



Das Naniten-Projekt

**Eine Shadowrun [tm] Abenteuer von Daniel Schmidt.
Die Rechte liegen beim Autor.**

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Es war einer dieser trüben Morgen, als ein Schmidt euch anruft und sagt: "Erscheint doch bitte um halb drei im "Rattenloch" in Düsseldorf. Ich kann euch jetzt leider absolut nichts zu eurem Job sagen, aber laßt euch überraschen. Ach übrigens, die "Berliner Würstchen" schmecken dort exzellent."

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

Herr Schmidt hat wirklich nicht vor, etwas zu dem Auftrag der Runner zu sagen. Er kann nicht mal sagen, wieviel sie dafür bekommen. Auf Anfrage erklärt er ihnen aber, wo sich das Rattenloch befindet (Brunnenstr. 53) und wie sie dorthin finden. Haben sie alle Ausrüstungsgegenstände beisammen, sollten sie sich auf den Weg nach Düsseldorf zum Rattenloch machen.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr steht vor dem Rattenloch. Es ist eine in irgendeiner Nebenstraße gelegene Bar für niedrigere Ansprüche, in der normalerweise schlechte, aber billige Getränke ausgeschenkt werden. Durch die verstaubten Fenster erkennt ihr, daß nicht viel los ist - es ist ja auch erst am frühen Nachmittag. Neben der Eingangstür lehnt sich ein Elf mit den Händen hinter dem Rücken an die Wand und beobachtet euch durch seine Sonnenbrille.

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

Der Elf ist der Türsteher der Bar. Wollen die Runner passieren, so fragt er sie nach dem Paßwort. Sollten sie nach drei Versuchen nicht "Berliner Würstchen" gesagt haben, zieht der Elf eine Waffe hinter seinem Rücken hervor und sagt, sie sollen abhauen. Haben die Spieler dann das richtige Paßwort, läßt er sie ins Innere der Bar, sollten sie aber etwas falsches sagen, schießt er auf den am gefährlichsten aussehenden. Ist er irgendwie (austricksen, bedrohen, erschießen, bestechen usw.) umgangen, kommen die Runner auch auf diesem Weg in die Bar.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

In der Bar ist, wie ihr schon von außen gesehen habt, fast nichts los. Außer ein paar Säufern an der Theke ist nur ein gut angezogener Mann an einem Tisch zu sehen.

Als der Mann, der gerade genüßlich ein Würstchen mit Senf verdrückt, euch entdeckt, winkt er euch zu ihm und bittet euch mit einer Handbewegung, Platz zu nehmen. Er schluckt den letzten Bissen herunter und spült mit einem Schluck Bier nach. "Nun, schön, daß ihr gekommen seid. Ich vermute, ich habe einen Job für euch, der euch interessiert.

Wie auch heute morgen am Telefon kann ich jetzt noch nichts zu dem Auftrag sagen, außer daß dabei 30.000¥ für euch herausspringen. Na, was ist?"

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

Sollte der Geldbetrag zu niedrig sein, kann man mit ihm bis maximal 35.000¥ verhandeln.

Sind die Spieler mit dem Auftrag einverstanden, steht Herr Schmidt auf, geht an den Tresen, gibt dem Barkeeper Geld für das Essen und geht vor die Tür. Sollten die Runner mit Fahrzeugen angereist sein, stellen sie fest, daß diese nicht mehr da sind. Schmidt tritt gegen eine Mülltonne am Straßenrand. Daraufhin fährt eine große Limousinen (Mercedes L 800) vor. Schmidt nimmt auf dem Beifahrersitz Platz.

Da die Spieler nichts besseres zu tun haben, steigen sie ein.

>>>>[**Sag´s ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Im Wageninneren sitzt ein etwa 60jähriger Mann in weißem Laborkittel, der sie beim Einsteigen mustert.

Schmidt dreht sich zu dem Mann um und fragt ihn: "Hallo Doc, das sind die Leute, von denen ich ihnen bereits erzählt habe."

Der Laborant signalisiert durch ein Kopfnicken sein Einverständnis, euch mit dem Job zu beauftragen. Schmidt erzählt: "Das hier ist Doktor Lankes. Er ist Forscher an den Reiter-Labors in Nürnberg und hat ein großes Problem. Aber ich denke, daß kann er ihnen selbst erzählen.

Doc?" Dr. Lankes erklärt euch den Sachverhalt: "Wir haben bei uns im Labor sogenannte Naniten entwickelt. Das sind mikroskopisch kleine Roboter, die über eine Spritze in einen Körper injiziert werden. Sie gelangen dann über die Blutbahn zum Gehirn und können dort die komplette Kontrolle über den Menschen übernehmen. Bedauerlicherweise hat eine uns unbekannt Organisation die Pläne und zwei erste Prototypen gestohlen. Ich muß ihnen doch hoffentlich nicht erklären, was das bedeutet! Diese Organisation kann wichtige Menschen aus Politik und Wirtschaft manipulieren. Wir haben nicht vor, diesen Fall der Polizei zu übergeben, da das Forschungsprojekt an den Naniten unter strengster Geheimhaltung liegt. Deshalb hoffen wir auch, daß sie niemanden davon erzählen, ansonsten müßten wir sie liquidieren.

Jetzt zu den Einzelheiten. Diese Organisation ist vor ...hmm... zwei Wochen in unsere Labors eingedrungen und haben die Pläne und zwei Prototypen der Naniten mitgenommen. Wir vermuten, daß sie nur wegen dem Nanitenprojekt gekommen waren, weil sonst nichts fehlt.

Wir hoffen, daß sie den Fall ohne groß Staub aufzuwirbeln lösen können. Bringen sie uns die Pläne und die Prototypen der Naniten wieder. Bis auf einige Aufzeichnungen auf den Bändern der Sicherheitskameras haben wir keinerlei Beweise. Wir werden jetzt zuerst in die Reiter-Labors fahren, damit sie sich das Labor und die Videokassetten ansehen können."

Als ihr aus dem Fenster seht, erkennt ihr gerade noch ein Straßenschild, daß den Weg zur Autobahn in Richtung München weist.

Nach einigen Stunden kommt ihr in Nürnberg an.

Der Fahrer fährt euch bis vor die Tür des Forschungslabors.

"Ich gehe vor", spricht der Doc und geht zum Eingang des Gebäudes. Er gibt einen mehrstelligen Code in ein Zifferndisplay neben der Tür ein, die sich daraufhin zischend öffnet. Das Innere des

Gebäudes ist sehr schlicht.

Es gibt einen langen Flur mit etlichen Türen links und rechts.

Der Forscher geleitet euch zum Fahrstuhl, steigt ein und drückt den Knopf für die 4. Etage. Oben angekommen geht Dr. Lankes auf die Tür mit der Aufschrift "Klein und Fein" zu und geht hinein, wo bei er euch darauf hinweist, daß dies der Codename für das Projekt ist. Hinter der Tür ist ein kleiner Vorraum, der durch einen Retinascanner geschützt ist. Der Professor nähert seine Augen dem Gerät, welches sofort seine Netzhaut überprüft. Nach dem Netzhautscan klickt es im Türschloß. Dr. Lankes geht in das Labor.

"Nun, das hier ist das Labor, welches sich mit dem Naniten-Projekt beschäftigt. Die Einbrecher haben, wie ich bereits sagte, die Pläne und zwei Prototypen mitgehen lassen". Während er redet, öffnet er einen kleinen Safe und holt eine kleine Schatulle heraus. Er öffnet die Box und ihr seht ... NICHTS!

"In dieser Schatulle befindet sich ein weiterer Prototyp der Naniten, der jedoch noch nicht so weit ausgereift ist wie die beiden anderen". Er legt die Schatulle mit der Nanite unter ein Mikroskop auf dem Schreibtisch. "Sehen sie hier hindurch", fordert er euch auf. Unter dem Mikroskop sehr einen winzigen Roboter, kaum größer als der Kopf einer Ameise. "Also meine Herren, finden sie die anderen beiden Naniten, bevor jemand damit Schaden anrichten kann. Sie können natürlich auch die Naniten zerstören, dann müßten wir ihnen aber sehr viel von ihrem Lohn abziehen, mehr als ihnen wahrscheinlich lieb ist."

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

In der Tat würde der Verlust einer Nanite die Runner ungefähr 2.000.000 EC kosten. Auf Anfrage erklärt Dr. Lankes, daß der Raum bereits aufgeräumt wurde, da hier auch Leute arbeiten müßten.

>>>>[Sag´ ihnen ins Gesicht]<<<<<

"Kommen wir aber nun zu den Aufnahmen der Überwachungskameras.

Wir müssen uns bei ihnen für die altmodischen Überwachungssysteme entschuldigen, aber seit es der Firma nicht mehr so gut geht wie früher, können wir nicht weiter in Sicherheit investieren.

Daher sind auch die Kameras noch total veraltet." Dr. Lankes geht zu seinem Schreibtisch, wo ein Fernseher (kein Trideo-Monitor!) mit einem integrierten Videoplayer aufgebaut. Er schaltet beide Geräte ein und drückt am Videoplayer die Taste mit der Aufschrift "Play". Auf dem Fernseher seht ihr, wie 3 verummte Gestalten in den Raum kommen, den Safe aufschweißen, zwei Schatullen und eine Disk herausholen und wieder verschwinden.

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

An der Stelle, an der die Einbrecher in den Raum gelangen, sollten die Spieler eine Wahrnehmungsprobe-4 würfeln.

Die Spieler sehen dann auf dem Bildschirm

0-1 Erfolg(e): nichts auffälliges.

2-4 Erfolge: wie einem der Diebe etwas aus der Tasche fällt.

mehr als 5 Erfolge: wie einem der Diebe etwas kartenartiges aus der Tasche fällt.

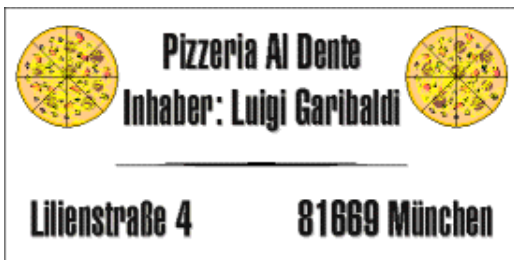
Dr. Lankes ist sehr erstaunt, als er die Entdeckung auf dem Band entdeckt, weiß aber nichts über den Verbleib davon. Nach einigem Nachdecken sollten die Spieler darauf kommen, daß die Karte wahrscheinlich von der Putzfrau entfernt worden ist. Dr. Lankes führt sie dann in die Besenkammer des Labors, wo die Runner 3 Müllsäcke sehen (Restmüll, Kunststoff, Glas). Allerdings steht hinter diesen Mülltüten noch ein Karton mit Altpapier, aber um den zu entdecken, müssen die Spieler erst

einmal die Tüten zur Seite räumen.

Beim Durchwühlen des Altpapiers stoßen sie auf eine Visitenkarte (siehe Spieler-Handout 1), die womöglich der Einbrecher verloren hat.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Die Karte ist aus einem billigen Automaten, wie ihr nur unschwer an den niedrigauflösenden Buchstaben und dem billigen Papier erkennen könnt. Es ist die Visitenkarte einer italienischen Pizzeria in München (vgl. Handout).



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

Da die Runner endlich einen Anhaltspunkt haben, machen sie sich sofort auf den Weg nach München. Auf der Autobahn ist nicht viel Verkehr und so sind sie schon nach kurzer Zeit dort. Die Pizzeria liegt in der Lilienstraße.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Das Restaurant liegt an einer Straße in der Nähe der Isar. Ihr steigt die drei Stufen zur Eingangstür der Pizzeria herauf und öffnet die Tür. "Hier ist ja noch weniger los als im Rattenloch!", geht durch eure Köpfe, da nur ein gelangweilter Kellner hinter dem Tresen steht. "Na, was wollt ihr?", fragt er euch mit italienischem Akzent.

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

Der Kellner ist der Inhaber des Lokals, Luigi Garibaldi.

Er ist schon etwas erfreut, daß er endlich Gäste hat, wirkt aber dennoch introvertiert. Gehen die Spieler zu ihm an die Theke und sprechen ihn auf die Naniten an, verschwindet er in einer großen und heißen Nebelwolke. Aufgrund der großen Hitze bringen hier auch Infrarotaugen nichts. Ist der Nebel verzogen, ist Luigi nicht mehr da. Wird der Teppich, auf dem der Inhaber stand entfernt, erkennen die Spieler eine Falltür. Magier könnten Luigi auch im Astralraum verfolgen.

Sie sehen dann, wie er in einen Wagen hinter dem Restaurant steigt und mit quietschenden Reifen davonfährt. Er fährt zu seinem Haus am Strand und verschwindet im Keller. Wegen der Holztüren, die ja bekanntlich biologisch sind, und der den Keller umgebenden Erde können Magier ihn nicht weiter verfolgen.

Sie können sich aber den Weg merken und später dorthin fahren.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr steht nun neben der Falltür und öffnet sie. Ihr seht, daß eine ungefähr fünf Meter lange Leiter in die Kanalisation führt. Ihr nehmt die Verfolgung auf und steigt hinab.

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

Unten geht es nach links und nach rechts.

Links ist ein langer Weg, dessen Ende man nicht erkennen kann. Auf der rechten Seite sehen die Spieler nach zehn Metern eine Kreuzung. Geradeaus offenbart sich ein ähnlicher Anblick wie auf der anderen Seite - endlose Weite. Rechts erkennen sie, wie sich zwei Lichtkegel ihrer Richtung nähern. Es sind aber nur die Taschenlampen zweier Kanalarbeiter, die jedoch niemanden

vorbeikommen gesehen haben. Auf der linken Seite der Kreuzung befindet sich an der Decke ein Kanaldeckel, der mit einer Leiter erreicht werden kann.

>>>>[**Sag´s ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Seht ihr endlich wieder Tageslicht, könnt ihr gerade noch erkennen, wie ein schwarzer BMW davonrast. Ihr rennt zu euren Fahrzeugen und nehmt die Verfolgung auf. Luigi ist so stark auf den Verkehr konzentriert, daß ihm nicht auffällt, daß der verfolgt wird. So führt er euch zu seinem Haus.

Er stellt den Wagen in der Garage ab, öffnet die Haustür und verschwindet im Inneren des Hauses.

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

Das Haus hat 2 Stockwerke und einen Keller. Im Erdgeschoß befindet sich eine Küche, ein Eßzimmer, eine Toilette, ein Arbeitszimmer und eine Besenkammer. Im Obergeschoß ist ein Schlafzimmer, ein Badezimmer und ein leeres Zimmer, sowie ein Balkon. Die Spieler finden nichts besonderes, bis auf 554 EC in der Nachttischschublade. Im Keller dagegen wird es interessant. Unten sehen sie einen Flur mit einer Türe rechts und 2 Türen links. Links ist der Heizungsraum und der Vorratsraum. Auf der rechten Seite befindet sich ein Werkraum. Dort finden sie eine lange Werkbank und zwei nebeneinanderstehende Holzschränke.

In den Schränken befindet sich normale Arbeitsausrüstung, wie Kleidung, Werkzeug, Nägel und Schrauben. Entfernt man die Regale im linken Schrank fällt auf, das es sich hierbei um eine Geheimtür handelt.

>>>>[**Sag´s ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Ihr öffnet die Tür und tretet in einen geheimen Teil des Hauses ein. Da die Rückwand des Schrankes mit einer Feder gesichert ist, schließt sie sich automatisch hinter euch. Ihr befindet euch offenbar in einer Art Lagerraum, in dem Propagandamaterial für eine italienische Partei, genannt NIF (Norditalienische Freiheit), gelagert ist. Überall liegen Prospekte, Flugblätter, Kataloge, Musikchips mit Liedern der Partei und Waffen herum. Offensichtlich ist dies gar keine Partei, sondern eine Terrororganisation. Plötzlich fällt ihr alle um - bewußtlos.

Als ihr wieder aufwacht, befindet ihr euch mit Seilen gefesselt auf Stühlen. Vor euch steht euer Freund Luigi mit einer Schrotflinte und bewacht euch.

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

Bei den Waffen handelt es sich um 10 Uzi III und 20 Franchi SPAS-22 mit 10 Munitionseinheiten pro Waffe.

Die Runner sind durch ein farb- und geruchloses Gas, welches fast explosionsartig in den Raum geschossen wurde, in Ohnmacht gefallen. Bemerkten sie es rechtzeitig, ist die Tür hinter ihnen verschlossen und für das Herauskranken einer Gasmaske reicht die Zeit nicht.

Während der Zeit, in der sie ohne Bewußtsein waren, wurde dem gefährlichsten der Charaktere eine der Prototyp-Naniten gespritzt. Die Wunde der Nadel ist so klein, daß er es nicht bemerkt.

Luigi hat die Spieler leider nicht sehr gut gefesselt, so reicht eine Stärke-5-Probe aus, um den Knoten zu lösen.

Dies sollte man aber nur sehr unauffällig machen, da Luigi sonst sehr gereizt wird. Haben sich die Runner befreit, sollten sie Luigi überwältigen und ihn entwaffnen. Lassen sie ihn dann am Leben, schweigt er, bringt sich nach einigen Fragen, als er sieht, daß es keinen Ausweg gibt, durch Zyankali in einem seiner Zähne um. Beim Durchwühlen der Propaganda fällt auf, daß in den

Katalogen überall eine Adresse (Norditalienische Freiheit, Via Tiburtina 500, Mailand, Italien) angegeben ist.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr macht euch also auf den schnellsten Weg zum Flughafen.
Wer weiß, was die Terroristen sonst mit den Naniten anstellen.
Der Flug von Frankfurt nach Mailand kostet für jeden 3000 EC. Wegen eines Streiks des Bodenpersonals werdet ihr nicht auf Waffen kontrolliert.

Als ihr in Mailand das klimatisierte Flughafengebäude verläßt, brennt die Sonne. Vor dem Ausgang steht eine große Schlange Taxis, die auf Kundschaft warten. Ihr sucht euch einen Taxifahrer eurer Wahl heraus und weist ihn an, euch zu der Adresse zu fahren. Die Fahrt dauert kaum zehn Minuten und kostet euch 26 EC. Ihr steigt aus und geht auf das mehrstöckige Gebäude zu. Auf den Schildern an den Klingeln des Wohnhauses steht nichts von NIF, Norditalienischer Freiheit oder ähnlichem.

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

Den Runnern sollte nach erfolgreichem Ablegen einer Wahrnehmungs-4-Probe bemerken, daß sich nur eine Firma in diesem Haus befindet, und zwar die europäische Filiale eines kleinen japanischen Elektronikkonzerns. Der Name dieser Firma heißt Kazushi Electronics und ihr Büro befindet sich in der 3. Etage.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Die Tür ist nicht verschlossen, sondern nur angelehnt. Ihr nehmt den Fahrstuhl in den dritten Stock. Oben angekommen steht ihr direkt vor der Türe des Büros.
In der Tür befindet sich auf Augenhöhe ein Türspion, neben der Tür eine Klingel. Ihr klingelt ein paar mal, stellt aber fest, daß euch niemand öffnet.

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

Es befindet sich niemand im Büro. Die Tür ist aber, wie schon die Haustüre, nur angelehnt - aus welchen Gründen auch immer. In der Filiale finden sie mehrere Büroräume, eine Besenkammer und Toiletten vor.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Als ihr beginnt, die Akten zu durchwühlen, kommen 8 Konzertruppler und ein kleiner Japaner in den Raum. Eure Ausrüstung wird euch abgenommen (bis auf Kleidung wirklich alles!), eure (gefährliche) Cyberware wird abgeschaltet, ihr werdet gefesselt und geknebelt, so daß ihr nicht sprechen könnt, und dann in ein, auf dem Hinterhof wartendes Auto verfrachtet. Der Fahrer gibt Gas und fährt euch und die Konzertruppler zum Flughafen. Unterwegs besteht keinerlei Chance zu einer Flucht. Ihr müßt in ein Flugzeug einsteigen und euch auf einen Platz setzen. Dort werdet ihr noch einmal gefesselt und an den Sitz gekettet. Die Wachleute nehmen neben euch Platz. Nach wenigen Minuten fährt das Flugzeug auf die Startbahn, gibt Gas und fliegt Richtung roter Sonne.

Nach eineinhalb Stunden kommt ein Japaner zu euch in die Kabine und erzählt: "Ich denke, ich sollte sie einmal über die Sachlage informieren. Die NIF setzt sich für die Unabhängigkeit Norditaliens ein und wird dabei von den Yakuza unterstützt. Sie ist nun in den Besitz mikroskopisch kleiner Roboter gekommen, die sich ins menschliche Gehirn einklinken und den Menschen steuern können. Wir haben von der Norditalienischen Freiheit den Auftrag bekommen, die Naniten für sie und die Yakuza anhand der Prototypen und den Konstruktionsplänen nachzubauen." Triumphierend hält er eine Disk und eine Schatulle in die Luft. Ihr würdet ihm gerne die Meinung sagen, kriegt jedoch euren Mund nicht auf. Er grinst euch noch einmal an und verschwindet dann mit den Plänen und der Box in einem vorderen Teil des Flugzeugs. Schon bald

darauf setzt die Maschine im japanischen Kyoto auf. Ihr werdet von den Sitzen befreit und werdet gezwungen, das Flugzeug zu verlassen und in einen Gefangenentransporter umzusteigen. Der Wagen fährt ungefähr 10 Minuten lang durch die Stadt um dann, etwas außerhalb, in einer Garage halt zu machen. Ihr werdet in ein großes Firmengebäude geführt, deutlich als Firmensitz von Kazushi Electronics zu erkennen. Die Wachen stoßen euch in den Fahrstuhl, der euch zur höchsten Ebene führt. Die Fahrstuhltür öffnet sich und ihr müßt, vorbei an einem weiteren Konzerntruppler, in das Zimmer des Chefs von Kazushi.

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

Die Spieler werden von den Tupplern nicht gerade mit Samthandschuhen angefaßt. Der Transport von Mailand zum Chef des Konzerns ist perfekt geplant und bombensicher. Es gibt wirklich keine Möglichkeit, abzuhausen.

>>>>[**Sag´s ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Der Chef befiehlt, natürlich auf Japanisch, daß die Wachen euch die Knebel vom Mund entfernen sollen, damit ihr reden könnt. Dann spricht er euch, diesmal in eurer Landessprache, an: "So, ihr wolltet also unseren Nanitenplan vereiteln. Schade, daß ihre Anstrengungen umsonst waren." Er schaltet einen Bildschirm ein, auf dem gerade eine Nachrichtensendung läuft. Sie berichten über eine mögliche Unabhängigkeit Norditaliens von Restitalien, und daß eventuell schon in dieser Woche ein entsprechender Vertrag unterzeichnet werden könnte.

Daraufhin schaltet Mr. Kazushi den Bildschirm wieder aus. "Sie sehen also, wir haben bereits beide Prototypen im Einsatz. Sie werden sich fragen, wo sich die zweite Nanite befindet. Nun, passen sie auf." Er drückt einen Knopf auf seinem Schreibtisch.

Ein Teil der Schreibtischplatte fährt in der Mitte nach unten und statt dessen wird ein silbernes Steuerpult herausgefahren. Er tippt ein paar Zeilen in das Gerät und drückt dann eine Taste.

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

Das Pult steuert die Nanite des Charakters, die er in Luigis Keller unbemerkt eingebaut bekommen hat. Er steht auf, fängt an Ballett zu tanzen und singt dabei "Hänschen klein" auf japanisch.

>>>>[**Sag´s ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Der Chef grinnt bis über beide Ohren und stoppt dann das Programm. "Wie sie erkennen können, befindet sich die zweite Nanite in dem ach so kleinen Gehirn ihres Freundes.

Schon übermorgen können wir in unserer Fabrik in Kobe beginnen, die Naniten in Serie herzustellen. Momentan wird noch an den letzten Steuerdecks gearbeitet. Ich hoffe, daß sie noch eine Zeit lang mein Gast bleiben werden. Viel Spaß noch!" Er gibt wieder japanische Befehle an seine Truppler, die euch in einen anderen Teil des Gebäudes führen.

Ihr betretet die Tür mit der Aufschrift "Zellen", neben der zwei Wachleute stehen. Dieser Raum besteht aus einem langen Flur mit jeweils 5 Zellen auf beiden Seiten, die aber alle leer sind, und Türen an beiden Enden des Flures. Ihr werdet in die erste, rechte Zelle gesperrt.

Nach mehreren Stunden geht die Tür auf und ein Troll mit einer süßen, kleinen Panther kommt euch besuchen. "Hallo ...äääh...

Ju-Jungs, ich habe ge-...Dingsbums...äääh... gehört, daß ihr ...äääh... n-neu h-hier seid. I-ich bin ...äääh... ...äääh... Ivan, euer ...äääh... Wä-ächter." Eine innere Stimme sagt euch, daß dieser Typ nicht richtig tickt.

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

Der Troll ist wirklich nicht ganz richtig im Hirn.

Man kann deshalb davon ausgehen, daß er sehr leicht zu bestechen ist. Schon ein kleines, aber ausgefallenes Versprechen wie zum Beispiel ein Besuch beim Weihnachtsmann oder das Ei des

Kolumbus reichen aus, damit er die Runner gehen läßt. Geld oder andere gewöhnliche Bestechungsversuche ignoriert er. Zitat:
"G-G-Geld krieg´ ich ...äääh... auch s-so."

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Der Troll öffnet euch die Zellentür, erinnert euch noch einmal an das Versprechen und verschwindet durch die Tür, durch die er und ihr gekommen seid - von euch aus gesehen links.

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

Hinter dieser Tür befinden sich zwei Wachposten, die auf die Zellen aufpassen. Die Runner hören ihr Gerede, sobald sie näher als 3 Meter an der Tür sind. Sind sie so blöd, und laufen da durch, sperren die Wachen sie wieder in ihre Zelle. An der anderen Tür hört man kein Geräusch. Grund genug, mal einen Blick darein zu werfen. In diesem Raum befinden sich die Ausrüstungsgegenstände der Charaktere. Dieser Raum hat noch eine zweite Tür, die ins Freie führt.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr habt es geschafft. Ihr seid frei. Der Troll wird wahrscheinlich sein Leben lang auf eure Gegenleistung warten.

Ihr steht nun auf der Straße, hinter euch die Tür zum Gefängnis, vor euch ein gelber, verbeulter VW Elektra. Die Schlüssel stecken an der Fahrertür. Aus irgendeinem Grund habt ihr das Gefühl, daß das Gefährt eures Ex-Wächters ist. Ihr seid frei, habt eure Ausrüstung wieder und ein Fahrzeug. Was spricht dagegen, direkt nach Kobe zu fahren und die Fabrik aufzumischen?

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

Etwas spricht dagegen, sofort nach Kobe zu düsen.

Der Chef hat immer noch eines der Steuerdecks, und daß könnte den Charakteren zum Verhängnis werden. Wollen sie zuerst den Chef besuchen, geht es weiter mit Punkt 1. Sollten die Spieler aber nicht auf diese Idee kommen, machen sie bitte an Punkt 2 weiter.

1. Besuch bei Mr. Kazushi

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

Prinzipiell gibt es drei Möglichkeiten, in das Gebäude zu kommen. 1. Man geht zurück durch das Gefängnis und an den Wachen vorbei, die aber einen Alarm auslösen könnten.

2. Man spaziert mit seiner vollen Ausrüstung an den 10 Wachen und duzenden Angestellten vorüber durch den Haupteingang. 3. Oder man geht durch die Garage. Möglichkeit 3 ist wohl die intelligenteste Lösung, relativ unbemerkt zur Chefetage zu kommen. Alle drei Weg führen aber zu einer Lösung, obwohl die Chancen, unentdeckt zu bleiben und nicht wieder in die Zelle zurück zu müssen, bei den ersten beiden Lösungen viel geringer sind. Habe sich die Runner für eine der drei Möglichkeiten entschieden, müssen sie nur unbemerkt zum Fahrstuhl gelangen. Auf dem Weg dorthin befinden sich, außer beim Weg durch die Garage, zehn bis fünfzehn Wachen, die ausgeschaltet werden müssen. Im Fahrstuhl gelangen die Charaktere ins fünfte Stockwerk, welches auch das höchste ist. Dabei muß für jede Etage eine 2W6-Probe gewürfelt werden, ob ein Angestellter oder sogar ein Konzertruppler den Fahrstuhl betritt. Würfelt man 7-9 Punkte, steigt ein Angestellter ein, bei 10-12 Punkten ein Truppler.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Im obersten Geschoß befindet sich vor der Tür zum Chef noch eine Wache, die, sobald sie eure Waffen entdeckt, auf euch schießt (Initiative würfeln). Ist die Wache ausgeschaltet, könnt ihr geradewegs ins Büro spazieren.

Mr. Kazushi staunt nicht schlecht, als er euch sieht. Dann geht sein verdutzter Ausdruck in ein

widerliches Grinsen über und sagt: "Hallo, mein Freund!" Er drückt wieder auf den Knopf auf seinem Schreibtisch. Die Platte fährt nach unten weg und das Pult kommt zum Vorschein.

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

An dieser Stelle sollten die Spieler sehr schnell reagieren, um das Pult noch rechtzeitig vernichten zu können.

Sie sollten aber dennoch eine Wahrnehmungsprobe-4 würfeln, um zu ein Kabel von einer Wandsteckdose zum Schreibtisch zu entdecken.

Der schnellste Charakter sollte schnell hinrennen und das Kabel aus der Dose reißen oder der beste Schütze schießt darauf, daß das Kabel zertrennt wird. Sollten die Spieler nicht schnell genug reagiert haben, bedroht sie ihr Freund mit seiner brutalsten Waffe. Sekunden später steht dann ein duzend Konzertruppler in der Tür, die sie zurück in eure Zellen führen.

>>>>[**Sag´s ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Ihr habt es geschafft. Das Steuerpult ist zerstört.

Der Boß versinkt hilflos in seinem Sessel, traut sich nicht, die Wachen zu rufen. Er schwitzt wie ein Eisbär in der Sahara.

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

Die Spieler können mit dem Boß anstellen, was sie wollen. Sollten sie ihn durchsuchen, finden sie 8571¥ und einen Autoschlüssel mit einem großen, glänzendem Stern am Schlüsselbund. Das Auto des Chefs befindet sich in der Garage des Konzerns, logischerweise direkt neben dem Lift.

Der Tank des schwarzen Mercedes L800 ist fast voll. Genug Kraftstoff, um bis nach Kobe zu fahren.

2. *Auf nach Kobe*

>>>>[**Sag´s ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Ihr steigt in das Auto ein, steckt den Zündschlüssel hinein und fahrt nach Kobe. Der Weg ist gut ausgeschildert und daher auch gut zu finden. Allerdings dürfte es schwieriger sein, in Kobe den Weg zur Fabrik zu finden.

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

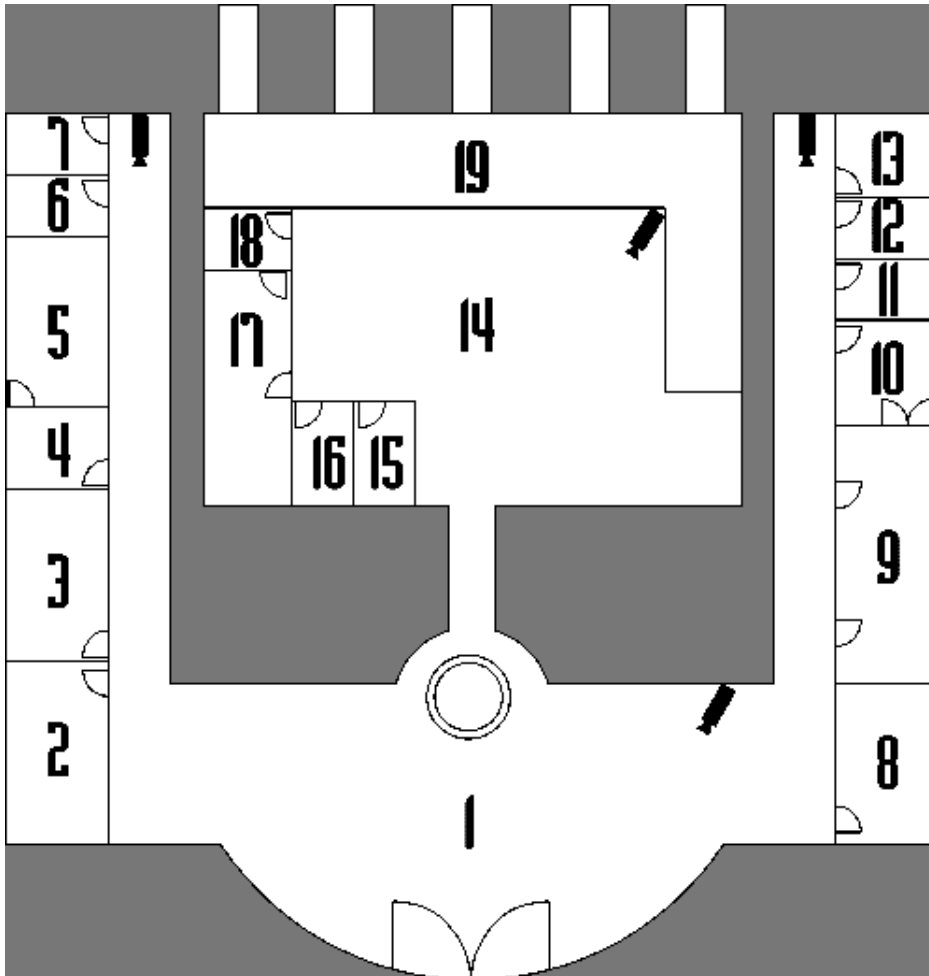
Hier bietet sich eine Touristeninformation oder das pure Fragen von Passanten an. Ein paar (ca. 25%) der Passanten wissen, wo die Fabrik liegt. Wissen sie, wo sie steht, ist es auch leicht zu finden.

>>>>[**Sag´s ihnen ins Gesicht**]<<<<<

Ihr parkt 'euer' Fahrzeug auf dem firmeneigenen Parkplatz und geht zum Haupteingang. Beim Betreten der prächtigen Eingangshalle fällt euch auf, daß hier keine Konzertruppler herumstreunen und Wache halten. Nur eine Kamera ist zu sehen.

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

Es stimmt in der Tat, daß es hier keine Wachposten gibt. Allerdings werden Eingangshalle, Ost- und Westflügel sowie die Fabrik von Kameras überwacht.



Hier eine Übersicht der Räume von Kazushi (vgl. Karte):

1. Eine prächtige und hellerleuchtete Eingangshalle mit Empfang, Sitzgelegenheiten und Zugängen in die beiden Flügel des Gebäudes und der Fabrikhalle. In der nordöstlichen Ecke hängt eine Überwachungskamera, die den ganzen Raum erfaßt.
2. Rechenzentrum. 12 Computer, die an wissenschaftlichen Daten rumrechnen. Die Pläne der Naniten sind nicht zu finden.
3. Abgeschlossenes Büro. Am Schild neben der Tür steht "Personalchef". Uninteressant
4. Sekretariat des Geschäftsführers. Eine gelangweilte Sekretärin, die sich gerade die Fingernägel lackiert.
5. Büro des Geschäftsführers. Der etwa 40jährige Geschäftsführer Yokobashi Hitoshi ist der einzige, der den Safe unter seinem Schreibtisch öffnen kann. In dem Tresor befinden sich die Pläne zum Bau der Naniten.
6. Toilette Weiblich
7. Toilette Männlich
8. Sicherheitszentrale. 2 Menschen kümmern sich hier um die Überwachung der Kameras und der Alarmanlagen.
9. Kantine für Büroangestellte.
10. Küche
11. Toilette Männlich
12. Toilette Weiblich
13. Besenkammer
14. Fabrik. An die 35 Arbeiter werkeln hier in weißen Kitteln an spielautomatenartigen Boxen, in

denen Roboter Kleinstteile zusammenbauen. Durch Nachfragen findet man heraus, daß noch keine Naniten gebaut wurden, sondern nur die Kontrollpulte.

15. Toilette Weiblich
16. Toilette Männlich
17. Kantine für Fabrikarbeiter
18. Küche
19. Lager mit Rampen für LKWs. Im Lager befinden sich auch Kontrollpulte, die die Naniten steuern können.

Die Pläne sind also nur durch Bedrohen des Geschäftsführers zu bekommen. Dabei sollten die Runner so unauffällig wie nur möglich agieren, um nicht den Sicherheitsdienst aufmerksam zu machen. Des weiteren sollten die Spieler noch ein Kontrollpult mitnehmen (wird später benötigt).

Sind sie beim Geschäftsführer, öffnet dieser ihnen nach Androhung von Waffengewalt schließlich den Safe und überreicht ihnen die Pläne. Die Runner sollten schnellstens abhauen, weil sonst der Sicherheitsdienst die Verfolgung aufnimmt. Da es sonst keine Hinweise auf weitere Arbeit in Japan gibt, sollten sich die Runner auf den Weg nach Italien machen, um die Nanite des Politikers zu bekommen.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

Aus der Tagespresse an Bord erfährt ihr, daß heute abend die Unterzeichnung des Vertrags zur Unabhängigkeit Norditaliens erfolgen soll. Hierzu ist der italienische Regierungschef nach Mailand gekommen. Er wird um 20 Uhr im Mailänder Rathaus den Vertrag unterzeichnen. Er lebt im Hotel "Bella Italia", eines der nobelsten Hotels Mailands.

Ihr landet pünktlich um 15:41 in Mailand. Ein Taxifahrer kennt das berühmte Hotel und fährt euch für 15 EC dorthin. Das Hotel ist mittelmäßig bewacht.

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

Mit Hilfe der Kontrolleinheit kann der Politiker dazu bewegt werden, aus dem Hotel herauszukommen und in das Taxi einzusteigen. Er wird aber von einer Handvoll Wache begleitet. Glücklicherweise kann man mit der Steuerung den Politiker dazu bewegen die Wachen abzukommandieren. Auf jeden Fall sollten die Runner es schaffen, den Regierungschef bis nach Nürnberg zu den Reiter-Labors zu lotsen. Dort wird er betäubt und die Nanite operativ entfernt.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

"Er wird noch ca. 7 Stunden lang bewußtlos sein. Setzen sie ihn am besten irgendwo aus oder stecken sie ihn in ein Flugzeug. Er wird sich an nichts mehr erinnern", sagt Dr. Lankes nachdem er die Nanite erfolgreich entfernt hat.

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

Danach wird dem Runner, dem ebenfalls eine Nanite eingepflanzt wurde diese entfernt.

>>>>[Sag´s ihnen ins Gesicht]<<<<<

"Ihr habt euren Auftrag gut ausgeführt. Hier ist euer Geld. Danke." Dr. Lankes dreht sich um und geht zurück in sein Labor. Ihr macht euch auf den Heimweg.

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

Möchten sich die Spieler noch etwas dazuverdienen, können die das Kontrollpult an die Labors verkaufen. Das bringt nochmal insgesamt 30.000 EC. Darauf müssen sie aber selber kommen.

>>>>[ENDE DES ABENTEUERS]<<<<<

>>>>[Karmaverteilung]<<<<<

Karma	Grund
4	Erfolgreiches Beenden des Abenteuers
+1	Zerstörung oder Diebstahl des Kontrollpultes von Mr. Kazushi (hat zwar keine Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf, ist aber trotzdem klug)
+1	Die Runner denken selbständig an die Nanite im Kopf des Italieners und müssen nicht von Dr. Lankes auf das Fehlen einer Nanite aufmerksam gemacht werden
+1	Entführung des italienischen Regierungschefs ohne Gewaltanwendung

>>>>[Nicht-Spieler-Charaktere]<<<<<

>>>>[Dr. Lankes]<<<<<

Dr. Lankes ist langjähriger Mitarbeiter der Reiter-Labors und wurde aufgrund seiner ausgezeichneten Fähigkeiten im Bereich "Mikro-/Nanotechnologie" auserwählt, das Naniten-Projekt zu leiten. Er ist 64 Jahre alt und wurde in Erlangen geboren.

>>>>[Luigi Gabribaldi]<<<<<

Luigi ist Inhaber der Münchener Pizzeria "Al Dente" und Mitglied der Norditalienischen Freiheit. Er ist vor 32 Jahren in Novi Ligure auf die Welt gekommen. Mit 23 trat er der NIF bei und wurde von ihr als "Botschafter" nach Deutschland geschickt. Zur Tarnung eröffnete er sein Restaurant, welches deshalb wohl auch nicht zu den besten gehört.

Attribute:

Konstitution: 3
Schnelligkeit: 4
Stärke: 3
Charisma: 5
Intelligenz: 5
Willenskraft: 2
Essenz: 4
Reaktion: 4

Fertigkeiten:

Feuerwaffen: 4
Italienisch: 6
Deutsch: 4
Japanisch: 1
Stadtssprache: 1
Gebräuche (Straße): 3
Heimlichkeit: 3
Naturwissenschaften: 1
Kochen: 3
Auto: 4
Verhör: 2

Professionalitätsstufe: 2

Cyberware:

Datenbuchse
Headware Memory (100Mp)

Ausrüstung:

Uzi III, Taschen-PC, Kophörertelefon mit Boosterpack, SIN, Führerschein, BMW i985/24

>>>>[**Kazushi Konzerntruppler**]<<<<<

Konzerntruppler sorgen in der Regel für die Sicherheit des Konzerns. Sie patrouillieren in und um dem Gebäude, bewachen Angestellte, kümmern sich um Eindringlinge und vieles mehr. Sie sind sehr loyal gegenüber dem eigenen Arbeitgeber gesinnt und daher auch sehr schwer zu bestechen.

Attribute:	Fertigkeiten:
Konstitution: 6(9)	Autos: 6
Schnelligkeit: 6	Feuerwaffen: 8
Stärke: 5	Unbewaffneter Kampf: 6
Charisma: 3	Verhör: 5
Intelligenz: 5	Verschleiern: 2
Willenskraft: 5	Talentsoft:
Essenz: 0,2	Bewaffneter Nahkampf: 3
Reaktion: 9	Motorrad: 3
	Elektronik: 3
	Rotor: 3
	Tragflächen: 3

Professionalitätsstufe: 4

Cyberware:

Luftfilter-5
Dermalpanzerung-3
Talentleitung-3
Verstärkte Reflexe-2

Talentsoft:
Bewaffneter Nahkampf: 3
Motorrad: 3
Elektronik: 3
Rotor: 3
Tragflächen: 3

Smartverbindung

Ausrüstung:

Ares Predator (Smartverbindung), Tarnhalfter, DocWagon[tm]-Vertrag (Gold), Sicherheitsmantel, Taschensekretär, Kophörertelefon mit Boosterpack, 5000 ¥

>>>>[**Trollwächter**]<<<<<

Er paßt mit seiner überragenden Intelligenz und seinem scharfen Auge auf hunderte von Gefangenen auf. Er ist unbestechlich.
Schön wär's! Der Trollwächter ist einer der unfähigsten Wächter überhaupt. Er ist leicht

bestechlich, es muß sich nur um etwas ausgefallenes handeln. Nicht einmal Cyberware trägt der Typ.

Attribute:	Fertigkeiten:
Konstitution: 8	Wache halten: 1
Schnelligkeit: 2	Autos: 2
Stärke: 7	Feuerwaffen: 7
Charisma: 1	Unbewaffneter Nahkampf: 6
Intelligenz: 1	Klingenwaffen: 5
Willenskraft: 1	Motorrad: 1
Essenz: 6	
Reaktion: 1	

Professionalitätsstufe: 1

Ausrüstung:

Panther Sturmkanone, Cougar Qualitätsmesser lang + Tarnhalfter, Normale Kleidung, VW Elektra, 250 ¥

>>>>[Kazushi-Angestellter]<<<<<

Büroangestellte, die in der Verwaltungsetage bei Kazushi arbeiten. Sie kümmern sich um Personal, Einnahmen, Ausgaben, Produkte, Buchhaltung - eben alles, was irgendwie verwaltet werden muß.

Attribute:	Fertigkeiten:
Konstitution: 4	Gebräuche (Konzern): 6
Schnelligkeit: 4	Gebräuche (Medien): 6
Stärke: 3	Computer: 4
Charisma: 6	Führung: 5
Intelligenz: 6	Soziologie: 3
Willenskraft: 3	Autos: 5
Essenz: 6	
Reaktion: 5	

Professionalitätsstufe: 1-2

Ausrüstung:

Kugelschreiber, Notizblock, 1000 ¥, Gute Kleidung.

>>>>[EOF]<<<<<

Copyright © 1996-1997 Daniel Schmidt



Shadowrun und Matrix sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation.
Copyright © für Logo und Artwork by FASA.