

# Operation Sibirien

ein *Shadowrun*-Abenteuer von [Reginald Rink](#)

## Zum Abenteuer

Dieses Abenteuer spielt in Sibirien im Jahr 2053 und dreht sich um die Bedrohung durch ein Insektennest, das die Runner aufdecken sollen. Das Abenteuer ist für 4 - 8 Spieler, die folgende Archetypen haben sollten: einen Decker, denn dadurch werden einige Sachen leichter, einen Zauberer, er ist der Einzige, der die Insekten mit ihren eigenen Waffen schlagen kann: Magie, einen Samurai, wer sonst kann mit der Geschwindigkeit der Insekten mithalten?! Ein Detektiv wäre auch nicht schlecht zur Informationssuche. Ansonsten kann so fast jeder Charakter gespielt werden, es können auch problemlos Archetypen doppelt auftreten.

## Ende der Knechtschaft - Ein Prolog

"Dieses Mal hatten sie noch standgehalten, aber was wird passieren, wenn sie die Geheimgänge entdecken? Die neuen Eier waren noch nicht fertig, und würden es frühestens in 1 - 2 Wochen. Außerdem wird es immer schwieriger Maleika unter Kontrolle zu halten. Ich habe es jetzt schon fast ein halbes Jahr durchgehalten, aber durch die Angriffe gewinnt sie irgendwie mehr Macht, während meine abnimmt. War es richtig sie zu erschaffen? Eigentlich schon, schließlich bin ich es Armeise schuldig, ihr ein mächtiges Ritual zu zeigen. Sie hat mich doch damals im Herbst gerettet. Ich wäre entweder ertrunken, oder dieser toxische Geist hätte mich getötet. Warum war ich bloß so neugierig gewesen? Es ist doch völlig verrückt mit einem Kanu auf einem Fluß in eine Bucht zu fahren, wo es blubbert und nach Giftmüll stinkt. Ich hätte es wissen müssen, daß da ein Toxic rumhängt. Das lag alles bloß an Adler! Gott sei Dank bin ich ihn los, und kann jetzt Armeise dienen. Seitdem sich Armeise mir in dieser Brühe gezeigt und mich gerettet hat, verstehe ich die Welt viel besser. Die Insekten sind keine Bedrohung, sondern wollen bloß wie jeder Megakonzern ihren Plan verfolgen. Aber ich verstehe immer noch nicht, warum sich ein anderes Totem mir in der realen Welt gezeigt hat. Wahrscheinlich bin so etwas wie der neue Jesus. Der Bote einer neuen Welt! Einer besseren Welt! Es war gut, daß ich Maleika beschworen habe. Das Problem ist jedoch, daß sie eigene Ziele verfolgt. Ich muß mit Armeise darüber reden! Ich sollte sie aber nicht zu viel belasten, schließlich hat sie mir schon so viel beigebracht, sie hat das Bergwerk ausgesucht, mir beim Beschwören geholfen, die Truppen zusammengestellt, die die nahen Dörfer überfallen, damit wir genug Gastkörper haben, und sie schützt uns vor den großen Angriffen der AG Chemie. Aber mittlerweile versucht leider auch Chemistry Industry uns zu überwältigen. Es wird ein echtes Problem."

Ivan Rostona saß in der Nähe des großen Haupteinganges des Bergwerkes, in der Nähe von Werchnekolymsk, in Sibirien. Die Kälte machte ihm nichts aus, aber ein schlechtes Gefühl fing an, an seinen Gedärmen zu fressen. Es war Frühling, und der Schnee fing ein wenig an zu tauen. Plötzlich kamen viele Schatten über den Berg, und er erkannte das Geräusch von Hubschraubern. Vom Fuß des Berges kamen viele Schritte und die Geräusche von Düsen, wahrscheinlich Thunderbirds. Der Armeisenschamane wollte gerade aufspringen und zum Eingang laufen, als er von einer MP Salve getroffen wurde und zu Boden ging. Die Kopter erschienen gerade am Eingang und schossen wild Raketen drauf. Das Titantor wurde aus den Angeln gerissen, und zersplitterte beim zweiten Anlauf der Raketen. Kaum war das Tor weg, als sich aus dem Eingang eine Masse von Armeisen ergoß, und sich sofort auf die Kopter stürzte. Zwei der sechs Kopter schlugen sofort auf dem Boden auf, drei schafften es noch 50 Meter weit und wurden dann erst von der Insektenmasse, die sich überall festsetzte, zu Boden gedrückt.

Der letzte Kopter schaffte es bis zur Spitze des Berges, stieß aber aufgrund einer neuen Insektenmasse doch noch an und ging sofort in Flammen auf. Die Soldaten, die den Berg raufgestürmt kamen, mähten einen Trupp von Insekten um, und kurz darauf noch einen zweiten, wurden aber darauf vom dritten Trupp der Insekten angegriffen und fast ganz getötet. Die wenigen Überlebenden des ersten Einsatztrupps schafften es gerade noch rechtzeitig aus dem Weg, bevor die acht Thunderbirds mit weiteren Truppen hinter sich ankamen. Die letzten Insekten wurden brutal mit Wasserwerfern, die mit Insektenvertilgungsmitteln geladen waren, zerstört. Die TB's und die Soldaten stürmten immer weiter dem Eingang entgegen, stockten aber, als sie im Eingang eine riesige Armeise sahen, die von einem großem blauen Kraftfeld umgeben ist. Sie streckte die Hände den TB's entgegen, und den Truppen schlugen Felsbrocken, die vom Berg fielen, entgegen. Gleichzeitig wurden sie von einer Erdlawine, die sich vor ihnen auftat überrollt und den Berg hinunter geschleudert. Rostona, der gerade erst wieder zu sich gekommen war, erkannte seine Königin, die endlich frei geworden war. Er spürte die Leere in sich, und die Macht die Maleika umgab. Er wußte, daß diese Macht eigentlich für ihn bestimmt war, damit er nicht versuchen würde, sie sich ihm erneut zu unterwerfen. Außerdem hörte er das Lachen von Armeise, die sich über seine Dummheit freute. Da erkannte er, daß er hintergangen worden war. Er sah jedoch auch ein, daß er jetzt nichts mehr ausrichten konnte und floh mit den überlebenden Soldaten zu den restlichen Einsatzautos am Fuß des Berges. In dem Durcheinander bemerkte keiner, daß er nicht dazu gehörte. Durch die Kraft der Lawine erschöpft, mußte Maleika zusehen, wie ihr alter Meister floh.

"Ich komme wieder und werde dich unterwerfen!" dachte Ivan noch als er unter starken Schmerzen in einem der Fluchtautos zusammenbrach.

## Nachtstörung

Die Runner werden mitten in der Nacht von ihrem Schieber angerufen, daß sie möglichst schnell um 03.00 Uhr ins DeClarry's kommen sollen. Dort wartet Peter Gonory, der Mr. Johnson, der für die AG Chemie Runner anheuern soll. Peter Gonory ist ein Elf aus Tir Tairngire der für die AG Chemie als Verhandlungspartner zu anderen Konzernen arbeitet. Vor 3 Monaten wurde er nach Magadan, in Sibirien, geschickt. Dort sollte er Verhandlungen mit dem in Werchnekolymsk ansässigen Konzern Chemistry Industry durchführen, weil fast ganz Werchnekolymsk in der Hand von Chemistry Industry liegt. Die AG Chemie schlägt eine Zusammenarbeit vor, um Macht in der Stadt zu bekommen und so Chemistry Industry zu zerschlagen. Dann kam jedoch der Zwischenfall mit dem Bergwerk, und die AG Chemie schickte Gonory nach Seattle, damit er Runner anheuert, denn unter anderem hat er lange im Plex gearbeitet. Seinen guten Job hat er seinen Verhandlungskünsten zu verdanken. Beim ganzen Gespräch soll die Überzeugung in seiner Stimme stark hervor gehoben werden. Außerdem ist er einer, der andere mitreißen kann. Falls also die Runner zögern sollten, weisen Sie auf die Überzeugung hin.

Wenn die Runner nun in DeClarry's eintreffen sind in der Gegend bereits einige Sicherheitsfahrzeuge ohne Konzernlogo vorgefahren. Mit einem erfolgreichem Wahrnehmungswurf (10) entdecken die Runner eine beinahe auffällige Sicherheitspräsenz und die Gangmitglieder die sonst hier sind, sind gegen harte Burschen ersetzt worden. Bei einem Wurf über 12 entdecken die Runner sogar, das die "harten Burschen" mit MP's bewaffnet sind. Sobald die Runner an der Theke sind, werden sie vom Wirt gebeten ihm zu folgen. Er geht rechts an der Theke vorbei und kurz darauf durch eine Tür, die auf einen Gang führt. Der Gang ist ca. 10 Meter lang, und es gehen mehrere Türen davon ab. Der Wirt geht bis zur 3. Tür auf der rechten Seite und klopft an. Von innen ertönt ein "**Ja**", und der Wirt nickt den Runner zu, und verschwindet in die Bar. Wenn die Runner den Raum betreten, sehen sie einen langen Tisch mit 5 Stühlen auf jeder Seite und am Ende einen, auf dem ein mittelgroßer Elf mit dunkler Haut und langen silbrigen Haaren sitzt. Hinter ihm stehen zwei Menschen, die eindeutig seine Leibwächter sind. In der Ecke sitzt auf einem Sofa eine Elfin, die ebenfalls dunkle Haut und lange schwarze Haare hat. Sollte ein Runner askennen sieht er vor sich einen großen Feuergeist, der ihm die Sicht versperrt und ihn höflich bittet wieder zu verschwinden. Sobald die Runner sich gesetzt haben beginnt Peter Gonory mit leiser aber klarer Stimme zu reden:

**"Ich bin Peter Gonory, und ich freue mich, daß Sie alle kommen konnten. Doch zur Sache: Ich suche Leute, die für uns jemanden suchen. Wir werden Sie an den Einsatzort fliegen, Ihnen soweit wie möglich Vorinformationen geben und Sie gut bezahlen. Unser Angebot läge bei 25000 Nuyen (Entscheidung des Spielleiters) pro Person. Wir zahlen nur diesen Preis, weil der Auftrag außerhalb Ihrer normalen Grenzen liegt. Um einigen Fragen zuvor zukommen: Wir können keine Leute aus dem Einsatzort wählen, da sie zu bekannt sind, deshalb müssen es Fremde sein. Damit Sie sich nicht unnötig ängstigen, Ihr Einsatzort liegt nicht in einem Krisengebiet der 6. Welt. Und noch zur Information: Wir wären bereit 10000 Nuyen im voraus zu bezahlen, Sie mit entsprechend nötigen Sprachchips und Stadtkarten auszurüsten. Bevor ich Ihnen weitere Informationen geben kann, meine Frage: Sind Sie die Leute die ich suche?"**

Die Runner können fragen was sie wollen, sie bekommen keine weiteren Info's. Sie können natürlich um den Preis verhandeln, aber wahrscheinlich verlieren sie da, denn Verhandeln ist Gonory's Job. Wenn die Runner verlieren sollten, wird ihnen jedoch kein Geld gekürzt, aber dem verhandelnden Runner sollte klar werden, daß er eigentlich verloren hätte. Sollten die Runner Erfolg haben, so steigt das Angebot pro Erfolg um 10%, denn dann haben es sich die Runner wirklich verdient.

Peter Gonory

*Attribute: Ko 4; Sch 5; St 3; Ch 7; Wi 6;*

*Fertigkeiten: Verhandlung: 9; (die anderen Werte sind für dieses Abenteuer unwichtig)*

Sollten die Runner ablehnen:

**"Nun. Wenn es so sein muß. Sie vertreten jedoch nicht den Ruf, von dem ich gehört habe. Aber das ist Ihre Entscheidung! Ich wünsche Ihnen noch eine gute Nachtruhe."**

Nach diesem Treffen werden sie jedoch verfolgt und gefangen genommen, bevor sie mit irgendwem telefonieren können. Sie werden erst freigelassen, wenn ein anderes Team den Auftrag erfüllt hat, oder in diesem Fall: bis Rostona getötet wurde. Sollte jedoch die AG Chemie noch einmal auf die Idee kommen das Bergwerk zu stürmen (Spielleiter Entscheidung), so könnte es sein, daß sie die Runner zwingen (Magie/Cortexbombe) mitzuarbeiten. In diesem Fall siehe Kapitel **Wir stürmen**

Wenn die Runner angenommen haben:

**"Ich freue mich, daß wir uns einigen konnten. Nun jedoch zu den letzten Punkten des Runs: Sie sollen in Werchnekolymsk, das liegt in Sibirien, unseren ehemaligen Lohnmagier Ivan Rostona fangen. Rostona hackte sich vor seinem Verschwinden in unser Computersystem ein, kopierte wichtige Daten und löschte sie sogar auch noch. Wir wissen aus sicheren Quellen, daß er jedoch verrückt geworden ist. Ihre Aufgabe ist es also ihn zu finden und zu uns zu bringen. Er ist wahrscheinlich in die Schattengemeinde von Werchnekolymsk abgetaucht. Und nun möchte ich Ihnen den Grund sagen, warum wir ihn nicht selber holen können: Wir, und Rostona früher auch, arbeiten nicht in Werchnekolymsk, sondern in einem anderen Sitz, in einer anderen Stadt, die jetzt keine Rolle spielt. Es gibt immer kleine Streitigkeiten und Konkurrenzkämpfe untereinander, und so ist es auch bei mir. Ich habe in Werchnekolymsk keine Macht und wenn auch noch rauskommt, daß Daten aus meiner Abteilung gestohlen wurden, würde daß sicherlich die Gegenpartei ausnutzen. Außerdem könnte man inländische Runner viel zu schnell zu mir zurück verfolgen, deshalb brauche ich ausländische Talente."**

Zur Ausrüstung: **"Wir werden Ihnen spezielle Sachen für die Stadt und die Kälte mitgeben. Außerdem erhalten Sie eine Adresse eines Straßendoc's, einer unser Informanten, und eine Telefonnummer, wo Sie bitte täglich Bericht erstatten."**

Falls die Runner nach dem Konzern fragen:

**"Ich arbeite für Chemistry Industry. Ich bitte Sie jedoch auf gar keinen Fall sich, außer über die Telekomnummer, mit uns in Verbindung zu setzen."**

Für den Spielleiter:

Die AG Chemie sucht nach Ivan Rostona, da er einen Insekten Schwarm in ihr Bergwerk, das sie als Abfalldeponie benutzen wollte, gesetzt hat. Mit seiner Hilfe kann sie die Königin besser besiegen, da er ihr Beschwörer war und er auch die Geheimgänge kennt. Als die AG Chemie erfahren hat, daß der Schamane Rostona nach Werchnekolymysk geflohen ist, heuert sie ein Team an, damit sie Rostona bekommen, weil sie ihn verhören wollen. Die AG Chemie glaubt nämlich, daß Rostona die Geheimgänge kennt, was ja auch der Fall ist. Da aber die AG Chemie in Werchnekolymysk keine Macht hat, mußte sie Shadowrunner anheuern. Bei einheimischen Runner hätte man aber zu leicht die Verbindungen finden können und dann wären alle Verhandlungen mit Chemistry Industry vorbei gewesen.

Mögliche gestellte Ausrüstung

bekommt jeder der will:

Sprachchip Russisch (6)

Elektronische Stadtkarte

Skier

Bequeme geheizte Winterkleidung

Handschuhe mit Heizkörpern

bekommt man nur bei Nachfrage:

Aztech Snowsport

sieht aus wie ein Motorrad, hat aber vorne zwei Kufen und hinten zwei große kettenüberzogene Reifen

Handling Geschwindigkeit R/P Signatur Autopilot Preis

4 10/30 1/0 4 0 2000¥

Nach diesem Treffen haben die Runner zwei Stunden Zeit sich auf den Run vorzubereiten, und dann werden sie von zuhause oder einem anderen Ort, den sie wünschen, abgeholt. Auf dem Flug nach Werchnekolymysk können die Runner entweder sich am Russischschnellsprachkurs beteiligen (Russisch 1), ihre Waffen putzen oder schlafen. Der ganze Flug verläuft ruhig, da es sich um eine Privatmaschine handelt. Die Runner sehen auf dem Flug bloß die Elfin, Gonorys Gehilfin.

# Ein kaltes Empfangskomitee

Folgende Dinge sollte der Spielleiter beachten:

Durch entweder ungewohnte Sachen oder naturbedingte Ereignisse modifizieren sich einige Regeln (Optionale Regel):

- Auf halbgeräumten (Schnee) Straßen und Bürgersteigen sinkt der

Laufmodifikator um einen Punkt.

- Auf ungeräumten Strecken kommt man mit einer Geschwindigkeit

von Schnelligkeit durch 2 (abgerundet) vorwärts.

- Wenn ein Runner versucht schnell zu laufen, muß er eine

Schnelligkeitsprobe 4 ablegen, um auf glatten Flächen nicht

auszurutschen (Entspricht ungefähr dem Eisdeckenzauber).

- Schnellziehenproben steigen durch die etwas breitere Kleidung um

2, vorausgesetzt, daß die Waffe griffbereit war.

- Beachten Sie, daß man den Atem sieht, also Achtung ihr Magier,

Unsichtbarkeitszauber sind nicht mehr so sicher!

Das sollte man auch beachten, wenn sich die Runner irgendwo hinter verstecken wollen, der Feind

könnte ja den Atem hinter dem Auto sehen, wo sich gerade der Runner versucht hinzuschleichen!

- Man sollte auch nicht Fußspuren im Schnee vergessen. Da hilft das beste Anschleichen nichts,

wenn nachher die verräterischen Spuren im Schnee sind!

- Heimlichkeitsproben sind um 2 erschwert.

- Mit Skier hat man einen um einen Punkt erhöhten Laufmultiplikator. Der Mindestwurf für die "Handling" proben ist 4, und es wird mit Athletik gewürfelt. Auch hier kann man die Strecke durch Athletikproben erhöhen.

- Wir rechnen in diesem Abenteuer in Nuyen (¥), da es sonst vielleicht Umrechnungsprobleme gibt.

Die Runner werden etwas außerhalb von Werchnekolymsk abgesetzt, da Chemistry Industry die zwei Flughäfen kontrolliert. Rund um Werchnekolymsk ist aber noch (b.z.w. wieder) relativ viel Wildnis, so daß die Runner sich gleich ein wenig warm machen dürfen. Auf dem Weg zur Stadt werden sie mitten in einem Wald von acht Wölfen

angegriffen.

Drei der Wölfe sind 40% (x 1.4) größer als der Durchschnitt, drei haben Standardgröße und die letzten beiden liegen 20% (x 0.8) unterm Durchschnitt. Bedenken Sie, daß die Wölfe die Runner umzingeln, also kann jeder Runner max. zwei Wölfe gleichzeitig angreifen, da er die anderen nicht im Blickfeld hat (Nein, auch nichts mit Zielwechsel). Das soll nicht das Ende der Runner werden, aber sie sollen schonmal auf alle Veränderungen vorbereitet werden.

## Der Einsatzort

Wenn die Runner in der Stadt ankommen (hoffentlich nicht mit zu großen Waffen), sollten sie sich als erstes eine Unterkunft suchen, schließlich dauern die Ermittlungen einige Tage. In einer Absteige kostet die Nacht mit Frühstück 30¥, Fast food ca. 10¥. Für die besseren Runner gibt es ein durchschnittliches Zimmer mit Frühstück für 70¥, die anderen Mahlzeiten für ca. 25¥ (Tja, irgendwie haben die den Wirt beim Preis falsch verstanden).

Zur Stadt: Die Stadt selber hat ca. 1000000 Einwohner (ohne die Schatten) und hat zwei Flughäfen. Der eine davon liegt direkt auf Chemistry Industry Gebiet, und der andere wird nur von ihnen kontrolliert. Wie in fast jeder Stadt gibt es auch hier verschiedene Schichten. Die besseren Schichten sind jedoch von Sicherheitstruppen geschützt. Außerdem gibt es noch die Konzerngebiete, die dem entsprechenden Konzern komplett gehören. (z.B.: Chemistry Industry, Ares Macrotech, Fuchi Industry und sogar eine kleine Tochtergesellschaft von MCT-Rußland. CI hat jedoch ohne Zweifel die meiste Macht, wahrscheinlich ein Grund fast alle Örtlichkeiten und Flughäfen in ihre Hand zu geben.)

Wichtige Sicherheitsgesellschaften: Knight Errant (...die sind irgendwie überall), Chemistry Security, Stadtgarde

Die Stadtgarde kann man wie jeden Sicherheitsdienst mieten, da die sowieso nie etwas zu tun haben, da sich KE und CS immer darum streiten. CS liegt jedoch weiter vorne, da große Teile von W. in der Hand der Muttergesellschaft liegen.

Die Polizei ist fast komplett gegen CS-Leute ersetzt worden, und die restlichen Cops sind fast alle bestochen, also Vorsicht mit denen.

## Die Ermittlungen

Sobald die Runner sich eingeknistet haben, können sie mit folgenden Informationssuchen beginnen:

1. Sie hören sich in der Schattenseite von Werchnekolymysk um
2. Sie suchen Informationen in der Matrix
3. Sie starten magische Suchen

1. Man könnte sich in Bars in den ärmeren Schichten oder bei Gangmitgliedern erkundigen. Alle Nachfragen verlaufen jedoch im Sande, wenn man nur nach dem Namen Ivan Rostona oder einem ehemaligem Lohnmagier nachfragt, weil keiner ihn unter diesem Namen kennt. Der Mindestwurf für die Gebräuche (Straße)-probe liegt bei

6 und wird noch um einen Punkt gesenkt, wenn man die Beschreibung hinzufügt (Gonory hat den Charakteren vorher ein Bild gezeigt)

Erfolge Ergebnis

0 "Hmm wer?"

1 "Der läuft hier irgendwo in der Barakengegend rum"

2-4 "Den hab ich schon mal in ner Barakengegend mit nen paar

Gangmitgliedern in braunen Kutten gesehen"

5-6 wie oben +"die Gang hieß >das Morgenland<"

2. Für eine Suche in der Matrix kann der Decker entweder selbst suchen oder ein Frame schreiben (s. VR). Sollte der selbst suchen, benutzen Sie folgendes Verfahren:

-Informationen aus der Matrix in Persona besorgen

Eine weitere Möglichkeit für Decker ist es, nach Informationen, Deckergesprächen oder Datenfetzen in Persona in der Matrix zu suchen. Der Decker würfelt mit seiner Gebräuche (Matrix)-Fertigkeit gegen einen MW von 4. Die Anzahl der Informationen ist genauso wie bei einem Gebräuche (Straße)wurf. Diese Informationssuche dauert 2W6 Stunden.

3. Sollten die Runner sich irgendwelche persönlichen Gegenstände von Rostona gegeben lassen haben, können sie mit Hilfe von Rituellicher Hexerei ihm auf die Spur kommen. Die Suche bricht jedoch an einem magischen Schild ab. Der Runner weiß jedoch, wo der Schild war. Er befand sich in einem kaputten Haus in der Barakengegend. Das Haus sieht so aus, als wohnte bis neulich noch einer darin.

Die Barakengegend: Diese Gegend ist ein Stadtteil, der schon längst abgerissen werden sollte. Da aber kein Geld zur Verfügung steht, blieb es stehen. Vor allem Squatter und arme Leute wohnen hier in diesen dreckigen, kaputten Häusern, die alle 3-5 Stockwerke hoch sind und alle mindestens 60 Jahre alt.

## Die Spur wird heiß

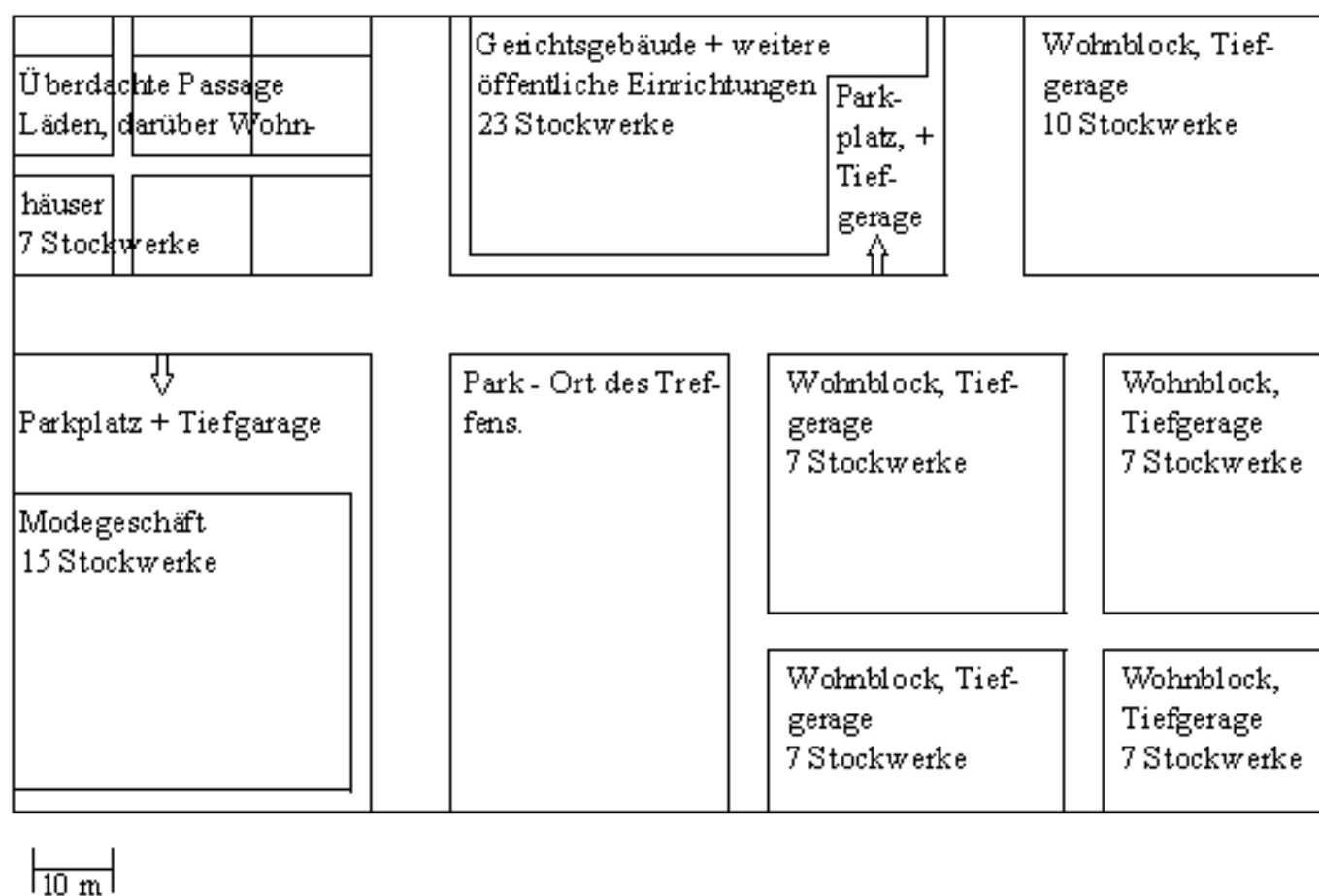
**"Ihr befindet euch jetzt mitten im Herzen der Barakengegend und habt immer noch keine Spur von Rostona. Das Gefühl, daß in den kaputten Häusern irgendwelche Leute auf euch lauern wird immer größer, da ihr immer mehr Augenpaare aus der Dunkelheit sehen könnt. Das normale Volk seht ihr gar nicht mehr auf der Straße, eigentlich nur noch Gangmitglieder und andere Bürger von der harten Sorte. Mittlerweile seid ihr euch sicher, daß man euch mit Absicht reingelassen hat, ihr aber ein Problem beim Rauskommen habt. Ihr seid beinahe erleichtert als sich euch endlich ein paar Gangmitglieder in braunen Kutten in den Weg stellen. Jetzt könnt ihr wenigstens jemanden zur Rede stellen."**

Da Ivan Rostona immer noch versuchen will die Macht über seine Königin zurückzugewinnen, braucht er Hilfe, um dieses zu verwirklichen, denn schließlich hat die Königin treue Ergebene. Ivan hat sich bereits eine kleine Gang unterworfen und mehrere andere Gangmitglieder aus anderen Gangs. Aber so hart die auch sind, können

die natürlich nicht mit den Shadowrunnern mithalten. Deshalb will er sich mit den Runnern in Verbindung setzen, seitdem er von ihnen gehört hat. Jetzt schickt er einige von seiner Gang vor, um ein Treffen mit den Runnern zu vereinbaren. Damit sie nicht mißtrauisch sind, hat er einen Platz im "Roten Park" vorgeschlagen. Dieser Platz befindet sich im Konzerngebiet von Chemistry Industry. Dort sollen sie morgen um 10.30 Uhr an einer (Park)Bank beim großen Brunnen sein (siehe Karte). Sollten die Runner versuchen irgendetwas weiteres aus den Gangmitgliedern rauszubekommen, so können sie höchstens (unter Anwendung von Gewalt) erfahren, wo sie Rostona zuletzt gesehen haben. Rostona hat mit Absicht Leute gewählt, die keine große Ahnung von ihm haben, und die er entbehren kann.

Sollten die Runner keine Ahnung von allem haben, werden sie eben von ein paar Gangmitgliedern angesprochen, daß ein Schamane mit ihnen reden will.

## Auf zum Treffen



**"Ihr trefft gegen halb elf am Park ein. Der Hinweg war der echte Horror, überall Konstreifen. Ihr mußtet euer Auto im Parkhaus des Modengeschäftes parken, was, den Geistern sei Dank, nichts kostete. Ihr wißt aber jetzt schon, solltet ihr abhauen müssen, daß der Rückweg echt übel wird. Eure einzige Chance liegt in der Einkaufspassage oder der direkte Weg über völlig freie Fläche zur Tiefgarage. Ihr braucht einige Minuten, um euch durch die Menge zum Brunnen zu kämpfen. Beim Brunnen selber ist es jedoch erstaunlich leer, so daß ihr sofort Rostona auf einer Bank sitzen seht. Je näher ihr kommt, desto kälter wird es, habt ihr das Gefühl, kaum hat er euch entdeckt, da kommt er auch schon auf euch zu..."**

Die Runner müssen ohne die Hilfe ihrer Auftraggeber zum Treffen gehen, da diese als AG Chemie Leute da natürlich nicht auftauchen können, da aber mittlerweile Chemistry Industry auch von der Sache Wind bekommen hat und auch sie Interesse an dem Bergwerk haben, wollen sie den Runnern eine Falle stellen. Sie wissen aber

nur, daß heute ein Treffen in der Nähe des Parks mit irgendwelchen Runnern und einem wichtigem Schamanen stattfindet. Sobald die Runner die Runner Rostona erreicht haben, fängt er gleich mit aufgeregter Stimme an zu sprechen:

**"Den Geistern sei Dank, daß ich euch gefunden habe. Ich weiß, daß ihr mich jagt, aber ihr irrt euch. Ich möchte nur gutes tun und deshalb brauche ich eure Hilfe. In den Bergen in der Nähe von Werchnekolymsk gibt es ein ehemaliges Bergwerk. Dort droht eine große Gefahr für die Menschen hier in der Stadt und in der ganzen Welt. Ihr müßt mir helfen, diese Gefahr zu bannen..."**

Hier wird er plötzlich von einem Pfeil durch den Kopf getötet (Ja, er MUSS sterben!!!). Die Runner, die ihm gegenüberstanden, dürfen noch kurz vorher einen Wahrnehmungswurf(10) machen.

Erfolge Ergebnis

1-2 "Du siehst noch eine rasche Bewegung vom Hausdach

gegenüber und peng..."

3+ "Du siehst zwei ca. 2.50 m große Insektoide Gestalten auf

dem gegenüberliegenden Dach. Beide sind mit Bogen

bewaffnet und schießen..."

Die Insektenkönigin hat von dem Treffen etwas mitbekommen und will nun Rostona ausschalten. Sie konnte jedoch nicht schnell genug Leute in die Stadt bringen. 2 Insektengeister in wahrer Gestalt Stufe 4 sind auf dem Dach, und 3 in Menschengestalt Stufe 3 sind in der Menge (jedoch noch weiter entfernt). Nach dem Schuß können die Runner, es sei denn sie fliehen sofort, noch einen Wahrnehmungswurf(8) machen. Erfolge wie oben. Die Runner sollten sich jedoch möglichst schnell vom Acker machen, da die Passanten anfangen zu schreien und immer wieder Mörder rufen und dabei auf die Runner zeigen. Die Insekten haben nun Lust die Runner zu töten, da es sein könnte, daß sie Informationen von Rostona bekommen haben. CI wird die Runner jagen, weil sie denken, daß die Runner Informationen über das Bergwerk oder die Insekten haben, und weil es natürlich ihre Aufgabe ist die "Mörder" fest zu setzen. Am Anfang haben die Runner 4 Gardisten im Weg. Es werden jedoch alle 3 Kampfrunden 2 mehr. Vergessen Sie nicht die Insekten auf dem Dach, die jedoch da oben bleiben, und die in Menschengestalten greifen nach 6 Runden ein. Es sollte hier eine spannende Verfolgung werden, die Runner sollten jedoch entkommen können.

Ivan Rostona: ca. 1,75 m; 65 Kg; mager; lange graue Haare;

## **Einsam und verlassen**

**"Entsetzt starrt ihr noch auf das Telekom. Euer Johnson hat euch gerade gefeuert und gemeint, daß ihr euch jetzt hüten solltet. Ihr habt zwar die ganze Zeit versucht ihn davon zu überzeugen, daß ihr Rostona nicht umgelegt habt, aber er wollte ja nicht hören. Ihr habt jetzt aber ein Problem, da der Verein von eurem Johnson ziemliche Macht hier hat und euch bereits einmal gejagt hat. Klar es ist hier nicht die Abteilung von eurem Mr. J, aber das ist ja fast das Gleiche. Es wird Zeit, denen mal auf den Zahn zu fühlen, falls ihr hier jemals wieder leben raus wollt."**

Ihr Johnson gehört zwar zur AG Chemie, aber das wissen die Runner ja nicht. Gonory hat jedoch mittlerweile doch den Mut aufgebracht ein paar seiner Leute nach Werchnekolymsk zu bringen, so daß sich die Runner nun auch mit denen rumschlagen müssen. Die Runner haben mehrere Möglichkeiten jetzt weiter vorzugehen.

1. Sich bei Chemistry Industry einzuhacken (siehe Karte)
2. Die Nummer vom Johnson zu überprüfen
3. Den Straßendoc einmal genauer unter die Lupe zu nehmen

1. Wenn sich die Spieler bei CI einhacken wollen, nehmen sie das LTG-Suchverfahren aus dem Grundbuch, da man auf der Straße nicht an die Nummer rankommt. Entnehmen sie der Untenstehenden Tabelle, die Informationen, die die Runner aus dem Comp ziehen können.

2. Die Nummer des Johnson ist mit einigen Computer- und Elektronikproben zu einer AG Chemie Stelle in Magadan zurückzuverfolgen. Was den Spielern echt zu denken geben sollte. Sollten die Runner auf die Idee kommen sich auch dort einzuhacken, so stoßen sie schon kurze Zeit später auf einen toten Knoten. Wenn sie sich jedoch bei der AG Chemie direkt über das SAN einhacken, sollten Sie es ihnen echt schwer machen an die Nummer zu kommen. Falls Sie dennoch ein Matrixnetz benötigen, nehmen Sie das von CI und wandeln es ein wenig ab.

3. Der Straßendoc hält zu seinem Auftraggeber, und würde die Runner sofort bei der AG Chemie verpfeifen, und ihnen schon gar nichts sagen. Unter ein wenig Gewalt können die Runner jedoch erfahren, daß er für die AG Chemie arbeitet, er ist jedoch nicht richtig in die Geschichte eingeweiht.



SPU-1: Werbeabteilung. Grün-4, Zugang-4, Aufspüren/Melden-4

DS-1: Werbedaten. Grün-3, kein IC

DS-2: Werbedaten. Grün-3, kein IC

DS-3: Werbedaten. Grün-3, kein IC

I/OP-1: Terminals. Grün-3, kein IC

I/OP-2: Terminals. Grün-3, kein IC

DLJ-1: Datenkreuzung. Orange-4, Barriere-4, Killer-6 (Das IC ist bloß bei Alarm aktiv)

SPU-2: Haussysteme. Orange-4, Barriere-4, Aufspüren/Rösten-5

DS-4: Ergebnisse der Slave Moduls. Grün-4, Zugang-3, Aufspüren/Melden-4

I/OP-3: Terminal zur Kontrolle der Slave Moduls. Orange-4, Zugang-4, Aufspüren/Rösten-5

SM-1: Heizung und Klimaanlage. Grün-4, kein IC, Zugang-3

SM-2: Energieversorgung. Grün-4, Zugang-3

SM-3: Aufzüge. Grün-4, Zugang-3

SPU-3: Personaldaten. Orange-4, Zugang-4, Aufspüren/Rösten-4

DS-5: Aufzeichnungen. Orange-4, Barriere-5, Blaster-4, Wirbel-4

I/OP-4: Terminals. Grün-5, Barriere-4, Aufspüren/Rösten-3

SM-4: Kaffeemaschine. Grün-3, kein IC

DLJ-3: Datenkreuzung. Orange-4, Barriere-4, Killer-6 (Das IC ist bloß bei Alarm aktiv)

SPU-4: Buchführung. Orange-4, Zugang-4, Blaster-5

DS-6: Aufzeichnungen. Grün-5, Barriere-4, Killer-4, Wirbel-4

I/OP-5: Terminals. Grün-5, Zugang-4, Aufspüren/Melden-5

SPU-5: Verwaltung. Rot-4, Zugang-5, Blaster-6

DS-7: Aufzeichnungen. Orange-4, Barriere-4, Blaster-5, Wirbel-5

DS-8: Aufzeichnungen. Orange-4, Barriere-4, Blaster-4, Wirbel-4

I/OP-6: Terminals. Grün-6, Zugang-5, Aufspüren/Rösten-6

SPU-6: Chemieabteilung. Rot-5, Zugang-6, Killer-6

DS-9: Aufzeichnungen. Orange-6, Barriere-7, Killer-6, Wirbel-5

DS-10: Aufzeichnungen. Orange-6, Barriere-6, Killer-6, Wirbel-4

I/OP-7: Terminals. Orange-4, Zugang-4, Blaster-5

I/OP-8: Terminal zur Kontrolle der Slave Moduls. Orange-4, Zugang-4, Blaster-5

SM-5: Versuchsgeräte. Orange-3, Zugang-4, Aufspüren/Melden-4

SM-6: Versuchsgeräte. Orange-3, Zugang-4, Aufspüren/Melden-4

DLJ-2: Datenkreuzung. Orange-4, Barriere-4, Killer-6 (Das IC ist bloß bei Alarm aktiv)

SPU-7: Mittlere Angestellten Abteilung. Orange-3, Zugang-4, Blaster-4

DS-11: Aufzeichnungen. Grün-5, Zugang-4, Aufspüren/Melden-5, Wirbel-5

DS-12: Aufzeichnungen. Grün-5, Zugang-6, Blaster-5, Wirbel-5

I/OP-9: Terminals. Grün-4, Zugang-4, Aufspüren/Melden-4

I/OP-10: Terminals. Grün-4, Zugang-4, Aufspüren/Melden-4

SM-7: Kaffemaschinen. Grün-3, kein IC

DLJ-4: Datenkreuzung. Orange-4, Barriere-4, Killer-6 (Das IC ist bloß bei Alarm aktiv)

SPU-8: Kantine. Grün-4, Zugang-4

DS-13: Aufzeichnungen. Grün-3, kein IC

I/OP-11: Terminal zur Steuerung der Slave Moduls. Grün-4, Zugang-4

SM-8: Küchengeräte. Grün-3, kein IC

SM-9: Küchengeräte. Grün-3, kein IC

SPU-9: Hohe Angestellten Abteilung. Rot-4, Zugang-6, Blaster-6

DS-14: Aufzeichnungen. Rot-4, Barriere-6, Killer-6, Wirbel-6

DS-15: Aufzeichnungen. Rot-4, Barriere-6, Killer-8, Wirbel-7

I/OP-12: Terminals. Rot-3, Zugang-4, Blaster-5

I/OP-13: Terminals. Rot-3, Zugang-4, Blaster-6

I/OP-14: Terminals. Rot-4, Zugang-5, Blaster-6

DLJ-5: Datenkreuzung. Rot-6, Barriere-6, Killer-6 (Das IC ist bloß bei Alarm aktiv)

SPU-10: Sicherheitssysteme. Rot-6, Zugang-8, Schwazes IC-8

DS-16: Aufzeichnungen/Dateien. Rot-4, Barriere-5, Blaster-6, Wirbel-8

I/OP-15: Terminals. Rot-3, Zugang-4, Blaster-4

SM-10: ID-Kartenverifikation. Orange-5, Zugang-6, Killer-6

SM-11: Kameras. Orange-4, Zugang-4, Aufspüren/Rösten-5

SM-12: Datennotlöschung. Rot-5, Barriere-6, Killer-6

SM-13: Magschlösser. Rot-3, Zugang-5, Aufspüren/Rösten-6

SM-14: Sensoren/Kampfsysteme. Rot-4, Barriere-4, Killer-6

CPU: Rot-8, Barriere-9, Schwarzes IC-10

DS-17: Sicherheitskopien/Geheimdaten. Rot-6, Barriere-6, Killer-6

DS-18: Sicherheitskopien/Aufzeichnungen. Rot-5, Barriere-6, Killer-4

I/OP-16: Chefterminal (Geheimdaten, Aufzeichnungen). Rot-6, Barriere-7, Schwarzes IC-8

SM-15: Telephonnetz. Rot-4, Zugang-5, Blaster-4

Die einzigen Daten, die die Runner direkt betreffen, befinden sich im DS 17 oder in dem Chefterminal I/OP 16 (markiert als Geheimdaten). Alle anderen Daten können nach dem Grundbuch- Schnellverfahren in ihrem Wert geschätzt werden. Diese Daten müssen jedoch noch in Rußland verkauft werden oder ihr Wert sinkt um 50% (nicht jedoch bei Rot-Knoten).

Geheimdaten: In diesen Dateien steht alles über ein Bergwerk in der Nähe von Werchnekoloysmsk, wo angeblich eine Horde Insektengeister ist. Der Beschwörer befindet sich momentan in Werchnekoloysmsk und wird sich dort mit ausländischen Runner treffen, die von der AG Chemie beauftragt wurden, ihn zu fassen. Es wird auch gesagt, daß CI zur Zeit mit der AG Chemie in Verhandlungen ist, CI aber (genau wie AG Chemie) die

Verhandlungen zu ihren Zwecken ausnutzen will. Es wird auch der Verdacht erwähnt, daß AG Chemie das Bergwerk als Mülldeponie benutzen will und CI das jetzt gleiche versuchen will (also die Insekten zuerst rauszuschmeißen). Da das Ganze gesetzlich verboten ist, kann sich die AG Chemie kaum beschweren.

## Was nun?

Sollten die Runner Informationen haben, können sie sich natürlich an die Presse wenden, da das Ganze total illegal ist. Vorher setzt sich jedoch der von den Informationen bedrohte Konzern mit den Runnern in Verbindung. Er ist dann bereit jedem Runner 20K zu zahlen. Sollten die Runner ablehnen, werden sie wie in **In der Falle** gejagt, und wahrscheinlich gefangen genommen. Sollten sie dem Deal zustimmen, können sie natürlich zusätzlich noch beim Sturm auf das Bergwerk mitmachen. Siehe Kapitel **Wir stürmen**. Sollten die Runner nichts erreichen, entfällt dieses Kapitel.

## In der Falle

**"Ihr seid gerade alle zusammen in eurer Wohnung (oder Café oder Kneipe) und denkt über eure Lage nach, als ihr plötzlich von Konzerngardisten überrascht werdet (AG Chemie oder Chemistry Industry). Sofort zieht ihr eure Waffen, doch ihr wißt jetzt schon, daß es zwecklos ist..."**

Die Runner werden nur von der AG Chemie oder Chemistry Industry (Sache der SL. Am besten die Partei mit denen die Runner mehr Zoff hatten) gefangen genommen, wenn sie keine Informationsübergabe gemacht haben. Sollten sie jedoch z.B. nicht mit der AG Chemie bei der Erstürmung teilgenommen haben, könnten sie jetzt von CI dazu gezwungen werden.

Die Runner werden von 20 Gardisten (Söldner SRII) angegriffen, die mit MP's und Narcojekt bewaffnet sind. Zuerst versuchen die Gardisten die Runner lebend zu bekommen, sollten aber welche von ihnen verletzt oder gar getötet werden, greifen sie zu den richtigen Waffen. Sie sollten die Runner gefangen nehmen, wenn jedoch wirklich einige Runner entkommen können, lassen sie ihnen die Chance.

Die Runner werden, nachdem sie gefangen genommen wurden, dazu gezwungen bei der Stürmung mitzumachen. Dafür erhalten sie aber nachher 20K und einen Rückflug nach Hause (und ihr Leben!!!).

## Wir stürmen

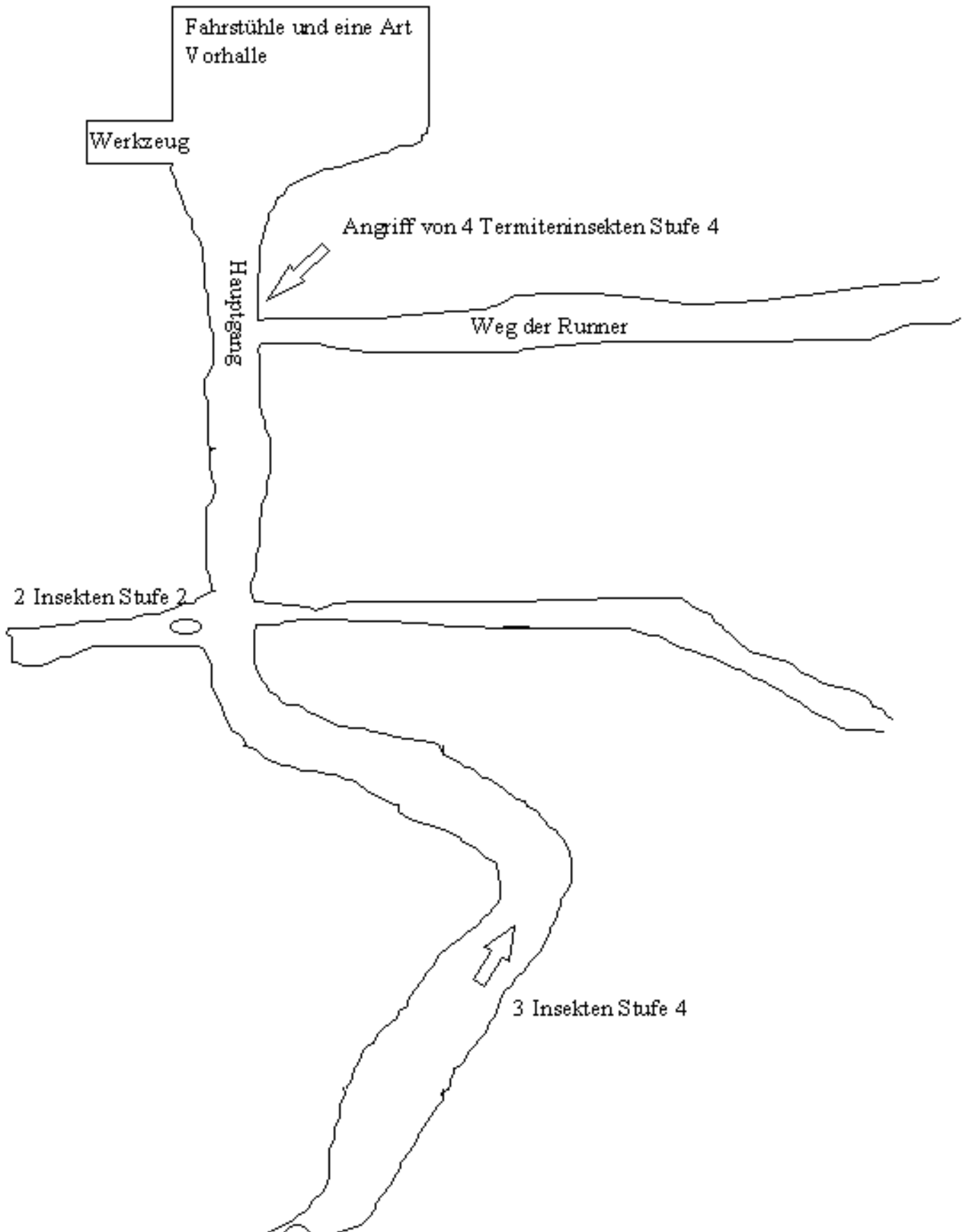
**"Da sitzt ihr nun in den kleinen Jeeps, die dummerweise oben offen sind und nähert euch den Bergen. Ihr wißt ganz genau, daß das hier ein Himmelfahrtskommando ist, warum sollten sonst nur 10 weitere Söldner mit euch kommen. Die anderen Söldner sagen kein Wort und antworten auch nur, wenn ihr Fragen zum Einsatz stellt. Die Söldner scheinen mit den großen Waffen klar zu kommen, aber ihr habt noch so einige Probleme. Ihr könnt es immer noch nicht fassen, daß ihr gerade mal die Waffen, wofür ihr sonst euch den Arsch aufreißen müßtet, bekommen habt. Dann noch, wer von euch wollte, konnte sich geradezu voll essen mit allen Arten von Kampfdrogen. Ihr wißt genau, wenn ihr hier lebend rauskommt, seid ihr Helden..."**

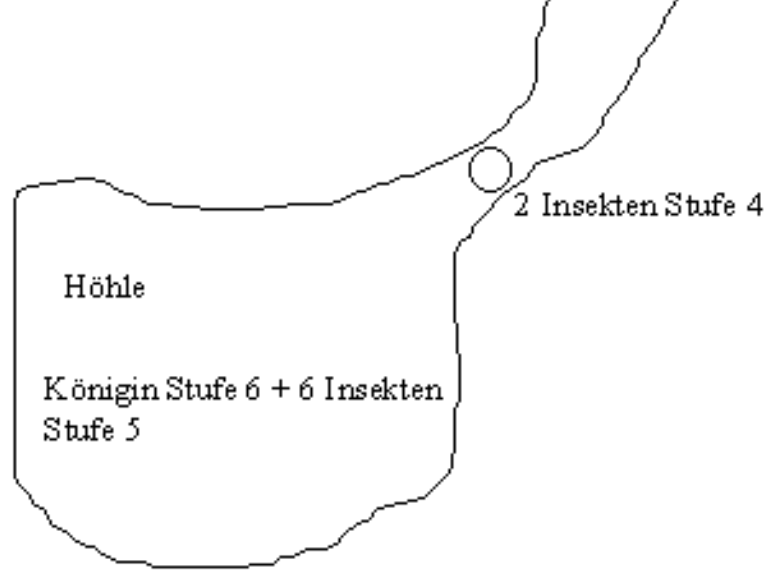
Die Spieler haben, gezwungen oder freiwillig, sich zum Sturm gemeldet, und das heißt wirklich Horror pur.

Sollten die Spieler nichts über die Insekten im Bergwerk wissen, so wird es ihnen auch nicht gesagt. Sollten sie nur Kleinigkeiten wissen, so wird ihnen auch nichts weiter erzählt.

Die Spieler bekommen 10 weitere Söldner (SR II) mit, die alle mit Colt M22 A2 Sturmgewehren und APDS Munition ausgerüstet sind.

Sie haben den vollen Zugriff auf den Straßensamurai und das Fields of Fire, sie können jedoch keine Raketenwerfer, Laser oder Fahrzeuge jeder Art bekommen. Die Waffen sollten jedoch nicht zu groß und heftig sein. An Drogen steht alles aus dem Shadowtech zur Verfügung.





Der Plan sieht so aus, daß die Truppe durch einen mittlerweile entdeckten Geheimeingang gehen soll, und das Ziel ist es, alles, was nach Insekt aussieht, zu töten. Auch die vielleicht noch lebenden Gefangenen, schließlich könnten ja schon Insekten drin sein.

Der Weg dorthin ist relativ einfach. Da ein Bergwerk eine Menge Gänge hat, lassen Sie ihre Runner ein paar mal falsch gehen, und notieren sie sich den Weg bis zum Hauptgang (siehe Karte). Vom Hauptgang geht es nur noch immer weiter bis zum Ende in eine Höhle (das wissen aber die Söldner. Das Problem ist halt nur den Hauptgang zu finden).

Der Geheimgang ist eigentlich einer alter, gut versteckter Lüftungsschacht. Dort muß die Truppe erst einmal 238 Meter runterklettern (Die Ausrüstung haben die Söldner). Die Höhle der Königin liegt nämlich in der untersten "Etage", deshalb gehen auch so wenig Abzweigungen vom Hauptweg ab. Auf dem Weg sind natürlich noch viele kleine Gänge, die nicht wichtig sind, aber wissen das die Runner? Beschreiben Sie alles sehr düster und machen Sie den Runner den Glauben, daß hinter jedem Gang Insekten liegen könnten. Die Begegnungen mit den Insekten sind in der Karte eingetragen. Es sind nur so wenig Insekten, da der entsprechende Konzern einen Scheinangriff auf den Haupteingang macht, damit einige Insekten abgelenkt werden. Sobald die Runner jedoch bei der Königin selber sind und diese in Gefahr ist, kommen alle 5 Kampfrunden 2 weitere Insektengeister Stufe 1W4 +1. Wenn die Königin platt ist, sollten sich die Runner ganz schnell verpissen, denn die Söldner haben einen Atomsprengkopf mitgenommen, um damit den Rest zu sprengen oder sollte die Mission mißlingen. Die Bombe geht jedoch auch hoch, wenn die Mission gelingt (besser keine Zeugen! Sollten die Runner jedoch trotzdem rauskommen, werden sie am Leben gelassen, soviel Respekt hat der Konzern doch noch.). Nachdem die Runner die Königin getötet haben, haben sie noch 5 Minuten Zeit abzuhausen. Das schaffen sie aber nur, wenn sie nachher sofort abhauen, ansonsten...

## Ende gut, alles gut?

Wenn die Runner überleben werden sie medizinisch betreut, bis sie vollständig gesund sind. Ihre erhaltenen Waffen müssen sie abgeben, sie erhalten aber ihre Belohnung und noch einmal einen Bonus von 10K. Nachdem sie gesund sind, werden sie nach Hause geflogen. In Sibirien wird man sich jedoch an die Tat der Runner lange erinnern, und vielleicht dringt ja sogar etwas nach Hause...

## Karma

Für das Überleben 3

wenn die Runner nicht gefangen genommen wurden

(also selbst die Informationen gefunden haben) 2

Für die Zerstörung der Königin 4

Wenn die Königin nicht zerstört wurde -6

Wenn kein Runner starb 1

Sollte der Fall eingetreten sein, daß die Runner sich nicht am Sturm beteiligten, liegt es beim Spielleiter ob die Konzerne es geschafft haben.

**Copyright © 1997 bei [Reginald Rink](#)**

*Shadowrun* und *Matrix* sind eingetragene

Warenzeichen der FASA Corporation.

© 1992 by FASA Corporation

Copyright der deutschen Produkte

© 1993 by Fantasy Productions

Alle Rechte vorbehalten.

---

**[Homepage](#)** des Autors!