



SHADOWRUN[®] DOMINO-EFFEKTE



Sample file



Pegasus Press

INHALT

Einleitung.....	3	Szene 2: Feindliche Übergabe.....	34
Ein Abenteuer leiten.....	3	Szene 3: Interview mit einer Vampirin.....	38
Der Aufbau der Abenteuer.....	4	Nach dem Run.....	40
Nichtspielcharaktere.....	5	Handouts.....	40
Die Abenteuer als Mini-Kampagne.....	5		
		DISINTEGRATION.....	44
DISRUPTION.....	7	Hintergrund.....	44
Hintergrund.....	7	Überblick.....	45
Überblick.....	8	Szene 1: Der Auftrag.....	45
Szene 1: Die Ruhe vor dem Sturm.....	8	Szene 2: Über Land in Richtung Plex.....	48
Szene 2: Gipfeltreffen.....	9	Szene 3: Unter Tage.....	50
Szene 3: Chaos.....	13	Szene 4: Der Weg hinab.....	56
Szene 4: Elbwasser.....	17	Szene 5: Angriff auf den Ernter.....	58
Szene 5: An Land.....	20	Szene 6: Flucht aus der Tiefe.....	62
Nach dem Run.....	23	Szene 7: Debriefing mit den Überlebenden.....	64
Hauptcharaktere.....	24	Nach dem Run.....	65
Beinarbeit.....	26	Beinarbeit.....	65
Handouts.....	27	Nichtspielcharaktere.....	67
DISSENS.....	31	ANHANG.....	69
Hintergrund.....	31	Chimären.....	69
Überblick.....	32	Die Domino-Effekte.....	71
Szene 1: Die Walküre.....	32		

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

www.pegasusdigital.de

IMPRESSUM

Texte: Christian Brüggem, Daniel Jennewein, Andreas AAS Schroth
 Deutsche Chefredaktion: Andreas „AAS“ Schroth • Redaktion: Andreas „AAS“ Schroth
 Umschlagsillustration: Andreas „AAS“ Schroth • Illustrationen und Karten: Jan Helke, Klaus Scherwinski, Andreas „AAS“ Schroth
 Lektorat: Benjamin Plaga • Covergestaltung: Ralf Berszuck • Layout: Tobias Hamelmann

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.

TOPPS

CATALYST
game labs

ISBN 978-3-96928-126-0

Druck und Bindung via JBconcept

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press

EINLEITUNG

Domino-Effekte ist eine Abenteuersammlung für *Shadowrun, Sechste Edition*. Die hier enthaltenen Abenteuer behandeln unmittelbar die Folgen der *Woche des Todes* im November 2082 sowie die Machenschaften der Disianer, wie sie im Band *Fürchte das Dunkel* vorgestellt werden. Zum Spielen sind außer diesem Buch und dem Grundregelwerk (SR6) keine weiteren Bücher erforderlich – um aber die größeren Zusammenhänge und Hintergründe der Anschläge und anderen Vorgänge zu verstehen, empfehlen wir euch den Band *Fürchte das Dunkel*.

Spielende sollten das Abenteuer nicht über diesen Punkt hinaus lesen. Tun sie es doch, verderben 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

Spielleiten 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 es an einem anderen Ort spielen lassen, eine andere Fraktion als die vorgegebene zum Feind bzw. Auftraggeber machen oder einzelne Nichtspielcharaktere stärker oder schwächer machen. Was immer du verändern willst: Mach's einfach. Es ist jetzt *dein* Abenteuer.

Schritt 3: Kenn die Charaktere. Als Spielleitung solltest du eine Kopie aller Charakterbögen oder wenigstens eine Zusammenfassung der wichtigsten Werte und Fakten der einzelnen Spiel-

charaktere haben. Häufig gehen vorgefertigte Abenteuer an irgendeinem Punkt davon aus, dass ein bestimmter Charaktertyp oder eine konkrete Fertigkeit im Team vorhanden ist. Ist dies nicht der Fall, musst du die kritische Stelle ggf. so verändern, dass sie trotzdem überwunden werden kann. Die Gruppe sollten 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 ggf. 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. Du wirst Fehler machen, weil jede und jeder Fehler macht. Du wirst dich falsch an eine Regel erinnern oder eine andere komplett vergessen. Du wirst die wichtigste Charaktereigenschaft eines Gegners übersehen oder bei der Beschreibung eines Raumes vergessen, den eigentlich gut sichtbaren Notausgang oder das deutlich hörbare Herandonnern des sich nähernden Konzernhelis

WENIGER IST MEHR

Bloß weil eine Regel existiert, muss man sie nicht bei jeder Gelegenheit anwenden. Speziell dann nicht, wenn man sie erst nachschlagen müsste. Lass, wann immer möglich, die Handlung weiterlaufen und wickle Nebensächliches ohne oder nur per grob über den Daumen gepeilter Probe (s. Kasten *Vereinfachte Proben*) ab. Wenn der Decker also den Wachen am Tor 40 Pizzen bestellen will, entwickle nicht erst einen kompletten Lieferdienst-Host. Überschlag im Kopf, dass dessen Würfelpool kaum gegen die Würfelberge des Deckers ankommen wird, und lass dem Decker seinen Spaß – immerhin versucht hier ein Elite-Hacker einen unterfinanzierten, kaum gesicherten Pizzenlieferdienst auszutricksen, was wohl okay sein sollte.

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

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 Nichtspielcharakter 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), Konzernchefin (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.

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 blättest 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.

DER AUFBAU DER ABENTEUER

KAPITEL

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

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

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

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 gedacht. Wenn du nicht gerne vorliest, kannst du den Einstieg in die Szene natürlich gern frei formulieren.

GLAUBHAFT BLEIBEN

Rollenspiel findet im Kopf statt und lebt davon, dass alle Beteiligten glauben können, was beschrieben wird. Wenn die Dinge anfangen, ungläubig 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 Angst haben und tun, was man ihr sagt. Und nicht einen selbstmörderischen Sprint zum nächsten Alarmknopf hinlegen oder dem Runner mit einem geübten Sprungkick die Waffe aus der Hand treten.

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 wichtige Gegenstände.

Keine Panik bietet Lösungsvorschläge für potenzielle Probleme, die während der Szene auftreten können. Selbstverständlich ist es unmöglich, alles vorherzusehen, was die Spielcharaktere 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 Abschnitt mit Vorschlägen, wie du die Szene für erfahrenere oder mächtigere Charaktere herausfordernder gestalten oder ihr insgesamt zusätzliche Würze verleihen kannst.

NICHTSPIEL-CHARAKTERE

Nichtspielcharaktere (NSC) sind ein unverzichtbarer Bestandteil jedes Abenteuers. Sie sind die Verbündeten, gegnerischen Parteien und Nebenfiguren, mit denen es die Gruppe im Verlauf der Handlung zu tun bekommen. 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.

Die NSC sollten dem durchschnittlichen Spielcharakter normalerweise einigermaßen ebenbürtig sein, doch für bestimmte Gruppen von Charakteren – vor allem von besonders erfahrenen oder kampfstarken Charakteren – 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 sind als zusammenhängende Mini-Kampagne konzipiert. Möchtest du aber nur ein einzelnes Abenteuer spielen – oder nur zwei der drei zusammenhängenden Abenteuer – kannst du das leicht tun: Ignoriere in dem Fall einfach die Überleitung zu Beginn bzw. zum Ende des betreffenden Abenteuers. Die Runner werden einfach als neues Team angeworben und erhalten am Ende ihre Bezahlung.

DER DIS-PLOT AUF EINEN BLICK

Die Sechste Welt wird angegriffen! Wesen von einer fremden Metaebene haben seit Jahren Machthabende korrumpiert, Kulte infiltriert und schmutzige Geschäfte mit Konzernen gemacht, um ihren finsternen Plan voranzutreiben: Die sogenannten „Disianer“ wollen der Sechsten Welt das gesamte Mana rauben, um ihre eigene, sterbende Ebene zu retten. Haben sie Erfolg, bedeutet dies nicht weniger als das Ende unserer Welt!

Nach Jahren, wenn nicht Jahrzehnten vorsichtiger Vorbereitungen und Manipulationen geht der Plan der Disianer im Herbst 2082 in die heiße Phase über: In der Woche des Todes schlagen sie, ihre Verbündeten und bezahlte, überwiegend ahnungslose Agenten gegen alle los, die den Plänen der Disianer nun noch in die Quere kommen können. Neben Shadowrunnern, Aktivisten und Neo-Anarchisten, einigen machtvollen Einzelpersonen und Angehörigen „unkooperativer“ Megakonzerne werden vor allem die Angehörigen der Grauen Zelle – einer Geheimorganisation, deren ganzer Zweck der Kampf gegen die Disianer ist – zum Ziel der Angriffe.

Die Disianer setzen dabei auf eine duale Angriffsstrategie: Einerseits werden so viele aktive, potenzielle und eingebildete Gegner wie möglich direkt angegriffen, andererseits werden die entsprechenden Personenkreise durch Manipulation der Medien und Sicherheitsdienste als die Terroristen hinter der Woche des Todes dargestellt – der perfekte Sündenbock für die Öffentlichkeit und der ideale Anlass für Staat und Polizeiapparat, gegen sie loszuschlagen.

Ausführliche Informationen zu den Disianern, ihren Zielen und Vorgehensweisen findest

DER SCHIEBER MUSS STERBEN

Die Woche des Todes und die seitdem anhaltende Offensive der Disianer gegen tatsächliche und potenzielle Gegner in den Schatten führen speziell an den Knotenpunkten der Schatten-Community zu Hunderten Toten (vor allem Schieber, Vermittler, Infobroker, Verschwörungstheoretiker und Wortführer des Untergrundes), mit langfristigen Folgen für die gesamte Schattenszene.

Wenn sich deine Mitspielenden durch den Tod von „Schattenlegenden“ nicht beeindruckt lassen – weil ihnen im Gegensatz zu ihren Charakteren die Namen der Opfer nichts sagen –, scheue dich nicht davor, einige wenige, aber relevante Connections der Spielcharaktere zu töten.

Achte dabei darauf, dass du den Spielenden hierdurch nichts „wegnimmst“: Wurde eine Connection mit „X Karma“ bezahlt, gehört sie tatsächlich der bzw. dem Spielenden. Tötest du den betreffenden Charakter aus dramaturgischen Gründen – wie im Fall der Woche des Todes oder bei einem darauffolgenden Attentat –, ist das Mindeste, die investierten Karmapunkte der Spielenden zu notieren und diesen – möglichst „natürlich“ und in absehbarer Zeit – einen gleichwertigen Charakter oder mehrere in Summe gleichwertige Charaktere als neue Connections anzubieten. Die Wahl, ob der oder die betreffende/n NSC(s) tatsächlich als Connection(s) angenommen werden, sollte allerdings immer bei der oder dem Spielenden bzw. dem Charakter liegen.

du im Band *Fürchte das Dunkel*. Auch in den Bänden *Flüsternetze* und *Astrale Pfade* kannst du Hinweise auf ihre Machenschaften finden. Informationen zur Grauen Zelle findest du im Band *Phantome*. Für den weiteren Verlauf des Dis-Plots halte Ausschau nach den Bänden *Gefährliche Ambitionen*, *Durchs Nadelöhr* und *Tödliche Ernte*.

ANGRIFF AUF DIE SCHATTEN

Die Attentate der Disianer sowie die Offensive der Polizei- und Sicherheitskräfte gegen Mitglieder der Grauen Zelle und anderer „Terrorgruppen“ des überwiegend linksautonomen Spektrums trifft die globale Schattenszene hart:

Gerade die bekanntesten und machtvollsten Shadowrunner, Schieber, Schmidts und Infobroker stehen weit oben auf der Abschussliste der Disianer. Und obwohl Schattenlegenden wie Many-Names, Lyran, Glitch, Slamm-0!, Dodger, Bull oder Red Anya über äußerst effektive Möglichkeiten zur Gefahrenabwehr verfügen, finden trotzdem auch zahllose der am besten vorbereiteten NSC im Zuge der Disianer-Angriffe einen mehr oder weniger (un-)rühmlichen Tod.

Auch in den drei Abenteuern dieses Bandes kommen verschiedene Charaktere zu Tode, die man völlig zu Recht als Legenden der deutschen Schattenszene bezeichnen kann – darunter Namen, die man mitunter schon im Shadowtalk uralter Bände wie *Deutschland in den Schatten* oder durchgehend in fast allen Büchern der vierten bis sechsten Edition finden kann.

Den meisten Spielenden werden diese Namen nichts sagen. Ihr Auftreten, Kämpfen oder Sterben wird ihnen völlig egal sein – und das wäre auch vollkommen okay, wenn nicht jeder halbwegs informierte Shadowrunner 2082/83 sagen würde: „OH MEIN GOTT, XYZ IST TOT???“

Um die Diskrepanz zwischen Runner-Wissen und eventueller Ahnungslosigkeit der Spielenden wenigstens halbwegs zu überbrücken, haben wir in die Abenteuer immer wieder Kästen mit Informationen zu den auf- (und ab-)tretenden Schattenlegenden eingefügt. Du kannst natürlich auch gerne legendäre Schattengrößen und bekannte Connections aus deiner eigenen Runde einfügen und ebenfalls prominent auftreten lassen!

