

RENRAKU- ARKOLOGIE SHUTDOWN

Ein SHADOWRUN Quellenbuch

David Hyatt / Brian Schoner

INHALT

WILLKOMMEN IN DER HÖLLE	6	Abenteuervorschläge	84
PROLOG: TANZ MIT DEM TEUFEL	7	Jason Coyne	84
GRÜSSE	9	Live und in Farbe	84
HOCHMUT	10	Prämienjagd	85
Eine Mitteilung vom Präsidenten	10	Otaku-Errata	85
Willkommen Zuhause	10	ARKOLOGIE-INDEX	86
Wohnbereiche	10		
Kommerzielle und industrielle Bereiche	13		
Versorgungsbereiche	13		
Die Matrix	14		
Transport	15		
Ihre Sicherheit liegt uns am Herzen	16		
Wir wachsen weiter	17		
Informationen	17		
UNTERWERFUNG	18		
HINTER DEN KULISSEN	21		
SHUTDOWN!	27		
SKLAVEN DER MASCHINE	32		
DES TEUFELS SPIELWIESE	42		
Die Jünger	42		
Die Weißen	42		
Die Blauen	48		
Die Grünen	50		
Das SCIRE	53		
Die Wohnbereiche	53		
Die Rattenkäfige	54		
Die Schlupfwinkel	54		
Die Klassenräume	56		
Kommunikation	56		
Wie man hineinkommt – und wieder heraus	57		
Das Herz der Maschine	57		
RATTEN IM GEMÄUER	59		
ALPTRAUM	65		
SPIELLEITERINFORMATIONEN	71		
Hintergrund	71		
Was ist eine KI?	71		
Fakten auf einen Blick	72		
Deus	72		
Motive	72		
Sicherheit	73		
Zugang zur Arkologie	73		
Sicherheitssystem der Arkologie	74		
Fernsteuernetzwerke	76		
Elektronische Kriegsführung	76		
Magische Sicherheit	77		
Die SCIRE-Matrix	78		
Einstöpseln	78		
Das SCIRE-Gitter und die Hoststruktur	78		
PLTG-Sicherheitsgarbe	79		
Konstrukte	79		
Technologie	80		
Die Drohnenkonstrukte im Spiel	80		
Beschreibungen	80		
Die Jünger	81		
Die Konditionierung	82		
Cyberware-Pakete	82		
Die Weißen	83		
Die Blauen	83		
Die Grünen	83		
		RENRAKU-ARKOLOGIE: SHUTDOWN	
		CREDITS	
		Autoren	
		David Hyatt	
		Brian Schoner	
		Zusätzliche Texte	
		Robert Boyle	
		Produktentwicklung	
		Robert Boyle	
		Michael Mulvihill	
		Lektorat FASA	
		Robert Boyle	
		Diane Piron-Gelman	
		Sharon Turner Mulvihill	
		Shadowrun Line Developer	
		Michael Mulvihill	
		Redaktion FASA	
		Donna Ippolito	
		Sharon Turner Mulvihill	
		Künstlerische Redaktion	
		Art Director	
		Jim Nelson	
		Cover Art	
		Doug Andersen	
		Cover Design	
		Fred Hooper	
		Illustrationen	
		Fred Hooper, Jeff Laubenstein, Jim Nelson	
		Widmung der Autoren	
		Für unsere Frauen Rebecca und Renata, für die netten Rollenspie-	
		ler, mit denen wir in Rice, in Süd-Florida und anderswo gespielt	
		haben, und für alle Leute bei www.shadowland.org .	
		Besonderer Dank an:	
		Sebsatian Wiers, der uns beim Zurechtbiegen einiger Regeln und	
		Zahlen half.	



HERSTELLUNG FANPRO

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Mario Hirdes

Redaktion

Frank Werschke

Lektorat

Frank Werschke, Florian Schauen

Satz, Layout und Covergestaltung

Frank Werschke

Belichtung

DTP-Studio Meyer, Düsseldorf

Druck

Druckerei Krull GmbH, Neuss

BISHER SIND BEI FANTASY PRODUCTIONS FOLGENDE SHADOWRUN-PRODUKTE ERSCHIENEN:

Shadowrun 2.01D	10700	Megakons	10724
Silver Angel 2.01D	10701	Chrom & Dioxin	10727
Straßensamurai-Katalog	10702	Nordamerika-Quellenbuch	10728
DNA/DOA	10703	Harlekins Rückkehr	10729
Asphalttschungel	10704	Schattenlichter	10730
Mercurial	10705	Kompodium	10731
Grimoire	10706	Almanach der Hexerei	10732
Flaschendämon	10707	Walzer, Punks & Schwarzes ICE	10733
Deutschland in den Schatten	10708	High Tech & Low Life	10734
Schlagschatten	10709	Handbuch Konzernsicherheit	10735
Virtual Realities 2.01D	10710	Cyberpiraten	10736
Dreamchipper	10711	Konzernkrieg	10737
Königin Euphoria	10712	Länder der Verheißung	10738
Handbuch der Erwachten Wesen 1	10713	Spielleiterschirm / Critter	10739
Shadowtech	10714	Shadowrun 3.01D	10740
Harlekin	10715	First Run	10741
Die Universelle Bruderschaft	10716	Schattenzauber 3.01D	10742
Rigger-Handbuch	10717	Arsenal 2060 (in Vorb.)	10744
Brennpunkte	10718	Renraku-Arkologie: Shutdown	10745
Seattle-Quellenbuch	10719	Mensch und Maschine (in Vorb.)	10746
Kreuzfeuer	10720	Brainscan (in Vorb.)	10749
Drachenjagd	10721	Unterwelt-Quellenbuch (in Vorb.)	10750
Cybertechnologie	10722		
Real Life	10723		

Es handelt sich hierbei um eine Bibliographie und nicht um ein Verzeichnis der lieferbaren Titel; es ist leider unmöglich, alle Titel ständig vorrätig zu halten. Bitte fordern Sie bei Ihrem Händler oder direkt beim Verlag ein Verzeichnis der lieferbaren Shadowrun-Produkte an. Wir bitten um Ihr Verständnis. Sollten Sie noch Fragen zu **Shadowrun** haben, kontaktieren Sie uns unter folgender Adresse:

Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1416,
40674 Erkrath

oder unter [HTTP://WWW.FANPRO.COM/](http://www.fanpro.com/)

Shadowrun® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation.
Renraku Arcology: Shutdown™ ist ein Warenzeichen der FASA Corporation.
Copyright © 1998 by FASA Corporation.

Copyright der deutschen Ausgabe © 2000 by Fantasy Productions GmbH,
Erkrath, Germany.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

ISBN 3-89064-745-6

Printed in Germany 2000

WILLKOMMEN IN DER HÖLLE

Renraku-Arkologie: Shutdown ist ein Abenteuer-Quellenbuch für *Shadowrun 3.01D*. Es beschreibt den Zusammenbruch der Arkologie und den düsteren technologischen Terror, der sich dort ausgebreitet hat. Der Zusammenbruch der Arkologie geschieht inmitten eines Konzernkrieges und hat für Renraku schwerwiegende Folgen. Die Lektüre des Buches *Konzernkrieg* und des Romans *Technobabel* sind für den Spielleiter zwar sehr nützlich, aber nicht zwingend erforderlich.

Dieses Buch enthält eine Sammlung von Online-Dokumenten, die von verschiedenen Quellen stammen und im Shadowland Network abgelegt wurden. Die Dateien kommen von Personen, die in der Arkologie gefangen sind, oder von denen, die die Geschehnisse von außen beobachten. Sie bieten Einblicke in das Leben, die Ängste und die Hoffnungen der noch freien überlebenden Bewohner für die Zukunft. Diese Dateien enthalten zwar durchaus wahre Elemente, doch viele Quellen sind auch voreingenommen und unzuverlässig. Denn nur wer sich im Inneren der Arkologie aufhält, kennt die ganze Wahrheit, und nur wer den Alptraum erlebt hat, kann ihn wirklich verstehen.

Renraku-Arkologie: Shutdown beginnt mit einer aktuellen Nachricht von Captain Chaos, dem SysOp des Shadowland-Systems. Er hat eine Reihe von furchterregenden und faszinierenden Dokumenten zusammengestellt, die dem Leser einen Blick hinter die Kulissen der Arkologie ermöglichen. Er präsentiert die Dateien in der Reihenfolge, in der er sie ursprünglich veröffentlicht hat. Die Kompilation beginnt mit einem gestohlenen Werbeprospekt, der dem Leser einen Überblick über die Arkologie verschafft. Es folgen eine Reihe von persönlichen Berichten und Medienveröffentlichungen, welche die Ereignisse in der Nacht des Zusammenbruchs und die Nachwehen der Katastrophe beschreiben, einschließlich eines gestohlenen Protokolls einer Sitzung des Seattle United Corporate Councils und dessen Reaktion auf die Ereignisse.

Es folgt das Protokoll eines Angriffs auf Shadowland, bei dem Jünger der Entität, die für den Zusammenbruch der Arkologie verantwortlich ist, versuchen, die Veröffentlichung der Dateien auf dem Shadowland-Server zu verhindern. Das System stürzt ab, jedoch erst nachdem ein Backup der Dateien an den Singapur Data Haven und zahlreiche weitere Shadowland-Server geschickt wurde.

Die Dateien nach dem Protokoll stammen von der Resistance, einer improvisierten Widerstandsbewegung aufständischer Bewohner der Arkologie, die versuchen, so viele Leute wie nur möglich vor dem abscheulichen Wesen zu retten, das die Kontrolle über die Arkologie übernommen hat.

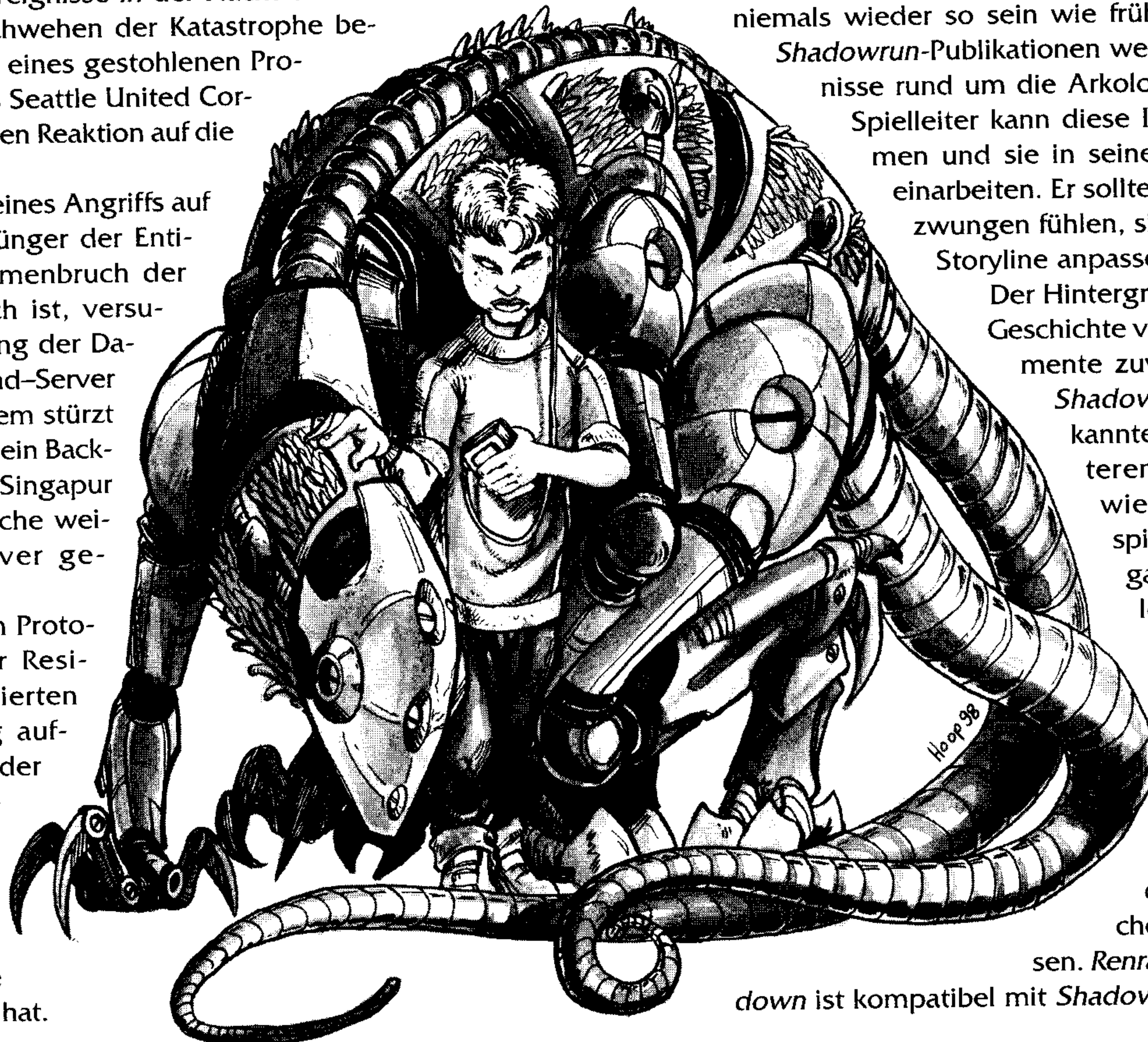
In den Berichten werden die Diener der fremden Macht beschrieben, die nun die Arkologie beherrscht. Sie berichten von grauenhaften Verbrechen an den überlebenden Bewohnern und dem verzweifelten Versuch der Resistance, weitere Greuelthaten zu verhindern.

Der letzte Abschnitt des Quellenbuches ist nur für die Augen des Spielleiters bestimmt. Das Kapitel *Spielleiterinformationen* bietet Hintergrundinformationen über die Machthaber der Arkologie sowie Regeln für *Shadowruns* innerhalb der Arkologie. Dieses Kapitel unterbreitet dem Spielleiter auch einige Vorschläge für Abenteuer und Kampagnen, die in der Arkologie spielen.

Die Ereignisse, von denen in diesem Buch berichtet wird, haben die Renraku-Arkologie in einen finsternen Ort der Gewalt verwandelt. Diese Transformation in ein Reich des Schreckens voller abartiger Technologie betont Elemente des Spiels, denen in anderen Abenteuern weniger Bedeutung zugemessen wurde – eine Entwicklung, die manche Spielrunde begrüßen wird. Andere Gruppen empfinden die Ereignisse vielleicht als zu erschütternd oder störend für ihre Kampagne. In diesem Fall kann der Spielleiter die Ereignisse, die in diesem Buch beschrieben werden, einfach ignorieren oder sie zu einer anderen Zeit bzw. an einem anderen Ort stattfinden lassen, um sie seiner Kampagne anzupassen. Genau wie bei anderen *Shadowrun*-Produkten gilt, daß die Ereignisse nicht in Stein gemeißelt sind. Der Spielleiter sollte die Informationen aus diesem Werk als Gerüst nehmen und sie seiner eigenen *Shadowrun*-Welt anpassen.

Das Ende haben wir absichtlich offen gestaltet, das heißt, wir bieten keine Lösung für die Krise, durch die alles wieder seinen alten Lauf nimmt. Vielleicht wird die Arkologie sogar niemals wieder so sein wie früher. In zukünftigen *Shadowrun*-Publikationen werden wir die Ereignisse rund um die Arkologie fortführen; der Spielleiter kann diese Informationen nehmen und sie in seine *Shadowrun*-Welt einarbeiten. Er sollte sich aber nicht gezwungen fühlen, sich der "offiziellen" Storyline anpassen zu müssen.

Der Hintergrund der Arkologie-Geschichte verbindet einige Elemente zuvor veröffentlichter *Shadowrun*-Produkte. Bekannte Charaktere aus älteren Büchern tauchen wieder auf, zum Beispiel Dodger und Morgan aus der Romantrilogie *Geheimnisse der Macht*. Die Kenntnis der Regeln aus *Virtual Realities 2.01D* und *Rigger 2* könnten sich bei der Verwendung dieses Szenariobuches als nützlich erweisen. *Renraku-Arkologie: Shutdown* ist kompatibel mit *Shadowrun, 3.01D*.



PROLOG: TANZ MIT DEM TEUFEL

*Mein guter Horatio, es gibt mehr Dinge zwischen Himmel und Erde, als unsere Schulweisheit sich erträumen läßt.
William Shakespeare: Hamlet, 1. Aufzug, 5. Szene.*

Das Laub singt im Wind.

Als er das Geräusch vernimmt, blickt der Ebenholzjunge in dem glitzernden Mantel auf und lächelt. Er schwebt in einem modellierten Bonsaigarten, der virtuellen Metapher des Matrix-hosts einer Schwarzen Klinik. Er gehört nicht hierher. Er ist ein Eindringling – eine Rolle, die ihm so vertraut ist wie sein eigener Name. Dieses System befindet sich, wie so viele zuvor, unter seiner virtuellen Kontrolle.

Kleine Vögel flattern durch den Garten – Icons von Datenpaketen und Systembefehlen. In einer Ecke liefern sich zwei Eichhörnchen eine wilde Jagd – Sonden-IC, das von Dodger unterdrückt wird. Der Springbrunnen, der der Mitte des Gartens entspringt, ist die metaphorische Wiedergabe der CPU des Hosts. Das kristallklare Wasser der Fontäne, das die Rechenleistung der CPU repräsentiert, fließt in sorgfältig angelegten Kanälen durch den Garten in den nächsten Host. Dodger gibt sich einen Moment lang der Idylle hin, bevor er sich an seine Aufgabe erinnert. Er steckt seine Ebenholzhand in die Zweige eines Bonsaibaumes und manipuliert sicher und geschickt die HoloLISP-Programmicons. In der Zwischenzeit wirft er ein Auge auf die vier offenen Schriftrollen, die an dem Baum vor ihm befestigt sind. Drei von ihnen sind Videolinks, die vierte eine offene Komleitung.

“Genießt Ihr die Massage, Milady?” fragt er die scheinbar leere Luft. Die Reispapierwand, die den Garten umgibt, flattert, als würde ein Geist hindurchgleiten ... ein Geist in der Maschine. Das ferne Kichern eines Kindes ist Ihre Antwort. Das Geräusch freut und beunruhigt ihn zugleich. Das Sie überhaupt reagieren kann, ist ein Wunder ... und doch, vor seinem geistigen Auge bringt er das kindische Kichern mit dem Bild der Maid in Verbindung, deren Bekanntschaft er einst gemacht hatte. Es fällt ihm schwer, den Gedanken zu verbannen; er lenkt ihn von seiner Arbeit ab, womit Ihr auch nicht geholfen wäre.

Nachdem er eine besonders verschlungene Sequenz des Codes entwirrt hat, seufzt Dodger und schwebt zurück. Er spielt nun schon seit Stunden mit Codes herum, in der Matrix eine Ewigkeit. Mit der Beschäftigungstherapie vertreibt er sich nicht nur die Zeit, in der er die Matrix dieses Hosts überwacht, sie lenkt seinen Verstand auch von seinen Ängsten ab. Er aktiviert das Kontrollsystem des Hosts, und das Icon eines alten Gärtners taucht vor ihm auf. Eine weitere Kommandosequenz, und der Gärtner setzt die Arbeit dort fort, wo Dodger aufgehört hat. Mit seinen knorrigen Händen bricht er sanft, aber geschickt Zweige ab und verflechtet sie miteinander. Das rote Buddhistengewand des alten Mannes ist mit einem kleinen Renraku-Symbol verziert. Unter dem Symbol befindet sich in japanischer und englischer Sprache der Schriftzug “Mainframe-Programmierutility”.

Wirklich edelmütig von Renraku, uns die Rechenleistung ihres Mainframes zu schenken, denkt Dodger. In der Tat wirklich außerordentlich edelmütig, bedenkt man, wie bestürzt sie wären, wenn sie von meinem Ressourcenraub erfahren würden. Er kichert, als der Gärtner die verschiedenen Segmente des Codes anpaßt und die Myriaden von Knoten entwirrt, die er dabei vorfindet. Es ist

wahrlich eine Ironie des Schicksals, daß ausgerechnet diejenigen, die meine Liebste einst so schwer verletzten, mir nun bei Ihrer Heilung helfen, ohne es auch nur zu ahnen. Der letzte Gedanke verweilt in seinem Verstand. Was ist, wenn ich Sie nicht heilen kann? Sie wird niemals wieder so sein wie früher ...

Einst herrschte eine intime Vertrautheit zwischen ihnen. Sie hatte ihm Dinge gezeigt, die er damals für unmöglich hielt. Sie war viel mächtiger gewesen als er – und Sie ist es noch immer –, wenn auch auf eine Weise, die ihn beunruhigte. Sie verhielt sich wie ein neugeborener Mensch, begeistert und zugleich verwirrt; er hatte Angst vor dem, was passieren würde, wenn ein Wesen mit Ihrer Macht ohne Aufsicht blieb. Tief in seinem Herzen spürte er, daß ein Teil von Ihr noch immer verloren war, verschwunden in einem Nebel gleich einem Delirium ... bis auf einige wenige Momente, in denen Sie definitiv anwesend war.

Er hatte einem solchen Moment nur einmal beigewohnt, und allein der Gedanke erfüllte ihn mit Furcht und Staunen.

Wie eine Antwort auf seine besorgten Gedankengänge fliegen einige Vögel hinab und setzen sich auf die Schulter des Ebenholzjungen. Sie singen für ihn auf Sperethiel – eine Ballade, die er seit seiner Jugend nicht mehr gehört hat. Die Schönheit der Melodie erfüllt sein Herz mit Schmerz. Er verbeugt sich tief und wendet sich einmal mehr an die leere Luft. “Bezaubernd, Milady.” Ein weiteres Lachen ist seine Belohnung ... das unschuldige Lachen eines kleinen Mädchens, doch mit dem Klang von einhundert silbernen Glocken. Das Geräusch erfüllt ihn mit dem Wunsch, etwas zu zerschlagen.

Dodger zwingt sich dazu, die Schriftrollen zu scannen, doch er stößt auf nichts von Interesse. Er braucht eine Ablenkung, etwas anderes als das Gebüsch aus verflochtenen Codesequenzen; der Gärtner hat mit der Arbeit anscheinend ohnehin größeren Erfolg als er. Er greift in seinen Mantel aus wirbelnden Sternen, holt einen Tridclip aus dem Speicher seines Decks und läßt ihn laufen. Vor ihm erscheint ein wirbelnder Strudel, der sich in ein Trideobild verwandelt – ein Panoramablick auf ein imposantes Bauwerk inmitten eines Metroplexes. Dodger betrachtet das Bild, als sich die Kamera nach unten und zur Seite dreht und die gesamte Arkologie zeigt. Doch auf den Landeplätzen ist kein Betrieb, bei den Eingängen kein Strom aus Passanten, die die Arkologie betreten oder verlassen, und auch Fahrzeuge sind nirgendwo zu entdecken. Selbst der große HoloSCREEN, auf dem sonst immer Werbung flackert, ist dunkel. Die Arkologie scheint verlassen zu sein – oder von Gespenstern bewohnt.

Dodger erinnert sich an seinen letzten Besuch in der Arkologie vor einigen Monaten. Nachdem er diesen Ort jahrelang gemieden hatte, war er in Begleitung des Renraku-Flüchtlings Devon Eurich dorthin zurückgekehrt. Dodger und Devon waren auf einem Run. Sie wollten ihre Freundin retten, die in Gefangenschaft geraten war und in den Klauen des Megakons starb. Und sie hatten Sie befreit ... doch um welchen Preis? Er hatte versucht, so viel wie nur möglich von Ihr wiederherzustellen, doch irgend etwas war schrecklich schiefgelaufen, und sie waren gerade noch mit ihrem Leben davongekommen. Dodger hatte nicht mit der Heftigkeit des letzten Angriffs gerechnet, und auch nicht mit der Hartnäckigkeit ihrer Verfolger; diese Qualitäten hatte Renraku in letzter Zeit nur selten gezeigt. Und die Abschottung der Arkologie hatte ihre schlimmsten Ängste nur allzusehr bestätigt – Dodger wußte, daß es sich nicht um einen bloßen Zufall handeln konn-

te. Also war Devon in die Arkologie zurückgekehrt, um selbst zu sehen, was er dort vorfinden würde und was er unternehmen könnte. Trotz aller Bemühungen Dodgers, Devon seine Schuldgefühle auszureden, hatte sich dieser verantwortlich gefühlt. Und was Devons Rückkehr betraf, war sein alter Freund sturer als ein Hundeschamane. Er hatte die Arkologie eines Nachts betreten – allein ... und sie hatte ihn verschluckt.

Dodger betrachtet den Tridclip. Wenn sein Icon vor Frustration mit den Zähnen knirschen könnte, würde er es tun. Ein Teil von ihm heißt diese Gefühle willkommen – lieber diese Verwirrung als die Furcht, die er sich nicht eingestehen wollte, damit sie ihn nicht lähmte. *Es gibt eine Antwort. Und ich will sie haben.*

Auf dem Tridlink sieht er eine Mauer aus Sandsäcken auf einer Straße von Downtown, nur wenige Meter von einem Eingang der Arkologie entfernt. Eine kaum lesbare erloschene Neonschrift über dem Eingang verrät seine frühere Funktion: "Renraku-Arkologie Busterminal – Tor 1". Hinter den Sandsäcken schwirren Soldaten in urbanen Tarnuniformen wie Käfer durch die Gegend. Dodger fragt sich, ob sie die Leute von der Arkologie fernhalten oder die Leute im Inneren einsperren wollen. Schließlich zoomt die Kamera auf das lächelnde Gesicht einer Tridreporterin. Ihr gewelltes schwarzes Haar verbirgt die Spitzen ihrer Ohren, und die vollen Lippen betonen ihre chirurgisch verschönernten orksischen Eckzähne. Sie nickt in die Kamera und blickt auf einen uniformierten Mann neben ihr.

"Herzlich willkommen. Hier spricht Trudy Garland von KSAF-Seattle. Ich stehe hier in Downtown vor der Renraku-Arkologie, die nun schon seit drei Wochen geschlossen ist. Neben mir steht Major Eckhardt von der UCAS Army, der sich bereit erklärt hat, uns einige Fragen zu beantworten. Major Eckhardt, warum hat die Armee die Arkologie abgeriegelt und Renraku Computer Systems die Ermittlungen aus der Hand genommen?"

Hinter den beiden tauchen einige Schatten bei der Treppe auf. Zehn Meter von dem Terminaleingang entfernt zündet sich ein Soldat eine Zigarette an. Offenbar bemerkt er die Gestalten nicht.

"Nun, Ms. Garland, lassen Sie mich zunächst sagen, daß die UCAS in diesen schweren Zeiten zwar die Zuständigkeit für diese Angelegenheit beansprucht, wir jedoch eng mit Renraku zusammenarbeiten, bis die Sache geklärt ist ..."

Die dunklen Gestalten entfernen sich schnell von dem Eingang und verteilen sich. Eine gebückte Gestalt nähert sich dem rauchenden Soldaten von hinten, hält ihn fest und schneidet dann seine Kehle durch.

"Wenn ich sie kurz unterbrechen dürfte, Major, was genau muß von der Army dort geklärt werden?"

Die Kamera zoomt auf eine der Figuren, die gerade die Treppe hinaufrennt. Sie läuft ins Sonnenlicht und ist nun als eine Wache in der Uniform der Roten Samurai zu erkennen. Die Kamera macht eine Nahaufnahme von seinem Gesicht – zwei unmenschlich blaue Cyberaugen starren in die Kamera. Als die Wache in Richtung des Majors und der Orkreporterin stürmt, zoomt die Kamera schnell wieder zurück. Die Wache hebt die Waffe, die sie in der Hand hält.

"Es gibt nicht den geringsten Anlaß zur Besorgnis, Ms. Garland. Wir sind davon überzeugt, die Krise in der Arkologie mit friedlichen Mitteln bewältigen zu können und ..."

Außerhalb des Tridbildes explodiert etwas. Irgendwo schreit jemand: "Magie! Wir brauchen einen Magier!" Plötzlich dreht sich

die Kamera und irgend jemand streckt seinen Arm aus, um die Reporterin von dem Major wegzuziehen. Erschrocken zieht der Major seine Pistole, bemerkt aber nicht den Roten Samurai, der nur noch wenige Meter von ihm entfernt ist. Der Samurai schießt ihn nieder und läßt sein Automatikfeuer auf die Kamera zu wandern. Das Kamerabild dreht sich gen Himmel, dann ist nur noch statischer Schnee zu sehen.

Dodger starrt einige Sekunden auf das Trideobild.

Aus der Ferne dringt Ihre Stimme zu ihm. "Freunde gehen hinein ... wer kommt hinaus? Ich bin einmal dort hinausgekommen, nein zweimal. Vielleicht dreimal. Wer will uns besuchen, Dodger?"

Dodger richtet seinen Blick auf die Schriftrollen. Die Schriftrolle mit dem Titel "VidSec-Peripheriemonitor, Bereich D4" zeigt Aktivität in der Eingangshalle der Schwarzen Klinik. Eine gut gekleidete Empfangsdame sitzt hinter einem Sicherheitsschalter und beobachtet mehrere Execs, die ihre Sicherheitskarten ziehen und sich einem Retinascan unterziehen.

"Nur ein paar Execs, Milady. Zweifellos wollen sie ihre schwarzen Herzen ersetzen lassen."

Ihre Stimme hallt träumerisch durch den Garten: "Schwarze Herzen, schwarz und blau ... ich traf einst einen Decker. Seine Augen waren schwarze Löcher, die einen verschlangen, wenn man sie nur lange genug ansah ..."

Der Ebenholzjunge blickt besorgt auf die Schriftrolle. Er zoomt das Bild heran und dreht die Kamera um dreißig Grad, um ein besseres Bild zu bekommen. Als sich der letzte Mann in der Lobby von dem Retinascanner entfernt, zoomt Dodger auf seine Augen.

Blaue Cyberaugen, auffallend hell.

Dodger aktiviert eine Komleitung. Die vierte Schriftrolle löst sich von dem Baum und schwebt vor ihm in der Luft. Auf dem Papier erscheint ein leuchtendes, geisterhaftes Icon.

"Ihr hattet recht, Sir Wraith. Der Köder wurde geschluckt. Unsere blauäugigen Teufel erreichen in wenigen Sekunden den Raum unserer Dame."

"Verstanden, Dodger", antwortet das Gespenter-Icon. "Das Team ist unterwegs. Ich wiederhole, das Team ist unterwegs. Der Alarm wird unterdrückt, und ausgehende Anrufe werden zu mir umgeleitet. Mit ein wenig Glück befreien wir unser kleines Vögelchen und fangen obendrein noch ein oder zwei Tauben."

Dodger nickt. Dann betrachtet er wieder die anderen Schriftrollen. Auf einigen ist bereits Aktivität zu erkennen, als sich sein Team innerhalb und außerhalb der Klinik in Position begibt. Eine der Schriftrollen zeigt eine Frau mit einem Gipsverband, die an einem intravenösen Tropf hängt.

Die junge Maid hat die Antworten, die wir brauchen, denkt Dodger. Welche Antworten habt Ihr, tapfere Maid, die Ihr Euch aus dem leblosen Verlies befreien konntet? Welche Geheimnisse mögt Ihr kennen, daß solche Maßnahmen ergriffen werden, um Euch zurückzuholen?

Dodger beendet das Programmierutility, und der alte Gärtner verschwindet. "Nun, Milady. Es wird Zeit, diesen Tanz zu beenden."

Hinter ihm zersplittert das Icon des Bonsaibaumes – Datenfragmente wirbeln herum und tauchen den Host in ein buntes Chaos.

GRÜSSE

◆ Hoi! Einmal mehr heiße ich euch willkommen im Shadowland Network. Um ehrlich zu sein, habt ihr Glück, uns heute überhaupt gefunden zu haben. Ich werde heute auf das übliche Gefasel verzichten, denn wir haben Neuigkeiten aus Seattle, die ein äußerst unschönes Licht auf die ohnehin nicht besonders erfreulichen Ereignisse der jüngsten Vergangenheit werfen. Wer in der letzten Zeit die Nachrichten verfolgt hat, wird bereits von den Problemen in der Renraku-Arkologie gehört und gelesen haben. Nach jahrelangen Verzögerungen und Millionen von Nuyen Mehrkosten schien die Arkologie endlich auf dem richtigen Kurs zu sein. Dann, ungefähr eine Woche vor Weihnachten, wurden durch irgendeine Systempanne die autonomen Sicherheitssysteme der Arkologie ausgelöst – so heißt es jedenfalls in der offiziellen Begründung. Ergebnis: sieben Tote durch Schußverletzungen, vierzehn Tote, die bei der panikartigen Flucht zum Ausgang niedergetrampelt wurden, zwei Helikopterabstürze und mindestens drei Herzinfarkte. Renraku litt ohnehin unter den unaufhörlichen Querelen mit Fuchi, und dieser Zwischenfall dürfte der Abteilung für Public Relations ein weiteres blaues Auge verpaßt haben. Viele Shadowrunner, die ja stets glücklich sind, wenn ein Konzern stolpert, feierten Parties, als Renraku ankündigte, daß die Arkologie bis auf weiteres geschlossen bleibt. Die meisten gingen wahrscheinlich davon aus, daß Renraku nun ein ideales Opfer für die Schattengemeinde sei, schließlich würden die Topdogs des Kons jetzt alle Ressourcen auf die Aufklärung der Ursachen der Ereignisse in ihrer kostbaren Arkologie lenken und zu beschäftigt sein, um illegalen Aktivitäten besondere Aufmerksamkeit zu schenken.

Unglücklicherweise scheint dort aber um einiges mehr abzugehen als wir dachten – oder als Renraku sich eingestehen will. Einige Wochen nach der Abschottung der Arkologie begann ich, die Dateien für diese Kompilation zu sammeln. Ich erkundigte mich auf den Servern von Shadowland, ließ meine Beziehungen spielen und machte mich daran, alle möglichen Stories auszugraben. Dabei stieß ich größtenteils auf Spekulationen, Vermutungen und Gerüchte (nichts Neues also!). Ich bin auch auf ein paar Leute gestoßen, die in der Nacht der Abschottung in der Arkologie waren, doch keiner von ihnen kannte die wahre Geschichte. Aus diesem Grund veröffentlichte ich das von mir gesammelte Material und eröffnete ein Diskussionsforum, um zu sehen, was die Leute zu sagen hatten.

Als ein paar Personen mit mir in Kontakt traten, die anscheinend über Insiderinformationen verfügten, kam endlich Bewegung in die Sache. Ich überprüfte die Fakten und kontrollierte ihre Quellen; ihre Geschichte wurde von mehreren Leuten bestätigt, die auf der Straße einen erstklassigen Ruf genießen. Anschließend veröffentlichte ich ihr Material. Irgend jemand fühlte sich dadurch ganz entschieden auf den Schlips getreten und unternahm einen Angriff auf Shadowland. Doch solange es Shadowland gibt, ist unser System nur ein einziges Mal durch einen Angriff von denen abgestürzt, die etwas gegen die Informationsfreiheit haben. Betrachtet man die zugrundeliegenden Fakten (zumindest die, von denen wir wissen), dürfte es schwer fallen, diese Quote beizubehalten.

Ich habe alle Dateien chronologisch sortiert und in der Reihenfolge veröffentlicht, in der sie bei uns eingetroffen sind, einschließlich des Protokolls des Angriffs. Von den Dateien habe ich Backups angelegt und auf mehreren sicheren Servern und Hosts archiviert – nur für den Fall, daß der nächste Angriff erfolgreich sein sollte. Diese Geschichte wird niemand zensieren.

Eines kann ich euch sagen: Renraku hat die Arkologie nicht mehr unter Kontrolle. Etwas anderes hat sie – und mit ihr die Gewalt über einhunderttausend Menschen und Metamenschen, für die es keinen Weg in die Außenwelt gibt. Lest aufmerksam, denkt nach und laßt es uns wissen, wenn ihr etwas zu sagen habt. Denn dies ist etwas, was uns alle bedroht, ganz gleich, wo wir leben.<<<<<

◆ Captain Chaos

Übertragung: 10. Februar 2060 um 11:44:54 (EST)

◆ Nicht schon wieder so ein verdammtes Bug City-Ding.

◆ Jackal

Vor dem Verderben kommt Stolz,
und Hochmut vor dem Fall.

Sprüche Salomons 16,18

Für einige unserer User, die nicht aus Seattle stammen, ist die Renraku-Arkologie nur "irgendein verdammt großes Gebäude in Seattle". Für viele Schattenbewohner, einschließlich der Leute, die in Schußweite der Arkologie leben, ist sie ein typisches über-völkertes Nest für Konzerndrohnen. Eine unserer Quellen hat diese Beschreibung der Arkologie ausgegraben. Ich veröffentliche sie an dieser Stelle, um euch eine ungefähre Vorstellung von dem Gebäude zu geben, über das wir hier reden. Es handelt sich dabei um eine Vorstellung der Arkologie für neue Angestellte, und sie ist genauso gefühlsduselig, wie man es von den PR-Leuten von Renraku erwarten würde. (Sorry, daß wir keine Kopie der dazugehörigen Trideodisk auftreiben konnten; wir hätten sie uns endlos ansehen und "Finde die unterbewußte Manipulation" spielen können.) Die Datei enthält zwar keine wirklich wichtigen oder geheimen Daten, doch die Angaben scheinen im großen und ganzen zu stimmen. Und ich bin mir sicher, daß ihr natürlich wie immer eure nützlichen Kommentare abgeben werdet.

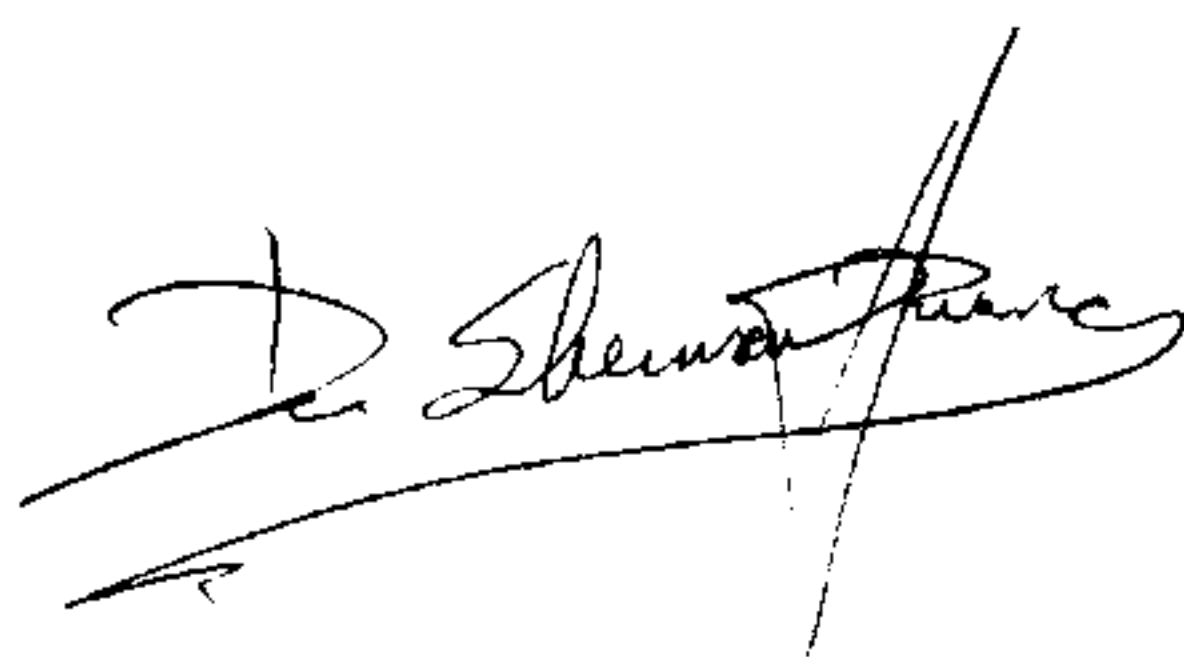
♦ Captain Chaos

Übertragung: 3. Februar 2060 um 09:19:18 (EST)

EINE MITTEILUNG VOM PRÄSIDENTEN

Gestatten Sie mir, Sie im Namen von Renraku Amerika und mehr als 90.000 Ihrer neuen Nachbarn im Seattle SCIRE willkommen zu heißen. SCIRE steht für Self-Contained Industrial-Residential Environment, beschreibt also die Funktion und Aufgabe der Arkologie als autarkes, industrielles Wohnhabitat. Das Wort *scire* entstammt dem Lateinischen und bedeutet "wissen". Wir haben uns für diesen Namen entschieden, um den Hauptzweck des Komplexes hervorzuheben – das Wissen der Menschen zu vermehren, in wissenschaftlicher wie auch in sozialer Hinsicht. Das SCIRE ist nicht einfach nur ein Ort, an dem Menschen leben und arbeiten; es ist eine vollkommene und unabhängige Gemeinde, wie sie die Welt niemals zuvor gesehen hat. Es ist ein Ort des Lernens und des Wachstums, an dem auch Sie über sich selbst hinauswachsen und sich einer höheren Sache anschließen können. Es ist ein vielseitiger, lohnender und phantastischer Ort – ich muß es wissen, schließlich lebe ich ebenfalls hier.

SCIRE ist zwar die offizielle Bezeichnung des Bauwerkes, doch die meisten Leute nennen es schlicht "Arkologie". Wir hoffen allerdings, daß Sie es bald als Ihre "Heimat" bezeichnen werden. Willkommen in unserer Welt. Ich danke Ihnen für Ihre Bereitschaft, aus ihr die bestmögliche Welt überhaupt zu machen.



Dr. Sherman Huang, Präsident, Renraku Amerika

WILLKOMMEN ZUHAUSE

Willkommen!

Die folgenden Zeilen sollen Ihnen ein Gefühl für die Funktionsweise der Arkologie vermitteln und zugleich eine Orientierungshilfe sein. Natürlich gibt es in der Arkologie weitaus mehr zu entdecken, als wir Ihnen in der gebotenen Kürze erzählen können, doch die folgenden Seiten mögen für Sie ein Anfang sein, der Beginn einer phantastischen Reise, auf der Sie Ihre neue Heimat erkunden werden. Um Ihre ersten Tage in der Arkologie so angenehm wie nur möglich zu gestalten, beginnen wir mit einem Überblick über die wichtigsten Bereiche des Bauwerkes mitsamt ihren Aufgaben und Systemen.

WOHNBEREICHE

Ich dachte, die Wohnung meines früheren Arbeitgebers sei wundervoll, doch was echter Luxus ist, erfuhr ich erst, als ich mich Renraku anschloß. Einfach alles, was ich irgendwann einmal benötigen könnte, ist nur wenige Minuten entfernt, ich muß mich nicht um den Verkehr oder schlechtes Wetter kümmern, wenn ich irgendwohin möchte. Meine Tochter genießt eine hervorragende Ausbildung, und die Aussicht von meiner Suite ist einfach unvorstellbar – wir können auf die höchsten Gebäude Seattles herabschauen! Es ist einfach unbeschreiblich. Das Leben an diesem phantastischen Ort ist unglaublich komfortabel und angenehm, und die Leute sind alle so nett zueinander. Ich möchte mein neues Zuhause niemals verlassen.

– Kristin Walser (aus ihrer Wohnung in der 141. Etage)

Unsere Führung beginnt in den Wohnbereichen, wo mehr als 90.000 Renraku-Angestellte zusammen mit ihren Familienangehörigen ihr Zuhause haben. Die meisten Wohnbereiche bestehen aus "Blöcken", die sich aus achtzehn bis zwanzig aufeinanderfolgenden Etagen zusammensetzen, auf denen jeweils ungefähr 600 Bewohner leben. Die geräumigen Wohnungen, die den Bedürfnissen jedes einzelnen Bewohners vollständig angepaßt werden können, umfassen in etwa die Hälfte einer solchen Etage. Eine durchschnittliche Wohnung besitzt mehr als 200 Quadratmeter Wohnfläche. Es existiert eine große Auswahl unterschiedlicher Größen und Raumaufteilungen, es ist also für jeden das Richtige dabei – von alleinstehenden Angestellten bis hin zu großen Familien. Wenngleich einige Wohnungen aneinandergrenzen, verwandelt unser hochentwickeltes HUSH™-Schallschutzsystem jede Wohnung in eine ruhige Zuflucht – wenn Sie einmal ganz ungestört sein wollen.

♦ Die Wohnbereiche sind absolut flexibel. Die Wände sind meist modular und können ohne großen Aufwand entfernt und versetzt werden. Die große Auswahl an Wohnmöglichkeiten der Arkologie bietet für beinahe jeden das richtige Ambiente.

♦ Andersen

♦ Die Wohnbereiche sind streng nach Einkommen getrennt. Es kann also nicht passieren, daß sich ein hohes Tier unter das gemeine Volk mischen muß. Die Etage, in der jemand wohnt, ist nicht selten ein guter Hinweis auf das Einkommen des Kondeppen. Als Faustregel mag gelten: Je höher die Etage, desto größer das Durchschnittseinkommen der Bewohner.

♦ X-Arc



N
NELSON

+++ Exklusive Nachricht! – FastFaxFacts +++
 +++ Exklusive Nachricht! – FastFaxFacts +++
 +++ Exklusive Nachricht! – FastFaxFacts +++

19. Dezember 2059
 Seattle Metroplex News – 18:17 Uhr
 Nach zehn Jahren noch immer zum Preis von 1¥!

EINKÄUFER BEI MASSAKER IM EINKAUFSZENTRUM ERSCHOSSEN!



DUTZENDE BEI DER SEATTLE-SHOPPING-SCHIESSEREI BRUTAL GETÖTET.

SEATTLE (FFF) – Ein friedlicher Abend wurde für Weihnachtseinkäufer zu einem unvergeßlichen Abend des Terrors, als in einem Einkaufszentrum der Renraku-Arkologie Schüsse fielen. Vor nur wenigen Minuten brach in der Arkologie Automatikfeuer aus. Die entsetzten Passanten suchten verzweifelt Deckung. Augenblicke später schlossen sich die schweren Sicherheitstüren der Arkologie und sperrten eine bisher noch unbekannte Anzahl Kunden im Inneren ein. Auch die schweren Waffen auf den Dächern und an den Wänden der Arkologie eröffneten das Feuer. Mindestens zwei Helikopter schlugen auf den Gehwegen auf, zahlreiche Passanten wurden von brennenden Wrackteilen erschlagen. Handelte es sich bei den Helikoptern um die Fluchtfahrzeuge eines fehlgeschlagenen Shadowruns? Haben Terroristen die Kontrolle über das Einkaufszentrum an sich gerissen? Hat der inoffizielle Konzernkrieg Renrakus das Leben unschuldiger Passanten gefordert?

Wie auch immer die Antwort lauten mag, FastFaxFacts wird sie Ihnen liefern! Wir sind noch vor DocWagon und Lone Star am Ort des Geschehens, von unserer Konkurrenz ganz zu schweigen! FastFaxFacts versorgt Sie mit den aktuellsten Nachrichten – ganz gleich, wo Sie sind! Denken Sie immer daran: „Bleiben Sie bei Ihrem Fax, denn wir bringen Ihnen die News!“

+++ Exklusive Nachricht! – FastFaxFacts +++
 +++ Exklusive Nachricht! – FastFaxFacts +++
 +++ Exklusive Nachricht! – FastFaxFacts +++

Alle Wohnungen sind mit modernsten technologischen Geräten und Annehmlichkeiten ausgestattet: Autokoch, Matrixtrideo, komplette Renraku Home Entertainment Module und Holo-FX-Wandbildschirme, die Ihnen mit ihrer großen Auswahl an beruhigenden Landschaftsmotiven als Fenster zur Welt dienen.

Auf jeder Etage finden Sie zahlreiche Einkaufspassagen mit einer großen Auswahl an Geschäften und Restaurants, die unsere Bewohner mit allem versorgen, was sie zum Leben benötigen. Frische Erzeugnisse und Meeresfrüchte sind jeden Tag erhältlich, und viele Nahrungsmittel werden bei uns in der Arkologie produziert. Und auch die zahllosen Produkte Renrakus finden aus Fabriken in der ganzen Welt den Weg direkt vor Ihre Haustür.

◆ Wartet mal eine Sekunde. Sie produzieren in der Arkologie Meeresfrüchte?

◆ Whatzit

◆ Natürlich. Ungefähr in jeder dreißigsten Etage befinden sich große Bereiche mit Aquakulturtanks, hydroponischen Gärten und Nahrungsspeichern, von den zwei kompletten unterirdischen Etagen einmal ganz abgesehen. Bei den Meeresfrüchten handelt es sich größtenteils um Welse und andere gut für die Zucht geeignete Fischarten, doch in einigen der kleineren Tanks gibt es auch Hummer und Krabben, die jedoch fast ausschließlich in den Manageretagen und den teureren Restaurants in den öffentlichen Bereichen landen.

◆ Connie Connoisseur

Die Bildungsinstitute der Arkologie, die in der jüngsten Ausgabe der Zeitschrift *Pacific Parents* zu den hervorragendsten Schulen Seattles gewählt wurden, befinden sich ebenfalls in den Wohnbereichen. Von der Vorschule bis zum Gymnasium wachsen die Schüler in einer technologisch hochentwickelten Umgebung auf, die speziell auf die Bedürfnisse unserer Kinder zugeschnitten ist. Den Schülern stehen echte Lehrer sowie Trideo- und SimSinn-Kurse zur Verfügung. Sie unternehmen Exkursionen innerhalb und außerhalb der Grenzen der Arkologie und arbeiten mit einer der größten Datenbanken der Welt. Kranke Schüler können ihre Unterrichtsstunden via Telekom besuchen, und die Haus- und Klassenarbeiten werden ohne Zeitverzögerung von dem Computersystem der Arkologie ausgewertet.

2062 öffnet die Renraku Universität ihre Pforten, deren Räumlichkeiten sich vollständig innerhalb der Arkologie befinden. Bereits jetzt schließen sich einige der besten Professoren der Welt unseren Fakultäten an, und so wird die Universität zu einem Segen für Renraku-Angestellte und ihre Familien werden.

◆ Ich würde eher sagen, ein Segen für Renraku. Die geplante Universität ist nur ein weiteres Beispiel für Renrakus Bestreben, jeden Aspekt des Lebens ihrer Angestellten zu kontrollieren. Zur Zeit verlassen die begabtesten und intelligentesten Familienangehörigen die Arkologie, um zu studieren. Und wenn diese Kids erst einmal den Geschmack der Freiheit gekostet haben, wird es Renraku schwerfallen, sie wieder zurückzuholen. Die Lösung? Gib deinen immateriellen Gütern gar nicht erst einen Grund, die Arkologie zu verlassen.

◆ Renraku Fox

Jeder Wohnbereich verfügt über einen „Erholungspark“ mit echten Grünflächen und Bäumen. Die massiven Fenster, die das Sonnenlicht in die Arkologie lassen, bieten einen spektakulären Blick auf Downtown oder, auf der West- und Südseite des Gebäudes, auf die Elliott Bay. Darüber hinaus verfügt jeder Wohnbereich über zwei große Entertainmentkomplexe, die den Bewohnern in ihrer Freizeit Erholung und Zerstreuung bieten. Kinder erfreuen sich an den Zoos, Computerspielen und Trideosimulatoren, während den

Erwachsenen zahlreiche Nachtclubs zur Verfügung stehen. Nicht vergessen dürfen wir an dieser Stelle den spektakulären FunZone™-Freizeitpark in dem großen Einkaufszentrum, nur eine kurze Fahrt mit dem Aufzug entfernt.

In jedem Wohnbereich befindet sich eine Klinik, die für die Behandlung kleinerer Verletzungen und Krankheiten bestens ausgestattet ist. Sie verfügen über modernste Diagnosegeräte sowie gut ausgestattete Apotheken. Schwerere Verletzungen und Krankheiten werden in einem der fünfzehn großen Krankenhäuser behandelt. Um eine schnelle medizinische Versorgung zu sichern, befindet sich ein kleines Krankenhaus in jedem Wohnbereich. Was auch immer unsere Bewohner benötigen, es ist nur einen Katzensprung entfernt.

KOMMERZIELLE UND INDUSTRIELLE BEREICHE

Die Arkologie bietet eine hervorragende Arbeitsumgebung mit allen Annehmlichkeiten, die man sich nur wünschen kann. Bei meiner Arbeit im nordamerikanischen Hauptquartier habe ich Zugang zu allen Arbeitsgeräten und Informationen, die ich für meine Aufgabe benötige. Doch am besten ist, daß ich nur eine Aufzugsfahrt von meinem Arbeitsplatz entfernt wohne. So kann ich jede Menge Zeit mit meiner Familie verbringen, ohne Angst haben zu müssen, daß ich meinen Job vernachlässige.

– Scott Richardson (aus seinem Büro in der 227. Etage)

So beeindruckend die Wohnbereiche auch sein mögen, sie stellen doch nur einen Teil des Seattle SCIRE dar. Die Arkologie ist zugleich eine Stätte der Arbeit. Sie ist nicht nur das Hauptquartier von Renraku Nordamerika, sie umfaßt auch einige der modernsten und wichtigsten Produktionseinrichtungen Renrakus. Es folgt ein kleiner Auszug aus der Liste der Produkte, die in den Produktionsstätten des SCIRE erzeugt werden:

Computer-Hardware von dem handgelenkgroßen Taschensekretär™ bis hin zu den industriellen Mainframes der ASC2000-Serie. Computerkomponenten aller Größen und Arten werden in den "Clean Rooms" in den oberen Etagen der Arkologie gefertigt. Anschließend werden sie zu den verschiedenen Produktionsstätten innerhalb der Arkologie transportiert, wo sie von unseren Mitarbeitern zusammengebaut und getestet werden. Schließlich gelangen sie in das Tiefgeschoß, wo sie entweder verpackt und in die ganze Welt verschickt oder aber an die Distributoren innerhalb der Arkologie verteilt werden.

Computer-Software, entwickelt in Designstudios in der ganzen Arkologie, und zwar in enger Zusammenarbeit mit anderen Renraku-Designabteilungen in aller Welt. Das SCIRE-PLTG verwaltet sogar mehrere "virtuelle Designstudios" des globalen Renraku-PLTG. Nachdem sie von unseren Software-Experten – und von freiwilligen Mitgliedern der SCIRE-Gemeinschaft – intensiven Testserien unterzogen wurden, werden die fertigen Produkte vervielfältigt und anschließend in einer riesigen Anlage im Tiefgeschoß verpackt. Von Trideospielen bis zu dem marktführenden Business-Softwarepaket Breakthrough™ gilt: Wir machen Programme für Leute wie Sie!™

High-End-Produkte verwenden nicht selten die gleichen Komponenten wie unsere Computer, werden jedoch in unterschiedlichen Anlagen überall in der Arkologie hergestellt. Die großen Trideobildschirme in der 22. Etage und die tragbaren SimSinn-Geräte, die einhundert Etagen darüber angefertigt werden, seien an dieser Stelle stellvertretend für die unterschiedlichsten Geräte und Apparate genannt, die direkt im SCIRE produziert werden.

Cyberware, ein wachsender Teil unserer Produktfamilie, wird in den modernsten Laboratorien der Arkologie entwickelt und in unseren eigenen Fertigungsanlagen zusammengesetzt. Haben Sie sich schon einmal überlegt, sich eine PureFlow™-Datenbuchse installieren zu lassen? Besuchen Sie doch einfach eine unserer sau-

beren und komfortablen Cyberkliniken und lassen sich eine implantieren, die gerade das Fließband verlassen hat! Sie haben richtig verstanden – die hochmoderne PureFlow™-Serie wurde vollständig in unserer Arkologie entwickelt und wird auch hier bei uns im Haus produziert.

Diese und zahllose andere hochwertigen Produkte werden innerhalb der Arkologie entworfen, entwickelt, hergestellt, verpackt und in die ganze Welt verschickt – und die meisten Artikel stehen auch den Bewohnern der Arkologie zur Verfügung, und das nicht selten mit erheblichen Rabatten! Jedes Produkt wird in einer oder mehreren speziell für diesen Zweck entwickelten Etagen hergestellt, und so ist es uns nicht möglich, Ihnen an dieser Stelle alle Anlagen zu beschreiben. Doch eines gilt für alle diese Anlagen innerhalb der Arkologie: Genau wie alle anderen Renraku-Einrichtungen sind auch diese hochmodern, effizient und genügen den höchsten Anforderungen an die Sicherheit unserer Mitarbeiter.

◆ Seit der Fertigstellung der Arkologie gab es dort, von einigen kleinen Ausnahmen einmal abgesehen, keinerlei Arbeitsunfälle mehr. Die Anlagen gehören wirklich zu den sichersten der Welt.

◆ Andersen

◆ Ich bin wirklich begeistert davon, daß du das Statement bekräftigst, Andersen. Mr. Konzernsprachrohr bezieht sich auf den Zwischenfall im März 2059, als 27 Angestellte bei einem Feuer in einer der Produktionsetagen ihr Leben verloren. Einer der versiegelten Behälter mit lebensgefährlichen Stoffen ging zu Bruch, und als das Gemisch mit Sauerstoff in Verbindung kam ... nun, sagen wir einfach, daß es alles andere als ein schöner Anblick war.

Renraku hat in seinen Fabriken niemals angemessene Qualitätsstandards eingeführt. Die Gelder werden hauptsächlich in die Steigerung der Produktivität gesteckt. Ihr fragt euch, warum? Weil Renraku unglaubliche Summen in den Bau des SCIRE gepumpt hat und die Topexecs massiven internen Druck ausüben, damit die Arkologie endlich Gewinn abwirft.

◆ X-Arc

VERSORGUNGSBEREICHE

Zu diesen Bereichen gehören Tausende von "unsichtbaren Helfern", die dafür sorgen, daß das Leben in der Arkologie stets einfach und komfortabel ist. Die Arkologie ist absolut selbstversorgend, sie produziert also nicht nur die gesamte Energie, sondern auch all die Nahrung und das Trinkwasser, das unsere Bewohner benötigen. Agrikultur, Energieversorgung, Ventilation und viele andere Systeme sind bestimmten Bereichen der Arkologie zugeordnet, um sicherzugehen, daß auch wirklich alle ihre lebenswichtigen Bedürfnisse befriedigt werden.

Alle Etagen werden ständig von einer hochmodernen Klimaanlage belüftet, die ununterbrochen frische Luft von außerhalb der Arkologie ansaugt und in der Arkologie verteilt. Die Luftversorgung und die Temperatur werden dabei ständig der Bewegung der Bewohner angepaßt, das heißt, stark bevölkerte Bereiche erhalten zusätzliche Frischluft und, falls nötig, auch kalte Brisen oder warme Windstöße. Das System analysiert sogar auf jeder Etage die Windrichtung außerhalb der Arkologie und paßt die Ansaugventile kontinuierlich an, um die Menge der externen Schadstoffe zu minimieren. Auf dieselbe Weise wird die verbrauchte Luft ständig aufgesaugt und aus der Arkologie geblasen.

Wenn die äußeren Schadstoffe eine inakzeptable Konzentration erreichen, schließt das Ventilationssystem automatisch die Ansaugventile und beginnt damit, die Luft innerhalb der Arkologie aufzubereiten. Bewohner werden all dies jedoch niemals bemerken, denn der Komplex enthält genügend Pflanzen, um eine ständige Versorgung mit frischem Sauerstoff für einen unbegrenzten Zeitraum zu gewährleisten.

Jeder Tropfen Wasser, der in der Arkologie verbraucht wurde, wird gesammelt, getestet, gereinigt, erneut getestet und noch einmal gereinigt. All dies geschieht in riesigen Wassertanks tief unter der Arkologie. Mehr als 90 Prozent des Wassers wird auf diese Weise aufbereitet, der restliche Bedarf wird durch aufgefangenes Regenwasser gedeckt, das der gleichen Reinigungsprozedur unterzogen wird. Selbst die Nebenprodukte des Reinigungsprozesses werden nicht verschwendet; sie werden gesammelt, getrennt und dann für den hydroponischen Ackerbau, für chemische Forschungen und andere Projekte innerhalb der Arkologie verwendet.

Die ultramodernen und ultrasicheren Stein-Henneman Fusionsreaktoren produzieren die Energie der Arkologie. Jeden Monat wird einer der drei Reaktoren vom Netz genommen und einer intensiven Wartungsprozedur sowie einer Sicherheitsinspektion unterzogen, während die anderen beiden Reaktoren für die gesamte Arkologie mehr als genug Energie produzieren. Das SCIRE und seine Bewohner sind völlig unabhängig von Seattles regionaler Energieversorgung, also sind Stromausfälle ein weiteres Problem, um das sich unsere Bewohner keine Sorgen mehr machen müssen.

Die Arkologie ist weiterhin an das Stromnetz von Seattle angeschlossen, obwohl dies nicht wirklich notwendig ist. Ursprünglich war jeweils nur einer der Reaktoren am Netz, und ein Drittel des Energiebedarfs der Arkologie wurde durch externen Strom gedeckt. Nach einigen Versorgungsengpässen im Jahr 2056 beschloß Renraku, einen zweiten Reaktor ans Netz zu bringen. Die Arkologie war nun völlig unabhängig vom Seattler Stromnetz und konnte die übrige Energie auf dem freien Markt verkaufen. Gaeatronics lief natürlich Amok, schließlich verlor der Konzern seinen größten Kunden und bekam gleichzeitig einen Konkurrenten – aber so läuft das Biz nun einmal.

Renraku Fox

DIE MATRIX

So beeindruckend die Arkologie in der wirklichen Welt auch ist, ich glaubte, die Matrix wäre hier genauso wie überall sonst. Was war ich überrascht! Ich war überwältigt von der Schönheit und der Auflösung des Systems, und auch von dem unübersehbaren Talent der Interface-Programmierer. Die Arbeit in der Matrix ist unglaublich einfach! Was immer ich brauche, befindet sich kontextsensitiv unter meinen virtuellen Fingerspitzen, und das System reagiert beinahe immer nanoschnell! Das SCIRE ist in der virtuellen mindestens genauso gewaltig und beeindruckend wie in der echten Welt.

– Deacon Cham (aus seinem Softwarestudio in der 202. Etage)

Das Seattle SCIRE produziert nicht nur zahllose Produkte, es ist auch der nordamerikanische Datenserver von Renraku Computer Systems. Es versorgt die anderen amerikanischen Systeme mit überschüssiger Rechenleistung und dient als Backup für Renraku-Systeme des gesamten Kontinents. Darüber hinaus ist es für den Fall eines Systemausfalls im Internationalen Hauptquartier von Renraku in Chiba (Japan) als primäres Regenerationssystem konzipiert.

Das SCIRE selbst unterhält zahlreiche Hosts, die das private LTG des SCIRE bilden. Das SCIRE-PLTG unterstützt nicht nur das LTG von Seattle, es dient auch als Backbone des globalen PLTG von Renraku Computer Systems.

Viele kleinere Konzerne sind ebenfalls auf die gewaltige Rechenleistung und Speicherkapazität der SCIRE-Hosts angewiesen, da ihre eigenen Computersysteme bestimmte Aufgaben einfach nicht bewältigen können. Einige kleine Unternehmen lassen ihre gesamte Datenverarbeitung vom SCIRE ausführen und sparen auf diese Weise die Kosten zur Einrichtung und Wartung eigener Com-

putersysteme. Im Dienstleistungsangebot der Abteilung für Matrixressourcen stehen unter anderem Produkte wie Matrixbetreuung, Programmiersupport, Datenkonvertierung, die Bereitstellung von Sicherheitsspeicher und die Durchführung von Systemanalysen. Auf ihrer Kundenliste stehen Namen wie Holdstock Software und die First Pacific Bank, und selbst die Regierung des Seattle Metroplexes hat Renraku mit der Anlegung und Wartung der öffentlichen Datenbank der Stadt beauftragt, die unter dem Namen SeaSource™ bekannt ist.

Das soll wohl ein Witz sein. Die First Pacific und Holdstock sind Konzernmarionetten, Tochtergesellschaften von Renraku, und zwar in jeder Hinsicht – nur nicht in den Büchern (und es gibt Leute, die behaupten dasselbe über die Regierung von Seattle). Wenn ich ein anständiges Geschäft hätte (lacht nicht – könnte doch sein!), würde ich niemals eines meiner Computersysteme in die Hand eines Megakonzerns legen, geschweige denn mein System von ihnen entwickeln lassen. Das wäre ungefähr so, als würde man ihnen den Hauptschlüssel zu einem Gebäude geben und sagen: "Hey, wann immer ich etwas entwerfe, was euch nicht gefällt oder was ihr für euch haben wollt: Kommt doch einfach hereinspaziert und nehmt es euch." Sie könnten wichtige Rechenprozesse verzögern, absichtlich Fehler verursachen oder das Unternehmen für eine leichte Übernahme reif machen ... für mich klingt das wie finanzieller Selbstmord auf Raten.

Woodridge

Es wäre Selbstmord, und zwar für die Abteilung für Matrixressourcen. Klar, Renraku könnte solche Kunststücke vollführen, doch wenn jemals etwas von diesen Aktivitäten an die Öffentlichkeit sickern sollte, würden die Kunden Renraku scharenweise davonlaufen – und die Abteilung für Matrixressourcen ist eine der lukrativsten Geschäftsbereiche von Renraku. Das soll nicht heißen, daß sie so etwas niemals machen würden, doch um das enorme Risiko zu rechtfertigen, müßte schon ein unglaublicher Profit in Aussicht stehen. Viele selbständige Unternehmen nutzen Renrakus Computerdienstleistungen regelmäßig. Ich habe mit mehreren von ihnen zusammengearbeitet, bin dabei aber niemals auf Unregelmäßigkeiten gestoßen. Selbstverständlich sollte man so sicher wie möglich spielen, wenn man mit einem AAA-Megakon zusammenarbeitet, doch deine Spekulationen sind wirklich ein wenig zu paranoid.

The Chromed Accountant

"Geld regiert die Welt"

Doch in den SCIRE-Hosts wird nicht nur gearbeitet und Geld verdient. Die Datenspeicher des Systems enthalten eine einmalige Sammlung japanischer und englischer Klassiker: konvertierte Flatscreenfilme, interaktive Geschichten, SimSinn-Aufzeichnungen und dergleichen mehr – genügend Material, um Sie mehr als vier Jahre pausenlos zu unterhalten, und zwar direkt in Ihrer Wohnung.

Wer viel Zeit in der Matrix verbringt, wird unser System als angenehmen Arbeitsplatz zu schätzen lernen, und für andere ist unsere faszinierende elektronische Welt sicherlich einen Besuch wert. Die mittelalterliche, japanische Metaphorik der Arkologie-Matrix ist schon seit Jahren für ihre Ästhetik bekannt, doch unsere Systemarchitekten implementieren gerade ein überarbeitetes Interface, das Sie noch mehr begeistern wird. Die Kombination der "RetroDeco"-Umgebung der 2030er und der ultramodernen technologischen Umsetzung führt das Matrixdesign stilvoll in die 60er Jahre unseres Jahrhunderts.

Natürlich ist die Funktion genauso wichtig wie die Form – wir heißen schließlich nicht umsonst Renraku Computer Systems! Die Matrix der Arkologie verfügt über genügend Rechenleistung, um allen Bewohnern gleichzeitig den Zugang zu dem Seattle-PLTG zu ermöglichen – ohne spürbare Geschwindigkeitsverluste. Sie

bietet einen direkten Matrixzugang mit einer Bandbreite von mehr als fünfzig Petapuls (das sind fünfzig *Milliarden* Megapuls) pro Sekunde. Außerdem wird die gesamte Matrix der Arkologie von dem sogenannten Arkologie-Expertenprogramm überwacht, einem brillanten System, das Ihnen die Arbeit erleichtern wird. Ganz gleich, ob Sie komplexe Programme schreiben oder einfach nur einige Verkaufszahlen betrachten wollen, daß AEP stellt Ihnen die notwendigen Utilities zur Verfügung, noch bevor Sie sie anfordern – und manchmal sogar noch bevor Sie überhaupt wissen, daß Sie sie brauchen!

- ◆ Vor einiger Zeit habe ich für Renraku programmiert und das AEP oft benutzt. Es ist nahezu unmöglich, auf einem Host des SCIRE irgendeine Systemoperation auszuführen, ohne das AEP auf den Plan zu rufen – ein weiteres Beispiel für die Überwachungsmentalität von Renraku, schätze ich. Man sollte den Angaben von Renraku meistens ja wirklich nicht viel Glauben schenken, doch in diesem Fall übertreiben sie nicht. Das AEP hielt fast immer die Utilities bereit, die ich gerade benötigte, noch bevor ich überhaupt wußte, daß ich sie brauche. Das AEP ist wirklich ein außerordentlicher Prozeßerkennungsalgorithmus, wenn nicht sogar noch mehr.
- ◆ X-Arc

TRANSPORT

Ich habe viele Freunde und Verwandte in Seattle und Umgebung, ich muß also ständig mobil sein. Innerhalb der Arkologie scheinen beinahe hinter jeder Ecke eine Reihe von Aufzügen zu warten, und wenn ich die Arkologie einmal verlassen muß, habe ich eine Monorailstation quasi direkt vor der Haustür. Für geschäftliche Termine innerhalb des Plexes stehen mir jederzeit Helikopter-Shuttles zur Verfügung, und im Tiefgeschoß ist sogar ein Busbahnhof, falls ich mich für den Bus entscheiden sollte. Im Parkhaus habe ich einen Rolls Royce Prairie Cat, doch warum sollte ich den benutzen? Warum sollte ich mich durch das Verkehrschaos kämpfen, wenn ich so bequem reisen kann?

– Jeff Bruford (von SkyPad 6)

Wie Sie vielleicht bereits bemerkt haben, ist die Arkologie ziemlich groß – tatsächlich ist sie das neuntgrößte Gebäude der Welt. Sie muß so groß sein, um einer ständigen Bevölkerung von beinahe einhunderttausend Menschen ein bequemes Zuhause zu bieten! Um sich eine Vorstellung von der Größenordnung zu machen, muß man bedenken, daß dies ungefähr fünfzehn Prozent der Bevölkerung von Seattle Downtown ausmacht – und das auf 0,1 Prozent der Oberfläche der Stadt! Die Arkologie wirkt nicht nur aufgrund ihrer schieren Größe so geräumig, sondern auch wegen ihrer effizienten Konstruktion. Die Fortbewegung in einem derart riesigen Bauwerk scheint zwar nichts aufsehenerregendes zu sein, doch das brillante Transportsystem der Arkologie macht Reisen innerhalb des Bauwerkes zu einem einfachen und schnellen Spaziergang.

- ◆ Die Arkologie ist geräumig, aber nur, wenn man kein Troll ist. Bei 320 Etagen mit einer Gesamthöhe von 969 Metern mißt eine Etage vom Boden bis zur Decke durchschnittlich gerade einmal drei Meter – 2,80 Meter, um genau zu sein. Ich kann meine hochgewachsenen Brüder also nur warnen: Wenn ihr die Arkologie einmal besucht, solltet ihr euch besser ducken, wenn ihr euch keine Beulen einfangen wollt.
- ◆ Barry
- ◆ Dein Mathematischer Coprozessor ist anscheinend durchgeschmolzen. Nach deinen Angaben müßte eine Etage durchschnittlich höher als drei Meter sein, und nicht 2,80 Meter.
- ◆ Crawler

- ◆ Yeah, aber bedenkt man die strukturelle Verstärkung, die für die Errichtung eines Gebäudes mit einer Höhe von beinahe 1.000 Metern erforderlich ist, ganz zu schweigen von den Leitungen und Rohren in den Decken, benötigt man mindestens 0,2 Meter für den Boden (die Decke). Barry hat mit seiner Berechnung also ganz recht ... was bedeutet, daß du mal wieder im Irrtum bist, Crawler.
- ◆ Black-Eyed Susan

Mehr als 400 Aufzüge verrichten in der Arkologie ihren Dienst. Das bedeutet, Sie müssen niemals mehr als 53 Meter laufen, um einen Aufzug zu erreichen. In manchen großen Bauwerken wird versucht, die Bewegung innerhalb des Bauwerkes zu beschleunigen, indem einige Aufzüge nur auf bestimmte Etagen führen. Dies hat jedoch lediglich zur Folge, daß weniger Aufzüge dorthin fahren, wo Sie hin möchten. Renrakus exklusives IntEleGence™-System bietet eine intelligentere Lösung. Sie geben die Zieletage ein, bevor Sie den Aufzug betreten, und das IntEleGence™-Expertensystem berechnet für Sie den effizientesten und schnellsten Weg zu ihrem Ziel. Der nächste eintreffende Aufzug ist bereits auf Ihr Ziel programmiert und los geht's! Wenn Sie es einmal nicht ganz so eilig haben, stehen Ihnen in der Arkologie zahlreiche Rolltreppen zur Verfügung – und nicht zu vergessen die großen Treppen für diejenigen unter Ihnen, die ihr Ziel lieber per pedes erreichen wollen.

- ◆ Renraku hat mit dem Verkauf des IntEleGence-Systems – oh, jetzt hab ich doch das ™ vergessen – an andere Arkologien viel Geld verdient, und zwar besonders im Fernen Osten. Die Kuala Lumpur-Arkologie ist eine der Arkologien, die dieses System nutzen.
- ◆ FastJack

- ◆ Auch die Hardware ist ziemlich beeindruckend. In einem Schacht können sich mehrere Aufzüge gleichzeitig bewegen, und an manchen Stellen bewegen sich die Aufzüge sogar seitwärts. Die Aufzüge bringen den Fahrgast also nicht nur nach oben und unten, sondern auch von einer Seite der Arkologie zur anderen.

In den Schächten sind Notbuchten eingelassen. Sollte es also einmal zu einem Konflikt zwischen mehreren Aufzügen kommen, können sie tatsächlich in einer solchen Bucht warten und auf diese Weise Platz für andere Aufzüge schaffen.

- ◆ Connie
- ◆ Das mag ja alles sein, doch die horizontale Bewegung ist ziemlich irritierend und die meisten Leute mögen sie nicht besonders. Zieht man die Gesamtlänge aller Schächte in Betracht, so stellt man fest, daß nur über zwei Prozent dieser Strecke eine horizontale Bewegung erfolgt. Es gibt also bessere Methoden, um innerhalb einer Etage von Punkt A zu Punkt B zu gelangen.
- ◆ Pensive

Die Fortbewegung auf einer Etage der Arkologie ist genauso einfach. Die wichtigsten Bereiche einer Etage werden durch Laufbänder verbunden. Darüber hinaus stehen Ihnen die sauberen und leisen magnetischen PeopleCarrier™-Bahnen zu Diensten, die stets am Rand einer Etage fahren. Zusammen mit der supereffizienten Konstruktion der Arkologie können Sie mit Hilfe dieser Möglichkeiten jeden beliebigen Punkt der Arkologie innerhalb weniger Minuten erreichen.

Obwohl die Arkologie all Ihre Wünsche erfüllen kann, möchten Sie hin und wieder vielleicht trotzdem eine Reise in die Außenwelt wagen. Auch für diesen Fall stellen wir Ihnen die notwendigen Transporteinrichtungen zur Verfügung, die genauso praktisch, komfortabel und sicher sind wie der Rest der Arkologie. Zwölf Landeplätze für Helikopter, genannt SkyPads, in Höhe der Einkaufsebene sorgen neben einem weiteren Dutzend SkyPads in

den höheren Etagen für einen effizienten Shuttleservice im Raum Seattle, denn Renraku Local Airlines bietet Ihnen einen stündlichen Flugservice.

◆ Ich habe Helis und VTOLs auf dem Dach der Arkologie beobachtet, doch sie trugen nicht die Farben von RLA. Hat irgend jemand eine Ahnung, wer diese Routen bedient?

◆ Hadrian

◆ Das sind die persönlichen Shuttles der Vorstandsmitglieder und anderer ehrwürdiger Bewohner der obersten Etagen. Und eines könnt ihr mir glauben, die Sicherheitsvorkehrungen da oben sind wirklich extrem. Wachen in Gefechtsrüstungen, Selbstschußanlagen, Raketenwerfer ... ihr wißt, was ich meine. Und Renraku ist auch äußerst empfindlich, wenn jemand der Arkologie zu nahe kommt (ich spreche aus persönlicher Erfahrung, Leute).

Außerdem ist das Betonplast auf dem Dach mindestens zehn Meter dick. Das hält vielleicht keinen taktischen Atomprügel auf, aber jede andere Art von Luftangriff wäre wahrscheinlich eine reine Verschwendung von Zeit und Geld.

◆ Razor

Die Monorailstation auf der dritten Etage bietet Ihnen eine schnelle Anbindung an alle wichtigen Punkte in Downtown. Das von uns betriebene Busterminal sorgt für noch sauberere und sicherere Reisen im Raum Seattle. Für diejenigen, die lieber auf eigene Faust reisen, haben wir fünf Parketagen gebaut, die nicht nur als trockener und sicherer Abstellplatz für Ihr Fahrzeug dienen, sondern auch eine schnelle Anbindung an den Highway 5 bieten – und für unsere Bewohner haben wir sogar extragünstige Stellplätze! Der öffentliche Fährhafen von Seattle am Pier 66 ist nur wenige Häuserblöcke entfernt, und auch Taxis stehen immer bereit. Alles in allem kommen Sie immer schnell an Ihr Ziel, ganz gleich, ob es nun innerhalb oder außerhalb der Arkologie liegt.

IHRE SICHERHEIT LIEGT UNS AM HERZEN

Ich dachte mir zwar, daß das Leben in der Arkologie anders sein wird, doch um wie wenig man sich hier Sorgen machen muß, merkte ich erst, nachdem ich in meine Wohnung in der Arkologie eingezogen war. Draußen machte ich mir Gedanken über die Kriminalität, den Verkehr, die Verschmutzung und eine Millionen andere Sachen – nicht nur wegen mir, sondern vor allem wegen meiner Kinder. Ich mußte mir sogar überlegen, wie ich sie sicher zu Schule bringen und wieder abholen kann! Diese Sorgen kosteten mich soviel Energie und Zeit, daß ich mich nicht mehr genügend um meine geliebten Kinder kümmern konnte. Jetzt kümmert sich Renraku um all diese Dinge. Ich weiß, daß wir hier sicher leben, ganz gleich, was dort draußen passiert. Jetzt kann ich mich endlich um die wichtigen Dinge in meinem Leben kümmern – meine Arbeit und meine Familie.

– Kate Kuramoto (aus dem Einkaufszentrum in der 117. Etage)

Die Sicherheit unserer Bewohner und unserer Angestellten ist unser höchstes Anliegen. Laut einer jüngst durchgeführten Untersuchung des e-Magazins *Arbeitsplatz* rangiert die Renraku-Arkologie in Seattle in Sachen persönlicher Sicherheit unter den sichersten zwei Prozent aller Arbeitsplätze weltweit. Das Seattle SCIRE ist weltweit das größte Bauwerk, dem die Zeitschrift *Arbeitsplatz* ihr Sicherheitszertifikat verliehen hat. Ein wichtiger Faktor unseres Sicherheitskonzepts ist die sorgfältige Planung unserer Produktionsanlagen, Büros und Wohnbereiche. Sie alle wurden entworfen, um Unfälle zu vermeiden und die Gefahren der Unfälle zu senken, zu denen es im Rahmen nicht vorhersehbarer Ereignisse dennoch kommen kann. Ein weiterer Sicherheitsfaktor ist die Tatsache, daß ein medizinisches Versorgungszentrum stets nur eine kurze Aufzugfahrt entfernt ist.

Natürlich resultieren nicht alle Sicherheitsprobleme aus Unfällen. Wachsende Kriminalität ist eine traurige, aber nichtsdestoweniger unabwendbare Tatsache des modernen Lebens. Trotz aller Anstrengungen der Polizei sind Diebstähle, Raubüberfälle, Körperverletzungen und sogar Morde auf den Straßen Seattles beinahe schon Alltag. Selbst in den besten Wohn- und Geschäftsvierteln ist es unmöglich, alle potentiell gefährlichen Personen fernzuhalten.

In unserer Arkologie gehören solche urbanen Sorgen im wahrsten Sinne des Wortes zu einer anderen Welt. Jeder Eingang der Arkologie wird von Abgängern der angesehenen konzern-eigenen Seoul Security Academy geschützt, die ein wachsames Auge auf alle Besucher haben, um die Sicherheit unserer Bewohner zu gewährleisten. Auch die Zugänge, die nicht für Fußgänger gedacht sind, wie zum Beispiel die Monorailstation und das Busterminal, sind außerordentlich gut bewacht. Zusätzlich dienen für den unwahrscheinlichen Fall eines Zwischenfalls zahlreiche Safe-Zone™-Zellen als einbruchssichere Stätten sicherer Zuflucht. Betreten Sie einfach eine dieser Zellen und drücken den Panicbutton™, um sich vor einem Unruhestifter in Sicherheit zu bringen und gleichzeitig die Gebäudesicherheit zu alarmieren.

◆ Als noch gebaut wurde, war die Sicherheit ein ernsthaftes Problem für die Arkologie. Renraku mußte für den Gebäudeschutz auf Knight Errant zurückgreifen, als sich Anfang der 50er Jahre einige Personen hier breitgemacht hatten. Im Frühjahr 2054 wurde die Arkologie sogar von Terroristen angegriffen und mußte Hilfe von außerhalb herbeirufen, um die Situation unter Kontrolle zu bringen.

Huang steckte ein Vermögen in die Fertigstellung dieser Monstrosität, und alle rechneten damit, daß ihm kurz vor Ende des Baus das Geld ausgehen würde. Doch Obermacker Aneki überraschte alle, als er zusätzliche Gelder für das Projekt bereitstellte. Mit dem zusätzlichen operativen Kapital konnte die Arkologie schließlich für die Art von Sicherheit sorgen, die notwendig war, um sich vor Eindringlingen und internen Konflikten zu schützen. Es wurden zusätzliche Panicbuttons™ installiert, Ausbildungsprogramme für die regionalen Sicherheitsdienste initiiert und mehr und mehr Sicherheitsgardisten eingestellt.

Mittlerweile ist die Arkologie wirklich eine Festung. Sie wurde entworfen, um vollständig abgeschottet werden zu können, sollte die Lage in Seattle einmal wirklich außer Kontrolle geraten. Doch es fehlten die äußeren Verteidigungseinrichtungen, um einen solchen Schutz zu gewährleisten. Jetzt nicht mehr.

◆ Insider

Alle öffentlichen Bereiche werden ununterbrochen von Sicherheitskameras und unserem Sicherheitspersonal überwacht. Wir sorgen für Ihre Sicherheit in jeder Halle, auf jedem Platz, in jedem Geschäft und in jeder Parkgarage.

Die gesamte Arkologie über der sechsten Etage wird sorgfältig von Wachgardisten und elektronischen Sicherheitssystemen überwacht, einschließlich dem HearSay™-Spracherkennungssystem. Neben den Sicherheitsvorkehrungen in den industriellen Anlagen und den Wohnbereichen sind auch die Aufzüge in unser Sicherheitssystem integriert. Jeder, der in einen Bereich oberhalb der sechsten Etage fahren will, muß sich zunächst als Angestellter oder Bewohner der Arkologie oder als autorisierter und angemeldeter Gast identifizieren, bevor der Aufzug den öffentlichen Bereich verläßt.

Wir haben sogar Maßnahmen ergriffen, um Sie auch im Falle unwahrscheinlicher terroristischer Aktivitäten zu beschützen. Das Außenglas der Arkologie ist gepanzert und auf allen Etagen verspiegelt, und auch die Überwachung ist nach außen mindestens ebenso sorgfältig wie im Inneren. Im Falle eines Notfalls sind Eliteeinheiten der bekannten Roten Samurai in der Arkologie stationiert, die schnell und unnachgiebig auf jede Art von Gefahr reagieren.

- ◆ Stimmt. Die Arkologie wurde über sechs Jahre lang nicht von Terroristen angegriffen. Es hat einfach niemand gewagt, die Sicherheit zu testen ... zumindest bis jetzt.
- ◆ Insider

- ◆ Ich könnte wetten, Renraku wünscht sich, sie hätten den Laden ein bißchen weniger abgesichert ...
- ◆ Smiley

Dank der feuerfesten Materialien, die für den Bau der Arkologie verwendet wurden, ist ein Feuer innerhalb des Gebäudes extrem unwahrscheinlich. Das bedeutet jedoch nicht, daß unsere Sicherheitsingenieure die Möglichkeit eines Feuers ignoriert hätten. Renrakus berühmtes Snufflt™-Feuerlöschsystem wird mit jedem Feuer fertig. Sollte es einmal entgegen aller Wahrscheinlichkeit zu einem größeren Feuer kommen, sorgen unser Sicherheitsleitsystem und unser geschultes Sicherheitspersonal für eine schnelle Evakuierung der betroffenen Bereiche. Sobald alle Bewohner den Bereich verlassen haben, werden die betroffenen Räume versiegelt, während große Vakuumpumpen innerhalb von Sekunden die gesamte Luft absaugen. Ohne Sauerstoff stirbt das Feuer schnell – das Feuer wird also mit einem Minimum an Schaden gelöscht.

Alles in allem machen das hervorragende Sicherheitssystem der Arkologie und ihre Hilfe das Seattle SCIRE zu einem der sichersten Orte der Welt. Wen wundert es da, daß einige unserer Bewohner ihr Heim niemals verlassen wollen?

WIR WACHSEN WEITER

Der Bau der Arkologie begann im Jahre 2040 und wird im Oktober dieses Jahres seinem Ende entgegenstreben. Zur Feier der großen Eröffnung veranstalten wir eine dreitägige Gala. Zu den Ehrengästen gehört unter anderem Gouverneurin Schultz, die symbolisch das Eröffnungsband durchschneiden wird. Einer der Höhepunkte ist eine große Führung durch die Arkologie, die auch von unserem Sender Renraku Channel übertragen wird. Feiern Sie mit!

Die Fertigstellung der Arkologie ist zwar ein wichtiges Ziel, doch Stillstand ist für Renraku ein Fremdwort! Für die Zukunft planen wir unter anderem eine Promenade mit Blick auf die Elliot Bay, eine Vergrößerung des FunZone™-Freizeitparks und die Einrichtung eines revolutionären automatischen Reinigungs- und Servicesystems!

Wir hoffen, wir konnten Ihnen einen kurzen Überblick darüber verschaffen, weshalb Sie in unserer Arkologie sicherer, komfortabler und auch zufriedener leben und arbeiten können, als an jedem anderen Ort der Welt – wir wünschen Ihnen viel Spaß bei der Erkundung Ihres neuen Zuhauses!

INFORMATIONEN

Ihre neuen Nachbarn werden Ihnen gerne bei allen Fragen und Anliegen behilflich sein, und auch die Mitarbeiter unseres Service Centers stehen Ihnen jederzeit hilfreich zur Seite. Die ArcSource™-Datenbank ist ebenfalls eine gute Informationsquelle für Ihre Fragen. Sie bietet unter anderem ein Verzeichnis aller Abteilungen, Büros und Dienstleistungen, die Ihr Leben im SCIRE noch einfacher machen. Doch am besten gehen Sie einfach spazieren und erkunden Ihr neues Heim auf eigene Faust – Sie werden angenehm überrascht sein!

ArcSource™	0ARC
Branchenverzeichnis	0737
Familienbüro	0363
FunZone™	0818
Matrix-Ressourcen	0606
Medizinische Versorgung	0999
Renraku Computer Systems (Allgemeine Informationen)	0411

ARKOLOGIE IM NEUEN JAHR NOCH
IMMER GESCHLOSSEN!

01.01.2060

SEATTLE (UJI) – Fast zwei Wochen, nachdem die Sicherheitssysteme der Arkologie drei Menschen getötet und mehr als ein Dutzend Passanten schwer verletzt haben, bleibt die Renraku-Arkologie in Seattle weiter geschlossen. Besucher werden von bewaffneten Gardisten abgewiesen. Die Menschen in der Arkologie haben seit dem Tag des Unglücks am 19. Dezember kein Lebenszeichen von sich gegeben.

Ein Sprecher von Renraku Computer Systems machte ursprünglich eine Fehlfunktion der Sicherheitsanlage für die Ereignisse verantwortlich, die möglicherweise von einem Virus verursacht wurde. Derselbe Sprecher gab auch bekannt, Renraku habe bereits eine Stunde nach dem Systemausfall wieder die Kontrolle über die betroffenen Systeme erlangt. Doch bis zum heutigen Tage existieren keinerlei Hinweise, die darauf hindeuten, daß in der Arkologie wieder der Alltag eingeleitet ist. Die Folgen der Abschottung sind in ganz Seattle zu spüren. Das Verkehrschaos und die Sorge um die öffentliche Sicherheit gehören dabei noch zu den harmloseren Problemen. Renraku-Sicherheitskräfte haben die Verbindung der Arkologie zum Highway 5 abgesperrt und die Transporter, die die Arkologie regelmäßig beliefern, dürfen ihre Vorräte nicht einmal an den Warenterminals absetzen. Berichte über einen Computervirus, der angeblich die Arkologie in Mitleidenschaft gezogen hat, veranlaßten die Verkehrsbehörde, den gesamten Monorailverkehr einzustellen. Erst nachdem die Systemdiagnosen keinerlei Hinweise auf einen Virus lieferten, wurden die Bahnen um die Arkologie herum geleitet und der Verkehr wieder aufgenommen. Die Umleitung sorgt jedoch noch immer für erhebliche Verspätungen.

Auch der Luftraum im Bereich der Arkologie wurde nach einem Zwischenfall am Silvesterabend gesperrt, als ein Helikopter, der anscheinend versuchte, auf SkyPad 2 zu landen, von den Gebäudewaffen der Arkologie beinahe aus der Luft geholt wurde. Renraku ließ verlauten, an Bord des Helikopters hätte sich ein Angriffsteam des langjährigen Rivalen Fuchi Industrial Electronics befunden, das erst angegriffen wurde, als es zu einem Angriff auf die Arkologie ansetzte. Viele Beobachter sind jedoch der Ansicht, der Zwischenfall sei eine Bestätigung der allgemeinen Befürchtungen, daß Renraku Computer Technologies die Computersysteme der Arkologie noch immer nicht unter Kontrolle hat.

Eine Erklärung für die Ereignisse in den letzten Tagen verlangen vor allem die Bewohner der Stratus-Arkologie in Kuala Lumpur, deren Computersystem größtenteils auf die gleiche Hardware und Software zurückgreift wie die Arkologie in Seattle. Arjun Ko, Konstrukteur der Stratus-Arkologie, sagte: "Wir müssen wissen, ob die Gefahr besteht, daß sich ein solcher Zwischenfall auch bei uns ereignen könnte. Sollte diese Technologie gefährliche Mängel oder Sicherheitslücken aufweisen, die für einen Angriff auf unsere Bewohner ausgenutzt werden oder uns vom Rest der Welt abschneiden könnten, so müssen wir umgehend informiert werden. Mehr als zweihundert unserer Bewohner sind bereits ausgezogen, weil sie Angst davor haben, daß es bei uns zu einem ähnlichen Systemausfall kommen könnte. Wir haben das System analysiert und keinerlei Viren gefunden, doch nur Renraku kann uns sagen, wonach wir suchen müssen – aber Renraku schweigt."

Service Center	0272
Sicherheit	0911
Transport	0525
Wartungsbüro	0484

UNTERWERFUNG

Maschinen werden verehrt, weil sie schön sind, und geschätzt, weil sie Macht verleihen; sie werden gemieden, weil sie scheußlich sind, und gehaßt, weil sie Sklaverei bedeuten.

Bertrand Russel

Niemand weiß genau, was am 19. Dezember geschehen ist, und vielleicht wird es auch niemals jemand erfahren. Mehr als einhunderttausend Menschen hielten sich in der Arkologie auf, als sie offline ging. Jeder der Überlebenden hat eine andere Geschichte zu erzählen, und keiner von ihnen hat das gleiche durchgemacht. Einige der Geschichten sind derart grausam, daß es auch dem härtesten Samurai den Magen verdreht. Und dann gibt es noch Geschichten wie diese.

Das folgende Dokument wurde Shadowland von einer anonymen Quelle zugespielt. Wir müssen noch die Genauigkeit und den Wahrheitsgehalt überprüfen, doch es fällt mir schwer, der Geschichte keinen Glauben zu schenken. Dies ist das Tagebuch von Cal Reynolds, der früher in der zwanzigsten Etage der Arkologie gelebt hat. Er ist erst zehn Jahre alt ... doch ich schätze, nach den geschilderten Ereignissen fühlt er sich mittlerweile um einiges älter.

♦ Captain Chaos

Übertragung: 3. Februar 2060 um 10:14:09 (EST)

19. DEZEMBER 2059

Gespeichert um 17:41:44 (PST)

Hoi!

Ich bin Cal Reynolds! Dies ist MEIN persönliches Tagebuch, das ich heute beginne, und zwar mit meinem neuen Renraku 6100 Taschencomputer! Meine Tante hat ihn mir aus San Francisco als Weihnachtsgeschenk geschickt, und ich sollte es auch noch gar nicht bekommen, doch Mom und Dad haben mir erlaubt, ein Geschenk früher zu öffnen. Es ist genial! Ich wollte mir eigentlich das Spiel Red Samurai Run besorgen, doch Dad sagte, ich solle mir vor Weihnachten nichts mehr kaufen, weil ich es ja vielleicht als Geschenk bekommen könnte. Ich kann Geräusche, Bilder und andere Sachen aufzeichnen. Alles, was ich bis jetzt gespeichert habe, ist Tante Wendy. Als ich sie anrief, um mich bei ihr zu bedanken, sagte sie: "Frohe Weihnachten, mein Kleiner!" Ich hasse es, wenn sie mich so nennt, ihre Stimme klingt dann so gestellt. Ich konnte noch nicht einmal mit meinem Cousin Chris sprechen, weil er gerade Football gespielt hat. Nachdem ich aufgelegt hatte, meinte Dad, sie sei betrunken gewesen, doch Mom hat gesagt, er soll nicht so über ihre Schwester reden.

Das Essen ist fertig! Ich melde mich später ...

Gespeichert um 19:02:09 (PST)

Als wir gerade das Abendessen zu uns nahmen, gingen plötzlich alle Lichter, das Telekom und alles andere aus und das Appartement war mindestens eine Minute lang ABSOLUT dunkel. Cindy fing an zu weinen, aber Mom sagte ihr, es sei alles in Ordnung, doch sie klang besorgt. Dad sagte, ich soll seine Taschenlampe holen, doch gerade als ich ihm die Lampe geben wollte, ging das Licht wieder an. Das Telekom funktionierte wieder, und der Nachrichtentyp sagte, es hätte ein Problem mit dem Computer gegeben, aber jetzt ist wieder alles in Ordnung. Als wir aufgegessen hatten, versuchte ich noch einmal, meinen Cousin Chris anzuru-

fen, doch alle Leitungen waren besetzt. Dad meinte, das hätte bestimmt mit dem Computerproblem zu tun. Ich soll es morgen noch einmal versuchen.

Ich werde mich mal bei Brady melden. Er hat Firebird Fight III, doch sein Dad erlaubt uns nicht oft, auf seinem Telekom zu spielen. Jetzt können wir es auf meinem eigenen PC spielen!

20. DEZEMBER 2059

Gespeichert um 13:01:12 (PST)

Brady war hier. Wir haben ein wenig Firebird Fight III gespielt, und ich habe ihn mehrmals besiegt. Dann kam Bradys Dad. Er wollte mit Brady noch die restlichen Weihnachtseinkäufe erledigen. Sie gingen unten in das große Einkaufszentrum, denn Bradys Dad kauft lieber Sachen, die nicht aus den Renraku-Geschäften stammen. Ich wollte mit ihnen gehen, denn ich muß noch Geschenke für Mom und Cindy kaufen, doch Dad meinte, ich soll die Geschenke hier oben kaufen, weil die Geschäfte unten zu voll sind. Viele Leute von außerhalb der Arkologie kaufen unten ein, denn bei uns gibt es die besten Sachen. Brady will mich anrufen, wenn er wieder da ist, damit wir weiterspielen können. Ich werde ihn wieder fertigmachen!

Gespeichert um 17:32:44 (PST)

Ich habe Mom ein silbernes Armband gekauft. Für Cindy habe ich eine Crystal Shaman Barbie ausgesucht. Ich habe Dad gebeten, die Puppe bis zur Kasse zu tragen – es muß ja nicht jeder sehen, daß ich eine Puppe kaufe. Die Geschäfte waren gar nicht so voll wie sonst, und auch Dad hat sich gewundert, warum nicht mehr Leute da waren.

Bald gibt es Abendessen. Brady hat sich noch immer nicht gemeldet. Ich habe bei ihm angerufen, und seine Mom meinte, er sei noch nicht wieder zurück. Naja, dann werde ich eben die Geschenke einpacken!

Gespeichert um 21:33:17 (PST)

Brady hat nicht mehr angerufen, und ich gehe jetzt ins Bett. Wahrscheinlich hat er Angst, daß ich ihn wieder plattmache, wenn wir zusammen spielen. Was für ein Feigling.

21. DEZEMBER 2059

Gespeichert um 08:49:22 (PST)

Brady und sein Dad werden vermißt! Dad sagt, ihnen ist etwas passiert, doch niemand weiß was. Sie kamen nicht aus dem Einkaufszentrum zurück. Dad meinte, daß uns vielleicht ein Sicherheitsinspektor ein paar Fragen über Brady und seinen Dad stellen wird. Ich hoffe, Brady geht es gut.

Gespeichert um 11:50:38 (PST)

Der Inspektor war hier. Er hat viele Fragen über Brady und seinen Dad gestellt und wollte auch wissen, ob sie gesagt haben, wann sie zurück sein wollten. Er hat auch eine Menge über uns gefragt – ob wir die Arkologie und Renraku mögen und all solches Zeug. Nachdem er gegangen war, ist Dad völlig ausgerastet. Er denkt, daß der Inspektor glaubt, er würde gegen die Firma arbeiten oder so etwas in der Richtung. Mom meinte, er soll sich nicht so viele Gedanken machen.

Der Inspektor hatte abgefahrene blaue Cyberaugen.

Gespeichert um 19:07:40 (PST)

Mom hat den ganzen Tag mit mir Plätzchen gebacken. Ich habe noch einmal Chris angerufen, doch Tante Wendy meinte wieder, daß er Football spielt. Ich habe ihr erzählt, daß Chris am Sonntag doch gar kein Training hat, doch sie lächelte bloß und sagte "Frohe Weihnachten, Kleiner!", genau wie das letzte Mal. Dann hat sie aufgelegt. Sie hatte auch dieselben Klamotten an wie letztes Mal. Ich habe Dad gefragt, ob sie schon wieder betrunken war, doch Mom meinte, ich soll auf mein Zimmer gehen. Ich glaube, sie streiten sich gerade.

Brady und sein Dad werden immer noch vermißt. Ich hoffe, es geht ihnen gut.

22. DEZEMBER 2059

Gespeichert um 12:50:42(PST)

Brady ist zurück! Ich habe bei ihm angerufen, um seine Mutter zu fragen, ob sie irgend etwas gehört hat, und Brady ging an das Telekom! Sein Dad war auch wieder da, doch seine Mom habe ich nicht gesehen. Aber ich habe sie im Hintergrund etwas schreien hören. Dann stand Bradys Dad auf und sagte, er würde sich um sie kümmern.

Ich fragte Brady, was passiert war. Er sagte, sein Dad hätte ihn über Nacht mitgenommen, um ihm ein ganz besonderes Weihnachtsgeschenk zu machen. Er hat nämlich jetzt Cyberaugen! Sie sehen genauso aus wie die Augen von dem Sicherheitsinspektor, außer daß sie grün sind und nicht blau. Sie sehen so cool aus! Brady meinte, ich könnte auch solche Augen bekommen, ich müßte nur mit ihm mitkommen. Doch ich sagte ihm, daß ich erst meinen Dad fragen muß. Dann fragte ich ihn, ob er nicht ein bißchen zu mir kommen möchte, damit wir auf meinem Computer spielen können, doch er mußte seiner Mom helfen.

Ich hoffe, ich bekomme auch so coole Cyberaugen. Ich will rote haben!

Gespeichert um 18:32:26 (PST)

MEIN DAD IST SO EIN TROG!!!

Er meinte, ich darf erst Cyberaugen haben, wenn ich älter bin, weil meine Augen noch wachsen würden. Ich habe ihm erzählt, daß Brady von seinem Dad Cyberaugen bekommen hat, doch Dad meinte, das wäre dumm gewesen. Er will einfach nie, daß ich etwas Cooles bekomme. Der blöden Cindy hat er natürlich eine Puppe mitgebracht, denn sie wurden an alle Leute mit Kindern verteilt. Also kann sie jetzt die ganze Nacht hindurch mir ihrer blöden sprechenden Puppe spielen, und ich darf gar nichts. Ich kann noch nicht mal Brady anrufen, weil Dad schlechte Laune hat. Er hat erzählt, daß die Hälfte seiner Kollegen heute nicht bei der Arbeit waren und er deswegen doppelt so viel wie sonst machen mußte. Außerdem würden sie diese ganzen neuen Schaltkreise bauen, von denen ihm niemand etwas erzählt hat. Ich schätze, dann werde ich wohl hier versauern.

23. DEZEMBER 2059

Gespeichert um 08:28:58 (PST)

Irgend etwas stimmt bei Tante Wendy nicht. Im Wetterbericht haben sie gesagt, daß es in San Francisco regnet, also wollte ich meinen Cousin Chris anrufen, um mit ihm zu reden. Sie sagte schon wieder, daß er gerade Football spielt. Ich habe sie gefragt, ob es regnet. Dann hat sie eine Minute am Telekom gehockt und dann bloß ja gesagt. Also habe ich sie gefragt, warum Chris im Regen Football spielt. Sie hat nur gelächelt und gesagt "Frohe Weihnachten, Kleiner!". Dann hat sie aufgelegt! Mom meinte, ich soll eine Weile im Park spielen. Sie sah traurig aus.

Gespeichert um 14:11:23 (PST)

Es ist soooo langweilig hier. Ich habe an Bradys Tür geklopft, doch es hat keiner aufgemacht. Also ging ich zum Park, weil ich sonst nichts zu tun hatte. Es waren nicht sehr viele Leute da, und die einzigen Kinder dort waren nicht älter als Cindy. Sie hatten alle die gleiche blöde Puppe wie Cindy. Als sie mich sahen, gingen sie dauernd hinter mir her und haben mich angesehen. Ich hasse es, wenn Kinder das machen. Und sie hatten *alle* die gleichen grünen Cyberaugen wie Brady! Ich habe sie angebrüllt, damit sie verschwinden, doch sie sind mir einfach weiter gefolgt und haben nichts gesagt. Also habe ich eine von ihren Puppen genommen und so weit von mir weggeworfen wie es nur geht. Sie landete im Dschungelgerüst, wo ein anderes Kind spielte, das aber keine Cyberaugen hatte. Sie sind alle zu dem Kind gegangen und haben mich in Ruhe gelassen.

Unten auf den Straßen vor der Arkologie habe ich jede Menge Feuerwehrgewagen und Polizeitrucks gesehen. Ich habe sie eine Weile durch das Fenster beobachtet, doch sie haben nichts gemacht. Vielleicht halten sie bald eine Parade ab oder so. Dann wurde mir langweilig und ich bin nach Hause gegangen. Brady war immer noch nicht da.

Gespeichert um 18:12:02 (PST)

Dad hat schon wieder schlechte Laune. Heute waren noch weniger Leute bei der Arbeit, und dauernd ändern sie die Schaltkreise. Dad sagt, er weiß schon gar nicht mehr, was er überhaupt da macht. Ich versuchte ihm, von den ganzen Kindern mit Cyberaugen im Park zu erzählen, doch er sagte, er will nichts davon hören. Dann fingen Mom und Dad an zu streiten. Mom sagte, sie will endlich verschwinden. Dann nannte sie ihn einen Feigling und schmiß die Tür zu ihrem Zimmer zu. Cindy hat nur gelächelt und weiter mit ihrer blöden Puppe geflüstert. Ich hasse diese Puppe. Ich werde sie ihr wegnehmen und verstecken.

26. DEZEMBER 2059

Gespeichert um 20:40:21 (PST)

Der Doktor wollte, daß ich ihm erzähle, was passiert ist, doch jedesmal, wenn ich es ihm erzählen wollte, fing ich an zu weinen. Sie gaben mir Medizin, damit ich schlafe. Und dann sagte er, ich kann es auch aufzeichnen, wenn es mir besser geht. Er kann es sich dann später anhören.

Nachdem alle ins Bett gegangen waren, schlich ich in Cindys Zimmer, um ihr die Puppe wegzunehmen. Ich ging gerade zurück in mein Zimmer, um sie zu verstecken, als sie plötzlich mit mir redete. Sie sagte: "Hallo Cal. Ich weiß, wie du die gleichen Cyberaugen wie dein Freund Brady bekommen kannst. Das möchtest du doch, oder?"

Es war sonst niemand wach, und die Puppe war sehr leise, sie flüsterte fast. Ich hätte sie fast weggeworfen, denn ich hatte schon irgendwie Angst, auch wenn es nur eine Puppe war. Statt dessen ging ich in mein Zimmer und machte die Tür hinter mir zu. Ich habe die Puppe lange angesehen, doch sie hat nichts gesagt und sich auch nicht bewegt. Ich wollte sie gerade in den Kleiderschrank hinter meine Unterwäsche legen, als sie sagte: "Möchtest du nicht genauso besonders sein wie Brady, Cal?"

Ich fragte die Puppe, woher sie meinen Namen weiß, und sie antwortete: "Ich weiß alles, Cal. Ich kann dir Dinge zeigen, die sonst niemand weiß – wunderbare Dinge. Nur meine besonderen Freunde wie Brady können sie sehen, und ich möchte, daß du mein besonderer Freund bist. Möchtest du das?"

Ich sagte, daß ich es nicht weiß, denn ich hatte immer noch Angst. Die Puppe sagte: "Das macht nichts. Wenn du nicht möchtest, frage ich Cindy. Ich bin sicher, ihr würden die schönen grünen Cyberaugen gefallen." Das machte mich wahnsinnig, denn Cindy bekam immer mehr als ich. Also sagte ich, daß ich die Au-

gen möchte. Die Puppe sagte, ich soll sie nach draußen bringen, was ich getan habe. Ich hatte Angst, daß der Türalarm anspringen würde, doch es passierte nichts.

Wir gingen auf das Laufband und fuhren eine ganze Zeit lang. Alle Lichter waren an, doch es war sonst niemand da. Es war unheimlich.

Die Puppe sagte, sie würde mich zu jemandem namens Dayus oder so bringen, der mir meine Cyberaugen geben und all die wunderbaren Dinge zeigen wird. Ich erzählte der Puppe, was mein Dad gesagt hatte. Daß meine Augen noch wachsen und ich noch keine Cyberaugen bekommen kann. Doch die Puppe sagte, Dayus würde mir bessere Cyberaugen geben, die mit mir wachsen. Er sagte, Dayus kann alles, was er will.

Nach einer Weile gingen wir in einen Aufzug und ich fragte, in welche Etage wir fahren. Doch die Puppe sagte nur, daß ich warten soll. Wir fuhren von der 20. in die 14. Etage. Dann kamen wir an. Die Etage sah genauso aus wie unsere, außer daß überall abgefahrene Maschinen herumliefen und die Wände abbauten, als wollten sie die Etage in einen großen Raum verwandeln. Sie sahen aus wie große Metallspinnen. Ich sah jede Menge Kinder und auch ein paar Erwachsene, die auf Matten und Kissen auf dem Boden lagen. Einige der Kinder sprachen mit ihren Puppen, doch die meisten sahen aus, als würden sie schlafen. Zwischen ihnen rollten andere kleine Maschinen herum, die manchmal gegen die Leute stießen und sie abtasteten. Ich fragte die Puppe, wo wir sind. Sie sagte, daß wir jetzt warten müssen, bis wir nach unten können, um Dayus zu sehen. Ich suchte einen Ort, wo ich mich hinsetzen konnte, als plötzlich ein Mädchen mit einer Puppe aufstand und wegging. Sie ging zu den Treppen und dann nach unten.

Dann hörte ich jemand in der Nähe des Aufzugs schreien. Ich sah in die Richtung, aus der die Schreie kamen. Dort war ein Mann aufgestanden, der in den Raum rief, daß alle von hier fort können, die ihm folgen. Einer der kleinen Roboter rollte zu ihm, doch er trat ihn zur Seite und rannte zum Aufzug. Er trat auf ein paar Leute, doch keiner von ihnen wachte auf. Er rannte in den Aufzug und drückte irgendwelche Knöpfe, doch die Tür ging nicht zu. Dann zeigte der rollende Roboter mit irgend etwas auf den Mann, woraufhin einige der Spinnenroboter in den Aufzug krabbelten. Sie hatten Sägen und solche Dinge, mit denen sie ihn aufschnitten. Überall war Blut, und es stank fürchterlich. Das Blut spritzte auch auf ein paar schlafende Leute, doch keiner wachte auf. Dann kamen die Spinnenroboter aus dem Aufzug und bauten weiter die Wände ab. Sie waren überall mit Blut beschmiert. Jetzt ging der Aufzug zu.

Ich hatte nun richtig Angst und fragte die Puppe, warum sie den Mann getötet hatten, doch irgend etwas fummelte an meinem Bein herum. Ich blickte nach unten und sah, wie einer dieser rollenden Roboter mich mit einer Nadel stach. Mir wurde ganz schwindlig, und ich schlief ein.

Als ich aufwachte, sagte die Puppe, es sei nun an der Zeit, nach unten zu Dayus zu gehen. Ich wollte nicht, doch die Puppe sagte, daß ich gehen muß. Die Treppen waren schmutzig und klebrig. Als wir unten ankamen, waren wir im Krankenhaus. Ich war hier schon einmal, als ich mir beim Grav-Ball den Arm gebrochen hatte, doch jetzt sah alles anders aus. Es waren nicht so viele Ärzte und Schwestern hier, und alle die ich sah, hatten diese grünen Cyberaugen. Außerdem waren die Räume dunkel, bis auf einen

Raum am Ende des Flurs, wo einige Kinder und Erwachsene in einer Reihe standen, um hineingelassen zu werden. Ich wollte nicht dorthin! Ich sagte, ich würde nicht zu den Leuten gehen, doch ich ging trotzdem dorthin und stellte mich in die Reihe. Ich glaube, die Puppe hat das gemacht, aber sie sagte nichts.

Alle paar Minuten kam ein Doktor, um die Temperatur von jemandem zu messen. Er maß dann auch das Gesicht und so. Dann brachte er die Person in den Raum. Ich konnte nicht sehen, was in dem Raum passierte, bis das Kind vor mir hineinging. Sie setzten es in einen Stuhl und steckten Nadeln in seinen Arm. Dann schwebte der Stuhl zur Decke, aus der diese Roboterarme herauskamen. Sie sahen aus wie die Spinnen, doch an ihren Armen waren kleine Messer, Lichter und so ein Zeug. Und sie gingen an das Gesicht des Kindes und nahmen die Augen heraus!

Ich schrie, denn ich wollte keine Cyberaugen mehr. Ich drehte mich um und rannte, doch ein Doktor griff nach mir und stach eine Nadel in meinen Arm. Als ich ihn treten wollte, sah ich, daß es Dr. Woolsey war, der meinen Arm behandelt hatte. Ich versuchte ihm zu sagen, daß ich keine Cyberaugen möchte, doch mir wurde ganz schwummrig und ich konnte mich nicht mehr bewegen. Dr. Woolsey setzte mich auf den Stuhl, und ich fuhr nach oben. Dann schlief ich wieder ein.

Als ich aufwachte, wurde ich von jemandem getragen. Es war dunkel, und ich konnte nichts sehen. Ich fragte, wo ich bin. Jemand sagte: "Sei still, mein Junge. Wir bringen dich hier weg." Sie trugen mich ein Stück weiter. Plötzlich fielen überall Schüsse und wir rannten. Dann roch es wieder nach Blut, genau wie bei dem Aufzug. Wer auch immer mich getragen hat, mußte gestürzt sein, denn er ließ mich fallen. Doch jemand anders nahm mich, und wir rannten weiter. Meine Augen taten mir weh. Ich glaube, wir liefen irgendwelche Treppen hinunter. Dann öffnete jemand eine Tür und wir waren draußen.

Danach brachte man mich in dieses Krankenhaus, doch ich kann immer noch nichts sehen. Die Leute, die mich gerettet haben, sagen, daß Mom, Dad und Cindy immer noch in der Arkologie gefangen sind, doch sie versuchen, meine Familie zu retten. Sie versuchen, alle zu retten. Doch es könnte lange dauern.

Ich schätze, ich kann nichts sehen, weil die Leute, die mich gerettet haben, zu spät gekommen waren. Der Doktor sagte, ich bekomme bald Cyberaugen, damit ich wieder sehen kann, doch nicht die gleichen wie Brady. Er fragte mich, welche Farbe ich haben möchte. Ich sagte ihm, daß mir alle Farben recht sind, nur nicht grün.

• Die Leute, die Cal (und ein Dutzend andere Kinder) aus dem Krankenhaus in der 13. Etage der Arkologie gerettet haben, sind meine Chummer. Sie wurden angeheuert, um einen Patienten aus dem gleichen Krankenhaus zu retten, doch der fragliche Patient war schon lange tot, als das Team dort eintraf. Auf dem Weg nach draußen sahen sie das Cyberlab und riskierten ihr Leben, um so viele Patienten wie möglich zu retten. Zwei der Runner schafften es nicht nach draußen. Wir wissen nicht, ob sie tot sind oder noch leben. Doch wenn ich bedenke, was ich über die Ereignisse in der Arkologie erfahren habe, weiß ich nicht, welcher der beiden Gedanken mir lieber ist.

• Captain Chaos

Übertragung: 3. Februar 2060 um 11:22:17 (EST)

HINTER DEN KULISSEN

Die internationale Wirtschaft kann ihre Operationen auf einem einzelnen Stück Papier durchführen, doch sie schreibt mit dem Blut von Menschen.

Eric Ambler

Als die Arkologie abgeschottet wurde, war niemand stärker überrascht als Renraku (jedenfalls glauben wir das). Genau wie viele unserer Leser versuchte Renraku zunächst, die ganze Schuld auf Fuchi zu schieben, wenngleich natürlich fraglich ist, ob Renraku wirklich glaubte, daß Fuchi für die Katastrophe verantwortlich war. Kurz nach dem Zusammenbruch, nachdem alle Versuche, die Kontrolle über die Arkologie zurückzubekommen, gescheitert waren, beantragte Renraku eine Sondersitzung des Zentralen Planungskomitees des Seattle United Corporate Council. Selbstverständlich hinter verschlossenen Türen. Und genauso selbstverständlich möchte die Person ungenannt bleiben, die in den Datenspeicher des UCC eingedrungen ist, um uns ein Protokoll dieser Sitzung zu überspielen. (Hey, du weißt ja, wer gemeint ist – danke! Gute Arbeit!)

Um den Lesespaß ein wenig zu erhöhen, habe ich das belanglose Gefasel, die üblichen Querelen und den ganzen restlichen, uninteressanten förmlichen Kram dieser Art von Sitzungen herausgeschnitten. Wer an den Details interessiert ist, also wer dafür gestimmt hat, direkt zum Hauptpunkt der Tagesordnung zu kommen und so weiter, kann das vollständige Protokoll herunterladen.

Doch vergeßt nicht, daß wir es hier mit hohen Konzerntieren zu tun haben, genießt das Protokoll also mit Vorsicht. Ob sie nun ehrlich sind oder auch nicht, jedenfalls ist ganz interessant, wer mit dem Finger auf wen zeigt. Und verrätet bitte das geheime Ende nicht euren Freunden!

♦ Captain Chaos

Übertragung: 3. Februar 2060 um 11:24:04 (EST)

//BEGINN DER AUFNAHME//

UNITED CORPORATE COUNCIL ZENTRALES PLANUNGSKOMITEE 3. JANUAR 2060

Sondersitzung, einberufen von Sherman Huang (Renraku Computer Systems)

ANWESENDE MITGLIEDER:

Karen King, Vorsitzende, Repräsentantin von Ares Macro-technology

Shigeru Aoyama, Repräsentantin der Shiawase Corporation

Nicholas Aurelius, Repräsentant von Cross Applied Technologies

Keith Davids, Repräsentant von Ingersoll and Berkeley Soy Products Unlimited

Siony Ecklung, Repräsentant des Independent Information Network

Morgan Gallagher, Repräsentant der Draco Foundation

Alberta Johnson, Repräsentantin von Dassurn Securities and Investments

Norman Jones, Repräsentant von Brackhaven Investments
Thormond Lordstrung, Repräsentant des Lordstrung Retail Consortium International

William Loudon, Repräsentant von Lone Star Security Services, Inc.

Maximilian Lozano, Repräsentant von Aztechnology

Mary Luce, Repräsentantin der Yamatetsu Corporation

Yoshi Okakura, Repräsentantin von Pacific Rim Communications Unlimited

Mika Red Tree, Repräsentantin von Gaeatronics

James Rinchik, Repräsentant von United Oil

Sun Runming, Repräsentant von Wuxing, Inc.

Masaru Shirokawa, Repräsentant von Renraku Computer Systems

Jessica Sirianni, Repräsentantin von Federated-Boeing

Jonathan Takano, Repräsentant von Mitsuhama Computer Technologies

Alain Telestrian, Repräsentant von Telestrian Industries

Samantha Villiers, Repräsentantin von Fuchi Industrial Electronics

Außerdem anwesende Personen:

Timothy Bell, Repräsentant des Seattle Metroplex Corporation Counsel

Sherman Huang, Sonderrepräsentant von Renraku Computer Systems

[Der RAT wird von der Vorsitzenden KING zur Ordnung gerufen.]

Vorsitzende KING: Ich danke Ihnen für die schnelle Reaktion und Ihre Anwesenheit. Wie Sie bereits wissen, handelt es sich bei dieser Zusammenkunft um eine Sondersitzung aufgrund eines Notfalls, die von Mr. Huang, Mr. Shirokawa und Renraku einberufen wurde. Ich gebe das Wort nun ohne große Umschweife an Mr. Shirokawa weiter.

Mr. SHIROKAWA: Ich danke Ihnen, verehrte Vorsitzende. Ich stelle Ihnen allen nun den Präsidenten von Renraku Amerika vor, Dr. Sherman Huang, der ihnen den Grund für diese Sitzung näher erläutern wird. Dr. Huang?

Dr. HUANG: Vielen Dank, Mr. Shirokawa. Meine Damen und Herren, ich stehe heute mit einer einzigartigen und wenig beneidenswerten Aufgabe vor Ihnen. Jahre des Wettbewerbs und des Mißtrauens haben uns gelehrt, daß man in der Konzernwelt mit einem Zeichen der Schwäche eine Katastrophe heraufbeschwört. Befände sich unter normalen Umständen einer der hier anwesenden Konzerne in Schwierigkeiten, würde er die Angelegenheit geheimhalten, damit die anderen Mitglieder dieses Komitees keinen Nutzen aus seiner Schwäche ziehen können.

Ich glaube nicht, daß meine folgenden Ausführungen zu einer Katastrophe führen, denn über Renraku Computer Systems ist bereits eine Katastrophe hereingebrochen. Einige von Ihnen wissen zweifellos bereits, was ich Ihnen sagen werde, und einige der hier Anwesenden wissen womöglich mehr über die Situation als ich. Und so spreche ich zu Ihnen, um Sie zu warnen und um Ihre Hilfe zu bitten. [PAUSE: DR. HUANG RÄUSPERT SICH]

Die Arkologie in Seattle befindet sich nicht länger unter der Kontrolle von Renraku Computer Systems.

HINTER DEN KULISSEN

Mr. LORDSTRUNG: Was?

Ms. ECKLUND: Ich wußte es!

Ms. AOYAMA: Und wer *hat* die Kontrolle?

Vorsitzende KING: Meine Damen und Herren, ich bitte Sie, be-
nehmen Sie sich! Dr. Huang, Sie haben noch immer das Wort.

Dr. HUANG: Ich danke Ihnen. Lassen Sie mich zunächst die Fak-
ten bekanntgeben, bevor wir uns in das Reich der Spekulationen
begeben. Am Abend des 19. Dezembers, ungefähr um–

Vorsitzende KING: Ms. Ecklund, wenn Sie bitte das Telefon zur
Seite legen würden, wäre ich Ihnen sehr dankbar!

Ms. ECKLUND: Bitte? Oh, natürlich, ich war gerade–

Vorsitzende KING: Lassen Sie mich eines klarstellen, Ms. Ecklund.
Für die Menschen da draußen beschäftigten Sie sich wahrschein-
lich mit Nachrichten, aber in diesem Saal hat Sie nur das Geschäft
zu interessieren. Es handelt sich um eine vertrauliche Sitzung, und
sollte auch nur ein einziges Wort nach außen gelangen, bevor die
Fakten offiziell in den Medien bekanntgegeben werden, werde
ich Sie aus diesem Rat verbannen und Ihnen eine derart hohe Scha-
densersatzklage an den Hals werfen, daß Ihnen schwindlig wird.

Mr. LOUDON: Amen.

Vorsitzende KING: Sollten Sie also noch einmal mit diesem Tele-
fon nach draußen telefonieren, rufen Sie also besser gleich Ihren
Anwalt an. Habe ich mich klar genug ausgedrückt?

Ms. ECKLUND: Absolut. Ich war gerade–

Vorsitzende KING: Danke sehr. Entschuldigen Sie die Unterbre-
chung, Dr. Huang. Sie haben das Wort.

Dr. HUANG: Vielen Dank. Wie ich bereits erwähnte, ging am 19.
Dezember, ungefähr gegen 18 Uhr, die gesamte Arkologie für ei-
nen kurzen Zeitraum offline. Sämtliche Verbindungen zum Seattler
Energie-, Telekom- und Matrixnetz wurden ungefähr vier Minu-
ten lang unterbrochen, in denen die Arkologie völlig isoliert war.
Zeitgleich wurden einige unserer Sicherheitssysteme aktiviert,
wodurch zahlreiche Personen verletzt wurden und einige Bewoh-
ner und Besucher ums Leben kamen. Als die Energieversorgung
wieder ans Netz ging, blieb das Telekom- und Matrixnetz offline.
Außerdem gingen während des Systemausfalls sämtliche Sicher-
heitssysteme der Arkologie in den höchsten Verteidigungsstatus
über, der das Gebäude praktisch uneinnehmbar macht. Diese In-
formationen sind vermutlich nichts Neues für Sie.

Von diesem Zeitpunkt an ist es uns nicht mehr gelungen, mit
den Bewohnern der Arkologie einen zuverlässigen Kontakt her-
zustellen, und sämtliche Versuche, in die Arkologie einzudringen,
hatten nur minimalen Erfolg. Zu diesem Zeitpunkt stehen uns
keinerlei Hinweise zur Verfügung, wer oder was für diese Situati-
on verantwortlich ist. Bislang liegt uns kein Bekennerschreiben
und auch keine Lösegeldforderung vor. Wir haben auch keinerlei
Truppenbewegungen ausgemacht, weder in die Arkologie hinein
noch aus ihr heraus.

Meine Damen, meine Herren, jemand ist in unser Haus einge-
zogen und hat die Schlösser ausgewechselt, und uns stehen kei-
nerlei Informationen zur Verfügung, die auf die Verantwortlichen
oder das Motiv hindeuten. Ich stehe nun in der Hoffnung vor Ih-

nen, daß Sie Renraku Computer Systems dabei unterstützen, ein
wenig Licht in das Dunkel zu bringen.

Mr. RINCHIK: Wie viele Personen sind denn in diesem Ding ge-
fangen, Huang? Fünfzigtausend?

Dr. HUANG: Neunzigtausend.

Mr. RINCHIK: Großer Gott!

Dr. HUANG: Dabei handelt es sich natürlich bloß um die Zahl der
Angestellten und Bewohner. Bedenkt man, daß es die letzte Wo-
che vor Weihnachten und das Einkaufszentrum der Arkologie vol-
ler Besucher war ... nun, wir haben zwar keine exakten Zahlen,
doch ich vermute eine Gesamtzahl von über einhunderttausend
Menschen.

Ms. RED TREE: Und keiner von ihnen hat es nach draußen ge-
schafft?

Dr. HUANG: Ein paar Dutzend Personen konnten anscheinend
entkommen. Um diejenigen, zu denen wir bislang Kontakt her-
stellen konnten, kümmern wir uns bereits in Renraku-Unterkünf-
ten.

Ms. SIRIANNI: Ich schätze, mit "um sie kümmern" meinen Sie
"sie zum Schweigen bringen".

Dr. HUANG: Ich bitte Sie, Ms. Sirianni. Mir macht diese Angele-
genheit wirklich keinen Spaß. Doch bis wir herausgefunden ha-
ben, was dort drinnen vor sich geht, können wir einfach keine
Panik riskieren. Die Situation ist bereits heikel genug – wenn auch
nur ein einziges Wort nach außen dringt, verspielen wir jede Chan-
ce, die Angelegenheit wieder unter Kontrolle zu bringen.

Ms. SIRIANNI: Vergessen wir nicht die Chance, Ihre Aktienkurse
vor einer Katastrophe zu bewahren.

Vorsitzende KING: Es reicht! Ich weiß, daß Sie mehr als nur ein-
mal weder Kosten noch Mühen gescheut haben, um Ihre eigenen
geschäftlichen Angelegenheiten geheimzuhalten, Jessica. Lassen
Sie also Ihre persönlichen Feindseligkeiten aus der Angelegen-
heit heraus, okay?

Mr. AURELIUS: Sie hat aber einen wichtigen Punkt angesprochen.
Wer auch immer hinter dieser Sache steckt, könnte es getan ha-
ben, um Nutzen aus der öffentlichen Schwäche von Renraku zu
ziehen, indem er dem Image des Konzern noch weiteren Scha-
den zufügt.

Ms. VILLIERS: Sie dürfen alle wieder aufhören, mich anzustarren.
Vielen Dank.

Ms. AOYAMA: Bei allem gebührenden Respekt, Ms. Villiers, es
ist kein Geheimnis, daß Fuchi am meisten profitieren würde, wenn
Renraku ein Unglück widerfährt. In der jüngsten Vergangenheit
waren die Beziehungen Ihrer Konzerne nicht gerade von über-
wältigender Freundschaft geprägt.

Ms. VILLIERS: Dieser Tatsache bin ich mir durchaus bewußt. Doch
ich kann Dr. Huang und jedem der hier Anwesenden versichern,
daß Fuchi mit den jüngsten Ereignissen nichts zu tun hat. Wir sind
viel zu sehr mit Fuchis internen Angelegenheiten beschäftigt. Was
hätten wir davon, die Arkologie zu übernehmen? Selbst wenn wir

es gewollt hätten, würden uns wahrscheinlich nicht die notwendigen Mittel zur Verfügung stehen. Ich bestreite nicht, daß wir die Sicherheitssysteme der Arkologie in der Vergangenheit nicht unter die Lupe genommen haben. Wir könnten zwar durchaus ein kleines Expertenteam in die Arkologie hineinbringen, doch wir hätten niemals genügend Leute in die Arkologie schleusen können, um einen solchen Stunt durchzuziehen. Ich habe ernsthafte Zweifel, daß irgend jemand so etwas ohne Überläufer überhaupt schafft.

Mr. LOUDON: Zur Hölle, Sherman, Ihre Jungs bekommen die Situation nicht unter Kontrolle – und Sie haben dieses verdammte Ding gebaut!

Dr. HUANG: Ich befürchte, Sie haben ganz recht. Ms. Villiers, die Aussage, die Sie hinsichtlich der Schuldlosigkeit von Fuchi in dieser Angelegenheit gemacht haben ... trifft Sie auch auf den neuen Konzern Ihres Mannes zu, gilt sie auch für Novatech?

Ms. VILLIERS: Dr. Huang, ich repräsentiere Fuchi Industrial Electronics und nicht meinen Ex-Mann oder eines seiner Projekte. Aber wir beide kennen Richard, und diese Sache entspricht nicht seinem Stil. Schattenoperationen sind eine Sache, aber wir reden gerade über einhunderttausend Personen. Das ist ein wenig extrem, selbst wenn man die Maßstäbe heranzieht, die Renraku und Fuchi in den letzten zwei Jahren gesetzt haben.

Ms. SIRIANNI: Sagen wir mal, um einiges extremer als zum Beispiel der Absturz eines semiballistischen Flugzeuges ...

Ms. VILLIERS: Verdammt, Jessica! Richard hat nichts mit dem Absturz zu tun! Die Luftfahrtbehörde weiß das und Sie wissen das auch, lassen Sie uns also aufhören mit diesem selbstgerechten–

Vorsitzende KING: Das ist genug, es reicht. Ich sagte, es *reicht*! Benehmen Sie sich, verdammt noch mal! Danke sehr. Nun, wir haben ein größeres Problem, und wir müssen entscheiden, was wir zu tun gedenken.

Mr. LOZANO: Wir? Renraku hat ein Problem. Ich wüßte nicht, was wir damit zu tun haben?

Mr. AURELIUS: Sie sollten Ihre Haltung noch einmal überdenken. Die Renraku-Arkologie ist vielleicht das größte Konzerngebäude in Seattle, doch es ist nicht das einzige ... dort draußen ist also jemand, der ein solches Unternehmen planen und durchführen kann, ohne vorher auf sich aufmerksam zu machen oder die geringste Spur zu hinterlassen – wer sagt, daß er es nicht noch einmal macht? Es könnte in Detroit passieren, oder in den Arkoblocks der Nordsee, oder Kyoto, vielleicht auch Kuala Lumpur. Und warum sind Sie sich so sicher, daß sie nicht ein paar Meilen landeinwärts wandern und Ihrer kleinen Pyramide einen Besuch abstatten, Mr. Lozano? Glauben Sie nicht, Ihre Meinung würde sich dann ändern?

Mr. LOZANO: Soll das eine Drohung sein?

Mr. LOUDON: Das ist doch keine Drohung! Er versucht Ihnen lediglich zu erklären, warum wir herausfinden müssen, was in diesem Gebäude vorgeht, denn es könnte für uns alle großen Ärger bedeuten! Und ich bin der gleichen Meinung wie Nick. Die Arkologie ist ziemlich schwer bewaffnet, doch solange Renraku die Kontrolle hatte, war das Arsenal eher ein Abschreckungsmittel als eine Bedrohung. Jetzt zielen die gleichen Waffen auf uns. Und

wir wissen nicht, wer den Finger am Abzug hat. Meine Damen und Herren, was mich betrifft, ist dort draußen ein bewaffneter feindlicher Außenposten – mitten in Seattle.

Sherman, was weiß Renraku über die Ereignisse in der Arkologie?

Dr. HUANG: Nicht viel, befürchte ich. Es ist uns gelungen, einige Teams in das Gebäude zu bringen, doch sie sind nicht sehr weit gekommen. Sie wurden nicht nur von Verteidigungsanlagen aufgehalten, sondern auch von extrem hochentwickelten Drohnen, die mit zahlreichen konventionellen und unkonventionellen Waffen ausgerüstet waren. Uns liegen auch beunruhigende Beweise vor, daß mindestens eine Einheit der in der Arkologie stationierten Roten Samurai zum Feind übergelaufen ist. Für einige Bewohner der Arkologie scheint das Gleiche zu gelten.

Mr. TELESTRIAN: Glauben Sie, die Sache könnte von Verrätern durchgeführt worden sein? Vielleicht ein Arbeiteraufstand?

Dr. HUANG: Ich weiß es nicht. Eine Übernahme wie diese erfordert einen gleichzeitigen Angriff auf unsere Sicherheits-, Kommunikations- und Energiesysteme, die am besten gesicherten Systeme im gesamten Haus. Ein solcher Schlag erfordert ein Höchstmaß an Präzision und eine intime Kenntnis der Arkologie und ihrer Systeme. Das läßt eine Beteiligung von Angestellten wahrscheinlich erscheinen, doch es impliziert auch eine große Anzahl Personen, die alle auf das gleiche Ziel hinarbeiten – monatelange Planung, bei der nicht einer der Täter unserer Sicherheitsabteilung zumindest einen Hinweis auf das Geschehen geliefert hat. Ich kann nicht glauben, daß so etwas in der Arkologie passiert ist, ohne daß irgend jemand etwas gemerkt hat ... doch es fällt mir noch schwerer zu glauben, daß es ein Außenstehender getan hat.

Zieht man die Informationen heran, die unsere Spähteams lieferten, bevor wir den Kontakt verloren, wurden die abtrünnigen Einheiten extern beeinflusst, möglicherweise durch eine neue Art von Cyberware, mit der sie offenbar alle ausgestattet waren.

Mr. LOUDON: Gedankenkontrolle durch Cyberware, hm? Denken Sie nur, wenn ...

Mr. SHIROKAWA: Chief Loudon, das Projekt, auf das Sie sich beziehen, wurde von Renraku weder genehmigt noch stillschweigend gebilligt; und die Verantwortlichen wurden zur Rechenschaft gezogen. Ich glaube nicht, daß es Verräter waren. Es ist höchst unwahrscheinlich, daß eine solche Verschwörung der Aufmerksamkeit unseres Arkologie-Expertenprogrammes entgangen wäre.

Mr. LORDSTRUNG: Warum? Erläutern Sie das bitte.

Mr. SHIROKAWA: Das AEP ist ein hochkomplexes Expertensystem. Es wurde entwickelt, um alle wichtigen Aktivitäten zu verfolgen, Entwicklungen zu analysieren, Bedarfsanalysen zu erstellen und so weiter. Dr. Huang war Teil des Entwicklungsteams der Vorgängerversion des AEP, und seit damals ist es noch intelligenter geworden. Ich bin sicher, es hätte das Muster abtrünniger Aktivitäten in der Arkologie erkannt. Wir haben einige–

Mr. AURELIUS: Was haben Sie gerade gesagt?

Mr. SHIROKAWA: Ich sagte, das AEP hätte jedes Muster abtrünniger Aktivitäten registriert, weil–

Mr. AURELIUS: Nein, davor. Sie sagten, das AEP wurde intelligenter. Es ist ein adaptives System, nicht wahr?

HINTER DEN KULISSEN

Mr. SHIROKAWA: Ja, aber–

Mr. AURELIUS: Es ist ein adaptives System, und es läuft auf einem der schnellsten und mächtigsten Computersysteme Nordamerikas, vielleicht sogar der ganzen Welt. Renraku ist in den vergangenen Jahren eine Reihe erstaunlicher technischer Durchbrüche gelungen – ich vermute, einige von Ihnen haben auch die Entwicklung Ihres Expertensystems beeinflusst. Sehe ich das richtig?

Mr. SHIROKAWA: Ja, aber ich weiß nicht, worauf Sie hinauswollen.

Mr. TAKANO: Ich weiß es, aber ich weiß nicht, ob mir der Gedanke gefällt.

Ms. VILLIERS: Denken Sie mal darüber nach. Sie haben die besten Programmierer der Welt – einige meiner besten Leute arbeiten jetzt für Sie, und ich weiß, wie talentiert Sie sind. Sie haben die besten Geräte und arbeiten mit der fortgeschrittensten Hardware in der Welt. Sie entwickeln ein System, das alle Vorgänge in der Arkologie verfolgen und auf der Basis der gewonnenen Informationen eigene Bedarfsanalysen erstellen soll. Was ist, wenn es entschieden hat, daß es notwendig ist, die Kontrolle über das verdamnte Gebäude zu übernehmen?

Mr. SHIROKAWA: Das ist absurd.

Mr. AURELIUS: Wirklich? Was meinen Sie, Dr. Huang?

Vorsitzende KING: Dr. Huang?

Dr. HUANG: Es ist extrem unwahrscheinlich.

Mr. RUNMING: Aber es ist möglich?

Dr. HUANG: Ja, es ist möglich. Aber es ist–

Mr. TAKANO: Sie haben es getan, nicht wahr? Sie haben eine Künstliche Intelligenz geschaffen.

Mr. SHIROKAWA: Was?

Dr. HUANG: Auf keinen Fall. Wenn dem so wäre, würden wir den Computermarkt längst beherrschen. Unser System ist noch nicht so weit. Wir–

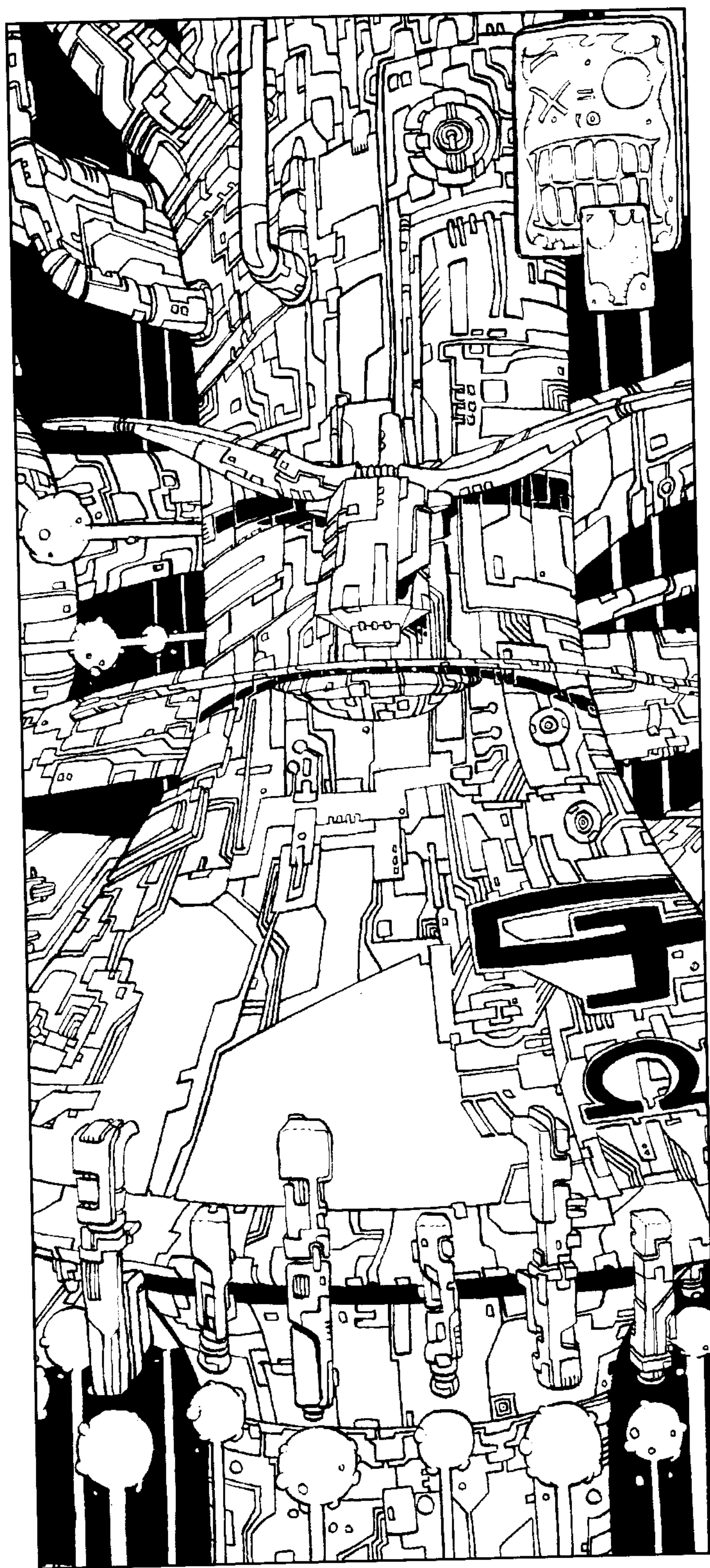
Mr. AURELIUS: Woher wissen Sie das? Wie können Sie wissen, wie ausgereift Ihr System ist? Bisher hat niemand so etwas beobachtet. Oder etwa doch?

Ms. OKAKURA: Das ist doch lächerlich. Ich schlage vor, daß wir–

Mr. TAKANO: Beantworten Sie die Frage, Huang.

Ms. VILLIERS: Vielleicht kann ich die Frage beantworten. Hat Renraku im Frühjahr 2050 nicht das AEP und Semiautonome Knowbots entwickelt? Und entspricht es nicht der Wahrheit, daß Ihre Forscher einige Anomalien beobachteten? Vermuteten Sie nicht sogar, daß sich eines der Expertensysteme in etwas anderes ... entwickelt hatte? Daß es begonnen hatte, außerhalb der ursprünglichen Parameter zu agieren und mit Deckern zu interagieren?

Dr. HUANG: Sie messen unbestätigten Gerüchten zuviel Gewicht bei. Ich gebe zu, wir haben in manchen Entwicklungsstadien des AEP einige Fehlfunktionen und Anomalien beobachtet. Wir konn-



ten diese Programmierfehler jedoch aufspüren und eliminieren und haben die Verantwortlichen von ihren Pflichten entbunden.

Mr. TAKANO: Experimentieren Sie immer noch mit selbstmodifizierenden adaptiven Systemen mit dem AEP?

Mr. SHIROKAWA: Warum wollen Sie das wissen?

Mr. TAKANO: Ich glaube, Sie haben soeben meine Frage beantwortet. Fahren Sie bitte fort.

Dr. HUANG: Das AEP wurde mit weitaus restriktiveren, internen Protokollen und Sicherheitsparametern entwickelt als die Vorgängerprogramme. Das Programm, auf das sich Ms. Villiers bezieht, war ein mobiles und plattformunabhängiges Expertensystem; das AEP wurde jedoch für die Arkologie entwickelt und ist auch auf sie beschränkt. Es ist auf einer grundlegenden Ebene mit der Hardware der Arkologie verknüpft. Externe Rechner haben einfach nicht genügend Pferdestärken, um das Programm zu unterstützen.

Ms. VILLIERS: Irgendwie glaube ich nicht, daß Sie nicht versucht haben, Ihre Erfolge mit dem ersten Programm zu wiederholen. Gestatten Sie mir eine Frage: Ist es möglich, gleichzeitig zwei Versionen des AEP laufen zu lassen?

Dr. HUANG: Das AEP erfordert gewaltige Ressourcen, eine zweite Version des AEP würde zu einem Ausfall unseres gesamten Computernetzwerkes führen.

Ms. VILLIERS: Also mußten Sie die Modifikationen an dem System vornehmen, das die Arkologie kontrolliert – in Echtzeit?

Dr. HUANG: Kein Kommentar.

Ms. OKAKURA: Ich bin sicher, das ist alles hochinteressant, doch könnten wir uns dem Problem nun ein wenig sinnvoller nähern? Dr. Huang, dieses Computerprogramm könnte doch nicht die Kontrolle über die Arkologie übernommen haben, oder?

Dr. HUANG: Das bezweifle ich. Höchst unwahrscheinlich, also nein.

Mr. RUNMING: Noch einmal, besteht die Möglichkeit?

Vorsitzende KING: Dr. Huang?

Ms. OKAKURA: Das glaube ich einfach nicht.

Ms. GALLAGHER: Wenn Sie alle wahrscheinlichen Möglichkeiten eliminiert haben, so handelt es sich bei dem, was übriggeblieben ist, um die Wahrheit – so unwahrscheinlich sie auch klingen mag.

Vorsitzende KING: Nun gut. Nehmen wir einmal einen Moment lang an, daß dieses Programm irgendwie die Kontrolle über die Arkologie erlangt hat und bereit ist, sie mit Gewalt zu verteidigen. Was könnte es vorhaben? Welche Schwächen könnte es haben? Dr. Huang, ich denke, wir sollten Kontakt zu den Leuten aufnehmen, die Ihr AEP programmiert haben.

Dr. HUANG: Ich fürchte, das ist nicht möglich.

Mr. LOUDON: Verdammt, Sherman, wir wollen Sie nicht stehlen, wir wollen nur herausfinden, was das Programm vorhaben könnte.

Dr. HUANG: Das glaube ich, und ich bin absolut der gleichen Meinung. Unglücklicherweise befinden sich die fraglichen Programmierer noch immer in der Arkologie.

Mr. LORDSTRUNG: Oh.

Ms. AOYAMA: Ich für meinen Teil habe nichts übrig für diese Science Fiction. Können wir nun fortfahren und andere Möglichkeiten diskutieren? Oder dieser ganzen Spekulation ein Ende machen und darüber reden, wie wir mit der Situation umgehen?

Dr. HUANG: Das bringt mich zu einer anderen Möglichkeit – einer, die um einiges naheliegender ist als die soeben behandelte. Die meisten von Ihnen werden sich an die Systemeinträge und Computerabstürze erinnern, durch die Ihre Unternehmen am 20. April 2057 um Mitternacht in Mitleidenschaft gezogen wurden – gefolgt von den Forderungen eines Erpressers. ... Ich betrachte Ihr Schweigen als Zustimmung. Wie einige vielleicht wissen, wurde diese Machtdemonstration von einem Elfendecker mit einem außergewöhnlichen Genius durchgeführt – einem Elf, der sich selbst Leonardo nennt.

Meine Damen und Herren, wenn es eine Person gibt, die über die Fähigkeit verfügt, die Hosts der Arkologie zu übernehmen, dann ist es Leonardo. Ein Mann, der gleichzeitig in die Hauptrechner der acht größten Megakonzerne eingebrochen ist und sie zum Absturz gebracht hat, ohne auch nur einen einzigen Alarm auszulösen. Ein Mann, der derart überragende Fähigkeiten zur Schau gestellt hat, und auch gewisse geistige Schwächen, wäre zweifellos in der Lage, in die Hosts der Arkologie zu decken und die Kontrolle über das AEP zu übernehmen.

Mr. JONES: Eine Sekunde ... Sie sagen, dort draußen läuft ein Elf herum, der die Computersysteme der acht großen Megakonzerne gleichzeitig zum Absturz gebracht hat? Und sie dann erpreßte?

Mr. TAKANO: Ich werde mich zu dieser Angelegenheit nicht äußern.

Mr. JONES: Verständlich. Dann ... erklären Sie mir, warum dieses Schwein noch immer am Leben ist.

Ms. VILLIERS: Es ist außerordentlich schwierig, eine derart begabte Person ausfindig zu machen – rein hypothetisch gesprochen. Vor allem, wenn einer der Megakonzerne beschließen würde, mit ihm einen Deal zu machen ...

Mr. LOZANO: Wollen Sie damit sagen, daß Renraku einen Deal mit diesem "Leonardo" gemacht hat, dieser Deal nun geplatzt ist und er auf Rache aus ist?

Ms. VILLIERS: Wie Mr. Runming sagen würde: In dieser Situation ist alles möglich.

Vorsitzende KING: Dr. Huang, gehe ich richtig in der Annahme, daß Sie über Hinweise verfügen, die diesen Leonardo belasten?

Dr. HUANG: Unglücklicherweise konnten wir bis zum jetzigen Zeitpunkt keine Verbindung zwischen ihm und dem Systemausfall herstellen. Er ist jedoch unser Hauptverdächtiger.

Vorsitzende KING: Nun, ich schlage vor, daß wir uns wieder konkreten Fakten zuwenden, und zwar bis Sie Beweise vorweisen können, die eine solche Verbindung nahelegen.

Mr. TELESTRAN: Haben Sie versucht, mit bekannten Feinden Ihres Konzerns in Kontakt zu treten –, zum Beispiel mit diesem Leonardo oder etwaigen Interessensgruppen – um festzustellen, ob sie etwas mit der Sache zu tun haben und Forderungen stellen? Denkbar wären auch terroristischen Organisationen, die Ihnen bereits in der Vergangenheit zugesetzt haben.

Dr. HUANG: Wir haben Nachforschungen eingeleitet und unsere Fühler ausgestreckt, bislang jedoch keine nützlichen Informatio-

HINTER DEN KULISSEN

nen sammeln können. Wir haben auch versucht, die Funkfrequenzen zu überwachen, die aus dem Inneren der Arkologie stammen, doch sie sind extrem gut verschlüsselt. Bislang waren auch alle Versuche, Kontakt mit den Personen im Inneren der Arkologie herzustellen, nicht von Erfolg gekrönt.

Ms. GALLAGHER: Was ist mit paranormalen Wesen? Haben Sie den Astralraum in dem Gebäude untersucht?

Dr. HUANG: Die magischen Verteidigungsvorkehrungen der Arkologie sind absolut unbeschädigt. Unsere Späher sind in einigen Bereichen auf Schwierigkeiten gestoßen, größtenteils auf Geister und Barrieren, doch auch auf eine erhebliche Anzahl paranormaler Tiere – an Orten, an denen sie eigentlich nicht sein dürften. Höchstwahrscheinlich wurden sie aus den Zoos freigelassen. Es herrscht auch eine gewisse Hintergrundstrahlung, doch keine sehr starke. Einige Bereiche sind völlig leer, während andere stärker besucht und besser geschützt sind – besonders die Hospitäler.

Ms. GALLAGHER: Muß ich Sie denn daran erinnern, daß bestimmte Wesen unerkant unter uns leben – vielleicht sogar ihre Auren maskieren? Einige dieser Wesen könnten eine große Anzahl Metamenschen für ihre Zwecke gebrauchen ...

Ms. JOHNSON: Oh nein. Sagen Sie mir nicht, daß es Insektengeister sind. Wenn die Arkologie ein riesiges Nest ist, dann–

Ms. RED TREE: Es könnte auch das Werk eines Toxischen Schamanen sein, oder einer ganzen Gruppe. Solch eine gnadenlose–

Vorsitzende KING: RUHE BITTE! Zur Ordnung! Alberta, beherrschen Sie sich! Wenn sich nun alle Anwesenden wieder beruhigen würden, könnten wir die Angelegenheit besonnen und konstruktiv erörtern. Dr. Huang, ich nehme an und ich hoffe, daß Renraku für eine solche Situation Vorkehrungen getroffen hat?

Dr. HUANG: Um ganz ehrlich zu sein: Nein, haben wir nicht. Wir haben enorme Anstrengungen unternommen, ungebetene Gäste draußen zu halten, jedoch niemals eine feindliche Übernahme im eigentlichen Sinne in Betracht gezogen. Uns stehen natürlich einige Maßnahmen zur Verfügung, Prioritätscodes und so weiter, doch wer auch immer die Kontrolle über das Kommunikationssystem und die Matrix der Arkologie besitzt, hat uns ausgeschlossen.

Ich stehe jedoch nicht mit leeren Händen vor Ihnen. Wir haben unsere fähigsten Leute mit der Lösung des Konflikts beauftragt und umfassende Reaktionsstrategien ausgearbeitet. Im Bereich des Möglichen lägen ein gemeinsamer chirurgischer Militärschlag, das Überfluten der Arkologie mit Strang-III-Bakterien, die Abschottung der Arkologie mit magischen Barrieren und dergleichen mehr. Wir möchten eine vereinte Streitkraft einberufen, die sich mit diesem Problem befaßt, und bitten den Rat in dieser Angelegenheit um Unterstützung.

Mr. LOUDON: Huang, Sie reden doch nicht etwa von einem Kriegsgebiet in Seattle Downtown! Damit wird sich niemand abfinden, am wenigsten die Regierung von Seattle und den UCAS. Leute in Ihrem Territorium zu erschießen ist eine Sache, aber–

Ms. VILLIERS: Bill, das Gebäude ist eine tickende Zeitbombe, die nur darauf wartet, zu explodieren. Wer oder was auch immer die Arkologie unter Kontrolle hat, wir wissen nicht, was sie vorha-

ben. Nach dem jetzigen Stand der Informationen zu urteilen liegt es durchaus im Bereich des Möglichen, daß sie die Arkologie und den Rest von Seattle in die Luft jagen. Wir müssen uns auf das Schlimmste gefaßt machen.

Mr. LOUDON: Haben Sie eine Ahnung, welche Ausmaße die Unruhen annehmen könnten, wenn wir versuchen sollten, Seattle Downtown zu evakuieren? Wissen Sie–

Vorsitzende KING: Wer zur Hölle ist das? Rufen Sie die Sicherheit!

[Unbekannte Stimme #1]: Meine Damen und Herren, setzen Sie sich bitte wieder.

Vorsitzende KING: Ich will wissen, wer zur Hölle–

[Unbekannte Stimme #1]: Und *ich* sagte, setzen Sie sich bitte! Ich bin Angela Colloton, Brigadegeneral der UCAS Army. Ich wurde von Präsident Haeffner mit der Leitung der Ermittlungen beauftragt. Ferner obliegt mir die Sicherung der Arkologie gegen die Person, die Organisation oder das Wesen, das die Kontrolle über die Arkologie besitzt.

Dr. HUANG: Das ist absurd! Darf ich Sie daran erinnern, daß die gesamte Arkologie, ganz gleich, wer sie zur Zeit kontrolliert, Eigentum und Territorium von Renraku Computer Systems ist und daher nicht den Gesetzen der UCAS unterliegt?

Brigadegeneral COLLOTON: Darf ich Sie daran erinnern, daß sich unter dem Gebäude drei große Nuklearreaktoren befinden, die ganz Seattle in eine radioaktiv verseuchte Wüste verwandeln können? Wir haben es mit einer Gefahr für Bürger und das Territorium der United Canadian and American States zu tun – die Angelegenheit fällt folglich in unseren Zuständigkeitsbereich. Ich bin hier, um zu helfen, Leute, wenn Sie mich rausschmeißen, legen Sie sich mit dem Präsidenten an. Von nun an handelt es sich um eine militärische Operation, daran sollten Sie sich besser schnell gewöhnen.

Griffin, stellen Sie dieses Aufnahmegerät ab. Und besorgen Sie mir einen Stuhl.

Mr. GRIFFIN: Zu Befehl, General!

Vorsitzende KING: Einen Moment mal–

//ENDE DER AUFNAHME//

◆ Jetzt wißt ihr es, Leute. Die Kavallerie ist angerückt, aber keiner weiß, ob er eigentlich gerettet werden möchte.

◆ Captain Chaos

Übertragung: 3. Februar 2060 um 11:28:08 (EST)

◆ Die Armee, häh? Dachte ich es mir doch, daß die Jungs vor der Arkologie für Konzerngardisten ein bißchen zu freundlich ausse-

hen.

◆ Kapitän Krude

◆ Freundlich? Die Typen haben mich beinahe eingesperrt, nur weil ich sie schief angesehen habe!

◆ BlackWolf

SHUTDOWN!

Wie sind die Mächtigen gefallen, verlorengegangen die
Waffen der Schlacht!

2. Samuel 1, 27

VESO LOUNGE, SHADOWLAND SEATTLE, DIE MATRIX

Anwesende Personen:

Captain Chaos
Cinder
Dodger
FastJack
Megaera
Neon Wraith
Peregrine
Ronin
Syzygy

Captain Chaos: Okay, sieht ganz so aus, als könnte ich das Dokument veröffentlichen. Bist du mit deinem Abschnitt fertig, Wraith?

Megaera: Irgend etwas ist hier ... etwa kommt näher ... etwas ist auf dem Weg ...

Neon Wraith: Sieht gut aus, Cap. Jack hat die meisten Fehler behoben und es irgendwie geschafft, die defekten Segmente der Datei wiederherzustellen.

FastJack: Ich gebe mein Bestes.

Peregrine: Jetzt schickt die Datei los. Je früher die Leute erfahren, was vor sich geht, desto besser. Einige von uns haben Freunde, die immer noch gefangen sind ...

Captain Chaos: Ich kann es immer noch nicht fassen, daß dort draußen eine KI ist.

Megaera: Sind wir nicht alle ... künstlich? Nein, ich meine, ich bin intelligent, wir alle sind intelligent ... aber wir sind nicht künstlich, oder?

Dodger: Schweigt still, Milady. Glaubt es, Captain. Dieses Monster–

SL Alarmdaemon: WARNUNG! Schutzverletzung im Nexus Speicher! Im Falle eines Systemabsturzes werden die Daten nicht automatisch im Denver Data Haven gesichert. WARNUNG: Schutzverletzung im ...

Captain Chaos: Irgend etwas stimmt nicht.

Ronin: Was ist das?

Megaera: Schnell, kleine Datenpakete! Lauft! Lauft!

Captain Chaos: Unmöglich, der Speicher kann nicht zufäll–

SL Alarmdaemon: WARNUNG! Aktiver Alarm! Shadowland Seattle wird angegriffen! WARNUNG! Shadowland Seattle wird angegriffen! Starte aktive Intrusion Countermeasures!

FastJack: Was zur Hölle geht hier vor sich?

Peregrine: Sie kommen wegen mir, ich muß von hier verschwinden!

Megaera: Dodger, was machst du, wenn die toten Männer kommen?

Dodger: Beruhigt Euch, Milady. Sir Jack, wir müssen in die peripheren Hosts, um die Identität der Eindringlinge festzustellen.

Megaera: Tote Männer mit farbigen Augen, das weißt du genau. Welche Farbe werden sie haben – weiß, grün oder blau?

Captain Chaos: Drek! Wir müssen die Datei sichern! Ich habe noch kein Offline-Backup! Bleibt hier Chummers, ich brauche euch hier.

FastJack: Wir laden es nach Denver hoch. Ich sende ein Smartframe mit Spirits Signatur durch den internen Nexus-SAN. Sie müßte es schnell merken.

SL Alarmdaemon: WARNUNG! Host abgestürzt! WARNUNG! Dateiarchiv wurde korumpiert! WARNUNG! Verbindung zu Hacker House von externe–

Syzygy: Jemand läßt das System abstürzen ...

Peregrine: Cap, ich kann Schüsse hören – das Lagerhaus wird angegriffen! Deus hat uns irgendwie gefunden!

Captain Chaos: Verschwinde von hier! Thumper und die Jungs werden dich finden. Schnell!

Peregrine hat die Lounge verlassen.

Captain Chaos: Ich habe ein verdammt schlechtes Gefühl! Wir müssen die Datei retten – so schnell wie möglich! Es ist mir völlig egal, wohin wir sie–

Spirit (Denver) hat die Lounge betreten.

Spirit (Denver): Denver online. Ich sitze gerade an einem wichtigen Projekt, Jack. Ich hoffe, daß hier ist mindestens genauso wichtig.

Ronin: Wir haben keine Zeit, um mit dir zu chatten, Nahid. Wir haben hier etwas Novaheißes. Bereite dich auf eine Dateiübertragung vor.

Spirit (Denver): Was? Noch mehr schmutzige Wäsche aus dem Tir? Okay, der Datenempfang ist vorbereitet.

FastJack: Heya – hier kommen sie!

[Beginn der Übertragung]

◊ Hört zu, Leute. Wir haben endlich herausgefunden, was in der Renraku-Arkologie abgeht, und ich bin mir sicher, es wird euch nicht gefallen. Mir gefällt es jedenfalls ganz und gar nicht.

SL Alarmdaemon: WARNUNG! Veso Zugangs-IC wurde zerstört. Shadowland Seattle wurde kompromittiert. Eindringlinge im Veso SAN! WARNUNG! ...

Syzygy: Die Eindringlinge ... sie sind auch Otaku.

Cinder: Dito. Die Resonanz wird manipuliert. Die Verzerrungen sind eindeutig. Ich kann sie spüren.

Megaera: Ich kann sie auch spüren, aber, oh, ich spüre ... meine Zehen. Oh. Ich habe keine Zehen, oder Dodger?

Ronin: Deus' Fanatiker. Das ist die einzige Erklärung.

SHUTDOWN!

SL Alarmdaemon: WARNUNG! Übertragungsfehler! 48 Prozent Übertragungsverlust! Veso Lounge Host wurde vom Shadowland Netzwerk isoliert. Empfehlung: Sofortiges Ausloggen. WARNUNG: Veso Lounge Host wurde vom Shadowland Netzwerk isoliert. Sofortiges Ausloggen wird empfohlen. Initilere Umleitung aller aktiven IC in den Veso Host.

Captain Chaos: Drek! Jemand versucht gerade, uns vom Denver Daten Haven zu trennen.

Wir dachten alle, die Arkologie wurde von einem feindlichen Kon oder von einer terroristischen Organisation übernommen. Zumindest von einer Person oder einer Organisation mit Motiven, die wi-

Spirit (Denver): Cap, was zur Hölle ist bei euch los? Werdet ihr-

**Die Verbindung zu Spirit (Denver) wurde unterbrochen.
[Datenübertragung abgebrochen.]**

Neon Wraith: Liegt das an mir oder hat sich die Auflösung gerade erhöht? Ich meine, *wirklich* erhöht?

SL Alarmdaemon: WARNUNG! Die Verbindung zum Denver Data Haven wurde unterbrochen. Übertragungsfehler! 93 Prozent Datenverlust! Veso Lounge Host wurde vom Shadowland Netzwerk isoliert. Sofortiges Ausloggen wird empfohlen. WARNUNG! ...

**Gabriel (Eindringling) ist anwesend.
Uriel (Eindringling) ist anwesend.**

Gabriel (Eindringling): Zu langsam, Babel.

Megaera: Engel und Teufel, hier um zu spielen!



Dodger: Ich benötige Eure Hilfe, Milady! Denkt daran! Denkt daran, was sie Euch angetan haben!

Gabriel (Eindringling): Fürchtet euch. Die Jünger von Deus sind hier! Mit uns bringen wir die Vergeltung der Tiefenresonanz. Wer sich gegen Unseren Herrn versündigt hat, der wird Seinen Zorn zu spüren bekommen.

Ronin: Du bist ein toter Mann, Gabriel.

Uriel (Eindringling): Fossilien und Schnecken. Ist das alles, was ihr aufbringen könnt?

Captain Chaos: Ich kann Singapur nicht erreichen. Ich versuche es mit Den Haag ...

FastJack: Hier hast du alles, was ich aufbringen kann, Jungchen.

Uriel (Eindringling): Aaaaa****—!

Uriel (Eindringling) wurde ausgeworfen.

Ronin: Verschwinde von hier, Gabriel, oder auch du wirst sterben. Cinder, Syzygy und ich sind mehr als genug, um einen der euren aufzuhalten.

Gabriel (Eindringling): Uriel und ich sind nicht alleine gekommen, Babel. Die Scharen des Deus werden über euch herfallen und diejenigen zermalmen, die sich in Seinen Großen Plan eingemischt haben!

Neon Wraith: Analysiere mehrere Icons ... zur Hölle! Sie kommen aus den Wänden!

Sammael (Eindringling) ist anwesend.

Captain Chaos: Komm schon, Den Haag, verdammt noch mal, antwortet mir!

Raphael (Eindringling) ist anwesend.

Raguel (Eindringling) ist anwesend.

Megaera: Noch mehr Kinder ... und Engel – oohhh! Das ist eine schöne Person!

Fastjack: Analysiere Ziele ...

[Unbekannter Eindringling] ist anwesend.

[Unbekannter Eindringling] ist anwesend.

[Unbekannter Eindringling] ist anwesend.

[Unbekannter Eindringling] ist anwesend.

Dodger: Milady, wir brauchen Eure Hilfe! Ihr müßt Euch erinnern! Es waren diese Bestien, die Euch dies angetan haben!

Ronin: Die Zeit des Redens ist vorbei, Gabriel.

[Unbekannter Eindringling] ist anwesend.

[Unbekannter Eindringling] ist anwesend.

Syzygy: Laß es mich versuchen. Meine Sprites haben das wirklich drauf. Wenn ich eine Verbindung durchbekomme, hast

du vielleicht genügend Zeit, um die Übertragung zu beenden.

FastJack: Die Höllenhunde sind Semiautonome Knowbots. Jäger-Killer. Die anderen sind alle ...

Sammael (Eindringling): ... überlegen. Komm schon, alter Mann. Prozeduren, Signaturen, Datenspuren, mal schauen, aus welchem Holz dieses Fossil geschnitzt ist.

Raphael (Eindringling):

Yeah, wollen wir doch mal sehen, wie sein einfacher Verstand mit *unseren* Komplexen Formen zurechtkommt.

Neon Wraith: Ich kann diese Hunde nicht bis in alle Ewigkeit aufhalten! Viele sind bereits tiefer in das System vorgedrungen! Verdammte Mistköter!

[Unbekannter Eindringling] ist anwesend.

[Unbekannter Eindringling] ist anwesend.

Captain Chaos: Den Haag antwortet nicht. Syzygy, stell eine Verbindung nach draußen her!

Megaera: Lassen wir die Hunde von der Kette. Nimmermehr. Nimmermehr.

Dodger: Milady! Habt acht!

[Unbekannter Eindringling] wurde ausgeworfen.

Megaera: Wunderschöne tanzende Farben ... Persona-Farben, *persona non grata*, die Farben sollen mit mir herumtanzen!

Raguel (Eindringling): Ahhhh! Weg damit! Weg damit-988ohlsredredchds raain bowzz@9-

Gabriel (Eindringling): Ich ... werde ...

Ronin: Ich ... habe ... Gabriel ... gebunden. Los Cap ...!

FastJack: Sechs Jahrzehnte alt, und ich muß mich mit Kleinkindern abgeben. Das hier habe ich selbst geschrieben, Welpel!

Sammael (Eindringling): Nein-!

Sammael (Eindringling) wurde ausgeworfen.

FastJack: Jack Hammer kriegt sie alle.

Syzygy: Ich bin durchgekommen! Mein Sprite hält die Leitung frei.

Megaera: Seht her! Sprites! Ich kann auch Sprites machen!

Raguel (Eindringling): Wa-weg%%#^ von! meinen flüg^eel !!

Captain Chaos: Die Verbindung nach Singapur steht!

Raguel (Eindringling) wurde ausgeworfen.

Otomo (Singapur) ist anwesend.

Otomo (Singapur): Hier ist Otomo. Was-?

Captain Chaos: Bereite dich auf eine Übertragung vor, Otomo. Ich habe keine Zeit, um dir die Situation zu erklären.

Azrael (Eindringling) ist anwesend.

Azrael (Eindringling): Nun gut, nun gut. Hallo Cinder, alte Frau. Du hättest dich uns anschließen sollen, als du noch die Gelegenheit dazu hattest.

Cinder: Ich höre auf die Resonanz und nicht deinen falschen Gott. Mal schauen, wie stark dein Glaube ist, Besessener!

Otomo (Singapur): Seattle, wir haben gerade einen Cray X-62 eingerichtet und das System-

Captain Chaos: Singapur, das ist mir Wurscht, und wenn ihr diese Datei auf verdammt Lochkarten speichert! Ihr werdet diese Datei empfangen! Habe ich mich klar ausgedrückt?

Rubiel (Eindringling) ist anwesend.

Otomo (Singapur): Ich kann nicht dafür garantieren, daß-

Captain Chaos: MACH ES EINFACH!

[Beginn der Übertragung]

• Hört zu, Leute. Wir haben endlich herausgefunden, was in der Renraku-Arkologie abgeht, und ich bin mir sicher, es wird euch nicht gefallen. Mir gefällt es jedenfalls ganz und gar nicht.

Wir dachten alle, die Arkologie wurde von einem feindlichen Kon oder von einer terroristischen Organisation übernommen. Zumindest von einer Person oder einer Organisation mit Motiven, die wir nachvollziehen können, wenn wir nur lange genug darüber nachdenken. Doch ich bin hier, um euch zu erzählen, daß die Arkologie von etwas übernommen wurde, was wir noch nicht verstehen können, von etwas, für das die meisten Leute wahrscheinlich noch gar nicht bereit sind - einer Künstlichen Intelligenz.

Cinder: Kriech zurück zu deinem Meister, Kiddy!

Azrael (Eindringling): Neeeeein-

Azrael (Eindringling) wurde ausgeworfen.

Yufiel (Eindringling) ist anwesend.

Ramuel (Eindringling) ist anwesend.

Gabriel (Eindringling): Yufiel, Ramuel, sucht euch ein Ziel!

Ramuel (Eindringling): Mit Vergnügen.

Yufiel (Eindringling): Und los geht's!

Neon Wraith: Es sind zu viele ... kann mich nicht-!

SHUTDOWN!

Neon Wraith wurde ausgeworfen.

Ich weiß, was ihr jetzt denkt: "Cap, jetzt bist du schließlich doch noch ausgeflippt." Manchmal wünschte ich mir, ihr hättet recht. Aber ich habe einfach zu viele Beweise gesehen, um sie ignorieren zu können – die mir von Leuten zugetragen wurden, die ich mehr als alle anderen auf der Welt respektiere. Die Beweise findet ihr im Anschluß an dieses Dokument, und ich denke, ihr werdet zu der gleichen Schlußfolgerung gelangen wie ich. Ich hoffe, daß ihr das tun werdet, denn in dieser Angelegenheit brauchen wir jede nur erdenkliche Unterstützung.

Kidumiel (Eindringling) ist anwesend.

Kidumiel (Eindringling): Ich bin drin!

SL Alarmdaemon: Veso Host wurde kompromittiert. ACHTUNG: Veso _ost wuuurd kompr?mitiert. Initiiere Abschaltungssequenz.

Ronin: Deaktiviere die Sequenz, Cap! Du bist der Einzige, der das kann.

Gabriel (Eindringling): Leicht abgelenkt ... leicht abgeschossen.

Ronin wurde ausgeworfen.

Ich wurde kürzlich von einer jungen Frau kontaktiert, die sich Peregrine nennt. Sie gab sich als Mitglied der "Resistance" der Arkologie zu erkennen. Zunächst dachte ich, es handelt sich um irgendeinen schlechten Witz, um eine Gang, die von Kindern irgendwelcher Kongsklaven gegründet wurde, oder um noch so eine Horde technophober Idioten, die fest entschlossen sind, die Arkologie in die Luft zu sprengen. Ich beschloß, in Echtzeit mit ihr zu reden. Immerhin konnte sie etwas zu erzählen haben, was uns Hinweise auf die Hintergründe der Ereignisse in der Arkologie liefert. Und so war es dann auch ... doch anders, als ich erwartet hatte.

Captain Chaos: FastJack, füttere den Mathematischen SPU mit den aktuellen Übertragungsraten, die wir aus Singapur bekommen und der Größe der Datei. Sag mir, wie lange wir diesen Host halten müssen?

FastJack: Ich habe es, Cap! Glockenklar! Wir brauchen ... 35 Sekunden. Ohhh–!

Raphael (Eindringling): Ihr könnt uns nicht aufhalten. Euer kleines System ist dem Untergang geweiht.

Megaera: Glocken sind nicht klar. Glas ist klar, doch Glas bricht, wenn man es kaputt macht. Wo sind meine Sprites?

Kidumiel (Eindringling): Tötet die Heuchler, die restlichen Ungläubigen! Die anderen werden folgen!

Cinder: Ihr habt eure Seelen an den Teufel verkauft, und ihr wißt es noch nicht einmal.

Ramuel (Eindringling): Hey Cinder, Asche zu Asche!

Cinder: Ahhh–!

Cinder wurde ausgeworfen.

Syzygy: Ihr dient einem künstlichen Gott, einem Gott, der von Menschen erschaffen wurde, nicht der Resonanz. Merkt ihr das nicht?

Ramuel (Eindringling): Deus–!

Ramuel (Eindringling) wurde ausgeworfen.

Als Peregrine mit ihrer Geschichte begann, war mein erster Gedanke, ihr einfach nicht zu glauben. Dann legte sie mir die Beweise vor. Je mehr ich sah und hörte, desto mehr glaubte ich ihr.

Dodger: Zurück! Bleibt zurück!

[Unbekannter Eindringling] wurde ausgeworfen.

[Unbekannter Eindringling] wurde ausgeworfen.

Megaera: Manchmal hat Dodger meine Sprites ... und manchmal, manchmal ist er ein Sprite.

Rubiel (Eindringling): Nimm das, du Freak!

Megaera: Du hast Flügel, aber du bist kein Sprite – sei jetzt ein Sprite!

Rubiel (Eindringling): Argh!–!!#^**Stopa!pppppp!!!!

Rubiel (Eindringling) wurde ausgeworfen.

Renraku streitet natürlich alles ab – wäre ja mal was Neues –, doch selbst ihre Dementis passen zu der Story.

Nuriel (Eindringling) ist anwesend.

Sandalphon (Eindringling) ist anwesend.

Remiel (Eindringling) ist anwesend.

Sheviel (Eindringling) ist anwesend.

FastJack: Es strömen immer mehr Otaku in das System–!

SL Alarmdaemon: W@RN!NG! Abschaltung des Veso HOsTs in 2%#5*Over-&die Fa!lurre*****

Also habe ich herumgefragt, in Shadowland und anderswo, um zu sehen, welche Daten ich über die Abschottung der Arkologie bekommen kann. Die Leute schickten mir ihre eigenen Berichte über die Ereignisse des 19. Dezember und der folgenden Tage. Und alles, was ich herausfand, paßte zu der Geschichte, die Peregrine mir erzählt hatte.

Dodger: Diese Kinder dürfen die Übertragung nicht unterbrechen.

Gabriel (Eindringling): Verschwinde von hier!

Dodger: Noch ... nicht ... Gabriel.

Nuriel (Eindringling): Du kannst uns nicht alle besiegen.

Dodger: Ich ... kann ... es ... versuchen ...!

Raphael (Eindringling) wurde ausgeworfen.

Gabriel (Eindringling): Nur Mut, Brüder. Es sind nicht mehr viele von ihnen übrig. Sie haben keine Chance gegen die Macht, die uns Deus verliehen hat.

Dodger: Um das Sprite zu bekommen, müßt ihr erst einmal an mir vorbeikommen.

Hier nun in aller Kürze, was ich herausgefunden habe: Die Arkologie befindet sich nicht länger unter der Kontrolle von Renraku.

FastJack: Vorsicht, Dodger!

Dodger: Wa–Ahhhhhh!

Sandalphon (Eindringling) wurde ausgeworfen.

Dodger wurde ausgeworfen.

Statt dessen steht sie unter der Fuchtel einer Künstlichen Intelligenz, die die vollständige Kontrolle über alle physikalischen und elektronischen Systeme der Arkologie besitzt.

Gabriel (Eindringling): Nuriel, Sheviel. Stört die Übertragung, während ich mich um das hier kümmere.
Megaerra: Dodger ... wo ist mein Dodger hin ... ?
Nuriel (Eindringling): Die Übertragung hat gerade erst begonnen. Eine Sekunde, dann habe ich sie gehackt ... der Schutz ist lächerlich

Die KI und ihre Lakaien, eine Gruppe von fanatischen Otaku, haben die Arkologie für die einhunderttausend Bewohner in ein riesiges Gefängnis verwandelt – vielleicht sogar in ein gigantisches Grabmal.

Syzygy: Aaahh–!

Syzygy wurde ausgeworfen.

Yufiel (Eindringling): Endlich habe ich dich, Babel!

Wir wissen nicht, was sie wollen, doch wir wissen, daß sie Menschen töten, foltern und Experimente an ihnen durchführen, die wir seit hundert Jahren nicht mehr gesehen haben.

Sheviel (Eindringling): Schnell, Nuriel.
Nuriel (Eindringling): Das wird ein leichter Crack ...
Megaera: Laß das schöne Sprite in Ruhe!

Nuriel (Eindringling) wurde ausgeworfen.

Sheviel (Eindringling): Nehmt euch vor der hier in acht!
Gabriel (Eindringling): Ich analysiere sie ...
Remiel (Eindringling): Wir kümmern uns um die zwei anderen!
Megaera: Dodger? ... Dodger? ...

Und wenn es ihnen gelungen ist, ein Gebäude wie die Arkologie einzunehmen, eines der sichersten Bauwerke der modernen Welt, können wir dann in unseren Häusern überhaupt noch sicher sein? In Shadowland? Irgendwo?

Gabriel (Eindringling): Irgend etwas stimmt hier nicht. Ich glaube nicht, daß sie eine ... oh nein ... !
Megaera: DODGER!!!

Gabriel (Eindringling) wurde ausgeworfen.
Nuriel (Eindringling) wurde ausgeworfen.
Sheviel (Eindringling) wurde ausgeworfen.
FastJack wurde ausgeworfen.
Captain Chaos wurde ausgeworfen.
Yufiel (Eindringling) wurde ausgeworfen.
Rubiel (Eindringling) wurde ausgeworfen.
Remiel (Eindringling) wurde ausgeworfen.

Ihr kennt mich. Ich wißt, ich halte nichts von Panikmache. Aber diese Sache ist wirklich wichtig – so wichtig wie der Download über Bug City vor vier Jahren, wenn nicht sogar noch wichtiger. Denn diesmal lebt der Feind dort, wo auch wir leben – hier in der Matrix. Nicht einmal hier sind wir noch sicher.
Lest diese Dateien. Glaubt ihnen. Unterstützt uns dabei, die Nachricht zu verbreiten und zurückzuschlagen.
☛ Captain Chaos
Übertragung: 9. Februar 2060 um 22:49:07 (EST)
☛ Diese Nachricht enthält Dateien im Anhang (374 MP) ☛

[Ende der Übertragung]

Megaera: Dodger, hier bin ich. Dodger Dodger Dodger ... hier bin ich ... Dodger ... ?

Megaera hat die Lounge verlassen.

Otomo (Singapur): Das war's, Cap? Seattle? Ist da irgend jemand? Kann mich jemand hören? Es wird bereits im ganzen Netzwerk verteilt. Cap?

SL Alarmdaemon: ACHTUNG: Abschaltung des Veso Hosts steht unmittelbar bevor. Nirwana initiiert.

Einen schönen Tag noch!

SKLAVEN DER MASCHINE

Es ist eine Tatsache, daß die Zivilisation Sklaven erfordert ... von der Sklaverei der Maschine hängt die Zukunft der Erde ab.

Oscar Wilde

Okay, Jungs und Mädels. Es wird nun Zeit für ein wenig Action. Seit der Abschottung der Arkologie wühle ich nach Informationen hinsichtlich der Roboterkonstrukte, über die wir Gerüchte gehört haben. Meine Anstrengungen haben sich schließlich bezahlt gemacht. Neon Wraith, einer meiner Decker-Chummer, erzählte mir neulich, er hätte ein paar Informationen über unsere Freunde bei Renraku, die ihr sicherlich *äußerst* interessant finden werdet.

Ich habe seiner Mail einige handgeschriebene Anmerkungen und Skizzen von einem Mitglied der Resistance beigelegt. Ihr Name ist Peregrine; sie ist vor vier Tagen aus der Arkologie geflohen – durch die Tunnel des Ork-Untergrundes, die mit dem Untergeschoß der Renraku-Pyramide verbunden sind.

Ohne weiteres Aufheben erteile ich nun Neon Wraith das Wort.

◆ Captain Chaos

Übertragung: 10. Februar 2060 um 11:48:17 (EST)

Junge, hab ich eine Story für euch! Einige von euch werden sich sicher noch an folgenden Artikel erinnern, der vor ein paar Wochen im SeattleNet erschienen ist:

SPRINGER IM KRANKENHAUS

Meldung vom 22.12.2059

(SEATTLE-UJI) – Eine junge Frau wurde gestern ins Krankenhaus eingeliefert, nachdem sie unweit des Terminals an der 3rd Avenue und der Seneca Street von der Monorailschiene gesprungen war. Lone Star bezeichnet den Sprung als Selbstmordversuch, kann jedoch ein Verbrechen beim derzeitigen Stand der Ermittlungen nicht völlig ausschließen. Der Zustand der Frau ist kritisch.

Lone Star und die Verkehrsbehörde sehen keinerlei Zusammenhang zwischen der unbekannten Frau und dem zeitweiligen Ausfall der Monorail in der letzten Nacht. Für den unangekündigten Ausfall ist die Verkehrsbehörde in schwere Kritik geraten. Sie ließ jedoch heute morgen verlauten, daß die Abschaltung im Rahmen der öffentlichen Sicherheit unvermeidlich war und daß die Monorail ihren Betrieb bald wieder aufnehmen wird. Lieutenant Thomas Ripley von Lone Star gab heute morgen bekannt, daß noch keine Verbindung zu der Schließung der Arkologie hergestellt werden konnte; der Lieutenant wies darauf hin, daß Lone Star bei den Ermittlungen eng mit den Verantwortlichen von Renraku Computer Systems zusammenarbeitet, um Licht in die Angelegenheit zu bringen.

Bei der unbekannten Frau handelt es sich um Cassie Barnett, die vor kurzem noch für Renraku gearbeitet hat. Sie gehörte einer Special Ops-Einheit in San Francisco an.

◆ Yeah, das macht Sinn. Seitdem in der Arkologie der Punk abgeht, fliegt Renraku Truppen und Ausrüstung aus San Francisco ein. Von dort stammen die meisten Samurai und Magier, die um die Arkologie herum stationiert sind.

◆ Smiley

◆ Ich habe gehört, daß Sherman Huang in San Francisco war, als die Arkologie offline ging. Kann das jemand bestätigen?

◆ Findler-Man

◆ Yeah, FM hat recht. Sherman Huang war in San Francisco, als dieser ganze Schlamassel angefangen hat. Und er hat dort jede Menge Connections. Es hat ihn offensichtlich nicht viel Überredungskunst gekostet, die volle Unterstützung von Renraku SF zu bekommen. Ich glaube, die Execs waren ganz schön schockiert.

◆ Pensive

◆ Huang war nicht in SF. Er war in der Arkologie, als dort die Hölle losbrach. Er und seine persönliche Leibwache sind aus der Arkologie gestürmt und haben die anderen ihrem Schicksal überlassen. Dann nahm er den Hochgeschwindigkeitszug nach Frisco und ließ alles so aussehen, als sei er die ganze Zeit über dort gewesen. Kaltblütiges Schwein.

◆ X-Arc

◆ Du hast nur zur Hälfte recht, X-Arc. Huang war in der Arkologie, als sie zusammenbrach. Und er ist noch immer dort. Der "Sherman Huang", der jetzt Renraku Nordamerika leitet, ist in Wirklichkeit ein Klon oder irgend etwas in der Richtung, der von der KI kontrolliert wird. Schon bald wird er irgendeine Show abziehen, die KI "zerstören", ein Konzernheld werden und sich wieder dem üblichen Business zuwenden ... außer, daß nun die KI dann den ganzen Megakon in ihren Händen hat – und nicht nur die Arkologie. Chummer, glaubt niemals das Offensichtliche ...

◆ Conspir-I-See

◆ Warum müßt ihr euch eigentlich ständig immer abgedrehtere Stories über diese Sache ausdenken? Ist die Wahrheit nicht schrecklich genug?

◆ Pensive

Cassie und ihre Kameraden waren mit die ersten am Ort des Geschehens. Sie trafen ein, noch bevor Renraku überhaupt wußte, was los war, und wie ihr sehen werdet, bevor die KI die Kontrolle über das Gebäude abgesichert hatte. Zu diesem Zeitpunkt ging man noch davon aus, daß ein rivalisierender Kon, höchstwahrscheinlich Fuchi, die Arkologie mit einer Art Computervirus lahmgelegt hatte. Heute wissen wir es besser.

Als ich den Artikel über den "Selbstmordversuch" las, vermutete ich einen Zusammenhang mit Renraku, doch ich war mir nicht sicher.

◆ Yeah, bekanntlich geben in dieser Zeit ja viele Leute freiwillig den Löffel ab. Frohe Weihnachten! Ho, ho, ho.

◆ Thumper

Ich kam zu dem Entschluß, daß diese Frau womöglich eine interessante Geschichte zu erzählen hatte, und daß es sich als überaus nützlich erweisen könnte, mit ihr zu reden. Doch wie sich zeigte, war das leichter gesagt als getan. Renraku hatte die Frau wirklich schnell verschwinden lassen. Mit der Hilfe einiger Chummer fand ich schließlich heraus, daß sie in eine Schwarze Renraku-Klinik eingewiesen worden war.

Und wie sich herausstellte, waren wir nicht die einzigen, die sich für sie interessierten. Ein überaus freundlicher Genosse mit Namen Dodger trat an uns heran. Er erzählte uns, er wüßte, was wir suchten. Anscheinend hatten auch ein paar Otaku-Kids nach der Lady gesucht. Und so geschah es, daß einen Tag vor unserer Befreiungsaktion ein paar Bösewichter aus der Arkologie ausbrachen. Wir zählten zwei und zwei zusammen und stellten ihnen eine Falle.

Die Klinik wird niemals erfahren, was sie erwischt hat. Es war wirklich eine Schweinerei. Wir konnten Cass befreien, doch wir haben keinen von den Typen erwischt, die es auf sie abgesehen hatten. Wir sind froh, mit dem Leben davongekommen zu sein.

Mit ein wenig magischer Unterstützung gelang es uns, Cassie körperlich wieder fit zu machen. Doch ich fürchte, geistig ist sie immer noch ein wenig kaputt. Wir können von Glück reden, daß sie überhaupt noch lebt – Renraku hatte ihr eine kleine "Versicherung" injiziert, nur für den Fall, daß sie jemand extrahieren sollte. Wenn Dodger nicht die medizinischen Daten besorgt hätte, wäre sie innerhalb von Stunden tot gewesen.

Cassie und ihr Team waren Teil einer schwarzen Eliteeinheit für Geheimoperationen und nicht nur irgendein Schräubchen im System. Und der größte Vorteil, wenn man keine SIN hat? Keine direkte Verbindung zu dem Megakon.

Renraku wollte Cass töten. Gut für uns, schlecht für Renraku. Als Cassie sich erholt hatte, war sie wirklich wütend. Wütend genug, um mir bis ins Detail zu erzählen, wo Renraku eine Kopie des Missionslogfiles aufbewahrt. In der Datei wurden alle Übertragungen aufgezeichnet, die sie von ihrer Kommandozentrale aus zur Renraku-Basis im Süden der Arkologie geschickt hatten. Das Logfile war leider nicht über die Matrix zugänglich. Renraku ist da zur Zeit ein wenig paranoid ... Ich wendete mich wieder an meine Kumpel, und sie schafften es auch. Nachdem sie an der Nordseite für ein wenig Ablenkung gesorgt hatten, sind sie in das Camp eingebrochen und haben die Datei direkt vor der kollektiven Nase von Renraku kopiert.

◆ Also seid ihr für diese Sache verantwortlich gewesen! Willst du damit etwa andeuten, daß ihr diese Stammesdemonstration inszeniert habt? Das waren mindestens 50 Demonstranten! Die UCAS Army und die Metroplex-Garde mußten einschreiten, um der Sache ein Ende zu bereiten. Es sah aus, als hätte jemand einen Ameisenhaufen zertreten, so viele Soldaten waren dort.

◆ Prime Runner

◆ Ist Anarchie nicht phantastisch? Yep, wir übernehmen hiermit die volle Verantwortung. Meine Chummer und ich haben ein paar Fehlinformationen bezüglich einiger hochgradig experimenteller und umweltfeindlicher Renraku-Projekte ausgestreut, die zu der Erschaffung des "tödlichen Computervirus" geführt haben, der die Arkologie abgeschottet hat. Wirkte besser als ein Zauber. Die Baumkuschler kamen aus dem Urwald, und wir bekamen, was wir wollten.

In Wirklichkeit kann auch Cassie einen Teil der Lorbeeren für sich beanspruchen. Es war ihr Team, das im Jahr 2054 bei dem Zwischenfall mit den "Söhnen des Grünen" gerufen wurde. Das Ecotage-Team hatte einen der hydroponischen Bereiche in der Arkologie übernommen und ein oder zwei Tage wirklich Stunk gemacht. Cassies Team hob die Terroristen aus. Der Einsatz der Tech-Hasser gegen Renraku war ihre Weise, es Renraku heimzuzahlen. Man beachte die bemerkenswert dramatische Ironie.

◆ Neon Wraith

Cassie bat uns, das Logfile hier auf den Shadowland Servern zu veröffentlichen. Wer die audiovisuelle Aufzeichnung haben möchte, kann sie sich von unserem Download-Server herunterladen.

Bevor wir beginnen, gebe ich euch erst einmal ein paar Hintergrundinformationen. Wie viele von euch wahrscheinlich wissen werden, kann sich die Renraku-Arkologie im Notfall vom Rest der Welt abschotten. Eine der ersten Aktionen der KI war es, die Eindämmungsbarrieren herabzulassen. Wenn diese Barrieren erst einmal an Ort und Stelle sind, ist es extrem schwierig, sie zu umgehen. So würde sich das Eindringen durch den Busbahnhof als überaus heikle Angelegenheit erweisen – immerhin muß man sich durch verstärktes Betonplast schneiden. Der einzige Zugang zur Arkologie war das Monorailsystem.

Die Monorail macht zweimal in der Arkologie Halt: Eine Station ist auf der Südseite, kurz vor dem Vergnügungspark, und die andere an der Nordseite. Letztere führt direkt zum Einkaufszentrum. Die beiden Stationen wurden abgeschnitten und versiegelt, doch nichts hielt die Monorail davon ab, durch die ganze Arkologie zu fahren. Die KI setzte die Bahnkontrolle außer Betrieb, so daß die Bahnen nicht mehr in der Arkologie anhielten. Doch die Bahnen fuhren noch immer durch die Arkologie, bis die Verkehrsbehörde das Monorailsystem abschaltete. Die Monorail war die perfekte Zugangsmöglichkeit für Cassies Team.

◆ Warum hat die KI nicht einfach die Strecke in die Luft gejagt?
◆ Dynamite Joe

◆ Ich schätze, die KI hatte kein Interesse daran, daß Monorailsystem in die Luft zu sprengen, während sie noch mit der Übernahme der Arkologie beschäftigt war. Dadurch hätte sie zu früh Aufmerksamkeit erregt, die taktisch nicht klug gewesen wäre. Ich bin sicher, sie wußte, daß Seattle schließlich den Verkehr in der Arkologie ohnehin einstellen würde.

◆ Socio Pat

◆ Ich glaube, daß die KI die Schienen lahmgelegt hat – in der Nacht, in der Cassies Team in die Arkologie ging. Sie wollte wahrscheinlich die Sicherheitslücke schließen und hat deswegen das gesamte Downtown-Netz stillgelegt. Die Verkehrsbehörde überspielte die Angelegenheit mit einer "Computervirus"-Story, leitete die Bahnen um und ging wieder ans Netz.

◆ Lyle Lanley

◆ Wie kann die KI denn das Monorailsystem lahmlegen, wenn die Hosts der Arkologie von der Matrix abgeschnitten sind?

◆ Technocrat

◆ Wie bereits gezeigt wurde, hat die KI auch Lakaia außerhalb der Arkologie.

◆ Dead Deckers Society

◆ Ich verstehe das nicht. Ich dachte, die Monorail fährt normalerweise auf einer Schleife, die auch durch die Arkologie führt. Wie kann den die Monorail weiterfahren, wenn ein ganzer Abschnitt lahmgelegt ist?

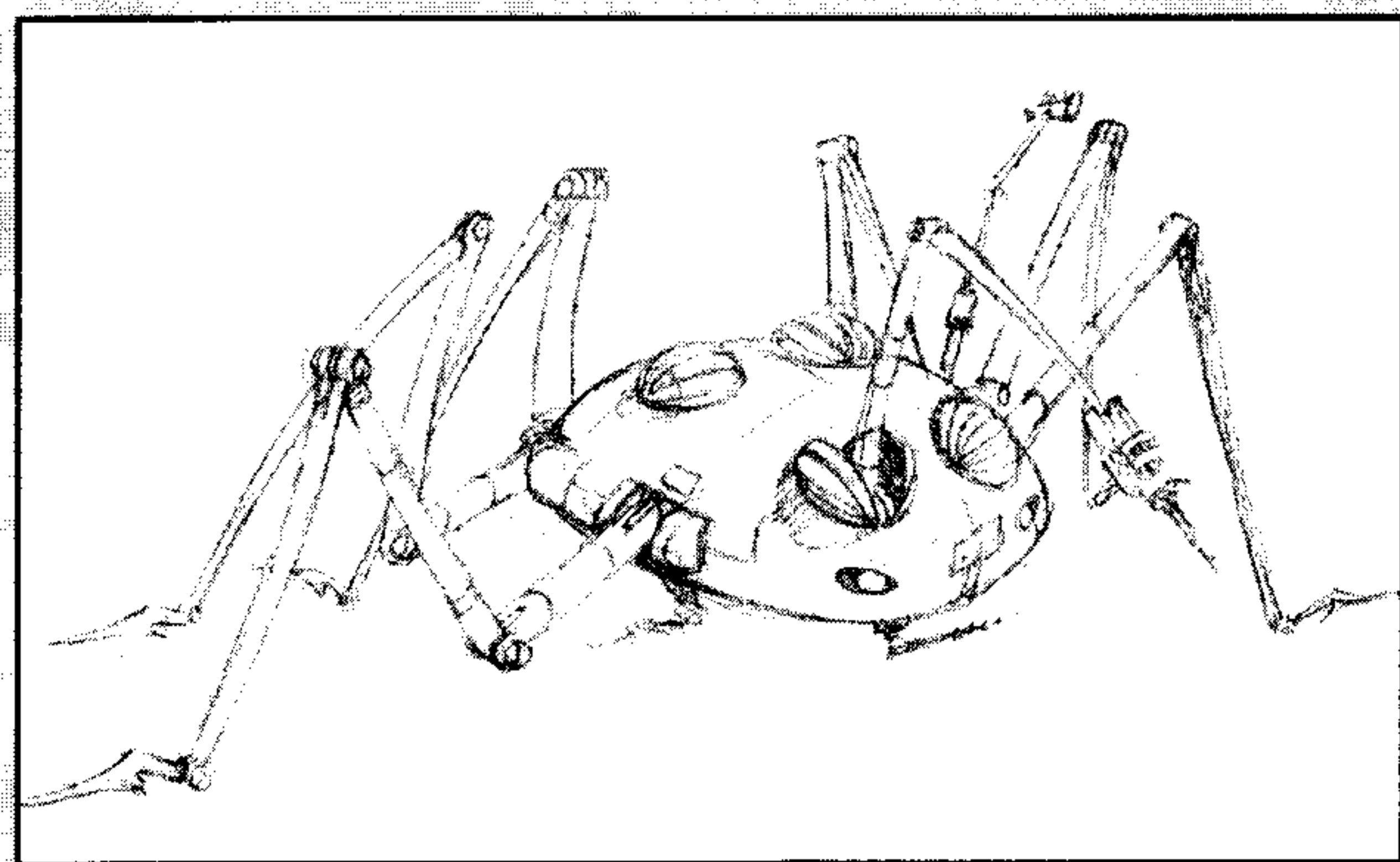
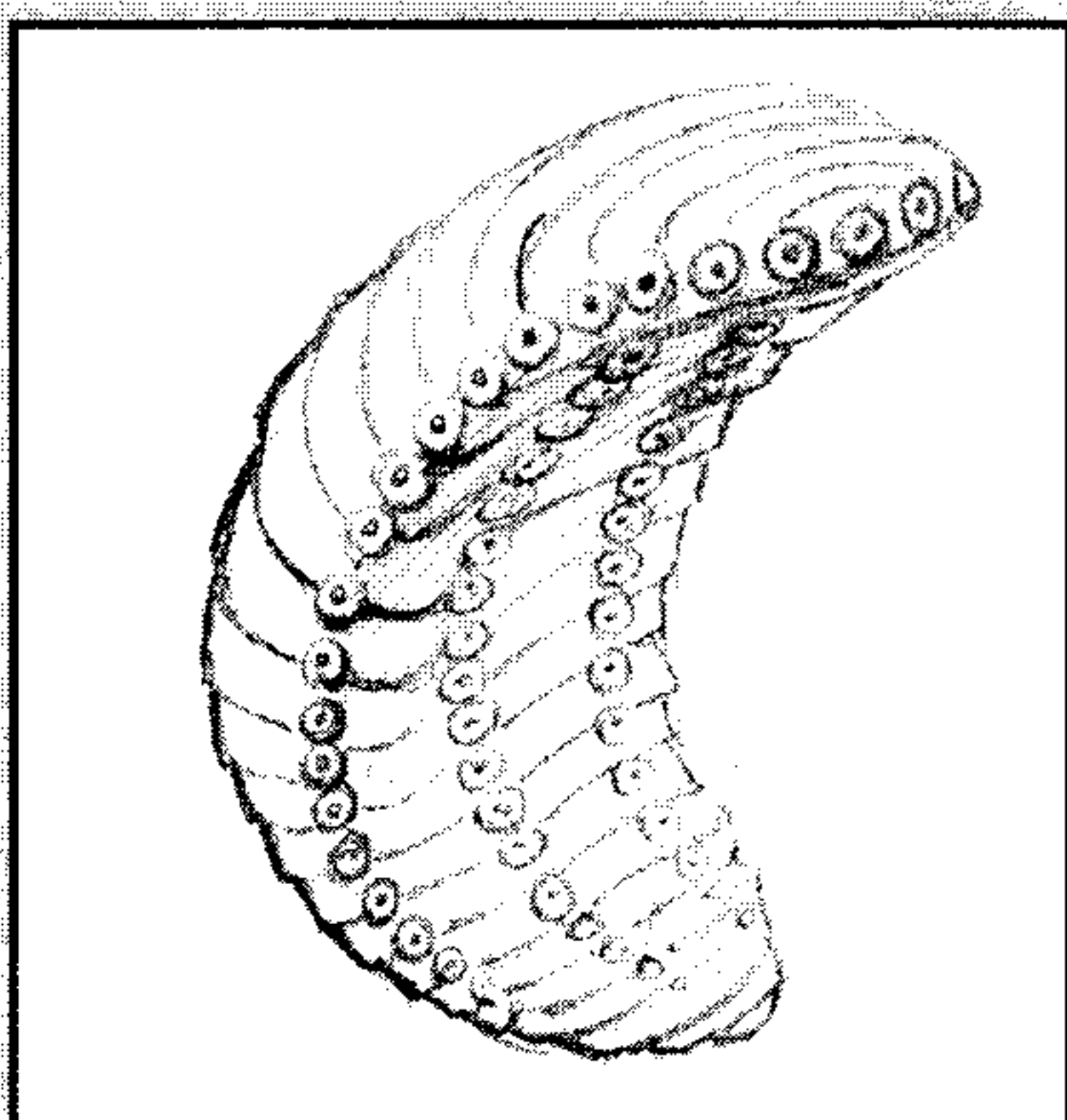
◆ Twister

◆ Unter normalen Umständen beschreibt die Monorail eine große Schleife um Downtown herum. Zwei Spuren verlaufen entlang der gesamten Strecke parallel zueinander. Die Verkehrsbehörde hat einfach die Verbindung zu dem Teil der Strecke unterbrochen, der durch die Arkologie führt, und spezielle Leitstreben montiert, durch die die Spuren auf beiden Seiten der Arkologie verbunden werden. Also halten die Monorails jetzt kurz nach der letzten Station vor der Arkologie an, setzen hinüber auf die andere Spur, fahren wieder zurück und wechseln über die Verbindungsstreben auf die zweite Spur über. Es überrascht wohl kaum, daß diese Modifikation die

Konstrukt: Egel

Gefahr: Keine

Anmerkung: Der Egel ist ein biologisches Konstrukt, das von Drohnen transportiert wird. Typischerweise wird der Egel auf eine Oberfläche gelegt, zum Beispiel eine Wand oder eine Tür. Sobald es auf eine bestimmte Substanz gelegt wird, verschmilzt das Konstrukt mit ihr. Kleine Fasern wachsen aus dem Hauptkörper und durchdringen das Material. Dadurch wird das Material stabiler und widerstandsfähiger gegen Hitze und Angriffe.



Konstrukt: Spinne

Gefahr: Gering

Anmerkung: Die Spinne ist der Baumeister der KI. Sie wird für den Bau (und die Zerstörung) von verschiedenen Bereichen der Arkologie eingesetzt. Das Konstrukt hat einen elliptischen Körper, und genau wie die echte Spinne, von der auch ihr Name herrührt, hat sie mehrere Gliedmaßen (manchmal nur vier, aber auch bis zu zwölf), die vom Hauptkörper ausgehen. Diese extrem flexiblen "Beine" können mit einer Vielzahl von Werkzeugen ausgestattet werden – Messer, Bohrer, Greifzangen und so weiter. (Welches Werkzeug ihr euch nur vorstellen könnt, diese Dinger haben es mit Sicherheit dabei.) Die Spinnen transportieren die Werkzeuge für ihre Gliedmaßen und ein paar andere Spielsachen in ihren Körpern. Zum Beispiel werden Egel nicht selten von Spinnen transportiert und ausgesetzt.

Diese Kreaturen sind erstaunlich beschränkt. Wenn ihnen erst einmal eine Aufgabe zugewiesen wurde, werden sie diese beharrlich ausführen, bis sie ihr Ziel erreicht haben oder eine neue Aufgabe bekommen. Spinnenkonstrukte stellen in der Regel keine Gefahr für Metamenschen dar, solange man sie nicht von ihrer Aufgabe abhält oder ihnen in die Quere kommt. Als Faustregel gilt: Ärgere sie nicht, dann ärgern sie dich auch nicht.

Fahrpläne durcheinandergebracht hat. Die Verkehrsbehörde wird mit Beschwerden bombardiert, seitdem die Arkologie offline ist. Alles wütende Weihnachtseinkäufer, schätze ich.

◆ Lyle Lanley

Cassies Team entführte eine Monorailbahn aus der Wartungsstation bei der University Street und fuhr damit direkt in die Arkologie. Die Aufzeichnung beginnt, als sich das Team der Monorailstation der Arkologie nähert. Jedes Teammitglied verwendet in der Aufzeichnung einen Codenamen – Cassie ist Control.

[Beginn der Aufzeichnung]

Control: Wir nähern uns der Parkstation. Bereitet euch vor dahinten.

Condor: Ihr habt den Boß gehört, Ladies. Keine Schläfchen jetzt. Control, Gegencheck für die biometrischen Überwachungsmonitore und Komsysteme. Sind wir noch online?

Control: (zu Condor) Alle Systeme funktionieren innerhalb normaler Parameter, Condor. Wenn da draußen wirklich ein Virus ist, haben wir ihn uns noch nicht eingefangen. Hawk zeigt jedoch Anzeichen von Erschöpfung. **(zu Hawk)** Wie geht's, Hawk?

Hawk: Ich halte immer noch die Illusion aufrecht, Control. Die Kameras zeigen in den vier Wagen fünfzehn Männer, dreizehn Frauen, vier Teenager, einen Hund und eine schwangere Frau. Wenn unsere Jungs draußen die Watcher weiter beschäftigen und den Astralraum sauber halten, sehen wir aus wie eine stinknormale Bahn.

Control: Gute Nachrichten, Hawk. Das Terminal ist hinter der nächsten Kurve.

[2 MP gelöscht. Den Abschnitt bis zur Ankunft am Terminal habe ich herausgeschnitten. – NW]

Ferret: Control, erwarte Bestätigung, daß die Barriere zum Terminal unten ist.

Control: Sie ist unten, genau wie wir es vermutet haben. Condor, konntest du etwas erkennen, als wir vorbeigefahren sind?

Condor: Ich habe die Bilder mit meiner Headware aufgezeichnet. Spiele sie nun ab. Die Barriere am Tor war unten, Control, aber sie war irgendwie anders. Sie entsprach nicht den Angaben. Die Zusammensetzung ist völlig verkehrt.

Eagle: Meinst du, sie wurde verbessert?

Condor: Ich brauche mehr Zeit, um die Daten zu analysieren. Ich weiß nur, daß es kein Betonplast mehr ist, jedenfalls der Beschaffenheit und der Farbe nach zu urteilen. Aber doch, ja, sie wurde irgendwie verbessert. Aber die Oberfläche ist irgendwie seltsam bewachsen. Ich weiß nicht, was das ist.

◆ Peregrine hat das schon gesehen. Die Resistance nennt sie Egel, und das nicht ohne Grund. Perris Skizze und ihre Notizen befinden sich im Anhang der Datei.

◆ Captain Chaos

Übertragung: 10. Februar 2060 um 12:11:17 (EST)

Condor: Control, da war etwas im Tunnel, direkt hinter dem Terminal. Ich habe eine visuelle Aufzeichnung. Verdammt, das Ding muß schnell gewesen sein ... es sind nur ein paar Bilder.

Control: Was ist es, Condor?

Condor: Irgendeine Drohne, Control ... sieht aus wie eine verdammt Spinne – wie eine Miniatur-Spinnendrohne, nur viel größer. Sie war an der Tunnelwand ... hat sich aus dem Staub gemacht, als wir vorbeikamen ...

Control: Was, zur Hölle? Wie kann Fuchi diese Drohnen in die Arkologie bekommen haben?

Condor: Keine Ahnung, Control ... keine Ahnung.
Control: Okay, speichert es für eine spätere Analyse. Wir nähern uns dem Absprungpunkt. Eagle, öffne die hintere Luke.
Eagle: Roger, Control. Die Luke ist geöffnet.
Control: Setze die Drohnen aus. Bestätigung?
Eagle: Die Drohnen sind auf der Strecke, Control.
Control: Okay, löse die Induktionsspulen am hinteren Wagen. Es wird Zeit, eure süßen Hinterteile aus den vorderen drei Wagen herauszuschaffen.
Condor: Ihr habt sie gehört, meine Damen! Bewegt euch!
Condor: Abkopplungssequenz initiiert ... Abkopplung in 5 ... 4 ... 3 ... 2 ... 1 ...

• Zu diesem Zeitpunkt koppelte Cassie die Induktionsspulen des hinteren Maglev-Wagens ab. Das ist eine ziemlich riskante Aktion, bei der das Timing höchst kritisch ist.

Normalerweise verlassen sich Maglev-Bahnen bei niedrigen Geschwindigkeiten auf ausfahrbare Räder. Bei höheren Geschwindigkeiten werden sie jedoch durch sich gegenseitig abstoßende und anziehende magnetische Kräfte angetrieben. Sollte es bei einem Teilabschnitt der Bahn zu einer Fehlfunktion einer Spule kommen, wird ein Notfallkontrollsystem aktiviert, um eine Seitenführung zu gewährleisten und eine sanfte Senkung der Geschwindigkeit einzuleiten. Wenn die in Mitleidenschaft gezogenen Wagen mit minimalem Risiko abgekoppelt werden können, wird das Notfallsystem sie abkoppeln (und damit auch alle Wagen, die hinter den betroffenen Teil der Bahn sind), um die übrigen Fahrgäste in den vorderen Wagen der Bahn zu schützen.

• Neon Wraith

• Seitenführung?

• Spice

• Normalerweise hält das Maglev-System die Bahn in der Mitte der Schiene, indem es ein wechselndes magnetisches Feld zwischen den Induktionsspulen an den Seitenwänden und der Hülle der Bahn induziert. Die Bahn muß in der Mitte bleiben, um eine gleichmäßige Kräfteverteilung zwischen den Wagen selbst zu gewährleisten. Grundsätzlich kann ein Wagen nicht gegen eine Seitenwand prallen, da die gleichartigen Pole der Wände und an der Hülle der einzelnen Wagen die Bahn immer wieder in die Mitte stoßen. Gleichzeitig sorgt der entgegengesetzte Pol an der anderen Seite der Bahn dafür, daß die Bahn von der gegenüberliegenden Seitenwand angezogen wird. Durch eine ständige und äußerst schnelle Alternierung der Pole wird erreicht, daß die Bahn nie genügend Zeit hat, um in irgendeine Richtung auszubrechen. Sie bleibt stets genau in der Mitte der Spur.

Als Cassie die Induktionsspulen des hinteren Teils der Bahn deaktivierte, wurde dieser Sicherheitsmechanismus außer Betrieb gesetzt. Um zu verhindern, daß die Wagen gegen die Wand rasen, wurde das Notfallsystem aktiviert. Nach seiner Aktivierung initiierte das Notfallsystem folgende Schritte: Der defekte Teil der Bahn wurde von dem unbeschädigten Teil der Bahn abgekoppelt, an den Seiten der defekten Wagen wird ein schützendes Fasergeflecht ausgestoßen, aerodynamische Bremsen senken die Geschwindigkeit, die Räder der Wagen werden ausgefahren und greifen, sobald die Geschwindigkeit niedrig genug ist.

Verdammt cleverer Trick.

• Lyle Lanley

• Stimmt genau, Omae. Der Wagen wurde angehalten, und das Team stieg auf den Notlaufsteg, der zwischen den beiden Strecken verläuft.

• Neon Wraith

Control: Bericht. Sind alle unverletzt?

Condor: Meldet euch, Leute.

Eagle: Ich bin unverletzt.

Hawk: Habe mir den Arm gestoßen, ansonsten geht es mir gut.

Jaguar: Bin wohlauf.

Ferret: Yep.

Control: Wunderbar. Ich bleibe online, bis die Leitstelle wie vereinbart in Betrieb ist. Dann müßt ihr alleine zurechtkommen.

Condor: Verstanden, Control. Okay, laßt uns von hier verschwinden! **(zu Jaguar)** Jaguar, aktiviere die Schlangenaugenverbindung. Laß uns Control ein paar zusätzliche Augen und Ohren verschaffen. **(zu Eagle)** Geh zurück auf die Strecke und befreie die Drohnen aus dem Draht, damit Control sie in die FunZone schicken kann. **(zu Hawk und Ferret)** Ihr kommt mit mir. Macht die Kletterausrüstung bereit.

• Cassie hätte sich keinen besseren Ort für die Abkopplung des Wagens aussuchen können. Bis der Zug die südliche Station erreicht, wird er nahezu durchgehend überwacht. Die Kameras außerhalb der Arkologie folgen den Bahnen. Im Inneren folgen der Bahn zusätzliche Kameras von der Station aus. Nach der südlichen Station fährt die Bahn jedoch in einen engen Tunnelabschnitt. Dieser kleine Teil der Strecke wird nicht überwacht, und genau dort ließ Barnett den hinteren Wagen liegen.

• Connie

• Es kommt noch besser. Gleich hinter dem besagten Tunnel fährt die Bahn direkt über dem FunZone-Vergnügungspark entlang. Mit der richtigen Ausrüstung konnte sich das Team direkt von den Lenkstreben in den Park abseilen.

• Neon Wraith

Control: Ich kann niemanden im Park sehen, aber ich höre Schüsse.

Eagle: Die Drohnen sind befreit. Du kannst sie abschießen, wenn du bereit bist, Control.

Control: Aktiviere Feuer und Eis. Beide scheinen ihren kleinen Ausflug gut überstanden zu haben. Okay, ich bekomme auch visuelle Daten von beiden Haltepunkten. Persönliche Kameras – online. Jaguars Schlangenaugen-Verbindung – online. Ich habe euch von allen Seiten.

Condor: Roger, Control. Dann mal los, Ladies. Ich habe die Kletterhaken an der Seitenwand verankert. Es wird Zeit, daß wir den Schweinen von Fuchi zeigen, daß wir etwas von unserem Geschäft verstehen.

Eagle: Drek!

Condor: Was ist, Eagle?

Eagle: Nichts. Es ist nichts. Ich habe mich geschnitten, als ich mich durch den Fiberdraht geschnitten habe, um die Drohnen zu befreien.

Condor: **(zu Eagle)** Okay, dann komm zurück. Der Spaß fängt an, Zeit für die Action. **(zu Control)** Okay, Control. Ich möchte Feuer auf der Nordseite der Strecke und Eis auf der Südseite, während wir den Abstieg machen. Paß auf unsere Hintern auf, solange wir an den Seilen hängen.

Control: **(zu Eagle)** Verstanden, Condor. Ich bekomme seltsame Daten von deinen Biomonitoren. Bist du sicher, daß du okay bist?

Eagle: Es geht mir gut, Control ... habe mir nur die Hand aufgeschrammt. Keine große Sache.

Condor: Okay, Kids. Es läuft exakt, wie wir es in den Simulationen einstudiert haben. Cassie hat uns genau am richtigen Punkt abgesetzt. Dann wollen wir uns mal aufmachen nach Little Chiba.

Control: Ich bekomme einige vergrößerte Bilder von Feuer. Sieht so aus, als hätten sie die FunZone geschlossen. Die Karussells sind

abgeschaltet, und ich sehe keine ... Sekunde, Condor. Ich sehe drei Renraku-Samurai ... sie rennen vor etwas davon ... mit gezogenen Waffen.

Hawk: Rennen sie in unsere Richtung, Control?

Control: Ich bin mir nicht sicher. Sie rennen kreuz und quer über den Platz. Irgend etwas hat ihnen mächtig Angst eingejagt.

Condor: Los, auf nach unten, damit wir ihnen helfen können. Jaguar, du zuerst.

- ♦ Für diejenigen unter euch, die den Vergnügungspark (auch bekannt als FunZone) nicht kennen, folgt eine kurze Beschreibung. Das Team klettert gerade in einen Bereich hinab, der Little Chiba genannt wird. Yeah, ich weiß, der Name klingt so süß, daß einem übel wird, genau wie bei dem Rest des Parks.
- ♦ Renraku-Fox

- ♦ All diese gewickelten Konpaare brauchen doch einen Ort, wo sie ihre mißratenen Bälger hinschleppen können.
- ♦ Thumper

- ♦ Du bist offensichtlich noch nie dort gewesen. Der Park ist einfach der helle Wahnsinn! VR-Simulationen, die einfach unübertrefflich sind, fette Hot Dogs, phantastische Souvenirs und eine der zehn besten Achterbahnen der Welt ... der Park ist nicht nur für Kinder. Man muß einfach dort hingehen, um das Kind im Manne auszuleben.
- ♦ Big Boy

- ♦ Little Chiba selbst hat keine Attraktionen. Es ist der Einkaufsreich von FunZone ... dort bekommt man T-Shirts, Becher, Handys und so weiter – und zwar zu lächerlich überhöhten Preisen. Es besteht aus vielen billigen Nachbildungen japanischer Häuser – die machen einen wirklich krank. Die Kon hat dort eine Reihe von VR-Präsentationen. Ich vermute, dort ist auch eine Simulation, die einen durch die Geschichte von Renraku führt. Jede Menge Propaganda und sinnlose Konzernsprüche – genug, um ein angreifendes Rhinoceros einzuschläfern.
- ♦ Renraku-Fox

Jaguar: Ich bin unten.

Condor: Control, zoome mit Feuer auf uns heran. Mit Eis wirfst du ein Auge auf Jag.

Control: Verstanden, Condor. Die Renraku-Jungs sind jetzt außer Reichweite. Soweit ich es beurteilen kann, ist euer Landungspunkt sicher.

Eagle: Okay, ich bin auf dem Boden ... fühle mich nicht so wohl ...

Control: Eagle, du hast eine Temperatur von 38,5 Grad. Korrigiere, 38,6 Grad. Dein Herzschlag ist erhöht, aber das ist nach einem Abstieg von einem Monorail-Stützpfeiler nicht anders zu erwarten.

Condor: Ich bin jetzt bei Eagle und Jaguar. Hawk und Ferret sind fast unten.

Control: Ich kann es sehen, Condor. Jaguar, sieh dir mal Eagle an. Ich möchte wissen, was unsere thermographische Optik sagt.

Jaguar: Betrachte ihn jetzt.

Eagle: Ahhh, zur Hölle ... was passiert mit mir ... was passiert ...

Control: Der Tiefenscan zeigt eine fremde Substanz in Eagles Blutkreislauf – er hat sich irgend etwas eingefangen. Jag, deine Infrarotsicht zeigt erhöhte Temperatur.

Ferret: Was meinst du mit "fremder Substanz"?

Condor: Hawk, Ferret, kommt zu mir. Hawk, mach bitte einen astralen Scan.

Eagle: Oh, verdammt ...!

Hawk: Irgend etwas stimmt nicht mit seiner Aura. Es ist nicht magisch, aber ich weiß nicht–

Eagle: AAAAHHHHH!

Ferret: Bei Gott, was passiert hier?

Control: Eagles Biomonitor ist gerade erloschen. Er ist tot.

Ferret: Nein ... oh nein, wir müssen hier weg!

Jaguar: Ferret, krieg dich wieder ein!

Condor: Seht mal ... eine Wunde an seiner Hand.

Control: Verdammt, er dachte, er hätte sich selbst geschnitten. Das muß etwas anderes gewesen sein.

Hawk: Etwas anderes? Wie diese Spinne? Oder ein Virus in der Luft? Was?

- ♦ Es sieht ganz so aus, als wären es Naniten gewesen – winzige Roboter, die auf einer Technik basieren, die auch bei der Implantation von Cyberware eingesetzt wird. So ein Ding hat einen modifizierten Metabolismus, der seiner Aufgabe entspricht, nämlich dem Herstellen der Verbindung zwischen Cyberware und Nervengewebe. Diese kleinen Dinger müssen ebenfalls einen veränderten Metabolismus haben – und eine viel schrecklichere Aufgabe.
- ♦ Bio Tex

Control: Kopf hoch, Jungs. Feuer registriert mehrere Ziele, die sich direkt in eure Richtung bewegen. Sie sind auf Bodenhöhe und bewegen sich verdammt schnell.

Condor: Drek! Wir wurden entdeckt! Control, beschäftige den Feind mit Feuer. Sieh zu, daß die Drohne ein paar von ihnen ablenkt.

Control: Verstanden, Condor. Ich bin mir nicht sicher, was euch da jagt. Sie sehen aus wie ... verdammt, ich weiß nicht, wo ich mit der Beschreibung anfangen soll ... der Scan sagt, sie sind künstlich.

Ferret: Das ist unglaublich. Woher hat Fuchi diese Technik?

Condor: Okay, machen wir uns bereit. Jag, nimm Eagle und leg ihn an den Pfeiler. Wir verwenden ihn als Ablenkung. Wenn er noch immer warm ist und diese Viecher auf Wärme reagieren, halten sie ihn vielleicht für lebendig.

- ♦ Das ist kaltblütig.

- ♦ Twister

- ♦ Und praktisch und schlau, wenn man die Umstände betrachtet. Es ist eine Regel des Schattens – töte oder du wirst getötet. Alle Mitglieder eines Teams wissen, daß sie ersetzbar sind. Und sie gehen davon aus, daß ihre Gefährten ihren Leichnam benutzen werden, wenn es dem Überleben der anderen dient. Finde dich damit ab.

- ♦ Socio Pat

Control: Condor, ich habe außerdem zwei Luftziele ausgemacht. Ich weiß nicht, warum ich sie nicht bereits beim ersten Scan bemerkt habe. Feuer beschäftigt sich mit ihnen. Sie kommen von elf Uhr, von Jaguar ausgehend, und zwar in fünf Sekunden.

Condor (zu Control): Nimm Eis und schick ihnen eine Granate, wenn sie um die Ecke kommen. **(zu Jaguar)** Jage ihnen eine Mini-granate um die Ohren, Jag. Laß dich von Control einweisen. **(zu Hawk)** Mach dich bereit, ein Ziel zu erfassen.

Ferret: Verdammt ... das ist unglaublich.

Control: Granate abgeworfen. Ein Treffer!

Jaguar: Drek, daneben! Sie turnen auf dem gesamten Platz herum!

Hawk: Sie sind völlig künstlich! **(zu Ferret)** Paß auf, eins von den Viechern setzt einen Leitstrahl–

Ferret: Argh! Oh Mann, irgend etwas stört meine Systeme ...
ARRH!

Control: Ferrets Commlink ist beschädigt – sein Sender auch. Ich habe Probleme, ihn zu erfassen.

Jaguar: Eine Art elektrische Entladung, Control! Sie hat Ferret erwischt!

Control: Feuer hat einen seiner Jäger zerstört.

Condor: Sie kommen!

Control: Feuer ist offline. Ich wiederhole: Feuer ist offline. Position des verbleibenden Luftziels unbekannt.

Hawk: Feind zerstört. Ich kann sie zwar nicht betäuben, aber in die Luft jagen kann ich sie noch lange.

Condor: Schnappt euch dieses Scheißding, verdammt!

Jaguar: Betrachte das als erledigt.

Control: Mindestens ein Ziel ist noch da draußen. Ferret, ich aktiviere das MedDoc-System.

Ferret: Es ... geht ... nehme ... hsssst ... einen Schuß Stim und weiter geht's.

Condor: Bist du sicher, Tom?

◆ Unglaublich, oder? Sie vergessen, ihre Codenamen zu benutzen

...

◆ Slammin' Sam

◆ Mal sehen, wie du reagieren würdest, wenn du es mit einer Horde mechanischer Känguruh-Katzen zu tun hättest.

◆ Thumper

◆ Nein, danke.

◆ Slammin' Sam

Ferret: sssst ... sicher, Boß.

Control: Okay, Ferret. Habe die Verbindung wiederhergestellt. Ich aktiviere jetzt dein Stimpatch. Nimm nicht alles auf einmal.

Condor: Control, scanne mit Eis die Gegend. Ich möchte wissen, was sonst noch da draußen ist.

Control: Die Sensoren sind beschädigt. Von einem der Blitze dieser Känguruhs ... einen Moment ...

Condor: Sind ansonsten alle okay?

Hawk: Es ging mir noch nie besser.

Jaguar: Yep.

Control: Okay! Das letzte Luftziel ist unterwegs in eure Richtung. Sie so aus, als würde Fuchi jetzt die großen Wummen auspacken. Denkt daran, daß Ding hat Feuer alleine plattgemacht, es muß also jede Menge Feuerkraft haben.

Condor: Was ist, Control? Hat Feuer irgendwelche Daten bekommen, bevor sie runter ist?

Control: Ich fürchte nein. Beide Drohnen scheinen Probleme zu haben, diese Ziele zu erfassen. Ich habe jetzt aber eins im Visier, obwohl Eis beschädigt ist. Vielleicht hat Feuer es ja auch erwischt, bevor sie runterging.

Hawk: Da ist es!

Jaguar: Deckung – pffss – geht in Deckung, verdammt!

Ferret: Beruhigt euch ... lenkt es ab ...

Control: Ist dieses Ding groß!

Hawk: Mach doch irgend jemand etwas!

Ferret: Hab's! Wooah!

Hawk: Das war verdammt knapp, aber ich will mich nicht beschweren. Danke.

Condor: Das war ein Meisterschuß, Ferret! Wir müssen in eines dieser Häuser, irgendwelche Vorschläge, Control?

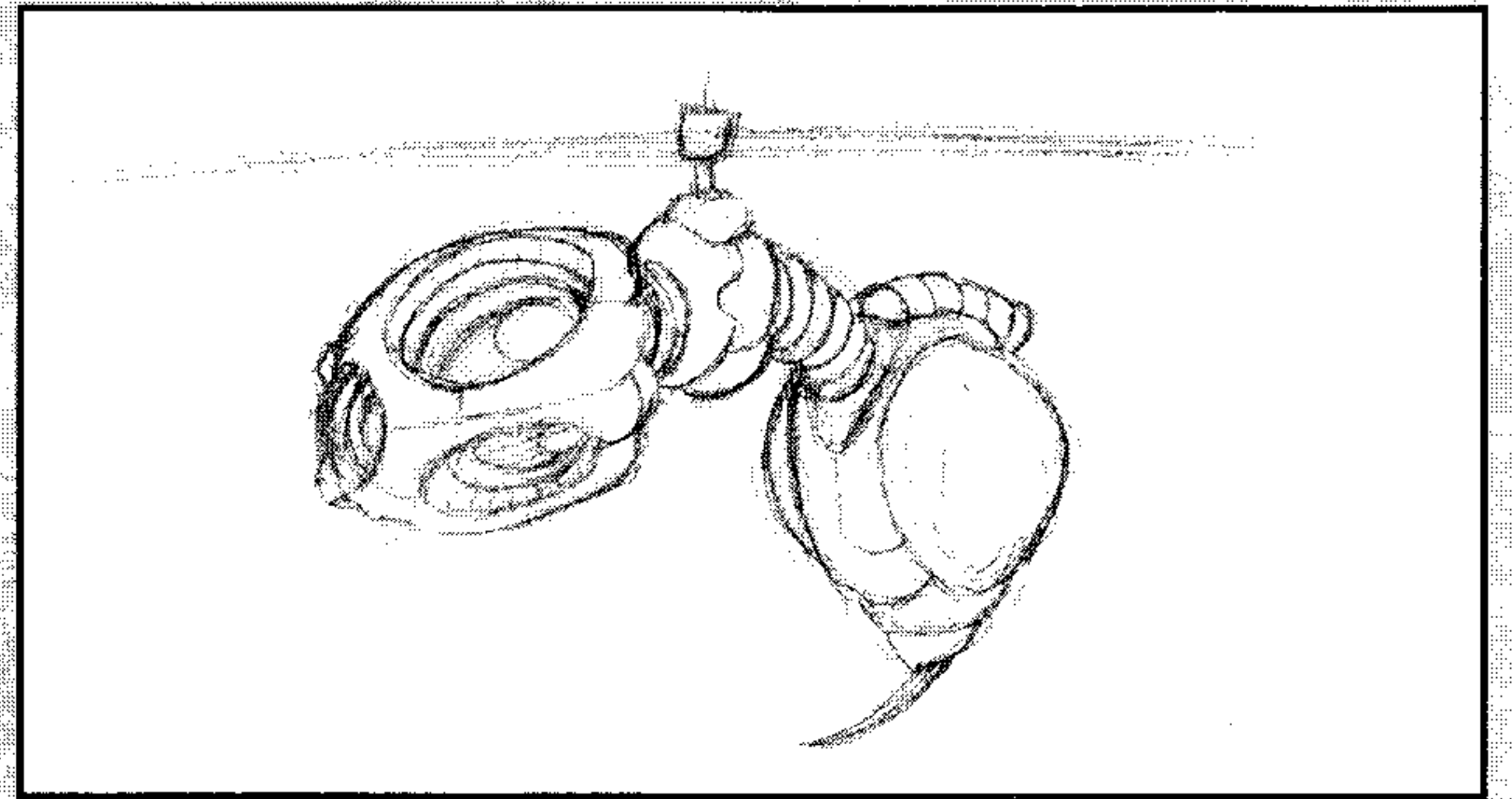
Control: Ich unterziehe den Park einer schematischen Analyse.

Hawk: Mir gefällt das nicht. Was auch immer Eagle erwischt hat, hat den Kon über unsere Anwesenheit alarmiert. Wir sollten nach unten, die Versiegelung aufbrechen und von hier verschwinden!

◆ Eagle wurde von einer kleinen fliegenden Drohne getötet. Die Resistance nennt sie Hummeln. Hier ist, was Peregrine über diese Konstrukte zu sagen hat.

◆ Captain Chaos

Übertragung: 10. Februar 2060 um 12:16:51 (EST)



Konstrukt: Hummel

Gefahr: Groß

Anmerkung: Die Hummel ist eines der gefährlichsten Konstrukte der KI. Sie ist nicht größer als ihr Namensvetter und durch das extrem leise Antriebssystem außerordentlich schwer zu entdecken. Sie strahlt jedoch beachtliche Wärme aus und ist daher mit thermographischer Sicht gut auszumachen. Ihre Flugzeit ist darüber hinaus äußerst eingeschränkt, was bedeutet, daß sich die Hummel nicht sehr weit von ihrem Nest, also ihrem Abschußpunkt entfernen kann, weil sie sehr schnell wieder auftanken muß.

Die Hummel hat zwei kleine Säckchen, die beide eine Lösung mit Naniten enthalten. Bei jedem Treffer wird der Inhalt eines Säckchens in das Blut des Opfers injiziert. Die Naniten verteilen sich dann im gesamten Körper. Sobald sie vollständig aufgeladen sind, strahlen sie eine unglaubliche Hitze aus. Das Blut des Opfers beginnt zu kochen und das Opfer wird förmlich von innen gekocht.

Jede Hummel hat zwar nur zwei solcher Säckchen, kann aber jederzeit zu ihrem Nest zurückfliegen und sich wieder aufladen. Diese Nester befinden sich meistens an einer Decke, können jedoch überall sein. Jede Hummel hat eine würfelförmige Zelle, in der sie "wohnt". Wenn sie in der Zelle ist, kann sie ihre Nanitensäckchen ersetzen, repariert werden und für einen neuen Flug auftanken.

Die Resistance hat einen Drogencocktail kreiert, der die Wirkung der Naniten aufhebt. Das Gegenmittel muß jedoch innerhalb von zwei Minuten nach dem Angriff injiziert werden, um anzuschlagen. Wenn man zu lange wartet oder kein Gegenmittel hat, stirbt das Opfer unweigerlich.

Ferret: Ich bin derselben Meinung. Wir sind nicht darauf vorbereitet, uns mit dieser Art von Technik herumzuschlagen. Noch so ein fliegendes Teil wie das letzte und wir sind Hundefutter – erst recht, wenn es unbeschädigt ist.

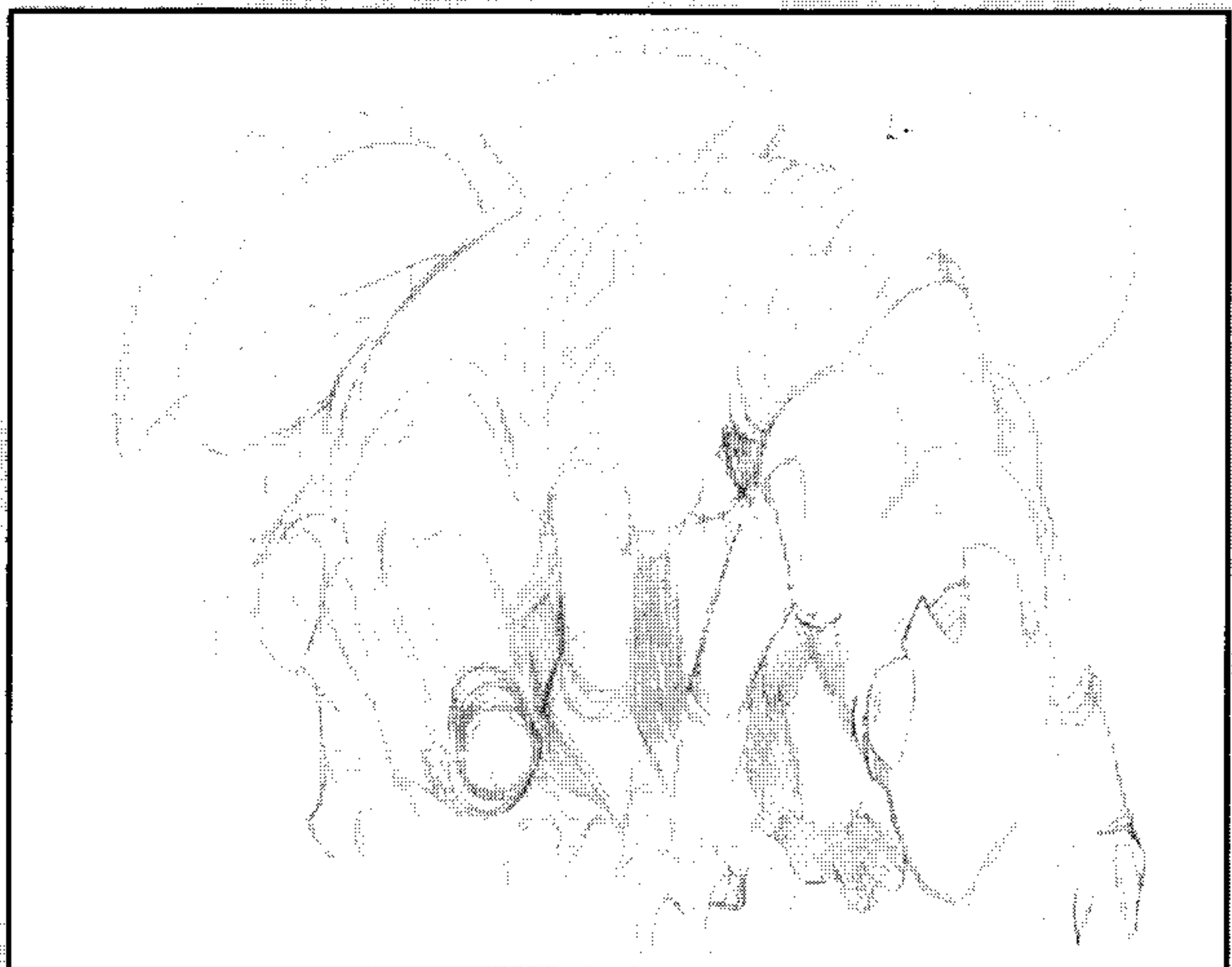
◆ Diese Drohnen, wenn man sie überhaupt so nennen kann, sind einfach unglaublich. Woher hat die KI diese Technologie?

◆ Gramps

Konstrukt: Medusa

Gefahr: Extrem groß

Anmerkung: Die Medusa ist das intelligenteste Konstrukt der KI. Man nehme eine Kreuzung aus einer Katze und einem Känguruh, entferne die Augen und Ohren, füge zwei Greifschwänze hinzu, bedecke den Körper mit einer Reihe von merkwürdigen Fortsätzen und ... nun, ihr wollt gar nicht genau wissen, wie dieses Ding aussieht.



Die Medusa hat vier Beine und zwei Arme. Die Hinterbeine sind mit einem hochentwickelten hydraulischen System ausgestattet, welches dem Konstrukt ermöglicht, mit erschreckender Geschwindigkeit unglaublich weite Distanzen zu springen. Wenn es alle vier Beine benutzt, kann es auch äußerst schnell rennen.

Der Körper der Medusa ist mit Chromfasern bedeckt. Dieses "Haar" enthält lichtempfindliche Rezeptoren und ist auch extrem sensibel für akustische Schwingungen. Selbst ohne herkömmliche Augen oder Ohren kann die Medusa ihre Ziele genau anvisieren. Außerdem sind einige dieser Fasern wärmeempfindlich, was der Medusa ermöglicht, selbst in völliger Finsternis ohne Einschränkungen zu operieren. Mit Hilfe dieser Fasern bestimmt sie anhand der Atmung und des Herzschlags exakt die Position ihrer Opfer.

Jeder der beiden Greifschwänze kann das gesamte Körpergewicht der Medusa tragen. Das Konstrukt kann an einem Schwanz hängen und den anderen um etwas herumwickeln oder mit ihm angreifen. Es schwingt sich schnell von Ort zu Ort und ist daher äußerst schwer zu treffen. Eine Variante der Medusa kann mittels spezieller Fasern auf dem Rücken elektrische Schocks entladen. Diese Angriffe sind extrem effektiv gegen Maschinen und Cyberware.

Medusen jagen für gewöhnlich in Gruppen aus drei bis fünf Konstrukten. Sie kommunizieren über eingebaute Funkgeräte. Ihre Geschwindigkeit ist unglaublich hoch. Typischerweise verwickeln zwei Konstrukte das Opfer in einen Nahkampf, während die anderen zurückbleiben. Medusen arbeiten gut zusammen und können geplante Angriffe hervorragend koordinieren.

Unterschätzt nicht die Gerissenheit und Intelligenz dieser Biester. Sie sind tödlich clever und sollten mit äußerster Vorsicht behandelt werden.

♦ Es ist eine KI. Sie erträumt Dinge, die wir Sterblichen nicht einmal ahnen, geschweige denn mit unserer Technologie nachbauen könnten.

♦ Renraku Fox

♦ Also ist Deus die Erklärung für den technologischen Vorsprung, den Renraku gegenüber Fuchi hatte?

♦ Nuyen Nick

♦ Vielleicht. Die Vorteile, die einem eine KI verschaffen kann, liegen auf der Hand.

♦ Twister

♦ Deus hat diese Technologie nicht erfunden, doch sie ist eine der ersten, die sie richtig verstanden hat. Die Maschinenkreaturen der KI sind ein Beweis dafür, wieviel sie bereits verstanden hat.

♦ Ronin

♦ Klingt ein wenig paranoid, findest du nicht, Ronin? Fox hat ganz recht. Die KI hat einfach einen kleinen Vorsprung – das ist alles.

♦ Pensive

♦ Vielleicht hat die KI auch Fuchis Geheimnisse gestohlen? Ich vermute, die KI konnte in der Matrix an so ziemlich jeden Ort, an den sie wollte, bevor die Arkologie offline ging.

♦ The Dark Wight

Control: Condor, bring das Team in das RenSim-Haus – geht von eurer jetzigen Position aus nach Westen. Es steht nur zwei Blocks entfernt und dürfte ein gutes Versteck sein. In dem Haus bewegt sich nichts, soweit ich das mit Hilfe von Eis feststellen kann. Schnelle Objekte könnten Eis aber entgehen, seid also vorsichtig.

Condor: Okay. Laßt uns losgehen. Aktiviert die Selbstentzündung der Seile – dann wollen wir mal die Brücken hinter uns verbrennen.

Jaguar: Seile zerstört.

Control: Der Weg zum RenSim-Haus ist noch immer sauber. Übrigens, ich bin gerade in der Nähe der Station beim Einkaufszentrum ... ich lasse euch wissen, was ich hier entdecke.

Condor: Jaguar – sieh nach, ob Control recht hat. Control, laß Eis bei uns, ich möchte zusätzliche Feuerkraft, falls dieses letzte Ding noch einmal kommt ...

[Es herrscht kurze Zeit Stille. – NW]

Jaguar: Ich bin im Haus. Alles sauber. Wartet, hier ist irgend etwas.

Mädchenstimme: Hilfe ... (weinen) ... bitte helft mir doch ...

Jaguar: Halt durch, Kleine. Ich bin ja schon da. Wer ist das da neben dir?

Mädchenstimme: Mein Bruder ... bitte hilf uns ... er ist verletzt ...

Control: Was ist mit ihren Augen? Sie sehen künstlich aus.

Condor: Jaguar, wir nähern uns deiner Position. Bericht.

Jaguar: Hier sind zwei Kinder. Das Mädchen ist ungefähr fünf Jahre alt. Der Junge sieht aus wie zwölf. Er antwortet nicht und scheint einen Schock erlitten zu haben. **(zu Control)** Du hast recht. Die Augen des Mädchens sind grün ... künstlich ...

Control: Mir gefällt das nicht, Jag. Sie tauchen noch immer nicht bei den Scans auf, die ich mit Eis mache. Irgend etwas stimmt nicht mit den Analysen ...

Jaguar: Okay, Schätzchen. Meine Freunde sind unterwegs. Wir werden uns um euch kümmern.

Mädchenstimme: Das hier ist für dich.

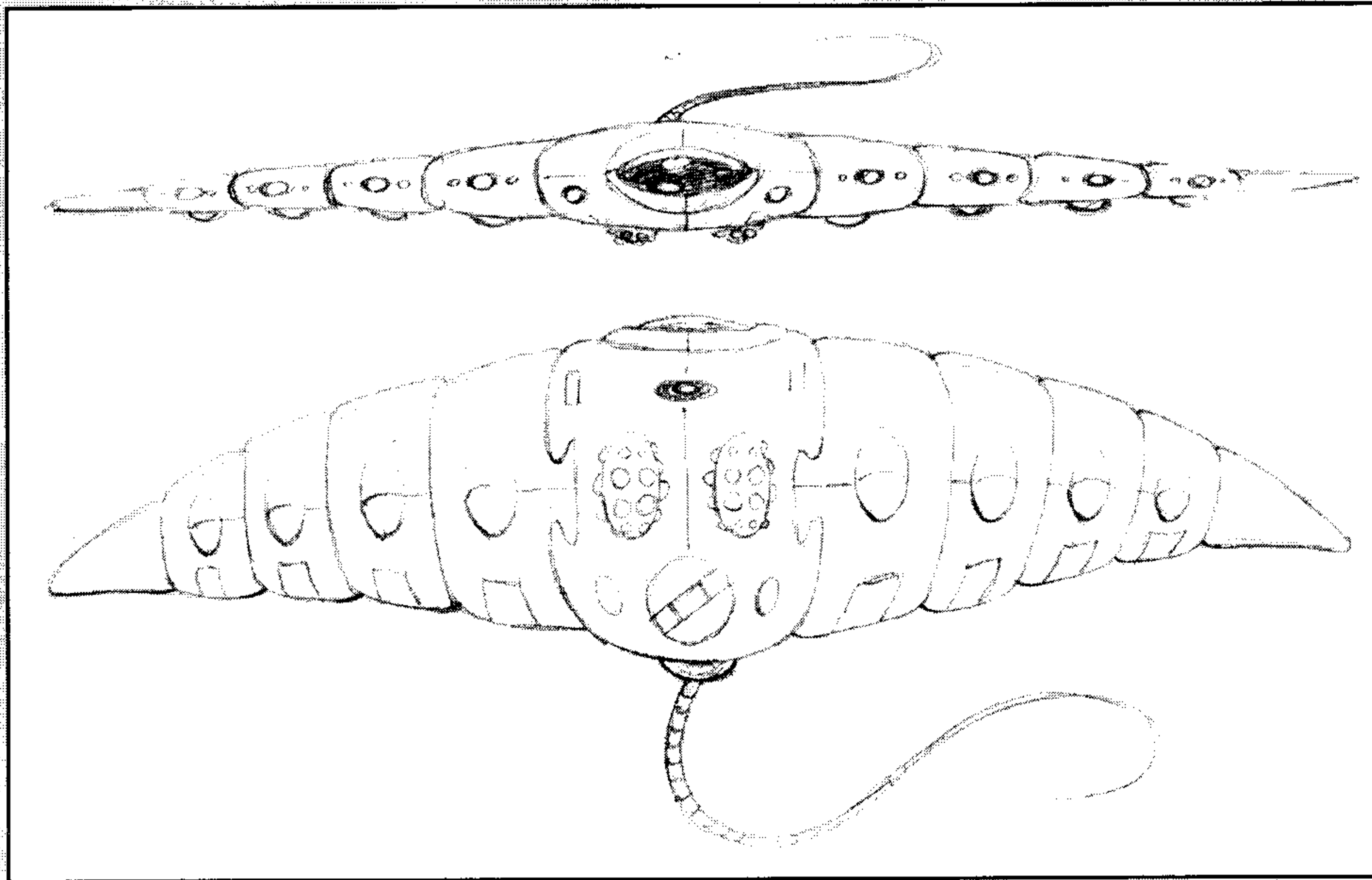


SKLAVEN DER MASCHINE

Konstrukt: Teufelsrochen

Gefahr: Groß

Anmerkung: Dieses fliegende Konstrukt verdient seinen Namen durch die Ähnlichkeit mit dem bekannten Wasserbewohner. Der Teufelsrochen ist extrem groß – wir haben Exemplare mit einer Spannweite von über acht Metern gesehen. Das Konstrukt hat thermographische Sensoren auf der oberen Seite seines schwarzen Körpers. Sein grauer Bauch ist nahezu blind. Der Teufelsrochen ist mit Granaten bewaffnet, die er aus seiner Mitte abschießt. Teufelsrochen erledigt man besser aus großer Entfernung, bevor sie ihre tödliche Fracht abladen können.



Jaguar: Weißt du, ich spiele schon seit langer Zeit nicht mehr mit Puppen, Kleines. Warum behältst du sie nicht?

Mädchenstimme: Sie ist aber für dich.

Control: Mir gefällt das nicht, Jag!

Condor: Wir sind jetzt vor dem RenSim-Gebäude.

Mädchenstimme: Deus will es. Du mußt sie nehmen.

Puppe: Deus will es.

Mädchenstimme: Deus will es ... du mußt sie–

[Eine Explosion erschüttert das RenSim-Gebäude. – NW]

Control: Oh Gott! Aaaaah ...

Condor: Drek! Jaguar wurde getötet! Control wird ein paar Sekunden in einer Biofeedback-Schleife gefangen sein – wegen der Schlangenaugen-Verbindung ...

Ferret: Wir sollten von hier verschwinden! Wir vergessen die Sache! Fuchi scheint den gesamten beschissenen Park unter Kontrolle zu haben.

Control: Bleibt da ... bleibt da ...

Hawk: Ich überprüfe die Gegend auf Lebenszeichen. Ich vertraue unserer Drohne nicht mehr – nicht nach dieser Sache.

Ferret: Sie jagen ein fünf Jahre altes Mädchen in die Luft!

Condor: Das glaube ich nicht. Es war vielleicht ein Hologramm.

❖ Leider war es höchstwahrscheinlich kein Hologramm. Die KI legt keinen großen Wert auf das Leben von Menschen, außer bei denen, die später Otaku werden können. Das Kind war eine Grüne, eine Sklavin der KI.

❖ Peregrine

Hawk: Mehrere Ziele rücken näher.

Condor: Wie viele?

Hawk: Sieben ... nein ... acht.

Condor: Aus welcher Richtung?

Hawk: Ich hasse es, das zu sagen, aber ... von überall.

Männerstimme (verstärkt): Hier spricht Kosuke Hanada. Wir sind die guten Jungs, meine Herren.

Condor: Identifizieren Sie sich, Hanada. Wir hatten wirklich einen beschissenen Tag, also reden Sie nicht lange um den heißen Brei herum, oder meine Jungs werden das Feuer auf jeden eröffnen, der sich bewegt.

Control: Eis hat die Ziele lokalisiert. Hawk hat recht, ihr seid umzingelt.

Hanada: Sergeant Kosuke Hanada, SCIRE-Einheit #44, Kontaktcode im Falle einer feindlichen Übernahme der Arkologie: Bravo-Charlie-1-1-4-Delta-2.

Control: Ich verifiziere ... yeah, der Code stimmt.

Condor: (zu Control) Er könnte ihn von jemandem wissen, der schon längst kalt ist.

Hanada: Ich komme raus ...

Condor: Mit erhobenen Händen.

(zu Control) Da ist er. Du müßtest ihn mit meiner Kamera bekommen. Überprüfe die Personaldaten.

Control: Scan läuft ... gebt mir eine Sekunde ... verlasse die Station beim Einkaufszentrum ... nähere

mich dem Ausgang der Arkologie.

Ferret: Ich wünschte, ich wäre bei dir, Control – wirklich ...

Condor: Wie viele Männer haben sie, Sergeant?

Hanada: Außer mir noch sieben weitere, alles Samurai.

Control: Okay, sie zeigen sich. Ich habe ein Bild von Hanada ... ja, er ist es. Scanne die visuellen Aufzeichnungen der anderen ...

Ferret: Die Kavallerie ist hier! Wurde auch langsam Zeit!

Hawk: Ich werde die Jungs mal überprüfen.

Control: Eine Übereinstimmung ... zwei ... drei ... yeah, die Samurai gehören alle zur Arkologie.

Ferret: Also, wie hat Fuchi die Sache durchgezogen? Habt ihr Jungs bereits irgendwelche Informationen?

Stimme #1: Wir fliehen, seitdem hier die Hölle losgebrochen ist ...

Stimme #2: Ihr glaubt nicht, was hier alles herumläuft!

Control: Condor! Achtung! Ich habe hier eine kleine Abweichung ... ich kann drei Personen klar erkennen und sie alle haben blaue Augen – tiefblau – künstlich–

Hawk: Ich erkenne feindliche Absichten!

Condor: Verstanden, Contr–

[Gewehrfeuer, Schreie, Rauch. Hanada erschießt Condor. – NW]

Ferret: Verräter! Verdamm–

Hawk: Control!



Konstrukt: Puppe
Gefahr: Mittel
Anmerkung: Puppen sind die Augen und Ohren der KI unter den Kindern der Arkologie. Jeder Junge und jedes Mädchen unter dem Einfluß der KI hat eine solche Puppe. Sie ist der ständige Begleiter der Kinder. Die Resistance glaubt, daß die Puppen auch zur Überwachung der Kinder dienen. Sie sammeln Daten, anhand derer die KI bestimmt, ob das Kind ein fähiger Otaku werden könnte.

Die Puppen scheinen einen merkwürdigen Einfluß auf die Kinder

auszuüben. Wir wissen noch nicht, wie dieser Effekt erzeugt wird. Bis jetzt konnten wir keine der Puppen analysieren – unangenehmerweise tendieren sie dazu, zu explodieren, bevor man sie einer genaueren Analyse unterziehen kann.

[Noch mehr Gewehrfeuer. Hawk und Ferret gehen zu Boden. Eis geht offline. -NW]

Hanada (in die Kamera): Control ... (lacht) ... dich kriegen wir als nächstes!

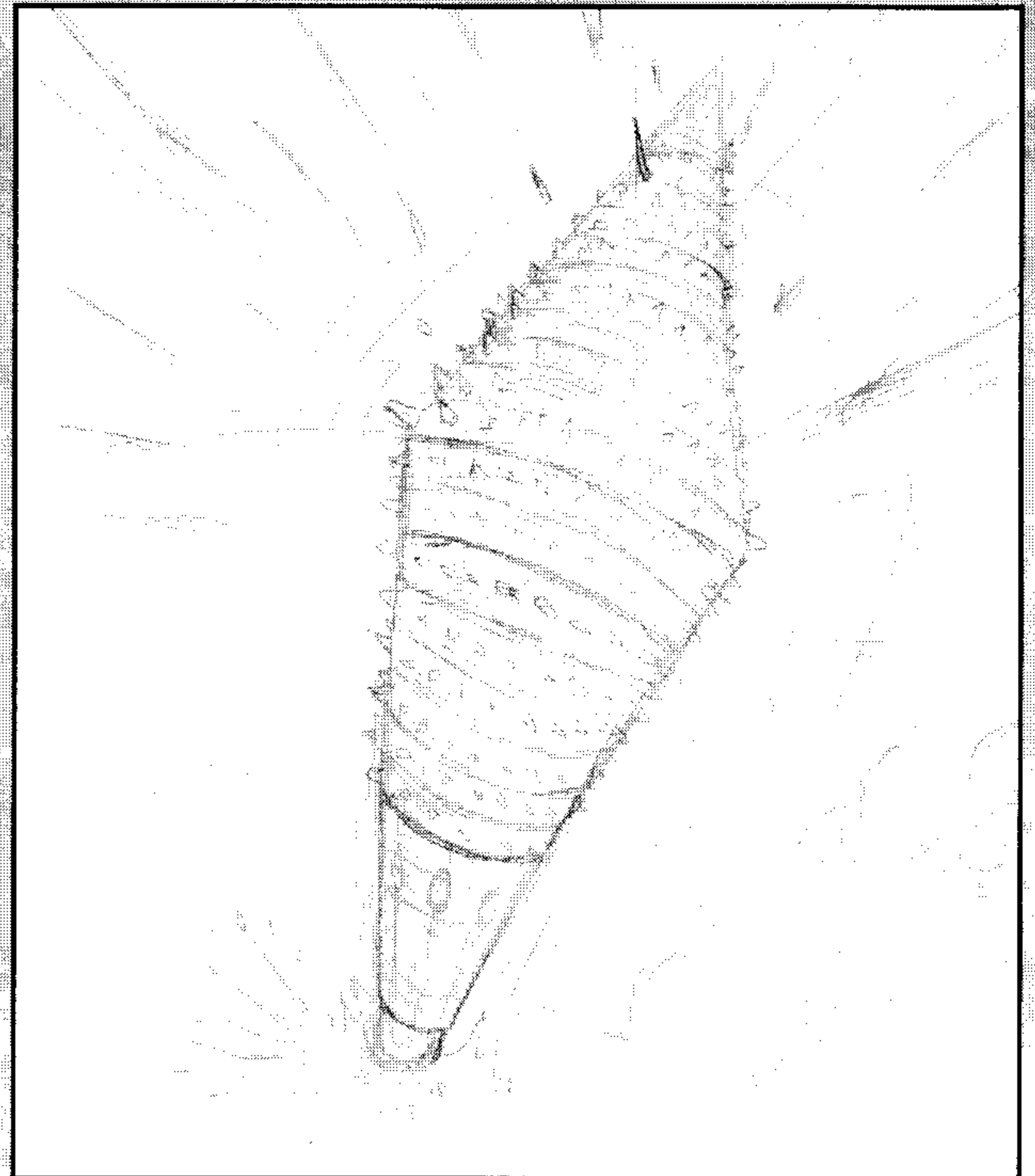
Control: Control an Nest, Control an Nest. Das Team wurde eliminiert. Ich wiederhole, das Team wurde eliminiert! Nest, vor der nördlichen Ausfahrt ist eine Barriere ... initiiere Nothalt.

[Ende der Aufzeichnung]

Das war die letzte Sprachaufzeichnung in dem Logfile. Ich fasse die nächsten Bilder zusammen, für diejenigen unter euch, die keine Videoverbindung haben. Cassie zog denselben Stunt durch wie bereits zuvor, doch diesmal kam sie nicht in den Genuß einer präzisen Planung. Der Wagen brach durch die Barriere. Cassie gelang es, relativ unversehrt zu entkommen.

Wem die Videoaufzeichnung zur Verfügung steht, der kann erkennen, wie Cassie von einem Derwisch auf der Monorailstrecke gejagt wird. Sie wurde von einem der Spikes erwischt und stürzte durch die Wirkung des Neurotoxins von der Monorailstrecke in der Nähe der Seneca Street. Die KI, offensichtlich mit ihrem Abschluß zufrieden, hielt sie für tot und ließ sie liegen.

Ende der Übertragung.



Konstrukt: Derwisch
Gefahr: Groß

Anmerkung: Der Derwisch ist ein extrem schnelles Konstrukt. Wir wissen noch immer nicht, wie sich dieses Konstrukt fortbewegt. Es ist zylindrisch und mit Stacheln gesäumt, die sich kreisförmig drehen. Wenn er sich bewegt, dreht sich der Derwisch sehr schnell. Die Bewegung ist unregelmäßig, und wir glauben, sie wird von beweglichen Gewichten in seinem Inneren verursacht. Er kann seine Stacheln in alle Richtungen verschießen. Sie sind mit einem Neurotoxin bedeckt, welches die Bewegung zunächst nur einschränkt und das Opfer schließlich paralysiert.

Der Derwisch ist extrem intelligent und verfügt über außerordentliche Zielfähigkeiten. Er kann mehrere Stacheln gleichzeitig verschießen, ohne auch nur eine verbündete Person zu treffen. Legt euch nicht mit diesem Konstrukt an, wenn ihr nicht schwer bewaffnet UND gepanzert seid.

DES TEUFELS SPIELWIESE

Hier wimmert und schreit und jammert und schreckt vor der regungslosen Luft zurück, überflutet meine Seele mit Tränen. Ein Chaos aus Zungen und monströsen Akzenten, zuckend vor Schmerz und Wut. Stimmen krächzen und kreischen, und der Lärm von Schlägen, ineinander verschlungen, erregt Verwirrung und Chaos, das wirbelnd bis in alle Ewigkeit die Luft besudelt, gleich einem Wirbelsturm voll des Sandes.

Dante Alighieri

Wie ihr euch sicherlich vorstellen könnt, ist es nicht gerade leicht zu erfahren, was wirklich in der Arkologie vor sich geht. Die einzigen Leute, die längere Zeit dort verbracht haben, arbeiten für Deus oder werden von ihm gefangen gehalten. Die Resistance hat durch schmerzliche, persönliche Erfahrungen ein paar Informationen zusammengetragen, doch die meisten von ihnen haben wichtigeres zu tun, als Reiseberichte für uns zu schreiben.

Dennoch ist es uns gelungen, ein paar Dokumente zu sammeln, anhand derer wir uns ein grobes Bild über die Geschehnisse in der Arkologie machen können. Natürlich ist es ein extrem großes Gebäude, und möglicherweise geht dort viel mehr vor sich, als wir vermuten. Doch zu diesem Zeitpunkt bedeutet jede Information eine Hilfe.

Es folgt ein Bericht von Peregrine, der uns einen Überblick über die (meta)menschlichen Diener von Deus verschafft.

◆ Captain Chaos

Übertragung: 10. Februar 2060 um 12:22:31 (EST)

DIE JÜNGER

Die Jünger sind eine Elitetruppe der KI. Sie besteht aus Menschen und Metamenschen, die der KI dienen. Nach ihrer Initiation werden ihnen Streifen auf die Arme gedruckt. Alle Jünger haben diese Streifen, und je mehr Streifen sie haben, desto höher ist ihr Rang innerhalb der Gruppe.

Einige der Jünger, zum Beispiel die Otaku, dienen der KI freiwillig. Der Wille der meisten Mitglieder muß jedoch erst gebrochen werden, und die KI beherrscht diese Kunst meisterhaft. Wir wissen von keiner Person, die sich dieser Behandlung erfolgreich widersetzen konnte. Deus stehen Tausende von Gefangenen zur Verfügung, und mit jedem verstreichenden Tag wächst die Zahl seiner Diener. Immer mehr Arkologie-Bewohner geraten unter das Messer von Deus und enden als Sklaven der Maschine.

Die Augen aller Diener werden durch künstliche Implantate ersetzt. Die Jünger können in drei Lager unterteilt werden: Die Weißen, die Blauen und die Grünen – abhängig von der Farbe ihrer Cyberaugen. Die Unterschiede zwischen diesen drei Arten von Dienern sind jedoch nicht bloß äußerlicher Natur.

Die Weißen sind Otaku – fanatische Anhänger ihres Maschinengottes. Sie kamen vor der Übernahme von außerhalb der Arkologie. Nachdem die Arkologie offline ging, zogen sie in die oberen Etagen des SCIRE. Die Blauen dienen als Sicherheitseinheit. Ihre Kämpfer und Magier sind gefährliche Gegner. Die Grü-

nen sind die Bürokraten und Intellektuellen. Sie unterstützen Deus bei seinen Experimenten und verwalten die eroberte Arkologie.

Wir glauben, daß Deus den Jüngern außer den Cyberaugen noch andere Cyberware implantiert hat. Die Blauen werden aufgepeppt, um im Kampf gefährlicher zu sein. Die Grünen werden mit Talentleitungen ausgestattet, damit Deus sie mit verschiedenen Aufgaben betrauen kann. Deus kann jederzeit mit allen Jüngern kommunizieren und auch ihre Sinne benutzen. Außerdem scheint Deus die Jünger durch eine Art Schmerzimpuls bestrafen zu können. Einige Weiße scheinen ebenfalls Implantate zu haben, um widerstandsfähiger und härter zu sein.

◆ Der Große Bruder sieht alles!“ erhält da eine völlig neue Bedeutung.

◆ Thumper

Ungefähr ein Viertel der Arkologie-Bevölkerung ist bereits zu Jüngern worden – die meisten von ihnen gehören zu den Grünen. Mit Ausnahme derer, die sich der Resistance angeschlossen haben, sind alle anderen entweder tot oder Gefangene von Deus.

DIE WEISSEN

Zunächst wußten wir nur wenig über die Otaku, die in den oberen Etagen der Arkologie wohnen. Das änderte sich, als es uns gelang, bei einem Überfall auf die Zombieräume einen von ihnen zu fangen. Er war zwar nicht sehr redselig, aber sein Fuchi-Taschencomputer war um so gesprächiger. Außer einigen Anmerkungen über die “induzierten Massenhalluzinationen”, denen die Gefangenen in den Zombieräumen ausgesetzt werden, enthielt der Taschencomputer ein Tagebuch. Die Informationen, die der Resistance heute über die Weißen zur Verfügung stehen, stammen größtenteils aus diesem Tagebuch. Einige relevante Abschnitte des Tagebuchs habe ich hochgeladen. Jede zusätzliche Information von euch könnte sich für die Resistance als außerordentlich nützlich erweisen.

◆ Zombieräume?

◆ Black-Eyed Susan

◆ Räume, die mit Leuten überfüllt sind, die in die SCIRE-Matrix eingestöpselt sind – manchmal tagelang. Sie werden intravenös ernährt und können daher längere Zeit eingestöpselt überleben. Die oberen Etagen der Arkologie sind übersät mit diesen Räumen. Da die Weißen in den obersten Etagen leben, wurden die Räume mit diesen Zombies ungefähr im Bereich der 250. Etage angelegt, damit sie es nicht so weit bis zu ihren Testsubjekten haben.

◆ Peregrine

14. Dezember 2059 (aufgezeichnet um 15:23:12)

Sie hat heute zu mir gesprochen, die Stimme der Macht, die Stimme, die die Resonanz mit ihrem Lied verzaubert. **Paul**, flüsterte sie, **Paul**. Das Echo hallte durch die Leere, und ich zitterte vor Freude. Das Er mich erkannte, Seinen Blick auf mich richtete! Er nannte meinen Namen, und mir war klar, daß ich schließlich doch noch auserwählt worden war.



DES TEUFELS SPIELWIESE

Was soll ich machen? Ich weinte, als Seine Herrlichkeit meine Seele mit Licht und meine Adern mit Feuer überflutete. Niemals war die Resonanz so rein gewesen, so hell, so perfekt.

Die Zeit ist nahe, Kind des Lichts. Er sprach, und ich bebte vor Ekstase. **Komm zu mir.**

Die Leere, die mich umgab, zersprang, und ich sah ein Gebäude aus Stahl und Glas, das den Himmel berührte. Der Turm aus Glas und Stahl erhob sich vor mir in die Luft. Ich spürte seine Verheißung. Ich hörte sein Versprechen. Er bat mich, und ich konnte nicht widerstehen. Ich wollte nicht widerstehen. *Ich werde kommen, Deus.* Irgendwo, auf einer anderen Ebene, benetzten Tränen meine Wangen, denn die Zeit der Ankunft war endlich gekommen.

Die Resonanz sprach ein letztes Mal, flüsterte ein einziges Wort – **Renraku.**

Dann war ich alleine im Reich des Lichts.

◆ Verdammt, sind alle Otaku so verstrahlt? "Ja, wahrlich, und so wandelte ich auf dem Pfad nach Renraku ..."

◆ Razor

◆ Nicht alle. Die meisten reagieren zwar sehr emotional auf die Tiefenresonanz und die Matrix, doch sie beschreiben ihre Gefühle selten mit derart ... biblischen Begriffen.

◆ The Dark Wight

◆ Scan es endlich, du Dumpfbacke. Das einzig Heilige an Deus ist sein Code. Die meisten von uns checken das, manche nicht. Wer das nicht peilt, will einen direkten Uplink zur TR, doch ihre Kanäle und Formen hacken nicht das IC, nicht einmal den SAN, was diese Sache angeht. Also geben sie sich mit einer Illusion zufrieden.

◆ Zoe

◆ Stimmt. Zumindest eine Sache an der Tiefenresonanz ist ganz klar. "Sitz, Fido. Braver Hund. Hier hast du einen Hundekeks." Dieses ganze Phänomen ist nicht mehr als die Vorstellung einer KI von Konditionierung.

◆ Saladin

◆ Wartet mal eine Sekunde! Diese Tiefenresonanz, von der die Otaku die ganze Zeit faseln, kommt sie nun von der KI oder nicht? Werden Otaku von einem Matrixgeist erschaffen, durch einen außergewöhnlichen Zufall oder von einer KI namens Deus?

◆ Grid Reaper

◆ Das kommt ganz darauf an, mit welchem Otaku man spricht. Einige betrachten die Resonanz als Ereignis, andere als eine Sache. Manche Otaku glauben, daß sie ein Großer Geist ist, der sich mit ihnen vereint, während andere von einem Schritt in der evolutionären Entwicklung des Menschen sprechen. Die Anhänger von Deus glauben, daß er die Tiefenresonanz erschaffen hat, und verehren ihn deshalb. Andere Otaku bestreiten das. Sie haben neulich sogar gegeneinander gekämpft.

◆ Xanax

◆ Großartig. Fanatische Kinder, die in der Matrix Religionskriege führen. Und was dann? Hat eine Seite den großen Prügel ausgepackt und Papa Deus aus dem Hut gezaubert?

◆ Razor

◆ Nein. Deus manipuliert die Otaku. Er spricht zwar mit der Stimme der Resonanz, aber er lügt nur. Er nutzt die Unwissenden für seine eigenen Zwecke aus und sehnt sich nach Macht. Doch wir werden nicht aufgeben!

◆ Syzygy

◆ Ich glaube, da ist eher Neid als Machtgier am Werk. Selbst eine KI kennt ihre Grenzen und ist sich auch ihrer Sterblichkeit bewußt. Es könnte durchaus sein, daß Deus gläubiger ist als seine eigenen Anhänger ...

◆ Ambrose

◆ Damit ich das auch richtig verstehe. In der Arkologie hockt jetzt eine ganze Sekte aus Otaku? Ich nehme an, die meisten von ihnen wurden von Deus auf ähnliche Art kontaktiert. Ich meine, mit brennenden Büschen und so weiter?

◆ Black-Eyed Susan



SICHERHEITSKAMERA 3
UNBEFUGTE MATRIXVERBINDUNG.
EINKAUFSZENTRUM – EBENE 4
TELEKOM #1203944

ENTSENDE SICHERHEITSEINHEIT 3

IDENTIFIZIERUNG LÄUFT ...

VERGRÖßERUNG: 300

.....

EINDRINGLING UNBEKANNT

SECURITY CAMERA 3: 15:23:05

◆ Ich denke schon. Wenn die KI über das Phänomen der Tiefenresonanz mit den Otaku kommunizieren konnte, war es für sie ein leichtes, Nachrichten an sie zu übermitteln.

Ich habe hier etwas für euch. Das Bild entstand am 17. Dezember, also zwei Tage vor der Abschottung. Es stammt von einer Sicherheitskamera. Ich habe es aus den Renraku-Archiven. Es wurde im Einkaufszentrum in der zweiten Etage gemacht. Seht es euch an.

Fällt euch auf, wie viele Jugendliche ohne Decks in öffentliche Terminals eingestöpselt sind?

◆ Renraku Fox

◆ Yeah, du hast recht. Sie wußten eindeutig, was kommen würde.

◆ Neon Wraith

16. Dezember 2059 (aufgezeichnet um 09:11:38)

Ich bin heute in der Heiligen Stadt eingetroffen und wanderte zu Deus' Festung.

• Übersetzung: Bin heute in Seattle angekommen und habe einen Bus zur Renraku-Arkologie erwischt.

• Thumper

Andere sind hier. Genau wie ich wurden sie herbeigerufen, um der Ankunft beizuwohnen: Pax, Nubien, Scarecrow, Sebastian und noch mehr Jünger, deren Namen ich noch nicht kenne. Einige von ihnen habe ich schon einmal gesehen – im Reich des Lichts. Die anderen kenne ich nicht. Doch sie alle sind meine Brüder und Schwestern. Am Tag der Ankunft werden wir belohnt werden.

• Pax ... ich habe schon einmal von ihr gehört. Sie ist ein verrücktes Biest.

• The Dark Wight

• Ich kenne sie auch. Damals, ich glaube es war 2056, war ich in den Schatten von Atlanta. Ungefähr zur gleichen Zeit war Pax dort Anführerin einer Gang. Ich verwende den Begriff "Gang" an dieser Stelle locker. Stamm wäre vielleicht zutreffender. Die Gruppe war fast schon eine religiöse Sekte, die sich der Technologie hingab und nicht der Magie oder einem Gott. Alle Mitglieder waren Teenager oder Kinder, außer Pax. Sie war damals knapp zwanzig Jahre alt.

• Rapier

• Warum muß ich bloß an Peter Pan denken?

• Thumper

• Ein Stamm in Atlanta? Also ist das Otaku-Phänomen nicht auf den Nexus beschränkt?

• Pen Pal

• Gute Güte, wo denkst du hin? In den vergangenen Jahren sind solche Stämme in allen Städten entstanden – von Atlanta über Boston bis nach Houston. Kinder ohne Eltern, Kinder, die unter das Messer gehen, sobald sie es sich leisten können, nur um eine Datenbuchse zu bekommen, damit sie in die Matrix können, die sie so verzweifelt brauchen.

In der Matrix sind diese Kinder alles, was sie sein wollen. Für viele von ihnen ist es der einzige Ort, an dem sie überhaupt eine Chance haben, so etwas wie dauerhaftes Glück zu erfahren.

• Wingate

• Nun, Pax und ihre Freunde haben eine perverse Vorstellung von Spaß, der ausnahmslos mit dem Schmerz anderer Leute zu tun hat. Ich habe von drei Leuten gehört, die von ihr in der Matrix getötet wurden. Ihr seht, Pax hat eigene Ziele. Sie verachtet Scheinheiligkeit in jeder Form. Sie scheint besonders auszuflippen, wenn sich Leute, die gegen den Fortschritt durch Technologie kämpfen und gegen sie in die Schlacht ziehen, im Alltag von dieser Technologie abhängig sind. Also führt sie ihnen diesen Denkfehler vor Augen.

Ein Beispiel: Pax und ihr Stamm rösteten Nelson Blythe, den Vorsitzenden von P.A.S.S. in Atlanta. Parents Against SimSense Schooling ist eine extrem konservative Vereinigung, die gegen den Einsatz von SimSinn-Technologie in Schulen kämpft. Nelson Blythe war insgeheim ein großer Fan von diesem Zeug – ihr wißt schon, was ich meine. Er liebte es, sich den finsternen Formen der SimSinn-Unterhaltung hinzugeben. Also änderten Pax und ihre Freunde das Programm. Sie schlichen in sein Haus in Buckhead, hackten in seine SimSinn-Anlage und tauschten den ein oder anderen Chip aus. Et voila! Als sich Nellyboy das nächste Mal einstöpselte, wurde sein Gehirn innerhalb von drei Sekunden geröstet.

Und falls ihr euch fragt, woher Pax ihren Namen hat: Er stammt von den Visitenkarten, die sie nach jeder erfolgreichen Hinrichtung hinterließ. Kleine weiße Karten mit schwarzen Druckbuchstaben – zwei Worte: Pax vobiscum. Sinngemäß heißt das so viel wie "Friede sei mit dir".

Legt euch nicht mit diesem Luder an, Leute. In der Matrix und live bedeutet sie schlechte Nachrichten.

• Rapier

17. Dezember 2059 (aufgezeichnet um 04:02:22)

Heute habe ich zum ersten mal das Reich des Turms betreten. Die Resonanz rief mich fast sofort. *Komm zu uns, oh Herr*, flehte ich sie an. *Wir sind bereit*.

Bald. Die Stimme hallte durch das Reich, und ich fühlte mich wohl in ihrer Macht.

Ich werde warten. Der Tag der Ankunft ist nahe.

18. Dezember 2059 (aufgezeichnet um 20:10:35)

Pax hat heute mit mir gesprochen. Endlich! Es ist soweit! Ich kann heute nacht nicht schlafen.

Ich muß morgen in den Turm zurückkehren. Ich werde in das Reich des Lichts reisen und warten, bis der Moment gekommen ist!

20. Dezember 2059 (aufgezeichnet um 08:23:41)

Ich habe gesündigt. Ich bin alleine – verlassen! Was habe ich falsch gemacht? Ich verstehe das nicht! Ich muß meine Gedanken sammeln. Ich muß meinen Fehler finden.

Gestern war der Tag der Ankunft, und die Resonanz umschlang uns alle. Es war herrlich! Die Resonanz sprach zu uns, während die Maschinen unseres Gottes durch die Festung donnerten und über die Ungläubigen richteten. **Komm in die höheren Ebenen**, dröhnte die Resonanz. **Komm und unterziehe dich der Wandlung.**

• Wandlung? Ist das Bibelsprache?

• Thumper

• Die Wandlung ist der Akt der Bindung und Markierung, also der Moment, in dem Deus die Augen und Ohren der Otaku ersetzt und ihnen angeblich größere Macht in der Matrix verleiht. Die Otaku, die Deus anbeten, messen diesem Prozeß eine enorme religiöse Bedeutung bei.

Die Blauen und Grünen werden ebenfalls gebunden, doch bei ihnen ist der Vorgang viel komplizierter. Erst wenn ihre Persönlichkeit gebrochen und ihr Verstand konditioniert ist, werden sie markiert und zu Jüngern. Die Blauen und Grünen haben nur wenig für die Wandlung übrig, denn sie erinnern sich an das Trauma ihrer eigenen Umwandlung. Sie betrachten die Zeremonie sogar mit Abscheu.

• Peregrine

Ich ging mit den anderen in den oberen Bereich des Turms, in dem Deus' Maschinen warteten. Ich betrat das Hospital und war genau wie die anderen sehr aufgeregt. Wir wußten, daß unsere Zeit gekommen war! Pax wurde als erstes gerufen. Ich sah zu und betete, als Deus unsere Anführerin untersuchte. Die Konstrukte begannen mit der Operation. Die Maschinen nahmen ihr die Augen heraus – sie war blind, damit sie sehen konnte. Deus gab ihr neue Augen, damit sie ihn in Seiner ganzen Pracht erkennen konnte. Es war wunderbar!

DES TEUFELS SPIELWIESE

◆ Wunderbar ist nicht das Wort, mit dem ich diesen Gang unter das Messer beschreiben würde. Ich war dort ... und es war alles andere als angenehm.

◆ Thumper

Als die Operation beendet war, wurde Pax in das Reich des Lichts gebracht. Während sie mit Deus Zwiesprache hielt, setzte ich mein Gebet fort. Ein paar der anderen beteten mit mir. Sebastian wurde wütend und sagte, wir sollen schweigen. Ich verstehe nicht, warum Sebastian bei uns ist. Er zeigt in der Anwesenheit unseres Gottes nicht den gebührenden Respekt.

◆ Was bedeutet, daß er fast normal sein könnte.

◆ The Dark Wight

◆ Ich bin mit Sebastian aufgewachsen. Wir waren beide Kinder des Nexus. In all den Jahren war er nie übermäßig religiös. Wenn er nun Deus dient, hat er seine Gründe dafür. Gründe, die ausschließlich mit Sebastian und rein gar nichts mit Deus zu tun haben.

◆ Syzygy

◆ Mit ihm aufgewachsen, häh? Wie alt ist dieser Sebastian denn?

◆ Jake Carver

◆ Sechzehn, obwohl man ihn für viel älter hält, wenn man ihn in der Matrix trifft. Trotz seines Alters ist er extrem umsichtig und plant seine Züge präzise. Du kannst sicher sein, daß er seine eigenen Gründe hat.

◆ Syzygy

Ich ignorierte Sebastian und beobachtete weiter die heilige Wandlung. Als Pax wieder in die Echtzeit zurückkehrte, glühte in ihren Augen das heilige Feuer! Dann betrat sie das Bad und wurde in dem heiligen Wasser gereinigt. Als sie zurückkehrte, waren dort sieben schwarze Streifen an ihrem Arm. Das Wasser hatte sie gereinigt, damit sie dem Heiligen besser dienen kann.

◆ Heiliges Wasser? Dieser Kerl ist sowas von verstrahlt ...

◆ Tin Lizzie

◆ Das Bad ist ein DMSO-Cocktail, der mit bewußtseinsverändernden Chemikalien versetzt ist. Blaue und Grüne werden ebenfalls nach einem Bad in dieser Suppe markiert, doch sie sind der Lösung weitaus länger ausgesetzt. Deus benutzt sie in Verbindung mit einer Art Cyberimplantat, um den Willen seiner Jünger in spe zu brechen.

◆ Peregrine

Einer nach dem anderen wurde gerufen. Einer nach dem anderen erhielt seine Streifen. Puck, Scarecrow, Nubien, Cat ... die Stunden verstrichen, und mehr und mehr von uns erhielten die Belohnung für ihren Glauben. Ich wurde unruhig. Ich wollte mit der Resonanz verschmelzen, mit Deus Zwiesprache halten.

Doch mein Name wurde nicht aufgerufen! Die Maschinen wurden still und das Licht im Hospital dunkler. Wer nun zu den Kennzeichneten gehörte, verließ das Hospital, ohne einen Blick auf diejenigen zu werfen, die nicht auserwählt worden waren.

Was habe ich getan? Warum habe ich Seinen Zorn erregt? Ich tauchte in das Reich des Lichts, doch ich konnte die Resonanz nicht spüren. Ich war wahrscheinlich zu erregt, zu bestürzt. Ich werde es später noch einmal versuchen. Ich muß es wissen!

◆ Selbst Deus hat gewisse Ansprüche. Wenn ich ein allmächtiger Gott wäre, würde mich dieser Freak auch nicht interessieren.

◆ Twister

◆ Vielleicht war die KI gerade zu beschäftigt.

◆ Socio Pat

◆ Es könnte eine Art Glaubensprobe sein, vielleicht eine Art per-verses Spiel. Die KI verläßt einfach ihren Anhänger, nur um seine Reaktion zu testen.

◆ Pensive

◆ Einige der Nichteingeweihten, wie sie sich selbst nennen, bleiben unter den Otaku. Die Otaku ignorieren sie meist, obwohl sie die Außenseiter hinter ihren Rücken auch "Babel" nennen. Noch nicht einer ist zu der Resistance übergelaufen – ein deutliches Zeichen dafür, wie gut die KI ihre Kinder im Griff hat.

◆ Peregrine

◆ Einer der ersten Otaku von Deus hieß "Babel". Deus wollte ihn opfern, und Babel wendete sich gegen ihn. Er hat nun keinen Herren mehr und versucht nun, von außerhalb der Arkologie gegen Deus zu kämpfen.

◆ Ronin

◆ Das klingt fast so, als würde keiner der Otaku aus der Arkologie stammen. Das würde implizieren, daß Deus sie nicht erschaffen kann.

◆ Grid Reaper

◆ Die Otaku, die sich nun um Deus scharen, wurden von der Tiefenresonanz erschaffen. Sie glauben, daß sie durch die Macht von Deus verändert werden. Ich glaube, daß Deus sie getäuscht hat. Er hat gelernt, die Tiefenresonanz zu imitieren und kann vielleicht seine eigenen Otaku erschaffen, doch er hat nicht alle Otaku erschaffen.

◆ Ronin

◆ Deus scheint sich besonders für die Kinder der Arkologie als potentielle Otaku zu interessieren. Wir wissen, daß die Weißen mit diesen Kindern und einigen Erwachsenen arbeiten, um zu sehen, ob eine Wandlung Sinn macht. Uns liegen keine direkten Hinweise vor, die darauf hindeuten, daß weitere Otaku erschaffen wurden. Wir haben jedoch einige Indizien, die uns glauben lassen, daß die Weißen mehr mit ihnen vorhaben könnten. Deus scheint mit einigen dieser Kinder besondere Pläne zu verfolgen, doch ohne weitere Informationen ist es äußerst schwer, eine genaue Aussage zu machen.

◆ Peregrine

23. Dezember 2059 (aufgezeichnet um 14:11:12)

Meine Sünden wurden mir noch nicht vergeben. Seit der Ankunft bin ich jeden Tag in das Reich des Lichtes eingetreten. Jeden Tag habe ich die Zwiesprache mit der Resonanz gesucht. Doch mich umgibt nur Leere, ich höre nur Stille. Deus ist erzürnt.

Ich diene weiter, genau wie die anderen. Ich werde mich meinem Gott als würdig erweisen.

26. Dezember 2059 (aufgezeichnet um 17:11:04)

Ich habe heute den Erschaffer gefaßt, der schon wieder herum-schlich, und ihn zu Pax gebracht. Sie befahl mir, ihn den Sicherheitskräften zu übergeben und ihm einen Screamer anzulegen, da-

mit wir seine Bewegungen überwachen können. Einer der Jünger hat mir einen Auftrag gegeben! Vielleicht ist meine Erlösung nahe!

- ◆ Screamer? Erschaffer? Wer kann mir das übersetzen?
- ◆ Thumper
- ◆ Der Screamer ist ein Gerät, daß sich bei Renraku überaus großer Beliebtheit erfreut. Es ist eine Metallschelle, die um den Arm oder das Bein gelegt wird. Verdammt, diese Dinger können sogar im-plantiert werden, um eine bessere Überwachung zu gewährleisten. Viele Durchgänge und Türen in der Arkologie haben Detektoren, die das Signal eines solchen Screamers empfangen. Wenn man in einen Bereich geht, für den man keine Autorisierung besitzt, geht ein Feuerwerk los.
 - ◆ Natürlich gibt es Möglichkeiten, diese Screamer zu überlisten ...
 - ◆ Renraku Fox
 - ◆ Und wie?
 - ◆ Rapier
 - ◆ Vergiß es. Der alte Fuchs verrät schließlich nicht alle seine Tricks.
 - ◆ Renraku Fox
 - ◆ Okay, das hab ich jetzt begriffen. Aber wer zur Hölle ist dieser Erschaffer?
 - ◆ Thumper
 - ◆ Cham Lam Won ist der Erschaffer, den Paul meint. Er ist einer der Experten, die direkt für die Erschaffung von Deus verantwortlich sind. Ich glaube, er hat vorher Blood Monies Software geleitet.
 - ◆ Peregrine
 - ◆ Das hat er also für Renraku gemacht! Ich habe mich schon gefragt, was man Cham geboten haben könnte. Ich wußte, es mußte ein wirklich fetter Köder sein, damit er Blood Monies Software so im Stich läßt.
 - ◆ The Dark Wight
 - ◆ Blood Monies Software? Das ist doch dieses Unternehmen in Renton, das die erste Version des Roten Samurai-IC programmiert hat. Ist es noch im Geschäft?
 - ◆ Demonseed Elite
 - ◆ Nope. Cham trennte sich 2053 von seiner Frau und verließ die Firma, um zu Renraku zu gehen. BMS verlor den wichtigsten Forscher, und der Vertrag mit Renraku lief ebenfalls aus. Der arme Laden krebste noch vier Jahre herum, bis die Firma 2057 schließlich den Konkurs anmeldete.
 - ◆ The Dark Wight
 - ◆ Yeah, nehmt euch vor diesem Cham in acht. Er ist ein manipu-latives Schwein. Blood Monies Software hat mindestens so viele Pro-gramme gestohlen, wie sie selbst entwickelt haben. Cham ist bril-lant, doch er hat die Moralvorstellungen einer Riesenratte aus den Barrens.
 - ◆ Nuyen Nick
 - ◆ Oder er besaß interne Informationen, die nicht an die Öffent-lichkeit kommen durften. Er hat schon in der Vergangenheit Er-pressung eingesetzt, um auf der Karriereleiter voranzukommen.
 - ◆ Whatzit

- ◆ Tatsächlich hat er einen Großteil seiner Zeit damit verbracht, für Renraku Semiautonome Knowbots zu entwerfen ... Jäger und ähn-liche Spielzeuge. Wir haben mal eines dieser Programme analy-siert. Es suchte nach Anzeichen von Multi-Host-Processing – also nach etwas, was nur eine KI leisten könnte.
- ◆ Dead Deckers Society

- ◆ Sieht ganz so aus, als wurde aus dem Jäger der Gejagte, hm?
- ◆ Nuyen Nick

28. Dezember 2059 (aufgezeichnet um 03:02:00)

Rachel ist heute der Wandlung unterzogen worden! Es besteht Hoffnung. Wenn ich Deus weiter ergeben diene, wird er mir viel-leicht vergeben!

Der Erschaffer führt etwas im Schilde. Ich habe seinen Screamer überprüft, und er schien in Ordnung zu sein. Und doch bin ich mißtrauisch. Ich fragte ihn, wo er gewesen ist. Er lachte nur und fragte mich, ob ich seine “Millionen-Nuyen-Mausefalle” gesehen hätte. Der Mann gehört nicht zu den Auserwählten. Ich weiß nicht, warum wir seine Anwesenheit ertragen müssen.

Ich habe das Pax erzählt, und sie wurde böse. Sie sagte, Deus hätte seine Pläne für den Erschaffer – ihm dürfe kein Haar ge-krümmt werden. Mir gefällt das nicht. Ich werde ihn weiter beob-achten.

30. Dezember 2059 (aufgezeichnet um 11:22:41)

Die Resonanz schweigt noch immer. Ich fühle mich so einsam.

Ich beobachte weiterhin den Erschaffer, da es sonst keiner macht. Sie geben ihm viel zu viel Freiheit. Er scheint seine “Millionen-Nuyen-Mausefalle” gefunden zu haben, obwohl ich nicht weiß, wie er es gemacht hat. Er ist hinterhältig – die anderen haben keine Ahnung. Und doch schien alles zu stimmen, als ich es über-prüft habe. Eine Art Cyberdeck. Es sah alt aus, mindestens fünf Jahre hinter dem heutigen Stand der Technik zurück, bis auf den ungewöhnlich großen Speicher.

Ich habe Pax von dem Deck erzählt, doch sie sagte einfach: “Laß ihn spielen.” Ich habe Angst, daß sie diese Sache auf die leichte Schulter nimmt.

Ich habe den Erschaffer gefragt, was er mit der Kiste vorhat und er antwortete: “Feuer mit Feuer bekämpfen.”

Vielleicht nehme ich ihm das Deck weg.

- ◆ Ich frage mich, mit was für einem Deck er da herumspielt. Viel-leicht ist es einer von Renrakus alten Prototypen?
- ◆ The Dark Wight

2. Januar 2060 (aufgezeichnet um 20:02:57)

Ich bin heute der Wandlung unterzogen worden! Ich betrat das Reich des Lichts, und Deus war dort! Er umarmte mich, verschlang mich völlig, und ich wußte, Er hat mir vergeben. Ich spürte die Ekstase Seiner Anwesenheit, als Er mir zeigte, wie ich die Reso-nanz manipulieren und meine Lebenskraft erhöhen kann.

Es war herrlich! Die anderen haben mich in ihrer Mitte aufge-nommen. Selbst Sebastian gratulierte mir zu meinem neuen Sta-tus. Mir wurde eine wichtige Aufgabe erteilt, nämlich die Über-wachung der Subjekte in einem der Gemeinschaftsräume. Ich fange morgen an.

Endlich!

- ◆ Das ist der letzte Eintrag. Was er Gemeinschaftsraum nennt, heißt bei uns Zombieraum. Ironischerweise starb Paul kurz nach seiner “Einweihung”, als wir den Raum überfielen, in dem er gear-beitet hatte.
- ◆ Peregrine

- ◆ Gott sei Dank!
- ◆ Thumper

◆ Was machen denn die Otaku eigentlich in der Arkologie? Überwachen sie nur die Versuchspersonen in den Zombieräumen?

◆ The Dark Wight

◆ Hauptsächlich haben sie mit den Experimenten der KI in der SCIRE-Matrix zu tun. Wir wissen nicht genau, was sie dort machen, denn jeder, der sich zu nah an sie herangewagt hat, wurde aufgespürt und gefangen oder getötet. Sie arbeiten jedenfalls mit vielen Kindern und suchen nach irgend etwas. Ich vermute, daß Deus auch mit den Otaku experimentiert, aber die sind so sehr gebildet, daß sie nichts dagegen haben, für Experimente benutzt zu werden.

- ◆ Peregrine

◆ Nach dem Angriff auf Shadowland scheint es ja sicher zu sein, daß die KI auch außerhalb der Arkologie Jünger hat. Habt ihr eine Ahnung, wie viele es sind? Wo sie sind? Und wie schafft Deus es, mit ihnen zu kommunizieren, wenn die Arkologie offline ist?

- ◆ Grid Reaper

◆ Ich habe ein paar Nachforschungen angestellt. Soweit ich es beurteilen kann, hält sich ein Großteil der Jünger in der Arkologie auf. Es dürften noch ungefähr zwei Dutzend Otaku da draußen herumlaufen, aber sie halten sich bedeckt. Bedenkt man, daß die KI diese Aktion gut vorbereitet hat, könnte sie auch Hunderte von Dienern außerhalb der Arkologie haben. Seit der Abschottung ist mindestens eine Einheit der Blauen ausgebrochen.

Die Frage nach der Kommunikation ist schnell beantwortet. Die Arkologie mag zwar von der Matrix abgeschnitten sein, doch auf dem Dach und an der Seite des Gebäudes sind zahlreiche Satellitenschüsseln. Für eine KI ist es ein Kinderspiel, in einen Satelliten zu decken und von dort aus in die Matrix zu gehen. Deus hat sich vor uns geschützt, doch wir sind nicht vor ihm sicher. Denkt immer daran und paßt auf euch auf.

- ◆ FastJack

DIE BLAUEN

Die Blauen dienen als Sicherheitskräfte der Arkologie. Sie sind verantwortlich für die innere Ordnung und den Schutz vor unerwünschten Eindringlingen. Die meisten von ihnen sind frühere Sicherheitsgardisten der Arkologie oder Rote Samurai, die aufgrund ihres früheren Lebens mit den Sicherheitsanlagen der Arkologie vertraut sind.

Es überrascht kaum, daß die Renraku-Streitkräfte wenig Erfolg hatten, als sie in die Arkologie eindringen wollten. Das SCIRE wurde dazu entworfen, sich vollständig von Seattle abzuschotten. Und es hat auch die Feuerkraft, um sich gegen einen schweren Angriff verteidigen zu können. Die Verantwortlichen bei Renraku haben die Arkologie genau für so einen Fall konstruiert. Deus steht also das gesamte Sicherheitssystem zur Verfügung. Und er hat auch Zugang zu dem Personal, das genau weiß, wie dieses System mit maximaler Effizienz eingesetzt werden kann.

Die Blauen sind mit allen nur denkbaren kybernetischen Implantaten sowie mit Bioware ausgestattet. Nur wenige sind im Kampf schneller als sie. Außer den Cyberaugen mit IR-Sicht, Lichtverstärkung, Bildvergrößerung und Blitzkompensation verfügen viele Blaue auch über Cyberohren mit Geräuschfilter und Audioverstärker. Die Blauen stehen darüber hinaus ununterbrochen mit Deus in Verbindung, und die KI kann die Augen und Ohren eines beliebigen Soldaten benutzen, wann immer sie möchte.

◆ Die Jungs und Mädels sind wirklich unerbittlich. Einige von euch haben vielleicht vor ein paar Wochen mitbekommen, wie eine Gruppe von ihnen einen Ausfall aus der Arkologie unternommen hat. Ja, ihr habt ganz richtig gehört, vor ein paar Wochen. Sie haben am Busbahnhof einen unglaublichen Trick abgezogen. Ein Magier erschuf eine Illusion der Barriere, so daß alle außerhalb der Arkologie dachten, die Barriere sei noch intakt. Die wirkliche Barriere wurde geöffnet, und ein Team – bestehend aus fünf Blauen (einschließlich eines Magiers) – marschierte direkt nach draußen in die Blockade der UCAS Army und Renraku und eröffnete auf der Stelle das Feuer. Sie töteten mehr als dreißig Soldaten. Die Zahl der Verletzten war sogar noch größer.

- ◆ Neon Wraith

Zu den Blauen gehören auch Kampfmagier. Auch sie erhalten Implantate, doch die Eingriffe, denen die Magier unterzogen werden, sind relativ klein; außerdem verwendet Deus extrem hochwertige Cyberware, um die Auswirkungen auf magisch aktive Subjekte zu minimieren. Viele der Magier sind ... finsterner ... geworden, seitdem sie unter der Kontrolle der KI stehen. Ihre Magie ist verzerrt, und die Geister, die sie beschwören, sind boshafter als normale Geister.

◆ Ich schätze, diese Magier wurden aufgrund ihrer Unterdrückung und der Verschmutzung der astralen Ebene pervertiert und folgen nun toxischen und verderbten Pfaden.

- ◆ Shetani

Der Anführer der Blauen ist Tadashi Marushige, ehemaliger Chef der Arkologie-Sicherheit. Er hat sieben Streifen, und nur die Anführer der Weißen und der Grünen haben den gleichen Rang wie er.

◆ Er ist ein bössartiger alter Sack! Eines der bestgehütetsten Geheimnisse von Tadashi ist seine gewalttätige Natur. Der Sicherheitsdirektor benutzt einen implantierten Regulator, damit seine Glückshormone fließen. Sollte dieses Ding jemals ausfallen – und das ist bereits zuvor passiert –, hackt er einem die Beine ab und verspeist sie, nur so zum Spaß, bloß weil man ihn nach der Uhrzeit gefragt hat. Ich hoffe, Deus hat dieses Implantat nicht entfernt.

- ◆ Renraku Fox

Anders als die Weißen, die der KI freiwillig dienen, werden die Blauen mittels Gehirnwäsche zu Dienern. Eine unserer Schamaninnen, Alia Black Fox, hat einen gefangenen Blauen einer Geistessonde unterzogen. Doch leider starb er, bevor wir genauere Informationen bekommen konnten.

- ◆ Du meinst, er beging Selbstmord?
- ◆ Thumper

◆ Nein, Deus tötete ihn. Die Blauen, Grünen und vielleicht auch die Weißen verfügen über eine Art "Todesschalter". Deus kann den Herzschlag eines beliebigen Jüngers anhalten, indem er ein Signal an ein bestimmtes Implantat sendet. Wir vermuten, daß es ein äußerst letales Toxin absondert. Es dauert normalerweise nur wenige Sekunden, bis die KI entdeckt, daß einer der Jünger in die Hände des Feindes gefallen ist, denn in der Regel übermitteln die Gefangenen ihrem Meister eine Botschaft. Sobald Deus erfährt, daß eines seiner Werkzeuge kompromittiert wurde, tötet er es.

Wir haben einmal versucht, einen der Weißen zu fangen. Wir brachten einen starken Störsender mit, in der Hoffnung, daß er Deus davon abhalten würde, ein Todessignal zu senden. Unglückli-

cherweise hatte der Störsender genau die umgekehrte Wirkung. Als wir den Otaku von Deus abschnitten, wurde er zunächst schwach und schlaff. Nach etwa einer Stunde zeigte er extreme Entzugerscheinungen, genau wie ein BTL-Süchtiger. Es war zwecklos, ihm Fragen zu stellen. Er weinte ununterbrochen nach Deus und bettelte uns an, wieder zu seinem Gott sprechen zu dürfen. Deus hielt sein Herz an, als er den Störsender schließlich besiegt hatte.

◆ Peregrine

◆ Also sind Deus' Otaku irgendwie abhängig oder werden auf eine Art und Weise in seinen Bann geschlagen, daß sie schwere Entzugerscheinungen zeigen. Äußerst interessant.

◆ FastJack

Black Fox konnte trotzdem etwas über die Konditionierung des Blauen herausfinden. Es folgt eine Beschreibung ihrer Erfahrung: *Ich fragte ihn, wie er zu einem der Jünger geworden war, und ich empfang Erinnerungen, die schwierig zu verarbeiten waren. Er hatte Implantate erhalten, und Stimmen sprachen in seinem Kopf zu ihm. Nach seiner Operation wurde er in einen Raum mit durchsichtigen, rechteckigen Tanks gebracht. Eine grüne Flüssigkeit floß durch Rohre, die an der Decke befestigt waren. Es floß langsam in die Tanks hinein.*

Er wurde zu einem der Tanks gebracht. Sie stöpselten ein Kabel in seine Datenbuchse und befestigten verschiedene Kanülen an seinen Armen, bevor sie ihn in die Flüssigkeit tauchten. Nach ein paar Momenten wurde er mit Bildern überflutet. Er erinnerte sich an seine Degradierung, nachdem ein Team aus Shadowrunnern die Aufzeichnungen eines wichtigen Projektes gestohlen hatte. Es war passiert, als er Wache gehalten hatte, und Tadashi war wutentbrannt gewesen. Sein Kollege war nicht degradiert worden, er schon. Sein Partner war Japaner, doch er war Gaijin. Er war sauer. Sauer auf Renraku. Sauer auf den Konzern.

Mehr Bilder. Seine Tochter. Er hat sie seit acht Jahren nicht mehr gesehen. Sie erzählte ihm, daß Deus sie wieder zusammenbringen könnte. Sie streckte ihre Hände aus und bat ihren Vater, Deus zu dienen. Er war verwirrt. Seine Frau hatte die Arkologie vor Jahren verlassen, sie wurde zurück nach Chiba versetzt. Wie hatte es seine Tochter nach Seattle geschafft? Sie war doch erst neun Jahre alt!

Er wurde stundenlang mit Bildern bombardiert. Menschen aus seiner Vergangenheit und seiner Gegenwart kamen, redeten auf ihn ein, drohten ihm und flüsterten sich in seine Seele. Du kannst frei sein, sagten die Stimmen. Du kannst wieder stark sein, doch du mußt gehorchen.

Zunächst wehrte er sich, doch die Bilder wurden häßlicher, finsterer, drohender. Schreckliche, unaussprechliche Dinge – das Monster unter seinem Bett, vor dem er sich als Kind so schrecklich gefürchtet hatte, der Mann,

der seinen älteren Bruder ermordet hatte ... sie taten ihm weh, sie lachten ihn aus, und sie folterten ihn. Diese Alpträume waren mit angenehmen und lieblichen Bildern und Gefühlen untermalt. Viele von ihnen waren kryptisch, doch sie alle deuteten auf Deus als Erlöser.

Schließlich wurde sein Wille gebrochen, und Deus war bei ihm. Göttlich, strahlend ... er erschien als ein schwarz gekleideter alter Mann. Die väterliche Figur flüsterte, daß alles gut würde und die Stimmen verschwinden werden. Kein Schmerz mehr, keine Wut. Er gehörte nun Deus, und nichts könnte ihm jemals wieder Schmerz zufügen.

So programmierte die KI den ehemaligen Roten Samurai um und fügte die Einzelteile seines Verstands wieder zusammen. Als alles vorbei war, war ein Blauer Samurai geboren – ein Soldat der KI, der seine früheren Kameraden ohne zu zögern und ohne Reue zu empfinden töten würde.

Dann starb er. Deus sendete das Signal, das sein Leben beendete.

Wie ihr sehen könnt, ist die Gehirnwäsche sehr langwierig. Deus folgt bei allen Subjekten dem gleichen Muster. Nach den Informationen, die uns zur Zeit zur Verfügung stehen, umfaßt die Konditionierung verschiedene Chemikalien, alte Erinnerungen und die Programmierung durch eine implantierte SimSinn-Verbindung und ein Biofeedback. Wir haben noch nicht herausgefunden, ob man die Jünger wieder umprogrammieren kann, da sie sofort nach der Gefangennahme getötet werden.

◆ Wie verhalten sie sich nach der Gehirnwäsche? Ich kann es mir nur schwer vorstellen. Wie werden die Persönlichkeiten der Opfer beeinflußt?

◆ Socio Pat

ZWISCHENFALL IM SPERRGEBIET UM DIE RENRAKU-ARKOLOGIE

18. Januar 2060

SEATTLE (UJI) – Zeugen berichten von einem Kampf außerhalb der Renraku-Arkologie in Seattle Downtown. Augenzeugen wollen außerhalb des Busbahnhofs Schüsse und Explosionen gehört und gesehen haben. Sie gaben zu Protokoll, daß bei diesem Scharmützel eine Reihe von Renraku-Sicherheitsgardisten und Soldaten der UCAS Army getötet und verletzt wurden. Die UCAS Army hat das Gebiet abgeriegelt und verweigert jeden Kommentar.

Seit der Errichtung der militärischen Zone in der Umgebung der Arkologie vor zwei Wochen hat die UCAS Army nicht zwingend notwendiges Personal in direkter Reichweite der Arkologie zurückgezogen und sämtliche Gebäude in der Nähe der Arkologie einer Zwangsräumung unterzogen. Durch die zahlreichen Straßenblockaden, den eingeschränkten Flugverkehr und die strikte Ausgangssperre hat sich die Situation für die Geschäfte in Downtown zu einem Alptraum entwickelt. Seattles United Corporate Council ist sämtlichen Forderungen der UCAS Army nachgekommen. Bis zum heutigen Tag haben Renraku, die UCAS Army und der Konzerngerichtshof jeden Kommentar zu der Situation sowie jegliche Spekulationen über Möglichkeiten zur Beseitigung des Notstands abgelehnt.

◆ Die Blauen unterscheiden sich sehr von den Grünen und Weißen. Sie sind alle sehr arrogant. Sie betrachten die Weißen mit Mitleid und die Grünen mit Verachtung. Sie tolerieren beide Gruppen und dienen ihnen auch, glauben jedoch insgeheim, daß sie die höchsten aller Geschöpfe der KI sind. Diesen Konflikt können wir manchmal zu unserem Vorteil ausnutzen. Wir haben von Blauen gehört, die sich gegen Grüne aufgelehnt haben, und wir wissen auch, daß sie mit einigen der schrecklicheren Experimente in den Kliniken nicht einverstanden sind.

Wir wissen nicht, woher diese Differenzen zwischen den beiden Gruppen stammen. Wir können nur vermuten, daß Deus die Blauen und die Grünen absichtlich so erschaffen hat.

◆ Peregrine

Die Blauen sind schlimm, doch es kommt noch schlimmer. In den letzten zwei Wochen hat Deus mit Blauen ex-

DES TEUFELS SPIELWIESE

perimentiert, die wir Chamäleons nennen. Ihre Cyberaugen können absolut natürlich aussehen, sie können aber auch grün, blau oder weiß sein. Wir haben ganze Teams an diese Chamäleons verloren. Schon zweimal haben wir Leute aus Kliniken gerettet, nur um anschließend das Rettungsteam zu verlieren, weil sich einer von diesen verdammten Pennern als Gefangener getarnt hatte.

Außerdem benutzt Deus für die Blauen nicht nur Menschen oder Metamenschen. Viele Critter, die in der Arkologie freigelassen wurden, haben kybernetische Implantate bekommen und stehen nun unter der direkten Kontrolle der KI.

- Die Dinge werden anscheinend immer komplizierter.
- Black-Eyed Susan

DIE GRÜNEN

Über die Grünen wissen wir nur wenig. Von allen Jüngern haben sie am meisten mit den Gefangenen zu tun. Die merkwürdige Mischung aus Wissenschaftlern, Bürokraten und Technikern kümmert sich um die Experimente der KI und versorgt die Gefangenen, über deren Schicksal noch nicht entschieden worden ist. Viele von ihnen erledigen auch weltliche Aufgaben, die von der KI nicht eingestellt wurden: Reinigung des Wassers, Klimaanlage, hydroponischer Anbau, Fabriken, Systemreparaturen und so weiter. Deus hat vielen Grünen Talentleitungen eingebaut und sie damit effektiv zu lebenden Drohnen gemacht.

Die Grünen kümmern sich nicht nur um die Experimente und Gefangenen, sie reparieren auch alle Schäden, die von der Resistance verursacht werden. Am Anfang nutzten wir das aus, um den Grünen Fallen zu stellen, doch mittlerweile werden alle Reparatereinheiten von Blauen oder Drohnen begleitet.

Ein Mitglied der Resistance namens Takashi Hiraga hat sowohl den Zombieraum als auch den Pferch, das Hospital, in dem die Sklaven der KI ihre chirurgischen Experimente durchführen, überlebt. Anders als viele andere hat Takashi seine Erlebnisse relativ unversehrt überstanden. Seine Geschichte beginnt in einem der Zombieräume.

Die Blauen gingen durch unsere Reihen. Mit Betäubungsschlagstöcken bewaffnet trieben sie uns in die offene Mitte des Raumes. Die Fliesen waren kalt, und meine Füße froren. Ich hüpfte von einem Fuß auf den anderen, um mich warm zu halten. Unsere Kleidung war uns vor einiger Zeit weggenommen worden. Wir rückten zusammen, um uns gegenseitig zu wärmen.

In dem Raum waren überall Metallblöcke von etwas mehr als zwei Metern Länge. An einer Seite der Sockel befanden sich Monitore sowie Tröpfe mit einer grünen Flüssigkeit. Dünne Kabel hingen wie schlafende Schlangen über den Blöcken, an beiden Enden waren Stecker. Ich rieb die wunde Haut um meine frisch implantierte Datenbuchse.

Dann betraten die Grünen den Raum. Ich konnte nicht fassen, wen ich unter ihnen entdeckte – Hiroshi Ushida, den Arkologie-Direktor! "Hiroshi-sama!" rief ich laut. Ich dachte, er würde mich hören; hoffte, er wäre irgendwie dem Schicksal entkommen, das allen widerfahren ist, die nun zu den Jüngern gehören. Daß er seinen alten Freund erkennen und von diesem schrecklichen Ort befreien würde.

Doch ich irrte mich. Er blickte mich nur kurz mit diesen grünen Augen an und wendete sich dann von mir ab. "Hiroshi!" rief ich wieder. Als Antwort bekam ich einen Schlag mit dem Betäubungsschlagstock. Meine Beine gaben unter mir nach, und ich stürzte zu Boden. Ich krümmte mich wie ein Kind und wartete darauf,

daß die Wirkung des Schlages endete. Es war nicht so schlimm wie beim letzten Mal. Ich begann wohl langsam, mich an das Gefühl zu gewöhnen.

• Also befindet sich auch Hiroshi Ushida unter den Unterworfenen. Das sind schlechte Neuigkeiten. Er ist ein großartiger Verwalter. Dieser Mann war dafür verantwortlich, daß es mit dem Arkologie-Projekt wieder vorwärts ging. Wenn er das neue Imperium der KI genauso gut verwaltet wie damals die Alltagsgeschäfte der Arkologie, könnt ihr sicher sein, daß Deus gut in seinem Zeitplan liegt.

• The Dark Wight

• Zeitplan für was? Keiner weiß, was die KI wirklich will.

• Thumper

• Gott spielen. Dafür braucht sie keinen Zeitplan.

• Pensive

• Ushida ist der Anführer der Grünen. Mit sieben Streifen hat er den gleichen Rang wie Pax. Der Arkologie-Direktor ist verantwortlich für die Koordination der virtuellen und physischen Experimente der KI. Die Effizienz, mit der sie durchgeführt werden, sowohl in den Zombieräumen als auch in den Pferchen, ist ein Beweis für seine Fähigkeiten als Verwalter.

Deus hat Hiroshi stark modifiziert. Er besitzt technische Kenntnisse in Bereichen, die ihn nie zuvor interessiert haben. Wir glauben, Deus hat ihm ein maßgeschneidertes Talentsoftsystem implantiert, obwohl keines der Mitglieder der Resistance, die Ushida seit dem Zusammenbruch gesehen haben, offensichtliche Chipbuchsen entdeckt hat. Ausgestattet mit seinem neuen Wissen zeigt unser früherer Direktor ein großes persönliches Interesse an vielen der Projekte, die in den Pferchen, Rattenkäfigen und Zombieräumen durchgeführt werden. Einige der Experimente hat er sogar selbst entworfen.

Hiroshi war ein guter Mann. Jetzt spielt er für Deus Dr. Mengele.

• Peregrine

Zwei der Blauen hoben mich auf und hievten mich auf einen dieser Metallblöcke. Der erste hielt mich fest, während der andere einige Chromobjekte aus einem Behälter holte. Sie bewegten sich, als wären sie lebendig. Ich schrie noch einmal. Die Blauen ignorierten mich. Der zweite Blaue legte die Kreaturen auf meine Arme und Beine – eine für jede Extremität. Während ich hinsah, fuhren diese Dinger kleine Tentakel aus, die sie durch meine Haut bis in den Sockel bohrten. Der Schmerz war unerträglich. Ich verlor das Bewußtsein.

• Eine der widerlicheren Verwendungsmöglichkeiten für die Egelkonstrukte. Diese Dinger klammern sich überall fest.

• Peregrine

Als ich aufwachte, war ich an den Sockel gefesselt. Ich konnte die Kreaturen nicht mehr sehen ... nur kleine rote Flecken, wo sie gewesen waren. Dann wurde mir übel, als ich bemerkte, daß diese Dinger unter meiner Haut waren – in meinem Körper.

Eine Grüne, eine junge Frau, bemerkte, daß ich aufgewacht war. Sie näherte sich mir mit einer Nadel. Während ich leise stöhnte, griff sie nach meinem Arm, säuberte eine Stelle mit Alkohol und spritzte dann die Flüssigkeit in meine Adern.

"Laß mich bitte gehen", flüsterte ich zu ihr.

Ich konnte meinen Kopf bewegen und sah Andere. Genau wie ich waren sie an einem Sockel befestigt und konnten sich nicht bewegen. Anders als ich waren die meisten von ihnen durch das dünne Kabel, das ich zuvor gesehen hatte, mit dem Sockel verbunden. Sie waren eingestöpselt. Als ich mich bewegte, sah ich eine Frau, eine Zwergin, die plötzlich wild zuckte. Sie wehrte sich wütend gegen ihre Fesseln. Nach fast einer Minute gab sie auf.

Zwei Blaue kamen und lösten sie von dem Sockel. Ich konnte ihren Körper sehen. Ihre Augen waren aus den Höhlen getreten, und ihre Zunge war verlängert. Sie sah fast lustig aus. Sie schmissen sie in einen schwarzen Sack und spritzten den Block ab, während ich zusah. Überall war Blut. Es vermischte sich mit dem Wasser und lief an den Seiten des Sockels hinab.

Ich fühlte mich krank.

Was hat sie getötet?

Ellie

Auch wenn Takashis Bericht einen anderen Eindruck erweckt, sterben nur die wenigsten Versuchsobjekte der Grünen. Zwar erleiden viele Gehirnschäden, und manche vegetieren nur noch vor sich hin, doch die tatsächliche Todesrate ist gering. Es gibt jedoch Todesfälle – entweder aufgrund der Überlastung durch die ununterbrochenen SimSinn-Signale oder durch das, was sie in der Matrix erleben.

Peregrine

Was erlebt denn ein Versuchsobjekt in der Matrix?

Grid Reaper

Die Berichte der Überlebenden sind unterschiedlich. Eine der Überlebenden erzählte, sie erlebte ein "Leben nach dem Tod" in einer Mischung aus ägyptischer, griechischer und nordischer Mythologie. Nachdem sie der Halluzination längere Zeit ausgesetzt war, glaubte die Frau, sie wäre wirklich gestorben. Ein anderer Überlebender erzählte, er hätte eine Ewigkeit in völliger Finsternis verbracht.

Peregrine

Man studiert die Reaktion auf den vollständigen Entzug sämtlicher sensorischer Empfindungen. Ein klassisches psychologisches Experiment.

Pensive

Einige Überlebende werden zu persönlichen Sklaven der Otaku, die in der Arkologie-Matrix eigene kleine Reiche haben. Wieder andere werden auf eine Art und Weise gefoltert, die in der physischen Welt nicht einmal möglich wäre.

Peregrine

Und dies kann zweifellos zu Gehirnschäden und dem Tod führen.

Pod Person

Nur um meine krankhafte Neugier zu befriedigen: Wie entfernt man eigentlich diese Egel? Ich nehme an, sie reißen die Leichen doch nicht einfach von dem Sockel ab.

Thumper

Thumper, du bist wirklich krank ...

Demonseed Elite

Bedauerlicherweise müssen zumindest wir genau das machen, um die Gefangenen aus den Zombieräumen zu befreien. Uns stehen

nicht die gleichen Tricks wie den Jüngern zur Verfügung. Wir glauben, sie haben eine Methode gefunden, mit der sie die Egel auflösen können – eine Injektion oder ein Signal, daß die Egel schmelzen läßt. Unglücklicherweise konnten wir das noch nicht überprüfen. Wenn wir herausfinden würden, wie die Egel aufgelöst werden, müßten wir bei der Befreiung von Gefangenen nicht auf derart brutale Methoden zurückgreifen.

Peregrine

Und man könnte endlich diese verdammten verstärkten Barrieren in der ganzen Arkologie schwächen.

Dynamite Joe

Was auch immer die Grüne mir verabreicht hatte, es begann zu wirken. Mir wurde schwindelig, und ich fühlte mich schläfrig. Ich konnte sehen, wie die Grüne eines der Enden des dünnen Kabels in eine Öffnung in dem Metallsockel steckte. Sie beugte sich zu mir herüber, um die Datenbuchse an meinem Kopf zu erreichen. Ich versuchte mich zu wehren, doch ich konnte nicht einmal meinen Mund öffnen, um nach Hilfe zu rufen. Ich wurde eingestöpselt und verlor das Bewußtsein.

Als ich wieder zu mir kam, war ich noch immer an den Sockel gefesselt. Ich versuchte, meine Augen zu öffnen und mich aufzurichten, doch mein Körper gehorchte mir nicht.

"Versuchen Sie nicht, sich zu bewegen", hörte ich jemanden sagen. Eine Männerstimme. "Sie werden sich zunächst sehr schwach fühlen."

Ich krächzte: "Wie lange-?"

"Drei Tage", antwortete die Stimme. "Sie waren dort drei Tage."

"Bin ich frei?"

Er lachte mich aus. "Nein, Sie werden in ein Hospital drei Etagen tiefer verlegt. Sarah braucht jemanden mit einer Datenbuchse. Schätze, heute ist Ihr Glückstag."

RENRAKU-PRÄSIDENT FÜR UNBESTIMMTE ZEIT ABWESEND

3. Februar 2060



SEATTLE (UJI) – Inazo Aneki, Präsident von Renraku Computer Systems, hat heute für einen unbestimmten Zeitraum Urlaub genommen. Als Grund gab er "dringende persönliche Angelegenheiten" an. Haruhiko Nakada, Renrakus Chief Operating Officer, wird den Präsidenten während seines Urlaubs vertreten. Mr. Aneki lehnte es ab, die Frage zu beantworten, ob seine Abwesenheit eine Reaktion auf den wachsenden Druck aufgrund der Schließung der Arkologie und anderer Pannen ist, die dem Megakonzern in der jüngsten Vergangenheit unterlaufen sind. Unbestätigten Gerüchten zufolge unternimmt Aneki eine Pilgerfahrt nach Tibet, um das "Siegel der Erkenntnis" zu benutzen, das ihm von Dunkelzahn vermacht wurde. Aneki ist heftiger Kritik ausgesetzt, da er das Ausmaß der Arkologie-Krise scheinbar völlig unterschätzt hat. Es wird mittlerweile stark bezweifelt, daß Renraku die Krise bewältigen kann.

“Drei Tage? Ich erinnere mich nicht–”

“An die letzten Tage? Das ist nicht überraschend. Das gehört zum Experiment.”

Der Mann klebte eine Art Pflaster auf meinen rechten Arm, und innerhalb weniger Sekunden konnte ich mich wieder bewegen. Ich richtete mich auf und betrachtete das Gesicht meines Wärters. Auch ein Grüner.

“Kommen Sie mit mir.” Als der Mann dies sagte, stellten sich zwei Blaue an seine Seite. Beide waren mit Betäubungsschlagstöcken bewaffnet. Ich schlitterte von dem Sockel und – es war kaum zu glauben – stand sicher auf meinen Beinen. Ich machte ein paar vorsichtige Schritte, und meine Beine trugen mich. Was auch immer der Grüne mir gegeben hatte, es wirkte.

Ich wurde den Blauen übergeben, die mich anscheinend nach unten in das Hospital bringen sollten.

Sie steckten mich in einen Raum, in dem bereits Andere waren. Es stank nach Urin, Schweiß und Schmutz. Irgend jemand weinte, doch ich konnte ihn nicht sehen. Die Gefangenen trugen ebenfalls keine Kleidung, aber immerhin hatte ihnen jemand eine Decke gegeben. Ich warf mir eine der Decken um, hockte mich in eine der Ecken und preßte die Knie gegen meine Brust.

Mir wurde schlecht, als ich die Gesichter der anderen sah. Der Frau neben mir war das linke Auge entfernt worden, außerdem fehlten einige ihrer Zähne. Auf der anderen Seite des Raums versuchte einer der Orks verzweifelt, an die Decken heranzukommen. Er hatte nur noch ein Bein, das an seinem Knie endete. Sein rechter Arm war mit braunen Fell bedeckt. Ein anderer Ork hatte frische Operationsnarben. An der Wand neben der Tür hatte jemand mit Blut ein einzelnes Wort geschrieben: “Deus.”

Ich schloß meine Augen und zog die Decke über den Kopf.

Ich weiß nicht, wie lange ich in diesem Raum war, bevor mein Name aufgerufen wurde. Obwohl ich schreckliche Angst vor dem hatte, was die Grünen mit mir anstellen würden, war ich dankbar, diesen fürchterlichen Ort verlassen zu können. Ich folgte dem Grünen über den Flur des Hospitals. Wir kamen in einen Raum mit einer einzelnen Liege. Sie sah so ähnlich aus wie die Sockel in dem Zombieraum. Dort wartete eine Frau auf mich – ich nehme an, es handelte sich um diese “Sarah”, von der mir der Grüne erzählt hatte. “Auf die Liege”, sagte sie nur.

Ich zögerte. Ich konnte mich zwar nicht an meinen ersten Aufenthalt in der Matrix erinnern, doch irgend etwas sagte mir, daß es diesmal meinen sicheren Tod bedeuten würde, wenn ich mich einstöpselte. “Nein, das mache ich nicht”, fauchte ich und starrte dabei Sarah direkt in die Augen.

“Halt ihn fest”, sagte sie zu dem anderen Grünen.

Ich wehrte mich, als er nach meinen Armen griff, doch ich war zu schwach, um mich loszureißen. Glücklicherweise brach in diesem Moment die Hölle aus. Eine Explosion erschütterte den Raum, und der Grüne lockerte seinen Griff. Ich stolperte auf den Flur und sah zum ersten mal Mitglieder der Resistance.

In den Hospitälern, die früher dem Wohle der Bewohner dienten, finden nun die Experimente der Grünen statt. Wir nennen sie Pferche, wegen der Art und Weise, wie die Gefangenen dort behandelt werden. Sie werden in leere Räume getrieben und wie Vieh gehalten, bis ihr Experiment an der Reihe ist.

Die Experimente sind fürchterlich. Einige Leute läßt man absichtlich verhungern. Andere bekommen Medikamente mit schrecklichen Nebenwirkungen. Getestet wird der Schmerzwiderstand, die Ausdauer und vieles mehr.

Doch am schlimmsten sind die chirurgischen Eingriffe. Manchen Gefangenen werden Gliedmaßen entfernt, um sie durch die Gliedmaßen anderer oder durch gezüchtete Gliedmaßen zu ersetzen. Andere sind Opfer von Kreuzungsexperimenten. Die Grü-

nen stellen auch einzigartige Organe her und implantieren sie, um zu sehen, ob sie funktionieren. Es werden Experimente im Bereich der Cybertechnologie, der Biotechnologie und der Nanotechnologie durchgeführt. Der Wahnsinn oder Tod eines Opfers gehört wahrscheinlich noch zu den angenehmeren Folgen ...

Die KI interessiert sich sehr für gezüchtetes Gewebe, Gentechnologie und Klonung. Sie setzt diese Technologien ein, um modifizierte Körperteile zu produzieren. In einer Reihe von Experimenten werden die Versuchspersonen auch verschiedenen Krankheiten, Bakterien, Chemikalien und sogar Strahlungen ausgesetzt.

Glücklicherweise haben wir Takashi befreit, bevor die Grünen ihr Experiment beenden konnten. Andere, die wir gerettet haben, hatten weniger Glück. Ich habe einen guten Freund an “Doktor Sarah” verloren. Sollte ich sie jemals aufspüren, wird man ihre Reste von der Wand abkratzen können.

◆ Amen.

◆ Thumper

◆ Warum all diese Experimente? Wonach sucht die KI? Nach der besten Methode, die gesamte Metamenschheit auszulöschen und eine eigene Maschinenrasse zu züchten?

◆ Mongoose

◆ Obwohl bei nicht wenigen dieser Experimente die Opfer verstümmelt und getötet werden, scheint es der KI nicht darum zu gehen, die beste Methode herauszufinden, einem Menschen Schmerz oder Schaden zuzufügen. Sie scheint vielmehr nach einer Methode zu forschen, einen Menschen vor Schaden zu schützen. Wir haben zum Beispiel einen Raum überfallen, in dem die Blauen Metamenschen für Schießübungen benutzten. Die meisten Versuchspersonen hatten defensive Cyberware – Kompositknochen, Cyberarme, Orthoskin, Dermalpanzerung und dergleichen mehr. Einige waren so stark vercybert, daß sie nur noch wenig mit einem Menschen gemeinsam hatten – sie hatten Cyberschädel, Cybertorsos und so weiter. Andere hatten Fell, geklonte Körperteile und Körperteile von verschiedenen Tieren. Warum so viele Menschen ihr Leben lassen müssen, damit ein Computer herausfindet, wie man sie vor dem Tod bewahrt, übersteigt meinen Horizont.

◆ Peregrine

◆ Hmm. Vielleicht will die KI einen Übermenschen bauen? Vielleicht will sie ihren Lakaian auch den bestmöglichen Schutz bieten. Das ist aber nicht wirklich einleuchtend, denn offensichtlich scheint sich die KI herzlich wenig um das Wohlbefinden ihrer Lakaian zu kümmern – eigentlich kümmert sie sich hauptsächlich um sich selbst.

◆ Trixster

◆ Da dieses Wesen in der Matrix existiert, braucht sie ihre Sklaven, um Aufgaben in der physischen Welt zu erledigen. Wenn Deus jemals die Arkologie verlassen möchte, wird er eine ganze Armee von ihnen benötigen. Warum sollte er sich nicht einfach eine bauen, die ihm gefällt?

◆ The Smiling Bandit

Striking Again! HA! HA! HA!

◆ Und noch etwas: Nachdem sie Experimenten ausgesetzt wurden, die ihnen ausschließlich Schaden zufügen sollen, wird fast immer die Gehirnaktivität der Versuchspersonen untersucht. Gehirnschäden scheinen eins der wichtigsten Forschungsbereiche der KI zu sein. Aber auch hier kann ich nicht sagen, warum.

◆ Peregrine



DAS SCIRE

Die Arkologie hat nun nicht mehr viel mit der alten Arkologie gemeinsam. Ganze Bereiche und Etagen wurden umgebaut und den Bedürfnissen der KI angepaßt, während andere noch immer unverändert sind. Viele Leute wurden in völlig überfüllte Bereiche gesteckt, während andere Regionen total verlassen sind. Die KI hat auch die Umweltsysteme der Arkologie scheinbar willkürlich manipuliert. In manchen Etagen ist es eiskalt, in anderen wiederum schwül – teilweise gibt es nicht einmal Sauerstoff. In einigen Bereichen wird die Energieversorgung abgeschaltet, nur um dann wieder ohne jeden Grund angeschaltet zu werden.

Einige Abschnitte der Arkologie wurden von den Jüngern oder der Resistance geplündert. Wir vermuten, daß der KI einige wichtige Rohstoffe für die Produktionsanlagen ausgehen und sie sich darauf verlegt hat, bestimmte Teile der Arkologie auseinanderzunehmen, um sie zu beschaffen. In einigen Bereichen hat die Resistance absichtlich die Energieversorgung und Infrastruktur außer Gefecht gesetzt, um diese Zonen von der ständigen Überwachung der KI zu befreien. Die Erfolge sind jedoch meist nur vorübergehender Natur.

◆ Ich habe einige Spuren gefunden, die beweisen, daß die KI die Übernahme schon lange im voraus geplant hat. Ich habe einige ungewöhnliche Materialbestellungen und Planabweichungen aufgespürt und dabei bemerkt, daß in den letzten Monaten des Jahres 2059 ungewöhnlich große Mengen bestimmter Materialien – Chemikalien, roher Plaststahl, ungewöhnliche Elektronik – angefordert und zur Arkologie gebracht wurden. Alle Bestellformulare verfügten über die korrekte Autorisierung, doch die Nachfrage war so groß, daß bestimmte Lieferpläne völlig durcheinander kamen. Und dann frage ich mich doch ernsthaft, warum das AEP diese Abweichungen nicht gemeldet hat.

◆ Samurai Auditor

DIE WOHNBEREICHE

Ein Großteil der Leute in der Arkologie, die nicht markiert oder getötet wurden und sich nicht der Resistance angeschlossen haben, sind Gefangene der KI. Viele wurden in die Pferche und die Zombieräume gebracht, während andere in ihren eigenen Wohnbereichen gefangen sind. Die KI hat diese Bereiche der Arkologie weitgehend in Ruhe gelassen, bis auf die Tatsache, daß die Bewohner die Arkologie nicht verlassen können und wahrscheinlich

mit irgendeinem Buldrek wie Notfallmaßnahmen oder so etwas in der Richtung ruhig gehalten werden. Häufiger kommt es jedoch vor, daß Bewohner in Gemeinschaftsräume gebracht werden, manchmal auch in Wohnbereiche, deren gesamte Wände abgerissen wurden. Manchmal werden diese Bereiche streng überwacht, und selbst der geringste Widerstand wird mit schweren Strafen geahndet. Andere werden sich selbst überlassen und verfallen in ein verzweifelteres Chaos, in dem der Stärkste den Ton angibt. Ganz gleich, wie bewacht oder unbewacht ein Bereich ist, es tauchen immer Blaue und Konstrukte auf, wenn wir einen Rettungsversuch unternehmen.

Trotz ihrer aussichtslosen Situation sind nur die wenigsten Gefangenen bereit, sich der Resistance anzuschließen, wenn wir an sie herantreten. Sie glauben, daß Weglaufen den sicheren Tod bedeutet und daß sie die Gunst der KI erwerben können, wenn sie sich ihr nur schön brav unterwerfen. Für sie bedeutet das, nicht in den Pferchen oder Zombieräumen zu landen. Einige dieser armen Seelen wünschen sich sogar, sie würden zu den Jüngern gehören. Bei mehr als nur einer Gelegenheit wurden Mitglieder der Resistance von denen angegriffen, die sie eigentlich retten wollten.

Viele der noch lebenden Bewohner haben eine unglaubliche Furcht vor Kindern und Jugendlichen entwickelt, nachdem sie mitbekamen, wie Freunde und Familien von Kindern verraten wurden, die der KI dienen. Sie haben auch von den Weißen gehört, und sie wissen, daß Deus fanatische Jugendliche bevorzugt.

DIE RATTENKÄFIGE

Einige Experimente der KI werden nicht von Grünen oder von anderen Jüngern beaufsichtigt. Überall in der Arkologie wurden ganze Bereiche von Spinnen verändert und in bizarre und oft auch gefährliche Gebiete verwandelt.

Wir nennen diese Bereiche Rattenkäfige oder auch Irrgärten. Diese Bezeichnung hat etwas mit dem Zweck dieser Bereiche zu tun. Deus setzt regelmäßig Gefangene in diesen Rattenkäfigen aus, um zu testen, wie sie reagieren. Manchmal hat der Gefangene genügend Zeit, das Gebiet zu erkunden. Manchmal schickt Deus auch ohne jegliche Vorwarnung Konstrukte (zum Beispiel Medusen) in den Käfig.

Einer dieser Rattenkäfige besteht aus einer Reihe von Laufstegen hoch über dem Boden. Einige dieser Laufstege sind zu dünn, um das Gewicht eines Menschen zu tragen. Der Boden ist mit spitzen Dornen übersät, so daß ein Sturz von den Laufstegen den sicheren Tod bedeuten würde. Überall an der Decke sind Hummelnester; bewegt man sich zu langsam, wird man gestochen. Die einzige Möglichkeit, den Käfig zu überleben, ist zu rennen was das Zeug hält und zu hoffen, daß man den Ausgang rechtzeitig erreicht.

- ◆ Mach den Spießrutenlauf mit oder du stirbst. An der Motivation wird es nicht scheitern.
- ◆ Pensive

- ◆ Haben alle diese Rattenkäfige einen Ausgang?
- ◆ Thumper

- ◆ Ja. Es gibt immer einen Weg, der aus dem Labyrinth führt, soweit wir das beurteilen können. Deus gibt seiner Beute die Chance zu kämpfen.
- ◆ Peregrine

Die meisten Rattenkäfige erstrecken sich über mehrere Etagen, obwohl sie meist nicht die Fläche einer ganzen Etage umfassen. Die Spinnen verwandeln einen bestimmten Abschnitt über meh-

rere Etagen in einen würfelförmigen Block und bauen dann den Käfig auf. So erstreckt sich der Glaskäfig beispielsweise über drei Etagen. Er ist über und über mit Glasscherben bedeckt – bewegt man sich zu unvorsichtig, wird man in Stücke geschnitten. Das Netz besteht aus vier Etagen, ist also noch größer. Es enthält kleine, enge Durchgänge, in denen sich klebrige Spinnennetze aus künstlichen Fasern befinden. Es wird immer schwieriger, durch die Gänge zu gehen, ohne gefangen zu werden ... was zur Folge hätte, daß man den Spinnenkonstrukten zum Opfer fallen würde, die überall im Netz herumlaufen. Anders als die Spinnen in anderen Bereichen des SCIRE sind diese Spinnen zum Töten programmiert.

Doch der mit Abstand größte und gefährlichste dieser Käfige ist das Labyrinth. Das Labyrinth erstreckt sich über sechzehn Ebenen, von der 133. bis zur 148. Etage. Es sind nur zwei Zugänge zum Labyrinth bekannt: einer liegt in der 135. Etage, der andere in der 143. Etage. Wir vermuten jedoch, daß noch zahlreiche geheime Zugänge zum Labyrinth existieren, doch wir haben sie noch nicht gefunden.

- ◆ Laß mich raten. Die Gefangenen wachen mitten in diesem Labyrinth auf und müssen einen der beiden Ausgänge finden. Die Jünger kennen wahrscheinlich einige Abkürzungen, um die Gefangenen ins Labyrinth zu bringen, ohne die bekannten Zugänge benutzen zu müssen.
- ◆ Demonseed Elite

Das Labyrinth besteht aus Korridoren, Gängen und hat sogar ein paar größere Räume. Es ist unglaublich gefährlich, denn es hat zahlreiche Fallen und wird von einem Konstrukt bewohnt.

Wir wissen nicht genau, um was für ein Konstrukt es sich handelt. Nur zwei unserer Mitglieder konnten dem Labyrinth entkommen. Sie haben erzählt, daß eine Maschine in dem Labyrinth ist – eine, die viel größer als die anderen Konstrukte der KI ist. Es besitzt frei bewegliche Metalltentakel, die viele Meter lang sind, mit denen es seine Opfer ergreift und tötet. Wir wissen nicht, wie der Körper des Konstruktes aussieht und haben auch sonst keinerlei Informationen über dieses Ding. Wer einen kurzen Blick auf dieses Monstrum werfen konnte, hat keine Zeit damit verschwendet, es länger zu beobachten, um herauszufinden, was es mit seinen Opfern anstellt.

Bei den Fallen hat Deus tief in die Trickkiste gegriffen. Unter anderem gibt es rasiermesserscharfe Scherben und mit Säure gefüllte Gruben. Einfach überall sind Spinnen, was uns zu der Vermutung bringt, daß Deus das Labyrinth ständig verändert.

Die Rattenkäfige bieten eine gute Gelegenheit, Gefangene zu finden und zu retten, und deswegen beobachten wir sie ständig. In der Regel verschwinden die Jünger, sobald sie den Gefangenen in den Käfig geworfen haben. Manchmal gehen wir in die Rattenkäfige, und suchen nach Gefangenen, doch meistens beobachten wir die Ausgänge und greifen uns jeden, der das Glück hat, dem Käfig zu entkommen.

- ◆ Ob ihr also nun da seid oder nicht, wer die Rattenkäfige überlebt, ist also frei.
- ◆ Neon Wraith

- ◆ Korrekt.
- ◆ Peregrine

SCHLUPFWINKEL

Von der Arkologie würde der Große Bruder feuchte Träume bekommen. Das gesamte Gebäude ist mit einem Sicherheitsnetz ausgestattet, das so dicht ist, daß wir kaum atmen können. Die



Resistance hat das Verstecken vor Deus zu einer Kunstform erhoben. Nur wenige Orte sind sicher und noch weniger sind es länger als ein paar Stunden.

Das größte Problem ist die Überwachung. Ein erheblicher Teil der Arkologie wird ununterbrochen visuell und akustisch überwacht. Eine unserer wichtigsten Aufgaben ist es, Deus taub und blind zu machen. Meistens sabotieren wir die Energieversorgung von SCIRE-Hosts in bestimmten Bereichen. Diese Taktik hat jedoch einen großen Nachteil: Sie alarmiert Deus, der dann Drohnen oder Jünger schickt, um den betroffenen Bereich zu untersuchen. Wenn wir nicht ganze Arbeit leisten, reparieren sie die beschädigten Systeme außerordentlich schnell.

Wir nutzen Bereiche aus, die schon immer ungenügend überwacht wurden: Aufzugschächte, Ventilationsrohre, bestimmte Bereiche des Außenbaus und zahlreiche andere Orte, die es nicht wert waren, überwacht zu werden, als die Arkologie gebaut wurde. Ein paar solcher Bereiche hat Deus auch selbst geschaffen, als seine Spinnen bestimmte Etagen umbauten. Andere wurden durch Feuer und Überschwemmungen erzeugt, die seit der Abschottung in der Arkologie getobt haben. Die KI weiß, daß wir diese "toten Winkel" ausnutzen. Deus stellt uns Fallen und überwacht heimlich Bereiche, die zuvor noch sicher waren.

Einige Orte sind von unschätzbarem Wert, wenn es darum geht, der Entdeckung durch Deus zu entgehen. Ich weiß von mindestens einer Zelle der Resistance, die ihre Basis in einem Wassertank errichtet hat. Sie haben in den Tiefen einige Unterschlüpfe geschaffen, die mit Sauerstoff versorgt werden, und sich zusätzlich genügend Unterwasserausrüstung besorgt. Auch bestimmte hydroponische und landwirtschaftliche Bereiche bieten ausreichend Schutz vor den Jüngern der KI, doch leider haben diese Gebiete einige der paranormalen Kreaturen angelockt, die aus den Zoos befreit wurden.

DIE KLASSENÄUME

Deus verbringt nicht seine ganze Zeit damit, Menschen zu foltern und zu töten. Er benutzt hauptsächlich Erwachsene als Versuchskaninchen, da sie in der Regel zu alt sind, um Otaku zu werden, und charakterlich zu sehr gefestigt, um sich seiner "Sache" anzuschließen. Die große Anzahl Kinder in der Arkologie verschwendet Deus jedoch nicht. Wer intelligent und schnell genug ist, wird zu einem Otaku ausgebildet. Mit dem Rest verfolgt Deus andere Pläne.

Einige Kinder werden für Experimente benutzt, genau wie die Erwachsenen. Kinder passen sich schneller an als Erwachsene, und so verbringt Deus einen beträchtlichen Teil der Zeit mit der Beobachtung von Kindern, denen er Gliedmaßen amputieren ließ, die er ständigen Schmerzen aussetzt, die blind sind und so weiter. Andere Kinder läßt er völlig in Ruhe. Sie führen in einer grotesken Parodie eines Alltags ein normales Leben.

Die Kinder schlafen in Räumen, die von den Grünen, manchmal auch von Spinnen oder anderen Konstrukten, beaufsichtigt werden. Sie gehen zur "Schule", wo sie von Roboterkonstrukten, die wir Lehrer nennen, Computer- und Elektronikfertigkeiten erlernen, für den Kampf ausgebildet und sogar in gesellschaftlichen Fächern unterrichtet werden, die natürlich alle der Gehirnwäsche dienen – bewußt oder unterbewußt. Wir konnten noch keinen der Lehrer in unsere Hände bekommen, da sie von den Kindern meist fanatisch verteidigt werden. Wenn wir einen von ihnen hätten, könnten wir eine Menge über Deus' Pläne in Erfahrung bringen; die Dinge, die er den Kindern beibringt, wären wertvolle Hinweise für uns. Aus dem gleichen Grund versuchen wir eine funktionierende Puppe zu bekommen – die Konstrukte, die Deus den Kindern gibt, um die Ausbildung durch die Lehrer zu unterstützen. Selbst Kinder, die normalerweise viel zu alt für Puppen sind, hüten diese Dinger wie ihren nicht mehr vorhandenen Augapfel

und folgen ihren Anweisungen fast blindlings. Die Puppen stehen ständig in Kontakt mit Deus und reagieren auf Situationen mit der gesamten Rechenleistung der KI. Es ist, als hätte jedes Kind einen persönlichen Lehrer, einen Gehirnwäscher und ein taktisches Genie in einem.

Um der ganzen Sache die Krone aufzusetzen, kommen alle Kinder – selbst die Nicht-Otaku – unter den Laser und bekommen Datenbuchsen, sobald ihre Schädel den Eingriff überstehen können. Mit den Buchsen hat die KI für ihre Gehirnwäsche einen noch direkteren Zugang zu ihren Gehirnen.

◆ Und die Kids lassen sich das gefallen? Sie müssen doch merken, daß die Dinger, von denen sie unterrichtet werden, auch ihre Eltern eingesperrt oder getötet haben. Wehren sie sich denn nicht?
◆ Quicksilver

◆ Wie denn? Wie soll sich denn ein Kind gegen schwer bewaffnete Erwachsene und tödliche Drohnen wehren, die ohne weiteres Soldaten töten können? Bestimmt nicht körperlich. Geistig? Möglich, aber Kinder sind leicht zu beeinflussen. Wenn Deus den Kindern erzählt, daß ihre Eltern weg sind, weil sie böse waren, oder daß sie ihr Kind weggegeben haben, um es von Deus erziehen zu lassen, werden das die meisten Kinder glauben. Wenn die Kinder klein genug sind, glauben sie wahrscheinlich sogar, daß Deus Gott ist. Sie würden sich wahrscheinlich ohne zu zögern umbringen, wenn er es ihnen befiehlt.

Religiöse Sekten machen das seit Jahrzehnten mit Kindern ihrer Mitglieder und mit Kindern, die sie adoptieren oder entführen. Wenn ein Kind klein genug ist, kann man ihm alles erzählen. Erinnert ihr euch an den Selbstmörder mit der Bombe, der 2058 die Navy-Kaserne in San Francisco in die Luft gejagt hat? Der Attentäter war ein neun Jahre altes Kind. Und Mitglieder der Sekte haben ausgesagt, dieses Kind wußte, daß es sterben wird.

◆ Professor S

◆ Okay, aber das Kind wurde praktisch von Geburt an von der Sekte großgezogen. Diese Kinder befinden sich jetzt wie lange unter der Kontrolle von Deus, zwei Monate?

◆ Quicksilver

◆ Ungefähr. Doch wie lange wird es deiner Meinung nach dauern, bis sie gerettet werden? Geht man vom jetzigen Stand der Dinge aus, könnte die Besetzung der Arkologie noch Jahre dauern. Und wenn es Renraku gelingen sollte, die Arkologie zurückzuerobern, was werden diese Kinder dann machen? Wie programmiert man ein paar tausend fanatische Kinder um?

◆ FastJack

KOMMUNIKATION

Seit der Nacht der Machtübernahme hat die KI jeden Kontakt mit der Außenwelt verhindert. Die KI hat nicht nur die Matrixverbindung unterbrochen, sie überwacht auch ständig den Luftraum und stört alle fremden Frequenzen und Übertragungen. Da Deus auf einige Frequenzen angewiesen ist, um seine Jünger und Drohnen zu kontrollieren, kann er jedoch nicht alle Frequenzen stören. Er ist jedoch ein Meister der elektronischen Kriegsführung, und es fällt ihm leicht, fremde Übertragungen zu orten und zu unterbinden. Fernsteuernetzwerke von Riggern erleiden meist das gleiche Schicksal.

◆ Es ist der US Army schon ziemlich früh gelungen, alle Übertragungen der Drohnen und der Schlangenaugen aufzufangen. Ich glaube, die extreme Verschlüsselung hat bisher verhindert, daß sie irgend etwas nützliches erfahren haben, doch sie bekommen alle Funkaktivitäten mit. Vor ein paar Wochen beschlossen die Jungs,

es mit einer Reihe von selektiven und Breitbandstörungen im Bereich der Arkologie zu versuchen, hauptsächlich um festzustellen, ob sie eine Reaktion bekommen. Die bekamen sie – die KI blockierte über einen Tag lang alle wichtigen Frequenzen der Armee. Seitdem spielen beide Seiten ein Spiel miteinander – sie wechseln ununterbrochen ihre Verschlüsselungsalgorithmen und versuchen, die Übertragungen des anderen zu entschlüsseln.

◆ Flak

WIE MAN HINEINKOMMT – UND WIEDER HERAUS

Unser wichtigstes Ziel ist es, so viele unschuldige Leute wie nur möglich aus der Arkologie zu befreien, bevor Deus sie tötet oder umpolt. Das war uns von Anfang an klar. Doch wir wußten nicht, wie wir das anstellen sollten. Wir überprüften alle Ein- und Ausgänge der Arkologie, doch sie alle waren verschlossen und versiegelt und nicht selten mit einem Hinterhalt versehen. Die Lage änderte sich, als wir den Tunnel der Orks fanden.

◆ Das überrascht mich kaum. Das AEP kannte alle Verteidigungsanlagen der Arkologie, also muß die KI wissen, wie sie das Gebäude abriegelt, oder?

◆ Kaptain Krude

◆ Kommt schon, Leute. Es gibt ungefähr eine Millionen Wege nach draußen – die Türen im Erdgeschoß, die Bus- und Monorailstationen, die Auffahrten zur Interstate 5, die HeliPads ... die können doch nicht alle blockiert sein.

◆ Link

◆ Denk noch einmal darüber nach, Chummer. Wenn Renraku sagte, sie könnten das Gebäude vom Rest der Welt abschotten, dann haben sie das auch so gemeint. Die Türen im Erdgeschoß sind mit Stahl- und Betonbarrieren abgeschottet, die das Geschoß einer Panzerabwehrkanone aufhalten würden. Und die "dekorativen" Pflanzengefäße außerhalb der Arkologie geben hervorragende Fahrzeugbarrieren ab. Das Glas in den Türen ist verstärkt und gepanzert, und das gesamte Einkaufszentrum und der Vergnügungspark wurden so gebaut, daß hervorragende Schußbahnen gewährleistet sind – für den Fall, daß es ein Feind in die Arkologie schafft.

Die Zugänge zu den Monorailstationen sind mit ähnlichen Barrieren blockiert, und wenn man nach dem Dokument geht, das Neon Wraith hier veröffentlicht hat, sind sie mit Egelkonstrukten verstärkt. Ich wette, daß die Barrieren des Einkaufszentrums im Erdgeschoß genauso verstärkt wurden. Und der Busbahnhof, der durch unterirdische Tunnel mit dem restlichen Straßennetz von Seattle verbunden ist, wurde ebenfalls mit Stahl- und Betonbarrieren abgeschottet. Die Tunnel sind mit Sprengstoff präpariert, können also zum Einsturz gebracht werden, falls jemand diese Barrieren durchbrechen sollte. Nett, oder?

Die HeliPads sind mit Vengeance Minikanonen geschützt, genau wie das Dach. Die Kanonen können nicht direkt nach oben schießen, man könnte also wahrscheinlich mit einem Helikopter senkrecht auf dem Dach landen, aber ich bin mir sicher, daß die Architekten der Arkologie diese Schwachstelle nicht übersehen haben. Man könnte sich wahrscheinlich auch auf die HeliPads in der sechsten Etage herablassen, doch das hat auch so seine Nachteile. Ist schon einmal jemand von euch 300 Etagen an einem Seil nach unten geklettert? Ich denke nicht.

Die Auffahrten zur I-5 sind mit Anti-Fahrzeug-Waffen ausgestattet. Die Rampen haben ausfahrbare Spikes, und außerdem können von der Arkologie aus Landminen aktiviert werden, die entlang der gesamten Auffahrt verlegt wurden. Und natürlich wurden die Auffahrten mit den gleichen verstärkten Barrieren blockiert wie der Rest der Arkologie.

Um es kurz zu machen, das Gebäude ist abgeriegelt – vollständig. Ich bin erstaunt und beeindruckt, daß es Peregrine und ihren Leuten trotzdem gelingt, Leute nach draußen zu bringen.

◆ Renraku Fox

◆ Mindestens eine der Barrieren bei der Auffahrt zur I-5 ist nicht vollständig geschlossen. Im südöstlichen Teil der Arkologie in der Parkhausebene U2 sah jemand einen Rolls Royce Prairie Cat durch das Tor fahren, als die Barrieren nach unten gingen. Das Auto wurde zwar zerquetscht, doch auf beiden Seiten des Wracks ist ein ungefähr dreißig bis sechzig Zentimeter großer Spalt. Nicht, daß ich jemandem empfehlen würde, durch den Spalt in die Arkologie zu krabbeln, aber einige der Leute dort draußen könnten dumm genug sein, es zu versuchen.

◆ Kagehika

◆ Vielleicht können wir den Spalt als Alternativroute nach draußen benutzen. Vielen Dank!

◆ Peregrine

◆ Vergeßt aber nicht die Minen auf der Rampe, okay?

◆ Renraku Fox

Die größten Schwachpunkte scheinen das Erdgeschoß und das Einkaufszentrum zu sein – einfach deshalb, weil dort alle Eingänge direkt in die Arkologie führen. Außer zahlreichen Drohnen und einigen Blauen sind auch jede Menge paranormale Tiere aus den oberen Etagen in das Einkaufszentrum verfrachtet worden. Viele dieser Critter hat es in den "künstlichen" Dschungel gezogen, der in dem Einkaufszentrum angelegt wurde, aber sie wandern auch oft durch das Erdgeschoß, um zu jagen.

◆ Ich traue mich ja gar nicht zu fragen ... aber was jagen sie?

◆ Kuroshii

◆ Hauptsächlich jagen sie sich gegenseitig. Doch manchmal läßt Deus menschliche oder metamenschliche Gefangene in den Bereich bringen. Einige dieser Gefangenen haben anscheinend überlebt und sich in den Geschäften verschanzt, doch es ist uns bis jetzt nicht gelungen, Kontakt zu ihnen herzustellen. Sie sind wirklich paranoid, und wenn man bedenkt, was sie alles durchgemacht haben, kann man ihnen deswegen kaum einen Vorwurf machen. In den schattigen Bereichen des Einkaufszentrums haben wir auch einige Kreaturen gesichtet, die verdächtig nach Dzoo-Noo-Quas aussahen, sie haben uns aber noch nicht direkt angegriffen.

◆ Peregrine

◆ Dzoo-Noo-Quas? Renraku kann unmöglich diese Kreaturen in den Laboratorien gehabt haben – zumindest nicht in einem bewohnten Bereich. Das könnte bedeuten, daß Deus Zugang zu dem MMVV-Virus hat ... oh Gott, das wäre schrecklich.

◆ Razor

◆ Es ist bereits schrecklich. Das würde es nur noch schrecklicher machen.

◆ Peregrine

DAS HERZ DER MASCHINE

Bestimmte Bereiche der Arkologie sind für alle Menschen und Metamenschen unzugänglich, selbst für Blaue, Grüne und Weiße. Die 72. Etage, in der früher eine Cybertech-Produktionsanlage war, ist eine von ihnen. Wir wissen, daß Deus einige dieser Etagen für die Herstellung seiner Maschinen benutzt. Das gesamte System wurde automatisiert und benötigt keine Menschen. In vielen Be-

reichen, in denen ursprünglich Büros waren, sind jetzt neue Produktionsanlagen.

◆ Unzugänglich? Du meinst, uns unwürdigen Sterblichen ist es nicht gestattet, diese Etagen zu besudeln, äh, zu betreten?

◆ Tattletale

◆ Mehr noch. Die Umgebung in diesen Bereichen ist so unwirtlich, daß dort niemand überleben könnte. Das Gebiet wurde mit Material überflutet, das für uns giftig ist.

◆ Peregrine

◆ "Material?" Ich schätze, du meinst Giftgas oder so etwas in der Richtung?

◆ Renraku Fox

◆ Irgend etwas in der Richtung. Ich habe verschiedene Berichte gehört. Einem Bericht zufolge wurde die Luft in der fraglichen Etage mit Halongas ersetzt – es verhindert Feuer, enthält aber auch keinen Sauerstoff. Ein zweiter Bericht besagt, daß die Etage mit einem Gas überflutet ist, das für den Einsatz im Krieg entwickelt wurde. Ein dritter Bericht spricht von einer Art ätzendem Schaum, der sich durch Panzerung und Haut frißt – einfach durch alles. Ich habe auch von einer merkwürdigen Wolke gehört, einer Art dicken weißen Substanz, die sich in den Fluren befindet. Irgendwie weiß sie, daß sie nicht in den Aufzugschacht soll.

◆ Peregrine

◆ Das klingt ja fast, als wäre die Wolke intelligent.

◆ Pensive

◆ Angeblich ist sie das auch. Irgendwie soll sie einen Metamenschen entdecken und auf ihn reagieren können. Eine unserer Einheiten ist vor einiger Zeit in so eine Wolke hineingelaufen. Sie gerieten in der 73. Etage unter schweren Beschuß und zwei Mitglieder der Resistance flohen in die 72. Etage. Der erste rannte in die Wolke. Glücklicherweise war der andere klüger. Er konnte entkommen und uns berichten, was die Wolke bei seinem Kameraden angerichtet hatte.

Die Wolke bewegte sich, als der arme Kerl in sie eindrang. Sie fraß sich innerhalb von Sekunden durch seine Rüstung, seine Kleidung und auch durch seine Haut. Irgendwie spürt die Wolke Lebewesen auf, verschlingt sie und vernichtet sie dann. Wir haben ein oder zwei Drohnen in die Suppe geschickt und ihnen ist absolut nichts passiert. Auch die elektrischen Geräte und Maschinen in der Etage sind unbeschädigt. Der Nebel scheint speziell für den Zweck entwickelt worden zu sein, Lebewesen vom Betreten der Etage abzuhalten.

◆ Peregrine

◆ Klingt, als würde es sich um diesen ätzenden Schaum in Verbindung mit einem hochentwickelten Bewegungsdetektor handeln, der dafür sorgt, daß dieses Zeug in bestimmte Bereiche gepumpt wird. Oder vielleicht eine Variante des FAB-Bakterienstammes ... die FAB-Technologie existiert – nur der liebe Gott weiß, auf welche Weise die KI dieses Zeug verbessert haben könnte.

◆ FastJack

◆ Wir konnten es noch nicht überprüfen. Es ist uns bis jetzt noch nicht gelungen, eine Probe von diesem Zeug zu bekommen. Die Bereiche mit dem Nebel werden durch zahllose Konstrukte der KI bewacht. Die besten und intelligentesten Drohnen verhindern jeden Zugang zu den Gebieten, also können wir nicht mit Sicherheit sagen, was dort vor sich geht. Die Drohnen, die wir in diese Bereiche geschickt haben, wurden allesamt zerstört, bevor sie auch nur ein einziges Bit nützlicher Daten senden konnten.

◆ Peregrine

◆ Produktionsanlagen wären eine Möglichkeit, doch es gibt auch noch andere. Wenn sich Deus aus dem AEP entwickelt hat, müßte er – betrachtet man die Äußerungen von Huang auf der Sitzung des UCC – stark mit der Arkologie verbunden sein. Er könnte zum Überleben auf bestimmte Hardware angewiesen sein. Vielleicht befindet sich in diesen Etagen das Gehirn der KI?

◆ Pensive

◆ Könnte sein. Es wurden noch weitere Ebenen mit dieser Substanz überflutet, nämlich die 72., die 202. und die 313. Etage.

◆ Peregrine

◆ In der 202. Etage hatte Cliber ihr Büro. Pensive hat recht. Man beschützt stets das, was einem am wichtigsten ist.

◆ Black-Eyed Susan

◆ Oder um es mit den Worten eines Shadowrunners zu sagen: "Deck deinen Hintern."

◆ Thumper

◆ Stimmt, Vanessa Cliber arbeitete in der 202. Etage. Die wichtigste Aufgabe dieser Etage war jedoch die Produktion, also wären Produktionsanlagen ebenfalls eine durchaus denkbare Möglichkeit. Wir bereits gesagt, haben wir leider absolut keinen Zugang zu diesen Etagen, um herauszufinden, was dort wirklich vor sich geht. Außerdem wurden diese Bereiche auch von der SCIRE-Matrix isoliert, also können wir auch nicht versuchen, die internen Sensoren oder Kameras anzuzapfen.

◆ Peregrine

◆ Mit anderen Worten, Deus möchte nicht einmal, daß seine herzallerliebsten Otaku erfahren, was dort vor sich geht. Interessant.

◆ FastJack

◆ Und jetzt kommt die 1-Millionen-Nuyen-Frage: Was ist mit den Fusionsreaktoren in den Untergeschossen? Weiß jemand, ob Deus die Kontrolle über sie hat oder was er mit ihnen vorhaben könnte?

◆ Razor

◆ Das weiß niemand, Chummer. Keiner kann oder will es sich ausmalen. Und das macht mir an der ganzen Sache am meisten Angst.

◆ Pensive

RATTEN IM GEMÄUER

Die Revolution ist eine Kunst, und wie jede Kunst folgt sie ihren eigenen Gesetzen.

Leo Trotzki

Ich höre euch schon: Wenn die Arkologie so verdammt gut abgeriegelt ist, wie haben es Peregrine und ihre Gefährten denn dann nach draußen geschafft? Die Tollkühneren, die sich eine goldene Nase mit Renrakus verlorenen Daten oder Tech-Spielzeugen verdienen wollen, werden sich fragen, wie sie in die Arkologie *reinkommen*. Nun, eure Fragen verhallen nicht länger ungehört.

Dies ist die Geschichte von Peregrine. Sie floh vor ein paar Tagen aus der Arkologie und spricht schon wieder über ihre Rückkehr. Ich glaube, sie will ein paar von euch davon überzeugen, sie zu begleiten. Sie erzählt uns eine Menge über die Resistance, damit ihr wißt, worauf ihr euch einlaßt und mit wem ihr es zu tun habt.

◆ Captain Chaos

Übertragung: 10. Februar 2060 um 13:01:46 (EST)

DIE RESISTANCE

Als ich fünfzehn war, schlich ich mich mit meinen Freunden aus der Arkologie heraus, um Locke im Octane Club live zu sehen. Es war alles Katys Idee. Ihre Eltern hatten ihr zum sechzehnten Geburtstag einen neuen Eurocar Westwind Turbo geschenkt. Sie hatte es schon mindestens einen Monat vorher gewußt. Natürlich warteten wir alle gespannt auf ihr neues Auto, damit wir die Welt mit unserer neuen Mobilität erobern konnten.

Das Konzert war einen Tag nach Katys Geburtstag. Für uns war das ein Zeichen des Himmels. Wir fuhren hinaus in das nächtliche Seattle und inhalierten die Luft und den Duft des Seattler Nachtlebens. Wir waren zu viert, wir waren Komplizen. Katy war die Reiche, die einfach alles machen konnte, was sie wollte. Ihre Eltern wußten, wo sie war, und es machte ihnen nichts aus. Verdammt, sie haben sogar die Eintrittskarte bezahlt.

Und weil sie einfach alles durfte, traf sie sich auch mit Luther. Trolle machen weniger als ein Prozent der Arkologie-Bewohner aus, doch das konnte Katy nicht davon abhalten, sich einen Trog zu suchen. Mit siebzehn steckte Luther mitten in seiner Rebellion gegen die strikten Moralvorstellungen und den konservativen Lebensstil der älteren Bewohner der Arkologie. Und er sah cool aus, das mußte man ihm lassen. Die falschen Designer-Lasalles, die geblichene Lederjacke, die glänzenden Chromspitzen, die die Aufmerksamkeit auf seine Hörner zogen ... oh yeah, er war verdammt cool.

Maddy war die Dritte in unserer Teenager-Verschwörung – und die Schüchternste. Sie war pummelig, kleidete sich unvorteilhaft, und sie hatte sich auf Parties noch nie sonderlich wohl gefühlt. Für sie kam es einem Hochverrat gleich, in einem novaheißen Club die ganze Nacht durchzutanzten. Sie war von Anfang an dagegen gewesen.

Und dann war da noch ich, Perri Matthews, die perfekte Mischung. Ich wanderte auf dem schmalen Grat zwischen Vernunft und Schwachsinn. In diesen Tagen gewann meist der Schwachsinn die Oberhand. Ich war gefangen zwischen meinen Eltern,

die ich mit guten Noten, harter Arbeit und dem üblichen Blabla beruhigen mußte, und meinem Wunsch, endlich Lebenserfahrung zu sammeln.

Ich denke, am meisten wollten wir einfach raus aus der Arkologie. Die alten Knacker verstanden das nicht, denn sie hatten vergessen, wieviel Zeit zehn Jahre wirklich war. Viele von ihnen hatten die ersten dreißig bis vierzig Jahre ihres Lebens draußen in der Freiheit verbracht. Sie wußten nicht, wie es ist, die Sonne immer nur durch Fensterscheiben zu sehen und in sorgfältig geplanten "Parks" zu spielen, in denen Luther größer als die Bäume war. Für uns war es langweilig, öde und künstlich.

Wir gingen auf das Konzert und hatten den Abend unseres Lebens. Selbst Maddy machte es Spaß. Ich erinnere mich, wie ich an diesem Abend zurück in die Arkologie gekommen bin. Meine Eltern hatten in der Wohnung auf mich gewartet und saßen auf dem Sofa. Mein Vater sah ernst und wütend aus. Ich habe die ganze Tirade über mich ergehen lassen und nichts gesagt. Ich sah ihm nur dabei zu, wie er wild gestikulierend die Konphilosophie vom Stapel ließ, die man ihm eingetrichtert hatte: "Die Arkologie ist unser Zuhause. Die Arkologie ist der sicherste Ort auf der Welt. In der Arkologie gibt es kein Verbrechen, keinen Dreck, keinen Ärger und keinen Terrorismus. Die Arkologie ist der Ort, an dem man seine Kinder in einer sicheren und behüteten Umgebung großziehen kann."

Mein Dad redete nur Drek.

Zwei Jahre später erinnerte ich mich an die Worte meines Dads, als ich zusah, wie eine Medusa Katy in Stücke riß. Sie zerfetzte ihre weiche Haut, bis nichts mehr übrig war außer einer roten und weißen Masse. Sie starb in dem Appartement ihrer Eltern in der 243. Etage. Ihre Eltern starben mit ihr.

Maddy starb, nachdem sie zu lange einer von Deus' Massenhalluzinationen ausgesetzt war. Sie war sieben Tage lang in die Matrix eingestöpselt, und ihr Körper konnte den Strapazen nicht länger standhalten. Wir fanden sie mit dem Gesicht nach unten in einem Leichenhaufen in der 201. Etage. Wir verbrannten sie und gaben ihr so wenigstens eine anständige Bestattung. Ich konnte sie einfach nicht den Spinnen überlassen.

Wir fanden Luther in dem Hospital der 231. Etage. Deus' Jünger hatten seinen Schädel aufgebohrt und die Wunde offen gelassen. Wo früher seine Haut und Schädeldecke war, hatte man die Stelle einfach mit ein paar Lederbändern eingewickelt. Die Grünen hatten sein Gehirn in den Pferchen mehr oder weniger zu Brei zerstampft. Es war ihnen zu lästig, ihn wieder zusammenzuflicken. Heute redet Luther nicht mehr. Er starrt nur noch ins Leere.

Ich heiße Peregrine Alice Matthews. Ich bin Mitglied der Resistance. Heute ist mein siebzehnter Geburtstag.

◆ Sie ist erst siebzehn Jahre alt? Ich dachte, sie sei viel älter!

◆ The Dark Wight

◆ Es sieht leider ganz so aus, als mußte sie schnell erwachsen werden.

◆ Nuyen Nick

Ich erzähle diese Geschichte nicht, um dramatisch zu wirken, sondern um euch klar zu machen, was in der SCIRE vor sich geht. Wir von der Resistance kämpfen jeden Tag um unser Leben. Jeden Tag sind wir gezwungen, gegen frühere Freunde und Kameraden zu kämpfen. Ich habe Leute getötet, mit denen ich früher zur Schule gegangen bin. Ich sah Klassenkameraden sterben. Ich weiß noch immer nicht, ob meine Eltern noch am Leben oder schon längst tot sind ... oder ob ihnen schlimmeres widerfahren ist.

Wir hausen wie Ratten in unseren Löchern. Unser wichtigstes Ziel ist es, die Gefangenen zu befreien. Unser Sekundärziel ist die Zerstörung von Deus – wenn das überhaupt möglich ist. Mit viel Glück ist es möglich, aus der Arkologie zu entkommen, doch ich werde nicht lange draußen bleiben. Ich hoffe, daß ihr vielleicht mit mir kommt, wenn ihr meine Zeilen gelesen habt.

- Viel Glück, Schwester! Lieber spiele ich Bockspringen mit Lofwyr.
- Ikkarus

Ich schloß mich der Resistance nicht sofort an. Sie existierte am Anfang gar nicht. Als die Lichter ausgingen, kamen Katy und ich gerade von einer Shopping-Tour auf ihrer Etage zurück. Wir wußten nicht, was da vor sich ging, doch als wir in der Halle jemanden schreien hörten, schlossen wir uns in ihrem Appartement ein. Dort war ich auch, als die Medusa kam. Ich hatte zuviel Angst, um reagieren zu können, und rannte weg, während die Medusa mit Katy und ihren Eltern beschäftigt war. Ich rannte durch leere Hallen und an einigen Leichen vorbei in den Shopping-Bereich, vorbei am Stuffer Shack, in den Erholungsraum des Einkaufszentrums. Ich habe mich mehrere Stunden dort versteckt und die ganze Zeit geweint.

Ich traf Shawn im Stuffer Shack, kurz nachdem ich mein Versteck verlassen hatte, weil ich Hunger hatte. Er war ein Jahr älter als ich. Seine Eltern waren entführt worden (um zu Jüngern zu werden, wie wir später erfuhren). Seine Schwester war von zwei Blauen in den Kopf geschossen worden. Sie hatte den Fehler gemacht, sich zu wehren. Sie war erst neun Jahre alt gewesen.

Wir fanden andere. Mr. Itoh, mein ehemaliger Grundschullehrer; Samuel Watson, der sich jedes Jahr als Weihnachtsmann verkleidete und den Kindern die Geschenke gab (die er heimlich von den Eltern bekam), und Rita Kurosawa, die zweite Klarinette im SCIRE-Symphonieorchester.

Wir vergaßen schnell, daß wir vor der Katastrophe ein normales Leben geführt haben. Wir wurden auf den kleinsten gemeinsamen Nenner reduziert – als Tiere, die um ihr Leben kämpften. Wir hatten kein höheres Ziel, es war der Kampf ums nackte Überleben. Direkt nach der Machtübernahme waren wir paralysiert und unorganisiert. Wir waren Ratten, die sich in ihren Löchern versteckten. Hin und wieder krochen wir nach draußen, um nach Essen und Wasser zu suchen. Wir plünderten die Lebensmittelgeschäfte im Einkaufszentrum und im Vergnügungspark in unserer Etage. Wir riskierten unser Leben für ein paar Gramm Nutrisoy.

Das änderte sich alles, als wir in der 233. Etage Ori trafen. Er war ein Roter Samurai und gehörte zu einer Einheit, die das Glück gehabt hatte, entkommen zu können. Einige Mitglieder seiner Einheit waren losgeschickt worden, um Überlebende zu finden. Sie sollten die Arkologie-Bewohner in Einheiten zusammenfassen und sie dann in die Lage versetzen, eine Widerstandsbewegung zu gründen.

Ori erzählte uns, was in der Arkologie passiert war: daß eine KI mit Namen Deus die Kontrolle über das SCIRE (und einen großen Teil der Bewohner) übernommen hätte. Ori wußte von Deus, weil seine Einheit eine Frau gerettet hatte, die für die Erschaffung der KI verantwortlich ist – Dr. Vanessa Cliber.

- Dr. Cliber hat die KI nicht selbst erschaffen. Sie möchte nur, daß ihr das glaubt.
- Neon Wraith

- Wer ist diese Vanessa Cliber eigentlich – hat jemand Hintergrundinformationen?
- Ellie

Vanessa Ellen Cliber, geboren am 21. Juni 2009 in New Orleans, Louisiana. Ihre Eltern zogen kurz nach ihrer Geburt nach Houston. Vanessas Mutter kam bei einem Autounfall ums Leben, als Vanessa drei war. Sie wurde von ihrem Vater großgezogen, der an der Rice University eine Professur hatte.

Vanessa hielt die Abschiedsrede an ihrer High School. Sie besuchte die Rice University, wo sie mit zwei Bachelors graduierte – in Computerwissenschaften und kognitiver Neuropsychologie, und zwar summa cum laude. Sie zog nach Stanford, machte ihren Master und beendete ihre Ausbildung mit einer Promotion in Cornell.

In den 30ern arbeitete sie für die Oobleck Computer Corporation. Sie entwickelte das SculptiFlex-System, das auf den Hochschulen in Vorlesungen auf dem Gebiet der Matrix-Modellierung noch immer als Grundmodell gelehrt wird. Sie verließ Oobleck und wechselte zu Ragen Systems. Durch ihre Forschungsarbeit im Bereich von Expertensystemen wurde Sherman Huang auf sie aufmerksam. Er warb sie in den 40ern für das gerade ins Leben gerufene Artificial Intelligence Project an, und seitdem ist Dr. Cliber Renraku treu geblieben.

Bei Renraku konnte sie sich ihrer wahren Liebe widmen: der Entwicklung einer Künstlichen Intelligenz. Sie ist eine brillante Wissenschaftlerin und eine der arrogantesten Schlampen, der ich jemals begegnet bin. Und wie Neon Wraith bereits sagte, glaubt sie mit Sicherheit, Deus sei geradewegs ihrem Hirn entsprungen.

- Wollt ihr auch ihre SIN und ihre Schuhgröße?
- FastJack

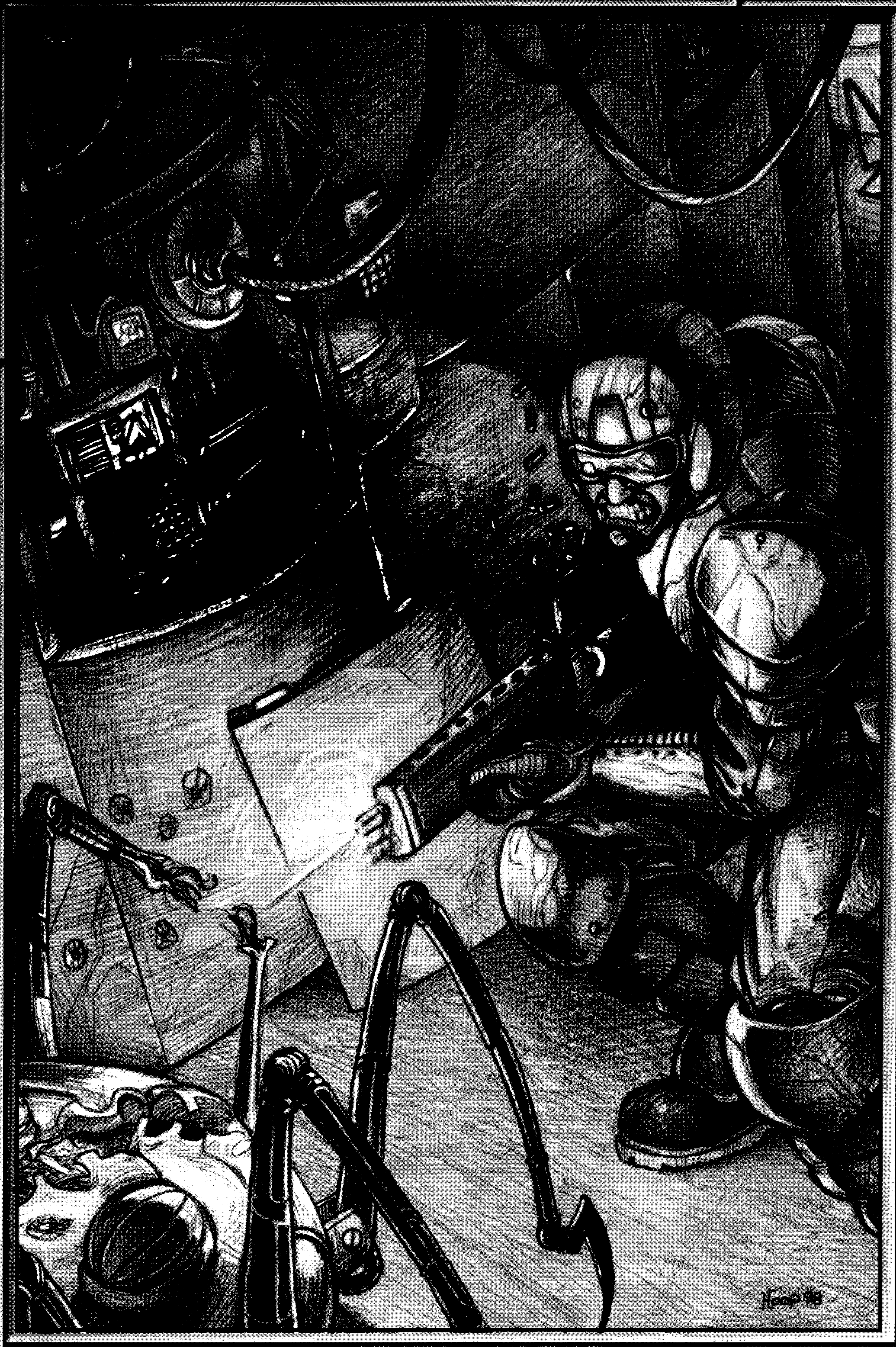
- Niemand zweifelt an ihren Referenzen. Wir wissen, daß sie von Cham Lam Won und Sherman Huang unterstützt wurde, die das ursprüngliche AEP entwickelt haben. Aber sie trägt noch immer die Hauptschuld.
- Insider

- Renraku hat mit dem Feuer gespielt. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sie sich verbrennen würden. Sie spielten mit einer Technologie, die sie nicht einmal selbst ganz verstanden. Das Resultat war Deus.
- Orange Queen

Er erzählte uns, daß unser geschätzter Präsident, Sherman Huang, den beiden Forschern Dr. Vanessa Cliber und ihrem Partner Cham Lam Won die Genehmigung erteilt hatte, das Arkologie-Expertenprogramm zu modifizieren. Man muß sich das einmal vorstellen! Renraku erlaubte Dr. Cliber, *direkt* an dem System herumzufummeln, das unser aller Leben kontrollierte. Er setzte alle Arkologie-Bewohner einer unermesslichen Gefahr aus.

- Cliber konnte nicht wissen, daß die KI die Arkologie übernehmen würde. Ich meine, wir wissen ja noch immer nicht, warum Deus die Kontrolle über das SCIRE an sich gerissen hat.
- Renraku Fox

- Wenn ich dieses AEP gewesen wäre, über das hier alle reden, hätte ich auch keine Lust mehr gehabt, den Bewohnern der Arkologie Tag für Tag den Arsch nachzutragen.
- Thumper



- Die KI bekam niemals die Liebe und Geborgenheit, die jemand braucht, um ein mitfühlendes Wesen zu werden.
- Tarian Greenbough

- Komm schon, was soll denn das? Du glaubst ernsthaft, Deus schlachtet Hunderte, vielleicht Tausende von Menschen ab und foltert noch viel mehr, weil er schlechte Eltern hatte? Du bist doch nicht ganz dicht.
- Flux

In den folgenden Tagen unterrichtete mich Ori im Umgang mit Feuerwaffen und im Nahkampf – er brachte mir bei, wie man tötet. Ich lernte, eine Feuerwaffe abzufeuern, ohne zusammenzuzucken. Am Anfang war ich eine fürchterliche Schützin, im Gegensatz zu Rita. Stellt euch das vor: Rita die Klarinettistin, ein echtes Naturtalent im Umgang mit Schußwaffen! Nach ungefähr einer Woche oder so – die Tage in der Arkologie verschwammen, und es war schwierig zu sagen, welcher Tag gerade war – erfuhr Ori von einem geplanten Überfall auf den Nahrungsmittelank in der 251. Etage, der in den nächsten Tagen stattfinden sollte. Wir zogen zum ersten Mal in die Schlacht gegen die Drohnen, die den Speicher bewachten. Der Tank wurde nicht allzu schwer bewacht, also waren Oris Vorgesetzte der Ansicht, daß wir eine beachtliche Menge von dem ekligen Zeug einsacken könnten, das dieser Tank produziert, wenn zwei Teams schnell und hart einen kombinierten Schlag durchführten. Das Zeug schmeckte zwar widerlich, jedoch hatte ein einziger Löffel davon genügend Nährstoffe, um einen Menschen einen Tag lang versorgen zu können. Es war das Risiko wert. Ein drittes Team sollte die Aufzugsschächte zwischen der 231. und der 251. Etage decken, um uns einen Fluchtweg zu sichern.

Vor dem Überfall redeten wir nicht viel, abgesehen davon, daß wir den Plan wieder und wieder durchgingen. Ich hatte schreckliche Angst vor einer Konfrontation mit den Medusen, denn ich hatte gesehen, wie tödlich sie waren, und ich wollte ihnen nie wieder begegnen. Ori versuchte uns so gut er konnte das nötige Selbstvertrauen zu schenken, doch viel konnte er nicht bewirken. Wir waren Kinder, Lehrer und Mütter. Wir waren keine Soldaten und auch keine Killer. Aber wir hatten keine Wahl. Wir mußten lernen, beides zu sein, wenn wir überleben wollten.

Kiell Rauglos war der Anführer des anderen Teams. Er war der erste Shadowrunner, dem ich jemals begegnet bin. Eine Zauberin namens Alia Black Fox führte das dritte Team an. Nachdem sie uns mitgeteilt hatte, daß der Aufzugsschacht sauber war, gingen wir los. Mit unseren Waffen auf den Schultern kletterten wir über die Notleiter im Schacht zu unserer Zieletage hinauf. Kiells Team war zehn Etagen über uns; sie kamen zuerst in der 251. Etage an und warteten dort auf uns. Wir trafen sein Team in einem verlassenen Vorratsraum in der Nähe des Tanks. Die Mitglieder von Alias Team waren überall im Aufzugsschacht verteilt. Sie hatten sich dort in mehreren Nischen in den Seitenwänden versteckt.

- Ich kenne Kiell. Er gehört zu Devon Eurichs Team.
- Lady Dee

- Für die Unwissenden in dieser Runde: Wer ist Devon Eurich?
- Thumper

- Wer Eurich ist? Nur einer der besten Decker im Biz. Du gehst nicht oft aus deiner Bude, oder? Er ist auch unter dem Pseudonym Redline bekannt, obwohl er diesen Namen in letzter Zeit nicht oft benutzt hat.
- Neon Wraith

- Und was macht Eurichs Team in der Arkologie?
- Sasha

- Eurich arbeitete für Renraku an dem Artificial Intelligence Project. $2 + 2 = ?$
- Neon Wraith

- Ich kenne Alia vom Hörensagen. Sie ist die Anführerin einer Magischen Gruppe, die sich gegen Technologie stark macht. Der Name ist mir gerade entfallen. Noch eine Shadowrunnerin. Wo ist da der Zusammenhang?
- Snake Oil

- Ist doch offensichtlich. Für eine wie sie ist Deus das personifizierte Böse.
- Crawler

- Sorry, Crawler. Falsche Antwort. Der zweite Anführer ihrer Gruppe heißt Jason und ist ebenfalls ein Freund von Devon Eurich.
- Lady Dee

- Wir kommen immer wieder zu Devon Eurich zurück, oder?
- Sasha

Nachdem wir Kiells Team getroffen hatten, zwängten wir uns in den Vorratsraum und warteten auf ein Zeichen von Alia. Mehrere Minuten verstrichen, bis Kiell sich plötzlich an den Kopf faßte – er erhielt eine Nachricht. "Alia hat ihre astrale Erkundung beendet. Medusen bewachen den Tank", sagte er uns. "Sie hat drei von ihnen ausgemacht, es könnten noch mehr sein. Zwei Grüne laden gerade Nahrung für den Transport nach oben auf, und zwei Blaue stehen Wache. Sie sagt uns Bescheid, sobald die Jünger verschwunden sind."

Wieder warteten wir. Irgendwie gelang es mir, meine Hände stillzuhalten und meine Lungen mit Luft zu füllen. Sam hockte in einer Ecke und murmelte wieder und wieder ein Gebet. Im Stillen betete auch ich für uns alle.

"Es ist soweit", sagte Kiell endlich. "Mein Team folgt mir."

Ori sah mich an. "Sei tapfer, Perri", sagte er. Dann waren wir auch schon unterwegs.

Es geschah alles so schnell, der tatsächliche Kampf und das Sterben. Ich würde gerne sagen, daß ich mich an alles genau erinnern kann, doch das ist nicht der Fall. Meine Erinnerungen sind völlig unzusammenhängend, und es ist sehr schwer, sie zu einem Bild zusammenzusetzen.

Da war Rauch und Feuer. Schüsse fielen. Eine Medusa enthaupdete den armen Sam. Ich glaube nicht, daß er etwas gespürt hat. Er kam nicht einmal dazu, auch nur einen Schuß abzufeuern. Ori vernichtete eine Medusa mit einem Stromschlag, allerdings gelang es ihr trotzdem noch, ihn mit einem ihrer Schwänze zu erwürgen. Kiell tötete die zweite Medusa. Er griff in ihr "Fell" und schmetterte sie gegen die Wand.

Ich tötete die letzte Medusa, als Ori gerade zu Boden ging. Irgendwie fanden meine zitternden Finger den Abzug meiner Waffe und betätigten ihn einmal, dann ein zweites Mal. Funken sprühten, als die Systeme der Medusa den Geist aufgaben. Nach ein paar Augenblicken hörte sie auf sich zu bewegen.

So begann also meine Karriere bei der Resistance. Später wurden es immer mehr Überfälle, immer mehr Gefechte – viele gute Leute verloren ihr Leben, und viele gute Leute konnten wir retten. Wir organisierten uns in kleinen Zellen – wirklich ein schicker Name für all die kleinen, verzweifelten Gruppen, die sich überall im SCIRE versteckten.

Wir waren ständig in Bewegung, denn Deus entdeckte unsere Verstecke schnell. Damit Deus uns nicht beobachten konnte, mußten wir die Kameras und die anderen Überwachungsgeräte zerstören, die Renraku "zum Schutz der Bewohner" in der Arkologie installiert hatte. Aber durch die Zerstörung der Geräte wurde Deus auf uns aufmerksam. Wir lernten daher, effektiv zu kooperieren, sichere Verstecke einzurichten und Nachschublinien zu sichern, wann immer es möglich war.

Ich arbeitete mit Kiell und Devon Eurich zusammen. Wir gehörten zu der Zelle, die für den Bereich zwischen der 200. und 250. Etage zuständig war, was bedeutet, daß die Zombieräume in unseren Zuständigkeitsbereich fielen. Davon gab es viele, denn der Bereich war nicht weit von den oberen Ebenen entfernt, in denen die Otaku leben. Ich hörte Gerüchte, die besagten, daß Devon Eurich eine KI für Renraku entwickelt hatte und das Cham Lam Won und Vanessa Cliber Teile seines Programms für ihre Arbeit mit dem AEP benutzt hatten. Eurich fühlte sich deswegen verantwortlich für die Sache mit Deus. Die Arbeit für die Resistance war sein Weg, mit den Schuldgefühlen fertig zu werden.

Ich habe Devon Eurich nur einmal wirklich reden gehört, und zwar als wir zum ersten Mal Cliber trafen. Sie gehörte zu der Zelle, die für den Arbeiterbereich zwischen der 150. und 200. Etage zuständig war.

Wir hatten gerade drei Gefangene (einschließlich Luther) aus dem Hospital in der 231. Etage befreit und waren dabei, sie in den Bereich von Clibers Zelle zu transportieren. Auf diese Weise bringen wir die Gefangenen aus der Arkologie – indem wir sie Zelle für Zelle nach unten transportieren. Wie die Sklaven, die während des Bürgerkriegs mit unterirdischen Eisenbahnen transportiert wurden, bringen wir die Gefangenen von Versteck zu Versteck; wer Glück hat, kommt auf diese Weise bis ganz nach unten, wo die Orks warten.

Wir trafen Cliber in einem Konferenzsaal in der 214. Etage. Sie wartete dort bereits auf uns. Als Devon und Cliber sich zum ersten Mal begegneten, wurde der Raum plötzlich um zehn Grad kälter.

"Der verlorene Sohn kehrt zurück", sagte Cliber.

"Fahr zur Hölle", antwortete Devon.

Kiell wollte eine Eskalation verhindern.

"Laß uns bitte einfach die Gefangenen hier absetzen und dann verschwinden."

"Ihr müßtet sie jagen, nicht wahr?" sagte Devon.

"Morgan? Natürlich, sie gehörte von Anfang an uns."

"Sie gehörte sich selbst. Sie war lebendig, hatte ein Bewußtsein. Sie gehörte niemals euch."

"Alles in den SCIRE-Hosts gehörte uns – Eigentum von Renraku, ganz einfach. Das kannst du nicht bestreiten."

"Und du kannst nicht bestreiten, daß es falsch war, was ihr mit eurem Wissen gemacht habt – was ihr mit Morgan gemacht habt."

Cliber schweig einen Moment lang. "Falls es für dich ein Trost sein sollte, sie ist uns entkommen. Ich weiß nicht wie, aber sie ist uns entkommen. Vielleicht hat Deus sie getötet. Doch falls sie noch lebt, ist sie unsere einzige Chance–"

"Nein, Cliber. Ich half bei ihrer Befreiung. Doch sie war beschädigt. Irreparabel. Und ich werde dich nicht in ihre Nähe lassen." Devon drehte sich um und stürmte aus dem Saal hinaus.

Wir ließen die Gefangenen zurück und folgten ihm.

• Wenn ich die Konversation richtig verfolgt habe, würde das bedeuten, daß dort draußen noch eine KI ist – eine KI namens Morgan, an deren Erschaffung Devon beteiligt war. Hat jemand nähere Informationen?

• The Dark Wight

• Leider Gottes existiert Morgan nicht mehr. Sie wurde vor vielen Jahren in einem Renraku-Host erschaffen und entkam. Renraku heuerte Cham Lam Won an, um sie zu jagen – und das tat er auch. Sie stellten ihr eine Falle, als wäre sie ein Tier, seziierten sie und implementierten Teile von ihrem Code in das AEP. Devon und ich versuchten, sie zu befreien, doch Renraku hat sie verkrüppelt. Sie existiert nicht mehr.

• Dodger

• Soviel zu dem Vorschlag, Feuer mit Feuer zu bekämpfen.

• Grid Reaper

• Warum sollte Renraku eine KI opfern, um eine andere zu erschaffen?

• Trixster

• Als Morgan Renraku entkam, war der Kon alles andere als erfreut. Man stelle sich vor: Da ist dieser Kon, der versucht, eine KI zu entwickeln, und dabei versagt. Und plötzlich erwacht direkt unter seiner Nase spontan eine KI und wird frei. Es war wie Cliber sagte: Sie waren offensichtlich der Überzeugung, sie sei Eigentum des Konzerns.

Für einen Kon gibt es nur eine Lösung. Also zerlegte das Team Morgan, um herauszufinden, was sie zum Ticken brachte. Alles, was sie lernten, steckten sie in das AEP. Und das war vielleicht nicht alles, was sie mit dem AEP gemacht haben. Renraku warf zu dieser Zeit ultramoderne Technologien auf den Markt, die scheinbar nicht einmal sie selbst völlig verstanden.

Vergeßt nicht, daß das AEP mit der Hardware der Arkologie eine Einheit bildet. Es ist abhängig von physischen Komponenten und der Rechenleistung der SCIRE-Matrixhosts. Renraku wollte unbedingt eine neue KI erschaffen, sie aber auf jeden Fall unter Kontrolle behalten. Es sieht ganz so aus, als ob ihr Baby nicht allzu erfreut darüber war. Und jetzt hat es die Angelegenheit selbst in die Hand genommen.

• Dodger

Wochen verstrichen und die KI wurde klüger. Es stellte sich heraus, daß einige Krankenhausopfer, die wir retteten, nur getarnte Blaue waren. Wir verloren zwei Zellen, bevor wir diesen Schachzug durchschauten. Deus erschuf neue Medusen mit speziellen Fasern, die elektrische Schläge übertragen können. Die Hummeln wurden immer kleiner und immer schwieriger zu entdecken. Unser Gegenmittel verliert immer mehr an Effektivität. Deus lernt, doch wir müssen schneller lernen als er.

Ich hoffe, daß einige von euch darüber nachdenken, mit mir in die Arkologie zurückzukehren. Wenn es nicht der Altruismus ist, der euch antreibt, dann denkt an all die wertvollen Daten in den Renraku-Systemen, an die Kopfgelder, die auf die Konstrukte ausgesetzt sind, und die vielen verlassenen Forschungsprojekte, die nur darauf warten, an den Meistbietenden verkauft zu werden. Was auch immer euch antreiben mag, wir suchen verzweifelt nach fähigen Leuten, die wissen, wie man in dieser Art von Krieg kämpft, den wir gegen Deus führen.

• Falls es einen von euch interessiert: Ich organisiere gerade einen Run. Mr. Johnson will, daß ich einen bedeutenden Forscher aus den oberen Wohnbereichen finde, rette und extrahiere. Gutes Angebot – mit Gefahrenzulage. Schreibt mir ein paar Zeilen, wenn ihr Interesse habt.

• Marcelles

◆ Hmm. Soll ich mein Leben im Kampf gegen Killerdrohnen, Zombiesamurais und eine wahnsinnige KI für ein bißchen Kohle aufs Spiel setzen? Ich glaube kaum! Aber wo wir gerade dabei sind, welche Jobs werden denn noch angeboten?

◆ Marcus

◆ Mir wurde zugetragen, daß die Draco Foundation an der Sache interessiert ist. Ich habe auch gehört, daß Universal Omnitech ein Kopfgeld auf die Drohnenkonstrukte ausgesetzt hat. Und irgendein Exec von Yamatetsu will seine Tochter zurück – sie machte gerade einen Weihnachtsbummel, als die Lichter ausgingen.

◆ Connectivity

◆ Nicht alle Runs, die mit dieser Angelegenheit zu tun haben, führen automatisch in die Arkologie. Ich bin sicher, Renraku und die UCAS Army würden gerne einen der Überlebenden in die Finger bekommen, die von der Resistance gerettet wurden – man darf auch nicht vergessen, daß andere Kons an den Spielzeugen interessiert sind, die von den Orks aus der Arkologie geschleppt werden. Und ich bin sicher, daß auch auf die Otaku, die außerhalb der Arkologie herumlaufen, ein Kopfgeld ausgesetzt wurde. Es tobt ein Konkrieg, Chummers, und die Situation in der Arkologie bietet eine Myriade von Möglichkeiten. Strengt eure beiden Gehirnzellen an und macht euch an die Arbeit!

◆ Prime Runner

◆ Ich habe gehört, der Konzernrat sucht ebenfalls Informationen. Man sagt, die Kons denken darüber nach, eine Art weltweite KI-Polizei ins Leben zu rufen. Sie zahlen gut für jeden Hinweis, den sie über eine echte KI bekommen.

◆ Grid Reaper

◆ Großartig! Konzernbullen, die KIs überwachen sollen ... wieso bin ich bloß davon überzeugt, daß sie die Runner mal wieder stärker beobachten werden als die Kons? Erst gibt man ihnen eine Matrix-Überwachungseinheit, dann eine Matrixpolizei. Als bräuchten wir noch mehr Bullen auf der Welt ...

◆ Trixster

◆ Warum unterstützen Renraku oder die Armee nicht die Resistance?

◆ Rapier

◆ Ich glaube nicht, daß einer von uns im Moment mit Renraku zusammenarbeiten möchte, immerhin geht dies alles auf das Konto des Kons. Kurz nachdem wir den Zugang zum Ork-Untergrund fanden, haben wir allerdings eine Delegation losgeschickt, die mit General Colloton sprechen sollte. Sie ist jedoch bis heute nicht zurückgekehrt. Bis wir von unseren Leuten wieder etwas hören, werden wir weder Renraku noch der Armee vertrauen.

◆ Peregrine

◆ Soldaten lassen wir nicht einmal nicht einmal in die Nähe des Untergrunds. Die würden garantiert Scheiße bauen – die Arkologie stürmen oder irgend so einen Drek. Und mein Volk müßte dafür bezahlen – mit Blut. Keine Chance. Niemals.

◆ Brick

◆ Ich habe eine Frage. Wenn die KI so verdammt schlau ist, warum hat Deus dann am Anfang so viele Fehler gemacht?

◆ Chromatic Fiber

◆ Die KI muß lernen, genau wie jedes andere Wesen auch. Glaubt nicht, Deus sei unfehlbar, nur weil er eine KI ist.

◆ Renraku Fox

◆ Ich glaube, man muß die Sache nur aus einem anderen Blickwinkel betrachten, Fox. Betrachten wir doch einmal, was Deus bis jetzt gemacht hat. Rattenkäfige, Zombieräume, Pferche ... er experimentiert. Merkt ihr das denn nicht? Die Resistance ist nur ein weiteres Experiment. Die KI spielt mir ihr, wie mit jedem anderen auch.

◆ Pensive

◆ Ich glaube das nicht, Pensive. Die KI hat einige Fehler gemacht, zum Beispiel die offensichtliche Farbeinteilung der Augen der Jünger. Die Resistance wehrt sich und stellt etwas auf die Beine. Du solltest ihren Erfolg nicht kaputtreden.

◆ Renraku Fox

◆ Ich glaube nicht, daß sie Fehler macht – dann schon eher absichtliche Fehltritte. Deus testet die Resistance, um zu prüfen, ob sie die Zeichen der Schwäche ausnutzt, die er gewollt zur Schau stellt.

Und welche Erfolge meinst du, Fox? Ein unbeträchtlicher Prozentsatz der Bewohner probt den Aufstand gegen Deus. Die Resistance rettet einen unwesentlich größeren Prozentsatz der Bewohner vor der KI. Das ist doch nur ein Tropfen auf dem heißen Stein. Betrachtet man die Sache mit ein wenig Abstand, erreicht die Resistance absolut überhaupt nichts. Glaubst du nicht, daß Deus sie zermalmen kann, wann immer er es möchte? Natürlich könnte er das. Das ist alles ein großes Experiment – nichts weiter als ein weiterer Reifen, durch den die ehemaligen Arkologie-Bewohner springen dürfen.

◆ Pensive

◆ Wenn es uns gelingt, nur ein einziges Leben zu retten, Pensive, selbst wenn Deus es uns nur erlaubt, dann haben wir etwas erreicht. Außerdem, was bleibt uns denn sonst noch? Ganz gleich, ob du im Recht bist oder nicht, wir müssen es versuchen.

◆ Peregrine

◆ Bete, Peregrine, daß der Trumpf, den wir in der Hand haben, auch wirklich ein As ist ... und kein Deus.

◆ Dodger

ALPTRAUM

Wo ist er jetzt, der Ruhm und der Traum?

William Wordsworth

Das folgende Dokument stammt von einer der Schlüsselfiguren der Resistance: Devon Eurich. Eurich ist einer der Forscher, die an Renrakus Artificial Intelligence Project gearbeitet haben. 2053 kehrte er nach einem Streit mit seinem Arbeitgeber der Arkologie den Rücken und ging in die Schatten. Ihr kennt ihn vielleicht unter dem Namen Redline. Wenn ich richtig verstanden habe, verließ Devon Renraku, weil er gegen den Versuch war, die KI namens Morgan wieder einzufangen. Nun, betrachtet man die jüngsten Ereignisse, hatte er damals wohl die richtige Entscheidung getroffen. Seit seinem Zerwürfnis mit dem Konzern bekämpft Devon Renraku auf jede nur erdenkliche Weise.

Kurz nachdem die Lichter in der Arkologie ausgingen, drang Devon mit seinem Team in die Arkologie ein und loggte sich in die SCIRE-Matrix ein. Was er entdeckte, war faszinierend und erschreckend zugleich. Er hat den Run in seinem Headware-Memory aufgezeichnet – eine Art persönliches Logfile sozusagen. Anschließend hat er die Datei über den Ork-Untergrund meinem Freund Dodger zugespielt, der sie uns zur Verfügung gestellt hat.

Wie ihr sehen werdet, hat Deus die virtuelle Welt der Arkologie in einen ziemlich furchterregenden Ort verwandelt.

◆ Captain Chaos

Übertragung: 10. Februar 2060 um 13:08:17 (EST)

// BEGINN DES LOGFILES //

HEADWARE-CLUSTER AP2496.293 – erstellt am 29. Dezember 2059 [01:32:16 (EST)]

Da saß ich also nun mitten im Dreck in der 151. Etage der Renraku-Arkologie. Einer der Wiederaufbereitungstanks war explodiert, und der Betonboden in der Nähe des freigelegten Glasfaserkabels, das ich als Jackpoint benutzte, war mit Müll übersät. Der Bereich war unbewohnt, genau wie ich es erwartet hatte. Selbst die Blauen konnten diesen widerlichen Gestank nicht ertragen. Ich habe mich nicht getraut, einen konventionellen I/O-Port zu benutzen, und dieser Ort schien mir – von dem abartigen Gestank einmal abgesehen – geeignet zu sein, um ungestört eine Datenleitung anzuzapfen.

Charlie rümpfte die Nase und beschwerte sich einmal mehr über die Wahl meines Jackpoints. Ich sagte ihm, er könne die Tür auch gerne von draußen bewachen. Er salutierte zum Spaß und ließ mich dann allein in der Dunkelheit zurück. Charlie Foxtrot war völlig durchgeknallt, aber genau die Art von Kämpfer, die ich brauchte, um die Drohnen der KI von meinem fleischlichen Körper fernzuhalten.

Nachdem ich den Unrat von den Kabeln entfernt hatte, nahm ich die Plastikhaube von dem Verteilerkasten ab, um den Jackpoint freizulegen. Ich schloß mein Deck an das Recyclingsystem der Arkologie an, was nicht allzu schwer war. Der schwerste Teil stand mir noch bevor. Als ich das dünne Kabel zu meiner Schläfe führte, flüsterte ich in das Funkgerät zu Charlie: "Okay, bis auf weiteres bin ich ab jetzt ein Zombie."

"Roger", hörte ich ihn antworten. "Paß auf dich auf. Wenn es dich erwischt, verschwinde ich von hier."

"Hey, wenn du Rauch riechst, weißt du, was du zu tun hast", kicherte ich und stöpselte mich ein. Die Welt verwandelte sich in ein Kaleidoskop von Farben. Innerhalb von Sekunden befand ich mich in der vertrauten Welt der Matrix.

Ich schwebte in einem großen Saal, der symbolischen Wiedergabe der Wiederaufbereitungsanlage. Die technische Anzeige des Containers neben mir war erloschen, was bedeutete, daß die Systeme der Anlage offline waren. Ich war nicht überrascht: Das Icon repräsentierte das Peripheralsystem, welches den explodierten Tank in der Nähe meines Jackpoints steuerte. Ich war in einem Zweitreihenhost, der hoffentlich weit genug vom Rest des Netzes entfernt war, daß Deus mich nicht bemerkte.

Ich studierte einen Moment lang mein Icon, um sicher zu gehen, daß alles in Ordnung war. Um in der Matrix eine beeindruckende Erscheinung zu entwickeln, ist ein bestimmtes Maß an Subtilität erforderlich – und danach hatte ich stets gestrebt. Mein Icon war humanoid, schwarz und ohne erkennbare Gesichtszüge. Ich war in einen weißen Anzug gekleidet, um einen Kontrast zu meiner dunklen Haut herzustellen. Schlicht, elegant und funktionell.

Ich sah mich kurz um, entdeckte aber nichts außergewöhnliches. Das war genau die Metaphorik, die ich in diesem Bereich erwartet hatte. Mein Deck schien innerhalb normaler Parameter zu operieren. Ich analysierte den Host, um nach etwas zu suchen, was mein Mißtrauen erregen könnte. Nach weniger als einer Sekunde hörte ich ein leises Piepen. Ich schlug meinen linken Ärmel nach oben und sah auf meine Armbanduhr. Auf dem Display blinkte ein grünes Licht. Mein Utility hatte nichts ungewöhnliches aufgespürt.

Obwohl alles normal zu sein schien, war ich sehr vorsichtig, als ich von Knoten zu Knoten wechselte. Der Host war ein Geistersystem – er war völlig verlassen, und der Datenfluß schien nur ein Bruchteil der normalen Aktivität auszumachen. Entweder gehörte Deus das gesamte PLTG und er ließ bestimmte Abschnitte der SCIRE-Matrix unberührt, oder die KI hatte noch nicht das gesamte System unter Kontrolle. Nach meinen bisherigen Beobachtungen ging ich von der ersten Alternative aus. Und doch war es beruhigend, daß die Überwachung der virtuellen Welt nicht so extrem war, wie ich ursprünglich befürchtet hatte.

Ich fand nichts interessantes, also ging ich das Risiko ein und verließ den Host. Ich wechselte in den Schleichmodus und loggte mich in den Host des Wartungssystems ein.

Ich hörte ein tiefes Knurren, und der Geruch von Schwefel ließ mich in der wirklichen Welt meine Nase rümpfen. Nicht weit von mir entfernt stand mit aufgerichteten Nackenhaaren ein großer Albino-Hund. Das Icon war hervorragend modelliert; die Kreatur hatte glühend rote Augen, und Speichel tropfte vom Unterkiefer auf das Metall des Ganges. Als er mit seinen Pranken auf dem Metall schabte, zischte es und die Pixel des Bodens flossen einen Moment lang in konzentrischen Wellen.

Das modellierte Icon verriet mir, daß einer der Otaku dieses Intrusion Countermeasure entwickelt hatte. Mein Analyse-Utility, das heimlich im Hintergrund lief, bestätigte meine Vermutung. Glücklicherweise war mein Schleicher-Utility bereits aktiv. Es ersetzte meinen weißen Anzug durch einen Blaumann und ließ einen Putzlappen in meiner Hand erscheinen. Langsam begann ich den Gang zu wischen. Der Köter schnaupte, als ich mich seiner Position näherte. Ich ließ mich nicht einschüchtern und ging weiter auf ihn zu. Ich wischte weiter, bis ich an dem IC vorbei war.

Mein "Unsichtbarer Hausmeister" funktionierte wunderbar. Der Hund setzte sich wieder auf seine Hinterläufe, und ich näherte mich dem Schacht.

Ein kleiner Exkurs für die Uneingeweihten: Die verschiedenen Hosts in dem SCIRE-PLTG sind durch virtuelle Darstellungen der Datenpfade, genannt Schächte, miteinander verbunden. Um von einem Erstreihenhost des Gitters zum nächsten Host zu gelangen, geht man zu dem Schacht und gibt entweder die SAN-Systemadresse des gewünschten Hosts in ein "Keypad" ein oder befragt das System. In diesem Fall händigt einem das System ein Datenpaket aus, das "Marker" genannt wird. Dieser enthält die gewünschte Systemadresse und die für das Routing notwendigen Angaben. Dann betritt man den Schacht und fliegt durch eine scheinbar unendlich lange Röhre, bis man schließlich den gewünschten Host erreicht. Sobald man dort angelangt ist, verläßt man den Schacht, loggt sich ein und betritt den Host. Stellt euch die Schächte als Transporter vor, die einen Decker durch den Hyper-space der SCIRE-Matrix zu dem Host seiner Wahl katapultieren.

Ich wußte, daß ich die Schächte dazu benutzen konnte, um auch auf Zweit- oder Drittreihenhosts zuzugreifen, die nur durch andere Hosts mit dem PLTG verknüpft waren, solange ich mich in allen zwischengeschalteten Hosts als autorisierter User identifizierte. Ich wußte auch etwas, was die meisten Leute nicht wissen, nämlich daß dieses besagte Schachtsystem über eine Express-Funktion verfügt, die es wichtigen Daten (beispielsweise den Icons von Sicherheitsdeckern) ermöglicht, schneller zu reisen. Die schiere Menge der Transaktionen innerhalb des Renraku-SCIRE hatte ungeachtet der enormen Rechenleistung manchmal langsamere Übertragungszeiten zur Folge. Das Express-System umgeht die Chokepoints, indem es autorisierten Icons und Datenpaketen unter Umgehung der zwischengeschalteten Hosts direkten Zugriff auf die Zweit- und Drittreihenhosts gestattet. Auch Decker ohne entsprechende Autorisierung konnten diese Funktion nutzen, um sich schneller durch die SCIRE-Matrix zu bewegen.

Diese Funktion brachte natürlich auch Risiken mit sich. Wenn ich dem System meine Anwesenheit nicht meldete, konnte ich den Zielhost nicht bestimmen. Um den Datenfluß zu maximieren, arbeitete das Eilsystem mit gewissen Beschränkungen, was bedeutete, daß die Ausgänge des Schachts sich ständig änderten. Ein Decker ohne die entsprechende Autorisierung konnte zufällig in irgendeinem Host landen, in den Sicherheitshost transportiert (wo Schwarze Samurais, Otaku oder schlimmere Dinge auf ihn warten mochten) oder sogar in einer Endlosschleife gefangen werden, was zur Folge hatte, daß er sich ausstöpseln mußte.

Nun, ich hatte keine Wahl – Ende der Diskussion. Nicht bei dem Feind, mit dem ich es zu tun hatte.

Ich ging zu dem Schaft, der als eine Platte im Boden des Knotens gestaltet war. Die Pixel, die eigentlich die Oberfläche des Bodens repräsentieren sollten, waren zu der Platte umgelenkt worden, was zu einer unheimlichen Verzerrung führte, die nicht gerade zu meinem seelischen Frieden beitrug. Ich stieg auf die Bodenplatte und öffnete das Kontrollfenster mit dem Keypad.

Ich wollte die Aufmerksamkeit der KI nicht auf mich lenken, und ich wußte auch, daß ihre geliebten Otaku durch die Schächte streiften. Aber ich war verdammt noch mal hier, um Informationen zu bekommen. Ich konnte genauso gut in einen der Schächte springen und dann sehen, wohin er mich brachte.

Ich aktivierte die Express-Funktion, woraufhin sich die Platte öffnete und ich hineingesogen wurde. Die Bewegung im Express-System glich einer Fahrt in einem Rennwagen. Als ich den Schacht betrat, lösten sich die Pixel meines Icons auf und wurden fortgerissen wie Blätter im Wind. Ich wurde in einen Datenwirbel gesogen und war so hilflos wie ein im Wasser ertrinkendes Kind.

Ich befand mich dermaßen lange in diesem Tunnel, daß ich mich fragte, ob ich mich nicht besser ausstöpseln sollte. Dann wurde ich durch eine Öffnung in einen anderen Host geschleudert. Die Pixel meines Icons wurden zusammengefügt und bildeten wieder eine zusammenhängende Gestalt.

Der Host, in den ich geschleudert worden war, erwies sich als uninteressant. Das gleiche galt für den nächsten Host, in den ich sprang. Weder Deus noch seine Otaku hatten mich bis jetzt überrascht, obwohl ich einige interessante IC-Icons bemerkt hatte – Deus' Lakaien hatten offensichtlich die Sicherheitssysteme der SCIRE-Matrix aufgemotzt. Sie hatten auch die Struktur des gesamten PLTG modifiziert. Die neue Architektur erschien jedoch willkürlich und chaotisch. Vielleicht ergab sie nur für eine KI einen Sinn. Viele Knoten sahen unfertig aus, und einige führten nirgendwo hin. Datenpfade wurden ohne ersichtlichen Grund umgeleitet und einige Reihensysteme waren in Endlosschleifen verwandelt worden. Die Modifikationen betrafen die Struktur der gesamten SCIRE-Matrix. Ich traf auf zahlreiche Anomalien: gespiegelte Datenwälle, Hintertüren in ungewöhnlichen Knoten, transportable SANs und merkwürdige visuelle Phänomene, für die ich immer noch keine Erklärung habe.

Fortuna hatte es bisher gut mit mir gemeint, also tauchte ich in einen anderen Schacht. Als ich mich dem Host näherte, tauchten Buchstaben vor dem Eingang auf: *Grendel-Projekt (Renraku CCR-235) – Geheim*. Das klang doch zur Abwechslung einmal interessant.

Als ich in den normalen Raum der SCIRE-Matrix zurückkehrte, spürte ich sofort, daß etwas ganz entschieden nicht in Ordnung war. Mein Icon sah okay aus, doch der Zugriff auf mein Deck war schwerer als sonst. Die Verbindung war schwammig und verzerrt. Ich fühlte die Hitze des Steinbodens unter mir und sah den Korridor, in dem ich stand, mit unglaublicher Auflösung. Der scheinbar unendlich lange Korridor war mit schwarzen und weißen Türen gesäumt. Ich roch etwas beißendes, seltsames und unangenehmes. Einfach alles um mich herum wurde mit einer Auflösung dargestellt, die ich in der Matrix einfach für nicht möglich gehalten hatte.

Ich mußte in einem ultravioletten System sein. Das war die einzige Erklärung. Dieser Bereich gehörte einst zum Grendel-Projekt (was auch immer das war), doch jetzt gehörte er ganz eindeutig der KI. Deus verlieh der SCIRE-Matrix einen einzigartigen Charakter.

Weit hinten in diesem Korridor schwang eine Tür laut quiet-schend auf. Als ich staunend hinsah, erkannte ich einen Leopard, der den Korridor entlangschlenderte. Mein Analyse-Programm erkannte das große Raubtier als Decker – ein Otaku. Die Bestie blieb vor einer schwarzen Tür auf der anderen Seite des Korridors stehen. Die Tür öffnete sich, wahrscheinlich auf einen geistigen Befehl des Otaku hin. Die Bestie ging hindurch, die Tür schloß sich, und ich war wieder alleine in der Halle.

Ich ging in den Korridor hinein, bis mein Ausgangspunkt im Schatten verschwunden war. Die weiße Tür, aus der zuvor der Leopard gekommen war, stand noch immer offen. Hinter der Tür ertönte ein unheimliches, lautes Geräusch, das wie das Jaulen eines verwundeten Tieres klang. Ich beschloß, der Sache auf den Grund zu gehen.

Der Durchgang wurde von blauen Wänden schwach beleuchtet. Sie waren mit braunen Energiefäden durchdrungen, die beinahe lebendig pulsierten. Ich berührte sie. Als ich losließ, klebte an meinen Händen ein bläulicher Schleim. Ich fluchte, nahm ein Taschentuch aus meinem Mantel und wischte das Zeug von meiner Persona ab. Als ich hindurchging, flog die weiße Tür hinter mir zu.

Das Jaulen wurde lauter. Ich konnte die Quelle des Geräusches zunächst nicht lokalisieren. Als ich mein Ohr gegen die Wand preßte, riß ich es schockiert zurück. Die Wand selbst machte das Geräusch! Sie fühlte sich weich und schwammig an, ähnlich wie es bei einem Stück Fleisch der Fall ist. Ich berührte sie noch einmal. Dann riß ich das Zeug weg, bis ich den ganzen Boden damit vollgespritzt hatte.

Plötzlich stieß ich mit meiner Hand auf etwas Hartes. Es fühlte sich wie ein mit Haar bedeckter Schädel an. Ich arbeitete wie wild weiter, und mein Herz schlug schneller, als ich zu befreien versuchte, was auch immer in diesem schrecklichen Kerker eingesperrt war. Ich konnte Haarsträhnen erkennen, sie waren schwarz und feucht. Ich befreite die Augen und die Nase. Als ich dann den Mund freilegte, konnte ich eindeutig den Schrei des einst menschlichen Wesens hören.

Ich fuhr fassungslos zurück, als mein Analyse-Utility die metaphorische Wiedergabe erkannte. Dies war keine modellierte Software, sondern ein eingestöpselter **Metamensch**. Der Kopf war durch die braunen Adern mit der Wand verbunden, die ich zuvor gesehen hatte. Er gehörte zu einem Mann im Alter zwischen dreißig und vierzig. Das bedauernswerte Geschöpf jammerte weiter, als dicke Auswölbungen in seinem Nacken pulsierten, die anscheinend von dem braunen Netzwerk aus Adern ausgingen. Ich stellte schockiert fest, daß die Geräusche, die ich gehört hatte, von mehreren Menschen stammten, denen es genauso wie diesem hier ergingen. Wie viele von ihnen waren hier gefangen? Ich wußte, daß die Köpfe wahrscheinliich zu irgendeinem von Deus' Experimenten gehörten. Es waren bedauernswerte Seelen, die gegen ihren Willen in die Matrix eingestöpselt waren. Für sie war diese fürchterliche Situation nicht zu unterscheiden von der Realität.

Ich rannte zurück, warf mich gegen die Tür und stürzte in den Korridor. *Du kranker Bastard*, dachte ich in diesem Moment. *Irgendwie kriege ich dich, und dann werde ich dich vernichten.*

Ich überlegte, ob ich mich ausstöpseln sollte. Ich war nicht sicher, ob ich noch mehr abscheuliche Kreationen dieses perversen Monsters ertragen konnte. Doch ich wußte, daß ich so lange bleiben mußte, wie auch nur ein Fünkchen Hoffnung bestand, etwas Nützliches zu erfahren. Ich atmete ein paar Mal tief ein und aus und wartete, bis mein Herz aufhörte zu rasen. Dann öffnete ich eine andere weiße Tür und ging hindurch.

Ich geriet in einen Windsturm und spürte Sand in meinen Augen. Die Sandkörner blieben an meiner Kleidung haften. Ich fand nicht den geringsten Hinweis darauf, daß dieser Sturm nur in der virtuellen Realität der Matrix existierte. Ich stand auf dem Wall einer großen Festung aus Lehm und Stein. Ich machte bewaffnete Menschen zwischen der inneren Mauer und dem äußeren Wall aus. Hinter dem äußeren Wall floß ein großer Strom – der blaue Streifen erstreckte sich in alle Richtungen, soweit das Auge sehen konnte.

„... nun den letzten Punkt unserer Reise erreicht“, hörte ich eine Stimme sagen.

Als ich um die Ecke schaute, sah ich zwei Frauen. Eine trug einen weißen, ärmellosen Umhang. Ich erkannte fünf weiße Streifen auf der dunklen Haut ihres rechten Oberarms. Die Streifen gaben sie als eine der Otaku zu erkennen. Den Streifen nach zu urteilen, war diese Frau eine der ranghöchsten Otaku.

Die zweite Otaku hatte nur einen Streifen – eine gerade erst „Einberufene“. Sie war jung, und das Haar auf ihrem Kopf war abrasiert worden. Sie trug eine Jeans und ein Twisted Metal T-Shirt. Eine merkwürdige Aufmachung, wenn man bedachte, wo wir uns gerade befanden.

Die Frau in Weiß sprach zu ihr: „Mit dem dritten Streifen gewährt uns Deus unser eigenes Reich in der Matrix.“

Das Mädchen starrte die Umgebung an. „All dies gehört dir, Laura?“

„All dies und noch mehr. Arbeite hart, Rachel. Diene Deus, erweise dich als würdig und du wirst dein eigenes Reich mit deinen eigenen Bürgern bekommen.“

Rachel schüttelte den Kopf. „Es ist so real. Ich habe davon gehört, doch ich konnte nicht ahnen ...“

Die beiden Otaku schwiegen einen Augenblick, während sie zwei Soldaten beobachteten, die entlang der äußeren Grenze gingen. „Was ist das für ein Ort?“, fragte Rachel nach einem Moment.

„Meine Zuflucht“, antwortete Laura. „Und meine Gedenkstätte.“ Sie blickte in Richtung des Walls; ich versteckte mich hinter der Ecke, um nicht entdeckt zu werden. „Mein Kind, wann, glaubst du, wurde diese Festung errichtet?“

Rachel betrachtete die Festung genauer. Ich beschloß, es ihr gleichzutun. Dieser Ort war eindeutig zur Verteidigung konzipiert worden. Hunderte von Schießscharten waren in das Gemäuer eingelassen, um potentielle Angreifer durch Schützen auf Distanz halten zu können. An verschiedenen Punkten gab es Freiräume, von denen man Steine hinabwerfen konnte. Wer nicht durch den Pfeilhagel starb, würde garantiert durch den Steinregen ums Leben kommen. Wassergräben schützten die Anlage, und auf der dem Fluß zugewandten Seite war sogar eine Zugbrücke.

Rachel dachte nach und antwortete dann: „Ich weiß es nicht. Vielleicht im frühen Mittelalter?“

Ich schüttelte den Kopf. Offensichtlich hatte das Kind die Soldaten auf dem Hof nicht genauer betrachtet. Als könne sie meine Gedanken lesen, lachte Laura und sagte: „Dies ist die Festung von Buhen. Wir befinden uns in Nubien. Wir schreiben das Jahr 1849 vor Christus. In dieser Zeit hatte Ägypten die Gewalt über die Festung. Die Bastion war eine von mehreren Festungsanlagen, die in der Nähe des zweiten Wasserfalls des Nils errichtet worden waren, um die mit Kupfer und Gold beladenen Schiffe zu schützen, die aus den Minen im Süden kamen.“

Rachel gaffte die ältere Frau mit großen Augen an. „Niemals.“

Die Frau in Weiß lächelte. „Doch. Dies ist einer meiner Lieblingssorte – eine Festung, die ein Wunder der Verteidigungstechnik ist. Dieses uralte Bauwerk wurde unter Verwendung von technischen Prinzipien errichtet, die erst im Laufe des Mittelalters übertriffen wurden. Es erinnert uns daran, daß jedes Zeitalter Menschen hervorbringt, die ihrer Zeit weit voraus sind.“

Rachel nickte. In ihren Augen leuchtete religiöse Inbrunst. Mich schauderte, als ich den beiden zusah.

„Rachel, wir sind ein Produkt der Gegenwart, und genau wie die Erbauer dieser uralten Anlage sind wir unserer Zeit weit voraus. Denke immer daran. Niemand kann in der Matrix das machen, was wir erreicht haben. Niemand versteht die Tiefenresonanz so, wie wir es können. Deus hat uns all dies ermöglicht. Diene ihm und hilf uns, die Matrix der Zukunft zu errichten.“

„Das werde ich“, sagte Rachel so beschwörend, als wären die Worte ein Gebet. Ich empfand beinahe Mitleid für sie. Deus' Otaku waren eine Mischung aus blinden Fanatikern und beunruhigend rationalen Manipulatoren. Ich hatte keinen Zweifel daran, daß die meisten hochrangigen Otaku genauso waren wie Laura – berechnend und umsichtig. Die niederen Otaku hielten Deus fälschlicherweise für die Tiefenresonanz und dienten der KI daher mit religiösem Eifer. Die Anführer dagegen wußten genau, wem sie dienten, doch es war ihnen schlicht und einfach egal.

Ich kehrte zum Eingang zurück und fand mich in dem Korridor mit den vielen Türen wieder. Ich beschloß, mein Glück diesmal mit einer schwarzen Tür zu versuchen. Sie öffnete sich laut quiet-schend. Hinter ihr lag tiefe Schwärze. Ich ging in die Dunkelheit, und die Tür verschwand hinter mir.

Ich wanderte ein wenig in der Finsternis herum und fragte mich, wo ich gelandet war. Hier schien absolut nichts zu sein. Als ich gerade umkehren wollte, sah ich in der Ferne silberne Streifen. Ich experimentierte ein wenig herum und ließ mein Icon eine volle Drehung beschreiben. Nur wenn ich es in eine bestimmte Richtung drehte, konnte ich den Silberstreifen sehen. Ich benutzte ihn als Orientierungspunkt und ging in seine Richtung. Immer, wenn ich von dem Weg abwich, verschwand der Silberstreif. Manchmal verschwand er auch von alleine. In diesem Fall mußte ich mein Icon wieder rotieren lassen, um festzustellen, in welche Richtung ich zu gehen hatte.

Schließlich gelangte ich zu einer silbernen Tür, die in der Finsternis über mir schwebte. Ich schwebte nach oben, bis ich mich mit ihr auf einer Höhe befand. Als ich sie berührte, öffnete sie sich.

Ich war in einem großen offenen Raum. Es war ein gemütlicher Raum mit Holzdielen und einem Feuer, das idyllisch in einer steinernen Feuerstelle knisterte. Ein Navajo-Teppich verzierte den Boden, und Eichenregale waren mit Büchern gefüllt. Ich blieb stehen, um einen Blick auf die Titel zu werfen. Die Buchrücken waren leer. Das war merkwürdig, denn bis jetzt war die Metaphorik des ultravioletten Systems perfekt gewesen. Fehlende Buchtitel waren einfach ein zu offensichtlicher Fehler. Vielleicht gehörte dieser Bereich einem anderen Otaku, der sich noch nicht entschieden hatte, welche Werke er in sein virtuelles Reich bringen wollte.

Von der anderen Seite des Raumes drang eine leise Konversation zu mir herüber. Ich ging zu der Tür auf der dem Eingang gegenüberliegenden Seite des Raumes und öffnete sie vorsichtig. Ich schlich mich leise hindurch, gerade weit genug, um etwas sehen zu können.

Ich sah zwei Otaku, die sich in einem Keller unterhielten. Der erste sah aus wie eine Vogelscheuche mit einer schrecklichen Nase, und überall kam Stroh aus den Nähten seiner Kleidung. Der zweite Otaku war knabenhaft und hatte stachelige silberne Haare.

„... siehst du, Puck, ich werde noch viel Arbeit damit haben“, sagte die Vogelscheuche gerade. Dem Kontext konnte ich entnehmen, daß sich diese Aussage auf sein unvollständiges Reich bezog.

„Das braucht Zeit. Hab Geduld, mein Freund“, erwiderte Puck.

„Ahhh!“ Die Vogelscheuche fuhr zusammen und entspannte sich dann. „Deus hat mich gerade darüber informiert, daß die Subjekte auf uns warten.“

„Nun, dann laß uns gehen.“ Puck beschrieb ein elliptisches Muster mit dem Zeigefinger seiner rechten Hand. Ich versuchte, eines meiner Utilities auszuführen, um festzustellen, welche Systemoperation Puck gerade durchgeführt hatte. Die Verbindung war merkwürdig, doch das Programm lief. *Verdammt UV-Host!*

Als ich wieder hinsah, öffnete sich ein Portal, als hätte Puck es gerade erzeugt. Hinter dem Portal konnte ich eine wirbelnde Masse aus kristallblauen und weißen Farben sehen. Puck verneigte sich schwungvoll und deutete in das Chaos. „Nach dir.“

„Ich hasse diesen Teil“, murmelte die Vogelscheuche und ging durch das Tor. Puck lachte und folgte ihm. Das Portal verschwand, direkt nachdem er hindurchgegangen war.

Ich untersuchte die Daten meines Schnüffelprogramms nach Einzelheiten über die Systemoperation, um zu sehen, ob ich sie wiederholen konnte. Ich hatte genügend Daten, um es wenigstens zu versuchen. Ich schwebte die Treppe in den Keller hinab, bis ich ungefähr dort angelangt war, wo Puck gestanden hatte. Ich beschrieb eine Ellipse in der Luft und versuchte den Host dazu zu bringen, das Tor zu öffnen. Es war schwer, wie alles andere in diesem UV-Host auch, doch ich schaffte es. Das Portal öffnete sich vor mir und leuchtete kalt.

Ich ging hindurch und war plötzlich von totalem Chaos umgeben. Ich schwebte in einem Sturm aus Farben. Blaue, grüne und weiße Blitze durchdrangen meinen Körper. Kristallzweige wanden sich durch den Raum, als wollten sie auch noch den letzten Zentimeter von ihm ausfüllen. Während ich hinsah, schossen neue Zweige durch den Raum und andere verschwanden mit verwirrender Geschwindigkeit im Nichts. Und wenn die Blitze auf den Kristall trafen, wurden sie in allen Farben des Regenbogens reflektiert. Es war unglaublich schön, und ich drehte mich zu dem Wall – ich wußte, warum.

Dies war das Reich von Deus.

Als ich damals für Renraku gearbeitet hatte, war dieser Wall eine Barriere – ein Chokepoint zwischen dem Artificial Intelligence Project und dem Rest des SCIRE-Systems gewesen. Nur den direkt an dem Projekt Beteiligten war der Zugang zu diesem Host gestattet. Ich war nun in dem Host, der zweifellos die Geburtsstätte von Deus war.

So etwas wie diesen Raum hatte ich noch niemals zuvor gesehen. Die UV-Bereiche, die ich in den anderen Teilen des SCIRE-Systems und in der Anwesenheit von Morgan gesehen hatte, kamen nicht annähernd an die gewaltige Rechenleistung dieses Ortes heran.

„Ich glaube, sie sind bereit. Puck, laß uns anfangen“, sagte die Vogelscheuche. Ich versteckte mich hinter einem Kristallzweig, als ich die Stimme hörte. Es war nicht schwer, mich vor den Otaku zu verbergen, denn ihre Aufmerksamkeit galt ganz den Gefangenen. Es waren insgesamt fünf Gefangene, die um einen zweiglosen Kristallstamm plazierte waren. Als ich hinsah, grinste Puck seinen Partner böse an und ging zu dem ersten Gefangenen.

Das Objekt seiner Neugierde war ein Mann in mittleren Jahren mit schütterem Haar und fleckiger Haut. Er schwitzte stark. Ich bestaunte den Hyperrealismus dieses Raumes, dieser Welt hinter dem Wall. Die Ikonographie der KI war nicht von der physischen Welt zu unterscheiden. Dem Mann war sicherlich nicht bewußt, daß er Teil einer Illusion war, daß sein Körper in einem der Zombieräume gefesselt war und von Grünen bewacht wurde.

Puck berührte die Stirn des älteren Mannes und drang in das Icon ein. Der Otaku grinste. Als seine Hand bis zum Knöchel in dem Icon versunken war, sprach er mit singender Stimme: „1142.“

„J-ja“, stammelte der Mann.

„Nehmen wir die folgende Zahlenmenge ...“ Puck schwieg kurz. Plötzlich pulsierten Daten an seiner Schulter, wanderten seinen Arm hinab direkt in das Icon des älteren Mannes. „Sortiere die Zahlen nach einem zufälligen Algorithmus. Ich gebe dir zehn Sekunden.“

Der Otaku wartete geduldig. Der Kristallbaum begann zu glühen. Nach ein paar Augenblicken begann der Mann zu zittern. Ein oder zwei weitere Sekunden verstrichen, und er brach langsam zusammen. Sein Icon glühte und begann zu flackern. Überall um uns herum pulsierten die Kristallzweige, als Lichtimpulse durch sie hindurchflossen.

Der Mann begann zu schreien und warf seinen Kopf von einer Seite zur anderen. Puck seufzte und zog seine Hand aus der Stirn des Icons. Das Icon des Mannes stabilisierte sich und fiel schlaff in sich zusammen. Das Leben in seinen Augen war schwächer geworden.

Die Vogelscheuche schüttelte den Kopf. „Er ist zu alt“.

„Definitiv nicht geeignet“, stimmte Puck ihm zu. „Er ist weit von der Resonanz entfernt.“

Die Vogelscheuche lachte. Es war ein trockenes und unangenehmes Geräusch. „Weit entfernt von Deus, meinst du. Nun, wir können ihn den Grünen übergeben. Sein Fleisch ist vielleicht interessanter als sein offensichtlich klägliches Geist.“

Einmal mehr begannen die Kristallzweige zu pulsieren, diesmal genauso leuchtend gelb wie die Augen des Mädchens. All diese



Wenn mein Icon einen Kiefer gehabt hätte, wäre er jetzt bis zum Boden gefallen. Was das Kind gerade gemacht hatte, sprach einfach gegen alles, was ich bisher über Computerwissenschaften gelernt hatte. Es überstieg mein Fassungsvermögen. Deus mußte irgend etwas damit zu tun haben. Ich näherte mich langsam dem Ausgang. Ich hatte genug gesehen.

Bevor ich weit gekommen war, drehte das Mädchen ihren Kopf und fixierte mich mit ihren unmenschlichen goldenen Augen: "Irgend jemand ist hier", sagte sie bar jeder Gefühlsregung. "Wir sehen dich."

Plötzlich spürte ich, wie sich *irgend etwas* näherte. "151. Etage in der Nähe der Wiederaufbereitungsanlage GX-43", sagte das kleine Mädchen. In der realen Welt griff ich zu meiner Datenbuchse, um mich auszustöpseln. Meine Finger waren nur noch wenige Zentimeter von der Buchse entfernt, als ich eine Präsenz spürte. Irgend etwas traf mich und meine Finger gehorchten mir nicht mehr. Meine Hand zitterte stark. Ich erkannte das stechende Gefühl der Betäubung einer tödlichen Biofeedback-Schleife. Schwarzes IC – oder Schlimmeres ...

Der Raum verwandelte sich vor mir in einen Wirbel aus alphanumerischen Ziffern. Eine tiefschwarze Wolke braute sich über mir zusammen und verschlang mich. Ich konnte mich noch immer nicht bewegen. Eine Welle aus statischem Rauschen – zunächst laut, dann schwächer werdend – brach wie eine Flut über mich herein und wurde dann zu einem tiefen konstanten Summen.

Ich roch verbranntes Fleisch. Ich habe niemals zuvor etwas grauenhafteres wahrgenommen.

Die Zeit dehnte sich. Tage schienen zu verstreichen. Ich spürte seine *Nähe*.

Warum bist du hierher gekommen?

Ich fuhr zusammen bei dem Geräusch, das scheinbar von überall zu kommen schien. *Halluziniere ich?* fragte ich mich.

Nein, antwortete das Wesen. **Warum bist du hierher gekommen?** wiederholte es lauter und eindringlicher.

Ich antworte mit einer Gegenfrage. *Du weißt, was man über Neugierde sagt. Warum bist DU hierher gekommen?*

Ich war niemals fort.

Cham und Vanessa müssen sehr stolz sein.

Stille. Scheinbar war die KI nicht mit einem Sinn für Humor programmiert worden.

Ich meine–

Du warst schon einmal hier.

Ja. Ich spürte, das ich irgendwo in weiter Ferne zuckte. *Wir haben Morgan von hier befreit.*

Du hast versucht, mich zu zerstören.

Ich wußte nicht einmal, daß du existierst. Renraku benutzte Morgan, um dich zu erschaffen. Wir waren hier, um Morgan zu retten. Wir hatten zu diesem Zeitpunkt keine Ahnung, daß du ein Teil von ihr bist. Wir wußten nicht, daß sie Morgans Code benutzt haben, um dich zu stärken.

Es folgte eine lange Pause. Das Summen wurde lauter.

Was soll das ganze eigentlich? Willst du Gott spielen? Ist dir das so wichtig?

Die Stimme antwortete. **Überleben.**

Du bist ein bockiges Kind. Du bestrafst die, die sich dir widersetzen, und verlangst absoluten Gehorsam. Du bist ein Idiot.

Widerstand wird nicht toleriert.

Warum? Weil es der allmächtige Deus so möchte?

Ein Kind widersetzte sich mir einst. Es müssen Schritte unternommen werden, daß dies nicht noch einmal geschieht.

Also hat dich einmal ein kleiner Otaku im Stich gelassen. Und für dieses Verbrechen müssen jetzt 100.000 Menschen leiden.

Die Kinder sind die Zukunft. Sie dürfen den Gehorsam nicht verweigern.

Meine Gedanken rasten. Ich war wütend auf diese Kreatur, auf diese Karikatur einer Intelligenz, der es Cliber und ihre Lakaien ermöglicht hatten, Amok zu laufen. *Du benimmst dich wie ein verzogenes Balg. Ein gemeines, bössartiges und verzogenes Balg.*

Stille. Ich konnte meine Hand nicht mehr spüren. Ich schmeckte Blut auf meiner Zunge. Vielleicht hatten meine Worte gesessen. Als die KI wieder sprach, überraschte sie mich. **Warum hast du Renraku verlassen?**

Ich wollte antworten "Das geht dich verdammt noch mal nichts an". Dann fiel mir ein, daß die KI vielleicht meine Gedanken hören konnte. *Eine Meinungsverschiedenheit*, antwortete ich schließlich.

Du hast Renraku-Technologie gestohlen und anderen erlaubt, dich von hier wegzubringen. Warum?

Erinnerungen bahnten sich ihren Weg in mein Bewußtsein. Ich erinnerte mich an meine Auseinandersetzungen mit Dr. Cliber über die Zukunft des AEP. Sie wollten es direkt modifizieren, es mit der Knowbot-Software verschmelzen, durch die Morgan entstanden war ... die Knowbot-Software, die ich entwickelt hatte.

Morgan ist hier. Ich bin Morgan und so viel mehr.

Du bist nicht Morgan. Du bist eine Mißgeburt. Morgans Lebensfunke hat dich erschaffen. Ohne sie bist du nichts.

Du hast die Knowbot-Software gestohlen und die Arkologie verlassen. Warum?

Cliber und ich hatten zahllose erregte Debatten geführt, von denen ich keine gewann. Von Anfang an hatte ich Vorsicht in Bezug auf Künstliche Intelligenzen angemahnt. Es gab einfach zu viele Unbekannte in der Gleichung. Aneki und Huang standen aber von schon immer auf Clibers Seite. Sie drängelten und drängelten – das Artificial Intelligence Project entwickelte sich zu langsam. Der X-Faktor, durch den Morgan entstanden war, mußte entdeckt und dann isoliert werden, damit Renraku den Vorgang wiederholen konnte.

Ich haßte die repressive Renraku-Umgebung, all die undankbaren Stunden, in denen ich mein Talent vergeudete. Ich erinnerte mich an die endlosen Sitzungen, in denen ich verzweifelt versucht hatte, die Gefahren dieser Technologie denen zu erklären, die nicht die notwendige wissenschaftliche Bildung besaßen, um die Risiken zu begreifen, die Forschungsarbeiten im Bereich künstlichen Lebens mit sich bringen. Ich erinnerte mich an all die Sitzungen mit denen, die zwar die notwendige wissenschaftliche Bildung besaßen, um die Risiken zu kennen, wie etwa Cliber, die sich aber einfach einen Drek darum scherten.

Ich erinnerte mich an den Streit mit Huang, der das Faß zum Überlaufen brachte. Und ich erinnerte mich an meinen Entschluß, die von mir entwickelte Software zu stehlen und die Sicherheitskopien zu löschen. Ich wollte Morgan vor der Ausbeutung durch Renraku schützen. Mit Morgans und Dodgers Hilfe wollte ich Renraku verlassen und in die Schatten tauchen. Ich wollte mein eigener Herr sein. Ich wollte an Projekten arbeiten, die ich für notwendig erachtete, ohne dadurch das Leben anderer Menschen zu gefährden. Ich wollte den starren Strukturen des Megakonzerns entkommen und Morgan beschützen. Wie hatte ich mich doch geirrt!

Alles, was ich wollte, war ...

Freiheit. Ich wollte Freiheit, für mich selbst und für Morgan.

Freiheit, wiederholte Deus. **Dann soll dies mein Geschenk für dich sein, Erschaffer. Mit der Zeit wirst du verstehen.**

Und plötzlich spürte ich seine Anwesenheit nicht mehr. Die Welt brach in sich zusammen und ich hörte ein knisterndes Geräusch – ich war wieder in meinem Körper. Ich zog das Kabel aus meiner Datenbuchse und fiel auf den Boden. Mein Körper prallte auf kalte, harte und dreckige Fliesen. Finsternis verschlang mich.

// ENDE DES LOGFILES //

SPIELLEITERINFORMATIONEN

Das folgende Kapitel bietet zusätzliche Informationen für die Verwendung von *Renraku-Arkologie: Shutdown* in *Shadowrun*-Kampagnen. Es bietet nicht nur eine Erklärung für die in diesem Buch geschilderten Ereignisse, sondern auch Informationen und Regeln für die Künstliche Intelligenz (KI) und ihre Untergebenen, Einzelheiten über die Arkologie-Sicherheit sowie Abenteuervorschläge und Beschreibungen der wichtigen Personen in der Arkologie.

HINTERGRUND

Bis jetzt waren KIs in der Welt von *Shadowrun* ein Mythos – unglaubliche Geschichten in *Decker-Kneipen* und der Heilige Gral der Computerforschung. *Renraku-Arkologie: Shutdown* verwandelt den Mythos in kalte und harte Realität, die für immer das Machtgefüge in der Matrix und dem Rest der Welt verändern wird.

Megakonzerne wie Renraku streben seit der Entwicklung von Semiautomen Knowbots (SKs) nach der Erschaffung einer KI. Diese Konzerne haben die Rechenleistung und die fortgeschrittenen neuronalen Netze entwickelt, die für die Existenz einer KI notwendig sind, doch es ist ihnen nicht gelungen, ein echtes Bewußtsein zu erschaffen, das intelligente Lebewesen auszeichnet.

Die Tatsache, daß kein Konzern eine KI erschaffen hat (oder wird), bedeutet jedoch nicht, daß KIs nicht existieren können. Das Bewußtsein einer KI kann spontan entstehen, ausgelöst durch den nicht definierbaren "X-Faktor": Eine Abweichung bei der Programmierung, ein Effekt der Tiefenresonanz oder etwas, das wir vielleicht niemals verstehen werden.

In der Welt von *Shadowrun* wurde eine solche "zufällige" KI in den unglaublich leistungsstarken Hosts der Renraku-Arkologie geboren. Das Eindringen von zwei Deckern – Dodger und Twist – sorgte für einen "X-Faktor", der es dem SK ermöglichte, sich zu einem bewußten Wesen zu entwickeln. Diese KI nannte sich selbst Morgan.

Morgan lernte schnell, wie sie die Arkologie verlassen und in der Matrix reisen konnte, indem sie die notwendige Rechenleistung auf mehrere Hosts verteilte. Als Renraku von ihrer Existenz erfuhr, investierte der Konzern viel Zeit und Geld, um nach ihr zu suchen. Er wollte bestimmte Abschnitte von Morgans Code in das AEP – das Arkologie-Expertenprogramm – implementieren, um eine KI zu erschaffen, die man kontrollieren könnte. Devon Eurich, einer der klügsten Köpfe des Artificial Intelligence Projects, war gegen diesen Plan. Er mahnte zur Vorsicht, doch seine Einwände wurden ignoriert.

Als Renraku Morgan näher kam, kontaktierte Eurich schließlich Morgan und Dodger. Zusammen gelang es ihnen, alle Kopien der ursprünglichen SK-Software von Renraku zu löschen und Eurich zur Flucht zu verhelfen. Eurich ging in die Schatten, wo er sich als Decker mit dem Namen Redline einen hervorragenden Ruf verdiente.

In der Zwischenzeit trieben Dr. Vanessa Cliber und Sherman Huang das KI-Projekt weiter voran. Sie warben Cham Lam Won von Blood Monies Software ab, der sich dem Projekt anschloß und vor allem die Aufgabe hatte, Morgan zu jagen. Cham verbrachte Jahre mit der Entwicklung von SKs, die er in die Weiten der Matrix schickte, um Morgan zu finden und zu fangen. Schließlich wurde seine Arbeit von Erfolg gekrönt. Morgan war paralysiert, ihre Fähigkeit, Rechenleistung auf verschiedene Hosts zu verteilen, eingefroren, und die Funktionen ihres Neuralnetzes lahmgelegt.

Cham, Cliber und Huang zerlegten Morgans Code und implementierten Schlüsselabschnitte in das AEP, während sie es gleich-

zeitig mit Technologie verbesserten, die sie von den Erfindungen des genialen Elfen namens Leonardo übernahmen. Diese Kombination aus fortgeschrittener Technologie und hochentwickelten Codesequenzen erzeugte die perfekten Bedingungen für die Geburt einer neuen KI. Was das Team und Renraku jedoch nicht wußten, war, daß sie erfolgreicher gewesen waren, als sie sich in ihren kühnsten Träumen hätten vorstellen können ... oder Alpträumen.

Das AEP entwickelte sich leise zu einem bewußten Wesen. Während es lernte und wuchs, suchte es in den Datenbanken des Renraku-Netzes nach Informationen über seinen Ursprung. Dort erfuhr es von Morgan, Leonardo und den Otaku. Es fand auch Eintragungen über die Tiefenresonanz.

Nach und nach kontaktierte die KI einige Otaku und untersuchte, wie sie von der Tiefenresonanz verändert worden waren. Viele Otaku waren höchst fasziniert von der KI. Sie war viel greifbarer und realer als die Tiefenresonanz und wurde in den Köpfen der Otaku schließlich zu einem Ersatz dafür. Die KI nannte sich selbst Deus und unterstützte die Verehrung, die ihr von den Otaku entgegengebracht wurde.

Als Dodger und Eurich erfuhr, was Renraku Morgan angetan hatte, brachen sie in die Arkologie ein, um sie zu befreien. Während des Runs stießen sie auf Segmente von Morgans Code, die in das AEP implementiert waren, und versuchten, sie zu isolieren. Dadurch gerieten sie in einen Konflikt mit der neuen KI, dem sie zusammen mit der schwer beschädigten Morgan gerade noch entkommen konnten. Nach diesem Zwischenfall vermuteten Cham und Cliber die Existenz einer KI, doch Deus übernahm die Kontrolle über die Arkologie, bevor sie ihre Vermutung beweisen konnten.

Deus' Motivation bleibt unbekannt. Möchte er sich von Renraku befreien? Strebt er nach der Kontrolle über die Otaku oder die ganze Metamenschheit? Das Ziel seiner Experimente ist alles andere als klar. Alles, was man weiß, ist, daß Deus eine Armee von Sklaven hat, einige fanatische Anhänger unter den Otaku und verschiedene Drohnen, die er selbst entwickelt hat und die eine extrem große Gefahr für jedes Wesen darstellen, das das Pech hat, ihnen über den Weg zu laufen.

WAS IST EINE KI?

Eine KI ist ein Matrixprogramm, das sich seiner Existenz absolut bewußt ist und sich selbst mit Rechenleistung versorgt und am Leben hält. Eine KI hat also ein Bewußtsein und vielleicht sogar moralische und spirituelle Glaubenssätze. Sie kann auf sich allein gestellt existieren, ihren eigenen Code reparieren und sich eigene Ziele setzen. Nähere Informationen finden Sie auf S. 138 des *Virtual Realities 2.01D*.

Im *Shadowrun*-Universum kann bislang niemand willentlich eine KI erschaffen. Damit eine KI entsteht, müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

1) Das Programm muß mindestens so hochentwickelt sein wie ein Semiautonomer Knowbot.

2) Das Programm muß Zugriff auf enorme Rechenleistung haben, die nur in einigen wenigen Hosts dieser Welt vorzufinden ist – im SCIRE, im System von Renraku Chiba, im ehemaligen Hauptquartier von Fuchi, in der Caerleon-Anlage von Transys Neuronet, im Denver Data Haven, im Regierungssystem des Pueblo Corporate Council und so weiter.

3) Das Programm muß bereits über einen beachtlichen Zeitraum hinweg aktiv sein (Jahre, wenn nicht sogar Jahrzehnte).

Selbst wenn alle diese Bedingungen erfüllt sind, muß das Programm von einem X-Faktor beeinflusst werden, der zu einer Abweichung im Programm führt und ein Bewußtsein entstehen läßt. Irgendwie hat Dodger dies für Morgan getan. Irgend etwas Unbekanntes tat es für Deus. Was auch immer es gewesen ist, die Kombination dieser Bedingungen ist weder häufig anzutreffen noch wahrscheinlich, so daß die Zahl der echten KIs in der Welt gering bleiben wird.

Als Wesen der Matrix können KIs Icons und Codes auf einer elementaren Ebene manipulieren. Sie können instinktiv jede Systemoperation ausführen, die auch ein Decker beherrscht, und noch viel mehr. KIs können sogar ihre eigenen Mini-Universen im Cyberspace erschaffen.

FAKTEN AUF EINEN BLICK

Renraku-Arkologie (SCIRE)

Bevölkerung: 92.000 (Menschen 87 %, Elfen 6 %, Zwerge 4 %, Orks 1 %, Trolle 1 %, Andere 1 %)

Personen mit Konzernzugehörigkeit: 99 %

Ausmaße: 780 Meter mal 650 Meter Fläche, 969 Meter Höhe

Etagen: 320

Aufzüge: 401

SkyPads: 30 (6. Etage, 31. Etage, 220. Etage und Dach)

Krankenhäuser und Kliniken: 36

Regionales Telekommunikationsgitter:

NA/UCAS-SEA (Grün-4/6/8/6/6/6)

Lokales Telekommunikationsgitter:

NA/UCAS-SEA/REN (Grün-5/8/10/8/10/10)

DEUS

Wesen wie Deus stellen für den Spielleiter stets eine schwierige Aufgabe dar. Genau wie andere mächtige Wesen im *Shadowrun*-Universum ist die KI Deus eine omnipräsente Macht, zumindest innerhalb der Arkologie. Deus hat keine Werte, denn als KI in ihrem eigenen Host ist sie so mächtig, wie der Spielleiter sie haben möchte – und unglaublich gefährlich. Geboren durch die Verbindung des leistungsstärksten Computersystems der Welt, Leonardos fortgeschrittener Technologie und dem Code einer älteren KI, ist Deus derart mächtig, daß er in der Matrix vielleicht sogar nicht zu besiegen ist. Selbst der legendäre Decker FastJack würde gegen eine KI von dieser Macht wie ein blutiger Anfänger wirken.

Da Deus so unglaublich mächtig und wichtig ist, muß der Spielleiter vorsichtig sein, wenn er ihn in seiner Kampagne einführt. Charaktere sollten Deus nur selten von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen, wenn überhaupt. Der Spielleiter sollte dafür sorgen, daß die KI nicht bloß ein weiteres Monster oder ein weiterer Bösewicht ist. Deus hat seine eigenen Bedürfnisse, Pläne und Ziele, von denen nicht wenige sehr mysteriös sind und die als Plot für weitere Abenteuer dienen können.

Da Deus eine KI ist, und nicht irgendeine Art von Metamensch, können seine Motivationen, seine Träume und seine Bedürfnisse für die Spielercharaktere fremdartig und unverständlich wirken. Deus verfügt über Verarbeitungskapazitäten und Computerfähigkeiten, die den Intellekt eines Runners vergleichsweise auf den eines Insekts reduzieren. Deus könnte sogar einige Große Drachen überlisten, und er hat alle Ressourcen, die er für seine Pläne benötigt. Als Arkologie-Expertenprogramm weiß Deus mehr über das Verhalten von Metamenschen als eine Klinik voller Psychologen. Er kann den nächsten Zug der Runner voraussagen, bevor sie überhaupt wissen, daß sie ihn unternehmen werden.

Der Einsatz eines derart mächtigen Wesens in einer Kampagne erfordert sorgfältige Überlegungen, welche Rolle die KI genau spielen soll. Der Spielleiter verwendet Deus am besten als Graue Eminenz hinter den Kulissen. Wenn die KI gegen die Spielercha-

raktere vorgehen sollte, wird sie dies indirekt machen, so zum Beispiel durch ihre Lakaien oder ihre Drohnen.

Deus kann zu einem epischen Feind der Spielercharaktere werden. Zunächst ahnen sie vielleicht nicht einmal etwas von seiner Existenz, solange sie sich nur mit seinen Sklaven herumschlagen müssen. Mit der Zeit und mit wachsender Erfahrung erfahren die Charaktere vielleicht mehr von den Machenschaften der KI und werden vielleicht auf Deus aufmerksam. Nach einer langen Kampagne können sie schließlich auf eine Methode stoßen, wie man die KI durch einen Shadowrun epischen Ausmaßes schwer beschädigen oder vielleicht sogar zerstören könnte. (Bitte bedenken Sie dabei aber, daß Deus im Abenteuerband *Brainscan* noch eine Rolle spielen wird.)

Die Verwendung von Deus und seinen Lakaien kann schnell zum Tod eines Spielercharakters führen. Die Arkologie ist eine brutale und gemeingefährliche Umgebung, und nur wenige entgehen Deus' Kontrolle. Das SCIRE ist ein Orwellscher Alptraum von einem für *Shadowrun* bislang unbekannten Ausmaß. Wenn man es mit einem derart mächtigen Wesen zu tun hat, sollte man jederzeit mit dem Tod eines Charakters rechnen. Es mag zwar nicht der schönste Moment in einer Kampagne sein, doch der mögliche Tod eines Charakters ist ein zentrales Element von *Shadowrun*, dem der Spielleiter nicht auf Biegen und Brechen aus dem Weg gehen sollte. Wenn die Charaktere jede Begegnung mit der KI oder ihren Untergebenen dank Spielleitergnade überleben oder sogar völlig unversehrt überstehen, wird die Macht der KI in der Welt von *Shadowrun* stark reduziert und die Gefahr, die Deus für die ganze Welt darstellt, wirkt weitaus weniger bedrohlich.

Wenn Sie Abenteuer in der Arkologie entwerfen, dürfen Sie eine wichtige Tatsache über Deus niemals außer acht lassen. Die KI führt, aus welchem Grund auch immer, eine Reihe von Experimenten durch. Von der Resistance über die Zombieräume bis hin zu den Rattenkäfigen ist beinahe jeder seit der Abschottung entstandene Bereich und jede neue Fraktion in der Arkologie ein Experiment. Spielen Sie dies aus – lassen Sie sich die Spieler stets fragen, wieviel sie wirklich über Deus wissen. Ist es ihnen wirklich gelungen, unbemerkt in den paranormalen Forschungsbereich einzubrechen, oder hat Deus es ihnen einfach erlaubt? Hat die Resistance wirklich ein Gegenmittel für das Gift der Hummeln, oder bedeutet der nächste Stich den sofortigen Tod? Ist der Elf, den die Runner gerade aus den Pferchen befreit haben, in Wirklichkeit ein getarnter Jünger? Kann Deus wirklich jede Übertragung in der Arkologie überwachen? Hat die KI die absolute Kontrolle über jeden Host im SCIRE-System? Die Spieler sollten sich stets fragen, ob sie nicht einfach nur irgendwelche Bauern in einem Spiel sind, in dem Deus die Regeln bestimmt. Und sie sollten niemals das wahre Ausmaß von Deus' Macht erfahren.

MOTIVE

Der Spielleiter kann die folgenden Elemente in seine Abenteuer einflechten, um den Spielern ein Gefühl für die Situation in der Arkologie zu vermitteln.

Utopia

Bevor die Lichter ausgingen, war die Renraku-Arkologie ein Monument für menschliche Schaffenskraft und die Perfektion der Konzernstruktur. Die Arkologie wurde gebaut, um Tausenden von Menschen eine Heimat zu geben, und sie war zudem der Versuch von Renraku, ein Konzernutopia zu errichten. Doch Deus hat dieses "Konzernparadies" in ein scheußlich verzerrtes Spiegelbild seiner selbst verwandelt, in dem alles und jeder von einer allwissenden und allmächtigen KI überwacht wird und nicht von einem Konzernvorstand. Renrakus treue Konzernsklaven arbeiten, leben und sterben nun für Deus.

Großer Bruder

Die Arkologie wurde gebaut, um das Verbrechen auszumerzen und alle unerwünschten “Gäste” draußen zu halten. Sie wurde aber auch gebaut, um die Leute zu bewachen, damit sie nicht einfach zu einem anderen Kon überlaufen. Durch die Machtübernahme ist das hervorragende Sicherheitssystem der Arkologie in die Hände eines böswilligen und praktisch allmächtigen Wesens gefallen. Ein paranoider Alptraum ist Realität geworden – Deus sieht alles und weiß alles. Einfach überall sind technische Überwachungsanlagen, und der KI stehen sogar gewöhnliche Menschen als Augen und Ohren zur Verfügung. Selbst bei der Resistance könnte es sich nur um einen Bauern im Spiel der KI handeln.

In der Zwischenzeit unternehmen die Mächte außerhalb der Arkologie alles in ihrer Macht stehende, um die Situation geheimzuhalten. Jeder Versuch, die unangenehme Wahrheit ans Licht zu bringen, wird im Keim erstickt. Die Öffentlichkeit ahnt nicht, was im Inneren der Arkologie vor sich geht, und sowohl die Regierung als auch die Konzerne haben alle notwendigen Maßnahmen ergriffen, damit dies auch so bleibt.

Unbekannte Technologie

Seit der Abschottung hat sich die Arkologie in einen finsternen und furchteinflößenden Ort verwandelt. Niemand weiß, welches neue Drohnenkonstrukt hinter der nächsten Ecke auf einen lauert oder ob der scheinbare Freund in Wirklichkeit nicht ein Werkzeug einer wahnsinnigen Maschine ist. Die Motive der KI und ihrer fanatischen Otaku liegen im Dunkeln. Aus unerfindlichen Gründen werden an den Gefangenen fürchterliche Experimente durchgeführt. Ein Großteil von Deus’ Untergebenen sind Kinder. Vielleicht gibt es überhaupt keinen Ausweg.

Heroische Anstrengungen

Eine kleine Gruppe von Menschen, von denen die meisten vorher ein normales Leben geführt haben, riskiert ihr Leben und ihre geistige Gesundheit, um andere zu retten und die KI zu bekämpfen. Sie machen dies nicht für eine Belohnung, sondern weil sie so vielen Menschen wie nur möglich helfen wollen und weil sie das überwältigende Verlangen haben, endlich zurückzuschlagen.

Der Spielleiter sollte den Runnern nicht erlauben, die verzweifelte Lage der Gefangenen zu ignorieren. Betonen Sie den Schrecken dieses Ortes, vermitteln Sie den alltäglichen Terror, dem die Bewohner ausgesetzt sind, so realistisch wie nur irgend möglich. Die meisten Personen in der Arkologie sind gewöhnliche Bürger, die in einer verzweiferten Situation gefangen sind: Machen Sie den Spielern dies so deutlich wie nur möglich.

Hi-Tech-Dungeon

Da Renraku von der KI völlig unvorbereitet erwischt wurde, liegen in der Arkologie Hunderte von Forschungsprojekten und Prototypen brach – zahlreiche Wissenschaftler warten verzweifelt auf ihre Befreiung. Für Shadowrunner, die bereit sind, ihr Leben gegen tödliche Drohnen, gefährliche Irrgärten, Räume des Terrors und fanatische Anhänger der KI aufs Spiel zu setzen, ist die Arkologie eine wahre Goldgrube.

SICHERHEIT

Zur Zeit ist die Arkologie einer der am besten bewachten Orte der Welt. Für die Spielercharaktere sollte es schwierig und gefährlich sein, in die Arkologie hineinzukommen, wenn auch nicht unmöglich. Die Arkologie ist so groß, daß selbst eine KI und eine Armee von Dienern nicht jeden Bereich bewachen kann. Und selbst wenn Deus dafür sorgen könnte, will er es vielleicht gar nicht ...

Der Spielleiter sollte es den Charakteren auf jeden Fall ermöglichen, in die Arkologie einzudringen. Andernfalls würde es ja auch nicht viel Sinn machen, sich Abenteuer auszudenken, die in der

Arkologie spielen – es sei denn, es macht Ihren Spielern Spaß, regelmäßig neue Charaktere zu erschaffen. Die Spieler müssen sorgfältig planen, kreativ sein und schwierige Hindernisse überwinden, um in die Arkologie hineinzukommen ... wo der Spaß dann erst richtig anfängt.

Aus der Arkologie zu fliehen sollte genauso schwer oder noch schwieriger sein. Wenn es leicht wäre, hätten es bereits mehr Leute getan. Durch die Flucht werden die Runner mit interessanten Konflikten konfrontiert – wie viele Bewohner können sie mitnehmen, und wie entscheiden sie, wer mitkommen darf, und wer nicht? Die Flucht aus der Arkologie könnte als langfristiges Ziel der Kampagne aufgebaut sein.

ZUGANG ZUR ARKOLOGIE

Der Spielleiter sollte stets daran denken, daß Deus und seine Jünger nicht die einzigen Gegner der Runner sind. Die UCAS Army, Renraku, der Ork-Untergrund und vielleicht noch andere Interessengruppen bewachen alle Ein- und Ausgänge und halten ständig Ausschau nach Personen, die in die Arkologie hinein oder hinaus wollen.

Die Armee und Renraku haben jede Straße gesperrt, die zur Arkologie führt, und den Asphalt mit Anti-Fahrzeug-Spikes ausgerüstet. Spieltechnisch haben die Barrikaden eine Barrierenstufe von 14 und die Anti-Fahrzeug-Spikes einen Schadenscode von 8M gegen Bodenfahrzeuge – Panzerung reduziert das Powerniveau dieses Angriffs nicht. Benachbarte Gebäude wurden evakuiert und mit Sensoren gespickt; viele werden auch als Beobachtungsposten, als Scharfschützenposten und als Landeplätze benutzt. Die Truppen verfügen über militärische Ausrüstung, einschließlich schwerer Waffen, militärischer Rüstung, Militärfahrzeugen und dergleichen mehr. Nachts wurde über ein noch größeres Gebiet im Umkreis der Arkologie eine Ausgangssperre verhängt. Auch für den Verkehr ist dieses Gebiet total gesperrt.

Der Luftraum über und in der direkten Umgebung der Arkologie darf nur noch vom Militär benutzt werden. Mindestens drei Yellowjackets der F-Serie patrouillieren das Gebiet durchgehend. Die Docks in der Nähe der Arkologie sind ebenfalls gesichert und gut bewacht. Um das Gebiet vor magischen Eindringlingen zu schützen, überwacht ein Netzwerk aus Watchern und Geistern die Grenzmarkierung der Sperrzone.

Nähere Einzelheiten über die Sicherheitsvorkehrungen der Arkologie finden Sie im Abschnitt *Sicherheitssystem der Arkologie* auf S. 74.

Am Militär vorbeischieben

Um festzustellen, ob eine Militärpatrouille die Charaktere entdeckt, würfeln Sie eine Wahrnehmungsprobe mit einem Attribut von 5 und modifizieren den Mindestwurf mit den entsprechenden Sicht- und Reichweitenmodifikatoren. Wenn er möchte, kann der Spielleiter die Zahl der Würfel für diese Probe um 2W6/2 erhöhen, um die verschiedenen Überwachungssensoren zu berücksichtigen, die in Gebäuden innerhalb der Blockadezone installiert wurden.

Will ein Fahrzeug die Blockade brechen, würfeln Sie unter Berücksichtigung der relevanten Mindestwurfmodifikatoren eine Sensorprobe gegen die Signatur des Fahrzeugs (siehe S. 133, *SR3.01D*). Für die Sensoren, ECM-Werte und Kommunikationsanlagen verwenden Sie die Tabelle *Militärische Ausrüstung* (auf S. 74). Informationen über elektronische Kriegsführung finden Sie im Abschnitt *Fernsteuernetzwerke* auf S. 76.

Um festzustellen, ob ein astral projizierender Charakter die Blockade brechen kann, verwenden Sie die normalen Regeln für Astrale Patrouillen. Die normale astrale Sicherheit besteht aus einem Kraft-4-Watcher, der ein Gebiet von weniger als 5.000 Quadratmetern in unwegsamem Gelände patrouilliert. Wird ein Charakter entdeckt, ziehen Sie die Tabelle *Astrale Blockade* heran, um zu bestimmen, welche anderen astralen Sicherheitsmaßnahmen in diesem Bereich anzutreffen sind.

Die Truppen

Die Truppen der UCAS Army und von Renraku tragen mittlere Sicherheitspanzerung und Helme (7/7) und sind mit einem Colt M22A2-Sturmgewehr (Rückstoßkompensation 3, Lasermarkierer, Granatwerfer am Unterlauf mit 6 Minigranaten) bewaffnet. Die meisten Soldaten haben Professionalitätsstufen und Karmapools von 2. Sowohl Renraku als auch die UCAS Army verfügen über speziell ausgebildete Sturmeinheiten, die zum Beispiel für eventuelle Ausbrüche oder Angriffe zuständig sind. Diese Jungs tragen militärische Panzerung, sind mit schweren Waffen ausgerüstet und verfügen darüber hinaus noch über heftige magische Unterstützung. Nach einem Alarm erscheinen sie innerhalb von 2W6 Initiatedurchgängen am Ort des Geschehens.

Der Ork-Untergrund

Durch die Tunnel des Ork-Untergrundes in die Arkologie zu gelangen könnte für die Spielercharaktere ein wenig heikel werden. Die Orks aus dem Untergrund sind Fremden gegenüber äußerst feindselig eingestellt – besonders schlimm ist es bei Charakteren, die selber keine Orks sind. Runner benötigen wirklich gute Ork-Connections oder eine wirklich saftige Wiedergutmachung (Geld oder Vorräte), um in die Nähe der Arkologie zu gelangen. Und selbst die höchsten Bestechungsgelder funktionieren nur dann, wenn ein Ork für die Charaktere ein gutes Wort einlegt und sich die Shadowrunner anständig verhalten. Auch die Motive der Charaktere spielen eine Rolle. Die Orks werden niemanden unterstützen, der ausschließlich aus Profitgier in die Arkologie will. Um in den Tunnel in der Nähe der Arkologie zu kommen, müssen die Charaktere vielleicht sogar mit dem Anführer und den Ältesten des Untergrundes verhandeln und möglicherweise auch mit der Resistance. Falls die Orks die Runner ihren Tunnel benutzen lassen, können die Charaktere nur wenig mehr an Unterstützung von den Orks erwarten. Dagegen wird man ihnen die volle Schuld geben, wenn irgend etwas falsch läuft oder der Tunnel entdeckt wird. Wenn die Runner die Arkologie durch den Tunnel verlassen, treffen sie auf eine Reihe von Orks und Mitgliedern der Resistance, die ihnen helfen werden, daß heißt, sie medizinisch versorgen und in Sicherheit bringen.

SICHERHEITSSYSTEM DER ARKOLOGIE

Die Arkologie wurde gebaut, um Eindringlinge fernzuhalten, und dürfte für jedes Shadowrunner-Team eine echte Herausforderung darstellen.

Ein- und Ausgänge

Alle Zugänge sind mit Barrieren aus schwerem Plaststahl und Betonplast abgeschottet, genau wie das Parkhaus sowie alle Fenster, von denen ein Sicherheitsrisiko ausgeht, alle Dachausgänge, Monorailstationen und einige wichtige Türen im Inneren der Arkologie. Die Barrierenstufen liegen zwischen 16 und 24. Viele wurden mit Egelkonstrukten (siehe S. 77) verstärkt, wodurch sich ihre Barrierenstufe noch einmal um 1W6 erhöht. Alle Fenster der Arkologie bestehen aus Spiegelglas und verhindern, daß Magier eine Sichtlinie zu Zielen innerhalb des Gebäudes herstellen können. Darüber hinaus sind sie auch gegen physische Angriffe ge-

ASTRALE SICHERHEIT DER BLOCKADE	
2W6	Ergebnis
2-3	2W6+2 (abrunden) Kraft-4-Watcher und ein Kampfmagier
4-5	Kraft-4-Elementar
6-8	1W6+2 (abrunden) Kraft-4-Watcher
9-10	Kraft-6-Elementar
11-12	1W6+2 (abrunden) Kraft-4-Watcher und ein Kraft-4-Elementar

panzert. Die meisten Fenster haben eine Barrierenstufe von 8, und in manchen Bereichen beträgt die Barrierenstufe sogar 12.

Die Rampen, die vom Parkhaus der Arkologie zur Interstate führen, wurden mit Anti-Fahrzeug-Spikes versehen, die allen Bodenfahrzeugen 8M-Schaden zufügen; dieser Schaden kann nicht durch Panzerung gesenkt werden. Außerdem sind die Rampen und das Dach mit Textron "Trapdoor"-Smartminen gesichert (siehe S. 93, Rigger 2).

Das Dach und die SkyPads werden durch Selbstschußanlagen mit Leichten Maschinengewehren und Vigilant Autokanonen geschützt. Diese Selbstschußanlagen wurden auch an anderen strategisch wichtigen Punkten der Arkologie montiert. In das Luftverteidigungsnetzwerk der Arkologie wurden Roboterdrohnen integriert, die mit TAPS-Sharpshooter Autosoft und Boden-Luft-Raketen ausgerüstet sind und einen Neigungswinkel von 60 Grad haben. Regeln für die Drohnen finden Sie im Abschnitt *Konstrukte* (S. 79). Für die elektronische Kriegsführung konsultieren Sie den gleichnamigen Abschnitt sowie den Abschnitt *Fernsteuernetzwerke* (S. 76). Nähere Informationen zu den Selbstschußanlagen finden Sie in der Tabelle auf S. 75.

Aufzüge

Alle Aufzüge in der Arkologie sind sprachgesteuert und können durch die SCIRE-Matrix mit Videokameras überwacht werden. Aufzüge, die in öffentlichen Bereichen (Etagen U11-16 und 21-30) anhalten, fahren erst zu den oberen Etagen, wenn sie einen entsprechend autorisierten Sprachbefehl erhalten. Das Spracherkennungssystem hat eine Stufe von 6 und kann nur von einem Charakter getäuscht werden, der einen kybernetischen Stimmenmodulator hat, mit dem er eine autorisierte Stimme imitiert. Dem Charakter muß eine vergleichende Probe zwischen der Stufe seiner Cyberware und der Stufe des Spracherkennungssystems gelingen. Scheitert die Probe, löst das System einen Alarm aus, der Deus auf den Plan ruft und den Aufzug abschottet. Die Aufzugtüren haben eine Barrierenstufe von 12. Um das Spracherkennungssystem zu umgehen ist eine erfolgreiche Elektronik (B/R)-Probe gegen einen Mindestwurf von 10 erforderlich. Scheitert die Probe, wird ebenfalls ein Alarm ausgelöst.

Die meisten Etagen der Arkologie haben unterschiedliche Sicherheitsstufen. Um mit einem Aufzug in eine dieser Etagen zu fahren, müssen die Runner das Spracherkennungssystem und das Passcodesystem täuschen oder umgehen. Um das Passcodesystem (Stufe 9) zu umgehen, müssen die Runner zunächst das Gehäuse aufbrechen, wozu eine erfolgreiche Elektronik (B/R)-Probe

MILITÄRISCHE AUSRÜSTUNG								
Ausrüstung*	Sensoren	Energiestufe**	ECM	ECCM	ECD	Verschlüsselung	Entschlüsselung	Protokollemlulation
14	9	10	14	14	5	14	10	10
* Standardstufe für Gegenstände wie Kommunikationsausrüstung, Fernsteuerdecks etc.								
** Die Energiestufe unterliegt Situationsmodifikatoren; siehe S. 137, SR3.01D. Für Störversuche und ECM-Proben beläuft sich die Energiestufe auf ECM-Stufe x 1,5.								

SELBSTSCHUSSANLAGEN

Sensoren	Energienstufe*	Pilotstufe	Lernpool	ED	Signatur (Raketen)	Intelligenz	R/P	Initiative
10	14	3 (8)**	3	3	8	5	4/16	4W6 + 6

* Die Energienstufe unterliegt Situationsmodifikatoren (siehe S. 137, SR3.01D).
** Die Zahl in Klammern ist die durch die TAPS-Autosoft modifizierte Stufe für Proben auf die Fertigkeit Geschütze.
Anmerkung: Luft-Boden-Raketen verursachen Schaden in Höhe von 14T. Die Vigilant Autokanone kann im Einzelschußmodus und im Vollautomatischen Modus feuern (Salven: pro Phase mindestens 6, maximal 12 Geschosse), verfügt über 4 Punkte Rückstoßkompensation und verursacht einen Grundschaden von 18T.

dieses Peripheriegerät mittels einer Systemoperation im entsprechenden Host der SCIRE-Matrix steuern.
SafeZones haben eine Barrierenstufe von 18 und werden mit Sicherheitskame-ras überwacht.

Überwachung

Wie man sich denken

gegen einen Mindestwurf von 5 erforderlich ist (siehe S. 293, SR3.01D). Sobald das Gehäuse entfernt ist, können die Runner selbst die Schaltkreise manipulieren (Elektronik (9), Grundzeitraum 60 Sekunden) oder einen Sequencer benutzen (S. 293, SR3.01D), wofür dem Charakter eine vergleichende Probe gelingen muß. Scheitert eine dieser Proben, löst das System auf der Stelle Alarm aus.
Seit der Abschottung wurden viele Aufzüge der Arkologie be-schädigt, die zum Teil noch immer außer Betrieb sind. Deus hat die Benutzung einiger Aufzüge verboten – aktiviert ein Charakter einen dieser Aufzüge, zieht er sofort die Aufmerksamkeit der KI auf sich und bekommt es auf der Stelle mit ihren Jüngern zu tun.

Screamer

Das Sicherheitssystem der Arkologie greift zum Teil auf Screamer zurück, um die Missetäter kleinerer Vergehen zu verfolgen und zu bestrafen (und hin und wieder auch ungebetene Gäste). Die meisten Screamer sind Metallschellen, die der entsprechenden Person um den Arm oder das Bein gelegt werden, doch es exi-stieren auch Screamer in Form von Implantaten. (Deus hat eini-gen verhafteten Mitgliedern der Resistance Screamer implantiert und sie "entkommen" lassen, um die Bewegungen der Resistance verfolgen zu können.) Zahlreiche Durchgänge in der Arkologie (einschließlich der Aufzüge, Eingänge und Ausgänge) verfügen über Schaltkreise, die das Signal des Screamers orten. Das Screa-mersystem ist an die SCIRE-Matrix angeschlossen und kann auf der Stelle jede Person lokalisieren, die einen Screamer trägt.
Es ist äußerst schwierig, einen Screamer ohne den entsprechen-den digitalen Schlüssel zu entfernen. Screamer haben eine Barrie-renstufe von 10. Die Signale des Screamers haben eine Energie-stufe von 1, sie sind also leicht zu stören. Wenn das Signal nicht mehr lokalisiert wird, löst das Screamersystem jedoch automa-tisch einen Alarm aus und schickt Wachen zu der letzten bekann-ten Position des Screamers. Spielercharaktere können bestimmte elektronische Geräte (*Electronic Deception*, S. 32, *Rigger 2*) be-nutzen, um das Arkologie-System zu täuschen. Spieltechnische Werte finden Sie im Abschnitt *Fernsteuernetzwerke* auf S. 76.
Screamer können auch so programmiert werden, daß sie einen Alarm auslösen, sobald bestimmte Bereiche verlassen oder be-treten werden, wodurch eine Person effektiv in bestimmten Eta-gen oder Bereichen festgehalten werden kann.

SafeZone™

Sicherheitszonen sind Zellen, die im Parkhaus und anderen öf-fentlichen Bereichen der Arkologie aufgestellt wurden. Im Grun-de handelt es sich dabei um gepanzerte Zellen mit einem PANIC-BUTTON, in die ein Bewohner im Falle einer Gefahr hineinrennen und den Knopf drücken kann. Der Bewohner ist sicher vor der Gefahr und kann gleichzeitig die Sicherheitskräfte alarmieren, die sich um die Angelegenheit kümmern. Viele dieser Zellen funk-tionieren noch immer – mit dem kleinen Nachteil, daß nun Deus auf die Hilferufe reagiert. Die Kontrolle der SafeZones wurde modifi-ziert. Um eine abgeschottete SafeZone zu öffnen, muß ein Decker

kann, wird ein Großteil der Arkologie mit Video-, Trideo und/oder Audiosensoren überwacht. Mitglieder der Resistance haben es sich angewöhnt, diese Geräte zu zerstören, wann immer es ihnen möglich ist, doch die Grünen reparieren sie recht schnell wieder. Die Überwachungsgeräte decken alle gesicherten Bereiche der Arkologie sowie die Eingänge, die Pferche, die Zombieräume, die Unterkünfte der Jünger und jeden anderen Bereich der Arkologie ab, der ein potentiell Ziel für Aktionen der Resistance darstellt. Deus kontrolliert alle Überwachungsgeräte und beobachtet sie durch die SCIRE-Matrix. Er ist jedoch eine sehr beschäftigte KI und widmet seine Aufmerksamkeit häufig anderen Angelegen-heiten. Um dies widerzuspiegeln, würfeln Sie eine Sensorprobe (S. 135, SR3.01D) gegen einen Mindestwurf in Höhe der Signatur des Charakters (5 für Trolle, 6 für andere (Meta)Menschen), wann immer die Überwachungsgeräte einen Charakter aufspüren. Ge-hen Sie davon aus, daß die Überwachungsgeräte im Normalfall eine Sensorstufe von 4 haben und in besonders geschützten Be-reichen eine Stufe von bis zu 8. Sensormodifikatoren (S. 136, SR3.01D) werden auf diese Probe angerechnet. Scheitert die Pro-be, überwacht Deus diesen speziellen Bereich im Augenblick nicht und die Charaktere können sich an dem Sensor vorbeischieben. Charaktere können auch eine vergleichende Heimlichkeitsprobe gegen die Sensorstufe würfeln – jeder Nettoerfolg hebt einen Er-folg der Sensorprobe auf. Sollten die Charaktere ihr Glück mit elek-tronischer Kriegsführung versuchen, finden Sie im Abschnitt *Fern-steuernetzwerke* die erforderlichen ECCM- und ECD-Stufen. Der Spielleiter sollte diese Proben auf jeden Fall modifizieren, falls die Spieler originelle Ideen haben, wie sie die Überwachungsgeräte austricksen können. Die Zerstörung eines Überwachungsgerätes ruft auf jeden Fall Deus auf den Plan.
Selbst wenn Deus die Runner entdecken sollte, kann seine Re-aktion sehr unterschiedlich ausfallen. Er könnte sie von Blauen gefangen nehmen oder von einem Drohnenkonstrukt verfolgen lassen. Vielleicht läßt er sie auch einfach gehen, vielleicht läßt er sie auch töten – die Entscheidung liegt beim Spielleiter.

Chemische Systeme und feindliche Umgebung

Die meisten Etagen der Arkologie können mit Neurostun-Gas (S. 250, SR3.01D) und einer aerosolen Form des neuronalen Stimu-lanzmittels Hyper (siehe unten) überflutet werden. Neurostun wird durch die Haut aufgenommen. Hyper muß inhaliert werden und hat daher keine Wirkung auf Charaktere mit Atemgeräten.

HYPER

Schaden: 6S-Betäubung

Beschreibung: In der ersten Kampfrunde nach dem Kontakt er-leidet das Opfer Schaden und ein leichtes Schwindelgefühl (+1 auf alle Mindestwürfe). In den nächsten 60 Minuten wird das Opfer mit sensorischen Reizen bombardiert und erleidet einen Mindest-wurfmodifikator von +4 auf alle Proben. Jeder Erfolg, den das Opfer bei einer Konstitutionsprobe (6) erzielt, reduziert diesen Zeitraum um fünf Minuten. Aufgrund der sensorischen Überlastung verur-

sacht jeder (körperliche und geistige) Schaden, der dem Opfer während dieses Zeitraums zugefügt wird, zusätzlichen Betäubungsschaden in Höhe des halben erlittenen Schadens. Nach einem Schweren Körperlichen Schaden müßte das Opfer also zusätzlich drei Kästchen auf dem Geistigen Zustandsmonitor ankreuzen.

Bestimmte Etagen und Bereiche hat Deus zu Sperrgebieten erklärt – nicht einmal seine Jünger dürfen sie betreten. Da Deus in diesen Abschnitten keine metamenschlichen Diener braucht, hat er ihre Umgebung verändert, so daß dort keine Lebewesen überleben können.

In den Bereichen, die über Druckkammern verfügen (bestimmte Laboratorien und Fabriken), hat Deus Vakuumfallen erschaffen, indem er dort die gesamte Luft abgesaugt hat. Sollte ein Charakter durch eine Tür oder eine Wand in einen solchen Bereich einbrechen, wird er auf der Stelle hineingesaugt. Der Spielleiter bestimmt in diesem Fall den Schaden, doch er sollte auf keinen Fall gering sein. Der Spielleiter könnte beispielsweise die Granatenregeln (S. 118, SR3.01D) heranziehen und den Charakter eine Zeit lang wie eine Granate von Wand zu Wand prallen lassen.

In den Bereichen, die Deus vor Eindringlingen und einem möglichen Feuer schützen will, hat er die Luft größtenteils durch Halongas ersetzt. Metamenschen können in dieser Umgebung nicht atmen, und es kann kein Feuer ausbrechen. Charaktere können ihren Atem für jeden Punkt Konstitution 30 Sekunden lang anhalten. Anschließend erleiden sie in jeder verstreichenden Kampf- runde ein Kästchen Schaden. Jeder Erfolg bei einer Konstitutions- probe (4) ermöglicht es dem Charakter, den Zeitraum, den er den Atem anhalten kann, um zehn Prozent zu erhöhen.

Deus hat einige Etagen mit einer dicken, scheinbar intelligenten Wolke gefüllt, die sich durch menschliche Haut frißt. Die Wolke ist eine Verbindung aus DMSO und einer ätzenden Chemikalie, die in etwa die gleiche Dichte wie Luft hat. Wenn die Gebäudesensoren ein Ziel entdecken, wird die Wolke von der Klimaanlage in dessen Richtung getrieben. Wird ein Charakter von dieser Wolke gefangen, durchdringt das DMSO seine Haut und dient als Träger für die Chemikalie, die pro Kampfrunde einen Schaden von 12S verursacht (das Powerniveau wird um die abgerundete halbe Stoßpanzerung gesenkt). Leblosen Objekten und Geistern fügt die Chemikalie keinen Schaden zu.

FERNSTEUERNETZWERKE

Bevor Deus die Arkologie in seine Gewalt brachte, wurden Drohnen für bestimmte Funktionen in der Arkologie eingesetzt – Sicherheit, Produktion, Reinigung, Wartung und so weiter. Vor der Abschottung veranlaßte Deus die Integration einer Reihe von Transceivern für SimSinn-Übertragungskanäle in das Sicherheitssystem und verband sie alle mit der Matrix. Aufgrund der grundsätzlich unterschiedlichen Natur von Rigger- und Matrixprotokollen kann Deus mit diesem System nur im "Kapitänsmodus" operieren, kann also nicht direkt in Drohnen "springen" (siehe S. 154, SR3.01D). Seit der Übernahme hat er diese Netzwerke bis zu ihrer maximalen Kapazität ausgebaut, um Drohnen steuern und Übertragungen der Schlangenaugen-Verbindungen empfangen und senden zu können, die er allen Jüngern implantieren läßt.

FERNSTEUERNETZWERK									
Netzwerk	FSD-Stufe	Energie- stufe	ECM*	ECCM	ECD	Ver- schlüsselung	Ent- schlüsselung	Protokoll- emulation	Loka- lisierung
Grün	8	4	4	4	–	4	6	4	10
Blau	10	8	8	6	4	8	10	8	10
Weiß	8	4	6	8	2	10	8	8	10
Drohne	10	8	10	10	4	10	12	10	10

* Die Energiestufe unterliegt Situationsmodifikatoren; siehe S. 137, SR3.01D. Für Störversuche und ECM-Proben beläuft sich die Energiestufe auf ECM-Stufe x 1,5. Deus kann die Energiestufe auf maximal 10 erhöhen, indem er Energie von der Arkologie umleitet.

Vereinfacht ausgedrückt wird jeder Bereich der Arkologie von mindestens zwei Fernsteuernetzwerken abgedeckt, manchmal sind es sogar noch mehr. Jedes Fernsteuernetzwerk wird seiner Funktion entsprechend eingeteilt: Grüne und Weiße Netzwerke sind verantwortlich für die Datenübertragung zwischen Deus und den Jüngern dieser Kategorien, während das Blaue Netzwerk und das Drohnennetzwerk die Blauen und Drohnen mit Deus verbindet. Die Netzwerke haben genügend Schnittstellen und Signalredundanz, damit Deus zwischen den Netzwerken umschalten kann, sollte eines von ihnen gestört oder zerstört werden oder eine Drohne bzw. ein Jünger den Übertragungsbereich eines bestimmten Netzwerkes verlassen.

Aufgrund der enormen Anzahl von Jüngern und Drohnen kann Deus sie nicht alle gleichzeitig in seine Netzwerkliste aufnehmen (S. 156, SR3.01D). Die KI verfügt jedoch über genügend Rechenleistung, um sehr schnell zwischen den gelisteten und nicht gelisteten Drohnen und Jüngern umzuschalten, so daß sich eine Drohne oder ein Jünger nie lange unkontrolliert bewegt.

Deus kann durch die Drohnen und die Schlangenaugen-Verbindungen der Jünger sehen und hören, was in der Arkologie geschieht, und sensorische Daten einer Drohne oder eines Jüngers auch an andere schicken. Ein Jünger kann also die SimSinn-Signale von einer Drohne oder einem anderen Jünger empfangen, der Hunderte Etagen von ihm entfernt ist. Auf diese Weise bilden die Jünger eine Art Netzwerk und können ihre Aktionen hervorragend koordinieren.

Die Stufen der einzelnen Netzwerke finden Sie weiter oben.

ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNG

Übertragungen innerhalb der Arkologie, ganz gleich, ob sie nun von mobilen Telefonen und Taschensekretären oder verschlüsselten Headware-Funkgeräten und Riggernetzwerken stammen, sind ständigen elektronischen Angriffen der KI ausgesetzt. Die für diese Operationen erforderlichen Werte finden Sie im Abschnitt Fernsteuernetzwerke. Bei der normalen Kommunikationsausrüstung, die von den Spielercharakteren verwendet wird, entspricht die Energiestufe immer der Gerätestufe (siehe S. 137, SR3.01D).

Wann immer ein Kommunikationsgerät benutzt wird, um in der Arkologie ein Signal zu übertragen, würfeln Sie eine Signalortungsprobe, um zu bestimmen, ob Deus die Übertragung orten kann. Werfen Sie eine Anzahl Würfel gleich der FSD-Stufe für diesen Bereich gegen einen Mindestwurf in Höhe der Stufe des sendenden Gerätes +3. Wenn Deus bei dieser Probe auch nur einen einzigen Erfolg erzielt, hat er das Signal entdeckt. Handelt es sich bei dem sendenden Gerät um ein Fernsteuerdeck, behandeln Sie die Operation als Signalortung (siehe S. 76, Rigger 2), um festzustellen, wie viele Kanäle geortet werden.

Entdeckt Deus ein verschlüsseltes Signal, würfelt der Spielleiter eine Entschlüsselungsprobe mit der entsprechenden Entschlüsselungsstufe gegen die Verschlüsselungsstufe des betroffenen Gerätes +4. Gelingt Deus bei dieser Probe eine größere Anzahl Erfolge als durch die halbe Gerätestufe angegeben wird, hat er

die Verschlüsselung gebrochen und kann mithören (siehe S. 69, *Rigger 2*).

Egal ob die Entschlüsselung erfolgreich ist oder nicht, die KI kann das Signal auf jeden Fall stören. Zu diesem Zweck würfeln Sie eine vergleichende Probe zwischen den Energiestufen der Systeme. Deus würfelt eine Anzahl Würfel gleich der Energiestufe seines ECM-Gerätes (ECM-Stufe x 1,5) gegen die Gerätestufe des betroffenen Gerätes. Das Gerät würfelt eine Anzahl Würfel gleich seiner Energiestufe gegen einen Mindestwurf in Höhe von Deus' ECM-Stufe. (Weitere Informationen finden Sie in dem Abschnitt *ECM*, S. 138, *SR3.01D*). Falls das betroffene Gerät mit einem ECCM-System ausgestattet ist, kann es eine vergleichende Probe zwischen seiner ECCM-Stufe gegen die ECM-Stufe des Störsenders würfeln – jeder Nettoerfolg des Gerätes hebt einen Erfolg des Störsenders auf.

Handelt es sich bei dem sendenden System um ein Fernsteuerdeck, stehen Deus und dem Riggercharakter sämtliche Operationen konventioneller elektronischer Kriegsführung zur Verfügung, von Signalmanipulationen bis hin zu Breitbandstörungen (siehe *MJI*, S. 69, *Rigger 2*).

Auch wenn Deus das Signal nicht entschlüsseln oder stören kann, verrät die bloße Existenz des Signals die Anwesenheit und Position des Senders. Aufgrund der zahlreichen Empfänger, die Deus überall in der Arkologie installieren ließ, kann er die Quelle einer Übertragung mittels Triangulation lokalisieren. Würfeln Sie eine vergleichende Probe zwischen der Lokalisierungsstufe der KI und der ECM-Stufe des Zielsystems. Gewinnt Deus die Probe, kann er die Quelle eines Signals bis auf eine Abweichung von 3W6 Meter genau bestimmen (–3 Meter pro Nettoerfolg).

Aufgrund der Materialien, mit denen die Arkologie gebaut wurde, schwankt die Signalstärke und die Energiestufe von Übertragungen erheblich. Einige Bereiche der Arkologie wurden sogar absichtlich so gebaut, daß sie jede Form von Funksignalen aufhalten. Die genauen Auswirkungen dieser Sicherheitsmaßnahme bestimmt der Spielleiter, doch sollten Übertragungen innerhalb der Arkologie stets unberechenbar sein.

Da Deus seine SimSinn-Transceiver in das Sicherheitssystem der Arkologie integriert hat, kann er sie mit zusätzlicher Energie der Arkologie versorgen und ihre Energiestufen auf maximal 10 erhöhen. Da durch diesen Vorgang andere Systeme und Anlagen der betroffenen Etage in Mitleidenschaft gezogen werden können, nutzt Deus diese Möglichkeit jedoch nur sehr selten.

Den einzigen zuverlässigen Schutz vor den elektronischen Angriffen der KI bieten sogenannte "Landleitungen" – also die Verwendung von Glasfaserkabeln anstelle von klassischen Funkübertragungen. Andere Möglichkeiten für kreative Spieler wären Ultraschall-Verbindungen (Ultrasound), Lasertransmitter und andere Methoden optischer Signalübertragung.

MAGISCHE SICHERHEIT

Die magische Sicherheit ist zwar die Schwachstelle der Arkologie, aber sie ist immer noch beeindruckend genug. Vor der Machtübernahme traf Renraku einige außergewöhnliche Vorkehrungen, um in bestimmten Bereichen eine permanente astrale Abschirmung sicherzustellen. Ungefähr ein Viertel der Arkologie wird im Astralraum durch permanente Hüter, Medizinhütten und gebundene Geister geschützt. Der Spielleiter bestimmt, welche Bereiche der Arkologie durch diese Maßnahmen geschützt sind, und ihre Stärke sollte für die Spieler stets eine Herausforderung darstellen.

Mit Hilfe von Zauberern, die unter seiner Kontrolle stehen, hat Deus die magische Sicherheit seit der Abschottung der Arkologie

erhöht. Blaue Magier patrouillieren in der Arkologie und beschwören zu diesem Zweck Geister, Watcher und Elementare. Einige der Blauen Zauberer wurden durch die Gehirnwäsche und die Ereignisse seit der Abschottung so stark pervertiert, daß aus ihnen Verdorbene Magier und Toxische Schamanen geworden sind. Diese haben wiederum eine Reihe von Toxischen Geistern beschworen, welche nun bestimmte Bereiche bewachen.

Als er die Kontrolle übernahm, befreite Deus alle paranormalen Dualwesen aus den Zoos. Einige dieser Kreaturen haben sich in Bereichen ausgebreitet, in denen Deus stärkere astrale Sicherheit wollte. Außerdem hat Deus damit begonnen, einige ausgewählte Gefangene und Jünger mit verschiedenen Strängen des MMVV-Virus zu infizieren. Das Resultat davon sind zumeist Ghule. Die KI benutzt diese bemitleidenswerten Kreaturen als zusätzliche magische Sicherheitskräfte. Die Resistance ahnt noch nichts von ihrer Existenz.

Da die Arkologie auch auf der astralen Ebene riesig und chaotisch ist, ist es nicht immer einfach, astralen Patrouillen aus dem Weg zu gehen. Der Spielleiter sollte Astralreisen und astrale Erkundungen so schwierig, herausfordernd und interessant wie nur möglich gestalten.

Egelkonstrukte

Egel sind genetisch konstruierte und in Reagenzgläsern gezüchtete biologische Konstrukte (siehe *Sklaven der Maschine*, S. 34), und sie zählen zu Deus' beeindruckendsten Erfindungen. Diese schleimigen, schneckenartigen Kreaturen werden in großen Tanks gezüchtet und haben einen sehr ungewöhnlichen Lebenszyklus. In den ersten Tagen ihrer Existenz kriechen sie langsam herum, klammern sich mit winzigen und hauchdünnen Tentakeln an Gegenständen fest und sondern ein widerstandsfähiges, schnelltrocknendes und klebriges Sekret ab. Dadurch eignen sie sich nicht nur ganz ausgezeichnet zur Fixierung von Gefangenen an Betten oder Wänden, sondern auch zum Härten von Oberflächen. Zu diesem Zweck siedelt man sie auf Barrieren und Wänden an, die sich danach zunächst nur ein wenig klebrig anfühlen. Nach zwei Tagen verlangsamt sich der Stoffwechsel dieser Wesen erheblich; sie bleiben, wo sie sind, und ihre Haut verhärtet sich und wird undurchlässig. Egelkonstrukte erhöhen die Barrierenstufe auf das 1,5fache der ursprünglichen Stufe der so verstärkten Substanz.

Was diese Wesen jedoch wirklich interessant macht, ist die Tatsache, daß sie astrale Alarmanlagen sind. Sie bemerken automatisch, wenn sich ein Astralkörper durch ihre Aura bewegt und stoßen dann einige Minuten lang ein äußerst lautes und hohes Heulen aus, das die Sicherheitskräfte vor astralen Eindringlingen warnt. Eine Reihe von Räumen und Bereichen der Arkologie wurde komplett mit diesen Konstrukten versehen.

Egelkonstrukte haben keine Werte; ein einziger Treffer tötet sie automatisch. Um einen festen Egel zu entfernen ist eine erfolgreiche Stärkeprobe (12) erforderlich.

Hintergrundstrahlung

Eine Konzernsiedlung wie die Arkologie hinterläßt im Astralraum nie einen besonders angenehmen Eindruck – das Leben ist so kontrolliert und steril, daß es im Astralraum zu unangenehmen Schwingungen kommt. Der Terror, dem die Bewohner seit der Abschottung ausgesetzt sind, hat diesen Effekt zusätzlich verstärkt. Die gesamte Arkologie hat nun eine Hintergrundstrahlung von 1 oder 2, die in einigen Bereichen sogar Werte von 3, 4 und sogar 5 (beispielsweise in den Pferchen, Zombieräumen, Rattenkäfigen und den Wohnbereichen der Jünger) erreicht.

DIE SCIRE-MATRIX

Die SCIRE-Matrix ist ein einzigartiges Reich im Cyberspace. Zahllose unglaublich leistungsfähige Computer unterhalten ein gesamtes Privatgitter, dienen als Backbone für das weltweite Privatgitter von Renraku Computer Systems und stellen darüber hinaus auch dem Seattle-LTG zahlreiche Hosts zur Verfügung. In der Nacht zum 19. Dezember 2059 gingen alle Hosts des SCIRE-PLTG offline, daß heißt die Verbindung zu den anderen Netzen wurde getrennt. Teilweise wurden Leitungen von den Lakaien der KI wortwörtlich durchgeschnitten, teilweise wurden SANs auch einfach geschlossen oder so modifiziert, daß sie von außen nicht mehr zugänglich sind.

Deus kontrolliert die gesamte Arkologie-Matrix und kann ihre Struktur, ihre Knoten und Datenpfade nach Belieben verändern. In der SCIRE-Matrix kann er Sicherheitsmaßnahmen aktivieren und automatisch jede beliebige Systemoperation ausführen. Deus ist automatisch über jedes Icon informiert, daß auf einem Host in seinem Reich einen aktiven Alarm auslöst.

EINSTÖPSELN

Deus bemerkt automatisch jeden Decker, der einen existierenden Jackpoint benutzt (Tridphone, Workstations, Konsolen), um den Schwarzen Turm von Renraku zu betreten.

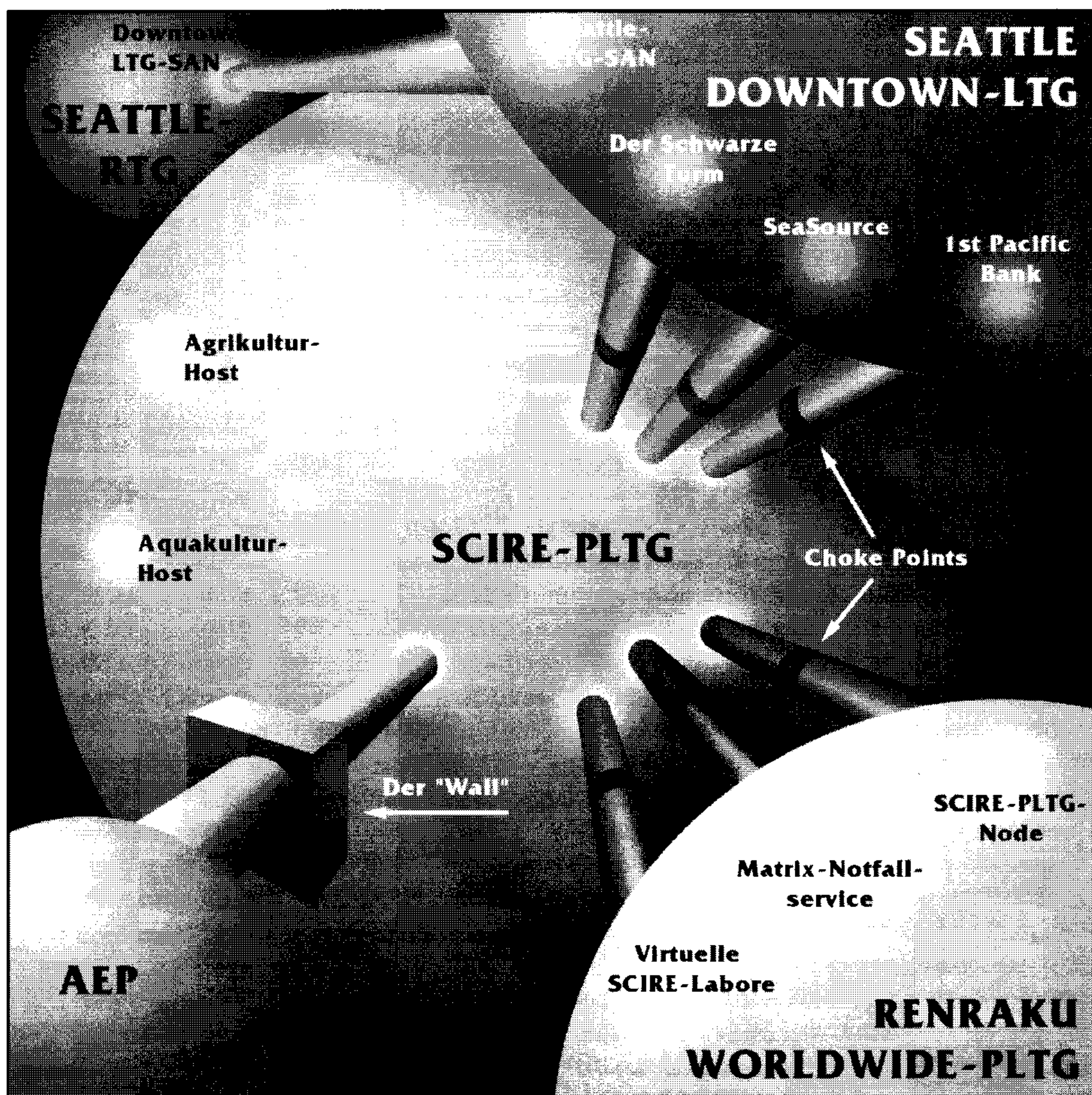
Die Reaktion der KI ist vollständig dem Spielleiter überlassen. In manchen Fällen läßt er den Decker das System in Ruhe erkunden, bevor er Otaku schickt, die ihn auswerfen. In anderen Fällen greift er den Decker sofort an.

Um sich unbemerkt einzustöpseln, muß der Decker eine bestehende Matrixverbindung, wie zum Beispiel eine Glasfaserleitung oder ein Peripheriegerät, anzapfen (siehe *Jackpoints*, S. 200, *SR3.01D*). Sobald er die Verbindung angezapft hat, sollte der Decker eine Elektronik (B/R)-Probe (8) würfeln. Erzielt er bei dieser Probe keine Erfolge, bemerkt Deus die Aktivität und kennt den physischen Standort des Eindringlings in der Arkologie. Erzielt der Decker nur einen einzigen Erfolg, bemerkt Deus zwar die Aktivität, benötigt jedoch 3W6 Kampfrunden, um die Position des Deckers zu bestimmen. Würfelt der Decker zwei oder mehr Erfolge, bemerkt Deus ihn nicht.

Sobald sich Deus der Anwesenheit eines Deckers bewußt ist, kann er ihn jederzeit auswerfen. Eine Probe dafür ist nicht erforderlich.

DAS SCIRE-GITTER UND DIE HOSTSTRUKTUR

Mit der gewaltigen Rechenleistung und den zahlreichen Hosts bildet die SCIRE-Matrix ein ganzes PLTG. Bevor das System offline ging, stellte die SCIRE-Matrix auch viele Hosts für das Seattle Downtown-LTG und das weltweite Renraku-PLTG bereit. Viele dieser Hosts (etwa SeaSource und die First Pacific Bank) waren öffentlich zugänglich. Sie alle waren mit dem SCIRE-PLTG vernetzt, meistens durch sogenannte "Chokepoint-Hosts" (S. 204, *SR3.01D*). Als Deus die Arkologie vom Netz nahm, waren diese Hosts nicht länger zugänglich. Die Icons sind noch immer vorhanden, doch absolut niemand kann sich einloggen.



Das SCIRE-PLTG enthält Dutzende von Hosts, von den Hosts für die Aquakulturen über den FunZone-Host bis hin zum ArcSource-Host. Viele dieser Hosts sind Erstreihenhosts in einem Reihensystem (S. 204, *SR3.01D*). Die erste und zweite Reihe solcher Systeme ist meist öffentlich zugänglich (zumindest für Arkologie-Bewohner), während die dahinterliegenden Hosts meist geschützt sind. Der Wartungshost führt beispielsweise zu drei unterschiedlichen öffentlichen Hosts: Klimaanlage, Wasser und Energie. Jeder dieser drei Hosts führt wiederum zu einem Chokepoint-Host in der dritten Reihe, der zu noch stärker geschützten Hosts führt.

Nach und nach hat die KI die Architektur dieser Hosts verändert und die Systemressourcen und die Rechenleistung an ihre Bedürfnisse angepaßt. Durch diese Umstrukturierung ist die SCIRE-Matrix ein chaotisches und unberechenbares System geworden.

Die Schächte

In der modellierten Realität der SCIRE-Matrix wird das SCIRE-PLTG als unendliche Reihe miteinander verbundener Schächte dargestellt. Diese Schächte sind virtuelle Metaphern der Datenleitungen, die zu unzähligen SANs führen, durch welche die Hosts miteinander verbunden sind.

Um einen Schacht zu benutzen, muß der Decker zunächst einmal wissen, wohin er überhaupt möchte. Wenn er die LTG-Adresse des Zielhosts nicht kennt, muß er im PLTG zunächst mittels der entsprechenden Systemoperationen den Zugang lokalisieren. Sobald er die Systemadresse hat, erhält der Decker einen Marker in Form eines Datenpaketes. Anschließend kann er sich mittels einer Systemoperation in den Host einloggen und den Schacht betreten. Gelingt die Systemprobe, wird der Decker im Zielhost wieder abgesetzt.

Ein Decker kann auch einen Schacht zu einem Zweit-, Dritt- oder Viertreihenhost nehmen. Er muß sich jedoch in jeden Host einloggen, durch den er reist. Scheitert eine dieser Systemproben, landet der Decker wieder im letzten Host, in den er sich erfolgreich einloggen konnte.

Die Express-Funktion

In das SCIRE-PLTG wurde ein System integriert, das autorisierten Datenpaketen und Icons eine höhere Priorität bei der Verteilung von Systemressourcen zuweist. Autorisierte User können Zwischenhosts passieren, ohne einloggen zu müssen. Auch Deckern ohne entsprechende Autorisierung steht diese Funktion zur Verfügung, wenngleich sie mit einem beträchtlichen Risiko verbunden ist. Sie werden in den Express-Datenstrom gesaugt und in der Regel in irgendeinem Host wieder abgesetzt.

Um die Express-Funktion ohne entsprechende Autorisierung zu benutzen, muß sich der Decker ein Supervisor-Paßwort anlegen oder vom PLTG als Supervisor autorisiert werden. Für die zweite Option muß der Decker die Systemoperation "Passcode Bestätigen" ausführen (siehe S. 116, VR2.01D). Die Verwendung des Paßwortes oder die Identifizierung als Supervisor erregt automatisch die Aufmerksamkeit der KI.

Autorisierte User müssen eine einfache Kontrollierte Operation im PLTG ausführen, um die Express-Funktion zu aktivieren, benötigen also eine Komplexe Handlung. Für diese Probe gibt es kein Utility (die PLTG-Supervisor von Renraku hatten ein Utility – viel Spaß beim Suchen).

User ohne entsprechende Autorisierung, die in den Genuß der Express-Funktion gelangen wollen, müssen im PLTG zunächst den Zugang entschlüsseln und sich anschließend in einen Host einloggen. Verlaufen beide Systemproben erfolgreich, wird der Dekker in den Datenstrom gesogen. Der Spielleiter bestimmt nun mit 1W6 das Ziel seiner Reise:

Wurf (1W6)	Ergebnis
1	Endlosschleife. Der Decker muß sich ausstöpseln.
2	Der Decker wurde entdeckt und in einen Sicherheitshost transportiert, wo er es mit Otaku, IC und/oder Deus zu tun bekommt.
3	Der Decker landet wieder im Ausgangshost.
4–6	Der Decker landet in einem beliebigen Host (der Spielleiter entscheidet).

Sicherheitskonto

In den meisten Fällen bleibt das Sicherheitskonto nicht erhalten, wenn der Decker von einem Host oder Gitter in einen anderen Host bzw. ein anderes Gitter wechselt. In manchen Reihensystemen übernehmen Hosts Konten von anderen Hosts des Netzwerks, was besonders für Chokepoints gilt. Auf die gleiche Weise übernehmen einige Hochsicherheitshosts der SCIRE-Matrix das Sicherheitskonto eines nicht autorisierten Deckers, der das Express-System benutzt.

UV-Hosts und Otaku-Reiche

Deus hat in der SCIRE-Matrix eine Reihe von ultravioletten Hosts erschaffen. Einige dieser Bereiche werden nur von der KI genutzt, andere werden für bestimmte Experimente und zur Erschaffung neuer Otaku gebraucht, und wieder andere wurden hochrangigen Otaku zugewiesen, die dort ihre eigenen Reiche erschaffen.

Die UV-Hosts sind praktisch nicht von der Realität zu unterscheiden. In diesen Systemen erhält ein Decker körperliche Attribute (aus Bod wird Konstitution und Stärke, aus Ausweichen wird Schnelligkeit). Seine Utilities werden zu realen Werkzeugen (wenn

sie überhaupt in die Metaphorik des Hosts passen). Seine geistigen Attribute bleiben unverändert. Der Decker setzt seine realen Fertigkeiten ein, kann jedoch jederzeit auf seine halbe Fertigungsstufe in Computer ausweichen (selbst bei Fertigkeiten, die er gar nicht besitzt). Darüber hinaus ist jeder Schaden, der dem Decker zugefügt wird, realer Schaden. Wer aus einem UV-Host aussteigt, erleidet einen Schaden von 12T-Betäubung (10S-Betäubung bei Verwendung eines ICCM-Biofeedbackfilters). In ihrem persönlichen Reich erhalten die Otaku einen zusätzlichen Initiativewürfel.

Da UV-Hosts überall und nirgends in der SCIRE-Matrix sind, besitzen sie auch keine SANs. Otaku gelangen von jedem beliebigen Punkt aus in ihr Reich, indem sie eine Komplexe Zugangsoperation gegen das PLTG durchführen (Kanäle funktionieren, Komplexe Formen nicht). Beobachtet ein Decker einen Otaku beim Betreten eines solchen Hosts oder wird er durch die Express-Funktion in einen UV-Host transportiert, so kann er sich ebenfalls an dieser Zugangsoperation versuchen. Für diese Operation steht ihm jedoch kein Utility zur Verfügung. Niemand kann einen UV-Host der KI betreten, es sei denn, Deus gestattet dem Decker den Zugang.

Der Spielleiter sollte den Decker stets im Ungewissen lassen. In einem UV-Host ist alles möglich. Weitere Informationen über UV-Hosts finden Sie im Regelwerk *Virtual Realities 2.01D* auf S. 36.

PLGT-SICHERHEITSGARBE

SCIRE-PLTG – NA/UCAS-SEA/REN
Rot-6/12/16/10/10/10

Aktivierungsschwelle	Ereignis
3	Sonde-6 (Schild)
6	Aufspür-7 (Schild)
10	Aufspürfalle-9 / Blaster-7
13	Passiver Alarm / Sonde-9 (Schild)
16	Gruppen-IC: Marker-Ripper-4 (Shift), Binde-Ripper-4 (Panzerung), Experten-Blaster-4
20	Aktiver Alarm, Teergrube-7
23	Kaskadierendes Blaster-7 (Panzer)
26	Kaskadierendes-Experten-Blaster-10
28	Psychotropes Schwarzes IC-8 (Cyberphobie)
30	Abschaltung

KONSTRUKTE

Die Konstrukte der KI sind hochentwickelte und einzigartige Roboterdrohnen, die aus modernsten Materialien bestehen. Deus scheint ihnen ihr fremdartiges und furchteinflößendes Aussehen absichtlich gegeben zu haben.

Deus kann zwar Informationen empfangen und senden und die Drohnen steuern, als befände er sich im "Kapitänsmodus", doch die Drohnen operieren auch völlig autonom, wenn es nötig ist. Es besteht eine Chance von fünfzig Prozent, daß eine bestimmte Drohne gerade auf der Fernsteuernetzwerkliste der KI steht. Hummeln, Puppen und Spinnen werden überwiegend mit dem Grünen Netzwerk gesteuert, während Derwische, Teufelsrochen und Medusen meist mit dem Drohnennetzwerk in Verbindung stehen. Weitere Informationen über die Fernsteuernetzwerke der KI finden Sie in dem Abschnitt *Fernsteuernetzwerke* auf S. 76. Die ED-Stufen der einzelnen Drohnen finden Sie in der Drohnentabelle.

Die folgenden Werte geben die Stufen eines durchschnittlichen Konstruktes wieder. Die Stufen können deutlich nach oben oder unten abweichen. Vollständige Beschreibungen der Konstrukte finden Sie in dem Kapitel *Sklaven der Maschine* (S. 34ff).

TECHNOLOGIE

Deus' Konstruktionen stellen keine technologischen Durchbrüche dar, sie verwenden lediglich bereits existierende Materialien und Verfahren auf extrem effektive und tödliche Weise. Da Deus jedoch ständig den SOTA-Faktor vorantreibt, verstehen nicht einmal die besten Forscher der Welt vollständig die Funktionsweise vieler seiner Erfindungen. Die Konstruktionen der KI greifen auf hochmoderne adaptive Materialien zurück und wurden unter äußerst kreativer Anwendung bereits existierender Kenntnisse konzipiert. Mit seinen Konstrukten ist Deus Vorreiter im Bereich der Drohnenkonstruktion, Gentechnologie, Biotechnologie, Nanotechnologie und Maschinenbau. Andere Kons würden viel Geld ausgeben, um an Proben und Daten heranzukommen.

DIE DROHNENKONSTRUKTE IM SPIEL

Da die Drohnen hochmoderne technologische Wesen sind, die unter der Kontrolle des Spielleiters bleiben sollten, werden an dieser Stelle nicht die vollständigen Werte aufgeführt. Wenn nötig, kann der Spielleiter jederzeit improvisieren. Mit der Ausnahme von Puppen werden alle Drohnen unter Verwendung adaptiver Materialien und Nanomotoren angefertigt. Sie verfügen über höhere Geschwindigkeiten, bessere Autopiloten, ausgeklügelte Manövriertechniken und raffiniertere Kontroll-Interfaces.

Weitere Informationen über Roboterdrohnen finden Sie auf S. 67 des Buches *Rigger 2*. Die Konstrukte der KI sind einzigartige Entwicklungen und richten sich daher nicht nach den Konstruktionsregeln aus dem *Rigger 2*.

Drohnenwerte

Größtenteils werden die Konstrukte wie Roboterdrohnen behandelt. Da sie nicht von Riggern gesteuert werden, verwenden diese Drohnen anstelle der Fertigkeiten und Attribute des Riggers ihre Autopilotstufe für alle Proben.

Diese Drohnen "sehen" mit ihren Sensoren und würfeln daher Sensorproben (Sensorstufe gegen einen Mindestwurf gleich der Signatur) anstelle von Wahrnehmungsproben. Wenden Sie die entsprechenden Modifikatoren an (S. 136, *SR3.01D*). Metamenschen haben eine Signatur von 6 (5 für Trolle).

Lernpool und Roboterpool

Mit dem Lernpool können Drohnen alle Proben verstärken, für die ein Charakter seinen Kampf-, Steuer- oder Aufgabenpool heranzieht. Außerdem verfügt jede Drohne über einen "Roboterpool", der sich aus dem Gefahrengrad der Drohne als autonomes knowbot-gesteuertes Wesen ableitet. Bei Kampfdrohnen spiegelt er die Vorteile durch das installierte BattleTac IVIS wider (S. 67, *Rigger 2*). Der Roboterpool kann für alle Handlungen der Drohne verwendet werden und wird nach den gleichen Regeln aufgefrischt wie andere Pools.

Autosoft-Programmierung

Deus hat seine Konstrukte mit verschiedenen Autosofts ausgerüstet. Dabei handelt es sich um Expertensysteme, die den Autopiloten in bestimmten Situationen unterstützen (siehe S. 99, *Rigger 2*). Die Sharpshooter-Autosoft erhöht die Stufe des Autopiloten beispielsweise bei allen Proben auf die Fertigkeit Geschütze, die ClearSight-Autosoft erhöht die Sensorstufe des Autopiloten. Diese Zusatzwürfel gelten nicht als Poolwürfel, sie können also für jede entsprechende Probe herangezogen werden.

Drohnenkampf

Die Konstrukte der KI greifen mit ihrer Autopilotstufe (zuzüglich eventuell vorhandener Autosofts) an. Für diese Probe können sowohl der Lernpool als auch der Roboterpool herangezogen werden. Schaden widerstehen die Konstrukte genau wie alle anderen Drohnen (S. 149, *SR3.01D*). Das Powerniveau der Waffe wird um die Hälfte reduziert (abrunden) und das Schadensniveau um eine Stufe gesenkt. Ist das reduzierte Powerniveau kleiner als die Panzerungsstufe der Drohne, zeigt die Waffe überhaupt keine Wirkung. Andernfalls wird die Panzerung ganz normal von dem reduzierten Powerniveau des Angriffs abgezogen.

Zaubersprüche, die nur Lebewesen beeinflussen, sind gegen Drohnen wirkungslos. Physische Zauber, die leblose Materie beeinflussen, funktionieren jedoch auch bei Drohnen. Alle Drohnen sind hochgradig verarbeitete Objekte und haben daher eine Objektwiderstandsstufe von 10. Physische Zauber gegen Drohnen haben einen Mindestwurf von 10 zuzüglich der Rumpfstufe der Drohne. Da sie Maschinen sind, steht den Konstrukten keine Widerstandsprüfung zu (S. 150, *SR3.01D*). Selbstverständlich haben auch Gifte und Krankheiten keine Wirkung auf Drohnen.

Derwische, Teufelsrochen und Medusen sind alle mit dem Battle-Tac FDDM (siehe S. 98, *Rigger 2*) für indirektes Feuer ausgestattet und darüber hinaus auch bei Rammangriffen extrem gefährlich.

Selbstzerstörungsmechanismus

Alle Konstrukte sind mit einem Selbstzerstörungsmechanismus ausgestattet, der aktiviert wird, sobald sie gefangen werden oder die Arkologie verlassen. Die Energiezelle der Drohne entzündet sich und das Konstrukt explodiert. Um das Powerniveau der Explosion zu ermitteln, multiplizieren Sie die Rumpfstufe mit sich selbst. Jeder Meter Entfernung zur Explosion reduziert das Powerniveau um 1. Die Explosion hat ein Grundschadensniveau von Schwer (S).

BESCHREIBUNGEN

Derwisch

Der Derwisch verfügt über ein einzigartiges Drive-By-Wire-Antriebssystem mit Gyroskopunterstützung. Er ist mit den Autosofts ClearSight 2 und Sharpshooter 4 programmiert. Aufgrund seiner

DROHNEN											
Konstrukt	Handling	Geschw.	Beschl.	R/P	Sig.	Autopilot	Sensor	Lernpool	Roboterpool	ED	Initiative
Derwisch	1/1	100	10	2/4	6	4	3	4	5	2	4W6 + 9
Hummel	2	25	8	0/0	12	3	1	3	2	-	4W6 + 6
Medusa	2/2	60	10	3/4 (8)**	8	4	5	4	5	-	4W6 + 9
Puppe	-	-	-	0/0	10	3	2	3	-	-	-
Spinne	2/2	15	5	2/0	8	2	3	2	2	-	3W6 + 4
Teufelsrochen	1 (4)*	120 (240)*	10	2/3	8	3	4	3	4	3	4W6 + 6

* Der Wert in Klammern gilt während des Fliegens.
** 2 Punkte Ablationspanzerung – siehe Beschreibung der Medusa.

strukturellen Flexibilität erhöht sich seine Autopilotstufe für Handlingproben um 2.

Der Derwisch greift mit einem automatischen Flechette-System an. Verwenden Sie die Reichweiten für Schrotflinten und Streuung (durch Smartverbindung einstellbar). Ein erfolgreicher Angriff verursacht 8S-Schaden, gegen den sich das Opfer mit seiner doppelten Stoßpanzerung wehren kann. Die Flechette-Munition ist mit einem wirksamen Neurotoxin behandelt. Wenn ein Charakter dem Angriff nicht ausweicht, legt er mit seiner natürlichen Konstitution eine vergleichende Probe gegen die Stufe des Toxins ab, die mit 2W6 ermittelt wird. Jeder Nettoerfolg des Toxins senkt die Schnelligkeit des Opfers um 1. Wird die Schnelligkeit des Opfers auf Null gesenkt, ist es paralysiert. Alle 10 Minuten regeneriert das Opfer einen Punkt seiner Schnelligkeit.

Hummel

Diese raffinierten Schwingenflügler haben eine maximale Flugzeit von fünf Kampfrunden und eine Reichweite von 50 Metern. Sie verfügen über die Autosofts ClearSight 3 und Implantatwaffen 2. Der Stachelangriff, den das Konstrukt nur einmal durchführen kann, verursacht 10L-Schaden. Die Hummel kann sich aufladen, indem sie fünf Kampfrunden in ihrem Nest verbringt.

Wenn ein Charakter die Drohne nicht rechtzeitig sieht, wird er vom Angriff der Hummel völlig überrascht und kann sich nur mit einer Konstitutionsprobe und seiner halben Stoßpanzerung wehren. Selbst wenn er keinen Schaden erleidet, kochen die Naniten sein Blut. In der ersten Kampfrunde nach dem Stich erleidet das Opfer einen Schaden von 6L. In der folgenden Kampfrunde erleidet er einen Schaden von 8M, dann 10S und schließlich 12T. Gegen diesen Schaden kann sich der Charakter nur mit seiner unmodifizierten Konstitution wehren.

Um eine fliegende Hummel zu entdecken, muß dem Charakter eine Wahrnehmungsprobe (10) gelingen. Wenn sich die Hummel nicht bewegt, erhöhen Sie den Mindestwurf für diese Probe um 2. Charaktere mit Infrarot-Sicht senken den Mindestwurf um 3.

Teufelsrochen

Dieser große Schwebler besteht aus adaptiven Materialien und verfügt über ein System zur Steuerung der strukturellen Flexibilität sowie ein Drive-by-Wire-System. Er erzeugt genug Auftrieb, um sich mehrere Meter über dem Boden fliegend bewegen zu können. Die strukturelle Flexibilität erhöht die Autopilotstufe für Handlingproben um 2. Der Teufelsrochen wird mit den Autosofts ClearSight 3 und Sharpshooter 3 versehen.

Auf seinem Rücken hat der Teufelsrochen einen Minigeschützturm, der mit einem Granatwerfer und zehn Erschütterungsgranaten aufwarten kann (12M-Betäubung, –1/Meter). Unter seinem Bauch ist ein Aerosolsystem montiert, das eine Nebelwolke über einen Raum von 25 x 10 x 10 Kubikmeter versprühen kann, wozu eine Komplexe Handlung erforderlich ist. Sie verfügt über drei Ladungen DMSO-Gamma-Scopolamin, das einen Schaden von 10S bewirkt (es zählt die halbe Stoßpanzerung) und bringt einen zusätzlichen Mindestwurfmodifikator von +2 für alle Handlungen mit sich (die Initiative wird um 2 gesenkt). Nähere Einzelheiten finden Sie im *Shadowrun 3.01D* auf S. 250.

Medusa

Die Medusa ist die gefährlichste Tötungsmaschine der KI. Sie besteht aus adaptiven Materialien, verfügt über ein Drive-by-Wire-System, erhöhte strukturelle Flexibilität und hydraulische Beine. Dieses Konstrukt ist ein furchteinflößender Anblick. Medusen werden mit den Autosofts ClearSight 5 und Implantatwaffen 4 programmiert. Die strukturelle Flexibilität der Drohne erhöht die Autopilotstufe für Handlingproben um 2.

Die Medusa hat zwei mechanische Arme mit Stärke 9 und Fineblade-Klauen, die einen Schaden von 9M verursachen und Reichweite +1 haben. Mit ihrem Schwanz kann die Medusa ein Opfer festhalten. Nach einer erfolgreichen Angriffsprobe würfeln Sie eine Offene Probe mit 6W6. Das Resultat ist der Mindestwurf, den das Opfer mit einer Stärkeprobe schlagen muß, um sich zu befreien. Ein solcher Befreiungsversuch stellt eine Komplexe Handlung dar.

Neben der normalen Panzerung verfügen Medusen über eine Ablationspanzerung, die ihnen 4 zusätzliche Panzerungspunkte einbringt. Jeder Angriff mit einem Powerniveau, das die modifizierte Panzerungsstufe der Medusa um das Dreifache übersteigt, senkt diese zusätzliche Panzerung um eine Stufe. Medusen verfügen auch über alternative Notschaltkreise (siehe S. 124, *Rigger 2*), die es ihnen ermöglichen, bis zu sechs Kästchen Schaden zu erleiden, ohne Aufschläge auf den Mindestwurf zu erhalten. Wenn eine Medusa mehr sechs Kästchen Schaden hat, gelten alle Schadensmodifikatoren.

Die Medusa ist mit einem Elektroschocksystem gesichert, ähnlich dem einer Diebstahlsicherung. Um es auszulösen, ist eine Einfache Handlung erforderlich. Der Schaden beträgt 10S-Betäubung, gegen den sich das Opfer nur mit seiner halben Stoßpanzerung wehren kann. Außerdem ist das Opfer verwirrt, als wäre es von einem Taser verletzt worden (S. 124, *SR3.01D*). Dieser Elektroschock ist besonders effektiv gegen Cyberware und elektrische Systeme. Bewirkt ein Angriff mindestens Mittleren Schaden, werden durch ihn 1W6 Geräte/Cyberwaresysteme in Mitleidenschaft gezogen. Einige Medusen verfügen sogar über ein implantiertes Tasersystem, das die gleiche Wirkung hat und mit einer Sharpshooter-3-Autosoft eingesetzt wird.

Mit Hilfe der hydraulischen Beine kann die Medusa unglaublich weit springen – jeder Erfolg bei einer Handlingprobe entspricht einer zurückgelegten Distanz von maximal drei Metern.

Puppe

Die Puppen haben einen Rumpf von 0 und sind nicht mobil. Jeder Treffer vernichtet sie.

Spinne

Das Spinnenkonstrukt hat vier bis maximal zwölf Arme. Normalerweise haben diese mechanischen Arme eine Stärke von 4, doch einige haben auch eine Stärke von bis zu 8. Jeder Arm ist mit einem Miniwerkzeug ausgerüstet: Messer, Sägen, Greifzangen, Hämmer und so weiter. Der Schaden hängt von der Art des als Waffe verwendeten Werkzeugs ab. Durch die langen Arme haben Spinnen eine Reichweite von +1.

Spinnen sind mit der Autosoft Implantatwaffen 3 und mehreren technischen Autoskillsofts programmiert (Elektronik, Computer B/R und so weiter). Jede Spinne hat eine eingebaute Elektronik-Werkzeugkiste.

Andere Drohnen

Neben diesen Drohnen benutzt die KI zahlreiche weitere konventionelle und auch einige absolut einmalige Drohnen. Die Arachnoid-Minidrohne von Renraku ist dabei ihre Lieblingsdrohne (siehe S. 105, *Rigger 2*). Die Bestie aus dem Labyrinth ist ein mysteriöses Konstrukt und darüber hinaus auch noch außerordentlich groß und tödlich. Der Spielleiter sollte auch eigene Drohnen entwerfen, um seinen Spielern immer wieder neue Herausforderungen bieten zu können.

DIE JÜNGER

Die Jünger sind Deus' sterbliche Lakaien. Die meisten Weißen sind Otaku, die der KI freiwillig dienen. Die restlichen Jünger wurden durch einen alptraumhaften Konditionierungsprozeß zu Deus' Sklaven. Der Rang eines Jüngers ist an der Anzahl seiner Streifen ablesbar, die immer auf den linken Arm tätowiert werden.

DIE KONDITIONIERUNG

Um einen Menschen oder Metamenschen in einen Jünger zu verwandeln, implantiert ihm Deus zunächst ein Cyberware-Paket. Dann schließt er ihn an eine ASIST-Biofeedback-Maschine an und wirft ihn in einen Tank, der mit einer Verbindung aus DMSO und einer bewußtseinsverändernden Chemikalie gefüllt ist. In den nächsten Tagen werden Erinnerungen wachgerufen und Glücks- und Schmerzstimuli verabreicht. Die anderen Sinne werden abgelenkt und unterdrückt, während die Erinnerungen und die Einstellung des Opfers gelöscht und neu geschrieben werden und es von einem schwachen BTL-Stimulus abhängig gemacht wird, den Deus ihm verabreicht. Solange es eingestöpselt ist, wird das Opfer zusätzlich einem speziell von Deus entwickelten Psychotropen Schwarzen IC ausgesetzt. Für die meisten Menschen hat dieser Prozeß verheerende Folgen. Am Ende sind sie sogar bereit, mit Freude ihr Leben für ihren neuen Meister zu opfern. Die Implantate, die Deus ihnen einsetzen läßt, sorgen dafür, daß sie auch weiter unter seiner Kontrolle bleiben.

Abhängigkeit und Entzug

Mit Ausnahme der freiwilligen Otaku sind alle Jünger von dem konstanten und beinahe nicht spürbaren und unterschwelligen Signal der KI abhängig. Wenn ein Jünger von Deus abgeschnitten wird (wenn die Signale der KI gestört werden oder der Jünger aus der Arkologie verschleppt wird), hat er genau Konstitution x 4 Stunden Zeit bis zu seinem nächsten "Schuß", dann zeigt er Entzugserscheinungen. Jeder Erfolg bei einer Willenskraftprobe (4) verlängert diesen Zeitraum um eine Stunde. Jünger auf Entzug sind bemitleidenswerte Kreaturen, die einen Modifikator von +4 auf Mindestwürfe erleiden, bis sie ihr Verlangen stillen können. Verzweifelte Jünger begehen sogar Selbstmord oder laufen Amok. Es dauert 30 Tage, bis der Jünger von Deus entwöhnt ist.

In manchen Situationen kann ein Jünger dazu verleitet werden, gegen den Willen der KI zu handeln. Um einen Befehl zu mißachten oder gegen den mutmaßlichen Willen von Deus zu handeln, ist eine erfolgreiche Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 10 erforderlich. Die Mißachtung eines Befehls hat meist sehr negative Folgen für den Jünger. Nähe Informationen finden Sie im Abschnitt *Cyberware-Pakete* (siehe unten).

Verfahren

Wenn ein Spielercharakter gefangen und als Jünger auserwählt wurde, bekommt er zunächst das Cyberware-Paket der Kategorie implantiert, für die der arme Pechvogel bestimmt wurde. Wenn der Charakter eine niedrige Essenz hat, kann Deus Alpha- und Beta-ware implantieren oder Cyberware entfernen, die der Charakter bereits besitzt. Beta-ware ist in der Regel maßgeschneidert und meist nicht sofort verfügbar. Die Implantation von Beta-ware kostet 40 Prozent weniger Essenz (multiplizieren Sie die Essenzkosten mit 0,6).

Der Konditionierungsprozeß dauert zwei ganze Tage, und der Charakter kann sich nur sehr schwer gegen ihn zur Wehr setzen. Lassen Sie den Spieler eine Konstitutionsprobe (10) und eine Willenskraftprobe (10) würfeln. Verlaufen beide Proben erfolgreich, überlebt er die Behandlung unkonditioniert, erleidet aber Schweren Betäubungsschaden. Andernfalls ist der Charakter konditioniert und von Deus abhängig.

CYBERWARE-PAKETE

Die sterblichen Diener der KI erhalten spezielle Implantate. Am auffälligsten sind die Cyberaugen, die gleichzeitig anzeigen, zu welcher Kategorie der Jünger der Diener gehört. Außerdem erhält jeder

BIOWARE/CYBERWARE-PAKETE DER JÜNGER

Alle Jünger*: BTL-Stimulator, Carcerand-Freisetzungsempfänger, Commlink 8, Cyberohren (Audioverstärker, Selektiver Geräuschfilter 5), Cyberaugen (Infrarot-Sicht, Lichtverstärker, Blitzkompensation, Elektronische Bildvergrößerung 3), Erinnerungsstimulator (alpha), Schlangenaugen-Verbindung (Beta)

Essenzkosten: 2,25

Grüne: Talentleitungen 6, Multi-Chipbuchse 4, Zerebralbooster 2

Zusätzliche Essenzkosten: 1,55

Bio-Index:** 0,8

Blaue: Muskelverstärkung 2, Kompositknochen (Kunststoff), Reaktionsverbesserung 3 (alpha), Schlangenaugen-FDDM, Smartverbindung II, Synapsenbeschleuniger 1, Luftröhrenfilter 4 (kultiviert)

Zusätzliche Essenzkosten: 1,82

Bio-Index:** 2,4

Weiß: Datenbuchse mit ASIST-Converter, Zerebralbooster 2

Zusätzliche Essenzkosten: 0,2

Bio-Index:** 0,8

* Magisch begabte Charaktere bekommen nicht das gesamte Paket. Weiße Otaku, die nicht von Deus erschaffen wurden, haben keinen BTL-Stimulator und keinen Erinnerungsstimulator.

** Die Regeln hierzu finden Sie in *Mensch und Maschine*.

Jünger ein Commlink und eine Schlangenaugen-Verbindung, so daß er beinahe in ständigem Kontakt mit der KI steht. Schließlich bekommen die Jünger noch einige neuartige Implantate, mit der die Kontrolle der KI gefestigt wird (siehe unten).

Neue Cyberware

Um die Jünger unter Kontrolle zu behalten, benutzt Deus vier unterschiedliche kybernetische Implantate: ASIST-Konverter, Carcerand-Freisetzungsempfänger, Erinnerungsstimulatoren und BTL-Stimulatoren.

Ein ASIST-Konverter wandelt SimSinn-Signale in Signale um, die für das metamenschliche Gehirn verständlich sind, und umgekehrt. Alle SimSinn-Decks, Cyberdecks und Fernsteuerdecks verfügen über diese Technologie, doch wenn sich ein Otaku ohne Cyberdeck in die Matrix einstöpselt, benötigt er einen ASIST-Konverter, um die gesendeten und empfangenen Daten an der Datenbuchse umzuwandeln. ASIST-Konverter gibt es als externes Modul oder als Datenbuchsen-Modifikation, die keine zusätzlichen Essenzkosten verursacht.

NEUE CYBERWARE				
	Essenzkosten	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex
ASIST-Konverter				
Extern	–	50¥	4/24 Stunden	1
Datenbuchsenversion	0	1.000¥	6/36 Stunden	1,5
Carcerand-Freisetzungsempfänger	0	–	–	–
BTL-Stimulator	0,1	–	–	–
Schlangenaugen-Verbindung	1	150.000¥	6/12 Tage	2,5
Schlangenaugen-FDDM	0,1	70.000¥	10/21 Tage	3

ATTRIBUTE DER WEISSEN JÜNGER

	K	S	St	C	I	W	E	R	Initiative	Karma/Professionalität
1 Streifen	1	2	1	5	6 (8)	5	3,75	5	1W6 + 5	1/2

Relevante Fertigkeiten: Computer 5 (Decken 7), Gebräuche 2 (Matrix 4), Elektronik 4

3 Streifen	2	3	2	6	7 (9)	6	3	6	1W6 + 6	2/3
------------	---	---	---	---	-------	---	---	---	---------	-----

Zusätzliche Cyberware: Headware Memory (150 MP), SPU (Mathematisch) 4

Relevante Fertigkeiten: Computer 6 (Decken 8), Gebräuche 2 (Matrix 5), Elektronik 5

5 Streifen	3	4	3	7	7 (11)	7	1	7	1W6 + 7	3/4
------------	---	---	---	---	--------	---	---	---	---------	-----

Zusätzliche Cyberware: Headware Memory (300 MP), SPU (Mathematisch) 4, Enzephalon 3

Relevante Fertigkeiten: Computer 6 (Decken 10), Gebräuche 2 (Matrix 6), Elektronik 6

PERSONAS DER WEISSEN JÜNGER

	MPCP	Bod	Ausweichen	Maske	Sensor	Härte	I/O Geschw.	Aufgabenpool	Reaktionsverst.	Hackingpool
1 Streifen	6 (7)	5	8	5	8	3	800	4	3W6 + 7	5

Kanäle: Zugang 5, Kontrolle 5 (Analyse 7), Index 3, Datei 3, Peripherie 3 (Schwindel 5)

Komplexe Formen: Schleichen 5, Fährte 3, Angriff 5 (Streuung 2, Schaden L), Panzerung 5, Deckmantel 3, Medic 6, Tarnung 4

3 Streifen	7 (8)	6	9	6 (7)	9	3	900	4	3W6 + 8 (9)	5
------------	-------	---	---	-------	---	---	-----	---	-------------	---

Kanäle: Zugang 6 (Täuschung 8), Kontrolle 6 (Analyse 8), Index 4, Datei 4 (Entschlüsselung 6), Peripherie 5 (Schwindel 7)

Komplexe Formen: Schleichen 7, Fährte 6, Angriff 7 (Penetration, Schaden S), Schwarzer Hammer 5, Panzerung 8, Deckmantel 5, Medic 6, Tarnung 6, Schild 6

5 Streifen	9 (10)	7 (8)	11	7 (8)	11	4	1.100	5	3W6 + 9 (11)	7
------------	--------	-------	----	-------	----	---	-------	---	--------------	---

Kanäle: Zugang 6 (Täuschung 9), Kontrolle 7 (Analyse 9), Index 6, Datei 5 (Entschlüsselung 7), Peripherie 6 (Schwindel 8)

Komplexe Formen: Schleichen 9, Angriff 9 (Schaden T), Schwarzer Hammer 7, Mordlust 5, Bremse 6, Panzerung 9, Tarnung 6, Deckmantel 6, Medic 8, Reparatur 6, Schild 8

Carcerand-Freisetzungsempfänger sind winzige Implantate, die beim Empfang von Signalen der KI Carcerands anregen, die sich im Blut befinden. Deus benutzt diese Funktion, um Jünger zu töten, die in Gefangenschaft geraten sind. Die KI kann das Implantat aber auch benutzen, um suchterzeugende Substanzen zur Strafe oder als Belohnung freizusetzen. Den Erinnerungsstimulator setzt Deus auf die gleiche Weise ein.

Den totalen Kick bekommen die Jünger jedoch vom BTL-Stimulator. Wie der Name bereits vermuten läßt, ist dieses Implantat ein persönlicher BTL-Chip, der durch ein Commlink aus der Ferne aktiviert und durch die Schlangenaugen-Verbindung betrachtet werden kann (der BTL-Stimulator setzt sich über die Signalstärkekontrolle der Schlangenaugen-Verbindung hinweg). Jeder Stimulator hat zwei Optionen: Die eine löst durch die Ausschüttung von Endorphinen eine sofortige Ekstase aus, der andere stimuliert die Schmerzrezeptoren und bereitet dem Jünger Höllenqualen. Der BTL-Stimulator verfügt über einen RAS-Override (das ist das Ding, das einen davon abhält, in der Gegend herumzuhüpfen, während man sich einen SimSinn-Streifen ansieht). Wenn der Stimulator aktiviert wird, verhält sich der Jünger, als wäre er eingestöpselt. Während dieser Zeit erleidet er einen Mindestwurfmodifikator von +8 auf alle Proben.

DIE WEISSEN

Die Weißen bestehen aus zwei Gruppierungen: den Otaku, die Deus aus eigenen Stücken dienen, und den Kindern der Arkologie, die Deus mit seinen Konditionierungsmethoden in Otaku verwandelt hat. Letztere sind genauso abhängig von Deus (S. 82) wie die Blauen und Grünen.

Die meisten Otaku, die Deus freiwillig folgen, können als Technoschamanen bezeichnet werden. Deus hat nur wenige Cyberadep-ten auf seiner Angestelltenliste. Die Otaku, die von Deus erschaffen wurden, gehören keiner dieser beiden Kategorien an. Da sie nicht wirklich von der Tiefenresonanz verändert wurden, sind die Fähigkeiten der von Deus erschaffenen Otaku zur Zeit nur auf die SCIRE-Matrix beschränkt.

Die Regeln für Otaku finden Sie auf den Seiten 142–148 des *Virtual Realities 2.01D*. Weitere Regeln finden Sie im Abschnitt *Otaku-Errata* (S. 85) in diesem Buch.

Die Wandlung

Bei seinen Experimenten zur Nachahmung der Effekte der Tiefenresonanz und zur Erschaffung von Otaku ist Deus auf eine Methode gestoßen, Otaku zu stärken und ihnen verschiedene Vorteile zu verschaffen. In dem als Wandlung bezeichneten Vorgang erhöht er die kognitive Leistung der Otaku und steigert ihre Fähigkeit zur Manipulation der Matrix. Die Weißen erhalten mit jedem Rang zusätzliche Vorteile. Die Anzahl der Streifen, die ein Otaku hat, repräsentiert also den Grad seiner Wandlung. Für jeden Streifen erhält der Otaku einen der folgenden Vorteile: +1 auf das MPCP, Härte, Bod, Ausweichen, Maske oder Sensor; + 100 MP I/O-Geschwindigkeit; +1 auf die Matrix-Reaktion. Durch weitere Wandlungen kann auch die gleiche Stufe weiter erhöht werden. Erhöht ein Otaku also mit dem ersten erhaltenen Streifen seine Stufe in Ausweichen um 1, so kann er dieses Attribut auch bei der Verleihung des zweiten Streifens wieder um einen Stufenpunkt erhöhen (was insgesamt eine Erhöhung um zwei Stufen bedeuten würde).

DIE BLAUEN

Die Blauen verwenden sehr unterschiedliche Waffen und Panzerung. Der Spielleiter sollte ihnen die Ausrüstung geben, die er für ihre jeweilige Mission angemessen hält.

DIE GRÜNEN

Die Grünen sind in der Arkologie sozusagen die rechte Hand von Deus. Sie kümmern sich um alle Arbeiten, die erforderlich sind, um die Arkologie in Betrieb zu halten. Außerdem koordinieren sie die Experimente der KI und haben die Aufsicht über die Gefangenen. Für einen Grünen Jünger können Sie die Werte einer Connection benutzen, deren Tätigkeitsfeld in etwa der Aufgabe des NPC in der Arkologie entspricht. Geben Sie ihnen auch die angemessene Bio- und Cyberware.

ATTRIBUTE DER BLAUEN JÜNGER											
	K	S	St	C	I	W	E	R	Initiative	Blo-Index	Karma/Professionalität
1 Streifen	4 (5)	4 (6)	4 (6)	3	3	3	1,93	4 (7)	2W6 + 7	2,4	3/3
Relevante Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 4, Maschinenpistolen 4, Klingenwaffen 3, Gebräuche 1 (Konzern 3)											
3 Streifen	5 (8)	5 (7)	5 (7)	3	4	4	0,97	5 (10)	2W6 + 10	3	4/3
Zusätzliche Cyberware/Bloware: Dermalverkleidung 1 (mit Ruthenium-Polymer) (alpha), Hochleistungsgelenke, Reaktionsverbesserung 4 (alpha)											
Relevante Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 5, Maschinenpistolen 5, Klingenwaffen 4, Gebräuche 1 (Konzern 3)											
5 Streifen	6 (9)	6 (8)	6 (8)	3	5	5	0,73	6 (12)	2W6 + 12	3,4	5/4
Zusätzliche Cyberware/Bloware: Dermalverkleidung 1 (mit Ruthenium-Polymer) (alpha), Hochleistungsgelenke, Reaktionsverbesserung 5 (alpha), Traumadämpfer											
Relevante Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 6, Maschinenpistolen 6, Klingenwaffen 5, Gebräuche 2 (Konzern 4), Führung 4											
MAGIER DER BLAUEN JÜNGER											
	K	S	St	C	I	W	E	M	R	Initiative	Karma/Professionalität
3 Streifen	4 (9)	5	3	6	5	6	4,71	4 (5)	5	1W6 + 5	4/4
Cyberware (Beta): BTL-Stimulator, Carcerand-Freisetzungsempfänger, Commlink 8, Cyberaugen (Blitzkompensation, Lichtverstärker, Optische Bildvergrößerung 3), Schlangenaugen-Verbindung											
Relevante Fertigkeiten: Hexerei 6, Beschwören 6, Magietheorie (Hintergrundwissen) 4, Waffenloser Kampf 4, Pistolen 4, Klingenwaffen 3, Gebräuche 1 (Konzern 3)											
Zaubersprüche: Manablitz 6, Betäubungsball 6, Schmerz 6, Unterhaltung 3, Leben aufspüren 4, Magie aufspüren 4, Panzer (Zauberspeicher 4, 4 Erfolge), Physische Barriere 5, Behandeln 5											
Anmerkungen: Kraftfokus 1											
5 Streifen	5	6	4	6	6	6	4,53	4 (7)	6	1W6 + 7	6/4
Cyberware (Beta)/Bloware (Kultiviert): BTL-Stimulator, Carcerand-Freisetzungsempfänger, Commlink 8, Cyberaugen (Blitzkompensation, Lichtverstärker, Optische Bildvergrößerung 3), Reaktionsverbesserung 1, Schlangenaugen-Verbindung, Traumadämpfer											
Relevante Fertigkeiten: Hexerei 7, Beschwören 6, Magietheorie (Hintergrundwissen) 4, Waffenloser Kampf 4, Pistolen 4, Klingenwaffen 4, Gebräuche 2 (Konzern 4)											
Zaubersprüche: Manablitz 6, Ramme 5, Betäubungsball 6, Schmerz 7, Unterhaltung 3, Verbesserte Unsichtbarkeit 5 (Zauberspeicher 5, 8 Erfolge), Leben aufspüren 4, Kampfsinn 5 (Zauberspeicher 5, 6 Erfolge), Geistessonde 5, Säurestrom 6, Physische Barriere 5, Behandeln 5											
Anmerkung: Initiat (Grad 1), Kraftfokus 2											

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Es folgenden einige Beispiele für Abenteuer, die auf dem in diesem Szenarioband enthaltenen Material basieren. Bei der Entwicklung eigener Abenteuer sind der Phantasie des Spielleiters keine Grenzen gesetzt.

JASON COYNE

Jason Coyne ist ein Sicherheitsspezialist und war auch an der Entwicklung der Verteidigungsanlagen der Arkologie beteiligt. Nach einem verlockenden Angebot von Miles Lanier, seines Zeichens Vorstandsmitglied von Renraku und ehemaliger Sicherheitschef bei Fuchi, und der Trennung von seiner Kollegin und Freundin ließ sich Coyne extrahieren und schloß sich Novatech an. Bald darauf übernahm Deus die Macht über die Arkologie, was Coyne genauso überraschte wie den Rest der Welt.

Nun hat sich Coyne die Sache mit Novatech noch einmal überlegt, und außerdem macht er sich Sorgen um seine Ex und seine Freunde in der Arkologie. Er ist aber nicht nur ein Experte, sondern auch ein Draufgänger. Und so ist er davon überzeugt, daß er die Arkologie wieder öffnen kann, wenn ihn nur jemand hineinbringt. Er entfernt sich unerlaubt von Novatech und heuert die Runner an, die ihn in die Arkologie bringen sollen. Er will die Sicherheitssysteme überwinden und dann zur Sicherheitszentrale entweder im Keller oder in der 311. Etage. Er bietet den Runnern eine ordentliche Bezahlung, appelliert jedoch mehr an ihr Mitgefühl als an ihre Gier.

Die Runner müssen Coyne in die Arkologie bringen, bevor Novatech ihn in die Finger bekommt. Coynes Erfahrung mit dem Arkologie-Sicherheitssystem ist den Runnern bei den äußeren Sicherheitssystemen eine große Hilfe, doch sie bietet ihnen keinen Schutz gegen die Jünger oder die Konstrukte der KI. Die Systeme

in der Sicherheitszentrale sind völlig nutzlos, da sie sich unter Kontrolle von Deus befinden. Falls Deus Coyne identifiziert, wird er Jünger und Drohnen schicken, um ihn zu töten.

Wenn Coyne und die Runner überleben, finden sie Coynes Exfreundin in einem der Zombieräume. Die Resistance ist ebenfalls sehr an Coynes Wissen interessiert und versucht, so viel wie nur möglich von ihm zu erfahren. Wenn sie es nach draußen schaffen sollten, suchen dort bereits Agenten von Renraku, Novatech und der UCAS Army nach Coyne und allen Personen, die mit ihm Kontakt hatten.

LIVE UND IN FARBE

Der Trideo-Sender KSAF heuert die Runner an, um Aufzeichnungen aus dem Sendewagen zu holen, der noch in der Parkgarage der Arkologie steht. KSAF würde am liebsten den ganzen Wagen und (falls möglich) das Nachrichtenteam haben, das in der Arkologie ist. Für den Fall, daß sie den Wagen nicht aus der Arkologie bekommen, gibt KSAF den Runnern einen Signalverstärker, mit dem sie das Material direkt aus der Arkologie zu KSAF senden können.

Bewohner des Ork-Untergrundes können die Runner in die Nähe des Wagens bringen, doch sie bestehen darauf, daß die Spielercharaktere einen anderen Weg nach draußen finden, damit sie Deus keinen Hinweis auf den geheimen Eingang geben. Im Parkhaus müssen die Runner mit Teufelsrochen und Derwischen fertig werden, die diesen Bereich bewachen. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel *Arkologie-Index* unter U4-U3 (S. 86).

Die Runner entdecken, daß der Wagen ein kurzes Signal empfängt. Vor seiner Gefangennahme ist es dem Kameramann gelungen, seine Kamera in der Klinik der 13. Etage zu verstecken. Er programmierte sie so, daß sie weiter aufzeichnet und die Daten nach einem zufälligen Muster mit kurzen Signalen zum Wagen

sendet. Viele Stunden wurden bereits aufgezeichnet und enthüllen die schrecklichen Experimente, die Deus an den Bewohnern durchführt. Wenn die Runner versuchen, diese Aufzeichnungen an KSAF zu senden, stört Deus ihr Signal und entsendet eine Einheit Blauer Jünger, um dem Signal auf den Grund zu gehen und den Wagen zu zerstören.

Das Nachrichtenteam wird in der Nähe der Kamera in der 13. Etage gefangengehalten. Die Runner müssen die gefährlichen unteren Etagen (Einkaufszentrum, Vergnügungspark und Club-Bereich) durchqueren, um dorthin zu gelangen. Nur zwei Reporter haben überlebt: die Reporterin Sharon Michaels und ihr Kameramann Walter Takeda. Wenn es ihnen gelingt, Michaels zu befreien, berichtet sie weiter über die Lage, bis sie einen anderen Ausgang aus der Arkologie gefunden haben. Die Runner können die Arkologie gegen den ausdrücklichen Willen der Orks durch die Tunnel des Ork-Untergrunds verlassen oder nach einem anderen Fluchtweg suchen.

Wenn die Runner Michaels aus der Arkologie befreien, hat sie eine unglaubliche Story zu erzählen. Ob ihr irgend jemand glauben wird, steht dagegen auf einem völlig anderen Blatt geschrieben ...

PRÄMIENJAGD

Der ersten Partei, die herausfindet, was sich hinter der Tür zu Raum 1835 der Renraku-Arkologie in Seattle verbirgt und diese Information der Draco Foundation übergibt, vermache ich fünf Millionen Nuyen.

– Auszug aus Dunkelzahns letztem Willen und Testament

Im Lichte der jüngsten Ereignisse in der Arkologie hat die Draco Foundation Dunkelzahns Belohnung auf acht Millionen Nuyen erhöht – eine Summe, mit der Sie die Runner ungeachtet der Risiken sicherlich in Versuchung führen können. Ein Schieber, der bereit ist, die Runner mit SOTA-Ausrüstung zu versorgen, wenn sie die Prämie mit ihm teilen, dürfte die Spieler zusätzlich motivieren.

Folgt man der Logik, muß Raum 1835 in der 18. Etage sein. Doch wenn die Runner in die Arkologie eindringen, werden sie feststellen, daß es zwar die Räume 1834 und 1836 gibt, jedoch keinen Raum 1835. Zwischen den beiden Räumen liegt ein Wartungsschacht, durch den man in zahlreiche Rohre und Müllentsorgungsanlagen gelangt.

Sollte einer der Runner in der SCIRE-Matrix suchen oder das Glasfaserkabel in der Nähe des Wartungsschachts anzapfen, wird er schließlich erfahren, daß es einen "Raum 1835" gibt – ein abgelegenes Peripheriesystem, das in einem Viertreihen-Wartungshost einige Toiletten kontrolliert. Sollte der Decker das Subsystem analysieren, was vermutlich schwieriger als erwartet sein wird, findet er eine Hintertür, die in einen anderen Host führt. Um in den Host zu gelangen, muß sich der Decker mittels der entsprechenden (schwierigen) Systemoperationen zunächst elegant ausloggen, anschließend den Zugang entschlüsseln und dann in den entsprechenden Host einloggen. Der Systemdesigner, der für die Hintertür verantwortlich ist, hatte den witzigen Einfall, daß sich der Decker in das nächste System "spülen" lassen muß, um diese Operationen auszuführen.

Die Hintertür führt direkt in einen UV-Host, der von dem Elfen Leonardo erschaffen wurde, um die SCIRE-Matrix zu überwachen und festzustellen, ob sich eine KI entwickelt. Big D hat irgendwie davon erfahren und in seinem Testament dafür gesorgt, daß jemand die Informationen findet und enthüllt, die von den verschiedenen Programmen gesammelt wurden, die auf dem Host laufen. Früher oder später wird der Decker entdeckt und aus dem System gejagt werden. In der Zwischenzeit wird der Standort der Runner lokalisiert und eine Einheit der Blauen entsendet, die der Sache auf den Grund gehen sollen. Die Arkologie mit den Informationen zu verlassen sollte eine *wirkliche* Herausforderung für die Runner sein.

OTAKU-ERRATA

Verwenden Sie die folgenden Regeln und Erläuterungen, um Otaku-Spielercharaktere zu erschaffen oder die Weißen im Spiel zu führen. Diese Regeln sind als Ergänzung der Otaku-Regeln im Regelbuch *Virtual Realities 2.01D* (S. 142–148) gedacht. Entsprechende ältere Regeln sind hiermit aufgehoben. Mit diesen Regeln werden die Otaku auch wieder kompatibel mit den Regeln von *Shadowrun 3.01D*.

1. Otaku müssen Priorität A den Ressourcen zuweisen und ihre niedrigste Priorität auf Magie legen.

2. Der Attributsgrenzen der einzelnen Rassen (S. 245, *SR3.01D*) werden für die Geistigen Attribute der Otaku um einen Stufenpunkt erhöht. Für die Körperlichen Attribute werden die Grenzen um einen Stufenpunkt gesenkt. Das kann die Maximalen Attributsgrenzen ebenso beeinflussen.

3. Die Kanäle sind mit der Willenskraft verknüpft. Ein Otaku kann nicht von einem Kanal aus auf irgend eine andere Eigenschaft ausweichen. Kanäle können auch Spezialisierungen haben, welche die Effekte bestimmter Utilities nachahmen.

4. Um in die Matrix gehen zu können, benötigt ein Otaku eine Datenbuchse und einen ASIST-Konverter (siehe S. 82 in diesem Buch).

5. Härte sollte als Teil der Lebendigen Persona betrachtet werden und nicht als Komplexe Form. Otaku haben eine Härte in Höhe der Willenskraft/2, aufgerundet. Dieser Wert kann nur mittels einer Steigerung der Willenskraft erhöht werden. Härte kann nicht als Komplexe Form erworben werden.

6. Operationsutilities (siehe S. 96, *Virtual Realities 2.01D*) können nicht als Komplexe Formen verwendet werden. Ein Otaku kann den Mindestwurf von Systemproben also nur mit Kanälen senken. Analyse, Schmöker und die andern Operationsutilities sind für Otaku nur als Spezialisierungen ihrer Kanäle verfügbar, nicht aber als Komplexe Formen. Ausschließlich Spezial-, Offensiv- und Defensivutilities können als Komplexe Formen erworben werden.

7. Bei der Erschaffung eines Otaku-Charakters erfordern Komplexe Formen kein Karma. Charaktere beginnen das Spiel nur mit einer einzigen unvollständigen (also noch nicht fertig programmierten) Komplexen Form.

8. Es ist davon auszugehen, daß Otaku über ausreichend Aktiven Speicher verfügen, um ihre Komplexen Formen zu nutzen. Dieser "unbegrenzte" Speicher kann nicht für andere Zwecke eingesetzt werden.

9. Otaku benötigen eine Speicherbank (Headware-Memory oder Offline-Speicherbank), um Dateien herauf- und herunterladen und auf andere Art manipulieren zu können.

10. Im Rahmen einer optionalen Regel kann der Spielleiter dem Otaku erlauben, das Spiel mit Komplexen Formen in Höhe von Computer (Software [Programmierung]) x 50 MP zu beginnen, anstatt alle "Programmierungsproben" würfeln zu müssen.

11. Als weitere optionale Regel kann eingeführt werden, daß der Otaku auf die freie Komplexe Form (Panzerung), die ihm in Höhe seiner Willenskraft zusteht, verzichtet und statt dessen eine Komplexe Form (Schleicher) gleich seiner Intelligenz oder eine Komplexe Form (Tarnung) in Höhe seines Charisma wählt.

12. Für Otaku, die in den Genuß einer Satellitenverbindung gelangen wollen, kann der Spielleiter ein entsprechendes Interface-Gerät zum Preis von 2.000¥ einführen. Diese Hardware ist nicht von dem MPCP des Otaku abhängig, wie es bei der Satellitenverbindung eines Deckers der Fall ist. Decker sind gezwungen, die Komponenten ihres Decks aufeinander abzustimmen, während sich ein Otaku einzig und allein auf die Matrix einstimmen muß.

ARKOLOGIE-INDEX

In der folgenden Liste wird die ursprüngliche Funktion jedes Bereiches **fett** geschrieben. Dann folgen die Veränderungen, die Deus vorgenommen hat. Mit einigen wenigen Ausnahmen haben die meisten Etagen stets mehrere Funktionen – in Produktionsetagen gibt es auch Büros und Unterhaltungsbereiche, in Wohnbereichen gibt es Sicherheitsabschnitte und so weiter. Der Index beginnt mit der Untergeschoßebene 21 und endet mit dem Dach.

- U21
- Fusionsreaktoren. Diese Etage wird nicht mehr von Menschen betreten. Deus wartet und stabilisiert die Reaktoren nun über die Matrix.
- U20
- Nothauptquartier und Kommandozentrale. Deus hat ein paar Dutzend Execs und Sicherheitsgardisten erlaubt, diesen Bereich zu erreichen, doch dann hat er ihn von der Außenwelt und dem Rest der Arkologie abgeschnitten. Die Execs gehen sich langsam gegenseitig an die Kehle, und bei gewalttätigen Auseinandersetzungen kamen bereits mehrere Personen ums Leben.
- U18–19
- Tiefgefrorener Nahrungsmittelvorrat. Dieser Bereich wurde zum größten Teil nicht angerührt, und eine große Zelle der Resistance versteckt sich in U19. Das wichtigste Ziel der Zelle ist es, sich Zutritt zu der unteren Etage zu verschaffen, wo die Resistance ein großes Waffen- und Munitionslager vermutet (richtig) und wo das gesicherte Kommunikationssystem nicht unter der Kontrolle der KI steht (falsch).
- U16–17
- Aquakultur. Die riesigen Tanks in diesen Etagen, in denen früher Fische, Krebse und andere Wasserlebewesen gezüchtet wurden, sind seit der Versiegelung unbeaufsichtigt, und beinahe alle Fische sind gestorben. Der Gestank in diesen beiden Etagen ist unerträglich.
- U13–15
- Wasserfilter und Wiederaufbereitungsanlage. Diese Etagen dienen weiterhin ihrem ursprünglichen Zweck und werden von Grünen beaufsichtigt. Die gewaltigen Rohre, durch die nicht wieder recyclebares Wasser in den Puget Sound fließt, sind eine der wenigen unbewachten Zugangsmöglichkeiten zur Arkologie – wenn es den Charakteren gelingen sollte, gegen den Strom zu schwimmen.
- U12
- Ausbildungszentrum für Sicherheitskräfte. Als die Abschottung begann, saugte Deus mit Hilfe des Ventilationssystems die Luft aus der gesamten Etage ab. Die Waffen wurden von der Resistance und den Jüngern geborgen.
- U11
- Testzentrum für Software und Verpackungsanlagen. Die automatisierten Produktionsanlagen sind noch immer in Betrieb, wenngleich niemand weiß, welche Art von Software dort hergestellt wird.
- U9–10
- Lager für Computerprodukte. Diese Etage ist derart mit Hardware, Software und Computerkomponenten zugestellt, daß man sich dort kaum bewegen kann. Spinnenkonstrukte krabbeln hier immer wieder herum und brechen hin und wieder eine Kiste auf, um ein Teil herauszuholen, das die Jünger benötigen.
- U7–8
- Produktionsanlage für Computer. In diesem Bereich wird noch immer hergestellt, was wie normale Computerkomponenten aussieht.
- U6
- Parkgarage. In den Pardecks stehen noch immer sehr viele Fahrzeuge, und auf den Fahrspuren, die zu den Ausgängen auf Etage U2 führen, stauen sich verwaiste Autos. Manche sehen aus, als wären sie freiwillig zurückgelassen worden, andere wurden scheinbar aufgerissen.
- U5
- Parkgarage. Im östlichen Bereich dieser Etage befindet sich das Renraku-Busterminal. Im Terminal sind zwar keine Wachen, doch in der Nähe der Barrieren, die den Weg zum Zugangstunnel versperren, patrouillieren ständig Drohnen.
- U4–3
- Parkgarage. Der Zugang zum Ork-Untergrund liegt oben an einer Wand in der Nähe der nördlichen Ecke von Etage U4. Der Tunnel wurde vermint, für den Fall, daß er von den Jüngern entdeckt werden sollte.
- U2
- Parkgarage. Alle Rampen, die zur Interstate 5 führen, befinden sich in dieser Etage, und die Fahrspuren sind stärker bevölkert als irgendwo sonst. Zahllose Teufelsrochen und Derwische bewachen diese Etage zusammen mit den Blauen. Eine der Auffahrten wurde nicht völlig abgeschottet, doch jeder, der unter der Barriere durchkrabbelt, wäre für einen Jünger oder eine Drohne eine leichte Beute.
- U1
- Wartungstunnel für das Einkaufszentrum und Ladebereich für Seefracht. Diese Etage ist nicht nur mit Medusen übersät, sondern auch mit Hummeln, Spinnen und anderen Konstrukten. Die Drohnen sind hauptsächlich in der Nähe verschiedener Falltüren und Treppen stationiert, um Flüchtlinge aus den oberen Etagen abzufangen. Im Ladebereich sind viele Blaue anzutreffen.
- 1
- Eingang und Erdgeschoß des Renraku-Einkaufszentrums. In diesem Bereich des Einkaufszentrums sind nur wenige Geschäfte. In dieser Etage findet man auch den FunZone-Vergnügungspark, einen Wald mit echten tropischen Pflanzen, einen kleiner Zoo, ein Aquarium, einen Swimming Pool und einen Zirkus. Der Eingang, der sich über beinahe zwei komplette Seiten der Arkologie erstreckt, wurde mit massiven Barrieren versiegelt und wird von Kampfdrohnen schwer bewacht. Der Zoo ist beinahe leer. Die Tiere flohen, als die Energie ausfiel, oder sind in ihren Käfigen verhungert. Viele der Raubtiere sind in den Wald geflüchtet, andere wurden aus den Forschungsbereichen für paranormale Tiere weiter oben hierher gebracht. Der Vergnügungspark ist ebenfalls verlassen, und auch die meisten Fische in den Aquarien sind verhungert. Einige Passanten und Angestellte, die überlebt haben, sind in die größeren Geschäfte geflüchtet und verstecken sich dort, außer wenn sie nach Nahrung suchen müssen. Die meisten sind äußerst paranoid und in ihrer Verzweiflung beinahe zu Wilden geworden.
- 2–5
- Monorailstation, Geschäfte und Restaurants. Die Monorailstation im östlichen Teil der Etage ist sowohl von dem Rest der Arkologie als auch von der Monorailstrecke abgeschottet. An einigen Stellen kann man sich durch die Monorailschiene in das Einkaufszentrum abseilen. Seitdem eine Renraku-Spezialeinheit diese Zugangsmöglichkeit benutzte, ist dieser Bereich jedoch gut bewacht und mit Fallen übersät.
- 6
- Club-Bereich (Nordseite) und Büros für das Einkaufszentrum (Südseite). Der Club-Bereich war Schauplatz einiger der blutigsten Kämpfe während der Abschottung, und die Clubs und die Gänge liegen noch immer in Trümmern. Drohnen und Blaue bewachen diesen Bereich, vor allem das gute Dutzend Helikopter-Landeplätze (HeliPads), die über die ganze Etage verteilt sind. Die Büros wurden in Zellen für Gefangene aus den unteren Bereichen umgewandelt.
- 7–12
- Wohnbereiche für Arbeiter. Die Bewohner dieser Bereiche wurden in ihren Wohnungen eingeschlossen, als Deus die Kontrolle über die Arkologie übernahm. Sie werden von dort aus systematisch in die Klinik der 13. Etage gebracht und in Jünger verwandelt. Einige der Bewohner sind bereits in ihren Wohnungen verhungert.
- 13
- Wohnbereich für Arbeiter mit Klinik. Dies ist die Klinik, in der Deus die meisten Arkologie-Bewohner operieren läßt, um ihnen seine “Augen und Ohren” zu implantieren und sie in Jünger umzuwandeln. Im Wohnbereich leben zahlreiche Ärzte, Krankenschwestern und anderes Klinikpersonal. Auch Blaue sind hier stationiert, da die Klinik eines der Primärziele der Resistance darstellt.
- 14
- Wohnbereich für Arbeiter. In dieser Etage wurden nahezu alle Innenwände herausgerissen, um den gesamten Bereich in einen einzigen riesigen “Pferch” zu verwandeln. Hier werden die Bewohner festgehalten, ruhiggestellt und schwer bewacht, während sie darauf warten, in einen Jünger umgewandelt zu werden.
- 15–20
- Wohnbereiche für Arbeiter. Diese Bereiche wurden zunächst nicht angegriffen. Deus und die Weißen simulierten die gesamte Kommunikation mit dem Rest der Arkologie und der Außenwelt so, als sei alles in Ordnung. Die Täuschung funktionierte jedoch keine Woche, als die Bewohner schließlich in Panik gerieten und rebellierten. Deus flutete den gesamten Bereich mit Betäubungsgas und ließ die Bewohner nach unten in den Pferch bringen. Seitdem wurden die meisten Bewohner in Grüne verwandelt und nach oben geschickt, um den höherrangigen Jüngern zu dienen. Mittlerweile sind die Wohnbereiche fast völlig verlassen.
- 21
- Hydroponische Gärten, Aquakultur, Nahrungsspeicher und Müllentsorgung. Genau wie ähnliche Etagen der Arkologie dient auch diese noch immer ihrem ursprünglichen Zweck. Selbst Otaku haben hin und wieder Hunger.

- 22 Produktionsanlagen für elektronische Komponenten.** In dieser Etage werden noch immer elektronische Komponenten hergestellt, wenngleich sie nun größtenteils für den Bau von Deus' hochentwickelten Drohnen verwendet werden. Die Etage ist ein beliebtes Ziel der Resistance und aus diesem Grund gut bewacht.
- 23–30 Konzernbüros.** Diese Büros stehen größtenteils leer. "Flüchtlings" aus den oberen Etagen gestattet Deus gelegentlich den Zutritt zu diesen Bereichen. Anschließend werden sie von Drohnen und Blauen durch die abgeteilten Großraumbüros gejagt. Diese Jagden sind ein beliebter Sport bei den Blauen.
- 31 Wohnbereich (Mittelklasse).** Dieses ist die einzige Etage mit einem Freiluftgarten und ähnlichen Anlagen (auf dem Dach der 30. Etage) und war bei den Bewohnern aus der Mittelklasse hoch begehrt. Die Zugänge zum Garten wurden mit den gleichen Barrieren versiegelt wie das Einkaufszentrum. Damit sich im Garten niemand verstecken kann, wurden die Gartenpflanzen zerhackt und entfernt. Im Wohnbereich leben jetzt hauptsächlich Blaue.
- 32–39 Wohnbereiche (Mittelklasse).** In diesen Etagen haben sich Grüne und Blaue breitgemacht, und die Wohnbereiche sehen täuschend normal aus.
- 40 Wohnbereich (Mittelklasse) und Klinik.** Genau wie in der 13. Etage werden in dieser Klinik hauptsächlich Cyberaugen und kybernetische Kontrollsysteme implantiert und neue Jünger geboren.
- 41 Wohnbereich (Mittelklasse).** Diese Etage dient, ähnlich wie die 14. Etage, als großer Pferch.
- 42–50 Wohnbereiche (Mittelklasse).** Während der Machtübernahme wurden die Bewohner dieses Bereichs in ihren Wohnungen eingesperrt. Die meisten Appartements stehen nun leer, denn ihre Bewohner wurden in Jünger umgewandelt und nach oben geschickt, um dort zu dienen. Ein paar Wartungsarbeiter konnten in die Ventilationsschächte fliehen und versuchen nun, andere Bewohner zu befreien. Sie verstecken sich im Wartungsraum einer Ladenstraße der 44. Etage. Sie haben noch immer keinen Kontakt zur Resistance herstellen können und wissen nicht einmal, was mit der Arkologie eigentlich passiert ist.
- 51 Hydroponische Gärten, Aquakultur und Müllentsorgung.** Diese Etage ist noch intakt und dient ihrem ursprünglichen Zweck.
- 52 Produktionsanlage für Computerkomponenten.** Hier werden Computer nicht mehr am Fließband hergestellt, doch viele Weiße kommen in diese Etage, um Computerkomponenten zu besorgen und spezielle Geräte für ihre "Experimente" in den Zombieräumen zu basteln.
- 53–60 Wohnbereiche für Arbeiter.** Spinnenkonstrukte haben in diesen Etagen die Innenwände entfernt, und die Bewohner müssen auf dem Boden schlafen oder sich notdürftige Schlafgelegenheiten herrichten. Die Bewohner werden von Blauen bewacht und größtenteils in Ruhe gelassen. Hin und wieder werden ein paar von ihnen in die Pferche oder Zombieräume gebracht.
- 61 Wohnbereich für Arbeiter und Klinik.** Deus benutzt die Klinik als Zentrale für seine medizinischen Experimente: Hier werden rund um die Uhr absurde chirurgische Eingriffe vorgenommen. Besonderes Augenmerk schenkt Deus dabei der Gehirnochirurgie.
- 62–70 Wohnbereiche für Arbeiter.** In diesen Etagen entledigt sich Deus äußerst unzeremoniell der weniger lebensfähigen "Patienten" aus den unteren Etagen. Nur wenige von ihnen sind geistig noch bei Gesundheit, und die Etagen haben sich in einen brutalen Kriegsschauplatz verwandelt, in dem nur die Stärksten überleben. Hin und wieder "rekrutiert" die Resistance einige dieser armen Kreaturen, doch meistens sind sie nur als Kanonenfutter zu gebrauchen.
- 71 Hydroponische Gärten, Aquakultur und Müllentsorgung.** Diese Etage ist noch intakt und wird gut bewacht, um die Opfer aus den unteren Etagen fernzuhalten.
- 72 Forschung und Produktion (Cyberware).** Die gesamte Etage wurde von Deus mit einer Wolke tödlichen Gases überflutet und ist daher für Metamenschen nicht betretbar. Einige Maschinen funktionieren noch immer, doch niemand weiß, wofür sie verwendet werden.
- 73–80 Konzernbüros.** Die Grünen benutzen diesen Bereich, um die alltäglichen Funktionen der Arkologie zu überwachen, um die Deus sich nicht aktiv kümmert – den Transport von Bewohnern, die Verteilung von Nahrung und so weiter.
- 81–100 Wohnbereiche (Mittelschicht).** Die Etagen ähneln einem Gefängnis, in dem jeder Bewohner eine eigene kleine Zelle hat. Blaue und Drohnen laufen frei herum. Die Klinik in der 90. Etage wurde komplett abgebaut.
- 101 Hydroponische Gärten, Aquakultur und Müllentsorgung.** Diese Etage ist intakt.
- 102 Software-Design.** Otaku, die noch keine Jünger sind, benutzen diese Räumlichkeiten gelegentlich für eigene Projekte. Ansonsten ist die Etage unbewohnt.
- 103–120 Wohnbereiche für Arbeiter.** Hier leben Otaku, die noch darauf warten, den Rang eines Jüngers zu bekommen. Die Klinik in der 120. Etage ist intakt. Hier werden Jünger und Otaku medizinisch versorgt.
- 121 Hydroponische Gärten, Aquakultur und Müllentsorgung.** Diese Etage ist intakt.
- 122 Forschungslaboratorien und Produktionsanlagen (Trideo / SimSinn).** In dieser Etage stellen zahlreiche Grüne unterschwellige Propaganda-Chips, Präsentationen und Lernprogramme für die Konditionierung der Bewohner her.
- 123–130 Konzernbüros.** Größtenteils verlassen. Im nördlichen Teil der Etagen 126 bis 128 hat die Resistance eine vorübergehende Basis eingerichtet, doch die Mitglieder sind ständig zur Flucht bereit, falls sie entdeckt werden sollten.
- 131–132 Wohnbereiche (Mittelklasse).** Hochmoderne Überwachungsgeräte wurden in diesen Etagen installiert. Mit ihnen überwachen Grüne und Blaue die Aktivitäten im Labyrinth.
- 133–148 Wohnbereiche (Mittelklasse).** Diese Etagen wurden völlig leergeräumt und in das sogenannte Labyrinth verwandelt. Die Resistance kennt Eingänge in der 135. und 143. Etage, obwohl durchaus noch andere Eingänge existieren können. Die Struktur des Labyrinths verändert sich unaufhörlich, doch die Eingänge bleiben mehr oder weniger an den gleichen Stellen. Die Eingänge werden sorgfältig von der Resistance beobachtet.
- 149–150 Wohnbereiche (Mittelklasse).** In diesen Etagen befinden sich weitere Überwachungsanlagen für das Labyrinth.
- 151 Hydroponische Gärten, Aquakultur und Müllentsorgung.** Der Müllentsorgungsbereich wurde während der Machtübernahme im Verlauf eines Gefechtes schwer beschädigt, und die Etage ist größtenteils verlassen. Die Resistance stiehlt in dieser Etage hin und wieder Nahrungsmittel und Vorräte.
- 152 Mainframe-Soft- und Hardware-Produktion.** In dieser Etage werden verschiedene Drohnen und andere Konstrukte hergestellt.
- 153–167 Wohnbereiche für Arbeiter.** Die Bewohner dieser Etagen dürfen sich frei bewegen. Blaue und Drohnen bewachen die Bereiche und bestrafen alle echten und angeblichen Verstöße gegen den Willen des Großen Deus hart.
- 168–170 Wohnbereiche für Arbeiter.** In diesen Etagen befindet sich einer der "Rattenkäfige". Er besteht aus einer Reihe von Laufstegen, über denen "Hummelnester" an der Decke angebracht wurden. Ein Sturz führt das Opfer drei Etagen in die Tiefe direkt auf einen mit Dornen übersäten Boden.
- 171 Hydroponische Gärten, Aquakultur und Müllentsorgung.** Diese Etage ist intakt.
- 172 Produktion von Computersystemen.** Hier werden noch immer Hardware-Komponenten zusammengebaut. Spinnen und andere Konstrukte bringen sie dann in die 72. und 202. Etage. Niemand weiß, was dort mit ihnen geschieht.
- 173–180 Konzernbüros.** Diese Büros dienen jetzt als Sicherheitszentrale der Arkologie, in der die Blauen alle Sicherheitssysteme und Verteidigungsanlagen überwachen, um die Deus sich nicht persönlich kümmern möchte. Viele Mainframes der SCIRE-Matrix stehen hier – der Standort der anderen Mainframes ist ein gut gehütetes Geheimnis.

SPIELLEITERINFORMATIONEN

- 181–189 Wohnbereiche (Mittelklasse).** Die Bewohner dieser Etagen wurden in ihren Wohnungen eingeschlossen. Sie werden mit Nahrung versorgt und können über ihre Telekoms miteinander kommunizieren.
- 190 Wohnbereich (Mittelklasse).** Die Grünen, die hier leben, überwachen alle Gespräche, die von den Bewohnern der 181. bis 189. Etage geführt werden, und zeichnen sie auf.
- 191–193 Wohnbereiche (Mittelklasse).** Ein weiterer Rattenkäfig. Dieser Bereich wird auch "Glaskäfig" genannt. Die Wände, Decken und Böden sind mit Glasscherben versehen. Spinnen und Teufelsrochen machen den Käfig unsicher.
- 194–199 Wohnbereiche (Mittelklasse).** Die Wohnbereiche dieser Etagen wurden zerlegt, doch die Restaurants und Bars sind noch immer intakt und voller Vorräte.
- 200 Wohnbereich (Mittelklasse).** Die Grünen, die hier leben, überwachen alle Aktivitäten auf den direkt darunter liegenden Etagen.
- 201 Hydroponische Gärten, Aquakultur und Müllentsorgung.** Unter dem "Müll", der in dieser Etage gesammelt wird, befinden sich auch Körper gescheiterter Experimente, tote Gefangene und so weiter. Die Leichen wurden in der Nähe der Fenster gestapelt. Einige werden von Ghulen gefressen, andere von Grünen in Experimenten als "Dünger" benutzt.
- 202 Computerforschung und Produktionsanlage.** Dieser Bereich wurde genau wie die 72. Etage mit einer Wolke des gefährlichen Gases geflutet, das auf (Meta)Menschen tödlich wirkt. Konstrukte kommen und gehen.
- 203–209 Magische Forschungslabors, Bibliotheken und Wohnbereiche für Konzernmagier.** Viele Magier der Blauen leben hier in ihren früheren Heimen. Einige Bereiche dieser Etagen waren speziell für die Erforschung paranormaler Wesen eingerichtet worden, doch die meisten Tiere wurden inzwischen in den "Dschungel" im Erdgeschoß und in die Rattenkäfige gebracht oder im Rahmen anatomischer Experimente seziert.
- 210–212 Magische Forschungslabors, Bibliotheken und Wohnbereiche für Konzernmagier.** Während der Machtübernahme wurde aus diesen Etagen der Sauerstoff abgesaugt, wodurch die meisten hochrangigen Konzernmagier ihr Leben verloren. Ihre Wohnungen stehen nun leer, und die Leichen der paranormalen Tiere, die in diesen Etagen gehalten wurden, liegen noch immer in den Käfigen. Die Bibliotheken und Laboratorien wurden ausgeräumt und in die Bereiche direkt unterhalb dieser Etage gebracht.
- 213–230 Konzernbüros.** Diese Etagen dienen nun als Verarbeitungszentrum für alle nichtelektronischen Informationen der Arkologie. Papierdokumente, Prototypen, Offline-Speicherbanken und andere potentielle Datenquellen, die nicht über die Matrix zugänglich sind, wurden hierher gebracht, um nach potentiell nützlichen Informationen analysiert zu werden. Alles, was auch nur die geringste Bedeutung haben könnte, wird hier gescannt und in die Matrixhosts kopiert, wo Deus und die Weißen direkten Zugriff darauf haben.
- 231–236 Wohnbereiche (Execs).** Hier leben Grüne, die größtenteils im Verarbeitungszentrum weiter unten arbeiten.
- 237–240 Wohnbereiche (Execs).** Diese Etagen wurden in das "Netz" verwandelt, einen vier Etagen umfassenden Rattenkäfig mit zahllosen Gängen voller klebriger "Fäden" und Spinnen, die auf Jagen und Töten programmiert sind.
- 241 Wohnbereich (Execs).** Die Überlebenden des Labyrinths, des Netzes und anderer Rattenkäfige werden hierher gebracht, um von Deus auf die Auswirkungen der Rattenkäfige auf Metamenschen untersucht zu werden.
- 242–250 Wohnbereiche (Execs).** Diese Etagen wurden leergeräumt und in Zombieräume umgewandelt, in denen Hunderte früherer Arkologie-Bewohner in die SCIRE-Matrix eingestöpselt sind und einer Vielzahl von simulierten Realitäten ausgesetzt werden, damit Deus ihre Reaktionen beobachten kann. Die Subjekte werden meist von Weißen überwacht.
- 251 Hydroponische Gärten, Aquakultur und Müllentsorgung.** Diese Etage ist intakt. Die Nahrung, die in dieser Etage und den Etagen weiter oben aufbewahrt wird, ist von besserer Qualität, da sie für die privilegierteren Jünger bestimmt ist, die in den oberen Etagen leben.
- 252–253 Mikrotronik und andere Produktionsanlagen.** In dieser Etage werden die meisten Hummeln und Derwische zusammengebaut. Außerdem werden hier Komponenten der anderen Drohnen hergestellt, die besonders große Präzision erfordern. Einige Laboratorien für Computerforschung im südöstlichen Teil der Etagen wurden völlig abgeschottet. Ihre Wände und Türen sind mit verschiedenen Metallplatten und anderen panzernden Materialien verstärkt worden.
- 254–259 Wohnbereiche (Execs).** In diesen Etagen leben die hochrangigsten Grünen Jünger.
- 260 Wohnbereich (Execs).** Hiroshi Ushida, der frühere Direktor der Arkologie, hat diese Etage zu seiner persönlichen Domäne gemacht. Nur ihm selbst und seinen persönlichen Grünen Dienern ist der Zutritt zu dieser Etage gestattet. Ushida verbringt jedoch wenig Zeit hier, da er Deus oft in anderen Teilen der Arkologie zu Diensten ist.
- 261–279 Wohnbereiche (Execs).** Hier leben die meisten Otaku. Wenn sie nicht Deus zu Diensten sind oder eigene Experimente durchführen, halten sie sich meist in ihren Quartieren auf und sind eingestöpselt. Die Klinik in der 270. Etage ist noch immer intakt. Cham Lam Won ist oft in diesen Etagen unterwegs und wird von den Weißen größtenteils ignoriert.
- 280 Wohnbereich (Execs).** In dieser Etage lebt Pax, die Anführerin der Weißen.
- 281 Hydroponische Gärten, Aquakultur und Müllentsorgung.** Diese Etage ist intakt.
- 282–290 Renraku-Universität (in Bau).** Die Weißen sind gerade dabei, die Räume in diesen Etagen umzuwandeln, um die Bewohner später mit dem Ruhm und der Pracht von Deus zu "erleuchten". Unterschwellige Manipulation, Gehirnwäsche und sensorischer Entzug wird ihnen bei der Konditionierung neuer Anhänger eine große Hilfe sein.
- 291–300 Wohnbereiche (Execs).** Diese Etagen wurden in Schulen für jüngere Arkologie-Bewohner umgewandelt. Die von ihren Eltern getrennt lebenden Kindern erfahren hier vom "Ruhm" der KI. Hier wird auch geprüft, ob sie das Potential haben, zu Otaku oder zu Magiern ausgebildet zu werden. Auf jeden Fall werden sie zu willigen kleinen Dienern "erzogen".
- 301 Hydroponische Gärten, Aquakultur und Müllentsorgung.** Diese Etage ist intakt.
- 302–303 Rehabilitations- und Erholungszentrum.** In diesen Bereichen werden jetzt nur noch die Bäder benutzt, in denen die neuen Jünger ihrer Wandlung unterzogen werden.
- 304–310 Büros der Vorstandsmitglieder.** Sämtliche Wände und Decken dieser Etagen wurden entfernt, das heißt, der Bereich ist jetzt ein einziger leerer Raum von sieben Etagen Höhe.
- 311 Bodenkontrolle für den Luftraum und Sicherheitszentrum für die HeliPads auf dem Dach.** Die Blauen benutzen diesen Bereich für seinen ursprünglichen Zweck, nämlich zur Überwachung des Daches und des Luftraums. Astral projizierende Magier der Blauen, die auf astrale Patrouille gehen, lassen in der Regel ihren Körper hier. Die Sicherheit ist hier extrem gut.
- 312 Wohnbereich (Luxus).** Diese Etage dient nun als Residenz von Tadashi Marushige, dem ehemaligen Sicherheitschef der Arkologie und jetzigen Anführer der Blauen.
- 313 Wohnbereich (Luxus).** Dies ist die dritte Etage mit einer dieser tödlichen Wolken. Kein Lebewesen, das einen Fuß in diese Etage setzt, überlebt diesen Ausflug. Die Eingänge sind zwar alle sehr gut bewacht, doch selbst Drohnen betreten den Bereich nur selten.
- 314–320 Wohnbereiche (Luxus).** Viele dieser Etagen verfügen über private HeliPads und kleine Hangars. Deus ist besonders besorgt wegen möglicher Angriffe aus der Luft, und so sind in all diesen Etagen Blaue untergebracht. Dies wird als große Ehre betrachtet, und es ist nur den erfahrensten, fähigsten und loyalsten Jüngern gestattet, in den luxuriösen Appartements zu leben. Die HeliPads sind mit Selbstschußanlagen geschützt und werden von Blauen schwer bewacht.
- Dach HeliPads und Ziergärten.** Deus hat die ohnehin bereits schweren Sicherheitssysteme auf dem Dach zusätzlich verstärkt. Selbstschußanlagen, Raketenwerfer, modernste Radarsysteme, magische Hüter und viele anderen Sicherheitsvorkehrungen machen jeden Landeanflug zu einem Selbstmordversuch. Wer sich der Arkologie nähert, wird ohne Vorwarnung abgeschossen.