

SHADOWRUN[®]

FLÜSTERNETZE



Pegasus Press

INHALT

Einleitung	5	Eingemeindete Inseln	24	ABENTEUER	39
AUF KURS	6	Der New Yorker Untergrund	25	1: WILLKOMMEN IN MANHATTAN	41
NEW YORK ENTHÜLLT	10	Konzerne im Big Apple	25	Aufhänger	41
Wem gehört New York?	10	Manhattan Development	26	Der Job	41
Wichtige Daten	10	Consortium	26	Das Treffen mit dem Johnson	41
Flucht nach New York	11	Die AAA-Konzerne	26	In die Schatten, die niemals schlafen	41
Pässe	11	Die AA-Konzerne	30	Ankommen	42
Grenzübergänge	12	Die A-Konzerne	32	Ausrüstung beschaffen	42
Öffentliche Verkehrsmittel	13	Die Hände, die uns füttern	33	Erkundung	42
Individualverkehr	13	Polizei in New York City	34	Der Spionageauftrag	43
Ein eigenes Fahrzeug besitzen	14	Zuständigkeitsbereich	34	Daten-Broadcast	43
Das Informationsnetz	14	Polizeiliche Verfahren	34	Bezahlung	44
Die Manhattaner Matrix	15	Gefängnisse	35	Schauplätze	44
Manhattaner Bezirke	15	Das kriminelle Netzwerk	35	Hudson Pawn	44
Washington Heights	15	Mafia	35	Railspur-Apartments	44
New Harlem	15	Yakuza	35	Der Goldwater Club	44
Parkside	16	Triaden	36	Hauptcharaktere	44
Central Park	17	Seoulpa-Ringe	36	Malcolm Jamal Sutton	44
Times Square	18	Andere Syndikate	36	Eager	45
Midtown	18	Das Erwachte New York	36	Besondere Anmerkungen	45
West End	19	Wahrzeichen und	37	2: HAUSPUTZ	45
Stuyvesant	19	Sehenswürdigkeiten	37	Aufhänger	45
City Center	20	Lincoln Center	37	Der Job	46
Heritage	20	Grand Central Arcology	37	Schauplätze	46
Downtown	21	Sony Plaza	37	Hauptcharaktere	47
Terminal	21	Tough Tony's	38	Besondere Anmerkungen	47
Financial District	22	Al-Hazad's	38	3: EIN TÜCKISCHER TAUSCH	48
Die Villages von	22	House of Wonders	38	Aufhänger	48
Lower Manhattan	22	Der Shogunate Club	38	Der Job	49
International District	23	Vibe	38	Hauptcharaktere	51
Battery City	23	Der Nachtmarkt	38		
		Heritage House	38		

4: FUNKSTILLE	51	13: ICH HABE WAS GETAN?	79	21: DER SITZ DER MACHT	98
Aufhänger	51	Aufhänger	79	Der Job	98
Der Job	51	Der Job	79	Die Jagd beginnt	98
Das Treffen mit dem Johnson	51	Was steckt in DJ?	79	Verändertes Bewusstsein	98
Neue Freunde	52	Schlechte Nachrichten	79	Für immer forschen	99
Videoanalyse	52	Eine Konfrontation vermeiden	80	Folge dem Code	100
Nicht das, was es scheint	52	Die Extraktion verhindern	80	Schauplätze	101
Schauplätze	53	Schauplätze	80	Das Blind Pig	101
Dump Sh0ck	53	Hauptcharaktere	81	Virtueller Aufenthaltsraum	
Hauptcharaktere	53	14: KEIN KOMMENTAR	82	für Lehrkräfte der NYU	
5: AUGEN UND OHREN DER PRESSE	53	Aufhänger	82	Medical School	101
Aufhänger	53	Der Job	82	Hauptcharaktere	101
Der Job	57	Zeit für Ermittlungen	82	Dr. Sonya Peters	101
6: KLEIDER MACHEN LEUTE	58	15: AUSSCHLUSSVERFAHREN	84	22: FEIND MEINES FEINDES	102
Der Job	58	Aufhänger	84	Aufhänger	102
Das Treffen mit der Johnson	58	Der Job	84	Der Job	102
Blick hinter den Vorhang	59	Schauplätze	84	Schauplätze	103
Johnson auf Abwegen	59	Mitsuhamas Arkologie,		Lagerhaus von Ilhuicaatl	
Schauplätze	60	New Harlem	84	Holdings	103
Nowhere, Terminal	60	Shibata Consulting	85	Die unteren Stockwerke	103
Kente Royal Gallery,		Das Fundament-Archiv	85	Hauptcharaktere	104
New Harlem	60	Der Nullknoten	85	Besondere Anmerkungen	104
Hauptcharaktere	60	Hauptcharaktere	85	Horizon MapMaster	104
Becky Wu Ping	60	Besondere Anmerkungen	85	23: PRESSEFREIHEIT	105
Hadrian Williams-Lee	60	16: STEIGENDE EINSÄTZE	86	Aufhänger	105
Alayna Gale	60	Aufhänger	86	Der Job	105
7: STREIFZUG IM WUNDERLAND	61	Der Job	86	Jinxys Infos	105
Aufhänger	61	Ab zur Uni	86	Jon Nox' Infos	106
Business as usual	61	Schauplätze	87	24: TRIFF SIE, WO SIE LEBEN	107
Der Job	61	Columbia University		Aufhänger	107
Schauplätze	62	(Morningside)	87	Der Job	107
Hauptcharaktere	62	Hauptcharaktere	87	Zum Mitnehmen, bitte	107
8: DU KOMMST AUS DEM GEFÄNGNIS FREI	63	Cheli	87	Abendgarderobe erbeten	108
Aufhänger	63	17: ALL DIE RICHTIGEN FREUNDE	88	Ein weiterer Job	108
Der Job	63	Aufhänger	88	Was nun?	108
Schauplätze	64	Der Job	88	Hauptcharaktere	109
NYPD-Revier 10		Johnson in Nöten	88	Hinter den Kulissen	109
(Lower West Side)	64	Ein Angebot, das man		25: DAS GESCHENK DES WISSENS	110
Besondere Anmerkungen	65	nicht ablehnen kann	88	Aufhänger	110
9: KLAUT DAS GEKLAUTE	66	Seid einfach gesellig	89	Der Job	110
Aufhänger	66	Schauplätze	90	Das Treffen	110
Der Job	66	Knickerbocker Club	90	Die Spur	111
Treffen mit El Guapo	66	Hauptcharaktere	90	Schauplätze	111
Was gibt's zu essen?	66	Jonathan Blake	90	Commerzbank-Café	111
Es ist rein geschäftlich	67	Butterblume	90	26: UNTER DEM RADAR	112
Die Garage	67	Ahma Yoshida	90	Aufhänger	112
Schauplätze	67	Helena Chomsky	90	Der Job	112
Fluffy Duck's Gourmet		Besondere Anmerkungen	91	Sonderzustellung	112
Chicken Biscuits	67	18: DER UNTERGRUND	91	Schauplätze	113
Arcanna's Cabana	67	Aufhänger	91	Animus Construction:	
Hauptcharaktere	67	Der Job	92	Clinical Operations	113
10: WER BIN ICH?	68	Schauplätze	93	27: UNTER DEN BARACKEN	114
Aufhänger	68	19: DIE WAHRHEIT IST IRGENDWO DA UNTEN	93	Aufhänger	114
Was macht sie so besonders?	68	Aufhänger	93	Der Job	115
Ich kenne dieses Gesicht	68	Der Job	94	Schauplätze	115
Wunderschön verpackt	69	Schauplätze	95	Governors Island	115
Hauptcharaktere	69	Quik-E-Nap	95	Die Höhlen	116
11: WER IST SCHULD?	70	U-Bahnhof an der 18th Street	95	Die „Luftschleuse“	116
Aufhänger	70	Hauptcharaktere	95	28: PR HAT IHREN PREIS	117
Der Job	70	Besondere Anmerkungen	95	Aufhänger	117
12: GUT GEFÄLSCHT	73	20: GRAUE ZELLEN	96	Der Job	117
Aufhänger	73	Aufhänger	96	Begegnung 1: Ein schlechter	
Teil eins	73	Der Job	96	Tag, um berüchtigt zu sein	117
Teil zwei	73	Schauplätze	97	Begegnung 2: Es ist eine Falle!	117
Der Job	74	Das Oktagon	97	Begegnung 3: Beste Feinde	118
Teil eins	74	Besondere Anmerkungen	97	Begegnung 4: Runner	
Teil zwei	77			und Gendarm	118
				Besondere Anmerkungen	118

29: DIE GALA	119	Hauptcharaktere	135	CHARAKTERFUNDGRUBE	150
Aufhänger	119	Ares Macrotechnology	135	Abyssa	150
Kontakt herstellen	119	Arleesh/Graue Zelle/Jakutien/		Becky Wu Ping	150
Vor der Gala	119	Erwachte Verbündete	136	Carol „Cat“ McTavish	151
Während der Gala	121	Aztechnology: J.J. Harvin	136	Donovan James Eastling (DJ)	152
Willkommen auf den Afterpartys	123	Aztechnology: Domingo		Eager	152
30: DAS WESEN DES DENKENS	124	„Ding“ Ramos	137	El Guapo (Jay Houston)	152
Aufhänger	124	Dis	137	Fluffy Duck	153
Der Job	124	Ghostwalker	138	Gerald Ramius („Gramius“)	153
Reinhören	124	Jonathan Blake	139	Gu Guanyu	154
Ein zweites Team	125	Mitsuhamma Computer		Hadrian Williams-Lee	155
Nachspiel	126	Technologies	139	Indica Meiers	155
Schauplätze	126	Monaden/Vida Nova/Evo	139	Jonathan Blake	156
44 Union Square	126	Piper Jane und die		Malcolm Jamal Sutton	156
Hauptcharaktere	127	unabhängige Presse	140	MCT-Monadenjäger	157
31: DER SITZ DER GEHEIMNISSE	127	Prometheus Engineering	140	Die Nullsekte	157
Aufhänger	127	OmniStar	141	Piper Jane	159
Der Job, Teil eins	128	Die Seedrachin	142	Rikki Nguyen	159
Schauplätze	128	UCAS-CIA	142	Silver Nail	160
Topside	128	Nachspiel	143	Spyder	161
Die Metaebene von Dis	130			Sully	162
Die Fabrik	131			Vida Nova	162
Der Job: Teil zwei	131	ZUSAMMENFASSUNG			
32: HINTER DEM VORHANG	132	DER HANDLUNG	144	ANHANG: MONADEN	
Aufhänger	132	Präambel: Hintergrund	144	ALS SPIELCHARAKTERE	163
Der Job	132	Der zentrale Handlungsbogen	145	Nanitenvolumen: Grundlagen	163
Anruf von Piper Jane	133	Hintergrund (MCT)	146	Erschaffungskosten	164
Dis-sens	133	Hintergrund (SpinGlobal)	147	Monadenfähigkeiten	164
Einschüchterung	133	Hintergrund (Evo)	147		
Die Nachricht der Witwe	133	Hintergrund (Aztechnology)	147		
33: DAS MINENFELD		Hintergrund (Ares)	148		
DES SCHICKSALS	134	Hintergrund (Ghostwalker)	148		
Aufhänger	134	Hintergrund (Nullsekte)	148		
Der Job	135	Hintergrund (Dis)	148		
		Hintergrund			
		(Arleesh/Graue Zelle)	149		



IMPRESSUM

Projektentwicklung: Jason M. Hardy

Texte: Jim Greene, Jason M. Hardy, J. Keith Henry, James Meiers, Louis Ray, Scott Schletz, Malik Toms

Redaktion: Jason M. Hardy, Donald Rawlings

Coverbild: Jack Hoyle

Illustrationen: Paola Andreatta, Jori Bolton, Wagner Chrissante, Tyler Clark, Jack Hoyle, Lukasz Matuszek, Victor Manuel Leza Moreno, Marco Pennacchiotti, Andreas „AAS“ Schroth, Jose-Luis Segura, Marc Sintes, Anselm Zielonka

Design & Produktion: Matt „Floored“ Heerdt

Senior Art Director: Brent Evans

Shadowrun Art Director: Ian King

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Lektorat und Spieltester: Alex Abernathy, Chris Edwards, Robert Gurley, Jim Greene, Lex Greene, Mason Hart, J. Keith Henry, Bill Murphy, Louis Ray, William Schottler, Robert Volbrecht, Jeremy Weyand

Deutsche Chefredaktion: Andreas „AAS“ Schroth

Redaktion der deutschen Ausgabe:

Benjamin Plaga

Übersetzung: Christian Götter, Michael Grassl, Melanie Helke, Marius Larws, Ingo Meuters, Benjamin Plaga, Nadja Sommerfeld

Lektorat der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga, Lars Schiele

Errata der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga

Zusätzliche Errata: René Matis, Stefan Prella, Robert Spahl

Layout und Covergestaltung der deutschen Ausgabe:

Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2023 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



Pegasus Press

EINLEITUNG

1887 veröffentlichte Nellie Bly in der *New York World Ten Days in a Mad-House*, was zu Reformen in der Behandlung von Geisteskranken führte.

1893 gründete S. S. McClure in New York City das Magazin *McClure's*, das sich zu einem der führenden Vertreter der Muckraker-Bewegung entwickelte und Enthüllungsberichte über den Kohlebergbau, politische Korruption, Manipulationen von Fonds und vieles mehr veröffentlichte.

1971 veröffentlichte die *New York Times* die Pentagon-Papiere, die aufzeigten, wie die Öffentlichkeit über den Vietnamkrieg belogen worden war. Die Anti-Kriegs-Stimmung nahm zu.

In New York tobten die Kämpfe schon oft am heftigsten, wenn es um die Enthüllung brisanter Geheimnisse ging. In der Sechsten Welt ist es wieder so weit, denn einige Geheimnisse sind in Manhattan gelandet und warten auf das richtige Team, das sie aufdeckt – und herausfindet, was man mit ihnen anstellen kann. Die Fäden der Geschichten um die Ermordung von Johnny Spinrad, die jüngste Krise in Denver und die mysteriöse Metaebene namens Dis laufen alle hier zusammen, und einige Leute mit Geld sind bereit, einiges davon auszugeben, um sie in die Hand zu bekommen. Es ist definitiv an der Zeit, nach New York zu reisen und dort ein wenig im Schmutz herumzuwühlen.

Flüsternetze beginnt mit *New York enthüllt*, einem Update über den Zustand von New York City in den 2080ern. Mit Informationen über die

Ein- und Ausreise, die Stadtbezirke, das organisierte Verbrechen, wichtige Orte und vieles mehr liefert es den Charakteren die Informationen, die sie benötigen, um sich in dieser Konzernklave zurechtzufinden.

Als Nächstes folgen die Missionen selbst. In diesem Buch gibt es dreiunddreißig davon, die eine Reihe von Handlungssträngen abdecken, in denen erfahrene Shadowrunner eine Fülle von Informationen aufdecken können. Sie entscheiden dann selbst, wie sie diese Informationen am besten einsetzen – und hoffen, dass ihre Aktionen nicht zu einem Bumerang für sie werden.

Diese Missionen enthalten viele Handlungsstränge und eine Menge versteckter Motive, daher ist das nächste Kapitel die *Zusammenfassung der Handlung*, die dir helfen soll, alle Einzelheiten der Storyline zu verstehen.

Zum Schluss enthält die *Charakterfundgrube* Spielwerte für viele der wichtigen NSC, denen die Charaktere in dieser Kampagne begegnen können.

Diese Informationen sind alles, was du brauchst, um die Spielcharaktere nach Manhattan zu befördern, sie auf die Stadt loszulassen und zu sehen, wie sie dort unter all den Machenschaften der Mächtigen überleben. Wenn sie gut und klug genug sind, verbessern sie die Lage einiger Leute in der Sechsten Welt vielleicht ein wenig – und den Stand ihres Bankkontos sehr deutlich.

Hinweis: Die Karte von Manhattan wird von Pegasus Press zum Herunterladen online gestellt auf:
www.pegasusdigital.de



AUF KURS

VON JASON M. HARDY

Jugaad hatte sich fest vorgenommen, die Datei auf dem Chip in ihrer Tasche zu lesen, sobald sie nicht mehr auf der Flucht war. Sie war allerdings nicht allzu optimistisch, dass das in absehbarer Zeit der Fall sein würde.

Warum hatte sie nur ausgerechnet heute knalliges Rot angezogen? Aber es hatte ein Konzernjob sein sollen – ein paar Leute treffen, ein paar Hände schütteln, die Weichen für die Zukunft stellen. Ruhig und beschaulich. Nicht das hier.

Sie rannte die Park Avenue hinunter und ignorierte ein Dutzend Motorroller – sobald sie auf einen aufspränge, würden ihre Verfolger ihn entweder lahmlegen oder tracken. Es hätte sich vielleicht trotzdem gelohnt, um ihr eine Verschnaufpause zu gönnen. Sie war schon eine halbe Stunde lang gelaufen. Oder eine Stunde. Oder ewig. So ungefähr.

Ihre Größe war sowohl ein Vorteil als auch ein Nachteil. Sie konnte nicht über die Menge hinwegsehen, konnte nicht planen, indem sie nach vorne schaute. Sie befand sich in einem Wald aus Hüften und Beinen. Andererseits konnte sie besser durch diesen Wald hindurchschlüpfen als ihre Verfolger, um die Passanten herum, zwischen ihnen hindurch und manchmal sogar durch ihre Beine hindurch. Die Verfolger waren Orks in schwarzen Anzügen. Sie sahen bedrohlich aus und hatten Pistolen gezogen, sodass ihnen viele Leute aus dem Weg gingen. Aber das hier war Manhattan. Einige Leute weigerten sich, beiseitezutreten oder auch nur aus-

zuweichen, und die Kerle, die Jugaad jagten, waren nicht die beweglichsten Geschöpfe auf diesem Planeten. Einige Schulterstöße und andere Berührungen konnten sie nicht vermeiden. Dadurch wurden sie ein wenig langsamer, und sie konnte ihren Vorsprung vergrößern.

Aber das reichte nicht aus. Es würde Verstärkung kommen – vielleicht andere Wachleute, vielleicht das NYPD. Es konnte gut sein, dass sie vor ihr auftauchten und ihr sofort den Weg abschnitten.

Sie musste mehr tun, als den Abstand zwischen sich und ihren Verfolgern zu vergrößern. Sie musste verschwinden.

Gäbe es doch nur eine Menge aus rot gekleideten Hanumans, in der sie untertauchen könnte.

Sie war jetzt unterhalb der 55th Street und näherte sich der Grand Central Station. Das mochte schlecht sein. Viele Metamenschenmassen, in denen sie untertauchen konnte, aber auch viele Polizisten. Wahrscheinlich gab es viele Stellen, an denen man sie abfangen konnte. Es schien eine gute Idee, woanders hinzulaufen. Vielleicht nach Westen, wo es richtig touristisch wurde. Oder nach Osten, wo es elegant wurde.

Sie entschied sich für den Westen, weil New Yorker Touristen hassten – sie waren unberechenbar und brachten den Fluss der Stadt durcheinander. Sie hoffte, dass sie alle außer ihr durcheinanderbringen würden.

Sie rannte die 52nd Street hinunter, vorbei an der Madison zur Fifth Avenue. Nördlich von St. Patrick's, nicht weit entfernt vom Empire State Building. Überall Restaurants und Geschäfte mit lächerlichen Mondpreisen.

Ein paar Leute schauten ihr hinterher, als sie um die Ecke flitzte, aber das war nichts im Vergleich zu dem, was passierte, als die Orks ihr folgten. Schreie ertönten, Leute gingen