

SHADOWRUN®

BLUTIGE ANFÄNGE



Pegasus Press

INHALT

Einleitung	3	Szene 5: Der Lohn der Mühen	40
Ein Abenteuer leiten	3	Nach dem Run	40
Der Aufbau der Abenteuer	4	Beinarbeit	41
Nichtspielcharaktere	5	Nichtspielcharaktere	43
Die Abenteuer als Mini-Kampagne	6		
TESTLAUF	8	DU BIST, WEN DU KENNST	44
Hintergrund	8	Die Handlung im Überblick	44
Überblick	8	Szene 1: Hamburger Schietwedder – Der Auftrag	44
Szene 1: Gruppenzusammenführung	9	Szene 2: Beim Hehler	47
Szene 2: Briefing in Berlin	11	Szene 3: Tauchgang	51
Szene 3: Besser rot als tot	15	Szene 4: Die versiegelte Tür	54
Szene 4: Fühlt den Schmerz	19	Szene 5: Datenpaket	55
Szene 5: Schluss mit lustig	20	Nach dem Run	58
Szene 6: Heiß servierte Rache	22	Handout	60
Nach dem Run	22		
Nichtspielcharaktere	23	EPILOG – DER VORHANG FÄLLT	61
Handouts	28	Hintergrund	61
EIN ENTWAFFNENDER BESUCH	31	Die Handlung im Überblick	61
Hintergrund	31	Szene 1: Der Auftakt	61
Die Handlung im Überblick	31	Szene 2: Showdown am Wasser	62
Szene 1: Fishy	32	Szene 3: Die Abrechnung	64
Szene 2: Schauen wir uns mal um	33	Nach dem Run	66
Szene 3: Des Einbruchs erster Teil	36	HAUPTCHARAKTERE	67
Szene 4: Des Einbruchs zweiter Teil	38	Ronin	67
		Kizoku	70

Hinweis: Die Karten und Handouts dieses Buchs werden von Pegasus Press zum Herunterladen online gestellt auf:

www.pegasusdigital.de

IMPRESSUM

Texte: Daniel Jennewein, Christian Paschke, Frank Plenert, Andreas „AAS“ Schroth
 Deutsche Chefredaktion: Andreas „AAS“ Schroth • Redaktion: Jeannie Heinzmann, Andreas „AAS“ Schroth
 Umschlagsillustration: Andreas „AAS“ Schroth • Illustrationen und Karten: Andreas „AAS“ Schroth
 Lektorat: Benjamin Plaga • Deutsches Coverlayout: Ralf Berszuck • Deutsches Layout: 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.

ISBN 978-3-96928-102-4



Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press

EINLEITUNG

Blutige Anfänge ist eine Abenteuersammlung für *Shadowrun, Sechste Edition*. Die hier enthaltenen Abenteuer wurden gezielt für neu erschaffene *Shadowrun*-Charaktere sowie neu entstandene Runden geschrieben – seien es Runden aus Rollenspiel-Neulingen und Unerfahrenen im *Shadowrun*-System oder Gruppen erfahrener Rollenspiel-Fans, die gemeinsam eine neue Runde einander unbekannter *Shadowrunner* starten wollen. Zum Spielen sind außer diesem Buch und dem Grundregelwerk (SR6) keine weiteren Bücher erforderlich. Alle angegebenen Charakterwerte und Regeln beziehen sich auf diese *Shadowrun*-Version.

Spielende sollten das Abenteuer nicht über diesen Punkt hinaus lesen. Tun sie es doch, verderben sie sich den eigentlichen Spaß am *Shadowrun*-Spiel: ein Abenteuer aus der unwissenden Perspektive des eigenen Charakters zu erleben und den Dingen mit List und guten Ideen selbst auf den Grund zu gehen.

EIN ABENTEUER LEITEN

Spiellegen ist eine Kunst. Aber keine Hexerei. Die oberste Regel lautet, Spaß zu haben. Wenn irgendetwas im Abenteuer nicht funktioniert, auf deine Situation am Spieltisch nicht zutrifft oder du es einfach anders handhaben willst: Bitte!

Hier sind ein paar grundsätzliche Tipps für den Anfang:

Schritt 1: Lies das Abenteuer. Mach dich mit dem generellen Ablauf der Ereignisse vertraut. Je besser du den geplanten Ablauf des Abenteuers im Kopf hast, desto besser kannst du auf unvorhergesehene Aktionen deiner Spielrunde reagieren.

Schritt 2: Pass das Abenteuer an. Vielleicht gefallen dir einzelne Aspekte des Abenteuers nicht, oder du bezweifelst, dass es für deine Gruppe und die besondere Herangehensweise des Runnerteams funktioniert. Vielleicht möchtest du das Abenteuer an einem anderen Ort spielen lassen, eine andere Fraktion als die vorgegebene zum Feind bzw. zur Auftraggeberin machen oder einzelne Nichtspielcharaktere stärker oder schwächer machen. Was immer du verändern willst: Tu's einfach. Es ist jetzt *dein* Abenteuer.

Schritt 3: Kenn die Charaktere. Als Spiellegen sollst du eine Kopie aller Charakterbögen oder

SL-TIPPS

Du übernimmst die Funktion der Spiellegen (kurz SL) in deiner *Shadowrun*-Runde, hast aber bisher keine oder wenig Erfahrung darin, wie man das macht? Keine Angst: Die Abenteuer in diesem Band wurden extra für Neu- und Wiedereinsteigende geschrieben. Du findest überall im Text verteilt Infokästen mit SL-Tipps, die dir zusätzliche Hilfestellungen geben. Befolge, was dir sinnvoll scheint, und ignoriere, was dir unsinnig vorkommt oder dich mehr belastet, als es dir hilft.

Noch mehr Spielhilfen, Tipps zum Runden- und Kampagnenbau sowie dazu, wie man sich das Spiellegen erleichtern kann, findest du im SR6-Buch *Hinter dem Vorhang*.

wenigstens eine Zusammenfassung der wichtigsten Werte und Fakten der einzelnen Spielcharaktere haben. Häufig gehen vorgefertigte Abenteuer an irgendeinem Punkt davon aus, dass ein bestimmter Charaktertyp oder eine konkrete Fertigkeit im Team vorhanden ist. Ist das nicht der Fall, musst du die kritische Stelle gegebenenfalls so abändern, dass sie trotzdem überwunden werden kann. Die Gruppe sollte immer die Chance haben, das Abenteuer mindestens zu überleben und es im Idealfall auch erfolgreich abzuschließen. Der Weg zum Sieg darf gerne eine Herausforderung sein – nur bitte keine unmögliche.

Schritt 4: Notier dir beim Spiel wichtige Begegnungen und Ereignisse. So behältst du den Überblick für die spätere Vergabe von Karma, Reputation und gegebenenfalls Fahndungsstufen. Vor allem aber generierst du so Aufhänger für mögliche Folgen, die sich aus dem Abenteuer ergeben. Gehen die überlebenden Nichtspielcharaktere nach Hause und vergessen das Ganze? Gibt es neue Feinde und offene Rechnungen? Oder womöglich auch neue Freunde und Connections?

Schritt 5: Keine Panik! Niemand kann jede Regel kennen, jede Eventualität berücksichtigen, immer die perfekte atmosphärische Beschreibung aus dem Hut zaubern oder sich niemals irren. Find dich damit ab. Du wirst Fehler machen, weil jeder Mensch Fehler macht. Du wirst dich falsch an eine Regel erinnern oder eine andere komplett vergessen. Du wirst die wichtigste Charaktereigenschaft einer Gegnerin übersehen oder bei der Beschreibung eines Raumes vergessen, den eigentlich gut sichtbaren Notausgang oder das

VEREINFACHTE PROBEN

Regeln dienen der Förderung des Spiels, nicht der Verhinderung desselben. Wenn du keine Werte zu dem besoffenen Troll in der Bar hast, mit dem sich die Runner spontan anlegen, schätze ab, wie kompetent der Nichtspielercharakter in der spezifischen Aufgabe ist, für die du gerade würfeln musst.

KOMPETENZNIVEAU UND WÜRFELPOOLS

Ahnungslos (z. B. Konzernbürger, der erstmalig eine Waffe abfeuert (Schießen))	2
Ungeübt (z. B. Familienvater, der gelegentlich auf Handsteuerung fährt (Fahren))	4
Kompetent (z. B. Jugendliche im Kampfsportzentrum (Nahkampf))	6
Ausgebildet (z. B. Konzerngardist (Schießen), ausgebildeter Elektroniker (Elektronik))	9
Herausragend (z. B. erfahrene Ermittlerin (Wahrnehmung), Neurochirurg (Biotech))	12
Elite (z. B. Spezialeinheit (Schießen), Ninja (Schleichen), Konzernboss (Verhandeln))	15+

Plus: Wann immer dir unklar ist, wie eine Situation „exakt nach den Regeln“ zu klären ist, überschlag im Kopf, wie schwierig dir die angesagte Aktion erscheint (vgl. *Richtlinien für Schwellenwerte*, SR6, S. 37), und verteile bis zu 2 Punkte Edge an die Seite, die dir in der Situation im Vorteil scheint.

Herandonnern des sich nähernden Konzernhelis zu erwähnen. So etwas passiert. Pack die Panik beiseite und lass die Show weitergehen, indem du den Fehler mit minimaler Ablenkung vom Geschehen kittest – der Heli kann ja auch ein paar Runden später kommen. Deine Runde wird eine zügige Abwicklung mehr schätzen, als wenn du eine Viertelstunde lang durch das Regelbuch blätterst oder ständig unterbrichst, um erst noch mal das halbe Abenteuer zu lesen. Wenn etwas total schiefgeht: Scheu dich nicht davor, „sorry“ zu sagen und dem Runnerteam den zügigen Rückzug durch die nachgereichte Notausgangstür zu ermöglichen, statt alle zu töten.

SL-TIPP: LASS DEN SPIELENDEN IHRE FREIHEIT

Denk daran, dass der eigentliche Sinn des Rollenspiels darin besteht, dass die Spielenden ihre Charaktere machen lassen können, was sie wollen. Du als Spielleitung stellst nur die Umwelt dar und lässt diese auf die Aktionen der Spielenden bzw. ihrer Charaktere reagieren. Wenn du eine schöne Szene im Kopf hast, aber die Runner nicht so handeln, wie du es gerne hättest oder erwartet hast, zwing die Gruppe nicht, deinen Vorstellungen zu folgen. Auch wenn's schade ist.

DER AUFBAU DER ABENTEUER

KAPITEL

Hintergrund und Überblick: Die wichtigsten Hintergrundinfos, die du für dieses Abenteuer brauchst, und eine Zusammenfassung des Abenteuers.

Szenen: Die einzelnen Szenen des Abenteuers mit allen Informationen, um sie zu leiten.

Nach dem Run: Hier findest du zusammengefasst, was die Charaktere unterm Strich für ihre Mühen erhalten (Geld, Karma, Reputation), sowie Hinweise, welche weiteren Folgen (und Folgeabenteuer) sich aus dem Abenteuer ergeben können.

SL-TIPP: WANN WÜRFELN?

Bloß weil eine Regel existiert, muss man sie nicht bei jeder Gelegenheit anwenden. Speziell dann nicht, wenn man sie erst nachschlagen müsste. Wann immer möglich, lass die Handlung weiterlaufen und wickle Nebensächliches ohne oder nur per grob über den Daumen gepeiltem Würfelwurf (s. *Vereinfachte Proben*, oben) ab. Wenn die Deckerin also den Wachen am Tor vierzig Pizzen bestellen will, entwickle nicht erst einen kompletten Lieferdienst-Host. Überschlag im Kopf, dass dessen Würfelpool kaum gegen die Würfelberge der Deckerin ankommen wird, und lass ihr ihren Spaß – immerhin versucht hier eine Elite-Hackerin, einen unterfinanzierten, kaum gesicherten Pizzadienst auszutricksen, was wohl okay sein sollte.

Dramatik und Action der Handlung haben immer Vorrang vor der genauen Regelabwicklung.

DIE ABENTEUERSZENEN

Jedes Abenteuer setzt sich aus mehreren Szenen zusammen. Diese Szenen bilden das Grundgerüst des Abenteuers. In jeder Szene wird die wahrscheinlichste Abfolge der Ereignisse beschrieben. Dazu gibt es Tipps, wie du mit unerwarteten Wendungen und Komplikationen umgehen kannst, die unweigerlich auftreten werden. Die Szenen bestehen jeweils aus den folgenden Abschnitten, die dich mit allen nötigen Informationen versorgen:

Auf einen Blick fasst die Geschehnisse der Szene zusammen und verschafft dir einen knappen Überblick darüber, was die Runner erwartet.

Sag's ihnen ins Gesicht ist dafür gedacht, vorgelesen zu werden. Du kannst den Text natürlich nach Belieben modifizieren, um ihn an deine Gruppe und die Situation anzupassen, speziell falls die Runner auf einem anderen Weg zu dieser Szene kommen als geplant. Wenn du nicht gerne vorliest, kannst du den Einstieg in die Szene natürlich auch frei formulieren.

Hinter den Kulissen beschreibt die eigentlichen Vorgänge der Szene – das, was tatsächlich geschieht, was die Nichtspielcharaktere tun, wie sie auf die Aktionen der Spielcharaktere reagieren usw. Des Weiteren wird hier das Umfeld der Szene beschrieben, darunter beispielsweise die Wetterbedingungen, besondere Eigenschaften des Schauplatzes oder auch wichtige Gegenstände.

Keine Panik bietet Lösungsvorschläge für potenzielle Probleme, die während der Szene auftreten können. Selbstverständlich ist es unmöglich, alles vorherzusehen, was die Runner eventuell anstellen, aber dieser Abschnitt soll dir dabei helfen, häufig auftretende Probleme im Vorfeld zu bedenken, und bietet Tipps für den Umgang mit ihnen.

Daumenschrauben ist ein optionaler Abschnitt mit Vorschlägen, wie du die Szene für erfahrenere oder mächtigere Charaktere herausfordernder gestalten oder ihr insgesamt zusätzliche Würze verleihen kannst.

SL-TIPP: GESUNDER RUNNERVERSTAND

Egal, ob die Welt von *Shadowrun* für dich und deine Gruppe neu ist oder ihr sie bereits kennt: Mit einiger Sicherheit habt ihr untereinander abweichende Vorstellungen zu Details und Funktionsweisen dieser fremden magischen Welt. Aber die Runner der Gruppe leben 24 Stunden pro Tag in dieser Welt, und das schon ihr ganzes Leben lang. Ein Spieler mag es für eine gute Idee halten, „Ist hier jemand namens Schmidt?“ durch die Bar zu brüllen, aber sein Charakter weiß wahrscheinlich, dass das ziemlich dämlich ist – vor allem dann, wenn der Charakter ein erfahrener Runner ist. In diesem Fall spricht nichts dagegen, dem oder der Betroffenen einen entsprechenden Hinweis zu geben, falls er oder sie so eine Aktion ansagt.

NICHTSPIEL-CHARAKTERE

Nichtspielcharaktere (NSC) sind ein unverzichtbarer Bestandteil jedes Abenteuers. Sie sind die Verbündeten, Gegnerinnen und Gegner und Nebenfiguren, mit denen es die Gruppe im Verlauf der Handlung zu tun bekommt. Die NSC der vorliegenden Abenteuer wurden bereits komplett vorbereitet und sind an den entsprechenden Stellen im Buch zu finden.

Unwichtigere NSC werden in der Szene beschrieben, in der sie auftreten, in der Regel mit einem kurzen Text, der nur ihre wichtigsten Fertigkeiten und ihre Ausrüstung angibt. Ihre Würfelpools wurden schon im Voraus berechnet, um dir Zeit zu sparen.

Wichtige NSC, die oft in mehreren Szenen vorkommen, werden am Ende eines Abenteuers genauer beschrieben, inklusive des Großteils ihrer Fertigkeiten und ihrer Ausrüstung.

SL-TIPP: BESCHREIBE

Denk daran, dass deine Schilderungen für die Gruppe sämtliche Sinne der Charaktere ersetzen, inklusive Astralsicht und Wahrnehmung der AR oder VR. Alle Infos beziehen die Spielenden von dir: Was du ihnen nicht sagst, können sie auch nicht wissen. Sei deshalb großzügig mit Informationen und beschreibe möglichst exakt. „Ein Auto kommt auf dich zu“ oder „Du hörst ein Geräusch“ kann vieles heißen. Jeden Tag kommen Autos auf einen zu oder man hört Geräusche. „Ein Auto brettert auf dich zu – der will dich

umfahren!“ oder „Du hörst, wie sich hinter dir jemand anschleicht“ ist besser.

Bonus-Tipp: Wenn es dir schwerfällt, dich an die „besonderen *Shadowrun*-Sinne“ einiger Charaktere zu erinnern – z. B. natürliche oder kybernetische Restlichtverstärkung und Infrarotsicht, astrale Wahrnehmung bei Dualwesen, ein verstärktes Gehör, die AR der Smartbrille oder die hundartige „Superwitterung“ einer Cybernase –, dann pinn dir einen Zettel mit einer Erinnerung hinter deinen SL-Schirm.

Die NSC sollten dem durchschnittlichen Spielcharakter normalerweise einigermaßen ebenbürtig sein, doch für bestimmte Gruppen von Charakteren – vor allem von besonders erfahrenen oder kampfstarken Runnern – sind unter Umständen einige Anpassungen ratsam. In diesem Fall kannst du dich an den Regeln für Top-Runner (SR6, S. 211) orientieren.

DIE ABENTEUER ALS MINI-KAMPAGNE

Die drei Abenteuer dieses Bandes lassen sich in der vorliegenden Reihenfolge verknüpft als Mini-Kampagne spielen. Alternativ kannst du sie aber auch getrennt voneinander und in beliebiger Reihenfolge spielen. In diesem Fall drehen sich zwar alle drei Abenteuer um Auftraggebende, die ein neues Shadowrunnerteam rekrutieren und es bestimmte Missionen durchführen lassen, es handelt sich aber um völlig getrennte Aufträge und unterschiedliche Auftraggebende, die du selbst festlegen bzw. neu entwickeln kannst.

Im Abschnitt *Hintergrund* am Anfang jedes Abenteuers findest du eine kurze Zusammenfassung der Zusammenhänge für beide Spielarten (Mini-Kampagne oder Einzelabenteuer).

DER AUFTRAGGEBER

Zentraler Aufhänger der Abenteuer als Mini-Kampagne ist die tragische Figur des Auftraggebers und Schiebers Ronin, der vor fünf Jahren – damals noch unter dem Namen Kobayashi – von seinem Mentor und Geschäftspartner Kizoku in Hamburg verraten und – vermeintlich – erschossen wurde. Seit seiner schmerzvollen Genesung hat Kobayashi – nun Ronin – jeden

SL-TIPP: BLEIB GLAUBHAFT

Rollenspiel findet im Kopf statt und lebt davon, dass alle Beteiligten glauben können, was beschrieben wird. Wenn die Dinge anfangen, unglaublich oder – schlimmer – *willkürlich* zu wirken, leidet der Spaß und die Beteiligten steigen geistig aus der Szene aus.

Natürlich spielt *Shadowrun* in einer fantastischen Welt voller Magie und unglaublicher Technik. Aber eine unterbezahlte Reinigungskraft, die von einem Runner mit einer Pistole bedroht wird, sollte normalerweise Angst haben und tun, was man ihr sagt. Und nicht einen selbstmörderischen Sprint zum nächsten Alarmknopf hinlegen oder dem Runner mit einem geübten Sprungtritt die Waffe aus der Hand treten.

SL-TIPP: LEITENDE SPIELENDEN?

„Mein Charakter springt hinter einem Auto in Deckung.“ Nur hast du als Spielleitung gar nicht angesagt, dass ein Auto in Reichweite steht. Als Spielleitung steht es dir frei, zu entscheiden, ob du in einem solchen Fall die Ansage durchgehen lässt oder nicht. Zwar „dürfen“ Spielende eigentlich nichts festlegen, was über den eigenen Charakter und das von der Spielleitung Angesagte hinausgeht, aber in vielen Fällen ist eine gewisse Toleranz der beste Weg zu einem flüssigen Spiel. Weder kannst du in jeder Sekunde jedes Detail der Umgebung beschreiben noch willst du ständig mit einem Fragenkatalog zu Nebensächlichkeiten bombardiert werden. Fängt deine Runde hingegen an, deine Toleranz auszunutzen und von zunehmend fragwürdigen „Selbstverständlichkeiten“ auszugehen, solltest du dich nicht vor einem Veto und einer Richtigstellung der Ortsbeschreibung scheuen.

SL-TIPP: SPIELENDEN LEITENDE?

Ebenso wie manche Spielenden durch eigene Festlegungen von Situationen zuweilen zur Spielleitung mutieren, läuft man als Spielleitung umgekehrt Gefahr, sich zu sehr mit den NSC im Spiel zu identifizieren. Als Spielleitung solltest du dir stets bewusst sein, dass keiner der NSC „dein“ persönlicher Charakter im Spiel ist und kein NSC deinen persönlichen Schutz genießen darf. Auch wenn er oder sie cool oder dir sehr ans Herz gewachsen ist.

Ebenso solltest du darauf achten, Connections, Freunde und andere hilfreiche NSC nicht das Abenteuer

selbst lösen zu lassen. Speziell NSC-Geister, -Magier und -Decker sämtlicher Geschlechter stellen eine gewisse Verführung dar, sie als „Deus ex Machina“ zu verwenden.

Der Spaß an *Shadowrun* besteht primär darin, mit dem eigenen Charakter gefährliche Situationen zu meistern und durch eigene Schlaueit Geheimnisse zu lüften. Übernimmt diese Funktion aber ein NSC, spielt die Spielleitung letztlich mit sich selbst und nimmt den anderen Spielenden den Spaß. Selbst dann, wenn sie es „nur gut meint“ und die Charaktere retten will.