

Das SOX Projekt

Ein Shadowrun™ Abenteuer von Ph.N. Das in der SOX spielt man sollte entweder Deutschland in den Schatten oder Walzer, Punks und Schwarzes Ice besitzen. Das letzte ist besser muß aber nicht seien. Der Anfang: Die Runner sitzen in ihrer Lieblingskneipe und warten auf den Auftraggeber der sie treffen will. Im Hintergrund läuft der Fernseher gerade als ein Runner hinsieht wird das Fußballspiel von einer News Net Sondermeldung unterbrochen.

>>>> News Net Sonderberichterstattung: Eine Nachrichtensprecherin liest folgenden Text vor. Heute um 14.00 Uhr ist ein Flugzeug der Mitsuhama Corporation in der Sonderrechtszone Saar, nahe der Stadt Esch abgestürzt. An Bord befanden sich wichtige Mitglieder des Regionalvorstands Süddeutschland die auf der Rückreise von einem Kongreß in Paris nach München waren. Allerdings liegt die Stadt Esch auf Fuchiamas Experimentier Gelände. Fuchiamas verweigert allen Rettungstruppen den Zugang und hat bereits Wachen in der alten Burg stationiert. Wir informieren sie wenn sich etwas neues tut.<<<<

- News Net Berichterstattung von Florentine Mayer vom 3.8.2055 14.46Uhr Gerade als das Fußballspiel weitergeht setzt sich ein riesiger Troll im Armani Anzug an den Tisch der Runner. Es ist Fritze „Service“ Höcker ein stadtbekannter Schieber der jede Woche für einen anderen Konzern arbeitet. Er teilt den Runnern mit das sie nach Esch in die Nähe von Esch gebracht werden sollen und sich dort in das abgesperrte Gebiet einschleichen sollen um die Vorstandsmitglieder zu retten. Wenn sie das geschafft haben sollen sie einen Funkspruch absenden und sich zur Grenze nach Westrhein Luxemburg begeben. Dort werden sie von einer Zwergischen Schmugglerbande die von Service angeheuert wurde aus der SOX gebracht. Die Runner kriegen zehn Minuten Bedenkzeit. Wenn sie ja sagen können sie gleich mit Service kommen oder erst ihre Ausrüstung holen. Wenn Magier im Team sind macht Fritze sie darauf aufmerksam das Magie in der SOX kaum funktioniert. (siehe auch Walzer, Punks und Schwarzes ICE.) Wenn die Runner noch Ausrüstung besorgen will er sie spätestens in einer halben Stunde auf in einem alten Parkhaus am Rand der Stadt treffen.

Der Hinweg: Als die Runner das Parkhaus erreichen hat Nieselregen eingesetzt und man kann am Horizont ein Gewitter aufziehen sehen. Service übergibt ihnen ein Funkgerät, einen Strahlenschutzanzug für jeden Runner, drei Ersatz Luftflaschen für die Anzüge, für jeden Runner eine Taschenlampe, zwei Kletterseile, eine Spitzhacke. Danach führt er die Runner zum Dach des Parkhauses wo ein kleiner Transporthubschrauber steht. Nach einem mehr oder weniger langen Flug kommen die Runner am Deutschen Rand der SOX an. Service kommt aus der Pilotenkabine und erklärt ihnen noch einmal den Run. Nachdem die Runner fast eine halbe Stunde gewartet haben öffnet Service die Tür des Helikopters. Draußen steht ein dünner Mann in Kontrollrats Uniform der sich als Thomas Hase vorstellt. Service erklärt den Runnern das Thomas ihm noch einen Gefallen schuldet und die Runner in einen Container bringen wird der auf einem automatischen Truck in die SOX fährt. Der Laster fährt zwar nicht nach Esch aber knapp daran vorbei. So das die Runner abspringen können wenn Thomas es ihnen über Funk mitteilt. Danach rennen die Runner in größter Eile zu einem Container und drängen sich nachdem Thomas ihnen geöffnet hat zwischen die Kisten und Säcke im Inneren. Thomas sagt ihnen das sie sich die Strahlenschutzanzüge anziehen sollen wenn sie diese noch nicht tragen. Danach wirft er den Runnern einen Schlüssel zu und verschließt die Tür. Nach ca. 30Minuten setzt sich der Container in Bewegung. Die Runner hören eine Stunde lang nur das Tropfen des Regens auf dem Dach. Sie sitzen eng zusammen gedrängt in absoluter Dunkelheit zwischen Stahlkisten und Plastiksäcken. Nach einer Stunde fährt springt das Funkgerät an und Thomas meldet sich er teilt ihnen mit das sie jetzt abspringen müssen. Kurz bevor die Verbindung unterbrochen wird hören sie irgend etwas von Sicherheitsrat und Schüsse knallen dann hören sie Thomas Todesschrei. Doch sie müssen springen sonst ist es zu spät. Beim Sprung merken sie das der Laster auf einer erhöhten Straße fuhr. Die Runner fallen ziemlich hart jeder von ihnen erleidet leichten Schaden außerdem geht beim Aufprall das Funkgerät kaputt. Die Runner liegen in einem mit braunem Dreckwasser gefüllten Graben. Trotz des eingebauten Luftfilters in ihren Schutzanzügen können sie den fauligen Gestank des Schlammes riechen. Wenn einer der Runner trotzdem im Flußbett gräbt sieht er wie Tausende Maden aus dem

Loch wuseln. Der Geigerzähler im Helm des Anzugs zeigt eine mittlere Strahlung.

Wellkomm to the Death Land: Die Runner befinden sich fünf Kilometer nördlich von Esch und müssen zu Fuß gehen. Es ist ungefähr 17.00 und der Regen ist schwächer geworden aber am Himmel ballt sich ein Gewitter zusammen. Die Runner können den Berg auf dem sich die Burg befindet sehen. Sie kriegen mit wie dort ein Hubschrauber landet. Der einzige Weg nach Esch führt durch den Wald aus kranken Bäumen der die Stadt umgibt. Im Wald leben SOX-Chimäre und Teufelsratten außerdem haust nahe der Stadtgrenze eine Horde Glowpunks die gerade damit beschäftigt sind einen Gefangenen Stadtbewohner zu quälen. Ihr Anführer ist ein Toxischer Schamane Adept des Wildschwein Totems. Seine begrenzte Macht zieht er größtenteils aus Fokis. Verwenden sie die Werte für Gangmitglieder für normale Glowpunks und einen Barkeeper mit Hexerei:2 und Magiepool:4 für den Anführer. Der Anführer beherrscht die Zauber Manastrahl: 2 Toxin heilen: 1 und Wasser entgiften: 2. Es sind sieben Glowpunks den Anführer mitgerechnet zwei von ihnen sind Trolle und einer ist ein Zwerg. Die Glowpunks werden versuchen die Runner zu fangen und sie tot zu foltern. Wenn mehr Glowpunks als Runner tot sind flüchten sie aus dem Wald. Als die Runner in Richtung Stadt gehen kommt ihnen plötzlich ein Schwarm hässlicher brauner Fliegen entgegen die versuche die Runner zu stechen als die Tiere merken das es nichts bringt verschwinden sie wieder. In dem Moment schaltet sich auf dem Dach eines benachbarten Hauses ein Scheinwerfer ein und drei Fuchiana Soldaten eröffnen das Feuer mit leichten Gewehren. Die Runner sollten die Soldaten schnell ausschalten können wenn sie hinter Bäumen in Deckung gehen oder den Scheinwerfer ausschießen.

Esch: Die Stadt wird von 180 Fuchiana Soldaten kontrolliert von denen sich ein Großteil in der Burg aufhält. Die Stadt wird von ca. 300 Leuten bewohnt die nicht dem Konzern angehören. Im alten Rathaus hat sich eine Gruppe Radpuks eingenistet die sich für die Herrscher der Stadt hält sie werden von einem Größenwahnsinnigen namens Taylor angeführt. Taylor war vor zwölf Jahren einer der besten Zwergischen Decker im Groß Frankfurt Megaplex. Bei einem Run gegen die AG Chemie wurden sein bester Freund und seine Geliebte erschossen. Er wurde von AG Chemie Wissenschaftler für Experimente benutzt. Er wurde verrückt konnte aber nach drei Jahren entkommen man hatte ihn in einer der SOX Akrologien untergebracht. Er floh in die versuchten Gebiete doch die Experimentelle Bioware hatte sein Immunsystem gestärkt und schützten ihn vor der Strahlung. Er wurde Anführer der Überlebensgemeinschaft in Esch. Als die Konzern Truppen die Stadt besetzten und Leute für ihre Versuche stahlen erinnerte er sich an seine Vergangenheit und verlor auch den letzten Rest Menschenverstand. Benutzen sie einen Decker mit Zwergen Modifikationen. Er ist mit einer Walter PPD bewaffnet. Die meisten Leute fürchten sich sowohl vor den Konzernmännern als auch vor Taylors Leuten. Die Absturzstelle liegt am Ostrand der Stadt und wird von zehn Fuchiana Soldaten bewacht. Die Bewohner der Stadt halten sich meistens in den Kellern ihrer Gebäude auf. Wenn die Runner mit einigen Bürgern Freundschaft schließen können diese sagen das sich die Vorstands Mitglieder im Basislager auf dem Burgberg aufhalten und ständig von Gardisten bewacht werden. Wenn man den Leuten sauberes Essen oder Überlebensausrüstung anbietet werden sie die Runner zu einem Piloten der Mitsuhama Maschine bringen der sich in einem Haus nahe der Absturzstelle versteckt hält. Der Pilot heißt Frank Meißner er hat sich beim Ansturz das Bein gebrochen und kann darum das Haus nicht verlassen. Wenn ein Charakter Magier ist kann er den Piloten heilen alle Zauber kosten doppelten Entzug wenn der Anwender kein Toxischer Schamane ist. Der Pilot kennt die genaue Lage eines Geheimgangs der in die Burg führt. Der Pilot hat die Werte eines Riggers nur ohne Cyberwaren und mit Ork Modifikation. Solange das Bein gebrochen ist hat er nur Schnelligkeit eins.

Die Burg: Wenn die Runner mit dem Piloten geredet haben kennen sie einen leichteren Weg in die Burg sonst müssen sie gegen einen Haufen Wachsoldaten kämpfen. Jeder Wachsoldat ist ein Söldner ohne Cyberwaren und ist mit einer HK International bewaffnet. Der Kommandant der Konzernwächter ist Hartmut Borsich ein ki-Adept mit Smartgunverbindung seine Hauptwaffe ist eine Urban Assasine. Der Tunneleingang befindet sich kurz über einem Tümpel im Gebüsch versteckt. Die Runner müssen durch das giftige Wasser schwimmen um ihn zu erreichen. Der Tunnel geht dann 100meter schräg nach

oben bis er in einem größeren Raum mit einem Loch in der Decke endet. Das Loch ist der alte Brunnen der Burg Ruine. Wenn die Runner miteinander reden oder sich sonstwie Laut verhalten, wirft ihnen ein Söldner eine Handgranate herunter. Die Runner sehen wie die Granate herunter fällt und können sich in einen kleinen Nebengang retten. Der Rückweg durch den Tunnel ist nun von Gestein versperrt. Die Runner können nun durch den Nebengang weiter kriechen. Am Ende des Gangs befindet sich eine Wand aus leichtem Plastmetall. Die Runner können sie mit ihrer Ausrüstung durchbrechen. Der Raum hinter der Wand scheint eine Art Labor zu sein allerdings befinden sich auch drei Zellen in der Wand. Auf einem OP Tisch liegt irgend jemand. Er ist komplett unter einer grünlichen Decke verborgen. Wenn die Runner genauer hinsehen erkennen sie das die Decke mit Blut und Eiter getränkt ist. Wenn sie die Decke wegziehen sehen sie einen jungen Mann der am ganzen Körper mit Geschwüren bedeckt ist aus Tausenden offenen Stellen in seiner Haut sickert Blut. Der Mann ist noch nicht ganz tot. In den Zellen befinden sich Grottenschraten die sich dem Leben in der SOX Angepaßt haben. Mann experimentiert mit ihren Genen um ein Mittel gegen die Radioaktivität zu finden. Der Junge Mann auf dem Tisch ist der erste dem es gespritzt wurde. Man kann den Raum mit einem Fahrstuhl verlassen. Wenn die Runner nach unten fahren kommen sie zu einem großen Labor in dem man mit neuen Biowaren experimentiert. Wenn die Runner sich hier länger aufhalten werden sie von zwanzig Konzerngardisten attackiert. Sie können flüchten indem sie nach oben fahren und den Fahrstuhl blockieren. Wenn die Runner nach oben fahren kommen sie zu einem kleinen Raum mit zwei Türen das einzige Möbelstück ist eine Stahlbank an der Wand den Runnern gegenüber. Im Raum befinden sich drei Söldner mit Altmyr SPs. Hinter der ersten Tür befindet sich ein Schrank mit vier Panther Sturmkanonen und zwölf Ares Predators. Für jede Waffe gibt es 15 Schuß Munition. Für jede Panther eine Gewehrgranate. Hinter der zweiten Tür verläuft ein dreißig Meter langer Gang. Am Ende des Ganges befinden sich eine Luftschleuse und eine Treppe zur Funkstation(siehe Die Flucht). Hinter der Luftschleuse befindet sich der alte Burghof der von dem aus es Zugänge zu einer Flak Station im ehemaligen Burgturm gibt. Die Flak ist mit fünf normalen Söldnern besetzt von denen zwei die Fertigkeiten Geschütze und Sprengstoff auf acht beherrschen. Und zum Gefängnis das sich in einer alten Kathedrale befindet. Dort werden gerade die Mitsuhamas Leute von Hartmut Borsich und zwei Magiern verhört. Im Freien stehen 15 Söldner die von einem Orksöldner angeführt werden wache. Wenn die Runner die insgesamt fünf Mitsuhamas Leute befreit haben. Drückt der sterbende Hartmut Borsich den Panicbutton an seiner Uniform um die zwanzig Söldner aus dem Labor zu rufen. Die Flucht: Die Mitsuhamas Leute wollen den Piloten mitnehmen wenn er sich bei den Runnern befindet ist das kein Problem sonst müssen sie ihn auf dem Rückweg abholen. Wenn sie bei ihm ankommen wird er gerade von drei Banshees angegriffen. Da das Funkgerät der Runner kaputt ist müssen sie das der Söldner benutzen. Die Funkstation ist nur mit einer Elfe besetzt (Werte Passant Elf) allerdings ist das Funkgerät mit einer gelb drei Matrix gesichert. Die Zwerge sagen den Runnern das sie ihnen ein T-Bird schicken um sie abzuholen. Allerdings muß die Flak zerstört werden und ein alter Ork der am Rand des Burggeländes lebt dazu überredet werden mit den Runnern zukommen. Der Ork ist der Vater von Nina einer Riggerin der Geisterratten einer Schmuggler Organisation die, die in Verbindung mit den Zwergen steht. Der Ork heißt Malkolm und muß durch Überredungskunst davon überzeugt werden seinen Wohnort zu verlassen. Die Flak kann mit einer Gewehrgranate in die Luft gejagt werden. Nach zwanzig Minuten taucht ein Trupp von 15 Söldnern auf. Sie werden von Ed Smith einem Kampfmagier angeführt. Nach dreißig Minuten tauchen noch mal fünf Söldner auf von denen einer mit einem Ares Antinokh Raketenwerfer bewaffnet ist. Nach 45 Minuten taucht eine ganze Horde von Söldnern auf. Nach 47 der Thunderbird der Zwerge. Bewacht von zwei Jellow Jackets der Geisterratten. Wenn die Runner noch leben haben sie es geschafft nach einem halbstündigen Flug über die Mosel sind sie in Westreihn Luxemburg. Service bezahlt den Runnern zwei Tausend für jedes überlebende Mitsuhamas Mitglied außerdem dient weiterhin als Connexion für Runs in der Heimatstadt der Runner und der SOX. Die Geisterratten sind den Runnern dankbar wenn sie Malkolm gerettet haben. Nina dient als Connexion. Es gibt 3 Punkte Grundkarma. Und die Fertigkeit Gebräuche(SOX) auf zwei. Sonstiges Karma wird individuell verteilt. Für Malkolm gelten die Werte eines ORK

Mitglieds für die Mitsuhamas Leute die Passanten Werte des jeweiligen Metatyps.
(Spielereiter Entscheidung)