

Pro Life

A.1 Vorgeschichte

Vor etwa acht Jahren, 2047 heuerte die Saeder-Krupp-Tochter Merc'n'More – ein Anbieter für paramilitärische Sicherheitsdienstleistungen – einige speziell ausgesuchte und gut ausgebildete Söldner aus anderen Sicherheitsdiensten (HEST, MET2000, RRMP-Polizei) an. Ziel war, eine Spezialeinheit mit durch Bioware und Nanotechnologie verstärkten Kräften für verdeckte Operationen aufzubauen.

Diese „SKSF 14 – Waldteufel“ genannte Einheit wurde in der Anlage in Vasbeck einquartiert und in den dortigen Labors und Operationssälen zurechtoperiert und -gespritzt.

Die Versuche waren teilweise sehr schmerzhaft, manchmal tödlich. Nachdem von den ursprünglichen 20 Soldaten noch 9 am Leben waren, meuterten und verschwanden diese 2050. Ein Jahr und einige Überfälle später tauchten sie bei Kleinragow auf und ließen sich im Wald nieder. Das verdiente und geraubte Geld erlaubte ihnen, sich dort für den Rest ihres Lebens zu verstecken.

Ende letzten Jahres verwendete einer der Waldteufel seine richtige ID beim Einkaufen. Saeder-Krupp machte den Standort der Waldteufel ausfindig, gründete offiziell die Pro Life und mietete sich unter dem Vorwand, ein Medikament zum besseren Schutz vor Geschlechtskrankheiten bei ihren Sicherheitstruppen zu entwickeln im Zeta-Forschungskomplex ein.

Einige als Wissenschaftler getarnte SK-Agenten machten das Camp der Waldteufel ausfindig und beobachteten sie. Die Waldteufel holen jeden Mittwoch ein Lebensmittelpaket im örtlichen Supermarkt ab. Dieses sollte vergiftet werden, dann sollte ein Aufräumkommando die Leichen wegschaffen – niemand merkt etwas, finis.

Da einige Wissenschaftler die PL argwöhnisch beobachten und Nachforschungen anstellen, beschließt PL, die Störer zu beseitigen. Während die SK-Agentin Hanteln den Supermarktbesitzer Sebi ersticht, die Kasse leert und die Lebensmittel vergiftet, inszeniert PL einen Zwischenfall im Forschungskomplex. Eine mit tödlichen Viren verseuchte Laborratte beißt und tötet drei der fünf neugierigen Wissenschaftler. Der Komplex löst automatisch Alarm aus und wird isoliert. Zwei Wissenschaftler fliehen zum Sebis, verschanzen sich dort, essen vom Lebensmittelpaket der Waldteufel und sterben am Gift

Die Zebra-Leitung ruft ein Team, um die Umgebung nach Ansteckungen zu untersuchen und die zwei Wissenschaftler zurückzubringen, um dann alles vor der Öffentlichkeit vertuschen zu können.

A.2 Ablaufplanung

Das Team soll nun die drei Leichen im Sebis finden, aber keine Tatwaffe. Die Tests ergeben keine Ansteckung der drei, die Leichen sollen aber im Labor untersucht werden. Weiters gibt es keine Ansteckung in der Pension und bei den Hütten. Die Waldteufel antworten mit Schrot. Im Labor stellt man die Vergiftung der zwei Wissenschaftler fest. Im Supermarkt findet sich ein Kalender, in dem die wöchentliche Lieferung an die Waldteufel beschrieben ist. Falls das Team nicht genug Interesse für die Waldteufel aufbringt, erwischen sie einen allein und nehmen ihm Blut ab, bevor er verschwindet – die Nanoroboter und das Gift sollte Interesse wecken. Das führt zum Hintergrund der SKSF14. Zudem teilt ihnen der Zebra-Wachdienst mit, dass Telefonate von der PL mit der Pension geführt wurden – mit wem ist unklar, da intern weitervermittelt wurde. Das Team soll also darauf achten, ob sich jemand den Tests

entziehen will. Bei ihren Beobachtungen bemerkt das Team dann Hantelns Messerimplantat und kann sie ausquetschen, um von der Vergiftungsaktion und der Verbindung zu PL zu erfahren. Durchsuchungen der dortigen Büros bringen dann die Idee mit dem Aufräumkommando ans Licht, ebenso die Verbindung in eine Abteilung „Forschung und Analyse – Direktorat B“ bei SK.

A.3 Timeline

T-8Y (2047): SKSF14 „Waldteufel“ gegründet.

T-5Y (2050): Waldteufel desertieren.

T-4Y (2051): Waldteufel siedeln sich in Kleinragow an.

T-3M: SK gründet PL im Zebra.

T-4D (So): Frau Hanteln bezieht Zimmer im Elbesand.

T-4D 18:43: Hanteln ruft PL an.

T-2D (Di) 19:12: PL ruft Hanteln an.

T-1D (Mi) 11:00: Hanteln tötet Sebi und vergiftet Lebensmittel.

T-1D 11:30: Alarm im Zebra, Anlage wird versiegelt, Kim und Lawrence fliehen ins Sebis.

T-1D 11:58 Hanteln ruft PL an und meldet Vollzug.

T-1D 12:30: Kim und Lawrence gestorben.

T-1D 14:00: Waldteufel holt Lebensmittel.

T-1D 21:00: Schmidt heuert Runner an.

T (Do) 10:00 Runner treffen im Zebra ein.

B.1 Auftrag

Hanseatic-Schmidt tritt an unsere Helden heran, um ihnen einen kleinen Auftrag anzutragen. Sie sind bestens geeignet, denn sie sind verschwiegen, mögen die AGC nicht und haben inzwischen Erfahrung mit biologischen Substanzen gewonnen.

Er beschließt, den Hai persönlich abzuholen und in die Stammdisko der Gruppe zu fahren, um einmal das Ambiente der Runner kennen zu lernen. Natürlich gibt das Ärger mit einer Gang und damit die erste Action des Abends.

Eine Tochterfirma von ZetaImpChem – einem wichtigen Konkurrenten der AGC – forscht in einer Einrichtung in der ADL an neuen Medikamenten. Dabei ist gestern eine kaum ansteckende, aber tödliche Variante ausgetreten, als eine Ratte einen Laboranten und zwei Wissenschaftler biss. Das Testgelände ist zwar sofort isoliert worden. Leider haben vorher zwei weitere Wissenschaftler das Gelände verlassen – ob sie von der Gefahr wussten, ist unklar. Die Forschungseinrichtung (Zebra) ist völlig zivil und ZetaImpChem verfügt über keine Truppen in der ADL. Der Kon möchte die ganze Geschichte außerdem nicht den Behörden melden und greift deswegen auf Drittanbieter – die Helden – zurück.

Auftrag ist nun, die verschwundenen Wissenschaftler zu finden und zum Forschungskomplex zurück zu bringen. Außerdem – und wichtiger – müssen die Ferienorte in der Umgebung (eine Ferienhützensiedlung, eine Pension, ein Campingplatz und ein Supermarkt) so unauffällig wie möglich getestet werden. Falls sich jemand angesteckt hat, muss auch er umgehend nach Zebra gebracht werden.

Das Virus überträgt sich nur durch direkten Körperkontakt, wirkt aber, je nach Konstitution, zwischen einigen Minuten und mehreren Tagen tödlich. Befallene Personen zeigen keine äußeren Merkmale. Das Virus greift Leber und Nieren an, so dass der Körper sich selbst vergiftet. Handschuhe und die Vermeidung von Körperkontakt sollten zur persönlichen Sicherheit genügen.

Da der Auftrag eilt, würden sie sofort an den Ort des Geschehens geflogen. Vorbereitungszeit maximal zwei Stunden. Wegen der Eile und der geforderten Verschwiegenheit ist der Auftraggeber bereit, 20kY pro Tag und Person (also 100kY) zu zahlen, dazu eine Erfolgsprämie von weiteren 20kY, dafür keine Spesen.

Das Team bekommt Testkits (durchnummerierte, sechseckige, 2cm breite und 5mm hohe Gehäuse aus Plastik, in der Mitte ein Loch, in das frisches Blut gefüllt wird – bei Befall färbt sich das Kit von weiß zu rot), die komplett zurückgegeben werden müssen, um im Labor weiter untersucht werden zu können, Protokollzettel (Kitnummer, Versuchsperson), Spritzen mit Wegwerfnadeln, einen Jeep aus dem Zebra-Fuhrpark und freie Unterkunft und Logis, wenn sie das wünschen.

B.2 Mögliche Lösung

Den ursprünglichen Auftrag erfüllen, indem man die ausgebüxten Wissenschaftler findet, die restliche Bevölkerung entlastet und somit alles wieder sicher ist.

Die Geschichte der Waldteufel kann recherchiert und zu einem Kon, der mit Pro Life unter einer Decke steckt (SK) zurückverfolgt werden. Der Virusausbruch und die Versuche mit den Waldteufeln interessieren ZetaImpChem sehr, um Pro Life samt dessen Mutter erpressen zu können. Dafür kann es extra Geld geben.

Die Story der Meuterer kann auch – mit oder ohne ZetaImpChem – einem Sender verkauft werden, um SK zu schaden. Dafür gibt es kaum Geld, aber ein gutes Gewissen.

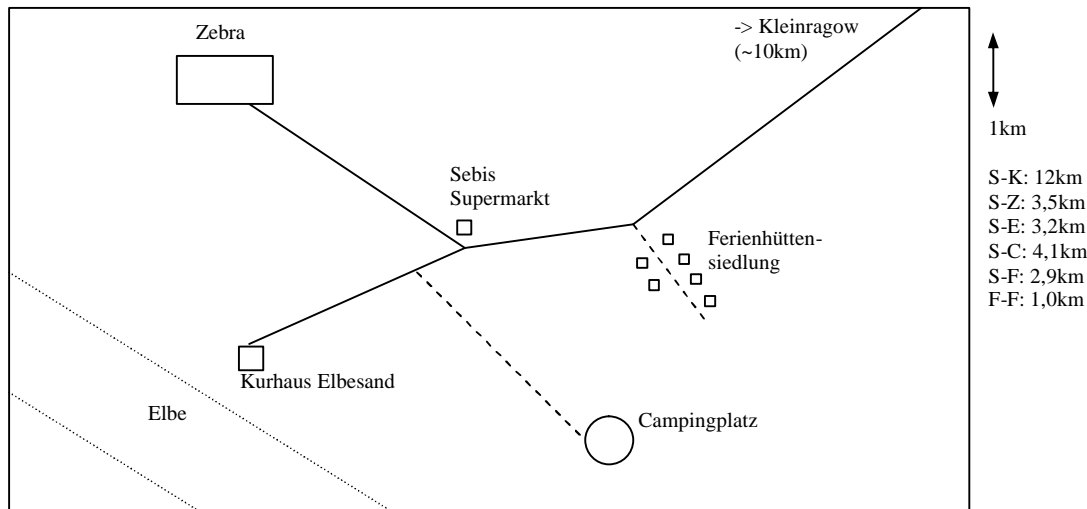
B.3 Belohnung

20kY pro Tag und Person, keine Spesen, bei Zwischenfällen kostenlose medizinische Versorgung. Eigentlich keine Verhandlung, aber Zuschüsse bei Eintreten unvorhergesehener Ereignisse.

Karma: 7-12, öffentliches Karma: 0-1.

C.1 Kleinragow und Umgebung

Kleine Stadt, etwa 600 Einwohner. Die einzige – schlecht erhaltene – Straße von der Außenwelt zu den Geschehnissen führt von dort etwa 10km durch dichten Wald.



C.2 ZetaImpChem R&D ADL 8 (ZICRDADL8) – genannt Zebra

52° 56' N 11° 28' O, 120km Luftlinie süd-östlich von Hamburg.

Das Testgelände gehört einer Firma Zeta Facility Management (ZFM) ADL8 (eine von vielen Töchtern der britischen ZetaImpChem – dem größten Chemiekonkurrenten der AGC in Europa – mit der Aufgabe der Gebäudeverwaltung), die den Komplex betreibt. Darauf stehen (schwarz-weiß gestreifte) Labors, die von verschiedenen Firmen gemietet werden. Eigentlich sind das alles Töchter eines Kons (ZetaImpChem). Seit neuestem ist aber eine weitere Firma, „Pro Life“, dort ansässig, die zu einem anderen Kon gehört (Saeder-Krupp). Den Wissenschaftlern ist das egal, aber das Wachpersonal der Verwaltungsfirma ist sehr nervös und hat ein Auge auf die Neulinge, die ihrerseits einige „Wissenschaftler“ als Wachpersonal abgestellt haben.

Der Gebäudekomplex liegt mitten in einem urwüchsigen Urlaubsgebiet. Ein kleiner, umzäunter und von Kameras überwachter Komplex, in dem Labors und Unterkünfte an verschiedene Firmen vermietet werden.

Es gibt einen eigenen Wachdienst, zugleich sind aber auch einige Wissenschaftler der Pro Life ziemlich bullig gebaut.

Zeta hat mit dem Metagen-Virus an Ratten experimentiert. Im Unterschied zur Einrichtung des letzten Runs, wurde hier mittels Züchtung versucht, dem Prozess der Goblinisierung auf die Spur zu kommen und besonders angepasste Medikamente zu entwickeln.

Zebra besteht aus zwei Laborgebäuden und einem Verwaltungsgebäude mit Zentrale, Lager, Küche, Kantine, Schlaf-, Wasch- und Erholungsräumen. Alle sind zweistöckig. Die Labors bestehen pro Gebäude aus zwei Labors, zwei Konferenzräumen und einem mittigen Automatencafe im Erdgeschoss und vier Schlafräumen mit Toiletten.

In der Zentrale sind ein Koch, drei Wachleute (einer davon der Verwaltungschef) und ein Magier zum Wachgeister beschwören untergebracht.

Im ersten Gebäude gibt es die Arbeitsgruppen Materialentwicklung und Erkältungsbekämpfung – beide von ZetaImpChem. Im zweiten Gebäude untersucht Zeta virale Infektionen und PL mit STD (Sexual Transmissible Diseases).

Wachgeister und ein Handy-Störsender sorgen für den kontrollierten Personen- und Datenverkehr über das Tor bzw. die Computeranlage.

Zeta-Crew: Kim und Laurence sind vergiftet, Januskiewitsch, Moronow und der Laborant Jansen sind von der Ratte getötet. Die anderen Wissenschaftler haben mit PL kaum was am Hut, wissen aber, dass die obigen sich häufiger über das seltsame Betragen der PL gewundert hatten.

Fritzen ist der Leiter, der Zugriff auf die Telefon- und Torüberwachung verschaffen kann. Einige Bewohner gehen regelmäßig zum Joggen heraus, andere nur manchmal zum spazieren oder einkaufen. Darunter Frau Claas, die Jansen gut kannte und über Spionagespielchen der toten Arbeitsgruppe berichten kann. Ergebnisse dieser Spione finden sich aber nicht.

PL-Crew: Die PL hat drei als Wissenschaftler getarnte Wachleute entsprechenden Aussehens (Udo Stadelmair, Gerd Regen, Sebastian Fuhlmann), die die anderen Leute misstrauisch beäugen, Thomas Dankel, den Chef, der meist in seinem Einzelschlafzimmer bleibt und in einem verschlüsselten (wegen seiner Größe praktisch nicht zu findenden) Chip unter seiner Haut die Auftragsdaten bei sich trägt und Harald Stygmann, den einzigen echten Wissenschaftler. Stygmann muss den Chip ein- und ausoperieren und die infizierte, aggressive Ratte aussetzen. Er hat Angst und gesteht, wenn er allein ist und Asyl zugesichert bekommt.

Im Alltag sind alle PL-Mitarbeiter abweisend und schweigsam und nur einer hat wirklich Ahnung von Biologie – was auch den anderen Zebras aufgefallen ist.

C.3 Sebis Supermarkt

Sebi verkauft Lebensmittel, Getränke, Postkarten und sonstigen Kleinkram an Touristen, Bewohner von Zebra und die „Waldteufel“. Er fährt einmal die Woche, Dienstag morgens, nach Kleinragow, den nächst größeren Ort, um Waren im dortigen Handel zu kaufen.

Der Supermarkt besteht aus einem größeren Verkaufsraum, mit einem Vorhang vom Wohnraum getrennt. Hinter dem Gebäude steht ein Klohäuschen, daneben ein roter, defekter Pick-up. An der unverschlossenen Tür hängt das Schild „Geschlossen“.

Im Wohnraum gibt es ein Feldbett, eine Spüle, eine Kochgelegenheit und einen Fernseher. Sebi war nicht sehr reich. Seine Kleider sind in einer Korbtruhe, auf einem Bord stapeln sich zerfledderte Westernromane.

Im Verkaufsraum surren Kühlschränke, es gibt Postkartenständer und einige Regale. Auf einer Theke steht eine alte, elektronische Kasse, offen, kein Geld, aber mit einem Anschluss für Cred- und Chequesticks (C/Reaper weiß, diese Geräte sind sehr unsicher, das darauf gespeicherte Geld ist weg – kopiert auf einen Chequestick, also ohne ID). Auf der Theke steht eine halb getrunkene Flasche Cola (vergiftet, aus dem Vorrat der Waldteufel).

Hinter der Theke hängt eine Pinwand mit diversen Zetteln: Telefon des Kleinragower Händlers, Liste für Waldteufelpaket am Mittwoch um 14:00, Familie Ziebel braucht jeden Dienstag frische Windeln, eine Postkarte von Herrn Münchner aus Sri Lanka, Preislisten mit Vermerk „Dienstag“, Freitags „Combat Biking aktuell“ für Frau Zabatski.

Sebi liegt im Wohnraum auf dem Boden, hinter der Theke ist Blut. Er ist systematisch ausgeraubt, besitzt also gar nichts mehr.

Kim und Lawrence sind mitten im Verkaufsraum zusammengebrochen – einer über den anderen gebeugt, die Gesichter vor Angst verzerrt. Beide haben ihre Zugangskarten, einer einen Datenchip mit eigenen Forschungsergebnisse. Sie tragen Laborkittel. Einer hat erbrochen.

C.4 Camp der Waldteufel

Der Campingplatz besteht nicht aus Aussteigern, sondern aus Testsubjekten einer Kon-Eliteeinheit. Die Experimente an ihnen schlugen fehl, vor fünf Jahren meuterten sie, flohen, ließen sich hier nieder. Mit alter Identität, die hier aber niemanden interessiert, Campingwagen und Holzhütten, genügend Geld aus ihrer früheren Arbeit und einem Raubüberfall halten sie sich hier über Wasser und wollen eigentlich nur ihre Ruhe.

In der Mitte befindet sich ein überdachter E-Grill mit Plastikstühlen, Anlage und mehrere Bälle. Darum herum stehen drei Wohnwagen und vier grob gezimmerte Holzhütten, eine mit Basketballkorb. Am Rand gibt es eine Grube mit Plumpsklo darüber und einen Schießstand. Das Gelände ist mit einem Maschendrahtzaun umzäunt, der bei größerer Erschütterung Alarm auslöst. Die Sensoren sind eingegraben. Es gibt zwei Wachgeister.

SKSF14 - Waldteufel

Captain (ohne weiteren Namen, militärisch zackig aussehend, linker Arm hängt herunter), Möbel (groß und stark), Jakob (w, stottert, lange braune Haare), Laura (w), Bio (w, Vegetarierin) sind Kämpfer. Misses ist Riggerin, mit dauernden Zuckungen in den Händen. Merlin (verätztes Gesicht), Biozwo (m, Vegetarier) und Blofeld (aufgedunsen, unnötiger Rollstuhl).

Die Waldteufel gehen recht grob miteinander um. Von Zeit zu Zeit beginnt aber einer zu schreien, worauf sich alle liebevoll um ihn kümmern.

Die Meuterer können bei Recherche als Ex-Soldaten der Rhein-Ruhr-Megaplex-Polizei, der HEST und der MET 2000 identifiziert werden, die aber alle innerhalb eines Monats vor fünf Jahren gekündigt haben. Werdegang danach unbekannt. Einer hat allerdings mal in einer Kleinstadt südlich von Kassel – Vasbeck – randaliert. Dort findet sich eine alte Kaserne, die aber systematisch zerstört wurde. Ein nahe wohnender Bauer hat aber nachts früher oft Schreie gehört.

Im Blut der Meuterer findet sich einiges an seltsamem Zeug, das auf böartige Operationen und interessante – aber eben gescheiterte – Versuche für Bioware schließen lässt. Alle haben Nanoroboter im Blut, die hin und wieder zur Energieversorgung am Wirt knabbern, diesen dafür aber stärker und schneller machen.

C.5 Pension ‚Kurhaus Elbesand‘

Eine hübsche kleine Pension mit Speisesaal, Rezeption, Salon und Büro im Erdgeschoss, Küche, Fitnessraum und Zimmer der zwei Besitzer im Keller und sechs Gästezimmern im Obergeschoss. Großer Garten, Rosenranken an den weiß getünchten Wänden, Teich.

Besitzer ist das Ehepaar Johann und Johanna Johann. Gäste sind derzeit Frau Zabatski, Herr Münchner und Frau Hanteln.

Johann und Johanna Johann führen das Haus seit mehr als zwanzig Jahren und sind rüstige Mittfünfziger ohne besondere Eigenschaften – bis auf ihre mütterliche Ader und ihre Abneigung gegen die Camper, die die Gäste durch Schussgeräusche vertreiben.

Frau Zabatski ist Rentnerin, wohnt hier dauerhaft und verschenkt gern Bonbons. Sie geht gern spazieren, schaut Combat Biking im Salon (von den Besitzern mit ihrem Alter erklärt) und besucht sogar manchmal die Waldteufel, die sie gern bewirten und sich ihre Lebensgeschichte anhören – sie war Segellehrerin und Weltumseglerin.

Herr Münchner ist ein etwa dreißigjähriger Vertreter für Sportgeräte, sieht dementsprechend bullig aus, ist auf Kur, seit Dienstag (T-2D) hier. Kurze, blonde Haare, T-Shirt, Hanteltraining, sitzt gern im Garten, hat aber kein Messer, sondern in seinem Zimmer einen Koffer voll Kataloge und eine Visitenkarte.

Petra Hanteln ist etwa dreißig, hat mittellange hellblonde Haare und ein kantiges Gesicht. Meist sitzt sie in ihrem Zimmer, versucht aber Menschen aus dem Weg zu gehen (sie bekommt mal ein Bonbon, schmeißt es aber weg). Sie ist Sonntag (T-4D) eingezogen. Manchmal säubert sie ihre in den Unterarm eingebaute Klinge. Nebenbei ist sie ein Agent von

SK. In ihrem Zimmer findet sich ein Wanzensuchgerät und eine Spritze mit diversen leeren Ampullen und bei Befragung gesteht sie die Vergiftung und den Mord an Sebi.

C.6 Hüttensiedlung

Sechs hölzerne Blockhütten mit je einem Schlafzimmer, Wohnraum mit Küche, Bad mit Dusche und Veranda. Drei Hütten sind derzeit bewohnt: Familie Zibel, Herr Rauff und Herr Vanderbottom. Nächsten Monat kommt Familie Dietz zu ihrem jährlichen Besuch. Die anderen beiden Hütten sehen verfallen aus. Die Siedlung besteht aus Eigentumshütten. Vanderbottom und Zibels beschwerten sich über Diebstahl.

In einer der verfallenen Hütten hat sich der Landstreicher und Ex-Runner Blade eingenistet und stiehlt Lebensmittel und Wertgegenstände, um sich in Kleinragow Alkohol kaufen zu können. Er greift an, wenn er gestört wird.

Familie Zibel besteht aus Vater Hans, Mutter Ute und dem dreijährigen Klaus. Sie kommen jedes Jahr mehrmals her und sind schon eine Woche da. Sie haben Angst vor Rauff und verdächtigen Vanderbottom des Diebstahls einer Uhr und eines Schnitzels.

Herr Vanderbottom ist ein alternder Schriftsteller um die vierzig, mit graumeliertem Haar und ohne Inspiration, der sich vor einem Monat die Hütte gekauft hat, um einen Roman zu schreiben. Er ist von Klaus genervt, hat Angst vor Rauff und beklagt den Verlust seines vergoldeten Füllers.

Herr Rauff wohnt dauerhaft hier, ist paranoid und fürchtet sich – mit einem Schrotgewehr bewaffnet – vor einer Rückkehr der Eurokriege. In seiner Hütte kann man riesige Lebensmittelvorräte, diverse Orden und Fotos aus dem Krieg finden.

Blade – wegen seiner Schwertkämpfereigenschaften so genannt – ist um die vierzig, mit wucherndem Bart und verdrecktem Körper. Er hat ein Schwert und eine Pistole, ist immer auf der Hut und besitzt defekte Cyberware. Bis vor zehn Jahren war er Runner, dann süchtig nach Crack, dann nur noch Alkohol. Er ist während einer Aufräumaktion nach den letzten Unruhen in Berlin aufgegriffen und aus der Stadt geworfen worden, strich durch die Lande und ist seit drei Tagen hier.

C.7 Vasbeck Army Camp

51°23' N 8° 53' O, 40km Luftlinie westlich von Kassel.

Ehemalige Kaserne der U.S. Army, stillgelegt 2003, von Investoren 2009 gekauft, dann durch diverse Hände gegangen, meist wegen Konkurs. 2040-2043 kaufte die Bundeswehr das Gelände und begann es zum Lazarett auszubauen, 2043-2044 kaufte es die MET2000, die es als Kaserne nutzte. 2044 und 2046 wieder Verkauf an Investoren. Wobei die „Erschließungs-GmbH“ von 2044 dieselbe Adresse hat, wie die „Gebäudemanagement Nord-West GmbH“ von 2046. Beide Firmen tauchen sonst nirgendwo auf.

Ein Bauer, der früher nachts auch oft Schreie aus der Kaserne gehört hat, kennt einen Eingang, den die Zerstörer übersehen haben, wodurch man wenigstens einige Forschungsergebnisse finden kann.

C.8 Hanseatic

Ein teures Hotel im Zentrum, Zimmer 435.

Dort ist alles recht hübsch, Sitzgruppen im Foyer, Palmen, Marmorsäulen und zwei Männer mit ausgebeulten Jacketts, die nahe dem Eingang sitzen. Der Empfang spricht sie an, meldet die Besucher, dann dürfen sie hoch. Schmidt ist mittelgroß, hat normale Figur, verbreitete Haarfarbe, ist Mitte 40, ein kleines Muttermal an der linken Schläfe.

Sein Leibwächter (Schatten) ist vor jedwedem Hintergrund kaum zu sehen, steht aber meist reglos in einer Ecke.

D.1 Handout

