

Cessna AirRider XL	72	Vulcan Systems Jump Master	108	Schleudersitz	128
DocWagon CRT Air Unit	72	Große Drohnen	108	Schmuggelfrachtraum	128
DocWagon Osprey II	73	Dassault Peregrine	108	Valkyrie-Modul	128
Eurocopter Tiger	74	Federated-Boeing Unicorn	109	Veränderter Laderaum	128
Federated-Boeing		Hawker-Siddeley		Wohnraum	128
PBY-70 Catalina II	74	Rescue Harrier	109	Zusätzliche Sitze	129
Fiat-Fokker Cloud Nine	75	Hawker-Siddeley Thunderbolt	110	Karosserie-Modifikationen	129
GMC Gryphon	75	Saeder-Krupp		Bauformen	129
Goodyear Commuter-47	76	Aerospace Blitz Mk. II	110	Unterbau	130
GTI Benevolent/Malevolent		Aquatische Drohnen	111	Elemente	131
Rapid Response Rescue Vehicle	77	Kleine Drohnen	111	Antriebsmodifikationen	132
GTI Devotee Mk. 1	78	Marine Technologies		Beschleunigungs-	
GTI Devout	79	Sea Snake	111	modifikationen	132
GTI Evocative		Proteus Krake II	112	Nitrobooster	132
Executive Transport	80	Mittlere Drohnen	112	Verbesserte Beschleunigung	133
GTI Revolution	81	Proteus Teufelsrochen	112	Effizienz- und	
Hughes WK-6 Clydesdale	82	Große Drohnen	113	Kraftstoffmodifikationen	133
Lear-Cessna Platinum I	82	Marine Technologies		Erhöhte Reichweite	133
Lear-Cessna Platinum X	83	Silent Hunter	113	GridLink	133
Lear-Cessna Rover	83	MosTrans Wavecutter	113	Multifuel-Motor	133
Luftschiffbau Zeppelin 2079	84	Yamatetsu Naval		Solarzellen	133
Messerschmitt-		Technologies Deep Six	114	Antriebssysteme	133
Kawasaki Sperber	85	Anthroform-Drohnen	115	Geckfüße	133
Moonlight Aerospace Avenger	85	Kleine Drohnen	115	Sekundärtriebe	134
Northrup Hornet	85	Mitsuhamma Automatronics		Geschwindigkeitsintervall-	
Northrup Yellowjacket	86	Bust-A-Move and Friends	115	Modifikationen	135
OmniStar Valkyrie II und IV	87	Mittlere Drohnen	116	Abgestimmte Aufhängung	135
Renegade Works Mothership	88	Shiawase Bi-Drone Butler	116	Rennaufhängung	135
Sukhoi SU-41 Fixer	89	Shiawase Bi-Drone		Verbesserte Stabilität	135
Walker Aerodesign		Man-at-Arms	116	Höchstgeschwindigkeits-	
Kanyuk Interceptor	89	Große Drohnen	117	modifikationen	135
ZZZZZ DSEC I	90	Shiawase Bi-Drone Silverback	117	Verbesserte	
				Höchstgeschwindigkeit	135
HELPER FÜR ALLE FÄLLE	91	MACH DEIN EIGENES DING	118	Elektronikmodifikationen	136
Bodendrohnen	92	Modifikationsregeln	118	Elektronische Überzüge	136
Mini-Drohnen	92	Eine Mod ist eine Mod	119	Chamäleonbeschichtung	136
Aztechnology GCR-68A	92	Fahrzeugausstattung	119	Elektrochrome Beschichtung	136
Evo „Roller-Bomb“	92	Auffällige Merkmale	119	Passive Heimlichkeit	136
Kleine Drohnen	93	Blaulicht/Martinshorn	119	Schocker	136
Cyberspace Designs		Gasdüse	119	Solarzellen	136
Tunnel Rat/Tamodachi	93	Ölsprüher	119	Sonstige Elektronik-	
Evo Proletarian III	94	Rauchgenerator	119	modifikationen	137
Maser Industrial		Sperrbandwerfer	120	Diebstahlsicherung	137
Electronics „Beach Ball“		Sperrbänder	120	Elektronische	
Vulcan Systems Utility-One	95	Spezialreifen	120	Gegenmaßnahmen (ECM)	137
Mittlere Drohnen	95	Suchscheinwerfer	121	Integriertes Matrixgerät	138
Ares Arms Regulator	95	Täuschungskit	121	Kommando- und	
Ares-DocWagon		Chassismodifikationen	121	Kontrollkommunikation (K3)	138
First Responder	96	Kern-Modifikationen	121	Manuelle Überbrückung	138
Ares Gunslinger GS-01	96	Befestigungspunkte		Nano-Wartungssystem	138
Esprit Foxhound/St. Bernard	97	für montierte Geräte	121	Relaiseinheit	138
Shiawase Advanced		Extremumgebungs-		Riggerinterface	138
Robotics Vend-X	97	modifikationen (Art)	122	Pilot-Modifikationen	139
The Garage Warthog	98	Leicht Zerlegbar	122	Kommandoteilung	139
Vulcan Systems		Medevac-Modifikation	123	Verbessertes Pilotprogramm	139
Opossum Mk. I und II	99	Schießscharten	123	xGuide-Überbrückung	139
Große Drohnen	100	Selbstfaltung	123	Sensormodifikationen	139
Ares Gunrunner GR-02	100	Verbesserte		Verbesserte Sensoren	139
BAE Ajax	100	strukturelle Integrität	123	Geräte an Befestigungspunkten	139
Esprit Iron Scorpion	101	Zusätzliche Ein-/Ausstiege	124	Waffenhalterungen	139
ESSY Motors Red Interceptor	102	Handling-Modifikationen	124	Tarnung	140
Vulcan-Krupp Höllenfaust	102	Entfernte manuelle Steuerung	124	Vergrößerter	
Flugdrohnen	103	Geländeaufhängung		Munitionsbehälter	141
Mikro-Drohnen	103	(dynamisch)	124	Drohnenhalterungen	141
Evo „Splatter“-Serie	103	Geländeaufhängung (statisch)	124	Vergrößerter	
Mini-Drohnen	103	Pilot-by-Wire	124	Drohnenstauraum	141
Aerodesign Systems		Verbessertes Handling	125	Sonstige Geräte	141
AEW-03 Screamer	103	Sitz- und Laderaum-		Mechanischer Arm	141
Cyberspace Designs		Modifikationen	125	Rammbock	142
Dragonfly-Alpha	104	Anhänger und Beiwagen	125	Seilwinde	142
Kleine Drohnen	104	Elektromagnetische		Neue Cyberware	142
Cyberspace Designs Halo	104	Abschirmung	126	Riggerkonsole	142
Federated-Boeing Sky		Extreme Innensicherung	126	Rückenmarks-	
Commander	105	Fahrgastsicherheitssystem	126	Parallelprozessoren	142
Hawker-Siddeley Bat	105	Innenausstattung	126	Simsinn-Booster	142
Whispering Death	106	Integrierter Cyberarm	127	Autosofts und E-Softs	143
Mittlere Drohnen	107	Lebenserhaltungssystem	127	Fertigkeiten, die als	
Aerodesign Systems		Metamenschen-Anpassung	127	Autosoft erhältlich sind	143
LDSD-64 Condor	107	Mobile Werkstatt	127	Neue Riggerprogramme	143
Hawker-Siddeley Harrier	107	Riggerkokon	127	E-Softs	143

BAU DEINEN TRAUM	145	Reparatur durch Dritte	164	Reisekrankheit	173
Fahrzeuge: Ein Überblick	145	Was es kostet,		Remote-Pilot	173
Chassis	146	wenn man's selber macht	164	Sonntagsfahrer	173
Karosserie	147	Boxencrews und Teamwork	165	Spezialist	173
Antrieb	147	Edge bei Reparaturen	165	Unfallträchtig	173
Elektronik/Konsolen	148	Illegale Ausschlechter	166	Zielfixierung	173
Design & Bau:		Eigentümerwechsel	166	Zorn der Straßen	173
Allgemeiner Überblick	148	Eine schnelle Nummer	166		
Chassis	148	Der letzte Schliff	166	FOLGEN SIE DIESEM WAGEN	174
Antrieb	149	Neue Connection:		Verfolgungsjagen:	
Konsole	149	Illegaler Ausschlechter	166	Schritt für Schritt	174
Designoptionen und				Schritt 1: Umgebung	175
Qualitätsfaktoren	149	ANATOMIE EINES RIGGERS	168	Offene Umgebung	175
Funktionale Verbesserungen	150	Vorteile	168	Eingeschränkte Umgebung	175
Designmodifikationen	151	Allzeit bereit	168	Beengte Umgebung	175
Qualitätsfaktoren	152	Attributsmeisterschaft	168	Schritt 2: Verfolgungsziel	176
Abschließende Berechnungen	153	Außenseiter	168	und Distanzen	176
Fahrzeugpreis		Entschlossener Geist	169	Steuern-Proben bei einer	
und Verfügbarkeit	154	Fahrstil: Draufgänger	169	Verfolgungsjagd	177
Eigenbau	154	Fahrstil: Duellant	169	Edge erhalten bei	
		Fahrstil: Fluchtfahrer	169	Steuern-Proben	177
		Fahrstil: Stuntfahrer	169	Verfolgungspool	177
		Fahrstil: Verfolger	169	Bewegung in einer	
DER WEG DES SCHRAUBERS	157	Fahrzeugempathie		Verfolgungsjagd	177
Berufe und Handwerkskunst	158	(Steuern-Spezialisierung)	170	Positionsvorteil	177
Update:		Geborener Schrauber		Positionswechsel	178
Technische Innovationen	158	(Mechanik-Spezialisierung)	170	Geschwindigkeitsintervall	178
Originalteile vs. Schrottplatz	158	Hoffnungsschimmer	170	Rammen während	
Planvolles Vorgehen	159	Markenzeichen-Manöver	170	einer Verfolgungsjagd	178
Werkzeuge	159	Rennfahrer	171	Neue Haupthandlung	178
Die Nano-Sinteranlage		Rigger-Netzwerk	171	Hilfe vom Rücksitz	178
schlägt zurück	160	Schrottplatzkönig	172	Edge-Boosts	178
Spielinformationen	161	Verkehrsmittel-Affinität (Art)	172	Ausweichmanöver	178
Wenn es nicht kaputt ist ...	161	Nachteile	172	Jetzt erst recht	178
Wer, wie, was	162	Bermuda-Gremlins	172	Edge-Handlungen	178
Einsatz von		Bullenmagnet	172	Angriffsmanöver	178
Nano-Sinteranlagen	162	Bunter Hund	172	Automatische Zielhilfe	178
Zerstörte Fahrzeuge		Drohnenschreck	173	Der Rigger-Vorteil	179
und Drohnen	162	Leichte Beute	173	Einsteigen bitte	179
Ersatzteil ist nicht		Perforierte Firewall	173	Guten Rutsch	179
gleich Ersatzteil	163				
Die Reparatur	164				

IMPRESSUM

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Texte: J. Keith Henry, Francis Jose, Clifton Lambert, Adam Large, Mike Messmer, Hjal Nelson, Louis Ray, Scott Schletz, RJ Thomas, Robert Volbrecht

Redaktion: Aaron Webber, Jason M. Hardy

Art Direction: Brent Evans, Ian King

Illustrationen: Bruno Balixa, Wagner Chrissante, Tyler Clark, Angga Dwipayana, Igor Fiorentini, Phil Hilliker, David Hueso, Lukasz Matuszek, Victor Manuel Leza Moreno, Marco Pennacchiotti, Júlio Cesar Oliveira Rocha, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth, Bruno Senigalha

Coverbild: Tyler Clark

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout & Design: Matt "Tire Chainz" Heerdt

Lektorat und Spieltest: Ray Croteau, Bruce Ford, Jim Greene, Mason Hart, J. Keith Henry, Clifton Lambert, Jean-Marc Comeau, Hjal Nelson, Louis Ray, RJ Thomas

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Zusätzliche Illustrationen der deutschen Ausgabe: Andreas „AAS“ Schroth

Übersetzung: Manuel Krainer, Nadja Sommerfeld

Lektorat & Errata der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga

Zusätzliche Errata: René Matis

Layout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

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 978-3-96928-031-7

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press

In der Zone	179	TABELLEN	184	Bodendrohnen	189
Kreuzfeuer	179	Fahrzeuge	184	Mikro-Drohnen	189
Nahbereichsverteidigung	179	Bodenfahrzeuge	184	Mini-Drohnen	190
Nebelwand	179	Motorräder	184	Kleine Drohnen	190
Notausstieg	179	Autos	184	Mittlere Drohnen	190
Edge-Handlungen		Geländewagen	185	Große Drohnen	190
für Verfolgungsjagden	180	Lkw und Vans	185	Flugdrohnen	191
Absolute Konzentration	180	Hovercrafts	185	Mikro-Drohnen	191
Am Limit	180	Militär- und		Mini-Drohnen	191
Aus und vorbei	180	Sicherheitsfahrzeuge	185	Kleine Drohnen	191
Einsatz erhöhen	180	Experimentalfahrzeuge	186	Mittlere Drohnen	191
Entkommen!	180	Wasserfahrzeuge	186	Große Drohnen	191
Gleiche Bedingungen	180	Schnellboote	186	Aquatische Drohnen	192
Im Windschatten	180	Segelboote	186	Kleine Drohnen	192
Schmugglerwende	180	Motorboote	186	Mittlere Drohnen	192
Subtiler Pilot	180	Schiffe	187	Große Drohnen	192
Tokio-Drift	180	Tauchfahrzeuge	187	Anthroform-Drohnen Drohnen	192
Umgebungswechsel	181	U-Boote	187	Kleine Drohnen	192
Verfolger abschütteln	181	Luftfahrzeuge	187	Mittlere Drohnen	192
Vollbremsung	181	Jetpacks und Gleiter	187	Große Drohnen	192
Wer zuerst ausweicht	181	Starrflügler	188	Fahrzeugmodifikationen	193
Verfolgungsvariante: Rennen	181	Hubschrauber	188	Geräte an Befestigungspunkten	197
Verfolgungsvariante: Beschatten	181	VTOL/VSTOL	188	Cyberware	198
Schritt 1: Umgebung	181	Luftschiffe	189	Werkstattausrüstung	198
Schritt 2: Distanzen	182	Gravetrieb	189	Spielesoptionen	199
Schicksalswürfel	182	Raumschiffe	189	Vorteile	199
Verfolgungspool	183	Drohnen	189	Nachteile	199
				Edge-Boosts und -Handlungen	199

EINLEITUNG

Rigger bringen dich ans Ziel. Wenn sich das für dich irgendwie begrenzt oder eingeschränkt anhört, dann weißt du nur noch nicht, wie vielfältig die Auswahl an Zielen ist. Denn beim Einsatz von Riggern geht es um mehr als den physischen Transport von A nach B.

Aber natürlich ist der Transport dennoch ein wichtiger Teil des Jobs. Wenn du versuchst, dich an einem bewachten Hafen vorbeizuschleichen, um ein fliegendes Drohnennetzwerk herumzumanövrieren oder aus einer heißen Kampfzone zu entkommen, dann brauchst du jemanden, der das Fahrzeug mit Geschick und Selbstvertrauen steuern kann.

Aber das ist noch nicht alles. Kannst du aus deinem kleinen Team einen Albtraum des Kugelregens machen? Klar, wenn du einen Rigger hast, der weiß, wie er seine Drohnen positionieren muss, damit ein halbes Dutzend mobile Knarren wie eine kleine Armee wirken. Kannst du Hacker mit einem Sturm aus Rauschen verwirren und gleichzeitig sicherstellen, dass die einzigen funktionierenden Kameras in der Nähe dir gehören? Auch hier: Mit dem richtigen Rigger ist das möglich. Rigger können dir während eines Runs Möglichkeiten eröffnen, von denen du vorher nicht einmal geahnt hast – du musst sie nur fragen und dir erklären lassen, wie sie helfen können. Und dann hör ihnen zu.

Aber die Kunst des Riggens umfasst mehr als den Einsatz von Maschinen. Die besten Rigger wissen, dass der erste Schritt beim bestmöglichen Einsatz von Fahrzeugen und Drohnen darin besteht, die richtigen Fahrzeuge und Drohnen zu besitzen. Manchmal hat man Glück und findet das perfekte Vehikel bei seinem Lieblingshändler, aber in vielen Fällen muss man Fahrzeuge umfassend modifizieren oder von Grund auf selbst bauen. Rigger kennen alle auf dem Markt erhältlichen Modifikationen, und viele von ihnen haben Mods erfunden, die man auf den meisten

Märkten vergeblich sucht. Ihre Schöpfungen mögen unbeholfen wirken, solange sie stillsitzen, aber sobald Bewegung in die Sache kommt, sind sie geschmeidige Todesboten oder tanzende Blitze.

All das bedeutet, dass du in diesem Buch richtig bist, wenn du einen voll ausgestatteten Rigger in deinem Team haben möchtest. Und jedes Team sollte einen voll ausgestatteten Rigger haben wollen.

In diesem Buch wartet folgendes auf dich: *Zen und die Kunst des Riggens* wirft einen umfassenden Blick auf Rigger und das, wozu sie in der Lage sind. Anschließend folgen mehrere Kapitel voll mit Fahrzeug- und Drohnenoptionen: *Heiße Reifen und coole Karren* enthält Bodenfahrzeuge, *Aufgewühlte See* Wasserfahrzeuge, *Was das Fliegerherz begehrt* liefert Luftfahrzeuge und *Helfer für alle Fälle* neue Drohnen.

Danach geht es um Individualisierung und Modifikation. *Mach dein eigenes Ding* enthält eine breite Palette an Individualisierungsmöglichkeiten und Modifikationen, während dir das Kapitel *Bau deinen Traum* Regeln an die Hand gibt, um eigene Fahrzeuge zu bauen. *Der Weg des Schraubers* widmet sich der Tatsache, dass selbst die besten Fahrzeuge und Drohnen irgendwann kaputt gehen, und enthält Regeln, um sie wieder zu reparieren.

Anatomie eines Riggers verlagert den Fokus von den Maschinen auf den Metamenschen dahinter und enthält eine Auswahl von Vor- und Nachteilen, um Rigger-Charaktere zu gestalten und zu definieren. Abschließend enthält *Folgen Sie diesem Wagen* spezielle Edge-Anwendungen für Rigger – mit einem Fokus auf neue Regeln für Verfolgungsjagden.

Mit all diesen Optionen haben sowohl die Spieler als auch die Spielleiterin einen reichhaltigen Werkzeugkasten an der Hand, um Rigger richtig glänzen zu lassen. Und all das zeigt, wie viele Möglichkeiten Riggern offenstehen, um zum Überleben und Erfolg ihrer Teams beizutragen.

SHOOTING STAR

VON RJ THOMAS

FLUGPLATZ OUTLANDER
2,5 KM AUSSERHALB DER DENVER FRFZ
20.05.2081
03:45 UHR ORTSZEIT

„Ich sag’s nur ungern, aber eventuell müssen wir diesen Run als gescheitert ansehen.“

Osprey ignorierte die auf ihrem Kommlink eingehende Nachricht noch einen Moment lang, während ihre Finger auf dem Fernglas herumtrollten, mit dem sie den Horizont absuchte. „Ich weiß, Swag. Bei diesem Job gab es von Anfang an die Möglichkeit, dass nicht alles nach Plan läuft. Aber wir haben noch Zeit.“

„Verstanden. Aber jede Sekunde, die wir am Boden verbringen, erhöht das Risiko, dass wir am Arsch sind.“

Osprey wusste, dass Swag recht hatte. Sie durchdachte alle möglichen Szenarios, alle Varianten. Die meisten davon waren ziemlich niederschmetternd. „Okay, fang mit den Vorflugchecks an. Aber wir haben noch knapp zehn Minuten. Wenn wir bis dahin nichts gehört haben, sind wir weg.“

„Verstanden“, antwortete ihr zwergisches Crewmitglied und klang dabei alles andere als begeistert.

Osprey bedrängte ihn nicht weiter. Sie wusste, was für Gefühle Swag mit Denver verband, und ihr ging es nicht anders. Niemand wird gern aus seiner Heimat

vertrieben, vor allem nicht von einer riesigen weißen Echse, die behauptet, dass das alles ursprünglich mal ihr gehört hat. Aber das hier war geschäftlich, und Swag war schon seit Jahrzehnten im Geschäft. Er war sogar schon mit Ospreys Vater unterwegs gewesen, bevor der sich zur Ruhe gesetzt hatte. Und deswegen war es mit Swag so: Wenn es hart auf hart kam, sagte er ehrlich seine Meinung, aber er machte auch seinen Job. Punkt.

Oben auf dem Dach eines der zahlreichen Hangars am Flugplatz senkte Osprey ihr Fernglas und atmete tief durch. Normalerweise empfand sie den klaren Sternenhimmel als beruhigend, aber heute Nacht war es anders. Vor weniger als zehn Stunden war sie von einem langjährigen Geschäftspartner namens Bishop kontaktiert worden, um ihn und sein Team aus der Denver Front Range Free Zone herauszuholen – unter höchstwahrscheinlich gefährlichen Umständen. Normalerweise hätte sie einen derart kurzfristigen (und extrem riskanten) Auftrag abgelehnt, aber für Bishop war sie bereit, eine Ausnahme zu machen.

Wobei die siebenstellige Bezahlung auch nicht schadete.

Also hatten Osprey und ihr Team einen ihrer besten T-Birds startklar gemacht, einen frisierten und stark modifizierten GMC Banshee, der auf den Namen *Shooting Star* getauft war. Sie hatten es mit nur drei neuen Einschusslöchern in der Seitenwand heimlich nach Denver geschafft. Und jetzt warteten sie auf dem