



SHADOWRUN[®]

BLACKOUT



Sample File



Pegasus Press

INHALT

CHAOS	6	Alpha-Gestalten	32
		Fazit	32
AUSBRUCH IN DETROIT	10	Aktuell: Schlachten in Detroit!	34
Willkommen in der Einsatzzentrale	15	Story 006: Kleine Siege	34
Die Situation in Motor City: Grundlagen	15	Story 007: Gute Taten rächen sich	35
Nur die Fakten? Bis jetzt	15	Story 008: Ares gegen die Bugs: Runde zwei	35
Wie konnte es so weit kommen?	16	Story 009: Schlacht um den Ares Tower	36
Fronthericht aus der Hölle	18	Story 010: Zu Ehren der Sieger ...	37
Eröffnung	19		
Willkommen beim Widerstand	22	GEISTERARMEE	38
Aktuell: Chaos in Motor City!	24	Wo du auch hingehst, kommst du nicht an	40
Story 001: Erster Tag	24	<<<Öffne Nachricht #05221/von: J. Striker/User-ID: 060644>>>	40
Story 002: Ein Blick von hinter den Panzerplatten	25	<<< Transkript Audiodatei/Download: abgeschlossen. Öffne Datei #TR/69313>>>	41
Story 003: Verkehrschaos!	26	06:05 Uhr	41
Story 004: Keine zweite Chance	26	06:54 Uhr	42
Story 005: Andere jagen in den Schatten	27	07:44 Uhr	42
Showdown in Detroit	27	08:04 Uhr	42
Hintergrund	28	09:45 Uhr	43
Apex-Teams	28	10:01 Uhr	43
Was ist schiefgegangen?	28	10:06 Uhr	43
Neue Fronten	29	11:22 Uhr	43
Kämpfe an zu vielen Fronten	30	11:54 Uhr	43
Gegenwärtige taktische Lage	30	13:03 Uhr	43
Ares Corporate Military Forces	30	13:55 Uhr	44
Ravenhearts Irreguläre Truppen	31	14:54 Uhr	44
Normale Insektengeister	32		

15:33 Uhr
 16:00 Uhr
 16:22 Uhr
 17:11 Uhr
 17:21 Uhr
 17:55 Uhr
 18:22 Uhr
 18:56 Uhr
 19:27 Uhr
 20:21 Uhr

BLACKOUT

Panik am Potomac

Auferstanden von den Toten

Reaktionen der UCAS

Die UCAS zünden eine (metaphorische) Atombombe

Städte werden dunkel!

Geschichten aus dem Dunkel

The Janitor

Nicodaemus

JayRicky

August

Momentaufnahmen

Stimmen in der Dunkelheit

Leuchtender Stern?

Marktbotschaft

Propaganda

Bericht von River Station South

Gerade gefunden ... musste ich einfach posten

Aussortiert (alias Viel Spass, Plan 9/10!)

Wie es im Dunkeln aussieht

Lichter im Dunkel

Die ARCHologie

Exodus nach nirgendwo

Schmuggler an die Front

Einschläge in New York

Defende nos in proelio

Große Bedrohungen

Schattengeister

Schlechte Schwingungen

Shedim

Toxische Magie

Weniger große, aber trotzdem

üble Bedrohungen

Blutmagie

Die Infizierten

Insektenschamanen

LICHT AUS

UCRASH

Es ist was faul im Staate DeeCee

Präsidentin ruft Notstand aus,

Verschiebung der Wahlen geplant

Eilmeldung: Québec marschiert

in den UCAS ein

UCAS-Streitkräfte schlagen

Angriff Québecs zurück

44	Ottawa von Québec-Besatzung befreit	87
44	Colloton akzeptiert	
44	Waffenstillstand mit Québec	88
44	Eilmeldung: NAN-Streitkräfte greifen	
44	fünf UCAS-Bundesstaaten an	88
44	Unabhängige Reporter beschuldigen	
45	Senator Kittering der Kollusion mit Ares	89
45	Eilmeldung: Sioux-Vormarsch	
45	durch UCAS-Militär gestoppt	90
45	Sen. Kittering nach Einleitung von	
	FBI-Ermittlungen tot aufgefunden	90
46	FBI zerschlägt 'radikale Terrorvereinigung'	
47	in Ottawa	90
49	UN mobilisieren Hilfstruppen,	
50	Hilfe für UCAS wird jedoch 'Zeit benötigen'	91
	Sezession! Kentucky verlässt	
51	die UCAS und schliesst sich der CAS an	91
53	Der Weihnachtsfriede:	
56	JTFS darf Seattle verlassen	92
56	Seattle erklärt	
57	Unabhängigkeit von den UCAS	93
58	St. Louis erklärt	
59	Unabhängigkeit von den UCAS	93
61	Colloton unterzeichnet Gesetz	
61	zum Wiedereintritt in die BRA	93
61	Live: Vizepräsidentin Martin spricht	
62	sich für Unabhängigkeit Kanadas aus	94
63	Februar und danach	95
63	Hilfe des Konzerngerichtshofs	
64	trifft in Baltimore ein	95
65	Stromversorgung in Philadelphia	
66	wiederhergestellt	95
68	Despain gewinnt Präsidentschaftswahl	96
70	Große Veränderungen	96
71	Seattle	96
71	Das Warum: Vier wichtige Gründe	97
71	St. Louis	99
72	Geschäfte mit einem Flussmonster	99
73	Geschäfte mit der CAS	100
73	Die Kons und ihre verdammte ARCHologie	101
73	Wie es jetzt weitergeht	103
74	Ein Blick zurück nach Osten	103
75	Forum	105
	Zwielicht	107
76		
76	DETROIT	110
76	Das Haupt voll Blut, doch stets erhoben	110
77	Detroit Motor City: Grundlegende Daten	111
	Verkehr	111
78	Was einmal war:	
	Die Schatten des alten Detroit	112
83	Der Wendepunkt: Krieg in den Straßen	113
83	Das Ende der Kämpfe	115
	Showdown am Ares Tower	115
83	Gefallene(r) Ritter	117
	Ares an Detroit: Bis später, ihr Versager!	119
85	Ihre Dienste werden nicht länger benötigt	119
	51 Tage Chaos	121
86	Machtvakuum	121

Homo homini lupus	121	Sehenswertes	156
Das Ende des Chaos	123	Purgatory Central	156
Willkommen in Motor City!	124	Der Zoo von Atlanta	157
Wiedergeburt einer Stadt	124	Die Kuppel	157
Aus der Asche	124	Seltsames	158
Update: Verkehr	125	Ares: Konzern im Umbruch	159
Öffentliche Dienstleistungen	125	Die Gastfreundschaft des Südens	159
Recht und Unordnung	126	Arthur Vogel: Der Boss ... momentan	160
Die wahren Machthaber	127	Der Vorstand	160
Mancino-Familie (Mafia)	127	Der zukünftige Boss?	161
Kage-kai (Yakuza) und Vory v Zakone	128	Clayton Wilson	161
Schmuggelringe	129	Daniel Truman	161
Gangs, Gangs und noch mehr Gangs	129	Mitsuko Shiawase-Yamana	162
Neo-anarchistische Gruppen	129	Michael Bishop	162
Nachbarschaftsmilizen	130	Karen King	162
Geografie und wichtige Orte	130	Daniel Chen	162
Die Platinum Zone	130	Carol Huntington	163
Motor Citys neue Narbe	131	Geschäftsgelegenheiten	163
Vendor's Row/8-Mile Road	133	Ares Space	163
Bloomfield Biodrohnen-Naturreservat	134	General Motors	164
Detroits Unterstadt	134	Ares Global Entertainment	164
Totentanz in Motor City	135	Knight Errant Security	164
Labyrinth der Kannibalen	135	Ares Consumer Products	165
Initiationsriten	136	Info Santé	166
Frieden und Bequemlichkeit	137	Unter dem wachsamen Blick des Adlers	166
Nichts ist mehr, wie es war	138	DER STAUB LEGT SICH	167
Ghul-Boomtown	139	Großbritannien: Totgeglaubte leben länger	167
Projekt Pyro	141	Der Fall der NDB	168
Wie man Dämonen zähmt	142	Säuberungsarbeiten	168
Die Evolution der Anpassung	143	Hoffnung und Verzweiflung	168
Projekt Beta	144	Ein neuer Sheriff in der Stadt	169
Echos aus der Vergangenheit	144	Der Drache im Zimmer	170
Projekt Alpha	145	Bugs und Stromausfälle	170
Uralte Echos	146	Es brodelt bei den Natives	172
Was wir wollen	146	Der AMC: Ein Update	172
Karrierechancen	148	Probleme über Probleme	173
Alles fing in meiner Garage an ...	148	Umkämpfte Gleise	173
Renegade-Tech	149	Ostwärts!	174
Ein Paradies für Rigger	150	Wie geht es weiter?	174
Irgendetwas geht hier vor sich ...	151	La Mort de la République	175
ATLANTA	152	Nach den Stromausfällen: Bestandsaufnahme	177
Atlanta auf einen Blick	152	PANIKVERMEIDUNG IN DER ADL	181
Kons, Cops und Verbrechen	153	Aufruf zur Insektenjagd	181
Kons	153	Vorbereitungen zum Gambit	181
Ares	153	Unfreiwillig in Detroit	182
Saeder-Krupp	153	Insektenjäger in der ADL	183
Spinrad Global	154	Reaktionen auf den Blackout	184
Atlantean Foundation	154	SenseTube ... deine Sinne, deine Stimme	184
Andere Akteure aus der Konzernwelt	154	Ausgangssperre in Aachen	184
NewsNet	154	Randale in Berlin	185
Business Thaumaturgy Datenet	155	Hört auf die Stimme der Erde	185
Reliable Imaging	155	Die ADL nach Detroit	185
Cord Mutual	155	Ares ADL	185
DocWagon	155	Transatlantische Hilfsbereitschaft	186
Polizei	155	Im Geheimen	187
Verbrechen	156		

EINLEITUNG

In der Sechsten Welt ist die Zivilisation nur ein Firnis, und zwar ein dünner. Die Kons haben die Fassade einer geordneten Welt errichtet, weil ihnen das hilft, das Geld dorthin fließen zu lassen, wo sie es haben wollen. Aber die Gesellschaft, die sie aufgebaut haben, wankt. Ihr Fundament ist brüchig, und die einzelnen Stockwerke sind Pfusch. Ein leichter Stoß könnte das ganze Ding umwerfen und das Chaos entfesseln, das es eigentlich im Zaum halten sollte.

Die UCAS sind kurz davor, einen gewaltigen Stoß versetzt zu bekommen.

Runner wissen natürlich alles über das Chaos. Es ist ihre normale Lebensumgebung. Sie sind von allen Bewohnern der Sechsten Welt am besten darauf vorbereitet, das Chaos zu überstehen, wenn es losbricht. Und vielleicht können sie dabei auch ein wenig Geld verdienen oder sogar Gutes tun.

Blackout schildert detailliert die Ereignisse von Juli 2080 bis März 2081 in den UCAS. Die einzelnen Kapitel lassen die Spieler aus Runnerperspektive miterleben, wie sich die Ereignisse entwickeln, und bieten außerdem Hintergrundinformationen, die ihnen helfen sollen, zu verstehen, was vor sich geht. Diese Kapitel bieten viele Ansätze, um Runner an den Geschichten zu beteiligen, und konkrete Beispiele dafür, was sie in jeder Phase der Ereignisse tun können. (Der kommende Kampagnenband *30 Nächte und 3 Tage* wird noch mehr ins Detail gehen und sich auf die Vorgänge während des Kapitels *Blackout* in

diesem Buch konzentrieren.) Spielleiter können einen bestimmten Teil der hier beschriebenen Ereignisse als Zentrum einer Kampagne verwenden oder die Spieler durch die ganze Mangel von Schwierigkeiten drehen, sie von Stadt zu Stadt schicken und sie die volle Bandbreite der Krisen in diesem Buch erleben lassen.

Dieses Buch ist auch ein wichtiges Werkzeug für Spieler, Spielleiter und alle anderen, die die Sechste Welt lieben und sehen wollen, wie sie sich durch diese jüngsten Ereignisse verändern wird. Es wird ein wilder Ritt, und die Handlungsstränge, die hier vorgestellt werden, werden sich auf Jahre auf die Sechste Welt auswirken. Also macht euch bereit, schnallt euch an, und versucht, *Blackout* zu überleben!



IMPRESSUM

Entwicklung: RJ Thomas

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Texte: Scott Bieniek, Brooke Chang, Kevin Czarnecki, Francis Jose, Clifton Lambert, O.C. Presley, Scott Schletz, RJ Thomas, Thomas Willoughby

Redaktion: Jason M. Hardy, RJ Thomas

Art Direction: Brent Evans, James Mosingo

Illustrationen: Bruno Balixa, Tyler Clark, Kim Van Deun, Nate Furman, Andre Garcia, Benjamin Giletti, David Hovey, Jack Hoyle, Gareth Keenan, Ian King, Katerina Ladon, Sarah Lindstrom, Alyssa Menold, Felix Mertikat, Marco Pennachiatti, Derek Poole, Jeff Porter, Júlio Cesar Oliveira Rocha, Andreas „AAS“ Schroth, Takashi Ta

Coverbild: Benjamin Giletti

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout & Design: Matt Heerdt

Lektorat: Chuck Burhanna, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Trevor Lange, James O'Laughlin, Aric Wieder

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Übersetzung: Manuel Krainer, Nadja Sommerfeld

Deutsche Zusatztexte: Ingo Meuter, Sascha Morlok, Florian Oldenburg

Layout der deutschen Ausgabe: Tobias Hamelmann

Lektorat: Benjamin Plaga

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2020 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.



ISBN 978-3-95789-325-3

Standartu spaustuve, Litauen

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE





CHAOS

VON RJ THOMAS

SEKTOR ALPHA-TANGO 12
DETROIT, MICHIGAN, UCAS
30. JULI 2080
03:41 UHR ORTSZEIT

„Kontakt links, *Kontakt links!*“
„Nein – Kontakt rechts, *rechts!*“
„Oh Gott, sie sind überall!“

Corporal Dan Travis von der 15. Mechanisierten Sicherheitskompanie von Ares Macrotechnology ignorierte den Lärm und Rauch des Kampfes und zielte mit seinem Schwere Maschinengewehr M-22. Die Daten der Smartgun-Zielerfassung flimmerten durch sein Sichtfeld. Er drückte ab, und das überschwere Maschinengewehr bockte gewaltig in seinen Händen und durchlöcherte einen Wespengeist mit Hochexplosivgeschossen vom Kaliber .50. Der tote Bug krachte in Travis' Schützenpanzer und bespritzte den offenen Turm – und Travis' Gesicht – mit seinen Innereien.

Travis fluchte und wischte die Insekteneingeweide von seiner Brille, aber das war noch sein kleinstes Problem. Seine Cyberaugen identifizierten Scharen von Schaben, Ameisen und anderen Bugs, die durch die Straßen oder an den Wänden der Gebäude entlang als grotesk zwitschernde Welle auf seine Position zubrandeten. Einige Bugs kämpften bereits gegen Ares-Truppen und schlachteten alles in ihrem Weg ab. Travis und andere Bordschützen antworteten mit mörderischer Deckungsfeuer aus den Schützenpanzern und machten scharenweise Hackfleisch aus den Bugs, um die Infanterie vor der Linie der Fahrzeuge zu schützen. Aber

für jeden Bug, der ausgeschaltet wurde, schienen sechs neue nachzukommen.

Man musste kein taktisches Genie sein, um zu erkennen, dass die 15. in weniger als sechzig Sekunden überrannt werden würde.

„First!“, bellte Travis in sein Mikrophon, als dem M-22 die Munition ausging.

„Ich sehe sie. Der Lieutenant sagt, wir sollen auf Befehle warten ...“, antwortete die stets ruhige First Sergeant Tessa McAvoy aus dem Wagen und übernahm die Steuerung der MGs in der Fahrzeugfront, sodass Travis nachladen konnte.

„Auf Befehle warten? Willst du mich verarschen?! Ich wusste, dass dieser Arschkriecher uns umbringen würde!“, murmelte Travis. Der Lauf seines MGs glühte kirschrot, während er schnell den Munitionsgurt wechselte. „Wir erwarten nur leichten, sporadischen Feindkontakt, hat er gesagt ... nur Reserve für die Hauptangriffsgruppe, hat er gesagt ... *am Arsch!*“, sagte Travis zu sich, als er den Ladehebel zurückzog und weiterfeuerte.

Acht Stunden zuvor ...

„Die Operation hat den Codenamen Letztliches Gambit. Das Operationsziel ist nicht weniger als die vollständige Beseitigung der Bug-Bedrohung.“

Corporal Travis lehnte sich im Stuhl nach vorne und sah Captain Evan Dartmouth, den Kommandeur der 15. Mechanisierten Sicherheitskompanie, an. Bis dahin hatte Travis gedacht, es würde nur um eine weitere blöde „Bereitschaftsbesprechung“ gehen, und hatte über das Abendessen nachgedacht. Jetzt war ihm der Appetit restlos vergangen.

Während Dartmouth sprach, deutete er mit einer altmodischen Kavalleriegerte auf einige AROs und ließ relevante Daten erscheinen. „Unser Auftrag lautet: schützen und sichern der linken Flanke der Hauptangriffsgruppe“, sagte er und deutete mit der Gerte auf eine AR-Karte von Detroit, danach auf ein weiteres ARO und hob den ausgewählten



Bereich hervor. „Unsere Mission ist einfach: den Bereich sichern und die Linie halten.“

Travis runzelte die Stirn. Sie sollten einen Irrgarten aus Bürogebäuden neben einem Industriepark nur mit Infanterie und Army-Master-Schützenpanzern sichern. In dieser Art von extrem beengter Umgebung würden die Army Masters nur sehr begrenzt manövrieren können.

Travis blickte nach rechts und sah, wie First Sergeant McAvoy finster nach vorne starrte und mit den Fingern auf ihre Hauer klopfte. Travis würde ein Monatsgehalt darauf verwetten, dass die First Sergeant dasselbe dachte wie er. Auf der anderen Seite des Raums sah Travis seinen hirnlosen Platoon-Kommandanten Lieutenant Keith Engle, der eifrig nickte. Der Arschkriecher hing an Dartmouths Lippen, als wäre dieser der wiedergeborene Sun Tzu. Travis atmete mit geschürzten Lippen aus.

Dartmouth schwafelte weiter, sprach von überlappenden Schussfeldern, Gebietskontrolle, insgesamt überlegener Stärke, Kommunikation und Koordination, bevor er schließlich fragte, ob es noch Fragen gäbe – was für ihn normalerweise eine kurze Formalität vor dem Weggang der Truppe darstellte. Dartmouth, ein Konzernmann durch und durch, war die Art von Kommandant, die es nicht ertrug, wenn Befehle hinterfragt wurden. Er sagte exakt, was man wissen musste und was man zu tun hatte, Punkt. Travis lehnte sich zurück und fragte sich, warum er die Armee der CAS verlassen hatte und zum Konzern gegangen war. Wahrscheinlich aus dummen Gründen wie der dreifachen Bezahlung und den Vergünstigungen.

Aber eine Nanosekunde, bevor Dartmouth alle entließ, wurden alle davon geschockt, dass McAvoy etwas sagte.

„Sir, mit welcher Art an feindlichem Widerstand sollten wir rechnen?“, fragte sie kühl.

Dartmouth stand da, und sein Gesicht wirkte perplex, bevor er sich McAvoy zuwandte und seine Reitgerte mit beiden Händen hinter dem Rücken festhielt. Engle machte große Augen, und sein teigiges Gesicht schien noch blasser zu werden. Zu jeder anderen Gelegenheit hätte sich Travis

(wieder) gefragt, wie Engle sein Kommando bekommen hatte. Aber jetzt sahen Travis und der Rest der Kompanie zu, wie Kommandeur und First Sergeant einander anstarrten, die Augen nicht voneinander abwandten, bis Dartmouth das Schweigen brach.

„Die Operationsplaner geben an, dass die Hauptangriffsgruppe eine neunundachtzigprozentige Erfolgchance hat. Daher können Sie mit wenig Feindkontakt rechnen – höchstens mit sporadischen Versprengten.“

Travis musste schlucken. Es war ihm nicht entgangen, dass Dartmouth „Sie“ und nicht „wir“ gesagt hatte, und er bemerkte auch, dass dieser seine Gerte hinter dem Rücken verbog.

Aber McAvoy hatte noch nicht genug. „Was ist mit den elf Prozent, Sir?“

Dartmouth kniff die Augen zu Schlitzen zusammen. „Sie werden einfach Ihren Job tun müssen, Sergeant.“

„Verstanden, Sir. Werden Sie im Führungsfahrzeug sein?“

Travis meinte zu hören, dass etwas hinter Dartmouth zerbrach.

Der Captain schob den Unterkiefer vor. „Nein, ich habe Befehl, im Feldhauptquartier die Koordination mit der Operationsleitung zu übernehmen. Lieutenant Engle wird das Kommando führen. Gibt es jetzt noch weitere Fragen, Sergeant?“

McAvoy hielt Dartmouths Blick stand. „Nein, Sir.“

Dartmouth nickte. „Gut. Diese Befehle kommen nämlich von ganz oben. Und wir alle wissen, was das bedeutet. Wir rücken in sechs Stunden aus. Die Platoon-Kommandanten erhalten davor noch letzte Instruktionen. Kompanie, wettreten!“

„Ich sag’s dir, Dan-o, ich hab ein schlechtes Gefühl bei der Sache. Ich spür es in den Knochen, dass wir nicht zurückkommen.“

Travis sah nach unten, während er die letzten Teile seines M-22 einölte. Die Einsatzbesprechung war schon zwei Stunden her, und er war immer noch unruhig. „Paco, das