

SHADOWRUN[®]



DATAPULS BOX

TOPPS

CATALYST
game labs

IMPRESSUM

Texte: Torben Föhrder, Christian Götter, Tobias Grunow, Tobias Hamelmann, Sascha Morlok, Andreas „AAS“ Schroth, Niklas Stratmann

Redaktion: Tobias Grunow, Tobias Hamelmann

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Deutsche Chefredaktion Shadowrun: Tobias Hamelmann

Illustrationen: Theresa Schreiner, Andreas „AAS“ Schroth

Karten und Pläne: Tobias Grunow, Andreas „AAS“ Schroth

Layout: Tobias Hamelmann

Ikongrafie: Nigel Sade

Lektorat: Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga, Lars Schiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2018 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

www.shadowrun5.de

www.pegasus.de

www.pegasusdigital.de



Pegasus Press

DATA PULS

DEMEKO ADL :: PERSÖNLICHER NACHRICHTENFILTER EIN

Crime Report

GIFTGEIST ZERSTÖRT GARTEN

Johanna Waldner traute ihren Augen nicht: Gerade war die Rentnerin an der Stadtgrenze von Zweibrücken am gestrigen Morgen aufgestanden, da sah sie, wie eine schimmernde Gestalt ihren geliebten Garten in eine stinkende Grube voll giftiger Schlacke verwandelte. Die rüstige Orkin handelte richtig und wählte sofort die Nummer der Sonderzentrale für SOX-Übergriffe. Schon wenige Minuten später waren Einsatzkräfte der MET2000 und der Polizei vor Ort und vertrieben den unliebsamen Besucher. Laut Aussagen des Einsatzleiters Peer Nowak handelte es sich dabei um einen gefährlichen, toxischen Geist, der offenbar in den frühen Morgenstunden über die Mauer gekommen war und sich an

den Blumen von Frau Waldner vergiften hatte. „Gott sei Dank nur an den Pflanzen“, sagt Einsatzleiter Nowak: „Es hätte auch wesentlich schlimmer kommen können.“ In den letzten zwei Jahren gab es allein auf ADL-Seite insgesamt acht Übergriffe aus der SOX mit Todesfolge. Entweder waren es magische Entitäten oder verwirrte und hoch verstrahlte Metamenschen, die blindwütig über friedliche Anwohner herfielen.

„Mit unserer neu geplanten Mauer wird alles besser“, so eine Sprecherin des SOX-Kontrollrats. Frau Waldner indes sieht keinen Grund, aus dem Nahbereich der verstrahlten Zone wegzuziehen: „Dies ist meine Heimat seit Kindheitstagen. Hier bleibe ich, egal was da kommt.“

... Datapuls kontaktiert ...
... kompiliere Informationen ...
... Themenfilterwahl: **SOX** ...
... Filter arbeitet ...
... Inhalte werden bereitgestellt ...

Rundschau ADL

SOX VERSCHLUCKT MITARBEITER

Gesicherte Quellen bestätigen, dass in der Ares-Arkologie bei Völklingen ein weiterer Mitarbeiter verschwunden ist: Dr. Miriam Peeters, Parabiologin und Absolventin der renommierten Universität Heidelberg, fehlt schon seit einigen Tagen in der Arkologie und ist damit der dritte Vermisstenfall innerhalb von zwei Monaten.

Über die Umstände all dieser Ereignisse schweigt Ares weiterhin beharrlich, auch wenn der Konzern mittlerweile nicht mehr dementiert, dass Metamenschen in der Arkologie verschwunden sind. „Wir sind sicher, dass es sich dabei nur um einen Austragsfehler in der Mitarbeiterkatalogisierung handelt und sich alle Verschwundenen auf einer länger angelegten Außenmission befinden“, lautet die neuste der schwachen Ausreden, die die Pressestelle von Ares dazu herausgegeben hat. Vehement bestreitet der Konzern dagegen Sicherheitslücken sowie die Einflussnahme von toxischen Kräften. Nichtsdestotrotz hat Ares laut Informationen dieser Redaktion nach wie vor weder Suchoperationen gestartet noch Maßnahmen innerhalb des Konzerngebäudes ergriffen. Informanten berichten von wachsender Unruhe in der biologischen Forschungsabteilung, in der alle drei Vermissten vor ihrem Verschwinden tätig waren.

Rheinschau-Newsfeed

VERSTRALTE KUNST

Unter dem Motto „Verstrahlte Kunst“ zeigt ab heute die Düsseldorfer Edel-Galerie Mahler Kunstwerke aus der toxischen Sonderrechtszone zwischen Deutschland und Frankreich. Die Exponate sind aus der gesamten SOX zusammengetragen worden. Einige der Sammelobjekte konnte man erst vor kurzer Zeit aus dem Gebiet bergen. Hinter Bleiglasplatten können Kunstfreunde diese verschollen geglaubten, heute gut bewachten Kleinode endlich wieder bestaunen. Überschattet wird diese schöne Ausstellung allerdings von einzelnen Klagen angeblicher Eigentümer, die „ihre“ Erbstücke zurückfordern.

RuhrBlick

TRAGISCHER TOD AN DER UNI

Brenda Williams, Entomologin an der Ruhr-Universität, ist gestern von Sicherheitskräften getötet worden. Die Forscherin war erst vor einer Woche von einer Studienreise aus der SOX bei Homburg wiedergekehrt, wo sie paranormale Termiten untersuchen wollte. Angehörige sprechen von Verhaltensänderungen seit Williams' Rückkehr. Als die Professorin während einer Sitzung auf Kollegen losging und dabei drei Personen umbrachte, erschossen Sicherheitsangestellte sie in Notwehr. Ihr Leichnam wurde von Psi AID in Gewahrsam genommen, der Fall wird nun von den Behörden genauer untersucht.



FAZ



LUXIA WEITER AUF KREUZZUG

Lux Incorporated Assets, die sich als Nachfolger des zerstörten Luxemburgs sieht, hat erneut angekündigt, die Aufnahme in den SOX-Kontrollrat zu beantragen. Dieser jüngste Versuch, in das Kontrollgremium aufgenommen zu werden, welches auch das Gebiet des historischen Kleinstaates Luxemburg verwaltet, steht am vorläufigen Ende einer langen Reihe von gescheiterten Rechtsstreitigkeiten um mehr Mitspracherecht und Einfluss auf das ehemalige Territorium von Luxemburg. Laut LuxIA liegen neue Umstände vor, was unter anderem frisch aus Luxemburg

City beschaffte Unterlagen bewiesen. Experten wie der auf Konzernrecht spezialisierte Jurist Dr. Simon Yang aus Frankfurt räumen dem Antrag allerdings wenig Chancen ein: „Egal welche neuen Beweise LuxIA ins Feld führt, Luxemburg ist Vergangenheit und für die Organisation wird kein Platz an der Tafel der Verwaltungskonzerne freigemacht werden.“ LuxIA dagegen ließ verlauten, dass man den Kampf um das ehemalige Großherzogtum nicht aufgeben werde. „So hartnäckig LuxIA auch ist, irgendwann werden sie merken, dass sie um wertloses Ödland kämpfen“, so ein weiterer Kommentar von Yang.

Tomorrow Focus



ES RIECHT NACH ... KRIEG

Nach den Rad Wars ist vor den Rad Wars. Die Kriegsspiele innerhalb der SOX schlagen jetzt schon die ersten Wellen, obwohl sich die Teilnehmer erst allmählich auf die Gefechte in diesem Herbst vorbereiten. Esprit/Dassault etwa ließ verkünden, dass es Japan diesmal auf keinen Fall wieder ins Finale schaffen würde, weil der Konzern den heißen Favoriten dieses Jahr „über die Mauer blasen“ würde. Auch Renraku kündigte völlig neue Kampfmittel an, um die Gegner zu überraschen.

FAZ



NEUE MAUER, NEUE LAUER

Der Mauerausbau an der SOX wirft seine Schatten voraus. Die Sicherheitsorgane warnten vor Einschränkungen: „Bevor alles besser wird, könnte es schlechter werden. Wir können nicht garantieren, dass sich während der Bauarbeiten die gleichen Sicherheitsstandards wie bei der normalen Überwachung einhalten lassen“, so ein Pressesprecher. Weiter hieß es: „Auch wenn wir die Baustellen überwachen: Wir müssen zunächst Löcher reißen, damit wir sicherer werden können.“

Business Punk



BLÜHT DIE ÖDNIS BALD?

Proteus verweist auf große Fortschritte bei der Entgiftung der SOX. Neue Bilder des Schlossgartens von Schoenfels zeigen grüne Bäume, Blumen und gesunde Tiere. „So könnte es bald überall in der SOX aussehen“, so die Öko-

logen des Konzerns. Die Konkurrenz dagegen spricht von Augenwischerei: Die Kosten für das Projekt Schoenfels würden sämtliche Etats sprengen und die Sicherung gegen toxische Kräfte, die das gesundete Land zurückerobern wollen, sei sehr aufwendig.

NEWSTICKER



NOT AN DER MAUER. Wieder ein toter Plünderer in der Nähe der Mauer gefunden.

FLUG ÜBER SOX. Bilder einer illegalen Flugdrohne über Saarbrücken enthüllen Details aus dem hoffnungslosen Leben der SOX-Bewohner.

GIFTBRÜHE. Neuer Umweltbericht zeigt auf: Verseuchungsgrad der Saar unterliegt seit Neustem starken saisonalen Schwankungen.

ERBSTREIT. Bekannter Geschäftsmann aus Frankfurt sucht ganz offen nach Berufskriminellen, die Unterlagen für ihn aus der SOX holen.

SOX-LICHTER. Merkwürdige Himmelserscheinungen über Blieskastel. Forscher gehen von magischem Phänomen aus.

STOLLENEINSTURZ. Mauerabschnitt im Nordosten der SOX zum Teil abgesackt. MET2000 sichert betroffenen Bereich sofort, kann aber nicht ausschließen, dass Wesenheiten über die Grenze entkommen sind.

FUNKSTÖRUNGEN. Techniker vermessen vermehrte Matrixstörungen und Signalrauschen an der SOX-Grenze in der Nähe von Homburg.

ÜBERLÄUFER. Hakamoto, japanischer Held der letzten Rad-Wars-Saisons und Cheftaktiker der japanischen Armee, kündigt Wechsel zu Renraku an.

GEFÄHRliche NEUGIER. Enthüllungsjournalistin Sonja Katzenthal ist offenbar schon seit zwei Wochen in der SOX verschollen.



SOX

Die Illustration zeigt eine stilisierte, dunkle, organische Form, die an eine Schlange oder ein Monster erinnert, die sich in einer Kugel oder einem Hohlraum befindet. Die Form ist in einem dunklen, fast schwarzen Rot gehalten, was mit dem Hintergrund der oberen Hälfte des Covers übereinstimmt.

Der Schweiß lief Virgil aus allen Poren und verklebte die rote Tonerde in seinem Bart zu betonartigen Klumpen. Das Spektrum im Infrarotbereich zeigte eine neue Schicht an, die Oberfläche konnte nicht mehr weit sein. Die Digitalanzeige des Entfernungsmessers an seinem Arm hatte schon vor Stunden den Geist aufgegeben. Der Zwerg verließ sich jetzt voll und ganz auf seine Sinne. Mit jedem Schlag sandte er ein Stoßgebet in den Berg, dass seine hydraulische Drehbohrmaschine der Belastung standhielte. Nur ein paar Meter noch. Es war sein letzter Bohrkopf – er hatte weder die Kraft noch die Lust, jetzt noch den Handpickel zu schwingen.

Das Saugrohr hinter ihm schnaufte, der Kompressor am anderen Ende hatte seine Mühe, den Abraum über die lange Distanz zu tragen. Mit jedem Meter wurde weniger Atemluft durch den Schlauch an der Decke gepresst. Das Wetter im Stollen wurde allmählich böse und brachte selbst ihn als robusten Hauer an seine Grenze. Sein Atem ging zusehends flacher, und der hohe Anteil an Stickoxiden in der Luft trübte ihm den Blick. Der Lärm seiner Geräte übertönte das Kreischen des Gasspektrometers. Virgil war zu dicht an der Ladung gewesen, als er vor einer Woche auf der Flucht Stollen zwei hinter sich hatte sprengen müssen. Das unaufhörliche Fiepen in seinem Ohr erinnerte ihn nun jede Sekunde daran, dass er auf seine alten Tage wohl doch nicht mehr so flink auf allen Vieren unterwegs war.

Virgil rammte den Bohrer noch einmal nach vorne, und schon war es passiert – Wassereinbruch. Erst ein paar Tropfen, die die Kabel und Schläuche entlangrannen, dann ein immer stärker fließender Strom. Die Erde um ihn herum verflüssigte sich, der Schlamm presste sich an seine Schultern und umhüllte seinen stämmigen kleinen Körper. Routiniert atmete er noch ein paar Mal tief durch und verschaffte sich mit den Armen den notwendigen Raum, um seine Lungen mit Sauerstoff zu füllen. Dann wurde es schwarz um ihn herum. Die Sekunden verstrichen, wurden zu Minuten. Endlich ließ die Strömung nach.

In einem letzten Kraftakt schob er seine Arme durch das Erdreich. Die kühle Nachtluft war die ersehnte Belohnung für seine Plackerei. Er schälte sich aus dem Loch am Ufer des Tümpels. Ein ideales Versteck, um den Eingang zu tarnen. Stolz schnaubte er sich den Schlamm aus seiner wulstigen Nase. Mit dem Ärmel wischte er sich den Rotz aus dem Bart. Wer brauchte schon Navicomputer? Er hatte es immer noch drauf. Hätte er sich um einen

Meter vertan, wäre er elendig im Tunnel ertrunken. Virgil schüttelte den Gedanken mit einem Schulterzucken ab. Er wandte sich nach Westen. In der Ferne konnte er die Warnleuchten der Sperrmauer erkennen. „Keine Sicherheitsaktivität, Borgus, wir sind unentdeckt.“

x x x

„Heije'loh dau babbisch Saubeidel! Hersche dabber uff's Fleisch se fieke sunscht ziehn eischn di awei mo ähn abbe!“ Der Schmerz pochte ihm dumpf in den Schläfen. Mühsam schaffte es Schmitt, die verkrusteten Lider zu öffnen. Er lag am Boden, den Kopf zur Seite geneigt. Seine Wange klebte auf den kalten Fliesen. Im trüben Licht einer Öllampe konnte er die fette Gestalt des Mannes ausmachen. Haare wucherten überall auf seinem Rücken durch das gelbliche Unterhemd, die löchrige, braune Latzhose hing ihm in den Kniekehlen. Er grunzte vornüber gebeugt über Kowalskys Torso, den Schmitt nur an seinen Schulterabzeichen identifizieren konnte – Beine und Kopf fehlten. Das Krachen des Beils auf der massiven Tischplatte riss ihn endgültig aus der Ohnmacht. Die untersetzte alte Frau im blutüberströmten Arbeitskittel zog den Rotz hoch und spuckte neben sich, um dann weiter Knochen zu zerteilen.

Schmitts Blick wanderte über den Boden und blieb am Stumpf seines abgetrennten Armes hängen. Panik stieg in ihm auf und reflexartig wollte er sich aufrichten. Ein Gewicht auf seinem Brustkorb hinderte ihn daran und drückte ihm die Luft aus den Lungen. Auf ihm saß ein junges Mädchen, nicht älter als fünfzehn. Das feuchte, dünne Haar hing ihr in feinen Strähnen ins Gesicht. Blasser Haut spannte sich wie Pergamentpapier über ihre zierlichen Wangenknochen und ließ dunkle, purpurne Äderchen durchscheinen. Das ausgemergelte Lächeln war hypnotisch und schien fast liebevoll. Ihr Kopf senkte sich zu ihm herab. Ein leichter Überbiss ließ die vorderen Schneidezähne hervorblitzen, die dünn wie Rasierklingen waren. Schmitt musste sich beherrschen, dass ihm vom Verwesungsgeruch ihres Atems nicht übel wurde. Kalt legten sich ihre Lippen zum Todeskuss auf seine. Ihre Fänge gruben sich wie durch warme Butter in seine Unterlippe. Das Ghulmädchen schüttelte im Blutausch ihren Kopf hin und her, ihre Zähne schabten wie Porzellangeschirr auf seinen. Mit einem markerschütternden Kreischen warf sie sich nach hinten, und eine rote Fontäne



schoß in die Höhe. Feuer durchzog Schmitts ganzen Körper und er versuchte, sich aufzubauen, doch spitze Klauen gruben sich in seine Kopfhaut und ein Griff wie ein Schraubstock, der seinen Schädelknochen knacken ließ, hielt ihn fest. Ein Schatten mit weißen Augen und einem animalischen Grinsen beugte sich von hinten über ihn. Eine zweite Hand schob sich über seinen Hals. Wie ein Dolch bohrte sich ein Finger in seinen Unterkiefer und spießte seine Zunge auf, die anderen Finger schlossen sich um Schmitts Luftröhre. Ein Ruck erstickte seinen Schrei und roter Schaum sprudelte aus dem klaffenden Loch, das bis eben noch sein Kehlkopf gewesen war.

//Datenupload initialisiert ...

// Filter aktiviert ...

// **Neue Teilnehmer in die aktuelle Kommentierungsliste eingefügt**

Willkommen im neuen Upload der SOX. Neuigkeiten aus dem Gebiet jenseits der Mauer können gar nicht oft genug aktualisiert werden – selbst wenn sie immer ohne Gewähr sind. So auch hier: Wir haben euch den neusten Kram und ein paar ältere Fakten zusammengetragen, damit Veteranen wie Newbies unter euch wissen, was sie in der toxischen Sonderzone erwartet. Mit dabei sind ein paar neue Gesichter – ganz besonders möchte ich Grabratte begrüßen, einen professionellen Tunnelbauer mit einer ganz besonderen Liebe zu dem verstrahlten Gebiet.

- Ich buddle halt immer dem Licht entgegen.
- Grabratte

Hier also das aktuellste Datenfile über einen Ort voller Freiheit und Natur, der vor allem eines will: euch umbringen.

ZUVOR BEI: SOX

GEPOSTET VON: ECOTOPE

Ohne viel Umschweife springen wir zurück ins Jahr **2008**: Die Stimmung in Deutschland war gelinde gesprochen angespannt. Seit der Jahrtausendwende hatte es bereits mehrere ökologische Katastrophen gegeben (Bitterfeld 2001, Nordsee-Sturmflut 2002, Biblis 2004). Politisch war die Koalition aus SPD und der frisch neugegründeten

USPD gescheitert und das Parlament hatte sich nach langen Eskapaden unter Kanzler Dietrich Naumann in einer Großen Koalition zusammengerauft. Man bereitete sich auf die Olympischen Sommerspiele in Berlin vor. Doch die Vorfreude währte nicht lange, denn am **4. März** um 3:58 Uhr versagten die Kühlsysteme des französischen Atomkraftwerks in Cattenom. Gleich zwei Kernschmelzen setzten ein, und über die großen Kühltürme verbreitete sich eine riesige verstrahlte Gaswolke über große Teile der ganzen Region.

- Die Olympischen Spiele hatten sich damit natürlich erledigt.
- Hattrick

Lothringen, das Saarland und Luxemburg wurden schwer kontaminiert und evakuiert. Da auf der deutschen Seite mehrere Behörden und Organisationen unabhängig voneinander mit der Evakuierung begannen, artete das Ganze schnell in ein Chaos aus, sodass Kanzler Naumann keine andere Möglichkeit sah, als die Bundeswehr einzuschalten. Die süddeutschen Bundesländer weigerten sich, die Flüchtlinge aufzunehmen – die Begründung: Sie wollten nicht die Kosten für die „Verfehlungen des Nordens“ zahlen. Als sie offen mit der Ausrufung der Eigenstaatlichkeit drohten, kam es zum Putsch der Bundeswehr um Horst Stöckter. Die Bundeswehr brachte den Süden wieder auf Linie, und ein deutsch-französisches Konsortium errichtete von **2009 bis 2013** eine Mauer um die SOX (von *Europaregion Saar-Lor-Lux*). Zwischen durch erlitt dieser geplagte Landstrich noch den Amoklauf von Feuerschwinge, der im **August 2012** durch die Bundeswehr beendet wurde, die den Drachen mithilfe einer neuartigen Waffe über Völklingen abschoss. In den folgenden Jahren errichteten die Konzerne mehrere „Forschungs- und Dekontaminationsanlagen“ in der SOX, bei denen es sich in Wahrheit eher um Arkologieprototypen, Geheimlabore und Giftmülldeponien handelte. Mit der Unterzeichnung der *Business Recognition Accords* **2042** gewannen etliche nach und nach die Regierungen dafür, die SOX in ihre Obhut zu geben. Am **12. Februar 2053** hatten sie mit der Unterzeichnung des Vertrages von Karlsruhe dieses Vorhaben erfolgreich umgesetzt: An jenem Tag wurde der SOX-Kontrollrat gegründet, an den die SOX für hundert Jahre verpachtet wurde. Zugleich wurde die MET2000 mit der Sicherung der Zone beauftragt. Die Zusammensetzung des Kontrollrats hat



sich seitdem hin und wieder geändert, und nicht alle im Rat vertretenen Kons waren in der SOX durchgehend aktiv, aber im Wesentlichen handelt der Kontrollrat über all die Jahrzehnte in derselben Weise: Menschenexperimente, Bau und Tests von Massenvernichtungswaffen, Giftmüllverklappung – all das findet man innerhalb des verstrahlten, von Mauern umgebenen Gebiets. Von einer Rückgabe der SOX an den Staat, geschweige denn von einer Entseuchung der Region, sind wir noch immer weit entfernt.

JEDES DING HAT ZWEI SEITEN

GEPOSTET VON: GRABRATTE

Es gibt die schöne Seite und die strahlende Seite der Mauer – sieh zu, dass du auf der schönen bleibst. Nach dem Cattenom-Gau 2008 wurde die alte Sperrmauer in nicht einmal fünf Jahren hochgezogen und halbwegs gut gesichert. Damals ging es vor allem darum, die Irren draußen zu halten, die meinten, sie könnten in der SOX ihr gelobtes Land finden. Heute stellt sich die Situation etwas anders dar – man fürchtet eher das, was drinnen ist und raus will.

Die jahrzehntealte Grenzbefestigung um die SOX ist von der Witterung, dem andauernden Beben durch einstürzende Kohlegruben und regelmäßigen Angriffen von innen wie von außen schwer gebeutelt. Daher haben sich die Regierungen der ADL und Frankreichs nach zähen Verhandlungen mit dem Kontrollrat auf den Neubau der Mauer und der zugehörigen Sicherheitsanlagen geeinigt. Über die Kosten schweigt man sich beharrlich aus, ebenso über die Details der Sicherheitseinrichtungen. Nur wenige Eckpunkte sind offiziell bekannt: So ist geplant, die gut 500 Kilometer lange Mauer, ausgehend vom Grenzübergang bei Trier, ab 2080 in beide Richtungen stückweise zurückzubauen und bis zum Jahr 2100 vollständig durch eine neue zu ersetzen. Die einzelnen Bauabschnitte sollen dabei nicht breiter als 50 Meter sein und durch zusätzliche MET2000-Truppen geschützt werden, die aus anderen Bereichen der Zone abgezogen werden. Ein paralleler Baubeginn bei Nancy verzögert sich aufgrund der stockenden Verhandlungen mit Frankreich und dessen Bedenken angesichts des Sicherungskonzepts.

Die ursprünglich fünf Meter hohe Mauer wird noch einmal um vier Meter aufgestockt – so die offiziellen Meldungen. Unter der Hand werden Pläne herumgereicht, die auch einen Blick ins Innere der drei Meter dicken Betonkonstruktion zeigen. Die bereits bekannten Ares- und Ruhrmetall-Schienenrohren sind dann ausschließlich in die SOX gerichtet und befinden sich knapp einen Meter unterhalb der Mauerkrone. Sie sind überwiegend mit leichten Maschinengewehren und rudimentären Zielerfassungssensoren bestückt. Aber ebenso wie bei der Sensorphalanx zur Luftraumüberwachung dürften auch verschiedene experimentelle Waffensysteme erprobt werden.

Ein mehrstöckiges System, das von einer Lorenbahn durchzogen ist, befördert bei Bedarf Techniker und Gardisten innerhalb kürzester Zeit an jeden Punkt auf der Innenseite der Mauer. Verschließbare Schießscharten zu beiden Seiten der Mauer ermöglichen es, Angreifer abzuwehren. Alle 1000 Meter gibt es eine gepanzerte Tür, mit der Grenztruppen auf den Patrouillenweg der schönen Seite der Mauer gelangen. Der bisherige Bau wird hier um einen vier Meter hohen Stahlgitterzaun ergänzt, der als unüberwindbar beworben wird. Er reicht bis zu 15 Meter in die Tiefe und soll so auch Tunnelgräber aufhalten – als würden wir nicht auch tiefer buddeln können. Zwischen Zaun und Mauer wird eine Flächensperre aus Sand oder Kies verlegt, die ein schnelles Vorankommen erschweren soll. Dort sind zusätzlich diverse Überraschungen wie Bewegungssensoren installiert. Dem Gitterzaun vorgelagert ist eine tiefer gelegene Fahrzeugsperre, um ein Durchbrechen zu verhindern.

Auf die strahlende Seite der Mauer gelangt man nur über einen der Wachtürme, die ungefähr alle zehn Kilometer errichtet werden sollen. Hier befinden sich die einzigen Übergänge über den mehrere Meter breiten und ebenso tiefen Graben, der als Wildsperre und als Laufanlage für Wachcritter dient. Die Türme sind dafür ausgestattet, Wachmannschaften von bis zu zehn Soldaten zu beherbergen. Die wenigsten dürften jedoch permanent besetzt sein. Jeder Turm ist mit einem Radar zur Luftraumüberwachung sowie entsprechenden Geschützen mit Boden-Luft-Raketen bestückt.

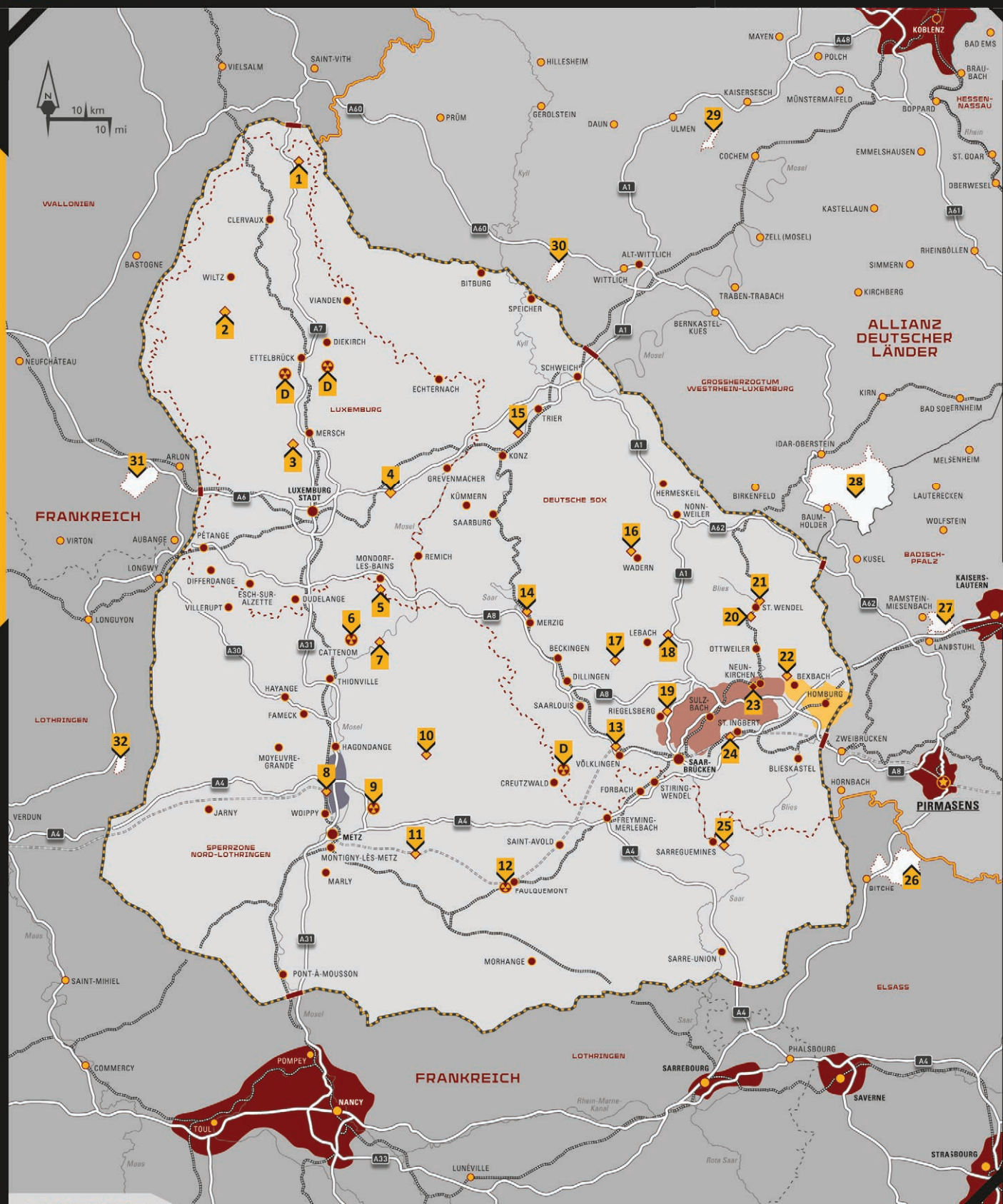
Das Hinterland wird, wie bisher, von einem 50 Meter breiten Todesstreifen mit Kameraüberwachung, Bewegungssensoren und Minenfeldern dominiert. Zum obligatorischen Elektrozaun werden zusätzliche Fahrzeugsperren aus Beton und ein in den Boden eingelassenes Gitter als Sperre für Rot- und Schwarzwild installiert. Alle Anlagenteile werden weiträumig bei Nacht ausgeleuchtet und sind mit einer Mischung aus konventionellem Stachel- und Monodraht gesichert.

Magische Sicherheit ist rund um die Mauer eher selten anzutreffen und beschränkt sich fast gänzlich auf die Grenzübergänge. Das mag zum einen an den enormen Kosten liegen, zum anderen ist die allgegenwärtige astrale Hintergrundstrahlung der SOX selbst Grund genug, um auf potenziell unkontrollierbare Watcher oder möglicherweise Amok laufende Schutzgeister zu verzichten. Lediglich die Eingreifkommandos der Special Task Force SOX werden zu ihrer eigenen Sicherheit von mindestens einem magisch Begabten begleitet.

ANOTHER BRICK IN THE WALL

Rein kommt laut Kontrollrat **über die Mauer** nichts. Die Realität sieht freilich anders aus und das wird sich, zumindest bis zur Fertigstellung des Neubaus, auch nicht ändern. Die alten Betonteile sind durchweg marode, ebenso wie die verbaute Sicherheitstechnik. Einfach mal eben drüberklettern ist vielleicht nicht der sicherste Weg, aber durchaus eine Option. Schneller geht es mit einem





LEGENDE

★ **LANDESHAUPTSTADT**

● **STADT / GROSSSTADT**

● **GEISTERSTADT**

◆ **Arkologie / Konzernanlage**

☢ **Strahlen-Hotspot**

■ **Sprawl / Stadtgebiet**

— **Landesgrenze (ADL)**

- - - **Regionsgrenze (Frankreich)**

- - - **interne SOX-Landesgrenze**

— **SOX-Sperrmauer**

— **Tor/Grenzübergang**

— **wichtige Straße**

— **wichtige Bahnstrecke**

— **unterirdische Maglev-Bahn**

— **Fluss**

■ **Toxische Zone Odland Saarpfalz**

■ **Toxische Zone Faulender Wald**

■ **Toxische Zone Marais Mortel**

1 Renraku

2 France Énergie

3 Proteus

4 Esprit/Dassault

5 Gaiasphere III

6 Cattenom-Ruine

7 Evo

8 Esprit/Dassault

9 Truppenübungsplatz

10 Saeder-Krupp

11 France Énergie

12 ESUS-Ruine

13 Ares

14 Ruhrmetall

15 Zeta-Impchem

16 Saeder-Krupp

17 AG Chemie Gelände T-0512

18 AG Chemie Otto-Hahn-Ark.

19 Renraku SOX/RGB

20 Saeder-Krupp Curie-Basis

21 Saeder-Krupp Heisenberg-Basis

22 Mitsuhamas Barbara I

23 NeoNET-Ruine

24 Mitsuhamas

25 France Énergie

26 Truppenübungsplatz Bitsch

27 Ramstein Air Base MET2030

28 Argus HQ/ Trainingsgelände

29 Militärflugplatz Büchel

30 Militärflugplatz Spangdalen

31 Truppenübungsplatz Legland

32 Militärflugplatz Etain-Rouvres

D Deponis

DIE ELF BESTEN TIPPS FÜR EINEN BESUCH IN DER SOX

1. Denk bei der Planung daran, dass *rein* und *raus* zwei unterschiedliche Richtungen sind.
2. Auch wenn du glaubst, den perfekten Rückweg zu haben – bereite noch einen vor. Nur für den Fall.
3. Wenn es aussieht wie ein Glowpunk – erschieß es.
4. Wenn du nicht sicher bist, ob es ein Glowpunk ist – erschieß es.
5. Nimm Kontakt zu Schmugglergruppen auf. Kostet nicht viel und bietet im Notfall eine Rückzugsmöglichkeit. Glowpunks und Toxiker sind *keine* Schmugglergruppen.
6. Nimm so viel Sicherheitszeug mit wie nötig. Nicht wie möglich. Wäge ab zwischen eventuell ungewohnten Schutzanzügen und jahrelangen Tablettengaben und Duschen bei der Krankenschwester zu Hause.
7. Finger weg von Tieren, Pflanzen sowie herumliegendem Zeug, das nicht zwingend für den Auftrag ist. Es könnte beißen. Ja, alles drei.
8. Such dir einen Arzt, der sich mit Strahlung auskennt. Vorher. Und mach einen Termin. Schutzanzüge können reißen, plötzliche Strahlungen auftreten, und selbst außerhalb der Mauern ist eine leichte Strahlung messbar. Sicher ist sicher.
9. Wäge ab, ob sich das Geld für den Auftrag wirklich lohnt, und schau auf die Details. Einmal in die grenznahe Arko ist was anderes als das tagelange Herumsuchen in Faulquemont.
10. Nimm Tauschmaterial mit. Kein Mensch in der Zone will Geld. Es geht um Zigaretten, Kaugummis, Nasenspray. Außerdem sind Panzertape (gegen Einschusslöcher), gute Waffen (für Einschusslöcher), Feuerzeuge, Reinigungstabletten und all dieser Kram lebensnotwendig. Und denk genau darüber nach, was du unter und was du über deinem Schutzanzug brauchst!
11. Bleib zu Hause.

T-Bird. Schmuggler wie die Geisterratten lassen sich einen solchen Shuttle-Service fürstlich entlohnen. Auch wenn gelegentlich ein Verkorschubpanzer vom Himmel geschossen wird, ist das Sensorennetz bei Weitem nicht so dicht, wie die Presseprecher behaupten. Wer auf Nummer sicher gehen will, lässt sich aus größerer Höhe aus einem Flugzeug abwerfen. Das ist im Allgemeinen die einzige Möglichkeit, auch schweres Gerät und Fahrzeuge mit in die Zone zu bringen.

Last but not least gibt es noch den klassischen Weg **unter der Mauer** hindurch. Die Grabratten sind auf Tunnelbau spezialisiert. Wir kennen die alten Kohlestollen wie unsere Westentasche und buddeln bei Bedarf und entsprechender Bezahlung gerne auch mal einen neuen. Ohne erfahrene Guides solltet ihr keines diese unterirdischen Labyrinth betreten, denn da unten kriecht einiges, was Hunger hat und nur auf euch wartet.

- ♦ Die Kohlestollen entstammen miteinander verbundenen Bergwerken, deren Förderschächte auf beiden Seiten der Mauern noch offen sind. Problematischerweise sind die SOX-Eingänge oft von merkwürdigem Volk belagert. Oder von Schmugglern,

die ihren Tribut fordern. Oder die AGC hat dort ein paar Tonnen Giftmüll reingekippt, was man erst merkt, wenn man man selbst plötzlich im Dunkeln leuchtet.

- ♦ Becquerel

- ♦ Ähnlich schlimm ist das, was dort unten lebt. Wenn ihr Glück habt, sind es nur ein paar unglückliche Glowpunk-Gestalten, die nichts von dem Hinterausgang in Richtung Sonnenseite wissen. Wenn ihr Pech habt, stoßt ihr auf toxische Geister, MMVV-Infizierte aller Art oder auf eine Kolonie Insektengeister.

- ♦ Ecotope

Neben den illegalen Löchern in der Mauer gibt es auch die mehr oder weniger offiziellen. Der einfachste Weg in die SOX hinein führt durch einen der **sieben gut gesicherten Grenzübergänge**. Im Auftrag eines Konzerns oder mit dem richtigen Kleingeld kommt man an die nötigen Papiere und damit unbescholten an den Wachkommandos vorbei. Gerade im Zuge des Mauerbaus sind viele Lkw-Konvois unterwegs, da fallen zusätzliche Crewmitglieder oder gar blinde Passagiere kaum auf. Gleiches gilt für die Schleusen der Eisenbahn. Auch wenn die Monorails, die die einzelnen Arkologien und Konzernanlagen miteinander verbinden, bevorzugt dem Personentransport dienen, werden Schwertransporte oft auf die Schienen verladen. Das Streckennetz innerhalb der SOX ist weitestgehend verfallen, jedoch werden die Hauptrouten von ESUS instand gehalten und führen nach wie vor in die Industrie- und Stadtzentren wie Saarbrücken, Metz oder Luxemburg.

Weniger offiziell, aber dauerhaft vorhanden sind die **Übergänge der Flüsse und Bäche**. Prinzipiell läuft die verseuchte Gülle der Kanäle ungeklärt unter der Mauer hindurch und belastet zusehends die Umwelt außerhalb der Zone. Alles, was klein genug ist, gelangt auf diesem Wege hinein oder hinaus. Die Zugänge sind mit schweren Stahlgittern versperrt. Es halten sich Gerüchte um zusätzlich gespannte Monodrähte, auch wenn es wohl auf Dauer zu teuer wäre, diese ständig zu ersetzen. Aus demselben Grund dürfte ein Großteil der von der ätzenden Brühe zerfressenen Sensoren eher stiefmütterlich gewartet und in Schuss gehalten werden.

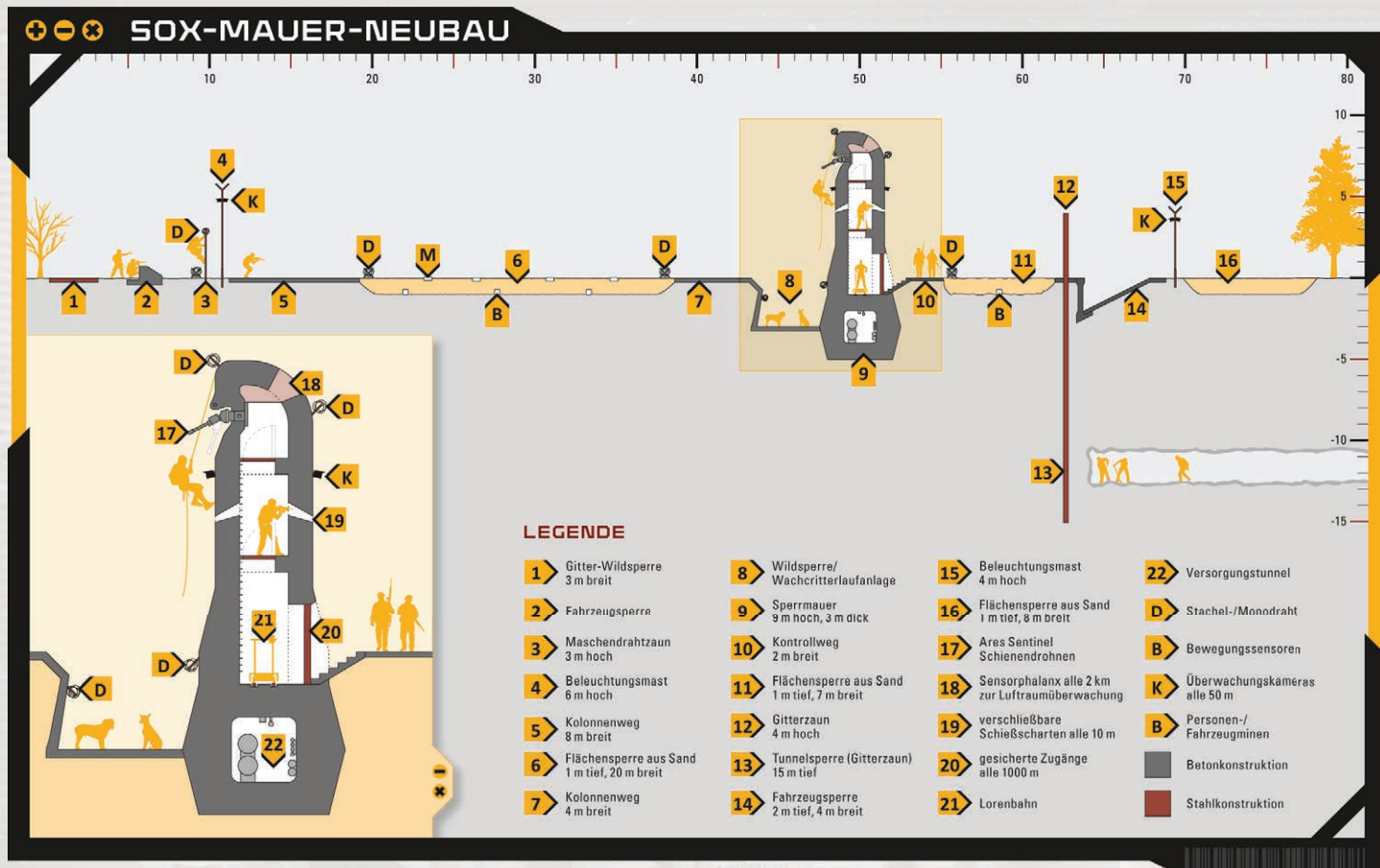
- ♦ Mit einem chemisch versiegelten Taucheranzug kommt man an einigen Flussübergängen noch gut in die SOX und raus. Aber nehmt eine Harpune mit - auch unter Wasser lauern gefährliche Kreaturen.

- ♦ Becquerel

- ♦ Eine große Harpune.

- ♦ Grabratte

Der **Neubau der Mauer**, so sehr er von vielen Schmugglern auch gefürchtet wird, dürfte in den kommenden zwei Jahrzehnten das größte Einfallstor in die SOX bieten. Die Baustellen mögen gut gesichert sein, sie stellen dennoch Schwachstellen im System dar. Die von anderen Standorten abgezogenen Grenztruppen eröffnen ebenfalls neue Möglichkeiten für Eindringlinge. Die Stimmung



im Kontrollrat ist entsprechend angespannt – man belauert sich gegenseitig. Von einem stabilen Status quo ist die SOX weiter entfernt denn je. Es ist leichter als je zuvor, rein- und wieder rauszukommen. Aber es ist immer noch lebensgefährlich.

RINGSHERUM, DAS IST NICHT SCHWER

GEPOSTET VON: BOTOX

Straßen abseits der von den Konzernen genutzten Hauptstrecken sind unter dem dichten Pflanzenbewuchs kaum noch auszumachen. Ihr Verlauf ist oft nur noch durch Autowracks zu erahnen, deren rostrote Dächer aus dem grünen Dickicht aus Sträuchern und Farnen hervorstechen. Doch auch dort, wo der Asphalt nicht überdeckt ist, lauern Gefahren. Ob vom Regenwasser unterspült oder absichtlich ausgehöhlt, nicht jede intakt erscheinende Fahrbahn ist sicher. Wem es gelingt, ein Fahrzeug in die SOX zu bringen – etwa über eines der offiziellen Zugangstore oder per Abwurf aus der Luft – oder eines der wenigen noch nicht völlig verfallenen Vehikel der ehemaligen Bewohner wieder flottzumachen, sollte sich also auf unbefestigtes Gelände vorbereiten. Sprit ist selbstverständlich Mangelware. Getankt wird alles, was halbwegs flüssig ist und brennt.

- ❖ Sprit solltet ihr dabei haben, wenn ihr ein Auto mit in die SOX nehmt, genau wie Ersatzreifen und -teile. Zudem ist Sprit eine begehrte Tauschware in der Zone – und ein funktionierendes Auto zieht nicht nur die Aufmerksamkeit der MET-Patrouillen auf sich. Wenn ihr etwas fahren wollt, solltet ihr lieber Trikes oder Cross-Räder nehmen. Denkt außerdem daran, dass auch Strom hier Mangelware ist. Ein Elektrofahrzeug ist zwar leiser und lässt sich durch Solarkollektoren aufladen – aber die müssen auch wieder mitgeschleppt werden und sind noch begehrter als Benzin.
- ❖ Ecotope

Der Großteil der Zone gleicht einem Urwald mit unzähligen umgestürzten Bäumen, die das Vorankommen selbst auf Ketten vielerorts unmöglich machen. Fußmärsche sind also an der Tagesordnung. Wer mit mehr als nur Handgepäck reist, kann sich auf lokalen Märkten Träger einkaufen. Mit etwas Verhandlungsgeschick erhält man vielleicht sogar ein paar Maultiere oder Ochsen als Lastentier.

Plant eure Versorgungsstopps sorgfältig und haltet unter allen Umständen die Abflugzeiten der Schmuggler ein. Wer das Dröhnen von Vektorschubdüsen hört und nicht rechtzeitig dort ist, wo er sein sollte, darf sich im besten Fall auf einen langen und gefährlichen Heimweg gefasst machen. In der Zone ist es schwer, ohne Satellitentelefon Kontakt nach außen aufzunehmen und Nachschub zu ordern. Gerade wenn es schnell gehen muss, kommt der Nachschub üblicherweise auf dem Luftweg und ist dementsprechend teuer.



Glücklich darf sich schätzen, wer offiziell oder zumindest halblegal die SOX betreten hat und über Konzernverbindungen verfügt. Aber auch über Schmuggler wie die Geisterratten oder einheimische Zentpel lässt sich Kontakt zu Sicherheitskräften oder Konzernangestellten in den Forschungsanlagen oder Versorgungslagern aufnehmen. Deren drögen Alltag kann man mit Rauschmitteln aller Art versüßen. Im Gegenzug erhält man vielleicht etwas Kommunikationszeit, Notrationen oder ein paar Ersatzteile. Manche lassen sich auch mit Geld kaufen – oder mit ein paar wertvollen, seltenen Mitbringseln aus den Ruinen.

Bei Strahlenpunkts kommt ihr mit eurem Credstick nicht weit. Die erste Frage lautet hier nicht: „Was willst du?“, sondern: „Was hast du?“. Eintauschen lässt sich hier viel, denn gebraucht wird fast alles: Waffen, Munition, Medikamente, wetterfeste Kleidung, Werkzeug, Ersatzteile aller Art – ja, auch für Cyberware oder Kommlinks –, Nahrung und vor allem sauberes Wasser. Toxiker und Glowpunkts bevorzugen neben den praktischen Gütern auch die mit rein ideellem Wert. Fetische, Talismane – egal ob magisch oder nicht –, Tierfelle, Zähne und Knochen gefährlicher Critter, aber auch die abgehackte Hand eines Todfeindes oder die Waffe eines Stammesmitglieds, den ihr im Kampf erledigt habt oder der an eurer Seite gefallen ist.

- ♦ Aufträge in der SOX dauern deswegen immer so lange, weil man seine Ausrüstung nicht als Handelsware hergeben will. Also verlangen die Einwohner im Tausch gegen Infos oder Hardware, dass man sich zumindest kurz als Söldner verdingt und ihnen den nächsten Glowpunk-Stamm, die toxischen Verbrecher von nebenan, die merkwürdigen Insektenviecher in der Ruine ein paar Kilometer weiter oder das coole Critter für neues Telesma abknallt.
- ♦ Becquerel

Werdet ihr verletzt oder erkrankt ihr – und glaubt mir, es ist nicht die Frage ob, sondern wann –, dann seht zu, dass ihr so schnell wie möglich ausgeflogen werdet. Ohne adäquate medizinische Versorgung haltet ihr keine sieben Tage durch. Schmugglernester sind oft nur rudimentär mit Erste-Hilfe-Material ausgestattet. Die hygienischen Zustände der Zentpel-Siedlungen sind unterirdisch (die meisten Behausungen dort übrigens auch). Was sich da „Doc“ nennt, geht andernorts bestenfalls als Tierpräparator durch.

Aufgrund der toxischen Umgebung sind magisch Begabte mit Heilkräften rar gesät. Falls ihr, warum auch immer ihr so wahnsinnig sein solltet, mit Toxikern oder Ghulen zusammenarbeitet, landet ihr spätestens dann auf deren Schlachtbank, wenn ihr für sie nur noch Ballast oder leichte Beute seid. In dem Fall: Betet, dass es schnell geht und ihr nicht noch Teil eines abartigen Rituals werdet. Bei den Kons landet ihr dagegen eher in einer Zelle als in der Notaufnahme. Tageslicht seht ihr erst dann wieder, wenn das Zonen-Entseuchungskommando euren Leichensack öffnet und auf Kontamination prüft.

UND WAS WOLLEN WIR IN DER SOX?

GEPOSTET VON: ZWIEBLBLOOTZ

Jetzt habt ihr gelesen, wie man reinkommt und wie man rumkommt – aber die meisten von euch werden sich fragen: Warum will ich eigentlich über die Mauer in ein Gebiet, wo mich alles umbringen will?

Nun – es gibt Aufträge für uns hinter der Mauer und zwar gar nicht wenige. Und die meisten werden exorbitant gut bezahlt.

Der eine Teil solcher Aufträge kommt von Konzernen, die von anderen Konzernen irgendetwas sehr gerne haben wollen. Meist sind das irgendwelche Prototypen oder andere Aktiva. Hin und wieder geht es auch um die Sabotage eines Forschungsvorpostens oder die Extraktion eines Mitarbeiters.

- ♦ Wenn ihr jemanden extrahiert, denkt bloß daran, für denjenigen auch eine Strahlenschutzrüstung mitzunehmen!
- ♦ König

Der Vorteil bei solchen Aufträgen: Ihr habt einen starken Partner im Rücken, der möchte, dass ihr Erfolg habt. Oft müsst ihr nur von Arkologie zu Arkologie, der Weg rein und raus ist also denkbar einfach. Falls ihr über die Mauer müsst, bekommt ihr in den meisten Fällen Hilfe. Und im Zweifel kann man euch mit guter Ausrüstung versorgen.

- ♦ Wenn ihr merkt, dass euch gerade ein Konzern für einen Auftrag in der SOX anheuert, dann besteht auf solche Unterstützung. Und fragt nach guter Nachsorge – Strahlenbehandlungen können sehr kostspielig sein, und die Konzerne haben dafür gute Ressourcen.
- ♦ König
- ♦ Außer ihr wollt keine DNS-Spuren bei eurem Auftraggeber hinterlassen, Stichwort magische Suche und Rituale. Dann wäre es empfehlenswert, eine andere medizinische Behandlungsquelle aufzutun. Aber verhandelt zumindest die Kosten dafür heraus – egal wer euer Auftraggeber ist.
- ♦ Zwieblblootz

Der Nachteil: Wenn ihr es versaut, wird euch der Konzern zum Teufel jagen. Ist die Konkurrenz, auf die ihr angesetzt wart, nämlich auf eurer Spur, dann wird euch euer Auftraggeber fallen lassen wie eine heiße Kartoffel. Schließlich seid ihr Beweise für illegale Operationen – und die sind schlecht fürs Image. Außerdem müsst ihr unter Umständen in die Arkologie eines Zielkonzerns einbrechen. Und wenn das schon in der normalen Welt kein Zuckerschlecken ist, dann schmeckt es von der toxischen Sonderrechtszone aus wie ein Haufen verschmorter Jalapeños.

Der andere Teil von Aufträgen in der SOX stammt von Privatpersonen. Leute, die irgendwen oder irgendwas suchen. Meist handelt es sich dabei um Sammlerobjekte



AUFTRAGSBORD SOX

AKTUALISIERT VOR 2 STUNDEN, 12 MINUTEN

- Professionelles Team für Bergung eines Prototypen aus ehemaliger Rad-Wars-Zone gesucht. Prototyp ist sehr schwer und unhandlich und liegt in einer verseuchten Zone. Keine Transportunterstützung.
- Vermisstes Kind eines Proteus-Mitarbeiter aus Cuxhaven in der Zone gesucht. Genauere Daten bei Auftragsannahme. Vermutete Aufenthaltszeit der Zielperson in der SOX: drei Monate. Kontakt mit Toxikern kann nicht ausgeschlossen werden.
- Auftrag zur Bergung von Geschäftspapieren aus dem Jahr 1994 im Großraum Luxemburg. Analoges Datenträger. Bezahlte werden kann nur bei Erfolg der Mission – dafür aber doppelte Vergütung.
- Erbstück aus der Gegend von Mersch gesucht. Der Recherche zum Aufenthaltsort soll eine Besorgung des Erbstückes folgen, egal wo es sich befindet. Möglicher Einsatz in der SOX wird besonders vergütet.
- Geflohener aus Konzernarkologie gesucht – Auftrag eilt. Zielperson wird vermutlich von Konzerntruppen verfolgt. Für Zugang und Fluchtweg aus der Sonderrechtszone wird gesorgt.
- Taliskrämer bei Frankfurt sucht SOX-Veteranen oder mutige Draufgänger, die bei einer Safari eine Liste von Telesma aus der verseuchten Zone besorgen. Jagderfahrung und Grundwissen in Parabotanik von hohem Nutzen.

aus Zeiten vor dem Unfall, um Erbstücke, alte Bilder, Beweise für Eigentumsrechte oder sogar Erbschafts- oder Herkunftsurkunden. Hin und wieder sollt ihr auch bestimmte Personen finden.

- In letzterem Fall sitzen beim Auftragstreffen höchstwahrscheinlich Herr und Frau Schmidt mit verheulten Augen vor euch und wollen ihren vermissten Klein-Schmidt-Erben wieder in ihre Arme schließen. Aber Vorsicht: Erstens bleibt die SOX gleich gefährlich, egal ob ein Konzern euch bezahlt oder euch familiärer Herzschmerz entgegengeworfen wird. Und zweitens ist Erbe Klein-Schmidt sicherlich nicht ohne Grund von zu Hause abgehauen und in die SOX geflohen. Entweder er will überhaupt nicht zurück, oder die Tränen der Eltern sind nicht echt. Oder beides.
- Becquerel

Solche Aufträge führen zu anstrengender Beinarbeit: Ihr müsst schauen, wo das Objekt sein könnte, Fluchtrouten aufspüren, Kontakte suchen und alte Lagerbestände an diversen Orten in der SOX checken. Seid ihr erst mal in der Zone, ist das gesuchte Sammlerstück in aller Regel nicht mehr am Platz und die Spur führt euch auf Umwegen über toxische Brachen, stumme Schmuggler und unliebsame Runnerkollegen zu einer Privatsammlung außerhalb der SOX, in die ihr dann auch noch einbrechen müsst. Oder aber die gesuchte Person ist mittlerweile Glowpunk, völlig verstrahlt, echt sauer auf euch und mit Glück auch noch MMVV-Infiziert.

- Oder sie wurde aufgeessen. Damit ihr zum krönenden Abschluss einer aufreibenden Mission Herrn und Frau Schmidt als Beweis nur noch die abgenagten Knochen ihres Sprösslings präsentieren könnt. Und dann fließen viele Tränen und plötzlich kein Geld mehr – trauernde Eltern haben eine bemerkenswert schlecht Zahlungsmoral. Also lasst euch erst bezahlen und erzählt ihnen dann vom Ende ihres Kindes als Sonntagsbrunch.
- Becquerel

Zusammengefasst kann es eigentlich nur einen Grund geben, in die SOX zu gehen: Irgendwer bewirft euch mit furchtbar viel Geld, damit ihr euer Leben aufs Spiel setzt. Und zwar mit schlechteren Erfolgchancen, als ihr es gewohnt seid. Mein Tipp an dieser Stelle: Wenn ihr noch nie in der SOX wart, lasst euch nicht von Privatpersonen anwerben. Wartet auf ein oder zwei Konzernaufträge und knüpft ein paar Kontakte zu Schmugglern und Einheimischen. Und erst wenn ihr das hinter euch gebracht habt, dann geht auf eigene Verantwortung in die Zone. Und saht so viel Schotter ab, wie ihr könnt.

KONZERNE HINTER MAUERN

GEPOSTET VON: CORPESHARK

DER KONTROLLRAT

Der SOX-Kontrollrat entscheidet über alle Belange der SOX. Mit dem Vertrag von Karlsruhe wurde ihm von Deutschland und Frankreich das gesamte Gebiet verpachtet. Konsequenterweise halten sich die beiden Staaten mehr oder minder aus dessen Angelegenheiten heraus. Das Hauptmachtinstrument des Rates sind die eigentlichen **Ratssitzungen**, die virtuell in der Matrix stattfinden (damit die Repräsentanten nicht andauernd ihre Arkologien verlassen müssen). Hier stimmen die Mitglieder über Anträge ab, bestimmen, ob andere Konzerne Zugang zur Zone bekommen, klären Streitigkeiten oder beraten über etwaige Kooperationen.

- Deutschland, Frankreich und das, was von Luxemburg übrig geblieben ist, sind bei einigen Sitzungen dabei, haben aber kein Stimmrecht. Allerdings ist gerade LuxIA dafür bekannt, seine Interessen via Lobbying in den Rat einzubringen.
- Justizopfer

Der Rat besitzt seit knapp zwei Jahren einen Neuzugang. Z-IC ist es nach Jahren der Einflussnahme endlich gelungen, in das Kontrollgremium aufgenommen zu werden. Der Kon übernimmt die Rolle der medizinischen Versorgung von Konzernpersonal in der SOX. Zuvor kümmerte sich jeder Konzern selbst um seine Angestellten und Bürger (oder eben nicht) oder lagerte dies über Verträge an BuMoNA, CrashCart oder eben EuroMedis aus. Nun wer-



KONZERN

AG Chemie
Ares
ESUS
Esprit/Dassault
France Énergie
Mitsuhama
Proteus
Renraku
Ruhrmetall
Saeder-Krupp
Z-IC

REPRÄSENTANT

Lesla Brittner
Mark Woods (*de facto*)
Pierre Rousseau
Amélie Duvalle
Patrick Lans
Kaisuke Ota
Dr. Yvonne Dugast
Michael Schönherr
Karl Jomsen
Sandra Uygur
Dr. Stefan Brunner

AUFGABE

Abfallentsorgung
Artemis-Verteidigungssystem
Infrastruktur (Konstruktion / Transport)
Strahlungssensoren und Landbeobachtung
Energie/Aufbereitung von Atommüll (zusammen mit Ruhr-Nuklear)
Mobiles Drohnenverteidigungsnetz
Dekontaminierungsprozeduren
Zonen-IDs und Zugang, Bürokratie
Zonenverteidigung (via MET2000)
Matrix-Infrastruktur (via Ätherlink)
Medizinische Versorgung (via EuroMedis)

den Personen, die hohen Strahlendosen oder anderen Umweltgiften ausgesetzt wurden, von Z-IC ausgeflogen und in spezielle Entseuchungsstationen von nahe gelegenen EuroMedis-Krankenhäusern gebracht. Zudem führt der Konzern jährliche Untersuchungen des gesamten Personals in der SOX (inklusive der Angehörige von MET2000) durch, um etwaige Strahlenschäden frühzeitig zu erkennen.

- ◆ Nur Ares und Proteus konnten sich bisher erfolgreich um die Untersuchungen drücken.
- ◆ Spime
- ◆ Auch angekündigte offizielle Besucher durchlaufen eine Vor- und Nachuntersuchung durch EuroMedis, zu der auch intensive Check-ups auf ansteckende Krankheiten gehören. Seit KFS steckt die Angst vor pandemischen Krankheiten den Ärzten immer noch tief in den Knochen.
- ◆ Becquerel
- ◆ Z-IC ist seit Kurzem ein wenig ins Kreuzfeuer geraten, weil einige der von ihnen akut behandelten Personen, die Angehörige anderer Konzerne waren, gestorben sind. Das kann bei den Gefahren und der Strahlenbelastung in der SOX durchaus vorkommen. Nur glauben andere Konzerne, dass Z-IC das gerne nutzt, um manche Leute in den eigenen Konzernkellern verschwinden zu lassen. Lebend. Quasi als vereinfachte Extraktion. Solche Verdächtigungen weist Z-IC natürlich heftig zurück. Aber man sägt schon wieder heftig an ihrem Ratssitz.
- ◆ Zwieblbloom

Die administrative Seite des Rates ist die **Zonenverwaltung** (ZV). Hier hocken etwa 120 Angestellte an den jeweiligen Kontrollpunkten und den wenigen Bürogebäuden in Deutschland und Frankreich, die verschiedene Verwaltungsaufgaben übernehmen. Jeder Konzern entsendet seine Angestellten selbst, die dann in den Abteilungen arbeiten, die die Aufgaben betreuen, denen die Kons in der SOX nachgehen. An der Zahl der Angestellten sieht man sofort, dass die Kons Aufgaben wie Entsorgung und Entseuchung nicht wirklich ernst nehmen. Die wahre Macht der ZV liegt an anderer Stelle: Zum einen berechnen sie die Stimmrechte im Rat. Je mehr ein Konzern nämlich in die gemeinsame Sache investiert, desto größer ist sein Stimmanteil.

Zum anderen stehen der Zonenverwaltung die **Zonen-Entseuchungsteams** (ZET) zur Verfügung. Es handelt sich dabei um spezielle ABCN-Abwehr- und Entseuchungskommandos. Sie kommen bei atomaren, biologischen, chemischen oder Nanitengefahrenlagen zum Einsatz, dürfen jede Konzernanlage betreten und besitzen im Katastrophenfall die Befehlsgewalt. Ansonsten überwachen sie die Sensordaten innerhalb der SOX und geben Warnungen heraus. Sollten sie toxische Gefahren (Geistern, Magier oder Ähnliches) melden, werden sie von der ZV losgeschickt, um sich darum zu kümmern – selbst oder mittels angeheuerter Aktivposten der Konzerne. Und selten sogar mit „freien Mitarbeitern“.

KONZERNE IN DER SOX

ARES MACROTECHNOLOGY

Der amerikanische AAA besitzt eine Arkologie nahe Völklingen. Sie umfasst neben Wohnquartieren, Freizeitmöglichkeiten, hydroponischen Farmen, Wasseraufbereitungsanlagen und einem Fusionsreaktor natürlich auch F&E und Produktionseinrichtungen. In der Arkologie und rund um die Arkologie herum betreiben Ares Arms und AresSpace alle möglichen Tests. So hat der Konzern schon vor etlichen Jahren mit einem Thorhammer einen Krater in der Nähe der Arkologie erschaffen, um dort neues Gerät für Mondmissionen in realistischer Umgebung testen zu können. Aber auch sonst hat der Konzern keine Skrupel, neue Waffen oder Munition an der örtlichen Flora und Fauna (inklusive den Einwohnern der SOX) zu testen.

Seit nun schon fast zwei Jahren herrscht jedoch eine Kommunikationssperre für alle Mitarbeiter der Arkologie. Die offizielle Begründung ist, dass **Major Mark Woods** bis heute ein rigoroses „Sicherheitsaudit“ in der Arkologie durchführt. Warum sich dieses bereits so lange hinzieht, ist mir nicht bekannt. Alles was ich weiß, ist, dass die Tests außerhalb der Arkologie auf ein Minimum reduziert wurden, die Arkologie aber gleichzeitig immer mal wieder neue Lieferungen per Lkw oder aus der Luft erhält.

- Nach allem was man so hört, gibt es wohl einen Bruch zwischen Woods und seiner ehemaligen Chefin Amrei Baasner. Angeblich heuert sie immer wieder Leute an, um die Arkologie auszuhorchen. Anscheinend weiß sie auch nicht so genau, was dort passiert.
- Flitter

EVO

Der Mega aus Vladivostok ist kein Mitglied des Kontrollrates, besitzt aber eine Anlage nahe Cattenom. Der Rat darf solche Ausnahmen genehmigen. Allerdings reichte Evo damals keinen Antrag ein, sondern erschien mit einer Genehmigung des Konzerngerichtshofes in der Hand vor dem Kontrollrat. Kurz darauf begannen die Bauarbeiten am Evo-Laborkomplex, der sich nur zehn Kilometer von Ground Zero entfernt befindet und bereits eine Woche später fertiggestellt war. Woran genau dort geforscht wird, wissen nur Eingeweihte. Die Gerüchte reichen von Bakterienkulturen vom Mars, die nur in verstrahlter Atmosphäre überleben können, bis hin zu verbesserten Nanitenscrubbern, die die Umgebung von Strahlenpartikeln säubern.

MITSUHAMA

MCT ist der Jüngste im Bunde. Nachdem NeoNET durch den Konzerngerichtshof aufgelöst wurde und die drei Teilkonzerne wieder ihre eigenen Wege gehen, verkauften Novatech und Transys ihre Anlagen in der SOX. Die Einrichtungen waren recht kostspielig im Unterhalt und beide Konzerne hatten einen Haufen Rechnungen zu bezahlen. MCT sprang ein und übernahm die Anlagen. Der Japanokon hat offenbar maßgebliches Interesse am Drohnenprojekt, weshalb es Mitsuhamas kaum störte, dass S-K die Anlagen teilweise schon geplündert hatte.

- Geplündert ist ein wenig übertrieben. Es gab einige kleinere Scharmützel zwischen Konzerngardisten bei Neunkirchen und St. Ingbert, als S-K versuchte, sich Forschungsmaterial und einige Prototypen unter den Nagel zu reißen, bevor Novatech/Fuchi Orbital alles abtransportieren und einlagern konnte.
- Heisenberg

Während die Anlagen bei Neunkirchen sich selbst überlassen wurden und nun entweder verrostet oder von der umliegenden Natur zurückerobert werden, hat sich MCT in Bexbach und St. Ingbert neu eingerichtet. Ich weiß nicht, wie viel MCT von NeoNETs Drohnenprojekt übernehmen konnte, aber der lokale MCT-Geschäftsführer **Arata Goto** hat sofort mit dem Umbau der Mini-Arkologie in St. Ingbert begonnen, um sie für die Entwicklung und Produktion von Drohnen zu nutzen.

RENRAKU

Renrakus Mini-Arkologie befindet sich ganz im Norden der SOX, am nördlichsten Punkt des aufgelösten Staates

Luxemburg. Laut den spärlichen offiziellen Informationen handelt es sich bei der Anlage um einen riesigen Offline-Datenspeicher, der der Verwaltung aller europäischen Kundendaten der Servicesparte des Konzerns dient. Da Experten von Securitech, Eurosoft und EuroFact vor Ort sind beziehungsweise täglich ein und aus gehen, ist da wohl irgendwas dran. Allerdings gibt es nicht erst seit der Emergenz Gerüchte, dass dort eigentlich KI-, Technomancer- oder andere abgedrehte Matrixforschung stattfindet.

- Angeblich gibt es dort Offline-Kopien aller Datenbestände aller von Renraku in Europa verwalteten SIN-Register.
- Imperativ
- Ein noch schwammigeres Gerücht erzählt etwas von einem Technomancer-/KI-Gefängnis.
- Snow-WT

SAEDER-KRUPP

Saeder-Krupp ist in der SOX eine One-Corp-Show. Sowohl die Arkologie in St. Wendel (*Heisenberg-Basis*) als auch die nur fünf Kilometer entfernte *Curie-Basis* werden alleine von Ruhr-Nuklear betrieben. An die Heisenberg-Basis angeschlossen sind drei Testfusionsreaktoren und ein Teilchenbeschleuniger. Die Reaktoren versorgen nicht nur die 8000 Bewohner der Arkologie mit Strom, sondern auch alle anderen S-K-Anlagen (den Überschuss speist der Konzern in sein ADL-Netz ein). Auch die Curie-Basis besitzt zwei Reaktoren, bei denen es sich aber um klassische Atomkraftwerke handelt. Diese produzieren hauptsächlich für Badisch-Pfalz und Württemberg Strom. Daneben gibt es hier weitere Labors, die im Bereich der Energieerzeugung forschen. Die Hauptaufgaben des Komplexes sind jedoch die Wiederaufbereitung von Atommüll sowie der Bau von taktischen und strategischen Atomwaffen.

- Dies macht die Anlage nicht nur zum Dauerziel verschiedenster nationaler und internationaler Atomaufsichtsbehörden, Geheimdienste und Konkurrenten, sondern auch zum Feindbild sämtlicher europäischer Anti-Atombewegungen und Umweltorganisationen.
- Becquerel
- Angeblich gibt es in der Nähe versteckte Operationszellen der Grünen Zellen, TerraFirst! und auch von GreenWar. Vermutlich werden die Aktivisten dort von den Geisterratten versorgt und sind aufgrund der Umgebung gut bewaffnet.
- Ecotope

Die Nebenkriegsschauplätze sind zum einen die kleine Anlage nahe Wadern, wo verschiedene S-K-Töchter Drohnen entwickeln und testen, und zum anderen der Fabrikkomplex im französischen Teil der SOX, wo Saeder-Krupp Aerospace Raketenhüllen herstellt und eine F&E-Abteilung für Material- und Antriebstechnik unterhält.



AG CHEMIE

Unsere deutsche Dreckschleuder macht auch in der SOX das, was sie am besten kann: grausame Experimente an fühlenden Wesen durchführen, an Biowaffen forschen und Giftmüll verscharren. Neben einigen kleinen Außenstellen und Giftmülldeponien, die der Kon betreibt, befindet sich der eigentliche Hauptsitz der AGC zwischen Dillingen und St. Wendel in der *Otto-Hahn-Arkologie*. Neben Chemie- und Nuklearforschung hat die AGC auch die Alchemie- und Nanotechprojekte von Eastern Star Pharmaceuticals übernommen.

- ◆ Angeblich hat ESP früher Experimente an verschiedenen Geistern durchgeführt. Auch Gerüchte über „Anti-Orichalkum“ machten immer mal wieder die Runde. Zumindest an Letzterem ist wohl nicht viel dran.
- ◆ Elwedritsch

In den verschiedenen Mülldeponien verklappt AGC all die Abfälle, die tagtäglich aus seinen Anlagen im Ruhrplex oder in Groß-Frankfurt per Laster, Zug, Schiff oder auch Frachtzeppelin in die SOX transportiert werden. In einigen wenigen Fällen versucht der Kon tatsächlich so etwas wie „fachgerechte Entsorgung“ oder „Wiederaufbereitung“, aber in den meisten Fällen kippen sie es einfach auf die Wiesen oder vergraben es unter der Erde – die betreffenden Orte kann man schon von Weitem als große Brachen erkennen.

- ◆ Und an der verstärkten Präsenz von toxischen Entitäten – die manchmal mit den verseuchten Strahlungsentitäten der SOX, den „einheimischen“ Ekligkeiten also, auf Kriegsfuß stehen.
- ◆ Becquerel

ESPRIT/DASSAULT

Seit der Übernahme von Esprit Industries durch Dassault (die wiederum Aztechnology gehören) gab es einige Änderungen bei der Ausrichtung des Konzerns. Zwar forscht, entwickelt und testet der Rüstungskonzern weiterhin konventionelle Waffen, Munition und Smartmaterialien. Allerdings haben sich etliche seiner früheren Partner (MCT, NeoNET, S-K, ESUS, Renault-Fiat, Ruhrmetall und viele weitere) aus den Gemeinschaftsprojekten verabschiedet. Viele der Projekte werden jetzt stattdessen in Kooperation mit Tochterunternehmen von Aztechnology durchgeführt. Da selbst dieser Konzernriese bei spezialisierten Projekten aber oft an seine Grenzen stößt, trifft man häufig Esprit-Schmidts in Frankreich und der ADL, die eure Hilfe benötigen.

ESUS

Die ESUS-Tochter Alstom besitzt ein kleines Labor für Design und Materialwissenschaft in der SOX. Ursprünglich gab es sogar eine ganze Arkologie nahe der Stadt Faul-

quemont, doch in deren Reaktor fand am 5. Mai 2068 eine Kernschmelze statt, die die südliche SOX verstrahlte. Vor dem Zwischenfall arbeitete man dort an speziellen strahlenabsorbierenden Materialien, die im Bereich der Energieerzeugung eingesetzt werden sollten. Wie es scheint, benutzt der Kon die Ruine inzwischen wieder als Testgelände für genau dieses Projekt.

Daneben wartet und betreibt ESUS die wenigen Eisenbahnlinien, die nicht verrostet sind oder von Glowpunks demontiert wurden, und auch die große Maglev-Linie, die ungefähr entlang der alten A4 von Metz über Saarbrücken und Zweibrücken verläuft.

PROTEUS

Nachdem die KFS-Problematik als gelöst gilt, erwacht der Nordseekon langsam aus seinem Dornröschenschlaf. Auch die SOX-Arkologie war vom Lockdown betroffen und machte für mehrere Jahre die Schotten dicht. Inzwischen wagt man sich langsam wieder ans Tageslicht. Niemand weiß genau, was der Kon in der Zwischenzeit gemacht hat. Vor dem Lockdown war er hauptsächlich im Bereich Genforschung tätig, seien es nun neue Gentherapien etwa für die Anpassung an extreme Umgebungen oder die Langzeitwirkung von Strahlung auf das metamenschliche Genom.

- ◆ Man will gar nicht wissen, was für abscheuliche Gen-Viecher bei Proteus im Keller hausen. Immer wieder erzählen Schmuggler von Kreaturen, die angeblich bei Proteus ausgebrochen sind – oder sogar freigelassen wurden – und nun die Zone unsicher machen.
- ◆ Becquerel

Das zweite große Projekt ist die *Gaiasphere III*, die Proteus zusammen mit den UN Environment Programs (UNEP) betreibt. Auch hier hat Proteus seine Mitarbeit „temporär zurückgezogen“ und ließ die UN alleine. Die war natürlich stocksauer und auch wenn Proteus inzwischen wieder angekrochen kommt, sucht die UN mittlerweile aus nachvollziehbaren Gründen einen neuen Partner.

- ◆ Was Proteus nur sehr ungerne sieht. Die rühren schon ein wenig in den Schatten, um die Entscheidung der UN zu beeinflussen.
- ◆ Becquerel

ZETA-IMPICHEM

Der Schweizer Pharmariese ist der letzte Neuzugang im Kontrollrat. Z-IC ist zwar bereits Anfang 2071 durch den Verkauf der gesamten Pharmasparte der AGC in den Besitz der alten Eastern-Star-Anlage zwischen Konz und Trier gekommen, allerdings konnte der Kon erst vor Kurzem dem Rat beitreten. In seiner Anlage forscht der Konzern an neuen Medikamenten und medizinischen Prozeduren. Vieles davon hat mit degenerativen Erkran-





kungen zu tun, die nicht zuletzt als Folge von Verstrahlung oder dem Kontakt mit Umweltgiften entstehen. Versuchspersonen hierfür finden sie in der SOX zuhauf.

FRANCE ÉNERGIE

France Énergie ist ein Zusammenschluss diverser französischer Energieunternehmen, der nach dem Cattenom-GAU 2008 entstand. Der A-Konzern nutzt die SOX hauptsächlich zur Erzeugung von Energie. Drei Kernkraftwerke (zwischen Metz und Faulquemont, nahe Sarreguemines und nahe der Grenze zu Wallonien) decken 25 % des Bedarfs Nordfrankreichs ab. Zudem verkauft FE einen Teil des Stroms an die Niederlande und die ADL - Groß-Frankfurt ist einer der größten Abnehmer, weshalb der Kon dort auch seinen Deutschlandsitz errichtet hat.

LUX INCORPORATED ASSETS

LuxIA ist eigentlich gar nicht in der SOX vertreten. Bei diesem Finanz-Industrie-Politik-Holding-Hybriden handelt es sich eigentlich um das, was von der luxemburgischen Regierung übrig geblieben ist. Verschiedene Politiker, Geschäftsleute, Militärs und Geheimdienstler haben die Regierung im Exil am Leben erhalten und mit

dubiosen Finanzgeschäften dafür gesorgt, dass weiterhin Geld in die Kassen geströmt ist. Durch geschicktes Lobbying konnte sich LuxIA bei verschiedenen Regierungen und Konzernen Gehör verschaffen und so Schritt für Schritt seine Agenda umsetzen. Zwar ist LuxIA immer noch nicht im Rat vertreten, aber sie sind ihrem Ziel näher gekommen - und sie haben ein waches Auge auf die Überreste des luxemburgischen Staatsgebietes.

- ♦ Seit knapp zehn Jahren hat sich der Konzern in Westrhein-Luxemburg breit gemacht und etliche der verbliebenen herzoglichen Unternehmen wie auch Konzerne der luxemburgischen Diaspora unter seine Kontrolle gebracht. LuxIA ist eng mit Adolphe III. verhandelt, obwohl der alle Ansprüche auf das alte Luxemburg aufgegeben hat. Inzwischen ist er nämlich politisch so von der Holding abhängig, dass er für Interessen eintreten muss, die er eigentlich gar nicht teilt. Somit muss er öfter mal frühere Aussagen revidieren. Dies bringt ihn in Konflikt mit den Kräften im Kontrollrat, die wenig davon halten, ihm oder LuxIA ein Mitspracherecht einzuräumen - geschweige denn das Gebiet von Luxemburg irgendwann wieder herauszurücken.
- ♦ Snow-WT
- ♦ Sei dir wegen Adolphe mal nicht so sicher. Aus meinen Kreisen hörte ich schon ein paar Mal, dass er sich auch privat positiv zu „Groß-Luxemburg“ - der Vereinigung der gesamten SOX mit Westrhein-Luxemburg - geäußert hat. Dem würde nur noch eine De-



kontaminierung der Zone im Wege stehen. Luftschlösser, ich weiß. Aber man sollte Männer mit Ambitionen nicht unterschätzen.

• Freiherr

Wie weit der Einfluss von LuxIA auf den Konzernrat wirklich reicht, ist schwer zu sagen. Allerdings konnten sie bisher alle Pläne S-Ks zur sogenannten Fabrikstadt verhindern.

RUHRMETALL

Die Mini-Arkologie nahe Merzig ist eine Waffen- und Fahrzeugfabrik, in der der deutsche Konzern neues Gerät für die MET2000 herstellt. Dies ermöglicht der MET, Neuentwicklungen gleich im Feld und unter realistischen Bedingungen zu testen. Nicht zuletzt aufgrund der Popularität der Rad Wars bekommt die Tochter Ruhrmetall Defence Consulting immer mehr Aufmerksamkeit. RDC beschäftigt verschiedene Militärausbilder und -berater, die von den Waffenexperten des Konzerns unterstützt werden. In der SOX durchlaufen sie die Ausbildung zum Aufspüren, Identifizieren und Eliminieren von chemischen, biologischen und Nanotech-Kampfstoffen. Ebenso wird die Handhabung der richtigen Ausrüstung, der Umgang mit Strahlung und radioaktivem Material, darunter auch die Entschärfung schmutziger Bomben, sowie der Einsatz in unterschiedlich stark verstrahlten Zonen trainiert.

DIE MET2000

GEPOSTET VON: TURRET

Mit dem Vertrag von Karlsruhe löste die MET2000 die vorherige Sicherungstruppe ab, die eine Mischung aus verschiedenen militärischen Konzern- und Staatseinheiten war. Unsere Private Military Company (PMC) – wie wir uns selbst gerne nennen, um uns von einfachen Söldnertrupps abzuheben – nahm die Aufgabe sehr ernst und stellte sofort eine eigene Truppe für diese Aufgabe auf: die **Special Task Force SOX**. Heute bildet die TFORS die erste Division der MET2000: zwischen zwölf und fünfzehntausend Soldaten, die die SOX dies- und jenseits der Mauer bewachen. Die Division teilt sich in zwei Einheiten auf: die **Zonenverteidigungsstreitkräfte** (oder auch ZV-Truppe) und die **Grenztruppen**. Die ZV-Truppen führen Operationen innerhalb der SOX durch, seien es Patrouillengänge, Gebietssicherung, Trainingseinsätze oder auch Strafexpeditionen gegen Schmuggler, Glow- und Radpunks. Sie werden zudem gerufen, wenn eine der Konzernanlagen angegriffen wird und die dortigen Gardisten befürchten, die Attacke nicht abwehren zu können. Zudem sieht man sie oft im Trid, wie sie die Inspektoren des Bundesamtes für Umweltschutz oder des Amtes für Reaktor- und Strahlensicherheit begleiten. Ein typischer ZV-Trupp besteht aus zwanzig Soldaten (inklusive Drohnenrigger und Magier – sofern der Einsatz für diesen ungefährlich ist), die per VTOL in der Zone abge-

setzt werden. Zur Not kann der Trupp jederzeit Verstärkung durch weitere Trupps oder auch schwereres Gerät wie Schützenpanzer sowie Luft- und Artillerieunterstützung anfordern.

- Sowohl das HQ der MET2000-Luftstreitkräfte als auch die SOX-Luftraumüberwachung befinden sich in der Ramstein Air Base nahe Kaiserslautern. Dort haben sie genug Luftschläge zur Verfügung, um das Gebiet, in dem ihr euch befindet, drei Mal umzupflügen.
- Spime

Die Grenztruppen sind eher klassisch aufgebaut. Sie bewachen jeden Kontrollpunkt und jede Verladestation, andere Zugänge wie Eisenbahngleise und Flüsse und seit Neustem die Schwach- und Baustellen der SOX-Mauer. Sie bestehen aus verstärkten gepanzerten Infanteriebataillonen (Panzergrenadiern, ca. 800 Soldaten) die zusammen die zweite und dritte MET2000-Division bilden. (Die erste stellt die ZV-Truppen, eine vierte Division umfasst alle Reserve- und Ausbildungstruppen). Prinzipiell bewacht eine Kompanie einen Zugang. So eine Wachtruppe besteht aus vier Zügen mit je einem Schützenpanzer, einen Zug mit einem Hauptkampfpanzer, dem Schützenpanzer des Kompaniechefs und etwa 160 zusätzlichen Soldaten. Unter diesen befinden sich auch Rigger, die ihre Kompanie mit kleinen Flugdrohnen unterstützen. Magieunterstützung untersteht direkt dem Bataillonsstab, der ca. 100 Soldaten starken ersten Kompanie jedes Bataillons, und wird nur bei Bedarf entsendet. Die Fahrzeuge bewachen den Zugang in der Regel direkt, während ein Teil der Soldaten in der Nähe patrouillieren. Der übrige Teil der Soldaten befinden sich normalerweise in Reserve, sprich sie sind in der Kaserne und schlagen die Zeit tot.

SCHMUGGEL

GEPOSTET VON: BECQUEREL

Auch wenn der Kontrollrat alles daransetzt, den illegalen Grenzverkehr zu unterbinden, hat sich über die letzten zwei Jahrzehnte eine verhältnismäßig stabile T-Bird-Trasse etabliert. Die veraltete Luftraumüberwachung kann der neuen Generation von Vektorschubpanzern nur wenig entgegensetzen. Dementsprechend boomt der Schmuggel über die Mauer.

Nachdem die deutschen **Geisterratten** bis in die 2070er schwere Rückschläge bei Auseinandersetzungen mit Konzerntruppen und Glowpunks hinnehmen mussten – die Jünger des Reinigenden Feuers konnten wichtige Stützpunkte in Saarbrücken, bei Trier und im luxemburgischen Mersch überrennen –, haben sich die Ratten inzwischen erholt. Das Hauptlager außerhalb der Zone liegt in Morbach bei Pirmasens, von wo aus sie hauptsächlich die Bunker und Werkstätten in Saarbrücken anfliegen. Neben mehreren kleineren, teils mobilen Lagern gehört Saarbürg zu den bekannteren Haltepunkten der



Nordroute. Es dient als Zwischenhalt für Transporte nach Luxemburg. Die Geisterratten haben sich auf sogenannte Quickdrops spezialisiert. Das heißt, sie bringen euch schnell über die Grenze, setzen euch ab und verschwinden gleich wieder, alles in weniger als einer halben Stunde. Bei Bedarf verstecken sie sich in der Nähe und holen euch zu festgelegten Zeiten auch wieder ab. Rechnet aber nicht damit, dass sie euch rausboxen, wenn die Kacke am Dampfen ist. Beim allerkleinsten Problem verkriechen sich die Ratten sofort in ihre Löcher.

Auf französischer Seite genossen die **Charognards**, die Aasfresser, lange Zeit Narrenfreiheit und wurden von der Regierung weitestgehend ignoriert. Sie nutzen die Lücke, die die Geisterratten hinterließen, und sind heute fast genauso stark. Dementsprechend hat sich der politische Druck der Konzerne erhöht und die Überflüge aus Frankreich werden von den Behörden dort mittlerweile ebenso hart verfolgt wie die aus Deutschland. Die Charognards pflegen gute Beziehungen zur Unterwelt – in Nancy haben sie fast schon Hausrecht. Von hier fliegen sie ihre Stützpunkte in Sarreguemines, Hagondange, Luxemburg City, Morhange und bei Metz an – Letztes ist ihre größte Basis. Über ihre Kontakte zu Ortsansässigen können von dort aus Überlandtransporte ins Umland organisiert werden. Im Gegensatz zu den Geisterratten, sind die Charognards eher mit langsameren, größeren Maschinen unterwegs. Bei Bedarf können sie damit auch schwere Ausrüstung über die Mauer befördern. Neben T-Birds nutzen sie innerhalb der Zone auch Hovertrucks zum Überlandtransport.

LEBENSRAUM UND TODESZONE

Hat euch all das immer noch nicht die Lust verhagelt, der SOX einen Besuch abzustatten? Vielleicht schafft es ja das folgende Kapitel.

FLORA UND FAUNA

GEPOSTET VON: ECOTOPE

Giftmüll und Strahlung haben in den letzten siebzig Jahren ihre Spuren hinterlassen und auch die Sechste Welt hat vor der einheimischen Flora und Fauna nicht haltgemacht. Mundane Tiere wie Wölfe oder verwilderte Hunde, die in Rudeln durch die weniger verseuchten Gebiete streifen, werden zunehmend von erwachten und mutierten Crittern verdrängt.

In den Ruinenstädten sind **Teufels-** und **Dämonenratten** sowie **Barghests** einerseits eine Plage, andererseits eine wichtige Nahrungsquelle für die Einheimischen. Zurückgelassen in der SOX haben sich einst domestizierte Nutztiere wie vor allem Schweine und Rinder der Umgebung angepasst. Die Konzerne forschen in ihren Anlagen ebenfalls an resistenten Haustierrassen. Nicht selten

entkommen bei Überfällen von Strahlenpunks einzelne Exemplare oder ganze Herden in die Wildnis. Der verseuchte Boden hat dabei über Generationen hinweg stabile und fortpflanzungsfähige Mutationen erzeugt, die sich erfolgreich gegen Fressfeinde behaupten können.

- ♦ Man hat manchmal das Gefühl, dass in der SOX wirklich jede mutierte, toxische oder erwachte Spezies um einen Platz an der Spitze der Nahrungskette kämpft. Selbst einige Rehe dort jagen mir Angst ein.
- ♦ Becquerel

Neben mutierten Crittern, die auch in anderen toxischen Regionen der Welt vorkommen, etwa **Glühratten** und **Strahlenhunde** in den Dörfern oder **Monsterspinnen** im *Faulenden Wald*, hat die SOX auch Arten hervorgebracht, die hier einzigartig sind.

Die **SOX-Termite** tritt erst seit wenigen Jahren auf. Sie hat große Teile der Flora und Fauna aus der Einöde des ehemaligen Saarpfalz-Kreises verdrängt. Das plötzliche Auftauchen der in diesen Breiten nicht heimischen Insekten wird einem außer Kontrolle geratenen Feldtest von NeoNET zugeschrieben.

- ♦ Nach der Plünderung der NeoNET-Bestände innerhalb der SOX würde mich das nicht wundern. Nicht nur die anderen Konzerne haben da zugegriffen: Kleinere Anlagen oder Testgelände sind auch von den SOX-Anwohnern auseinandergepflückt worden. Und Glowpunks gehen nicht besonders sorgfältig mit Forschungsrückständen um.
- ♦ Zwieblblootz
- ♦ Die Termiten könnten von jedem der Konzerne kommen. Unwahrscheinlich, dass sich eine so aktive Spezies in einem netzlosen Bereich von alleine bildet. Im Konzernrat will es aber keiner gewesen sein – da ist es einfach, NeoNET die Schuld in die Schuhe zu schieben.
- ♦ Becquerel

Der im Westen an die Einöde angrenzende *Faulende Wald* wird von einer Vielzahl von Insekten und anderen Gliederfüßern bewohnt. Darunter Fliegen, Käfer, Libellen und Glühwürmchen – manche größer als Metamenschen. In den Tiefen des Waldes wird eine Tausendfüßlerkolonie vermutet, Bestätigung von offizieller Seite gibt es dazu jedoch nicht.

Die Spitze der Nahrungskette im *Faulenden Wald* bilden **Panzerasseln**, denen ohne natürliche Feinde früher oder später lediglich der Pilzwald selbst zum Verhängnis wird.

Die dichten Buchen- und Nadelwälder, die in der Region vorherrschen, werden vom **Steinbeißer**, einer extrem aggressiven Mutation des Wildschweins dominiert. Als einziges Säugetier ist er auch am Rand des *Faulenden Waldes* anzutreffen. Der **Grubendachs** bewohnt die unzähligen Stollen und Höhlen aber auch Keller und Katakomben in den urbanen Gebieten. Er teilt sich sein Revier mit **Dzoo-Noo-Quas** und **Ghulen**.

Letztere haben sich vor allem in Luxemburg und im nördlichen Saargebiet angesiedelt. Die Zahl der Neuin-



fektionen in den Städten und Dörfern ist in den vergangenen Monaten sprunghaft angestiegen. Selbst in Konzernanlagen werden vermehrt MMVV-Fälle registriert.

- ❖ Kein Zufall, wenn ihr mich fragt: Merkwürdigerweise gibt es keine Fälle von MMVV bei Z-IC ...
- ❖ Botox

Die Pflanzenwelt der SOX steht in Sachen Gefährlichkeit der Tierwelt in nichts nach. Lichte Stellen im allgegenwärtigen Grün der Wälder findet man in der Regel nur dort, wo die toxische Belastung zu groß für einen Bewuchs ist. Eine Ausnahme bildet die **Hephaistosstauden**, die durch ihr leicht entflammbares Sekret selbst für Freiflächen sorgt. Ähnlich aggressiv verhält sich der **Herkulische Würgeknöterich**. Er scheidet ein säurehaltiges Pulver ab, das die Vegetation im Umkreis vernichtet und selbst metallische Oberflächen angreift.

Der *Faulende Wald* ist gänzlich von noch unerforschten Schimmelpilzen überzogen, darunter eine Variante der **Nachtkellerkatze**, die aufgrund der magischen Hintergrundstrahlung dort auch für mundane Lebewesen in ihrer sonst verborgenen Astralgestalt sichtbar ist. Die **Rottenbuche** ist das Einzige, was vom einst blühenden Saarkohlenforst übrig geblieben ist. Die vor sich hin modernden Baumriesen werden nur von den Pilzen am Leben gehalten und bilden das schützende Blätterdach, das die toxische Atmosphäre des *Faulenden Waldes* aufrechterhält.

Die verseuchte Umwelt bildet den perfekten Nährboden für Giftgeister, wie es sie in solcher Konzentration sonst höchstens noch in der Nordsee gibt. Sie werden manchmal von toxischen Schamanen beschworen und für ihre Zwecke missbraucht. Einigen gelingt dabei die Flucht, und sie wandern als freie Geister umher.

- ❖ Nicht verwunderlich, dass besonders um Völklingen die Anzahl der toxischen Geister überdurchschnittlich hoch ist.
- ❖ Studiosa

Manche entstehen direkt aus der Strahlung oder der toxischen Verseuchung der SOX. Ihrer Domäne entsprechend sind die meisten **Nukleargeister**, im *Faulenden Wald* herrschen **Abscheulichkeiten** vor. Je nach Witterung trifft man in der toxischen Einöde auch auf **Ödnis** oder **Schlamm**.

- ❖ Viele dieser freien Entitäten sind lokal verankert. Sie haben feste Territorien, die sie verteidigen, aus denen heraus sie aber auch niemanden verfolgen, wenn man sich rechtzeitig zurückzieht.
- ❖ Studiosa

Die SOX gilt als sicherer Rückzugsort für **Insektengeister** aller Art. Wegen des geringeren Angebots an Nahrung und Wirtskörpern sind ihre Nester mit Tunnelsystemen verbunden, die bis hinter die Sperrmauer reichen, um sich von außerhalb mit Frischfleisch versorgen zu können. Bis auf **Schaben**, denen die Strahlung nichts auszumachen scheint, meiden die übrigen Arten die Hotspots

und die damit zusammenhängenden astralen Phänomene. In letzter Zeit scheint es Spannungen zwischen einzelnen Interessensgruppen zu geben. Die Insektengeister haben sich offenbar nicht ganz freiwillig in drei größere Fraktionen zusammengeschlossen, die gegensätzliche Ziele verfolgen. **Ameisen**, die bisher in den alten Kupferminen zu finden waren, kooperieren mit Schaben und den **Erdtermitten** in der toxischen Einöde bei Homburg. Angeblich arbeiten einige von ihnen sogar mit den Jüngern des Reinigenden Feuers zusammen. Im *Faulenden Wald* leben **Fliegen**, **Tausendfüßler** und **Blendwürmchen**, in den pilzüberwucherten Städten auch **Silberfische**, in einer symbiotischen Hegemonie. Auch wenn sie nicht direkt unter der Kontrolle der toxischen Hexe Yaga stehen, gibt es zumindest so etwas wie ein Übereinkommen mit ihr. **Gottesanbeterinnen** bilden die dritte Fraktion, die seit jeher mit den anderen Arten auf Kriegsfuß steht. Das größte Nest haben sie auf französischer Seite bei Metz bezogen. In Saarbrücken kommt es regelmäßig zu Konfrontationen zwischen ihnen und den Geistern aus dem angrenzenden *Faulenden Wald*.

- ❖ Nicht jeder in der SOX hat offenkundig ein Problem mit Insektengeistern. Einige Konzerne, allen voran Ares, zeigen sogar ein besonderes Interesse an den fremdartigen Wesen. Gerüchte, Insekten hätten bereits Konzernanlagen infiltriert, halten sich hartnäckig. Auch gibt es Glowpunks, die mit Ameisen paktieren und im Gegenzug für deren Schutz vor Critterangriffen regelmäßig Freiwilige als Futter oder Wirtskörper zur Verfügung stellen.
- ❖ Estrophe
- ❖ Vorsicht: Die Aufzählung von Ecotope erfasst nicht alle Nester. Es gibt noch unzählige, kleine Einzelnester und Solitärgeister. Und auch das mit dem Wirten stimmt nur bedingt: Wo keine Metamenschen sind, besetzen die Geister nämlich durchaus auch andere Critter - was zu gefährlichen Kombinationen führt. Wer im Wald auf eine Tausendfüßler-Panzerassel-Fleischform trifft, wird merken, was ich meine.
- ❖ Becquerel

URBANE WILDNIS

GEPOSTET VON: BOTOX

Es steht nicht gut um die Bausubstanz in der SOX. Was nicht durch die unzähligen Manöver und Waffentests der Konzerne zerstört wurde, das hat die Witterung dahingerafft. Nach über 70 Jahren ohne Wartung und Instandhaltung hat sich die Natur den urbanen Raum zurückerobert. Ohne intakte Fenster und ohne Heizung ist der Großteil der Gebäude innerhalb der SOX den Elementen schutzlos ausgeliefert. Wind und Wetter haben Dächer abgedeckt, verstopfte Regenrinnen können das Wasser nicht mehr abfließen lassen, das so auch in tiefer gelegene Stockwerke sickert. Fäulnis und Schimmel durchziehen die durchfeuchteten Wände, Tapeten hängen in Fetzen herab, der Putz ist zerbröseln, Zwischendecken verrottet, Holzbalken morsch, Stahlträger korrodiert - vielerorts herrscht akute Einsturzgefahr. Möbel und Ein-



richtungsgegenstände modern vor sich hin und sind von einer dicken Schicht aus Staub und Schutt überzogen; die Böden sind übersät mit Glasscherben, Vogelkot und Kadavern kleiner Tiere.

- Nahezu alles, was irgendwie brauchbar war, wurde über die Jahre geplündert. Lediglich in einigen sehr abgelegenen Regionen findet man mit viel Glück noch Häuser so vor, wie sie von ihren Bewohnern bei der Evakuierung hinterlassen wurden. Und hin und wieder wurden auch in den Städten mal ein abgeschlossener Keller oder ein einzelnes Zimmer übersehen.
- Zwieblblootz

Massive Gebäude konnten der Umwelt besser widerstehen, doch auch die meisten soliden Bauwerke haben ihre vorgesehene Lebenszeit bereits weit überschritten. Auch hier überzieht das allgegenwärtige Grün die Wände. Der Wind hat Pflanzensamen bis in die hintersten Ecken verteilt. Moos und giftige oder gar erwachte Kletter- und Schlingpflanzen überwuchern ganze Geisterdörfer und Ruinenstädte. Gräser und Sträucher sprießen aus jeder Fuge und jedem Spalt. Ihr Wurzelwerk sprengt asphaltierte und gepflasterte Wege. Selbst Betonfundamente kapitulieren nach Jahrzehnten vor der unbändigen Kraft der Wildnis. Verdorbene Pflanzen und Critter wirken zerstörerisch auf die Bausubstanz ein und zersetzen diese zusätzlich. Aus Fenstern, Dächern und Stahlbetonskeletten der Häuserschluchten wachsen meterhohe Birken und Buchen. Eichen und Kastanien haben mit ihrem Wurzelwerk Straßen und Kanalsysteme zerstört. Vielerorts hat sich der Boden gesenkt, sodass sich mancher Platz bei anhaltendem Niederschlag in eine ätzende Seenlandschaft verwandelt.

- Die Pflanzenwelt wächst hier durch toxische Mutationen und magische Phänomene an einigen Orten deutlich schneller als normal. In manche Dörfer kommt man daher nur noch mit einer Kettensäge – Macheten reichen da nicht mehr. Oft findet sich gerade in solchen Siedlungen aber auch noch das ein oder andere zurückgelassene Kleinod aus den Zeiten vor dem GAU.
- Ecotope

Dort wo sich Sickerwasser sammelt, ist die Strahlenbelastung besonders hoch. Den besten Schutz vor der toxischen Umgebung bieten trockene Keller. Diese Geborgenheit muss man sich jedoch mit gefährlichen Mitbewohnern teilen: Ghule, Grubendachse und andere mutierte oder erwachte Critter, die dunkle Räume bevorzugen, reagieren aggressiv auf ungebetene Gäste und verteidigen ihr Revier oft ohne Rücksicht auf Verluste auch gegen übermächtige Gegner. Kanäle und Höhlen sollte man darum möglichst meiden.

Ohne entsprechend ausgerüstete Fahrzeuge sollte man aber auch nicht im Freien kampieren – zu groß ist die Gefahr, dass man zum Ziel eines Überfalls wird oder einem Raubtier zum Opfer fällt. Im ländlichen Raum kann man in verlassenen Höfen oder in den Hohlkästen der oftmals eingestürzten Brücken Unterschlupf finden. Instand gehaltenen Gebäuden sollte man sich jedoch erst

nach entsprechender Vorankündigung nähern. Bestenfalls stellt ein lokaler Führer den Kontakt zu den dort lebenden Einheimischen her. Andererseits sieht man nicht jedem Haus von außen an, dass es bewohnt wird. Strahlenpunks tarnen ihre Verstecke und erzeugen bewusst den Eindruck einer verfallenen Ruine, um nicht die Aufmerksamkeit der Zonenverteidigungskräfte oder marodierender Glowpunk-Horden auf sich zu ziehen.

MAGIE IN DER SOX

GEPOSTET VON: STUDIO SA

Als ob die atomare Strahlung nicht schon gefährlich genug wäre, hält die SOX auch noch besondere magische Gefahren bereit, um ihre Besucher zu piesacken.

Da Astralraum und physische Welt miteinander in Wechselwirkung stehen, war der Cattenom-Vorfall nicht nur mundan betrachtet eine Katastrophe. Als drei Jahre nach der Entstehung der SOX die Welt erwachte, konnte sich der Astralraum in der SOX nicht ungestört ausbilden. Die Behinderungen im Manafluss führten zu **astralen Hohlräumen**, die von magisch aktiven Wesen deutlich gespürt werden können. Im Gegensatz zu andernorts in der Welt beobachteten Astrallöchern können sich die Zonen innerhalb der SOX bewegen, was zu unabsehbaren Gefahren für die Astralkörper derjenigen Magier führt, die in eine „Nullzone“ hineingeraten und dort aktiv zu zaubern oder projizieren versuchen.

Nicht nur der Manafluss ist in der SOX gestört: Die vielen schrecklichen Erfahrungen, die bewusstseinsfähige Wesen während des GAUs und in den langen Jahren danach durchleben mussten, aber auch die boshafte Lebensfeindlichkeit der freigesetzten Strahlung haben ihren emotionalen Abdruck im Astralraum hinterlassen. Diese **Manaverzerrungen** manifestieren sich als konkrete Phänomene – beispielsweise **Alcheras** – die ebenfalls ortsungebunden zu sein scheinen und sich entlang eines emotionalen Ankers (sprich: Opfers) bewegen können. In Verbindung mit astralen Hohlräumen kann sich aus einer Unausgewogenheit im Managefüge rasch ein **Manasturm** entwickeln, der allen Wesen, die im Astralraum aktiv sind, übel zusetzen kann.

- Zu den astralen Hohlräumen: Achtet auf Ghule in eurer Nähe. Ghule und manch andere Wesenheiten in der SOX sind dual und daher gute Indikatoren: Wo Ghule sind, gibt es keine Astrallöcher.
- Enigma

Die andere Ausprägung von Manaverzerrungen ist die Bildung **toxischer Domänen**, in welchen die Astralumgebung zufällig oder willentlich auf die arkanen Muster toxischer Magie abgestimmt wurde. In dieser Umgebung können korruptierte Geisterwesen, auch **Giftgeister** genannt, leichter beschworen werden. Kommt der Beschwörer – in einer solch lebensfeindlichen Umgebung durchaus möglich – zu Tode, kann die Wesenheit zu einem **freien Geist** werden und stetig an Macht gewinnen.



nen. Bisweilen kommt es gar zur spontanen Bildung von **wilden Geistern**.

- ❖ Magische Studien nennen ein großes Spektrum an Kategorien und Arten verschiedener toxischer Geister. Lasst euch davon nicht irritieren. Die toxisch-magische Sphäre der SOX bringt an einigen Orten Entitäten hervor, die sich in keinem Lehrbuch wiederfinden. Und die über Kräfte jenseits eurer Vorstellungskraft verfügen.
- ❖ Botox
- ❖ Wir sind einmal in einem Gebiet mit hoher Hintergrundstrahlung auf eine astrale Präsenz getroffen, die uns stundenlang gejaht hat. Angstattacken, Halluzinationen, Verstrahlungen innerhalb des Schutzzugs durch magische Angriffe und Manifestierungen ... es war die Hölle. Erst als unser Magier sich dem Vieh auf weniger verseuchtem Grund stellte, konnten wir es vertreiben. Er hat dabei einen Teil seiner Magie verloren.
- ❖ Zwieblbloom
- ❖ ... und tickt nicht mehr ganz richtig, weil er jetzt Stimmen aus dem Feuer hört.
- ❖ König

Aber auch diesseitige Wesen, die eine toxische Variante der Magie wirken, verfügen in diesen Domänen über besondere Macht, eine Art Heimvorteil. Kommen wir also direkt zu den **toxischen Schamanen**: für diese ist die SOX das Paradies auf Erden. Die meisten Toxiker folgen Idolen wie Verstrahlung – das bietet sich hier einfach an. Doch auch weitere Idole sind hier vertreten. Während Toxiker andernorts in der Welt schlicht die Feinde sind, die es auszuschalten gilt und für die man gegebenenfalls ein hübsches Kopfgeld bei der Draco Foundation einfordern kann, bilden sie in der SOX bisweilen Gruppen, die sich noch schwieriger aus dem Weg räumen oder wenigstens ignorieren lassen. Es kann passieren, dass ein Runner-Team während eines Einsatzes in der SOX zur Zusammenarbeit mit einem toxischen Schamanen gezwungen ist. Dann ist es nicht die Frage ob, sondern wann der Toxiker Verrat begehen wird. Er folgt eben seiner korrupten Natur.

- ❖ Toxische Domäne heißt: Während ihr versucht innerhalb einer Hintergrundstrahlung eure letzten Fünkchen Macht zusammenzukratzen und dem Toxiker vor euch statt eines Feuersturms ein laues Lüftchen entgegenschleudert, schnippt der Kerl einmal mit den Fingern und entfesselt ohne viel Aufwand das Armageddon.
- ❖ Enigma
- ❖ Erste Regel bei der Jagd auf Toxiker: Lockt sie von ihrer toxischen Zone weg und legt euch erst dann mit ihnen an!
- ❖ Botox

Damit kommen wir zu einer anderen Gruppe von Bedrohungen, nämlich den spezifischen, in welchen eine erwachte Kreatur ihre astralen Kräfte gegen andere richtet:

Es wird niemanden überraschen, dass Paracritter ein Aufenthalt in einer atomar verstrahlten Umgebung nicht

sonderlich gut tut. Unabhängig von ihrem eigentlichen Wesen entwickeln sie besonders aggressive und gleichzeitig heimtückische Verhaltensweisen. Ihre magischen Kräfte werden in Richtung toxischer Kräfte korruptiert. Auch wenn es sicherlich größere Gefahren in der SOX gibt, empfehle ich euch dringend, um **toxisch verseuchte Paracritter** einen weiten Bogen zu machen.

SOX-WIFI UND OFFNET

GEPOSTET VON: SNOW-WT

Das von Ætherlink betriebene **Wifi-Gitter** der SOX enthält lediglich rudimentäre Informationen zu Strahlenpegeln oder in besonders toxischen Gebieten AR-Warnhinweise. Stabile Satellitenverbindungen lassen sich in der SOX selten erzeugen. Die einzelnen Konzernanlagen kommunizieren darum vorwiegend über die einbetonierte Datentransferkabel des 2075 von Saeder-Krupp installierten **OffNet**. Die physischen Ports, in die sich Konzernmitarbeiter einstöpseln können, sind entsprechend versteckt – ihre Lage und die zugehörigen Zugangs-codes werden heiß gehandelt.

In letzter Zeit überlagern unterschiedliche Störsignale das WiFi-Netz. Der Ursprung eines dieser Signale lässt sich bis zu den metallischen Termitentürmen in der Homburger Einöde zurückverfolgen. Bisher ist es noch niemanden gelungen, es technisch zu entschlüsseln. Die Konstrukte sind zu komplex, um sie korrekt interpretieren zu können.

- ❖ Ein befreundeter Technomancer berichtete von einer Art kollektivem Geist. Sinneseindrücke, Gedanken, Gefühle, die zu Hunderttausenden auf ihn einprasselten – zu vage, um wirklich etwas zu erfassen. Sie bildeten eine Stimme mit einem permanenten, unverständlichen Summen, das sich fast zu einem eigenen Gitter ausformt.
- ❖ Zwieblbloom

SOX ALS LEBENSRAUM

GEPOSTET VON: BECQUEREL

Offiziell gibt es in der SOX keine Metamenschen, von den wenigen Bewohnern in den Konzernanlagen mal abgesehen. Aber in Wahrheit findet man Ureinwohner, die sich am Tag des Abschieds der Evakuierung entzogen haben oder zurückgekehrt sind, Flüchtlinge und Aussteiger: Die Zone beherbergt weit mehr metamenschliches Leben, als die Zahlen widerspiegeln.

Strahlenpunks, oder **Zentpel**, wie sie sich selbst nennen – von *Zentrum* und *peuple* (frz. *Leute*) oder *pelé* (frz. *blank*) –, bilden die größte Bevölkerungsgruppe. Abgeschnitten von der Außenwelt fristen diese selbst ernannten rechtmäßigen Bewohner des Landes ihr Dasein, geplagt von Krankheiten und Mangelversorgung. Neben den derzeit 24 größeren Stämmen, die sich erfolgreich gegen die Wildnis und andere Gefahren behaupten können, existieren unzählige kleinerer Klans, die abgelegene



Höfe, Dörfer oder einzelne Stadtteile gegen Feinde befestigt haben. Ihr Leben dreht sich um die Erhaltung der Gemeinschaft. Zur Versorgung gehen sie meist organisiert in Meuten auf die Jagd oder betreiben Ackerbau. Einige pflegen Kontakt zu Schmugglern und anderen *Fremim*, also Metamenschen, die nicht dauerhaft in der SOX leben. Andere, besonders die streng religiösen *Katholen*, leben betont zurückgezogen und reagieren aggressiv auf unangekündigten Besuch. Neben den **Sesshaften**, die ihre Siedlung nur bei größter Gefahr aufgeben, gibt es **Nomaden**, die von Ort zu Ort ziehen und geschäftigen Handel treiben. Unter den Zentpel nehmen die **Aussteiger** und die **Ureinwohner** Sonderrollen ein. Während erstere ihr Heil in der Abgeschiedenheit und dem Weg zurück zur Natur suchen – dabei aber meist gewisse Annehmlichkeiten der modernen Technik nutzen –, können sich die Ureinwohner seit mehreren Generationen nicht von ihrer Vergangenheit, sprich ihrem Grund und Boden trennen. Gezeichnet von Jahrzehnten des Inzests und von Mutationen gehen sie zur Sicherung ihrer Existenz auch Bündnisse mit Kannibalen, Toxikern und Insektengeistern ein.

- Alle, die dauerhaft innerhalb der Mauer leben, nennen die Punks *ImLander*. Ausgenommen sind hier die *Konzernbürger*, die von den *Mauerleuten*, den Gardisten, geschützt werden. Schmuggler gelten weder als drinnen noch draußen und werden *Fremim* genannt.
- Estrophe

Wer von den Zentpeln ausgestoßen wird und überleben will, schließt sich einer der **Glowpunk**-Horden an.

Diese durchgeknallten *Höllensöhne*, wie sie von den Einheimischen genannt werden, nehmen so ziemlich jeden auf, der ihnen verrückt und stark genug erscheint – auch Ghule. Sie ziehen marodierend durch die Wildnis und die Ruinenstädte. Dabei scheren sie sich nicht um die radioaktive Gefahr stark verseuchter Regionen. Von der toxischen Umgebung schwer mitgenommen, arbeitet ihr Verstand nur noch rudimentär. Sie folgen einem Kriegsherrn und bleiben nur selten für längere Zeit an einem Ort. Sie nehmen sich auf ihren Raubzügen, was sie kriegen können, und hinterlassen dabei Tod und Verwüstung. Beziehungen zu anderen *ImLandern* sind selten und extrem labil. Einige Horden lassen sich dennoch gelegentlich für Aufträge anwerben. Es soll wiederholt sogar zur Kooperation mit Konzernen, aber auch mit Toxikern gekommen sein.

- Angeblich kaufen Konzerne manchen Glowpunk-Banden sogenannte *Bestellfänge* ab: eingefangene Critter aus der Zone, die besondere Anforderungen für Experimentreihen erfüllen. Mitunter sind da auch Metamenschen bei. Zudem schicken manche Konzerne Glowpunks auf die Jagd, wenn jemand aus der Arkologie in die verseuchte Zone entkommen ist.
- Botox

Infizierte aller Art fliehen vor Verfolgung in die SOX. Dzoo-Noo-Quas haben in den Höhlen und ehemaligen Bergwerksstollen Zuflucht gesucht. Seltener trifft man Nager, Grendel und Schnitter an. Dagegen ist die **Ghul**-Population in der Zone geradezu explodiert. Im Norden des Saargebiets, vor allem um St. Wendel, Nonnweiler und Saarbarg, haben sie ganze Städte und Dörfer

EINIGE FRAKTIONEN INNERHALB DER SOX

SCHMUGGLER/HÄNDLER

- Geisterratten (T-Bird-Schmuggler, Stützpunkte in Pirmasens und Saarbrücken)
- Charognards (T-Bird-Schmuggler, Stützpunkte in Nancy und Luxemburg City)
- Grabratten (Tunnelbauer in Frankenholz)
- Premier Mineurs (Tunnelbauer in Longwy)
- Schwarzschröten (Schmuggler/Händler in Saarbrücken)
- Rotherzen (Waffen- und Organhändler in Saarbrücken)
- Blauhände (Technikhändler/-sammler in Saarbrücken)
- Goldzungen (Infobroker/Schieber zwischen Völklingen und St. Ingbert)

STRAHLENPUNKS

- Sturmpocken (Siedlungen zwischen Dillingen und Völklingen)
- DuFeus (Siedlungen im Umkreis von Metz)
- Wechselaarais (Siedlungen zwischen Trier und Konz)
- Stamm der Fischer (Siedlung im Wiltinger Saarbogen)
- Molschder (Siedlung in Saarbrücken)
- Buwe (Siedlung in Saarbrücken)
- Nittlerer (Siedlung in Kümmern)
- Coteich (Siedlung nördlich von Luxemburg City)
- Koinonia-Gemeinschaft (Aussteigersiedlung bei Beckingen)

- Klan der Louvers (Nomaden im Umkreis von Metz)
- Senninger (Ureinwohnersiedlung in Senningen)
- Forbacher (Ureinwohnersiedlung Forbach)
- Gängler (Nomaden im nördlichen Saarland)

GLOWPUNKS

- Reißer (südliches Luxemburg)
- No-Ears (SOX-weit aktiv)
- Enfants du Soleil Noir (Lager in Hambach, südlich von Saargemünd)

GHULE

- Poacher (Ettelbrück)
- ZombiKarni (Luxemburg)
- Metzger (Saarbrücken)
- Aasen (Nonnweiler)
- Griwwler (Marpingen)

TOXIKER

- Jünger des Reinigenden Feuers (SOX-weit aktiv)
- Ende des Kreises (Faulender Wald)
- Kinder der brennenden Schlange (Saarpfalz-Kreis)



übernommen. In Luxemburg City kontrollieren sie einige kleinere Gebiete am Stadtrand und in der Saarbrücker Innenstadt geben sie den Ton an.

Um ihren Nahrungsbedarf zu decken, schließen sich einige der *Karnis* zusammen und gehen auf Jagd. *Zombi-Karnis* töten dabei wahllos und ohne Rücksicht auf eigene Verluste. Sie ziehen besinnungslos, meist als Einzelgänger umher oder verdingen sich als fähige Jäger bei den Glowpunks. Andere Kannibalen haben Abkommen mit Zentpeln getroffen und ernähren sich von den Vertriebenen oder den Sterbenden der Siedlungen. In den größeren Städten hat sich ein regelrechter Handel mit Organen etabliert, den die Glowpunks mit Frischfleisch beliefern. Die dortigen Ghul-Stämme verfügen über ein breites Warenangebot und über weitreichende Kontakte zu allen Fraktionen.

- ❖ Hier bekommt man Ersatzorgane zu Sonderkonditionen. Aber Achtung: Strahlenkrankheit gibt es umsonst mit dazu – wenn man die Operation unter den hygienischen Missständen überhaupt überlebt.
- ❖ Botox

Auch wenn ihnen auf lange Sicht die Ghule allein aufgrund ihrer schieren Masse den Rang ablaufen könnten, stehen die Toxiker bisher an der Spitze der Nahrungskette in der SOX. Streng hierarchisch organisiert folgen sie einem oder mehreren Kultführern und agieren dabei extrem verschwörerisch. Ziel ihres religiösen Eifers ist die Verbreitung ihrer Vorstellung von Perfektion und damit die Verseuchung der ihnen verhassten „unreinen“ Erde. Die SOX zieht toxische Schamanen und ihre wahnsinnige Anhängerschaft an wie ein Kadaver die Fliegen. Unzählige kleine und große Kulte verehren hier vor allem die heilige Kraft der radioaktiven Strahlung. Neben der bekanntesten Gruppe, den Jüngern des Reinigenden Feuers, die in der gesamten Zone aktiv sind und bis weit über die Sperrmauer hinaus zuschlagen, gibt es auch einige lokale Splittergruppen wie die Kinder der brennenden Schlange im ehemaligen Saarpfalz-Kreis. Ende des Kreises ist eine in den vergangenen Jahren entstandene Gruppe von Toxikern, die der Fäulnis, der Verwesung und dem Schimmel huldigt. Wie groß der Kult um die Hexe Yaga ist, lässt sich, wie bei den meisten anderen Kulturen, nur schwer einschätzen. Die natürliche Sterblichkeitsrate unter den Mitgliedern, die sich permanent einer hochgiftigen Umwelt aussetzen, ist hoch, und sie halten ihre Strukturen geheim. Jeder, der dem auf den Grund gehen will, beschreitet einen mörderisch gefährlichen Pfad.

DIE JÜNGER DES REINIGENDEN FEUERS

Was veranlasst einen (Meta-)Menschen dazu, ein Leben in Komfort und Gesundheit aufzugeben, um einer radikalen Ideologie zu folgen, die ihn seiner materiellen Existenz beraubt und ihn am Ende das Leben kosten wird?

Wenn man so fragt, sind die Jünger des Reinigenden Feuers eine ganz normale Sekte. Was sie besonders und auch besonders gefährlich macht, ist ihre enge Bindung zu einem der gefährlichsten toxischen Elemente: Die Jünger wollen die Erde mittels atomarer Strahlung reinigen. Dabei ist ihnen bewusst, dass ein überwiegender Teil der Metamenschheit und anderer sapienter Wesen ein solches Vorhaben entschieden ablehnt. Auch wenn sie mit ihren etwa 400 Mitgliedern (ohne alliierte Glowpunk-Gruppierungen) in der SOX eine bedeutende Machtgruppe darstellen, wissen die Jünger, dass sie in der restlichen ADL mit ihrer Lehre höchstens einen Nischenmarkt bedienen: Sinnsuchende mit schlechtem Gewissen und bitter Enttäuschte, die sich bewusst einer schmerzhaften Läuterung unterziehen wollen, sind die Zielgruppe ihres Heilsbotschaft.

Die offensichtliche Lösung besteht für die Jünger darin, als Terrororganisation den Rest der Welt einer Zwangsreinigung zu unterziehen: mittels Sabotage atomarer Anlagen, des Verkaufs verstrahlter SOX-Artefakte, schmutziger Bomben und toxischer Geister wollen sie die Welt mit Radioaktivität überziehen – und sie beginnen in der ADL. Dabei verspricht sich die Sekte, deren Führungsriege zum großen Teil aus toxischen Schamanen besteht, einen Vorteil davon, dass die toxische Hintergrundstrahlung durch ihr eigenes Wirken zunimmt. Außerdem scheinen die Jünger ein magisches Ass im Ärmel zu haben: Gerüchte, dass der Große Drache Feuerschwinge in irgendeiner Form noch am Leben ist und unter dem Namen Ignifera die Gruppierung anführt oder zumindest inspiriert, wollen nicht abreißen.

- ❖ Mittlerweile sollte jedem klar sein, dass Ignifera keine Verkörperung von Feuerschwinge ist. Aber sie ist sehr mächtig, selbst für eine kompetente Toxikerin in heimatlicher Domäne. Ich will nicht ausschließen, dass sie zumindest mit dem Drachen Kontakt hatte oder irgendetwas von ihm besitzt. Andere Theorien gehen davon aus, dass sie selbst ein freier, toxischer Geist ist oder so ein Geist von ihr Besitz ergriffen hat. Wie auch immer: Wenn ihr die alte Frau mit den Strahlungsverbrennungen irgendwo in der SOX seht, dann lauft. Schnell.
- ❖ Zwieblblootz

DIE NITTLERER – BEISPIELHAFTE STRAHLENPUNKS

Aus Platzgründen ist es unmöglich, alle Gruppen und Gruppierungen der SOX hier aufzuzählen. Daher will ich eine Gruppe beispielhaft beschreiben: Die Nittlerer sind einer der größeren und wehrhafteren Stämme der Strahlenpunks. Es sind Nachfahren von Menschen aus der Region zwischen Mittel im Nordwesten und Saarburg im Südosten, die sich in den Jahren nach der Kernschmelze zusammengefunden und in den Überresten des Dörfchens Kümmern angesiedelt haben (siehe S. 25). Die insgesamt etwa achtzig Personen stehen Fremden eher misstrauisch gegenüber und versuchen vor allem, die Lage ihrer Siedlung geheim zu halten.



Die Nittlerer werden von einem orkischen Schamanen namens Hartard angeführt, der die Rolle des Stammespriesters bekleidet. Er verwahrt die alten Schriften und wertvollen Werkzeuge, die er bei Bedarf den verschiedenen Meuten zur Verfügung stellt. Außerdem wacht er über die Traditionen des Stammes. Inzwischen ist er in die Jahre gekommen und sucht nach einem Schüler – allerdings gibt es in den drei Familienringen des Stammes im Moment niemanden, der ihm für diese Rolle geeignet scheint, weshalb er mit dem Gedanken spielt, jemanden von außerhalb zu suchen. Die übrigen Stammesmitglieder wären davon jedoch nur schwerlich zu überzeugen.

Die meisten Frauen und alle Kinder leben, genau wie der Priester, in der geschützten Mitte der Siedlung. Weiter außen hausen die meisten Männer. Sie sind in acht Meuten organisiert, die jeweils bestimmte Aufgaben erfüllen. So kümmern sich die KnaschdsaaK darum, Nahrung haltbar zu machen, zu lagern und zuzubereiten, während die Speisvurel damit beschäftigt sind, die Gebäude und den Schutzwall zu erhalten. Die Bodderer melken und versorgen die wenigen Kühe, die dem Stamm gehören, und stellen nach alten Rezepten, die nur innerhalb der Meute weitergegeben werden, Käse her. Ein ähnliches Geheimnis hüten die Schlierij – sie brennen Schnaps. Nur die Jäger, die Sammler und die Rennscheier verlassen ihre Siedlung häufiger. Die Jäger und Sammler durchstreifen die Wälder in der direkten Nachbarschaft. Einige der Älteren können sich noch an Geschichten von Meuten erinnern, die wertvolle Gegenstände, Nahrung und Baumaterial aus anderen Orten wie Mannebach geholt haben. Aber mit dem Wald hat sich der Schattentod ausgebreitet und der Weg ist schon seit über einer Generation sehr gefährlich. Nur die Mutigsten und Stärksten entfernen sich noch so weit von Kümmern. Es sind die Rennscheier, die nach Fremden Ausschau halten, mit denen man handeln kann oder die man von der Siedlung fernhalten muss. Sie sind es auch, die alle, die zu schwach oder zu stark entstellt sind, vom Stamm wegbringen und dafür sorgen, dass sie nicht zurückkehren. Angeblich bringen sie sie nach Mannebach, wo eine Gruppe Ghule in der alten Kirche haust. Aber sie reden nicht darüber – und da sie bei ihrer Rückkehr immer etwas Wertvolles mitbringen, stellt auch niemand Fragen.

DIE RAD WARS

GEPOSTET VON: HATTRICK

Das Wichtigste hat unser Konzernnerd wieder nur am Rande erwähnt. Ich spreche natürlich von den Rad Wars. Es ist das Sportereignis schlechthin, das uns aus unserer Herbstdepression herausholt. Irgendwann zwischen Anfang September und Mitte November beginnen jedes Jahr sechs Wochen Spaß. Dann nämlich lässt der Konzernrat ein etwa 100 km² großes Areal sperren um dort ähnlich wie bei den Desert Wars Militärmanöver abzuhalten – allerdings sind diese Manöver als Wettkampf mit scharfer Munition organisiert. An diesem Wettbewerb nehmen verschiedene Staats- und Konzernmilitärs teil, die oft

RAD WARS TEILNEHMER 2080

KONZERNE

- AG Chemie
- Ares Macrotechnology
- Esprit/Dassault
- MET2000
- Mitsuhamu
- Renraku
- Ruhrmetall
- Saeder-Krupp

LÄNDER

- ADL
- Frankreich
- Japan
- VNL

Eliteeinheiten oder auch besondere neue Ausrüstung entsenden – eine gute Gelegenheit also, neue Spielzeuge kennenzulernen. Leider muss die DeMeKo die Bilder der Wettkämpfe zuerst dem Kontrollrat vorlegen, der sie in manchen Fällen sogar zensiert oder zumindest bearbeitet, bevor wir sie sehen können. Aber trotz dieser Schweinerei bleibt genug lehrreicher Spaß für uns hart arbeitende Freunde gepflegten Blutvergießens übrig.

- Die unbearbeiteten Bilder landen sowohl beim Kontrollrat als auch bei der DeMeKo im Giftschrank. Es gibt jedes Jahr wieder etliche Interessenten, die wissen möchten, was uns der Rat nicht sehen lassen will.
- Snow-WT

Bei den Teilnehmern gab es immer mal wieder Veränderungen. Nachdem sich Proteus abschottete stieg kurzzeitig NeoNET in den Ring – vermutlich um sein Image aufzubessern –, doch kam nach zwei Runden das endgültige Knock-out und MCT trat die Nachfolge an. Die MET2000 ist wie die AGC seit 2070 dabei und tritt abwechselnd mit Einheiten aus Übersee und ZV-Truppen an. Auch bei den Staaten gibt es Fluktuation. Während ADL, Frankreich und die Niederlande Stammgäste sind, wechselt das vierte Team immer wieder. Nach der Tschechischen Republik und Tir na nÓg kam 2072 die UCAS als Überraschungsgast hinzu und holte auch prompt den Titel. Nach Boston sprang Großbritannien ein, und seit '78 ist Japan der Shooting Star: Die Ostasiaten standen bisher immer im Finale – gemeinsam mit S-K oder der MET).

- Die Rad Wars sind für Shadowrunner nicht nur ein echtes Schauspiel, sondern können auch als Anlass für die Extraktion von Technikexperten oder militärischen Prototypen dienen. Interessant daran ist, dass man hin und wieder mit professionellen Militärkräften vor Ort zusammenarbeiten kann. Ein tolles Erlebnis – und nützlich, wenn ihr es jemals mit echten Soldaten in toxischem Gelände aufnehmen müsst.
- Zwieblbloatz



VOM HERZ BIS AN DEN RAND – HOTSPOTS DER SOX

GEPOSTET VON: BECQUEREL

Die SOX ist ein Land voller Ärger, Gefahren und Verseuchung. Stellt euch einfach die alten Mad-Max-Filme mit ihren sieben Remakes aus den 2050ern vor, vermischt sie mit ein paar Endzeitbarbaren-Szenarien, ein paar Post-Apokalypse-Computerspielen und fügt etwas Horrorflair, Abartigkeit und hier und da eine Prise Hieronymus Bosch und HR Giger hinzu und ihr habt eine ungefährliche Vorstellung. Alles ist verfallen. Alles ist kaputt. Alles ist lebensfeindlich. An der Oberfläche mag es an vielen Orten blühen und grünen, das heißt aber nur, dass die Pflanzen dort mit der verseuchten Umgebung besser zurechtkommen als ihr. Und dass sie vermutlich ein mutiertes Monster aus der nächstbesten Astralhölle beherbergen. Wo bei anderen Gegenden Wucherungen, Mutationen und Riesenwuchs enden, da fängt es in der SOX gerade erst an.

Die SOX kann idyllisch sein: Nichts ist schöner als ein Sonnenuntergang auf dem Dach einer komplett unter Schlingpflanzen begrabenen Siedlung. Wenn allerdings nachts die Ghule rauskommen und euch fressen wollen oder die schwer bewaffneten Einsatzhelikopter der MET2000 mit Scheinwerfern nach euch suchen, dann sagt mir nicht, ich hätte euch nicht gewarnt.

DAS HERZ DER FINSTERNIS

Viele Leute behaupten, dass sie genau wissen, was in Cattenom los ist – im Ground Zero, dem Nullpunkt des gesamten SOX-Themenparks. Aber ganz ehrlich: Ich glaube, selbst die Konzerne wissen es nicht genau. In Cattenom herrscht eine so hohe toxische Hintergrundstrahlung, dass es normale magische Kreaturen um den Verstand bringt. Selbst verseuchte Dualwesen wie Ghule meiden den Ort der Katastrophe, also den gesamten Bereich um das ehemalige Kernkraftwerk. Die radioaktive Strahlung ist direkt auf dem Gelände immer noch so hoch wie kurz nach dem Unglück. Angeblich soll sie sogar noch gestiegen sein und in kurzen Spitzenzeiten heftige ausschlagen, sodass selbst Metamenschen in den stärksten Strahlenanzügen zu Leuchtstäbchen werden. Über alles andere darf spekuliert werden. Jedenfalls lebt hier garantiert nichts mehr.

- ❖ Das stimmt nicht. Wie auch an anderen Orten von Reaktorkatastrophen hat sich im Meiler von Cattenom angeblich mutierte Fauna ausgebreitet. Besonderes Interesse gilt einem Pilz, der angeblich nicht trotz, sondern gerade wegen der toxischen Umgebung hervorragend gedeiht. Eine Verwandtschaft mit dem Pilz aus dem Faulenden Wald konnte man bisher nicht bestätigen.
- ❖ Ecotope

- ❖ Im Astralraum bei Cattenom lebt etwas – eine mächtige Entität, die sich im Todeskampf windet. Die toxische Domäne dort scheint sie zu fesseln, ihr aber auch Kraft zu schenken. Angeblich hat man Ignifera, die Führerin der Jünger des Reinigenden Feuers, schon ein paar Mal in der Nähe des Kraftwerks gesehen.
- ❖ Studiosa

- ❖ Kaum eröffnet jemand das Thema Cattenom, kommt wieder die spukhafte Märchengestalt zum Vorschein. Ich habe bisher noch keinen Augenzeugen kennengelernt, der sie wirklich gesehen hat. Hat sie Flügel? Kann sie Strahlen speien? Ist es Feuer-schwinge oder der angekettete Geist einer furchtbaren Metaebene? Niemand weiß es und niemand kann bestätigen, dass sie existiert. Hast du sie gesehen, Studiosa?

- ❖ Zwieblblootz

- ❖ Nein, aber ich kenne jemanden, der jemanden kennt, der vertrauenswürdig zu sein scheint.

- ❖ Studiosa

- ❖ Und der Vetter des Pinkelbaums des Hunds meines Nachbarn hat von dem Eichhörnchen nebenan gehört, dass da der Weihnachtssmann die strahlenden Augen seiner Weihnachtselfen zusammenbaut.

- ❖ Zwieblblootz

- ❖ Ich dachte, der wohnt am Nordpol?

- ❖ Ivan

LUXEMBURG CITY

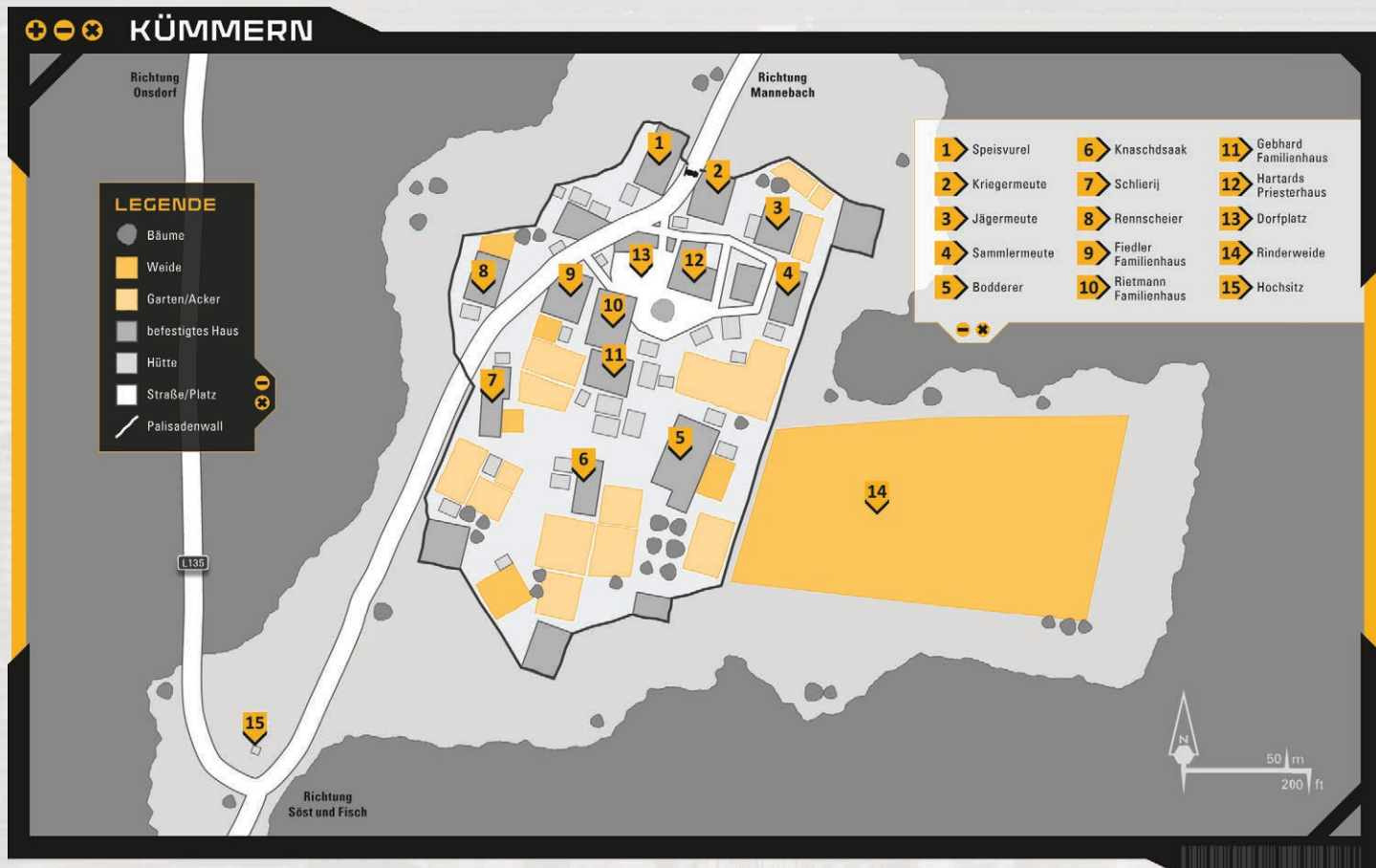
Luxemburg City ist einer der großen Hotspots innerhalb der SOX. Auch wenn etliche der Wolkenkratzer des einstigen Finanzzentrums verfallen sind, beherbergt die Stadt immer noch ein paar Hundert Einwohner – andere gehen sogar von deutlich mehr als tausend aus. In einigen Gebieten der Stadt herrscht fast schon reges Treiben, was nicht zuletzt mit dem größten Schwarzmarkt der SOX zu tun hat – der „Bourse de Luxembourg“. Eigentlich sind es mehrere Märkte, die über das ganze Stadtgebiet verteilt sind. Viele konkurrieren miteinander – wie etwa der ständige Markt **Saint Michel** bei der gleichnamigen Kirche oder der **Petrussen-Markt** im ehemaligen Vallée de la Pétrusse. Hier kann man alle „Erzeugnisse“ der Region, aber natürlich auch Vor-GAU-Memorabilien und geklaute Konware eintauschen oder seine Sachen reparieren lassen. In der Peripherie dieser kleinen Märkte findet man sogar zivilisierte Infrastruktur: Bars, Restaurants, Stripclubs und medizinische Versorgung – von Letzterer kann ich allerdings nur abraten.

Zur Unterhaltung haben die einzelnen Marktgemeinden den Blutball erfunden – Fußball mit Knüppeln und Messern –, bei dem es kaum Regeln gibt und der in unregelmäßigen Abständen in einigen kleineren Arenen der Stadt ausgetragen wird.

- ❖ Also nicht viel anders als bei uns.

- ❖ Hatrick





Die Stadtruine wird oft von den Charognards besucht, die hier einen mehr oder minder regelmäßigen Transportdienst unterhalten, der ein oder zwei mal die Woche über die Mauer und zurück fliegt. Sprachtechnisch müsst ihr euch nicht nur auf den SOX-Slang vorbereiten: Hier wird ein wilder Mix aus Deutsch, Englisch, Französisch, Niederländisch, Portugiesisch und Luxemburgisch gesprochen.

- Seit geraumer Zeit möchte S-K hier seine Fabrikstadt errichten. Ein Projekt, das weite Teile Luxemburg Citys komplett dem Erdboden gleichmachen und sie durch eine vollautomatische, von anthropomorphen Drohnen betriebene Industriezone ersetzen würde. Bisher wurde dies durch die anderen Mitglieder im Rat immer weiter verzögert. Der schärfste Gegner sitzt aber nicht im Rat: LuxIA überhäuft S-K seit Jahren mit Klagen gegen die Fabrikstadt.
- Corpshark
- Täuscht euch nicht, die Märkte in Luxemburg City sind immer noch Brutstätten der Gewalt und Anarchie. Zwar gibt es regulierende Gewaltherrscher, aber die SOX bleibt auch in diesen weniger unzivilisierten Gebieten eine toxische Zone. Außerdem solltet ihr beim Einkauf einen Geigerzähler dabeihaben. Nicht immer kann man an den Tumoren der Verkäufer direkt erkennen, aus welchen Strahlungslöchern die Gegenstände auf den Märkten stammen.
- Ecotope

KÜMMERN

Das Dörfchen Kümmern befindet sich im rheinländischen Teil der SOX, etwa zwanzig Kilometer südwestlich von Trier. Nach der Abriegelung der Zone sammelten sich hier die Bewohner der umliegenden Orte, die ihre Heimat nicht verlassen wollten, da Kümmern gut geeignet war, um sich gegen die einsickernden Glowpunks und andere Gefahren zu verteidigen (siehe *Nittlerer*, S. 22). Das Dorf liegt knapp unterhalb des Kamms an einem Berghang hoch über dem Mannebachtal und bot in den ersten Jahren einen hervorragenden Überblick über die Umgebung – insbesondere, nachdem seine Bewohner oben auf dem Kamm noch einen Hochsitz errichtet hatten. Inzwischen freilich hat der Wald die umliegenden Äcker zurückerobert. Kümmern ist weit genug von allen größeren Ansiedlungen und Verkehrswegen entfernt, sodass man kaum zufällig auf das Dorf stößt. Gleichzeitig liegt es aber recht zentral zwischen den größeren Orten Mannebach, Fisch, Nittel, Tawern oder Saarburg. Da man diese in den ersten Jahren nach der Abriegelung noch gut erreichen konnte, haben die Leute aus Kümmern sich von dort Werkzeuge, Rohstoffe und Nahrungsmittel beschafft und weitere im Innern der Mauern verbliebene Personen gefunden. Diese waren nach ihren ersten gefährlichen Erlebnissen in der Sonderrechtszone oftmals gern bereit, Kümmern als neue Heimat zu akzeptieren.



Obwohl es schon seit Jahrzehnten recht gut verborgen im Wald liegt, verlassen sich die Einwohner von Kümern nicht auf Abgeschiedenheit ihrer Siedlung. Sie haben den alten Ortskern mit einem palisadenbewehrten Wall aus Schrott, Gebäuderümmern und Baumstämmen umgeben, um ihn besser gegen Überfälle von Glowpunks, Ghulen und mutierten Crittern verteidigen zu können. Häuser, die weiter außerhalb lagen, wurden abgerissen, und im Umkreis von zwanzig Metern hält man den Wald auf Distanz, um zu verhindern, dass sich jemand – oder etwas – an den Wall anschleichen kann. Der einzige Durchgang befindet sich zwischen zwei Gebäuden im Norden des Ortes, dort, wo früher die Hauptstraße hinausführte. Er wird durch eine alte Erntemaschine blockiert und stets bewacht. Die Gebäude an seinen Seiten wurden zusätzlich befestigt. Sie lassen sich nur noch von den der Straße abgewandten Seiten betreten, und die Fenster im Erdgeschoss wurden bis auf kleine Schießscharten zugemauert.

Auch einige weitere Gebäude am Rand des alten Ortskerns wurden mit dem Wall verbunden und gegen Eindringlinge von außen gesichert. Insgesamt umgeben acht größere Gebäudekomplexe das Dorfzentrum, jeweils eines für jede Meute der hiesigen Zentpel. In ihrer Mitte befinden sich vier weitere Gruppen von Häusern, die dem Priester und den Familienringen des Stammes vorbehalten sind. Da die Frauen und Kinder ebenso wie der Priester für den Stamm äußerst wertvoll sind, sind ihre Gebäude besonders gegen Eindringlinge geschützt. Die Eingänge wurden in die Obergeschosse verlegt und sind nur über hölzerne Stiegen erreichbar, die man nach oben ziehen kann. Alle Gebäude des Ortes haben sie zahlreiche Umbauten und Erweiterungen erfahren und wurden durch neu errichtete Hütten ergänzt. Dennoch sind diese Bauwerke eher notdürftig instand gehalten, da die dafür notwendige Fachkenntnis und die richtigen Materialien schon seit über einer Generation nicht mehr verfügbar sind.

Der Platz zwischen den Häusern des Priesters und der Familienringe dient den Zentpel als zentraler Versammlungsort, auf dem alle wichtigen Fragen besprochen werden, die den gesamten Stamm betreffen – auch über Verbannungen oder, seltener, die Aufnahme neuer Mitglieder von außen wird hier entschieden. Auf den übrigen freien Flächen innerhalb des Dorfes wurden meist Gärten angelegt, an deren Rändern Beerensträucher und Obstbäume stehen. Sie tragen dazu bei, dass die hier lebenden Strahlenpunks nicht allein auf den Erfolg ihrer Jäger und Sammler angewiesen sind. Aus demselben Grund halten fast alle Gruppen des Stammes kleine Tiere in Anbauten an den eigenen Gebäuden oder innerhalb der Häuser. Eine der Meuten ist für die Aufzucht und Pflege einiger Kühe zuständig, die sie auf einer kleinen Weide hält, die sich im Osten des Ortes an ihr Gebäude anschließt.

- ❖ Kümern ist ein guter Anlaufpunkt, wenn man Nachschub, Unterstützung oder Auskünfte über die Umgebung braucht. Die Kümerner haben Kontakte zu einigen Nomadengruppen. Bezahlen lassen sie sich normalerweise durch Gefälligkeiten: Meist geht es um die Vertreibung irgendeiner Gefahr.
- ❖ Botox

SCHLOSS SCHOENFELS

Proteus ist mit seiner Forschungsanlage in der SOX ein gewiefter Schachzug gelungen. Es hat sich das Gebiet von Schoenfels südlich des luxemburgischen Mersch gesichert und für seine Zwecke hergerichtet. Während der Ort weitgehend abgerissen wurde, hat der Konzern das Schloss Schoenfels mit seinen ehemaligen Nebengebäuden in eine Fantasielandschaft verwandelt, in der es sich Politikern, Journalisten und Besuchern aus anderen Konzernen als Retter der verseuchten Zone präsentieren kann.

Offiziell ist der Konzern dort, um die SOX zu dekontaminieren. Proteus experimentiert dafür öffentlichkeitswirksam mit Technologien wie erwachten Biotech-Filtern oder nanomechanischen Strahlenschwämmen. Tatsächlich kann das Projekt einige Erfolge vorweisen: Es ist ihm gelungen, den Schlosspark und seine Umgebung von Strahlung und Mutationen zu befreien. Dass dafür ganz herkömmlich Pflanzen, Tiere und sogar der Boden komplett ausgetauscht wurden, steht auf einem anderen Blatt. Seitdem muss die grüne Oase vor erneuter Verstrahlung geschützt werden. Dafür wurde der Schlosspark durch eine Kuppel und eine Mauer vom Rest der SOX getrennt. Auch das Umland, das ebenso aufwendig gereinigt wurde, wird gut verteidigt – schließlich dürfen wilde Pflanzen und verstrahlte Einwohner der Zone dem dekontaminierten Bereich nicht zu nahe kommen.

- ❖ Viel schlimmer sind die toxischen Geister. Die finden es nämlich total schlimm, dass hier alles so eklig sauber ist und wollen ihren natürlichen Zustand (den nach dem Cattenom-GAU) wieder zurück. Offenbar gab es schon ein paar Giftgeistangriffe auf das Gelände. Hinter einigen sollen die Jünger des Reinigenden Feuers stecken.
- ❖ Botox

Außerhalb dieses Gebiets macht der Konzern jedoch kaum Fortschritte, obwohl er tatsächlich immer wieder teure Projekte beginnt. Allerdings wäre eine Dekontamination größerer Teile der Sonderrechtszone nicht nur viel zu teuer, sie würde dem Konzern auch eines seiner besten Experimentierfelder nehmen. Denn in den für Besucher nicht zugänglichen Teilen der Anlage, insbesondere in den Untergeschossen, wird mit ganz anderer Zielrichtung gearbeitet. Immer wieder heuert der Konzern Glowpunks oder Runner an, die aus der gesamten SOX interessante Exemplare für Versuche beschaffen oder unauffällig dafür sorgen sollen, dass entlaufene Experimente nicht die Grenze erreichen.

DER FAULENDE WALD

Der Saarkohlenwald war lange Zeit die grüne Lebensader des Saargebietes. Nach der Abschottung der SOX entwickelte sich dieses Biotop in kürzester Zeit zu einem eindrucksvollen Urwald zurück. Fast über Nacht wurde daraus eine Hölle aus Schimmel und Fäulnis.



Alles begann im August 2073 mit einem Waffentest im Ruhbachtal. Eine seismische Bombe von Ruhrmetall öffnete einen Hohlraum unter Tage, aus dem bislang unbekannte Sporen an die Oberfläche drangen und vom Wind in die nahegelegene Stadt Sulzbach getrieben wurden. Innerhalb weniger Stunden legte sich ein Pilzgeflecht über den Ort. Der Konzern versuchte, der Situation mit Brandbomben Herr zu werden, entzündete dabei aber unterirdische Kohleflöze. Das Feuer dehnte sich unter Tage unerwartet schnell aus und setzte nahezu den gesamten Wald in Brand. Über drei Tage brannte die Region, bevor das Feuer völlig unerwartet von selbst wieder erlosch.

- Seit dem 17. Jahrhundert schwelt das Flöz im Brennenden Berg bei Sulzbach, ohne jemals einen solchen Effekt hervorgerufen zu haben. Es ist schwer vorstellbar, dass ein paar einfache Brandbomben das ganze Gebiet in Brand stecken. Wenn ihr mich fragt, steckt da mehr dahinter.
- Grabratte

Die Hitze des Feuers löste eine sprunghafte Verbreitung der Sporen aus, die die Landschaft nachhaltig veränderten. Aus der Asche erwachsen mannshohe Pilzstöcke, die den einst fruchtbaren Waldboden verzehrten. Die bis zu 40 Meter hohen Buchen, die den Brand mehr oder weniger unbeschadet überstanden haben, werden seither von einem Myzelgeflecht am Leben gehalten und modern vor sich hin. Ihr dichtes, aber dauernd welkendes Blätterdach schützt den Waldboden vor Austrocknung und schirmt ihn vor Sonnenlicht und Wind ab. Darunter hat sich eine toxische Atmosphäre aus Pilzsporen und Faulgasen gebildet, die für Säugetiere und Vögel nicht atembar ist. Lediglich einige wenige Arten wie der Steinbeißer können sich diesem Gasgemisch zumindest kurzzeitig unbeschadet aussetzen. Der neu entstandene Lebensraum wird bevölkert von mutierten und erwachten Insekten, die ohne Fressfeinde ungeheuer groß werden. Selbst diese im *Faulenden Wald* geborenen monströsen Käfer, Tausendfüßler oder Spinnen fallen aber früher oder später dem Pilz zum Opfer. Bedingt durch die Umweltbelastung hat sich im Wald eine magische Hintergrundstrahlung entwickelt, die die sonst verborgene astrale Gestalt erwachter Wesen für jeden sichtbar macht.

- Einheimische berichten von Chitinpanzern toter Asseln tief im Inneren des Waldes, die so groß wie Wohnhäuser sind. Die üblichen Schauergeschichten, wenn ihr mich fragt. Ich selbst habe bisher nur Exemplare in der Größe eines Kleinwagens gesehen. Außerhalb ihrer toxischen Umgebung können diese Gliederfüßler nicht lange überleben. Dennoch gibt es immer wieder Berichte, von Fliegen- oder Libellenschwärmen, die Siedlungen überfallen und deren Bewohner in den Wald verschleppen. Auch Patrouillenflüge der Zonenverteidigungskräfte sollen wiederholt von überdimensionalen Glühwürmchen aus dem Blätterdach heraus angegriffen worden sein.
- Zwieblbloom

Der Vormarsch des Waldes scheint vorerst gestoppt zu sein. Im Süden grenzt er an die Saarbrücker Stadtteile

Burbach und Malstatt, im Osten an St. Ingbert. Bei Riegelsberg geht er in den normalen Wald über. Die ehemalige Hüttenstadt Neunkirchen ist mittlerweile vollkommen überwuchert. Dort endet der Wald bei Wellesweiler, wo das Ödland des Saarpfalz-Kreises beginnt.

Bis auf die Paracritter ist der *Faulende Wald* unbewohnt. In Neunkirchen hatte NeoNET bis zu seiner Zerschlagung verzweifelt versucht, seine Forschungs- und Produktionsanlagen vor dem Pilz zu schützen. Die von Mitsuhama aufgekauften Einrichtungen wurden zugunsten der Arkologien in Bexbach und St. Ingbert inzwischen aber komplett aufgegeben.

- Im Zuge der Aufgabe kam es zu Gefechten mit Einheiten von S-K, die versuchten, die Labore zu plündern. Nicht alle Angestellten konnte Novatech damals evakuieren. Falls sie es nicht rechtzeitig in die Schutzbunker geschafft haben, sind sie wohl längst Insektenfutter. Und selbst wenn die Bunker dem Pilz bis heute standhalten konnten, gehen ihre Vorräte sicher bald zur Neige.
- Heisenberg
- So unbewohnt, wie man meinen könnte, ist der Wald nicht. Ein toxischer Kult, der sich *Verdorbene Brut* nennt, hat sich in den Stollen und Hohlräumen unter dem Wald eingenistet. Dort scheint die Umgebung nicht ganz so lebensfeindlich. Ihre Anführerin, eine Hexe namens *Yaga*, steht auf Kriegsfuß mit den anderen Toxikern der Zone. Besonders die *Jünger des Reinigenden Feuers* sind ihre erbitterten Feinde. Es ist nicht ganz klar, ob sie selbst eine Insektenschamanin ist. Zumindest macht sie offensichtlich mit einigen Insektengeistern gemeinsame Sache. Wohl nicht zuletzt, um ihren Wald vor den aus dem Ödland vorrückenden Termiten zu verteidigen.
- Estrophe

HOMBURG – TOXISCHES ÖDLAND

Am 27. April 2058 brach über die ehemalige Kreisstadt Homburg die Hölle herein. Ein Kult aus Glowpunks und Ghulen, angeführt von einem wahnsinnigen Toxiker, der die Herrschaft des Drachen heraufzubeschwören glaubte, verseuchte von einem alten Hallenbad aus das gesamte Stadtgebiet mit „göttlichem Wasser“. Über Abwasserkanäle wurde die ätzend braune Giftbrühe über die gesamte Stadt verteilt und gelangte durch alte Bachläufe bis ins Umland. Bei Gefechten mit den Zonenverteidigungskräften entzündete sich das Gemisch und setzte die Stadt in Brand. Der bis an die Zähne bewaffnete Klan konnte mit magischer Unterstützung des Schamanen mehrere Schützenpanzer der Gardisten erbeuten und sogar die zur Säuberung des Gebietes eingesetzten Kampfhubschrauber vom Himmel holen. Der Kontrollrat antwortete tags darauf mit der Operation Nontoxic, einer groß angelegten Bombardierung des Innenstadtkerns und des Schlossberges, in dessen mehrstöckigem Höhlensystem sich der Klan eingenistet hatte. Die teils experimentellen Uranbomben von Ares und Ruhrmetall ebneten den Berg und alle Gebäude im Umkreis ein und



begruben die Region unter einem hoch radioaktiven und giftigen Staubmantel, der über Jahrzehnte jedes Leben in dem Gebiet unmöglich machte.

- ❖ Durch den Enthüllungsreport von Severin Gospini ließ sich der Vorfall nicht, wie sonst üblich, unter den Teppich kehren. Die Kons haben dennoch alles darangesetzt, den Grad der Verseuchung herunterzuspielen.
- ❖ Heisenberg
- ❖ Es ist ein offenes Geheimnis, dass es sich bei dem Drachen um Feuerschwinge handelte. Ein Gardist, der damals bei der Säuberung dabei war, will gesehen haben, wie sie über dem Schlossberg gekreist ist und Kampjets angegriffen hat. In den offiziellen Berichten wird lediglich ein starker Illusionszauber des Toxikers erwähnt. Man hat den Drachen weder aus Homburg fliehen sehen noch bei anschließenden Probegrabungen ihren Leichnam gefunden. Falls sich Feuerschwinge in die Schlossberghöhlen verkrochen hat, liegt sie heute unter Tonnen von Buntsandstein begraben.
- ❖ Botox

Die Lücke im Ökosystem wurde rasch gefüllt. Der Boden des ehemaligen Saarpfalz-Kreises ist durchsetzt mit Termitenbauten. Die Insekten bedienen sich zum Bau ihrer weit verzweigten Höhlensysteme der Bausubstanz der Ruinenstädte. Sie haben die Region in den letzten Jahren nahezu komplett dem Erdboden gleichgemacht und in ein staubiges Ödland verwandelt, das im Osten Homburgs bis an die SOX-Mauer heranreicht und im Westen bei Wellesweiler an den *Faulenden Wald* grenzt. Auch wenn die Versteppung des Gebietes aktuell nicht weiter fortschreitet, gibt es Berichte von einzelnen Termitenkolonien entlang der Flüsse Blies und Saar, in deren Umfeld die Vegetation zurückgeht und der Boden zusehends erodiert.

- ❖ Nachdem sich der Staub gelegt hatte, nutzte NeoNET die entstandene Mondlandschaft für diverse Tests im Bereich Welt- raum- und Kolonisationstechnik. Die Nähe zur Micro-Arkologie in St. Ingbert und den Anlagen in Bexbach und Neunkirchen erwies sich als Glücksschiff. Anscheinend konnte man hier mehrere zum Teil neuartige Forschungsfelder miteinander kombinieren. Nachdem man in Neunkirchen schon an Drohnen mit Schwarmverhalten experimentiert hatte, versuchte man sich in den letzten Jahren an Technocrittern, die sich wie Biodrohnen kontrollieren lassen. Vermutlich sollten sie eine Marskolonisation vorbereiten und autonom Bauwerke und Leitungsnetze errichten. Auch über Wifi-Verstärker wird gemunkelt. Jedenfalls wurde der Forschungsschwerpunkt von Transys in der ehemaligen EEC-Arkologie Barbara I in Bexbach ab Mitte der 2070er dahingehend verändert. Mitsuhama, die die Anlagen aufgekauft haben, besinnen sich dagegen wieder auf das althergebrachte Drohnengeschäft.
- ❖ Corpshark
- ❖ Das würde das plötzliche Auftauchen der SOX-Termiten erklären. Klingt nach einem außer Kontrolle geratenen Feldversuch mit Biodrohnen. Die Frage ist, ob der Ausbruch der Insekten geplant war oder ein Unfall ist. Sicher ist jedenfalls, dass deren

flächendeckende Verbreitung dort bereits vor der Auflösung von NeoNET eingesetzt hatte.

- ❖ Ecotope

Die Einöde ist geprägt von Sandstürmen, die die vergiftete Erde bis hinter die SOX-Mauer tragen. Dem Kontaminationsgrad nach ist es möglich, dass hierbei auch freie toxische Luftgeister mitwirken. Auf den graslosen Ebenen sind die charakteristischen, mehrere Meter hohen Termitentürme weithin sichtbar. Bei einsetzendem Regen verwandelt sich die Region in eine regelrechte Schlammwüste, die selbst mit schwerem Gerät kaum zu durchqueren ist. Dort wo der Mutterboden endgültig abgetragen wurde, findet man auf dem blanken Felsgestein nur schwer Halt.

- ❖ Die metallischen Antennen bieten nicht nur Schutz vor den plötzlich auftauchenden Windhosen. Das Innere scheint auch gegen die umherwandernden Hohlräume im Astralraum abgeschirmt zu sein. Solange euch die Termiten nicht als potenziellen Feind wahrnehmen, könnt ihr dort Schutz suchen. Seid aber darauf gefasst, dass auch Dualwesen und Geister diesen Zufluchtsort nutzen.
- ❖ Lester Jekyll
- ❖ Über die Türme könnt ihr auch in das Höhlennetz der Termiten einsteigen. Die Tunnel sind gerade groß genug, um hindurchkriechen zu können, und sie reichen teilweise bis weit über die SOX-Grenze hinaus. Nur von den Brutkammern sollte man sich fernhalten, da reagieren die Viecher unfassbar feindselig auf Besucher. Und ohne Führer sollte man sich dem Stollenlabyrinth auch besser fernbleiben.
- ❖ Grabratte
- ❖ Ares hat offenbar ein reges Interesse an den Geistern, die sich in der Nähe der Türme aufhalten. Erkundungstrupps aus der Arkologie bei Völklingen kommen seit Kurzem regelmäßig rüber und schnüffeln im Astralraum herum. Und, oh ihr Mächtigen, bei Weitem nicht jeder von denen sieht noch wie ein Metamensch aus.
- ❖ Corpshark

Außer einem qualvollen Tod gibt es in Homburg nichts zu holen. Meidet das Gebiet weiträumig oder haltet euch nicht länger als nötig dort auf. Es mag auf den ersten Blick sicherer erscheinen, hier von Nord nach Süd zu gelangen, als durch den sporenverseuchten *Faulenden Wald* zu marschieren, aber macht euch bewusst, dass euch das offene Gelände keinerlei Schutz vor Patrouillen der MET2000 oder anderen Jägern bietet. Falls ihr entdeckt werdet, solltet ihr euer Glück in einem der Dörfer oder Höfe am Rand der Ödlandzone probieren. Wenn alles perfekt läuft, stoßt ihr dort sogar auf ein altes Plünderer- versteck aus den Tagen vor der Bombardierung.

SAARBRÜCKEN – „SAVOIR MOURIR“

Die ehemalige Landeshauptstadt des Saarlandes wurde durch die Rad Wars schwer gebeutelt. Die seit den 2070ern mehrfach in der Innenstadt durchgeführten





Truppenmanöver haben der Bausubstanz massiv zugesetzt. Ein Großteil der Einkaufspassagen in St. Johann und die auf der gegenüberliegenden Saarseite gelegene historische Altstadt liegen in Trümmern oder sind stark vom Einsturz bedroht. Abseits der Hauptstraßen überwuchert die Natur die triste Betonwüste. Von Norden her drängt der *Faulende Wald* langsam gegen die Stadt.

Lediglich die Stadtautobahn und die Zubringerstraßen werden von den Konzernen notdürftig instand gehalten und dort, wo die Saar regelmäßig über die Ufer tritt, vom giftigen Schlamm befreit. Von den Brücken über die Saar sind noch die Ost- und die Westspangenbrücke befahrbar. Die übrigen Flussübergänge im Innenstadtbereich sind eingestürzt oder nur noch bedingt zu Fuß begehbar. An einigen Stellen haben Zentpel provisorische Pontonbrücken aus Ölfässern und Balken errichtet, um den Fluss überqueren zu können.

Der Hauptbahnhof ist weitestgehend verfallen, aber ESUS hat östlich davon in den 2030ern einen neuen Rangierbahnhof errichtet, der schwer bewacht wird. Saarbrücken dient nach wie vor als Verkehrsknotenpunkt für die Versorgungstrecken aus dem Nord- und Westsaarland und in den französischen Teil der SOX.

Obwohl vor einem guten Jahrzehnt so etwas wie ein urbanes Leben aus Zurückgebliebenen und Zurückgekehrten aufzublühen begann, zieht heute nur noch der Tod in unterschiedlichster Gestalt durch die Ruinen. Die

verbliebenen Strahlenpunks und Ureinwohner haben sich nahezu komplett in die äußeren Stadtteile zurückgezogen. Der verbliebene Rest lebt unter der Erde und tritt bei Einbruch der Dunkelheit nicht mehr vor die schützenden Stahlstore.

Schätzungen zufolge gibt es im gesamten Stadtgebiet noch etwa 30 größere Bunker und Schutzräume, die den andauernden Panzer- und Raketenbeschuss unbeschadet überstanden haben. Zu den bekanntesten Anlagen gehört der mehrstöckige **Hochbunker in der Richard-Wagner-Straße**, der von einem Strahlenpunktstamm zu einer regelrechten Festung ausgebaut wurde. Gegen ein entsprechendes Entgelt gewährt einem die *Max-Brown-Gang* bei Nacht Zuflucht. Ohne vorherige Ankündigung sollte man es jedoch tunlichst vermeiden, sich dem schwer gesicherten Gebäude zu nähern. Die Wohn- und Geschäftshäuser rund um den Bunker liegen in Schutt und Asche und vom Dach aus lässt sich das gesamte Areal über mehrere Blocks hinweg überwachen. Vom Bunker aus organisieren die Punks Überfälle, vor allem auf die Bahnanlagen und Versorgungszüge der Konzerne.

Ein Stück östlich der Innenstadt liegt der **Luftschutzbunker Stollen Fechinger Bach/Hochstraße** unterhalb der Stadtautobahn. Die vor über hundert Jahren in Betrieb genommene Zivilschutzanlage wird heute von den Geisterratten als unterirdische Werkstatt und Ersatzteillager genutzt. Das verzweigte Tunnelnetzwerk wurde in





den letzten Jahren weiter ausgebaut und um überirdische Geschützstellungen ergänzt, um Angriffe von Ghulrotten und Glowpunks abzuwehren.

Als Reaktion auf den Silvesteranschlag 2074 hatte Ares großflächig Spreng- und Brandbomben über Alt-Saarbrücken abgeworfen. Das bis dahin noch weitestgehend intakte Renaissance-Schloss brannte im Feuersturm bis auf die Grundmauern nieder. Die unterirdische mittelalterliche Borganlage, die **Kasematten**, hielten der Bombardierung jedoch unbeschadet stand und beherbergen einen als *Metzger*

bekannten Ghulstamm, dessen Mitglieder nachts in die Innenstadt und die umliegenden Viertel ausschwärmen, um Frischfleisch zu jagen. Die weitläufigen Katakomben sind mit den umgebenen Bunkeranlagen in der Spichererbergstraße und der Talstraße sowie dem Luftschutzbunker unterhalb des ehemaligen Saarbrücker Landtags verbunden.

- ◊ Unter Einheimischen hat sich der Begriff „Fleischkäsematten“ etabliert – wohl eine Art verschrobener Ghulhumor. Damit bezeichnet man nicht nur die Katakomben selbst, sondern auch die bedauernswerten Opfer, die diese von innen sehen dürfen.
- ◊ Botox

Die **barocke Ludwigskirche** unweit des Schlosses blieb wie durch ein Wunder von jeglichen Bombardierungen verschont und wirkt fast wie ein Fremdkörper in der sonst restlos zerstörten Altstadt. Aufgrund der Verzerrungen im Astralraum ist von Weitem nicht zu erkennen, ob der Bau von einer magischen Barriere geschützt wird. Niemand, der dem auf den Grund gehen wollte, ist bislang lebend zurückgekommen, um darüber zu berichten. Für die Einheimischen wie auch für die Ghule ist der Ludwigsplatz eine No-Go-Area.

Nördlich und westlich der Innenstadt, vor allem in den Stadtteilen Malstatt und Burbach, etabliert sich langsam wieder so etwas wie ein geregeltes Leben. Nach dem brutalen offenen Konflikt mit den Jüngern des Reinigenden Feuers in den 2060ern betreiben die Geisterratten wieder mehrere getarnte T-Bird-Hangars entlang der Saar in den **Burbacher Gewerbegebieten**. Rund um die **Saarterrassen** hat sich ein von den Schwarzschrwingen kontrollierter Schmuggelmarkt mit kleinen Werkstätten und ziehenden Händlern etabliert. Diese einflussreiche Schmugglerbande pflegt gute Kontakte sowohl zu den Jüngern als auch zu den Geisterratten. Der lokale Markt scheint von der Zonenverwaltung toleriert zu werden. Dass man unter der Hand gelegentlich Gefälligkeitsleistungen tauscht, baut etwaige Spannungen im Viertel ab.

In **Malstatt** gibt es drei größere Zentpel-Kolonien, die zwar rivalisierend, jedoch vergleichsweise friedlich miteinander koexistieren. Die größte der Siedlungen, die *Molschder*, organisieren einmal im Monat einen **Basar am Cottbuser Platz**, der für alle offen steht. Die *Buwe*, ein verhältnismäßig junger Stamm von Strahlenpunks, hat sich in den Trümmern der ehemaligen **Saarlandhalle** und einer benachbarten Großraumdisco einquartiert. Sie versuchen sich in Gartenbau, mussten aber jüngst vor



dem vorrückenden *Faulenden Wald* kapitulieren und die Felder auf den dortigen Sportplätzen aufgeben. Lediglich die Beete und Gewächshäuser im einstigen Fußballstadion konnten sie bislang erfolgreich gegen den Pilzbefall verteidigen.

- Die Zentpel-Siedlungen sind nach außen hin stark befestigt. Ganze Straßenzüge sind mit Autowracks und Schuttbarrikaden gesperrt. Die Einwohner berichten von regelmäßigen Überfällen durch insektenähnliche Kreaturen, die Metamenschen lebendig in den *Faulenden Wald* verschleppen. Eines der Opfer erzählte mir, wie es entkommen konnte, weil die Angreifer unvermittelt von Gottesanbeterinnen angegriffen und getötet wurden.
- Ecotope

VÖLKLINGEN: KATHEDRALE DER ELEMENTE

Völklingen erlangte Bekanntheit als der Ort, an welchem 2014 die Luftwaffe der Bundeswehr den Großen Drachen Feuerschwinge abschoß. Davor war die Stadt hauptsächlich für die Völklinger Hütte bekannt, Weltkulturerbe und wichtiger Standort europäischer Industriekultur.

Die Jünger des Reinigenden Feuers haben überall in der SOX Standorte und Verstecke, doch das weitläufige Gelände des ehemaligen Eisenwerks gilt als ihr Hauptquartier, und sie haben es „Kathedrale der Elemente“ getauft. Handverlesene Sektenmitglieder dienen in der toxischen Kultstätte als Priester. Die Führungsriege der Jünger um ihre Anführerin Ignifera leitet von hier aus die Geschehnisse der Sekte, die innerhalb der gesamten SOX, aber auch jenseits der Mauern in der ADL aktiv ist.

Wenige Besucher außerhalb der Sekte haben die Kathedrale der Elemente jemals besucht und waren danach willens oder in der Lage, ihre Eindrücke zu schildern. Nach diesen Berichten ist die riesige Industrieanlage mithilfe von Geistern und anderen Arbeitskräften den Bedürfnissen einer toxischen Sekte angepasst worden. Gräben wurden gezogen und Wälle aufgeschüttet, metallene Strukturen zu kruden Gewölben oder rasiermesserscharfen Schnittflächen verformt. Das Allerheiligste bildet der Hochofen in der radioaktiv stark belasteten Mitte der Kathedrale, der seit Inbesitznahme durch die Jünger des Reinigenden Feuers wieder brennt – auch wenn kein Uneingeweihter sagen kann, was genau das Feuer nährt.

Am eindringlichsten wird die völlige Ruhe geschildert, die über der Anlage liegt und Geräusche über weite Entfernungen hörbar macht. Mit derselben Ruhe und mit fanatischer Entschlossenheit verrichten die Sektenmitglieder nach einem undurchschaubaren Plan ihre Aufgaben. Den Jüngern – insbesondere den höheren Kadern – wird nachgesagt, dass sie selbst in hochverstrahlten Gegenden längere Zeit überleben können. Wer ihre nackten, haarlosen, von Geschwüren übersäten Körper sieht, vor allem aber das abgrundtief boshafte Glitzern in ihren Augen, für den besteht kein Zweifel, dass die Jünger sich ganz dem Element der atomaren Strahlung verschrieben haben.

- Ares lässt das Kraftwerk in Völklingen aus mehreren Gründen in Ruhe. Zum einen suchen sie keinen direkten Streit mit einer toxischen Gruppe wie den Jüngern – was einiges über deren Schlagkraft verrät. Zum anderen verhalten sich die Jünger still und friedlich, zumindest hier in ihrem Hauptquartier. Offensichtlich ist ihnen der Ort so wichtig, dass sie sogar mit einem der verhassten Konzerne Waffenstillstand halten.
- Zwieblblootz
- Pustekuchen. Die Jünger des Reinigenden Feuers haben einige Personen in der Ares-Arkologie am Haken und üben gezielt Druck auf sie aus. Zudem beliefern sie sie mit irgendwas – man duldet sich also nicht nur, sondern ist sich offensichtlich sogar handelseinig.
- Botox

MARAIS MORTEL

Metz ist definitiv einen Besuch wert: 2070 war die alte französische Stadt Austragungsort der Rad Wars und ist noch immer übersät von Wracks militärischer Prototypen. Sie hat aber die Militärmanöver erstaunlich gut weggesteckt.

- Die besagten Prototypen bildeten die Grundlage für die heute eingesetzte Waffentechnologie. So mancher Konzern würde sich die Wracks der Konkurrenz sicherlich gerne mal näher ansehen..
- Zeitgeist

Einen Besuch in Metz muss man sich jedoch hart verdienen: nördlich der Stadt liegt Cattenom, im Nordwesten eine Arkologie des Rüstungskonzerns Esprit und östlich die verstrahlten Ruinen von Faulquemont sowie ein nicht minder gefährlicher, aktiv genutzter Truppenübungsplatz.

Es ist bezeichnend, dass der einfachste – will heißen: am wenigsten tödliche – Weg nach Metz durch ein Gebiet führt, das von den einheimischen Strahlenpunkts Le Marais Mortel, der tödliche Sumpf, genannt wird: eine Ansammlung von ehemaligen Fischweihern und Tümpeln am Westufer der Mosel nördlich der Stadt. Die Navigation zwischen den trüben Gewässern, in welchen ein Gutteil des Cattenom-Fallouts gebunden ist und die sich ständig auszudehnen oder zusammenzuziehen scheinen, ist anspruchsvoll. Schmuggler berichten von giftigen Dämpfen, die aus dem Wasser aufsteigen und die Grenzen zwischen Wahn und Realität verwischen, wenn man sie einatmet.

Im Herzen des Gebiets liegt ein ehemaliger Freizeitpark namens Dinoparc, dessen Achterbahnen und weitere Attraktionen schief und halb versunken im verseuchten Morast stehen. Wilde Giftgeister treiben durch den Asutralraum des Marais, scheinen aber nicht materialisieren zu können und suchen sich andere Gefäße. Man wundere sich nicht, wenn man plötzlich von der von giftigen Dämpfen verformten kalbsgroßen Plastikstatue eines rosa Dinosauriers attackiert wird.



SOX > STÜTZPUNKT RGB (RIEGELSBERG)

- 1 Riegelsberghalle
- 2 Ehem. Fußballplatz
- 3 Ehem. Kiesbolzplatz
- 4 Versteckter Tiefbunker
- 5 Kirchenruine
- 6 Kaserne (ehem. Schule)
- 7 Villa des Kommandanten
- 8 Feuerwehr
- 9 Schmugglerversteck
- 10 Ehem. Freibad

■ Hier mal ein typischer Konzernstützpunkt in einem SOX-Geisterort. Die Zentrale der Renraku-Basis „SOX/RGB“ ist in einer früheren Veranstaltungshalle [1], zu deren Füßen sich mehrere überbetonierte Park- und Sportplätze als Startfläche für Helis etc. befinden [2,3]. Der örtliche Nazibunker [4] wurde ausgebaut – für was, keine Ahnung, er wird bewacht. Scharfschützen sichern auf Kirchturm [5], Kaserne [6] und Sudturm der GROSS-Brauerei am Marktplatz die Gegend. Die Präsenz der Soldaten lockt Schmuggler [9] und Glücksritter an, die im Lampennest billige Kaschemmen und Bordelle eröffnet haben. Die Hauptortszugänge werden überwacht. Fertig. > rez

■ Mir klar, wie das L-Nest im Soldatenjargon heißt. > Gr1mm



SHADOWBOT

Auf Biege



- ◊ Angeblich sind diese Giftgeister die ehemaligen, toxisch korruptierten Hortwächter von Graouille, einer Westlichen Drachin, die ursprünglich hier aus der Gegend stammt. Wenn das stimmt, müsste auch der Hort hier irgendwo sein.
- ◊ Enigma

Außerdem attackieren einen Gebüsche, deren Äste hier nicht nur im Frühjahr ausschlagen. Sie umschlingen Reisende gerne mal und versuchen, sie ins Wasser zu ziehen und zu ertränken. Die übrigen Sumpfbewohner sind auch nicht besonders freundlich. Am gefährlichsten dürften die wenigen hier lebenden Nagas sein – natürlich zaubermächtig und ebenfalls toxisch korruptiert. Die normalen mutierten Giftschlangen sind dagegen fast schon harmlos.

AGRAR-TESTGELÄNDE T-0512

Zwischen Dillingen und der Arkologie der AG Chemie befindet sich das mehrere Hektar umfassende Testgelände T-0512. Die AGC hat hier hochkarätiges Wachpersonal stationiert, kilometerweise Zäune und ein umfassendes Sensornetzwerk installiert, um ungestört ihre pflanzlichen Kreationen im Feldversuch zu erproben.

Das Gelände wirkt fast wie ein moderner Agrarbetrieb aus der Einöde Brandenburgs, abgesehen vom Sicher-

heitsniveau. Selbststeuernde Bewässerungssysteme, reaktive Gewächshäuser und hausgroße Drohnen zur Aussaat, Pflege und Ernte der neuesten Entwicklungen sind in einen ausgeklügelten Betrieb eingebunden, der mit der Präzision eines Uhrwerks läuft. Um den zentralen Forschungskomplex herum sind mehrere Planquadrate verteilt, auf denen unterschiedliche Zuchtformen angelegt wurden. Offiziell arbeitet der Konzern hier an Innovationen der biologischen Bodenentgiftung, um bei Umweltkatastrophen oder regionalen Kalamitäten besser reagieren zu können, und versucht damit sein Image zu verbessern. Ein Teil der Forschung soll Pflanzen resistenter gegen Umweltgifte machen. Daher werden die Transporter des Konzerns in letzter Zeit auch zunehmend zum Ziel von Überfällen durch Strahlenpunks. Die Begleitfahrzeuge der Sicherheit reagieren dabei teilweise erstaunlich nachgiebig. Eifrige Verschwörungstheoretiker vermuten, dass die entstandenen Verluste Feldversuche sind, um die neuesten Produkte aus der Giftküche nicht an den eigenen Mitarbeitern testen zu müssen.

- ◊ Tatsächlich überwacht die AGC einige Gruppen, die in den Besitz von solchem Saatgut gekommen sind. Und nach den letzten zwei Ernten sind aus diesen Gruppen auch plötzlich Personen verschwunden.
- ◊ Ecotope





Die detailliertesten Gerüchte sprechen von einer Zusammenarbeit mit Ares Space, um zur Umsetzung von Dunkelzahn's Vermächtnis einen Morgen Weizen im Weltall anzubauen. Da diesbezüglich vor Kurzem jedoch Starfield Botanical Engineering beinahe erfolgreich war, wird das Projekt sicherlich bald zugunsten rentablerer Forschung beendet. Darauf deutet auch die steigende Zahl an Transporten diverser Lkw-Kolonnen zwischen der Arkologie und dem Testgelände, die alle schwer bewaffnet sind.

Angeblich soll auf dem Gelände zukünftig die Erforschung von Pflanzen als Biowaffen stattfinden. Allerdings lässt sich nur schwer einschätzen, wie ambitioniert die AGC in diesem Feld tatsächlich ist. Sämtliche Weiterverarbeitung findet vor neugierigen Blicken geschützt in kürzlich errichteten Kompaktbetrieben direkt vor Ort statt. Im Rahmen dieser Umstrukturierungen haben sich jedoch gelegentliche Sicherheitslücken ergeben, die Interessierten aktuell noch eine Chance geben, sich einmal vor Ort umzuschauen.

- Diese Biowaffen bestehen hauptsächlich aus giftigen oder bewusstseinsverändernden Pollen oder aus materialzersetzenden Moosen und Pilzen. Und die Sicherheitslücken in der Anlage sind deswegen besonders gefährlich für uns alle, weil man nicht nur reinkommt, sondern auch Sachen herausgelangen.
- Botox

FRANKENHOLZER STOLLEN

Wer unauffällig aus der Zone schleichen möchte und dazu den Service von Schmugglern in Anspruch nimmt, mag unter Umständen durch die Grube Frankenholz gebracht werden. Die Tunnel in dem alten Kohleabbaugebiet reichen angeblich bis mehrere Kilometer hinter die Mauer. Die Schmugglerbande, an die man sich wenden muss, wird von Eingeweihten nur als Grabratten bezeichnet.

In Frankenholz wohnten selbst zur besten Zeit, kurz nach dem Versiegen der örtlichen Kohleindustrie ab 1960, weniger als 3000 Einwohner. Die Eingänge in das System liegen gut verborgen in den Kellern des verfallenen Ortes. Heute gibt es dort so wenig Lohnenswertes zu erbeuten, dass nur Schutzsuchende sich noch gelegentlich in den Gebäuden aufhalten.

Angeblich sollen sich die Grabratten überwiegend aus Zwergen zusammensetzen. Die Behauptung erscheint jedoch etwas sehr aus der Luft gegriffen und riecht verdächtig nach einem Klischee.

- Und ob das ein Klischee ist.
- Grabratte
- Bist du etwa kein Zwerg?
- Zwieblbloodt



- Schnauze!
- Grabratte

Da der Ort auf den ersten Blick tot wirkt, scheinen die Konzerne von den Schmuggelaktivitäten bisher noch keine Notiz genommen zu haben. So langsam wird der Zugang über Frankenholz aber bekannter. Die Grabratte geben sich zwar große Mühe, ihre Routen bedeckt zu halten, schlagen aber selten ein lukratives Angebot aus. Gerade der Geleit von Personen durch kundige Führer verschafft ihnen ein solides Einkommen. Die große Auswahl an Zugangswegen lässt darauf schließen, dass das System der Tunnel beständig erweitert und ergänzt wird. Häufig sind die Stollen gerade groß genug, dass ein erwachsener Mensch sich darin kriechend vorwärtsbewegen kann. Für Orks, Trolle und klaustrophobisch Veranlagte gibt es brauchbare Unterführungen, was meist aber längere Umwege mit sich bringt.

- Und nicht jeder Tunnel stammt von uns. Einige Wände zeigen Spuren von Bearbeitung, die nicht von metamenschlichen Werkzeugen stammen. Zudem werden die Routen unter Tage nur mit Leuten unternommen, die sich im Zweifel selbst gut zu wehren wissen.
- Grabratte

Wegen der hohen Anzahl an unbewachten Stollen haben schon verschiedene Gruppen versucht, eigenständig durch die verzweigten Tunnel in die Zone hinein- oder aus der Zone herauszugelangen. Wegen der vielen Sprengfallen und der oft instabilen Konstruktionen bleibt es jedoch empfehlenswert, die Ortskenntnis der Schmuggler zu nutzen. Nur die wenigsten, die auf eigene Faust durch die Stollen kriechen, sehen je wieder das Tageslicht.

SPIELINFORMATIONEN

GEHEIMNISSE DER SOX

DER TERMITEN-SCHWARMGEIST

Ausgehend von den antennenartigen Türmen kommunizieren die SOX-Termiten (s. Seite 38) mit den Kolonien, die weit über die Zone verstreut sind. An den Türmen selbst, wo das Signal am stärksten ist, können sich Technomancer oder metasapiente KI in die Signale einklinken. Mit technischen Geräten kann man die Signale zwar messen, erhält jedoch keinen Zugang. Die Art der Signale ist zu ungewöhnlich, um sie mit dem metamenschlichen Geist vollständig erfassen zu können. Auch für KI sorgt diese natürlich erzeugte Umgebung für Verwirrung. Einfache Handlungen wie eine Suche sind aber in begrenztem Maße möglich. Die permanenten Stimmen des Schwarmgeistes verursachen dabei ein Rauschen mit dem Wert 12 (s. *Rauschen*, SR5, S. 227), das sich um 1

Punkt pro Meter verstärkt, den man sich physisch vom Turm entfernt. Technomancer können mit dem entsprechenden Echo (s. *Datenpfade*, S. 67) das Signal entzaubern. Das System wird von einer Art GOD überwacht. Fällt die Anwesenheit eines Fremden auf, schaltet der Schwarmgeist auf Angriff und agiert ähnlich einem höheren Demi-GOD (s. *Datenpfade*, S. 85), bis der Eindringling das Gitter verlassen hat oder vernichtet ist. Kann das Signal des Eindringlings zurückverfolgt werden, schwärmen SOX-Termiten aus und greifen ihn auch physisch an.

SEELenfÄNGER:

DER WEG DER REINHEIT

Die Fassade der Organisation der Jünger des Reinigenden Feuers nach außen – also in der Rest-ADL – ist eine Gruppierung namens Weg der Reinheit. Unter diesem Namen gingen die Jünger auf die Suche nach neuen Anhängern. Es liegt in der (toxischen) Natur der Sekte, dass sie einen ständigen Strom an neuen Mitgliedern benötigt, um die „endgereinigten“ Initiaten zu ersetzen.

Der Weg der Reinheit hatte neue Mitglieder lange „in der Breite“ über Workshops und Seminare akquiriert, ist aber in jüngerer Zeit dazu übergegangen, potenzielle Interessenten gezielt anzusprechen. Das ideale Neumitglied hat wenige soziale Bindungen, ist alleinstehend, überdurchschnittlich intelligent, unzufrieden in einem gut bezahlten Job und außerdem Wähler einer Mitte-Links-Partei. Besonders begehrt sind Leute mit magischer Begabung und/oder Personen, die Schlüsselpositionen für die Ziele der Sekte innehaben.

Der Weg der Reinheit ist ständig auf der Suche nach demographischen oder Verbraucherdaten, mit denen er sein Profiling verfeinern kann; besonders interessant sind Daten über die Erwachte Bevölkerung der ADL, also Uni-Register und andere nichtöffentliche Datensammlungen.

Sobald aussichtsreiche Kandidaten ausgewählt wurden, kommen die Anwerber zum Zug: Sie infiltrieren das soziale Leben ihrer Ziele und isolieren und radikalieren sie schleichend. Schließlich inszenieren die Anwerber ein Schlüsselerlebnis, das die Kandidaten zu einem offenen Bruch mit ihrem bisherigen Leben verleitet. Wenn das (gemäß Profiling schwach ausgeprägte) soziale Umfeld der Zielpersonen dessen Wesensveränderungen bemerkt, ist es meist zu spät, um noch zu intervenieren. Für Angehörige ist dieser Prozess äußerst schmerzhaft anzusehen, sodass sie mitunter zu radikalen Maßnahmen bereit sind, um ihr Familienmitglied aus den Fängen der Anwerber zu befreien.

Die Anwerber ihrerseits üben für die Sekte eines der wichtigsten Ämter aus, sind aber auch eine Schwachstelle der Organisation. Ausgestattet mit großen Budgets und im ständigen „Jagdfieber“ nach Rekruten, entwickeln sie eine Freude an ihrem Leben, die sie vor ihrer Bekehrung nicht empfanden. Werden sie irgendwann ausgetauscht und zurück in die SOX gerufen, sehen nicht wenige von ihnen die Zeit gekommen, sich von der Sekte zu trennen (und dabei das zur Verfügung stehende Budget mitgehen zu lassen).



SOX-GRUPPENGENERIERUNG (W6)

Größe (Anzahl der Mitglieder)	1: sehr klein (3–10)	2, 3: klein (11–20)	4, 5: mittelgroß (20–40)	6: groß (40+)
Diversität (Altersgruppe, Geschlecht, Ethnie und Metaspezies der Gruppenmitglieder)	1: extrem heterogen (jedes Alter und Geschlecht, jede Ethnie und Metaspezies vertreten)	3, 4: gemäßig heterogen (leichte Einschränkungen, z. B. keine Ghule oder keine Kinder)	4, 5: gemäßig homogen (Kindergang, Ghul-Gang)	6: extrem homogen (nur junge französische Orkfrauen)
Technologiegrad	1: primitiv (Steinzeitalter – Jäger & Sammler)	2: entwickelt (mittelalterliches Niveau)	3–5: fortschrittlich (Technologie unmittelbar vor Cattenom-GAU mit mangelnder Wartung)	6: State of the Art (Konzernunterstützung, Arkologie ausgebaut)
Lebensweise	1, 2: ziellos umherziehend (Flüchtlinge, Marodeure)	3: nomadisch (Viehtreiber)	4: saisonal wechselnd (Sommer- und Winterlager)	5, 6: sesshaft (befestigte Ortschaft)
Verfolgte Ziele	1, 2: hedonistisch (z. B. Sex, Drogen, Gewalt – das Leben genießen)	3: Schutzgemeinschaft (gegenseitige Unterstützung, Verteidigung)	4, 5: territorial, expansiv (Eroberung, Raub/ Ressourcen)	6: Mission (Bekehrung oder Vernichtung Andersgläubiger)
Glaube	1: nihilistisch (kein Glaubenssystem, Leben im Hier und Jetzt)	2: konventioneller Glaube (Christen, Juden, Moslems, paganer Glaube, matriarchalischer Glaube)	3, 4: merkwürdiger Glaube (verzerrter Glaube an Buchreligionen, Hundeanbeter, Ghulpropheten)	5, 6: Fanatiker (Anhänger des „Reinigenden Feuers“, Toxiker, Weltuntergangssekte)
Marotten	1: keine (erschreckend „normal“ für eine SOX-Gang)	2, 3: Tabus (Tabu-Zonen, Angst vor Wasser oder Technologie)	4: Speisege-/verbote (Vegetarier, Karnivoren, Kannibalen)	5, 6: Umgang mit Feinden (Trophäensammler, Kannibalen, Pfähler)
Verhaltensweise in Konfliktsituationen	1: pazifistisch (schutzlos, Glaube gebietet Gewaltlosigkeit)	2: defensiv (Plünderer, Bauern, Einsiedler)	3, 4: planvoll aggressiv (Jäger, kriegsrischer Stamm, Söldner)	5, 6: chaotisch aggressiv (unter Drogen, geisteskrank, Toxiker, Glowpunks)
Gangsymbol/ Erkennungszeichen	1: Kleidung (Lederjacken, schwarz eingefärbte Kleidung, links ein abgetrenntes Hosenbein)	2, 3: Körperschmuck (Kriegsbemalung, Piercings)	4, 5: Körpermodifikation (Ziernarben, spitz zugefeilte Zähne, alte Cybertech)	6: Verstümmelung (8-Finger-Gang, Die No-Ears, Die Einäugigen unter den Blinden)

Seit die Jünger dadurch einige finanzielle Rückschläge erlitten haben, werben sie in kritischen Fällen externe Kräfte an, um die „Rückberufung unterstützend zu begleiten“.

Innerhalb der Sekte werden die Mitglieder nur sehr langsam in die Geheimnisse der Reinheit (durch radioaktive Strahlung – also das reinigende Feuer) eingeweiht. Nur höhere Initiaten der Sekte wissen, was wirklich hinter der Fassade der Organisation steckt. Und meist sind solche Individuen dann schon durch Indoktrination radikalisiert.

Der Weg der Reinheit wird von der charismatischen **Mira Firenzo** geführt, die zwar selbst nicht magisch aktiv ist, aber trotzdem fanatisch dem Ziel der Jünger des Reinigenden Feuers folgt. Privat hat sie sich zudem der Rächung des Mordes an ihrem Cousin Joshua Firenzo verschrieben, einem Toxiker, der von Proteus-Truppen in der SOX aufgegriffen und mittels Folter verhört wurde.

Die Sekte verfügt nicht nur über mächtige magische Ressourcen, sondern hat über ihr intrigantes Netzwerk

auch einige einflussreiche Personen entweder in ihren Bann gezogen oder über deren Familienmitglieder unter Kontrolle. Dazu zählen einige hochrangige Manager von Proteus und der AG Chemie. Zudem mischt sich der Weg der Reinheit in letzter Zeit besonders in der Umgebung von Hamburg immer mehr in die Mächenschaften der Unterwelt ein und holt zudem toxisches Gefahrgut aus der SOX in die Stadt an der verseuchten Nordsee.

BAUKASTEN: WIE BAUE ICH EINE SOX-GRUPPIERUNG?

Mithilfe des Baukastens auf Seite 35 können Sie sich eine individuelle Gang von SOX-Bewohnern zusammenbauen. Zu jedem angegebenen Aspekt einer Gang finden Sie Ausprägungen mit in Klammern gesetzten Beispielen.



Wählen Sie die Ausprägungen nach eigenem Ermessen aus oder würfeln Sie diese jeweils mit einem W6 aus.

Beispiel: Die No-Ears sind eine Glowpunk-Gang mit 15 männlichen, erwachsenen Mitgliedern. Sie ziehen marodierend durch die SOX. Bekannt und gefürchtet sind sie dafür, dass sie – einem kruden Glaubenssystem folgend – sich selbst und überwundenen Feinden die Ohren abschneiden. Vor jedem Überfall versetzen sich die No-Ears mittels eines fürchterlichen, selbstgebrauten Destillats in Raserei.

NSC AUS DER SOX

MET2000-GRENZGARDIST

(MENSCH, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 4)

Der Job des Grenzgardisten besteht meist aus öder Routine und Strahlenschutzmaßnahmen. Aber er ist hervorragend ausgebildet, noch besser ausgerüstet, und manchmal bieten Einsätze im Inneren der SOX eine willkommene Abwechslung. Außerdem ist die Bezahlung gar nicht übel.

MET2000-GRENZGARDIST									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
4(+2)	4	5(7)	4	3	3	4	3	1,8	
Initiative	9(11) + 3W6								
Zustandsmonitor	10								
Limits	Körperlich 6(7), Geistig 5, Sozial 4								
Panzerung	20 (davon 18V)								
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 7, Gebräuche (Militär) 3 (+2), Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 5, Wahrnehmung 6								
Wissensfertigkeiten	Entseuchungsprozeduren 2, Militärtheorie 2, Taktik kleiner Einheiten 4								
Bodytech	Aluminium-Kompositknochen, Reflexbooster 2, Smartlink								
Ausrüstung	Gehärtete Militärpanzerung (leicht) [Chemische Versiegelung, Strahlenschutz 6, Vitalmonitor, Wärmedämmung 2] mit Helm [Audioverbesserung 1, Blitzkompensation, Geigerzähler, Kommlink (Gerätestufe 5), Restlichtverstärkung, Ultraschallsicht] [18], Medkit 3, 2 Stim-Patches 6, Survival-Kit, Trauma-Patch								
Waffen	Cougar Fineblade lang [Klingenwaffe Präz. 7 Reichweite – Schaden 7K DK -1] Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 8K DK -5 HM RK – 15(s) Smartgunsystem, 2 Ersatzstreifen APDS-Munition] Ares Alpha [Sturmgewehr Präz. 5(7) Schaden 11K DK -2 HM/SM/AM RK 2 42(s) Smartgunsystem, 3 Ersatzstreifen Standardmunition] Unterlauf-Granatwerfer [Granatwerfer Präz. 4(6) Schaden 16K DK -2 Sprengwirkung -2/m EM RK – 6(s) Smartgunsystem, 2 Ersatzstreifen Mini-Sprenggranaten]								

TOXISCHER SCHAMANE

(ELF, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6)

Viele halten die SOX für einen verseuchten Schandfleck. Der toxische Schamane aber erkannte ihre Schönheit: Die Strahlung hat die Fesseln der Natur gesprengt. Das Leben ist hier frei, es kann mutieren und täglich neue Formen annehmen. Der Schamane hilft ihm dabei. Er ist ein Werkzeug der Schöpfung.

TOXISCHER SCHAMANE									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M
4	5	5	3	5	4	5	8	6	10
Initiative	10 + 1W6								
Astrale Initiative	10 + 2W6								
Zustandsmonitor	11								
Limits	Körperlich 5, Geistig 6, Sozial 9								
Panzerung	12								
Vorteile	Schutzgeist (Mutation)								
Nachteile	Gesucht (35.000 €), Übermenschenpsychose								
Aktionsfertigkeiten	Antimagie 6, Beschwören-Gruppe 8, Erste Hilfe 3, Gewehre 4, Ritualzauberei 5, Spruchzauberei 9, Survival 4, Waffenloser Kampf 6(9), Wahrnehmung 5								
Wissensfertigkeiten	Biologie 2, Magietheorie 4, Physik 2								
Initiatengrad	6								
Metamagie	Intensivierung, Kanalisierung, Korrumpierung, Maskierung, Trübung, Zentrierung								
Zauber	Charisma Steigern, Gestaltwandlung, Heilen, Limit erhöhen, Konstitution Steigern, Panzerung, Radioaktiver Strahl, Reflexe Steigern, Schmerzresistenz, Strahlenexplosion, Strahlungsaura								
Gebundene Geister	Nukleargeist [Kraftstufe 8, 3 Dienste]								
Ausrüstung	Panzerjacke [12] [Chemische Isolierung 6, Strahlenschutz 6]								
Waffen	Remington 950 [Sportgewehr Präz. 7 Schaden 12K DK -4 EM RK – 5(m) Zielfernrohr, 20 Schuss Standardmunition]								
Anmerkungen	Als Vergifter-Schamane widersteht der toxische Schamane Entzug mit Willenskraft + Charisma. Merkmale des Schutzgeistes Mutation: +2 Würfel für Waffenloser Kampf; +2 Würfel für Zauber, Rituale und Alchemische Erzeugnisse der Kategorie Heilung; -1 Würfel auf alle Handlungen, wenn der Schamane einem Gegner unterlegen ist, bis er sich verbessert hat. Merkmale des Nachteils Übermenschenpsychose: Nahkampf +1, Führung -2, Gebräuche -2, Selbstbeherrschung (3), um einen Kampf mit Gegnern der Professionalitätsstufe 5 oder höher zu verlassen.								

SOX-GLOWPUNK

(ORK, PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3)

Der Glowpunk ist ein Ausgestoßener. Mutationen entstellen seinen Körper. Auch sein Geist wurde durch die Strahlung geschädigt. Wegen seiner unkontrollierten Gewaltausbrüche hat ihn seine Sippe verstoßen. Zusammen mit anderen Geächteten zieht er durch die SOX und raubt, was er zum Überleben braucht.

SOX-GLOWPUNK									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
6(+1)	4	4	5	4	2	3	2	6	
Initiative	7 + 1W6								
Zustandsmonitor	11								
Limits	Körperlich 7, Geistig 4, Sozial 5								
Panzerung	9								
Vorteile	Strahlenschwamm, Zähigkeit								
Nachteile	Kampfsüchtig, Quasimodo								
Aktionsfertigkeiten	Knüppel 5, Pistolen 4, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 4								
Wissensfertigkeiten	Überleben in der SOX 4								
Ausrüstung	Gefütterter Mantel [9]								
Waffen	Knüppel [Knüppel Präz. 4 Reichweite 1 Schaden 8K DK -] Beschädigte Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5 Schaden 7K DK -1 HM RK - 15(s) 1 Ersatzstreifen Standardmunition]								

PARAFAUNA UND -FLORA IN DER SOX

GRUBENDACHS

(MELES DIRE)

Lebensraum: Unterirdisch, Wälder und ländliche Umgebung

Vorkommen: SOX, Mittel- und Nordeuropa

Häufigkeit: Selten (in der SOX häufig)

Ernährung: Allesfresser

Aktivität: Nachtaktiv

Aggro-Index: 5,8

Länge/Höhe: 1,7 m/0,6 m

Masse: 40-50 kg

Der Grubendachs gilt als das umtriebigste Raubtier der SOX. Abgesehen von den Strahlenhotspots und dem Faulenden Wald ist er nahezu überall in der Zone anzutreffen. Mittlerweile hat er sich darüber hinaus in weiten Teilen Mittel- und Nordeuropas verbreitet. Mit einer Länge von bis zu 1,7 Metern und einer Schulterhöhe von 60 Zentimetern ist er trotz seines Gewichts von 40 bis 50 Kilogramm sehr flink. Er bewohnt natür-



liche und selbst gegrabene Höhlen, aber auch Keller und Bergwerksstollen. Angeführt von einem Alphamännchen jagen Grubendachse in Rudeln von fünf bis sechs Individuen und machen dabei auch vor Metamenschen nicht halt. Bei Gefahr verschmelzen sie regelrecht mit ihrer Umgebung.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
4	5	5	3	3	2	3	2	3	5	3
Initiative	8 + 2W6									
Bewegung	x2/x4/+4									
Zustandsmonitor	10/10									
Limits	Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 4									
Panzerung	0									
Fertigkeiten	Akrobatik 5, Schleichen 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 7									
Kräfte	Gesteigerte Sinne (Geruchssinn, Restlichtverstärkung), Immunität (Toxine), Natürliche Waffe (Krallen/Biss: Schaden 4K, DK -), Unfall, Verschleierung									

PANZERASSEL

(PORCELLIO OHMUAEE)

Lebensraum: Faulender Wald

Vorkommen: SOX

Häufigkeit: Sehr selten

Ernährung: Allesfresser

Aktivität: Tagaktiv

Aggro-Index: 1,5/8,6

Länge/Höhe: 9 m/3 m

Masse: 2.800 kg



Mit ihrer enormen Größe steht die Panzerassel an der Spitze der Nahrungskette im Faulenden Wald. Ausgewachsene Exemplare erreichen eine Höhe von drei und eine Länge von über neun Metern. Tief im Inneren dieses toxischen Waldes soll es einen Friedhof mit Skeletten groß wie Einfamilienhäuser geben. Der enorm robuste Rückenpanzer hält selbst stärkstem Beschuss stand, was die Tiere für Einheimische wie für Konzerne interessant macht.

Die Gliederfüßer durchstreifen einzeln oder in Kleingruppen von bis zu einem Dutzend Individuen den Wald. Sie verhalten sich grundsätzlich friedlich und ernähren sich überwiegend von Aas und den Ausscheidungen der *Rottenbuche*, die sie mit langen Rüsseln an ihrem Kopf aufsaugen. Bei Gefahr reagieren die Tiere extrem aggressiv und verfallen in eine Art Berserkerrausch, der weitere Panzerasseln anlockt. Bis die Bedrohung beseitigt ist, überrennen sie alles, was ihnen in den Weg kommt. Als eine der wenigen Gliederfüßerarten können sich die Panzerasseln über mehrere Stunden außerhalb des schützenden Waldes aufhalten. Sie sind dennoch von der sporenverseuchten Atmosphäre abhängig und müssen letztlich immer wieder dorthin zurückkehren, sonst verfallen sie in eine Art Schockstarre. Auch wenn die Panzerasseln extrem resistent sind, fallen auch sie mit zunehmendem Alter den Pilzen zum Opfer.

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
	18	3	2	16	6	1	1	1	1	6
Initiative	3 + 1W6									
Bewegung	x1/x4/+2									
Zustandsmonitor	21/11									
Limits	Körperlich 18, Geistig 3, Sozial 5									
Panzerung	18V									
Fertigkeiten	Schleichen 2, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 4									
Kräfte	Immunität (Gift), Natürliche Waffe (Ramme: Schaden (STR+2)K, DK -2), Umrennen, Verstärkter Panzer 18, Zähigkeit 4									
Schwächen	Erzwungener Schlaf, Nahrungsbedarf (Pilzsporen), Reduzierte Sinne (Sicht)									

SOX-TERMITE

(ISOPTERA NOVUM)

Lebensraum: Wüste/Stadt

Vorkommen: SOX

Häufigkeit: Sehr selten (in der Homburger Einöde häufig)

Ernährung: Allesfresser

Aktivität: Nachtaktiv

Aggro-Index: 3,2

Länge/Höhe: 2 bis 8 cm

Masse: 10 bis 60 g

SOX-Termiten haben einen schwarz schimmernden metallischen Panzer, was sie extrem widerstandsfähig macht.

Wie ihre Artverwandten leben sie in Kasten. Arbeiterinnen werden etwa zwei Zentimeter groß, Nestwächter können eine Größe von bis zu acht Zentimetern erreichen. Kontrolliert wird der Schwarm von einer oder mehreren Königinnen, die über bis zu fünf Meter hohe Türme an der Oberfläche mit anderen Kolonien kommunizieren können. Diese filigranen Konstrukte aus Metall sind aufgrund ihrer Struktur extrem stabil und erinnern entfernt an den Eiffelturm. Darunter befinden sich weitverzweigte Tunnelsysteme, die in Brutkammern und Höhlen mit mehreren Metern Durchmesser münden und teils bis weit hinter die SOX-Sperrmauer reichen. Die Wände der Tunnel und Kammern sind mit einem Betongemisch verstärkt, das sie wie eine Bunkerwand vor Einwirkungen von außen schützt.

Mit ihrem ätzenden Speichel sind die SOX-Termiten in der Lage, anorganische Stoffe zu zersetzen, die sie für den Bau ihrer Nester und Türme verwenden. Sie bedienen sich dabei an den Ruinen der Städte und Dörfer, bis nur noch Staub und Schutt übrig bleiben. Andere Lebewesen werden systematisch aus dem Einzugsgebiet der Termiten verdrängt, was die Erosion noch verstärkt und die einst urbanen Gebiete Stück für Stück einebnet. SOX-Termiten ignorieren größere Säugetiere, solange sie keine Gefahr für ihr Nest darstellen, greifen Feinde aber mit unvermittelter Härte an, bis sie vernichtet sind. Die SOX-Termiten sind Allesfresser. Einige Insektenarten, wie Schaben oder Ameisen, scheinen jedoch von ihrer Speisekarte ausgeschlossen und leben in einer Art Symbiose in den Termitenbauten.

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
	1	1	2	1	3	1	2	0	1	6	2
Initiative	4 + 1W6										
Bewegung	x2/x4/+2										
Zustandsmonitor	1/1										
Limits	Körperlich 2, Geistig 3, Sozial 3										
Panzerung	2V										
Fertigkeiten	Akrobatik 3, Schleichen 2, Wahrnehmung 2										
Kräfte	Ätzender Speichel, Bindung, Fressen, Gesteigerte Sinne (Geruchssinn), Immunität (Gift), Schwarmgeist (1 Meter), Verstärkter Panzer 2, Wandhaftung										
Schwächen	Besonders Zerbrechlich, Reduzierte Sinne (Sicht), Verwundbarkeit (Hochspannung)										
Anmerkungen	Reichweite -1. Zum Fressen wird eine Vergleichende Probe auf Magie x 2 gegen den Objektwiderstand aller brauchbaren Materialien in einem Umkreis von 0,5 Metern abgelegt.										

STEINBEISER

(SUS PETRA)

Lebensraum: Wald

Vorkommen: SOX

Häufigkeit: Selten



Ernährung: Allesfresser

Aktivität: Tagaktiv

Aggro-Index: 7,5

Länge/Höhe: 2,5 m/1,4 m

Masse: 450 kg

Die mutierte Abart des Wildschweins, der Steinbeißer, hat äußerlich kaum noch etwas mit seinem Verwandten gemein. Nahezu ohne Fell, wird sein Körper von zahlreichen Knochenablagerungen bedeckt, was ihm seinen Namen eingebracht hat. Dieser natürliche Panzer und die verhärteten Klauen nutzt er aktiv zur Jagd. Steinbeißer sind revierorientierte Einzelgänger, zur Paarungszeit im Frühjahr schließen sie sich jedoch zu Rotten aus bis zu 100 Tieren zusammen und überrennen dabei ganze Landstriche. Als einziges Säugetier scheint der Steinbeißer weitestgehend immun gegen die Auswirkungen des Faulenden Waldes zu sein. Er vermeidet dennoch einen längeren Aufenthalt im Inneren und streift meist nur in den Randbereichen umher.

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
	7	3	4	8	3	2	3	3	3	5	3
Initiative	7 + 1W6										
Bewegung	x2/x6/+2										
Zustandsmonitor	12/10										
Limits	Körperlich 9, Geistig 4, Sozial 5										
Panzerung	5V										
Fertigkeiten	Akrobatik 2, Einschüchtern 3, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3										
Kräfte	Gesteigerte Sinne (Geruchssinn, Restlichtverstärkung), Immunität (Gift, Pilzsporen), Natürliche Waffe (Klauen/Biss: Schaden (STR+3)K, DK -), Verstärkter Panzer 5										

HEPHAISTOSSTAUE

(VULCANUM MANTEGAZZIANUM)

Die mutierte Hephaistosstaude hat den Riesen-Bärenklau nahezu vollständig aus der SOX verdrängt und ist

Lebensraum: Feld- und Waldränder, Wiesen, Flussläufe

Verbreitung: SOX und angrenzende Gebiete

Häufigkeit: Sehr häufig

Pflanzenart: Kraut

Aussehen: Die Staude wächst als mehrjährige krautige Pflanze und erreicht innerhalb weniger Tage eine Wuchshöhe von bis zu zwei Metern. Der dicht behaarte Stängel hat an seiner Basis einen Durchmesser von drei bis fünfzehn Zentimetern und ist mit großen gelben oder orangefarbenen Flecken übersät. Die Blätter erreichen eine Länge von einem Meter und haben eine dunkelrote bis braune Färbung. Die roten Blütendolden haben einen Durchmesser von 30 bis 60 Zentimetern. Die Samen treiben das ganze Jahr über aus.

Verwendung: Aktuell laufen Bekämpfungsmaßnahmen in der ADL und in Frankreich, um die Verbreitung einzudämmen.

Verfügbarkeit: 2V

Preis: 150 €

Kräfte: Ätzendes Sekret (Hephaistossekret), Immunität (Feuer, Kälte, Säure)

HEPHAISTOSSEKRET

Vektor: Kontakt

Geschwindigkeit: 2W6 Minuten/1W6 Stunden (ohne UV-Einstrahlung)

Durchdringung: -1

Kraft: 8

Wirkung: Verursacht nach dem Eintreten der Reaktion alle 1W6 Minuten eine schwere Verbrennung (1 Kästchen Körperlicher Schaden)

Anmerkung: Nachdem die Haut des Opfers in Kontakt mit dem Sekret gekommen ist, setzt eine Reaktion mit Sauerstoff und UV-Strahlung ein. Erste Anzeichen sind Hautrötungen und zunehmender Juckreiz und Brennen. Die Reaktion kann verzögert werden, indem die Stelle vor UV-Strahlung geschützt wird. Vor Eintreten der Reaktion kann das Sekret mit einer Lauge gründlich abgewaschen werden. Läuft die Reaktion bereits, kann nur noch das betroffene Gewebe entfernt werden, um ein Übergreifen auf den restlichen Körper zu verhindern. Eine Kühlung des Gewebes verlangsamt die Reaktion lediglich, hält sie aber nicht auf.

mittlerweile auch jenseits der Sperrmauer eine Gefahr für Mensch und Tier. Die Pflanzen sind resistent gegen Herbizide und können Temperaturen von -30 bis zu 800 Grad Celsius widerstehen, und ihre Samen sind sogar noch widerstandsfähiger. Das Sekret der Pflanze reagiert bei Kontakt mit organischen Stoffen extrem mit Sauerstoff und UV-Licht und führt innerhalb von wenigen Minuten zu einer Selbstentzündung.

HERKULISCHER WÜRGEKNÖTERICH

(POLYGONUM VITRUS)

Die verdorbene Version des Vogelknöterichs wächst bis zu 30 Zentimeter pro Tag und wickelt sich dabei um



alles, was ihr im Weg liegt. Mit entsprechenden Rankhilfen wird der Herkulische Würgeknöterich bis zu fünf Meter hoch. Die pulvrigen Schuppen an Blüten, Stamm und Ranken bestehen aus Oxalsäure, die Metalle und organische Substanzen zersetzt, von der sich die Pflanze ernährt. Im Herbst schrumpft sie zurück und setzt noch mehr Pulver frei, das den Boden um sie herum bedeckt. In Kombination mit Regen oder Schnee reagiert es zu einem ätzenden Schlamm aus Chlor- und Salzsäure, der die Umgebung vergiftet.

Lebensraum: Leicht bewaldete Gebiete und Felder

Verbreitung: SOX, Europa, Lateinamerika

Häufigkeit: Selten

Pflanzenart: Blume

Aussehen: Die bis zu fünf Meter hohe und einen Meter breite Pflanze hat dreieckige Blätter mit rot gesprenkelten Stängeln. An ihnen wachsen etwa zehn Zentimeter lange, weiße Blütenbüschel. Die Blattgelenke bilden buschige Ranken und Zweige aus, mit denen sich die Pflanze an Objekte anhaftet.

Verwendung: Die eingeschleppte Pflanze wird in Caracas und Galizien mit allen Mitteln bekämpft, um sie auszurotten.

Verfügbarkeit: 20V

Preis: 500 €

Kräfte: Ätzendes Sekret, Fressen, Immunität (Säure)

existieren können. Die Bäume leben in einer Symbiose mit Schimmelpilzen, wie der Nachtkellerkatze, die sie auf der einen Seite fortwährend verzehren, auf der anderen Seite mit lebensnotwendigen Nährstoffen versorgen und sie vor dem Altern bewahren. Aus unzähligen Adern und Wucherungen am Stamm sickert ein stinkendes, eitriges Sekret, von dem sich einige Insektenarten ernähren. Für andere wird diese klebrige Flüssigkeit zur Todesfalle. Die Rottenbuche lockt Tiere an, die im Bereich der Wurzeln vom Boden verschlungen werden, wo die Pilze sie schließlich zersetzen.

Lebensraum: Faulender Wald

Verbreitung: SOX

Häufigkeit: Sehr selten (im Faulenden Wald sehr häufig)

Pflanzenart: Laubbaum

Aussehen: Rottenbuchen wachsen bis zu 40 Meter gerade in die Höhe. Der vernarbte Stamm ist übersät mit Pilzmyzel und Wucherungen, aus denen ein übelriechendes, klebriges Sekret läuft. Der Baum bildet selbst keine Samen aus. Die weitere Ausbreitung geschieht ausschließlich über den Schimmelpilzbefall ausgewachsener Buchen.

Verwendung: Bislang wird vergeblich versucht, die Rottenbuche für den Einsatz im Bereich magische Sicherheit zu kultivieren.

Verfügbarkeit: 20V

Preis: 35.000 €

Kräfte: Bindung, Einfluss, Immunität (Alter, Feuer, Fungizide), Regeneration, Verschlingen (Erde)

Schwächen: Nahrungsbedarf (Pilzsporen, Fleisch)

Anmerkung: Die magische Hintergrundstrahlung innerhalb des Faulenden Waldes erzeugt eine Umgebung, in der die astrale Gestalt von Erwahten Wesen auch für Mundane sichtbar wird.

ROTTENBUCH

(FAGUS PODAGRA)

Das ewig welke Blätterdach der Rottenbuchen bildet den schützenden Mantel des Faulenden Waldes. Erst unter ihm kann sich die sporenverseuchte, toxische Atmosphäre bilden, in der die gigantischen Panzerasseln

