



SHADOWRUN[®]

DATAPULS: MAGISCHE ORTE

IMPRESSUM

Texte: Sascha Brettschneider, Cristo Fe Crespo, Christian Götter, Tobias Hamelmann, Melanie Helke, Daniel Jennewein, Martin Schmidt, Andreas „AAS“ Schroth, Niklas Stratmann

Redaktion: Tobias Hamelmann

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Illustrationen: Andreas „AAS“ Schroth, Felix Mertikat

Grundrisse: Andreas Schroth

Lektorat: Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga

Layout: Tobias Hamelmann

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2021 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.

Besuchen Sie uns im Internet:

www.shadowrun6.de

www.pegasus.de

www.pegasusdigital.de

TOPPS



CATALYST
game labs



MAGISCHE ORTE

EINLEITUNG

Schon öfter haben wir bei *Shadowrun* magische Orte beschrieben: Meistens finden sich die derzeit schon publizierten Er wachten Stätten in den großen Megaplexen, um diesen mehr Varianz und Farbe zu verleihen. Im vorliegenden PDF sind wir über die Grenzen dieser Plexe hinausgegangen, in die entlegeneren Gebiete der ADL, in die ländlichen Bereiche, sogar in die Nachbarländer. Immer auf der Suche nach Plätzen, die für *Shadowrunner* interessant sein könnten.

Durch ihre einzigartige Genese haben magische Orte in der Welt von *Shadowrun* einen sehr hohen Spielwert, denn sie verbinden oft echte Mythen und Legenden mit dem, was eine Welt mit tatsächlicher Magie daraus erschaffen kann: Sagengestalten werden zum Leben erweckt, tragische Geschichten an dunklen Orten erhalten eine ganz neue Relevanz für die Gegenwart, heidnische Rituale aus längst vergangenen Zeiten setzen astrale Kräfte frei. Dass sich das Er wachten und die arkanen Energien durch Emotion und Glaube an bestimmten Orten festsetzen und astrale Kräfte entfesseln, macht real existierende Orte in der Sechsten Welt nur noch interessanter.

So ist auch die folgende Sammlung entstanden: Fast alle hier beschriebenen Plätze, Häuser, Opferstätten und Naturphänomene haben eine echte Geschichte,

die mit dem Er wachten und den Umtrieben diverser magischer Gruppen bei *Shadowrun* verwoben wurde. Diese echte Geschichte wird natürlich auch hier in den Texten erwähnt – trotzdem kann es nicht schaden, wenn du zu allen Orten noch ein wenig recherchierst. Meistens finden sich in der detaillierteren Historie und den schon jetzt darum gesponnenen Gerüchten und Legenden weitere Inspirationen für einen Run an deinem Spieltisch.

Bei den Orten der Naturmagie wirst du eher Mythen finden, die sich die Menschen schon seit Jahrhunderten erzählen, um merkwürdige Phänomene oder Landschaftsstrukturen durch höhere Mächte zu erklären.

An den Alten Orten der Macht wurden diese höheren Mächte tatsächlich angebetet. Und gerade dass man oft nicht mehr genau weiß, was dort wirklich passiert ist (oder warum), entfacht die Fantasie in der Gegenwart oder die magischen Schwingungen in der Sechsten Welt. Welche düsteren Geheimnisse dort wohl noch lauern, und welche fremden Mächte sich dort vielleicht entfesseln lassen?

Diese Fragen sind bei den Er wachten Mythen oft schon von unseren Vorfahren beantwortet worden, denn hier sind Legenden gesponnen, die danach gieren, im *Shadowrun*-Kosmos eine echte Belebung zu erfahren.

In den **Geheimnisvollen Gemäuern** dagegen verbergen sich menschengemachte Schicksale, die meist gut belegt sind und denen höchstens im Laufe der vergangenen Jahrzehnte noch zusätzliche Mystik angedichtet wurde.

Doch nicht nur Altes erwacht und birgt astrale Kräfte. Auch **Neuzeitliche Geheimnisse** wollen von Runnern erkundet werden oder ziehen die Aufmerksamkeit von Großkonzernen und anderen zwielichtigen Auftraggebern auf sich.

Diese Sammlung soll vor allem einen Anreiz für den Spieltisch bieten. Ob die Orte nun als kleine Schauplätze in eine laufende Kampagne eingebaut werden oder selbst die große Bühne für einen ganzen Run sind: Hauptsache, sie liefern Spannung, Unterhaltung und vielleicht auch etwas Grusel und Gefahr. Und hoffentlich verschlingen sie die neugierigen Runner nicht mit ihrer Magie und ihren verborgenen Gefahren.

NATURMAGIE

ATTA-HÖHLE

GEPOSTET VON: HAUSER

Das habe ich gerade in einem Kirchennetz aufgeschnappt. Meint ihr, da ist was dran? Da geht es um eine Tropfsteinhöhle in Nordrhein-Ruhr.

//DATENUPLOAD

(...) Die Sprengungen, die 1907 das verzweigte Gewir an Gängen voller Stalaktiten und Stalagmiten freigelegt hatten, wurden vom Teufel geschickt. Seitdem wurden Wege in den Fels geschlagen und Pfade verlegt, dunkle Wasserstellen wurden eingedämmt oder geöffnet. Unzählige Leute haben die Höhlen besucht, als Arbeiter und Schaulustige. Heute hängen in den immer noch nicht vollständig erkundeten Gewölben böse Energien, denen verdorbene Satanisten aus ganz Europa in dunklen Ritualen Opfer bringen.

- Kein Plan, was das wirklich ist, hört sich aber nach Trid an.
- Ivan

Tagsüber umwirbt die Atta-Höhle Touristen und führt sie für viel Geld einen abgesteckten, bunt beleuchteten Weg um die tropfenden Steine entlang. Ein Shop mit Gesteinsproben, AR-Wallpaper und hypnotischen Musikstücken bringt den privaten Besitzern, einer alten Industriellenfamilie, nicht nur Geld – er legt einen Grundstein für die Gehirnwäsche. Denn viele Besucher werden so in die Esoterik, Meditation oder andere satanische Riten gedrängt. Und genau solche werden nachts in den Höhlen angeboten: Örtliche Teufelsanbeter nutzen die Gewölbe für Initiationsriten und dunkle Feiertage. Unbemerkt von der Öffentlichkeit wächst in der Tropfsteinhöhle ein großer Kult heran, der sich ganz dem Bösen verschrieben hat.

- Ich habe nachgefragt: Der ganze Berg ist magisch aktiv, vor allem die innenliegenden Seen. Naturnahe Zauberer unterschiedlicher Traditionen feiern dort Reinigungsfeste. Das sagt sogar die Matrixseite der Höhle: Angebote für Seminare wie „Kontakt mit der Energie des Wassers“ und so. Nichts

mit Satan. Wobei Naturmagie für manche christliche Sekte ja grundsätzlich vom Teufel zu kommen scheint.

- Stout
- Die Höhle sorgt für Streit. Naturmagier finden sie zu kommerziell, Evangelikale zu teuflisch, Anwohner zu voll – was sich teilweise schlecht auf die Wassergeister in den Grotten auswirkt. Schlechte Schwingungen draußen, böse Vorkommnisse drinnen. Das muss nicht mal so extrem sein wie der durchgedrehte Höhlenseegeist letztes Jahr.
- Myriell
- Darum war die Höhle also so lange geschlossen? Ich dachte, der Unfall mit den fallenden Steinen beim Kindergartenbesuch war der Grund.
- Lester Jekyll
- Auch. Ich sage ja: Schlechtes außen, Schlechtes innen. Angeblich ist ein örtlicher Hexencoven dabei, die Geister der Höhle zu besänftigen. Die Kristalle nehmen wohl die Schwingungen der Umgebung auf und verstärken sie. Toll zur Verbesserung des Raumklimas – die Höhle bietet eh schon reine Atemluft mit hoher Luftfeuchtigkeit, die gut bei gewissen Krankheiten sein soll. Die Kristalle verstärken das. Bruchstücke kann man für viel Geld kaufen.
- Myriell

Der offizielle Eingang zu dieser unchristlichen Hölle ist zusätzlich mit einem Restaurant und einer angeblichen „Wellnessgrotte“ ausgestattet, nur um von dem eigentlichen Zentrum abzulenken: dem alten Eingang weiter unten am Kalksteinbruch, den eine schwere und stark gesicherte Stahltür verschließt.

- Bullshit. Dort ist die Käsehöhle. Schwere Tür, aber einfaches Magschloss. Lohnt sich nur mit starkem GeruchsfILTER, dort den Eingang zu nehmen. Außerdem ist der Weg von da zum Hauptbereich nur was für Höhlenexperten. Für die Kristalle geht ihr besser durch den Shop. Durchschnittliche Überwachung, Kameras ... das Übliche.
- Houdini
- Käsehöhle?
- Galore

ASKENNEN: ATTA-HÖHLE

Erfolge Informationen

- | | |
|----|---|
| 0 | Keine |
| 1 | In der Höhle herrscht eine diffuse magische Atmosphäre. |
| 2 | Die Kristalle sind zum Teil mit astralen Signaturen belegt. In den Seen lauert etwas Magisches. |
| 3 | Die Kristalle nähern ihre Signatur jeder Magie an. Sie absorbieren innerhalb der Höhle etwas im Wasser. |
| 4 | Die Kristalle scheinen eine Art natürliche Astralstruktur zu geben, die nur an wenigen Stellen vor Urzeiten einmal „ergänzt“ wurde: zu einem absorbierenden Netz. Der eigentliche Ursprung scheint tatsächlich natürlich zu sein. |
| 5+ | Im Berg weit unter der Höhle scheint ein magisches Wesen zu leben, das durch die Seen nach oben greift. Die Kristalle schließen es ein. |

- Atta-Käse, eine traditionelle Spezialität. Mit wohl magischer Reststrahlung, was ihn zum Bonzen-Futter macht. Kann man im Zweifelsfall vermutlich irgendwem verkaufen. In der Höhle ist es kalt, und selbst da stinkt es schon. Viel Spaß also beim Transport.
- Houdini

In den tiefen und dunklen Wasserlöchern hinter der Tür lauert ein Dämon. Einst von Engeln eingeschlossen, bröckelt sein Gefängnis. Jedes Opfer, jeder Streit reit ein weiteres Stck aus den Ketten. Je teuflischer die Riten, desto nher ist seine Freiheit.

- Ok, irgendwie hrt sich *das* jetzt berraschend stimmig an.
- Lester Jekyll

Irgendwer muss das Treiben beenden und wieder Harmonie in die Hhlen bringen!

//DATENUPLOAD ENDE

DAS FELSENMEER IM ODENWALD

GEPOSTET VON: MAGISTRA

Das Lautertal: ursprngliche Natur mitten im Odenwald. Idyllisch – laut den Matrixbroschren der Luxushotels wie dem „Siegfriedsbrunnen“. Dass die Betreiber dieser Jagdresorts und Spa-Oasen *das selbst* nicht so ganz glauben, wird an den Sicherheitsmanahmen vor Ort deutlich. Denn der Odenwald gehrt neben Spreewald und Schwarzwald zu den gefhrlichsten Erwachten Wldern der ADL.

- Wart ihr schon mal im Spessart? Dagegen ist der Odenwald ein harmloses Biotop.
- Stout

Dazu trgt nicht nur die Erwachte Flora bei, sondern auch paranormale Critter wie Fenriswlfe, Feuerfalken oder Lindwrmer.

- Erinnert sich noch jemand an den Vorfall im Heidelberger Zoo? Von den ausgebrochenen Tieren haben in der Wildnis nur die Strksten berlebt. Aber viel unheimlicher sind die Nachkommen dieser Tiere, die sich mit den einheimischen Paracrittern gekreuzt haben.
- Lester Jekyll

Und inmitten dieser Idylle liegt das geologisch sehr aktive Lautertal mit dem Felsenmeer. Das Felsenmeer ist auf den ersten Blick eine ber 170 Hektar groe Ansammlung von Gerllhalden inmitten der Berghnge des Waldes.

Die Felsen bestehen aus dunkelgrauem Quarzdiorit. 2061 sorgten Gerchte ber natrliches Orichalkum im Gestein dieser Felsen dafr, dass das Lautertal von Parageologen, Prospektoren und Glcksrittern beinahe berrannt wurde. Doch die Funde blieben mager, und als sich der Halleysche Komet entfernte, versiegten auch die Gerchte.

- Das ist die offizielle Version. Die Wahrheit ist, dass sowohl der Siegfriedbund als auch die Dr.-Faustus-Gesellschaft kein Interesse an Bergbauaktivitten der Konzerne vor ihrer Hus-tr hatten. Sie nutzten ihren Einfluss, um Nachrichten ber

MNDLICHE BERLIEFERUNG BER DIE ENTSTEHUNG DES ODENWLDER FELSENMEERS

HEINRICH WEYRAUCH, SAGEN UND GESCHICHTEN AUS DEM ODENWALD, WIESBADEN 1939

Damals, als es noch Riesen gab, wurden der Hohenstein und der Felsberg von zwei Riesen bewohnt. Der auf dem Hohenstein hie *Steinbeißer*, der auf dem Felsberg *Felshocker*. Eines Tages bekamen die beiden Riesen Streit und bewarfen sich mit Felsen. Steinbeißer war im Vorteil, da er mehr Felsen hatte. Und schon bald war Felshocker unter all den Steinen begraben. So entstand das Felsenmeer. Und deshalb gibt es auf dem Hohenstein keine Felsen mehr. Manchmal kann man Felshocker unter den Steinen rumoren hren, wenn er versucht, sich von den Felsen zu befreien.

grere Funde zu unterdrcken oder grere Erkundungen zu verhindern. Wer sich in das Felsenmeer wagt, kann auch heute noch an manchen Stellen Orichalkum und andere hochwertige Reagenzien finden.

- Tyche

Bereits in den 2050ern wurden der Odenwald und speziell das Lautertal Ziel von Naturmagiern, Hexenzirkeln, Esoterikern und Aussteigerkommunen. Diese siedelten in den verlassenem Ortschaften und der Wildnis. Auch heute noch zieht es Okofreaks, obskure Wissenschaftler oder Expeditionen der Konzerne, Hochschulen und Forschungsinstitute zum Felsenmeer.

Dafr, dass dort kaum jemand lnger bleibt, sorgen zwei groe, wilde Geister. Diese beiden Geister widerstanden bisher nicht allen Versuchen, sie zu bannen, sondern wachen auch eiferschtig ber die Felsen des Felsenmeers.

- Die Hinterwldler nennen diese beiden Geister Steinbeißer und Felshocker. Erste Berichte gab es ab 2062. Mglichlicherweise hat eine Manaspitze durch das Erscheinen des Halleyschen Kometen die Geister „erweckt“.
- Studiosa

- Ich wei aus sicherer Quelle, dass die beiden Geister von zwei rivalisierenden Hexenzirkeln beschworen wurden. Der eine Zirkel folgt der Mondin, der andere der Groen Mutter. Beide Zirkel sind einen Pakt mit ihrem Geist eingegangen, der besagt, dass die Zirkel das Felsenmeer beschtzen mssen. Warum die Geister jetzt frei sind, wei ich allerdings nicht. Zumindest scheinen sie mittlerweile eine eigene Agenda entwickelt zu haben.

- Elwedritsch

Bereits die Steinmetze der Rmer verwendeten die Steine des Felsenmeers fr allerlei Bauwerke in ganz Europa. Noch heute findet man im Felsenmeer etliche zurckgelassene unfertige Werkstcke und Skulpturen. Was die Rmer dazu bewog, diese kostspieligen und aufwendigen Arbeiten im Herzen des Odenwalds durchzufhren, und warum sie so beraschend wieder von dort verschwunden sind, ist nach wie vor rtselhaft.

- Viele der Steine eignen sich hervorragend als Reagenzien oder zur Fokusherstellung. Es gibt immer wieder Auftrge, bei

ASKENNEN: FELSENMEER

Erfolge Informationen

0	Keine
1	Im Felsenmeer gibt es Manablasen unbekanntem Ursprungs.
2	Die Manablasen scheinen auf die Präsenz von wilden Geistern ausgerichtet zu sein.
3	Es handelt sich um eine schwache Manablase. Bei den wilden Geistern handelt es sich um zwei unterschiedliche Präsenzen, die offenbar mit dem Ort verwurzelt sind.
4	Neben der Geisterpräsenz gibt es astralgeologische Spuren in den Felsen, die deutlich älteren Ursprungs sind.
5+	Die Muster in den Felsen scheinen unvollständig zu sein. Einmal eingepägt, könnte man die Aura allerdings in Objekten wiedererkennen, die zu diesem Muster gehören und außerhalb des Felsenmeers liegen oder verbaut sind.

denen Taliskrämer oder Alchemisten ins Felsenmeer begleitet werden müssen.

- Enigma
- Geht auch andersherum: So eine Ökotussi beauftragte mein Team, aus dem Garten einer alten Villa in Köln eine der römischen Säulen eines Balkons zu stehlen und ins Felsenmeer bringen. War ein wirklich schweres Stück Arbeit.
- Arminius
- Die Hexenzirkel oder die Geister versuchen anscheinend, alle im Laufe der Zeit geschaffenen Werkstücke aus den Steinen des Felsenmeers wieder zurück ins Lautertal zu bringen. Was allerdings schwierig wird, wenn ich da an den 65 Tonnen schweren Domstein von Trier denke.
- Enigma

SPIELINFORMATIONEN

STEINBEISSER (FREIER ERDGEIST)

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
12	6	7	12	8	7	8	8	4	8	8

Initiative: 15 + 2W6

Astrale Initiative: 15 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 12

Verteidigungswert: 8/12/20

Bewegung: 5/10/+1

Fertigkeiten: Astral 8, Exotische Waffen 8, Nahkampf 8, Wahrnehmung 8

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Bindung, Elementarer Angriff (Chemisch), Grauen, Maskierung, Materialisierung, Schutz, Suche, Unfall, Verschleierung, Verschlingen (Erde)

Angriffe:

Elementarer Angriff [Schaden 8K, Angriffswerte 16/14/8/6/-]

FELSHOCKER (FREIER BESCHÜTZERGEIST)

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
8	9	10	9	7	7	7	7	4	7	7

Initiative: 17 + 2W6

Astrale Initiative: 14 + 3W6

Handlungen: 1 Haupt, 3 Neben

Zustandsmonitor: 12

Verteidigungswert: 7/8/15

Bewegung: 10/15/+1

Fertigkeiten: Astral 7, Exotische Waffen 7, Nahkampf 7 (Waffenlos +2), Wahrnehmung 7

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Grauen, Magischer Schutz, Materialisierung, Natürliche Waffe, Psychokinese, Schutz, Tierbeherrschung, Unfall, Verschleierung

Angriffe:

Natürliche Waffe [Schaden 5K, Angriffswerte 19/-/-/-/-]

UNTERSBERG

- Okay, was verdammt noch mal ist in Berchtesgaden los? Ich war gestern im Pösling Desperado, und Tim hat mir gesteckt, dass in den letzten Monaten mehrere auswärtige Teams hier durchgekommen sind: auf dem Weg zum Königssee. Teils Runner, teils eindeutig Konzertteams. FBV und S-K. PsiAid ist sogar ganz offiziell dort unten und untersucht ein „lokal begrenztes astrales Ereignis“. Mein Schieber hier in München weiß von nix ...
- XTC
- Kann ich bestätigen, die Luft im Süden brennt seit Ende letzten Jahres. Ich werde jetzt nicht ins Detail gehen, aber wir treten uns hier ziemlich auf den Füßen rum. Mehrere Teams sind auf und im Untersbergmassiv unterwegs. Nur gut, dass auch die anderen offenbar Order haben, kein Aufsehen zu erregen. PsiAid hat sich in Berchtesgaden niedergelassen, startet von dort immer wieder Expeditionen zum Massiv und beginnt, von der Riesendinghöhle aus das Höhlensystem zu erforschen. Und wenn die abends abziehen, dringen wir über andere Eingänge ein. Vorgestern hatten wir eine Begegnung mit einem tschechischen Team. War 'ne knappe Kiste, aber wir haben uns dann darauf geeinigt, dass wir ohne Bleiaustausch unterschiedlicher Wege gehen.
- König
- Ich habe von einem bayrischen Kollegen gehört, dass sich MSW und Lofwyr vor den Münchner Gerichten richtig fetzen. Gegenseitige Anzeigen, Eilanträge, Unterlassungsklagen, das ganze Repertoire. Beide Konzerne wollen dem jeweils anderen keinen Fußbreit auf dem Massiv gönnen. Die Frankfurter haben über ein Sponsoring des Bedaium e.V. einen Vorsprung. Der archäologische Verein hat seit Jahren Genehmigungen zur Erkundung des Untersbergmassivs und seit 78 eine größere Ausgrabung an der Südflanke.
- Justizopfer
- Auch das kann ich bestätigen. Die Straße zur Ausgrabungsstätte gehört dem FBV. Unser Auftraggeber wollte auch einen Aufklärungsbericht über die Sicherheit des FBV an der Südflanke. Es sind keine offiziellen Truppen, aber die „Sicherheitsfirma“ ist erst wenige Tage vor ihrem Einsatz hier ins Register eingetragen worden, und ihre zahlreichen „Mitarbeiter“ sehen eher nach Militär oder Spezialeinheit aus als nach normalen Kon-Gardisten. Meine Waffenspezialistin tippt auf Naher Osten, vielleicht Ex-Mossad. Astral projizierende Streifen rund um die Uhr und Dutzende gebundene Geister. Das Ding ist ein Hochsicherheitsbereich. Wenn Goldschuppe die Stätte noch mal angreifen will, muss er mit mehr als nur ein paar Drohnen kommen.
- König