



SHADOWRUN[®]

AUF DUNKLEN PFADEN



Sample file



Pegasus Press

ABENTEUERBAND

AUF DUNKLEN PFADEN



Sample file



Pegasus Press

AUF DUNKLENDEN PFADEN

INHALT

EINLEITUNG	3
BAD RELIGION	6
EXPLOSIVES WASSER	30
DISKO, DISKO	54
HANDOUTS	78



IMPRESSUM

Autor: Jörg „Hampi“ Middendorf, Melanie Helke,
Marc Jenneßen

Cover: Andreas „AAS“ Schroth

Innenillustrationen: Andreas „AAS“ Schroth,
Brent Elliot White, Tim Kings-Lynne

Karten: Andreas „AAS“ Schroth

Layout: Ralf Berszuck

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Redaktion und Lektorat: Benjamin Plaga, Tobias Hamelmann

Danksagung: Der Autor von *Bad Religion* dankt herzlichst den Runnern Ralf „Wolf“ Hartmann, Florian „Crazy Max“ Feltrup, Björn „The Torch“ Kalinna, Alex „Stahlbart“ Lenz sowie Herrn Professor Timo Birnschein und seinem guten Freund, Lars Hinz.

Der Autor von *Disco, Disco* bedankt sich bei Kai Siegfried für die Inspiration zur Red Flag-Gang sowie bei allen, mit denen er im Musik- und Konzertbusiness zu tun hatte und mit denen er viele schöne und stressige Momente erleben und Erfahrungen sammeln konnte.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.
© 2017 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.SHADOWRUN5.DE
WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press



EINLEITUNG

DIE VORBEREITUNG EINES ABENTEUERS

Die Abenteuer in diesem Buch sind mit *Shadowrun, Fünfte Edition*, spielbar. Alle angegebenen Charakterwerte und Regeln beziehen sich auf diese *Shadowrun*-Version.

ABENTEUERSTRUKTUR

Jedes Abenteuer setzt sich aus mehreren Szenen zusammen. Diese Szenen bilden das Grundgerüst des Abenteuers. Ein Abenteuer sollte in ca. vier Stunden durchspielbar sein. Wenn die Zeit knapp wird, können Sie die Szenen etwas straffen und mit Hinweisen, Proben und sonstigen Hilfen etwas großzügiger umgehen, um die Spieler durch das Abenteuer zu führen.

In jeder Szene wird die wahrscheinlichste Abfolge der Ereignisse beschrieben. Dazu gibt es Tipps, wie man mit unerwarteten Wendungen und Komplikationen umgehen kann, die unweigerlich auftreten werden. Die Szenen bestehen jeweils aus den folgenden Abschnitten, die den Spielleiter mit allen benötigten Informationen versorgen:

Auf einen Blick fasst die Geschehnisse der Szene zusammen und verschafft dem Spielleiter einen knappen Überblick über das, was die Charaktere erwartet.

Sag's ihnen ins Gesicht soll den Spielern laut vorgelesen werden. Hier wird beschrieben, wie die Charaktere den Beginn der Szene erleben. Der Text kann natürlich nach Belieben modifiziert werden, um ihn an die jeweilige Gruppe und Situation anzupassen, denn die Charaktere können ja durchaus auf anderem Wege oder unter anderen Umständen als im Text vorausgesetzt an den Beginn der Szene gelangen.

Hinter den Kulissen beschreibt die eigentlichen Vorgänge der Szene - das, was tatsächlich geschieht, was die Nichtspielercharaktere tun, wie sie auf die Aktionen der Spielercharaktere reagieren usw. Des Weiteren wird hier das Umfeld der Szene beschrieben, darunter beispielsweise die Wetterbedingungen, besondere Eigenschaften des Schauplatzes der Szene oder auch Beschreibungen von wichtigen Gegenständen.

Der Abschnitt **Daumenschrauben** enthält Vorschläge, wie man die Szene für erfahrenere oder mächtigere Charaktere herausfordernder gestalten oder ihr insgesamt zusätzliche Würze verleihen kann. Dieser Abschnitt sollte in

der Regel nur bei Spielen in heimischer Runde verwendet werden - oder dann, wenn Zeit keine Rolle spielt. Auf Conventions oder ähnlichen Spieltreffen sollte man den Abschnitt lieber ignorieren; er kann die Szene interessanter gestalten, enthält aber keine wichtigen Informationen.

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

EIN ABENTEUER LEITEN

Die Tätigkeit des Spielleiters ist oft mehr Kunst als Wissenschaft, und jeder Spielleiter geht die Dinge etwas anders an. Folgen Sie bei der Vorbereitung und beim Leiten eines Abenteuers Ihren eigenen Vorstellungen und tun Sie, was Sie für richtig halten, um Ihren Spielern ein möglichst gutes *Shadowrun*-Erlebnis zu präsentieren.

Hier sind noch ein paar Tipps, die für die Vorbereitung eines *Shadowrun*-Abenteuers von Nutzen sein könnten.

SCHRITT 1:

LESEN SIE DAS ABENTEUER

Lesen Sie das Abenteuer sorgfältig von vorne bis hinten durch. Machen Sie sich ein Bild vom Handlungsverlauf und davon, was in jeder einzelnen Szene geschieht. Auf diese Weise erwischt es Sie nicht ganz auf dem falschen Fuß, wenn etwas Unvorhergesehenes passiert, und es wird Ihnen leichter fallen, Anpassungen vorzunehmen.

SCHRITT 2:

MACHEN SIE SICH NOTIZEN

Machen Sie sich beim Durchlesen des Abenteuers Notizen, auf die Sie später zurückgreifen können. Notieren Sie sich beispielsweise die Handlungsschwerpunkte (damit Sie diese auf einen Blick überschauen können), die Namen wichtiger Nichtspielercharaktere, mögliche Probleme, die Ihnen aufgefallen sind, Situationen, in denen Ihrer Meinung nach ein bestimmter Charakter glänzen könnte, oder andere Dinge, die Sie während des Abenteuers im Hinterkopf behalten wollen.

