

SHADOWRUN[®]

IM SCHATTEN DER DRACHEN

ABENTEUERBAND



Pegasus Press



SHADOWRUN[®]

IM SCHATTEN DER DRACHEN



Pegasus Press

INHALT

GROSSE EREIGNISSE	3	Szene 6b: Der Drachentöter	35
Alte Wunden.....	3	Szene 7: Luxus im Odenwald	36
Drachen und Menschen.....	3	Nach dem Run	36
Der Weg in den Konflikt.....	4	Anhang	37
Die Abenteuer.....	4	Handouts	40
 KING OF THE HILL	6	 AUF EISIGEN GLEISEN	45
Hintergrund.....	6	Der Auftrag.....	45
Überblick über den Run.....	7	Szene 1: Sitzplatzreservierung	46
Szene 1: Die Anwerbung	8	Szene 2: Weichenstellung	48
Szene 2: Du wärest auch paranoid, wenn alle hinter dir her wären!	9	Szene 3: Spurwechsel	50
Szene 3: Gestörter Burgfrieden	10	Szene 4: Entgleisung	53
Szene 4: Welle um Welle	14	Szene 5: Endstation	53
Szene 5: Flucht	17	Nach dem Run	54
Szene 6: Licht ins Dunkel	17	Anhang	55
Szene 7: Herrscher über die Anhöhe	18	Handouts	59
Nach dem Run	19	 BILDER IM KOPF	61
Anhang	20	Hintergrund	61
 ALTE BÜCHER	23	Der Run	62
Handlung	23	Szene 1: Actéon	62
Szene 1: Ein Herr ohne Buch	23	Szene 2: La Bohème	63
Szene 2: Wo liegt Reichenau?	24	Szene 3: Peter und der Wolf	68
Szene 3: Urlaub am See	25	Szene 4: Der Wildschütz	69
Szene 4: Ora et labora	27	Szene 5: So machen es alle	72
Szene 5: Heilige Hallen	31	Nach dem Run	72
Szene 6a: Der Wächter	32	Anhang	73
		Handout	77



IMPRESSUM

Texte: Torben Föhrder, Frank Plenert, Niklas Stratmann • Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann
 Redaktion: Niklas Stratmann • Illustrationen: Andreas „AAS“ Schroth, Niklas Stratmann
 Karten und Grundrisse: Andreas „AAS“ Schroth • Lektorat: Benjamin Plaga
 Deutsches Coverlayout: Ralf Berszuck • Deutsches Layout: Ralf Berszuck

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 978-3-95789-352-9

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press



GROSSE EREIGNISSE

... werfen ihre Schatten voraus. Wir möchten dich dazu einladen, mit deiner Spielgruppe in diese Schatten einzutauchen: Im Jahr 2080 knirscht es im Gefüge der Konzernwelt. In der Riege der Megakons gibt es einen neuen Spieler, und dieser – **Spinrad Global** – möchte seinen neuen AAA-Status nutzen, um sich auch in der Allianz Deutscher Länder (ADL) ein größeres Stück vom Kuchen zu sichern. So bringt der neue Megakon Unruhe in die deutsche Konzernlandschaft, um der Konkurrenz in dem entstehenden Chaos Marktanteile wegzuschnappen.

ALTE WUNDEN

Als **Spinrad** den schwelenden Konflikt zwischen dem zweitgrößten Konzern der Welt, **Saeder-Krupp**, und dem Bankgiganten **Frankfurter Bankenverein (FBV)** neu entfacht, geht es ihm darum, die Hegemonie der beiden Mächte im deutschen Finanzsektor aufzubrechen, um der eigenen Banktochter **Chalmers & Cole (C & C)** den Weg zu ebnen. Und obwohl die Strategie Früchte trägt, ahnt **Spinrad** nicht, dass damit Wunden aufgerissen werden, die *weit* tiefer dringen als in die Wirtschaft der ADL und *deutlich* älter sind als die Konzerne der Sechsten Welt.

Saeder-Krupp ist die Domäne des Großdrachen **Lofwyr**, eines der mächtigsten Mitglieder der Drachengesellschaft. Und der **FBV** wurde von **Nachtmeister** aus der Taufe gehoben, ebenfalls ein Großer Drache und Rivale **Lofwyr**s. 2062 wurde **Nachtmeister** von **Lofwyr** in einem dramatischen Zweikampf über Frankfurt getötet. Seitdem herrscht

Monika Stüeler-Waffenschmidt, **Nachtmeisters** ehemaliges **Mündel**, über den Konzern. Ihre Herrschaft über den **FBV** ist intern umstritten. Viele Manager trauen ihrer Konzernchefin nicht zu, die Fußspuren **Nachtmeisters** auszufüllen. Wie auch: Sie sei, so denken sie, „nur“ eine Elfe.

Doch im September 2080 erfährt die breite Öffentlichkeit, dass **Stüeler-Waffenschmidt** nicht nur eine Elfe ist, sondern ein **Drake**: ein magiebegabtes Wesen, das sowohl über eine metamenschliche als auch eine drachische Gestalt verfügt. Dies verleiht ihr bei der Frage, ob sie die Nachfolge eines Großen Drachen antreten kann, neue Legitimität.

Der Konflikt zwischen den beiden Konzernen droht nun nicht nur ein Wirtschaftskrieg zu werden, sondern auch ein Zwist innerhalb der Drachen und Dracoformen in Mitteleuropa. Und wenn zaubermächtige, uralte Wesen im Spiel sind, dreht sich ein Konflikt nicht mehr nur um große Aktienpakete und neueste Insiderinformationen, sondern auch um mächtige Artefakte und uralte Geheimnisse.

DRACHEN UND MENSCHEN

„Lass dich nicht mit Drachen ein!“ ist ein festes Credo vieler **Shadowrunner**. Es wird gespeist aus der Erkenntnis, dass (Meta-)Menschen im großen Spiel der alten, mächtigen Echsenwesen nur die Bauernfiguren sind, die bedenkenlos geopfert werden.