



ADVENTURE GAMES ENTDECKT DIE STORY



DIE MONOCHROME AG
Abenteuerbuch



A: Die auf Hochglanz getrimmte Lobby ist verlassen. Insgesamt gibt es drei Fahrstühle. Am linken Rand wartet ein offener Fahrstuhl auf euch (F1). Ein zweiter Fahrstuhl führt nach unten (106), ein dritter nach oben (102). Dazwischen führt eine Treppe zu einem Gemälde (101). Zwei reich verzierte riesige Löwenstatuen aus Bronze flankieren die Auf- und Abgänge (105). Ein rascher Rundumblick zeigt den Eingang zur Cafeteria (107), einen großen Bildschirm (103) und mehrere auf dem Boden liegende Utensilien (104).

B: Du erreichst ein weitläufiges Geschoss mit hohen Decken und dem Charme einer Montagehalle. Rechts vor dir befindet sich ein ausladender Schreibtisch mit einem PC (201) und diversen Aktenablagen (205). In der Mitte des Raums steht eine seltsame Apparatur (206). Im Hintergrund entdeckst du mehrere übereinandergestapelte Stoffsäcke (202) und von der Decke hängt eine riesige Werbetafel (203). Außerdem steht eine kleine Wartungsplattform in fünf Metern Höhe unterhalb der Lüftungsschächte (204).

C: Du betrittst einen kleinen Raum, der von einer ganzen Batterie von Monitoren am gegenüberliegenden Ende beherrscht wird. Einer scheint ausgefallen zu sein. Davor steht eine Statue, direkt neben ihr ist ein Laptop. Von den Schränken an den Wänden des Raums tönt das leise Surren von Servern. Vorne rechts befindet sich eine zweiteilige Couch und dahinter an der Wand entdeckst du einen Tresor. Eine kleine Bewegung lässt dich erstarren. Das ist keine Statue, sondern eine Wachfrau in Security-Uniform (303)! Sie blickt nahezu reglos auf die Monitore. Bislang scheint sie dich jedoch noch nicht bemerkt zu haben.

D: Während du mit dem Fahrstuhl nach oben fährst, sinnierst du noch darüber, ob die Abkürzung wirklich für einen Operationsraum steht. Als sich die Türen öffnen, bestätigt sich deine Vermutung. Im Zentrum des Raums steht der OP-Tisch (401), an dem ein älterer Mann im Chirurgen-Kittel steht (402). Dein Auftauchen scheint ihn nicht zu beunruhigen, da er selbst zu dieser späten Stunde methodisch und gründlich die Überreste einer kürzlich beendeten Operation reinigt. In deiner Nähe steht ein Wagen, auf dem diverse Utensilien liegen (403). Etwas abseits lagern ein paar Gerätschaften (404) und dir gegenüber siehst du eine Tür (405).

E: Hier gibt es tatsächlich ein Schwimmbad (501)! Monochrome liegt also etwas am Wohlbefinden der Belegschaft. Das Wasser schwappt sanft gegen die Poolwände und durch ein Panoramafenster taucht der Mond die Wasserfläche in silbernes Licht. Ein Hochstuhl (502) überblickt den

Pool und an der gegenüberliegenden Wand hängt eine große LED-Anzeige (503). Links darunter sind mehrere Gegenstände (504).

F: Gedimmtes, warmes Licht erleuchtet die Szenerie. Die Ebene wird dominiert von einer großen Maschine, an deren Seite die Doppelhelix eines DNA-Strangs zu sehen ist (601). Vermutlich wird sie über das angeschlossene Bedienpult gesteuert. Auf der rechten Seite entdeckst du ein Mikroskop (602) und links auf dem Schreibtisch liegt ein Ordner mit diversen Unterlagen (603).

G: Unter „Selektion“ hast du dir etwas anderes vorgestellt. Auf den ersten Blick sieht es wie ein Tonstudio aus. Links ist eine Art Aufnahmevorrichtung (704) und rechts siehst du ein Terminal mit Bildschirm, das vermutlich zur Wiedergabe dient (703). Was nicht ins Bild passt, ist der massive Sessel in der Mitte (701). Er hat am Sockel mehrere Lüftungsschlitze und an der Lehne finden sich einige kleine braune Flecken. Außerdem führen vom Kopfteil (702) mehrere farbige Schläuche zur Decke hinauf und verschwinden dort.

H: Du betrittst eine Art Krankensaal mit mehreren Betten zu beiden Seiten. Im nächstgelegenen Bett liegt jemand (801), doch im Dämmerlicht (802) erkennst du nicht mehr. Etwas weiter hinten siehst du zwei Personen in Schutzanzügen, die sich über einen weiteren Patienten beugen (803). Sie sind vertieft in ihre Aufgabe und haben dich noch nicht bemerkt.

I: Ein von Baumskeletten flankierter Gang führt vom Fahrstuhl weg. Einige Schritte entfernt liegt eine weiße Katze auf dem Boden (902). Gleich daneben siehst du ein Terminal an der Wand (901).

K: Diese unterirdische Ebene ist außergewöhnlich ruhig. Alles wird von den Bildschirmen in schummriges Licht getaucht. An einer Monitorwand erkennst du Informationen rund ums Gebäude (153), an der anderen laufen mehrere Sicherheits-Checks (152). Am Boden liegen zudem mehrere Kabel verstreut (151) und links steht eine Kiste (154).

L: In diesem Raum befindet sich ein riesiger Tank (251), in dem Flüssigkeiten unterschiedlicher Farbe vor sich hinblubbern. Ob das die einzelnen Bestandteile von Rainbow sind? Zur Linken befindet sich ein Safe mit Terminal (252) und rechts erahnst du etwas Unförmiges im Halbdunkel (253).

M: Immense Hitze schlägt dir entgegen, als sich der Fahrstuhl öffnet. In der Mitte der Ebene erkennst du den Ursprung der Wärme: den Reaktor des Gebäudes. Direkt links davor befindet sich ein



Kontrollpult (353). Rechts an der Wand siehst du mehrere farbige Rohre (352). Darunter steht eine kleine Empore (354). Im Boden, nur wenige Meter vor dir entfernt, ist eine geöffnete Falltür (351).

N: Es gibt eine Batterie von Monitoren am gegenüberliegenden Ende des Raums (313). Einer scheint ausgefallen zu sein. Auf dem Schreibtisch steht ein Laptop (315). Von den Schränken an den Wänden des Raums tönt das leise Surren von Servern (311). Vorne rechts befindet sich eine zweiteilige Couch (314) und dahinter an der Wand entdeckst du einen Tresor (316). Im Hintergrund siehst du noch ein kleines Gemälde (312).

O: Das Narkosegas wirkt! Der Chirurg ist neben dem OP-Tisch zusammengebrochen (412). Außerdem hat sich irgendetwas an der Tür verändert (415). Lege die Abenteuerkarten 24 und 30 zurück in die Schachtel.

P: Vom Sessel steigen jetzt kleine Rauchschwaden auf (715) und es riecht unangenehm nach verschmorten Kabeln. Alles andere sieht unverändert aus.

R: Du durchschreitest ungehindert die Stelle, an der die Energiebarriere war, und gehst durch eine dunkle Rauchglastür. Nun gelangst du über eine Rolltreppe in einen großen, weitgehend kahlen Raum mit einer riesigen stählernen Panzertür. Das muss er sein, der Zugang zum Labor! Vor lauter Euphorie fällt dir erst jetzt auf, dass am Terminal neben der Tür eine Person steht (906).

S: Die Tür zum Labor öffnet sich und du trittst ein. Zuerst siehst du nichts, doch als sich deine Augen langsam an die Dunkelheit gewöhnen, erkennst du mehrere Schemen. Drei große sarkophagähnliche Vorrichtungen dominieren den Raum. Die Anzeigen auf ihren Displays tauchen den Raum in grünliches Licht. In zwei Behältern sind nur gepolsterte Liegeflächen und mehrere Kabel. Doch im Dritten erkennst du einen menschlichen Körper (912)! Er ist jeweils an Hinterkopf, Mund, Nase und Unterleib über Schläuche mit der Maschine verbunden, durch die eine schillernde Flüssigkeit pulsiert. Ab und zu siehst du das Zucken seines Fingers, das Rollen seiner Augen unter den geschlossenen Lidern, das langsame Heben und Senken des Brustkorbs. Am Fußende des Hightech-Sarkophags sammelt sich die Flüssigkeit, bevor sie in größere Röhren links und rechts an den Wänden der Ebene geleitet wird (911). Eine düstere Vorahnung beschleicht dich, als du auf den Seiten dieser Röhren Schilder entdeckst mit der Aufschrift: „Rainbow“. Deine Gedanken rasen. Bedeutet das etwa ...

„Brillant! Verboten und daher riskant, moralisch verwerflich, aber unzweifelhaft effizient“, ertönt wieder die bekannte Stimme Ovins in euren Datenbrillen. „Wir hatten es schon vermutet und die Übertragungen Ihrer Datenbrillen haben es nun bestätigt. Monochrome testet Rainbow an lebenden Menschen. Deshalb hatten sie in so kurzer Zeit so großen Erfolg. Ihr Team hat sich bislang als gute Wahl erwiesen. Sorgen Sie dafür, dass das so bleibt. Und bringen Sie uns diesen Mann unbedingt lebend!“
Nimm Abenteuerkarte M3.

T: Nach einiger Zeit kommt ihr wieder zu euch. Eure Ohren sind von der Explosion wie betäubt. Kaum zu glauben, dass ihr da noch lebend rausgekommen seid. Als ihr zum Gebäude seht, wird euch das ganze Ausmaß der Verheerung klar. Weite Teile sind völlig zerstört. Gleichzeitig flammen bereits an mehreren Stellen Feuer auf. Ihr starrt auf die Ruine und hofft, dass sich zur Zeit der Explosion niemand mehr darin befand. Denn das hätte keiner überlebt.

Nehmt Abenteuerkarte E4. Ist sie nicht mehr verfügbar, nehmt E5. Ist auch diese nicht mehr verfügbar, nehmt E6. Lest dann die Abenteuerkarte vor.

EINTRÄGE



101: Die marmorne Treppe führt hinauf zu einem hell erleuchteten Gemälde. Darunter steht der Name „Lord Elmsley“.

102: Neben dem Fahrstuhl ist zu lesen, dass er zu den Ebenen mit eingeschränktem Zugang führt. Du betätigst die Ruftaste, doch nichts passiert. Auf dem Display blinkt: „Bitte Sicherheits-ID einführen.“

103: Wie hypnotisiert gehst du zu dem großen Bildschirm, der gerade tanzende Nebelschwaden zeigt. Oberhalb scheint es eine kleine Vertiefung zu geben. Sie ist jedoch zu weit oben, um sie zu erreichen.

104: Jemand hat hier ein paar Gegenstände achtlos liegen lassen. Nimm die Abenteuerkarten 10 und 11.

105: Der bronzene Löwe thront bedrohlich auf seinem Podest und schüchtert jeden ein, der in sein Revier eindringt. Auf einer Tafel liest du: „Die Monochrome AG wurde 1993 von Lord Elmsley gegründet. Heute ist sie einer der bedeutendsten Pharmahersteller der Welt mit Zweigstellen in 63 Ländern. 2027 brachte sie die Wundermedizin Rainbow auf den Markt.“ Nun, da ist wohl jemand besonders optimistisch. Denn noch ist das Mittel ja nicht verfügbar.

106: Du betätigst die Ruftaste für den Fahrstuhl, der zu den Untergeschossen führt, und wartest ungeduldig. Als nichts passiert, siehst du dir die Bedientafel genauer an und erkennst ein kleines Schlüsselloch unterhalb der Ruftaste. Ohne passenden Schlüssel geht es hier nicht weiter.

107: In der Cafeteria findest du eine leere Dose der Marke „Rush“ und einen Schokoriegel. Vermutlich die Reste einer „gesunden“ Zwischenmahlzeit eines Mitarbeiters. Außerdem steht links ein Wasserspender. Immerhin, verdursten werdet ihr hier nicht. Nimm die Abenteuerkarten 13 und 14.

111: Wieder erschallt im ganzen Gebäude Alarm. Ovin wird nicht glücklich sein. Aber vielleicht kann er euch ja noch einmal helfen. Kurz darauf flackern tatsächlich wieder eure Datenbrillen auf. „Amüsieren Sie sich gut? Schön. Lassen Sie mich Ihnen Ihr Problem kurz erläutern: Dank Ihrer Unachtsamkeit registrierte unsere Hacking Task Force erhöhte Aktivitäten im Polizeihauptquartier. Wir haben deshalb einen Hackingangriff auf deren Kommunikationssysteme starten müssen. Das kostet Ressourcen, ist alles andere als unauffällig und dennoch kein Garant dafür, dass nicht doch demnächst eine Streife bei Ihnen vorbeischaudert. Das schmälert Ihren Sold und gefährdet die Mission. Geben Sie künftig besser acht!“

Markiert euch einen weiteren Großalarm.

Legt die Abenteuerkarten A3, E1 und E4 zurück in die Schachtel. Nehmt Abenteuerkarte A4 und legt sie offen auf Abenteuerkarte A2. Setzt die Alarmstufe zurück auf 0.

151: Bei genauerer Betrachtung erweisen sich die Kabel als Stromanschlüsse für weitere Geräte. Dabei ist der Raum bereits vollgestopft mit diverser Elektronik.

152: Auf diesen Bildschirmen sind verschiedenfarbige Verbindungen zwischen den Gebäudeebenen zu sehen. Eine Animation zeigt den jeweiligen Energieverbrauch an, eine andere die farbkodierten Ebenen mit mehreren

Zahlenwerten. Ob das etwas mit den farbigen Röhren zu tun hat, die euch überall im Gebäude begegnet sind?

153: Du setzt dich ans Kontrollpult und lässt deinen Blick über die Monitore schweifen. Nach einigen Minuten erkennst du ein Muster. Die Anzeigen gleichen die verschiedenen Sicherheitsmeldungen mit internen und externen Datenbanken ab. Hast du nicht eben dein Gesicht gesehen? Tatsächlich, kurz darauf erscheinen mehrere Informationen über deine kriminelle Vergangenheit. Du willst genauer nachlesen, doch schon wechselt die Anzeige wieder zum nächsten Sicherheitskanal. Hier scheinen alle Sicherheitsinformationen der Monochrome AG zusammenzulaufen. Allerdings siehst du keinerlei Zugang zu den gewaltigen Datenspeichern, die in der Decke untergebracht sind. Dir fällt jedoch eine Notiz an einem der Monitore auf: „Überhitzung der Datenspeicher vermeiden.“ Vielleicht lässt sich der Elektronik ja irgendwie einheizen?

154: In einer Ecke des Raums findest du neben diversen ausrangierten Elektrogeräten auch eine Schachtel mit Leuchtmitteln. Nimm Abenteuerkarte 65.

163: Der Bildschirm ist komplett schwarz.

166: Nach wenigen Sekunden erscheint auf dem Display: „Nicht autorisierter Zugriff“ und du hörst, wie das Surren der Energie-Barriere lauter wird. Erhöhe die Alarmstufe um 2.

168: Du nährst dich langsam und geduckt den beiden Gestalten. Als du nur noch wenige Schritte entfernt bist, schreckt eine der beiden auf und ruft mit sonorem Bass: „Vorsicht! Ein Eindringling!“, und zieht dabei die andere Person mit sich. Beide laufen Richtung Tür davon und verschwinden dahinter. Du hetzt zwar hinterher, bist jedoch zu langsam. Ein sattes Klacken bestätigt dir schon vor dem Betätigen des Griffs, dass die Tür nun verschlossen ist. Nicht gut, gar nicht gut.

Lege Ebene H zurück in die Schachtel. Ersetze sie durch Ebene Q vom Ebenenstapel. Decke Ebene Q auf und stelle alle Spielfiguren wieder auf ihre vorigen Positionen. Lies anschließend hier weiter.

Q: Nachdem die beiden in Schutzanzüge gekleideten Personen verschwunden sind, ist es beinahe gespenstisch ruhig im Krankensaal. Lege die Abenteuerkarten 58 und 59 zurück in die Schachtel. Erhöhe die Alarmstufe um 2!

180: Plötzlich siehst du einen Blitz und hörst ein leises „Klick“. So ein Mist! In der Vertiefung lauert eine Kamera, die dein Bild vermutlich soeben ins Sicherheitssystem einspeist. Nimm Abenteuerkarte 15. Erhöhe die Alarmstufe um 1!

201: Du setzt dich an den PC und blickst auf die Tastatur. Nimm Abenteuerkarte 90 und lies sie vor. Ist sie nicht mehr im Spiel, lies Eintrag 234.

202: In den Stoffsäcken findest du Schmutzwäsche, darunter auch die Uniform einer Security-Firma. Die könnte noch nützlich werden, um sich vor neugierigen Augen zu tarnen. Außerdem findest du einen alten Plastikschlauch. Nimm die Abenteuerkarten 17 und 18.

203: Auf der Werbetafel liest du die ersten Slogans für das neue Wundermittel: „Rainbow - das trendigste Medizinprodukt des neuen Jahrtausends“. „Rainbow heilt alles!“, wird da behauptet und: „Eine Dosis am Tag für den Rest deines Lebens!“ Geht es nach dieser Werbung, hat Ovin nicht übertrieben. Doch wer glaubt schon der Werbung ... Die Markteinführung steht aber wohl tatsächlich kurz bevor. Als du nach oben siehst, entdeckst du außerdem einen kleinen Gegenstand, den einer der Arbeiter oben auf der Tafel vergessen hat. Wenn du nur irgendwie herankämost ...

204: Du kletterst das Wartungsgerüst nach oben und stehst nun etwas unterhalb der Lüftungsschächte. Ein steter Luftzug, der nach oben zieht, streicht über deine Haut. Die Ventilatoren transportieren die Luft vermutlich von hier in höhere Stockwerke. Nach wenigen Metern verschwinden die Schächte schließlich in der Decke.

205: Du durchsuchst zügig die Unterlagen und entdeckst das Tagebuch des Sekretärs! Schnell schlägst du eine beliebige Stelle auf: „Freitag: Mann, wie der nervt! Wenn ich noch eine weitere Dose von diesem verfluchten Rush für ihn besorgen muss, dreh ich durch! Außer ihm trinkt niemand im ganzen Gebäude diese widerliche Brühe. Und ab jetzt will er auch noch, dass ich ihm täglich eine frische Dose in die Cafeteria serviere. Was denkt der sich? Ich bin Sekretär und kein Kellner!“ Der übliche Stress mit dem Chef ... Vielleicht sind die letzten beiden Einträge ja ergiebiger.

Nimm Abenteuerkarte 22 und lies sie vor. Lies anschließend hier weiter.

Das könnte noch nützlich sein. Als du die letzte Seite herausreißt, fällt

außerdem ein kleiner Notizzettel heraus. Darauf steht: „Passwort“! Nach anfänglicher Euphorie über den Fund merkst du, dass es verschlüsselt ist. Nimm dir Abenteurkarte 23.

206: So nah hast du den Holmes One noch nicht gesehen. Dieser sündteure Fingerabdruck-Scanner scannt einfach alles. Der alte Sherlock wäre blass vor Neid. Und das Beste: Der Scanner erstellt auf Wunsch auch noch künstliche Fingerabdrücke! Willst du deine Fingerabdrücke scannen? Falls ja, lies Eintrag 850.

212: Auf diesen Bildschirmen sind verschiedenfarbige Verbindungen zwischen den Gebäudeebenen zu sehen. Eine Animation zeigt den jeweiligen Energieverbrauch an, eine andere die farbkodierten Ebenen mit mehreren Zahlenwerten. Ob das etwas mit den farbigen Röhren zu tun hat, die euch überall im Gebäude begegnet sind? Außerdem blinkt eine Nachricht: „Instabilität im Röhrensystem. Bestandteile aus Sicherheitsgründen isoliert.“

222: Du drückst auf den Knopf, um den Druck zu erhöhen. Das Röhrensystem wird sofort instabil. Hier und da hörst du es bereits pfeifen und knacken. Doch noch halten die Leitungen. Vielleicht helfen euch ja die Sprengsätze?

234: Auf dem Monitor blinkt ein Eingabefenster: „Bitte Passwort eingeben.“ Willst du versuchen, eines zu raten? Falls ja, lies Eintrag 800.

240: Du drückst den Knopf und ein paar Sekunden lang passiert ... nichts! Dann heult eine Sirene ohrenbetäubend auf und auf dem Bildschirm erscheint ein Countdown: „Unkontrollierter Druckanstieg. Versagen der Schutzsysteme in 60 Sekunden, 59, 58 ...“ Die Explosion des Gebäudes steht unmittelbar bevor! Ihr rennt um euer Leben und schafft es gerade noch rechtzeitig aus der Tür, als euch die Druckwelle der Explosion von den Füßen reißt.

Ersetzt Ebene S durch Ebene T und lest dann weiter bei Eintrag T.

245: Technik! Tief ausatmen ... Menschen sind mir einfach lieber. Gefühle, Augenkontakt, Körpersprache, das ist mein Ding. Warum muss ausgerechnet ich jetzt an die Maschine? Mit der kann man nicht scherzen, sie verplaudert sich nicht und flirten ... Nun ja, es soll ja recht clevere Chat-Bots geben. Bisher hat mich aber noch keiner überzeugt. Viel zu durchschaubar. Aber zurück zum PC. Irgendwie muss das Ding ja angehen. Ah, hier ist der Einschaltknopf. Jetzt tut sich was ... Mist, es will auch noch ein Passwort wissen!



Lege Abenteuerkarte 90 zurück in die Schachtel. Willst du ein Passwort raten? Falls ja, lies Eintrag 800.

251: Auf der Front der Tanks sind mehrere Schilder. Das einzige, das nicht völlig korrodiert ist, befindet sich unterhalb des blauen Tanks: „Weiterleitung der Rezeptur zu Ebene E.“

252: Das scheint ein kleiner Safe zu sein. Daneben befindet sich ein PC-Terminal mit einem USB-Anschluss. Vielleicht kannst du dich ja mit einem Virus in das System hacken?

253: Die Werkzeugtasche wurde wohl von einem Mechaniker vergessen. Du leerst sie kurzerhand aus. Nimm die Abenteuerkarten 68, 69 und 80.

261: Der PC ist tot, vermutlich ein Kurzschluss durch die Überlastung des Reaktors. Auch der USB-Anschluss funktioniert nicht mehr. Wer weiß, was du hier gefunden hättest?

266: Igitt, mechanische Tasten! Wer weiß, wer da schon alles dran herumgefigert hat. Selbst die ollen Handys aus den 2010ern waren echte Keimschleudern. Da sind mir die schicken neuen AR-Brillen tausend Mal lieber. Mit der KI-Assistentin SCIO dezent Infos einholen, selbsttönend und vor allem auch mit weniger Strahlung. Mal sehen, ob mir das beim Safe weiterhilft. „Hey SCIO, was war nochmal die beliebteste Zahlenkombination in den 2010ern?“ 12345. Mist, die ist zu lang ... Bei einem letzten Rundumblick findest du außerdem noch ein Post-it. „Schau an, schau an ...“

Lege Abenteuerkarte 91 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 27. Willst du eine Kombination eingeben? Falls ja, lies bei Eintrag XX316 nach, wobei XX eine Zahl zwischen 01 und 99 ist. Gibt es diesen Eintrag nicht, erhöhe die Alarmstufe um 1!

270: Ihr tretet aus der Lobby des Forschungsgebäudes und steht im Einheitsbereich. Am Horizont beginnt es schon zu dämmern, es ist empfindlich kühl und leichter Nebel steigt auf. Kein Alarm und keine Sirenen stören die Ruhe, kein Fahrzeug ist zu sehen, weder von Ovin noch von der Polizei. Noch nicht. Ihr atmet die frische Luft tief ein und blickt euch mit einem breiter werdendem Grinsen an. Dann deaktiviert ihr wie auf Kommando eure Datenbrillen und nehmt sie ab. „Wollen wir das wirklich alles Ovin überlassen?“ „Spinnst du? Ich will nicht für noch mehr Experimente an Menschen verantwortlich sein!“ „Also was machen wir? Alles der Polizei

überlassen?“ „Bestimmt nicht. Erstens will ich mit denen nichts zu tun haben und zweitens ist das Zeug viel zu wertvoll, um es einfach so abzugeben.“ „Lasst uns das später besprechen! Wir müssen erst mal hier weg. Und Mr. Matrix braucht ebenfalls dringend medizinische Hilfe!“

Ihr macht euch aus dem Staub und kommt nach einer ganzen Weile an eurem verlassenen Unterschlupf an. Dort kontaktiert ihr einen Arzt, der euch schon häufiger verschwiegen und schnell geholfen hat. Mit seiner Unterstützung stabilisiert ihr den Patienten. Dann überlegt ihr, wie es weitergeht: „Die Monochrome AG und Ovin machen jetzt garantiert Jagd auf uns.“ „Ach, sollen sie ruhig. Wir haben schon Schlimmeres überstanden. Viel wichtiger ist doch: Was machen wir mit all den Infos und der Formel? Das Zeug könnte tatsächlich vielen Menschen helfen. Zumindest ohne die ganzen Menschenopfer und üblen Nebenwirkungen ...“ „Aber wer ist so moralisch gefestigt und hat genug Geld, um das durchzuziehen? Und wie hindern wir die Monochrome AG daran, Rainbow auf den Markt zu bringen?“ „Leute, ich habe da eine Idee ...“

Zwei Jahre später beherrscht ein Thema die weltweiten Medien: „WHO, Ärzte ohne Grenzen und die internationale Rotkreuz- und Rothalbmond-Bewegung kündigen gemeinschaftlich entwickelte Wundermedizin an.“ Deutlich weniger Aufmerksamkeit erhält die Nachricht, dass die Monochrome AG Insolvenz anmelden musste. Als Hauptgrund wird vor allem Schneeflocke genannt. Ihr hattet auf diversen Medienplattformen die Information geleakt, dass die Monochrome AG die Katze zu Tierversuchen missbraucht. Das brachte Schneeflocke absurd hohe Follower-Zahlen und Sympathien ein, während über die Monochrome AG gewaltige Shitstorms und Hackerangriffe hereinbrachen.

Gratulation! Ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen.

Nehmt Abenteuerkarte E7, lest sie vor und erfahrt euren Punktestand.

303: Du schleichst dich vorsichtig in den Raum, doch der Wachfrau entgeht deine Anwesenheit nicht. Sie dreht sich um und beäugelt dich kritisch: „Unbefugte haben hier keinen Zutritt! Verlassen Sie umgehend diesen Raum.“ So kommst du nicht weiter.

Erhöhe die Alarmstufe um 1 pro Spielercharakter auf dieser Ebene (inklusive derer im angrenzenden Fahrstuhl).

311: In den Schränken reihen sich Server an Server, die leise vor sich hin surren. Kleine Schläuche verbinden die leistungsfähigen Deep-Learning-Module mit dem Kühlsystem. An zwei Gehäusen findest du interessante Aufschriften: „Fingerabdruck-Datenbank“ und „Backup Sicherheitsüberwachung“.

312: Als du dich dem Bild näherst, fällt dir bei der abgebildeten Person ein seltsam glitzerndes Auge auf. Ist das ...? Du nimmst das Bild ab und entdeckst dahinter eine kleine Kamera, die von dort auf die Couch gerichtet ist. Seltsam, sie ist batteriebetrieben und scheint nicht mit dem Rest des Sicherheitssystems verbunden. Willst du den Speicherchip der Kamera mitnehmen? Falls ja, nimm Abenteuerkarte 26.

313: Auf den Monitoren sind die Außenansichten des Gebäudes zu sehen: Zufahrt, diverse Parkplätze, Eingang und Notausgänge ... Doch gelegentlich gibt es Bildaussetzer. Zudem ist der Monitor für die Lobby entweder defekt oder die Übertragung ist ausgefallen. Neben dem Bild siehst du eine Anzeige für den Energieverbrauch. Aktuell steht sie bei 75 %.

314: Du setzt dich auf die Couch, um einen Moment zur Ruhe zu kommen, und streichst mit der Hand die ledernen Kissen entlang. Moment. Da er tastest du etwas Hartes! Nachdem du einen Backenzahn zutage gefördert hast, beschleicht dich ein mulmiges Gefühl. Du schluckst kurz trocken, suchst aber weiter: „Wir sollen schließlich herausfinden, was hier vor sich geht.“ Nach kurzer Zeit liegt ein gutes Dutzend menschlicher Zähne vor dir. Wem haben sie wohl gehört und wer hat sie hier versteckt? Nimm Abenteuerkarte 32.

315: Der Laptop könnte einem Ingenieur gehören. Zwar ist der Bildschirm gesperrt, doch unter dem Laptop findest du den Ausdruck eines Belüftungsplans. Außerdem steckt auch noch ein USB-Stick im Laptop. Nimm die Abenteuerkarten 24 und 25.

316: Du gehst zum Safe und blickst auf die Tasten. Nimm Abenteuerkarte 91 und lies sie vor. Ist sie nicht mehr im Spiel, lies Eintrag 348.

322: Also los, Chiu, die Welt gehört dir! Du weißt, was du tust! Mit größter Selbstverständlichkeit raus aus dem Fahrstuhl, elegant durch den Raum schreiten und die Hüften schwingen. Türe auf und ... Oha, das war knapp. Dass diese Tür verschlossen ist, konnte ich ja nicht ahnen! Mist, jetzt er-

tönt auch noch ein Alarm. Wie reagiert der Chirurg? Der hat die Ruhe weg. Also gut, jetzt gilt's. Probieren wir es mit der Rolle der naiven Sekretärin. Die hat bei männlichen Autoritätspersonen älteren Semesters die höchste Trefferquote: „Äh, Professor ...? Warum blinkt und tutet denn plötzlich alles? Ich sollte doch nur ein kühles Rush für den Forschungsleiter holen.“ Zum Abschluss noch ein unsicherer Augenaufschlag. „Nur keine Panik, wertere Dame. Ich fürchte, der Chef hat sich einen Scherz auf Ihre Kosten erlaubt. Im Nebenraum lagern wir ... Probanden, die ihren Körper der Wissenschaft vermacht haben. Das ist nichts für zarte Gemüter, daher auch der Alarm. Warten Sie, ich deaktiviere ihn.“ Bingo! Da lag ich doch goldrichtig. Warum hat er kurz gezögert, als er die Probanden erwähnt hat? Egal, nichts wie weg. Das sehen wir uns später an. Senke die Alarmstufe um 1. Lege Abenteuerkarte 92 zurück in die Schachtel.

333: Der laute Alarm schockt euch nicht mehr ganz so heftig wie die ersten Male. Wie oft das noch gut geht? Erneut flackern eure Datenbrillen auf: „Das wird für Sie langsam zur Gewohnheit. Übrigens, darf ich Ihnen meine Glückwünsche aussprechen? Ihr Problem ist gerade größer geworden, denn Sie bekommen Gesellschaft. Die Polizei hat mehrere Streifenwagen auf den Weg geschickt.“

Markiert euch einen weiteren Großalarm und legt die Abenteuerkarten E2 und E5 (falls verfügbar) zurück in die Schachtel. Setzt die Alarmstufe zurück auf 0.

340: Du aktivierst die Zünder und wartest. Nach einigen Sekunden wirst du nervös, schließlich ungeduldig. Warum explodiert nichts? In Gedanken gehst du noch einmal die gefundenen Informationen durch. Du fügst die Puzzleteile zusammen und erinnerst dich schließlich an die Farbcodierung der Ebenen in den Fahrstühlen. Dann fällt es dir ein. Die Sprengsätze sollten ja in den pink markierten Ebenen platziert werden! Schnell machst du dich auf den Weg ...

345: Sehen wir uns das doch etwas genauer an. Krümel in der Tastatur, überall die gleichen Fingerabdrücke, ein paar klebrige ringförmige Spuren von Kaffee. Wer hier arbeitet, putzt selten. OK, machen wir das Ding mal an. Eine Passwortabfrage? War ja klar. Also mal sehen ... Hacken ist doch so ähnlich wie Einbrechen, oder? Hier sitzt bestimmt ein bequemer Mensch. Denk nach, wo würdest du ein Passwort niederschreiben? Unter der Tastatur? Nein. Am Monitor? Da sind Klebereste von Post-its, aber derzeit ist keines zu sehen. Vielleicht bei den Unterlagen



rechts? Das sehe ich mir später an. Jetzt erledige ich erst mal das hier. Wir haben ja nicht ewig Zeit.

Lege Abenteuerkarte 90 zurück in die Schachtel. Willst du ein Passwort raten? Falls ja, lies Eintrag 800.

348: Für den Safe wird eine zweistellige Kombination benötigt: XX316, wobei XX eine Zahl zwischen 01 und 99 ist. Welche Zahl das genau ist, kannst du leider nicht sagen. Die 99 Kombinationen durchzuprobieren, sollte zwar nicht allzu lange dauern. Doch wer weiß, was bei einer Fehleingabe passiert ...

351: Auf dem Schachtdeckel steht: „Audio-Überwachung“. Allerdings ist der Boden des Raums sicher vier Meter unter dir. Ohne Leiter bleibt dir nichts anderes übrig, als zu springen. Willst du dies tun? Falls ja, lies Eintrag 430.

352: Die Wand wird von gelben Röhren dominiert. Darunter ist zu lesen: „Zu Ebene C.“

353: Je näher du dem Terminal und damit dem Reaktor kommst, desto heißer wird es. Du hast kaum die Hälfte des Weges zurückgelegt, als die Hitze schier unerträglich wird und du bereits ans Umkehren denkst. Schutzkleidung wäre hier sehr hilfreich. Willst du dennoch weitergehen, lies Eintrag 388.

354: Unterhalb der Treppe hat jemand eine alte Metallkiste verstaut. Leider hat ihr der Rost bereits stark zugesetzt und so bleiben alle Versuche, sie zu öffnen, erfolglos. Willst du sie mitnehmen, nimm Abenteuerkarte 72.

366: Das Modell kenne ich. So eins haben wir auch in unserem Unterschlupf. Allerdings eher aus Nostalgie. Dass es dich noch in Aktion gibt ... Immer wollen sie das neuste IT-Equipment und stellen selbst in dieser kleinen Wachbutze teure Kunst und sonstiges Chichi aus. Und wo sparen sie? Natürlich beim Safe!

Mit Kennerblick und süffisantem Lächeln fallen dir die kleinen Details auf, die ungeübten Augen entgehen. Der Safe hängt schon länger. Der Code wechselt häufig, vermutlich wöchentlich. Drei Tasten sind deutlich abgewetzter als die anderen. Wir sind doch alle nur Menschen. Wer hat schon Lust, sich jede Woche einen komplett neuen Code zu merken? Offensicht-

lich wählen sie immer nur Kombinationen aus 7ern, 8ern oder 9ern. Bei einem letzten Rundumblick findest du außerdem noch ein Post-it. „Schau an, schau an ...“

Lege Abenteuerkarte 91 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 27. Willst du eine Kombination eingeben? Falls ja, lies bei Eintrag XX316 nach. XX ist dabei eine der folgenden Zahlen: 77, 78, 79, 87, 88, 89, 97, 98, 99. Gibt es diesen Eintrag nicht, erhöhe die Alarmstufe um 1!

370: Ihr seht eine wild gestikulierende Person mit verpixeltem Gesicht in euren Datenbrillen. Doch der Ton scheint nicht zu funktionieren und kehrt nur langsam zurück. Es ist Ovin: „Hallo, hören Sie mich?“ Ein zustimmendes Nicken eurerseits lässt ihn deutlich ruhiger werden. „Ich sehe, Ihr Gehör kehrt langsam zurück. Gestatten Sie mir eine Frage: Welchen Teil des Wortes UNAUFFÄLLIG haben Sie nicht verstanden? Es ist mehr als unglücklich, dass Sie auf Ihre Vorgänger trafen. Hätten Sie nur die Urteilskraft gehabt, den Sprengstoff nicht zu benutzen, dann ...“ Das Bild unterbricht für wenige Sekunden, dann seht ihr Ovin wieder: „Uns bleibt wenig Zeit. Polizei und Feuerwehr sind bereits auf dem Weg. Ich hoffe, Sie haben den Rest Ihres Auftrags erledigt.“

Er lotst euch über eure Datenbrillen zu einem autonom fliegenden Hubschrauber, der in einem nahen Wäldchen für euch bereitsteht. Darin findet ihr medizinisches Equipment. Während euer Hubschrauber selbständig navigiert, leitet ein Arzt euch über eure Brillen an, wie ihr euch notdürftig versorgt und den Patienten an die wichtigsten lebenserhaltenden Maßnahmen anschließt. Kaum seid ihr auf dem Dach einer Parkgarage mitten in der Stadt angekommen, übernimmt auch schon ein professionelles Team euren Patienten sowie sämtliche eurer gesammelten Hinweise. Dann seid ihr wieder allein im Hubschrauber. Es dauert eine ganze Weile, bis sich über eure Datenbrillen ein deutlich ruhigerer Ovin meldet: „Basierend auf den ersten Analysen sind wir zum Schluss gekommen, dass die Zerstörung der Forschungseinrichtung kein völliger Fehlschlag war und Sie den Rest des Auftrags zur vollen Zufriedenheit erfüllt haben. Sollte der Rainbow-Patient überleben, dürften wir in der Lage sein, den Vorgang nachzustellen. Daher erhalten Sie die vereinbarte Entlohnung. Nebenbei stehen Ihnen zwei Fahrzeuge zu Ihrer freien Verfügung, ohne Tracking, Navi oder Online-Verbindung. Zum Abschluss noch zwei Dinge: Lassen Sie Ihre Datenbrillen im Hubschrauber. Und wir erwarten absolute Verschwiegenheit über das Geschehene.“



In der nächsten Zeit verfolgt ihr interessiert alle News zur Monochrome AG. Eine nicht näher spezifizierte, teure Fehlinvestition sorgt dafür, dass der Konzern in finanzielle Schieflage gerät und schließlich in die Insolvenz rutscht. Nach zwei Jahren kündigt jedoch ein kleiner Pharma-Konzern eine Wunderarznei an: Prizm. Da sonst nichts auch nur annähernd eine solche Wirkung hat, kostet eine Dosis ein Vermögen. Dennoch gibt es genug Nachfrage. Und da ihr wisst, worauf ihr zu achten habt, fallen euch die vermehrten Gewaltverbrechen und verschwundenen Personen natürlich auf. Doch nur ihr und der Hersteller wisst, dass dies direkt auf Prizm zurückzuführen ist. Und wer würde euch schon ohne Beweise glauben ...

Gratulation! Ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen.

Nehmt Abenteuerkarte E7, lest sie vor und erfahrt euren Punktestand.

373: Auf den Monitoren tauchen abwechselnd Abschnitte des Forschungskomplexes auf. Einer scheint jedoch nicht zu funktionieren. Unter diesem steht „Lobby“. Daneben ist eine Anzeige für den Energieverbrauch, der aktuell bei 100 % liegt. Ein Eingabefenster blinkt: „Korruption der Datenspeicherung wegen hoher Systemlast. Zwischenspeicher löschen, um Energieverbrauch zu reduzieren?“ Willst du die Anfrage bestätigen, lies Eintrag 444.

388: Du näherst dich dem Reaktor weiter und erreichst schließlich das Terminal. Doch ohne Schutzanzug ziehst du dir in der Hitze erhebliche Verbrennungen zu. Vor Schmerz und Schweiß kannst du kaum die Bedienfelder auf dem Terminal erkennen: „Aus“ und „Volllast 100 %. Stete Aufsicht erforderlich!“
Nimm Abenteuerkarte 75. Um den Reaktor abzuschalten, lies Eintrag 555. Um ihn auf 100 % hochzufahren, lies Eintrag 665.

401: Für eine Krankenstation, die sich eigentlich nur um kleinere Verletzungen der Belegschaft kümmern sollte, befindet sich wirklich viel Blut auf dem OP-Tisch. Und noch dazu kleine fleischige Reste. Allein vom Anblick wird dir flau im Magen ...

402: Du beobachtest den Chirurgen. Er ist schon älter, trägt eine dicke Hornbrille und hat kurzes, aber volles graues Haar. Es ist schwer zu sagen, ob er vom langen Arbeitstag oder von der vorangegangenen OP erschöpft ist.

Auffällig ist seine Sicherheits-ID, die er an der Brust trägt. Darauf steht: Prof. Dr. Fisk. Im Moment ist er dabei, die Reste der OP in kleine Röhrchen und Plastiktüten zu verpacken und zu beschriften sowie das Blut zu entfernen.

403: Leicht angewidert untersuchst du den Wagen, auf dem mehrere OP-Gerätschaften liegen. Die meisten sind mit Blut und sonstigen Resten bedeckt. Doch es ist auch ein unbenutztes Skalpell darunter. Nimm Abenteuerkarte 28.

404: Etwas abseits stehen mehrere Gasdruck-Behälter mit der Aufschrift „Narkosegas“. Dem Gewicht nach zu urteilen, ist einer davon voll! Nimm Abenteuerkarte 29.

405: Du siehst vom Chirurgen zur Tür, bei der dein Blick verharrt. Nimm Abenteuerkarte 92.

412: Dank des Narkosegases liegt der Chirurg zusammengesunken neben dem OP-Tisch zwischen den blutigen Überresten der OP. Widerlich! Da fällt dir eine große Beule am Kopf auf. Er scheint sich beim Umfallen an der Schläfe gestoßen zu haben. So schnell wacht er nicht mehr auf. Du kannst dir nun seine Sicherheits-ID nehmen. Nimm Abenteuerkarte 31.

415: Der Chirurg muss beim Umfallen den Alarm und das Türschloss deaktiviert haben. Denn außer einem leisen Zischen ist nichts zu hören, als du die Tür öffnest. Stille und eisige Kälte schlagen dir aus dem dahinterliegenden Raum entgegen. Nur dank des hereinfallenden Lichts des OP-Raums erkennst du in der Dunkelheit überhaupt Schemen. Einzig eine Temperaturanzeige leuchtet rot und zeigt 2° Celsius an. Nach kurzem Herumtasten betätigst du den Lichtschalter.

Die Szene, die sich deinen Augen bietet, lässt dir den Atem stocken. Mindestens zehn Leichen liegen hier in einem gläsernen Leichenschrank. Als du die Körper zögernd näher betrachtest, fällt dir etwas Seltsames auf: Alle haben im Genick eine kreisförmige Markierung, um welche die Haut besonders grau ist. Schaudernd ziehst du dich zurück und schließt die Tür hinter dir.

422: Die Tür sieht so aus, als ob sie verkabelt wäre. Zumindest würde ich das so machen, wenn dahinter etwas Wichtiges ist. So weit kein Problem. Das würde ich schon hinkriegen. Aber muss der Doc unbedingt mitten im Raum stehen? Wenn einer kuckt, kann ich nicht. Das macht mich einfach nervös. Einbrecher arbeiten dann, wenn eben



keiner zuhause ist. Oder schläft. Meinetwegen noch, wenn es dunkel ist und man sich vorbeischieben kann. Aber hier ist wegen der verdammten OP ja alles so hell erleuchtet wie bei einem Fußballspiel. Da kann man nicht in Ruhe alles erstmal begutachten, abhören und abtasten. Seufz ... Es hilft ja nichts. Also los.

Zögerlich marschierst du durch den Raum. Doch schon bevor du an der Tür ankommst, blickt der Chirurg auf und wirft dir über seinen Brillenrand einen berechnenden Blick zu: „Was genau tun Sie hier eigentlich?“ Du stammelst etwas von deinem Boss, der dich hierhergeschickt hat, und ziehst dich entschuldigend zurück. Erhöhe die Alarmstufe um 1!

Lege Abenteuerkarte 92 zurück in die Schachtel.

430: Du setzt dich auf den Boden und schwingst zuerst deine Beine und dann deinen ganzen Körper die Öffnung herunter. Dennoch liegen zwischen deinen baumelnden Zehenspitzen und dem Boden noch mehrere Meter. Entsprechend hart kommst du auf, rollst dich aber ab und bleibst unverletzt. Trotz der Nähe zum Reaktor ist es hier überraschend kühl. Nimm Abenteuerkarte 83 und lies sie vor. Lies danach hier weiter.

Als du nach oben blickst, wird dir klar, dass du hier ohne Leiter nicht rauskommst. Wenn entweder du oder ein Teammitglied, das sich in Ebene M befindet, die Leiter besitzt, kannst du herausklettern. Legt dann Abenteuerkarte 12 zurück in die Schachtel. Habt ihr keine Leiter, musst du über den Notausgang fliehen, was nicht unbemerkt bleibt. Erhöhe in diesem Fall die Alarmstufe um 2!

444: Du löschst alle Daten der Sicherheitskameras. Reduziere die Alarmstufe um 2!

445: Endlich kann ich meine Fähigkeiten ausspielen! Die wenigsten wissen, dass man schon beim Booten ins System kann. Ich komme zwar nicht ins Betriebssystem, und so die Daten zu durchforsten dauert ewig, aber immerhin, ich bin drin. Sieht so aus, als ob die Server unter erhöhter Rechenlast laufen. Gerade brandet ein massiver Hacker-Angriff über diese Forschungseinrichtung herein. Respekt, die internen Sicherheitssysteme halten dem Ansturm stand! Hier muss erhebliche Rechenkapazität vorhanden sein. Die meisten Firewalls ziviler Einrichtungen, die ich in letzter Zeit digital „besucht“ habe, wären bereits in die Knie gegangen. Was haben wir denn da? Zwei aktive Trojaner! Nummer eins hat sich vermutlich im Schatten des Angriffs an der Firewall vorbeigeschlichen und bereits im Rechnernetz vervielfältigt. Scheint passiv am Überwachungssystem an-

zudocken. Der andere wurde sicher von der Monochrome AG als Überraschung für Unbefugte platziert. Er wird aktiviert, wenn sich jemand ohne korrektes Passwort Zugriff verschaffen will. Dann kopiert sich der Schädling auf nahe externe Geräte, die nicht im System registriert sind, und meldet deren aktuellen Standort ans Überwachungssystem. Nice! Dich, kleines Biest, lösche ich. So, geschafft! Jetzt fehlt nur noch das Passwort ...

Lege die Abenteuerkarten 16 und 90 zurück in die Schachtel. Willst du ein Passwort raten, lies Eintrag 800.

456: Als du wieder zu dir kommst, herrscht Stille. Von Betty ist nichts zu sehen. Sie ist wohl mit dem Fahrstuhl in eine andere Ebene gefahren. Verstört drückst du den Rufknopf, steckst das Rainbow wieder ein und wartest. Nach kurzer Zeit öffnen sich die Türen des Fahrstuhls wieder, er ist leer. Nur ein wenig Blut ist dort zu erkennen, wo Betty gerade eben auf dem Boden aufschlug. Lege Abenteuerkarte 56 zurück in die Schachtel.

466: Ein mechanischer Safe? Im Ernst??? Leute, ich bin hier für alles DIGITALE: PCs, KIs, Konsolen, Netzwerke, Satelliten zuständig ... meinetwegen schließe ich euch auch das Klo in einem Smart-Home kurz oder spamme AR-Brillen von Promis mit Katzenvideos. Hauptsache es läuft mit Strom oder reagiert auf diversen Frequenzen. Aber DAS hier ist so was von Steinzeit. Ich bin raus. Da könnte ich ja auch einfach raten. Bei einem letzten Rundumblick findest du außerdem noch ein Post-it. „Schau an, schau an ...“

Lege Abenteuerkarte 91 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 27. Willst du eine Kombination eingeben? Falls ja, lies bei Eintrag XX316 nach, wobei XX eine Zahl zwischen 01 und 99 ist. Gibt es diesen Eintrag nicht, erhöhe die Alarmstufe um 1!

470: Die Polizei muss wenige Sekunden nach den Explosionen hier eingetroffen sein. Während ihr euch umseht, erkennt ihr mehrere Streifenwagen im dichten Qualm, der durch den aufziehenden Nebel noch undurchdringlicher wird. Einer der Wagen setzt gerade einige Meter zurück und kommt dann scheppernd zum Stehen. Das zweite Auto ist etwa 15 Meter entfernt, wurde durch die herumfliegenden Trümmer jedoch schwer beschädigt. Gerade zerren zwei Polizisten einen ohnmächtigen Kollegen heraus. Ein paar Schritte weiter brüllt eine Polizistin Kommandos in ihr Headset: „... Verstärkung! Haben mehrere Verletzte ... Krankenwagen.“ Kurze Stille, sie scheint auf die Antwort zu warten, dann:



„Bestätige. Senden ... Terrorabwehr und Feuerwehr!“

Alle scheinen völlig mit sich und der Situation beschäftigt zu sein. Ihr hatet bislang riesiges Glück, dass euch noch niemand entdeckt hat. Plötzlich weht eine Böe den Qualm zur Seite und ihr seht etwas abseits ein drittes Polizeiauto stehen. Die Türen sind offen und es ist niemand darin zu sehen. Ihr seht euch an. Es folgt ein kurzer Blickwechsel. Hochgezogene Brauen, ein fragender Blick von euren Rucksäcken voll Hinweisen zum Wagen, gefolgt von einem gemeinschaftlichen Nicken. Rasch nehmt ihr den Rainbow-Patienten, eure Hinweise sowie die lädierten Datenbrillen und packt alles in den leeren Streifenwagen. Die Beweise sind also sicher deponiert. Dann verschwindet ihr zu Fuß im aufziehenden Morgengrauen und macht euch auf den Weg zu einem sicheren Unterschlupf. Als ihr die Tür gerade hinter euch schließen wollt, seht ihr Schneeflocke. Sie ist euch gefolgt und hat euch wohl als neue Dosenöffner adoptiert.

Im Inneren berätet ihr, wie es weitergeht. „Meint ihr, mit Mr. Matrix und den Hinweisen kann die Polizei der Monochrome AG das Handwerk legen?“

„Unwahrscheinlich. Wir sollten also noch etwas nachhelfen.

Anonym natürlich.“ „Was schwebt dir vor?“ „Wie wäre es mit einem kurzen Bericht an die Polizei, damit sie die Beweise besser einordnen kann? Außerdem könnten wir noch Schneeflocke auf Social Media posten und leaken, was die Monochrome AG so angestellt hat.“ „Das glaubt uns ohne Beweise doch keiner.“ „Stimmt. Aber erstens funktionieren Katzen immer als Sympathieträger auf diversen Plattformen und zweitens wird es genügend Trolle und Paranoiker geben, die eine Verschwörung wittern. Selbst wenn die Monochrome AG das Mittel irgendwann rausbringen sollte, wüssten die Leute, worauf sie zu achten haben, und würden dann Alarm schlagen.“ „Nice! Wir müssen jedoch aufpassen, dass uns keiner auf die Schliche kommt. Weder die Polizei noch die Monochrome AG und ganz besonders nicht Ovin.“

Binnen einer Woche setzt ihr euren Plan in die Tat um. Während die Medien von einer noch ungeklärten Explosion sprechen, finden parallel Razzien bei der Monochrome AG statt. Auch der Forschungsleiter wird verhaftet. Letztlich verläuft die Sache allerdings aus Mangel an Beweisen im Sand. Doch die Monochrome AG scheint das Interesse an Rainbow verloren zu haben. Denn ihr hört auch nach Jahren nichts mehr davon.

Gratulation! Ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen.

Nehmt Abenteuerkarte E7, lest sie vor und erfahrt euren Punktestand.

475: Die Türen des Fahrstuhls öffnen sich und du siehst alle Personen am Boden liegen. Gerade noch rechtzeitig fällt dir ein, dass der ganze OP noch voller Narkosegas ist, und du hältst die Luft an. Leicht benommen schwankst du in den Raum hinein und suchst mit steigender Panik nach etwas, womit du die Belüftung von hier aus aktivieren kannst. „Verdammt, ich darf nicht auch noch umkippen!“, denkst du dir. Doch der Sauerstoffmangel und das bereits zu Beginn eingeatmete Gas trüben langsam deinen Blick. „Da, auf dem Display blinkt eine rote Warnmeldung ... Das muss es sein!“ Kaum noch bei Bewusstsein, schleppst du dich zum kleinen Touchscreen und berührst ihn. Als die Sinne schwinden, hörst du noch ein leises Rauschen, dann wird dir schwarz vor Augen. Nach einer Weile rüttelt dich jemand an der Schulter und du wachst auf. Du blickst dich um. Es scheint funktioniert zu haben. Doch mit dem Doc stimmt etwas nicht, er liegt immer noch reglos am Boden. Lege Abenteuerkarte 33 zurück in die Schachtel.

501: Du tingerst einmal um das Schwimmbad. Eine Lichtreflexion am Boden des Beckens erregt deine Aufmerksamkeit. Mit zusammengekniffenen Augen erkennst du nur wenige Meter von der Einstiegsleiter entfernt ein kleines transparentes Objekt. Willst du hineinsteigen und es herausholen, lies Eintrag 935.

502: Als du dich in den Stuhl des Bademeisters setzt, raschelt etwas an deinem Rücken. Du schaust nach und findest einen kleinen zerknüllten Zettel. Nimm Abenteuerkarte 34.

503: An der Wand ist eine große LED-Anzeige, auf der steht: „Alle nicht mehr benötigten Testexemplare sind im Pool zu entsorgen.“

504: Im hinteren Bereich lehnt ein Kescher in der Ecke und in einem großen Metallkorb findest du neben mehreren Schwimmbrettern und Bällen auch eine leere Flasche. Nimm die Abenteuerkarten 37 und 38.

522: Toll, die Tür passt zum Typen. Beide sind old school. Der könnte glatt mein Urgroßvater sein. Aber er lässt sich nicht aus der Ruhe bringen und macht weiter an den menschlichen Überresten rum, als ob es für ihn die normalste Sache der Welt wäre. Puh, Hardware und Software sind ja ok, aber Wetware ist eindeutig nix für mich. Doch irgendwo müssen ja die Rechner für diesen Raum laufen. Vermutlich ist das Terminal nebenan, damit jemand zweites die OP überwachen kann. Also los, was soll schon passieren. Immerhin verhält sich der Doc ja bislang friedlich.



Du durchquerst den Raum und betätigst den Türgriff. Umgehend ertönt ein schriller Alarm. Ups, erappt. Leider bist du nicht allzu schlagfertig und dein Gesichtsausdruck scheint Bände zu sprechen. Er blickt dich streng an und raunzt: „Haben Sie eine Sicherheitsfreigabe für diesen Raum? Nein? Dachte ich mir. Unbefugte haben hier nichts zu suchen. Verlassen Sie schleunigst diesen Raum!“ Erhöhe die Alarmstufe um 2! Lege Abenteuerkarte 92 zurück in die Schachtel.

540: Während die Maschine deine Stimme aufnimmt, vergleicht sie sie automatisch mit den Stimmen der Angestellten. Als sie keine Übereinstimmungen findet, schlägt sie Alarm: „Eindringling!“ Erhöhe die Alarmstufe um 1! Nimm Abenteuerkarte 46.

545: „Hey Leute, schaut euch mal die armselige Ausstattung an.“ Moment, warum reagiert keiner über die Datenbrillen? Ach ja, wir hatten Funkstille vereinbart. Außer es ist wirklich wichtig. Gut, dann mach ich es halt allein. Der Schreibtisch ist auch nichts Besonderes. Dafür hat die Monochrome AG nicht allzu viel Geld in die Hand genommen. Dabei gäbe es so viel Besseres. So wie die Maschine in der Mitte des Raums zum Beispiel ... Aber jetzt bloß nicht ablenken lassen. Was blinkt da am Monitor? „Bitte Passwort eingeben.“ Kann ja nicht so schwer sein, oder?

Lege Abenteuerkarte 90 zurück in die Schachtel. Willst du ein Passwort raten, lies Eintrag 800.

555: Der Reaktor erbebt kurz und schaltet sich dann aus. Während du darauf wartest, dass noch etwas passiert - eine Explosion vielleicht? - sinkt langsam die Temperatur im Raum. Dann ertönt ein ohrenbetäubender Alarm. Schnell schaltest du den Reaktor wieder ein und der Alarm stoppt. Erhöhe die Alarmstufe um 3! Besitzt jemand von euch Abenteuerkarte 43, lege sie zurück in die Schachtel und ersetze Ebene G durch Ebene P.

563: Die Anzeige ist komplett schwarz.

566: Was für ein Schmuckstück! Das ist doch tatsächlich noch aus dem letzten Jahrtausend. Hier schätzt jemand echte Wertarbeit. Bis auf gelegentliches Ölen wartungsfrei, braucht keinerlei Updates, die mehr Probleme schaffen, als beheben und vor allem funktioniert er absolut zuverlässig - auch bei Stromausfall. Was will man mehr? Und wenn man genug Zeit hat, kann man einfach die Stellen durchgehen. Also los ... Du fährst mit den Fingern über die Tasten und zögerst.

Aber was, wenn das nur eine Replika ist und sie innen doch elektronisch oder digital ans Sicherheitssystem angeschlossen ist? Entsprechende Modelle gibt es. Sie sind zwar für Sammler absolut uninteressant, aber machen unsereinem das Leben schwer ... Bei einem letzten Rundumblick findest du außerdem noch ein Post-it. „Schau an, schau an ...“

Lege Abenteuerkarte 91 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 27. Willst du eine Kombination eingeben? Falls ja, lies bei Eintrag XX316 nach nach, wobei XX eine Zahl zwischen 01 und 99 ist. Gibt es diesen Eintrag nicht, erhöhe die Alarmstufe um 1!

567: Während dir die Sinne schwinden, siehst du gerade noch, dass Betty schon nach dem nächsten Opfer sucht. Dann sieht sie jemanden von deinem Team. Blindlings stürmt sie los, stolpert jedoch und schlägt hart mit dem Kopf auf den Boden auf. Einige Momente später bist du wieder wach, weil dich dein Teammitglied sanft rüttelt. Du siehst zu Betty hinüber, die noch reglos am Boden liegt. Als du dich vorsichtig näherst, hörst du ein leises Stöhnen. Hastig steckst du das Rainbow wieder ein und wartest auf ihre Reaktion. Sie blickt sich orientierungslos um und fokussiert sich dann auf dich: „Was ist passiert, wo bin ich?“ Es scheint, dass sie ihren Ausbruch völlig vergessen hat. Du hilfst ihr daher auf und machst dich, noch etwas wackelig auf den Beinen, wieder daran, euren Auftrag zu erfüllen.

570: Rauch und Staub der Explosion mischen sich mit dem langsam aufsteigenden Nebel. In der Ferne hört ihr mehrere Sirenen. „Haben alle überlebt?“, schießt euch durch den Kopf. Als ihr euch anseht, stellt ihr fest, dass ihr voller Kratzer, Platzwunden, Blut und Dreck seid. Zum Glück kam der Rainbow-Patient ohne größere Blessuren davon. Das kann man von euren Datenbrillen leider nicht sagen, denn die sind nur noch teurer Elektroschrott.

Ihr blickt euch an. „Und nun? Bringen wir das jetzt Ovin?“ „Scheiße, nein! Am Ende will der uns zum Schweigen bringen oder wir landen selbst als menschliche Laborratten im Tank!“ „Also überlassen wir alles der Polizei?“ „Bist du bescheuert? Nachdem wir alles in die Luft gesprengt haben? Ich habe keine Lust auf lebenslang mit vier Quadratmetern und Blick auf den Innenhof!“ „Machen wir uns lieber aus dem Staub, solange wir noch können. Und Mr. Matrix nehmen wir auch mit, nicht, dass er uns noch verpfeift.“

Nach einer Weile kommt ihr erschöpft an eurem verlassenen Unterschlupf an. Dort kontaktiert ihr den Arzt eures Vertrauens, der euch schon häufiger verschwiegen und schnell geholfen hat.



Trotz eurer Proteste kümmert er sich erst einmal um den Patienten. Anschließend flickt er euch wieder zusammen. „Ich will gar nicht wissen, was ihr diesmal angestellt habt“, seufzt er und lässt euch dann allein.

„Wie geht's jetzt weiter?“ „Für Ovin sieht es so aus, als ob wir bei der Explosion gestorben wären. Dabei würde ich es belassen!“ „Das heißt, wir tauchen ab und dürfen das Rainbow auch niemand anderem verkaufen? Verdammte Kacke! Erst der ganze Riesenstress und jetzt gehen wir leer aus ...“ „Mach, was du willst, aber ich hab keinen Bock drauf, dass uns die Monochrome AG oder Ovin drankriegen.“ „Warum verbrennen wir das ganze Zeug nicht einfach und vergessen die Sache? Immerhin macht auch sonst niemand mehr Reibach mit Rainbow.“

Zwei Jahre später seid ihr dank neuer Identitäten wieder im Geschäft. Es war zwar nicht ganz einfach, eine neue Reputation aufzubauen, doch euer neues Teammitglied Zac war euch als ehemaliger Cop und Wachmann eine große Hilfe. Und ihr wisst, dass ihr euch zu 100 % auf ihn verlassen könnt. Denn er ist euch noch immer unendlich dankbar dafür, dass ihr ihn aus dem Tank der Monochrome AG befreit habt.

Gratulation! Ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen.

Nehmt Abenteuerkarte E7, lest sie vor und erfahrt euren Punktestand.

601: Du stellst dich vor den DNA-Sequenzierer und blickst dich um. Nimm Abenteuerkarte 93 und lies sie vor. Ist sie nicht mehr verfügbar, lies Eintrag 633.

602: Das Mikroskop ist zwar deutlich kompakter, aber mindestens ebenso modern wie die große Maschine mitten im Raum, und noch dazu voll funktionsfähig.

603: Auf dem Tisch liegt ein Ordner mit mehreren Unterlagen. Es scheint so, als ob man bei der Monochrome AG trotz modernster Technik immer noch gern mit Papier arbeitet. Beim Durchblättern tauchen ein paar Schlagwörter häufiger auf: „Terminverschiebung“, „mehr Tests nötig“, „absolute Geheimhaltung“. Leider ist das alles aber recht oberflächlich. Klar ist lediglich, dass es um die Produktion des Rainbows geht und dass sie hinter ihrem Zeitplan zurückliegen. Zwei Dinge fallen dir außerdem ins Auge.

Nimm die Abenteuerkarten 41 und 42.

609: Du beobachtest Bettys Reaktion genau. Ihre Augen leuchten, die Anspannung in den Schultern lässt nach, das ganze Gesicht verzieht sich zu einem breiter werdenden Lächeln. „Teddy! Wo hattest du dich nur versteckt? Ich habe so lange nach dir gesucht.“ Glücklich schließt sie das Gruselstofftier in die Arme. Du lässt ihr die Zeit, die sie braucht. Nach mehreren Minuten fällt ihr wieder ein, dass sie nicht allein ist, und sie blickt dich ernst an. „Danke! Er hilft mir, wenn die Wut aufsteigt.“

Lege Abenteuerkarte 89 so unter Abenteuerkarte 56, dass du Ziffer und Titel noch lesen kannst. Allerdings steht dir Abenteuerkarte 89 in diesem Abenteuer nicht mehr für Kombinationen mit anderen Abenteuerkarten oder Orten zur Verfügung. Lege Abenteuerkarte 96 zurück in die Schachtel.

622: Um zur Tür zu gelangen, muss ich ins Sichtfeld des Docs gehen. Und der ist mir doch etwas unheimlich. Spannender ist da schon das Equipment hier im Raum. Denn die Geräte sind nicht nur „high end“ und auf dem neuesten Stand, an einigen wurden außerdem noch Modifikationen vorgenommen. Und wenn hier schon so feines Zeug lagert, würde ich zu gern wissen, was nebenan ist.

Also los: „He Doc, der Boss meint, ich soll die Technik im Nebenraum checken. Bist du da gerade beschäftigt oder kann ich rein und meinen Job machen?“ Das hat ihn wohl überrascht. Endlich unterbricht er mal die Fitzelei am ... an ... wäääh! An was hat der eigentlich gerade gearbeitet?!? Du wirst bleich, als du dir den Tisch genauer ansiehst und auch an seinen Handschuhen Blut und Fleischreste entdeckst. Er runzelt leicht die Stirn und sieht dich an: „Vielleicht hätte Ihr Boss einen Kollegen mit stärkerem Magen schicken sollen. Das nebenan ist nichts für schwache Nerven, Herr ... wie war noch gleich Ihr Name?“ Dir steigt schon die Übelkeit hoch und du schaffst es gerade noch, dich aus dem Raum zu entfernen, bevor du dich übergibst. Lege Abenteuerkarte 92 zurück in die Schachtel.

633: Dies scheint ein DNA-Sequenzierer zu sein. Mit dieser Apparatur können also tierische oder pflanzliche Zellen analysiert werden. In der Analysekammer ist allerdings ganz schön viel Platz für ein paar Zellen. Und ist das da nicht Blut in der Ecke? Als du versuchst, die Maschine zu aktivieren, leuchtet auf dem Display Folgendes auf: „Stromversorgung ungenügend.“

640: Als du die Taste betätigst, fällt unterhalb des Displays ein kleines portables Abspielgerät heraus. Abrupt verstummt die Stimme des Forschungsleiters. Auf dem Display ist zu lesen: „Fehlfunktion, bitte IT-Service kontaktieren.“ Nimm Abenteuerkarte 48. Lege die Abenteuerkarten 42 und 53 zurück in die Schachtel.

642: „Ist die süüüß!“, entfährt es dir. „Hach, für Katzen habe ich einfach eine Schwäche. Die haben Charakter und wissen, was sie wollen.“ Dein Mund formt sich zu einem wissenden Lächeln. „Genau wie ich.“ Bei genauerer Betrachtung stellst du jedoch fest, dass das Pelzknäuel ziemlich reglos ist. Auf ihrem goldenen Namensschildchen steht „Schneeflocke“. Behutsam hebst du sie auf. Lege Abenteuerkarte 94 zurück in die Schachtel. Nimm dafür Abenteuerkarte 61.

661: Das scheint ein DNA-Sequenzierer zu sein. Mit dieser Apparatur können also tierische oder pflanzliche Zellen analysiert werden. In der Analysekammer ist allerdings ganz schön viel Platz für ein paar Zellen. Und ist das da nicht Blut in der Ecke? Du aktivierst die Maschine und auf dem Display ist jetzt zu lesen: „Genprobe oder Testexemplar einfügen.“

665: Du fährst den Reaktor auf Vollast. Prozentpunkt für Prozentpunkt nähert sich die Anzeige langsam der 100. Schnell ziehst du dich zurück, da die Hitze immer stärker wird. Trägst du einen Schutzanzug, so löst er sich langsam auf! Lege Abenteuerkarte 59 zurück in die Schachtel. Platziere anschließend Abenteuerkarte 74 neben den beiden Alarmstufe-Karten.

670: Ihr verlasst das Forschungsgelände so unauffällig, wie ihr es betreten habt. Über eure Datenbrillen lotst euch Ovin zu einem autonom fliegenden Hubschrauber, der in einem nahen Wäldchen für euch bereitsteht. Darin findet ihr sogar medizinisches Equipment. Während euer Hubschrauber selbständig navigiert, leitet euch ein Arzt über eure Brillen an, wie ihr den Patienten an die wichtigsten lebenserhaltenden Maßnahmen anschließt. Kaum seid ihr auf dem Dach einer Parkgarage mitten in der Stadt angekommen, übernimmt auch schon ein professionelles Team euren Patienten sowie sämtliche eurer gesammelten Hinweise. Als ihr wieder allein im Hubschrauber seid, meldet sich über eure Datenbrillen Ovin: „Das war der perfekte Einbruch. Unauffällig, effizient, erfolgreich. Und damit für alle Seiten lukrativ. Wir waren so frei, Ihnen einen Bonus auf das vereinbarte Honorar auf Ihr Offshore-Konto zu transferieren. Genießen Sie die Früchte Ihrer Arbeit. Sollten wir wieder einmal eine heikle Mission benötigen, wissen wir, auf wen wir uns verlassen können. Die zwei Fahrzeuge nebenan stehen zu

Ihrer freien Verfügung, ganz ohne Tracking, Navi oder Online-Verbindung. Zum Abschluss noch zwei Dinge: Lassen Sie Ihre Datenbrillen im Hub-schrauber. Und wir erwarten absolute Verschwiegenheit über das Geschehene.“

Die nächsten zwei Jahre hört ihr weder von der Monochrome AG noch von Ovin etwas. Euch ist klar, dass die Monochrome AG ihren ambitionierten Zeitplan ohne ihren wichtigsten Patienten nicht halten kann. Dann jedoch folgen zwei fast zeitgleiche Ankündigungen für eine Wundermedizin: Das euch bekannte „Rainbow“ und eine weitere Arznei von einem kleineren Pharma-Konzern mit dem Namen „Prizm“. Die Medien überschlagen sich ob der fantastischen Wirkungen. Beide Firmen liefern sich einen Preiskampf, wodurch die Mittel für viele Kunden bezahlbar werden. Dadurch treten die Nebenwirkungen aber umso häufiger zutage. Zwar scheinen die Suchtprobleme der Vergangenheit anzugehören. Doch die Gewaltverbrechen nehmen immer stärker zu und es verschwinden unzählige Menschen, gerade in ärmeren Gegenden der Welt. Dass dahinter Rainbow und Prizm stecken, wisst nur ihr und die Hersteller. Aber wer würde euch schon ohne Beweise glauben ...

Gratulation! Ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen.

Nehmt Abenteuerkarte E7, lest sie vor und erfahrt euren Punktestand.

671: „Hui, das ist mal ein großer Klotz. Mir ist ja schleierhaft, wie sie aus etwas so Kleinem wie einem DNA-Schnipsel so viele Infos rausziehen können. Aber gut, ich muss das nicht verstehen, solange es funktioniert. Ein paar schicke Dinge haben sie beim Herumspielen mit der DNA ja schon geschaffen wie die nachleuchtenden Haustiere etwa. Praktisch beim abendlichen Gassigehen. Oder die wiederbelebten Dodos. Etwas cleverer hätten sie die dämlichen Vögel aber ruhig machen dürfen. Was da wohl noch alles kommen mag?“ Dein Blick fällt auf die große Öffnung: „Apropos: Da könnte man ja glatt einen ganzen Hund reinlegen! Hm, ich frage mich, ob das Ding dann die Hunde-DNA oder doch die von seinen Flöhen sequenziert. Oder gar beides?“ Dann fokussierst du den inaktiven kleinen Bildschirm. „Genug gegrübelt, wir sind hier, um mehr herauszufinden.“ Damit tippst du auf den Startknopf. Das Einzige, was allerdings passiert, ist, dass das Display nun aufleuchtet: „Stromversorgung ungenügend.“ Lege Abenteuerkarte 93 zurück in die Schachtel.

687: Nach dem Zusammenkleben betätigst du testhalber das Feuerzeug und die Deospraydose ... und sofort schießt eine Stichflamme daraus hervor. „Verdammte Hacke, das hat mein Pony ruiniert!“ Immerhin, dieser improvisierte Flammenwerfer dürfte noch mal nützlich werden.

Lege die Abenteuerkarten 19, 68 und 95 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 70.

699: Wollt ihr noch weiter im Gebäude nach Hinweisen suchen? Dann legt Abenteuerkarte 79 offen neben Ebene A aus. Ihr könnt von nun an jederzeit erneut Eintrag 699 lesen und euch für eine der folgenden Optionen entscheiden.

Wollt ihr stattdessen die Eingabe „Druck erhöhen“ bestätigen, um damit das Gebäude zu sprengen, lest Eintrag 789.

Wollt ihr das Gebäude nicht sprengen, nehmt Abenteuerkarte E1. Ist sie nicht mehr verfügbar, nehmt E2. Ist auch diese nicht mehr verfügbar, nehmt E3. Lest dann die Abenteuerkarte vor.

701: Als du dich in den Sessel setzt und zurücklehnst, schießen plötzlich Schnallen aus Lehne und Kopfteil hervor und schließen sich fest um deine Arme und deine Stirn. Du schlägst in Panik um dich, doch die Fesseln sind solide genug, um solchen Attacken lange standzuhalten. Dann spürst du einen scharfen Stich im Genick und es fühlt sich an, als ob dir eine Flüssigkeit injiziert wird. Zuerst verschwimmt dein Blick und klärt sich dann schlagartig wieder, bevor du dir selbst ins Gesicht starrst? Kurz darauf löst es sich in Einzelteile auf. Anschließend scheint jemand mit deinen Gefühlen zu spielen wie auf einem Instrument: Dich durchfährt Todesangst und kurz darauf lachst du aus vollem Herzen. Trauer, Neugier, Wut, Freude, Ekel ... Immer schneller dreht sich das Gefühlskarussell, bis dich schließlich gnädige Schwärze umschließt. Nach einer unbestimmten Zeit erwachst du von einem Geräusch hinter dir.

Nimm die Abenteuerkarten 43 und 44 zu dir. Platziere Abenteuerkarte 45 verdeckt neben Ebene G. Sie kann von jedem anderen Spielercharakter aufgenommen werden, der sich in dieser Ebene befindet.

702: Von der Rückseite der Kopfstütze führen mehrere farbige Schläuche zur Decke. Merkwürdig, die Nadeln an den Enden der Schläuche scheinen dazu gedacht zu sein, am Kopf des Sitzenden befestigt zu werden. Aber wozu, entzieht sich deiner Fantasie. Auf Augenhöhe ist zudem ein gelbes Schild am Sessel angebracht: „Warnung: Kontakt mit Flüssigkeiten kann zu Kurzschluss führen!“ Darunter befindet sich ein Schlitz, der jedoch nicht beschriftet ist.

703: Mit dem Gerät wird aufgenommen, was in diesem Raum vor sich geht. Neugierig betätigst du den Aufnahmeknopf.

Willst du nichts sagen, lies Eintrag 840. Um deine Stimme aufzunehmen, lies Eintrag 540.

704: Ein grell leuchtender Bildschirm thront über einem Mischpult, das mit unzähligen Schaltern und Reglern bestückt ist. Du drückst ein paar davon, doch du bringst die Anlage nicht zum Laufen. Unterhalb des Pults siehst du mehrere Öffnungen für unterschiedliche Datenspeicher.

709: Zögerlich greift Betty nach dem Stofftier. Dann hält sie es mit einer Armeslänge Abstand von sich entfernt und starrt es lange an. Ihre Lippen bewegen sich stumm und ihr Kopf wiegt einige Male hin und her. Es sieht fast so aus, als ob sie stumm Zwiesprache mit dem Gruselteddy halten würde. Endlich scheinen die beiden zu einem Ergebnis zu kommen und Betty blickt dich an: „Er will vorerst bei dir bleiben. Gib ihn mir, wenn ich wütend bin.“ Verwundert blickst du von ihr zum Teddy. Lege Abenteuerkarte 96 zurück in die Schachtel.

715: Durch den Kurzschluss ist der Sessel unbrauchbar geworden.

742: „Herrje, was ist denn mit dir passiert?“ Mitleidig siehst du sie dir genauer an und blickst dann zur Energiebarriere dahinter. „Warst mal wieder zu neugierig, hm?“ Schnell werden dir die weiteren Details klar: Kennt sich hier aus. Goldenes Namensschildchen mit der Aufschrift „Schneeflocke“. Gehört vermutlich dem Forschungsleiter. Aufgestelltes Fell. Leichter Brandgeruch, wahrscheinlich ein Elektroschock.

Du beugst dich hinunter. Als du deine Hand vor ihre Schnauze hältst, spürst du einen ganz leichten Atem: „Ah, du lebst tatsächlich noch! Hoffen wir für uns beide, dass dein Glück ansteckend ist.“ Lege Abenteuerkarte 94 zurück in die Schachtel. Nimm dafür Abenteuerkarte 61.

754: Während die Stimme des Forschungsleiters im Hintergrund dröhnt, setzt du dich in den Sessel. Als du dich zurücklehnst, schießen plötzlich Schnallen aus Lehne und Kopfteil hervor und schließen sich fest um deine Arme und deine Stirn. Du schlägst in Panik um dich, doch die Fesseln sind solide genug, um solchen Attacken lange standzuhalten.

Dann spürst du einen scharfen Stich im Genick und es fühlt sich an, als ob dir eine Flüssigkeit injiziert wird. Zuerst verschwimmt dein Blick und klärt sich dann schlagartig wieder, bevor du dir selbst ins Gesicht starrst? Kurz darauf löst es sich in Einzelteile auf. Dann



scheint jemand mit deinen Gefühlen zu spielen wie auf einem Instrument: Dich durchfährt Todesangst und kurz darauf lachst du aus vollem Herzen. Trauer, Neugier, Wut, Freude, Ekel ... Immer schneller dreht sich das Gefühlskarussell, bis dich schließlich gnädige Schwärze umschließt. Nach einer unbestimmten Zeit erwachst du von einem Geräusch hinter dir.

Nimm dir die Abenteuerkarten 43 und 44. Platziere Abenteuerkarte 45 verdeckt neben Ebene G. Sie kann von jedem anderen Spielercharakter aufgenommen werden, der sich in dieser Ebene befindet.

755: Während die Stimme des Forschungsleiters im Hintergrund dröhnt, siehst du dir die Rückseite der Kopfstütze genauer an. Von dort führen mehrere farbige Schläuche zur Decke. Merkwürdig, die Nadeln an den Enden der Schläuche scheinen dazu gedacht zu sein, am Kopf des Sitzenden befestigt zu werden. Aber wozu, entzieht sich deiner Fantasie. Auf der Rückseite des Sessels entdeckst du ein Schild: „Warnung: Kontakt mit Flüssigkeiten kann zu Kurzschluss führen!“

756: Während die Stimme des Forschungsleiters im Hintergrund dröhnt, untersuchst du das Gerät. Damit wird aufgenommen, was in diesem Raum vor sich geht. Willst du die Stimme des Forschungsleiters aufnehmen, lies Eintrag 640.

757: Im Hintergrund dröhnt die Stimme des Forschungsleiters, weil seine Quarz-Disc noch im Mischpult steckt. Willst du das Mischpult abstellen? Falls ja, nimm Abenteuerkarte 42 zu dir und sortiere Abenteuerkarte 53 wieder in den Abenteuerstapel ein.

759: Den Sessel in Aktion zu sehen, ist kein schöner Anblick. Die leuchtende Flüssigkeit pulsiert durch die Röhren und wohl auch durch den Körper eures Teammitglieds, das sich vor Schmerz windet. Sämtliche Versuche, die Fesseln mit roher Gewalt zu lösen, sind sicher zum Scheitern verurteilt. Dieses Gerät ist speziell für solche mechanischen Beanspruchungen ausgelegt.

760: Du betrittst den Raum mit der Security-Uniform. Die Wachfrau dreht sich um und als sie dich sieht, zeigt sich Erleichterung in ihrem Gesicht. „Endlich! Sie sind spät dran. Ich warte schon seit über einer Stunde. Irgendwas stimmt mit dem Sicherheitssystem nicht. Die Lobby scheint offline und es gab zwei vermeintlich zufällige Systemabstürze. Wahrscheinlich fährt jemand einen Hacker-Angriff auf die Monochrome AG.“

Die IT-Abwehr hat es aber noch im Griff. Dann noch einen ereignislosen Dienst.“ Mit wenigen schnellen Schritten ist sie im hinteren Bereich des Raums und verschwindet durch eine schmale Tür, die sich geöffnet hat. Dann schließt sich die Tür fast augenblicklich wieder. Nach kurzer Inspektion stellst du fest, dass sie nahtlos in die Wand übergeht und kein Öffnungsmechanismus zu sehen ist. Dann fallen dir wieder die Worte ein. Ein Angriff von außen? Das kann kein Zufall sein. Du ziehst die speckige Uniform aus und gibst deinem Team Bescheid.

Lege Abenteuerkarte 18 und Ebene C zurück in die Schachtel. Ersetze Ebene C durch Ebene N vom Ebenenstapel. Decke Ebene N auf und stelle alle Spielfiguren wieder auf ihre vorigen Positionen.

Ohne die Wachfrau könnt ihr euch endlich in Ruhe umsehen.

Lies Eintrag N.

765: Schwer atmend umklammert Betty den Teddy. Kurz sieht es so aus, als ob sie ausrasten würde. Doch etwas hält sie zurück. Nach einigen Momenten sagt sie: „Nein, ich will dieses ... Zeug nicht. Nie wieder.“ „Wie du willst.“ Damit steckst das Rainbow wieder ein und blickst sie fragend an: „Zufrieden?“ „Ja. Und wie geht's jetzt weiter?“

768: Im Hintergrund dröhnt zwar die Stimme des Forschungsleiters, doch der Sessel ist durch den Kurzschluss unbrauchbar geworden.

770: Die Polizei lässt nicht lange auf sich warten. Zuerst werdet ihr vom Scheinwerferlicht geblendet, dann hört ihr aus den Lautsprechern: „Keine Bewegung! Legen Sie sich langsam mit dem Gesicht nach unten und den Händen hinter dem Kopf auf den Boden und leisten Sie keinen Widerstand.“ Anschließend werdet ihr festgenommen, während der Patient direkt ins nächstgelegene Krankenhaus gebracht wird. Einige Tage lang werdet ihr einzeln verhört, mal von Polizeibeamten, dann wieder vom Geheimdienst.

Doch eure Aussagen stimmen überein und auch die von euch gesammelten Beweise passen ins Bild. Als mehrere Wochen später euer geretteter Mr. Matrix aus dem Koma erwacht und eure Geschichte bestätigt, wendet sich das Blatt endlich zu euren Gunsten. Die Behörden bieten euch nicht nur Straffreiheit für den vorliegenden Fall an, sondern sind auch bereit, euer nicht unerhebliches Strafregister zu löschen. Allerdings müsst ihr dafür gegen die Monochrome AG aussagen. Zwar herrscht auch an Ovin reges Interesse. Da ihr aber stets nur über die Datenbrillen kommuniziert habt, verläuft diese Untersuchung leider im Sand.



Bei der Razzia im Forschungsgebäude der Monochrome AG finden sich weitere kompromittierende Materialien: Leichen im Kühlraum, ein Pool voll Säure, Videos von Folter und Experimenten an Menschen ... Im folgenden Gerichtsprozess versucht die Monochrome AG zwar alles auf den Leiter der Forschungseinrichtung abzuwälzen, doch letztendlich ist die Beweislast zu erdrückend. Die Strafzahlungen und an die Öffentlichkeit geleakten Informationen sorgen dafür, dass die Monochrome AG nach kürzester Zeit insolvent ist. Gleichzeitig bricht in vielen Ländern ein erbitterter Streit darüber aus, wie künftig mit derlei Forschungseinrichtungen zu verfahren ist. Befürworter der freien Lehre und Forschung stehen den Mahnern gegenüber, die davor warnen, was unverantwortliche Personen und Konzerne mit Gen-Experimenten anrichten könnten.

Auf den Tag genau ein Jahr, nachdem ihr in die Forschungseinrichtung eingebrochen seid, erhaltet ihr eine Postkarte mit einem Regenbogen. Auf der Rückseite steht: „Sie hätten die Welt verändern können!“ Ihr seid anderer Meinung. Der Preis war einfach zu hoch.

Gratulation! Ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen.

Nehmt Abenteuerkarte E7, lest sie vor und erfahrt euren Punktestand.

771: „Ein DNA-Sequenzierer ... Warum muss ich da bloß an Spurensicherung denken? Kein Wunder, dass ich dem Zeug gegenüber misstrauisch bin. Damit gebe ich doch alle meine Daten preis. Aber gut, es muss ja nicht meine DNA sein, die wir hier untersuchen. Wer weiß schon, was wir hier noch alles finden? Also los, prägen wir uns die Details ein. Nachher ist vielleicht nicht mehr genug Zeit, alles in Ruhe zu erledigen.“ Du untersuchst die Maschine von allen Seiten. „In die Öffnung hier kommt die Probe rein. Interessant, die Größe ist mehr als ausreichend, um selbst Pflanzen oder kleinere Haustiere zu untersuchen. Und hier ist ein Schlitz mit Tonerresten. Da gibt's wohl die Ausdrücke. Aktivierung per Knopfdruck. Na dann probieren wir dich mal aus.“ Als du versuchst, die Maschine zu aktivieren, leuchtet auf dem Display: „Stromversorgung ungenügend.“

Du seufzt: „Und schon haben wir das nächste Problem ...“ Lege Abenteuerkarte 93 zurück in die Schachtel.

777: Jemand hat hier mit Kreide ein Symbol auf den Boden gezeichnet und mehrere zierliche Handabdrücke hinterlassen. Das Zeichen sieht wie eine Mischung aus Notenschlüssel und Labyrinth aus. Wie hypnotisiert folgst du der Linie mit den Augen. Im Zentrum angekommen bemerkst du, dass du leise vor dich hinmurmelt: „Iä! Iä! Rainbow fhtagn!“ Was zum ...? Woher kennst du diese Worte?

Dich überkommt ein Schauer und die Schatten scheinen dunkler zu werden. Um die seltsame Stimmung zu vertreiben, stampfst du mit dem Fuß auf. Plötzlich fällt dir etwas auf den Kopf. Vor Schreck machst du einen Satz nach hinten. Dann fängst du lauthals an zu lachen, als du siehst, was dich da erschreckt hat. „Wer auch immer das da oben so wackelig zwischen den Rohren versteckt hat, ich sollte künftig definitiv weniger Horror-Movies schauen“, denkst du dir. Nimm Abenteuerkarte 89.

787: „Na was soll sein, das ist doch keine Hexerei.“ Fachkundig bastelst du dir aus den Einzelteilen rasch einen improvisierten Flammenwerfer. Dann blickst du nach oben. „Bei den allgegenwärtigen Sprinkleranlagen sollte ich besser genau wissen, wo ich das einsetze. Sonst schlägt’s Alarm.“ Lege die Abenteuerkarten 19, 68 und 95 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 70.

789: Falls ihr die Sprengsätze (Abenteuerkarten 63 und 64) platziert habt, lies Eintrag 888. Andernfalls lies Eintrag 222.

800: Du gibst dein Bestes, doch das System ist durch die neuesten Sicherheitssysteme geschützt. Nicht nur, dass du nicht ins System kommst, du löst auch noch irgendetwas aus, denn deine Datenbrille flackert kurz. Erhöhe die Alarmstufe um 1! Nimm Abenteuerkarte 16.

801: Du schleichst dich leise an die Seite des Bettes. Habt ihr bereits Abenteuerkarte 56, lest Eintrag 855. Andernfalls lest hier weiter. Im Bett liegt eine Frau, die sehr geschwächt ist. Ihr halbes Gesicht ist von einem üblen Hautausschlag bedeckt und sie atmet flach und viel zu schnell. Auf der Patiententafel kannst du im Halbdunkel gerade noch ihren Namen ausmachen: Betty. War das nicht ...? Als du ihr ins Gesicht siehst, merkst du, dass sie dich aus weit geöffneten Augen ansieht. Ihre Lippen bewegen sich rasch und ein hastiges Flüstern entfährt ihr. Du beugst dich über sie, um sie besser zu verstehen: „Bitte helf mir ... Ich will nie wieder in diesen Tank ... Das Rainbow ...“ Beim letzten Wort erschauert sie und blickt völlig verängstigt zu den beiden Personen in Schutzanzügen. Wovor fürchtet sie sich? Willst du Betty mitnehmen? Falls ja, nimm Abenteuerkarte 56.

802: Ein paarmal betätigst du den Schalter, doch die Lampe bleibt dunkel. Als du unters Bett blickst, wird auch klar warum. Es ist keine Steckdose in der Nähe. Daher baumelt das Stromkabel lose herab. Seltsam. Da die Lampe recht handlich ist, nimmst du sie mit. Vielleicht erweist sie sich ja noch als nützlich. Nimm Abenteuerkarte 57.

803: Die Personen in Schutzanzügen beugen sich über eine reglose Gestalt, die vor ihnen im Bett liegt. Willst du sie aus der Ferne beobachten, lies Eintrag 868. Willst du dich hingegen näher schleichen, lies Eintrag 168.

809: „Hier, vielleicht hilft er dir, wenn die Erinnerungen plötzlich zurückkommen an das, was sie dir angetan haben.“ Behutsam nimmt Betty den Gruselteddy bei der Hand. Dann blickt dich Betty fragend an und auch das Stofftier schaut in deine Richtung. Du verdrehst die Augen und meinst verlegen: „Ist kein großes Ding. Ich habe zu viele Gruselfilme geschaut und öfter mal Alpträume. Mein eigener Stoffhund Zombie bringt mich dann auf andere Gedanken.“ „Hier, nimm du Teddy. Aber gib ihn mir wieder, wenn ich ihn brauche, ok?“ Lege Abenteuerkarte 96 zurück in die Schachtel.

810: Du schleichst dich leise an die Seite des Bettes. Habt ihr bereits Abenteuerkarte 56, lest Eintrag 855. Andernfalls lest hier weiter. Im Bett liegt eine Frau, die sehr geschwächt ist. Ihr halbes Gesicht ist von einem üblen Hautausschlag bedeckt und sie atmet flach und viel zu schnell. Auf der Patiententafel kannst du im Halbdunkel gerade noch ihren Namen ausmachen: Betty. War das nicht ...? Als du ihr ins Gesicht siehst, merkst du, dass sie dich aus weit geöffneten Augen ansieht. Ihre Lippen bewegen sich rasch und ein hastiges Flüstern entfährt ihr. Du beugst dich über sie, um sie besser zu verstehen: „Bitte helft mir ... Ich will nie wieder in diesen Tank ... Das Rainbow ...“ Beim letzten Wort erschauert sie und blickt völlig verängstigt zur Tür am Ende des Raums. Wovor fürchtet sie sich? Willst du Betty mitnehmen? Falls ja, nimm Abenteuerkarte 56.

840: Als du die Taste betätigst, fällt unterhalb des Displays ein kleines portables Abspielgerät heraus. Nimm Abenteuerkarte 47.

842: Zögerlich näherst du dich. Dann musst du plötzlich mehrmals heftig niesen. Grummelnd beugst du dich hinab und blickst auf das Namensschildchen. „Schneeflocke“. „Aha. Hättest du nicht ein Hund sein können?

Die machen wenigstens das, was man ihnen sagt, und freuen sich wie Bolle, wenn man heimkommt. Nicht so wie ihr eigensinnigen Biester.“ Schon wieder musst du mehrmals heftig niesen und siehst danach aus leicht geschwollenen Augen wieder zur Katze. Seltsam, sie hat sich bislang nicht bewegt. „Sag mal, du bist doch nicht etwa tot, oder?“

Lege Abenteuerkarte 94 zurück in die Schachtel. Willst du die Katze mitnehmen, nimm Abenteuerkarte 61.

850: Ein blaues Licht leuchtet an der Maschine auf. Dann fährt aus ihrem Inneren geräuschlos ein kleiner metallischer Arm, der sich zuerst langsam, dann immer schneller um deine Hand und deine Finger dreht. Abrupt stoppt die Maschine. Ihr Licht wechselt auf Rot und es ertönt aus den Lautsprechern: „Eindringling entdeckt!“ Erhöhe die Alarmstufe um 1! Nimm Abenteuerkarte 20.

852: Du klickst dich durch die aktuellsten Protokolle. Die Monochrome AG ist gründlich, das wird dir schnell klar. Denn die Kameras haben jeden eurer Schritte aufgezeichnet, seit ihr das Gebäude betreten habt. Einzig der Eintrag zu Ebene A scheint defekt. Nimm Abenteuerkarte 82 und lies sie vor.

855: Ihr habt Betty bereits mitgenommen. Das Bett ist daher leer.

860: Du betrittst den Raum mit der Security-Uniform, während die anderen sich notdürftig verstecken. Die Wachfrau dreht sich und als sie dich sieht, zeigt sich zuerst Erleichterung in ihrem Gesicht. Doch dann fällt ihr Blick auf dein Team und ihre Züge verhärten sich augenblicklich: „Wieso haben Sie diese fremden Personen hierhergebracht? Und wer sind Sie überhaupt? Mir wurde nicht mitgeteilt, dass jemand neu eingestellt wurde. Das werde ich umgehend melden!“ Mit wenigen Schritten ist sie im hinteren Bereich des Raums und verschwindet durch eine schmale Tür, die sich plötzlich geöffnet hat. Ihr versucht noch sie aufzuhalten, doch die Tür hat sich bereits geschlossen. Wohin sie führt, ist nicht auszumachen. Auch nach längerer Suche findet ihr keinen Öffnungsmechanismus. Du ziehst missmutig die speckige Uniform aus. Das wird nicht ohne Folgen bleiben.

Erhöhe die Alarmstufe um 3!

Lege Abenteuerkarte 18 und Ebene C zurück in die Schachtel. Ersetze Ebene C durch Ebene N vom Ebenenstapel. Decke Ebene N auf und stelle alle Spielfiguren wieder auf ihre vorigen Positionen. Ohne die Wachfrau könnt ihr euch endlich in Ruhe umsehen.

Lies Eintrag N.

862: Es gibt mehrere Ordner mit aktiven Computerviren. Hast du einen USB-Stick, kannst du einen Virus darauf kopieren. Wenn du das tust, lege Abenteuerkarte 25 zurück in die Schachtel und nimm dafür Abenteuerkarte 54.

868: Aus den Schatten heraus beobachtest du die beiden und hoffst inständig, dass sie nicht zufällig in deine Richtung schauen. Die eine Person sieht auf ihre Uhr und du hörst ihre männliche Stimme seufzen: „Wir haben einen weiteren verloren. Verdammte! So etwas stand nicht in der beschissenen Job-Beschreibung. Mir reicht's, ich pack das einfach nicht mehr!“ Eine weibliche Stimme antwortet gelassen: „Lassen wir es für heute gut sein. Ich weiß, er war sympathisch. Das geht an die Nieren. Und der Chef wird toben, denn der nächste Zeitplan ist dahin. Aber denk an das große Ganze. Was wir alles erreichen können, wenn das Mittel endlich funktioniert! Außerdem haben wir ja noch die Frau. Auch sie ist vielversprechend. Wie wär's: Wir machen jetzt Feierabend. Morgen setzt du mit ihr die Tests fort, während ich mit ihm eine Runde ‚Schwimmen gehe‘, ok?“ Mit hängenden Schultern verschwindet der Mann durch die Tür, während die Frau kurz stehenbleibt, um sich rasch ihres Schutzanzugs zu entledigen. Dann folgt sie dem Mann, die Tür fällt ins Schloss und es kehrt Stille ein. Nach einem kurzen Moment schleichst du ans andere Ende des Raums und nimmst dir den Schutzanzug. Als du in den Taschen herumkramst, förderst du noch etwas zutage.

Nimm die Abenteuerkarten 58 und 59. Lege anschließend Ebene H zurück in die Schachtel. Ersetze sie durch Ebene Q vom Ebenenstapel. Decke Ebene Q auf und stelle alle Spielfiguren wieder auf ihre vorigen Positionen. Lies anschließend hier weiter.

Q: Nachdem die beiden Personen verschwunden sind, ist es beinahe gespenstisch ruhig im Krankensaal.

871: „So siehst du Mistding also aus. Anfangs war das ja alles schön und gut. Unheilbare Krankheiten heilen, maßgeschneiderte Medikamente, Grundlagenforschung, blablabla ... Was für ein Schwachsinn. Es war nur eine Frage der Zeit, bis jemand auf die Idee kam, das auch für andere Ziele zu nutzen, beispielsweise Kohle zu verdienen mit den persönlichen Daten anderer Leute. Oder verpflichtende Tests für das Gesundheitssystem einzuführen. Weigerst du dich, darfst du sehen, wo du bleibst. Und bist du naiv genug, mitzumachen, kannst du nur hoffen, dass sie nichts finden. Tut uns leid, aber den Kredit für die Wohnung können Sie sich in die Haare schmieren. Laut DNA-Analyse haben Sie eine 60%ige Wahrscheinlichkeit, binnen 10 Jahren abzuleben.“ Misstrauisch beäugst du den DNA-Sequen-

zierer und trittst dann frustriert dagegen. Scheinbar hat das irgendwas bewirkt. Denn auf dem Display leuchtet nun: „Stromversorgung ungenügend“. Lege Abenteuerkarte 93 zurück in die Schachtel.

887: Es dauert eine ganze Weile, die beiden Sachen zusammenzukleben. Dann hast du es endlich geschafft: „YES! Ich habe Feuer gemacht! Da schau her, MacGyver, war doch easy!“ Ein kurzer Flammenstoß überzeugt dich vom selbstgebastelten handlichen Flammenwerfer. Lege die Abenteuerkarten 19, 68 und 95 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 70.

888: Habt ihr die Sprengsätze (Abenteuerkarten 63 und 64) neben den Ebenen A und S platziert, lest Eintrag 240. Ansonsten lest Eintrag 340.

901: Du gehst in Richtung Terminal. Der scharfe Geruch nach Ozon lässt dich langsamer werden. Als du den Touchscreen erreichst, jagt ein Blitz von der Decke und schlägt knapp neben dir in den Boden. Der Geruch nach Ozon wird noch stärker. Jetzt nimmst du auch das leise Brummen der Generatoren wahr. Irritiert blickst du zum Bildschirm. Dort leuchtet folgende Nachricht auf: „Deaktivierung durch Fingerabdruck.“ Willst du es mit deinem Fingerabdruck versuchen? Falls ja, lies Eintrag 166.

902: Da liegt eine weiße Katze auf dem Boden. Vorsichtig näherst du dich. Nimm Abenteuerkarte 94 und lies sie vor.

906: Erschrocken blickt die Frau auf. Doch als ihr näherkommt und sie eure Datenbrillen sieht, entspannen sich ihre Züge etwas: „Wir haben wohl den gleichen Auftraggeber. Ich bin May. Vor ein paar Wochen wurden Juno und ich als Angestellte eingeschleust. Leider ist das Tragen von Datenbrillen hier streng verboten. Unsere Möglichkeiten zur Kontaktaufnahme mit Ovin waren daher von Beginn an sehr begrenzt. Als dann vor sieben Tagen Juno verschwand, war mir klar, dass auch ich unter Beobachtung stand. Während ich tagsüber die brave Angestellte mimte, suchte ich nachts fieberhaft nach der Formel.“ Jetzt fällt euch auch der gehetzte Ausdruck in ihrem Gesicht auf. „Ihr habt keine Vorstellung davon, wie es hier zugeht. Nach außen sind alle freundlich. Aber es herrscht enormer Druck. Nur die sehr gute Bezahlung und das Renommee der Monochrome AG halten die Leute weiterhin bei der Stange. Doch da ist noch mehr. Kollegen verschwinden spurlos, manche sind extrem aggressiv und gestern haben mir ein paar Leute von der Langzeittest-Abteilung sogar etwas unter die Mahlzeit gemischt. Ich habe mir nichts anmerken lassen, aber nichts



davon gegessen. Wer weiß, was sie als Nächstes vorhaben. Gut, dass ihr da seid. Mir wird die Sache langsam zu heiß!“ Ihr Blick schweift zurück zur Konsole. „Aber zurück zum Job: Das Sicherheitssystem dieser Tür benötigt vom Forschungsleiter eine bestimmte Art von Input. Da Fingerabdrücke und Sicherheits-ID hier aber leider nicht helfen, fehlt mir das letzte Puzzleteil. Habt ihr eine Idee?“

909: Betty schnappt sich den Gruselteddy und zieht sich in eine Ecke zurück. „He, alles in Ordnung mit dir?“, rufst du ihr zu. „Geh weg, lass mich allein.“ „Wir sind etwas unter Zeitdruck. Kannst du dich nicht schneller freuen?“ Diesmal ist Bettys Stimme kaum wiederzuerkennen: „LASS MICH IN RUHE!“ „Ok, ok. Komm einfach nach, ja?“ Was war das denn? An der nächsten Biegung siehst du dich um. Betty folgt dir, aber mit gehörigem Abstand.

Lege Abenteuerkarte 89 so unter Abenteuerkarte 56, dass du Ziffer und Titel noch lesen kannst. Allerdings steht dir Abenteuerkarte 89 in diesem Abenteuer nicht mehr für Kombinationen mit anderen Abenteuerkarten oder Orten zur Verfügung. Lege Abenteuerkarte 96 zurück in die Schachtel.

911: Ein rascher Rundumblick offenbart dir, dass die dominierende Röhrenfarbe dieser Ebene Pink ist.

912: Eine Anzeige kontrolliert und dokumentiert nüchtern den reibungslosen Abfluss der einzelnen Rainbow-Bestandteile. Dass dafür mit Menschen experimentiert wird, stört die Maschine nicht weiter.

935: Du entledigst dich rasch deiner Kleidung und steigst langsam die Leiter ins Schwimmbad hinab. Als dein Fuß eintaucht, merkst du, dass du einen fatalen Fehler begangen hast. Der Pool ist nicht mit Wasser gefüllt, sondern mit Säure! So schnell du kannst, kletterst du wieder nach oben. Als du den Fuß ganz leicht belastest, schreist du vor Schmerz laut auf. Dann wird dir schwarz vor Augen und du brichst zusammen. Nach einiger Zeit kommst du wieder zu dir und blickst entsetzt auf deinen Fuß. Es war kein Traum, er ist wirklich schwer verätzt. Allein wirst du kaum gehen können. Nimm Abenteuerkarte 36.

942: Puh, der schneeweißen Katze geht es gar nicht gut. Du bist dir nicht einmal sicher, ob sie noch lebt, denn sie ist völlig reglos. Die Zunge hängt ihr aus dem halb geöffneten Maul und das lange Fell steht in alle Richtungen ab. Sie hat ein Halsband mit goldenem Namensschildchen um, auf

dem „Schneeflocke“ steht. Wahrscheinlich wurde sie von einem Elektroschock getroffen. „Immerhin besser als ein Wachhund“, denkst du dir. Lege Abenteuerkarte 94 zurück in die Schachtel. Willst du die Katze mitnehmen? Falls ja, nimm Abenteuerkarte 61.

962: Da liegt eine weiße Katze auf dem Boden. Vorsichtig näherst du dich. Nimm Abenteuerkarte 94 und lies sie vor.

971: „Von dieser Schönheit habe ich bislang nur Gerüchte gehört. Dass sie anhand von Zellen oder Blut DNA sequenziert, ist fast schon selbstverständlich. Diese experimentelle Vorrichtung soll allerdings auch Körperteile und sogar lebende Organismen analysieren können. Angeblich ist sie auch noch kinderleicht zu bedienen.“ Du siehst genauer hin: „Da ist es ja. Probe reinlegen, Klappe zu, los geht’s.“ Dann wirfst du einen kritischen Blick auf die Rückseite: „Wow! Dank angeschlossenen Großrechner sequenziert das Teil auch noch in Windeseile. Aber gab es nicht Gerüchte, dass gelegentlich noch Probleme mit lebendigem Untersuchungsmaterial auftreten? Das dürfte Tierschützern und Menschenrechtlern nicht gefallen. Vermutlich haben sie deshalb von einer offiziellen Markteinführung abgesehen. Für gewisse Kunden scheint sie aber lieferbar zu sein.“ Bei genauem Hinsehen entdeckst du tatsächlich ein paar Kratzer im Inneren des DNA-Sequenzierers. Und ist das da nicht Blut in der Ecke? Als du allerdings versuchst, die Maschine zu aktivieren, leuchtet auf dem Display Folgendes auf: „Stromversorgung ungenügend.“
Lege Abenteuerkarte 93 zurück in die Schachtel.

972: Eine Anzeige protokolliert und kontrolliert den reibungslosen Abfluss der einzelnen Rainbow-Bestandteile. Dass dafür mit Menschen experimentiert wird, stört die Maschine nicht weiter. Daneben leuchtet eine Anzeige, die zwei Optionen bietet: „Druck erhöhen?“ und „Testsubjekt entfernen?“ Du zögerst. Den Druck zu erhöhen, bedeutet mit hoher Wahrscheinlichkeit den Tod des Mannes. Das dürfte Ovin nicht gefallen, er will ihn schließlich unverletzt.

„Also dann, Mr. Matrix, holen wir dich mal raus aus diesem Sarg.“ Der Sarkophag öffnet sich mit einem Zischen und legt den Mann im Inneren frei. Rasch entfernst du die zahlreichen Schläuche, die ihn mit der Maschine verbinden, und hebst ihn vorsichtig aus seinem Hightech-Gefängnis. Er ist extrem abgemagert und bleich. Noch viel verstörender ist, dass er während der Prozedur bei Bewusstsein war und dich aus eingefallenen Augen anblickt.

Weshalb hat ihn die Monochrome AG während dieser unsäglichen



Tortur wachgehalten? Mit erstaunlicher Kraft packt er dich bei den Schultern: „Du ... bist neu. War das ... Experiment also erfolgreich? Kann ich jetzt ... endlich ... gehen?“ Die letzten Worte sind kaum mehr als ein Flüstern. Dann sackt er in deinen Armen zusammen und ist völlig reglos.

Panik steigt in dir auf. Du hast keine Ahnung, ob er nur einen Schwächeanfall hat oder gerade im Sterben liegt und ob ihn die unsägliche Maschine gleichzeitig am Leben erhalten hat. Dir läuft die Zeit davon und du entscheidest dich, ihn mitzunehmen.

Nimm Abenteuerkarte 79. Lies dann unbedingt weiter bei Eintrag 699.

987: Ein leiser Seufzer entfährt dir und du blickst zur Decke: „Einmal mit anständigem Equipment arbeiten.“ Dann konzentrierst du dich wieder auf die beiden Gegenstände. Beim Basteln fällt dir ein, wie du als Jugendlicher einmal fast deine Bude mit so was abgefackelt hast. Bei dem Gedanken musst du schmunzeln. Das gab ganz schön Zoff. „So, fertig. Dann wollen wir mal sehen, wofür wir dich einsetzen können.“

Lege die Abenteuerkarten 19, 68 und 95 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 70.

999: Plötzlich erschallt im ganzen Gebäude lauter Alarm. Euer erster Gedanke ist: Ertappt! Der zweite: Nichts wie weg hier! Dann stoppt der Lärm abrupt und eure Datenbrille flackert auf. Ihr hört wieder die Stimme Ovin's: „Unsere Hacker haben den Alarm im Sicherheitssystem unterbunden. Doch das wird nicht lange unentdeckt bleiben. Dank großzügiger Spenden von der Monochrome AG patrouilliert die Polizei hier auch nachts regelmäßig. Sollte in deren Zentrale ausnahmsweise ein ganz aufmerksames Beamten-Exemplar sitzen, gibt es Probleme. Und damit haben SIE ein Problem. Seien Sie also künftig auf der Hut.“

Markiert einen Großalarm. Legt Abenteuerkarte A1 zurück in die Schachtel. Nehmt Abenteuerkarte A3 und legt sie offen auf Abenteuerkarte A2. Setzt die Alarmstufe zurück auf 0.



1011: Du befestigst den Haken an der Strickleiter. Damit kommst du an bislang unzugängliche Stellen!

Lege die Abenteuerkarten 10 und 11 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 12.

1333: Wäre die Dose voll, hätte es möglicherweise funktioniert. Allein der Geruch von Energy-Drink hilft leider nicht.

1419: „Brenne, Teufelszeug!“ Entschlossen schmilzt du den Riegel über der Flamme. Es dauert eine Weile, bis die Schokolade vollends flüssig auf den Boden tropft. Tja, schade um die Schokolade. Lege Abenteuerkarte 14 zurück in die Schachtel.

1444: Du schlingst die Schokolade geradezu hinunter. Ah, dieser süße Schmelz! Nichts schlägt einen Zucker-Kick. Schon wenige Augenblicke später fühlst du dich besser.
Lege die Abenteuerkarten 14 und 44 zurück in die Schachtel.

1456: „Danke, aber ich mache mir nichts aus Junkfood.“

1728: Besser nicht. Der Schlauch könnte sich noch als nützlich erweisen.

1729: Der Schlauch passt perfekt auf das Ventil des Narkosegas-Behälters. Lege die Abenteuerkarten 17 und 29 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 30.

1936: Du hältst das Feuerzeug an dein Bein, um damit die Wunde zu kauterisieren. In Filmen klappt das ja auch. Doch kaum näherst du die Flamme der Verätzung, schreist du vor Schmerz auf und lässt das Feuerzeug fallen. Was für eine bescheuerte Idee, denkst du dir. Erhöhe die Alarmstufe um 1!

1956: Betty blickt gebannt auf die Flamme und sagt mit monotoner Stimme zu dir: „Ja, Doktor. Die Prozedur ist nötig, um die neue Medizin zu machen. Das Wohl aller fordert Opfer von uns ...“ Plötzlich fühlst du einen Schmerz im Daumen und lässt vor Schreck das Feuerzeug fallen. Betty hat dich so abgelenkt, dass du dich an der Flamme verbrannt hast. Jetzt, wo das Feuer aus ist, blinzelt sie und fragt dich: „Was hast du gerade gesagt?“ Irritiert und leicht verstört wendest du dich von ihr ab und gehst weiter.

1968: Du legst das Feuerzeug und die Deospraydose vor dir ab und blickst vom einen zum anderen. Nimm Abenteuerkarte 95 und lies sie vor.

1969: Damit ließe sich mit etwas Geduld ein kleines Feuerchen legen. Aber wozu? Die Sprinkleranlage wird es in Windeseile wieder löschen.

1972: Das Feuerzeug ist viel zu schwach, um an der Kiste nennenswerten Schaden anzurichten.

1989: Woraus auch immer der Teddy gemacht ist, er brennt einfach nicht.

2540: Diese Datenspeicher sind zwar äußerst robust. Sie mit Wasser zu übergießen, ist ihrer Lebensdauer aber sicher nicht förderlich.

2843: Die Schnallen sind zu massiv. Das Skalpell wird dir hier nicht weiterhelfen.

2845: Vorsichtig schneidest du den Blutbeutel an einer Stelle auf.

Lege Abenteuerkarte 45 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 85. Jetzt stellt sich die Frage: Was hast du damit vor?

2856: „Und was willst du mit dem Skalpell tun?“, fragt dich Betty mit belegter Stimme. „Mach dir lieber Gedanken, wie wir lebend aus dem Gebäude kommen, statt wie ein Halbstarker mit Messern zu spielen.“

2861: Du legst die bewusstlose Schneeflocke auf den Boden und nimmst das Skalpell zur Hand. Doch als du es ansetzen willst, erinnerst du dich plötzlich wieder an dein erstes Haustier, das du als Kind hattest. Dein Beagle Taco war zwar nicht der Hellste, wenn es ums Befolgen von Anweisungen ging, aber ihr zwei seid zusammen durch dick und dünn gegangen und habt so manches Abenteuer bestanden. Für dich war er wie ein Kumpel. Ob Schneeflocke auch für jemanden ein so guter Freund ist? Dein Blick klärt sich und du steckst das Messer wieder weg.

2872: Die Scharniere der Kiste sind viel zu solide, als dass das Skalpell ihnen nennenswerten Schaden zufügen könnte.

2876: Als du nach dem Skalpell greifst, faucht Schneeflocke auf und verpasst dir mit ihren Pfoten schnell zwei Hiebe. Vor Überraschung und Wut über die Kratzer setzt du ihr mit dem Messer nach. Doch die Katze ist bereits außer Reichweite und du merkst plötzlich, wie du das Skalpell in den Boden rammst und die Klinge unter deiner rohen Gewalt bricht. Ärgerlich blickst du dich nach Schneeflocke um. Doch sie ist bereits verschwunden. Vermutlich kennt sie mehr als genug Verstecke, um nicht gefunden zu werden, wenn sie es nicht will. Lege die Abenteuerkarten 28 und 76 zurück in die Schachtel.

2889: Das Sezieren des gruseligen Teddys fördert nichts außer der zu erwartenden Füllung zutage. Lege Abenteuerkarte 89 zurück in die Schachtel.

3440: Der Vergrößerungseffekt durch das Wasser ist einfach zu gering. Es muss noch einen anderen Weg geben, die Schrift lesbar zu machen.

3640: Als das kühle Wasser über die Wunde läuft, zuckst du kurz zusammen. Doch rasch tritt tatsächlich so etwas wie Linderung ein. Dein verätztes Bein schmerzt zwar noch immer, aber du kannst endlich wieder gehen.

Lege Abenteuerkarte 36 und 78 zurück in die Schachtel. Sortiere Abenteuerkarte 40 zurück in den Abenteuerstapel und nimm Abenteuerkarte 37.

3658: Zweifelnd schaust du auf die mit Flüssigkeit gefüllte Ampulle in deiner Hand. „Rainbow heilt alles“, halt der Werbeslogan in deinem Gedächtnis nach. Und die Schmerzen in deinem verätzten Bein sind wirklich kaum auszuhalten. So bist du deinem Team keine große Hilfe. Ihr müsst den Job einfach durchziehen. Zu viel hängt davon ab. Widerwillig schluckst das Rainbow. Urplötzlich hört der Schmerz auf. „Wow, das ging schnell!“ Ein leichter Anfall von Schwindel ist schnell vorüber und du nimmst deine Umwelt mit ungekannter Klarheit wahr. „Wenn das mit den Suchtproblemen nur wirklich der Vergangenheit angehören würde ...“ Doch für solche Gedanken ist es jetzt zu spät. Entschlossen setzt du deinen Weg fort.

Lege die Abenteuerkarten 36, 58 und 78 zurück in die Schachtel.

3670: Unsicher richtest du den improvisierten Flammenwerfer auf deine Wunde ... und zögerst. In Filmen werden Wunden ja auch kauterisiert. Was soll schon passieren? Deine Finger zittern und du hast Schweißausbrüche. „Na los, drück schon!“ Irgendwo im Dämmerlicht des Gebäudes hörst du ein Geräusch, das dich aufschrecken lässt. Du siehst und hörst aber nichts mehr und blickst erneut auf die Wunde. Dann packst den Flammenwerfer kurz entschlossen wieder weg. „So was funktioniert doch nur im Film.“

3947: Das portable Abspielgerät hat keinen Anschluss für die Quarz-Disc.

3948: Das portable Abspielgerät hat keinen Anschluss für die Quarz-Disc.

4043: Du gießt das Wasser in die Lüftungsschlitze und es bahnt sich unaufhaltbar seinen Weg in die Elektronik. Nach ein paar knackenden Geräuschen gehen die Schnallen endlich auf. Geschafft! Der Kurzschluss hat den Sessel unbrauchbar gemacht.

Lege Abenteuerkarte 43 zurück in die Schachtel. Sortiere Abenteuerkarte 40 zurück in den Abenteuerstapel und nimm Abenteuerkarte 37. Lege Ebene G zurück in die Schachtel. Ersetze sie durch Ebene P vom Ebenenstapel. Decke Ebene P auf und stelle alle Spielfiguren auf ihre vorigen Positionen. Lies Eintrag P.

4047: Diese portablen Abspielgeräte sehen nicht wasserdicht aus. Dafür hat die Monochrome AG nicht allzu viel Geld ausgegeben.

4048: Diese portablen Abspielgeräte sehen nicht wasserdicht aus. Dafür hat die Monochrome AG nicht allzu viel Geld ausgegeben.

4054: Diese Datenspeicher sind zwar äußerst robust, sie mit Wasser zu übergießen, ist für ihre Lebensdauer aber sicher nicht förderlich.

4056: „Danke, das tut gut“, meint Betty heiser. Sie trinkt in hastigen Zügen und scheint dabei nicht zu bemerken, dass sie viel vom Inhalt verschüttet. Sortiere Abenteuerkarte 40 zurück in den Abenteuerstapel und nimm Abenteuerkarte 37.

4072: Du gießt das Wasser über die Scharniere und probierst erneut, die Kiste zu öffnen. Es scheint nicht geholfen zu haben. Sortiere Abenteuerkarte 40 zurück in den Abenteuerstapel und nimm Abenteuerkarte 37.

4247: Dieses portable Abspielgerät hat keinen Anschluss für die Quarz-Disc.

4248: Dieses portable Abspielgerät hat keinen Anschluss für die Quarz-Disc.

4380: Du gießt die Kondensmilch in die Lüftungsschlitze und sie bahnt sich unaufhaltbar ihren Weg in die Elektronik. Nach ein paar knackenden Geräuschen gehen die Schnallen endlich auf. Geschafft! Der Kurzschluss hat den Sessel unbrauchbar gemacht.

Lege die Abenteuerkarten 43 und 80 zurück in die Schachtel. Lege Ebene G zurück in die Schachtel. Ersetze sie durch Ebene P vom Ebenenstapel. Decke Ebene P auf und stelle alle Spielfiguren auf ihre vorigen Positionen.

Lies Eintrag P.

4385: Du gießt das Blut in die Lüftungsschlitze und es bahnt sich unaufhaltbar seinen Weg in die Elektronik. Nach ein paar knackenden Geräuschen gehen die Schnallen endlich auf. Geschafft! Der Kurzschluss hat den Sessel unbrauchbar gemacht.

Lege die Abenteuerkarten 43 und 85 zurück in die Schachtel. Lege Ebene G zurück in die Schachtel. Ersetze sie durch Ebene P vom Ebenenstapel. Decke Ebene P auf und stelle alle Spielfiguren auf ihre vorigen Positionen. Lies Eintrag P.

4445: Und wie, bitte schön, soll das Blut wieder zurück in deinen Körper? Ohne medizinische Kenntnisse oder professionelle Hilfe geht das nicht.

4485: „Na komm schon, Vampire sind doch cool!“, denkst du dir. Doch es kostet dich erhebliche Überwindung, dein eigenes Blut zu trinken. Bereits beim zweiten Schluck ist der Würgereiz so groß, dass du erbrichst und das Blut zusammen mit den Überresten deiner letzten Mahlzeit klatschend auf dem Boden landen.

5658: Betty blickt dich zuerst überrascht an und beginnt dann am ganzen Körper zu zittern. Mit überraschender Kraft reißt sie sich von dir los, schlägt dir das Rainbow aus der Hand und schreit dich hysterisch an: „NEIN! Geh weg mit diesem Teufelszeug! Ich wusste doch, dass das hier nur weitere Tests sind.“ Wütend schnaufend steht sie vor dir.

Hast du Abenteuerkarte 89 oder liegt sie unter Abenteuerkarte 56, lies weiter bei Eintrag 765. Andernfalls lies hier weiter.

Scheinbar völlig gelassen spricht Betty weiter: „Ich zeige dir ein Ergebnis, mit dem du nicht gerechnet hättest!“ Daraufhin springt sie dich an und schlägt, kratzt und beißt dich mit überraschender Kraft und unbändiger Wut. Betty scheint jegliche Kontrolle über ihre Gefühle verloren zu haben. Sie schlägt wild um sich, ihre Worte sind mittlerweile kaum mehr als ein animalisches Kreischen. Du befreist dich mit großer Mühe und schleuderst Betty mit einem heftigen Tritt von dir weg. Irgendetwas trifft dich dennoch am Kopf und dir schwinden kurz die Sinne.

Bist du allein in dieser Ebene und befindet sich auch kein Teammitglied in einem angrenzenden Fahrstuhl, lies Eintrag 456. Andernfalls lies Eintrag 567.

5689: Du reichst Betty den Teddy. Nimm Abenteuerkarte 96 und lies sie vor.

5765: Du ersetzt das alte Leuchtmittel durch das neue.

Lege die Abenteuerkarten 57 und 65 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 66.

5861: Vorsichtig öffnest du Schneeflocke das Maul, tröpfelst ihr das Rainbow ein und legst sie dann behutsam auf den Boden. Nach einer Weile beginnt sie sich zu bewegen. Mühsam öffnet sie ein Auge und schaut dich leicht desorientiert an. Dann fokussiert sie dich. Sie maunzt kurz, um dann wie von einer Tarantel gestochen aufzuspringen. Geschwind flitzt sie an dir vorbei und verschwindet zwischen dem Mobiliar. Schmunzelnd blickst du ihr nach. Wegen des elektrostatisch aufgeladenen Fells sah sie eher wie ein großer Schneeball aus, der durch den Korridor rollt. Nach einem kurzen Moment kommt sie wieder heraus und spaziert auf dich zu. Sie hat dich fest im Blick und du hörst sie schon von Weitem schnurren. Kaum ist sie bei dir angelangt, streicht sie dir miauend um die Beine, wodurch sich auch bei dir die Haare an den Armen aufstellen. Die Wirkung des Rainbows ist wirklich beeindruckend.

Lege die Abenteuerkarten 58 und 61 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 76.

5875: Zweifelnd blickst du auf die mit Flüssigkeit gefüllte Ampulle in deiner Hand. „Rainbow heilt alles“, hallt der Werbeslogan in deinem Gedächtnis nach. Und die Schmerzen deiner Verbrennungen sind wirklich kaum auszuhalten. So bist du deinem Team keine große Hilfe. Ihr müsst den Job einfach durchziehen. Zu viel hängt davon ab. Widerwillig schluckst daher das Rainbow. Urplötzlich hört der Schmerz auf. „Wow, das ging schnell!“ Ein leichter Anfall von Schwindel ist schnell vorüber und du nimmst deine Umwelt mit ungekannter Klarheit wahr. „Wenn das mit den Suchtproblemen nur wirklich der Vergangenheit angehören würde ...“ Doch für solche Gedanken ist es jetzt zu spät. Entschlossen setzt du deinen Weg fort.

Lege die Abenteuerkarten 58 und 75 zurück in die Schachtel.

6180: Du öffnest Schneeflocke vorsichtig das Maul und träufelst ihr die Kondensmilch ein. Nach einem kurzen Moment beginnt sie zu schluck-

cken und du fütterst sie weiter, bis die Flasche leer ist. Sie blickt dich leicht desorientiert an. Dann wandert ihr Blick langsam zu dir. Noch benommen versucht sie zu entkommen. Als sie merkt, dass sie noch zu schwach ist, maunzt sie ein paarmal erbärmlich. Dann beginnt sie deine Hand zu lecken und dich vorwurfsvoll anzusehen.

Erstaunlich! Der Elektroschock hätte einen Preisboxer umgehauen. Kondensmilch hin oder her, aber diese Katze ist ganz schön widerstandsfähig. Schließlich wird es ihr zu viel und sie hüpfst dir aus den Armen. Gleich darauf streicht sie dir miauend um die Beine, wodurch sich auch bei dir die Haare an den Armen aufstellen.

Lege die Abenteuerkarten 61 und 80 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 76.

6370: Betty blickt dich kühl an und sagt: „Du weißt schon, dass dir das jederzeit in der Hand explodieren kann?“

6972: Mit etwas Öl sollten die alten Scharniere wieder funktionieren. Und tatsächlich, die Klappe lässt sich nun öffnen. Gespannt öffnest du die Kiste und findest zu deiner Überraschung eine Sammlung älterer Filme auf DVD: „Ein Fisch namens Wanda, Reservoir Dogs, Die üblichen Verdächtigen, Der Clou, The Big Lebowski ...“ Lauter Filmklassiker aus dem letzten Jahrtausend. Immerhin, wenn ihr hier heil rauskommt, ist der nächste Filmabend gesichert!

Lege die Abenteuerkarten 69 und 72 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 73.

7072: Nachdem du die Metallkiste mit dem Flammenwerfer traktiert hast, versuchst du erneut, sie zu öffnen.
Leider ohne Erfolg.

7089: Der Teddy brennt zwar nicht, aber die Stichflamme aktiviert die Sprinkleranlage.
Erhöhe die Alarmstufe um 1.

7689: Schneeflocke macht fauchend einen Buckel und versteckt sich hinter deinen Beinen. Nein, sie und Gruselteddy werden keine Freunde.



10103: Die Strickleiter allein hält nicht. Vielleicht funktioniert es, wenn du sie mit irgendetwas kombinierst?

10203: Die Strickleiter allein hält nicht. Vielleicht funktioniert es, wenn du sie mit irgendetwas kombinierst?

12103: Wie hypnotisiert gehst du zu dem großen Bildschirm, der gerade tanzende Nebelschwaden zeigt. Oberhalb scheint es eine kleine Vertiefung zu geben. Du wirfst den Haken deiner Leiter hoch und befestigst sie an der pinken Wandleitung. Nun erreichst du die Vertiefung. Willst du hineinsehen, lies weiter bei Eintrag 180.

12153: Damit kommst du zwar an die Decke, aber der Datenspeicher bleibt für dich weiterhin unerreichbar hinter der Metallverkleidung.

12203: Von hier oben erreichst du endlich den Gegenstand. Nimm Abenteuerkarte 19.

12351: Du lässt die Leiter in den Raum hinab und kletterst langsam hinunter. Trotz der Nähe zum Reaktor ist es hier überraschend kühl.

Nimm Abenteuerkarte 83 und lies sie vor. Lies danach hier weiter. Du kletterst zurück in den Reaktorraum. Da angekommen löst sich die Leiter durch eine unbedachte Bewegung und fällt in den Raum darunter. Lege Abenteuerkarte 12 zurück in die Schachtel.

12501: Vorsichtig lässt du die Leiter ins Wasser, doch nach wenigen Sekunden fängt sie an, sich aufzulösen! Schnell ziehst du sie heraus und hoffst, dass sie noch nicht zu stark beschädigt ist.

13206: Du stellst die leere Dose in den Scanner. Kurz darauf leuchtet ein blaues Licht auf und der Arm der Maschine umkreist die Dose. Nach wenigen Sekunden stoppt die Maschine und leuchtet grün: „Muster repliziert.“ Dann fällt aus einer gläsernen Klappe unterhalb der Vorrichtung ein künstlicher Fingerabdruck heraus. Lege Abenteuerkarte 13 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 21.

14402: „Diese Süßstoffe haben hohes Suchtpotenzial. Nehmen Sie besser einen Apfel.“

14661: Du legst den Schokoriegel in die Öffnung und startest den DNA-Sequenzierer. Nach einiger Zeit erscheint auf dem Display: „Ungenügender Anteil an biologischem Material.“

18303: Du betrittst den Raum mit der Security-Uniform. Bist du allein mit der Wachfrau im Raum, lies bei 760 weiter. Sind noch mehr Mitglieder deines Teams im Raum, lies bei 860 weiter.

Achtung: Steht der Fahrstuhl gerade neben Raum C und befindet sich außer dir noch jemand darin, musst du ebenfalls Eintrag 860 lesen!

18402: Du betrittst den Raum mit der Security-Uniform und gehst zum Chirurgen. Dieser blickt kurz auf und sagt: „Hier gibt es nichts, was Ihrer Anwesenheit bedarf. Bitte lassen Sie mich in Ruhe arbeiten und fassen Sie nichts an.“

19153: Das Feuerzeug schwärzt zwar etwas die Decke, aber mehr passiert nicht. Dafür ist die Flamme einfach zu klein. Wenn es nur etwas gäbe, mit dem du die Flamme verstärken könntest ...

19253: Das Feuerzeug erhellt die Ecke des Raums und du erkennst eine Werkzeugtasche. Ob sie wohl absichtlich hier deponiert wurde? Außerdem entdeckst du, dass jemand mit brauner Kreide ein großes Symbol und die Zahl 777 auf den Boden gezeichnet hat. Was das bedeuten mag? Irritiert blickst du wieder auf die Tasche und leerst sie kurzerhand aus. Nimm die Abenteuerkarten 68, 69 und 80. Decke außerdem Abenteuerkarte 86 auf und lege sie neben Ebene L. Ab jetzt könnt ihr in Ebene L auch diesen Ort (777) untersuchen und damit Abenteuerkarten kombinieren.

21206: Holmes One scannt den künstlichen Fingerabdruck. Nach wenigen Sekunden pulsiert ein oranges Licht: „Achtung: Dies ist eine Replikation. Die Holmes Corporation übernimmt keinerlei Haftung für die unbefugte Erstellung oder Nutzung einer solchen Kopie. Bitte konsultieren Sie ihre Rechtsabteilung.“

21901: Du presst den künstlichen Fingerabdruck des Forschungsleiters auf das Display und das Brummen der Generatoren verstummt augenblicklich.

Lege Abenteuerkarte 21 zurück in die Schachtel. Lege Ebene I zurück in die Schachtel. Ersetze sie durch Ebene R vom Ebenenstapel. Decke Ebene R auf und stelle alle Spielfiguren wieder auf ihre vorigen Positionen. Lies anschließend bei Eintrag R weiter.

25201: Obwohl es einen USB-Anschluss gibt, scheint das nicht zu funktionieren. Vielleicht musst du vom PC aus auf den USB-Stick zugreifen?

25252: Du steckst den USB-Stick an den PC, doch nichts passiert. Vielleicht muss zuerst etwas auf den Stick geladen werden?

25313: Du siehst dich um, doch hier gibt es keinen USB-Anschluss.

25315: Du steckst den USB-Stick wieder in den Laptop. Leider ist der Bildschirm gesperrt und du kannst nichts eingeben.

26704: Als du den Speicherchip anschließt, startet das Video. Zu sehen sind die Couch und der Eingangsbereich des Fahrstuhls. Die Uhrzeit unten in der Ecke zeigt 0:13 Uhr. Dann hörst du eine weibliche Stimme, siehst aber aus dieser Perspektive niemand: „Sind Sie sicher? Das ist ...“ Sie wird schroff von der Stimme des Docs unterbrochen: „Ich wiederhole mich ungern. Hiermit ist das übliche Sicherheitsprotokoll außer Kraft gesetzt. Verlassen Sie das Gebäude bis auf Zuruf.“ Plötzlich läuft die Sicherheitsfrau durchs Bild und verschwindet im Fahrstuhl.

Die nächste Szene um 0:42 Uhr zeigt, wie eine Frau mit einem Messer in der Hand und irrem Blick den Kontrollraum betritt. Eine zweite Audiospur öffnet sich, auf der das Gesehene kommentiert wird. „Das ist Betty, eine aktuelle Probandin. Jetzt wird es interessant“, hörst du die Stimme des Docs. Betty blickt sich suchend aus blutunterlaufenen Augen um. Dann rastet sie völlig aus, malträtiert mit dem Messer den Boden, wirft die Couch scheinbar mühelos um und versucht sogar die festgeschraubten Abdeckungen der Server herauszureißen. Du bist fassungslos, dass eine so zierliche Person dazu überhaupt physisch in der Lage ist. „Seit wann erhält sie Rainbow?“, fragt eine zweite, dir unbekannte männliche Stimme. „Seit einer Woche. Das ist bereits der zweite Fall von antisozialer Persönlichkeitsstörung mit extremem Hang zu Gewaltausbrüchen. Damit haben wir bei einem von 50 Fällen eine Nebenwirkung.“ „Weitere Tests werfen uns um Monate, vielleicht Jahre zurück. Das ist inakzeptabel.“ Nun ist es 0:55 Uhr. Betty hat sich wieder beruhigt und spielt mit ... sind das Zähne in ihrer Hand? Woher hat sie die? „Sie leiten die Forschungseinrichtung. Was werden Sie der Zentrale melden?“, hörst du den Doc fragen. Jetzt blickt sich Betty verstohlen um und versteckt schnell die Zähne zwischen den Kissen des Sofas. Dann verlässt sie den Raum. Währenddessen erwidert der Forschungsleiter: „Die Rezeptur ist in zwei Wochen final. Wenn Rainbow auf dem Markt ist, haben wir ausreichend Mittel zur Verfügung, um weitere Optimierungen durchführen zu können.“

Um Schlag 1:00 Uhr endet das Video. Ob der Doc und der Forschungsleiter das mit den Zähnen wohl gesehen haben?

Lege Abenteuerkarte 26 zurück in die Schachtel. Nimm Abenteuerkarte 87.

28106: Ja mach's halt kaputt! Besser, du fummelst nicht mit der dünnen Klinge im Schloss herum.

28206: Die Maschine scannt das Skalpell einige Sekunden, dann erscheint eine Fehlermeldung: „Scan unvollständig. Rekonstruktion nicht möglich.“ Vielleicht findest du ja etwas anderes, das üblicherweise nicht mit Gummihandschuhen benutzt wird?

28303: Als du dich mit dem Skalpell in der Hand näherst, dreht sich die Wachfrau um. Sie blickt auf das Messer in deiner Hand, dann in dein Gesicht. Mit einer Hand am Ohr sagt sie: „Zentrale, ich habe hier einen Eindringling. Bitte um Verstärkung!“ Du bist aufgefliegen, nichts wie raus hier! Erhöhe die Alarmstufe um 3!

28311: Das Skalpell schneidet durch die Kühlschläuche wie durch Butter. Die enthaltene Flüssigkeit läuft rasch aus und der Kühlkreislauf ist unterbrochen. Nimm Abenteuerkarte 84.

28402: Langsam näherst du dich dem Chirurgen mit dem Skalpell. Doch bevor du ihn erreichst, blickt er auf, macht einen Schritt zurück und betätigt etwas mit seinem Fuß. Dann sagt er: „Video-Aufzeichnung an. Nach OP Eindringling mit Waffe. Alarm aktiviert. Gesicht in System hochladen. Ende der Aufzeichnung.“ Jetzt sieht er dich gelassen an und fragt: „Und was haben Sie jetzt vor?“ „So schnell wie möglich zurückziehen“, denkst du dir. Erhöhe die Alarmstufe um 2.

28412: Das wäre kaltblütiger Mord. Und alles andere als unauffällig.

28701: Das empfindliche Skalpell wird am Stuhl kaum Schaden anrichten.

28801: Habt ihr bereits Abenteuerkarte 56, lest Eintrag 855.

Andernfalls lest hier weiter.

Die Patientin ist in sehr schlechter Verfassung. Du bist zwar kein Arzt, aber auch du erkennst, dass sie die nächsten Tage nicht ohne ärztliche Hilfe überleben wird. Da sie derzeit keine Bedrohung darstellt, hältst du dich lieber an die Parole Ovins, keine Spuren zu hinterlassen, und steckst das Messer wieder ein.

28803: Das ist zu riskant. Eine der beiden Personen wird dich mit Sicherheit entdecken und Alarm schlagen.

29204: Du öffnest das Ventil des Narkosegasbehälters ein wenig und das Gas beginnt langsam auszuströmen. Doch der Zylinder ist einfach nicht nahe genug am Schachteingang. Wenn du das Gas doch nur bis in den Schacht leiten könntest! Bevor du selbst ohnmächtig wirst, drehst du den Gasbehälter rasch wieder zu.

29303: Kaum öffnet sich die Fahrstuhlür, dreht sich die Wachfrau herum und faucht dich an: „Das gehört in den OP-Raum, einen Stock höher. Hier haben Sie nichts verloren!“ Erhöhe die Alarmstufe um 1.

29402: „Bringen Sie das bitte dorthin zurück, wo es hingehört, und verlassen Sie diesen Raum.“ Erhöhe die Alarmstufe um 1.

30204: Der Schlauch am Narkosegaszylinder reicht tatsächlich bis in den Luftschacht. Du öffnest das Ventil und leitest das ganze Gas in die Lüftung. Lege Ebene D zurück in die Schachtel. Ersetze sie durch Ebene O vom Ebenenstapel. Decke Ebene O auf und stelle alle Spielfiguren wieder auf ihre vorigen Positionen.

Achtung: Befindet sich jemand aus deinem Team in Ebene D, während du das Narkosegas einleitest, nimm Abenteuerkarte 33. Platziere sie neben Ebene O und stelle alle Spielfiguren, die nun durch das Gas betäubt sind, auf Abenteuerkarte 33. Ist hingegen niemand deines Teams in Ebene D, lege Abenteuerkarte 33 zurück in die Schachtel.

Lies anschließend Eintrag O.

30402: „Was ist denn damit passiert? Wo haben Sie das gefunden? Gehen Sie umgehend in Ebene C zur Kontrolle und alarmieren Sie das Wachpersonal.“

31102: Aufgeregt führst du die Sicherheits-ID in den Schlitz unter dem Fahrstuhl-Display ein und die Türen öffnen sich. Die Ebenen mit eingeschränktem Zugang stehen euch nun offen.

Eure Datenbrillen flackern kurz auf und ihr hört wieder die männliche Stimme Ovins: „Der Feed ihrer Datenbrillen zeigt an, dass Sie Zugang zum Herzen der Monochrome AG haben. Gut. Während Ihrer nächtlichen Besichtigungen haben unsere Hacker herausgefunden, dass gerade jetzt noch einige Tests im Labor laufen. Verschaffen Sie sich unauffällig Zugang und finden Sie heraus, was dort vor sich geht.“

Das Labor befindet sich in der obersten Etage. Unsere Medizinabteilung ist außerdem an Informationen zu möglichen Nebenwirkungen interessiert. Sammeln sie also entsprechende Hinweise. Und vergessen Sie nicht: Hinterlassen Sie möglichst wenig Spuren!“

Lege Abenteuerkarte 31 zurück in die Schachtel. Nimm Abenteuerkarte M2.

Hiermit endet Kapitel 1. Um euren Punktestand zu ermitteln, zieht ihr von 20 jeweils 1 Punkt pro aktueller Alarmstufe ab sowie 5 Punkte pro Großalarm, den ihr in diesem Kapitel ausgelöst habt.

Ihr könnt das Spiel hier unterbrechen oder speichern. Wollt ihr das Spiel jetzt fortsetzen? Falls ja, lest einfach weiter.

Platziert alle Ebenen und offenen Abenteuerkarten gemäß eurem Foto oder euren Notizen und stellt die Figuren auf ihre vorigen Positionen. Nehmt Abenteuerkarte F3 und platziert sie offen rechts neben Ebene A. Legt dann rechts davon verdeckt Ebene E aus und darüber dann in aufsteigender Reihenfolge verdeckt die Ebenen F, G, H und I.

31901: Du scannst die Sicherheits-ID, doch nichts passiert. Auf dem Display erscheint der Hinweis: „Fingerabdruck benötigt.“

32602: Für einen Zahnarzt wäre das sicher sehr informativ. Du hingegen verlierst schnell die Faszination.

32661: Du legst die Zähne in die Öffnung und startest den DNA-Sequenzierer. Nach einiger Zeit erscheint auf dem Display ein Ergebnis. Gleichzeitig werden Teile eines Personalausweises mit folgenden Informationen ausgedruckt: „Juno Grey, männlich, 36. Daten für Proband liegen seit 6 Tagen vor. Erneute Untersuchung zeigt keine Änderung: Proband weiterhin inkompatibel. Behandlung nicht möglich. Ablage P empfohlen.“
Lege Abenteuerkarte 32 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 60.

32777: Als du die Zähne in den Kreis legst, hörst du plötzlich eine Stimme in deinem Kopf: „Mein Schatz ...“ Vielleicht hättest du die letzte Sitzung mit deinem Psychiater doch nicht sausen lassen sollen. Du nimmst die Zähne wieder an dich.

32906: Du zeigst May die Handvoll Zähne, die ihr gefunden habt. Sie starrt halb entsetzt, halb angewidert darauf und meint: „Was



soll ich denn damit? Wo habt ihr das her?“ Als du May von Junos Sprachnachricht erzählst, wird sie bleich. „Das ist doch krank! Seid ihr sicher?“ Sie blickt kurz ins Leere. Plötzlich wirft sie sich dir an den Hals, reißt dir dabei die Brille vom Gesicht und flüstert dir leise ins Ohr: „Bringt die Beweise zur Polizei!“ Dann setzt sie dir die Brille wieder auf und blickt dir tief in die Augen. Du nickst stumm.

34602: Unter dem Mikroskop erkennst du eine Nummer: 87.
Lege Abenteuerkarte 34 zurück in die Schachtel.

35106: Langsam steckst du den Schlüssel hinein, drehst ihn leicht und drückst dann die Ruftaste. Es funktioniert, der Fahrstuhl kommt!

Nimm die Ebenen K, L und M und lege sie in dieser Reihenfolge verdeckt unterhalb von Ebene A aus. Nimm dann Abenteuerkarte F2 und platziere sie offen neben Ebene K. Mit diesem Fahrstuhl habt ihr nun von Ebene A aus Zutritt zu den Untergeschossen K, L und M.

36412: Selbst, wenn es hier etwas geben sollte, womit du die Schmerzen lindern kannst, fehlt dir fachkundige Hilfe. Und der Doc ist immer noch bewusstlos.

37107: Das kühle, klare Trinkwasser füllt rasch die Flasche.
Sortiere Abenteuerkarte 37 zurück in den Abenteuerstapel und nimm Abenteuerkarte 40.

37501: Besser nicht. Wer weiß, ob die Flasche das aushält ...

38501: Nach einigen Versuchen schaffst du es, ein kleines Objekt aus dem Pool zu fischen. Du lässt den Kescher fallen und siehst es dir genauer an. Erstaunlich, es ist komplett trocken. Ein beißender Geruch steigt dir plötzlich in die Nase und dein Blick fällt auf den Kescher. Der untere Teil beginnt sich vor deinen Augen aufzulösen!
Nimm Abenteuerkarte 39. Lege Abenteuerkarte 38 zurück in die Schachtel.

39602: Unter dem Mikroskop sind folgende Worte zu erkennen: „Wiedergabe am Mischpult.“

39703: Hier finden sich keine Anschlüsse für die Quarz-Disc.

39704: Nachdem die Quarz-Disc in einem der Laufwerke verschwunden ist, hörst du die gehetzte Stimme eines Mannes.

Nimm Abenteuerkarte 77 und lies sie vor.

40402: „Danke, aber ich genehmige mir nachher etwas Stärkeres.“

40412: Dr. Fisk scheint wohl schwerer verletzt zu sein als gedacht. Jedenfalls wacht er durchs Wasser nicht auf.

40701: Du gießt das Wasser in die Lüftungsschlitze am Sockel. Nach einem kurzen Moment hat es die Elektronik erreicht und es gibt einen Kurzschluss. Damit ist der Sessel unbrauchbar!

Lege Abenteuerkarte 43 zurück in die Schachtel. Sortiere Abenteuerkarte 40 zurück in den Abenteuerstapel und nimm Abenteuerkarte 37. Lege Ebene G zurück in die Schachtel. Ersetze sie durch Ebene P vom Ebenenstapel. Decke Ebene P auf und stelle alle Spielfiguren auf ihre vorigen Positionen. Lies Eintrag P.

40702: Hier gibt es keine Öffnungen, wo das Wasser eindringen könnte.

42703: Hier finden sich keine Anschlüsse für die Quarz-Disc.

42704: Du steckst die Quarz-Disc in eines der freien Laufwerke unterhalb des Mischpults und plötzlich ertönt die sonore Stimme des Forschungsleiters: „Notiz an mich: Morgen erfolgt der Test der finalen Rainbow-Mischung. Vorher inkompatible und verbrauchte Testexemplare entsorgen lassen!“ Platziere Abenteuerkarte 53 offen neben dieser Ebene und lies sie vor.

44412: Selbst, wenn es hier etwas geben sollte, womit du die Blutarmut behandeln kannst, fehlt dir fachkundige Hilfe. Und der Doc ist immer noch bewusstlos.

45661: Du legst die Blutkonserve in die Öffnung und startest den DNA-Sequenzierer. Nach einiger Zeit erscheint auf dem Display ein Ergebnis. Zeitgleich erfolgt auch ein Ausdruck: „Untersuchung abgeschlossen. Proband ist kompatibel. Blutreinigung und Verabreichung von Rainbow bereits erfolgt. Vitalsysteme in Ordnung. Gesteigerte Leistungsfähigkeit überprüfen. Erneuter Check hinsichtlich Sucht und APS-Anfälligkeit in 5 Tagen dringend empfohlen“. Gesteigerte Leistungsfähigkeit? Immerhin, die schmerzhafteste Prozedur scheint also für etwas gut gewesen zu sein. Nur der Hinweis auf den Check-up macht dich nervös.



Lege Abenteuerkarte 45 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 55.

45702: Der Beutel passt da nicht rein.

47906: Du nimmst das blaue portable Abspielgerät und gibst es May. „Eine gute Idee. Vielleicht wird das Schloss durch eine Stimme deaktiviert!“ Sie drückt auf Wiedergabe, doch auf dem Tonband ist nichts. „Leer ist das nutzlos. Habt ihr denn nichts aufgenommen?“
Lege Abenteuerkarte 47 zurück in die Schachtel.

48906: Du nimmst das rote portable Abspielgerät und gibst es May. „Eine gute Idee. Vielleicht wird das Schloss durch eine Stimme deaktiviert!“. Sie drückt auf Wiedergabe und die Stimme des Forschungsleiters tönt durch den Raum. Augenblicklich hört ihr mehrere Bolzen, die sich in der Panzertür lösen, und nach kurzer Zeit leuchtet über der Tür ein grünes Licht! „Endlich!“ Erleichtert und gleichzeitig entschlossen dreht sich May zu euch. „Jetzt liegt es an euch. Ich steige aus. Wer weiß, ob ich den morgigen Tag in dieser Irrenanstalt überleben würde.“ Sie geht Richtung Fahrstuhl, zögert jedoch im letzten Moment und greift schließlich in ihre Taschen. „Hier, das gehört nun euch. Unser ursprünglicher Auftrag beinhaltete die Sprengung des Gebäudes, sollten wir die Formel nicht extrahieren können. Entscheidet selbst, ob ihr das nutzen wollt.“ Damit verschwindet sie im Fahrstuhl.
Legt die Abenteuerkarten 47 und 48 zurück in die Schachtel und nehmt die Abenteuerkarten 63 und 64. Lest anschließend hier weiter.

Langsam öffnet sich die Tür ...

Hiermit endet Kapitel 2. Um euren Punktestand zu ermitteln, zieht ihr von 20 jeweils 1 Punkt pro aktueller Alarmstufe ab sowie 5 Punkte pro Großalarm, den ihr in diesem Kapitel ausgelöst habt.

Ihr könnt das Spiel hier unterbrechen oder speichern. Wollt ihr das Spiel jetzt fortsetzen? Falls ja, lest einfach weiter.

Platziert alle Ebenen und offenen Abenteuerkarten gemäß eurem Foto oder euren Notizen und stellt die Figuren auf ihre vorigen Positionen. Legt Ebene R zurück in die Schachtel. Ersetzt sie durch Ebene S vom Ebenenstapel. Deckt Ebene S auf und stellt alle Spielfiguren auf ihre vorigen Positionen. Lest anschließend bei Eintrag S weiter.

54201: Obwohl es einen USB-Anschluss gibt, scheint das nicht zu funktionieren. Dieser PC ist wohl vor den hier gespeicherten Viren geschützt.

54252: Kaum ist der USB-Stick angeschlossen, macht sich das Virus ans Werk und deaktiviert das Schloss. Die Tür schwingt auf und im Inneren kommt ein Stapel Dokumente zum Vorschein. Beim Durchblättern erkennst du Baupläne für diverse Gerätschaften und seitenlange kleingedruckte Formeln, die jeweils mit „Geheim“ und „Rainbow“ markiert sind. Das dürfte Ovin mehr als interessieren.

Lege die Abenteuerkarten 41 und 54 zurück in die Schachtel und nimm die Abenteuerkarten 71 und 88.

54315: Du steckst den USB-Stick, auf dem der Virus ist, wieder in den Laptop. Leider ist der Bildschirm gesperrt. Es ist unklar, ob der Virus sein Werk tut.

56501: Spielerisch lässt Betty ihre Hand in den Pool gleiten. Als sie sie herauszieht, zeigen sich daran üble Verätzungen. Doch binnen weniger Augenblicke heilt ihre Hand wieder und sie sieht dich an: „Magst du auch mal?“ Schaudernd wendest du dich ab.

56906: Als May Betty sieht, wird sie bleich. „Du bist doch vor einer Woche verschwunden! Was ist denn mit dir passiert? Wer hat dir das nur angetan?“ Betty blickt erschrocken auf, zuckt aber dann wieder zusammen und sagt kaum hörbar: „Rainbow.“ Dann wendet sie sich von euch ab. May nickt und beobachtet, wie sich Betty auf den nackten Boden setzt, ihre Knie eng umschlungen.

57151: Du steckst das Kabel der Lampe in eine leere Steckdose und schaltest sie ein. Doch nichts passiert. Ein Blick aufs Leuchtmittel verrät dir, dass es defekt ist und ausgetauscht werden muss.

58801: Habt ihr bereits Abenteuerkarte 56, lest Eintrag 855. Andernfalls lest hier weiter.

Betty blickt dich zuerst überrascht an und beginnt dann am ganzen Körper zu zittern. Mit überraschender Kraft reißt sie sich von dir los, schlägt dir das Rainbow aus der Hand und schreit dich hysterisch an: „NEIN! Geh weg mit diesem Teufelszeug! Ich wusste doch, dass das hier nur weitere Tests sind.“ Wütend schnaufend steht sie vor dir.

Hast du Abenteuerkarte 89 oder liegt sie unter Abenteuerkarte 56, lies weiter bei Eintrag 765. Andernfalls lies hier weiter.



Scheinbar völlig gelassen spricht Betty weiter: „Ich zeige dir ein Ergebnis, mit dem du nicht gerechnet hättest!“ Daraufhin springt sie dich an und schlägt, kratzt und beißt dich mit überraschender Kraft und unbändiger Wut. Du befreist dich mit großer Mühe und schleuderst Betty mit einem heftigen Tritt Richtung Fahrstuhl. Betty scheint jegliche Kontrolle über ihre Gefühle verloren zu haben. Sie schlägt wild um sich, ihre Worte sind mittlerweile kaum mehr als ein animalisches Kreischen. Irgendwie muss sie zufällig den Fahrstuhl gerufen haben, denn plötzlich öffnen sich die Türen und sie stolpert hinein. Als sich die Türen schließen, siehst du noch, wie sie ausrutscht und auf dem Boden aufschlägt. Dann fährt der Fahrstuhl in ein anderes Stockwerk. Verstört drückst du den Rufknopf, steckst das Rainbow wieder ein und wartest. Nach kurzer Zeit öffnen sich die Türen des Fahrstuhls wieder, doch er ist leer. Nur ein wenig Blut ist dort zu erkennen, wo Betty gerade noch auf dem Boden lag.

Lege Abenteurkarte 56 zurück in die Schachtel.

59353: Der Schutzanzug hält einen Großteil der Hitze fern, als du dich dem Terminal näherst. Dort angekommen siehst du zwei Knöpfe: „Aus“ und „Volllast 100 %. Stete Aufsicht erforderlich!“

Willst du den Reaktor abschalten, lies Eintrag 555. Um ihn auf 100 % auszulasten, lies Eintrag 665.

60906: Du zeigst May das Ergebnis des DNA-Sequenzierers und erzählst ihr von euren bisherigen Funden: Den Zähnen, den Patienten, Junos Sprachnachricht, die ihr im Säurebad gefunden habt. Ihre Gesichtszüge wirken wie versteinert. Als du deinen Bericht beendest, herrscht langes Schweigen.

Dann blickt sie dir fest in die Augen: „Ein fürchterliches Ende!“ Plötzlich reißt sie dir überraschend die Brille vom Kopf und deaktiviert sie. „Willst du weiterhin Ovins Marionette sein oder kannst du auch eigene Entscheidungen treffen? Was willst du nun tun? All die Verbrechen, das darf doch nicht ungestraft bleiben! Und ich garantiere dir, dass Ovin kein Interesse daran hat, dass etwas vom Herstellungsprozess an die Öffentlichkeit dringt. Bringt die Beweise zur Polizei. Für Juno und alle, die hier ihr Leben ließen!“ Dann aktiviert May deine Datenbrille wieder: „Tut mir leid, ich bin manchmal etwas ungeschickt.“

61412: Dieser OP ist für Menschen eingerichtet. Vielleicht könnte ein guter Arzt auch Schneeflocke helfen. Doch der einzige Mediziner liegt derzeit bewusstlos neben dem OP-Tisch. „Und das ist gut so“, denkst du dir.

61661: Du legst die reglose Schneeflocke in die Öffnung und startest den DNA-Sequenzierer. Nach einiger Zeit erscheint auf dem Display ein Ergebnis. Zeitgleich erfolgt auch ein Ausdruck: „Untersuchung abgeschlossen. Keine Abweichungen zum letzten Test. Proband Alpha ist weiterhin kompatibel. Blutreinigung und Verabreichung von Rainbow bereits erfolgt. Vitalsysteme in Ordnung. Erhöhte Leistungsfähigkeit in Langzeittests bestätigt, ebenso wie erheblich gesteigerte manipulative Fähigkeiten.“ Du öffnest die Apparatur und nimmst die wohl doch nur bewusste Schneeflocke wieder heraus. Nimm Abenteuerkarte 62.

61777: Du versuchst, Schneeflocke in den Kreis zu legen. Doch sie wird munter und wehrt sich dagegen. „Na komm schon, Mietze.“ Schneeflocke denkt aber nicht daran, dir zu gehorchen. Stattdessen räkelt sie sich, spaziert an den Kreis, beschnuppert ihn und wischt dann mit ihrem buschigen Schwanz einen Großteil der Kreidezeichnung ganz beiläufig weg. Lege die Abenteuerkarten 61 und 86 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 76.

66151: Du schließt die Lampe ans Netz an und schaltest sie ein. Zuerst befürchtest du, dass sie immer noch defekt ist. Doch dann stellst du fest, dass es sich um eine UV-Lampe handelt. Du schwenkst das kaum sichtbare Licht einmal langsam durch den Raum und entdeckst eine gekritzelte Nachricht oberhalb der Leitungskabel. Lege Abenteuerkarte 66 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 67.

69354: Mit etwas Öl sollten die alten Scharniere wieder funktionieren. Und tatsächlich, die Klappe lässt sich nun öffnen. Gespannt öffnest du die Kiste und findest zu deiner Überraschung eine Sammlung älterer Filme auf DVD: „Ein Fisch namens Wanda, Reservoir Dogs, Die üblichen Verdächtigen, Der Clou, The Big Lebowski ...“ Lauter Filmklassiker aus dem letzten Jahrtausend. Immerhin, wenn ihr hier heil rauskommt, ist der nächste Filmabend gesichert! Lege die Abenteuerkarten 69 und 72 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 73.

70153: Du richtest deinen improvisierten Flammenwerfer auf die Decke, in der die Datenspeicher untergebracht sind. Ein Flammenstrahl gleißt nach oben und setzt mehrere Plastikkomponenten in Brand. Schon hörst du, wie sich dahinter ein Schwelbrand ausbreitet. Zwar aktiviert sich umgehend die Sprinkleranlage, doch dein Flam-



menwerfer ist zum Glück oberhalb ihres Wirkungsbereichs. Nach ein paar Minuten prüfst du das Terminal und siehst nur noch einen Blue Screen. Nimm Abenteuerkarte 81 und lies sie vor.

70412: Du schaffst es, den Chirurgenkittel anzulegen. Dann geht die Sprinkleranlage los und ein Alarm ertönt. Erhöhe die Alarmstufe um 1.

70801: Das würde den beiden Personen in Schutzanzügen sofort auf-fallen und sie würden Alarm schlagen.

70803: Die Schutzanzüge sehen robust aus. Wahrscheinlich richtet dein Mini-Flammenwerfer gar nichts aus. Im Worst Case schlagen die beiden Personen auch noch Alarm.

70906: „Seid ihr des Wahnsinns? Macht das sofort aus, bevor ihr die Sprinkleranlage und damit einen Alarm auslöst!“

73704: Hier gibt es kein Lesegerät für die antiquierten DVDs. Ihr hättet jetzt ohnehin keine Zeit für einen Filmeabend.

75412: Selbst, wenn es hier etwas geben sollte, womit du die Schmerzen lindern kannst, fehlt dir fachkundige Hilfe. Und der Doc ist immer noch bewusstlos.

76661: Du setzt die sich sträubende Schneeflocke mit etwas Nachdruck in die Öffnung und startest den DNA-Sequenzierer. Nach einiger Zeit er-scheint auf dem Display ein Ergebnis. Zeitgleich erfolgt auch ein Aus-druck: „Untersuchung abgeschlossen. Keine Abweichungen zum letzten Test. Proband Alpha ist weiterhin kompatibel. Blutreinigung und Verab-reichung von Rainbow bereits erfolgt. Vitalsysteme in Ordnung. Erhöhte Leistungsfähigkeit in Langzeittests bestätigt, ebenso wie erheblich gesteigerte manipulative Fähigkeiten.“

Schneeflocke sah bei der Prozedur jedoch alles andere als glücklich aus. Als sich die Apparatur öffnet, stolziert sie beleidigt heraus und straft dich mit der für Katzen typischen Missachtung.

Nimm Abenteuerkarte 62.

77316: Du gibst die Kombination ein. Fehlanzeige, denn das Display leuchtet rot auf und ein Alarm ertönt. Erhöhe die Alarmstufe um 1!

78316: Du gibst die Kombination ein. Fehlanzeige, denn das Display leuchtet rot auf und ein Alarm ertönt. Erhöhe die Alarmstufe um 1!

79316: Du gibst die Kombination ein. Fehlanzeige, denn das Display leuchtet rot auf und ein Alarm ertönt. Erhöhe die Alarmstufe um 1!

80701: Du gießt die Kondensmilch in die Lüftungsschlitze am Sockel. Nach wenigen Momenten hat sie die Elektronik erreicht und es gibt einen Kurzschluss. Damit ist der Sessel unbrauchbar!

Lege die Abenteuerkarten 43 und 80 zurück in die Schachtel. Lege Ebene G zurück in die Schachtel. Ersetze sie durch Ebene P vom Ebenenstapel. Decke Ebene P auf und stelle alle Spielfiguren auf ihre vorigen Positionen. Lies Eintrag P.

80702: Hier gibt es keine Öffnungen, wo die Kondensmilch eindringen könnte.

80902: Lies Eintrag 6180.

85661: Du legst die offene Blutkonserve in die Öffnung und startest den DNA-Sequenzierer. Nach einiger Zeit erscheint auf dem Display ein Ergebnis, zeitgleich erfolgt auch ein Ausdruck: „Untersuchung abgeschlossen. Proband ist kompatibel. Blutreinigung und Verabreichung von Rainbow bereits erfolgt. Vitalsysteme in Ordnung. Gesteigerte Leistungsfähigkeit prüfen. Erneuter Check hinsichtlich Sucht und APS-Anfälligkeit in 5 Tagen dringend empfohlen“. Gesteigerte Leistungsfähigkeit? Immerhin, die schmerzhafteste Prozedur scheint also für etwas gut gewesen zu sein. Nur der Hinweis auf den Check-up macht dich nervös.

Lege Abenteuerkarte 85 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 55.

85701: Du gießt das Blut in die Lüftungsschlitze am Sockel. Nach einem kurzen Moment hat es die Elektronik erreicht und es gibt einen Kurzschluss. Damit ist der Sessel unbrauchbar!

Lege die Abenteuerkarten 43 und 85 zurück in die Schachtel. Lege Ebene G zurück in die Schachtel. Ersetze sie durch Ebene P vom Ebenenstapel. Decke Ebene P auf und stelle alle Spielfiguren auf ihre vorigen Positionen. Lies Eintrag P.

85702: Hier gibt es keine Öffnungen, wo das Blut eindringen könnte.

85777: Während du das Blut am Kreis entlangträufelst, hörst du ein leises Murmeln, das stetig lauter wird. Es dauert etwas, bis du merkst, dass es deine eigene Stimme ist: „... fhtagn!“ Dann bist du wieder völlig klar im Kopf. „Puh, zu viel Koffein ...“, denkst du dir. „Wenn das vorbei ist, mach ich erstmal Urlaub.“ Lege Abenteuerkarte 85 zurück in die Schachtel.

86201: Du tippst das Passwort ein, hältst den Atem an und bestätigst es. Nach wenigen Sekunden erscheint der Desktop - es funktioniert! Endlich hast du Zugriff auf den PC. Lege Abenteuerkarte 23 zurück in die Schachtel. Auf dem Desktop befinden sich mehrere Ordner.

Willst du die Gesichtserkennung einsehen? Falls ja, lies Eintrag 852. Willst du hingegen Zugriff zu PC-Viren? Falls ja, lies Eintrag 862. Hast du dich für eine Option entschieden, kannst du in einem späteren Zug die andere Option wählen.

86261: Der PC ist hinüber, eine Passwordeingabe ist nicht mehr möglich.

87316: Du gibst die Kombination ein. Endlich, das Display leuchtet grün auf! Geräuschlos schwingt die Safetür auf. Im Inneren findest du einen Schlüssel.

Lege die Abenteuerkarte 27 zurück in die Schachtel und nimm Abenteuerkarte 35.

88316: Du gibst die Kombination ein. Fehlanzeige, denn das Display leuchtet rot auf und ein Alarm ertönt. Erhöhe die Alarmstufe um 1!

89316: Du gibst die Kombination ein. Fehlanzeige, denn das Display leuchtet rot auf und ein Alarm ertönt. Erhöhe die Alarmstufe um 1!

97316: Du gibst die Kombination ein. Fehlanzeige, denn das Display leuchtet rot auf und ein Alarm ertönt. Erhöhe die Alarmstufe um 1!

98316: Du gibst die Kombination ein. Fehlanzeige, denn das Display leuchtet rot auf und ein Alarm ertönt. Erhöhe die Alarmstufe um 1!

99316: Du gibst die Kombination ein. Fehlanzeige, denn das Display leuchtet rot auf und ein Alarm ertönt. Erhöhe die Alarmstufe um 1!

Schon
gespielt?



Ihr erwacht in einer Kerkerzelle - ohne Erinnerung. Welche unheimlichen Dinge gehen in diesem Abenteuer in drei Kapiteln vor sich? Könnt ihr das Geheimnis eurer Gefangenschaft lösen und dem Verlies entkommen?

