

SHADOWRUN®

30 NÄCHTE UND 3 TAGE



Pegasus Press



INHALT

EINLEITUNG	5
IM DUNKEL DER NACHT	6
TORONTO	11
DIE NÄCHTE	24
NACHT 1: DIE LÄNGSTE NACHT	25
NACHT 2: SCHREIE IN DER ABENDDÄMMERUNG	31
NACHT 3: DER BROTZIRKUS	34
NACHT 4: DUNKLE DINGE	37
NACHT 5: PIRATEN AHOI!	42
NACHT 6: FLÜGEL IN DER NACHT	46
NACHT 7: DOMINION	52
NACHT 8: PIRATENJAGD	55
NACHT 9: GANG-SPIELCHEN	58
NACHT 10: DAS RUDEL GREIFT AN	62
NACHT 11: CODEBRECHER	64
NACHT 12: DIE SPUR DER KORRUMPIERTEN	69
NACHT 13: DIE WUT UND DER META	75
NACHT 14: DIGITALE BEDROHUNG	79

NACHT 15: TOP OF THE SENATOR	82
NACHT 16: GEFÄNGNISAUSBRUCH	86
NACHT 17: TIEFSCHWARZ	90
NACHT 18: FLUCHT AUS DER ARKOLOGIE.....	93
NACHT 19: MOBILITÄTSOFFENSIVE	98
NACHT 20: ORGANLIEFERUNG	102
NACHT 21: AUF DER FLUCHT	104
NACHT 22: MOST WANTED	108
NACHT 23: DOMINION 2.0.....	112
NACHT 24: ENTFERNTE VERWANDTE	115
NACHT 25: PEREGRINE IN GEFAHR	118
NACHT 26: ZU VIELE TÜREN	120
NACHT 27: ASTRALES FEUERWERK	123
NACHT 28: CHEUNGS EXTRAKTION	129
NACHT 29: HAND DES DRACHEN	135
NACHT 30: ENERGIE	140
CHARAKTER-FUNDGRUBE	145
TAG 1: MILDE GABEN	164
TAG 2: FIVE STAR SERVICE.....	172
TAG 3: AUSNAHMEZUSTAND	180

IMPRESSUM

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Texte: Scott Bieniek, Brooke Chang, Jason M. Hardy, Jason Hawks, Jeff Halket, Trevor Laughlin, Bryan C.P. Steele, Malik Toms

Redaktion und Lektorat: Chuck Burhanna, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Francis Jose, Louis Ray, Robert Volbrecht, Jeremy Weyand, Aric Wieder

Art Direction: Brent Evans, James Mosingo

Illustrationen: Tyler Clark, Benjamin Giletti, Phil Hilliker, Jack Hoyle, Sarah Lindstrom, Dan Martin, Felix Mertikat, Júlio Cesar Oliveira Rocha, Andreas „AAS“ Schroth, John Tedrick, Alena Zhukova

Coverbild: Benjamin Giletti

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout & Design: Matt Heerdt

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Übersetzung: Manuel Krainer, Manfred Sanders, Nadja Sommerfeld

Deutsche Zusatztexte: Torben Föhrder, Christian Götter, Jörg „Hampi“ Middendorf

Layout der deutschen Ausgabe: Tobias Hamelmann

Lektorat: Benjamin Plaga

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2020 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 978-3-95789-329-1

Standartu spaustuve, Litauen
Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press

EINLEITUNG

1977 fiel in New York City für 25 Stunden der Strom aus. Teile der Stadt wurden bei Unruhen und Plünderungen verwüstet; einigen Schätzungen zufolge wurden über 1.000 Brände gelegt und ca. 1.600 Geschäfte geplündert. Ein Beobachter merkte an, dass „die Angehörigen der Unterschicht während einer Krise keinen Zwang verspüren, die Spielregeln zu befolgen, da sie immer wieder feststellen, dass die normalen Regeln für sie nicht gelten“.

Im Toronto der Sechsten Welt ist der gesamte Regelkodex drauf und dran, in die Tonne geworfen zu werden. Der Strom wird ausfallen, und zwar nicht nur für einen oder zwei Tage, sondern für 30 Tage (die Hintergrundgeschichte dazu, was dort geschieht und warum, findet sich im neuen Quellenbuch *Blackout*, das sich hervorragend als Hintergrundinformation für eine Kampagne in Toronto eignet, aber keine zwingende Voraussetzung für dieses Buch hier ist). Großes Chaos und Leid werden über die Stadt kommen. Die Bewohner müssen einen Weg finden, sich an die Situation anzupassen, und spontan neue gesellschaftliche Strukturen aufbauen, die ihnen bei der Beschaffung all der Dinge helfen können, die sie bis dahin als selbstverständlich betrachtet haben, vor allem Nahrung und Wasser. Sie müssen ohne Matrix und mit stark eingeschränkten Transportmöglichkeiten leben. Und neben den zunehmenden Schwierigkeiten des täglichen Überlebens tauchen auch noch eine Vielzahl neuer Gefahren auf – Leute verschwinden, Gangs nutzen das Chaos, um ihren Einflussbereich auszudehnen, und entlaufene Critter durchstreifen die Straßen.

Und hier kommen die Runner ins Spiel. Es gibt jede Menge Arbeit für sie, angefangen vom Aufspüren vermisster Personen über die Beschaffung von Versorgungsgütern bis hin zum Widerstand gegen aggressive Gangs. Und je länger sich der Stromausfall hinzieht, desto mehr Gelegenheiten ergeben sich, mysteriöse Informationen auszugraben und aufzudecken, was sich hinter den Kulissen abspielt, sowie Hinweise darauf zu finden, was diesen endlosen Stromausfall verursacht hat.

DER SCHAUPLATZ

30 Nächte und 3 Tage spielt sich hauptsächlich in der UCAS-Stadt Toronto an den Ufern des Ontariosees ab. Das erste Kapitel dieses Buches enthält grundlegende Informationen über die Stadt, über ihre Stadtteile, wichtige Orte, kriminelle Organisationen und die Erwachte Szene der Stadt. Eine Karte, auf der viele dieser Orte abgebildet sind, befindet sich zum Ausklappen am Ende des Buches. Spielleiter und Spieler können sich mithilfe dieses Kapitels ein wenig mit dem Schauplatz vertraut machen und etwas über den Hintergrund der Stadt erfahren, die schon bald in tiefe Dunkelheit fallen wird.

Die restlichen Abenteuer finden an verschiedenen Orten in der ADL statt.

DIE NÄCHTE UND TAGE

Dieser Teil des Buches beschreibt die Geschehnisse in den 30 Nächten und 3 Tagen, über die sich die Kampagne erstreckt. Die Beschreibung jeder Nacht beginnt mit einer kurzen Einleitung, gefolgt von einem Aufhänger, der schildert, was an dieser Nacht besonders interessant ist und wie die Spielercharaktere involviert werden können. Danach werden einige der wichtigsten Schauplätze dieser Nacht aufgelistet. Der Job erklärt genauer, was die Spielercharaktere während der Nacht zu erledigen haben und wie sich die Geschehnisse der Nacht entwickeln. Hauptdarsteller beschreibt die beteiligten Personen, und Besondere Anmerkungen enthält die letzten Informationen, die du noch brauchst, damit alles seinen Lauf nehmen kann.

Die Zeit, die jeweils benötigt wird, um eine Nacht durchzuspielen, ist unterschiedlich. Allgemein sollte jede Nacht nicht mehr als einen Spielabend beanspruchen, manchmal sollte es auch möglich sein, mehrere Nächte an einem Abend abzuhandeln. Im Endeffekt kannst du die Ereignisse einer Nacht aber genau so strecken oder raffen, wie du es für angebracht hältst.

Du kannst die beschriebenen Nächte auf verschiedene Weise verwenden. Du kannst die Runner in Nacht 1 in der Stadt absetzen und sich durch alle 30 Nächte durchkämpfen lassen; oder du kannst sie für ein paar Nächte nach Toronto bringen, damit sie dort einige Jobs erledigen, anschließend für eine oder zwei Wochen verschwinden und dann noch einmal für ein paar Nächte zurückkehren. Die Nächte können nach deinem Ermessen ein bisschen hin und her geschoben werden – Nacht 8 könnte beispielsweise zehn oder vierzehn Tage nach Beginn des Stromausfalls stattfinden und nicht nach sieben –, aber die allgemeine Chronologie sollte beibehalten werden, auch wenn einige Nächte übersprungen werden (das heißt, Nacht 25 sollte nicht vor Nacht 24 stattfinden).

Wenn die ersten beiden Nächte übersprungen werden, solltest du dir trotzdem die Kästen durchlesen, um darüber im Bilde zu sein, was in der Stadt abläuft und wie alle Arten von Charakteren in die Handlung einbezogen werden können.

Einige der Nichtspielercharaktere spielen in mehr als einer Nacht eine Rolle, und einige Nächte sind durch Handlungsfäden mit anderen Nächten verbunden. Diese Fäden kannst du als Mini-Kampagnen verwenden, wenn du den Spielern einen Eindruck von den Geschehnissen in Toronto verschaffen möchtest, ohne gleich alle 30 Nächte durchzuspielen. Im Allgemeinen werden solche nachübergreifenden Handlungen bei den Beschreibungen der einzelnen Nächte noch einmal gesondert hervorgehoben, aber als Überblick folgt hier eine kurze Liste einiger dieser Verbindungen (man beachte, dass einige Nächte in mehreren Handlungsfäden und damit auch mehreren Listen vorkommen).

Peregrine: Diese Nächte drehen sich um einen Charakter namens Peregrine, der im Dominion Public Building eine sichere Zufluchtsstätte einrichtet und den Runnern die Gelegenheit bietet, ihn bei seinen Bemühungen zu unterstützen. Nacht 6, 7, 19, 23 und 25.

Die Schwarze Loge: Wer könnte besser von der Verwirrung und dem Chaos profitieren als eine Gruppierung, für die solche Dinge eine Grundvoraussetzung sind? Die Schwarze Loge versucht, finstere Rituale zu zelebrieren und mehr Macht zu gewinnen, und das geschieht in Nacht 4, 12, 17, 26 und 27.

Critter auf der Jagd: Während des Stromausfalls treiben sich einige Critter, die man normalerweise nicht in Städten sieht, in den Straßen herum. Können sie aufgehalten werden? Woher kommen sie? Nacht 10, 14 und 21.

Mörder auf freiem Fuß: Durch den Stromausfall konnten einige Häftlinge ausbrechen, und einer von ihnen ist besonders gefährlich. Nacht 16 und 22.

Bewegungsfreiheit: Überall im Sprawl sind Fahrzeuge und Geräte funktionsunfähig geworden – aber immer wieder sieht man einige Lieferwagen durch die Straßen fahren. Wer sind sie und woher kommen sie? Nacht 5 und 19.

Konzernintrige: Die Suche nach einigen Vermissten führt zur Aufdeckung konzerninterner Familiengeheimnisse. Nacht 18, 24 und 28.

Das sind nur einige Vorschläge, die dir helfen sollen, dich in den 30 Nächten zurechtzufinden, aber im Endeffekt kannst du nicht viel falsch machen. Wenn du dir einen gründlichen Überblick über die Handlung verschaffst, hält dich nichts mehr davon ab, die Spieler in die Dunkelheit zu stürzen, wo sie in einer ins Chaos gefallenen Stadt um ihr Überleben kämpfen müssen.



IM DUNKEL DER NACHT

BROOKE CHANG

„Weißt du“, knurrte Sikh Burn, an seinen Begleiter auf dem Dach des Gurdwara gerichtet, „als Vikrant mich gebeten hat, diesen Ort zu beschützen, hatte ich nicht gedacht, dass ich es mit Bhangra tun würde.“

„He, zumindest hält es dich warm.“ Jag grinste. In der Dunkelheit des Stromausfalls waren seine Zähne wahrscheinlich die am hellsten leuchtenden Objekte in einigen Kilometern Umkreis. Aber das Grinsen hielt nicht lange an. „Die Leute brauchen Ablenkung. Du hast doch gesehen, wie sie reagiert haben, als du kamst.“

Der Adept nickte. Er erinnerte sich gut, wie sich alle Gesichter aufhellten, als die spontane Tanzdarbietung begann, vor allem bei den beiden kleinen Kindern in der ersten Reihe, die praktisch von einem Augenblick auf den nächsten ihre Teilnahmslosigkeit und Apathie abwarfen und lachend umhersprangen. „Wie schlimm ist es?“

„Wir haben Wärme, dank Parms Zaubern, und wir schmelzen Schnee, um Wasser zu erhalten. Und was Essen angeht, werden wir mit dem, was du mitgebracht hast, auskommen – falls in der nächsten Woche die Lichter wieder angehen. Viele Leute werden hungrig sein, aber sie werden überleben.“

Sikh Burn dachte an die Wagenladung an Vorräten, die er von Calgary hergebracht hatte und die jetzt im Lagerraum des Gurdwara verstaut war. *Was du also sagen willst, ist, dass wir Nahrung für weniger als eine Woche haben.* Der Adept sprach es lieber nicht laut aus; er wusste, dass Jag genauso erschöpft und mitgenommen war wie jeder andere im Gurdwara, auch wenn er sich bemühte, es nach außen nicht zu zeigen, und Sikh Burn wollte nicht riskieren, dass sein Mitstreiter von Verzweiflung übermannt wurde.

„Das größte Problem sind medizinische Güter“, fuhr Jag fort. „Wir haben ein paar Leute mit Diabetes, ein paar mit Herzproblemen – ganz zu schweigen von den Leuten, die bei der Abwehr von Angreifern verwundet wurden.“

„Angreifer? Leute, die versuchen, Vorräte zu stehlen?“

Jag schüttelte den Kopf. „Nicht nur das. Es treiben sich auch irgendwelche Geister in der Gegend herum. Beim letzten Mal, als sie auftauchten, haben sie drei meiner Leute aufgeschlitzt.“

„Und die Zauberer können sie nicht bannen?“

„Die meisten Magiebegabten sind oben in Brampton. Parm ist die Einzige, die die ganze Zeit hier ist, und als sie es versuchte, haben sie sich auf sie gestürzt. Wir konnten sie abwehren, aber wenn Parm irgendwas zustößt, stehen wir ohne Wärme da.“

„Was für eine Sorte Geister ist es?“

„Die üble Sorte?“ Jag zuckte mit den Achseln. „Einige von den Magiern, mit denen Parm gere-



det hat, nannten sie korrumpierte Geister, was immer das heißen soll. Parm hat so was noch nie vorher gesehen, und ich habe keinen blassen Schimmer von Magie.“

Sikh Burn verdrehte die Augen. „Danke, das ist wirklich hilfreich.“

„Jederzeit, Chummer.“ Jag schlug dem Adepten auf die Schulter. „Komm, gehen wir zu den anderen.“ Die anderen beiden Wachposten auf dem Dach, Amit und Charan, waren beide ehemalige Konzernsicherheitsleute, die ihren Job verloren hatten, als Ares sich aus den UCAS zurückzog. Zu ihrem Glück bedeutete das allerdings auch, dass sie sich während der Explosionen, die den Stromausfall verursachten, nicht in Toronto aufgehalten hatten, deshalb funktionierte all ihre Cyberware noch – genau wie ihre Ares-Alpha-Sturmgewehre, die sich wahrscheinlich als nützlicher erweisen würden als das überdimensionale *Khanda*-Schwert samt dazugehörigem Faustschild, mit dem der Adept bewaffnet war. Leider waren die anderen beiden Wachposten Mundane, deshalb oblag die astrale Überwachung allein Sikh Burn. Nach ein paar knappen Begrüßungsworten entschuldigte sich Jag, um ein bisschen zu schlafen, und die anderen beiden kehrten auf ihre Posten zurück. Sikh Burn vertrieb sich die Zeit damit, einen Rundgang auf dem Dach zu machen, zum einen, um sich in der kalten Winternacht aufzuwärmen, aber auch, um jede mögliche Annäherungsrichtung abzudecken.

Die Nacht in der durch den Stromausfall lahmgelegten Stadt war gespenstisch still. Jeder Schritt und jedes Stoffrascheln kam dem Adepten überlaut vor. In der Astralebene sah die Stadt sogar noch trostloser aus als in der physischen Welt, und das lag nicht nur an der Jahreszeit. Sikh Burn war noch um einiges weiter nördlich als Toronto aufgewachsen und kannte sich mit dem Winter aus. Nein, die astrale Trostlosigkeit kam von den schwarzen Rauchfäden, die überall durch den Sprawl krochen, visuelle Interpretationen der von intensiven metamenschlichen Emotionen hervorgerufenen astralen Eindrücke. Es war das gleiche astrale Miasma, das Sikh Burn aus den Elendsvierteln jeder Stadt kannte, die er jemals besucht hatte, aber der Stromausfall hatte das magische Hintergrundbrummen von Furcht und Elend über den gesamten Metroplex verbreitet.

Die Hintergrundstrahlung hielt für Erwachte wie Sikh Burn zusätzliche Nachteile bereit: Sie schwächte die Verbindung zu ihren angeborenen magischen Fähigkeiten, und ihre nebelartige Form in der Astralebene schränkte die Sicht auf die gleiche Weise ein wie normaler Nebel die physische Sicht. Aber auch das erklärte nicht, weshalb der Adept die astrale Wesenheit erst bemerkte, als sie das Dach des Gurdwara fast erreicht hatte – obwohl er sich, sobald er die abscheuliche Gestalt erblickte, wünschte, sie noch eine Weile länger nicht bemerkt zu haben.

Die Kreatur war grob humanoid, allerdings lief ihr Körper dort, wo bei einem Metamenschen