



# SHADOWRUN<sup>®</sup>

## ASTRALE PFADE



Pegasus Press



# INHALT

|                                                           |           |                                        |            |
|-----------------------------------------------------------|-----------|----------------------------------------|------------|
| <b>EINLEITUNG</b>                                         | <b>4</b>  | <b>Abschnitt 04: Bedrohungsanalyse</b> |            |
|                                                           |           | disianische Verbündete                 | 70         |
| <b>JACKPOINT</b>                                          | <b>5</b>  | Spielinformationen                     | 73         |
| <b>TOTE MENSCHEN</b>                                      | <b>6</b>  | <b>DER INSEKTENBAU</b>                 | <b>76</b>  |
|                                                           |           | Bugs für Anfänger                      | 78         |
| <b>IHR WOLLT ALSO EINE METAEBENE BESUCHEN</b>             | <b>10</b> | Neue, schreckliche Aussichten          | 80         |
| Warum man eine Metaebene besuchen sollte                  | 11        |                                        |            |
| Was ist eine Metaebene?                                   | 14        | <b>DIE EBENE DER SCHLACHTEN</b>        | <b>93</b>  |
| Wie man eine Metaebene besucht                            | 14        | Entdeckung                             | 94         |
| Welche Metaebenen gibt es?                                | 16        | Eine höchst überraschende Rückkehr     | 96         |
| Technologie auf den Metaebenen                            | 24        | Exkursionen                            | 97         |
| Spielinformationen                                        | 26        | Epizentrum der Streitigkeiten          | 98         |
|                                                           |           | Das Kolosseum                          | 99         |
| <b>DIE ELEMENTAREBENEN</b>                                | <b>28</b> | Einheimisch werden                     | 99         |
| Erde                                                      | 28        | Kadenz                                 | 102        |
| Luft                                                      | 33        | Warum kämpfen?                         | 102        |
| Feuer                                                     | 38        | Spielinformationen                     | 103        |
| Wasser                                                    | 42        |                                        |            |
| Spielinformationen                                        | 46        | <b>DIE ZITADELLE</b>                   | <b>105</b> |
| <b>DIS</b>                                                | <b>60</b> | Vom Ende her                           | 106        |
| Abschnitt 00: Vorwort                                     | 61        | Die erste Jagd                         | 108        |
| Abschnitt 01: Überblick                                   | 61        | Nur nicht abtrünnig werden             | 109        |
| Abschnitt 02: Disianische Physiologie<br>und Gesellschaft | 63        | Die zweite Jagd                        | 111        |
| Abschnitt 03: Die disianische Metaphysik                  | 68        | Die Katakomben                         | 111        |
|                                                           |           | Raubzug in den Schatzkammern           | 113        |
|                                                           |           | Keine Geheimnisse mehr                 | 114        |



|                                  |            |                                     |            |
|----------------------------------|------------|-------------------------------------|------------|
| Golemjagd leicht gemacht:        |            | Die Große Mutter                    | 136        |
| Ein Ratgeber für Spaß und Profit | 114        | Miko                                | 136        |
| Spielinformationen               | 117        | Krieg                               | 137        |
|                                  |            | Dinosauriergeister                  | 137        |
| <b>DER ORT DER WOLKEN</b>        | <b>118</b> | Beschützergeister                   | 137        |
| Hinkommen                        | 119        | Regionen Tandoras                   | 138        |
| Bewohnende des Ortes der Wolken  | 120        | Die Rückkehr                        | 141        |
| Der Turm                         | 120        | Abenteureraufhänger                 | 141        |
| Die Wolkeninseln                 | 122        | Spielinformationen                  | 142        |
| Der Große Sturm                  | 122        |                                     |            |
| Herumkommen                      | 123        | <b>DIE ÖDEN VON MIGGON</b>          | <b>147</b> |
| Luftschiffe                      | 123        | Reise nach Miggon                   | 147        |
| Luftpiraten                      | 123        | Metaplanare Übertragung in Miggon   | 148        |
| Freibeuter                       | 124        | Sehenswürdigkeiten                  | 149        |
| Bergbau in den Wolken            | 124        | Einwohner Miggons                   | 150        |
| Die Pirateninsel                 | 124        | Abenteureraufhänger                 | 152        |
| Die Schwarzer Eisenhimmel        | 126        | Spielinformationen                  | 154        |
| Megakonzerne am Ort der Wolken   | 126        | Begegnungen                         | 160        |
| Spielinformationen               | 128        |                                     |            |
| Abenteureraufhänger              | 130        | <b>DIE KUNST ZU REISEN</b>          | <b>163</b> |
|                                  |            | Wege zu den Metaebenen              | 163        |
| <b>DAS LAND DER DINO-BESTIEN</b> | <b>132</b> | Tore, Spalte und Portale            | 168        |
| Ankunft auf der Ebene der Tiere  | 133        | Das Astralmeer                      | 172        |
| Ankunft auf der Insel Tandora    | 133        | Metaplanare Übertragung             | 174        |
| Begegnung mit den Tandoranern    | 134        | Die Erschaffung neuer Metaebenen    | 180        |
| Was sind die Tandoraner?         | 134        |                                     |            |
| Die tandoranische Zivilisation   | 134        | <b>CHARAKTER- UND CRITTER-INDEX</b> | <b>187</b> |

## IMPRESSUM

**Texte:** Kevin Czarnecki, Francis Jose, Lindsay Kaye, Clifton Lambert, Adam Large, Louis Ray, RJ Thomas

**Coverbild:** Ben Giletti

**Illustrationen:** Paola Andreatta, Bruno Balixa, Marie Baumgarten, Jori Bolton, Tyler Clark, Kat Hardy, Lukasz Matuszek, Victor Manuel Leza Moreno, Marco Pennacchiotti, Júlio Rocha, Rob Ruffolo, Jose-Luis Segura, Kim van Deun

**Design & Produktion:** Matt "Graphics Dude" Heerdt

**Shadowrun Art Director:** Ian King

**Projektentwicklung:** Jason M. Hardy

**Lektorat:** Aaron Dykstra, Mason Hart, J. Keith Henry, Louis Ray, Jeremy Weyand

**Deutsche Chefredaktion:** Andreas „AAS“ Schroth

**Redaktion der deutschen Ausgabe:**

Benjamin Plaga

**Übersetzung:** Christian Götter, David Grade, Michael Grassl, Jan Helke, Melanie Helke, Marius Larws, Ingo Meuters, Benjamin Plaga

**Lektorat der deutschen Ausgabe:** Benjamin Plaga, Lars Schiele

**Errata der deutschen Ausgabe:** Benjamin Plaga

**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.

ISBN 978-3-96928-105-5



Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE  
WWW.PEGASUS.DE  
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE







## EINLEITUNG

Wenn die Welt sich an ihren Nähten auseinanderreißt, ist es nicht die schlechteste Idee, sich umzusehen, wie andere Welten sich so machen. Erwachte wissen schon lange von der Existenz der Metaebenen: Reichen, die parallel zu unserer materiellen Welt existieren. In letzter Zeit jedoch sind diese Reiche zunehmend in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt, weil in der Sechsten Welt Risse im Gewebe der Realität erschienen sind. Manche dieser Risse ermöglichen einen Blick in eines dieser anderen Reiche, aber nicht mehr. Andere jedoch erlauben den Durchgang zu diesen Metaebenen, und in einigen Fällen ist dies sogar mündigen Personen möglich.

Aber nur weil eine metaplanare Reise möglich ist, heißt das noch lange nicht, dass sie leichtfertig angetreten werden sollte. *Astrale Pfade* ist der Wegweiser zu den Metaebenen – wie man hinkommt, was man besuchen sollte, was man meiden sollte und natürlich, wie man sicher wieder zurückkehrt.

Das erste Kapitel, *Ihr wollt also eine Metaebene besuchen*, gibt euch einen Überblick über die grundlegende Geografie der Metaebenen und wie ihr dort navigieren könnt und stellt einige Metaebenen vor, die unserer Ebene am nächsten liegen, wie zum Beispiel die *Ebene der Metamenschheit* und die *Ebene der Tiere*, aus denen viele Geister kommen, die unsere Ebene besuchen.

Die nächsten Kapitel behandeln einige der interessantesten Metaebenen da draußen und informieren euch über das, was ihr darüber wissen müsst und weswegen ihr diese Gegenden besuchen solltet – oder weswegen ihr, falls ihr euch jemals dort wiederfindet, so schnell wie möglich abhauen solltet.

Zunächst werden die *Elementarebenen* – Erde, Feuer, Luft und Wasser – beschrieben. Sie sind die Heimat einiger der Geister, die am häufigsten in unsere Ebene gerufen werden. Dieses Kapitel enthält Wegweiser zu den großen Siedlungen und den Kardinalpolen, an denen sich diese Ebenen treffen.

Danach wird eine Ebene beschrieben, die seit einiger Zeit für viel Aufmerksamkeit sorgt: *Dis*, die verdächtigt wird, eine Rolle bei den Ereignissen gespielt zu haben, die zur Dezimierung der UCAS beitrugen.

Wo wir gerade von Ebenen sprechen, die eine Quelle für irdische Probleme sind: Als Nächstes wird der *Insektenbau* beschrieben, die Heimat der Insektengeister. Es folgt die *Ebene der Schlachten*, ein seltsamer Ort, der Schauplatz eines endlos scheinenden Krieges, in den Besuchende leicht hineingeraten – und möglicherweise zu viel Gefallen daran finden – können.

Danach kommen wir zur *Zitadelle*, einer potenziellen Schatztruhe für Runner, die nach Informationen suchen. Gerüchte besagen, dass sie viele Arten magischen Wissens birgt, falls ihr den Rätseln und Herausforderungen die Stirn bieten könnt, die sie bereithält.

Der *Ort der Wolken* ist eine Hyper-Metaebene der Ebene des Wassers. Die Konzerne haben ihn entdeckt und versuchen, alle Ressourcen dort auszubeuten, die sie von dort zu unserer Ebene transportieren können.

Das *Land der Dino-Bestien* befriedigt eure Fantasien über das Zusammenleben mit Kreaturen, die schon lange ausgestorben waren, als die Menschheit auftauchte, und hilft euch, die Herausforderungen zu verstehen, die entstehen, wenn ihr in der Nähe solcher Wesen seid.

Danach werden die *Öden von Miggon* beschrieben, ein postapokalyptischer Albtraum, in dem einige der schlimmsten Befürchtungen der Metamenschheit wahr geworden sind. Er wirkt wie ein Ort, den man meiden sollte, aber mindestens ein Konzern hat dort Fuß gefasst, was die Frage aufwirft, was er dort plant.

Das abschließende Kapitel, *Die Kunst zu reisen*, enthält alle Regeln, die ihr braucht, um metaplanare Reisen in euer Spiel einzubinden, einschließlich Regeln, um schnell zufällige Metaebenen zu erschaffen.

Mit *Astrale Pfade* könnt ihr euer *Shadowrun*-Spiel an neue Orte verlegen, euren Charakteren neue Herausforderungen bieten und sehen, ob sie sie bewältigen können.



////////////////////////////////////  
**CONNECTING TO JACKPOINT VPN...**  
**...IDENTITY SPOOFED**  
**...ENCRYPTION KEYS GENERATED**  
**...CONNECTED TO ONION ROUTERS**  
////////////////////////////////////

**>Login**  
**>Passwort eingeben**

-----  
**... Biometrischer Scan bestätigt**  
**Verbunden mit <Fehler: Knoten unbekannt>**  
////////////////////////////////////

„Ich habe alte Flammen gehegt, über das Gewesene geklagt, bin in ein Land geraten,  
das die Zeit vergessen hat.“  
— Lord Huron  
////////////////////////////////////

Willkommen zurück im JackPoint, Chummer. Deine letzte Sitzung wurde vor **27 Stunden, 8 Minuten, 34 Sekunden** getrennt.

## **AKTUELLE HINWEISE**

Die Metaebenen sind wilder und merkwürdiger als jeder andere Ort, den ihr kennt – und jetzt ist es leichter, dorthin zu gelangen. Ein Überblick über all das ist eine Notwendigkeit, also hier ist er. –Glitch  
////////////////////////////////////

## **NEUE DATEIEN**

**>>> Die Waffe, die die Kons am meisten fürchten, ist ein gut eingesetztes Geheimnis.** [FLÜSTERNETZE]  
**>>> Es geht nicht nur darum, was du ersetzen kannst, sondern auch darum, was du ergänzen kannst.** [BODYSHOP 2082]  
////////////////////////////////////

## **TOP-NEWS**

**>>> Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler führender Universitäten reagieren auf Behauptungen, dass neurologische Rekonstruktionen funktionieren: „Nicht mehr als Gerüchte.“**  
**>>> Die CAS und die Native American Nations eröffnen den „Zukunftsgipfel Nordamerika“.**  
**>>> Europäische Nationen denken darüber nach, Flüsse von den Ozeanen aus fließen zu lassen, um Dürren entgegenzuwirken.**  
////////////////////////////////////

## **JACKPOINT-STATISTIK**

55 User sind im Netzwerk aktiv.

## **NEUESTE NACHRICHTEN**

Metaplanare Forschungseinrichtung Pentacle verschwunden.

## **DEIN JACKPOINT**

**>>> Du hast 4 neue private Nachrichten.**  
**>>> Du hast 8 neue Antworten auf deine JackPoint-Einträge.**  
**>>> ASPS veröffentlicht Stellungnahme: „Extreme Sorge“ über Manaaktivitäten.**  
**>>> Ares: Auswahl des/der nächsten permanenten CEO „steht kurz bevor“.**

8 Mitglieder sind online und in deiner Region.

**DEIN AKTUELLER REPUTATIONSSCORE: 738 (74 % POSITIV)**

**ZEIT: 20. August 2082, 09:22 Uhr**  
////////////////////////////////////





# TOTE MENSCHEN

VON KEVIN CZARNECKI

*Dies ist eine Geschichte über tote Menschen.*

Jahre, nachdem das letzte Darrien-Cross-Buch erschienen war, kamen Martin die Zeilen ungebeten in den Sinn; in seinen Träumen, in den wenigen, verhassten stillen Momenten, in der Dusche, auf der Jagd. Es war ironisch, dass er sie ursprünglich nur geschrieben hatte, um die öffentliche Aufmerksamkeit auf die Untaten des Ordo Maximus zu lenken, ein plausibel abstreitbarer Weg, um die Gedanken der Leute unauffällig in die richtige Richtung zu lenken, ohne dass sie es merkten. Der geschmacklose Tauchgang in die reißerische Belletristik als Vehikel für seine Botschaft kränkte seinen akademischen Stolz, und doch war es seine am meisten gefeierte Arbeit – öffentlich und gewinnbringend und, vielleicht, letztendlich vergeblich. Er hatte nicht wirklich geplant, dass die Massen sich erheben würden, um ihre geheimen vampirischen Oberherren zu stürzen, aber vielleicht hatte er auf mehr gehofft als auf Ruhm und Reichtum. Andererseits: Wenn sich sein Wunsch erfüllt hätte, wäre er jetzt hier, auf der Jagd?

*Die Infiltration war nicht leicht für ihn gewesen. Für ein geringeres Wesen als einen Vampir wäre sie unmöglich gewesen.*

Hier, im Herzen einer PILLAR-Einrichtung des Ordo, verbannt in die Tiefen einer gigantischen Höhle in der Schweiz, die auf keiner Karte auftauchte, unkartiert, un-

dokumentiert, verborgen. Versteckt und voller Schrecken, die der Beseitigung bedurften.

*Darrien war ein Mörder toter Menschen.*

Martin schüttelte den Kopf. Er musste aufmerksam bleiben. Brauchte die Anspannung. Die Sicherheit des Ordo war nach innen und außen gerichtet, nicht nur aus Vertrauensgründen unter Bestien. Woran sie hier arbeiteten, war, wovon Monster träumten. Um ein Wort zu nutzen, das Außenstehende vielleicht verstanden: Albträume.

Der Schacht hatte sich in eine Grube geöffnet, die kilometertief weit unten lag. Solange ein Alarm ausblieb, öffneten sich FAB-beschichtete Sicherheitsschotten alle drei Meter. Alle dreißig Meter befanden sich Fahrstuhl Türen. Entweder waren die Laboretagen sehr hoch, oder es lag sehr viel Dämmung zwischen ihnen, Alpengestein, das der physischen und astralen Isolierung diente. Martin hätte die Vorsicht vielleicht bewundert, wenn sie nicht dazu dienen würde, etwas zu schützen, das keine vorsichtige Seele jemals in Angriff genommen hätte.

*Die Jagd war eine einsame Sache. Auch wenn er manchmal die Gesellschaft Gleichgesinnter suchte, die seine Ziele teilten, blieben sie nie lange. Rachegelüste wurden gestillt, oder sie starben bei dem Versuch. Er hatte das länger getan als alle anderen und wusste besser als die anderen, dass ein wahrer Jäger selbst in Gesellschaft immer allein war.*

Die Sicherheitsanlagen waren schockierend einfach zu überwinden gewesen; seine Nachforschungen hatten jeden Hinweis geliefert, den er brauchte. Der Ordo war so besorgt darüber, dass jemand plaudern würde, so überzeugt von seinen Innovationen, dass er die lähmende Schwachstelle nicht erkannte, die sie begünstigten: sich auf das Vertraute zu verlassen. Das war weniger ein Wesenszug der Vampi-