

# Fleischtransport

Ein SHADOWRUN-Abenteuer von Jonas Nolte

## Inhalt

Klinikkuriere.....	1
Szene 1: Treffen an der A113.....	2
Szene 2: Lageübersicht in Frankfurt (Oder).....	4
Szene 3: Die Ruinen der Slubice-Klinik.....	7
Szene 4: Zwischenstopp im Lutherstift.....	8
Szene 5: Endspurt zur Schattenklinik.....	9
Anhang.....	10

## Klinikkuriere

---

In der linken oberen Ecke seines AR-Fensters wurde angezeigt, dass sein Kommlink klingelte.

Neben dem blinkenden Symbol schwebte ein mahnendes rotes Ausrufezeichen. Beim Blick auf die Kontaktdaten wusste Daniel Kleist auch warum. Am anderen Ende der Verbindung wartete einer seiner wichtigsten Klienten. Rasch nahm er den Anruf an. Personen wie sie ließ man nicht warten.

»Guten Tag Frau Brandt.«

»Guten Tag. Ich muss Ihnen eine Änderung im Zeitplan mitteilen.«

Sie kam immer direkt auf den Punkt. Das mochte er an ihr. Keine langen Formulierungen, keine vielschichtigen Bedeutungen ihrer Aussagen, keine Wortklauberei um des Stolzes willen. Prägnanz war einfach viel zu einfach in ihrem Geschäft, um darauf zu verzichten. Musste an der Arbeit liegen.

»Unglücklicherweise benötigt mein Kunde die bestellte Ware früher als angedacht. Sie müssen also den Transport beschleunigen. Ich brauche die Lieferung binnen 22 Stunden. Bekommen Sie das hin?«

Sein Blick fiel auf seinen virtuellen Schreibtisch. Leicht an den Rand geschoben, direkt neben seinem Kalender, lag das Transkript eines Anrufs. In den Metadaten der Datei stimmte das Aufzeichnungsdatum mit dem heutigen überein. Gesprächsstart um 17:33:55 Uhr, Gesprächsende um 17:49:12 Uhr. Nun prangten die Ziffern zwei, drei, fünf und acht auf dem Display, in dieser Reihenfolge.

»Ein schnellerer Transport erfordert zusätzliche Mittel. Die Frage ist, ob Sie bereit sind diese auszugeben.«

Das Gespräch vorhin war ein Schlag in die Magengrube gewesen. Sein Kontakt bei der Gang – er nannte sich Wiesel – war verärgert gewesen. Hatte gemeint, dass sie zu wenig Geld für ihre Arbeit bekommen würden. Sie bräuchten zusätzliche Ressourcen, um den gestiegenen Anforderungen gerecht zu werden. Als er nachfragte und um konkretes bat, ergoss sich eher ein Schwall aus Vorwürfen denn aus Argumenten über ihn.

»Sie wissen genau, dass wir einen festen Preis ausgemacht haben.«

»Einen festen Preis für einen festen Liefertermin.«

Das weitere Gespräch mit dem aufmüpfigen Ganger war keineswegs erfolgreich gelaufen. Es war vielmehr eskaliert. Er hatte sich schlichtweg geweigert, ohne erheblich – aus Daniels Sicht grundlos – mehr Geld weiter Ware auszuliefern. Selbstverständlich ging er nicht auf die Forderung ein. Gab man gegenüber solchen Personen erst einmal nach, wurden die Forderungen schnell noch maßloser. Das Gespräch endete mit der wütenden Bemerkung von Wiesel, dass sie bis auf weiteres nichts transportieren würden.

»Nun gut. Ich kann Ihnen 10% drauflegen.«

»Zeit ist Geld. 30% Aufschlag ist das Minimum.«

»Ausgeschlossen. Mit gutem Willen gebe ich Ihnen 20%, dafür bleiben Sie Exklusivpartner.«

Ihm fehlte die Zeit, um nach guten und günstigen Alternativen Ausschau zu halten. Sie war eine wichtige Klientin, ein Fehlschlag würde ihn mehr als nur das Geld kosten. Wenn er sich hier behauptete, dann konnte er sich auch der längerfristiger Kooperation sicher sein. Und mit ihrer Empfehlung auch seine Kontakte ausbauen.

»Einverstanden.«

»Höchst erfreulich. Direkte Abgabe am Standort 3, bis 22 Uhr. Viel Erfolg.«  
»Auf Wiedersehen.«

Das AR-Fenster zog sich in sich zusammen und verschmolz mit dem Hintergrund. Langsam atmete Daniel aus. Er brauchte eine schnelle Lösung. Es war an der Zeit, ein paar Runner zu finden.

## Einleitung

---

Dieses Abenteuer spielt in der 6. Welt von Shadowrun. Es führt die Charakter der Spieler, sogenannte Shadowrunner, an die brandenburgische Grenze der ADL zu Polen. Genauer gesagt nach Frankfurt an der Oder, wo sie Fracht über die Grenze und noch am selben Tag weiter nach Berlin schmuggeln müssen. Vor Ort findet zur selben Zeit das »Dirtfest« statt, was die örtlichen Gangs zusätzlich aufheizt. Eine schwierige Umgebung, in der sich die Shadowrunner und Zeitdruck und Beobachtung möglichst unauffällig bewegen müssen.

In diesem Abenteuer wurde bewusst auf exakte Spielwerte oder Verweise auf Regelbücher verzichtet, damit die Geschichte mit dem Grundregelwerk jeder Edition gespielt werden kann. Alle dafür benötigten Hintergrundinformationen finden sich in der Geschichte selbst. Viel Spaß beim Laufen in den Schatten!

## Hintergrund

---

Daniel Kleist ist ein Schieber der Tamanous, einer Gruppierung, die mit Organhandel ihr Geld verdient. In seiner Funktion koordiniert er den Schmuggel von Organen aus ganz Osteuropa in die ADL hinein, insbesondere in das als Verteiler fungierende Berlin. Dafür bedient er sich verschiedenen Gangs und Gruppierungen, die den Transport über die Grenze übernehmen. Ein beliebter Ort dafür ist Frankfurt an der Oder. Hier treffen mangelnde Kontrolle

durch den Grenzschutz auf willige Gangs, die sich immer etwas dazu verdienen wollen. Eine davon sind die Fantastics, mit denen die Tamanous in der Vergangenheit schon öfter zusammengearbeitet haben.

Diese Tatsache ist auch den Medusa, eine weitere Gruppierung von Organhändlern, aufgefallen. Sie agieren in der gesamten ADL und erschließen sich zum aktuellen Zeitpunkt neue Märkte und Warenkanäle, zu denen auch der Schmuggelweg über Frankfurt Oder zählt. Um die Tamanous vor Ort zu schwächen bestechen sie gezielt die Gangs, die für sie transportieren. Zu diesen zählen auch die Fantastics.

Bei einem Routinegespräch zerstreiten sich Kleist und sein Kontaktmann bei den Fantastics über neue Forderungen, als Resultat werden alle aktuelle Lieferungen eingefroren. Darunter auch eine, die direkt auf der polnischen Seite wartet. Unglücklicherweise wird kurz darauf klar, dass diese dringend benötigt wird.

Nina Brandt, Chirurgin in einer Berliner Schattenklinik, braucht dringend ein Herz und eine Lunge für einen Kunden. Also engagiert Kleist Shadowrunner, damit die Organe noch rechtzeitig ans Ziel kommen.

## Zusammenfassung

---

Der Auftrag beginnt für die Runner auf einer kleinen Autobahnraststätte in Berlin. Sie werden mit der Aufgabe betraut, zunächst ein Paket über die Grenze zu bringen, abzugeben und anschließend ein neues Paket nach Berlin zu transportieren. Vor Ort angekommen bemerken sie, dass hier die örtlichen Gangs das Sagen haben. Darüber hinaus findet aktuell noch das »Dirtfest« statt, das Unruhe und Aufregung in die sonst eher beschauliche Gegend bringt. Die Runner müssen ungesehen auf die polnische Seite kommen, dort das erste Paket abholen und zu einem Zwischenlager auf der anderen Seite bringen. Dabei stehen ihnen die Teilnehmer des Dirtfestes, die örtlichen Gangs sowie die aktuell widrige Umgebung selbst im Weg. Haben sie all dies geschafft, müssen sie nur noch rechtzeitig in Berlin ankommen.

## Szene 1: Treffen an der A113

---

### Auf einen Blick

---

Die Runner werden durch ihre(n) Schieber zu einem Treffen mit einem Auftraggeber geschickt, der an der A113 stattfindet. Ihre Aufgabe: Ein Paket über die polnische Grenze nach Berlin bringen.

### Aufhänger

---

Direkt zu Beginn bietet es sich an die Geschichte mit der Hintergrundgeschichte der Runner zu verknüpfen oder ein paar kleine Vorandeutungen zu treffen. Möglicherweise hat

einer der Charakter Bodyware eingebaut, bei der man sich nicht ganz sicher sein kann, woher sie eigentlich ursprünglich kam....

Ansonsten könnte es sich bei dem Kunden, der die Organe am Ende bekommen soll, auch um einen Freund oder Bekannten einer der Runner handeln. Falls es doch nicht direkt so persönlich werden soll, können die Runner zumindest beschreiben, wie sie den Tag zwischen Anruf und Treffen gestalten. Wer schläft aus, wer hat noch die letzte Nacht in den Knochen und wer bereitet sich eventuell schon auf den Auftrag vor.

## Sag´s Ihnen ins Gesicht

---

Schrill reißt euch Kommlink aus dem Schlaf. Das Display zeigt euch in neonfarbigen Lettern an, dass es Samstag um 6 Uhr morgens ist. Eine neue, ungelesene Nachricht eures Schiebers blinkt in eurem persönlichen Nachrichtenfeed. Mit noch immer müden Augen beginnt ihr sie zu lesen.

»Moinsen, ich hab was für dich. Ein schnell zu erledigender Auftrag, anscheinend alles noch heute. Treffen findet um 10 Uhr an der A113 in Berlin statt, im Route 113. Koordinaten sind anbei. Fragt dort nach einem Herrn Kleist.«

### Bei der Ankunft an der Raststätte:

Als ihr einer nach dem anderen auf der Raststätte ankommt, erwartet euch ein vorgezeichnetes Bild. Herumstehende Transporter, Autos, einige Motorräder. Im Hintergrund verschwimmen einige Wohnblocks mit dichten Smog-Wolken naher Fabriken. Vor euch erhellen Leuchtstoffröhren den Eingang zu einem Restaurant, über dem in geschwungenen Lettern der Name »Route 113« steht. In der AR ist schon das aktuelle Frühstücksangebot zu sehen, zusammen mit dem flackernden Versprechen von warmen Soykaf. Als ihr das Restaurant betretet, erwartet euch die einladende Atmosphäre aus schmucklosen Plastik und kühlem Leichtmetall, garniert mit billigen Postern und kitschiger AR-Verzierung. Hinter der Theke steht eine korpulente Orkin mittleren Alters, die langen blonden Haare fallen ihr über die breiten Schultern. Mit freundlichem Blick schaut sie von ihrem Kommlink auf, als ihr näher herantretet.

## Hinter den Kulissen

---

Daniel Kleist, ein Schieber der Tamanous, musste auf die schnelle Runner für einen Organtransport aufreiben. Das erklärt auch, warum die herbeigebetenen Runner eventuell nicht perfekt für den Auftrag passen. Andere gab es eben nicht. Als Treffpunkt hat er einen schnellen und neutralen Ort gewählt, er selbst hat mit der Wirtin Maria Brinks gute Erfahrungen gemacht und benutzte das Hinterzimmer schon häufiger für Treffen.

Er selbst trägt saubere und gepflegte Kleidung, die aber nicht aus der aktuellen Modekollektion entstammen. Eine weiche Baumwollhose, ein weißes Hemd und einen Businessblazer darüber. Alles in der Edition mit integriertem Panzergewebe. In seinem Gesicht zeichnen sich die Spuren von wenig Schlaf ab, unter den Augen sind nur schlecht verdeckte Ringe. Seine schwarzen Haare sind kurz und kraus, der Ansatz eines Bartes zierte seine Wangen. Er versprüht eine leichte Anspannung, die aber lediglich dem Umstand verschuldet ist, dass die Zeit für die Ablieferung seiner Ware beständig tickt. Gegenüber den Runnern verhält er sich höflich und bestimmt, verzichtet auf unnötiges Geschwafel und kommt direkt zum Punkt. Er hat keine Zeit mehr zu verlieren. Nachdem ein grobes Einverständnis erzielt wurde, ist er bereit den Runnern mehr Informationen zu offenbaren.

Auftragsparameter:

1. Die Runner müssen nach Frankfurt an der Oder reisen und dort auf die polnische Grenze gelangen. Dort holen sie bei folgenden Koordinaten/Adresse ein Paket ab.
2. Dieses Paket bringen sie dann über die Grenze zu einer weiteren Adresse, wo sie es an einen Herrn Dietrich abgeben.
3. Dieser wird ihnen kurze Zeit später ein neues Paket aushändigen, welches die Runner an einer Berliner Adresse abgeben.
4. Dies muss bis spätestens heute Abend um 22 Uhr geschehen und die Pakete dürfen unter keinen Umständen geöffnet oder beschädigt werden. Wird einer dieser Bedingungen verletzt, gibt es keine Bezahlung. Diskretion gilt als vorausgesetzt.

Weitere Informationen:

- Die Basisvergütung liegt bei 3.000 Nuyen pro Person. Für jede volle Stunde, die die Runner vor Ablauf der Zeit fertig sind, gibt es insgesamt (also für die gesamte Gruppe) 500 Nuyen mehr.
- Die Runner bekommen eine Karte zur Identifikation mitgegeben
- Maße Paket 1: ca. 200cm x 60cm x 40 cm; etwa 80 kg schwer
- Maße Paket 2: ca. 60cm x 40 cm x 30cm; etwa 10 kg schwer
- Adressen & Koordinaten:
  1. Kopernika 12  
[52.351770; 14.557649]
  2. Beeskower Straße 25 [52.339494; 14.533529]
  3. Kienitzer Straße 48, Parkhaus 3. UG  
[52.477208; 13.435164]

Über die eigentlich zu transportierende Ware schweigt er, für ihn gehört die Diskretion der Runner zum Teil des Vertrags. Auch über seine exakten Hintergründe verliert er kein Wort. Je weniger die diesbezüglich wissen, umso besser. Zumal er selbst noch nicht weiß, weshalb seine üblichen Lieferanten plötzlich mehr Geld fordern.

## Daumenschrauben

---

Um den Run schwierig zu gestalten kann die Zeit für den Run verkürzt werden, ansonsten tun sich die Schwierigkeiten erst während des Runs auf. Soll es zu Beginn schon mehr Konfliktpotential geben, können sich zum Zeitpunkt des Treffens in »Route 113« Ganger aufhalten, die entweder (aus irgendeinem Grund) auf Stress aus sind oder bereits eine Vergangenheit mit den Runnern haben. Vielleicht ergibt sich ja auch aus den Aufhängern ihrer Charaktere ein Konflikt oder es muss noch auf die schnelle ein gemeinsames Teamfahrzeug organisiert werden, wenn sich die Runner noch nicht kennen.

## Keine Panik

---

Scheint der Auftrag den Runnern zu schwer oder müssen sie für dessen Erledigung noch unbedingt etwas besorgen, kann ihnen mehr Zeit gegeben werden. Möglicherweise bleibt doch etwas mehr Zeit, alles rechtzeitig abzugeben, was Herr Kleist durch eine Nachricht inmitten des Meetings erfahren könnte. Die Runner wissen schließlich nicht, was sie transportieren sollen. Die Entlohnung kann ebenfalls noch etwas nach oben angepasst werden. Außerdem wird Kleist betonen, dass er keinen gewalttätigen Widerstand erwartet, die Runner sollen lediglich unauffällig transportieren. Von A nach B nach C, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Dass sollte für Profis doch keine Schwierigkeit darstellen, oder?

## Schauplätze

---

Der Treffpunkt der Runner ist an der A113 in Berlin gelegen, noch innerhalb des Berliner Sprawlgebiets. Dort liegt eine inzwischen etwas altmodische wirkende Raststätte mitsamt Restaurant, in dem sich hungrige Fernfahrer gerne verpflegen. Das »Route 113« entspricht dem Klischee eines amerikanischen Diners aus den 60ern des vergangenen Jahrhunderts, gepaart mit deutscher Gemütlichkeit. Hier kann man sich für wenig Geld mit viel fettigem Essen versorgen. Dementsprechend besteht das Klientel aus dem Bodensatz der Gesellschaft, aus dem nur nostalgisch angehauchte Fernfahrer und Ganger herausragen. Herr Kleist wartet im Hinterzimmer des Restaurants, welches gelegentlich für genau solche Meetings genutzt wird. Schließlich muss man sich immer etwas dazuverdienen.

## Szene 2: Lageübersicht in Frankfurt (Oder)

---

### Auf einen Blick

---

Die Runner kommen in Frankfurt an der Oder an und verschaffen sich einen Überblick über die Lage. Sie erkennen, dass ihr Auftrag aufgrund des gerade stattfindenden „Dirtfests“ schwieriger als gedacht werden könnte.

### Sag´s Ihnen ins Gesicht

---

#### Bei der Ankunft in Frankfurt (Oder)

Nach einer knappen Stunde Fahrt über immer schlechter werdende Autobahnen erreicht ihr das Ortsschild von Frankfurt (Oder). Hinter dessen verblässender gelber Farbe tut sich eine Stadt auf, deren ehemalige Glanzzeit ebenso sehr verblasst ist. Der ehemalige Träger deutsch-polnischer Freundschaft zeigt sich nunmehr fast als vergessener Ort, an dem nur noch die stursten Köpfe weiterhin leben wollen.

Als ihr durch die Stadt fahrt, seht ihr mehr als die Hälfte der Häuser offensichtlich leer stehen, in nur wenigen brennt Licht. Zersplitterte Fensterscheiben, herab blätternde Fassaden und verwilderte Vorgärten prägen das Bild, dass euch bis an die Stadtmitte begleitet. Fast erwartet ihr hier nur die überschwemmten Ruinen einer ehemaligen Innenstadt zu sehen. Eure Augen werden nicht enttäuscht, doch eure Ohren vernehmen unerwarteterweise laute Motorengeräusche, das Aufheulen von vor Pferdestärken trotzen Gefährten. Etwas gedämpft hört ihr eine Ansage über die Stadt peitschen.

*„Sehr verehrte Damen und Herren, liebe Freunde des Motorsports, herzlich willkommen bei unserer diesjährigen Ausgabe des Dirtfests! Und natürlich erfreuen uns auch nun wieder an unseren talentierten Fahrern, die ihr Kön-*

*nen nun unter besten Platzverhältnissen unter Beweis stellen werden. Die Motoren sind schon warmgelaufen, die Gemüter erhitzt und die Piloten sind sowieso heiß darauf, endlich wieder unsere traditionsreiche Strecke fahren zu können. Verehrte Freunde des schlammigen Spektakels, begeben Sie sich an Startposition, falls sie dies noch nicht getan haben sollten. In fünf Minuten beginnt das erste Rennen. Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Dirtfest!“*

### Hinter den Kulissen

---

Am Ort ihres Auftrags angekommen müssen die Runner feststellen, dass dieses scheinbar verschlafene Nest nun in ziemlichem Aufruhr ist. Das Dirtfest bringt einigen Trubel mit sich und durchkreuzt ihre bisherigen Pläne. Trotzdem gilt es den Auftrag in der angesetzten Zeitspanne durchzuführen.

#### Das Dirtfest

Seit Beginn der 2070er findet alljährlich, kurz nach Ablauf des Hochwassers, das Dirtfest statt. Bei diesem von dem Nomadenstamm „Szlachta“ organisiertem Rennen messen sich mutige bis tollkühne Fahrer aus der gesamten ADL mit ihren Offroad-tauglichen Vehikeln. Es gilt den dicksten Schlamm am schnellsten zu durchqueren. Dieses „kulturelle“ Spektakel hat in den letzten Jahren nicht nur die lokale Bevölkerung begeistert, sondern auch immer mehr Interessierte aus dem gesamten Osten der ADL angeockt, was von den Ansässigen mit Misstrauen beobachtet wird.

Neben dem eigentlichen Rennen finden rund um das Event noch kleinere Veranstaltungen statt, die zumindest für einen Tag fast eine Volksfeststimmung aufkommen lassen.

Angelehnt an die Wattrennen im Norden findet hier das Schlammrennen statt. Die Teilnehmer müssen zu Fuß so schnell wie möglich eine sehr schlammige Strecke überwinden. Vor einigen Jahren fand probenhalber ein Juniorenrennen statt, dass in einer Vollbelegung der örtlichen Klinik durch starke allergische Reaktionen endete. Seitdem tragen auch die Erwachsenen beim Lauf durch den Schlamm meistens chemisch imprägnierte und behandelte Gummistiefel. Ansonsten finden sich zahlreiche kleine Verkäufer ein, es werden Fressbuden aufgebaut und am Abend findet unter den traditionellen Mitbürgern ein großes Besäufnis statt.

### Die örtlichen Machtstrukturen

Aus der Geschichte Frankfurts heraus hat sich ergeben, dass die Bevölkerung hier für sich selbst sorgt. Örtliche Familienclans, und daraus entstandene Gangs dominieren die soziale Struktur. Meist bleibt man unter sich, beschützt sich und seine Nächsten und versuchte Konflikte zu vermeiden. Nur wenige Gruppen stechen hier heraus.

Die *Fantastics* sind eine lokale Flash-Hop-Gang, die den Oderturm als Hauptquartier nutzt. Zwar sind die unteren Stockwerke ständig von Schlamm und Dreck verschmutzt und seit geraumer Zeit höchst einsturzgefährdet, dass hält die insgesamt 20-30 Mitglieder aber nicht davon ab, in den Stockwerken darüber zu hausen. Manche der 20 Stockwerke sollen geradezu gemütlich sein, gemessen am Zustand der Gebäude drumherum. Auf dem obersten Stockwerk versuchen sie dauerhaft eine Windkraftanlage als Energiequelle zu errichten, um damit ihre Musikanlage versorgen zu können, mit der sie die umliegenden Gebäude mit nervtönendem FlashHop beschallen. Ihr Nuyen verdienen sie sich mit dem Bewachen von Schmuggelwaren der Vory.

Vor Ort gibt es außerdem noch die *Oderwacht*, die auch für die Sicherheit des Dirtfests verantwortlich sind. Außerhalb dessen haben sie in letzter Zeit für die Tamanous gearbeitet, ihr Kontaktmann *Wiesel* sprach die Aufträge mit Herrn Kleist ab. Dieses Arrangement missfiel einer den Tamanous konkurrierenden Organisation, den Medusa. Diese überbot die üblichen Zahlungen für Transport und Schutz, sodass die *Oderwacht* nun kurz davor steht, Aufträge für sie zu erledigen. Zur *Oderwacht* gehören insgesamt etwa 40 Mitglieder, von denen aber nur die wenigsten ständig aktiv sind.

### Wege zum östlichen Ufer

Nach einem Abgleich mit der örtlichen Karte und den Koordinaten werden die Runner feststellen, dass sie ihr erstes Missionsziel am Ostufer der Oder befindet. Es handelt sich hierbei um die scheinbar zerstörte Slubice-Klinik. Drei Faktoren erschweren es den Runnern hinüber zu gelangen. Die einzige Brücke innerhalb der Stadt über den Fluss wurde 2060 zerstört. Beide Ufer sind noch von massivem Schlammsschichten bedeckt, dazwischen befindet sich die brackige Oder. Aktuell findet das Dirtfest statt, sodass besonders viel Aufmerksamkeit auf dem westlichen Ufer liegt.

Die einfachste, aber auch zeitintensivste Lösung besteht darin, zur nächstgelegenen Brücke zu fahren, die Grenze zu überqueren und auf der polnischen Seite an die Klinik heranzufahren. Anschließend muss die Fahrt erneut absolviert werden, um zur Lutherklinik zu gelangen. Im Zuge der Eukriege wurde die Region jedoch so vollständig verwüstet, dass die nächste Brücke (zumindest die, die euch euer Gridguide anzeigt) eine Stunde entfernt ist. Heißt also im Klartext, dass mindestens 4h Zeit eingeplant werden müssen. Außerdem finden an diesen Stellen sporadische Grenzkontrollen statt, die eine Weiterfahrt zusätzlich verzögern könnten.

Haben die Runner einen Helikopter oder einen Anhänger mit Boot, können sie dieses Problem freilich umgehen. Aber seien wir ehrlich, welches Runnerteam nimmt solches Equipment nach Frankfurt an der Oder mit? Nichtsdestotrotz liegen am Ufer einige kleine Boote, mit denen die Anwohner gelegentlich übersetzten. Es sind eher Nusschalen, aber sie reichen aus. Normalerweise gibt es auch eine Art Fähre hinüber, die ist jedoch wegen des Dirtfestes außer Betrieb.

Ungemütlich wird es vor allem dann, wenn die Runner sich zu Fuß auf die andere Seite kämpfen, in der Reihenfolge Schlamm, Fluss, Schlamm, anschließend umgekehrt zurück. Die effektivste Lösung sollte also sein, sich irgendwoher einen schwimmfähigen Untersatz zu besorgen.

## Daumenschrauben

---

Durch das Dirtfest kommen einiges an Dynamik und zusätzliche Schwierigkeiten auf die Runner zu. Die ansonsten eher verlassene Stadt ist plötzlich von Fans gefüllt, die im Laufe des Tages mit gestiegenem Alkoholkonsum auch immer enthemmter werden. Gerade das Start- und Zielareal ist dicht bevölkert, was unglücklicherweise relativ nah an der sonst günstigsten Schneise für die Runner liegt. Aufgrund des lokalen Spektakels sind sogar (privat betriebene) Kameradrohnen unterwegs, die die Action entlang der Strecke filmen. Als wäre dies nicht genug, sind die örtlichen Gangs natürlich besonders aufmerksam gegenüber potentiellen ortsfremden Unruhestiftern und werden im fortschreitenden Verlauf des Tages auch gerne streitlustiger.

## Keine Panik

---

Bekommen die Runner bei diesem Anblick Panik, gilt es sie mit einigen Erkenntnissen zu beschwichtigen. Zwar führt die Strecke am Flussufer vorbei, aber die einzelnen Rennen sind weit auseinander und es gibt quasi keine physischen Streckenabschnittswächter, sodass selbst bei einem laufenden Rennen das Überqueren der Rennstrecke im richtigen Moment kein Problem ist. Schlussendlich ist es immer noch das Dirtfest in Frankfurt an der Oder und kein

Spiel der Berliner Cybears, dementsprechend geringer ist auch die Anzahl und Professionalität des anwesenden Klientels.

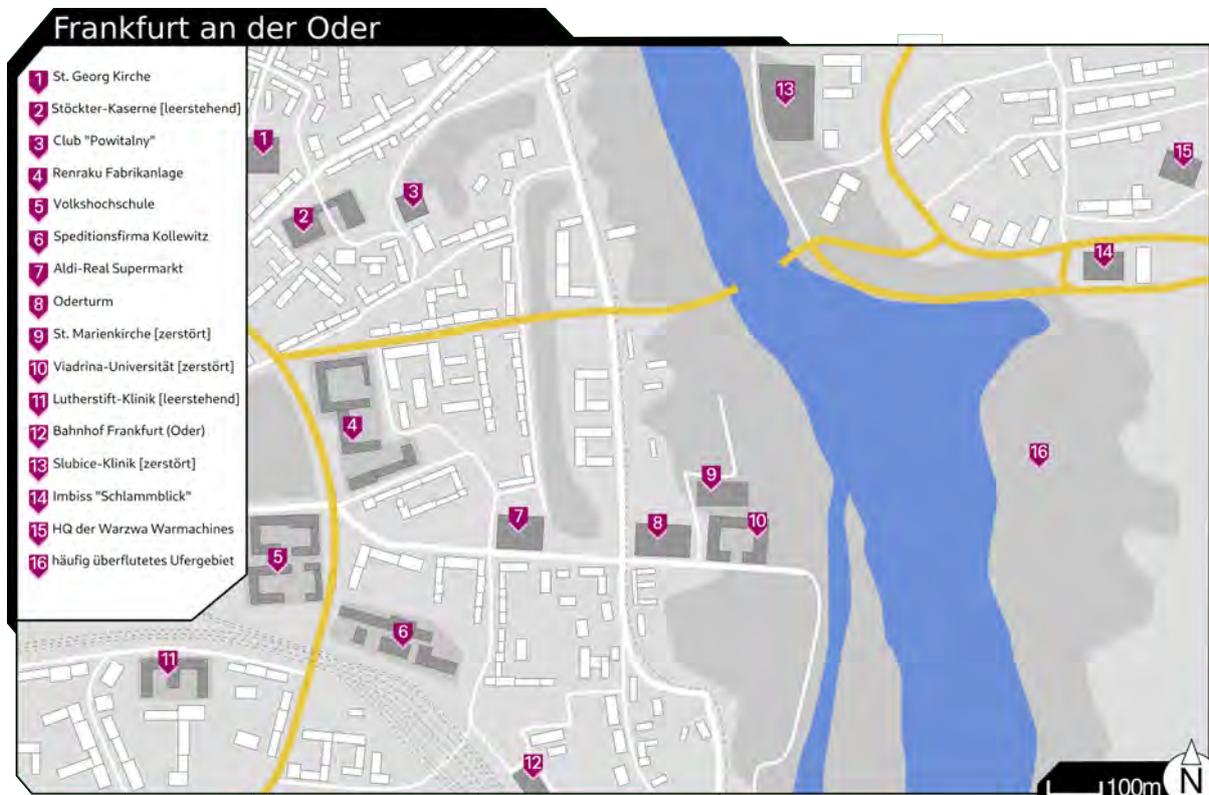
## Schauplätze

Dieses Abenteuer spielt in Frankfurt an der Oder. Anbei ist eine Karte, die das gesamte relevante Gebiet zeigt. Der genaue Ort und die Fahrstrecken des Dirtfests sind bewusst nicht eingezeichnet, damit Sie diese nach Ihren Vorlieben arrangieren können. Auf der Karte sind unter anderem die wichtigen Ziele des Auftrags, aber auch einige andere Orte verzeichnet. Haben Sie gerne Spaß damit diese kreativ einzubinden.

Frankfurt an der Oder ist zweigeteilt, besteht aus dem zu Brandenburg gehörendem Westufer und dem zu Polen gehörendem Ostufer. Regelmäßig tritt die Oder bei Überschwemmungen über ihre Ufer und hat so mit der Zeit die Ufernahen Gebäude zerstört. Dort herrscht nun der Schlamm. Über die je nach Sichtweise noch bewohnbaren Teile der Stadt herrschen größtenteils Familienclds, die sich in Gangs zusammen gerettet haben. Aufgrund zahlreicher Streitigkeiten untereinander hat es bisher niemand geschafft eine Vormachtstellung zu erlangen und zu expandieren. Man ist unter sich und eigentlich auch ganz froh darüber.

## Neuere Geschichte von Frankfurt (Oder)

Der Niedergang Frankfurts begann aber schon in den ersten Eurokriegen. Im Dezember 2031 überquerten russische Panzerverbände die damaligen Grenzen der BRD. Eilig wurde quasi die komplette Zivilbevölkerung des Westufers evakuiert, ehe ein heftiger Kampf um die Stadt entbrannte. Zahllose Einschusslöcher zeugen noch heute von diesen Ereignissen. In der Hoffnung die russische Invasion aufzuhalten, zerstörte die Bundeswehr zahlreiche Deiche, wodurch die Oder Frankfurt zum ersten Mal großflächig überschwemmte und verwüstete. Anschließend wurde die Stadt aufgegeben, die Streitkräfte zogen sich zu besser verteidigbaren Positionen zurück. Nach dem Ende der Eurokriege kehrte kaum jemand in die schon vorher verarmte Region zurück, es fehlte jegliches Geld zum Wiederaufbau. Durch die weiterhin zerstörten Deiche begannen starke Überschwemmungen regelmäßig Bausubstanz abzutragen und das Stadtbild weiterhin zu verwüsten. Langsam begann sich in der Stadt der Schmuggel breitzumachen, benutzte Frankfurt als Zwischenstopp aus dem Osten in die ADL. Die Nationalrepublik Polen versuchte dies zumindest offiziell zu unterbinden und schloss 2060 mit der Sprengung der Rosa-Luxenburg-Brücke bildgewaltig den letzten Grenzübergang der Region. Seitdem hat sich die Lage der Region nicht verbessert, hier dominieren Armut, Kriminalität, Schmuggel und der Kampf um die wenigen verbliebenen Arbeitsplätze das alltägliche Bild. Ein trostloser Flecken Erde, der nur noch durch die Sturheit seiner Bewohner weiter existiert.



# Szene 3: Die Ruinen der Slubice-Klinik

---

## Auf einen Blick

---

Die Runner erreichen den ersten Checkpoint ihres Auftrags. Dort nehmen sie das erste Paket in Empfang.

## Sag´ s Ihnen ins Gesicht

---

Am Ostufer angekommen zeigt sich dasselbe Bild wie auf der anderen Seite. Schlammüberwältzte Ufer, zu Ruinen verkommene Gebäude, lediglich auf den verbliebenen Straßenschildern prangen nun polnische Wörter. Euer Zielgebäude findet ihr sehr nah am Ufer. Die Wände des Erdgeschosses sind von Wasser aufgebrochen, selbst von außen seht ihr in einigen Gängen dicken Schlamm stehen. Über der Eingangstür verbleicht langsam der Schriftzug „Slubice Klinik“, nur die wenigsten Fenster haben noch Scheiben in ihren Rahmen. Überall am Gebäude sind Spuren längst vergangener Kämpfe zu sehen, Zeichen von Plünderungen und Bränden. Das ehemalige Krankenhaus ist nur ein Schatten seiner selbst, eine verkommenen Ruine, die nur noch steht weil ihr niemand gesagt hat, dass sie langsam mal zusammenbrechen könnte.

## Hinter den Kulissen

---

Eine in Ruinen liegende Klinik, ein mysteriöser Auftrag – da bietet sich doch ein wenig Gruselei an, oder? Das Ambiente darf gerne unheimlich, angespannt und gruselig wirken. Flackernde Lichter, dunkle Flure und scharrende Geräusche vermitteln den Eindruck eines Ortes, an dem niemand lange verweilen will.

Die Schwierigkeit bei der Abholung besteht lediglich darin, die Räumlichkeiten zu finden und sich mit den (kein Deutsch sprechenden) Anwesenden zu verständigen. Es handelt sich hier um fünf Männer osteuropäischen Hintergrunds, deren leicht vernachlässigtes Äußeres auf starken Gebrauch von Waffen, Tabak, Alkohol und Drogen hindeuten. Mithilfe der Identifikationskarte können jedoch Missverständnisse schnell aus dem Weg geräumt und die Ware übergeben werden. Es handelt sich dabei um eine große Kiste aus schwarzem Hartplastik, die an den wichtigsten Punkten mit Metall verstärkt wurde. Sie erinnert leicht an Schlafkapseln aus einem Sarghotel und besitzt einen Öffnungsmechanismus an der scheinbaren Oberseite. Man schärft den Runnern (so gut es sprachlich eben geht) noch ein, dass sie damit unbedingt vorsichtig umgehen sollen.

Sollten sich die Runner dazu entschließen die Kiste genauer zu untersuchen, können sie aus dem Inneren ganz leichte, regelmäßige Piepsgeräusche hören (Vitalmonitor), gege-

benenfalls sogar sehr, sehr leise Atemzüge. Öffnen sie die Kiste, finden sie in dieser eine einen jungen Mann vor, der mager, geradezu ausgemergelt wirkt. In seiner Armbeuge hängt ein Infusor, der in regelmäßigen Abständen Medikamente zu applizieren scheint. Er ist in verformbaren Schaumstoff gebettet, der seinen Körper fast vollständig umschlingt und an Ort und Stelle hält. Auf seiner nackten Brust klebt ein Etikett, das die Worte „Reserviert für“ und einen Barstrichcode enthält. Versucht man diesen zu lesen, kommt nur ein wilder Code aus Buchstaben und Zahlen heraus.

## Daumenschrauben

---

Soll es etwas mehr Würze in der Szene geben, bieten sich mehrere Möglichkeiten an. Die Männer könnten widerpenstiger sein, die Ware an Fremde zu übergeben. Außerdem warten draußen einige Mitglieder der Oderwacht, die sich ihre normale Einnahmequelle nicht entgehen lassen wollen. Wurde bereits erwähnt, dass solche Ruinen gerne verschiedenste Arten von Crittern anziehen? Nein? Nun, man kann ja nie wissen...

## Keine Panik

---

Die Runner sollen hier das Paket abholen, mehr nicht. Stellen sie sich nicht allzu dumm an und zeigen, dass sie die rechtmäßigen Lieferanten der Lieferung sind, sollte hier nicht schiefgehen.

## Schauplätze

---

Die Slubice-Klinik war finanziell und personell noch nie gut aufgestellt gewesen, dementsprechend wunderte es niemanden, dass sie nach der Zerstörung Frankfurts nie wieder aufgebaut wurde. Vielmehr wurden die letzten Geräte, die nicht von der russischen Armee als Eigenbedarf deklariert wurden, noch geplündert. Überraschenderweise hält die Bausubstanz an sich noch relativ gut, auch wenn die Kellergeschosse und Erdgeschosse hoffnungslos unter einer Waser-Schlamm-Mischung bedeckt sind. Im dritten Obergeschoss hingegen wurden einige Räume wieder hergerichtet, sodass sie mit zwei zugeführten Augen als medizinisch akzeptabel gelten könnten. Diese dienen als Zwischenlager für wichtige - insbesondere organische - Schmuggelware. Zu diesem Zweck sind Böden und Wände zumindest teilweise gefliest, leicht zu reinigende Oberflächen bestimmen die Gestaltung der Zimmer. Die Räumlichkeiten können über eine Hebebühne an der Nordseite sicher erreicht werden.

# Szene 4: Zwischenstopp im Lutherstift

---

## Auf einen Blick

---

Die Runner bringen ihr erstes Paket zum zweiten Checkpoint, der Lutherstift-Klinik. Nach einiger Wartezeit bekommen sie ihr zweites Paket ausgehändigt.

## Sag´s Ihnen ins Gesicht

---

### Bei der Ankunft am Lutherstift

Ein altes, aus gelbem Backstein erbautes Gebäude ragt vor euch auf, drei Stockwerke hoch. Über dem Haupteingang hängt ein schmales silbernes Kreuz, die in die Türen eingelassenen Scheiben sind leicht dreckig. Neben der Tür steht ein großer Findling, an den mit metallenen Lettern der Schriftzug „Lutherstift – Heilung seit 1891“ angebracht ist. Ein Schild an Seite verweist darauf, dass sich der Lieferanteneingang ums Eck befindet.

Dort angekommen zeigt sich ein ähnliches Bild. Der Lieferanteneingang scheint direkt neben der Notaufnahme zu liegen, zumindest stehen hier einige weiße Lieferwagen mit der rettungsdienstlicher Aufschrift herum. An einen Laternenpfahl gelehnt steht Zigarette rauchend eine Frau, die euch aus müden Augen heraus beobachtet.

## Hinter den Kulissen

---

Zunächst muss es den Runnen gelingen, wieder auf die andere Seite der Oder zu gelangen. Höchstwahrscheinlich werden sie zu diesem Zweck eben jenes Transportmittel nutzen, mit dem sie schon hinüber gesetzt haben. Dies ist Mitgliedern der Fantastics oder der Oderwacht nicht verborgen geblieben, trotz oder gerade wegen des noch laufenden Dirtfests. Dementsprechend ist es nicht unwahrscheinlich, dass sie die Runner auf der anderen Uferseite erwarten werden. Insbesondere die Mitglieder der Oderwacht wissen, um was es sich bei der Fracht der Runner handelt. Ihnen gehen hier Einnahmequellen flöten, sie werden versuchen dies zu verhindern. Aufgrund der laufenden Veranstaltungen werden sie aber weder in voller Stärke noch mit eskalierender Gewalt auftreten.

Haben sie diesen Gefahrenherd erfolgreich gemeistert, geht es weiter zur Lutherstift-Klinik. Dort können sie ihr Paket am Lieferanteneingang abgeben und werden darum gebeten, in einem Warteraum Platz zu nehmen. In diesem beherrschen mit Plastik überzogene Möbel das Ambiente, zumindest können die Runner etwas verschnaufen. Nach einer guten Stunde bekommen sie dann ein erneutes Paket in die Hand gedrückt: Ein metallischer Koffer mit einem „Biohazard“-Symbol darauf. Ihnen wird abermals eingeschärft diesen unter keinen Umständen zu öffnen und vorsichtig zu transportieren.

Allmählich könnten die Runner herausgefunden haben, was hier eigentlich vor sich geht und gegebenenfalls Fragen stellen. Man wird stets versuchen sie immer wieder abzuwimmeln, aber unter genügend Druck gibt man irgendwann nach. Auch ist es den Runnern möglich, den Inhalt ihres ersten Paketes zu erwecken, wenn sie den Perfusor abstellen und entsprechende Medikamente verabreichen. Folgendes können sie herausfinden:

- Das Paket ist Waldemar Ozkowski aus einem kleinen Dorf in der Ukraine. 23 Jahre alt, aus ärmsten Verhältnissen. Er befand sich nach einer durchzechten Nacht in den Händen seiner Häscher, die ihn zusammen mit einigen anderen quer durch Europa deportierten. Die Erinnerung sei zunehmend verschwommen, er wüsste nicht genau wie lange er schon unterwegs sei. Seine gesundheitliche Verfassung ist schlecht.
- Der über mehrere Stationen laufende Schmuggel gehört zur Gruppe der Tamanous. Sie sind dafür verantwortlich, dass „bestellte Ware“ den Weg zu ihren Empfängern findet. Über Bezugskanäle aus Osteuropa wird in die gesamte ADL geliefert, der Fokus liegt dabei auf Berlin und Leipzig.
- Das Lutherstift ist keineswegs nur eine Scheinklinik für das dreckige Geschäft. Hier werden auch ganz normal Patienten betreut. Um das jedoch finanzieren zu können, müssen die Verantwortlichen jedoch auf drastische Mittel zurückgreifen. Das es ethisch dabei nicht zu vertreten ist, ist denjenigen durchaus bewusst. Sie sehen schlichtweg keine Alternative.

## Daumenschrauben

---

Es bietet sich hierbei an auf Zeit zu spielen. Gerade wenn in der Gruppe ein Rigger noch nicht auf seine Kosten gekommen ist, kann ein verschärfter Zeitplan für eine spätere Geschwindigkeitsjagd über die Straßen von Brandenburg sorgen. Als weiterer Faktor kann auch ein möglicher bewaffneter Konflikt mit den Gangs für Behinderungen sorgen. Ein Querschläger (und wer weiß schon von wem?) beschädigt das Paket, gegebenenfalls sogar den Inhalt, was für weiteren Zeitdruck sorgt. Dieser Umstand kann dazu führen, dass sie Runner länger als nur eine gute Stunde warten müssen.

## Keine Panik

---

Mangelt es den Runner arg an Zeit, kann ihre Wartezeit geringer ausfallen. Ansonsten gibt es hier nichts, was man ihnen noch groß vereinfachen könnte.

## Schauplätze

---

Die Lutherstift-Klinik ist das einzige noch verbliebene Krankenhaus vor Ort. Es ist in einem alten gelben Backsteingebäude untergebracht und wird aus den Mitteln der Gemeinde finanziert, öffentliche Mittel kommen keine mehr an. In den offiziellen Unterlagen wird die Klinik sogar als leerstehend bezeichnet. Deshalb hat die Klinik seit Jahrzehnten mit größten finanziellen Problemen zu kämpfen

und ist um jede Form von Einnahmequelle dankbar. Nur ein sehr kleiner personeller Grundstock hält die Klinik am Laufen, die technische Ausstattung hinkt Jahrzehnte hinterher und sowieso kann nur ein kleiner Teil der Klinik überhaupt genutzt werden. Man versucht sich so gut wie es eben geht durchzuschlagen, improvisiert wo man kann und hofft, dass man am Ende des Jahres nicht wesentlich tiefer in den Schulden steckt. Auf dem Gelände befindet sich ansonsten noch eine relativ großzügige Kapelle, in der regelmäßig Gottesdienste stattfinden

## Szene 5: Endspurt zur Schattenklinik

---

### Auf einen Blick

---

Die Runner bringen zweites Paket zurück nach Berlin und geben es an einer Schattenklinik ab.

### Hinter den Kulissen

---

Nina Brandt und Kollegen betreiben hier in Berlin ihre Schattenklinik. Sie sind vorsichtig gegenüber fremden, wissen jedoch auch, dass noch heute eine Lieferung eintreffen soll. Dementsprechend werden ihre Vorsichtsmaßnahmen sein. Ihr Patient erwartet dringend die von den Runnern gelieferte Ware, es brennt ihr also ein wenig unter den Nägeln die Runner möglichst zügig abzufertigen. Daniel Kleist hat zu diesem Zweck die Bezahlung für die Runner bei ihr deponiert. Sie ist schließlich die Expertin und muss beurteilen, ob sich die Ware in einem gutem Zustand befindet. Deshalb wird sie schnell mit dem Koffer nach hinten verschwinden, kurz darauf kommt ein Kollege von ihr und zahlt die Runner aus. Sie kleidet sich unterdessen steril ein. Ist das Paket jedoch so sehr beschädigt, dass es nicht mehr zu gebrauchen ist, entfällt natürlich auch die Bezahlung.

Sollten die Runner so töricht sein und das Paket unterwegs öffnen, entdecken sie darin ein Herz und eine Lunge, die gekühlt und in eine Nährstofflösung eingebettet transportiert werden. Eine Öffnung durch die Runner wird höchstwahrscheinlich von Brandt entdeckt werden.

### Daumenschrauben

---

Haben die Runner noch sehr viel Zeit übrig und haben bisher alles problemlos gemeistert, könnte sie ein Unfall auf der Autobahn aus dem Konzept bringen. Vielleicht sind sie sogar als Ersthelfer vor Ort, auf jeden Fall stehen sie nun im Stau, der sich nur langsam wieder auflöst.

Weichen die Runner auf Landstraßen aus, könnten sie insbesondere im wilden Brandenburg auf motorisierte Gangs oder Autobahnkrieger treffen.

### Schauplätze

---

Die Schattenklinik, das Ziel ihres Auftrags, befindet sich im dritten Untergeschoss einer Parkgarage. Nach einigen fingierten Berichten gekaufter Gutachter hat die Stadtverwaltung die Fläche für nicht benutzbar erklärt und für den Publikumsverkehr geschlossen. Dies haben sich Nina Brandt und ihr Team zunutze gemacht. Im trockenen, versteckten und dennoch gut erreichbarem Ort haben sie sich ihre Schattenklinik eingerichtet. Hier versorgen sie allerlei Patienten, die abseits des öffentlichen Gesundheitsbetriebs versorgt werden müssen. Dabei reicht ihre Bandbreite von der Versorgung verletzter Shadowrunner über den Einbau verbotener Cyberware bis zu illegalen Organtransplantationen. Die Klinik ist vergleichsweise gut ausgestattet, sodass auch größere Eingriffe vorgenommen werden können. Bei solchen rät Brandt jedoch stets dazu, eine richtige Klinik zu besuchen. Trotz aller Illegalität will sie, dass ihre Patienten best möglichst versorgt werden. Alles andere wäre auch schlecht fürs Geschäft.

Die Zufahrt erfolgt durch die ganz normale Tiefgaragenzufahrt. Im Übergang vom zweiten zum dritten Untergeschoss versperrt ein massives Tor die Zufahrt, auf dem fett der Schriftzug „Zu Ihrer Sicherheit gesperrt“ steht. In einer Ecke hängt eine kleine Kamera. Wartet man eine kurze Weile, kommt jemand herauf, öffnet das Tor und lässt einen passieren.

### Eine Bemerkung zum Schluss

---

Es ist nicht angedacht, dass die Runner den Empfänger und den Hintergrund des Auftrags herausfinden. Vielmehr sollte ein stetiges mulmiges Gefühl ihr Begleiter sein und sich nachher die Frage stellen, ob es wirklich richtig war, was sie gemacht haben. Um einen Eklat am Spieltisch zu verhindern, sollten Sie die Charaktere ihrer Spieler und insbesondere Ihre Spieler selbst kennen. Wenn jemand solche Themen im Rollenspiel nicht behandeln möchte, dann spielen sie dieses Abenteuer lieber nicht. Jedoch sollte jedem klar sein, dass genau so etwas schon heute passiert. Und auch in Zukunft geschehen wird.

# Anhang

Die Karte des Abenteurers zum Ausdruck.

