das Gebiet, wenn sie es denn betreten haben, zu verlassen, wenn die Spieler das nicht tun rufen sie Verstärkung, warnen noch einmal, und eröffnen dann das Feuer. Die Verstärkung trifft in 1W6 Minuten ein.

Es sind immer 1W6 Truppen unterwegs. Es gibt insgesamt 8 Wachtrupps, und die Truppen die nicht aktiv sind schlafen entweder oder sitzen im Haus.

Im Haus gibt es fast keine Sicherheit, da die hier stören würde. Schließlich sind hier hohe Persönlichkeiten, wie der Finanzminister Jack Daniels zu Hause!

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Im Haus

Ihr habt es echt geschafft ins Haus zu kommen. Eine reife Leistung. Eure nächste Sorge, Jack zu finden löst sich auch in Luft auf. Da steht er vor euch und unterhält sich mit einer Elfenfrau. Komischerweise beachtet er Euch nicht. Warum auch, immerhin ist die Sicherheit wirklich perfekt gewesen.

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

Jack hat die Runner noch nicht bemerkt. Er ist gerade dabei die Elfenfrau davon zu überzeugen mit ihm auszugehen. Wenn die Runner warten werden sie wieder zurück ins Haus gehen. Folgen die Runner ihnen sehen sie, daß die beiden auf den hausinternen Helikopterlandeplatz gehen und dort von einem Ares Dragon abgeholt werden.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Auf dem H-Port

Die hatten es aber eilig. So schnell wie der Dragon gestartet ist, hattet ihr keine Chance irgendwie mit in den Heli zu kommen. Auf dem Helikopter Port steht noch ein Ares Dragon und zwei kleine Yellowjackets.

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

Sollten die Spieler wirklich den beiden folgen wollen, sollen sie es doch tun. Da der Port intern ist, sind die Helis alle startbereit und komplizierte Kurzschlußaktionen müssen erst gar nicht durchgeführt werden.

Der Ares Dragon von Jack und seiner Begleitung wird von einem Rigger [Fahrzeugrigger, SRIII] gesteuert. Die Dragon und die Yellowjackets auf dem H-Port sind alle für Decker ausgelegt.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Die Verfolgung mit der Ares Dragon

Die Verfolgung verläuft problemlos. Jack hat es nicht sonderlich eilig und scheint euch auch nicht weiter zu beachten.

Die Verfolgung mit den Yellowjackets

Ihr habt mächtig Probleme den beiden zu folgen. Die Yellowjackets sind einfach nicht darauf ausgelegt schnell durch den Luftraum zu sausen.

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

Sollte der Rigger nicht eine Geschwindigkeit von 160m/Kampfrunde erreichen verlieren die Runner den Dragon. Ansonsten können sie ihm unter größter Anstrengung folgen.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Der Flug

Nach einem langen Flug landet der Dragon von Jack endlich. Er ist über die Great Lakes geflogen und dann auf einer kleinen Insel gelandet. Am Boden könnt ihr nichts erkennen. Die ganze Insel ist in einen Nebel eingetaucht.

Seltsam, über den anderen Inseln ist der Nebel nicht einmal halb so dick. Noch als ihr überlegt, ob ihr auch runtergehen wollt, fangen die Frühwarnsysteme Eurer Dragon an zu piepen. Und Sekunden danach steht ihr unter Flakfeuer. Noch bevor ihr einen klaren Gedanken fassen könnt wird der Rotor in Mitleidenschaft gezogen. Unter maximalem Einsatz seiner Fähigkeiten schafft es euer Pilot jedoch auf einer benachbarten Insel zu landen.

Als ihr aus der Dragon aussteigt könnt ihr euer Frühstück von heute schon fast wider riechen. Der Gestank ist wirklich bestialisch. Wie und breit ist kein Mensch zu sehen.

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

Die Runner haben das neue Nest entdeckt, ohne es richtig gesucht zu haben. Vielleicht merken sie das, wenn nicht werden sie sich aber sicherlich über das Flakfeuer wundern. Die Insel ist auf jeden Fall menschenleer.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Auf der Insel

Als ihr die Lage auf der Insel prüfen wollt, fällt euch auf, daß sie menschenleer ist. Ein kleines Dorf steht ohne seine Bevölkerung da, im Hafen liegen Boote. Es gibt eine Lebensmittelgeschäfte in denen noch Lebensmittel angeboten werden. Lange kann das Dorf noch nicht leer sein. Aber warum haben die Bewohner alles zurückgelassen?

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

Auch wenn die Runner nur circa 3 Kilometer von dem neuen Bugnest entfernt sind, stört es die Bugs wenig, daß jemand in der Nähe ist. Die Bugs haben die Bewohner des Dorfes mittels Magie dazu gebracht auf die andere Insel zu kommen. Dort wurden sie zu echten Bugs gemacht.

Jack arbeitet freiwillig mit den Bugs zusammen, weil er sich so erhofft, die Weltherrschaft zu übernehmen, wenn die Bugs ihm dabei helfen. Die Bugs sind aber auch nicht doof und werden Jack dann abstoßen, wenn er zu gefährlich wird oder wenn er nutzlos geworden ist.

Im Hafen stehen zwei Chrysler G12A Luftkissenfahrzeuge, mehrere Sportyachten und ein Sendanko Marlin.

Außer einen wenigen Lebensmitteln kann man hier nicht viel finden.

Sollten die Spieler jedoch die Stadt richtig durchsuchen, finden sie nach 2 Stunden, [Intelligenz 5] eine Leiche von einer Kreuzung zwischen Bug und Mensch. Scheinbar haben sich einige Menschen doch gegen die Bugs gewehrt, die sie entführt haben.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Rückfahrt

Ihr steigt in das Boot ein. Das Boot läßt sich [Elektronik 4] fast problemlos starten. Dann fährt ihr wieder in Richtung Festland. Jack Daniels habt ihr jetzt aus den Augen verloren. Was auch immer auf dieser Insel ist, es hatte etwas gegen Fremde und es weiß daß Jack Daniels damit etwas zu tun hat.

Von nun an könnte es gefährlich werden.

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

Es wird ganz sicherlich gefährlich. Da die Insektengeister die Runner nun als gefährlich eingestuft haben schickt das neue Nest 2 kleine Ameisengeister (Soldaten) auf die Runner los. [jeweils Stufe 3, das sorgt schon für genug Ärger.]

Ameisengeist, Soldat

Ko	Sn	Str	Cha	In	W
K+1/K	(K+4)*4	K+4	-	K	2
Essenz (A)	Reaktion	Angriffe			
K	K*2	(Str) M			

Anmerkungen: In der Astralebene einen Initiativebonus von +20, in der physischen Welt von +10.

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

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

Nun wissen es die Spieler. Die Bugs, die schon als ausgerottet galten, sind wieder da. Und sie haben was gegen die Spieler. Die zwei Ameisen sollten die Spieler nicht gleich töten, aber richtig schön nerven.

Auch wenn es für die Ameisen unmöglich ist die Spieler zu töten werden sie nicht fliehen. Befehl der Königin.

Sollten die Spieler gleich zu der Insel fahren wollen, werden sie gegen den Nebel fahren und dann merken, daß dieser eine magische physische Barriere ist. Im Astralraum ist sie maskiert worden, so daß sie nicht leicht entdeckbar ist.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Nach dem Kampf

Hui! Das war aber hart. Die Geister waren wirkliche Ausgeburten der Hölle. Das Gift, daß die verspritzt haben brennt wie die Pure Hölle.

Jetzt braucht ihr ersteinmal wieder eine Pause. Und zwar eine große. Dann werdet ihr wieder Eure Nachforschungen weiterführen. Und ihr werdet erfolgreich sein. Soviel ist sicher. Keiner legt euch rein, niemand.

Ihr fahrt weiter zur Küste. Das Boot ist zwar fast komplett zerstört, aber fahren tut es noch. Und außerdem gehört es ja nicht euch, dann ist der Zustand ja sowieso egal.

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

Die weitere Rückfahrt sollte problemlos verlaufen.

Chapter II.II

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr fahrt zu Victor Green in Boston 12th Avenue, Block A4. Die Gegend erinnert euch an einen Hollywood Film. Die Gegend ist wirklich super. Wenn ihr hier mal wohnt dann habt ihr es geschafft. Hier wohnen nur die höchsten Tiere der Regierung. Ein wunder, daß ihr überhaupt einfach so hereinmarschieren dürft.

Victors Haus ist ebenfalls prächtig. Auf dem Gelände um sein Haus patrouillieren kleine Wachtruppen a 2 Leute. Die Wachmänner haben immer auch jeweils einen Hund dabei.

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

Auf dem Gebiet sind 4 Wachtruppen [SRIII, Straßensamurai]. Davon sind 2 immer im Einsatz auf dem Gebiet um das Haus, 1 ist im Haus und hat Freizeit, die letzte schläft im Haus und hat Bereitschaftsdienst.

Die Truppen warnen einmal kurz, dann eröffnen sie das Feuer, falls die Runner das gesicherte Gebiet betreten. Zusätzlich wird das Gebiet von einem Erdeelementar [Stufe 5] überwacht.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Im Gebäude, mit Gewalt

Ihr habt die Sicherheit überwunden, jetzt müßt ihr nur noch Victor finden.

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

Victor hat alles mitverfolgt und hat sich in seinem Arbeitszimmer verschanz. Er hat keine Waffe und dummerweise hat er auch kein Com dabei, sein tragbares hat er bei der überhetzten Flucht verloren.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Suche nach Victor

Er stürmt durch das Haus und sucht jedes Zimmer nach Victor ab. Systematisch durchkämmt ihr das ganz Haus. Weit und breit ist niemand zu sehen. Nach kurzer Suche stoßt ihr auf eine Frau mit 2 Kindern, die sich im Wohnzimmer des Hauses versteckt haben. Als die Kinder euch sehen fangen sie an zu schreien und laufen weg. Die Mutter bittet euch mit zittriger Stimme: "Lassen sie die Kinder leben, wir geben ihnen alles was sie wollen" Dann kommt Victor, der das Geschrei der Kinder gehört hat und fragt mit ebenfalls ängstlicher Stimme was ihr wollt.

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

Victor und seine Frau machen alles für euch. Sie fürchten um ihr Leben und sie wollen das ihrer Kinder schützen. Wenn die Spieler jedoch Victor verhören und wissen wollen warum er das Geld von der UB bekommen hat bricht er in Schweiß aus. "Cortexbombe", sagt er mit zitternder Stimme. Dann geht er zu Boden und sein Kopfinhalt läuft auf den Boden.

Chapter II.II

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Im Gebäude mit Tricks

Ihr habt es echt geschafft mit Tricks ins Gebäude zu kommen. Victor erwartet euch schon in seinem Wohnzimmer. Dort sitzt auch seine Frau und im Hintergrund könnt ihr Kinder spielen hören. Von der Security ist nichts zu sehen.

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

Victor glaubt euch eure Lüge, er will sich mit euch unterhalten und hat keinen Schimmer von euren bösen Absichten.

Chapter II.II Ende

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Nach dem Tod von Victor

Da steht ihr und wißt nicht ganz was ihr machen sollt. Victors Frau liegt heulend neben ihm und seine Kinder sind nun auch gekommen. Von der Sicherheit ist noch nichts zu sehen. Die Frau bricht nach kurzer Zeit unter einen epileptischen Anfall zusammen.

Ihr habt es mal wieder geschafft. Eine glückliche Familie wurde mittels Gewalt auseinander gebracht.

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

Wenn die Runner abhauen wollen trifft ein Sicherheitstrupp ohne Hunde ein. Die Runner müssen sich den Weg freischießen. Draußen warten noch 2 Hunde, dann ist der Weg zur Flucht frei.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Flucht

Der Besuch hat außer Leichen und zerstörten Familien nichts gebraucht. Ihr wißt nur, daß die Cortexbombe hochging als ihr Victor nach den Überweisungen gefragt habt. Gottseidank folgt euch niemand.

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

Naja, es folgt fast niemand. Ohne Rücksicht auf Verluste, sprich ohne Tarnung ist der Erdeelementar hinter den Runner her. Er hat den Auftrag die Runner zu ihrem Unterschlupf zu verfolgen und dann dort zu töten, bzw. falls nötig Verstärkung anfordern.

Zur Erinnerung der Geist hat eine Stufe von 5.

Chapter II.II Beinarbeit in Xpujil, Yucatán

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Auf nach Aztlan

Ihr wollt also nach Aztlan. Da die offiziellen Einreisepapiere immer Monate bis zur Fertigstellung brauchen, müßt ihr wohl oder über aztlanische Gesetze verletzen und euch in das Land einschmuggeln. Freunde, möge Fortuna euch hold sein. Wann wart ihr das letzte mal beten?

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

Die Einreise nach Aztlan ist, wie immer, nicht sonderlich einfach. Falls die Runner das noch nie gemacht haben, sollten sie auf jeden Fall einen Führer mitnehmen, da sonst die Aktion wirklich schwer wird. Die Idee über den Luftraum einzudringen ist total himrissig, da die aztlanische Seite nicht schläft und auch keine Skrupel hat einen 8 Millionen ¥ schweren T-Bird abzuschießen.

Sie sollten lieber per Motorrad oder per kleinem Buggy sich durch die Grenze schmuggeln.

Ein Führer kostet 2.000.000 Pesos.

In Aztlan kann nicht mit ¥ bezahlt werden. Man sollte also vorher die NuYen in Pesos umtauschen. 1 NuYen sind 500 Pesos.

Der Teil der Überquerung der Grenze wird nicht weiter erläutert, da es einfach viel zu viele Möglichkeiten gibt. Mit einem Führer sollte es kein Probleme geben, ohne könnten sie auf eine Überwachungsdrohne stoßen (2-4 auf 2W6) oder auf einen Security Buggy (11-12 auf 2W6)

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Hinter der Grenze

Die Grenze liegt hinter euch. Endlich seid ihr drinnen. Die Reise über die verdammte Grenze war wirklich hart. Gottseidank hattet ihr keine riesigen Probleme mit den Azzies. Allerdings habt ihr jetzt riesigen Kohldampf und ihr seid wirklich müde. Ihr solltet euch eine kleines Hotel suchen und erst einmal richtig ausschlafen.

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

Die Spieler haben nicht zu befürchten. Noch sind die Insekten nicht hinter ihnen her, die aztlanische Sicherheit kümmert sich nicht um sie und die Widerstandsbewegung interessiert sich auch nicht für sie.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Auf nach Xpujil

Ihr fahrt nach Xpujil. Die fahrt dorthin ist schrecklicher als ihr es euch vorgestellt habt. Die Straßen sind wirklich grausig. Fast keine der kleineren Straßen ist befestigt oder sie ist total von Schutt und Kies überhäuft. Als ihr euch dem kleinen Dorf nähert wollt ihr erst gar nicht glauben, daß dort Menschen hausen. Das Dorf ist relativ schäbig und es gibt noch nicht einmal sichtbare Polizeikräfte. Weiter in der Ferne könnt ihr den Tempel sehen, der dem Dorf das Überleben sichert.

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

Das Dorf ist ungefährlich. Es laufen nur ein paar Touristen herum und einige Priester. Allerdings sind ein kleiner Konzerntrupp in dem Haus von Jabo. Sie wurden vorgewarnt, daß ein Runnerteam eventuell aufkreuzen wird, und sie kenne die Gesichter der Runner. Sie werden nicht zögern und sie sofort unter Feuer setzen.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Vor dem Haus von Jabo

Ihr steht vor der Wohnung von eurem verschiedenen Auftraggeber. Vor dem Gebäude steht ein Aztech Security Fahrzeug. Ein Chrysler Nissan Patrol-1. In dem Fahrzeug ist niemand. Aus dem inneren des Gebäudes könnt ihr die bellende Stimme eines Offiziers hören, der seine Untergebenen herumscheucht.

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

Im Gebäude befinden sich 2 Wachmänner Ingram Valiant Maschinengewehren (Archetyp Straßensamurai) mit Vollrüstungen (7/4) und der Offizier mit einem AK-98 Sturmgewehr mit Minigranatwerfer. (Archetyp Straßensamura) mit Vollrüstung (7/4)

Sollten die Runner das Gebäude betreten kommt es auf jeden Fall zum Kampf. Die Azzies lassen in diesem Fall nicht mit sich reden.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Nach dem Kampf

Was wollten denn die hier? Truppen der Regierung, besser Truppen von Aztech haben das gesamte Gebäude durchkämmt. Der Computer von Jabo ist noch an und die Inhalte von Schubladen liegen im ganzen Zimmer verteilt.

Ihr durchsucht das ganze Zimmer. Aber ihr findet nicht, was euch ein wenig helfen könnte. Erst nach 1 Stunde Suche entdeckt ihr ein kleines E-Doc von Jabo. Leider ist es paßwortgeschützt und ihr solltet lieber wen damit beauftragen es zu entschlüsseln, der das auch kann.

Als ihr den Offizier durchsucht findet ihr die Magnetkarte für den vor der Tür stehenden Wagen der Azzies.

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

Das E-Doc kann mit [Deckerprobe 5] problemlos entschlüsselt werden. Danach erhalten die Spieler Handout IV. Allerdings sollten sie so schnell wie möglich hier weg, schließlich könnte jemand ja die Sicherheit alarmiert haben als ihr wie wild um euch geschossen habt!

Genauer gesagt trifft die Security in 1W3 Stunden ein. Dann ist es ein 6er Trupp voller Sicherheitsbeamter (ausgerüstet wie die Wachmänner)

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Flucht aus Aztlan

Jetzt so schnell wie irgend möglich wieder heraus aus diesem Land. Hier kennt ihr niemanden, dem ihr vertrauen könnt. Wenn ihr zurück in eurer Heimat seid, dann werdet ihr das E-Doc von Jabo entschlüsseln lassen. Hoffentlich war die Aktion nicht umsonst.

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

Die Flucht sollte problemlos verlaufen, außer die Runner sind auf die brillante Idee gekommen, den Wagen der Azzies zu benutzen. Wenn sie das gemacht haben sollten sie entweder das Peilsignal entfernen [Elektronik 3] aber zuerst sollten sie es einmal entdecken, oder von ihm Wissen [Militärische Theorie 2], oder [Intelligenz 8]

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Wieder Zuhause

Endlich seit ihr wieder Zuhause. Aztlan liegt hinter euch und ihr hofft nie wieder mit diesen Sicherheitsleuten mit den bösen, großen Wummen konfrontiert zu werden.

Ihr macht euch sofort auf die Suche nach einem vertrauenswürdigen Decker, um eure Beute ansehen zu können.

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

Der Decker verlangt 500€ für den Auftrag. Und um das Spiel nicht zu zerstören, schafft er ihn auch. Danach erhalten die Spieler Handout IV. Wollen die Spieler von diesem Decker auch Informationen über Jack Daniels haben, (das ist die weitere Spur) können sie für weitere 200€ den Teil über Jack im Handout III bekommen. Da die Spieler jetzt sicherlich Jack auf die Füße treten wollen, geht es im Kapitel II.I.1 weiter.

Chapter III

Die Suche

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Planung der Suche

Warum unternehmen diese für tot gesagten Insekten Geister etwas gegen eure Aktionen einen Artefakt für Aztech zu besorgen? Und warum hat Aztech euch nicht alle Informationen gegeben, die euch bei dem Run helfen könnten?

Fragen über Fragen, die scheinbar nur gelöst werden können, wenn ihr euch tiefer in diesen Run hereinwagt. Ihr habt zwar einige Puzzlestücke, aber sie passen einfach nicht zusammen. Was hat Jack Daniels mit den Insektergeistern zu tun? Welche Rolle spielt die Regierung der UCAS, wem kann man trauen...

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

Die Runner sollten nun planen, wo sie zuerst den Artefakt suchen wollen. Sicherlich werden sie denken, er sei auf der Insel, wo sie auf die Insekten getroffen sind, aber das ist leider nicht so.

Noch haben die Spieler allerdings keine Anhaltspunkte, und deswegen werden sie wohl oder über auf die Insel müssen.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Auf zur Insel der Bugs

Wie kommt ihr nur zu der Insel hin. Der letzte Versuch in den Luftraum der Insel einzudringen ist an Flakstellungen gescheitert.

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

Es gibt zwei gute Möglichkeiten auf die Insel zu kommen. Die erste ist durch Erpressung von Jack Daniels, was allerdings schwer sein sollte, da er ein wirklich fähiger Magier ist. Und die zweite wäre mittels U-Booten oder Taucheranzügen unter Wasser zur Insel zu gelangen. Die zweite Möglichkeit ist weitaus besser und einfacher, da sie keine Probleme mit der Entführung und Erpressung von Jack haben.

Versuche über den Luftraum einzudringen enden in den Flugabwehrstellungen, Versuche mittels Booten zur Insel zu kommen enden an der Barriere.

Die Barriere ist unter Wasser nicht aktiv.

Chapter III.I

Zur Insel mit Jack

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

Um Jack zu entführen müssen ihn die Spieler ersteinmal finden. Er taucht in 1W6 Tagen wieder bei seiner Wohnung auf. Jetzt ist er allerdings viel vorsichtiger geworden. Er hat immer 2 Leibwächter und 2 Ameisengeister in seiner Nähe, die ihn beschützen sollen. (Die Ameisengeister haben eine Stufe von 1W6-1)

Der Teil der Entführung ist nicht ausformuliert, da er sicherlich jedesmal anders verlaufen wird. Die Wachpatrouillen um sein Haus sind immer noch da, bzw. sie sind wieder aufgestockt. (Falls die Spieler welche von ihnen getötet haben)

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr habt Jack endlich in Euren Händen. Jetzt kann er sich nicht mehr wehren, langsam sollte es voran gehen.

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

Jack ist ein Magier. Man sollte also etwas gegen sein magisches Talent unternehmen. Zum Beispiel die Magiermasken, die die Bewegungsfreiheit einschränken und den Magiern das Sichtfeld nehmen, so daß sie nicht mehr zaubern können.

Bei einem Verhör gibt Jack Preis

- 0 Erfolge "Ich habe wirklich nichts mit diesen Sachen zu tun! Ich weiß zum Teufel nicht, was ihr von mir wollt!"
- 1 Erfolg "Ja die Insektengeister sind auf der Insel. Ich weiß aber nicht, was sie wollen. Ich arbeite nicht für die!"
- 2 Erfolge "Ich gebe es ja zu, die Geister arbeiten mit mir zusammen. Ich wollte sie ausnutzen, damit ich meine Machtposition ausbauen kann. Leider haben sie mich jetzt ziemlich in der Hand, da sie meine Familie bedrohen."

Zum Artefakt sagt Jack

- 0 Erfolge "Ich weiß nichts von einem Artefakt!"
- 1 Erfolg "Die Geister haben einen riesigen Aufstand veranstaltet, als sie mitbekommen haben, daß Aztech einen Artefakt haben will. Sie haben ihre Tarnung riskiert, um zu verhindern, daß Aztech den Artefakt bekommt."
- 2 Erfolge "Der Artefakt wurde von den Insekten den Azzies gestohlen. Es war einer der Gegenstände, die durch Blutmagie erschaffen wurden und eine immense Kraft besitzen. Die Königin der Wespen verglich ihn sogar mit dem Drachenherz!"

Die Spieler können Jack dazu zwingen sie mit auf die Insel zu nehmen. [Einschüchtern Probe] Sie sollten das auch tun!

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Mit Jack auf die Insel

Ihr bedroht Jack mit euren Waffen und zwingt ihn, euch mit auf die Insel zu nehmen. Ihr steigt in seinen Ares Dragon ein und Sekunden später befindet ihr euch in der Luft. Beim Anblick des Piloten wird euch schlecht. Er ist eine bizarre Kreuzung zwischen Mensch, Maschine und Insekt. Kleine stummelige Flügel ragen aus dem mit Blut verkrusteten Rücken. Die Augen sind facettenartig und man kann Cyberware erkennen. So sieht also ein fleischlicher Bugs aus. Eine schöne Strafe.

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

Jack fühlt sich in die Enge getrieben und wird nur etwas gegen die Spieler unternehmen, wenn er absolut sicher ist, daß seiner Familie oder ihm nichts passieren kann. Dann würde er die Spieler aber hemmungslos verraten. Und er wird auch versuchen mit dem Helikopter zu fliehen, wenn sich die Möglichkeit bietet.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Auf der Insel

Der Gestank hier ist schlimmer als in euren kühnsten Alpträumen. Die meisten von euch müssen sich übergeben und atmen fällt euch schwer. Lachend steigt Jack aus dem Helikopter aus und wirft euch Atemmasken entgegen. "Wo wollt ihr hin", fragt er immer noch lachend.

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

Von den Insekten ist nichts zu sehen. Sie sind alle damit beschäftigt die Brut großzuziehen. Noch werden die Runner auf der Insel nicht als akute Bedrohung angesehen, und warum sollte man dann einen Kampf auf der Insel riskieren, durch den die Brut gefährdet werden könnte. Falls die Spieler Jack danach fragen, wird er ihnen genau das erzählen.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Jack will die Spieler linken

Gerade habt ihr Jack gesagt, wo ihr hinwollt, da spurtet er in den Ares Dragon und startet die Motoren. Ihr schaltet sofort und rennt zum Helikopter hin, aber bevor ihr hereinkommen könnt hat Jack die Türen schon verschlossen [Barriere 6].

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

Der Helikopter startet in 1W6+2 Kampfrunden und dann können sich die Spieler nur noch an die Kufen hängen und hoffen nicht herunterzufallen. Die weitaus einfachere Methode ist jedoch die Tür, mit welchen Mitteln auch immer, aufzubekommen. Das Magnetkartenschloß an der Außenseite läßt sich durch [Elektronik 3 + Modifikatoren] leicht öffnen.

Chapter III.I

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Spieler sind nicht in den Helikopter gekommen.

Jetzt wird es brenzlich. Jack ist mit dem Dragon entkommen und ihr steht auf einer Insel, die nicht nur stinkt wie die Hölle, sondern auch von der Hölle bewohnt ist. Von hier aus könnt ihr den provisorischen Helikopterlandeplatz sehen, immerhin steht ihr drauf, ein kleines, scheinbar verlassenes Dorf und einen alten Leuchtturm. In die andere Richtung seht ihr das Meer und ein leichtes Schimmern in der Luft. Das schimmern ist in der Luft nicht zu erkennen. Das Schimmern bildet ein Band um die Insel herum.

Intelligenz [5]

Erfolge: Unter Wasser könnt ihr das Schimmern nicht erkennen.

Magietheorie [4]

Erfolge: Das Schimmern in der Luft muß eine Barriere sein. Scheinbar ist es eine Bandbarriere, so daß man unter den Barriere hindurch tauchen könnte oder über sie hinweg fliegen könnte.

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

So sehr sich die Spieler auch bemühen. Der Artefakt werden sie auf der Insel zwar finden, aber er ist bei den Königinnen im Bau und dort sollten die Spieler sich nicht hereinwagen. Das Dorf ist das gefährlichste auf dieser Insel. Dort sind nämlich sehr viele Arbeitergeister in den Gebäuden und versorgen die Kokons. Im Leuchtturm ist nichts, bis auf ein provisorisches Quartier von Jack und eins von Victor und ganz nebenbei auch Handout V. Falls die Spieler sich länger als eine Stunde auf der Insel aufhalten, würfelt der Spielleiter alle 30 Minuten einen Würfel. Ist das Ergebnis gleich 1 oder 2, werden die Insekten einen kleinen Trupp losschicken, um die Spieler einzufangen, damit sie zu Drohnen gemacht werden können.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Im Leuchtturm

Ihr steigt die Stufen des Leuchtturmes hinauf. Als ihr endlich oben angekommen seid, steht ihr inmitten eines provisorischen Quartiers. Im Quartier ist nicht mehr als ein Bett und ein Stuhl, ein Tisch und ein kleiner Computer.

Eine Tür steht halboffen. Ansonsten seht ihr hier nichts besonders.

Hinter der Tür

Hinter der Tür ist ein weiteres Quartier. Dieses ist ein wenig besser ausgerüstet, als das erste, aber nicht viel. Der Computer ist neueren Datums und eine Ares Squirt liegt auf dem Tisch. Neben der Ares steht ein großer Bottich, auf dem steht: "Wasser"

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

Das erste Zimmer gehört Jack. Die Spieler können das einfach am Computer herausfinden, da dieser nach einem Paßwort fragt und euch dabei mit "Herr Daniels" anspricht.

Das zweite Zimmer gehört Victor Green. Sein Computer ist nicht passwordgeschützt. Auf dem Rechner lassen sich einige Daten über die Finanzpolitik der UCAS finden und in einigen persönlichen Dateien, die allerdings passwordgeschützt sind [Elektronik 6, oder Computertheorie 4], findet ihr Handout V.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<<

Im Dorf

Ihr macht euch auf den Weg in das verlassene Dorf. Der Gestank wird immer schlimmer und ein Schauer läuft euch über den Rücken. Ihr könnt die Insekten regelrecht spüren. Hier ganz in der Nähe muß das Hauptnest sein. Eure innere Stimme fordert euch auf sofort von hier zu verschwinden.

Am anderen Ende des Dorfes seht ihr eine Hovercraft stehen. Um das Hovercraft herum stehen einige Menschen. Ihr kennt sie jedoch nicht.

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

Die Menschen die um das Hovercraft stehen sind einige andere hohe Regierungsbeamte aus fernen Ländern. Sollten die Spieler auf die brillante Idee kommen mit dem Hovercraft zu fliehen, werden sie eine Bekanntschaft mit einer lustigen Barriere machen.

Die einzige Möglichkeit von der Insel zu entkommen ist sie schwimmender Weise zu verlassen.

Viel Spaß!

Sollten die Spieler durch das Dorf gehen, werden sie von einigen Drohnen angegriffen. So 5 Stück die den Runnern gleichwertig sind wären schon angebracht.

Die Insel bedeutet den Tod, wenn sie sie nicht schnell genug verlassen!

Chapter III.II

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Wenn die Spieler in den Kopter gekommen sind.

Jack guckt ganz schön doof aus der Wäsche, als er euch sieht. Noch bevor ihr ihn erreichen könnt schießt er sich eine Kugel in den Kopf.

Jack durchsuchen:

Bei ihm findet ihr nur sein elektronisches Notepad (Handout VI) und Bargeld in der Höhe von 1W6 * 100€ sowie eine Ares Squirt ohne Füllung.

Nach dem Handout wissen sie, wo der Artefakt ist und es geht weiter zu Chapter IV.

Chapter III.II

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Wenn die Spieler unter Wasser auf die Insel fahren wollen.

Der Weg bis zur Küste war ein richtiges Kinderspiel. Zwar haben die Sauren Regen kurz eingesetzt, aber sie haben sich jetzt schon weiter nach Osten verlagert. Die Barriere war unter der Wasseroberfläche sofort nicht mehr existent, und so war es ein leichtes sie zu überwinden.

Ihr fragt euch, warum die Schutzmaßnahmen nicht größer sind.

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

Hier kann den Spielern nichts passieren. Allerdings werden sie, wenn sie die Insel betreten sofort von dem Geist angegriffen, der sie immer verfolgt hat. Es ist diesmal ein Fliegegeist und er besitzt die Kraftstufe 6. Die Runner werden viel zu tun haben, um ihn schaden zu können. Noch während des Kampfes landet ein Ares Dragon unweit von dem Platz des Kampfes und Jack und zwei Leibwächter steigen aus dem Kopter aus.

Die Leibwächter werden das Feuer auf die Runner eröffnen. Ihr Hauptanliegen liegt jedoch in der Beschützung von Jack Daniels.

Jack wird auch fleißig bei dem Kampf mitwirken. Er wird nicht fliehen, er wird bis zu seinem Tode kämpfen. Seine Lieblingszauber sind Illusionzauber, wie Verwirrung, Chaos. Er besitzt jedoch auch andere lustige Zauber wie Jam Weapon I (S R-City).

Fliegegeist, männlich

Ko	Sn	Str	Cha	In	W
K/K-2	(K+1)*4	K+2	-	K	2
Essenz (A)	Reaktion	Angriffe			
K	K*2	(Str) M			

Anmerkungen: In der Astralebene einen Initiativebonus von +20, in der physischen Welt von +10.

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch), Gift

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

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Nach dem Kampf

Langsam beginnt ihr diesen Run zu hassen. Das Blutvergießen nimmt überhand, und die Insektengeister werden immer mächtiger.

Als ihr zu den toten Leibwächtern und dem toten Jack geht, seht ihr was ihr angerichtet habt. Das Blut bildet eine riesige Lache und breitet sich immer weiter aus. Als ihr die Leibwächter untersucht entdeckt ihr bei jedem einen Colt Cobra und bei Jack eine Ares Squirt und einige seltsame Steine und einen kleines Notepad (Handout VI).

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

Die seltsamen Steine sind ein Zauberkategoriefokus Stufe 3 für Kampfzauber, und der zweite seltsame Stein ist ein Kraftfokus Stufe 3.

Wenn ein Spieler die Gegenstände askennt, bekommt er diese Informationen und zusätzlich erkennt er etwas, was er nicht einordnen kann. Ein seltsames Schimmern, so wie das Schimmern eines Hüters, aber irgendwie anders.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Wenn die Spieler den Gegenstand anfassen

Kaum habt ihr den Gegenstand berührt bricht die Hölle um euch los. Scheinbar aus dem Nichts schießt eine riesiger Geiste aus dem Boden. Ihr wißt es sofort. Ein Erde-Elementar. Es ist riesig und ihr könnt die Zerstörung riechen, die von dem Geist ausgeht.

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

Der Geist ist wirklich ein Erdeelementar, und hat Stufe 6 und wird versuchen die Spieler zu töten. Danach wird er die Gegenstände tief in der Erde vergraben, so daß niemand mehr an sie herankommt.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Auf der Insel, endlich ohne Gegner

Ihr schaut euch auf der Insel um, und ihr könnt nichts besonders erkennen. Ihr seht den Ares Dragon auf einem provisorischen Helikopterlandeplatz, ein kleines Dorf und einen alten Leuchtturm. Jetzt wo der Kampf vorbei ist, fällt euch auf, daß es hier bestialisch stinkt.

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

Dieser Teil ist so, wie wenn die Spieler nicht in den Heli von Jack gekommen wären.

So sehr sich die Spieler auch bemühen. Der Artefakt werden sie auf der Insel zwar finden, aber er ist bei den Königinnen im Bau und dort sollten die Spieler sich nicht hereinwagen. Das Dorf ist das gefährlichste auf dieser Insel. Dort sind nämlich sehr viele Arbeitergeister in den Gebäuden und versorgen die Kokons. Im Leuchtturm ist nichts, bis auf ein provisorisches Quartier von Jack und eins von Victor und ganz nebenbei auch Handout V.

Falls die Spieler sich länger als eine Stunde auf der Insel aufhalten, würfelt der Spielleiter alle 30 Minuten einen Würfel. Ist das Ergebnis gleich 1 oder 2, werden die Insekten einen kleinen Trupp losschicken, um die Spieler einzufangen, damit sie zu Drohnen gemacht werden können.

Noch sind die Königinnen stark, denn erst am 1.2. werden die neuen Geister geboren und dann sollte auch der Versuch des Artefakt klaus stattfinden.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Im Leuchtturm

Ihr steigt die Stufen des Leuchtturmes hinauf. Als ihr endlich oben angekommen seid, steht ihr inmitten eines provisorischen Quartiers. Im Quartier ist nicht mehr als ein Bett und ein Stuhl, ein Tisch und ein kleiner Computer.

Eine Tür steht halboffen. Ansonsten seht ihr hier nichts besonders.

Hinter der Tür

Hinter der Tür ist ein weiteres Quartier. Dieses ist ein wenig besser ausgerüstet, als das erste, aber nicht viel. Der Computer ist neueren Datums und eine Ares Squirt liegt auf dem Tisch. Neben der Ares steht ein großer Bottich, auf dem steht: "Wasser"

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

Das erste Zimmer gehört Jack. Die Spieler können das einfach am Computer herausfinden, da dieser nach einem Paßwort fragt und euch dabei mit "Herr Daniels" anspricht.

Das zweite Zimmer gehört Victor Green. Sein Computer ist nicht passwortgeschützt. Auf dem Rechner lassen sich einige Daten über die Finanzpolitik der UCAS finden und in einigen persönlichen Dateien, die allerdings passwortgeschützt sind [Elektronik 6, oder Computertheorie 4], findet ihr Handout V.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Im Dorf

Ihr macht euch auf den Weg in das verlassene Dorf. Der Gestank wird immer schlimmer und ein Schauer läuft euch über den Rücken. Ihr könnt die Insekten regelrecht spüren. Hier ganz in der Nähe muß das Hauptnest sein. Eure innere Stimme fordert euch auf sofort von hier zu verschwinden.

Am anderen Ende des Dorfes seht ihr eine Hovercraft stehen. Um das Hovercraft herum stehen einige Menschen. Ihr kennt sie jedoch nicht.

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

Die Menschen die um das Hovercraft stehen sind einige andere hohe Regierungsbeamte aus fernen Ländern. Sollten die Spieler auf die brillante Idee kommen mit dem Hovercraft zu fliehen, werden sie eine Bekanntschaft mit einer lustigen Barriere machen.

Die einzige Möglichkeit von der Insel zu entkommen ist sie schwimmender Weise zu verlassen.

Viel Spaß!

Sollten die Spieler durch das Dorf gehen, werden sie von einigen Drohnen angegriffen. So 5 Stück die den Runnern gleichwertig sind wären schon angebracht.

Die Insel bedeutet den Tod, wenn sie sie nicht schnell genug verlassen!

Immerhin steht ja der Ares Dragon von Jack noch führerlos herum, und falls die Spieler mit einem U-Boot gekommen sind ist auch das noch da.

Chapter IV Das Finale

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Das warten auf den 1. Februar 2060

Ihr sitzt Zuhause herum und wartet auf den ersten Februar. Die Zeit scheint stillzustehen, aber immerhin könnt ihr Euch vor dem großem Finale noch einmal ausruhen und ihr könnt Eure Ausrüstung wieder aufstocken. Bald ist dieser verdammte Run vorbei.

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

Die Runner können in der Wartezeit ihre Ausrüstung auffrischen. Die Insekten werden sie nicht mehr stören, da diese selber sehr mit der Zucht neuer Geister beschäftigt sind.

Informationen über die Insel sind nicht zu erlangen, da alle Informationen in der Matrix entweder unbrauchbar sind, oder verstümmelt. Scheinbar waren die Bugs bei der Eliminierung von Informationsmaterial sehr gründlich.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Aufbruch

Der große Tag ist gekommen. Hiernach gibt es nur zwei Möglichkeiten, entweder ihr seid reich und eure Reputation steigt enorm, oder ihr seid tot und vergeht.

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

Auf zur Insel. Die Reise sollte dieses mal kein Problem darstellen. Auf der Insel ist alles noch beim alten geblieben. Jedoch ist das Hovercraft weg. Würde nicht der Gestank sein, könnte wäre hier offensichtlich nichts los.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Auf der Insel / Zur Kirche

Die Insel scheint wie ausgestorben. Im Dorf könnt ihr Nichts erkennen, nur der Gestank ist allgegenwärtig. Ihr macht euch auf, um zur Kirche zu gehen. Der Weg dorthin ist einfach. Schon als ihr das Dorf betretet könnt ihr die Kirche sehen. Der Glockenturm ist eingestürzt, ansonsten ist die Kirche jedoch in ihrem alten Zustand.

[Wahrnehmung 4]

0 Erfolge	Vor der Kirche stehen 2 Menschen
1 Erfolg	Die Menschen tragen schwere Waffen
2 Erfolge	Die Menschen haben seltsame verkrüppelte Glieder.
3 Erfolge	Ein leicht lilanes Schimmern liegt in der Luft zwischen der beiden Menschen.

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

Die Menschen sind Insektengeister, die den Körper eines Menschen in Besitz genommen haben. Die Menschen waren Zivilisten (Attribute Stufe 3), der Geist, der Besitz von ihnen genommen hat, hatte Stufe 4. Dadurch entsteht ein Ameisen Krieger in fleischlicher Gestalt (NSCs) mit Franci SPAS-22 (KF)
Das lila Schimmern ist ein Ameisengeist mit der Kraftstufe von 4.

>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

In der Kirche

Ihr habt die Wachen mehr oder weniger problemlos ausgeschaltet. Langsam und vorsichtig betretet ihr das innere der Kirche. Der Gestank ist hier auf einem Niveau, daß euch Kopfschmerzen bereitet.

Dort, wo eigentlich der Altar stehen sollte ist ein Loch, aus dem Loch könnt ihr ein rotes Schimmern sehen.

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

Durch den Gestank in der Kirche sind alle Mindestwürfe um +2 erhöht. Das rote Schimmern kommt von dem Ritualkreis, in dem der Artefakt liegt. Der Artefakt strahlt grelles Licht aus, und auf in dem Ritualkreis liegen geopferte Menschen. Das Licht des Artefaktes wird von dem Blut reflektiert und schimmert dann rot

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ab in das Loch

Vorsichtig schleicht ihr euch an das Loch heran, und guckt herunter. Unter könnt ihr eine Königin der Wespen und eine der Ameisen sehen. Sie leiden scheinbar unter höllischen Schmerzen. Um sie herum steht eine Gestalt, die ihr nur als schrecklich bezeichnen könnt. Sie besitzt die grobe Körperform eines Menschen, jedoch hängen überall Gewebefetzen herunter und die Augen leuchten blutrot.

Gerade als ihr wieder zurück von dem Loch wollt, um euer weiteres Vorgehen zu planen, entdeckt euch die Kreatur. Sofort springt sie euch aus dem Loch, und das waren immerhin mehr als 3 Meter, und schaut euch mit blutroten Augen an.

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

Eine Ausgeburt der Hölle steht vor den Charakteren. Hier sind die Werte, viel Spaß beim Bekämpfen. Sie soll die Spieler nicht töten, aber so sehr behaken, daß es wie ein Glücksfall aussieht, daß sie noch leben.

Ausgeburt der Hölle

Ko	Sn	Str	Cha	In	W
4/12	14	10	4	6	4
Essenz (Z)	Reaktion	Angriffe	Initiative	Fertigkeiten	Kampfpool
12	10	10M	3W6	Reaktion (10)	12

Kräfte: Essenzraub, Immunität gegen normale Waffen, Gesteigertes Gehör

Schwächen: Essenzverlust, Hochfrequenztöne

Wenn die Kreatur besiegt ist, können sich die Spieler wieder zur Höhle wagen.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ab in das Loch II

Nachdem ihr die Kreatur besiegt habt geht ihr wieder zu dem Loch hin. Ihr schaut vorsichtig herunter und seht immer noch die Königinnen am Boden liegen und seht wie sie sich vor Schmerz winden. Jetzt oder nie geht es euch durch den Kopf.

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

Wie die Spieler den Gegenstand holen ist letztendlich egal. Hauptsache sie haben den Gegenstand. Wenn sie Lust haben können sie die Königinnen auch mit Insektiziden bespritzen, die standen im Leuchtturm in dem Behälter, wo Wasser drauf steht. Dann habe sie es bei der Flucht viel einfacher.

Sie können auch den Gegenstand holen und eine Giftgranate mit Insektiziden hereinwerfen. Sinnvoll ist es nur, die Königinnen zu töten.

Dann leben nämlich nur noch die Ausgeburt der Hölle. Und die sind schon schlimm genug. Wenn die Königinnen noch leben wird es verdammt hart, von der Insel lebend zu fliehen.

>>>>>[Sag es ihnen ins Gesicht]<<<<<

Flucht, Königinnen besiegt

Der Gegenstand ist schwerer, als ihr gedacht habt. Er hat ungefähr die Größe eines Fußballes wiegt aber mindestens 30kg. Ihr lauft so schnell, wie ihr könnt zu eurem Gefährt hin, damit ihr schnell von dieser Insel fliehen könnt. Auf dem Rückweg seht ihr einige Insekten in fleischlicher Gestalt, die einfach ohne eure Hilfe zusammenbrechen. Scheinbar können sie ohne ihre Königinnen nicht leben.

Flucht mit Helikopter

Ihr steigt in euren Helikopter ein. Endlich habt ihr es geschafft. Die Rotoren fangen an sich zu drehen, ihr hebt langsam vom Boden ab.

Gerade als ihr euch zurücklehnen wollt wird die Zugangstür des Helikopters eingeschlagen und es steht euch wieder diese Kreatur vor der Nase, die ihr auch schon bei den Königinnen gesehen habt.

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

Am einfachsten ist es, die Kreatur aus dem Helikopter zu stoßen. Ansonsten hat sie die gleichen Werte, wie die erste (vielleicht auch höhere, nach Ermessen des Spielleiters).

Flucht mit Unterseeboot und schwimmender Weise.

Ihr geht zur Küste, um endlich zu verschwinden. Gerade als ihr in das Wasser geht hört ihr Schritte hinter euch, die schnell auf euch zukommen.

Auf euch zugerannt kommt wieder eine Kreatur, die ähnlich aussieht, wie die Kreatur, die ihr schon in der Kirche gesehen habt

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

Die Kreatur hat die gleichen Werte, wie die Kreatur in der Kirche. (Nach Ermessen des Spielleiters auch höhere)

>>>>>[**Sag es ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Flucht, Königinnen leben noch

Ihr kommt aus der Kirche und wollt gerade weiterlaufen um von der Insel zu verschwinden, da seht ihr ungefähr 10 Leute auf euch zukommen. Einige von ihnen tragen leichte Waffen, die meisten sind jedoch unbewaffnet. Das gibt Ärger.

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

Von den 10 Leuten sind nur 3 bewaffnet. Sie tragen Colt Cobras. Die anderen haben nur ihre Fäuste um die Runner anzugreifen. Die 3 bewaffneten entsprechen den Ameisenkrieger (NSC) die anderen haben um 1 reduzierte Attribute, wie ein Ameisenkrieger (NSC) und haben keine Ausrüstung.

Wenn die Spieler die Gruppe massakriert haben können sie weiter gehen, aber sie werden vereinzelt noch auf Drohnen in fleischlicher Gestalt treffen.

Flucht mit Helikopter

Ihr steigt in euren Helikopter ein. Endlich habt ihr es geschafft. Die Rotoren fangen an sich zu drehen, ihr hebt langsam vom Boden ab.

Gerade als ihr euch zurücklehnen wollt wird die Zugangstür des Helikopters eingeschlagen und es steht euch wieder diese Kreatur vor der Nase, die ihr auch schon bei den Königinnen gesehen habt.

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

Am einfachsten ist es, die Kreatur aus dem Helikopter zu stoßen. Ansonsten hat sie die gleichen Werte, wie die erste (vielleicht auch höhere, nach Ermessen des Spielleiters).

Flucht mit Unterseeboot und schwimmender Weise.

Ihr geht zur Küste, um endlich zu verschwinden. Gerade als ihr in das Wasser geht hört ihr Schritte hinter euch, die schnell auf euch zukommen.

Auf euch zugerannt kommt wieder eine Kreatur, die ähnlich aussieht, wie die Kreatur, die ihr schon in der Kirche gesehen habt

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

Die Kreatur hat die gleichen Werte, wie die Kreatur in der Kirche. (Nach Ermessen des Spielleiters auch höhere)

Chapter V

Ende

>>>>>[**Sag es ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Ihr habt es geschafft. Der Artefakt liegt in euren Händen, und die Insel liegt in weiter Ferne. Endlich ist dieser Run Zuende. Noch aus dem Helikopter ruft ihr Lisa Smedman an, um eure Belohnung zu kassieren. Sie bestellt euch ins Havanna in Chicago, und dort bekommt ihr auch endlich euren Lohn

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

Geschafft. Alles ist vorbei. Nun ab zur Karmaabrechnung.

Die Spieler können jetzt auch noch der UCAS Regierung davon berichten, was dort auf der Insel passiert. Allerdings nur, wenn sie wollen.

Das gibt den Spieler mehr Karma und sie können damit rechnen, daß die Regierung ihnen einmal verzeiht. Allerdings ist die Regierung dann keine Connection!

Abrechnung Gruppenkarma:

Gutes Karma (Maximal 10)

Überlebt:	+2
Den Artefakt gefunden	+3
Frau Green lebt	+1
Daniels Machenschaften den UCAS aufgedeckt	+1
Greens Unschuld erkannt	+1
Das Nest der Bugs ausgelöscht (die Königinnen besiegt)	+2
Das Nest dem UCAS Militär gezeigt	+1

Schlechtes Karma (Maximal -4)

Familie Green ermordet	-2
Green als mitschuldig beschuldigt	-1
Niemanden vor dem Nest der Bugs gewarnt	-1

Handouts

Handout I

Ausweis von Jabo

José Fernadez, geboren 2030 in Xpujil, Yucatán.
Wohnhaft in Tenochtitlán, Arcoblock B2-3.1
Angestellt bei Aztechnology

Alle weiteren Informationen sind zerstückelt worden.

Handout II

Banküberweisungen vom 1.1.2060 an

1.1.60

Überweisung: 600.000¥ auf das Konto 938-32-887 Inhaber: ---

3.1.60

Überweisung: 213.367¥ auf das Konto 938-45-887 Inhaber: ---

3.1.60

Auflösung des Kontos durch Bankgesellschaft, da Vertragsbedingungen verletzt.

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

Mit einer weiteren [Deckerprobe 6] kann er Inhaber des Kontos festgestellt werden. Handout III

Handout III

Jack Daniels, Überweisung I
Finanzminister der UCAS
Wohnhaft in Boston, 12th Avenue, Block B3

Weitere Informationen: Jack Daniels ist Mensch und magisch aktiv.

Victor Green, Überweisung II
Stellvertretender Finanzminister der UCAS
Wohnhaft in Boston 12th Avenue, Block A4

Weitere Informationen: Victor Green ist ein Elf und man sagt ihm eine kriminelle Vergangenheit nach.

Handout IV

Brief an Aztechnology, Magische Forschung Sektion B1, Louis Fernandez

Das erste Runnerteam, daß auf ihr Artefakt angesetzt wurde, hat leider versagt. Bei dem Versuch ihren Artefakt zu besorgen wurden sie von bisher unbekanntten Kräften angegriffen und getötet. Der einzige Überlebende der Runnergruppelitt an Angszuständen.

Ich habe ihn meinem Dorfpriester in die Obhut gegeben, damit er durch den Priester unserem Gott näher kommen kann. Der Priester wird das Ritual noch heute Abend durchführen.

Ich werde so schnell wie möglich ein weiteres Runnerteam engagieren damit sie ihren Artefakt so schnell wie Möglich bekommen können.

Hochachtungsvoll, José Fernadez

Zweiter Brief an Aztechnology, Magische Forschung Sektion B1, Louis Fernandez

Ich habe selber einige Nachforschungen angestellt. Scheinbar liegt ihr Artefakt in den Händen einer Insektengeistergruppe. Ich hatte zuvor noch nie von dieser Art Geister gehört, aber scheinbar sind sie der Regierung der UCAS wohlbekannt.

Ich werde ein ausländisches Runnerteam engagieren, da wir unsere Volksleute nicht gegen eine unbekannte Macht stellen sollten. Und außerdem haben vielleicht Runner aus den UCAS Wissen über diese Geister.

Ich habe durch Zufall einige Unstimmigkeiten in der Kontoführung eines Regierungsbeamten gefunden. Der Beamte, Jack Daniels, scheint mit in unseren Fall verwickelt zu sein. Ich schlage vor ihn zu einem Verhör zu extrahieren. Er könnte uns Hinweise auf den Verbleib unseres Artefaktes liefern.

Hochachtungsvoll, José Fernandez

Handout V

Persönliches Tagebuch von Victor Green

Dies ist mein erstes Tagebuch. Ich weiß nicht recht was ich schreiben soll. Es fängt nur ab heute ein anderes Leben an, als ich es vorher geführt habe. Hoffentlich komme ich hier j wieder lebend heraus.

1. Tag (29.12.2059)

Heute hat mich Herr Daniels dazu gezwungen mit seinen zweifelhaften Partnern mitzuarbeiten. Er drohte meiner Familie und er wollte meine Vergangenheit auffliegen lassen. Dieses miese Schwein, ich werde es ihm noch heimzahlen.

2. Tag (30.12.2059)

Ich habe immer noch keine Informationen über Daniels Partner. Ich weiß nur, daß sie nichts Gutes im Schilde führen. Ich habe einige Unstimmigkeiten im Finanzhaushalt unseres Staates gefunden. Nach ersten Berechnungen hat Daniels mehr als 2 Millionen NuYen unterschlagen.

3. Tag (31.12.2059)

Sylvester habe ich mir anders vorgestellt. Ich hatte Azzies im Verdacht, aber Daniels arbeitet mit Leuten zusammen, deren Abstammung ich nicht kenne. Sie erinnern ein wenig an die Horror Trids, die ich über Chicago gesehen habe.

4. Tag (01.01.2060)

Ich weiß jetzt wohin die Gelder fließen, die Daniels unterschlägt. Sie laufen direkt zu einer Scheinorganisation dieser Viecher. Heute hat er weitere 6 Millionen ¥ aus geheimen Konten der UB auf die Konten der neuen Insekten geschleust.

Er arbeitet ziemlich schlampig. Scheinbar haben die Insekten kein Interesse daran unentdeckt zu bleiben. Morgen werde ich zum Hauptnest der Insekten reisen müssen. Ich bin gespannt was mich da erwartet.

5. Tag (02.01.2060)

Das Nest war schrecklich. Ich kann nicht darüber schreiben.

6. Tag (03.01.2060)

Heute ist der schwärzeste Tag in meinem Leben. Alles ist vorbei. Daniels hat unter meinem Namen auch Steuerhinterziehungen durchgeführt und vor meiner Tür warten Krieger dieser Biester auf mich um mich zu einem Arzt zu bringen. Ich kann es mir lebhaft vorstellen, was sie mit mir machen wollen.

Sie wollen mich besitzen und werden mir kontrollierende Implantate einpflanzen. Oder schlimmer noch. Eine Cortextombe...

Ich schreibe nun all mein Wissen auf, da ich es nie mehr anwenden werden kann.

Die Insekten reagieren allergisch auf Insektizide. Ich werde es in kleinen Mengen auf das Hauptnest in den UCAS schmuggeln.

Das Hauptnest befindet sich auf der Insel, auf der auch dieser Computer steht.

Die Königinnen leben in einem Komplex unter dieser Insel.

Die Scheinfirma der Bugs ist Heap Unlimeted.

Die Insekten besitzen einen seltsamen Artefakt. Er liegt in der Brutkammern der Königinnen. Er hilft den Königinnen dabei neue Geister zu erschaffen. Es ist ein blutiges Ritual. Die Geister, die die Königin erschafft sind bizarre Kreuzungen aus Mensch und Insekt. Aber sie sind anders als die normalen Drohnen. Sie haben etwas bedrohliches in sich. Ihre Augen leuchten wie das Blut eines Drachen...

Wer auch immer dies liest, der kümmere sich bitte um meine Frau und meine Kinder. Bitte.

Victor Green, 03.01.2060

Handout VI

Elektronisches Notepad von Jack Daniels. Das Notepad spielt einige Voicemessages ab.

1. Memo an mich selbst (03-01-60): Die Insekten reagieren allergisch auf Insektizide. Green hat das herausgefunden, vielleicht sollte sich das für mich als hilfreich erweisen, wenn ich die Hilfe der Bugs nicht mehr benötige.

2. Memo an mich selbst (04-01-60): Die Bugs nutzen einen seltsamen Artefakt. Ich sollte ihn mir zu gegebener Zeit aneignen. Nach den Geburten von neuen Bugs sind die Königinnen immer sehr schwach, dann könnte ich mit der Hilfe von Insektiziden den Artefakt aus dem Stock herausholen.
3. Memo an mich selbst (06-01-60): Der Artefakt befindet sich im Königinnen Nest unter der Kirche. Die nächsten Geburten sollten nach Greens Berechnungen bei am 01-02-60 passieren.

NSCs

Jack Daniels, Mensch

Jack wohnt in Boston, 12th Avenue, Block B3

Jack ist ein Magier erster Güte. Er wird nur sehr schwer davon überzeugt werden können den Runnern zu sagen wo sich das neue Nest befindet. Er hat keine Angst und holt sofort die Sicherheit seines Hause, wenn er die Runner im Haus ertappt.

Jack ist ein überlegender Charakter, sprich seine Fertigkeiten und geistigen Attribute liegen allesamt über denen der Runner. Körperlich kräftig ist er jedoch nicht. Er ist zwar stärker als der Durchschnitt, aber er ist kein Bodybuilder.

Victor Green, Mensch

Victor wohnt in Boston 12th Avenue, Block A4

Victor ist ein alter Kleinkrimineller. Er ist als Jugendlicher in Wohnungen eingebrochen. Er ist ängstlich, und hat auch Angst vor den Bugs. Er würde niemals freiwillig mit den Bugs kooperieren, aber Jack Daniels zwingt ihn dazu, weil dieser Beweise für Victors kriminelle Vergangenheit hat.

Victor ist ein unterlegener Charakter. Er ist Ängstlich und leidet unter Höhenangst und Paranoia. Er ist übermäßig gelenkig, aber ansonsten liegt er weit unter den Möglichkeiten der Runner.

Ameisen Krieger in fleischlicher Gestalt

Ko	Sn	Str	Cha	In	W
7	7*3	7	4	4	4
Essenz (A)	Reaktion	Angriffe			
6	5	(Str) M			

Ausrüstung: Franchi SPAS22 mit normaler Munition, Ares Monofialmentschwert

Zaubersprüche

Jam Weapon I

Dieser Spruch läßt einen Person denken, daß die Waffe, die die Person in der Hand hält kaputt ist. In der Zeit, in der der Spruch aufrechterhalten wird wird die betroffene Person die Waffe so lange nicht bedienen bis er/sie sie repariert hat. Der betroffene Charakter kann eine Intelligenzprobe gegen die Kraft des Spruches machen, um die Illusion zu durchschauen. Dabei müssen ihm mehr Erfolge gelingen als dem Zauberer bei dessen Sprucherfolgsprobe. Wenn der Spruch nicht mehr aufrechterhalten wird kann der Charakter die Waffe wieder normal benutzen.

Art	Reichweite	Mindestwurf	Dauer	Entzug
Mana	Sichtfeld	Firearms Skill	Aufrecht	(K/2)+1L

Waffen

Franci SPAS-22

Typ	Tarn	Muni	Modus	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex
Schrot	2(4)	10(M)	EM/SM	10S	4	6/48 Std	1.000€	2

Anmerkungen: Bei aufgeklappten Schaft bietet die SPAS-22 das Äquivalent von 1 Punkt Rückstoßdämpfung. Die Waffe hat einen Rückstoßmodifikator von +2.

Die Waffe ist zusammenklappbar.