

SHADOWRUN[®]

PHANTOM

QUELLENBAND



Pegasus Press

HINTER DEN SCHATTEN

Einige sind vorsichtig, andere chaotisch. Einige sind neu, andere uralte. Einige sind **rational**, rücksichtslos, berechnend, andere kennen **keine** Vernunft und keine Grenzen. Aber **sie alle operieren** im Schatten, sie alle sind gefährlich. **Und jeder** Runner sollte über sie **Bescheid wissen**.

Phantome ist ein Quellenbuch für **Shadowrun 6**, das einige der größten und **einflussreichsten** Organisationen der **Sechsten Welt** beschreibt. Organisationen, denen **Runner** in ihrem Leben mindestens **einmal über den Weg** laufen werden: wie etwa **Ordo Maximus**, **Greenwar** oder **Stark**, **Theissen** und **van der Mer**. Für die deutsche Ausgabe ist das Buch **zusätzlich** um einige Gruppierungen aus der **ADL** **erweitert**, wie zum Beispiel den **Siegfriedbund** und die Jünger des Reinigenden Feuers. Denn das letzte, was ein Runner jemals sein möchte, ist: überrascht.

TOPPS

CATALYST
game labs

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.



Pegasus Press

Art.-Nr.: 46122P



SHADOWRUN[®]

PHANTOME



Pegasus Press

INHALT

INHALT	2	Johnson des		GreenWar	29
		Netzwerks Freiheit	24	Die Geschichte:	
EINLEITUNG	5	Akyromantischer Magier	24	Giftige Wurzeln	30
		Anna Moller	24	Strömungen und Ideologien:	
EIN FISCHZUG UNTER WASSER	8	Akyromantischer		Toxische Zweige	31
		Technomancer	24	Gruppenstruktur:	
NETZWERK FREIHEIT	13	Lucas Moller	25	Tollwütige Rudel	32
Die goldenen Jahre	13	Jules Veldmeijer	25	GreenWars Führungsriege	33
Der Weg in die Hölle	14			Modus Operandi: Grüne Ziele	33
Wachsende Bedrohung	17			Ökoterrorismus gegen	
Das Netzwerk entsteht	18			die Konzerne	33
Faschisten und wo sie				Agroterrorismus	33
zu finden sind	19			Bioterrorismus	34
Aktuelle Aktivitäten	19			Meeres-Ökoterrorismus	34
Spielinformationen	20	GREENWAR	26	Taktiken und Ressourcen	34
Das Moller-Institut	20	Der Aufstieg des			
Forum voor Vrijheid	21	Ökoterrorismus	26		
Popular Will	21	Als die Regenbogenkrieger			
Akyromantie	22	radikal wurden	27		
Projekt Ixion	23	Grünschattierungen	27		
Beispiel-NSC	23				
Schläger von Popular Will	23				
Offizier von Popular Will	23				
Forscher des					
Moller-Instituts	24				
Politiker des Forums	24				



Fünf vor zwölf:		Wie wir uns verbergen	72	Ökoterrorismus oder	
Die zweite Welle	35	Die Gesichter, die sie tragen	72	Schutz der Meere?	106
Nordamerika	35	Eliohann (Cereus)	73	Plötzlicher Kindersegen	107
Europa	38	Mr Johnson alias Grauaugen	74	Städte in Not oder hütet euch	
Lateinamerika	39	König Von	75	vor Geschenken von	
Der Rest der Welt	40	First Union	76	Seedrachen	108
Spielinformationen	41	Kaylin Wingborn	76	Inseln im Meer	109
GreenWar-NSC	41	Alkalee Stonebridge	77	Straße ins Verderben	110
GreenWar-Umweltkrieger	41	Darlah Jane Leads	77	Spielinformationen	116
GreenWar-Jägeradept	41	Taxonomie der Monaden	78	Mitglieder	116
Radikaler Öko-Schamane		Updates von der		K'air'k	116
von GreenWar	42	Monaden-Front	80	Mako	116
GreenWar-Spezialwaffen	42	Ein paar zusammen-		Selena Juarez	117
Säurewerfer "Mimung"	42	gewürfelte Punkte	80		
Sporen- und		Konzernupdate	81	DIE SCHATTENGILDEN	118
Hyperallergengranaten	42	Die Verbitterten	82	Eine Runner-Gilde	119
		Spielinformationen	83	Der Mann	
GRAUE ZELLE	43	Regeln für Monaden-NSC	83	hinter den Kulissen	120
Eine neue Verteidigungslinie	43	Nanitenvolumen	83	Fuß in der Tür	120
Vorwort: Ein neuer Akteur		Patzer beim Einsatz		Boston	120
auf der Bühne?	45	von Nanitenvolumen	83	Chicago	122
Ein unerwartetes		Attributsschub	83	Manhattan	122
Wiedersehen	45	Beschleunigte Heilung	83	Atlanta	123
Die Vergangenheit bleibt		Handlungsumwandlung	83	Denver	124
nie begraben	49	Matrixattribute		Motor City	125
Aufgaben und Ziele	49	von Monaden	83	Las Vegas	126
Es gibt immer einen Anfang:		Nebennierenkontrolle	83	Seattle	126
Rekrutierung	50	Obsidianwolke	83	Schattengilden in aller Welt	127
Getrennt und doch verbunden:		Tech-Blast	84	Spielinformationen	127
Geschichte und Aufbau	53	Tech-Infektion	84	Wie du die Schattengilden	
Beobachter	54	Toxinresistenz	84	verwenden kannst	128
Analysten	54	Umformung	84	NSC	128
Agenten	54	Beispiel-NSC	84	Donovan Pyke	128
Agentenführer	55	Cereus-Fragmentierte	84	Ms Snow	129
Unterstützer	55	First Union	85	Eddie Wei	129
Der Patron	55			Blue	130
Beispiel-NSC	56	ORDO MAXIMUS	86	Mr Dufresne	130
Agent der Grauen Zelle	56	Die Grundlagen	87	Juanita Dasilva	131
Agent der		Hinter den Kulissen	91	Dezba	131
Grauen Zelle (Adept)	57	Struktur	91		
Beobachter/Ermittler		Projekte	92	STARK, THEISSEN	
der Grauen Zelle	57	Terminus	93	& VAN DER MER	132
Beobachter/Decker		Chronos	93	Teufel des Gesetzes	132
der Grauen Zelle	57	Ahriman	94	Die Geschichte:	
Magischer Forscher		Prometheus	94	Verwurzelt im Erwachen	133
der Grauen Zelle	58	Golem	94	Die amerikanische	
Agentenführer/Unterhändler		Myrmidon	95	Expansion	134
der Grauen Zelle	58	Kali	96	Die Mission:	
		Lazarus	97	Das Gesetz zu beugen	134
HALBERSTAMS GEHIRN	59	Avernus	98	Partner und Gehilfen	136
Öffentliches Wissen	64	Ambrosia	98	Echter Aufstieg	137
Insiderwissen	64	Spielinformationen	100	Globaler Einfluss	138
Spielinformationen	65	Stimmung	100	Abteilung Nordamerika	138
Alice Lewis	65	Ressourcen	101	Abteilung Europa	138
Neue Adeptenkraft	67	Ordo-Splatterpunks	101	Abteilung Asien	139
Verbessertes		Terrorist von Fear the Dark	102	Abteilung Lateinamerika	139
Geistiges Attribut	67	Ordo-Agent	102	Abteilung Afrika	
Halberstam-Datensprite	67	Arkanarchäologe des Ordo	102	und Naher Osten	139
		Cyberzombie	103	Australien und Ozeanien	140
DIE MONADEN	70	DIE SEEDRACHIN	104	Kunden: Reich oder exklusiv	140
Alle für einen, einer für alle	70	Was bisher geschah	104	Die Führung: Das Triumvirat	141
Der Monaden-Report	70	Konzernwachstum	105	Bekannte und	
Wir sind keine leichte Beute	71			unbekannte Übel	143

Verteidigung von Großen Drachen	145	Der Ring	153	Tsimshian-Protektorat	163
Spielinformationen	145	Die Boryokudan	154	Der Freistaat Kalifornien	163
Host-Netzwerk von Stark, Theissen & van der Mer	145	Die Spezialisten	154	Seattle	163
Sicherheitshost	145	Die Unteroffiziere	154	Spielinformationen	163
Bürohost	146	Der Oberleutnant	154	Yakuza-Charaktere	163
Tresorhost	146	Die Saiko-Komon	154	Boryokudan	163
STvdM-Personal	146	Die Buchhalter	154	Kyodai	163
STvdM-Spinne	146	Die Komon	155	Wakagashira	164
STvdM-Schieber	146	Die Kaikei	155	Komon-Chirurg	164
STvdM-Magier-Anwalt	146	Der Leutnant	155	So-honbucho	164
		Der Unterleutnant	155		
		Der Oyabun	155	IM RAMPENLICHT	165
DIE YAKUZA	147	Ehre und Tradition	156	Allianzverschörung	165
Vorgeschichte	148	Tätowierungen	157	Einigkeit und Recht und Freiheit	165
Die historische Erzählung	148	Abgeschnittene Finger	158	Verschörer unterm Bundesadler	166
Die Tekiya	148	Sake trinken	158	Horst Stöckter	166
Die Bakuto	148	Die Waffen	159	Herta Brüggem	166
Yin und Yang	149	Sündenböcke	159	Ernst Hanning	166
Der romantische Ursprung	150	Rückkehr des verlorenen Sohns	159	Anikka Beloit	166
Weiterentwicklung	150	Visitenkarten	160	Kriegsvorbereitungen	167
Die mittlere Periode	150	Es geht immer um Nuyen	160	Siegfriedbund	167
Moderne Geschichte	151	BTLs und Drogenhandel	160	Norgoz Hez	169
Organisation der Yakuza	151	Glücksspiel	161	Jünger des Reinigenden Feuers	171
Was bedeuten die Namen?	151	Der Rest	161	Kernspaltung	172
Yakuza-Leute	152	Finanzdienstleistungen	162	Weg der Reinheit	172
Die Kunden	152	Yakuza weltweit	162	Medusa	172
Die Familien	152	Korea	162	Eine strahlende Zukunft	173
Die Opfer	152	Die Philippinen	162	Kulte fremder Wesen	174
Legitime Unternehmen	153	Das Königreich Hawai'i	163	Kommando Konwacht	176
Die Partner	153	Südamerika	163		
Die Gangs	153	Australien	163		

IMPRESSUM

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Texte: Lars Blumenstein, Raymond Croteau, Kevin Czarnecki, Jeff Halket, Jason M. Hardy, Erika Hoffman, Danny Oliver, Scott Schletz, RJ Thomas, Thomas Willoughby

Redaktion: Aaron J. Webber, Jason M. Hardy

Art Direction: Brent Evans, Ian King

Illustrationen: Bruno Balixa, Brent Chumley, Tyler Clark, Phil Hilliker, Dan Martin, Victor Manuel Leza Moreno, Marco Penacchietti, Derek Poole, Júlio Cesar Oliveira Rocha, Andreas "AAS" Schroth, Takashi Tan, Peter Tikos

Coverbild: Derek Poole

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout & Design: Matt Heerdt

Lektorat: Lars Blumenstein, Chuck Burhanna, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Übersetzung: Manuel Krainer, Nadja Sommerfeld

Redaktion der deutschen Zusatztexte: Lars Blumenstein

Deutsche Zusatztexte: Lars Blumenstein, Christian Götter, Daniel Jennewein, Sascha Morlok, Christian Paschke, Frank Plenert, Martin Schmidt, Niklas Stratmann

Deutsche Zusatzillustration: Felix Mertikat, Andreas „AAS“ Schroth

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 978-3-96928-013-3

Druck und Bindung: Opolgraf

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press



EINLEITUNG

Die Sechste Welt steht nicht am Rande des Zusammenbruchs – sie ist mittendrin. Es ist eine immer weiter voranschreitende Katastrophe in Zeitlupe, die jedes Jahr Millionen von Leben und Seelen kostet.

Das Ausmaß der Zerstörung übersteigt das, was ein einzelnes Runnerteam reparieren könnte, aber manchmal gelingt es Runnern, die schlimmsten Schäden abzuwenden. Und wenn sie Glück haben, schaffen sie es vielleicht sogar, einen kleinen Teil der Welt zu einem besseren Ort zu machen. Doch wenn sie die Chance dazu haben wollen, dann müssen sie verstehen, wie der Zusammenbruch ihrer Welt abläuft und wer dafür verantwortlich ist. Und vielleicht brauchen sie auch Informationen über mögliche Verbündete in diesem Kampf.

Phantome bietet Informationen über zehn Organisationen und Einzelpersonen, über die Shadowrunner Bescheid wissen sollten. Einige existieren schon seit längerer Zeit, andere sind Newcomer, aber jede von ihnen hat das Potenzial, die Sechste Welt zu verändern und entweder ihren kontinuierlichen Zusammenbruch voran-

zutreiben oder ihr vielleicht einen kleinen Aufschub zu gewähren. Hier eine kurze Übersicht über die in diesem Buch beschriebenen Gruppen und die Gründe dafür, warum sie wichtig sind:

- **Netzwerk Freiheit:** Eine unheilvolle Allianz extremistischer Organisationen, die es auf Technomancer abgesehen zu haben scheint, auch wenn ihre wahren Motive unklar sind.
- **GreenWar:** Eine altgediente Ökoterroristengruppe, die in letzter Zeit deutlich aktiver geworden ist. Niemand weiß, wie weit sie für ihre Ziele gehen wird.
- **Graue Zelle:** Ein mysteriöser Patron stellt umfassende Finanzmittel für eine Vielzahl von Runs zur Verfügung, bei denen ein besonderer Schwerpunkt auf magischen Phänomenen liegt.
- **Halberstams Gehirn:** Eine chaotische Macht in der Matrix ist zurück und im Bunde mit KIs, die vielleicht sogar noch instabiler sind als sie selbst.
- **Die Monaden:** Die Kinder des Kognitiven Fragmentierungssyndroms sind immer

noch auf der Suche nach ihrem Platz in der Sechsten Welt. Die von ihnen entwickelten Technologien und Pläne halten die Schatten auf Trab.

- **Ordo Maximus:** Ein Zusammenschluss von Weltklasse-Zauberern mit einem bedauerlichen Hang zum Vampirismus. Die Mitglieder des Ordo verfügen über genug Reichtum und Macht, um die Aufmerksamkeit all jener auf sich zu ziehen, die nach Macht streben.
- **Die Seedrachin:** Die Seedrachin hatte bei zahlreichen der Tumulte, die Nordamerika erschüttert haben, ihre Klauen im Spiel, sei es hinter den Kulissen oder ganz unverhohlen. Sie hat große Mengen an Geld verteilt und sich ein Königreich zu Land erworben. Seit sowohl Seattle als auch St. Louis ihre Unabhängigkeit erlangt haben, was zum Teil auch der Seedrachin zu verdanken ist, muss man sie mehr als je zuvor im Auge behalten.
- **Die Schattengilden:** Einige Shadowrunner haben die Analogie, dass Holzbündel schwerer zu zerbrechen sind als einzelne Stöcke, langsam oft genug gehört und setzen sie jetzt in die Tat um: In den großen Sprawls entstehen Shadowrunner-Gilden.
- **Stark, Theissen & van der Mer:** Jede Dystopie braucht eine Anwaltskanzlei, die bereit ist, für zahlreiche dubiose Personen zu arbeiten, und auch in der Sechsten Welt gibt es jede Menge davon. STvdm ist besonders auf Erwachte Kunden spezialisiert und zählt Insektengeister, Shedim und toxische Magier zu seinen Mandanten. Will die Kanzlei nur ihre Honorare einstreichen, oder verfolgt sie eine tiefere Agenda?
- **Die Yakuza:** Ein Klassiker. Ihre Macht ist eng mit den Japanokons verwoben – deren Aufstieg kann auch die Reichweite der

Yakuza vergrößern, oftmals kämpfen beide jedoch auch um dieselben Talente. Die Geisterdekade in Japan ließ den Einfluss der Yakuza wachsen, aber jetzt, wo die Konzerne auf dem Vormarsch sind, müssen die Yaks sich ins Zeug legen, um ihre hart verdiente Macht auch zu behalten.

- **Im Rampenlicht:** Das letzte Kapitel wirft einen Blick auf Gruppierungen innerhalb der ADL, der Allianz Deutscher Länder. Dieses Kapitel ist ein spezieller Zusatz in der deutschen Ausgabe dieses Buches.

Die Kapitel werden um NSC-Werte und andere Regeln ergänzt, die Spielern und Spielleitern Optionen an die Hand geben, um diese Elemente in ihrer Kampagne einzusetzen. Die in diesem Buch beschriebenen Organisationen können in so gut wie jedem Sprawl der Welt angesiedelt werden, als Antagonisten oder mögliche Verbündete eingesetzt werden, als Kunden dienen, von denen die Runner einen Auftrag erhalten, oder sich ihnen als Hindernisse in den Weg stellen, um einen Job schwieriger zu gestalten. Für Spieler können diese Organisationen auch eine Möglichkeit darstellen, ihren Charakter genauer auszugestalten – vielleicht versucht er, einer dieser Gruppen beizutreten, oder vielleicht ist er ein ehemaliges Mitglied, das der jeweiligen Organisation nicht im Guten den Rücken gekehrt hat. Oder vielleicht haben die Charaktere in den Reihen dieser Gruppen noch alte Freunde oder Feinde, die eine fortlaufende Kampagne mit zusätzlichem Leben füllen können. Auch für die Spielercharaktere selbst finden sich in diesem Buch neue Optionen, darunter die von GreenWar eingesetzten Spezialwaffen. Und natürlich ist es immer hilfreich, auf dem neuesten Stand zu sein, was die Sechste Welt angeht. Und sei es nur, um besser zu verstehen, wie schnell sie wirklich zusammenbricht.



VERBINDE MIT JACKPOINT-VPN ...
... IDENTITÄT VERSCHLEIERT
... VERSCHLÜSSELUNG GENERIERT
... MIT ONION-ROUTER VERBUNDEN

```
>Login
>Passwort eingeben
... Biometrischer Scan bestätigt
Verbunden mit <Fehler: Knoten unbekannt>
```

„Die Besten sind des Zweifels voll, die Ärgsten sind von der Kraft der Leidenschaft erfüllt.“
– „The Second Coming“, William Butler Yeats

Willkommen zurück im JackPoint, Chummer. Dein letzter Login wurde vor **5 Stunden, 23 Minuten, 59 Sekunden** getrennt.

AKTUELLE HINWEISE

Nein, ihr seid nicht einfach nur paranoid – es gibt Mächte, die sich gegen euch verschwören. Aber manche arbeiten vielleicht auch für euch. –Glitch

NEUE DATEIEN

>>> Das Gewebe des Universums zerfasert? Ja, kommt ungefähr hin. [Schlagschatten]
>>> Es riecht nach einem Sturm über Berlin. Und der Sturm bringt Chaos. [Netzwetter]
>>> Mehr Abenteuer, mehr Drama und die neuesten Hits der Filmbranche. [Hinter dem Vorhang]

TOP-NEWS

- >>> Europäische Nationen schließen sich zusammen, um die Astral Space Preservation Society mit der Untersuchung „anhaltender astraler Schäden“ zu beauftragen.
- >>> Umweltaktivisten behaupten, dass Konzerne allein im letzten Monat Hunderte Tonnen Industriemüll in der SOX abgeladen haben.
- >>> Gerichtsverfahren der durch die Schließung des Watergate-Spalts isolierten Shedim gegen die UCAS wegen fehlender Klagebefugnis der Klagepartei fallen gelassen.

JACKPOINT-STATISTIK

93 User sind im Netzwerk aktiv.

NEUESTE NACHRICHTEN

Gedenkmarsch zur Erinnerung an das Technomancer-Massaker in Las Vegas geplant, die Sicht der Organisatoren auf das Ereignis ist jedoch unklar.

DEIN JACKPOINT

>>> Du hast 8 neue private Nachrichten.
>>> Du hast 8 neue Antworten auf deine JackPoint-Einträge.
>>> Der STvdM-Anwalt, dem du eine Anfrage gesendet hast, hat mit einem Stundensatz geantwortet, von dem eine vierköpfige Familie einen Monat lang leben könnte.

7 Mitglieder sind online und in deiner Region.

DEIN AKTUELLER REPUTATIONSSCORE: 721 (68 % positiv)

ZEIT: 18. Juni 2081, 14:34 Uhr