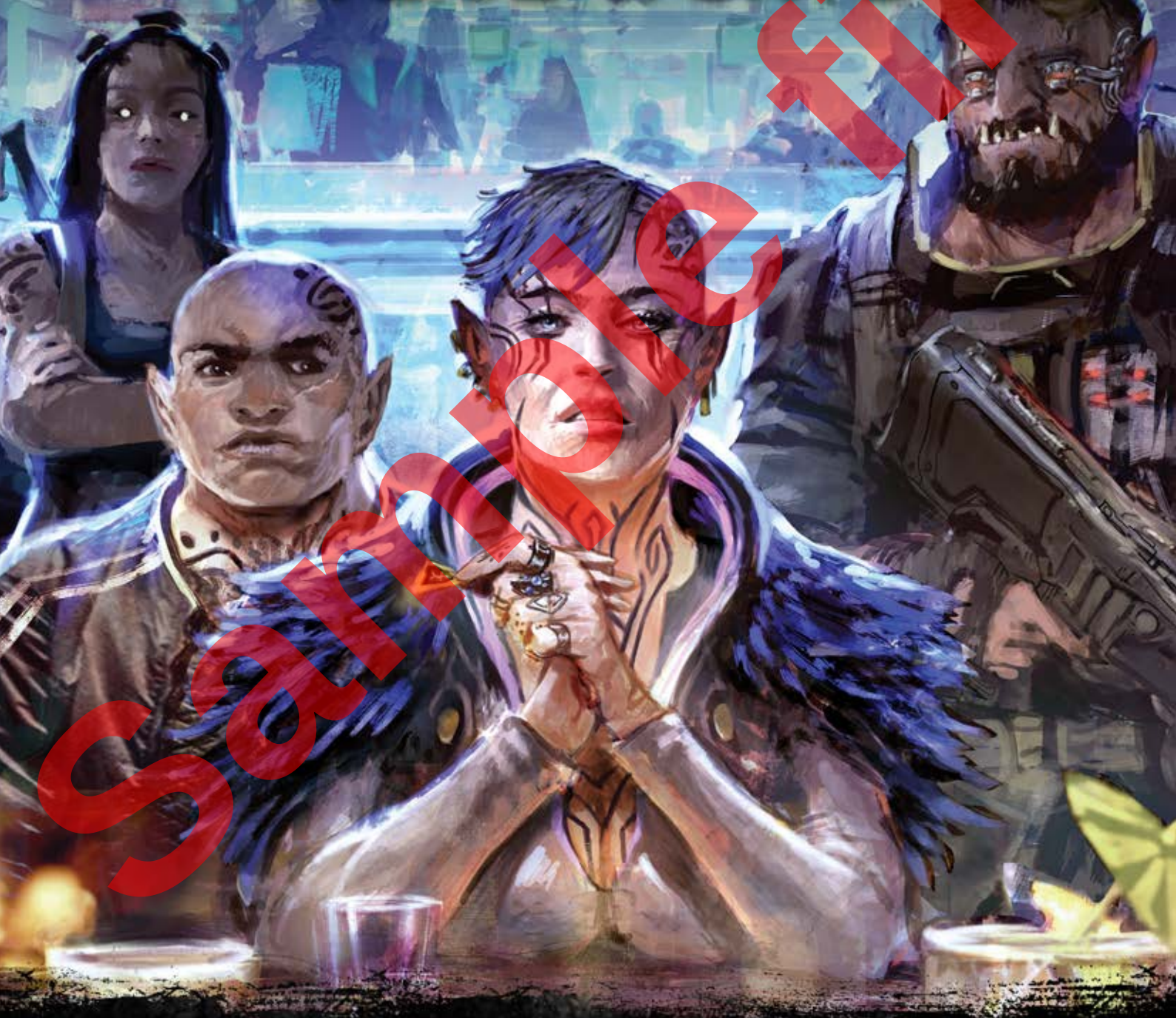


SHADOWRUN®

WEISE WÖRTE



Pegasus Press

INHALT

VERÄSTELUNGEN

6

DU WEISST NICHT, WAS DU NICHT WEISST

10

In den Schatten laufen

10

Teamwork

11

Straßenruf

11

Was du nicht weißt

13

DIE WAHL DER WAFFEN

14

DIE KUNST, UNENTDECKT ZU BLEIBEN

28

Grundlagen der Heimlichkeit

29

Die erste Regel: Aufklärung

29

Die verborgene Werkstatt

33

Tipps zur astralen Heimlichkeit

34

Manabarrieren

35

Whack-a-Mole

36

Kenne deinen Feind

36

Irreführung

37

DIE SOZIALE SEITE

41

Vertragsverhandlungen

41

Wen ihr kennt

43

Neue Leute kennenlernen

45

Connections pflegen

46

Gefallen

46

Connections vertiefen

47

Lügen und täuschen

47

Verhöre

48

DIE KUNST DES BETRUGS

53

Der schnelle Schwindel

56

Trickbetrug im großen Stil

57

Abgang mit Stil

60

Lügen als Lebensstil

63

REIN UND WIEDER RAUS

67

Entführungen mit Stil

68

Ein Auge für Details

68

Operation Kupferkondor

68

Operation Mäusekönig

72

Die Begleitung

75

Operation Fauler Krake

75

Fazit

79

HEISSE REIFEN, KALTER STAHL

81

Reinspringen

81

Die wichtigsten Fähigkeiten

82

Ein Haufen Kohle

82

Erste Schritte

83

Euer Hauptfahrzeug

84

Bodenfahrzeuge

84

Wasserfahrzeuge	85	Lassen: Zu großspurig rüberkommen	123
Luftfahrzeuge	86	Lassen: Zu bescheiden sein	123
Eure Karre aufmotzen	86	Tun: Riskiert den Kopf für	
Schwadrohnieren	88	wichtige Beziehungen	123
High-Speed-Verfolgungsjagden	92	Tun: Gelegentlich Geld verteilen	123
Abhauen	92	Lassen: Scheißen, wo ihr wohnt	123
		Tun: Kontakte verknüpfen	123
DIE LÜCKEN FÜLLEN	94	Lassen: Bekanntenkreise vermischen	124
Lasst euch das eine Lehre sein	94	Tun: Haltet euer Wort	124
Irgendwo in Wisconsin	94	Reputation reparieren	124
Das Briefing	94		
Der Run	95	IN KONFLIKT MIT DEM GESETZ	125
Manöverkritik	96	Härter, als die Polizei erlaubt	125
Alice in den Schatten	98	Wie die andere Seite denkt	125
Das Briefing	99	Kenne den Feind	126
Der Run	99	Vermeiden von Aufmerksamkeit	126
Manöverkritik	100	Umgang mit dem Gesetz	127
Kindergarten-Runner	101	Eiskalt erwischt	128
Der Run	101	Was euch erwartet, wenn ihr verhaftet werdet	128
Manöverkritik	104	‘Ich möchte mit meinem Anwalt sprechen’	128
Handwerkszeug	104	Sie werden hiermit beschuldigt ...	130
		Knast: Die falsche Art von Urlaub	132
FEINDLICHE UMGEBUNGEN	107	Die Regeln des Gefängnishofs	134
Kennt eure Grenzen	107	Spielinformationen	135
Überprüft regelmäßig die Bedingungen	108	Reaktionszeiten der Polizei	135
Stopft die Risse	108		
Verkriecht euch, wenn nötig	108	TEAMWORK	136
Nehmt Feuchtigkeit ernst	109	Chemie ist wichtiger als Können ...	
Denkt an eure Aura	109	bis zu einem gewissen Punkt	136
Kaltes Wetter	110	Prüft Referenzen. Wirklich.	137
Wüstengebiete	110	Hört einander zu	138
Sümpfe	111	KDP	138
Unter Wasser	111	Es ist okay, Leuten etwas beizubringen	139
Toxische Zonen	112	Es gibt nicht nur einen richtigen Weg	139
Gleißendes Weiß	114	Schaut auf die Unterschiede	139
Kein Tropfen Wasser weit und breit	117	Seid auf Konflikte vorbereitet	140
Spielinformationen	119	Wo man suchen muss	141
Filter-Trinkhalm	119	Mundpropaganda	141
		Was man so hört	141
EINEN RUF PFLEGEN	120	Verwendet ein Matrixforum	141
Reputationsmanagement	122	Treffen in einem Stammlokal	141
Lassen: Verlasst euch nicht zu sehr		Wie es funktioniert	142
auf euren Charme	122	Spielinformationen	146
Tun: Pflegt kurze, schnelle Kontakte	122	Neuer Vorteil	146
Tun: Lernt, Beziehungen zu lesen	122		
Lassen: Jedem alles bieten	122	DER REST EURES LEBENS	147
Tun: Tut anderen mehr Gefallen, als ihr erbittet	122	Wissen, was man will	148
Lassen: Infrage stellen, was ursprünglich		Zwei Schlüsselkomponenten	148
vereinbart war (es sei denn, die Dinge haben		Wohnen	149
sich drastisch verändert)	123	Außentüren sind großartig	150

Keine Angst vor der Polizei	150	Mit Nicht-Shadowrunnern zusammenleben	155
Wände und Böden prüfen	151	Leben mit Kindern	155
Mit den Nachbarn gut stellen	151	Gesundheitsvorsorge	157
Die Miete pünktlich zahlen	151	Straßendocs vs. DocWagon (und Ähnliche)	157
Euer Geld zusammenhalten	151		
Mehrere Konten werden euch nicht retten	151	WEISE WÖRTE FÜR DIE ADL	160
Gute Hacker sollten auch Geld		Dossier Schattenszene ADL	160
waschen können	151	Allgemeines zur Situation in der ADL	160
Steuern bezahlen	152	Berlin	162
Geld verteilen	152	Brandenburg	163
Zeit zu fliehen	152	Hamburg	164
Kurz vor Knast	153	Rhein-Ruhr-Plex	165
Zu viele Verfolgende	153	Groß-Frankfurt	166
Unbekannte Spähende	153	München	167
Ein schlechtes Gefühl bei der Sache	153	Stuttgart	169
Keine Gründe, um zu bleiben	153	Sachsen und Halle-Leipzig	171
Mit anderen zusammenleben	153	Braunschweig	171
Mit einem anderen Shadowrunner		Überregionale Strukturen	172
zusammenleben	154		



IMPRESSUM

Texte: Brooke Chang, Kevin Czarnecki, Jay Erickson, August Hahn, Jason M. Hardy, Clifton Lambert, Travis Legge, Chrissy "Joules Watts" Mitton, Romain "Belaran" Pelisse, RJ Thomas

Coverbild: Ben Giletti

Illustrationen: Paola Andreatta, Bruno Balixa, Jori Bolton, Wagner Chrissante, Brent Chumley, Tyler Clark, Jack Hoyle, David Hueso, Lukasz Matuszek, Victor Manuel Leza Moreno, Steve Palenica, Derek Poole, Jeff Porter, Júlio Rocha, Andreas "AAS" Schroth, Jose-Luis Segura

Design & Produktion: Matt "Valentine" Heerdt

Art Director: Ian King

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Lektorat: Jim Greene, Mason Hart, J. Keith Henry, William Schottler, Jeremy Weyand

Deutsche Chefredaktion: Andreas „AAS“ Schroth

Redaktion der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga, Frank Plenert, Christian Paschke

Übersetzung: Katrin Balder, Christian Götter, David Grade, Michael Grassl, Jeannie Heinzmann, Marius Larws, Ingo Meuters, Bernd Schmidt, Ben Shipham

Zusätzliche Texte der deutschen Ausgabe: Christian Götter, Michael Grassl, Daniel Jennewein, Julius Murphy-Mechtel, Christian Paschke, Frank Plenert

Lektorat der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga

Covergestaltung der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

Layout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2024 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 978-3-96928-115-4



Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press





VERÄSTELUNGEN

VON JASON M. HARDY

Cayman hob einen Finger.

„Okay, das Erste, was du dir merken musst, ist ...“

„Nein“, sagte X-Prime.

„Nein, das ist wichtig, du **musst** immer bedenken ...“

„Nein“, sagte X-Prime, diesmal lauter und fester. „Keine Ratschläge. Nicht heute.“

Ein Ork spähte durch den kleinen Spalt in der hölzernen Tür zu ihrer Zelle. „Ruhe da drin!“

„Ach, blas dich mal nicht so auf“, sagte X-Prime. „Wenn du **willst**, dass wir **still** sind, dann komm doch hier rein und zwing uns. Und bis dahin werde ich das Einzige, was man in diesem Wandschrank überhaupt machen kann, auch machen.“

Das Auge, das durch die Öffnung funkelte, wurde zu einem Schlitz, aber der Ork sagte nichts und trat dann von der Tür zurück.

„Das ist nicht die Art, mit Leuten umzugehen, zu der du mir geraten hast“, sagte Cayman.

„Oh, ist es nicht?“

„Finde heraus, was Leute wollen und wie du es ihnen geben kannst. Das ist das, was du mir gesagt hast.“

„Hast du mir jemals zugehört?“

Cayman schmunzelte. „Ich habe den Eindruck, dass du heute besonders streitlustig bist.“

„Ich habe den Eindruck, dass die Person, deren Job es war, gute gefälschte SInS zu besorgen, ihren Job nicht gemacht hat.“

„Warum sagst du so was?“

X-Prime deutete auf die Holzwände der kleinen Kammer.

Alles hier war aus Holz und X-Prime hatte den Eindruck, sich in einem ziemlich lächerlichen Baumhaus im Salish-Shidhe-Gebiet zu befinden. „Weil sie uns hierher eskortiert haben, kaum dass du ihnen unsere IDs gezeigt hattest! Dir ist doch klar, dass das kein Warteraum ist? Wir werden nicht gerade behandelt wie Ehrengäste.“

„Das ist schon okay. Ich würde das vermutlich sowieso nicht mögen.“

X-Prime starrte Cayman an. „Du nimmst die ganze Sache ziemlich gelassen.“

Der größere Mann zuckte mit den Schultern. „Ich spare nur meine Kraft.“

„Wofür?“

Der Zauber machte keinerlei Geräusch. Ein kleines Loch öffnete sich im Holzboden neben X-Primes Füßen und Hände kamen darin zum Vorschein. Sie vergrößerten das Loch, bis es groß genug war, dass man die dunkelhaarige Scho-schonin erkennen konnte, die von unterhalb des Raumes den Zauber gewirkt hatte. Sie nickte höflich, als X-Prime sie ansah, sagte aber nichts. X-Prime sah Cayman an, der aufstand, lächelte und nach unten deutete.

X-Prime brauchte keine weiteren Informationen. Er sprang durch das Loch, wobei er sich nur kurz an der Kante festhielt, um die möglichen Landeplätze zu begutachten. Es gab einen breiten Ast, nicht ganz einen Meter unterhalb. Der bot zwar nicht den sichersten Halt, aber er würde genügen. Und er war sich sicher, dass er nicht viel Zeit hatte.

Cayman folgte ihm auf dem Fuße und landete direkt hinter ihm, während X-Prime von oben erst Stimmen hörte und dann, wie die Tür zu ihrer Zelle geöffnet wurde. Die Frau, die das Loch im Boden geöffnet hatte – ihr Name war Ga’sa – schloss die Öffnung wieder, kletterte von dem dünnen Ast herunter, auf dem sie gestanden hatte, und begann, auf den nächstgelegenen Baumstamm zuzulaufen. X-Prime und Cayman folgten ihr, wobei Cayman eine Tasche mit