

SHADOWRUN[®]

ARKANE KRÄFTE



Pegasus Press



INHALT

EINLEITUNG	5	Wahrnehmungszauber	45
Eine Frage der Perspektive	6		
MAGIE IN DER SECHSTEN WELT	11	ELEMENTE DER MAGIE	48
Die bröckelnde Lehre	12	Formeln des Erfolgs	48
Die neue Lehre	13	Die mögliche Welt	49
Magische Gefahren	15	Zauberentwurf	49
Die Adepten unter uns	17	Auswahl der Zauberkategorie	50
Meine Meinung zu den		Auswahl der Komponenten	50
Ebenenwechsel-Phänomenen	18	Zauber klassifizieren	54
Stabile Portale	22	Letzte Anpassungen	55
Yellowstone	22	Beispiele: Existierende Zauber	55
Die Querung von Denver	22	Feuerball	55
Die nicht ganz so friedlichen Jagdgründe	23	Levitieren	55
Die Verbindung	24	Beispiele: Neue Zauber	56
Wenn Welten aufeinanderprallen	24	Komfortzone	56
Bevölkerungsverlagerungen	25	Steinflucht	57
Willkommen bei Digital Grimoire	26	Losreißen	58
DAS BUCH DES JETZT	26	IM BANN DER GEISTER	59
Heilzauber	26	Die heutige Geisterwelt	59
Illusionszauber	31	Binden	60
Kampfzauber	35	Bindungsdienste	60
Manipulationszauber	40	Fesselung	62
		Geisterkatalog	63

Beschützergeister	63	KRAFT UND ANMUT	84
Helfergeister	63	Die Erste Große Lüge	85
Pflanzengeister	63	Die Zweite Große Lüge	86
Ratgebergeister	64	Adeptenwege und ihre Vorteile	88
Geister in Großer Gestalt	64	Weg des Athleten	88
Beziehungen zu Geistern	64	Weg des Ausgebrannten	88
Verbündetengeister	67	Weg des Handwerkers	88
Geisterformel von		Weg des Kriegers	88
Verbündetengeistern	67	Weg des Künstlers	89
Entwicklung einer Verbündetengeisterformel	67	Weg des Sprechers	89
Beschwören eines Verbündetengeists	68	Weg des Tiers	89
Fähigkeiten von Verbündetengeistern	68	Unsichtbarer Weg	89
Verbesserung von Verbündetengeistern	69	Weg des Zauberers	89
Verlust von Verbündetengeistern	69	Neue Adeptenkräfte	89
Freie Geister	69	Analytik	89
Endlich frei	69	Attributsschub (Geistiges Attribut)	89
Kräfte	70	Ausweichschritt	89
Dienste von freien Geistern	71	Befehlsstimme	90
Wahre Namen	71	Berserker	90
Geisterformeln (wahre Namen) erlangen	71	Blindkampf	90
Der freundliche freie Geist aus		Blitzreflexe	90
der Nachbarschaft: Pflege und Haltung	72	Dreidimensionales Gedächtnis	91
Herbeirufen von freien Geistern	73	Durchdringender Schlag	91
Binden von freien Geistern	73	Durchhaltevermögen	91
Verbannen von freien Geistern	73	Eiserner Wille	91
Neue Schutzgeister ADL	74	Elementare	91
Dackel	74	Waffe (Element)	91
Eichhörnchen	74	Elementares Geschoss (Element) (Waffe)	91
Elster	74	Elementarschlag (Element)	91
Genießer	75	Empathische Heilung	92
Große Mutter	75	Empathisches Gespür	92
Hofnarr	75	Fernschlag	92
Klabautermann	76	Fesselnde Vorstellung	92
Panthier	76	Freier Fall	93
Rotkäppchen	76	Gegenangriff	93
Schäferhund	76	Genügsamkeit	93
Vigilant	77	Geschickte Finger	93
Geisterkräfte	77	Geschossmeisterschaft	93
Astrale Projektion	77	Geschossparade	93
Astrales Tor	77	Großer Sprung	94
Auramaskierung	77	Hilfshexerei	94
Besessenheit	78	Kalte Entschlossenheit	94
Bewohnung	78	Kosmetische Kontrolle	94
Energieentzug (Karma)	79	Lebender Fokus	94
Erdbeben	80	Lufttanz	95
Gefäßtausch	80	Magieabwehr	95
Kraftübertragung	80	Magischer Schatten	95
Magischer Schutz	81	Manövrieren	95
Persönliche Domäne	81	Mystischer Mantel	95
Realistische Gestalt	81	Nervenschlag	95
Regeneration	81	Perfekte Körpersprache	95
Reichtum	81	Schmerzerleichterung	96
Schatten	81	Schnellziehen	96
Stille	82	Sprachtalent	96
Sturm	82	Sprint	96
Veränderliche Gestalt	82	Tierempathie	96
Verborgenes Leben	82	Unsichtbare Hände	96
Weissagung	83	Verbessertes Geistiges Attribut	96
Zeitverschiebung	83	Wurfkraft	96

Adepten-Metamagie	97	STUFEN DER MACHT	129
Astrale Projektion	97	Die Bedeutung des Paradigmas	129
Einstimmung (Gegenstand)	97	Was es heißt, ein Initiat zu sein	130
Einstimmung (Tier)	98	Das Wesen von Avataren	131
Infusion	98	Metamagische Techniken	131
Schüler der Wege	98	Abwehrmagie	131
Virtuose	98	Angewandte	
		Thaumaturgie	133
MAGIE ZUM MITNEHMEN	99	Astrale und	
Der Wert der magischen Pille	100	Metaebenen-Studien	134
Werkzeuge, Regeln und Machtmittel	100	Praktische Beschwörung	137
Auslöser	101	Schule der Verzauberung	139
Neue Erzeugnisse	102		
		ZIRKEL UND KONKLAVERN	141
SEHEN UND GLAUBEN	117	Die Gründung einer Gruppe	141
Glauben: Religiöse Traditionen	117	Schutzgeister	143
Antike Pantheons	118	Initiation	143
Abrahamitische Traditionen	119	Unterstützung der Gruppe anfordern	143
Karmische Traditionen	120	Bestimmungen	145
Animistische Traditionen	122	Magische Gruppen	145
Tiergeist-Traditionen	123	Aes Sidhe	145
Traditionen von Gaia	124	Bear Doctor Society	146
Sehen: Traditionen der Logik	125	Der Druidenzirkel	147
Wissenschaftliche Traditionen	125	Geistertänzer	148
Volkstraditionen	126	Glitter Party People	149
Neue Vor- und Nachteile für Erwachte Charaktere	127	Loge des Bunten Pferdes	149
Vorteile	127	Mana	150
Nachteile	128	Die Mondscheindornen	151

IMPRESSUM

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Texte: Kevin Czarnecki, Jason M. Hardy, Mason Hart, Francis Jose, Adam Large, Mak Meurer, Alexandra Pitchford, Grant Robinson, Scott Schletz, Niklas Stratmann, Russell Zimmerman

Redaktion: Aaron J. Webber, Jason M. Hardy

Art Direction: Brent Evans, Ian King

Illustrationen: Christopher Balaskas, Bruno Balixa, Brent Chumley, Tyler Clark, David Hueso, Felix Mertikat, Victor Manuel Leza Moreno, Marco Pennacchietti, Júlio Cesar Oliveira Rocha, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth, Takashi Tan, Peter Tikos

Coverbild: Benjamin Giletti

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout & Design: "Masked" Matt Heerdt

Lektorat und Spieltest: Chuck Burhanna, Jean-Marc Comeau, Aaron Dykstra, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Hjal Nelson, Danny Oliver, Robert Volbrecht, Jeremy Weyand

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Zusätzliche Illustrationen der deutschen Ausgabe: Andreas „AAS“ Schroth

Übersetzung: Manuel Krainer, Nadja Sommerfeld

Deutsche Zusatztexte: Niklas Stratmann

Lektorat & Errata der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga

Layout der deutschen Ausgabe: Claudia Heinzelmann

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.

ISBN 978-3-96928-019-5



Druck und Bindung via GrafikMediaProduktion

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press

Ordo Maximus	152	Die Schwarmkriege	168
Turgan Magnu	153	Die Detroit-Connection	170
Andere Gruppen	154	Alpha, Beta, Evolution, Anpassung	170
DIE DUNKLE SEITE	158	Spielinformationen	171
Der Pfad des Blutes	158	Neue Metamagie: Opferung	171
Das Wesen von Werkzeugen	159	Lebensmagie	172
Macht über Leben und Tod	159	Todesmagie	173
Lebensmagie	160	Neuer Metamagiefokus Athame	173
ist nicht gratis	161	Blutgeister	174
Todesmagie ist keine Lebensmagie	161	Blutmagische Zauber	175
Die ersten Schritte	162	Schwund	176
Das Beschreiten des Pfades	163	Insektentradition	177
Zum Abschluss	163	Regeln und Proben für die Bewohnung	177
Kriechen und Krabbeln	164	Insektengeister-Arten	178
Wisst ihr schon das Neueste?	165	Neue Insektengeisterkräfte	182
Entomologische Ökologie	166	ANHANG	184
Die Einladung	167	Manablasen und -flüsse	185
Die Universelle Bruderschaft	168	TABELLEN	186
Der Ausbruch			



EINLEITUNG

Magie ist ein Werkzeug. Magie ist ein Naturphänomen. Magie ist etwas, das wir zu unserem Vorteil nutzen sollten. Magie ist etwas, das wir fürchten sollten. Magie ist etwas, das jeder gute Runner braucht. Magie ist nichts im Vergleich zu einer zuverlässigen Schusswaffe und einem guten Fluchtwagen.

Man könnte praktisch alles über die Magie sagen, und irgendjemand da draußen würde es glauben. Aber ist es auch wahr? Vielleicht – wenn nur genügend Leute stark genug daran glauben. Das Studium der Magie hat viel mit dem Studium der Physik gemeinsam – auf einer gewissen Ebene ist alles normal und vorhersehbar, aber wenn man in die wirklich feinen Details eintaucht, dann muss man feststellen, dass plötzlich alles schwer fassbar, unberechenbar und unregelmäßig wird. Der erste Teil des Studiums der Magie besteht darin, sich Wissen anzueignen; der zweite Teil darin, all die Gebiete abzugrenzen, über die man nichts weiß und die man vielleicht niemals verstehen wird.

Arkane Kräfte hilft dir dabei, dein Wissen auszubauen, während es gleichzeitig die Mysterien anreißt, die da draußen auf dich warten. Das Buch beginnt mit dem Kapitel *Magie in der Sechsten Welt*, das einen Blick darauf wirft, was man über die sich ewig wandelnde Natur der Magie weiß, vor allem angesichts der seltsamen Alcheras, die überall auf der Sechsten Welt aufgetaucht sind. *Das Buch des Jetzt* enthält zahlreiche neue Zauber, die Zauberer ihrem Arsenal hinzufügen können, während dir das Kapitel *Elemente der Magie* die Zutaten an die Hand gibt, die du benötigst, um diese Zauber zu konstruieren

oder sogar ganz eigene zu entwerfen. *Im Bann der Geister* wendet sich an alle Beschwörer und bietet neue Geisterarten und neue Techniken, mit denen du sicherstellen kannst, dass die Geister auch weiterhin deine Anweisungen befolgen – oder mit denen du mit ihnen fertigwirst, wenn sie sich befreien. *Kraft und Anmut* sorgt dafür, dass auch die Adepten nicht vergessen werden und enthält neue Kräfte und Adeptenwege, die Adepten helfen, ihre Fähigkeiten in die gewünschte Richtung zu fokussieren. *Magie zum Mitnehmen* beschreibt beeindruckende Fortschritte auf dem Gebiet der Alchemie, die es Shadowrunnern ermöglichen, alchemistische Erzeugnisse auf ganz neue Arten einzusetzen, und *Sehen und Glauben* gibt einen Überblick über die verschiedenen Traditionen und darüber, wie Erwachte sie nutzen, um ein Verständnis für die Magie zu entwickeln. Die darauffolgenden Kapitel beschäftigen sich mit dem, was man als weiterführende Studien für Erwachte bezeichnen könnte – *Stufen der Macht* enthält Informationen über die Initiation und neue metamagische Techniken, *Zirkel und Konklaven* beschäftigt sich mit einigen der wichtigsten magischen Gesellschaften der Sechsten Welt, und *Die dunkle Seite* taucht in einige der dunkleren Anwendungsmöglichkeiten von Magie ein: Blutmagie und Insektengeister.

Zusammengenommen werden diese Kapitel dein Wissen über die Magie und deine Auswahl an Optionen zu ihrem Einsatz erweitern. Natürlich wirst du noch immer nicht alles wissen, denn das tut niemand, aber hoffentlich wirst du mehr wissen als die anderen. Und dann nutze dieses Wissen, um sie zu attackieren, zu verblüffen, zu verzaubern oder auf andere Weise mit dem durchzukommen, wofür du bezahlt wirst.



EINE FRAGE DER PERSPEKTIVE

VON KEVIN CZARNECKI

**CONTENT WARNUNG: NÖTIGUNG
DURCH GEDANKENKONTROLLE**

GOAT FOOT (SCHAMANIN)

Einfacher Job.
So was gibt's nicht.

Meine Erfahrung mit einfachen Dingen existiert am Nullpunkt zwischen Zweifel und Glaube. Zwei komplett gegensätzliche Konzepte, ja. Quasi antithetisch. Aber was wäre ein Glaube, der nicht auf die Probe gestellt wird? Glaube wird im Feuer des Zweifels geschmiedet, gehärtet und in Form geschlagen, geschärft und geschliffen, sodass er Brutalität mit Anmut widerstehen kann und die Verschmelzung von Logik und Mitgefühl zu bewerkstelligen vermag.

Und er lässt auch die Schneide aus Mana in meinen Händen entstehen, die ich mit einem geflüsterten Gebet auf den Lippen nach vorn schleudere, damit sie sich durch Chitin schneidet, das einst metamenschliches Fleisch war.

Ich warte nie lange genug, um zu beobachten, wie sie ihr Ziel trifft, wenngleich das nicht mehr als einen Wimpernschlag dauern würde. Allahs Gnade ereilt meine Gegner mit der Geschwindigkeit des Geistes, der Geschwindigkeit von Gedanken, und noch bevor ich mich hinter die nächste Ecke ducken kann, höre ich, dass ich erfolgreich war. Schmerz als Erfolg. Der Gedanke lässt mich schauern. Der Koran lehrt uns, in Frieden mit anderen Metamenschen zu leben.

Aber diese Dinger sind keine Metamenschen mehr.

Ich fühle mich meinen Teamkameraden auf seltsame Weise gleichgestellt. Ja, ich habe noch nie mit Red oder EB zusammengearbeitet, aber ich habe die Gespräche mit ihnen im JackPoint genossen, und unter diesen Umständen sind ihnen ihre angeborenen Fähigkeiten keine Hilfe. Geister können ihr Fleisch ebenso wie das meine versehren, und ihre Wunden werden sich kein Stück schneller schließen. Ich strebe nach Gleichheit im Moment, auch wenn es mir gerade jetzt lieber wäre, wenn ihre unfairen Vorteile das Gleichgewicht zu unseren Gunsten verschieben würden. Doch Allah prüft uns. Und wir werden uns als würdig erweisen im Kampf gegen dieses fremdartige Verbrechen an metamenschlichen Seelen.

Hinter mir ruft EB der Zielperson zu, unten zu bleiben und ihr zu folgen. Ich hebe den Blick und erkenne am anderen Ende des Raumes Red, der uns Deckung gibt, seine Hände befleckt vom Ego seiner Magie. Schwarzes Licht schießt begierig aus seinen Fingerspitzen hervor, und ich kann sehen, wie es den verderbten Flur entlangtanzt und die Distanz zwischen uns und dreien der Fleischgestalten überwindet. Selbst mit ihrer dämonischen Geschwindigkeit können sie der Magie nicht ausweichen, und seine Blasphemie beendet, was mein Glaube begann. Das Wesen zischt einen halb menschlichen Schrei, spuckt einen Schwall giftigen Speichels aus seinem von Mandibeln gesäumten Mund, ein Dutzend Beinpaare entlang seiner Flanke schlagen zuckend ins



Leere. Der Geist kann seinen gestohlenen Körper nicht begreifen, versteht den Tod dieses Körpers nicht. Er kennt nur das Verblassen seiner Existenz, während die feindselige Manasphäre dieser Welt ihn mit derselben Endgültigkeit tötet, mit der wir in einem absoluten Vakuum sterben würden.

Einer erledigt. Bleiben noch zwei. Dann kommt die Schamanin. Und danach noch hundert mehr.

ZIELPERSON (MUNDAN)

Die Schreie folgen uns aus der Grube. Ich stinke noch immer nach ihr, ein klebriger Gestank wie von Hefe. Die Punk-Schlampe mit dem silbernen und violetten Haar greift nach meiner Hand, aber ich zittere, und ich bin noch glitschig von dem Ei-Schleim, von dem ich bedeckt war, und so entgleitet ihr meine Hand. Ich rolle mich auf dem Boden zusammen und kann einfach nicht aufhören zu zittern.

Ich wollte das alles nicht. Das hier ist die Hölle.

Hinter mir sehe ich noch ein Monster. Nicht wie die anderen, die Bugs. Ein weiter, schwarzer Gesichtsschleier, aus dem Hörner hervorragen. Menschengleiche Augen funkeln mich an. Aber ihre Beine ragen wie Stelzen aus ihrer weiten Hose hervor. Ein dunkles Stück Pelz. Kleine Latexstiefeletten am Ende. Wie Hufe.

Sie macht einen weiten Satz, und es gibt ein Geräusch wie im Trid, nur ungleich lauter. So real. Feuerwerk wie auf der Yacht bei Moms UCAS-Day-Beförderungsfeier, damals, als es die UCAS noch gab und der Ares-Aktienkurs noch nicht im Arsch war. Damals, als alles noch einen Sinn ergab und hinter der nächsten Ecke nicht die Hölle lauerte und mein größtes Problem war, dass Dean Temple vor dem Excalibur-Tanz mit mir Schluss gemacht hatte.

In diesem Damals ist es sicherer. Sauberer und ruhiger, und ich habe keine Angst, und alles ist so laut. Sie schießen mit Knarren. Haben Bugs Knarren? Warum können Bugs Knarren benutzen? Warum haben Bugs Knarren?

Aber wieso sollten sie auch keine haben? Sie können ja auch alles andere.

Am anderen Ende des Flurs ruft der Goth-Junge mit dem süßen Hoodie und dem kirschroten Haar irgendwas, und er hebt die Hände und tritt auf den Flur, genau dort, wo das Feuerwerk gezündet wird, und die Kugeln fallen vor seinen Fingern einfach aus der Luft, während dort violette Kreise aufleuchten, wie Christy Harmons AR-Grafiken bei ihrer Coming-Out-Party nach ihrem Erwachen. Aber ich habe keine AR. Hier gibt es keine Muffins und auch nicht Brave but Lazy, die in meinen Subdermal-Speakern „Anyway, Sarah ...“ spielen. Das hier ist echt. Das hier passiert wirklich. Es sollte nicht passieren.

Goth-Boy wird zurückgeschleudert, als ein anderes Monster in seine echte AR donnert – nein, Magie, echte Magie, wie Christy sie auch lernen sollte, bevor ... bevor ... Nein, hier. Hier zerschmettert es seine Magie und prallt gegen ihn, und er taumelt zurück, und tausend kleine Arme packen seinen Körper, während er versucht, das Maul des Monsters von sich fernzuhalten. Seine Finger bluten von den Bug-Kneifern, und der Speichel des Viehs tropft auf ihn herab, zischt auf seiner Haut, und er schreit ...

Christy und ich haben auch geschrien, kurz bevor Down for Stevie „Why'd It Have To Be This Way?“ spielten. Sie waren gerade mit „Water Is Your Sanctuary“ fertig, und ich sah zu ihr rüber und sie zu mir, und da wusste ich es. Ich wusste, dass sie das schönste Mädchen auf der Welt war, und ich wusste, dass sie vermutlich meine Gedanken lesen konnte, und dass sie