

~Nach unten, bitte!~ (Steinerne Probleme 1)

## Die Handlung im Überblick:

Tja, der gute Xanathos will einige kleine Geheimprojekte seiner Firmen abschließen und stellt fest, daß er entweder noch ein paar Jährchen wartet oder sich die fehlenden Forschungsergebnisse besorgen muß. Da er dann doch etwas ungeduldig ist, beschließt er, ein paar Runner loszuschicken, um sich die fehlenden Daten besorgen zu lassen.

Also heuert sein treuer Mitarbeiter Owen die Runner an, damit sie aus dem geheimen Forschungslabor von Cyber Bionics eine Datendisk stehlen und nach Möglichkeit auch noch das Labor selber demolieren.

Also müssen unsere Chummers erstmal rausfinden, wo das Labor liegt, sich Zutritt verschaffen, den Laden leerräumen und dann in die Luft jagen. Nach Möglichkeit sollen sie auch noch die Wissenschaftler evakuieren, da XanE doch teilweise gerne Angestelltennachschub hätte. Dann, wenn alles erledigt ist, ist Xanathos zufrieden, ein kleinerer Konzern fast vollständig ausradiert und unsere Chummers sind um ein paar Nuyen reicher.

~Chummers, euer Auftrag lautet...~ – Tag X

William St.John Owen agiert bei Shadowruns als Mr. Johnson und arbeitet in dem Fall für GenuTek, welche die Tarnfirma für Xanathos' dunkle Geschäfte ist. Er wird die Runner über deren Connections, wahrscheinlich ihre Schieber, zu einem Treffen in das Seattler Aquarium bestellen. Dort wird er sie alle einsammeln und dann zusammen mit ihnen in einem Luxusschlitten durch die Stadt fahren, um ihnen während der Fahrt alles nötige zu erklären.

### Sag's ihnen ins Gesicht:

~Es freut mich, daß sie gekommen sind. Mein Auftraggeber, Mr. X, benötigt ihre Hilfe. Seiner Firma wurden durch feindliche Kräfte wichtige Forschungsdaten entwendet, die wir gerne wieder zurück hätten. Da es sich hierbei um einen heimlichen Angriff auf unsere Forschungseinrichtungen handelte, haben wir leider keine brauchbaren Beweise. Aber wir wissen, daß Cyber Bionics für diesen Anschlag verantwortlich ist. Nur können wir uns ohne stichhaltige Beweise nicht an die öffentlichen Stellen wenden. An dieser Stelle kommen sie ins Spiel. Wir wissen, daß jeweils ein Drittel unserer Daten in einem der drei Forschungsabteilungen des Konzerns versteckt werden. Wir haben bereits zwei Einsatzgruppen gefunden, sie wären die dritte. Ihr Ziel ist der unterirdisch gelegene Komplex. Ihre Aufgabe ist es, dort einzudringen, die Daten zu sichern und uns zu übergeben. Weitergehende Informationen gibt es, wenn sie sich einverstanden erklären. Ich brauche ja wohl nicht zu erwähnen, daß sie auf keinen Fall erkannt werden dürfen, geschweige denn mit mir oder meinem Auftraggeber in Verbindung gebracht werden dürfen.~

### Hinter den Kulissen:

Die Bezahlung sollte der Gruppe angepaßt werden. Ich empfehle den Lebensstildurchschnitt der Gruppe als Basis, plus die 10000 Anzahlung. Für die Spesen können sie sich z.B. Granaten oder

Munition besorgen lassen. Unter `zusätzliche` Ausrüstung fallen unter anderem ein paar Schlauchboote, die die Runner in den Kanälen brauchen werden. Auch eine Ladung Neuro–Stun VIII zuzüglich Schutzanzügen wäre möglich. Aber keine Sturmkanonen oder derartige Spielzeuge. Owen wird sich ein wenig quer stellen und Informationen, die den Ablauf betreffen, erst dann weitergeben, wenn die Runner einschlagen sollten. Er wird ihnen auf alle Fälle zwei Tage Bedenkzeit geben, damit sie ihre Connections anzapfen können, damit sie zusammen mehr Infos haben.

Was sie noch an Infos kriegen können:

- ~Sie werden angemessen bezahlt. Mein Auftraggeber bietet ihnen 10.000 Nuyen im Voraus, 40.000 weitere bei erfolgreichem Abschluß der Mission. Zudem erhalten sie zehn Prozent Spesenzuschlag für Materialien, die sie benötigen werden. Des weiteren ist mein Auftraggeber bereit, ihnen zusätzliche Ausrüstung zu leihen, sofern sie was größeres zu benötigen meinen. Die Dinge wollen wir aber auf alle Fälle wieder haben.~
- ~Der Komplex wird natürlich bewacht, vermutlich vier bis acht konzerneigene Wachsoldaten. Mein Auftraggeber wünscht übrigens keine unnötigen Opfer, zumal die dort arbeitenden Forscher durchaus später von uns angeworben werden sollen.~
- ~Wie sie reingehen sollen? Natürlich durch den Hinterausgang. Wir vermuten einen Zugang zu dem Komplex vom alten Abwassersystem aus. Ich bin zwar auf Gerüchte gestoßen, daß es auch einen Zugang vom Orkuntergrund aus geben soll, aber da würden SIE sowieso nicht durchgelassen. Und durch die Firmenzentrale einzudringen dürfte ebenfalls etwas zu auffällig sein.~

Er wird die Runner dann an irgendeiner Straßenecke rauslassen und sich für in zwei Tagen wieder im Aquarium mit ihnen verabreden.

In der Zwischenzeit haben sie Gelegenheit, ihre eigenen Connections anzupapfen.

Wenn sie nicht gerade die Autonummer des Luxusschlittens aufweisen können, werden sie über ihre Auftraggeber nichts rauskriegen. Und falls sie diese doch notiert haben, dann werden sie feststellen, daß der Wagen auf GenuTek zugelassen ist. Und die sind, offiziell natürlich, im Bereich der Genforschung aktiv. Die Runner sollen ruhig raten, wer den nun ihr Auftraggeber ist.

Tag X+2

Sag's ihnen ins Gesicht:

Erneut werdet ihr von Mr. Johnson im Aquarium erwartet. Nachdem ihr das Gebäude verlassen habt und wieder in den Luxusschlitten eingestiegen seid, fragt er euch, ob ihr den Job annehmen wollt.

Hinter den Kulissen:

Falls die Runner aus unerfindlichen Gründen ablehnen, werden sie höflich aus dem Auto komplimentiert. Jetzt stehen sie ohne Job da. Und Owen wird sie im Auge behalten. Sollten sie versuchen, Renard zu warnen, wird er ihnen ein paar Problembeseitiger auf den Hals hetzen.

Sag's ihnen ins Gesicht:

~Es freut mich, daß sie den Job annehmen. Mr. X wird sehr zufrieden sein.~

Er öffnet den Schnappverschluß seines Aktenkoffers und reicht jedem von euch einen Cred–Stick.

~Dies sind Checksticks, jeder mit einem Betrag von 10.000 Nuyen, ihre Anzahlung. Kommen wir nun zu den Details. Sie werden in der Nacht von Freitag auf Samstag tätig werden, also übermorgen Nacht. Wir werden ihnen ein Fahrzeug zur Verfügung stellen, in welchem sie einiges an Ausrüstung

finden werden. Mit diesem Fahrzeug werden sie sich zu einem Mietshaus in Westwood fahren. In dem Keller dieses Gebäudes muß sich ein alter Zugang zu dem Kanalnetz befinden. Nach unseren Informationen müssen sie, um den Hintereingang des Forschungslabors zu erreichen, zum Hauptkanal fahren und dort dann eine Nebenleitung stromaufwärts dann wieder diesen verlassen. Diese Nebenleitung sollte zu dem Sammelkanal führen, an dem der Notausgang des Labors liegt. Ich weise darauf hin, daß die Kanäle zwar nicht mehr in Benutzung sind, aber immernoch Wasser sich in diesem befindet. Sie werden also die Schlauchboote benutzen müssen, die wir ihnen stellen. Hüten sie sich vor den Crittern, die in den Gängen hausen. Des weiteren sollten sie davon ausgehen, daß der Zugang zum Eingang zum Komplex nicht so einfach zu erreichen sein dürfte, um unerwünschten Zugang zu unterbinden.

Wenn sie sich schließlich Zugang verschafft haben, sollten sie das Personal, welches noch in dem Komplex arbeitet, dadurch unschädlich machen, daß sie ein Betäubungsgas im Ventilationssystem einsetzen. Danach können sie den Komplex in Ruhe nach unseren Daten durchsuchen.

Die Daten selber befinden sich auf einer altmodischen Datendisk, eine runde, silberne Scheibe von ca. 15 Zentimeter Durchmesser. Sie dürfte sich im Bereich des Mainframes befinden. Sie ist das Ziel dieses Einsatzes.

Falls sie sich wundern, warum es sich nicht um einen Standardchip handelt, nun, Mr. Renard ist in dieser Hinsicht etwas konservativ.

Wenn sie alles erledigt haben, hauen sie mit dem Fahrzeug wieder ab und hinterlassen es samt der Ausrüstung und der Datendisk dort, wo sie es erhalten haben. Ich werde sie dann kontaktieren, damit sie ihre restliche Bezahlung erhalten können.

Soweit zum Auftrag selber. Des weiteren gibt es da noch einige Klauseln, die in diesem Arbeitsvertrag mit drin sind. Sie hinterlassen keine Spuren. Sie werden die Daten uns übergeben, ohne sie vorher angesehen oder dupliziert zu haben. Mr. X, mein Auftraggeber, wünscht darüber hinaus keinerlei Verluste auf Seiten Cyber Bionics, klar? Das schließt auch die Sicherheitsleute mit ein. Sollten sie während des Einsatzes gefangen oder getötet werden, ich weiß von nichts. Und noch was: dieses Gespräch hat nie stattgefunden.~

Er läßt sie aussteigen und sagt dann noch durch das offene Fenster:~ Noch was: mein Auftraggeber wäre sehr erfreut, wenn das Forschungslabor auf längere Zeit die Arbeit einstellen müßte. Sie verstehen hoffentlich, was ich meine...~

Das Fenster geht zu und das Auto verschwindet im Seattler Verkehrsgewühl

#### Hinter den Kulissen:

In der Tat, Mr. Xanathos würde sich sehr über eine gut platzierte Sprengstoffladung freuen. Und in dem Fall sogar noch einen kleinen Bonus von 15000 Nuyen dazuzahlen. Sollten aber die Wissenschaftler, die trotz der Uhrzeit dort noch tätig sind, draufgehen, wird er eher unerfreut sein und die Bezahlung um den gleichen Betrag kürzen.

#### ~Kanale Grande~ – Tag X+4

Heute ist Stichtag. Die Runner kriegen noch eine Adresse mitgeteilt, wo sie den Wagen abholen können, einen unauffälligen Kleinwagen (vier Sitze für Menschen) mit gefälschten

Nummernschild, in welchem auf alle Fälle befindet:

zwei Schlauchboote (mit Selbstaufblasmechanismus); zwei Taschenlampen; ein dutzend

Magnesiumfackeln, die auch genutzt werden können, um die Gitter in den Kanälen durchzu-

schmelzen; eine Anzahl von Atemmasken, die der Zahl der Runner entspricht; zwei Gasflaschen mit einem atmungsaktiven Betäubungsgas (entspricht NeroStun VIII); zwei Blendgranaten und zwei Betäubungsgranaten

Danach sollten sie samt Wagen das Mietshaus ansteuern. Das Ding steht zwar im Westwoodbereich, ist selber aber bestenfalls Unterschichtsniveau, total verdreckt und dringend renovierungsbedürftig. Es sollte keine Probleme geben, mit der Ausrüstung den Keller zu erreichen. Dort muß noch der richtige Raum ausfindig gemacht werden. Eine Möglichkeit wäre das Absuchen, jeden Raum einzeln, oder einfach mal die Nase aufzusperren. In einem der Räume befindet sich der Zugang, unter ein paar alten Kisten versteckt. Er ist mit einer quadratischen Metallplatte verdeckt, die ungefähr ein Zentner wiegt. Wenn zwei Runner sie anheben wollen, müssen beiden mindestens ein Erfolg auf Stärke(6) gelingen, da das Ding auch noch teilweise festgerostet ist.

Danach können sie problemlos den Schacht hinunterklettern, er bietet selbst einem Troll genug Platz und war wahrscheinlich früher als Wartungszugang gedacht. Unten ist es natürlich stockdunkel.

Die Runner mit Lichtverstärkeraugen liegen hier ziemlich schlecht. Und auch Infrarot hilft nur bedingt, da Wände und Boden annähernd die gleiche Temperatur haben. Die Luft hier unten ist äußerst schlecht (und stinkt).

Die Runner betreten die Kanäle an Position 1 (Karte:~Abwasser.jpg~)

#### Sag's ihnen ins Gesicht:

~Es stinkt. Zwar nicht stark, dafür aber sehr penetrant. Ihr müßt euch erstmal an die Verhältnisse gewöhnen, bevor ihr auch nur annähernd loslegen könnt. Nachdem die Atmenprobleme ein wenig abgeklungen sind, könnt ihr euch erstmal ein wenig umsehen. Ihr steht auf einem ein Meter breiten Laufsteg aus Stein, der an der Wand des halbrunden Kanals entlangläuft. Einen halben Meter unterhalb des Steges steht eine unappetitlich aussehende Brühe, die für die Geruchsbelästigung verantwortlich sein dürfte. Ihr seid froh, eure Atmenmasken dabei zu haben, auch wenn die den Geruch nur bedingt ausfiltern.~

Die Runner könnten jetzt zu Fuß auf diesem Laufsteg entlang zum Ziel latschen, eine bessere Wahl wären auf jeden Fall die Paddelboote. Die Dinger sind aus Gummi, blasen sich bei Kontakt mit Wasser von selbst aus und bieten jeweils drei Leuten samt Ausrüstung Platz. Mit dabei sind je zwei Klapppaddel zum Fahren und steuern. Es sollte für die Runner kein Problem sein, die Boote zu fahren, die Erfolge einer Probe auf Schnelligkeit(4) zeige an, wie schnell sie voran kommen. Im Hauptkanal (2) herrscht noch immer eine gewisse Strömung, sodaß mindestens drei Erfolge nötig sind, um nicht in Richtung eines Gitters, welches den gesamten Kanal absperrt, getrieben zu werden (3).

#### ~Ausgerechnet Ratten...! Ich HAßE Ratten!~

Irgendwann in einem der beiden Nebkanäle, die die Runner befahren, werden sie ein Klickern und Rascheln, ein Fiepen und Plätschern vernehmen, was sich ihnen aus der Dunkelheit nähert. Hierbei handelt es sich um Riesenratten. Sie sind wahrscheinlich keine Gefahr für die Runner, aber für deren Boote schon. Sie werden versuchen, die Boote kaputt zu beißen, in der Hoffnung, daß die Runner ertrinken und somit eine willkommene Speiseplanänderung darstellen.

Die Anzahl sollte in etwa dreimal so groß sein wie die der Runner. Die Ratten werden versuchen, entweder schwimmend oder springend an Bord der Boote zu gelangen, um diese dann zu beschädigen (Boot: Stoßpanzerung 1; `Konstitution': 2; sie sinken, wenn sie 6 Schadenspunkte hinnehmen mußten).

Werte einer Riesenratte:

K: 2 S: 5x3 St: 1 C: 5 I: 2/5 W: 3 E: 4Z R: 5 Init: 5+W6

Angriff: 4L; -1 auf Reichweite

spezielle Kräfte: Verschleierung (selbst): +4 auf MW von Wahrnehmungsproben, um die Ratten zu bemerken

~Und jetzt...?~

Sobald die Runner Position 4 erreichen, bemerken sie einen Lichtschein, der im Tunnel zumindest als Reflektion zu erkennen ist. Dieser Lichtschein stammt von zwei Wachposten, die vor die Tür gegangen sind, um ein paar Zigaretten zu rauchen.

Und was die Runner noch im Lichtschein erkennen können, ist ein Gitter, das den gesamten Tunnel versperrt und noch relativ neu aussieht. Es geht bis zum Grund, unterdurchtauchen ist also essig.

Die Wachleute selber befinden sich in dem Seitenkanal, der zum Labor führt. Dieser steigt extrem schnell an, sodaß die Runner weder bis zu der Position paddeln können, noch bis dorthin schwimmen können, ohne entdeckt zu werden. Das Licht reicht fast bis zur Einmündung im Nebenskanal heran.

Die beiden Wachen selbst befinden sich auf einer angebauten Plattform am Laufsteg. An der Kanaldecke sind einige Leuchtkörper befestigt, die ihnen klare Sicht ermöglichen. Vom Boden des Kanals bis zum Laufsteg sind es ungefähr 1,5 Höhenmeter. Hinter der Position der Wachen führt der Kanal noch 20–30 Schritt weiter, bis er an einer zubetonierten Wand endet.

Für einen kleinen Überblick siehe Skizze [~ingang.jpg~](#).

#### Problemlösung:

Die beiden Wachen sind eigentlich nicht dort stationiert, sondern sind einfach nach draußen gegangen, um eine zu rauchen. Welche Glück für die Runner, daß der Komplex Feuermelder hat.

Nur müssen die Runner jetzt an ihnen vorbei. Einige Möglichkeiten, die sie durchführen könnten:

- sie ballern die Typen mit Schalldämpfer auf weite Entfernung über den Haufen. Die beiden Wachen werden, sobald sie angegriffen werden, Alarm geben. Das Alarmgeben erfolgt über eine Gegensprechanlage und dauert zwei Kampfrunden.
- sie machen einen Sturmangriff. Es gilt die gleiche Zeit für das Alarmgeben, nur daß die Wachen innen die Schußgeräusche hören könnten (Wahrnehmung(3)) und dann erstmal per Sprechanlage sich nach der Situation erkundigen
- die Runner schleichen sich von unten an der Kante entlang an und versuchen die Wachen mit Granaten, Betäubungsgranaten oder einer größeren Sprengladung zu beseitigen. Bei einer derartigen Vorgehensweise sind die Wachen im Komplex auf alle Fälle vorgewarnt, da für Explosionen nur Fremdpersonal verantwortlich sein kann
- die Runner schleichen sich von unten an der Kante entlang, klettern hinter den beiden Wachen auf

den Steg und halten sie mit Wachen entweder in Schach oder verwickeln sie in einen Nahkampf. In diesem Fall leiden die beiden Wachen unter Überraschung.

– eine der dümmsten Ideen dürfte es sein, einfach auf die Typen loszumarschieren. In dem Fall wird einer der beiden sofort die Leute drinnen warnen, während der andere seine Waffe zieht und ein ~Halt, stehenbleiben oder ich eröffne das Feuer! Das war die einzige Warnung!~

Irgendwann, wenn die beiden aufgeraucht haben, werden sie die Tür per Codeschloß wieder öffnen und reingehen. Wenn die Tür hinter ihnen zugeht, wird sie sich für heute nicht mehr öffnen.

Ach ja, kleiner Nachtrag für Decker: das Labor ist GEHEIM. Da muß man sich erst halb durch das PLTG von Cyber Bionics hacken, um an die Rechner hier zu kommen. Und die Sicherheitsinstallationen, wie Türschlösser, Kameras und andere Spielzeuge, hängen an einem unabhängigen System, welches von einem Wachmann bedient wird. Also nichts mit Funkbestellung eines ~Sesam, öffne dich.~

## ~Ora et Labora~

Aha, alle sind also drinnen. Egal, wie die Sache am Eingang ausgeht. Egal, ob sie die Tür sprengen, durch Manipulation am Mechanismus öffnen oder durch einen Trick sich Zugang verschaffen, sobald sie durch die Tür durch sind, sind sie mittem im Aufnahmebereich eine Kamera und damit kann der Sicherheitswachmann vor den Monitoren sie sehen. Wenn er gerade mal hinsieht. Wenn die Runner mehr oder weniger unentdeckt eindringen konnten, könnten sie mit Wahrnehmung(6) und Reaktion(6) einen Snapshot auf die Kamera abgeben, um zu verhindern, daß der Wachmann sie bemerkt. Der MW wird um 4 Punkte erhöht. Sollten sie dies schaffen, dann wurden sie nicht bemerkt, aber die Wachen dürften kurze Zeit später auftauchen, um nach dem rechten zu sehen, warum sein Bildschirm jetzt schon wieder nur schwarz zeigt. Genug Zeit hoffentlich, um das Gas an der passenden Stelle freizugeben.

Falls die Wachen allerdings vorgewarnt waren, haben sie sich hinter ein paar Tischen auf dem Gang verschanzt und nehmen Eindringlinge sofort unter Beschuß. Verstärkung wird auch angefordert, trifft aber aufgrund der weiten Entfernung zum HQ erst fünfzehn Minuten nach Betreten des Komplexes ein. Ach ja, die Selbstschußanlage im Eingangsbereich ist dann natürlich auch an.

Für weitere Informationen über den Komplex, den Aufenthaltsort der anwesenden Forscher, Techniker, Wachen und Drohnen und den ganzen Rest bitte in die Laborbeschreibung schauen.

## ~Wo steckt das Ding bloß?~

Ja, wo steckt die Datadisk? Das Ding, wegen dem die Runner eigentlich hier sind, befindet sich im Computerraum, wo es unter einer Abdeckung aus Panzerglas steckt. Da kommt man nicht ohne weiters ran, ohne es zu beschädigen. Entweder vorsichtig, mit roher Kraft oder mit Raffinesse und dem Einsatz der Sicherheitszentrale kann das Glas geöffnet werden und die Datadisk ist frei. Sobald sie entfernt ist, heult sofort ein Alarm los. Jetzt haben sie nur noch kurz Zeit, bis die

Situation brenzlig wird. Um genau zu sein: 15 Minuten brauch die Verstärkung aus der Zentrale, um sich in Rüstung zu schmeißen und anzutrablen.

Und wie bereits erwähnt: wenn ein Alarm losgeht, geht auch die Selbstschußanlage in Position.

Dann hat man noch das Problem, daß die Runner den Laden in die Luft jagen wollen und irgendwo noch arbeitende, betäubte oder in Deckung gegangene Forscher rumhocken. Also genug Arbeit für SL und Runner gleichermaßen.

### ~Schade ansich...~

Wenn die Runner tatsächlich hier Sprengstoff einsetzen sollten, um das Labor zu vernichten, dann sollten sie vorher alle noch lebenden Mitarbeiter von Cyber Bionics in Sicherheits gebracht haben. Ansonsten werden sowohl Xanathos als auch Mr. Renard sehr unerfreut sein. Xanathos, weil ihm ein paar potentielle Mitarbeiter durch die Lappen gegangen sind, Renard, weil der, der den Run organisiert hat, das Faß zum Überlaufen gebracht hat. In dem Fall wird Renard eine Willenskraft(6) Probe machen. Fällt nur ein oder garkein Erfolg, wird er selber ein paar Runner anheuern, um unseren Chummers das Leben schwer zu machen. Und dabei wird er noch nicht einmal auf direkten, physischen Schaden zurückgreifen, sondern eher ihr Bankkonto löschen, sie aus ihrer Wohnung befördern, ein paar Delikte in ihr Strafregister einfügen, ihre SIN löschen....

### ~Und ab durch die Mitte~

Für die Flucht werden die Runner wohl den selben Weg nehmen wie vorher. Sie sollte ihnen auch ohne größere Probleme gelingen. Für einen kleinen Schockeffekt bietet sich ein Paar Cops vom Star an, die gerade ihr Auto wegen Falschparkens abschleppen lassen.

Ansonsten wird Owen sie am nächsten Tag kontaktieren und ihnen dann beim Treffen ihr Geld geben und sonstige Abmachungen, die noch ausstehen, ebenfalls abhandeln. Er wünscht ihnen dann noch einen guten Tag, beglückwünscht sie zu ihrer Arbeit und macht ein paar Andeutungen, daß ihre Fähigkeiten wohl bald wieder gebraucht werden könnten.

### ~Endlich wieder flüssig...~

Tja, da haben unsere Runner einen recht einfach Run hinter sich. Und was kriegen sie?

- 50000 Nuyen pro Persona, in Checkstickform, einer mit 10000, einer mit 40000
- 15000 Nuyen Bonus für alle zusammen, wenn das Labor kaputt ist;
- 10000 Nuyen Abzug pro Persona für jeden toten Wissenschaftler
- bis 5000 Nuyen für alle zusammen in Form von Granaten, Sprengstoff, Waffen, Muni oder ähnlichem
- alles, was sie im Labor haben mitgehen lassen

Karma:

- (+1) Punkt fürs Überleben
- (+1) Punkt, wenn sie niemanden töten

- (+1) Punkt für den erfolgreichen Abschluß der Mission oder
- (+2) Punkte für den erfolgreichen Abschluß der Mission mit subtilem, unauffälligem Vorgehen  
(ohne Alarm auszulösen)
- (+1) Punkt, wenn sie den Laden tatsächlich fachgerecht in die Luft jagen
- (−1) Punkt, wenn auch nur ein Wissenschaftler draufgeht

den Rest laut Regelbuch