

# Das letzte Backup – ein Slumdogs Abenteuer



Grafik von [Public domain vectors](#) auf [Unsplash](#)

## Impressum

### Das letzte Backup

Abenteuer von Kristina Rübenkamp

Version 1.0, März 2026

Verantwortlich für Inhalt, Text und Layout:

Kristina Rübenkamp

kristina\_ruebenkamp@web.de

Dieses Abenteuer wurde als nicht kommerzielles Fanprojekt für den Wettbewerb von Seba auf Kritischer Fehlschlag erstellt.

Text und Handout/SL Karte © Kristina Rübenkamp, soweit nicht anders angegeben.

Verwendete Bilder stammen überwiegend von Unsplash und werden gemäß der [Unsplash-Lizenz](#) genutzt. Eine weitere Grafik stammt von Wikimedia Commons und ist public domain.

# Zusammenfassung

Die Spieler werden von Lock, einem einflussreichen Mitglied der Subnet Society und in diesem Viertel ein echt hohes Tier, angeheuert, um aus einem Bunker Daten und alles, was dazu gehört, zu sichern. Lock hat den Standort des Bunkers gerade erst erfahren, weil die Information bei einem seiner Widersacher abgefangen wurde, ausgerechnet einem Verwandten, der ebenfalls ein Interesse an dem Inhalt hat. Bei den Daten handelt es sich um das digitalisierte Bewusstsein von William Doors, einem Vorfahren Locks, das auf mehreren Servern gespeichert ist, sowie um Williams kryokonserviertem Körper. Vor Ort müssen die Spieler nicht nur mit veralteter Technik zurechtkommen, sondern auch eine konkurrierende Gruppe aufhalten, die den gegenteiligen Auftrag hat: Ein anderer Nachfahre will William und alle Spuren seiner Existenz endgültig auslöschen lassen. Gleichzeitig bietet der Auftrag die Chance, belastende Beweise gegen den Konzern zu finden, der für die Umweltverschmutzung des Gebiets verantwortlich ist.

## Figuren, Motive und Ziele

### Lock

Lock ist der offizielle Auftraggeber und verkauft den Auftrag zunächst als Bergung von Daten und allem, was dazu gehört. Tatsächlich geht es ihm aber ziemlich klar um William Doors als Familienerbe, also nicht nur um irgendeinen Datensatz, sondern um das Bewusstsein und idealerweise auch den Körper. Sein Motiv ist Macht, Status und Kontrolle über dieses Erbe. Sein Ziel ist, William vor Mr. Key und dessen Leuten in die eigenen Hände zu bekommen.

**Motiv:** familiäre Legitimation, Status in der Subnet Society, Besitz über das Erbe.

**Ziel:** Das Bewusstsein von William und idealerweise auch den Körper bekommen, bevor Mr. Key oder die Konkurrenz alles löscht.

**Was er verschweigt:** wie brisant die Familienfrage wirklich ist und dass es nicht nur um „Daten“, sondern um eine fortgesetzte Person geht. Außerdem weiß er nur, dass William eine Sammlung hatte. Er nimmt selbst nur an, dass es analoge Kunst ist, weil er hofft, dass die Charaktere darauf anspringen aufgrund des Wertes dieser Kunst. Dass William eigentlich Technik-Gadgets gesammelt hat, weiß er nicht.

### William Doors

William ist das eigentliche Zentrum des Abenteuers. Er ist nicht einfach gespeicherte Information, sondern eine fortgesetzte Person mit starkem Selbsterhaltungstrieb. Er will überleben, nicht gelöscht werden und möglichst aus dem Bunker herauskommen.

Dabei ist er schlau genug, die Gruppe zu lenken, zu bedrohen oder ihnen Informationen anzubieten, wenn es seinem Fortbestand dient.

**Motiv:** Überleben, Kontrolle behalten, nicht gelöscht werden.

**Ziel:** Download seines Bewusstseins, Bergung des Körpers, Ausschaltung derjenigen, die ihn vernichten wollen.

**Zusatznutzen für die Gruppe:** Er kann das Video zu Repco United liefern und damit den Beweis der Umweltverschmutzung liefern.

## Mr. Key

Konzernmanager, bisheriger Erbe, und die Daten könnten seine Erbposition untergraben. Er hat daher eine Konkurrenzgruppe angeheuert, um alles zu löschen und verschwinden zu lassen.

**Motiv:** Macht, Erbe, Vertuschung.

**Ziel:** William als Beweisstück beseitigen, Daten vernichten, Familienlinie und mögliche Ansprüche bereinigen.

## Die Konkurrenzgruppe

Die Konkurrenzgruppe ist das Werkzeug von Mr. Key. Sie ist vor allem eine professionelle, gut ausgestattete Gegengruppe, die dasselbe Zielgebiet betritt wie die Spieler, aber mit umgekehrtem Auftrag. Ihr Motiv ist in erster Linie der Job: rein, löschen, raus. Ihr Ziel ist, William, seine Daten und alle belastenden Spuren zu vernichten, bevor die Spielergruppe sie sichern können. Die Ausführung einzelner Figuren obliegt der SL. Die Konkurrenzgruppe ist bewusst flexibel angelegt. Sie soll nicht starr nach einem festen Ablauf auftreten, sondern je nach Spielfluss eingesetzt werden. Die SL kann einzelne Mitglieder, Teilgruppen oder die vollständige Konkurrenz auftauchen lassen, um Zeitdruck, Bedrohung oder eine Belagerungssituation zu erzeugen. Dabei sollte die Konkurrenz vor allem die Spannung erhöhen und Entscheidungen erzwingen, nicht den Ablauf des Abenteuers blockieren.

## Repco United

Repco United ist nicht der aktive Gegenspieler, aber der Verursacher des verseuchten Gebiets. William kann das Video liefern, das die Verantwortung zeigt.

## Start

Die Spielergruppe kann je nach Mitgliedern der Gruppe auf verschiedene Weise zu dem Auftraggeber gelangen:

- Verschlüsselte Nachricht auf Commlink oder Cyberdeck eines Charakters
- Persönlicher Kontakt eines Charakters
- Direkte Ansprache in einer Eisdiele

Im Neon Swirl, dem Softeis Laden, der Eis in den grellsten Farbkombinationen anbietet, trefft ihr auf einen androgynen Menschen, der eher klein ist, eine pinkfarbene Kurzhaarfrisur hat und den rundlichen Körper in ziemlich bunten, fließenden Stoffen gehüllt hat. Neben der Person liegen vier Roboterhunde, die eindeutig bewaffnet sind. Die Person stellt sich als Lock vor. Eine leichte Probe (2 Erfolge) auf Wahrnehmung lässt euch erkennen, dass in der Straße weitere Personen euch beobachten und wahrscheinlich zu Lock gehören.



Foto von Judy Beth Morris auf Unsplash 1

	Ini	Angriff	Abwehr	HP	Panzer	Schaden
Lock	8w	7w	7w	30	3	7
Jeder Hund ist eine Drohne mit den Werten von Lock, jeweils 10 HP und Panzer 3						

Falls es zu einem Kampf kommen sollte, können beliebig viele Ganger aus dem Regelwerk mit dazu verwendet werden.

## Recherche/Hintergrund

Lock möchte die Gruppe anheuern, Daten aus einem unterirdischen Bunker zu ihm zu bringen. Er erzählt der Gruppe, dass einer seiner Vorfahren, William Doors, sich einen Bunker gebaut hat, um seine private Sammlung an analoger Kunst und wichtigen Daten zu sichern. Lock möchte, dass die Charaktere die Daten, die sich auf William Doors beziehen und alles, was zu den Daten dazugehört, sichern und ihm bringen. Er betont, dass es wichtig ist, dass die Daten vollständig und unkomprimiert gesichert werden. Im Gegenzug können Sie die Kunst behalten. Er erklärt ihnen, dass der Bunker im Süden von Metro-City in einem ehemaligen Industriegebiet liegt.

Mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Menschenkenntnis wird bemerkt, dass Lock nicht alles verrät. Er wird aber auch durch Überreden oder Bedrohung nicht mehr erzählen.

Mit einer normalen Probe (3 Erfolge) Navigation oder Überleben weiß man, dass das Gebiet, in dem der Bunker liegen soll, eine mit biologischen Stoffen verseuchtes Sperrgebiet ist, in dem man seine Schleimhäute schützen muss. Mit einer schweren (4 Erfolge) Probe Logik + Logik erinnert man sich daran, dass unklar ist, wie dieses Gebiet verseucht wurde und keiner zur Rechenschaft gezogen wurde. Es gibt eine Umweltschützergruppe, die eine Belohnung auf die Aufklärung ausgeschrieben hat.

Bei der Recherche zu William Doors kann mit einer normalen Logik + Logik Probe (3 Erfolge) herausgefunden werden, dass er der Gründer eines Konzerns namens BlueScreen Systems, welches IT Systeme vertrieben hat, war. Dieser Konzern existiert schon lange nicht mehr.

Mit einer normalen Probe auf Logik + Logik wissen die Charaktere, dass analoge Kunst sehr wertvoll sein kann.

Bei Bedarf kann Lock ihnen Masken (FFP3) und Schutzbrillen besorgen. Falls die Charaktere den Auftrag nicht annehmen wollen, kann Lock ihnen auch eine adäquate Belohnung anbieten, dafür müssen aber auch die Kunstgegenstände übergeben werden.

## Biohazard

Das verseuchte Gebiet ist mit Warnhinweisen versehen, aber nicht abgesperrt – niemand geht da freiwillig rein. Vor langer Zeit ist ein Experiment schiefgegangen, und mutierte Pilzsporen sind als Wolke über dem Gebiet niedergegangen. Das Gebiet sieht sehr trostlos aus. Überall sind Reste von Bauten, die wie Ruinen verteilt auf dem Gelände stehen. Auf dem Boden wachsen Pilze und es sind Sporen, die sich auf allen Flächen niedergelegt haben. Der Schutz der Schleimhäute ist wichtig, um das Gebiet zu betreten. Es ist aber auch sinnvoll sich vollständig mit Kleidung zu bedecken. Gelangen die Sporen in die Schleimhäute, fange diese sofort an wegzuzäten, gelangt es in die Blutbahn, drohen starke Schmerzen und werden die Sporen verschluckt, kommt es zu unkontrolliertem Erbrechen. All dies führt zu Handlungsunfähigkeit und muss sofort behandelt werden. Selbst eine kurze Berührung mit den Sporen verursacht Hautreizungen, die extrem stark jucken. Solange jemand diese Hautreizungen hat, sind alle Proben um 3 Würfel erschwert.



Grafik: Wikimedia Commons 1

Mit einer normalen Probe auf Medizin weiß ein Charakter, dass ein Heilzauber dagegenwirken wird und bei einer schweren Probe, dass es schon reicht eine fetthaltige Creme aufzutragen.

Wenn die Gruppe sich dem Ort nähert, wo der Bunker sein soll, kommen aus zwei Erdlöcher jeweils eine große fliegende Drohne und es erscheinen 4 Geisterhunde, die sich auf die Charaktere stürzen. Sollte jemand mit Drohnen die Gegend auskundschaften, werden nur die Drohnen erscheinen. Die Geisterhunde reagieren nur auf Leben.

	Ini	Angriff	Abwehr	HP	Panzer	Schaden
Drohne	5w	6w	6w	10	5	7
Beim 1. Versuch die Drohne mit Hacken zu übernehmen, ist es um einen erschwert, da die Technik veraltet ist. Nach dem ersten Versuch ist es normal.						

	Ini	Angriff	Abwehr	HP	Panzer	Schaden
Geisterhund	8w	8w	5w	20	2	5
Die Hunde beißen und es handelt sich um einen Zauber; Sie können nur durch Zauber verletzt werden; Geisterbannen mit einem normalen Erfolg bannt einen Hund, jede Stufe besser bannt einen Hund zusätzlich; falls eine Gruppe beide Möglichkeiten nicht hat, kann die SL frei anders entscheiden.						

Mit einer normalen Wahrnehmungsprobe können zwei weitere Löcher gefunden werden, in denen die jeweilige Drohne auf einer Dockingstation sitzt. Mit einer einfachen Technikprobe kann festgestellt werden, dass die defekt sind. Zudem ist die Technik anders als bei den üblichen Drohnen.

Zudem finden sich schwarze Paneele von denen Kabel in den Boden gehen. Mit einer normalen Logik + Logik Probe oder Technikprobe ist klar, dass dies Solarpaneele sind.

## Eingang

Mit einer schweren Wahrnehmungsprobe oder einer normalen Glücksprobe kann bei einem Betonblock auf dem Gelände festgestellt werden, dass warme Luft aus einem Gitter in dem Block kommt. Dies kann auch eine Drohne mit Wärmebildkamera erkennen.

Mit einer normalen Wahrnehmungsprobe kann das Gitter in dem Beton gesehen werden. Es sieht allerdings so aus, wie eine Stützstruktur. Dahinter befindet sich ein Filtersystem, was auch die Sporen rausfiltert. Im inneren des Bunkers besteht also an einigen Stellen keine Sporengefahr.

Es handelt sich hierbei um einen Abwärme Schacht sowie eine Frischluftzufuhr.

Mit einer normalen Stärkeprobe kann das Gitter zerstört werden. Die Charaktere können sich hindurchzwängen und müssen eine normale Athletik/Akrobatik Probe bestehen, um nicht einige Meter den Schacht runterzufallen. Jeder der fällt, nimmt 3 Punkte Schaden. Beim Klettern sehen sie, dass sich ein weiterer kleinerer Schacht abzweigt, aus dem richtig warme Luft kommt (dieser ist zu klein, zum Reinklettern). Wenn sie weiter klettern, kommen sie an einem Gitter am oberen Ende eines kleinen Raums an. Das Gitter lässt sich leicht lösen.

## Die Konkurrenz

Ein Mr. Key, ein Manager vom Cooper & Cooper LTD Konzern, hat eine andere Gruppe angeheuert, um die Daten zu zerstören. Er hat bisher alles aus dieser Familie geerbt und

geht davon aus, dass die Daten ggf. etwas anderes behaupten. Er lies nach dem Standort des Bunkers fahnden und hat vor Kurzem die Information zum Standort zugespielt bekommen. Lock hat diese Information abgefangen und die Charaktere losgeschickt.

Bei der Konkurrenz handelt es sich ebenfalls um Freelancer. Die Stärke der Konkurrenz kann an die Charaktergruppe angepasst werden, indem die SL sich die Gegner aussucht oder alle auftauchen lässt.

Troll, namens Brute; schwarze Lederkombi mit Panzerung, Axt als Waffe

	Ini	Angriff	Abwehr	HP	Panzer	Schaden
Brute	6w	7w	5w	25	5	4
Schleichen 6w, Wahrnehmung 4w						

Weiblicher Ork, namens Crusher, maßgeschneiderter Nadelstreifen Hosenanzug, sehr viel Make-up, schwere Pistole und eine fliegende militärische Drohne

	Ini	Angriff	Abwehr	HP	Panzer	Schaden
Crusher	5w	6w	6w	20	3	7
Wahrnehmung 5w, Medizin 5w						

	Ini	Angriff	Abwehr	HP	Panzer	Schaden
Drohne	7w	7w	6w	15	5	7
Crusher kann entweder mit der Drohne angreifen oder selbst						

Non-binärer Elf, namens Trigger, trägt einen Designer Jogginganzug mit gedeckten Farben und eine Basecap, Maschinenpistole und ein Fernrohr

	Ini	Angriff	Abwehr	HP	Panzer	Schaden
Trigger	5w	7w	6w	20	3	7
Wahrnehmung 4w, Fingerfertigkeit 8w						

Mensch, namens Zero, Datenbuchse am Kopf und Cyberdeck dabei, trägt Shorts und ein Tanktop, ist groß und breit, leichte Pistole

	Ini	Angriff	Abwehr	HP	Panzer	Schaden
Zero	5w	5w	5w	15	2	5
Hacken 7w						

Weiblicher Zwerg, namens Glyph, trägt pinke Leggings und ein bauchfreies grünes Shirt, überall am Körper mit bunten Tattoos überseht, trägt einen Taser

	Ini	Angriff	Abwehr	HP	Panzer	Schaden
Glyph	8w	5w	8w	10	0	3 betäubend
Zauber 8w, Zauber Blitz (5 Schaden), Magiepanzer, Heilen, Feuerball						

Die Konkurrenz kann auftauchen, als der letzte Charakter in den Luftschacht klettert, um die Gruppe zur Eile zu zwingen. Ggf. zerstören oder verbarrikadieren sie den Eingang, dann muss die Konkurrenz sich einen anderen Weg rein suchen. Zudem ist ein Kampf aus dem Luftschacht schwierig, daher sucht sich die Konkurrenz einen anderen Eingang oder kommt später durch diesen Schacht.

Die Konkurrenz kann ab jetzt als Gruppe oder einzeln an verschiedenen Stellen im Abenteuer auftauchen, um zu Eile zu drängen oder eine Belagerungssituation herbeizuführen.

Sollte einer aus der Konkurrenz gefangen genommen werden, kann mit einer schweren Probe auf Einschüchtern oder Überreden herausgefunden werden, wer sie beauftragt hat und warum bzw. was ihr Auftrag ist.

## Microfiche und Drucker

In dem Raum, in dem die Gruppe rauskommt nach dem Schacht, gibt es einen Tisch mit einem kantigen, grauschwarzen Kasten aus Kunststoff, mit einer glatten Klappe oben, mehreren schmalen Schlitzern und kleinen Tasten an der Vorderseite und einem kleinen Display. Es sind Buchstaben draufgeklebt: Bruder (brother). Daneben liegt ein Paket auf dem steht „500 Blatt Papier“. Links neben dem Tisch, mit einem Kabel an dem Gerät auf dem Tisch verbunden, steht ein Gerät mit einem großen, dicken Bildschirm. Darunter ist eine Art Tablett mit einer Glasplatte. Direkt aus dem Bildschirm kommt eine kurze, schwarze Röhre nach unten Richtung Glas raus. Es gibt ein paar Schalter und ein Rädchen an dem Gerät auf der Kanone (Canon) steht. Auf dem Tisch daneben liegen sehr kleine, quadratische Computerchips.

Sobald jemand an dem Tablet unter dem Bildschirm zieht, klappt das Glas hoch. Darunter liegt auch einer dieser Computerchips. Mit einem Schalter lässt sich das Gerät anschalten und dann leuchtet die schwarze Röhre auf und der Bildschirm zeigt die Karte dieses Bunkers an. Das Gerät hat allerdings keine Buchse, um sich anzustöpseln. Wenn man das Gerät auf dem Tisch anmacht, dann macht es erstmal komische Geräusche. Dann sieht man auf dem Display „Papierstau“. Nachdem der beseitigt wurde und neue Patronen eingesetzt wurden, kann der Plan tatsächlich ausgedruckt werden (siehe Handout). Als Anlage gibt es dann noch einen SL Plan mit Anmerkungen.

Hier brauchen die Charaktere Proben auf Elektronik, Mechanik oder Recherche im Internet mit den Typenschildern. Die Schwierigkeit sollte an die Gruppe angepasst werden und die Szene kann so lange gespielt werden, wie es zu der Gruppe passt.

## Ausstellung 1 und 2

In diesen beiden Räumen stehen mehrere Glaskästen, in denen verschiedene technologische Gegenstände aus vergangenen Jahrzehnten ausgestellt sind. Der Besitzer des Bunkers hat hier eine kleine Sammlung alter Technik zusammengetragen, allerdings keine Kunst. Je nach Zeitlinie, Spiellänge und Lust der Gruppe können die Räume noch weitgehend intakt sein oder bereits von Pilzsporen überwuchert, so dass viele der Ausstellungsstücke beschädigt, zerfallen oder unbrauchbar geworden sind. In diesen Räumen können verschiedene Gegenstände gefunden werden:

- Disketten
- Diktiergeräte
- Etikettiergerät
- Sextant
- Post-Its
- USB Sticks
- Chronometer
- Rechenschieber
- Filmkamera und/oder Fotoapparat (zB Sofortbildkamera)
- ....

## Wache

Dieser Raum diente als kleiner Wach- oder Überwachungsraum. In der Mitte stehen ein Tisch und drei Stühle. An einer Wand befindet sich ein Schreibtisch mit mehreren Monitoren und einem Computer. Daneben steht ein leerer Waffenschrank.

## Schlafräum

Hier befinden sich drei Betten und eine ganze Wand voller Schränke. Der Raum wirkt funktional und nüchtern. In einem der Schränke verbirgt sich der Geheimgang, der über eine versteckte Treppe zur Kühlkammer führt.

## WC/Bad

Ein kleiner Sanitärraum mit Dusche, Waschbecken und WC. Alles wirkt alt, eng und nur auf das Nötigste ausgelegt.

## Archiv

Der Raum war ein kleines Archiv. Regale, Schubladenschränke und Stapel alter Unterlagen zeugen noch davon, doch vieles ist inzwischen von Pilzsporen überzogen. Papier, Bücher und Dokumente sind so stark angegriffen, dass sie bei Berührung zerfallen. Mit einer normalen Wahrnehmungsprobe kann an der Tür unter den Sporen ein Rettungsplan gefunden werden, der einen groben Lageplan des Bunkers zeigt. Hier kann die Konkurrenz in den Bunker gelangen sowie durch den Haupteingang mit Schleuse.

## Serverraum

Auf der Karte sehen sie auch einen Raum, der als Serverraum bezeichnet wird. Die Tür dazu ist mit einem Sicherheitsschloss abgeschlossen. Da es kein Zahlenfeld oder ähnlichen Öffnungsmechanismus gibt, kann diese Tür nicht gehackt werden.

Sie kann entweder mit einer schweren Probe Fingerfertigkeit oder durch pure Gewalt geöffnet werden. Beides führt zu einem lauten Alarm, sobald die Tür offen ist.

Es kommt zwar niemand, wenn der Alarm ausgelöst wurde, aber er nervt so, dass alle einen Würfel Abzug bekommen, solange er da ist. Zudem kann er die Konkurrenz in ihre Richtung locken.

Sie sehen einen Raum mit einem Doppelboden, unter dem sehr viele Kabel liegen. Es stehen viele Schränke dort, mit etlichen Geräten, die Blinken und in denen Kabel stecken. Es ist sehr warm in diesem Raum. Es sind an allen Wänden oben mehrere kleine Gitter zu sehen. Auf der Rasterdecke sind Düsen zu sehen. Es sind zudem Lautsprecher sowie Bildschirme angebracht. Mit einer leichten Wahrnehmungsprobe werden Kameras gesehen, die sich jetzt zur Tür richten.

Aus den Lautsprechern dröhnt eine etwas blecherne, männliche Stimme:  
„Unautorisierter Zutritt erkannt. Dieser Archivbereich ist nicht für die Öffentlichkeit bestimmt.“

Jetzt hängt es davon ab, was die Charaktere machen. Sollten sie versuchen, etwas abzustöpseln oder zu entfernen, kommt eine Warnung, dass sie dies zu unterlassen haben, sonst würden Maßnahmen ergriffen werden. William kann nämlich die FM-200 Gaslöschanlage auslösen sowie die Brandschutztür schließen. Das Gas macht sofort Husten, Schwindel, Druck auf der Brust, Tunnelblick und man wird ohnmächtig, wenn man länger drinbleibt. Es ist bei großen Mengen und längerer Exposition tödlich.

Er wird versuchen, die Charaktere zu überreden sein Bewusstsein zu speichern. Dafür müssen die Charaktere mit einer normalen Elektronikprobe oder einer schweren Hackenprobe erstmal einen Adapter für die alten Schnittstellen bauen. Dann kann mit einer leichten Hackenprobe das gesamte Bewusstsein von William runtergeladen werden. Wirkt die Gruppe vertrauenswürdig, verrät er ihnen, dass sein Körper ein

Stockwerk tiefer in einer Kühlkammer tiefgefroren ist. Sie sollen auch den Körper mitnehmen, da er hofft, dass dieser inzwischen gerettet und sein Bewusstsein wieder zurück in den Körper kann. Ohne Hacker können sie auch einfach die Stromzufuhr kappen und dann müssten sie die gesamten Server mitnehmen.

Eine Antwort auf die Frage, wie er sein Bewusstsein hochladen konnte, kann er nicht geben. Er sagt nur, dass er es mehrfach versucht hat und es irgendwann einfach funktioniert hat. „Muss wohl an meinem neuen Betriebssystem Portals gelegen haben“.

William hat außen auch beobachtet durch die Drohnen. Er kann also ein Video zeigen, welches das Experiment mit den Pilzsporen zeigt. Man sieht dabei, dass der Verursacher Mitarbeitende von Repco United sind. Man sieht ebenfalls, dass Personen, die zu der Zeit in dem Gebiet sich befanden, starben.

Eine Belagerung durch die Konkurrenz könnte hier in dem Raum stattfinden oder in der Kühlkammer. Dies kann je nach Spielfluss von der SL entschieden werden.

## Der Putzmittelraum



Foto von Tristan Ng auf Unsplash 1

Dieser Raum ist voll mit Putzmitteln, Kisten mit Tastaturen, Mäusen, Elektronikteilen, Kabeln, etc, sowie Bildschirmen, Bürostühlen, etc.

Mit einer sehr schweren Probe Wahrnehmung kann man erkennen, dass der Raum außen an der Wand einmal rundum eine größere Fuge als üblich aufweist.

## Die Kühlkammer

Über eine versteckte Treppe hinter einem Schrank im Schlafrum geht es eine Etage tiefer. Hat William den Weg erklärt, können die Charaktere die Sicherheitsmaßnahmen ausschalten.

Die versteckte Treppe lässt sich nur aktiv unter einer schweren Wahrnehmungsprobe finden, sollten sie nicht von William davon erfahren haben. Die Charaktere müssen sich durch den Schrank quetschen, was bei sehr breiten Charakteren zu Schwierigkeiten führt.

Mit einer schweren Wahrnehmungsprobe kann entweder die Druckplatte auf der letzten Stufe der Treppe oder die Schlitz an der Decke gesehen werden. Wenn jemand auf die letzte Treppenstufe steigt, ohne vorher oben einen kleinen Knopf gedrückt zu haben, dann schließt ein Sicherheitsriegel die Tür direkt vor dem Charakter zu und am oberen Ende der Treppe fällt eine Stahlwand runter. Aus den Schlitz an der Decke wird CO<sub>2</sub> eingeleitet. Dieses ist innerhalb kurzer Zeit tödlich. (Die Charaktere sollen hier nicht den

Tod finden, daher sollten jegliche Versuche aus der Falle zu entkommen wohlwollend gewertet werden.)

Unten gibt es nur einen großen Raum. In der linken hinteren Ecke steht eine Art Sarkophag mit Glasdeckel in dem ein Mann mittleren Alter mit wuscheligen blonden Haaren in Jeans und Pullover ist. Es sind Schläuche, die zu dem Sarkophag führen. Drumherum ist ein alter Computer (ohne Buchsenanschluss), große Schwungräder (unterbrechungsfreie Stromversorgung), mehrere Reihen großer Batterien.

Ein Hacker kann sich entweder über den gebauten Adapter bei dem Computer einloggen oder ganz altmodisch die Tastatur benutzen. Dabei gibt es eine Anleitung, wie man eine Batterie anschließen kann und dann den Sarkophag tiefgefroren für mehrere Stunden mitnehmen kann. Zudem gibt es eine Startsequenz für den Aufzug. Dieser bringt den Sarkophag mit der Batterie in die obere Ebene. Der Putzmittelraum fungiert komplett als Aufzug. Wurde dieser vor Benutzung nicht ausgeräumt, kann dies bei dem Transport zu Problemen führen.

Auch hier kann die Belagerung durch die Konkurrenz geschehen. Beide Räume haben nur den einen Ein- bzw. Ausgang und eignen sich daher gut.

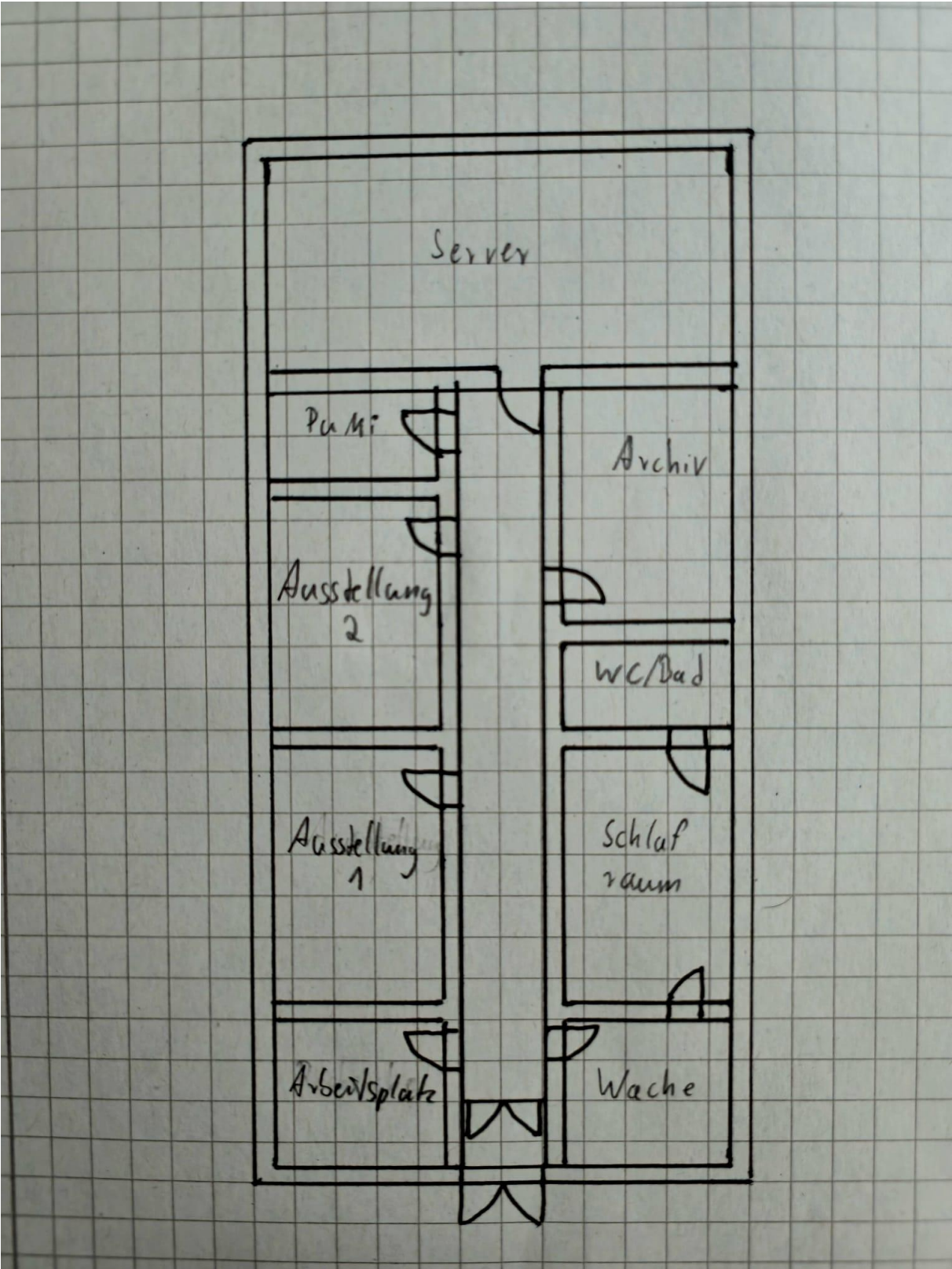
## Das Ende

Liefern sie William Doors und sein Bewusstsein bei Lock ab, wird dieser sehr dankbar sein. Ggf. kauft Lock ihnen auch mitgebrachte Dinge ab. Sollten sie nur das Bewusstsein ohne den Körper mitbringen, wird er versuchen sie zurückzuschicken, um den Körper zu holen. Sollte das Bewusstsein zerstört worden sein, hat die Gruppe einen Feind mit der „Subnet Society“.

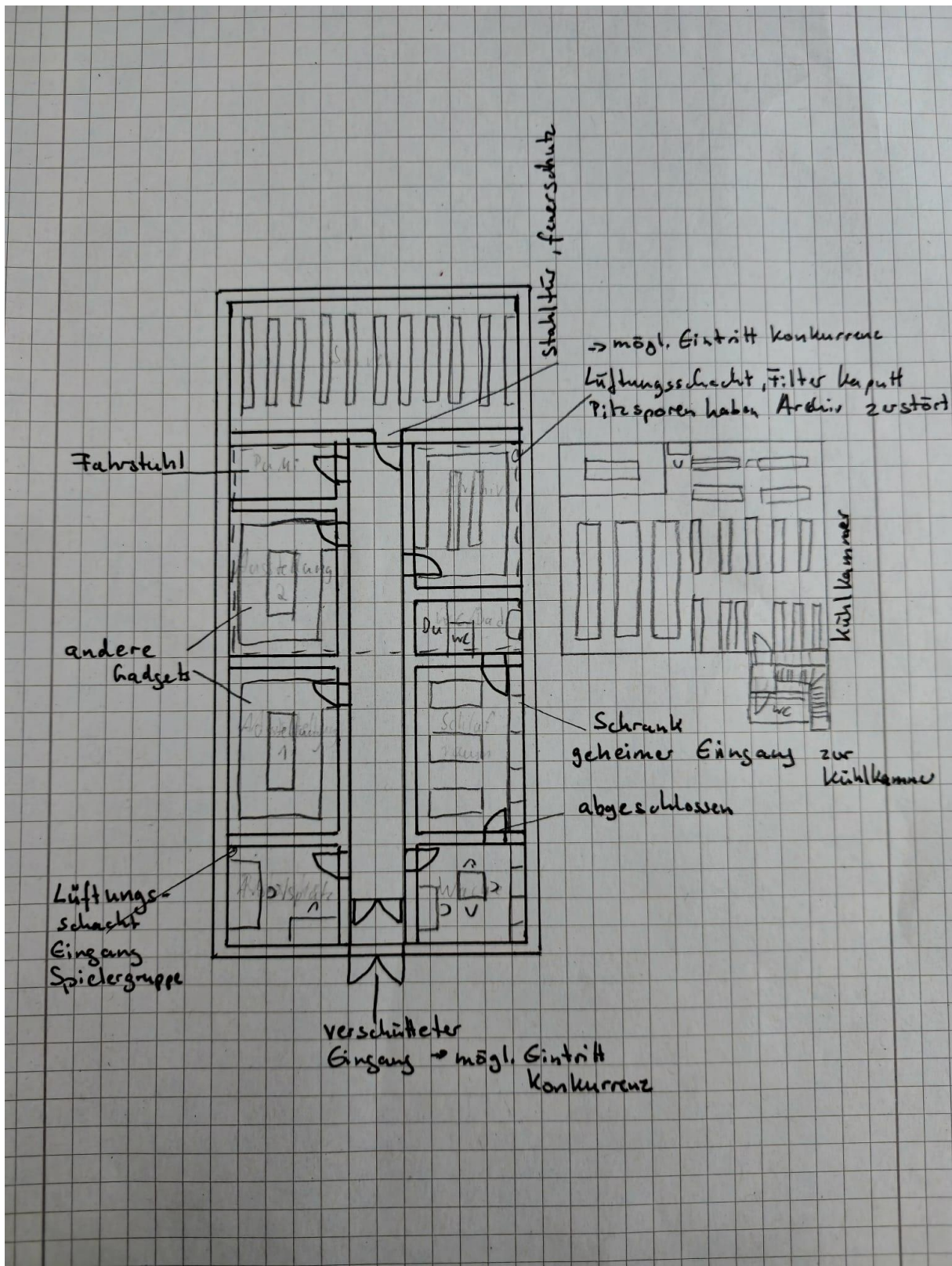
Sowohl Papier, da es ein Naturrohstoff ist, wie auch die altertümlichen Gegenstände sind sehr wertvoll für Sammler. Falls sie das Video über den Biohazard-Vorfall von William gesichert haben, können sie dies einem konkurrierenden Konzern oder den Umweltschützern verkaufen.

Ein paar Tage oder Wochen später können die Charaktere in den Schlagzeilen lesen, dass der Erbstreit um das Vermächtnis von William Doors durch eine Einigung beigelegt wurde und die beteiligten Parteien Stillschweigen über die genauen Umstände vereinbart haben.

Handout



Anlage



# Das letzte Backup – Die Konkurrenz

Dieses Abenteuer ist als Ergänzung gedacht und eignet sich besonders dafür, parallel zur Hauptgruppe gespielt zu werden, etwa auf einer Con mit zwei Spielleitungen. In diesem Fall übernimmt die zweite Gruppe die Gegenseite und kann im Verlauf tatsächlich auf die erste Gruppe treffen.

Wichtig ist, dass dies vorab mit allen Spielern abgesprochen wird. Da es dabei zu direkter Konfrontation zwischen den Gruppen kommen kann, sollte vorher geklärt werden, ob PvP (Player vs. Player) grundsätzlich in Ordnung ist und wo dabei die Grenzen liegen.

Für diese Variante empfehlen sich vorgefertigte Charaktere. So können beide Spielleitungen die Mitglieder der jeweils anderen Gruppe beschreiben, ohne vorher Rücksprache halten zu müssen oder zu früh zu viel zu verraten.

Wenn beide Abenteuer parallel gespielt werden, sollten sich die Spielleitungen vorab darauf einigen, wie sie unauffällig miteinander kommunizieren, damit klar ist, wann die Gruppen aufeinandertreffen oder welche Entwicklungen bereits stattgefunden haben. Es kann außerdem hilfreich sein, im Vorfeld grobe Zeitpunkte oder Meilensteine festzulegen, bis zu denen bestimmte Ereignisse passiert sein sollten, damit die gemeinsame Zeitlinie stimmig bleibt.

Nach dem Zusammentreffen der Gruppen sollte die jeweilige Spielleitung außerdem einen Raum beschreiben, in dem die andere Gruppe bereits gewesen ist. So wird sichtbar, welche Spuren oder Veränderungen diese hinterlassen hat.

Die übernommenen Textstellen sind bewusst enthalten, damit jede Spielleitung ihr eigenes Abenteuer vollständig vorliegen hat und nicht zwischen mehreren Dokumenten wechseln muss.

# Zusammenfassung

Die Spieler werden von Mr. Key, einem einflussreichen Manager bei Cooper & Cooper LTD, angeheuert, um in einem abgelegenen Bunker alle Daten und alles, was damit in Verbindung steht, endgültig zu beseitigen. Mr. Key hat den Standort des Bunkers gerade erst in Erfahrung gebracht, nachdem Informationen abgefangen wurden, die offenbar auch einem rivalisierenden Verwandten zugespielt worden sind. Im Zentrum des Auftrags steht das digitalisierte Bewusstsein von William Doors, einem Vorfahren der Familie, das auf mehreren Servern gespeichert ist, sowie dessen kryokonservierter Körper. Vor Ort müssen die Spieler nicht nur mit veralteter Technik zurechtkommen, sondern auch damit rechnen, auf eine konkurrierende Gruppe zu treffen, die genau das Gegenteil will: William sichern, statt ihn auszulöschen. Gleichzeitig könnten die Charaktere bei diesem Auftrag auf belastende Beweise stoßen, die den Konzern entlarven, der für die Umweltverschmutzung des Gebiets verantwortlich ist.

## Figuren, Motive und Ziele

### Mr. Key

Konzernmanager, bisheriger Erbe, und die Daten könnten seine Erbposition untergraben. Er hat daher eine Konkurrenzgruppe angeheuert, um alles zu löschen und verschwinden zu lassen, dabei geht er auch über Leichen.

**Motiv:** Macht, Erbe, Vertuschung.

**Ziel:** William als Beweisstück beseitigen, Daten vernichten, Familienlinie und mögliche Ansprüche bereinigen.

### William Doors

William ist das eigentliche Zentrum des Abenteuers. Er ist nicht einfach gespeicherte Information, sondern eine fortgesetzte Person mit starkem Selbsterhaltungstrieb. Er will überleben, nicht gelöscht werden und möglichst aus dem Bunker herauskommen. Dabei ist er schlau genug, die Gruppe zu lenken, zu bedrohen oder ihnen Informationen anzubieten, wenn es seinem Fortbestand dient.

**Motiv:** Überleben, Kontrolle behalten, nicht gelöscht werden.

**Ziel:** Download seines Bewusstseins, Bergung des Körpers, Ausschaltung derjenigen, die ihn vernichten wollen.

**Zusatznutzen für die Gruppe:** Er kann das Video zu Repco United liefern und damit den Beweis der Umweltverschmutzung liefern.

## Lock

Lock ist der Auftraggeber der anderen Gruppe und verkauft den Auftrag zunächst als Bergung von Daten und allem, was dazu gehört. Tatsächlich geht es ihm aber ziemlich klar um William Doors als Familienerbe, also nicht nur um irgendeinen Datensatz, sondern um das Bewusstsein und idealerweise auch den Körper. Sein Motiv ist Macht, Status und Kontrolle über dieses Erbe. Sein Ziel ist, William vor Mr. Key und dessen Leuten in die eigenen Hände zu bekommen.

**Motiv:** familiäre Legitimation, Status in der Subnet Society, Besitz über das Erbe.

**Ziel:** Das Bewusstsein von William und idealerweise auch den Körper bekommen, bevor Mr. Key oder die Konkurrenz alles löscht.

## Die Konkurrenzgruppe

Sind in diesem Fall die Charaktere dieses Abenteuer. Die andere Gruppe sind die Charaktere des anderen Abenteurers. Der Auftrag der anderen Gruppe ist es das Bewusstsein von William zu sichern und den tiefgefrorenen Körper unversehrt zu bergen.

## RepcO United

RepcO United ist nicht der aktive Gegenspieler, aber der Verursacher des verseuchten Gebiets. William kann das Video liefern oder es kann aus den Daten extrahiert werden (falls man nicht einfach die Server zerstört), das die Verantwortung zeigt.

## Start

Die Spielergruppe kann je nach Mitgliedern der Gruppe auf verschiedene Weise zu dem Auftraggeber gelangen:

- Verschlüsselte Nachricht auf Commlink oder Cyberdeck eines Charakters
- Persönlicher Kontakt eines Charakters
- Direkte Ansprache in einer Bank von Cooper & Cooper LTD

In der Lobby von Cooper & Cooper LTD, einem großzügigen, kühl beleuchteten Empfangsbereich aus Glas, Stahl und poliertem Stein, trifft ihr auf einen Mann mittleren Alters in makellosem Maßanzug, dezentem Schmuck und mit der ruhigen Selbstverständlichkeit von jemandem, der gewohnt ist, dass Räume und Menschen sich nach ihm richten. Er stellt sich als Mr. Key vor. Seine Stimme ist höflich, aber kühl, und hinter der professionellen Freundlichkeit liegt etwas Kontrolliertes, Berechnendes. Eine leichte Probe (2 Erfolge) auf Wahrnehmung lässt euch erkennen, dass sich in der Lobby und den angrenzenden Bereichen mehrere weitere Personen aufhalten, die euch beiläufig mustern und vermutlich zu seiner Sicherheit oder seinem Stab gehören.

	Ini	Angriff	Abwehr	HP	Panzer	Schaden
Mr Key	9w	7w	7w	20	5	7
Er hat zwei schwere Pistolen und kann beidhändig schießen						

Falls es zu einem Kampf kommen sollte, können beliebig viele Ganger aus dem Regelwerk mit dazu verwendet werden.

## Recherche/Hintergrund

Mr. Key möchte die Gruppe anheuern, um in einen unterirdischen Bunker einzudringen und dort sämtliche Daten, die sich auf William Doors beziehen, sowie alles, was unmittelbar damit zusammenhängt, endgültig zu beseitigen. Als Vorschuss überreicht er der Gruppe einen kleineren Betrag und stellt darüber hinaus ein angemessenes Honorar in Aussicht, sobald der Auftrag vollständig erledigt ist. Er erklärt, dass William Doors, ein Vorfahre seiner Familie, sich einst einen Bunker errichten ließ, um dort sensible Daten und andere persönliche Hinterlassenschaften unterzubringen. Diese Relikte sollen nun restlos entfernt werden. Mr. Key betont, dass insbesondere alle Datenbestände vollständig vernichtet werden müssen und nichts zurückbleiben darf, das sich wiederherstellen ließe. Der Bunker liegt nach seiner Aussage im Süden von Metro-City in einem ehemaligen Industriegebiet. Er macht klar, wenn sie den Auftrag nicht annehmen, wäre das sehr unangenehm für die Gruppe.

Mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Menschenkenntnis wird bemerkt, dass Mr. Key nicht alles erzählt. Er wirkt kontrolliert und vorbereitet; auch durch Überreden oder Bedrohung lässt er sich nicht zu weiteren Informationen bewegen.

Mit einer normalen Probe (3 Erfolge) Navigation oder Überleben weiß man, dass das Gebiet, in dem der Bunker liegen soll, eine mit biologischen Stoffen verseuchtes Sperrgebiet ist, in dem man seine Schleimhäute schützen muss. Mit einer schweren (4 Erfolge) Probe Logik + Logik erinnert man sich daran, dass unklar ist, wie dieses Gebiet verseucht wurde und keiner zur Rechenschaft gezogen wurde. Es gibt eine Umweltschützergruppe, die eine Belohnung auf die Aufklärung ausgeschrieben hat.

Bei der Recherche zu William Doors kann mit einer normalen Logik + Logik Probe (3 Erfolge) herausgefunden werden, dass er der Gründer eines Konzerns namens BlueScreen Systems, welches IT-Systeme vertrieben hat, war. Dieser Konzern existiert schon lange nicht mehr.

# Biohazard

Das verseuchte Gebiet ist mit Warnhinweisen versehen, aber nicht abgesperrt – niemand geht da freiwillig rein. Vor langer Zeit ist ein Experiment schiefgegangen, und mutierte Pilzsporen sind als Wolke über dem Gebiet niedergegangen. Das Gebiet sieht sehr trostlos aus. Überall sind Reste von Bauten, die wie Ruinen verteilt auf dem Gelände stehen. Auf dem Boden wachsen Pilze und es sind Sporen, die sich auf allen Flächen niedergelegt haben. Der Schutz der Schleimhäute ist wichtig, um das Gebiet zu betreten. Es ist aber auch sinnvoll sich vollständig mit Kleidung zu bedecken. Gelangen die Sporen in die Schleimhäute, fange diese sofort an wegzuzäten, gelangt es in die Blutbahn, drohen starke Schmerzen und werden die Sporen verschluckt, kommt es zu unkontrolliertem Erbrechen. All dies führt zu Handlungsunfähigkeit und muss sofort behandelt werden. Selbst eine kurze Berührung mit den Sporen verursacht Hautreizungen, die extrem stark jucken. Solange jemand diese Hautreizungen hat, sind alle Proben um 3 Würfeln erschwert.



Grafik: Wikimedia Commons 2

Mit einer normalen Probe auf Medizin weiß ein Charakter, dass ein Heilzauber dagegenwirken wird und bei einer schweren Probe, dass es schon reicht eine fetthaltige Creme aufzutragen.

Wenn die Gruppe das Gebiet betritt, kommen aus zwei verschiedenen Richtungen jeweils 3 wilde, durch die Sporen mutierte Hunde und es erscheinen 3 Geister, die sich auf die Charaktere stürzen. Sollte jemand mit Drohnen die Gegend auskundschaften, werden nur die Hunde erscheinen. Die Geister reagieren nur auf Leben.

	Ini	Angriff	Abwehr	HP	Panzer	Schaden
Hund	5w	5w	4w	10	2	4
Die Hunde greifen im Rudel an und wenn mind. 2 zusammen sind, können sie Misserfolge noch einmal würfeln						

	Ini	Angriff	Abwehr	HP	Panzer	Schaden
Geister	7w	6w	5w	20	2	5
Die Geister schlagen und es handelt sich um einen Zauber; Sie können nur durch Zauber verletzt werden; Geisterbannen mit einem normalen Erfolg bannt einen Geist, jede Stufe besser bannt einen Geist zusätzlich; falls eine Gruppe beide Möglichkeiten nicht hat, kann die SL frei anders entscheiden.						

Wenn die Gruppe sich dem Ort des Bunkers nähert, finden sich schwarze Paneele von denen Kabel in den Boden gehen. Mit einer normalen Logik + Logik Probe oder Technikprobe ist klar, dass dies Solarpaneele sind.

## Eingang

Mit einer normalen Wahrnehmungsprobe kann nach dem Kampf die andere Gruppe entdeckt werden, die gerade in einen Luftschacht steigt.

Ansonsten kann mit einer schweren Wahrnehmungsprobe oder einer normalen Glücksprobe kann bei einem Betonblock auf dem Gelände festgestellt werden, dass warme Luft aus einem Gitter in dem Block kommt. Dies kann auch eine Drohne mit Wärmebildkamera erkennen.

Mit einer normalen Wahrnehmungsprobe kann das Gitter in dem Beton gesehen werden. Es sieht allerdings so aus, wie eine Stützstruktur. Dahinter befindet sich ein Filtersystem, was auch die Sporen rausfiltert. Im inneren des Bunkers besteht also nur in einigen Räumen eine Sporengefahr.

Es handelt sich hierbei um einen Abwärme Schacht sowie eine Frischluftzufuhr.

Mit einer normalen Stärkeprobe kann das Gitter zerstört werden. Die Charaktere können sich hindurchzwängen und müssen eine normale Athletik/Akrobatik Probe bestehen, um nicht einige Meter den Schacht runterzufallen. Jeder der fällt, nimmt 3 Punkte Schaden. Beim Klettern sehen sie, dass sich ein weiterer kleinerer Schacht abzweigt, aus dem richtig warme Luft kommt (dieser ist zu klein, zum Reinklettern). Wenn sie weiter klettern, kommen sie an einem Gitter am oberen Ende eines kleinen Raums an. Das Gitter lässt sich leicht lösen.

Dies ist ein anderer Eingang, der ins Archiv führt. Die Gruppe kann sich auch entscheiden, der anderen Gruppe zu folgen. Der Kampf dürfe nur aus dem Luftschacht in den Raum mit Microfiche und Drucker schwierig werden.

## Archiv

Der Raum, den die Charaktere betreten, war früher vermutlich ein kleines Archiv oder Dokumentationszimmer. Mehrere Regale stehen an den Wänden, dazu ein alter Schreibtisch, flache Schubladenschränke und ein umgestürzter Wagen für Akten oder Bücher. Doch hier ist von Ordnung kaum noch etwas zu erkennen. Offenbar ist in diesem Teil des Bunkers schon vor langer Zeit die Filteranlage ausgefallen. Überall haben sich feine, pelzige Pilzsporen ausgebreitet, die sich wie ein graugrüner Belag über jede Oberfläche gelegt haben.

Papierstapel, Ordner, Bücher und lose Unterlagen sind davon vollständig überzogen. Wer sie berührt, löst nur ein leises Rascheln und eine Staubwolke aus Sporen aus, bevor die meisten Stücke zwischen den Fingern zerfallen. Ganze Seiten lösen sich zu breiigem Fasermatsch auf, Buchrücken geben unter leichtem Druck nach und ehemals wichtige Aufzeichnungen sind nur noch zugewucherte, unlesbare Fragmente. Hier ist kaum noch etwas zu retten.

Zwischen den verrotteten Resten finden die Charaktere jedoch noch ein altes Gerät, das nicht völlig vom Verfall verschlungen wurde. Es handelt sich um ein kleines, kantiges Diktiergerät aus Kunststoff mit ein paar Tasten, einem schmalen Lautsprecherschlitze und einem Fach für eine winzige Kassette. Mit einer normalen Probe auf Technik oder Mechanik lässt sich das Gerät zum Abspielen und Aufnehmen bekommen. Spielen sie die Aufnahme ab, hören sie eine männliche Stimme, die etwas über Versuch 8 über das Hochladen seines Bewusstseins sagt.

Mit einer normalen Probe (3 Erfolge) auf Wahrnehmung entdecken die Charaktere an der Innenseite der Tür einen unter den Sporen verborgenen Rettungsplan (siehe Handout). Er ist vergilbt, stellenweise angegriffen und am Rand bereits brüchig, aber noch gut genug erhalten, um einen groben Lageplan des Bunkers zu zeigen. So erhalten die Charaktere einen Überblick über die Räume auf dieser Ebene.

Wenn die Charaktere den Raum wieder verlassen, kann die SL hier gut Druck aufbauen: Entweder hören sie aus Richtung des Serverraums plötzlich einen Alarm, oder sie treffen bereits auf die andere Gruppe, die durch den Lärm oder auf ihrem eigenen Weg in den Bunker aufmerksam geworden ist.

## Ausstellung 1 und 2

In diesen beiden Räumen stehen mehrere Glaskästen, in denen verschiedene technologische Gegenstände aus vergangenen Jahrzehnten ausgestellt sind. Der Besitzer des Bunkers hat hier eine kleine Sammlung alter Technik zusammengetragen, allerdings keine Kunst. Je nach Zeitlinie, Spiellänge und Lust der Gruppe können die Räume noch weitgehend intakt sein oder bereits von Pilzsporen überwuchert, so dass viele der Ausstellungsstücke beschädigt, zerfallen oder unbrauchbar geworden sind. In diesen Räumen können verschiedene Gegenstände gefunden werden:

- Disketten
- Etikettiergerät
- Sextant
- Post-Its
- USB Sticks
- Chronometer
- Rechenschieber
- Filmkamera und/oder Fotoapparat (zB Sofortbildkamera)
- ....

## Serverraum

Auf der Karte sehen sie auch einen Raum, der als Serverraum bezeichnet wird. Die Tür dazu ist mit einem Sicherheitsschloss abgeschlossen. Da es kein Zahlenfeld oder ähnlichen Öffnungsmechanismus gibt, kann diese Tür nicht gehackt werden.

Sie kann entweder mit einer schweren Probe Fingerfertigkeit oder durch pure Gewalt geöffnet werden. Beides führt zu einem lauten Alarm, sobald die Tür offen ist.

Es kommt zwar niemand, wenn der Alarm ausgelöst wurde, aber er nervt so, dass alle einen Würfel Abzug bekommen, solange er da ist. Zudem kann er die Konkurrenz in ihre Richtung locken.

Sie sehen einen Raum mit einem Doppelboden, unter dem sehr viele Kabel liegen. Es stehen viele Schränke dort, mit etlichen Geräten, die Blinken und in denen Kabel stecken. Es ist sehr warm in diesem Raum. Es sind an allen Wänden oben mehrere kleine Gitter zu sehen. Auf der Rasterdecke sind Düsen zu sehen. Es sind zudem Lautsprecher sowie Bildschirme angebracht. Mit einer leichten Wahrnehmungsprobe werden Kameras gesehen, die sich jetzt zur Tür richten.

Aus den Lautsprechern dröhnt eine etwas blecherne, männliche Stimme:  
„Unautorisierter Zutritt erkannt. Dieser Archivbereich ist nicht für die Öffentlichkeit bestimmt.“

Jetzt hängt es davon ab, was die Charaktere machen. Anders als die andere Gruppe sind sie nicht hier, um William zu sichern, sondern um ihn endgültig zu beseitigen. Dafür gibt es im Grunde zwei Wege: Mit roher Gewalt können sie die Server und Speichereinheiten zerstören und so Williams Bewusstsein vernichten. Alternativ können sie mit einer leichten Probe auf Hacken (2 Erfolge) direkt in das System eindringen und das Bewusstsein gezielt löschen. Dafür müssen die Charaktere mit einer normalen Elektronikprobe oder einer schweren Hackenprobe erstmal einen Adapter für die alten Schnittstellen bauen.

Mit einer normalen Probe auf Hacken (3 Erfolge) können die Charaktere vor der Löschung noch weitere Informationen im System finden. Dazu gehört zum einen der Hinweis, dass sich Williams tiefgefrorener Körper noch ein Stockwerk tiefer in einer Kühlkammer befindet. Zum anderen können sie ein Video sichern, das das Experiment mit den Pilzsporen zeigt. Darauf ist zu erkennen, dass Mitarbeitende von Repco United für die Umweltverschmutzung des Gebiets verantwortlich sind und dass dabei mehrere Menschen ums Leben kamen. Die Charaktere können dieses Material löschen, ignorieren oder für sich selbst sichern.

Natürlich bleibt die Gruppe dabei nicht ungestört. Früher oder später kommt ihnen die andere Gruppe in die Quere. Sollte diese noch nicht im Serverraum sein, kann sie hier auftauchen und den Raum belagern. Ist die andere Gruppe bereits vor ihnen da gewesen und hat William gesichert, dann kann die Gruppe sich umsehen und im Schlafrum den

nun vermutlich offenen Geheimgang finden und den Weg in die Kühlkammer aufnehmen.

Wenn die Charaktere sich im Serverraum einschließen, ist das nur bedingt ein Vorteil. William kann die FM-200-Gaslöschanlage auslösen und die Brandschutztür schließen. Das Gas verursacht sofort Husten, Schwindel, Druck auf der Brust und Tunnelblick; wer zu lange im Raum bleibt, verliert das Bewusstsein, und bei großer Menge oder längerer Exposition kann es tödlich werden. Zusätzlich kann die Sirene im Raum zu einem unerträglich lauten Dauerton anschwellen. Solange sie aktiv ist, erhalten alle Charaktere im Serverraum 3 Würfel Abzug auf alle Proben, da Konzentration und Verständigung massiv erschwert werden.

Ein Zusammentreffen mit der anderen Gruppe kann sowohl im Serverraum als auch später in der Kühlkammer stattfinden. Dies hängt von den Zeitlinien der zwei Gruppen ab.

## Wache

Dieser Raum diente als kleiner Wach- oder Überwachungsraum. In der Mitte stehen ein Tisch und drei Stühle. An einer Wand befindet sich ein Schreibtisch mit mehreren Monitoren und einem Computer. Daneben steht ein leerer Waffenschrank.

## Schlafräum

Hier befinden sich drei Betten und eine ganze Wand voller Schränke. Der Raum wirkt funktional und nüchtern. In einem der Schränke verbirgt sich der Geheimgang, der über eine versteckte Treppe zur Kühlkammer führt.

## WC/Bad

Ein kleiner Sanitärraum mit Dusche, Waschbecken und WC. Alles wirkt alt, eng und nur auf das Nötigste ausgelegt.

## Arbeitsplatz

In diesem Raum stehen nur wenige Geräte: ein kantiger, grauschwarzer Technikkasten aus Kunststoff mit Klappen, schmalen Schlitzern und kleinen Bedienelementen, daneben ein weiteres, flacheres Gerät mit einer Glasfläche und mehreren Einsätzen. Dazu liegen mehrere dünne, helle Rechtecke aus gepressten Fasern bereit.

### **Für die SL:**

Dabei handelt es sich um einen Drucker, ein Microfichegerät und Druckerpapier. Die

Charaktere müssen selbst herausfinden, wofür die Geräte gedacht sind und wie sie zusammenhängen.

## Der Putzmittelraum



Foto von Tristan Ng auf Unsplash 2

Dieser Raum ist voll mit Putzmitteln, Kisten mit Tastaturen, Mäusen, Elektronikteilen, Kabeln, etc, sowie Bildschirmen, Bürostühlen, etc.

Mit einer sehr schweren Probe Wahrnehmung kann man erkennen, dass der Raum außen an der Wand einmal rundum eine größere Fuge als üblich aufweist.

## Die Kühlkammer

Über eine versteckte Treppe hinter einem Schrank geht es eine Etage tiefer in die Kühlkammer. Haben die Charaktere im Serverraum die entsprechenden Informationen gefunden oder hat die andere Gruppe den Geheimgang bereits geöffnet, können sie den Weg ohne größere Probleme nehmen. Andernfalls lässt sich der versteckte Zugang nur mit einer schweren Probe auf Wahrnehmung (4 Erfolge) entdecken. Der Durchgang hinter dem Schrank ist eng, so dass sich besonders breite Charaktere nur mit Mühe hindurchzwängen können.

Auch hier gibt es noch eine letzte Sicherheitsmaßnahme. Mit einer schweren Probe auf Wahrnehmung (4 Erfolge) kann entweder die Druckplatte auf der letzten Treppenstufe oder die schmalen Schlitze an der Decke bemerkt werden. Wird die letzte Stufe betreten, ohne vorher oben einen kleinen Knopf gedrückt zu haben, schließt sich direkt vor dem Charakter ein Sicherheitsriegel, während am oberen Ende der Treppe eine Stahlwand herabfällt. Gleichzeitig wird aus den Deckenschlitzen CO<sub>2</sub> eingeleitet. Dieses ist innerhalb kurzer Zeit tödlich. Die Charaktere sollen hier nicht den Tod finden, daher sollten alle Versuche, sich zu befreien oder der Falle zu entkommen, wohlwollend gewertet werden.

Unten befindet sich nur ein großer Raum. In der linken hinteren Ecke steht eine Art Sarkophag mit Glasdeckel, in dem ein Mann mittleren Alters mit wuscheligen blonden Haaren in Jeans und Pullover liegt. Mehrere Schläuche führen in den Sarkophag hinein. Daneben stehen ein alter Computer ohne Buchsenanschluss, große Schwungräder als unterbrechungsfreie Stromversorgung und mehrere Reihen großer Batterien.

Da die Gruppe hier nicht ist, um William zu retten, sondern um alle Spuren zu beseitigen, ist der Zweck dieses Raumes schnell klar: Der tiefgefrorene Körper soll vernichtet werden. Dazu können die Charaktere die Stromzufuhr kappen, so dass die Kühlung ausfällt und der Körper langsam auftaut. Alternativ können sie den Sarkophag oder die angeschlossenen Systeme auch mit roher Gewalt zerstören. Ein Hacker kann

sich entweder über einen gebauten Adapter in den alten Computer einloggen oder die Tastatur direkt benutzen. Mit einer normalen Probe auf Hacken (3 Erfolge) lässt sich die Stromversorgung gezielt abschalten oder die Anlage so manipulieren, dass der Kryobehälter irreversibel herunterfährt. Zudem gibt es eine Startsequenz für den Aufzug. Dieser bringt den Sarkophag in die obere Ebene. Der Putzmittelraum fungiert komplett als Aufzug. Wurde dieser vor Benutzung nicht ausgeräumt, kann dies bei dem Transport zu Problemen führen.

Auch hier kann es zur Konfrontation mit der anderen Gruppe kommen. Je nach Spielfluss kann entweder die Gruppe der Charaktere die Kühlkammer verteidigen müssen oder sie trifft hier auf die andere Gruppe, die William und seinen Körper noch sichern will. Da sowohl der Serverraum als auch die Kühlkammer nur über einen einzigen Zugang verfügen, eignen sich beide Orte gut für eine Belagerung oder ein angespanntes Patt, bis eine Seite die Oberhand gewinnt.

## Das Ende

Überleben die Charaktere den Auftrag und haben sie Williams Daten, seinen Körper und alle weiteren belastenden Spuren erfolgreich beseitigt, erhalten sie von Mr. Key das vereinbarte Honorar. Vor der endgültigen Auszahlung müssen die Charaktere zudem eine Geheimhaltungsvereinbarung unterzeichnen. Diese ist sehr deutlich formuliert und macht unmissverständlich klar, dass jede Weitergabe von Informationen über den Auftrag, den Bunker, William Doors oder die dort gefundenen Beweise schwerste Konsequenzen nach sich ziehen würde.

An den alten Geräten, Sammlerstücken oder sonstigen Gadgets aus dem Bunker ist Mr. Key nicht interessiert. Solange sie nicht mit William Doors oder belastenden Informationen in Verbindung stehen, können die Charaktere solche Dinge behalten oder anderweitig verwerten.

Sollten die Charaktere bei dem Auftrag scheitern, William oder belastendes Material in die Hände der anderen Gruppe fallen lassen oder den Auftraggeber auf andere Weise enttäuschen, haben sie mit Cooper & Cooper LTD einen mächtigen und sehr nachtragenden Feind gewonnen.

Ebenso kann es sein, dass die Charaktere den Auftrag zwar scheinbar erfüllen, aber Beweise oder Informationen heimlich zurückhalten. In diesem Fall mag Mr. Key zunächst zufrieden sein, doch falls später bekannt wird, dass die Gruppe ihn hintergangen hat, dürfte seine Reaktion entsprechend ausfallen. Die Charaktere hätten dann zwar vielleicht ein zusätzliches Druckmittel oder eine wertvolle Ware in der Hand, zugleich aber auch einen äußerst gefährlichen Feind, der weder vergisst noch verzeiht.

Falls sie das Video über den Biohazard-Vorfall von William gesichert haben, können sie dies einem konkurrierenden Konzern oder den Umweltschützern verkaufen.