

## Cyber Bionics Component Productions

### Allgemeine Beschreibung:

Diese Abteilung ist die wichtigste von Cyber Bionics. In ihr werden die Prototypen hergestellt, deren Technik, in Form von Patenten und Lizenzvergaben, für einen reichen Geldsegen auf das Firmenkonto sorgen. Zum Schutze vor Spionen wurde der gesamte Komplex in den Untergrund eingebaut. Die genaue Lage ist nicht bekannt und nur über passende Connections können die Runen erfahren, daß es einen Zugang vom Orkuntergrund her geben KÖNNTE. Sie sollten aber gleich von vornherein wissen, daß es wohl einen direkten Zugang vom Hauptfirmensitz gibt, da man sonst nicht die ganzen Mitarbeiter unauffällig hinein kriegen kann. Aufgrund eines momentan in der Endphase befindlichen Projektes für eine neue Art von Exoskelettgelenken ist die Sicherheit größer als sonst, so daß ein direkter Einstieg durch die Hauptfiliale flach fällt. Die Firma ist klein genug, daß die Wachen im Eingang jeden Mitarbeiter kennen und sofort Alarm geben, wenn jemand eindringen will, den sie nicht kennen. Folglich müssen unsere Runner den Hintereingang benutzen, der eigentlich nur als Notausgang gedacht wurde.

Die Gitter, die den Zugang abschließen, sind zwar normalerweise mit Sicherheitssensoren versehen, die jegliche Manipulation des Gitters melden, aber sie sind aufgrund der Witterungsbedingungen in den Kanälen leider außer Funktion. Auch die restliche Überwachungsanlage in dem Komplex ist mehr als nur veraltet. Das ganze System fällt ab und zu sogar ganz aus. Aus diesem Grund ist, sobald das laufende Projekt abgeschlossen ist, eine Reparatur und Aufrüstung des gesamten Systems vorgesehen. Die Runner könnten, einen guten Decker vorausgesetzt, eventuell aus der Matrix fischen, daß ein größerer Sicherheitskonzern in der Stadt den Auftrag erhalten hat, eine neue Sicherheitsanlage im Hauptquartier von Cyber Bionics zu installieren. Von dort ist es nur ein kleiner Gedankensprung, daß die Anlage im Komplex wohl leichtes Spiel bieten wird.

### Zu den Türen im Allgemeinen:

- die Tür zum Orkuntergrund kann nur vom Hauptquartier geöffnet werden
- die Tür des Notausganges wird von außen über ein Codeschloß Typ II verschlossen gehalten, von innen gibt es einen PANICBUTTON, der zwar die Tür öffnet, aber auch einen Sicherheitsalarm auslöst. Die Tür kann vom Sicherheitsbüro geöffnet werden
- die Tür zum Hauptkomplex kann von beiden Seiten verschlossen werden, allerdings dürfte die Konzernleitung im HQ die Verriegelung problemlos aufheben können, da sie eigentlich nur zum Schutze vor Eindringlingen und Ungeziefer eingebaut wurde
- die Türen zu öffentlichen Abteilungen, wie z.B. die Cafeteria, sind nicht verschließbar
- die Türen zu den einzelnen Labors sind mit Magschlössern Typ I ausgestattet, die über eine Magnetkarte geöffnet werden

### Beschreibung der Räumlichkeiten, oberste Etage:

Diese Etage besitzt einen der drei Zugänge zum Komplex. Die Tür ist aus Panzerstahl und läßt sich im Notfall von innen verriegeln. Im Allgemeinen ist der Zugang zum Hauptsitz aber offen. Der Gang dahinter ist fast anderhalb Kilometer lang, es stehen auf beiden Seiten kleine Elektroautos für die Fortbewegung zur Verfügung. Sollte Alarm ausgelöst werden, wird von hier die Verstärkung eintreffen.

Cafeteria: Dies ist der Speise- und Pausenraum des Komplexes. Bei normalen Betrieb findet sich hier eigentlich immer wer, der gerade ein Brötchen vertilgt oder sich eine Pizza reinschiebt.

Küche: Hier wird das Mittagessen gekocht. Sie verfügt über Kühlschränke und ein paar Lagerregale, sodaß genügend Essen für zwei Wochen untergebracht werden kann.

Vortragsraum: Hier werden 'Einsatzbesprechungen' durchgeführt. Die Mitarbeiter der einzelnen Projekte treffen sich hier zum Austausch und Situationsbericht. Auch Mr. Renard läßt sich hier regelmässig über den Stand der Dinge informieren.

WC: Die sanitären Anlagen für den Komplex.

Lager: Diese Lager enthält alle Dinge, die man für den Betrieb der Labors braucht. Datenchips, Ersatzteile für die Computer, Kabel und anderen, technischen Schnickschnack.

Raum 1,2: Dies sind, so seltsam es auch klingen mag, Schlafräume. Wenn für gewisse Probleme kurzfristig hochdekorierte Forschende eingestellt werden, können sie hier untergebracht werden. Auch das Personal kann, sofern es um ein wichtiges Termingeschäft geht, durcharbeiten und sich hier hinlegen, um ein paar Stunden Schlaf zu kriegen.

Raum 3,4,5,6,7: Hierbei handelt es sich um Forschungslabors, die meist individuell für die einzelnen Projekte bestückt werden. Hauptsächlich werden hier Bugs aus Steuerroutrinen getilgt oder per CAD die einzelnen Bauteile für einen neuen Prototypen entworfen. Auch Computersimulationen werden von hier aus durchgeführt. In Raum 5 arbeiten zu der Zeit, in der der Run stattfindet, drei Programmierer und ein KI Forscher.

Raum 8,9: Hier befinden sich die Büros der Komplexverwaltung, die sich um den Einkauf von Materialien kümmern, Berichte schreiben und sich um die Lohnverwaltung der Arbeiter kümmern.

Rampe: Diese Rampe führt eine Etage tiefer. Sie macht dabei auf halber Strecke einen Bogen und führt wieder in die andere Richtung. Die Draufsicht entspräche einem auf der Seite liegendem U.

Sicherheit: Im Gang gibt es in jeder Ecke eine Kamera, die sich um 90° schwenken läßt. Zudem sind die Räume mit Infrarotsensoren ausgestattet, mit denen man überprüfen kann, ob und wieviele Leute sich in den einzelnen Räumen aufhalten. Die meisten dieser Sensoren sind defekt.

mittlere Etage:

Raum 1,2,3: Dies sind Werkstätten für Feinmechanik. Hier werden nach den Blaupausen alle Bauteile hergestellt, die für etwaige Projekte benötigt werden.

Raum 4,5: Die beiden Räume dienen als Montagehallen, Lager und Testlabors für Langzeitbelastungen. Raum 5 verfügt über einen Lastenaufzug in die untere Etage. In Raum 4 befinden sich befinden sich drei Techniker, die an irgendwas rumhantieren. Einer steckt in einem Anzug, der offensichtlich Bewegungsdaten auf ein kleines Modell einer humanoiden Drohne übermittelt. Eventuell fehlt einer der Techniker (siehe Position X).

Raum 6,7,8: Dies sind Labors für die Materialforschung, die, da sie aussehen wie eine halbe Chemiefabrik, sich wohl hauptsächlich mit Synthetik und Keramik beschäftigen.

Raum 9: Dies ist die Datenverarbeitungsabteilung. Hier werden alle größeren Computerprojekte vorbereitet und überwacht, die von den einzelnen Laborabteilungen durchgeführt werden sollen.

Raum 10: In diesem Raum ist das Computerkontrollsystem. Also das Ding, was dafür sorgt, das die CPU und die Speicherbänke im Keller richtig funktionieren. Außerdem ist das so ziemlich die einzige Stelle, wo man auf Systemniveau auf den Mainframe zugreifen kann oder die Verbindung zum Rechnersystem in der Hauptniederlassung herstellen kann.

Raum 11: Dieser Raum dient als Umkleide und Dusche für die Mechaniker und Techniker des Komplexes.

Sicherheit: Kaum. Auf den Gängen die üblichen Kameras, in den Labors Sicherheitssensoren oder Kameras, teilweise nicht mehr funktionsfähig.

X: An dieser Stelle liegt, sofern die Runner das Gas freigesetzt haben, ein schlafender Techniker, das Gesicht halb in einer Pizza vergraben. Und an seinem Gürtel: eine Codekarte für die Magschlösser!

R1: Diese Rampe führt nach oben.

R2: Diese Rampe kommt von unten.

Untere Etage:

Lager 1: Diese Lager enthält Rohmaterialien und Zwischenprodukte, die in der mittleren Etage verwendet werden. Nichts davon ist handlich genug, um mitgenommen zu werden.

Lager 2: Hier befinden sich Bauteile, Schrauben, Hydraulikmechanismen, Drähte, Steuertafeln und ähnlicher Kleinkram, den man für den Bau von Semiautonden Drohnen braucht.

Computermainframe und Datenbank: Hier befindet sich die meiste Hardware des Komplexes. Der Hauptrechner und die größte Speicherbank. Und zu wenig Platz, als das mehr als Leute hier rein könnten. Die gesuchte Datadisk befindet sich in einem Laufwerk unter einer Sicherheitsabdeckung aus Panzerglas. Diese könnte vom Sicherheitsbüro aus geöffnet werden. Unterhalb der Scheibe ist auch ein Schalter, mit dem die Disk aus dem System entfernt werden kann. Das führt unweigerlich zu einem Sicherheitsalarm, da die Leute in den oberen Labors gerade diese Disk gemounted haben. Um einen Alarm zu verhindern müßten die Runner alle Datenzugriffe von den Rechnern und Zugriff-  
terminals beenden, danach können sie die Disk sicher entfernen.

Jemand, der eine Computer(5) Probe schafft, sollte wissen, daß es zu einer Meldung kommt, wenn eine Datei entfernt wird, solange sie noch geöffnet ist.

Sicherheitsbüro: Hier befindet sich die Überwachungsanlage für den Komplex. Sämtliche Daten aus Sensoren, Kameras, die Türsteuerungen, die Fahrstühle, das Enviromentsystem und die Selbstschußanlagen, das alles wird von hier kontrolliert. Je nachdem, wo die beiden Raucher gerade sind, halten sich hier vier Wachen auf, langweilen sich, spielen Karten und warten darauf, daß die ~Brainys da oben~ bald mal fertig werden.

Sicherheitslager: Hier ist alles, was ein sicherheitsbewußter Konzern für die interne Sicherheit braucht und was demnächst von einer Firma auch installiert werden wird. Zudem finden sich hier sechs leichte Sicherheitspanzerungen, eine Menge Gelmuni, teilweise sogar in Gurtform und rund ein dutzend MPs vom Typ H&K 227-S.

Environment Controlling: Dieser Raum beherbergt die Klimanlage, die Heizung, die Stromverteilung. Auch Wasser und Frischluftzufuhr laufen durch diesen Raum. Die Luft für den Komplex wird durch eine Rohrleitung vom HQ aus angesaugt und auf die Räume verteilt, die verbrauchte Luft wird heimlich durch den Schornstein des direkt über dem Komplex stehenden Hauses abgeleitet. Ein Erfolg bei Intelligenz(6) ist von Nöten, um die richtige Stelle für den Einlaß des Betäubungsgases zu finden. Wenn man dann vorher die Filtervorrichtung noch ausgeschaltet hat...

Position 1: Hier kommen die Runner herein.

Position 2: An dieser Stelle ist in der Decke eine intelligente Selbstschußanlage verborgen, die mit Gelmuni feuert. Es handelt sich um eine festinstallierte Version einer Ingram Valiant mit einem 500er Gurt Munition. Sie verfügt durch ihre Installation über einen RSK von 6 und schießt mit einem Fertigkeitswert von 6. Die gestrichelte Linie ein Stück vorher ist eine im Gang angelegte Markierung, die auf der Komplexseite um eine rot durchkreuzte Waffe ergänzt ist. Sie stellt die Grenze des Schußbereiches der Ingram dar. Sobald man sie überschritten hat, kann man von ihr weder erfaßt noch beschossen werden.

Konzerngardist im Dienst von Cyber Bionics:

K 4	S 4	St 3	Ch 2	I 3	W 3
Reak 3		Ini 1W6+3		Essenz 6	
Kampfpool 5				Karmap./Prof.: 2/2	

Fertigkeiten: Pistolen 5; MPs 4; waffenl. Kampf 3;

Ausrüstung: Panzerweste (2/1) und eine Ares Predator mit Gelmuni

Techniker und Wissenschaftler: Sie werden keinerlei Widerstand leisten, aber bei Gelegenheit versuchen, den Alarm auszulösen.