

Das plötzliche Schrillen der Alarmglocke ließ Dr. Piepenbrink hochschrecken. Die Anzeigen verrieten ihr eine erhöhte Strahlung in Kammer 8a. Dort war der Atommüll mittlerer Strahlung eingelagert. Seit Jahrzehnten war die Belastung immer weiter zurückgegangen; kein Wunder, hatten doch schon einige der Abfälle ihre Halbwertszeit erreicht. Sie griff zum Funkgerät, um oben nachzufragen, ob sich dort jemand das Phänomen erklären konnte, da quakte es auch schon los: "Alarm! Erhöhte Radioaktivität in Kammer 8a. Evakuierung der gesamten Anlage. Seht zu, dass ihr rauskommt. Dies ist keine Übung!"

Die Frage würde wohl bis später warten müssen. "OK, ich bin gerade bei Kammer 4", meldete sie sich kurz. "Dann mach schnell, Conny, irgendwas ist hier ganz faul!" antwortete die besorgte Stimme ihres Kollegen. Sie ging zügig zu dem kleinen Grubenwagen und machte sich auf den Weg zum Schacht. Das Summen des Elektromotors wurde schon bald von einem Geräusch übertönt, das sie hier noch nie vernommen hatte: dem Rauschen von Wasser.

Wassereinbrüche waren zwar der Grund, warum das Versuchsendlager Asse letztlich geräumt werden sollte, aber das waren Tropfen, keine Sturzbäche. In der Tat, hier war etwas ganz faul. Sie erreichte schließlich den Schacht auf der 750-Meter-Sohle und wartete auf ihre Ausfahrt.

Währenddessen wurde das Rauschen lauter. Wenn sie nur erkennen könnte, woher das Wasser kam und was sich in der Kammer abspielte. Aber sie war hier unten gefangen und hatte nicht mal Zugriff auf alle Messdaten. Sie musste hier weg, und zwar schnell! Plötzlich merkte sie, wie sie sich gleichsam selbst von außen betrachtete. Ein graues Wabern umfing sie, nur ihr Körper war klar zu sehen, welcher schlaff zu Boden sank. War sie tot? Sie wusste es nicht. Aber sie spürte, wie etwas sie nach Süden zog. Und sie folgte diesem Drang.

Nun erkannte sie auch, woher das Wasser kam: aus Spalten an der Südseite des Bergwerks. Es wirkte vertraut, wie ein guter Freund. Willig nahm es sie auf und sie fühlte, wie sie mit ihm verschmolz. Als die Welle schließlich den Schacht erreichte spülte sie den leblosen Körper mit, der einmal ihrer gewesen war.

Danksagung

Mit dem besten Dank für wertvolles Recherche-Material an das Bundesamt für Strahlenschutz, Info Asse.

Vor dem Shadowrun Hintergrund

Das Versuchsendlager Asse in Remlingen bei Wolfenbüttel wurde 2011 durch einen unerwarteten Wassereinbruch weitgehend überflutet. Seitdem ist die Anlage verlassen. Niemandem ist bekannt, was dort unten geschehen ist:

Der Assekönig, ein Nukleargeist, bildete sich spontan und zerstörte Teile des Grubengebäudes¹. Dadurch konnten plötzlich gewaltige Wassermassen eindringen.

In Dr. Cornelia Piepenbrink, genannt Conny, erwachte genau zu diesem Zeitpunkt die Magie und sie projizierte. Durch ihre ungefestigte Magie verschmolz sie mit den Wassermassen zu einem Wassergeist.

Diese beiden Geister liegen seitdem im Kampf, da Conny eine Kontamination verhindern will, während diese dem Assekönig besonders wichtig ist.

Vor ein paar Monaten ist Georg Zamfeld bei einem Run gegen das Helmholtz-Zentrum in München die Information zugeflossen, dass in einem der Fässer in der Asse waffenfähiges Plutonium gelagert ist. Dieses will er nun an sich bringen und anschließend die Runner als lästige Mitwisser aus dem Weg schaffen.

Das Material im Fass soll dann als Grundlage für eine Schmutzige Bombe dienen.

Das Abenteuer leiten

Bube-Dame-König-Asse ist kein Run für Einsteiger. Hier sind Runner gefordert, die bereits bewiesen haben, dass sie auch in kritischen Situationen zurechtkommen. Auch Erfahrungen in Gebieten wie der SOX sind hilfreich. Dies ist Zamfeld durchaus bewusst und er wird das Team entsprechend auswählen.

Sofern die Runner keine entsprechende Vorbildung haben, kann man dies ein wenig dadurch kompensieren, dass sie mehr passende Ausrüstung gestellt bekommen.

Für Erwachte Charaktere bietet der Run besondere Herausforderungen, da sie an einem der Hauptschauplätze mit starker Hintergrundstrahlung klarkommen müssen. Andererseits sind sie wegen der dort „lebenden“ Geister durchaus nicht nutzlos. Decker und Technomancer kommen hingegen bei diesem Run nicht sonderlich auf ihre Kosten. Sie werden sich primär bei der Beinarbeit und im abschließenden Konflikt mit Zamfeld einbringen können.

¹ Das Grubengebäude bezeichnet die Gesamtheit aller Hohlräume eines Bergwerks.

Datenempfang

Die Asse

Tja, was soll man über das alte Atomklo schon erzählen? In dem alten Salzbergwerk haben sie vor hundert Jahren Atommüll verbuddelt und dann erst mal lange vergessen. Als sie dann endlich damit anfangen wollten, das Zeug da wieder rauszupulen, hat ihnen das Jahr des Chaos dazwischengefunkt. Kein Schwein weiß, was da unten passiert ist. Aber jedenfalls ist das Ding abgesoffen. Und bei der Evakuierung sind wohl nicht mehr alle rausgekommen. Man hat dann nochmal reingeschaut, um zu gucken, was los ist. Aber die mussten sogar ihr ganzes Material unten lassen, wegen Arbeitsschutz, weil sie nicht mehr so lange da bleiben durften, wie sie fürs Wegbringen gebraucht hätten.

Seitdem wohnt in den Dörfern drum rum keiner mehr, obwohl es immer heißt, die Radioaktivität in der Ecke sei gar nicht so hoch. Aber wer traut schon offiziellen Quellen? Und wer fährt da freiwillig hin, um selber zu messen?

Wolfenbüttel WTF?

Was geht?

Für die Anwerbung beordert Georg Zamfeld die Runner an den Bahnhofskiosk von Wolfenbüttel. Er ködert mit einem Angebot von 80.000 Euro.

Sag's ihnen ins Gesicht

Ok, also mal ein Job da, wo sich Fuchs und Hase gute Nacht sagen. Aber wenn das Geld stimmt, kann man auch mal in die Prärie fahren. Und der Betrag hörte sich nicht schlecht an. Der Bahnhofskiosk in Wolfenbüttel ist schnell gefunden und auf der Bank daneben sitzt tatsächlich jemand, auf den die Beschreibung des Schmidts passt.

Hinter den Kulissen

Georg Zamfeld beginnt die Verhandlungen mit den angekündigten 80.000 Euro, ist aber bereit, sich auf eine Bezahlung von 130.000,- pro Person einzulassen, von denen 30.000,- als Vorschuss gezahlt werden. Dafür sollen die Runner das Fass mit der Nummer 25346 aus der Kammer 8a der Asse bergen und ihm übergeben.

Er stellt die benötigte Ausrüstung, welche er in einer Lagerhalle im Südosten der Stadt untergebracht hat. Wenn die Runner nachhaken, wofür er das Fass benötigt, lässt er durchblicken, dass das Material darin fehldeklariert und besonders gefährlich ist. Dies sei kürzlich herausgekommen und nun wolle er es bergen lassen, bevor es in die falschen Hände gerät.

Fordern die Runner daraufhin einen Gefahrenzuschlag, lässt er sich um weitere 10% hochhandeln.

Ausrüstungscheck

Was geht?

Die Runner bekommen ihre Ausrüstung gestellt und lernen die örtliche Gang "Wolvespack" kennen.

Sag's ihnen ins Gesicht

Das kleine Gewerbegebiet macht einen verlassenem Eindruck. Nur ein paar Gangtags, ein stilisierter Wolfskopf, deuten darauf hin, dass sich hin und wieder jemand hierher verirrt. Schließlich erreicht ihr die Halle. Der Schmidt öffnet das Rolltor und gibt den Blick auf einen modernisierten Unimog mit eingebautem Kran und kurzer Ladefläche mit Plane frei.

"Hier finden Sie alles, was sie benötigen sollten", winkt er euch hinein und erläutert kurz die Ausrüstungsteile.

Hinter den Kulissen

Die Jungs und Mädels vom Wolvespack beobachten unauffällig die Ankunft so vieler neuer Gesichter. Sie wurden von Zamfeld bezahlt, die Halle bis zu diesem Zeitpunkt zu bewachen und werden sich in seiner Gegenwart den Runnern nicht entgegenstellen. Sobald dieser aber fort ist, werden sie neugierig und wittern die Gelegenheit auf etwas Schutzgeld. Letztlich handelt es sich aber um eher harmlose Kleinstadtjugendliche, die sich aufspielen wollen.

Die Ausrüstung

Die Ausrüstung umfasst besagten Unimog, auf dessen Ladefläche sich Folgendes befindet:

- Mitsuhama X-E-Chemoanzüge in passender Anzahl und Größe für die Runner
- Eine Kiste Hazmat-Werkzeug
- eine zerlegbare Saeder-Krupp Mk-210 Amphitrite Tauchdrohne mit ausrollbarem Steuerkabel
- ein Dieseldgenerator
- haufenweise Jodtabletten und Strahlenplaketten

Alle diese Dinge sind in gut brauchbarem Zustand, teilweise sogar neu.

Der Unimog

Handling 2, Geschwindigkeit 2, Beschleunigung 1, Rumpf 16, Panzerung 4, Pilot 1, Sensor 1 Geländeaufhängung, Geländereifen, Mechanischer Arm (als Kran ausgelegt), erweiterte Seilwinde, Suchscheinwerfer

Saeder-Krupp Mk-210 Amphitrite Tauchdrohne

Handling 3, Geschwindigkeit 1, Beschleunigung 2, Rumpf 4, Panzerung 6, Pilot 3, Sensor 3 Ballasttanks 2, 2 Mechanische Arme, verbesserte Zerlegbarkeit.

Mitsuhama X-E-Chemoanzug

Panzerung 5, Chemische Versiegelung,
Feuerresistenz 3, Strahlungsschutz 6

Keine Panik

Wenn die Runner allzu unerfahren sind, kann man die Ausrüstung um weitere sinnvolle Dinge erweitern, etwa statt der Hazmat-Kiste einen Laden.

Daumenschrauben

Wenn die Runner dem Wolfespack nicht entweder Schutzgeld zahlen oder es deutlich in seine Schranken weisen, wird die Gang jede Abwesenheit der Runner nutzen wird, ihre Ausrüstung zu stehlen oder zu sabotieren. Ein wirkliches Problem wird dies allerdings nur dann, wenn die Runner zunächst eine Basis außerhalb des unmittelbaren Umfelds der Asse errichten.

Beinarbeit**Was geht?**

Sicherlich werden die Runner sich vor der Erkundung der Asse ein wenig informieren wollen.

Hinter den Kulissen

Es gibt diverse Quellen, aus denen man sich über die Asse informieren kann. Als Anhaltspunkt kann der Wikipedia-Eintrag genutzt werden, welcher das Grundwissen darstellt. Genauere Informationen zu bekommen kann allerdings bis zu eigenen Runs ausarten, wenn man etwa in das Helmholtz-Zentrum oder das Bundesamt für Strahlenschutz eindringt. Hier könnten die Runner auch in Erfahrung bringen, was genau sich in dem gesuchten Fass befindet. Alles Weitere ist im Anhang aufgeführt.

Ein oberflächlicher Besuch**Was geht?**

Bevor sie sich unter Tage umsehen können, müssen die Runner erst zum Bergwerk fahren.

Sag's ihnen ins Gesicht

“B79 Halberstadt” ist auf dem überwucherten Schild auszumachen, das die Richtung angibt, in die ihr fahrt. Kaum hat man das erste Dorf hinter Wolfenbüttel hinter sich gelassen, scheint die Welt zu Ende. Der Asphalt ist bröckelig, zwischen den Ritzen sprießen wilde Gräser. Seitlich an der Straße warnt ein verwittertes “aufpASSEn”-Schild vor dem Ziel eurer Reise. Die Häuser in Wittmar und Remlingen sind verlassen. Leere Fensterlöcher glotzen euch an, als wollten sie fragen, was ihr hier zu suchen habt. Hier wohnt offenbar niemand mehr. Bei Remlingen verlasst ihr die Bundesstraße und biegt zum Bergwerk ab. Der alte Förderturm begrüßt euch.

Hinter den Kulissen

Die Orte um den kleinen Höhenzug Asse sind in der Tat komplett ausgestorben. Das Bergwerksgelände selbst zeigt Zeichen eiligen Aufbruchs und nachfolgender Plünderung. Die Türen der Gebäude sind größtenteils aufgebrochen und überall liegt Schrott verstreut.

Eine genauere Untersuchung zeigt, dass hier zwar oberflächlich geplündert wurde, dies aber schon vor sehr langer Zeit geschehen sein muss. Offenbar war seit sicher 50 Jahren niemand mehr hier.

Gebäude auf dem Gelände

Auf dem Gelände gibt es mehrere Gebäude. Beherrschend ist einerseits der Förderturm, mit dem man in den Schacht einfahren kann, andererseits eine große Verladestation, mit der Salzlauge in Tanklastwagen umgefüllt werden konnte. Ferner existieren hier Laboratorien, eine Reparaturwerkstatt und Aufenthaltsräume.

Etwas außerhalb ist in einer früheren Villa das ehemalige Informationszentrum untergebracht. Der Förderturm macht einen soliden und stabilen Eindruck und hält in der Tat den erwarteten Belastungen stand. Offenbar wurde hier nur geplündert, nicht aber aktiv sabotiert und der Abtransport des großen Turms war den Plünderern zu aufwändig.

Der Fahrkorb ist groß genug, die Drohne im demontierten Zustand zu transportieren, nicht aber den Unimog. Auch der Fahrkorb ist in brauchbarem Zustand. Einzig das Bedienelement ist beschädigt, kann allerdings mit einer ausgedehnten Probe auf Logik+Hardware [Geistig] (10, 1 Stunde) repariert werden. Die stationäre Bedienung von außerhalb ist hingegen ohne weiteres möglich.

Daumenschrauben

Bei der Durchsuchung des Geländes kann es zu der einen oder anderen gefährlichen Situation kommen. Einsturzgefährdete Gebäude und verseuchte, scharfkantige Ecken, die Schutzanzüge zu beschädigen drohen, können die Runner vor einige Probleme stellen.

Hinein ins Vergnügen**Was geht?**

Irgendwann müssen die Runner auch das Bergwerk selbst erkunden. Hier lauern einige Gefahren auf sie. Es ist sowohl möglich, dass sie versuchen, die Erkundung und Erledigung des Auftrages in einem einzigen schnellen Besuch hinter sich zu bringen, als auch, dass sie mehrere kürzere Abstecher auf das Gelände machen. Für den Run spielt das tatsächlich keine entscheidende Rolle.

Sag's ihnen ins Gesicht

Mit einem Ruck setzt der Förderkorb sich in Bewegung. Wie in einem schnellen Fahrstuhl geht es abwärts, dem Ungewissen entgegen.

Hinter den Kulissen

Das erste große Hindernis ist bereits die Einfahrt in das Bergwerk. Denn der Schacht ist durch die Erschütterungen eines Kampfes zwischen den beiden Geistern im Bergwerk verzogen, so dass der Förderkorb sich auf einer Tiefe von etwa 400 Metern verkeilt. Dieses Problem kann mit roher Gewalt – Stärke*2[Körperlich](6) – oder technischem Geschick – Industriemechanik + Logik[Geistig](4) – behoben werden.

Alternativ kann man versuchen, ein Vehikel zu nutzen, das den Schacht nicht ausfüllt. In diesem Fall ist lediglich der Ein-/Ausstieg untertage nicht ganz einfach.

Auf 490 Metern Teufe² befindet sich die erste Möglichkeit, den Schacht zu verlassen. Nur wenige Meter unterhalb liegt bereits der Wasserspiegel. Der Schacht hat weitere Ausgänge auf 750, 800 und 900 Metern Teufe. Von Relevanz dürfte lediglich der auf 750 Metern sein, da sich hier schweres Gerät befindet, das die Runner zur Öffnung von Kammern nutzen können.

490-Meter-Sohle³

Auf dieser Ebene befinden sich mehrere Kammern, welche allerdings ausnahmslos mit Beton verfüllt wurden. Auch Kammer 8, welche den Zugang zur darunter liegenden Kammer 8a bot, ist entsprechend abgedichtet worden. Ferner beginnt hier eine große Wendelstrecke⁴, die in die unteren Ebenen führt. Dort, wo diese ins Wasser führt, sieht man zum einen an mehreren Stellen Rußspuren, des weiteren dümpelt hier ein altes Wartungs-U-Boot. Dieses wurde 2011 hier hergebracht, um die Lage in der Asse zu untersuchen. Dieser Versuch wurde frühzeitig abgebrochen und das Gerät musste aus Arbeitsschutzgründen hier zurückgelassen werden, da die Strahlenbelastung beim Abtransport über den zumutbaren Richtwerten gelegen hätte. Sobald die Akkus des Bootes wieder aufgeladen sind, ist es einsatzfähig. Ein Generator und passende Adapter lassen sich in jedem Baumarkt für 1000 Euro aufreiben.

Wartungs-U-Boot

Das Wartungs-U-Boot bietet Platz für 2 Personen und ist rein auf manuelle Steuerung ausgelegt. Handling 2, Geschwindigkeit 1, Beschleunigung 1, Rumpf 6, Panzerung 4, Pilot -, Sensor 1, Sitze 2. Ballasttanks 2, 2 Mechanische Arme, Innenausstattung Squatter

2 Teufe bezeichnet die Tiefe gemessen von der Oberfläche.

3 Eine Sohle bezeichnet im Bergbau eine horizontale Ebene.

4 Eine Strecke ist im Bergbau ein Gang, der weitgehend in horizontaler Richtung verläuft. Eine Wendelstrecke ist entsprechend ein Gang, der spiralförmig mit leichtem Gefälle abwärts bzw. leichter Steigung aufwärts verläuft.

Kammer 8

Kammer 8 ist für die Runner interessant, weil sie den klassischen Zugang zu Kammer 8a darstellt. Von hier wurde der Atom Müll mit einem Kran in die darunter liegende Kammer hinabgelassen. Dieser Kran und das Bodenloch sind noch vorhanden. Der Zugang zur Kammer 8 selbst hingegen ist versperrt: zwei hintereinander liegende, jeweils 20m dicke Betonwände, die mit gemauerten Wänden verschalt sind, müssten durchbrochen werden. Dennoch ist dies einer der einfachsten Wege zum Ziel.

511-Meter-Sohle

Diese Ebene ist bereits überflutet. Dennoch müssen die Runner hier definitiv arbeiten, denn hier befindet sich Kammer 8a, in der das gesuchte Fass gelagert ist.

Kammer 8a

In diesem Raum befindet sich das Fass, das die Runner bergen sollen. Sämtliche Fässer hier sind alle nach ihrer Befüllung jeweils einzeln mit Beton ummantelt und dann erneut beschriftet worden. Im Gegensatz zu den Fässern in anderen Kammern ist der Stahl also nicht verrostet, sondern die Fässer intakt. Sie wurden mit einem kleinen Kran von Kammer 8 heruntergelassen und bilden einen kleinen Berg in der Mitte der Kammer. Wo in diesem Berg sich das Fass 25346 befindet, ist nicht auf die Schnelle zu erkennen, schließlich sind diese nicht mit AR-Tags gekennzeichnet.

Zwischenebenen

Diese Ebenen sind für den Run von geringer Bedeutung. Sie bestehen aus der Wendelstrecke und vielen verfüllten Kammern sowie deren Verbindungen. Das Gewirr an Gängen ist teilweise eingestürzt. Hier hat der Wassereintritt an der Südflanke ganze Arbeit geleistet.

750-Meter-Sohle

Auf diese Ebene könnten die Runner kommen, um das schwere Arbeitsgerät zu bergen. Insbesondere die Teilschnittmaschine, eine große Fräse, ist interessant. Das solide Gerät ist nach einer gründlichen Reinigung tatsächlich noch funktionsfähig. Als Antrieb kann der selbe Generator wie beim Wartungs-U-Boot genutzt werden.

Der Astralraum

Während das Wasser dank Conny frei von Hintergrundstrahlung ist, ist der Astralraum unter Tage ansonsten durch die nukleare Verseuchung kontaminiert. Die Stärke der Hintergrundstrahlung schwankt zwischen 1 am Einstiegsschacht und 4 im Bereich der Kammer 8a.

Daumenschrauben

Ein großes Problem könnte die Kommunikation darstellen. Die Asse ist per se eine Tote Zone. Durch das Salzbergwerk ist die Signalreichweite deutlich verringert, so dass man entweder Relaisstationen oder sehr signalstarke Kommlinks braucht, um die

Verbindungen aufrecht zu erhalten. Während SatUplinks zwecklos sind, kann man allgemein die Reichweite gegenüber den Standardwerten halbieren. Das Wasser im Salzbergwerk ist selbstverständlich Salzwasser, mit den entsprechenden Modifikationen für das Rauschen. Ferner könnte das gesuchte Fass in Kammer 8a weit unten liegen oder andere Fässer dort könnten beschädigt sein.

Dame und König

Was geht?

Irgendwann werden die beiden "einheimischen" Geister auf die Runner aufmerksam werden und sich um sie kümmern.

Hinter den Kulissen

Die typischen Ereignisse, die die Geister auf den Plan rufen, sind bei Conny das Eindringen ins Wasser, insbesondere durch Runner, aber auch durch Drohnen oder Geister, beim Assekönig alle Versuche, eine Kammer zu öffnen. Außerdem wird der jeweils andere Geist in der Folge ebenfalls den Runnern einen Besuch abstatten.

Im übrigen belauern sich die beiden Geister die meiste Zeit. Immer wieder einmal kommt es jedoch zu aktiven Auseinandersetzungen, wenn einer der beiden sich im Vorteil glaubt. Aus diesen Kämpfen resultieren z.B. die Rußspuren an der Wasseroberfläche und die Beschädigung des Schachtes, welche die Einfahrt ins Bergwerk erschwert hat.

Kooperation

Beide Geister geben sich leidlich kooperativ, sind aber vor allem darauf bedacht, den jeweils anderen zu schädigen und ihm gegenüber die Oberhand zu gewinnen. Die Runner sind für sie daher lediglich Mittel zum Zweck. Conny will das gesuchte Fass wie auch den gesamten Atommüll am liebsten vor Ort behalten, weil sie sich nicht sicher ist, ob mit den Sachen kein Schindluder getrieben wird.

Beide sind aber bereit, dem übergeordneten Ziel, die Kontrolle über die Anlage für sich zu gewinnen, ein Fass Atommüll zu opfern. Conny hingegen stellt dabei die Bedingung, dass das Fass nicht in die falschen Hände geraten darf. Es ist an den Runnern, sie zu überzeugen – und einen Geist anzulügen, der selbst aus einem Menschen hervorgegangen ist, ist nicht leicht.

Der Assekönig ist diesbezüglich bereitwilliger, auch wenn er diese Fass besonders gerne mag, da es seinen größten Schatz darstellt. Andererseits findet er die Vorstellung, weitere Gebiete zu verstrahlen, attraktiv.

Konfrontation

Letztlich müssen die Runner mindestens einen der beiden Geister gegen sich aufbringen, anders können sie das Fass nicht bergen. Beide Geister werden mit allen Mitteln gegeneinander kämpfen, während die Runner das Zünglein an der Waage darstellen dürften. Auch in diesem Kampf ist es für die Runner sicher angenehmer, den toxischen Geist als Verbündeten und nicht als Gegner zu haben.

Im Kampf werden die beiden Geister vor allem gegeneinander kämpfen. Sollte der Assekönig irgendwie die Möglichkeit sehen, ein Feuer zu entfachen, wird er diese sofort nutzen, da er um Connys Schwäche weiß. Sollte er gegen die Runner

kämpfen, wird er auch versuchen, ihre Schutzanzüge zu beschädigen, und sie dann erst intensiv zu verstrahlen. Hierbei nutzt er die Hintergrundstrahlung schamlos aus. Connys Taktik gegen die Runner wäre hingegen, sie zu ersäufen, indem sie sie ins Wasser zieht. Falls die Runner mit keinem der beiden Geister zusammenarbeiten, schließen die beiden sich tatsächlich für einen kurzen Moment zusammen, um die Eindringlinge auszuschalten.

Abtransport

Nachdem die Runner sich irgendwie den Zugriff aufs Fass gesichert haben, muss es noch abtransportiert werden. Wenn man es nicht extrem ruppig behandelt, ist das Behältnis praktisch nicht zu beschädigen. Eine geeignete Transportdrohne aufzutreiben, dürfte die einfachste Lösung sein. Ansonsten kann man den Kran in Kammer 8 nutzen, um es bis auf diese Sohle hinauf zu holen. Kräftige Runner können es dann bis zum Schacht rollen.

Bube

Was geht?

Nun muss das mühsam geborgene Fass noch dem Schmidt übergeben werden. Ärgerlicherweise hat Zamfeld kein Interesse daran, Mitwisser am Leben zu lassen. Daher beordert er die Runner für die Übergabe an einen von ihm kontrollierten Ort, eine ehemalige Zuckerfabrik in Salzgitter-Bad.

Hinter den Kulissen

Das Gelände ist von Zamfeld mit Bedacht ausgewählt worden. Er hat über Mittelsmänner drei weitere Runner aus Hamburg anwerben lassen: Antonia Kovacec, eine Streetsam, Mystico einen Magier und Drohnen-Dörte, eine Riggerin. Diese haben sich und ihre Drohnen an den wichtigsten strategischen Stellen positioniert. Bevorzugt wird er die Runner bereits vor der Übergabe angreifen lassen, da dies im Zweifel nicht auf ihn zurückzuführen wäre. Nötigenfalls zieht er die Übergabe durch und lässt den Angriff erst danach starten. Die Befürchtung, das Fass mit dem Atommüll könnte im Kampf Schaden nehmen, hat er nicht – beziehungsweise es ist für seine Zwecke weitgehend gleichgültig, da er es ohnehin öffnen will.

Am Übergabeort

Die Fahrt zum Übergabeort bietet sich von Norden aus an, jedoch kann man auch erst noch einen Umweg durch Salzgitter-Bad machen. Beides würden die angeworbenen Gegner dank ihrer Drohnen wahrscheinlich frühzeitig bemerken. Wenn die Runner misstrauisch und vorsichtig genug sind, können sie die Position der drei Gegner im Vorfeld erfahren. Falls sie daraufhin überhaupt noch zur Übergabe wollen, dürfte der erfolgversprechendste Weg dann

der Wanderweg südlich des Geländes sein, von dem aus man den rostigen Maschendraht problemlos überwinden kann. So können sie das Überraschungsmoment auf ihre Seite bekommen. Eine Verhandlung mit den gegnerischen Runnern ist durchaus denkbar. Jedoch hat Zamfeld nicht umsonst einen Mittelsmann die Anwerbung durchführen lassen. Sobald seine Schergen sicher sind, dass hier „Runnerkollegen“ von ihrem Schmidt beschissen werden sollen, kommen sie ins Grübeln, ob ihnen nicht dasselbe droht.

Alternativen zur Übergabe

Es ist durchaus denkbar, dass die Runner beschließen, von der Übergabe an den Schmidt Abstand zu nehmen, insbesondere, wenn sie mehr über seine Hintergründe erfahren haben. In diesem Fall sitzen sie auf einem Fass Atommüll. Dieses können sie natürlich in die Asse zurückbringen, aber wahrscheinlich werden sie nach einem Abnehmer suchen. Ebenso wird dies geschehen, wenn sie die Auseinandersetzung mit Zamfelds Schergen überstanden haben.

Keine Panik

Sollten die Runner sich mit Conny zusammengeschlossen haben und der Assekönig während der Übergabe verdrängt worden sein, kann der Freie Geist ein wertvoller Trumpf in der Hinterhand sein, schließlich muss er in diesem Fall nicht durchgehend seinen Gegenspieler in Schach halten.

Daumenschrauben

Umgekehrt wäre der Assekönig mit der Vorstellung, Plutonium in den Händen von jemandem zu wissen, der es zu sinistren Zwecken einsetzen will, durchaus einverstanden und wird sich im Zweifel gegen die Runner stellen.

Sollte Zamfeld bekannt sein, dass unter den Runnern ein Decker oder Technomancer ist, hat er diese Information an seine Leute weitergegeben, so dass sie ggf. die Matrixabsicherung optimiert haben – vielleicht auch über einen eigenen Decker (Werte und Ausrüstung wie Archetyp SR5-GRW S.121).

Ein Fass

Was geht?

Wenn sie nicht gerade gute Kontakte zu einem Großkonzern oder einer Terrororganisation haben, bieten sich tatsächlich die guten alten Behörden an. Schließlich gibt es noch immer ein Bundesamt für Strahlenschutz, welches für das Fass zuständig ist.

In jedem Fall wird die Übergabe einer so heißen Beute nicht leicht, und wird auf gehöriges Misstrauen stoßen. Andererseits will man Atommüll auch nicht unter seinem Kopfkissen verstecken. Die Möglichkeiten sind vielfältig und können den Aufhänger für einen eigenen Run bilden.

Exemplarisch sei hier die Übergabe an das Bundesamt für Strahlenschutz angerissen.

Hinter den Kulissen

An sich ist so eine Bundesbehörde ja etwas feines: Sie hat ihre offiziellen Ansprechpartner und ist leicht erreichbar. Leider sind diese Leute furchtbar gesetzestreu – und der Erwerb des Fasses war in dieser Hinsicht nicht ganz vorzeigbar.

Doch natürlich hat auch eine Behörde für solche Dinge vorgesorgt, so dass eine Suche in den richtigen Kreisen (Schieber, Ökoaktivisten und dergleichen) schließlich zu Martin Fankhänel führen wird, den „Herrn Schmidt“ des BfS.

Die Wahl des Übergabeortes überlässt dieser den Runnern, da er diesbezüglich normalerweise auf die Dienste von Schiebern zurückgreift. Zudem hat er angenehmerweise keine Ambitionen, die Runner hinter's Licht zu führen. Zum Ausgleich bietet er nicht mehr als 10000 Euro, schließlich wollen die Runner das Zeug ja vor allem ihrerseits loswerden.

Unglücklicherweise ist seine Arbeit im Hause nicht ganz unbemerkt geblieben und seine Kollegin Mareike Kretschmar weiß nicht, dass seine Vorgehensweise von der Behördenleitung gedeckt wird. Stattdessen vermutet sie hier einen Fall von Kompetenzübertretung und Korruption und will sowohl Fankhänel als auch seine „Helfershelfer“ - die Runner – auffliegen lassen.

Sofern die Runner nicht entsprechende Vorsichtsmaßnahmen treffen, wird sie den Übergabeort in Erfahrung bringen und das LKA entsprechend informieren. Sie wartet mit den Polizisten die Übergabe ab und lässt sie dann zuschlagen. Für die Werte der Polizisten siehe „Anführer von Streifenpolizisten“, SR5-GRW S. 383.

Keine Panik

Sollten Sie der Meinung sein, dass die Runner schon genug gelitten haben: lassen Sie einfach Frau Kretschmar unter den Tisch fallen.

Daumenschrauben

Das LKA kann natürlich auch ein SWAT-Team auffahren (SR5-GRW S. 384 „Elite-Spezialeinheit“).

Nach dem Shadowrun

Wie geht es weiter?

Je nachdem, ob die Runner sich mit Conny oder dem Assekönig verbündet haben, wird nun einer der beiden Geister vermutlich einen Vorteil erringen können. In beiden Fällen bleibt die Asse unbenutzbar und auch eine eventuell steigende Strahlenbelastung des Grundwassers wird sich erst im Laufe der kommenden Jahrzehnte auswirken.

Team-Karma	
Situation	Karma

Recherche im Vorfeld	1
Verständigung mit Wolvespack	1
Bergung des Fasses	1
Zusammenarbeit mit Conny	1
Individuelles Karma	
Situation	Karma
Überleben	2
Gutes Rollenspiel	1-2
Mut oder Cleverness	1
Humor	1
Die Geschichte vorantreiben	1
Den Spielleiter mit Essen bestechen	1-2

Darsteller

Herr Schmidt und sein Team

Georg Zamfeld

Sie bekommen das schon hin. Sonst hätte ich Sie doch nicht ausgewählt!

Zamfeld ist ein Norm von vielleicht 40 Jahren, der einen gepflegten Eindruck macht, ohne jedoch wie ein typischer Konzernmitarbeiter zu wirken. Zur Anwerbung trägt er einen gut geschnittenen Actioneer-Anzug mit einem Terra-First-Pin am Revers, sowie als Erkennungszeichen einen Stetson mit roter Binde.

Er hat einen leichten bayrischen Akzent, den er aber zu verbergen versucht.

Zur Übergabe lässt er den Hut weg und zieht stattdessen eine Panzerjacke an.

Werte:

K G R S C I L W EDG ESS INI
3 3 4 3 5 4 5 5 3 5,3 8+1W

Aktionsfertigkeiten: Computer 7, Einschüchtern 3, Gebräuche (Terroristen) 6, Pistolen 3 (Taser), Überreden 6, Verhandlung 8, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 6

Wissensfertigkeiten: Konzernpolitik 6, Ökogruppen 5, Terrororganisationen 6, Unterweltpolitik 8

Bodytech: Cyberaugen (mit Smartlink, Sichtverbesserung 3), Internes Kommlink (Hermes Icon mit Sim-Modul), Stimmenmodulator

Ausrüstung: Actioneer Geschäftskleidung, Panzerjacke, unauffällig gepanzertes Ford Americar (Panzerung 12), Yamaha Pulsar mit Smartgunsystem

Zur Übergabe hat Zamfeld folgende Runner aus Hamburg als Verstärkung angeheuert:

Antonia Kovacec

Wie? Ihr wollt euch ergeben? Dann nehmt ihr mir den ganzen Spaß!

Antonia Kovacec ist eine junge Orkin, die sich dank ihrer Cyberware zu einer Kampfmaschine optimiert hat. Äußerlich ist sie eher unauffällig, wenn auch massig. Ihr schwarzes Haar trägt sie militärisch-kurz. Moralische Skrupel kommen in ihrem kaum

noch menschlichen Denken nicht vor.

Werte:

K G R S C I L W EDG ESS INI
7(9) 5(7) 5(9) 6(8) 2 4 2 3 3 0,24 9(13)+1W
(+3W)

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 6, Bodenfahrzeuge 5, Einschüchtern 4, Gebräuche (Straße) 3, Gewehre 3, Klingenwaffen (Cyberimplantatwaffen) 5, Pistolen 5, Schnellfeuerwaffen 8, Schwere Waffen 6, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Konzernsicherheit 6, Unterwelt-Identifizierung 5

Bodytech: Aluminiumknochen, Cyberaugen (mit Restlicht, IR, Smartlink, Blitzkompensation), Kunstmuskeln 2, Reflexverbesserung 2, Reflexbooster 2, 1 Sporn (Sämtliche Bodytech ist Alphaware)

Ausrüstung: Ares Alpha mit Airburst-Verbindung, Ares Predator V, Kommlink (Sony Emperor), 4 Sprenggranaten, Ganzkörperpanzerung, Yamaha Grawler

Drohnen-Dörte

Äh... Widerstand ist.. naja, zwecklos, ja!

Dörte Koldewey, die allgemein nur Drohnen-Dörte genannt wird, ist eine hübsche Elfe Anfang 30. Allerdings zeigt sie das unter ihrem ölverschmierten Blaumann selten. In ihrer Schüchternheit meidet sie Kontakt mit Leuten und kümmert sich lieber um ihre Drohnen. Die langen blonden Locken sind zu einem praktischen Dutt zusammengenommen. Im Einsatz hat sie eine Panzerweste übergezogen.

Werte:

K G R S C I L W EDG ESS INI
3 4 6(8) 2 4 5 5 3 4 4,16 8(10)+1W

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 4, Bodenfahrzeuge 8, Computer 6, Fahrzeugmechanik 5, Geschütze 8, Hardware 6, Luftfahrzeuge 6, Luftfahrzeugmechanik 5, Pistolen 2, Wahrnehmung 6

Wissensfertigkeiten: Schmugglerrouen 4, Sicherheitsvorgehen 5

Bodytech: Reaktionsverbesserung 2 (alpha), Riggerkontrolle 2 (alpha)

Ausrüstung: Fairlight Caliban, Browning Ultra-Power, GMC Bulldog mit Riggeradaption, Proteus Poseidon Riggerkonsole, Panzerweste

Drohnen: 3 MCT Fly-Spy, GM-Nissan Doberman mit Ingram Valiant, MCT-Nissan Roto-Drohne mit Geschützturm und Cavalier Arms Crockett EBR

Mystico

Denken Sie nicht einmal daran!

Hans-Peter Müller mag seinen Namen nicht und nennt sich daher lieber Mystico. Das Konzept, dass ein Magier nicht als solcher erkennbar sein sollte, um kein besonderes Ziel abzugeben, hat der Hermetiker nie übernommen. Stolz zeigt der Norm

seine flammend rote Mähne und seinen mit fremdartigen Symbolen geschmückten Mantel. Unter Zamfelds Schergen ist der Mittdreißiger derjenige, mit dem man am ehesten in Verhandlungen treten kann, da Antonia Kovacec zu wenig menschlich und Drohnen-Dörte zu schüchtern ist.

Werte:

K G R S C I L W EDG ESS M INI
3 3 4 3 4 4 5 5 4 6 6 8+1W

Aktionsfertigkeiten: Akrobatik 3, Askennen 7, Beschwören-Gruppe 7, Gebräuche (Straße) 4, Hexerei-Gruppe 7, Pistolen 2, Wahrnehmung 5, **Wissensfertigkeiten:** Magietheorie 6, Magische Gruppen 5

Zauber: Beeinflussen, Betäubungsblitz, Chaotische Welt, Energieblitz, Handlung Beherrschen, Heilen, Levitieren, Manablitz, Physische Barriere, Physische Maske, Trideotrugbild, Verbesserte Unsichtbarkeit

Gebundene Geister: 1 Erdelementar Kraftstufe 5, 3 Dienste, zusätzliche Kraft Grauen. 1 Lufterelementar, Kraftstufe 4, 2 Dienste, zusätzliche Kraft Energieaura.

Ausrüstung: Chrysler-Nissan Jackrabbit, Colt America L36, gefütterter Mantel, Kommlink (Sony Emperor), Kraftfokus Stufe 2, Mage-Sight-Brille

Das Wolfespack

Diese kleine Gang betrachtet ganz Wolfenbüttel als ihr Territorium, wobei sie sich vor allem im Süden der Stadt aufhält, während ihr der Norden von Gangs aus Braunschweig streitig gemacht wird.

Alle Gangmitglieder sind an ihrer Jeansweste mit dem stilisierten Wolfskopf auf dem Rücken und den Seiten zu erkennen.

Typischer Ganger

Hey, Du bis' nich von hier, ne?!

Die Jungs und Mädels vom Wolfespack sind durch alle Metatypen gemischt. Hier sind die Werte für einen Norm angegeben. Andere Metas können aufgrund der anderen Standardattribute angepasst werden.

Professionalitätsstufe 1

Werte:

K G R S C I L W ESS INI
4 4(5) 3 4(5) 2 3 2 3 5 6

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 4, Einschüchtern 6, Gebräuche (Straße) 4, Klingenwaffen 4, Knüppel 4, Pistolen 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 4

Wissensfertigkeiten: Gang-Identifikation 4, Polizeiprozeduren 3, Schmugglerrouen 4, Unterweltpolitik 2, Verstecke 5

Gabe: Vertrautes Terrain (Wolfenbüttel)

Bodytech: Kunstmuskeln 1

Ausrüstung: Ares Predator V oder Browning Ultra-Power, Baseballschläger (Knüppel), Klappmesser

(Messer), Kommlink (Sony Emperor), Kontaktlinsen (mit Smartlink, wenn Ares Predator), Motorrad (Yamaha Grawler, Suzuki Mirage oder Harley-Davidson Scorpion), Panzerjacke

Heiko Meier, Anführer

Das machen wir klar, Mann!

Heiko Meier ist ein Norm von etwa 50 Jahren, der das Wolfespack schon seit langem führt. Er hat ergrautes Haar mit gewaltigen Geheimratsecken, das er dennoch als langen Pferdeschwanz trägt. Seine Panzerjacke in Lederoptik ist wie die Lederhose mit Fransen verziert.

Werte:

K G R S C I L W EDG ESS INI
4 4(5) 5 5(6) 4 3 3 4 2 5 8+1W

Aktionsfertigkeiten: Bodenfahrzeuge 5, Einschüchtern 7, Führung 5, Gebräuche (Straße) 5, Klingenswaffen 5, Knüppel 5, Pistolen 5, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 5

Wissensfertigkeiten: Gang-Identifikation 5, Polizeiprozeduren 5, Schmugglerrouen 4, Unterweltpolitik 5, Verstecke 4

Gabe: Vertrautes Terrain (Wolfenbüttel)

Bodytech: Kunstmuskeln 1

Ausrüstung: Ares Predator V, Baseballschläger (Knüppel), Harley-Davidson Scorpion, Klappmesser (Messer), Kommlink (Novatech Airware), Kontaktlinsen (mit Smartlink), Panzerjacke

Die „Bewohner“ der Asse

Conny

Freier, wilder Animageist (Wasser)

Ich erinnere mich kaum noch, wie es früher war.

Erzählt mir ein bisschen von eurem Leben.

Conny, in einem früheren Leben die Geologin Dr. Cornelia Piepenbrink, erscheint als blasse Frau von etwa 35 Jahren, die Grubenhemd, weiße Cargohose und feste Stiefel trägt.

Werte:

K G R S C I L W EDG ESS M INI
10 8 10 8 8 8 8 8 8 8 8 18+2W

Astrale Initiative: 16+3W

Bewegung: 16/32 (32/64 im Wasser)

Fertigkeiten: Askennen, Astralkampf, Ausweichen, Exotische Fernkampfwaffe, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Dekontamination, Elementarer Angriff, Materialisierung, Suche, Verschleierung, Verschlingen, Verwirrung,

Schwächen: Allergie (Feuer, Schwer)

Der Assekönig

Freier, wilder, toxischer Wächtergeist (Nuklear)

Ihr seid hier auf meinem Gebiet. Hier gelten meine Regeln.

Der Assekönig erscheint als strahlendes Plasma, welches ein gelbes Fass gesprengt hat.

Werte:

K G R S C I L W EDG ESS M INI
7 8 9 6 6 6 6 6 6 6 6 15+2W

Astrale Initiative: 12+3W

Bewegung: 16/32

Fertigkeiten: Askennen, Astralkampf, Ausweichen, Exotische Fernkampfwaffe, Fliegen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewusstsein, Elementarer Angriff (Strahlung), Energieaura (Strahlung), Grauen, Materialisierung, Unfall, Übler Atem, Verschlingen (Strahlungsschaden), Verwirrung

Das Bundesamt für Strahlenschutz

Martin Fankhänel

Selbstverständlich behandle ich Ihr Anliegen streng vertraulich.

Der etwa 50-jährige Elf Martin Fankhänel ist der Kontaktmann des BfS zur eingeschränkt legalen Szene. Er kleidet sich gern in einen unauffälligen Actioneer-Anzug. Die Wahl seines Fahrzeugs ist von den Angaben der Runner abhängig: Entweder eingeeignetes Transportfahrzeug (Werte wie GMC Bulldog), wenn er das Fass nur so übernehmen soll, oder ein Kleinwagen (Chrysler-Nissan Jackrabbit) mit gutem Autopilot (Pilot 3).

Werte:

K G R S C I L W EDG ESS INI
3 4 3 3 6 5 5(6) 4 3 5,7 8+1W

Aktionsfertigkeiten: Computer 6, Gebräuche (Behörden) 6, Pistolen 4 (Schwere Pistolen), Überreden 6, Verhandlung 8, Wahrnehmung 6

Wissensfertigkeiten: Politik (Umweltpolitik) 6, Unterweltpolitik 8, Strahlenschutz 7

Bodytech: Zerebralbooster 1

Ausrüstung: Actioneer Geschäftskleidung, Fairlight Caliban, Browning Ultra-Power (mit Schockermunition)

Mareike Kretschmer

Hier muss mal richtig aufgeräumt werden. Krumme Dinger kann ich nicht leiden.

Mit Anfang 30 ist die Norm eine aufstrebende Karrierefrau im BfS. Ihren Kampf gegen Korruption führt sie rücksichtslos. Dabei kann sie durchaus Spaß verstehen – nur eben nicht in Sachen Recht. Im Büro mit Hornbrille im Businesskostüm anzutreffen, schwingt sie sich außer Dienst – oder eben zu besonderen Anlässen wie der Festnahme „korrupter“ Kollegen – in Ledermontur auf ihr Motorrad.

Werte:

K G R S C I L W EDG ESS INI
3 3 4 2 4 5 5 6 3 6 9+1W

Aktionsfertigkeiten: Computer 7, Gebräuche (Behörden) 6, Pistolen 2 (Taser), Verhandlung 7, Wahrnehmung 6

Wissensfertigkeiten: Politik (Korruption) 6, Strahlenschutz 5

Ausrüstung: Panzerjacke, Helm, Fairlight Caliban, Yamaha Pulsar

Beinarbeit

Die Asse

geeignete Connections: Radikale Ökoaktivisten, Matrix,

Erfolge Info

- 0 Asse gibt's beim Kartenspiel
- 1 Das war doch irgendwas mit Atom. Irgendwo in der Ecke von Braunschweig.
- 2 Ein "Atomares Versuchsendlager" - was auch immer das sein soll. Jedenfalls haben sie da Atommüll eingelagert. Ist im Jahr des Chaos abgesoffen und geräumt worden.
- 3 Es gab damals einen Toten. Kein Schwein ist freiwillig in der Gegend, alles wie ausgestorben. Sehr ärgerlich ist, dass sie damals gerade versucht haben, den Atommüll da wieder rauszuholen, eben weil es nicht sicher war. Dafür hat man damals auch Gerät tief unten in das Bergwerk geschafft.
- 4 Bei der Toten handelt es sich um Dr. Cornelia Piepenbrink. Man hat später noch kurz das Bergwerk untersucht und ihren Leichnam dabei nicht gefunden. Die Strahlenbelastung der Gegend ist geringer als die Berechnungen hätten vermuten lassen. Trotzdem kein Ort, an dem man sein möchte.

Das Wolfespack

geeignete Connections: Ganger, Einheimische

Erfolge Info

- 0 Das ist ne Band, oder?
- 1 Eine Gang aus Wolfenbüttel.
- 2 Die sind ziemlich harmlos. Ihr Tag ist ein stilisierter Wolfskopf.

Georg Zamfeld

geeignete Connections: Schieber, Johnsons, Ökoaktivisten

Erfolge Info

- 0-1 nie gehört.
- 2 Ein Nobelöko von Terra First, der manchmal den Schmidt macht.
- 3 Er arbeitet auf eigene Rechnung, aber sympathisiert mit Terra First
- 4 Das ganze grüne Getue ist nur Tarnung. Der Typ hat irgendwas Übles vor, aber es kann ihm bislang keiner was nachweisen.

Dr. Cornelia Piepenbrink

geeignete Connections: Bergbaukenner, Wissenschaftler

Erfolge Info

- 0-2 Is sie hübsch?
- 3 Das war ne Geologin, die in der Asse gearbeitet hat. Tüchtige Frau, die ihre Arbeit gut gemacht hat.
- 4 Sie ist beim Unglück 2011 dort gestorben.

War damals 35, hatte nen Freund, aber keine Kinder. Die beiden waren begeisterte Sporttaucher.

Martin Fankhänel

geeignete Connections: Schieber, Beamte

Erfolge Info

- 0-1 nie gehört
- 2 Ein Sachbearbeiter im Bundesamt für Strahlenschutz.
- 3 Arbeitet in der Abteilung für besondere Aufgaben.
- 4 Er ist der „Schmidt“ des BfS. Ehrliche Haut, soweit es in der Branche möglich ist.

Handouts

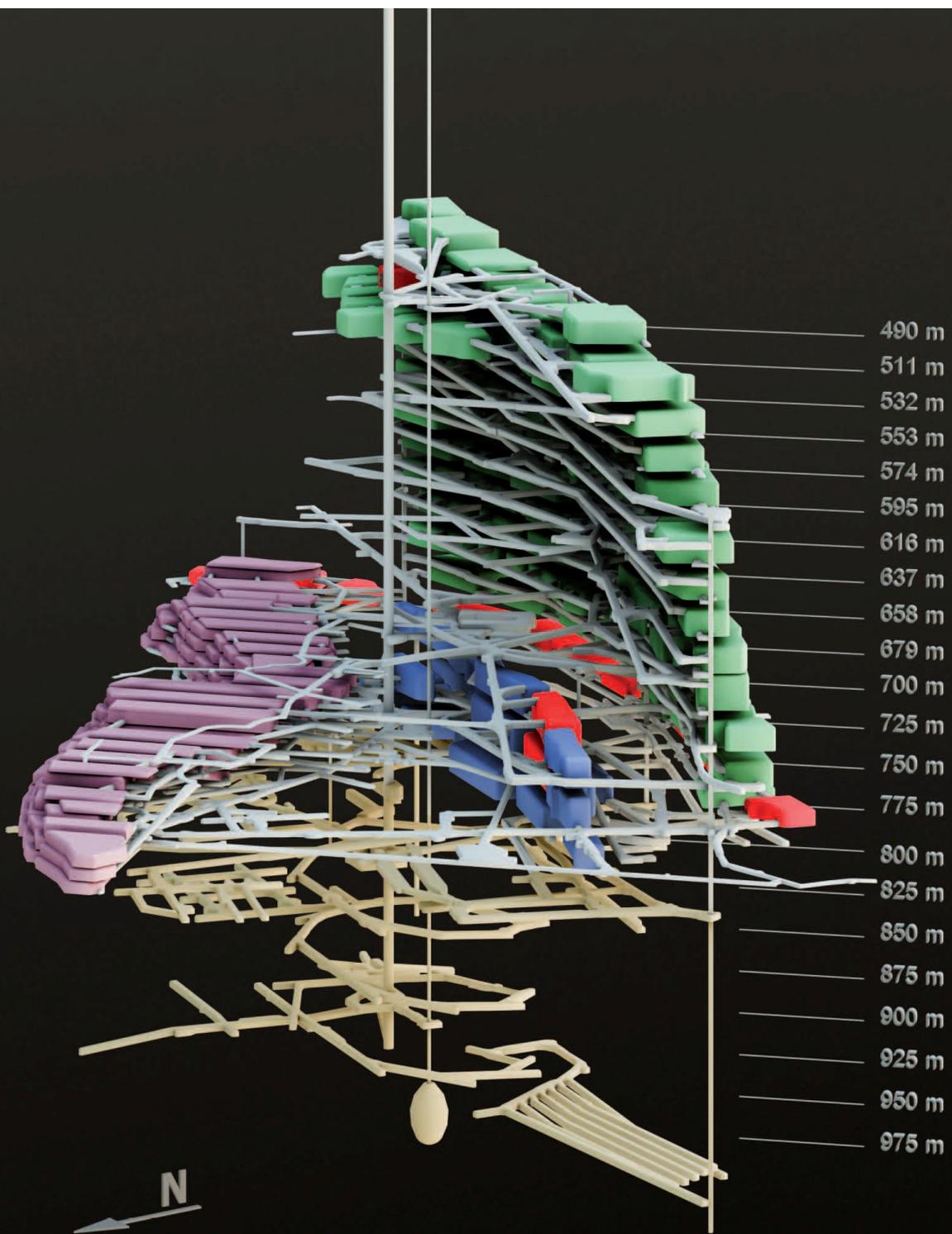
1. Lageplan der Asse (oberirdisch)
2. Lageplan der Asse (unterirdisch)
3. Lageplan des Übergabeortes (grob und detailliert)

SCHACHTANLAGE ASSE



- 1 Pfortnergebäude
- 2 Betrieb/Verwaltungsgebäude
- 3 Fördermaschinenhalle
- 4 Bürogebäude (Marktscheiderel)
- 5 Bürocontainer (Strahlenschutz)
- 6 Bürogebäude
- 7 Verwaltung, Büros und Kauen
- 8 Labor
- 9 Magazin, Garagen und Büros
- 10 Werkstätten
- 11 Kauen- und Bürogebäude
- 12 Schachthalle
- 13 Bürocontainer (Betriebsrat)
- 14 Salzentladeanlage
- 15 Container K-D Stahl
- 16 Container Deilmann
- 17 Bürocontainer DBE
- 18 Kauen- und Bürocontainer DMT
- 19
- 20
- 21 Wohnhaus
- A1 kleine Laugeentladeanlage
- A2 Kompressorenhalle BSA 1
- A3 Silo- und Mischanlage BSA 1
- A4 Transformatorhaus
- A5
- A6

● Standort







F = Startstandort einer Fly-Spy-Drohne
 A = Startstandort von Antonia Kovacic
 M = Startstandort von Mystic

Z = Startstandort von Zamfeld
 D = Startstandort von Dörte (in ihrem Wagen)
 G = Startstandort der GM-Nissan Dobem

Wanderweg von Salzgitter-Bad
 R = Startstandort der Roto-Drohne

20 m
100 ft