

## DIE SILVRETTAHÜTTE

Auf knapp 2341 Meter über dem Meeresspiegel und mitten in den Bündner Alpen gelegen - praktisch unterhalb des Piz Buin - ist die *Silvrettahütte*, eine Berghütte des SAC (Schweizer Alpen-Clubs), längst in Vergessenheit geraten. Mittlerweile ist diese ehemalige Touristenattraktion (wurde damals rege für Generalversammlungen, Seminare oder Vereinsnähe genutzt) verwaist: Noch in den 50ern diente sie zeit-

weilig als bewaffneter Kontroll- und Grenzposten der Schweizer Alpen-Interdiktzone, da die österreichische Grenze nur rund 1,5 Kilometer entfernt verläuft. Aber nach der Verwüstung durch einen Manaorkan, wurde die Anlage endgültig aufgegeben. Seitdem gilt die aus drei Gebäuden bestehende Silvrettahütte als zerstört und ist wohl 2080 nicht einmal mehr vorhanden. **Das zumindest ist die offizielle Version ...**



## DIE BRENTL ODER BAITA

In Wirklichkeit hat die bauliche Substanz der Silvrettahütte, einer mittlerweile auf fünf Gebäude angewachsene Anlage, die Jahrzehnte überraschend gut überstanden. Sie wird in den Schatten der AIZ und dem österreichischen Tirol immer noch rege genutzt. Auch wenn inzwischen keiner mehr von ‚der Silvrettahütte‘ spricht. Es ist nur noch von ‚der Hütte‘ oder ‚der Brentl‘ / ‚Baita‘ die Rede.

Lassen es die klimatischen Bedingungen zu, wird der Ort meistens als Unterschlupf und Basis-Camp auf dem Weg in oder aus der AIZ genutzt. Es ist ein ungeschriebenes Gesetz, finanziell oder materiell für alle verbrauchten Güter aufzukommen. Entweder man hinterlässt einen geladenen EBZ / Checkstick oder füllt die Reserven auf. Denn ob man es glaubt oder nicht, es wird auch an diesem gottvergessenen Ort regelmäßig nach dem Rechten geschaut. Gerüchteweise handelt es sich dabei um einige bergerfahrene zwergische Wilderer, die hier ihr Quartier aufgeschlagen haben. Man soll sie sogar als Führer durch die AIZ anheuern können.

Das **Hauptgebäude** ‚Der Hütte‘ beinhaltet neben einer modernen Küche außerdem eine altertümliche Kochnische mit ausreichendem Brennholz, sollten einmal die Sonnenkollektoren an den Dächern nicht die benötigte Leistung erbringen. Und

falls sich die letzten Gäste an die ungeschriebenen Regeln gehalten haben, ist hier ein Notproviand für bis zu fünf Personen zu finden, der manchmal auch für Orks und Trolle reicht. Ebenso besitzt der Bau dezente Sanitäreinrichtungen mit Wasserspülung und hinreichenden Platz für die Körperpflege aller Metavarianten, sowie auf drei Stockwerke verteilte Schlafplätze. Für besonders harte Winter steht im Keller noch ein Stromerzeugungsaggregat mit genug Treibstoff zur Verfügung.

Die angrenzende **Winterhütte** hat zwar auch weitere Schlafplätze, aber ebenso einen Ritualraum mit einer rudimentären hermetischen Bibliothek und eine nicht zu verachtende Schießanlage.

Das dritte der ursprünglichen Gebäude ist in der Zwischenzeit zu einer improvisierten, aber nichtsdestotrotz akzeptablen **Werkstatt** für Notfallreparaturen an Fahrzeugen umgebaut worden, in der auch Drohnen repariert werden können.

Die restlichen zwei Gebäude, ein wenig abseits gelegen, sind **Lagerschuppen**, die meistens leer stehen. In ihnen kann man Fahrzeuge abstellen, allerlei Fracht lagern oder eine gefährliche Ladung in sicherem Abstand unterbringen. Eines davon wurde als Zwischenlager für gefangene Critter ausgebaut und besitzt eine dementsprechende Inneneinrichtung.

An solch entlegenen Orten können die schrägsten Dinge passieren:

- Es stellt sich heraus, dass Die Brentl unter dem/der Schutz/Kontrolle eines Freien Geistes steht. Gut, wenn es sich hierbei um einen hilfreichen oder wohlwollenden Geist handelt. Aber was, wenn nicht?
- Es ist weit und breit keine Menschenseele da, doch im Inneren einer der Lagerschuppen erwartet die Runner ein ausgebrochener und angepisster Kalkwyvern (Datapuls Österreich S.42). Vielleicht ist es auch nur ein Jungtier, das zwar Heavy Cash auf dem Schwarzmarkt einbringt, aber ein zu allem entschlossenes Elternpaar im Schlepptau hat, das nur ein einziges Ziel kennt.
- Draußen wütet gerade ein derart heftiger Sturm, dass jeder Versuch, die Anlage zu verlassen einem Selbstmord gleichkommen würde. Und unerwartet ...

... stellt man fest, dass der gesamte, vorhandene Proviand nur noch knapp für wenige Tage reicht und das Unwetter noch mindestens eine Woche lang toben wird.

... findet sich ein angeschlagenes, verfeindetes Runnerteam am gleichen Ort ein. Sollte/kann man sich für ein paar Tage miteinander arrangieren?

... rettet man ein einzelnes (wunderschönes, mystisches oder einfach nur faszinierendes) Individuum vor dem Erfrierungstod, das halbtot noch an die Tür klopfen konnte und seitdem im Koma liegt. Wäre an sich kein Problem. Wäre da nicht der bewaffnete Konzertrupp, der sie/es zurückwill und keinerlei Zeugen hinterlassen darf!

... hatte ein riesiges Rudel Barghests einen echt miesen Winter und wechselt jetzt die Berghütte mit einem Imbiss und die Runner mit köstlichen Leckereien.



# SHADOWRUN



## STATE OF THE ART ADL

Die Allianz Deutscher Länder ist ein Land voller Möglichkeiten. Hier tummeln sich Waffenhersteller, Fahrzeugkonstrukteure, Drohnenbauer, Taliskrämer und Critterzüchter. Und von all diesen Konzernen schwimmen Produkte nicht nur auf den offenen Markt, sondern auch in die Schatten, wo Runner sie zu ihrem neuesten Spielzeug erwählen. State of the Art ADL enthält neue Waffen, Fahrzeuge, Drohnen, Chemikalien, magische Gruppen, Schutzgeister, Critter, Modetrends - zusammen mit Beschreibungen der Produzenten, illegalen Märkte und von vielem mehr.



MEHR SHADOWRUN UNTER:

[WWW.SHADOWRUNS.DE](http://WWW.SHADOWRUNS.DE)

PDF-VERKAUF UNTER:

[WWW.PEGASUSDIGITAL.DE](http://WWW.PEGASUSDIGITAL.DE)

**TOPPS**



Pegasus Press

**CATALYST**  
game labs



MEHR UNTER [TINYURL.COM/RUNNERGEAR](http://TINYURL.COM/RUNNERGEAR)