

INHALT

EINLEITUNG	5		
SHADOWRUN	6		
Am Rand des Chaos	6		
Weiterdrehen	7		
Das Erwachen	7		
Der Punk geht ab	8		
Fusion	8		
Orte und Horizonte	9		
CHARAKTERE	11		
Charakterbau	11		
Teamrollen und Konzepte	11		
Wie löst dein Charakter Konflikte?	11		
Was sind die Werkzeuge deines Charakters?	12		
Was ist das Narrativ der Rolle?	12		
Mehr als die Summe ihrer Teile	12		
Welche Rollen gibt es also?	12		
Rollenbeispiele für Shadowrunner in drei Varianten	13		
Scharfschütze/Feuerunterstützung	13		
Infiltrator	14		
Mediziner	15		
Nahkampfspezialist	15		
Jockey/Transporteur	16		
Alternative Baukonzepte	17		
Weitere Beispiele für Wissensfertigkeiten	18		
Allergien in Shadowrun	18		
Phobien in der Sechsten Welt	19		
Beispiele für Phobien	20		
Umgebungen/Situationen	20		
Sechste Welt	20		
Gründe, Hintergründe, Abgründe	21		
Innere Konflikte	21		
Warum bist du ein Shadowrunner?	22		
Beispielgründe für ein Leben als Shadowrunner	22		
Das Leben ist kein Spiel	23		
Der Fahrplan	23		
Das Elternhaus	24		
Ereignisse	24		
Äußerlichkeiten und Merkmale	25		
Persönlicher Stil	26		
Connectionbau	26		
Schatten-Connections		26	
Connections beim Charakterbau		27	
Connections im Spiel		28	
Connections in Zahlen		28	
Einfluss- und Loyalitätsstufe im Spiel		28	
Schatten-Netzwerke		29	
Lebendige Connections		29	
Gruppenbau		30	
Die Zeche gemeinsam zahlen		32	
Rollen im Team ersetzen		32	
Beispiele für den Ersatz von Teamrollen		33	
Alternative Zusammenführung von Gruppen		33	
Zigarettenlänge-Methode		34	
Der Klappentext		34	
Ein Beispiel		34	
Der Beziehungskatalog		34	
Charakterentwicklung außerhalb des Spiels		35	
Nach dem Run ist vor dem Run		35	
Nachsorge		36	
Vom Feuergefecht hinter die Ladentheke		36	
Warten auf das Päckchen		36	
Du bist, wen du kennst		37	
Und als Spielleitung?		37	
Ich mach dem jetzt ein Ende!		37	
ABENTEUER		38	
Abenteuerbau		38	
Allgemeines		38	
Struktur		38	
Steuerung		39	
Motivation		40	
Szenen		41	
Elemente		41	
Letzte allgemeine Worte		44	
Abenteuer bei Shadowrun		44	
Abenteuerarten		44	
Ein paar Bautipps		45	
Besonderheiten bei Shadowrun		46	
Inspirationen		46	
Alternative Abenteuerbausteine		46	
Start ins Abenteuer		47	
Verwandte und Bekannte		47	

Spielerschmidt	48	Ausstieg und Belohnung	74
Der falsche Schmidt	48	Mehr als heiße Luft	74
Kein Schmidt	48	In den Run	74
Kampfalternativen	48	Handlung	74
Möglichkeiten nehmen	48	Ausstieg und Belohnung	74
Bewegliches Terrain	49	Eine heilsame Erfahrung	74
Besondere Bedingungen	49	In den Run	74
Showdown	50	Handlung	74
Alternative Konzepte	50	Ausstieg und Belohnung	75
Problemlösungen	50	Online spielen	75
Stimmungsvolle Herausforderungen	51	Was ändert sich beim Onlinespiel?	75
Spiel mit der Atmosphäre	51	Mein Tisch - meine Regeln	76
Sinneseinschränkungen	51	Technik und Unterschiede zu Stift und Papier	76
Informationsvermittlung	52	Tipps für erfolgreiches Online-Rollenspiel	77
Der Weg zur Info	52		
Die Quelle der Info	52	KAMPAGNEN	78
Zeitdruck und Timing	52	Kampagnenbau	78
Kontrahenten beleuchten	53	Vor- und Nachteile einer Kampagne	78
Magie und Matrix	53	Der Entwurf einer Kampagne	79
Connections	54	Serienfertigung	79
Reaktionen der Umgebung	54	Was zum Henker ist ein Metaplot?	79
Schauplätze in unterschiedlichen Ebenen	54	Wie viele Metaplots benötigt eine Kampagne?	79
Kontakte zwischen den Ebenen	54	Dynamische oder passive Metaplots?	80
Zurück in die Spur	55	Struktur einer Kampagne	81
Kontrahenten justieren	55	Von der Serie zur Staffel	81
Ort und Wissen	56	Von der Staffel zur Folge	82
Der schnelle Dreh	56	Weniger ist mehr	83
Der Notschalter	56	Dramaturgie	83
Antagonisten	57	Hintergrundverwaltung	84
Gute Antagonisten und ihre Fähigkeiten	57	NSC und ihre Verbindungen	84
Vorshadowing	57	Was ist mein Plot und wohin will er?	85
Verdienter Hass	57	Locations	85
Schwächen und Grautöne	58	Die liebe Zeit	85
Auftritt und finale Hürde	58	Frischer Wind: Alternative Konzepte	86
Welche Antagonisten passen wozu?	59	Shadow Ops	86
Ein Klassiker: Konzern-Forschungsleiterin	59	Die Abteilung	87
Finstere Blutmagie: Aztech-Nahualli	59	Dunkelzahn's Fänge	87
Magie frisst Seele: Toxische Schamanen	60	Tatort Zukunft	88
Überlegene Feuerkraft: Ex-Militär	60	Shadow Six	88
Aalglatte Lügen: Spindoktor	60	Herren des Ödlandes	88
Gentleman-Bastard: Adlige Betrüger und Diebe	60	Rettungseinsatz	89
Ripper-Mania: Eiskalte Serienkiller	61	Showtime	89
Herr über den Tod: Meistershedim	61	Das Syndikat	89
Handouts	61	Das eigene Setting	90
Der Mini-Run im Run	62	Das Beispiel Siegen	91
Unterwegs in der Stadt	62	Auf ins Abenteuer	93
Unterwegs in Gebäuden	63		
Unterwegs in der Wildnis	63	SPIEL-ZEUG	94
Kurz und knackig	64	Generische Locations	94
Ganz besondere Ereignisse	64	Autohof	94
Feierlicher Anlass	64	Beschreibung	94
Ausnahmestand	65	Sicherheit	95
Wetterkatastrophen	65	Zentraler Hauptbahnhof	96
Starkregen	65	Beschreibung	96
Hagel	66	Einsatzmöglichkeiten	97
Windhose	66	Ökumenische Kapelle	97
Sturm und Gewitter	66	Beschreibung	97
Der Run-Generator	66	Service und Betreiber	98
Kontaktaufnahme	66	Einsatzmöglichkeiten	98
Mitten ins Getümmel	67	Flughafen	99
Das Treffen mit Schmidt	67	Beschreibung	99
Zeitpunkt des Treffens	67	Illegales Gepäck	100
Ort des Treffens	67	Einsatzmöglichkeiten	100
Komplikationen beim Treffen	67	Museum	100
Der Auftraggeber	68	Beschreibung	100
Der Auftrag	68	Einsatzmöglichkeiten	100
Das Ziel	68	Der Schrottplatz	101
Der Schwierigkeitsgrad	68	Beschreibung	101
Komplikationen	69	Mitarbeiter	102
Daumenschrauben	69	Geschäftliche Probleme	102
Bezahlung	70	Alternativen	102
Runs auf die Schnelle	70	Großraumdisko	103
Feuer frei!	70	Beschreibung	103
In den Run	70	Besondere Geschäfte	104
Handlung	70	Alternativen	104
Ausstieg und Belohnung	70	Luxuswohnhaus eines Konzerns	104
Heiße Reifen	70	Beschreibung	104
In den Run	71	Kanalisation	105
Handlung	71	Beschreibung	106
Ausstieg und Belohnung	71	Bewohner	106
Extraktion	72	Alternativen	107
In den Run	72	Sportbar mit Hinterzimmern	107
Handlung	72	Beschreibung	107
Ausstieg und Belohnung	72	Soziales Umfeld	108
Der Anschlag	72	Alternativen	108
In den Run	72	36 Begegnungen	108
Handlung	72	Kurz & knackig	113
Ausstieg und Belohnung	73	In einer AAA-Gegend	113
Ein kleiner Zuverdienst nebenher	73	In einer AA-Gegend	113
In den Run	73	In einer A-Gegend	113
Handlung	73	In einer B-Gegend	114
Ausstieg und Belohnung	73	In einer C-Gegend	114
Empfänger unbekannt	73	In einer D-Gegend	114
In den Run	73	In einer E-Gegend	115
Handlung	73	In einer Z-Gegend	115

In der AR	116	Fußball	149
In der Matrix	116	Liga Norddeutscher Bund (LNB)	149
Im Astralraum	116	Mitteldeutsche Liga (MDL)	149
Hosts für den Schnellgebrauch	116	Rhein-Hessen-Liga (RHL)	149
KommRinn! (Kiosk/Trinkhalle)	117	Ruhrliga (RL)	150
Pizzicato (Lieferdienst)	117	Südalleanz-Liga	150
AldiReal (Supermarkt)	117	Cup der Meister 2080	150
Stuffer-Plus (Supermarkt)	118	Stadtkrieg in der ADL	150
HomeHelper (Baumarkt)	118	Stadtkrieg: ADL Allstars	152
Woll & Pörschke (Gemeinschaftspraxis)	118	Austragungsorte	153
Taxiline (Taxi-Rufdienst)	118	Andere Sportarten der Sechsten Welt	154
Das Bezirksamt	119	Combatbiking	154
BVB (ÖPNV-Anbieter)	119	Hoverball	154
Sankt Marien (Kirchengemeinde)	120	Musik	155
4Worxx (Gemeinschaftsbüro)	120	Bands	155
Lifecube (Sarghotel)	120	Künstler	156
Elysium (Nobelhotel)	120	Labels	156
Sternschutz (Servicehost)	121	Gangs und Sprawlguerilla	157
Nichtöffentlicher Host	121	Organisation	157
Urbanys (Steuerungshost)	121	Beziehungen	157
Nichtöffentlicher Host	121	Profil	157
Taschenplündern	121	Namen	157
Und in der Schublade?	124	Erkennungszeichen	158
Das Kommlink: das unbekannte Wesen	127	Agenda	158
36 Datenfunde	127	Motto	158
1. Profilinfos und Lizenzen	127	Verbindungen	158
2. Nachrichtenverkehr	128	Baukasten	159
3. Kalender und Bewegungen	128	Ressourcen (1W6)	159
4. Feeds, Bilder und Kanäle	128	Grösse (1W6)	159
5. Kontakte und Verbindungen	129	Struktur (1W6)	159
6. Programme und Funktionen	129	Hintergründe (1W6)	159
NSC-Bautabelle	129	Motivation/Agenda (1W6)	160
Passanten	130	Dunkle Geheimnisse/Überraschungen (1W6)	160
Wichtigere NSC	131	Beispiele	160
Besondere Ressource	131	Deep Green	160
Optionale Regeln	132	Jünger der Erkenntnis	160
Edge	133	Höllenhunde	160
Der entscheidende Vorteil	133	Unternehmen	161
Charaktererschaffung	134	Unternehmensbaukasten	161
Mehr Wissen	134	Branche	161
Kampf	134	Firmenname	161
Eine raue Welt	134	Logo	161
Fühl' dich nicht zu sicher	134	Inhaber & Geschäftsführung	161
Hau den Lukas	134	Größenverhältnisse	162
Nicht mal ein Kratzer	134	Erfolg	162
Matrix	134	Alleinstellungsmerkmal	162
Heimliches Hacking	134	Kultur des Unternehmens	162
Mein Netzwerk ist meine Festung	134	Umfeld & Wettbewerbssituation	162
Riggen	135	Leichen im Keller	162
Bordschütze	135	Unternehmensglossar	162
Deine CPU hat Grenzen	135	Grundlagen	163
Fünf-Sterne-Crashtest	135	Unternehmensformen	163
Schneller ist besser	135	Wichtige Personen und	163
Sicheres Riggen	135	Gremien in einem Unternehmen	163
Ausrüstung	135	Funktionsbereiche innerhalb eines Unternehmens	163
Eine unpassende Welt	135	Vorgänge in einem Unternehmen	163
UNTERWEGS IN DER WELT	136	Zusammenarbeit von Unternehmen	164
Restaurantlisten & Speisekarten	136	Wirtschaftskriminalität	164
Italienisch	136	Unternehmen to go	164
Deutsche Küche	136	Bilqis Kosmetik GmbH	164
Griechisch	136	Bilal & Berger	164
Edel-Restaurant	137	FBV Liegenschaftsverwaltung VII GmbH	164
Asiatisch	137	Garde Sicherheit GmbH	165
Fast Food	137	Igel Matrix Solutions	165
Imbiss	137	Jürgen Kortwein Handel & Entsorgungs KG	165
Café	137	marsupii! Umzugsservice GmbH	165
Bar	138	Rudi Simmer GmbH	165
Lieferservice	138	Scheutzel Securitech	165
Cyber-Restaurant (Online-Simsinn-Eindrücke)	138	Stoertebecker Investors	166
Filme und Spiele	144	Namensliste	166
Namen zum Auswürfeln	144	Männliche Vornamen	166
Struktur des Titels	144	Weibliche Vornamen	166
Deskriptoren	145	Or'zet	167
Hauptwörter	145	Männlich	167
Protagonisten	145	Weiblich	167
Präpositionen	145	Sperethiel	167
Aktivitätsverb	145	Männlich	167
Pronomen	145	Weiblich	167
Die Welt des Trideoes	145	Beliebte (Zweit-)Namen bei den Konzernen	167
Favorit des Jahres:	145	Ares	167
Geschichte und Spekulative Vergangenheit	145	Aztechnology	167
Aktuelle Filmhits	146	Evo	167
Spiele im Spiel	147	Horizon	167
Klassische AR-, VR- und Simsinn-Computerspiele	147	MCT	167
Eskapistik	147	Renraku	167
Gesellschaftsspiele	147	Saeder-Krupp	167
Besser als das Leben	148	Shiawase	167
Fundgrube für Chipheads	148	Spinrad Global	167
Sport in der ADL	149	Wuxing	167
		Nachnamen	167

EINLEITUNG

Hinter dem Vorhang ist ein Spielwerkstatt-Buch, so jedenfalls haben wir es in der Redaktion genannt, bevor es seinen Titel bekommen hat. Es soll Spielende und Spielleitung unterstützen, und zwar mit einem bunten Potpourri aus Tipps, Anregungen, Spielvereinfachungen, Inspirationen für die Gestaltung von Charakteren, Abenteuern, Kampagnen und Ideen fürs Spiel.

Im Kapitel *Shadowrun* wird auf die Hintergründe des Spielens in der Sechsten Welt eingegangen: ein kleiner Ausflug in die Fantasy, und in den Cyberpunk und die Atmosphäre.

In *Charaktere* geht es um die Runner selbst: Tipps für den Hintergrund, Anregungen zum Aussehen, Gedanken zu Allergien und Phobien in der Sechsten Welt finden sich in diesem Kapitel, genau wie Inspirationen zu Connections, der Zusammenführung einer Gruppe vor dem ersten Run und Antworten auf die Frage: Was machen Runner eigentlich zwischen ihren Aufträgen?

Um genau diese Aufträge geht es in *Abenteuer*. Hier werden Elemente für den Abenteueraufbau beleuchtet, die Besonderheiten der modernen und mystischen Welt von Shadowrun näher betrachtet, alternative Abenteuerszenen für mehr Variation am Spieltisch vorgeschlagen. Es gibt Ideen zu Handouts, Antagonisten, Problemlösungen am Spieltisch, Mini-Szenarien für den Einbau in Runs auf die Schnelle, einen ausführlichen Run-Generator und natürlich auch ein paar

Mini-Aufträge, die einzeln oder als Zwischensequenz in einem größeren Abenteuer oder einer Kampagne gespielt werden können.

Und da wären wir schon beim Thema des nächsten Kapitels: Was genau sind *Kampagnen*? Wie verwaltet man ihren Hintergrund, wie kann man sie aufbauen, was für alternative Konzepte sind in der Welt von Shadowrun möglich? Und wie kann man sein ganz eigenes Setting für eine Kampagne entwickeln, sogar gemeinschaftlich als Gruppe?

In *Spiel-Zeug* findet sich eine Werkstatt voller Dinge, mit der man sich das Spiel am Tisch erleichtern kann: NSC-Bautabellen, generische Locations wie Flughafen oder Wohnanlagen, Zufallsbegegnungen, Hosts für den Schnelleinsatz, Kommlink-, Taschen- und Schubladeninhalte für Runner, die alles untersuchen und auch überall etwas finden wollen. Sogar ein Part mit optionalen Regeln ist enthalten.

Unterwegs in der Welt haucht der Sechsten Welt mehr Leben ein: für Charakterhintergründe und die Atmosphäre bei Runs. Speisekarten, Namenslisten, Unternehmen und Gangs zum Zusammenbauen, Sport, Filme, Spiele ... all dies findet sich hier.

Wir hoffen, dass dieses Buch als Anregung verstanden und genutzt wird, als Werkstatt, als Baukasten, aus dem jeder sich nehmen kann, was er spannend findet, und den Rest einfach links liegen lässt. Vor allem hoffen wir aber, dass ihr einfach weiter viel Spaß habt in den Schatten. In diesem Sinne: auf in den nächsten Run!

IMPRESSUM

Texte: Jamal Abu El-Hawa, Lars Blumenstein, Cristo Fe Crespo, Torben Föhrder, Christian Götter, Tobias Grunow, Tina Hagner, Tobias Hamelmann, Jeannie Heinzmann, Melanie Helke, Daniel Jennewein, Florian Oldenburg, Christian Paschke, Benjamin Plaga, Frank Plenert, Jan Rüther, Andreas „AAS“ Schroth, Niklas Stratmann, Mháire Stritter, Raphael Sturm, Karsten Vogt

Redaktion: Tobias Hamelmann

Illustrationen: Felix Mertikat, Andreas „AAS“ Schroth

Grundrisse: Andreas „AAS“ Schroth

Coverbild: Andreas „AAS“ Schroth

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout: Tobias Hamelmann

Lektorat: Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Design: Matt Heerdt

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 978-3-96928-007-2

Druck und Bindung via GrafikMediaProduktion

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE





SHADOWRUN

Die Welt von *Shadowrun* wurde Ende der 1980er-Jahre in den USA geboren – und in ihr kam vieles zusammen, was die Popkultur dieses Jahrzehnts geprägt hatte: Es war eine düstere, dystopische Vision einer nahen Zukunft, in der Konzerne einen ausgebeuteten und von Katastrophen heimgesuchten Planeten beherrschten, in der die Grenze zwischen Mensch und Maschine verschwamm und die Antwort auf die Frage, wer der Herr war und wer das Werkzeug, längst nicht immer klar war. Es war aber auch eine Welt, in der die Magie zurückkehrte, und mit ihr Zauberer, Elfen, Orks, Zwerge, Trolle, Geister, Vampire, Sasquatche, Höllenhunde und Drachen. Eine Welt, in der einige aus den Rängen der macht- und namenlosen Massen durch ihre Stärke, ihren Witz und ihre Entschlossenheit Wege fanden, gegen die Ungerechtigkeit, gegen allmächtige Konzerne oder zumindest gegen ihr eigenes Ende anzukämpfen, während sie sich als Bauern im Schachspiel der Großen verdingten: als namenlose Gestalten, als Gesetzlose, die nichts als eine verirrte Kugel, ein fehlerhaftes Programm, ein vernichtender Zauber vom Tod trennte. Als Shadowrunner.

Was im Spiel in den Straßen Seattles in den 2030er-Jahren begann, wuchs rasch zu einem der erfolgreichsten Rollenspiele heran, zu einer

komplexen Welt mit einer reichhaltigen Hintergrundgeschichte, die weltweit und tagtäglich von zahllosen Menschen bereist, erkundet und weitererzählt wird. Heute, in den 2080ern, bist du am Zug: Tauche mit deiner Spielrunde ein in die Welt von *Shadowrun*, bestaune ihre schillernden Facetten, erlebe ihre vielfältigen Geschichten und überlebe ihre zahlreichen Gefahren. Und damit du weißt, worauf du dich einlässt, hier ein kurzer Überblick über die Welt von *Shadowrun*, ihre bestimmenden Themen, ihre Stimmungen und Genres, ihre Geografie und Geschichte.

AM RAND DES CHAOS

Shadowrun ist dystopisch. Es spielt in einer ausgebeuteten, düsteren und zerstörten Welt voller Unterdrückung, Ungleichheit und Ungerechtigkeit – und das selbst aus der Sicht der USA der 1980er! Die Umwelt wurde durch ungezügelter Raubbau, alltägliche Verschmutzung und chemische, atomare, aber auch ausufernde Naturkatastrophen ruiniert. Auch die menschlichen Gesellschaften und ihr innerer Zusammenhalt sind vielerorts zerfallen, manchmal infolge der eigenen Hybris,

QUELLEN ZU SHADOWRUN

Die Mischung verschiedener Genres, die *Shadowrun* ausmacht – gewissermaßen eine Kombination der Welten, die William Gibson und J. R. R. Tolkien geschaffen haben –, ist ziemlich einzigartig. Dennoch gibt es zahlreiche Geschichten, die Elemente dessen enthalten, was auch *Shadowrun* ausmacht. Falls also deine Spielrunde heute Abend keine Zeit hat und du Gibsons *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) und *Mona Lisa Overdrive* (1988) schon gelesen hast, schau dir doch einen dieser Filme an:

Johnny Mnemonic (1995), *Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999), *Strange Days* (1995), *Total Recall* (1990), *Ghost in the Shell* (1995), *Sneakers* (1992), *Repo Men* (2010), *Ronin* (1998), *Crying Freeman* (1995), *Soylent Green* (1973), *Ready Player One* (2018), *Surrogates* (2009), *The Fifth Element* (1997), *Ex Machina* (2014), *Bright* (2017), *New Rose Hotel* (1998), *TRON* (1982), *Swordfish* (2001), *Entrapment* (1999).

manchmal aber auch durch äußere Einflüsse: Tödliche Pandemien – etwa VITAS, dessen erste Welle ein Viertel der Weltbevölkerung dahinraffte –, (Bürger-)Kriege, Verluste von Wissen und Vermögen in den Wirren der Geschichte der Matrix, wild gewordene Künstliche Intelligenzen, die sich mithilfe von Naniten vervielfältigen, ein entfesselter Kapitalismus, ganz zu schweigen von brutalen Reaktionen auf das Erwachen, teils mit blutigen Rassenunruhen – am bekanntesten ist die weltweite Nacht des Zorns 2039 –, teils mit massiven, systematischen, politischen Repressionen gegen Magie oder Metamenschen – etwa in Japan oder auch in Teilen der Allianz Deutscher Länder –, sie alle haben weltweit die sozialen Netze zerrissen. Zu allem Überfluss haben viele einstmals bedeutende Staaten an Macht und Einfluss verloren, und mit ihnen zerstoßen der Status und die Rechte ihrer Bürger. Ein wenig abgemildert wurde der tiefe Fall für diejenigen, die Untertanen der weltumspannenden, exterritorialen Konzerne geworden sind; aber sie haben für die relative soziale Sicherheit den Preis der Freiheit bezahlt und müssen sich den Doktrinen ihrer kommerziellen Herren völlig unterordnen. Wer das nicht tut – oder unproduktiv wird –, der landet auf der Straße, ohne Geld, ohne Freunde, ohne eine der Systemidentifikationsnummern, die in den Augen der alles überwachenden Bürokratien, die die Welt beherrschen, erst eine Person ausmachen. Der Sturz aus dem gleißenden Neonlicht der Metropole führt meist in die Schatten am Rande der Gesellschaft, in die wuchernden Slums der Megastädte, wo zwischen zerstörten Resten einer überforderten Infrastruktur der alltägliche Überlebenskampf wartet, mit Hunger, Drogen, Gangs und Verbrechersyndikaten. Und wer sein Glück abseits der Zivilisation sucht, dem machen weniger metamenschliche Räuber das Leben schwer: Außerhalb der Sprawls lauert der ungezügelte Zorn der geschändeten und oftmals Erwachten Natur, mit vergifteten Böden, ätzendem Regen und mutierten Abscheulichkeiten, die ausgehungerte

Grizzlys wie Kuscheltiere erscheinen lassen. Wer hier überlebt, ohne wahnsinnig zu werden, der findet vielleicht fernab des trügerischen Lichts einen schattigen Weg zurück in die Gesellschaft.

WEITERDREHEN

Shadowrun ist (technik-)utopisch. Die Metamenschheit hat gewaltige Fortschritte gemacht, mit denen sie in der Lage ist, das Leben eines jeden Einzelnen zu verbessern. Zahlreiche Krankheiten wurden besiegt, biomedizinische Durchbrüche erlauben es, Jugendlichkeit und Gesundheit bis ins höchste Alter auszudehnen und verletzte Körper zu reparieren – oder gesunde zu verbessern. Und falls biologische Komponenten den gewünschten Zweck nicht erfüllen können, sind kybernetische Körperteile eine kostengünstige und variantenreiche Alternative. Doch nicht nur die Körper profitieren von der Forschung; es ist gelungen, Geist und Technik zu verschmelzen. Neue Fertigkeiten oder fremde Sprachen sind nur einen Download entfernt, falls man sich überhaupt noch mit seinem Körper befasst und nicht vollständig in die weltumspannende Matrix mit ihren unendlichen, virtuellen Welten eintauchen möchte, die nicht nur der Lebensraum zahlreicher mehr oder minder entwickelter Künstlicher Intelligenzen ist, sondern in Form der Augmented Reality gewissermaßen in den Alltag aller Metamenschen hinüberschwappt. Informationen sind jederzeit und überall verfügbar, und zahlreiche alltägliche Aufgaben können von vernetzten Gegenständen automatisiert übernommen werden, von der Drohne, die sich um den Hausputz kümmert, über das Auto, das einen selbstständig ins Büro und zurück fährt – falls man nicht ein Rigger ist und den eigenen Geist mit dem Fahrzeug verschmelzen möchte –, bis hin zum Autodoc, der sich um die Gesundheit kümmert.

Angetrieben wird all das nicht zuletzt von sauberer Fusionsenergie, die es auch ermöglicht, gänzlich von der Außenwelt autonome Arkologien zu errichten – selbst unter Wasser. Und die Metamenschen haben nicht nur auf der Erde neue Lebensräume erobert, sondern auch den (näheren) Weltraum besiedelt und mit dem Konzerngerichtshof eine Kontrollinstanz geschaffen, der es tatsächlich gelungen ist, allzu ausufernde Konflikte zwischen den mächtigsten Konzernen (und auch Staaten) einzudämmen. Die Mächte der Welt sind zivilisierter als je zuvor. Ihre Streitigkeiten tragen sie wenn irgend möglich aus, ohne die produktiven Metamenschen zu belästigen – mithilfe von Profis, die sich im Zwielficht der Schatten bewegen.

DAS ERWACHEN

Shadowrun ist fantastisch. Mit dem Beginn des Erwachens im Jahr des Chaos 2011 kehrte die Magie zurück und hat, begleitet von gewaltigen

Naturkatastrophen, die Sechste Welt entstehen lassen. Ihre Geburt wurde durch die Rückkehr der Drachen am Ende des Jahres besiegelt, die seitdem wichtige Positionen in Gesellschaft, Politik und Wirtschaft besetzen und Pläne verfolgen, die weit über das Fassungsvermögen gewöhnlicher Sterblicher hinausgehen. Aber was ist schon gewöhnlich in einer Welt, in der wissenschaftliche Überzeugungen und Gewissheiten plötzlich entwertet wurden, als sich herausstellte, dass in zahlreichen Sagen, Legenden und religiösen Überlieferungen viel mehr Wahrheit steckte, als es die Menschheit seit Jahrhunderten geglaubt hatte?

Mit einem Mal gab es Zauberer, die unerhörte Dinge tun konnten, vom Gedankenlesen über das Schweben bis hin zum Herbeirufen gewaltiger Feuerbälle oder dem Beschwören von Geistern. Was derartige Fähigkeiten für die ganze Welt bedeuten, zeigte sich zuerst im Geistertanzkrieg, in dem indianische Schamanen durch ihre Kontrolle über Natur und Wetter die USA und Kanada in die Knie zwangen und eigene Staaten auf dem amerikanischen Kontinent gründen konnten. Da scheint es fast belanglos, dass einige die Magie nutzen konnten, um ihre Körper zu verbessern und ungeahnte sportliche Leistungen zu vollbringen. Überhaupt nicht belanglos war aber, dass mit der Magie auch die Menschheit selbst verändert und die Metamenschheit geboren wurde: Schon 2011 kamen elfische und zwergische Babys zur Welt. Zehn Jahre später verwandelte sich plötzlich ein Zehntel der Menschen in Orks oder Trolle. Velerorts leben Metamenschen mehr oder weniger gleichberechtigt mit- und nebeneinander, es gibt allerdings auch Orte oder gar Staaten, die von einzelnen Gruppen dominiert werden. Sie alle jedoch teilen sich den Planeten mit einer magischen Umwelt, die vielerorts durch Erwachte Tiere und Pflanzen zu einer für die Metamenschheit unbekannten und teilweise bedrohlichen Wildnis wurde. Eine Umwelt, in der sich Wälder, Seen, Sümpfe und Nebel plötzlich, scheinbar einem eigenen Willen folgend, ausbreiten, Lindwürmer durch Berge streifen oder Harpyien am Himmel kreisen.

Das Erwachen war aber nicht nur auf die mit bloßem Auge sichtbare Natur beschränkt: Erwachte Krankheitserreger, wie etwa MMVV (das Menschlich-Metamenschliche Vampirische Virus), überfielen die Metamenschheit und brachten unter anderem Ghule und Vampire hervor. Einige der Erwachten wurden in die Lage versetzt, die Astralebene wahrzunehmen, die von Magie und Leben geprägt wird und in der sich magische Wesenheiten wie etwa Geister aufhalten. Letztlich aber ist die Astralebene nur eine Schnittstelle zwischen der physischen Welt und den Metaebenen, magischen Welten mit eigenen Naturgesetzen und teils völlig fremdartigen Wesenheiten, deren Erforschung selbst in den 2080ern noch ganz am Anfang steht. Klar ist nur, dass jenseits dieser Welt andere Welten liegen, deren Bewohner es längst nicht immer gut mit der Metamenschheit meinen. Das Wissen um solche Bedrohungen, seien es Shedim, die Tote zum Unleben erwecken, oder Insektengeister, die Metamenschen als Wirte

benutzen, wird von den Mächten der Welt jedoch ungern geteilt – und oftmals sind es Runner, die ausgeschickt werden, um sich ihnen zu stellen.

DER PUNK GEHT AB

Shadowrun ist (Cyber-)Punk. Das Leben einer unüberschaubaren Zahl von Metamenschen findet in den Schatten der wuchernden, urbanen Sprawls statt, in denen die dunklen Seiten der weltumspannenden Megakonzerne nur allzu sichtbar sind. Sie leben dort, wo die utopische Technologie und die fantastischen, magischen Möglichkeiten zwar immer sichtbar, aber doch kaum mehr als ferne Rettungsringe sind, die einen Ausweg aus dem dystopisch dominierten Strudel aus Armut, Elend, Krankheit und Tod versprechen – wenn man sie nur erreichen kann. Es ist ein Leben, in dem einige wenige mit Glück, Mut, Entschlossenheit, Stärke und Gerissenheit nicht die ihnen zugedachten Rollen spielen, sich nicht unterkriegen lassen wollen, sondern mit all ihren – begrenzten – Möglichkeiten versuchen, nicht nur zu überleben, sondern etwas anderes zu tun und zu sein als das, was von ihnen erwartet wird: gegen alle Wahrscheinlichkeiten und gegen die Regierungen, die Konzerne, das System, dessen Teil sie dabei doch unentrinnbar sind. Hier werden die Geschichten derer geschrieben, die aus dem Netz gefallen (oder gesprungen) sind, und die nun ihr Leben, ihren Verstand und ihre (Meta-)Menschlichkeit aufs Spiel setzen, um im Spiel der Mächte so lange zu bestehen, bis es ihnen gelungen ist, einen Ausweg zu finden: für sich selbst, und manchmal auch für ein paar andere, vielleicht die große Liebe, die Familie, die Nachbarn oder gar ein ganzes Stadtviertel. Es sind Geschichten des Aufstands und der Rebellion derjenigen, die gegen das Schicksal aufbegehren, das ihnen die Welt zugedacht hat – Geschichten von Shadowrunnern.

FUSION

Wie stark diese verschiedenen Elemente in deiner Version von *Shadowrun* sein sollen, bleibt dir

WAS IST NEO-ANARCHISMUS?

Der Neo-Anarchismus ist eine Philosophie, die unterdrückerische Normen und Gesetze ablehnt, die allein dazu konstruiert wurden, um die Herrschaft bestimmter Personen oder Gruppen über die Masse der Metamenschen zu etablieren und erhalten. An ihrer Stelle werden nur solche Regeln oder auch Anführer akzeptiert, die zu einem jeweiligen Zeitpunkt ohne Zwang von allen Betroffenen angenommen werden. Nur in einer solcherart organisierten Gesellschaft ist die Freiheit jedes Individuums gewährleistet – und diese ist das oberste Gut des Neo-Anarchismus.