

Nebelstadt Wesel

Eine SHADOWRUN-Setting-Inspiration von Jonas Nolte

Intro

Setting-Inspirationen sind kleine Ideengeber oder Grundlagen für die Ausarbeitung eines Runs bzw. einer lebendigen sechsten Welt. Sie bieten meist eine Karte mit Beschreibung, eine Einordnung in den Hintergrund sowie einige Ideen, wie sich daraus ein Auftrag für einige mehr oder weniger professionelle Shadowrunner deichseln lässt.

Disclaimer:

Alle vorkommenden Persönlichkeiten sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit real existierenden Personen ist rein zufälliger Natur.

Shadowrun-Logo und Inhalte mit freundlicher Genehmigung von Pegasus Spiele unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.

© 2021 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun ist eine eingetragene Handelsmarke von Topps Company, Inc.

Setting

Die Nebelstadt ist eine Z-Zone innerhalb Wesels im Nordwesten des Rhein-Ruhr-Megaplexes. Der Ursprung des Viertels liegt in den Nebelschwaden des permanent verseuchten Rheins, der beständig über dem Stadtviertel hängt. So wandelte sich ein ehemals schickes Wohn- und Geschäftsviertel langsam in eine heruntergekommene Gegend, in der nun von den Konzernen als Abschaum betitelter Teil der Bevölkerung lebt, mitsamt sämtlicher Begleiteffekte. Lokale Ordnungshüter sind nonexistent, die politische und gesellschaftliche Struktur entspricht dem Recht des Stärkeren und Armut, Krankheit und Gewalt stehen an der Tagesordnung.

Durch den beständigen Nebel dringt nur eher spärliches Sonnenlicht in die Gassen, sodass ein Ambiente aus Mülltonnenfeuer und aus Notstromaggregaten erzeugtes flackerndes Neonlicht die Straßen und Häuser erhellt. In den durch nicht vorhandene Investitionen und das nassfeuchte Wetter zerstörten Gebäuden leben Squatter, SINlose, Ausgestoßene und Gestalten, die sowieso lieber in den Schatten unterwegs sind. Vor seiner

Auflösung hatte *Eastern Star Pharmaceuticals* hier eine starke Präsenz vor Ort, betrieb eine Fabrik und ein Krankenhaus. In eben jenen wurden auch Medikamentenstudien durchgeführt, deren »unerfolgreicheren« Resultate noch heute in den dunkelsten Ecken der Nebelstadt überdauern.

Einer der Machtfaktoren vor Ort ist die *Go-Gang Nordwind*, deren Hauptquartier ein altes Schulgebäude in der Nebelstadt ist. Sie transportieren immer wieder gefragte heiße Ware – BTL-Chips, Medikamente, Drogen und Gerüchten nach auch Menschen – aus der Nebelstadt hinein und heraus. Umschlagpunkt für diese Waren ist die sogenannte *Nebel-Mall*, ein ehemals aus mehreren Gebäuden bestehender Komplex, in dem nun munter alles verkauft wird, wofür es Kunden gibt. Damit dies nicht in Chaos eskaliert, lässt sich *Matze Grabowski* von allen für seinen Schutz bezahlen. Er gilt dadurch für viele als mächtigste Person in der Nebelstadt. Unabhängig von ihm ist die niederländische *Penose*, die die Nebelstadt als Schleuse für ihre Geschäfte im Rhein-Ruhr-Megaplex nutzt.

Schauplatz

Auf der Karte sind einige interessante Orte der Nebelstadt eingezeichnet, dass die Karte umfassende Gebiet (mit Ausnahme der Bundesstraße) spiegelt diese Z-Zone innerhalb Wesels wider.

1. Im Norden liegt eine **verlassene Fabrik** von *Eastern Star Pharmaceuticals*. Hier wurden früher Medikamente und medizinisches Equipment produziert. Die Fabrikanlagen selbst sind schon lange demontiert, aber die Sicherheitssysteme des Geländes scheinen zeitweise noch aktiv zu sein, auch wenn die mit Monodraht bewehrten Zäune schon ein wenig überwuchert sind.
2. Ein ehemaliges Schulgebäude ist nun das **Hauptquartier der Go-Gang Nordwind**, die in den Klassenräumen sich und Material lagern sowie die Aula und Sporthalle zu Garagen mit angeschlossenen Werkstätten umfunktioniert haben.
3. In Hafennähe befinden sich einige **bewachte Lagerhallen**, die zu der *Penose*

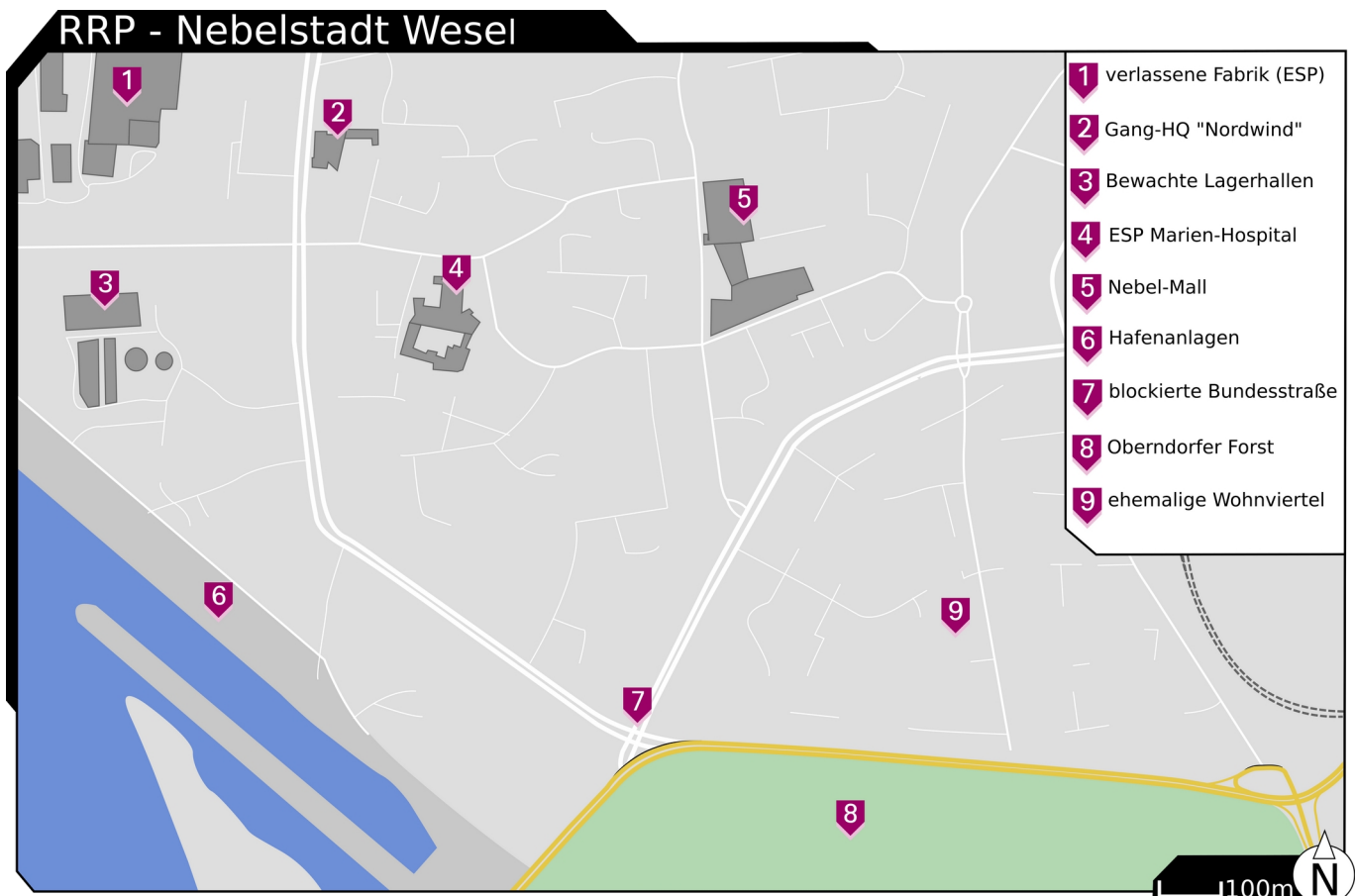


zugeordnet wird. Dort bunkern sie die über den Rhein angekommenen Waren, bevor sie weiter in den RRP und in die zentralen ADL-Länder transportiert werden.

4. Ein großer Teil des **Eastern Star Pharmaceutical Marien-Hospitals** steht leer und ähnelt eher der Kulisse eines Horror-Films statt dem einer seriösen Klinik. In den unteren Geschossen verrichten jedoch Straßendocs ihr Handwerk, manche sollen noch immer an »Medikamentenstudien« teilnehmen und bieten ihren Patienten dafür Vergünstigungen an.
5. In der **Nebel-Mall** kann an- und verkauft werden, es wird sich getroffen, gegessen und für viele Squatter der Nebelstadt stellt sie ihren Lebensmittelpunkt da. Der durch zahlreiche Umbauten der Bewohner stark verwinkelte Bau hat den Charme eines Flohmarktes in den Barrens, nur dass man sich nicht innerhalb des Gebäudes umbringt. Dafür geht man vor die Tür.
6. Die **Hafenanlagen** sind nur noch sehr rudimentär vorhanden und größere Binnenschiffe werden mitnichten anlegen, kleinere Boote jedoch haben damit keine Probleme. Als eine Art improvisierter Leuchtturm für

Schmuggelschiffe dient ein nur noch sehr wackelig stehender Verladekran, der einsam aus dem Nebel herausragt.

7. Um Verkehrssicherheit gewährleisten zu können, wurde die einst nach Wesel einmündende **Bundesstraße blockiert**. Eine hohe und dicke Betonmauer schirmt nun den Verkehr von der Z-Zone und ihren Auswüchsen ab.
8. Einst zu einem erholsamen Park gestutzt, hat nun der **Oberndorfer Forst** Land zurückerobert. Aus dem dichten und latent erwachten Waldgebiet streifen immer wieder hungrige Kreaturen in den Nebel der Stadt hinein.
9. Die **ehemaligen Wohnviertel** im Stile eines mit kleinen Villen durchsetzten amerikanischen Vororts ähneln nun eher dem Hintergrund eines Endzeit-Films. Teilweise aufgerissener Beton, quer umherstehende ausgeschlachtete Autos, zerbrochene Fensterscheiben, leerstehende Wohnungen; alles durch den tief hängenden Nebel leicht beschlagen. Doch manche Häuser scheinen noch immer bewohnt zu sein, wenn auch bestimmt nicht von ihren rechtmäßigen Eigentümern.



Szenarios

Nachfolgend werden drei Szenarios präsentiert, die Möglichkeiten zur Ausarbeitung eines Runs aufzeigen. Natürlich kann die Nebelstadt auch ohne diese für Shadowrunner einen Besuch wert sein, insbesondere wenn sie untertauchen oder illegale Waren schnell besorgen bzw. loswerden müssen.

Vom Nebel verschluckt

Ein verzweifeltes Elternpaar wohlhabenderer Herkunft kontaktiert die Shadowrunner. Ihr Kind sei verschwunden und ist aktuell unauffindbar. Das einzig relevante was es in seinem Zimmer zurückgelassen hat sind verblüffend detaillierte Zeichnungen eines Hauses, dass die Eltern jedoch noch nie gesehen haben. Angeblich habe es dieses Haus mehrmals in seinen Träumen gesehen. Sie wollen ihr Kind möglichst schnell und diskret wieder bei sich haben, um unerwünschte Aufmerksamkeit in ihrem Umfeld zu vermeiden (man möchte ja nicht die Familie mit dem komischen Kind sein...). Bei ihrer eigenen oder der Recherche ihrer Connections finden die Runner heraus, dass sich das Haus in dem ehemaligen Wohnviertel befindet, dass nun in der Nebelstadt liegt. Doch vor Ort angekommen, scheinen in und um das Haus merkwürdige Dinge vor sich zu gehen....

Diese Idee lädt zu einem Ausflug in den mystisch-magischen Anteil der sechsten Welt ein, in dem Charaktere mit Antagonisten konfrontiert werden können, die sie sonst nur aus Trideo-Serien oder anderen Horrorgeschichten kennen. In einer eigentlich verlassenen, vom Nebel eingehüllten Villa könnten sie auf einen psychopathischen Magier treffen, der anderen Personen Träume einpflanzt. Oder auf einen Lamie, der bei einem Schmuggel aus den asiatischen Dschungeln verloren ging, vielleicht sogar eine Nocrisa. Und möglicherweise ist das Kind ja nicht das erste, was zu dem Haus gekommen ist.... Es ist an der Zeit, Shadowrunner auf ein bisschen Horror stoßen zu lassen.

Lieferschwierigkeiten

Ein äußerst dringender Anruf aus der Nebelstadt erreicht die Runner. Beim im ESP Marien-Hospital operierende Straßendoc *Nazel* muss sehr dringend ein Paket abgeholt und schnellstmöglich aus der Nebelstadt gebracht werden. Eigentlich würde er ja

dafür die Go-Gang Nordwind oder jemanden aus der Penose anheuern, nur seien die gerade schlecht auf ihn zu sprechen. Worum es sich bei dem Paket genau handelt, will er partout nicht sagen. Nur das es ganz schnell in eine abgelegene Hütte in Westphalen gebracht werden muss. Beim Verlassen seiner Praxis merken die Runner bereits, dass einige Mitglieder des Nordwinds und/oder der Penose sie erwarten. Und ganz und gar nicht erfreut über ihren Auftrag sind...

Das Paket könnten gestohlene Drogen, Organe, Sprengstoffe, Cyberware bzw. Bioware oder sogar gleich eine ganze Person sein. Dieses hat vorher zu einem der beiden Fraktionen gehört und ist durch – nennen wir es unglückliche Zufälle – in den Besitz von *Nazel* gekommen, der es nun schnellstens loswerden will. Von einer dreckigen Straßenschlacht im Nebel bis zu einer waghalsigen Verfolgungsjagd sind einige actionreiche Ausgänge dieser Idee denkbar.

Unreiner Stoff

Der auf die schiefe Bahn geratene Konzernsprössling *Robert Herre* liegt in einer Klinik. Offenbar hat er in der Nebel-Mall verunreinigte Drogen konsumiert und leidet seitdem an schwersten Halluzinationen und Wahnvorstellungen. Sein Vater *William* beauftragt nun Shadowrunner, um den Dealer und Produzenten ausfindig zu machen. Sein Auftrag: Eine Probe der Substanz für eine labortechnische Untersuchung mitbringen und dafür sorgen, dass beide seinem Sohn keinen Schaden mehr zufügen können. Die Ermittlungen der Nebelstadt deuten darauf hin, dass die Drogen aus der eigentlich verlassenen Fabrik von Eastern Star Pharmaceuticals stammen, wo sich scheinbar neue Besitzer eingemischt haben. Diese sind alles andere als begeistert davon, wenn die Runner ihr Geschäft zerstören wollen.

Dieses Szenario kann detektivische Arbeit, viele skurrile Charaktere in der Nebel-Mall und Umgebung sowie einen knackigen Kampf in einer (beinah) verlassenen Fabrik beinhalten. Der wahre Grund der verunreinigten Drogen sind die toxischen Überreste der ehemaligen Produktion von Eastern Star Pharmaceutical, die noch immer in der Fabrik vorhanden sind. Hinter der Produktion kann eine dubiose Einzelperson, eine aufsteigende Gang/Gruppierung oder sogar eine bereits bekannte Verbrecherorganisation (Penose, Vory, etc.) stehen.

