



SHADOWRUN[®]

BATTLE ROYALE



ABENTEUER ZU DEN
SCHNELLSTARTREGELN



Pegasus Press

SHADOWRUN

BATTLE ROYALE

EINFÜHRUNG

Willkommen bei *Battle Royale*, einem Abenteuer, das euch die Regeln von *Shadowrun, Sechste Edition*, näherbringt. Wie der Name des Abenteuers schon andeutet, wird es in diesem Abenteuer einen Kampf mit und zwischen mehreren Parteien geben, von denen die Runner nur eine sind. *Battle Royale* ist ein Paradebeispiel für die Szenario-Art „Zieh die Charaktere in die Probleme von anderen hinein“. Die Spielercharaktere kaufen gerade in einem kleinen Supermarkt ein, als sie draußen einen Tumult hören. Neugierig, wie Runner nun mal sind, riskieren sie einen Blick und entdecken eine Luxuslimousine, die von Gangern drangsaliert wird, während sie in einen Lagerkomplex direkt gegenüber rumpelt. Das Problem ist, dass es nicht nur eine Gang gibt – insgesamt eilen vier verschiedene Gangs herbei. Als die Runner den Laden verlassen, um sich das Ganze näher anzusehen – oder auch einfach nur, um das Chaos zu beobachten –, treten ihnen mehrere Ganger entgegen, die versuchen, sie davon abzuhalten, da immer mehr Ganger in den verschiedensten Gangfarben über die Gegend hereinbrechen. Während die Ganger ihnen den Weg versperren, können die Runner eine gut gekleidete Frau sehen, die nervös aus der Heckscheibe der Limousine schaut, während diese den Eingang zum Lagerkomplex passiert, zusammen mit mehreren Gruppen von Gangern, die sich um sie drängen. Es wird gedrängelt, es kommt zu Schlägereien, und die Runner erkennen die Gelegenheit, sich ein paar Nuyen zu verdienen, indem sie die Frau retten. Die Ziele der Runner bestehen darin, die Ganger auszutricksen, die Frau zu retten und mit ihr abzuhaufen, bevor die Ganger merken, dass sie ihre Beute verlieren.

Denk daran, Spaß mit dem Abenteuer zu haben. Verwende den Ganger-Generator (S. 16), um die Ganger zu beschreiben, auf die die Runner treffen, und vergiss nicht die klassische Food-Fight-Tabelle (S. 16), mit der du während der Schlacht im Inneren des Lagerhauses mit zufälligem Glibber herumschleudern kannst. Benutze sie, so oft oder selten du willst, aber mach es lustig.

VOR DEM RUN: RATSCHLÄGE FÜR SPIELLEITER

Bist du bereit, das Chaos der Sechsten Welt zu managen und andere hineinzuworfen? Ja? Dann willkommen in der Sechsten Welt!

Für alle Spielleiter(innen), egal, ob sie nun zum ersten Mal oder schon seit vielen Jahren dabei sind, kann die Aufgabe, ein Spiel zu leiten, entmutigend erscheinen, wenn sie es mit einem neuen Satz Regeln zu tun haben. Und das ist in Ordnung. Ein Spiel zu leiten, kann sehr komplex sein und erfordert das Jonglieren mit mehreren Spielkonzepten und -elementen, während man gleichzeitig versucht, den Spielspaß und das Interesse der Spieler zu erhalten. Es gibt viel, worauf man achten und an das man denken muss. Aber auf der anderen Seite kann es auch ein fantastisches Erlebnis sein, anders als alles andere – und deshalb wirst du es immer wieder tun! Also lautet unser erster Ratschlag: Bereite dich so vor, als ob die Leute Spaß haben werden, denn das wird höchstwahrscheinlich der Fall sein.

Noch ein Hinweis für Spielleiter-Neulinge: Viele der hier vorgestellten Informationen konzentrieren sich darauf, wie man *Battle Royale* leitet, können aber auch auf andere *Shadowrun-Abenteuer*, Kampagnen, Spiele zu Hause und allgemeine Spielesitzungen übertragen werden.

HILFREICHE HINWEISE: STICHPUNKTE UND PLOT- AUFHÄNGER FÜR SPIELLEITER



Während des Leitens/Lesens dieses Einführungsabenteuers wird an verschiedenen Stellen ein bestimmter Punkt oder ein bestimmtes Thema hervorgehoben, mit dem sich Spielleiter vielleicht befassen müssen. Diese Stichpunkte geben dir ein paar Hintergrundinformationen oder gezielte Ratschläge, wie du mit diesen Situationen umgehen kannst. Außerdem kann es überall zusätzliche Plot-Aufhänger geben. Du kannst sie verwenden, wenn du das Spiel interessanter machen willst, oder sie können einfach zusätzliche Hintergrundinformationen über das *Shadowrun*-Universum liefern.

FINDE DEINEN EIGENEN STIL



Die Cyberpunk-Fantasy-Dystopie von *Shadowrun* ist ein pulsierendes Universum voller Spannung und Möglichkeiten in endlosen Kombinationen für Spieler und Spielleiter. Die Bühne für die Spieler zu bereiten, ihnen grundlegende, nackte Beschreibungen dessen zu bieten, was vor sich geht, wie Gegner auf sie reagieren oder wie sie Hindernisse überwinden können, ist eine Art von Stil – und ein guter Anfang. Du kannst ihnen aber auch eine eindringlichere Erfahrung bieten, komplett mit detaillierten Beschreibungen der Situation, der Umgebung, der Opposition, der Interaktion mit Nichtspielercharakteren und vor allem: der Action! Du kannst auch Dinge wie Karten oder Figuren einbinden, um die Charaktere der Spieler darzustellen. Die richtige Hintergrundmusik kann für Stimmung sorgen, ebenso wie zusätzliche Bilder von Ausrüstung, Orten und Personen, die du den Spielern (zum Beispiel auf einem Tablet) zeigst. Oder du kannst verlangen, dass die Spieler während der gesamten Spielsitzung in der Rolle ihrer Charaktere bleiben. Oder du verwendest eine beliebige Kombination der oben genannten Ideen. Der Trick besteht darin, eine Methode zum Leiten eines Spiels zu finden, die nicht nur für dich funktioniert, sondern auch deine Spieler zufriedenstellt.

GEBRAUCHE DEINE AUTORITÄT, MISSBRAUCHE SIE NICHT



Einer der größten Streitpunkte zwischen Spielern und Spielleiter ist häufig die Interpretation von Regeln. Das gilt in der Regel nicht für die grundlegenden Regelmechaniken (z. B. wie man mit einer Waffe schießt, einen Zauber wirkt, jemandem ins Gesicht schlägt usw.), sondern kommt unter Umständen wie „Wie würde Faktor X Faktor Y in dieser Situation beeinflussen?“ ins Spiel. Solche Probleme verschärfen sich noch weiter, wenn ein Spielercharakter mit dem Tod konfrontiert wird oder, noch schlimmer, wenn es eine Meinungsverschiedenheit zwischen Spielleiter und Spieler über die Interpretation oder Implementierung einer Regel gibt. Du bist dafür verantwortlich, eine Lösung zu finden oder eine endgültige Entscheidung zu treffen. Dabei kannst du manchmal als unbarmherzig oder einschränkend wahrgenommen werden, und beides kann ein Spiel stören oder sogar ruinieren, wenn du die Situation falsch handhabst. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie du versuchen kannst, die Situation zu entschärfen, wie zum Beispiel die Zustimmung zu einem temporären Kompromiss und weiteren Regelrecherchen nach der Spielsitzung, um das Spiel im Fluss zu halten. Wir empfehlen, dass du in deinen Entscheidungen unparteiisch bist und deine Autorität niemals ungerecht gegen deine Spieler einsetzt. Du hast das letzte Wort, aber du musst auch jedem helfen, Spaß zu haben, anstatt nur zu versuchen, Entscheidungen zu treffen, die ihnen das Leben leichter machen.

WAS MACHT EIN SPIELLEITER ÜBERHAUPT?

Schön, dass du fragst! In *Shadowrun* erfüllt der Spielleiter während einer Spielsitzung mehrere wichtige Rollen.

In erster Linie bist du ein Geschichtenerzähler für die Spieler und ihre Charaktere. Du bist verantwortlich für den Aufbau und das Weiterführen der Erzählung, was wiederum den Spielern etwas zu tun und zu erleben gibt. Diese Geschichten können etwas Eigenes sein, das du dir ausgedacht hast, oder etwas, mit dem du arbeitest, wie zum Beispiel ein vorgefertigtes Abenteuer wie *Battle Royale*. So oder so, es liegt an dir, deine Spieler vom Anfang bis zum Ende – zusammen mit allen Abstechern, Umwegen, Hindernissen und Plot-Twists, die auf dem Weg dorthin auftreten – von dem zu bringen, was sie tun, sei es ein einfaches Szenario, ein komplexeres Abenteuer oder sogar eine Reihe miteinander verbundener Abenteuer, die man Kampagnen nennt.

Aber lass uns nicht zu weit vorgreifen! Auch wenn alle Spielleiter im Laufe der Zeit ihren eigenen Stil entwickeln, liegt es immer an ihnen, das Interesse ihrer Spieler am Spiel am Leben zu erhalten, indem sie ihnen die Geschichte oder Situation präsentieren. Sie sind der wichtigste Berührungspunkt zwischen den Spielern und der Sechsten Welt von *Shadowrun*.

Zweitens sind Spielleiter eine Kombination aus Gegner, Verbündeter und Führer für ihre Spieler. In *Shadowrun* – und jedem anderen Rollenspiel – kontrolliert der Spielleiter das gesamte Spielesetting, das den Spielern und ihren Charakteren begegnen wird. Dazu gehören zu bekämpfende Feinde und zu überwindende Hindernisse genauso wie potenzielle Verbündete, neutrale Parteien oder Gegenstände, die den Charakteren helfen können. Zu jeder Zeit versucht der Spielleiter gleichzeitig, den Spielern zu schaden *und* ihnen zu helfen. Alle Charaktere im Spiel, die nicht die Spielercharaktere (SC) sind, werden als Nichtspielercharaktere (NSC) bezeichnet, und sie können jeder und alles sein, was der Spielleiter benötigt. Alle NSC stehen unter der direkten Kontrolle des Spielleiters, es sei denn, es liegen besondere Umstände vor. Darüber hinaus ist ein Spielleiter dafür verantwortlich, die Spielercharaktere durchs Spiel zu führen – nicht nur in Bezug auf die Spielhandlung oder -erzählung, sondern auch in Bezug auf Spielregeln und -konzepte. Zum Beispiel können – insbesondere neue – Spieler während eines Spiels manchmal stecken bleiben oder wegen etwas frustriert sein, das mit den Regeln zu tun hat. Sie vergessen vielleicht, wie eine Regelmechanik funktioniert, und brauchen Hilfe, um es herauszufinden. Oder sie haben eine wichtige Regel vergessen, die schwerwiegende Auswirkungen für sie, ihr Team oder sogar das Abenteuer als Ganzes haben könnte. Oder sie befinden sich in einer Situation, in der sie sich ohne offensichtlichen Ausweg festgefahren fühlen. Letztendlich ist es die Aufgabe des Spielleiters, zu entscheiden, wie man am besten mit einer Situation umgeht, sowohl im Spiel als auch außerhalb.

Drittens ist der Spielleiter der Schiedsrichter und die höchste Autorität im Spiel. Er ist nicht nur dafür verantwortlich, die Geschichte voranzutreiben, den

Spielern eine Herausforderung zu bieten, und für alles andere, was oben aufgeführt ist, er ist während einer Spielsitzung auch der oberste Schiedsrichter in Bezug auf die Spielregeln. Das bedeutet, dass bei Fragen zur Interpretation von Regeln, bei Situationen, die nicht speziell von diesen Regeln abgedeckt sind, oder wenn die Regeln auf eine bestimmte Spielsituation angewendet werden, der Spielleiter das letzte Wort darüber hat, wie die Dinge ablaufen. Allerdings müssen Spielleiter dabei umsichtig und vorsichtig sein. Schließlich geht es bei diesem Spiel darum, dass jeder Spaß hat.

VORBEREITUNG AUF EIN SPIEL

Eine der schnellsten Möglichkeiten für Spielleiter, insbesondere für Neueinsteiger, ihr Spiel zum Stillstand zu bringen, ist es, sich kaum oder gar nicht auf ihr Spiel vorzubereiten. Auch wenn jeder Spielleiter irgendwann seinen eigenen Stil entwickelt, gibt es ein paar Grundlagen, denen jeder folgen sollte, unabhängig von seinem Können und seiner Erfahrung.

VORBEREITUNGSPUNKT NUMMER EINS: KENNE DEIN ABENTEUER

Wenn du ein Abenteuer leiten willst, das du dir selbst ausgedacht hast, solltest du zumindest eine Grundidee bzw. einen Überblick darüber haben, wie sich das Abenteuer entwickelt. Auch wenn du nicht jede Kleinigkeit aufgeschrieben haben musst (was für einige Spielleiter allerdings hilfreich sein kann), musst du zumindest wissen, wo die Spieler anfangen und wo du sie enden lassen willst. Wenn du ein vorgefertigtes Abenteuer wie *Battle Royale* leitest, solltest du immer *zuerst das Abenteuer lesen*. Dies hilft dir nicht nur dabei, das Spiel am Laufen zu halten, sondern ermöglicht es dir auch, potenzielle Probleme oder Hindernisse schon im Vorfeld zu erkennen. Zum Beispiel ist ein Abenteuer mit einem großen Kampfanteil möglicherweise nicht das geeignete Abenteuer für ein Shadowrunnerteam mit wenig bis gar keinen Kampffertigkeiten. Wenn ein Spielleiter das weiß, kann er beschließen, das Abenteuer oder Szenario ein wenig zu ändern, damit es besser zum Team passt. Und da wir gerade von einem Shadowrunnerteam sprechen ...

VORBEREITUNGSPUNKT NUMMER ZWEI: HALTE DEINE MATERIALIEN FÜR DEN EINSATZ BEREIT

Wenn du dein eigenes Abenteuer entwickelst, sorg dafür, dass du Abenteuernotizen, Karten, Werte für Gegner und all das andere lustige Zeug bereit hast. Das wird dir das Leiten des Spiels erheblich vereinfachen! Wenn du ein vorgefertigtes Abenteuer leitest, solltest du eine Kopie des Abenteuers zur Hand haben, entweder auf irgendeinem Gerät oder in einem guten altmodischen Papierbuch. Wenn du *Battle Royale* leitest, herzlichen Glückwunsch! Denn wenn du das hier liest, hast du das meiste von dem Zeug schon!

VORBEREITUNGSPUNKT NUMMER DREI: WISSE, WAS DEINE SPIELER AN DEN TISCH BRINGEN!

Auch wenn dies nicht immer möglich ist, empfehlen wir dringend, dass du vor Beginn der Spielsitzung weißt, welche Charaktere deine Spieler an den Tisch bringen. Wenn die Spieler eigene Charaktere mitbringen, kannst du ihnen dann einfach besser helfen, die genannten Charaktere zu spielen und Fragen zu beantworten, die zwangsläufig auftauchen. Glücklicherweise gibt es in den Schnellstartregeln vier vorgefertigte Charaktere, sodass du weißt, wer am Tisch sitzen wird! Trotzdem solltest du nicht nur das Abenteuer lesen, sondern dir auch die vorgefertigten Charaktere anschauen. Jetzt, da wir über die Vorbereitung auf ein Spiel gesprochen haben ...

DAS SPIEL LEITEN

Als nächstes kommt der lustige Teil: ein *Shadowrun-Spiel* zu leiten!

Für die meisten Spielleiter ist dies der schwierigste Teil einer *Shadowrun*-Spielsitzung, denn hier kommt die gesamte Vorbereitungsarbeit zusammen. Beim Lesen des Abenteuers wirst du bemerkt haben, dass *Battle Royale* in mehrere verschiedene Szenen organisiert ist, die wiederum in Abschnitte unterteilt sind. Dies soll dich bei der Organisation und dem Verständnis der im Abenteuer enthaltenen Informationen unterstützen. Jeder dieser Abschnitte enthält Informationen darüber, wie die Szene ablaufen soll und wie man mit möglichen Problemen umgeht, wenn sie auftreten. Jede Szene in *Battle Royale* wird die meisten, aber nicht unbedingt alle der folgenden Szenen enthalten:

Auf einen Blick ist eine Zusammenfassung der Szene, ein Schnappschuss, damit du weißt, was in dieser Szene passieren wird.

Aufhänger sind Vorschläge, wie die Stimmung oder Atmosphäre der Szene sein könnte oder wie du die Aufmerksamkeit der Spieler wecken/erhalten kannst. Dieser Abschnitt enthält auch mögliche überraschende Wendungen oder Informationen, die die Spielercharaktere möglicherweise entdecken oder auch nicht.

Der Abschnitt **Sag's ihnen ins Gesicht** ist dazu gedacht, den Spielern direkt vorgelesen zu werden. Beispiele für das, was dieser Abschnitt enthält, sind: direkte Dialoge mit Spielercharakteren oder NSC, Beschreibungen der Szene oder des Settings, spezifische Anweisungen oder Dinge, die die Spielercharaktere lesen können, wie zum Beispiel Schilder.

Hinter den Kulissen beschreibt die grundlegende Mechanik der Szene. Dieser Abschnitt beschreibt, wie sich die Szene entwickeln sollte, und enthält NSC-Motivationen, Geheimnisse und spezielle Anweisungen oder Informationen. Betrachte das alles als relevante Hintergrundinformationen, die du kennen musst, um die Szene funktionieren zu lassen. Schauplätze und NSC-Werte findest du normalerweise ebenfalls in diesem Abschnitt.

Keine Panik enthält Informationen, die dir helfen sollen, mit potenziellen Problemen umzugehen, die die Spieler innerhalb der Szene haben könnten.

Hier wird allerdings nicht jede mögliche Eventualität oder Situation aufgelistet, sodass du manchmal Dinge selbst ausarbeiten muss.

Sobald die Spielsitzung beginnt, beginnst du typischerweise mit dem Vorlesen der Informationen, die im Abschnitt *Sag's ihnen ins Gesicht* enthalten sind. Du kannst die Spieler aber auch an einem anderen Ort starten lassen und die Details der Abenteuerszene während des Spiels einarbeiten, indem du die Informationen in den verschiedenen Szenenabschnitten verwendest und den Spielern so hilfst, durch die Szene zu kommen. Die Entscheidungen der Spieler werden letztendlich bestimmen, wie sich die Szene entwickelt, ob die Charaktere Erfolg haben oder nicht, oder ob das Resultat irgendetwas dazwischen ist. Vielleicht finden sie sogar eine Lösung für das Problem oder die Situation, die niemand erwartet hat. Das alles ist Teil des Spiels.

Für dich jedoch ist zu beachten, dass die in den Abschnitten enthaltenen Informationen nicht unbedingt dazu bestimmt sind, in chronologischer Reihenfolge verwendet zu werden. Manchmal überschneiden sich Informationen einzelner Szenen, besonders wenn es um Informationen aus den Abschnitten *Sag's ihnen ins Gesicht* und *Hinter den Kulissen* geht. Die Abschnitte sind nicht immer eine Schritt-für-Schritt-Abfolge, der die Spieler folgen müssen. Sie sind einfach relevante Informationen für dich, die du beim Leiten der Szene verwenden kannst. Noch einmal: Deshalb ist es wichtig, dass du dir das Abenteuer durchliest, bevor du es leitest – um zu vermeiden, dass dir kritische Informationen fehlen, und damit das Spiel möglichst reibungslos abläuft. Aber egal, was passiert, das Ziel für alle Beteiligten ist es – und das kann nicht genug betont werden –, *Spaß zu haben*. Abgesehen davon gibt es für dich und die Spieler wirklich nichts anderes zu tun, als zu spielen.

Und wie das alte *Shadowrun-Sprichwort* sagt: Halt dir den Rücken frei, schieß genau, spar Munition und lass dich nie mit Drachen ein!

GEGENSTÄNDE FÜRS SPIEL



Wenn man *Shadowrun* oder ein anderes Rollenspiel spielt, mag es so aussehen, als ob das alles ziemlich kompliziert ist und eine Menge Material erfordert. Aber wenn man das Ganze dann in Angriff nimmt, kann eine Spielsitzung bereits mit einigen wenigen Elementen gespielt werden: Würfeln für Spielleiter und Spieler, Charakterbögen für die Spieler und Stiften und Papier, um Änderungen im Status eines Spielercharakters zu verfolgen, wie zum Beispiel Munitionsverbrauch oder Wunden. Andere Gegenstände wie Regel- und ergänzende Bücher können sowohl für Spieler als auch für Spielleiter während eines Spiels hilfreich sein, sind aber nicht notwendig, um *Battle Royale* zu spielen (dies ist schließlich ein Einführungsabenteuer). Andere Dinge wie Notizblöcke oder auch einfach nur Schmierzettel können ebenfalls sehr praktisch sein, sind aber nicht unbedingt notwendig. Für dich als angehende(n) Spielleiter(in) ist es am besten, so viel Material zu haben, wie du anfangs für nötig hältst. Die Erfahrung wird schließlich zeigen, was für eine Spielsitzung notwendig ist.

KEIN PLAN ÜBERLEBT DEN ERSTEN KONTAKT ...



Eine der größten Herausforderungen für einen Spielleiter ist es, wenn seine Spieler dafür sorgen, dass das Spiel „aus dem Gleis gerät“. Das bedeutet, dass sie versehentlich oder in einigen Fällen absichtlich etwas tun oder Entscheidungen treffen, die dem Abenteuer oder der geplanten Erzählung der Szene zuwiderlaufen. Die Frage ist nicht, *ob* das passiert, sondern nur, *wann* es passiert, also keine Panik. Darauf vorbereitet zu sein ist der Hauptgrund, warum es wichtig ist, das Abenteuer vorher zu lesen. Wenn du die Details des Abenteuers kennst, kannst du die Spieler leichter dorthin zurückzubringen, wo sie sein müssen.

Wenn dir danach ist, kannst du die Spieler aber auch mit dem weitermachen lassen, was sie getan haben, und das Abenteuer entsprechend anpassen. Einige der besten Momente ergeben sich aus solchen Situationen. Das ist Teil des Spaßes, ein Spielleiter zu sein!

DER RUN IM ÜBERBLICK

In den Schatten des Jahres 2080 braut sich Ärger zusammen. Seattle und die Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten (UCAS) haben gerade einige Beziehungsprobleme. Seitdem Nordamerika durch den Aufstieg der Native American Nations und den Zusammenbruch der guten alten USA gespalten wurde, ist Seattle eine Insel und Bastion der UCAS an der Westküste. Aber angesichts der jüngsten politischen Probleme und der Gerüchte über anhaltende Stromausfälle in großen Städten gibt es in Seattle Bestrebungen, das Band zur Heimat zu durchtrennen. Um die wichtige Beziehung zwischen den UCAS und Seattle aufrechtzuerhalten, schickt die Regierung in Washington, D.C, eine Gesandte, die mit der Metroplex-Regierung sprechen soll. Die UCAS-Gesandte, Erika Hoffman, kommt nach Seattle, um sich mit der Gouverneurin von Seattle, Corinne Potter, zu treffen. Da es Leute auf der Welt gibt, die Seattle unbedingt frei von den UCAS sehen wollen – vor allem, weil sie irgendwie denken, dass ein unabhängiges Seattle ein freies Seattle ist –, hat eine Gruppe neoanarchistischer Hacker die Kontrolle über Hoffmans Limousine und das GridGuide-System übernommen, kurz nachdem sie Sea-Tac, den Seattle Tacoma International Airport, verlassen hatte. Sie leiten die Limousine von ihrer ursprünglichen Route weg in ein Lagerhaus, das sie in der Nähe der Hafenanlagen in Tacoma gehackt haben – ein Ort, an dem sie sie für eine Weile absetzen oder ihr angesichts des nahen Wassers eine dauerhaftere „Unterkunft“ geben können. Eines dieser Szenarien, die den Hackern helfen, sich so zu fühlen, als wären sie keine Mörder, denn „wir haben sie nicht getötet, die Ganger haben es getan“. Die Neoanarchisten haben die Ancients, eine weltberühmte elfische Go-Gang, auf Hoffman angesetzt, die dafür sorgen sollen, dass die Dinge so ablaufen, wie die Hacker es wollen.

Wie es selbst bei den besten Plänen von Anarchisten und Hackern passiert, wird ihnen nun ein großer – tatsächlich sogar trollgroßer – Knüppel zwischen die Beine geworfen. Die Spikes, eine Go-Gang, die nur aus Trollen besteht und Elfen *hasst*, sehen die Ancients durch ihr Territorium in der Nähe von Sea-Tac rollen und beschließen, ihnen zu folgen. Sie hoffen, dass die Elfen sie zu noch mehr Elfen führen und die Anzahl ihrer „Spikes“ erhöhen – einen für jeden Elfen, der eine Reise ins Krankenhaus oder in die Leichenhalle antritt. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, entdecken die Ragers – eine Straßengang aus Tacoma, die aus Orks, ein paar Trollen und dem einen oder anderen Zwerg besteht – die Limousine, die in ihrem Revier herumrollt, verfolgt von einem Haufen Elfen, die ihrerseits von einem Rudel Trolle verfolgt werden. Die Ragers können natürlich nicht zulassen, dass all diese anderen Gangs einfach so durch ihr Revier rollen. Da sie wissen, dass hier irgendetwas vor sich gehen muss, fallen sie mit aller Macht über das Gebiet her. Und schließlich mischen sich noch die Rusted Stilettos, eine Gang aus zähen und mutierten Orks und Trollen, die einen verstrahlten Fleck der Redmond Barrens namens Glow City ihr Zuhause nennen, ein, weil – warte ... das hier ist *Shadowrun* – ein Drache namens Kalanyr sie

geschickt hat, damit sie sich Hoffman schnappen. In Summe macht das vier verschiedene Gangs plus die Runner, alle mit Blick auf diese saftige Beute: eine hochrangige Regierungsmitarbeiterin.

Als das Chaos draußen beginnt, sind die Runner gerade bei einem ganz normalen Einkauf im Stuffer Shack an der Ecke. Als sie nach draußen treten, um sich die Sache anzusehen, stoßen sie auf so etwas wie eine kleine Straßensperre. Nun, eher eine Bremsschwelle für die Runner, aber sie kommen nicht dazu, einfach in die Mitte von all dem zu schlendern. Sie beginnen, sich durch ein paar dreiste Ganger zu arbeiten, bevor sie noch mehr Ganger entdecken, von denen eine Gruppe es schafft, Erika Hoffman aus ihrer Limousine zu holen. Sobald Hoffman draußen ist, beginnen alle Gangs, um sie zu kämpfen, zunächst durch ihre Anführer vor Ort. Dies gibt den Runnern Zeit, die Nuyen-Zeichen vor ihren Augen erscheinen zu lassen, während sie herausfinden, dass die Rettung dieser wohlhabenden, missratenen Seele ihnen ein einträgliches Honorar verschaffen könnte. Sie müssen sich nur durch das Chaos der Ganger drängen, Erika Hoffman von den Gangbossen wegbringen und mit ihr abhauen. Wenn sie das schaffen, ist ein spontaner Zahltag für sie drin.

Einfach ... oder?

SZENE 1: ABER ICH WOLLTE DOCH NUR ETWAS DRACHENPISSE

AUF EINEN BLICK

Die Runner beginnen das Abenteuer am frühen Abend in einem Stuffer Shack. Jeder ist auf der Suche nach seinem Lieblings-Snack aus der Sechsten Welt, als draußen ein Tumult beginnt. Die Sicht auf die Straße wird durch eine Fülle von alten Werbeplakaten an den Fenstern blockiert. Beim Versuch, hinauszugehen, finden die Runner ein Quartett aus lokalen Gangern vor, die den Ausgang blockieren, „um die Sicherheit der Kunden zu gewährleisten“. Von der Tür aus haben die Runner die Chance, eine elegante schwarze Limousine zu entdecken, die auf den Resten ihrer Notlaufreifen in einen Lagerkomplex am Hafen gegenüber einbiegt, umringt von Dutzenden von Gangern auf Motorrädern. Die Runner müssen mit den Gangern an der Tür fertigwerden, um einen genaueren Blick auf die Situation zu werfen und in die nächste Szene zu gelangen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Süß, salzig, würzig oder vielleicht etwas, das alles drei gleichzeitig ist? Entscheidungen, Entscheidungen, Entscheidungen. Aber noch während ihr darüber grübelt, was ihr nehmen wollt, lenken hochdrehende Motoren und Gejohle eure Aufmerksamkeit von den leckeren Snacks ab. Ihr seht zur Eingangstür und der Quelle des Lärms hinüber, aber eure Sicht ist von den Massen an alter Papierwerbung blockiert, die an den Schaufenstern und der

Glastür kleben. Die Überreste der alten Welt leisten verdammt gute Arbeit dabei, euch davon abzuhalten, etwas zu sehen, ohne zur Tür zu gehen. Von den Geräuschen her könnt ihr euch ausmalen, dass draußen einiges an Chaos losbricht, und jetzt müsst ihr noch eine Entscheidung treffen. Holt ihr euch zuerst die Snacks, oder findet ihr heraus, wie beschissen eure Nacht werden wird?

LIES DAS FOLGENDE VOR.

WENN DIE RUNNER DIE TÜR ERREICHEN:

Ihr drückt die Tür auf und schaut hinaus. Zur Rechten strömen Orks, Trolle und Zwerge, gekleidet in schwarzes und graues Leder und mit roten Tüchern um die Oberarme, zu Fuß herbei, zusammen mit vier Vans, die schwarz und grau gekleidete Gangmitglieder absetzen. Einer der Vans kommt etwas näher an eurem Van zum Stehen, als es euch lieb ist, aber das ist nur eines von den 99 Problemen, die in euer Blickfeld zu rollen scheinen. Auf der anderen Straßenseite sind Schwarz und Grün die vorherrschenden Farben bei Kleidung und den Motorrädern, die gerade in einen Lagerkomplex gerollt sind. Kurz hinter ihnen befindet sich eine Gruppe von massigen Orks und Trollen, die in Braun und Gold gekleidet sind und auf rumpelnden Choppern zum Tor gleiten, als ob ihnen der Ort gehört. Links davon haben zwei schrottreife Busse die Straße blockiert und eine Horde von Orks und

Trollen ausgespuckt, die nur durch ihre rostroten Gangfarben als zusammengehörig gekennzeichnet sind. Am Eingang des Lagerkomplexes rollt langsam eine schwarze Luxuslimousine vom Typ Mitsubishi Nightsky ein, die Antenne auf dem Dach oben abgeschnitten und am halb geöffneten Tor auf den Boden geworfen. Die Elfen und Trolle begleiten die schicke Limousine ohne viel Federlesens, während sie sich gegenseitig beäugen, jederzeit bereit für Gewalt.

LIES DAS FOLGENDE NACH DER ERFOLGREICHEN WAHRNEHMUNGSPROBE VOR:

Eure Blicke konzentrieren sich auf das Chaos, und so registriert ihr kaum, dass die Tür des Stuffer Shack stoppt, bevor ihr sie vollständig geöffnet habt. Das feiste Gesicht einer Orkin mit einem violetten Iro und einem Bullenring in der Nase, das plötzlich eure Sicht blockiert, bringt eure Aufmerksamkeit allerdings schnell wieder ins Hier und Jetzt.

„Ihr müsst drinnen bleiben ... zu eurer eigenen Sicherheit“, sagt sie mit einem Grinsen. Sie drückt stärker gegen die Tür und zeigt damit an, dass das keine Bitte ist, überlässt es aber offensichtlich euch, wie das hier ablaufen soll.

AUFHÄNGER

Die Aufmerksamkeit der Charaktere zu gewinnen, ist im Allgemeinen leicht in dieser Eröffnungsszene in einem Abenteuer, das geschrieben wurde, um sie in Schwierigkeiten zu bringen, aber Beispiele können hier helfen. Erstens mögen Runner es nicht, wenn ihnen von Gangern gesagt wird, was sie tun sollen; das ist Teil der Hierarchie der Straße. Darüber hinaus hat jeder Runner irgendeinen Grund, sich über die Ganger zu ärgern. Frostburn, die orkische Kampfmagierin, sieht, wie sich einer der Ganger gegen den Van des Teams lehnt, der eigentlich ihr gehört. Yu, der elfische Spezialist für verdeckte Operationen, hat keine Lust darauf, dass seine Tarnung, eine perfekt gefälschte SIN, auffliegt, nur weil diese Ganger genug Ärger veranstalten, um die Polizei in voller Stärke anrücken zu lassen. Rude, der trollische Straßensamurai, wird sicherlich nicht zulassen, dass ein Haufen minderwertiger Ganger ihn oder sein Team aufhält. Zipfile, die zwergische Deckerin, ist etwas schelmisch veranlagt und hat Distanz und Anonymität als Schutz, als sie anfängt, mit den elektronischen Geräten der Ganger herumzuspielen, weil diese ihr Team behindern.

HINTER DEN KULISSEN

Während sich die Runner im Stuffer Shack befinden, bekommen sie Wind von den Schwierigkeiten draußen. Sie können aufgrund jahrealter Schichten von Papierwerbung nicht aus dem Schaufenster sehen, aber jeder, der sich der Eingangstür nähert und aus ihr herauschaut, erhält mit einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung + Intuition einen Blick auf die Szene, bevor eine Gangerin in Sicht kommt und versucht, ihn wieder hineinzuschicken. Von der Tür aus oder in der Nähe (mehr als ein Runner kann eine Wahrnehmungsprobe ablegen) würfeln die Spieler

mit Wahrnehmung + Intuition und vergleichen ihre Erfolge mit der Tabelle *Draußen auf der Straße*. Sie erhalten die Informationen für ihre Anzahl an Erfolgen und zusätzlich alle Informationen für die Stufen unterhalb der gewürfelten Stufe. Die Patzer-Zeile deckt ab, was du ihnen sagen kannst, wenn sie bei der Wahrnehmungsprobe einen Patzer erzielen.

Unmittelbar nach den Wahrnehmungsproben tritt eine in der Nähe befindliche Gangerin vor und drückt gegen die Tür, um sie zu schließen. Wenn jemand sie blockiert oder im Weg steht, lies den dritten Absatz vor und gehe zum Gespräch mit der Ragers-Gangerin über. Die Gangerin will die Runner nicht herauslassen, aber die Runner haben allen Grund, hinauszuwollen, und werden wahrscheinlich nicht einfach beiseitreteten und abwarten, was passiert. Sie bittet die Runner „höflich“ (sie ist immerhin eine Gangerin), bevor sie auf Drohungen zurückgreift. Die Ragers-Gangerin wird sogar den trollischen Straßensamurai bedrohen, da sie viele Freunde um sich hat und mehr Angst davor hat, durch einen Rückzug das Gesicht zu verlieren, als ihr Gesicht an die Faust eines Trolls zu verlieren. Jegliche Drohungen in ihre Richtung führen zu einem sofortigen Angriff durch die Ganger in der Nähe der Tür. Es gibt insgesamt acht von ihnen – vier von den Ragers und vier von den Rusted Stiletto. Du kannst die Metatypen nach Belieben mischen und anpassen. Werte findest du ab Seite 17.

DIE GANZE SZENE SEHEN



Die Sechste Welt ist eine komplexe und geschäftige Welt. Nicht jedes kleine Detail fällt die ganze Zeit über auf. Wahrnehmungsproben sind eine der häufigsten Möglichkeiten für Spielleiter, die Details einer Szene zu erweitern. Nachdem der erste Abschnitt *Sag's ihnen ins Gesicht* ein breites Bild gezeichnet hat, können Wahrnehmungsproben verwendet werden, um bestimmten Charakteren zu ermöglichen, bestimmte Details zu bemerken und entsprechend zu handeln.

Der einfachste Weg für neue Spielleiter, einige Details für Wahrnehmungsproben zu arrangieren, besteht darin, eine Tabelle wie die Tabelle *Draußen auf der Straße* zu erstellen, in der die wichtigsten Informationen enthalten sind, die die Charaktere in ihrer Szene erkennen können. Nicht alles muss visuell wahrnehmbar sein. Gerüche, Geräusche, ein Geschmack in der Luft oder sogar ein ominöses „schlechtes Gefühl dabei“ könnten ihnen helfen, sich mehr als Teil der Szene zu fühlen. Es hilft auch, sie durch Hinweise anzuspornen, die sie tiefer in die Geschichte führen können oder sie sogar auf eine ganz andere loslassen.

Eine clevere Deckerin kann anfangen, nach Geräten bei den Gangern zu suchen, die sie hacken kann. Alle haben billige Kommlinks (Gerätestufe 1 oder 2). Die meisten von ihnen haben die Geräte weggesteckt, aber einige halten sie in den Händen und nehmen den ganzen Spaß auf. Für den Zugriff auf die Kommlinks wird eine Vergleichende Probe auf Cracken + Logik gegen Firewall + Firewall ab-

DRAUSSEN AUF DER STRASSE

WÜRFELERGEBNIS INFORMATIONEN

0	Oh wow! Schau, eine Verkaufsanzeige an der Tür für deinen Lieblingssnack, SoyBall DracoPuffs! Jetzt in Lofwyr Lemon!
1	Du erkennst die Orkin an der Tür und mehrere weitere Orks und Trolle, die sich draußen versammelt haben, an ihren schwarzen und grauen Lederklamotten und den roten Tüchern, die um ihre Oberarme gebunden sind, als Mitglieder der Ragers (einer Straßengang). Du denkst, dass das rostige Rot und Schwarz bei den anderen Trollen und Orks auf weitere Mitglieder der Ragers hindeutet, bis du siehst, dass sie alle in irgendeiner Weise mutiert erscheinen. Du siehst das unverwechselbare Zeichen der Rusted Stiletto an einigen von ihnen.
2	Leuchtend grüne und verchromte Motorräder flitzen durch die Straßen und tragen Elfen, die du schnell als Mitglieder der Ancients identifizierst, nämlich an dem auf dem Kopf stehenden A auf der Rückseite ihrer Jacken. Große Chopper tragen Trolle in Braun und Gold. Die Spikes sind nicht von hier, aber jetzt sind sie hier. Du bist dir nicht sicher, ob das eine gute Sache ist, besonders angesichts des kindlich gezeichneten Elfen mit dem Dorn im Kopf und Xen als Augen, den sie ein Gangsymbol nennen.
3	Durch das Tor des Lagerkomplexes gegenüber siehst du, dass das Innere des Komplexes nicht verlassen ist und noch Waren enthält. Du kannst das Logo auf einer Palette für Dragon Piss Energy Drink (neuer Geschmack in Sea Dragon Green!) und mehrere andere Snack- und Getränkemarken erkennen.
4	Du siehst, dass mehrere der Go-Ganger auf ihren Motorrädern in den Lagerkomplex geschlüpft sind und die Limousine umkreisen, während sie um eine Ecke biegt.
5	Ein genauerer Blick auf die Limousine zeigt erhebliche Schäden an den Rädern. Es sind Notlaufreifen, haben aber definitiv schon bessere Tage gesehen, und der Fahrer fährt langsam, um sie nicht vollständig zu zerstören. Ein AR-Tag an der Limousine lautet: „FREIHEIT von den sterbenden UCAS!“
6	Du siehst vier Gestalten innerhalb des Lagerkomplexes, die die Limousine rein- und außer Sicht rumpeln sehen und sich gegenseitig mustern. Ein genauerer Blick enthüllt die verräterischen Anzeichen von Hauptleuten von jeder der vier Gangs. Sie müssen die Anführer des Pöbels sein, der auf der Straße und im Lagerkomplex herumschwirrt.
Patzer	Du siehst eine Gangerin mit einem Raketenwerfer auf ihrer Schulter, den sie mit einem vergnügten Blick des Chaos in ihren Augen auf den Stuffer Shack richtet.

gelegt (keiner dieser Typen ist technisch versiert genug, um seine Einstellungen zu optimieren). Wenn die Deckerin mindestens einen Nettoerfolg erzielt, kann sie auf die Kamera des Kommlinks zugreifen. Um festzustellen, ob sich das angepeilte Kommlink außerhalb der Tasche des Gangers befindet, würfle mit 2W6. Wenn das Ergebnis 7 oder 11 beträgt, ist es draußen und in Gebrauch. Worauf es gerichtet ist, liegt bei dir. Bei jedem anderen Ergebnis befindet sich das Kommlink in einer Tasche oder an einem Handgelenk, und die Kamera sieht einfach schwarz.

Es gibt 17 weitere Kameras (Gerätestufe 3) draußen, die gehackt werden können, um einen Überblick über die Situation zu erhalten. An den Ecken des Stuffer Shack befinden sich zwei Kameras, die drahtlos mit dem Stuffer-Shack-Überwachungssystem verbunden sind. Sie sind nicht als Slaves mit dem System verbunden und gewähren keinen Zugriff darauf, sondern übertragen ihre Daten einfach an das Terminal im Gebäude. Diese beiden Kameras bieten einen abwärts gerichteten Blick auf die Straße, den Parkplatz vor dem Stuffer Shack und den Eingang zum Lagerkomplex, aber sie können nicht den Eingang des Stuffer Shack einsehen. Sie zeigen die Vans und Busse sowie die ganzen Ganger in der Gegend. Die dritte Kamera befindet sich auf einer ausgebrannten Straßenlaterne und sendet Daten an das lokale Knight-Errant-Revier. Sie zeigt beide Eingänge (den des Stuffer Shack und den des Lagerkomplexes), zusammen mit den Bussen und

Gangern auf dieser Seite der Straße. Die anderen 14 Kameras befinden sich auf der anderen Straßenseite oben auf der Mauer des Lagerkomplexes. Diese senden ihre Daten an ein örtliches Büro von Pyramid Security. Sie können gedreht werden, um nach draußen oder in den Lagerkomplex hineinzusehen, aber wenn zu viele Kameras nach innen gerichtet sind, könnte das Sicherheitsunternehmen neugierig werden. Diese Kameras schwenken alle dreißig Sekunden um volle 360 Grad.

Die Eingangstür ist der einzige öffentliche Zugang, den die Charaktere benutzen können, um den Stuffer Shack zu verlassen, aber Shadowrunner sind nicht immer daran interessiert, den öffentlichen Zugang zu nutzen. Im Bereich H (s. Grundriss, S. 21) gibt es eine Hintertür mit einem Magschloss (Stufe 4). Draußen befindet sich ein kleiner Parkplatz, der mit einem umzäunten Parkplatz hinter der geschlossenen Garage, einer Gasse, die um die Gebäude zwischen der geschlossenen Garage und dem Stuffer Shack herumführt, und der schmalen Gasse zwischen einem Mehrfamilienhaus und dem Stuffer Shack verbunden ist. Das Mehrfamilienhaus, das an diese Seite des Parkplatzes grenzt, reicht bis zu einem drei Meter hohen Maschendrahtzaun an der Rückseite des Parkplatzes. Die Gasse am Mehrfamilienhaus hat eine Reihe von sechs Toren und ist schwer zu durchqueren. Die Gasse mit der geschlossenen Garage mündet in der Nähe der Busse in die Straße, auf der gegenüberliegenden Seite des Teamvans, mit

den gleichen Gangern im Weg, die die Runner auf die gleiche Weise wie vor der Tür des Stuffer Shack belästigen. Die Gasse des Mehrfamilienhauses erfordert hintereinander sechs erfolgreiche Proben auf Athletik + Geschicklichkeit (2), um unversehrt hindurchzugelangen. Misslingt eine Probe, muss der entsprechende Charakter 2B Schaden mit Konstitution widerstehen, weil er von einem Tor fällt oder von der gezackten Oberseite erwischt wird. Die Tore können auch mit einer Reihe von erfolgreichen Proben auf Cracken + Logik (3) gemeistert werden, mit denen man die Verriegelungssysteme umgehen kann. Wenn ein Charakter versucht, Zugang zu den Wohnungen zu erhalten, erwähne, wie sicher sie aussehen. Wenn er trotzdem in das Gebäude eindringt, beginne mit der gleichen Probe auf Cracken + Logik (3), um durch die Tür zu kommen, aber lass ihn dann eine Reihe von vier Proben auf Heimlichkeit + Geschicklichkeit (2) ablegen, um zu vermeiden, dass er von den Bewohnern gehört oder gesehen wird. Eine misslungene Probe führt dazu, dass das Gebäude abgeriegelt wird, bis die Polizei kommt. Wenn das passiert, ist das Abenteuer vom Weg abgekommen und du hast gerade ein ganz neues Abenteuer begonnen, das du aus deinem verrückten, verrückten Kopf erschaffen kannst (willkommen beim Spielleiten!).

Die Hintergasse bietet einen dritten Weg. Eine Dachzugangsleiter führt zum Dach des Stuffer Shack fünf Meter über Straßenniveau. Niemand ist auf dem Dach, das eine kurze (einen Meter hohe)

Wand entlang der Oberseite hat, hinter der man sich verstecken kann. Vom Dach aus kann man über die Wand des Lagerkomplexes blicken und den Schwerpunkt der Aktivitäten im größeren der beiden Lagerhäuser erkennen. Außerdem erreicht man von hier eine Reihe von Stromkabeln, an denen ein Charakter zum Lagerkomplex gelangen kann. Wie das funktioniert, ist in der nächsten Szene beschrieben.

KEINE PANIK

Wenn die Runner wegen schlechter Würfelwürfe oder schlechter Planung verprügelt werden, kannst du gerne zur nächsten Szene übergehen, in der sich die Ganger von den verprügelten Runnern entfernen, um sich wieder ihren Gangs anzuschließen, bevor der anschließende Kampf um die Beute in der Limousine beginnt. Die Ganger sind mehr an der Show auf der anderen Straßenseite interessiert als an den Runnern.

Wenn die Runner sich nicht in die Sache verwickeln lassen, können die Ganger sie gerne zu einem Kampf reizen, statt sie im Stuffer Shack einzusperren. Der Angestellte des Stuffer Shack könnte sie auch hinauswerfen, um Probleme zu vermeiden. Wenn sie nicht gehen, aktiviert er ein Gasfreisetzungssystem, das den Laden mit Knockout-Gas flutet (6B Schaden pro Kampfrunde, Widerstand mit Konstitution).



SZENE 2: DIE AUGEN AUF DER BEUTE

AUF EINEN BLICK

Die Runner entdecken durch die Fenster der Limousine eine Frau, Erika Hoffman, die sich nervös umsieht, als die Limousine in den Lagerkomplex fährt. Die Runner befinden sich immer noch auf der anderen Straßenseite – draußen oder im Stuffer Shack –, während weitere Gruppen von Gangern in Vans und auf Motorrädern in den Komplex rollen. Die Runner sehen eine Chance, müssen aber in den Komplex und durch die Masse der Ganger hindurch, um zur Frau zu gelangen. Während sie sich durcharbeiten, beginnen die einzelnen Gangs, um Erika zu kämpfen, zusammen mit den Runnern, falls diese sich entscheiden, sich direkt einzumischen. Diese Begegnung dauert an, bis die Runner Erika in die Hände bekommen. Dann ist es Zeit, abzuhausen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Da das nahegelegene Problem vorerst gelöst ist, richtet ihr eure Aufmerksamkeit auf die zunehmende Unruhe auf der Straße und im Lagerkomplex. Die Go-Ganger sind wie eine Art Stuntshow-Act durch das halb geöffnete Tor auf der anderen Seite der Straße geschlüpft. Die einzige Ausnahme sind gelegentlich umherwirbelnde Ketten, tretende Stiefel oder fliegende Fäuste, wenn zwei Rivalen einander etwas zu nahe kommen. Ihr könnt die Spur aus Gummi und zerkratztem Asphalt sehen, die die ramponierte Limousine hinterlassen hat, und die durch das Tor und um die Ecke des nahegelegenen Lagerhauses führt. Ganger zu Fuß machen sich auf den Weg in den Lagerkomplex, wie Fans, die in ein Stadion strömen, um ihr Lieblingsspiel zu sehen, mit rivalisierenden Farben und allem, was dazugehört.

Die Frau in dieser Limousine könnte wertvoll sein, aber sie könnte auch mehr Ärger bedeuten, als sie wert ist. Jedenfalls ist der Ort voller Ganger, die alle ihre Gefährten im Lagerkomplex anfeuern, während sie hereinkommen, und wahrscheinlich alle versuchen, die Nuss in der Limousine zu knacken. Diese Ganger werden es etwas schwierig für euch machen, euren Van zu erreichen und hier rauszukommen. Ihr erkennt, dass ihr zu der Frau kommen müsst, und zwar je schneller, desto besser – aber welchen Weg sollt ihr nehmen? Kampf, Heimlichkeit, ein wenig Überredungskunst – so viele Optionen, und so wenig Zeit für Entscheidungen.

LIES DAS FOLGENDE VOR, WENN DIE RUNNER EINE VORGEHENSWEISE GEWÄHLT HABEN:

Das plötzliche Stakkato automatischen Feuers und das Geräusch von Kugeln, die von ballistischem Glas abprallen, lenken eure Aufmerksamkeit auf den Lagerkomplex. Nervös fragt ihr euch, ob eure Beute gerade ihr Ende gefunden haben könnte. Die jubelnde Menge und das triumphale Gebrüll lassen euch denken, dass etwas Großes passiert ist – sehr wahrscheinlich hat sich gerade jemand Zugang zur Limousine verschafft. Das anhaltende Gejohle und die anschei-

nend konkurrierenden Gesänge deuten darauf hin, dass die Frau noch am Leben ist, aber kurz davorsteht, die Trophäe zu werden, die eine triumphiierende Gang mit nach Hause nimmt. Zeit, ihnen zu zeigen, wie ein Wildcard-Team gewinnt!

LIES DAS FOLGENDE VOR, WENN DIE RUNNER SICH ZUGANG ZUM LAGERHAUS VERSCHAFFEN:

Ihr bekommt endlich einen ungehinderten Blick auf die Frau, die der Grund für diesen Gangkrieg ist und bemerkenswert ruhig wirkt. Ein Ganger hält ihre Arme hinter ihrem Rücken fest, während mehrere andere einen hitzigen Streit austragen, umgeben von den Massen, die sich nach vorne drängen, um etwas von der Action abzubekommen. Die Frau wirkt fast gelassen, und angesichts des Anzugs und der Limousine seid ihr euch ziemlich sicher, dass sie oder jemand, den sie kennt, Geld hat. Geld, von dem sie sich zu trennen bereit sind, um die Frau gesund und munter zurückzubekommen. Während ihr euch die Masse der Ganger anschaut, denkt ihr ausgiebig über euren Platz in der Hierarchie der Straße nach. Ihr seid Shadowrunner – Spitzenprädatoren. Das hier sind Ganger, kaum mehr als Aasfresser. Sie sind in der Überzahl, aber ihr habt Köpfchen und ein Team. Optionen, Optionen, Optionen.

UNENTSCHLOSSENHEIT & UNTÄTIGKEIT VON SPIELERN



Eines der größten Probleme, mit denen man als Spielleiter konfrontiert sein kann, sind Spieler, die sich nicht entscheiden können, was sie tun oder wie sie mit einer Situation umgehen wollen. Eine solche Untätigkeit bringt das Spiel oft zum Stillstand und kann zu einer Menge verschwendeter Zeit führen. Dafür gibt es viele mögliche Gründe. Manchmal gibt es zu viele Optionen, was eine Gruppe dazu veranlasst, eine „Abwarten und Tee trinken“-Einstellung einzunehmen. Oder die Spieler fühlen sich überwältigt, weil sie denken, dass sie auf keinen Fall über die Fähigkeiten, die Ausrüstung und/oder die Feuerkraft verfügen, um die Situation anzugehen, ohne dabei zu sterben. Was auch immer die Situation oder der Grund sein mag, du bist dafür zuständig, den Spielern Anstöße oder Hinweise auf eine bestimmte Vorgehensweise zu geben, damit sie sich für eine Handlungsweise entscheiden. In der vorliegenden Situation kannst du auf die Vorteile hinweisen, die die Spielercharaktere haben. Du kannst vorschlagen, dass alle Charaktere mit einem passenden Wissen bezüglich Straßengangs dieses Wissen hier zu ihrem Vorteil nutzen können. Oder du kannst die Spieler daran erinnern, dass sie verdammte Shadowrunner sind, mit allem, was dazugehört, wie zum Beispiel Feuerkraft und Magie, um nur ein paar Dinge zu nennen. Wenn alles andere scheitert, kannst du die Spieler daran erinnern, dass, wenn sie nichts tun, das Abenteuer im Grunde genommen vorbei ist. Traurig, aber wahr ...

HINTER DEN KULISSEN

In dieser Szene haben die Runner vier grundlegende Optionen: Sie können erstens in den Stuffer Shack zurückkehren. Zweitens können sie in der Nähe des Eingangs zum Stuffer Shack stehen bleiben und das Ganze beobachten. Drittens können sie in ihren Van steigen und abwarten oder versuchen, durch die Ganger zu pflügen. Und schließlich können sie sich ins Chaos stürzen, um zur Limousine zu gelangen. Wenn sie sich für Letzteres entscheiden, kannst du, sobald sie sich nähern, die Beute offenbaren. Beschreibe weiter die Hektik der ganzen Szene: die gelegentlichen Raufereien und Schubereien, die zwischen den Gangern ausbrechen, ein paar prozente Bewegungen mit Ketten, Klingen oder sogar Knarren, das Gegröle der zuschauenden Ganger. Wenn die Runner sich für eine der vier Optionen entschieden haben und sie angehen, lies ihnen den zweiten Abschnitt von *Sag's ihnen ins Gesicht vor*, um die Spannung zu erhöhen.

Da sich die Frau, Erika Hoffman, mittlerweile außer Sichtweite und in unbekanntem Zustand innerhalb des Lagerkomplexes befindet, haben die Runner jetzt eine weitere Entscheidung zu treffen, aber nur zwei Optionen: handeln oder nicht handeln. Wenn sie nicht handeln, lass ein paar Gangmitglieder auf sie zukommen und halte die Action am Laufen. Wenn sie handeln, müssen sie entscheiden, wie sie vorgehen. Sie müssen sich nicht alle auf den gleichen Plan einigen, und sie haben nicht unbedingt viel Zeit, sich zu entscheiden, also halte den Druck aufrecht. Sie haben im Grunde drei Hauptoptionen, um zu ihrer Beute zu gelangen. Sie können sich entweder hineinkämpfen, sich hineinreden/-schieben oder versuchen, sich durchzuschleichen. Das heißt nicht, dass sie alle zusammenarbeiten müssen, und tatsächlich können sie es alle auf ihre eigene Weise versuchen.

Kämpfen: Diese Option ist direkt und ziemlich gefährlich, aber Runner sind gefährliche Leute. Der Kampf ist keine gewaltige Schlägerei, sondern eine Abfolge von fünf immer anspruchsvolleren Konflikten. Runner, die diese Route nehmen, werden an einer Reihe von Kämpfen teilnehmen. Um die Dinge im Fluss zu halten, solltest du jeden Kampf auf maximal drei Kampfrunden beschränken. Danach ziehen sich die Ganger einfach zurück oder machen Witze darüber, wie hart die Runner sind, und lassen sie ihres Weges ziehen. Die ersten drei Raufereien finden auf dem Gelände des Lagerkomplexes mit den Ragers und Rusted Stiletos statt, während sich die letzten beiden innerhalb des größeren Lagerhauses mit den Ancients und Spikes abspielen. Eine Karte findest du in der Beschreibung des Lagerkomplexes auf Seite 23.

Die allgemeine Regel bei Ganger-Kämpfen lautet: keine Eskalation. Wenn du mit einer Faust angegriffen wirst, schlägst du mit einer Faust zurück. Wenn ein Messer gezogen wird, darf jeder Messer ziehen. Eine Knarre wird gezogen, und jeder darf Schusswaffen ziehen. Diese Regel kennt jeder Runner mit einer Wissensfertigkeit in Bezug auf Gangs, der eine erfolgreiche Probe auf Erinnerungsvermögen (Logik + Intuition) mit einem Schwellenwert von 2 ablegt. Die Runner bestimmen also selbst den Grad der

Bedrohung. Das gilt für alle Kämpfe, aber sobald die Runner im Lagerhaus sind, kommt es zu einer automatischen Eskalation mit den Gangern auf den Motorrädern, die Ketten und Klingen schwingen.

An den ersten beiden Kämpfen nehmen 2 + (Anzahl der aktiv teilnehmenden Runner) Ganger teil, die als eine einzige Schergen-Gruppe handeln. Sie sind alle Schergen und sollten als solche behandelt werden, d. h. sie greifen als Gruppe an, und ein Ganger ist kampfunfähig, sobald er 3 Kästchen Schaden erlitten hat (siehe S. 9 der Schnellstartregeln).

Den dritten Kampf führen die Runner gegen 4 + (Anzahl der aktiv teilnehmenden Runner) Ganger. Alle sind immer noch Schergen, aber wenn es mehr als 6 sind, teilen sie sich in zwei möglichst gleich große Schergen-Gruppen, und sie müssen 4 Kästchen Schaden erleiden, bevor sie abhauen.

Der vierte Kampf findet im Lagerhaus statt. An ihm nehmen 2 + (doppelte Anzahl der aktiv teilnehmenden Runner) Straßenganger sowie 2 Go-Ganger teil, die allerdings nur jede zweite Kampfrunde angreifen können, während sie die Runner umkreisen und sich ihren Weg durch das Lager suchen. Sie ziehen sich nach 4 erlittenen Kästchen Schaden zurück.

DEN NEBEL DES KAMPFES LÜFTEN



Der Kampf ist ein wichtiger Bestandteil von *Shadowrun, Sechste Edition*; irgendwann wird er stattfinden. Und manchmal kann das Ausmaß des Kampfes in einer *Shadowrun*-Spielsitzung etwas überwältigend werden, besonders wenn die Spielercharaktere gegen mehrere NSC-Gegner antreten, ganz zu schweigen davon, wenn diese verteilt sind und/oder aus verschiedenen Winkeln und Orten angreifen. Manchmal ist es für Spieler – und sogar für Spielleiter – schwierig, sie alle im Auge zu behalten, wenn die Kugeln und die Magie zu fliegen beginnen.

Hier kommen die Grundrisse ins Spiel. Mit den Grundrissen in diesem Abenteuer (S. 21) kannst du genau zeigen, wo sich die NSC-Gegner befinden und wohin sie sich bewegen, während die Spieler etwas haben, das ihnen bei der Planung ihrer Strategie und der Darstellung ihrer Bewegungen hilft. Du kannst die Grundrisse auch mit eigenen Improvisationen ergänzen, die auf Schmierpapier skizziert sind. Miniaturen, Actionfiguren oder andere kleine Gegenstände (einschließlich Würfeln) können verwendet werden, um SC- und NSC-Positionen auf den Karten zu verfolgen. Im Notfall können auch zusätzliche sechsseitige Würfel diese Rolle gut ausfüllen. Du kannst die Zahlen auf den Würfeln verwenden, um bestimmte NSC zu markieren, während die Spieler einzigartige Würfel verwenden können, um ihre Charaktere darzustellen. Sobald der NSC oder SC aus dem Kampf genommen wurde, entferne einfach den entsprechenden Würfel oder Marker von der Karte.

Und denk daran, dass Notizbücher oder -blöcke der beste Freund eines Spielleiters sind. Du kannst sie nicht nur verwenden, um dir während des Spiels Notizen zu machen, sondern auch, um NSC-Wunden, Munition oder andere relevante Werte nachzuhalten.

Im vorerst letzten Kampf geht es gegen 6 + (doppelte Anzahl der aktiv teilnehmenden Runner) Straßengänger sowie 4 Go-Ganger, die allerdings nur jede zweite Kampfrunde angreifen können, während sie die Runner umkreisen und sich ihren Weg durch das Lager suchen. Dies sind die härtesten Ganger. Sie sind bereit, 5 Kästchen Schaden zu erleiden, bevor sie sich zurückziehen.

Nach dem letzten Ganger-Kampf haben es die beteiligten Runner bis zum inneren Kreis geschafft, wo der letzte Kampf in der nächsten Szene wartet.

Jeder Kampf kann vermieden werden, wenn die Runner sich einfach zurückziehen und den Gangern ängstlich ausweichen. Sie können sich nach draußen zurückziehen und eine andere Taktik ausprobieren. Nachdem sie ein paar Treffer eingesteckt haben, können sie sich auch als geschlagen erklären und zum nächsten Kampf übergehen, nachdem sie den Gangern zu ihrer Härte gratuliert haben. Wenn sie Schwierigkeiten haben, Alternativen in Betracht zu ziehen, dann biete ihnen eine weitere Gang-Wissensprobe an und erkläre, dass die Gangs sie ziehen lassen, sobald sie ihren Platz in der Hierarchie der Straßen akzeptieren.

Reden/sich hindurchschieben: Diejenigen, die sich nicht in eine möglicherweise tödliche Schlägerei begeben wollen, können sich einfach durch die Menge schieben und ein wenig Einschüchterung oder Schmeichelei verwenden, um einen besseren Platz für die Show zu ergattern. Auch hier handelt es sich um eine Reihe von fünf Begegnungen, die den Fortschritt der Runner durch die Menge der Ganger unterbrechen. Jede dieser Begegnungen ist einzigartig und kann neben eventuellen Würfelwürfen ein Rollenspiel beinhalten, mit dem sich das Team durch Überreden oder Einfluss aus Schwierigkeiten herauszuhalten versucht. Die ersten drei Begegnungen finden draußen auf dem Gelände des Lagerkomplexes statt, einmal mit den Rusted Stiletos und zweimal mit den Ragers, aber in keiner bestimmten Reihenfolge. Die letzten beiden Begegnungen finden innerhalb des größeren Lagerhauses statt, und an ihnen sind die Ancients und die Spikes beteiligt.

Um jede Begegnung zu umgehen, ohne einen Schlag zu landen, einen Abzug zu drücken oder mit Mojo zu schleudern, würfelt ein Spieler auf Einfluss + Charisma oder Überreden + Charisma gegen das unten aufgeführte Gangmitglied mit seinem Würfelpool. Das Gangmitglied wird durch 1W3 (1W6 geteilt durch 2) weitere Gangmitglieder verstärkt, die als zusätzliche Schergen für die Probe dienen und einen Würfelpoolbonus in Höhe ihrer Anzahl bereitstellen. Um all dies besser zu integrieren, wenn die Spieler beschließen, verschiedene Dinge zu tun, integriere diese Proben direkt in die Kampfunden eines Kampfes oder direkt neben den Heimlichkeits-Proben der Heimlichkeits-Option, die unten beschrieben wird. Vergiss nicht, Spieler zu belohnen, die ein gutes Argument vorbringen oder sich einen besonders cleveren Spruch ausdenken.

In den nächsten Absätzen findest du die Zitate, die jede verbale Auseinandersetzung initiieren, den Würfelpool für die Begegnung und ein paar Details über die Szene.

„Hey, such dir ein paar Farben oder verpiss dich, sonst kriegst du eins auf die Schnauze.“ Gesagt von einem Ragers-Ork mit violettem Haar, der eine mas-

sive Rohrzanze hält. Würfelpool: 4. Dem Ork schließen sich schnell ein paar seiner Kumpel an, die die Runner wegen ihrer fehlenden Gangzugehörigkeit in die Zange nehmen und verspotten. Der Rest der Gangmitglieder fügt gelegentlich eine kurze Gerade oder einen kräftigen Schubs hinzu. Wenn mehr als ein Runner in diese Richtung gekommen ist, werden diejenigen Runner, die nicht sprechen, gestoßen und geschubst, um sie dazu zu reizen, einen Kampf vom Zaun zu brechen.

„Oh, schau, wir haben es geschafft, einen Stricher in der Menge zu finden. Wie viel kostet es, auf meinem Schoß zu sitzen, um sich die Unterhaltung zu anschauen?“ Gesagt von einer Ragers-Orkin mit goldenen Stoßzähnen und stachligem grauem Haar auf dem Kopf. Würfelpool: 5. Mehrere andere Ganger setzen die Anspielungen und Annäherungsversuche fort.

„Pass bloß auf!“ Gesagt von einem muskulösen Troll in brauner Lederkluft, mit einem leuchtend goldenen Iro und einem Bart aus kristallinen Haaren, die regelmäßig knacken und abplatzen. Würfelpool: 6. Eine Menagerie anderer Rusted Stiletos taucht aus der Menge auf und unterstützt ihren kristallbärtigen Freund. Um die Runner zu reizen, brechen einige der anderen Rusted Stiletos Teile des Bartes des Trolls ab, zerquetschen die Kristalle und werfen oder pusten sie auf die Runner.

„Was zum Teufel? Keine Touristen erlaubt. Verschwindet!“ Gesagt von einem Ancients-Elfen mit leuchtend grünen Augen und leuchtend neongrünen Paspeln auf seiner langen Jacke. Würfelpool: 7. Mehrere andere Ancients, die sich in der Nähe befinden und an ihren Motorrädern lehnen oder daran arbeiten, beteiligen sich an dem Gespräch und sorgen dafür, dass die Runner kapieren, dass Elfen in jeder Hinsicht – auch was ihr Ego angeht – überlegen sind.

„Denkt ihr, ihr könnt hier für eine kostenlose Show reinspazieren? Oder dass ihr hier eine Jungfrau in Not retten könnt? Verfragte (hier rassistische Beleidigung einfügen – Halber, Trog, Löwenzahnfresser).“ Gesagt von einem kahlen Troll mit schwarzen und grauen Tattoos auf jedem sichtbaren Stück Haut, mit Ausnahme des Wortes „Spikes“, das in Braun und Gold auf seinen Kopf tätowiert wurde. Würfelpool: 8. Die Spikes sind zuversichtlich, und keiner der anderen beschließt zunächst, sich zu äußern, obwohl einige sich mit verschränkten Armen auf ihren großen Choppern zurücklehnen und die Show beobachten.

Ein Misserfolg bei einer dieser Proben führt zu einem Kampf mit dem betreffenden Ganger. Wenn sich mehr als ein Runner mit dieser Gruppe bewegt, nimmt eine gleiche Anzahl von Gangern an dem Kampf teil, während andere herumstehen und sie anfeuern oder verspotten. Es wird dasselbe Schergen-Konzept wie unter *Kämpfen* angewendet. Die Ganger ziehen sich aus dem Kampf zurück, wenn die Runner 3, 3, 4, 4 bzw. 5 Kästchen Schaden verursachen. Die verletzten Ganger geben dem zähen Runner einen Klaps auf den Rücken und lassen ihn weiterziehen.

Schleichen: Hineinzukommen, ohne bemerkt zu werden, kann auf zwei Arten erfolgen. Entweder schlüpfen die Runner durch die Menge und vermeiden es einfach, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, oder sie suchen sich einen Weg über der Menge

oder um sie herum. Letzteres erfordert etwas Kreativität, aber darum geht es ja bei diesem Spiel. Das und Leuten für Nuyen ins Gesicht zu schießen. Wie auch immer, sobald die Entscheidung getroffen ist, auf welcher Route der Runner es versuchen will, legt der Spieler fünf Heimlichkeits-Proben ab. Diese Proben sind keine Vergleichenden Proben, sondern haben einen bestimmten Schwellenwert, damit der Charakter versteckt oder unauffällig bleibt. Es gibt drei Proben draußen auf dem Lagergelände und zwei Proben innerhalb des größeren Lagerhauses, genau wie bei den anderen Vorgehensweisen. Die Tabelle *Schwellenwerte für Heimlichkeits-Proben* hat zwei Schwellenwerte für jede Probe – eine für Runner, die versuchen, die Ganger zu umgehen, und eine zweite für Runner, die versuchen, direkt durch die Menge zu schlüpfen.

SCHWELLENWERTE FÜR HEIMLICHKEITS-PROBEN

PROBEN-#	DRUM HERUM	HINDURCH
1	2	3
2	2	2
3	3	2
4	2	1
5	1	2

Flüchten: Auch wenn es für ein enttäuschendes Ende des Szenarios sorgen würde, gibt es immer die Chance, dass die Runner beschließen, einfach auszusteigen. Wenn die Runner direkt zu ihrem Van gehen, oder wenn sie schließlich zu ihrem Van gelangen, müssen ihnen sechs Proben auf Steuern + Reaktion (3) gelingen, während sie versuchen, wegzufahren. Diese Probe gilt als Haupthandlung des Fahrers für die entsprechende Runde. Während dieser Zeit werden die Ganger anfangen, den Van anzugreifen oder mit ihrem eigenen Van Gegenmaßnahmen ergreifen, um den Van der Runner zu blockieren. Die Ganger können als Haupthandlung eine Probe auf Steuern + Reaktion ablegen und ihre Erfolge zum Schwellenwert der Steuern-Probe des Runners addieren.

Während all dem werden die Ganger die Runner und ihren Van mit allem, was sie haben, angreifen, und alle Gangs werden mitmachen. Der Angriff auf die Runner erfolgt wie gewohnt, auch wenn sich die Runner in Deckung befinden können. Der Angriff auf den Van ist eine Angriffsprobe, bei der der Van

nur die Schadenswiderstandsprobe mit einem Würfelpool von 14 würfelt. Es ist ein zäher Truck, aber es wird viel Schaden angerichtet, sodass er vielleicht nicht überleben wird, wenn den Runnern nicht ihre sechste Steuern-Probe gelingt, was bedeutet, dass sie auf die offene Straße gelangen und davonfahren.

DIE VIER GANGS

Es sind vier Gangs beteiligt, jede mit ihrer eigenen Motivation. Um sie für die Spieler besser zu beschreiben, schau dir die Tabelle mit dem Typ, den Farben und dem Motiv der jeweiligen Gang an. Wenn die Runner auf Orks der Ragers oder Rusted Stilettos treffen, verwende die Werte der Ragers-Ganger. Wenn die Runner einem Troll von den Ragers, Spikes oder Rusted Stilettos begegnen, verwende den Spikes-Ganger, aber ignoriere die Fertigkeit Steuern für die Ragers und Rusted Stilettos. Die Ausrüstungslisten sind einfach gehalten – eine Reihe von Waffen, Panzerung und Kommlink. Jede Gang hat einige Informationen, die die Deckerin von ihren Links ziehen kann, während sie sie hackt, und die dieser Geschichte der zufälligen Gewalt ein wenig Würze verleihen. Die Deckerin kann außerdem Waffen und Geräte lahmlegen, die Gerätestufe 2 bei den regulären Gangern und Gerätestufe 4 bei den Bossen haben.

Die Ancients sind eine berühmte Elfen-Go-Gang mit Zweigstellen auf der ganzen Welt. Sie fahren hochgezüchtete Rennmotorräder und ziehen Geschwindigkeit und Geschicklichkeit roher Gewalt vor. Viele Ancients sind magisch aktiv, aber keiner der Schergenmagier ist bei diesem Job dabei – nur der lokale Hauptmann, Green Phoenix. Die Ancients wurden von den Hackern angeheuert, die diesen Job abgezogen haben, um die Limousine zu schikanieren und sicherzustellen, dass sie umgeleitet wird.

Daten: Die Ganger haben auf ihren Kommlinks alle ein Bild von Hoffman und Anweisungen, sich in der Nähe von Sea-Tac zu treffen. Green Phoenix hat eine Nachricht von Fr33S3attl3 auf seinem Link, die Details über Hoffmans Ankunft, ihre erwartete Route und Alternativroute sowie ein Zahlungsangebot enthält.

Die Spikes sind eine Troll-Go-Gang, die vor allem für ihren Hass auf Elfen bekannt ist. Sie fahren auf großen Choppern und Kampfmotorrädern und führen meist Knüppel und massive Motorradketten als Waffen. Sie entdeckten die Ancients in ihrem Revier und folgen ihnen, seit die Ancients begonnen haben,

GANGS

GANG	TYP	FARBEN	FARBEN
Ancients	Go-Gang	Grün	Elfen-Go-Gang, bekannt für ihre angeblichen Verbindungen zu Tir Tairngire, der Elfen-Nation.
Spikes	Go-Gang	Braun/Gold	Troll-Go-Gang, die sich einen Namen für das Töten von Elfen gemacht hat.
Ragers	Straßengang	Schwarz/Grau	Thrill-Gang, berühmt für Terror und zufällige antimenschliche Gewalt auf den Straßen von Tacoma.
Rusted Stilettos	Straßengang	Schwarz/Rostrot	Gang aus mutierten Orks und Trollen, die in der Nähe von Glow City in den Redmond Barrens lebt, dem Ort einer Reaktorkernschmelze.



die Limousine zu verfolgen, als diese Sea-Tac verließ. Ihr Hauptmann ist Torque, der viel mehr an Green Phoenix interessiert ist als daran, sich Erika Hoffman zu schnappen.

Daten: Ihre Kommlinks sind praktisch leer, bis auf Bilder eines Rudels von Elfen auf Motorrädern im Verkehr von Seattle und einer Limousine in der Ferne.

Die **Ragers** sind für ihre Wildheit und ihre willkürliche Gewalt gegen Menschen bekannt. Sie waren einmal die zweitgrößte Gang im Metroplex. Heute konzentrieren sie sich hauptsächlich auf die Kontrolle des Warenverkehrs durch Tacoma, da hier sowohl der größte Flughafen des Metroplexes als auch große Häfen liegen. Die Ragers erinnern die Menschen auch häufig an die Gräueltaten in der Nacht des Zorns. Sie operieren hauptsächlich entlang der Hanfenanlagen von Tacoma. Ihre Farben sind Schwarz und Grau sind, aber viele von ihnen tragen zusätzlich rote Tücher um die Oberarme gebunden. Die Gang besteht hauptsächlich Orks, mit ein paar Trollen und einigen Zwergen, die sich alle an die Erinnerungen an die Nacht des Zorns klammern (und das, obwohl keiner von ihnen sie selbst miterlebt hat, weil sie lange vor ihrer Geburt passierte). Sie sind hier, weil dieser Lagerkomplex in ihrem Revier liegt, aber sie lassen ihn normalerweise in Ruhe, zumal sie der Seattler Mafia verpflichtet sind, die die eigentlichen Hafenalagen kontrolliert. Die Ragers wissen, dass dieser Komplex von Aztechnology betrieben wird, das selten Geschäfte macht, noch nicht mal mit Leuten wie dem Mob, und der Komplex war bis jetzt tabu, weil sich die Ragers keine Probleme einhandeln wollten. Die Anwesenheit mehrerer anderer Gangs gibt ihnen allerdings die Möglichkeit, einen Zug zu machen, ohne die ganze Schuld auf sich zu nehmen – in der Tat können sie behaupten, die Helden zu sein. Die Ragers stehen momentan unter der Führung von Big Ben. Sie sehen die anderen Gangs als Eindringlinge und Hoffman als ihre rechtmäßige Beute, aber sie werden sie

GIB JEDEM SPIELER-CHARAKTER ETWAS ZU TUN



Manchmal kann sich ein Abenteuer oder eine Szene so entfalten, dass bestimmte Runner-Typen das meiste aus der Action herausholen, während andere kaum zum Zug kommen. Da Kämpfe spannend sind, sind es meist die kampfstarken Spielercharaktere, die am aktivsten sind, besonders in einem Abenteuerszenario wie *Battle Royale*. Manchmal übernehmen bestimmte Spieler auch ganz natürlich die Verantwortung und werden innerhalb des Spiels aktiver, im Gegensatz zu anderen Spielern, die große Teile des Abenteuers versehentlich von der Seitenlinie aus beobachten. Du musst darauf achten, dies zu verhindern, indem du dafür sorgst, dass jeder Spieler die Möglichkeit hat, auf eine sinnvolle Weise am Abenteuer teilzunehmen. Wenn das Abenteuer kampflastig ist, sorg dafür, dass die nicht so kampfstarken Spielercharaktere etwas zu tun haben. So kann beispielsweise der Unterhändler die Möglichkeit bekommen, einige Verhandlungen oder Ermittlungen zu führen. Decker oder Technomancer müssen vielleicht ihre besonderen Fähigkeiten einsetzen, um die Situation zu beeinflussen und vielleicht sogar den Tag zu retten. Und ja, manchmal kann ein Abenteuer abgeschlossen werden, ohne dass ein einziger Schuss abgegeben oder jemand zusammengeschlagen wird.

Nicht jeder Spielercharakter muss die gleiche Zeit im Rampenlicht haben, aber der Sinn eines Teams besteht darin, dass jeder eine Rolle spielt. Es liegt an dir, diejenigen Teile eines Abenteuers zu identifizieren, in denen ein Charakter ins Abseits geraten oder nicht teilnehmen kann, und sie bei Bedarf anzupassen.

gerne gegen Rechte zur Plünderung des Lagerkomplexes eintauschen.

Daten: Für die Ragers ist der Lagerkomplex wegen Aztech tabu. Big Ben hat mit seinem Kommlink vor Kurzem ein Bild von Hoffman aufgenommen und es zur Identifizierung an seinen Schieber geschickt.

Die **Rusted Stiletto**s sind eine Mutantengang, die normalerweise in der Nähe von Glow City operiert, sich aber auf Befehl von Kalanyr, dem Drachen, der in Glow City lebt, hinauswagte. Sie sind hier überhaupt nicht in ihrem Element. Sie saßen in einem Paar Busse und beobachteten die Ancients. Sobald die Limousine in den Lagerkomplex gerollt war, strömten sie wie eine Plage mutierter Heuschrecken aus den Bussen. Ihr Verstand ist genauso verdreht wie ihre Körper, und sie wollen nur zufällige Gewalt, indem sie alles tun, was ihr Hauptmann ihnen sagt. Die Gang folgt derzeit der Klaue, die Hoffman für Kalanyr will und nicht die Absicht hat, zu scheitern.

Daten: Die Klaue steht derzeit in Verbindung mit einer Connection, die als Big K gelistet ist. Jeder Ganger hat auf seinem Kommlink ein Bild von ihm mit einem

Drachen im Hintergrund. Einige sind Selfies aus der Ferne, andere sind Gruppen- oder Einzelselves, die direkt neben dem Drachen aufgenommen wurden.

KEINE PANIK

Es besteht immer eine geringe Chance, dass die Runner scheitern oder entscheiden, dass sie nicht helfen wollen. In diesem Fall kannst du die willkürliche Gewalt ruhig so lange verstärken, bis sie die Runner ins Geschehen hineinzieht. Die Ganger mögen so aussehen, als würden sie die Runner zusammentreiben, aber die Runner können auch einfach das Gefühl haben, dass das Schicksal ihnen einen Schubs gibt. So oder so, bei diesem Abenteuer geht es nicht um Überleben und Flucht, sondern darum, den Kampfablauf lernen und etwas Spaß zu haben, also nimm die Runner ruhig in die Mangel.

Wenn die Runner das Gefühl haben, dass sie zu sehr verprügelt werden, um fortzufahren, können sie jederzeit die Taktik wechseln und auf eine der anderen Methoden umsteigen.

SZENE 3: DIE LAGE RETTEN

AUF EINEN BLICK

Die Runner haben den inneren Kreis erreicht, und jetzt ist es an der Zeit, Erika Hoffman von den Bossen wegzubringen und abzuhaufen, um zu sehen, ob sie bereit ist, für ihre Rettung einen schönen Batzen Nuyen rauszurücken. Die Runner sind immer noch umzingelt, und sie müssen mit Erika im Schlepptau zu ihrem Van zurückkehren. Dafür müssen sie sich nur noch durch vier Gangs aus raubgierigen Wahnsinnigen hindurchkämpfen. Kein Problem.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr drängt euch in den Mittelpunkt der Gangaktivitäten innerhalb des Lagerhauses, nähert euch den im Kreis stehenden Gangern und steht den vier Reitern dieser ganz besonderen Apokalypse gegenüber. Die vier Gangbosse stehen in einem Halbkreis um ihre Gefangene.

„Das ist unser Revier. Die Schlampe gehört uns“, sagt der Ragers-Ork selbstsicher.

„Wir haben dieses ganz spezielle Mäuschen zur Strecke gebracht. Also holen *wir* uns unsere Beute“, sagt der Elf von den Ancients in einem schrecklich falschen britischen Akzent. „Und endet euer Revier nicht außerhalb der Docks? Kontrollieren die Schläger, die eure Leine halten, nicht die Docks?“

„Wir wollen sie“, grunzt der Rusted Stiletto, während er seine massive Klauenhand auf die Frau richtet.

Alle schauen jetzt auf den Anführer der Spikes für seine Ansage. Der große Troll schaut auf den Elfen und sagt: „Was immer der Löwenzahnfresser will, wir wollen das Gegenteil.“

Die Konfrontation verkommt zu rassistischen Beleidigungen, Argumenten für den eigenen Anspruch und Drohungen, während ihr den Beginn von etwas beobachtet, das ein Blutbad werden könnte, wenn es nicht bald beendet wird.

LIES DAS FOLGENDE VOR.

WENN DIE RUNNER ZU VERHANDELN VERSUCHEN:

Als ihr die Ganger anspricht, richten sich nicht nur die Augen und Ohren der Anführer auf euch, sondern auch die aller anderen Ganger im Lagerhaus. Sie starren euch an, und Stille breitet sich aus. Die vier Anführer drehen sich in eure Richtung, und ihre Blicke reichen von berechnend bis hin zu einem halb wahnsinnigen Starren.

Als eure Blicke über die versammelte Gruppe streichen, erinnert ihr euch an einen Witz, den ihr einmal über zwei Trolle, einen Ork und einen Elfen gehört habt, die in ein Lagerhaus gehen ...

LIES DAS FOLGENDE VOR.

WENN EIN KAMPF BEVORSTEHT:

Die Atmosphäre im Lagerhaus verändert sich, und ihr spürt die Gewalt, die sich wie ein Sturm am Horizont zusammenbraut. Die versammelten Ganger schauen nicht mehr nur auf euch, sondern auch auf die Rivalen zu ihren Seiten. Der Anführer der Ancients sieht aus, als wäre er bereit, auf sein Motorrad zu springen. Der große, muskelbepackte Troll, der die Spikes anführt, lässt ein Ende der schweren Kette, die um seinen Unterarm gewickelt ist, klirrend auf den Betonboden fallen, während er das andere Ende fest in der Faust hält. Der kräftige Ork in Schwarz und Grau knackt mit den Knöcheln seiner Fäuste, was die Verstärkungen an den Knöcheln seiner Motorradhandschuhe betont. Der mutierte Troll mit der massiven Klauenhand scheint sich unter seinem Umhang zu winden, und sein Blick gleitet über euch alle.

Die Streitkräfte sind vor euch angeordnet. Die Frage ist jetzt, wie ihr sie auf die effizienteste Weise zu Fall bringt und eure Beute aus diesem mit Gangs gefüllten Komplex herausholt.

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner gelangen hierhin, nachdem sie in der vorherigen Szene ihre Reihe von Herausforderungen gemeistert haben. Sie erreichen die Limousine, wo ein Ring von Gangern die vier Hauptleute und Erika Hoffman umgibt. Die vier streiten darüber, wer sie bekommt, mit Drohungen und Behauptungen, die aus allen Richtungen kommen, während sie einander ins Wort fallen. Die Ankunft der Runner kann auf verschiedene Arten erfolgen. Sie können kämpfen, aber natürlich auch reden, auch wenn ihre Argumente besser gut sein sollten, denn mindestens eine der Gangs hat keine Lust aufs Reden.

Die vier Bosse schenken den Runner ihre Aufmerksamkeit, wenn die Runner Verhandlungen anbieten. Die Runner können eine einzelne Probe auf Überreden oder Einfluss gegen die Bosse ablegen. Wer das Gespräch führt, legt eine Probe auf Überreden/Einfluss + Charisma ab. Der Schwellenwert ist für die verschiedenen Gangbosse unterschiedlich. Bei 3 sind die Spikes froh, die Runner die Sache schaukeln zu lassen, bei 4 sehen die Ragers den Standpunkt der Runner ein, bei 5 sind die Ancients überzeugt, und bei 8 sind sogar die Rusted Stiletos bereit, die Runner laufen zu lassen (und trotzen damit im Grunde genommen einem Drachen). Jede Gang, die sich aufgrund der Probe der Runner aus den Verhandlungen verabschiedet hat, kämpft nicht gegen die Runner und konzentriert sich stattdessen auf einen eigenen Feind, wenn eine oder mehrere andere Gangs beschließen, dass sie den Vorschlag der Runner nicht mögen, und einfach angreifen.

Wenn die Situation zu einem Kampf ausartet, dann zu einem großen. Die vier Bosse sind harte Kerle, und jede Gang wird einen Schergenangriff mit 2W6 Mitgliedern pro Runde haben. Die Ancients und Spikes kreisen auf Motorrädern, die Rusted Stiletos und Ragers greifen mit derselben Art von Waffe an wie die Runner (wenn die Runner Schusswaffen abfeuern, greifen die Ganger zu Gewehren, wenn die Runner sich an Klingen halten, sind es Klingen, und Fäuste kämpfen gegen Fäuste). Sobald ein Boss fällt oder aus dem Kampf ausscheidet, lässt seine Gang ein wenig von den Runnern ab, konzentriert sich stattdessen auf den Kampf gegen andere Ganger (die 2W6 Ganger des Schergenangriffs werden um 1 vermindert), sammelt ihren Boss ein und zieht sich zurück. Dies schwächt die gesamten Schergengruppen, und eine ganze Schergengruppe verschwindet ebenfalls. Den Kampf zu gewinnen bedeutet, die Bosse zu schlagen, nicht die Schar der Ganger.

Sobald die Runner die Bosse besiegt und Hoffman geschnappt haben, müssen sie zu ihrem Van zurückkehren und abhauen. Rauskommen ist einfacher als reinkommen. Die Runner legen – je nach ihrem Fluchtplan (Kämpfen, Reden oder Schleichen) – zwei der in der vorherigen Szene beschriebenen Proben ab. Die Kämpfe beinhalten immer eine Anzahl von Gangern, die um 2 größer ist als die Anzahl der Runner, und sie teilen sich in Schergengruppen von 3 oder weniger auf. Sie ziehen sich nach jeweils 4 erlittenen Kästchen Schaden zurück.

In der Nähe des Teamvans taucht die letzte Überraschung auf. Die unten beschriebene Drohne vom Typ Steel Lynx (S. 20) offenbart sich und versucht, ihre Programmierung abzuschließen. Wenn die Runner es bis

VERGISS NICHT, DASS DIE SPIELER DIE GESCHICHTE SCHREIBEN



Eines der schwierigsten Dinge für Spielleiter ist es, daran zu denken, dass es letztendlich die Spieler sind, die die Geschichte durch ihre Handlungen erschaffen. Ja, du hast vielleicht unheimlich viel Arbeit hineingesteckt, entweder bei der Recherche oder bei der Vorbereitung eines vorgefertigten Abenteuers, oder vielleicht hast du sogar ein ganzes Abenteuer für die Spieler entworfen. Aber jeder Spielleiter muss auf die Möglichkeit vorbereitet sein, dass die Spieler das Spiel in eine ganz andere Richtung lenken. Sie können sogar jeden Meilenstein der Handlung und jedes Stück Arbeit, das du hineingesteckt hast, komplett außer Kraft setzen.

Und das ist in Ordnung.

Ein Spielleiter hat während einer Spielsitzung zwar viel Macht, aber auch die Verantwortung, dafür zu sorgen, dass die Geschichte oder die Regeln nie einem guten Spiel im Wege stehen. Wenn ein gutes Spiel bedeutet, das Abenteuer wie ursprünglich geschrieben/geplant aufzugeben und es in eine andere Richtung zu lenken, dann tu es. Wenn du dich an die Entscheidungen der Spieler anpasst, verschafft ihnen das Beteiligung und Handlungsmacht, und das macht das Spiel für alle interessanter.



zum Van schaffen, legen sie die in der vorherigen Szene (S. XXX) beschriebenen Steuern-Proben ab, um davonzukommen, aber es gibt keine Ragers, die sie mit gegen sie gerichteten Steuern-Proben behindern – nur die Steel Lynx, die sie unter Feuer nimmt. Wenn die Runner den Van mit mindestens einem einzigen ungefüllten Kästchen auf dem Zustandsmonitor losbekommen, können sie sich aus diesem Abenteuer befreien, indem sie der Steel Lynx davonfahren, die bemerkenswert langsam ist.

KEINE PANIK

Hier gibt es nicht mehr viel, um das du dir Sorgen machen musst. Es wäre am besten, wenn es den Runnern gelingen würde, ihr Selbstvertrauen zu stärken, aber das ist nicht notwendig. Die Sechste Welt ist hart. Du kannst ruhig mehr oder weniger Schergen- gruppen auftreten lassen, um die Herausforderung zu erhöhen oder zu verringern, und vergiss nicht, dass diese Gangs nicht immer hinter den Runnern her sind; manchmal sind sie hinter anderen Gangern her. Du kannst die Runner auch ermutigen, ihre Fähigkeiten auszutauschen und mit etwas Überreden oder Einfluss die Gangs aufeinanderzuhetzen. Die Runner mögen den Gangs im Moment im Weg sein, aber diese Farben von all den anderen Gangs sind ein Affront gegen die Rechtschaffenheit einer jeden Gang.

FARBE & KONSISTENZ

Würfle mit 2W6 für jede Spalte, dann füge die Ergebnisse zusammen und verwende sie, um das Durcheinander zu beschreiben.

2W6	FARBE	TEXTUR	MATERIAL
2	Schwarz	Stückig	Flüssigkeit
3	Blau	Sprudelnd	Fleisch
4	Grün	Klumpig	Metall
5	Orange	Stinkend	Plastik
6	Rosa	Weich	Pulver
7	Lila	Schwammig	Gemüse
8	Rot	Klebrig	Flüssigkeit
9	Weiß	Schaumig	Fleisch
10	Gelb	Sirupartig	Metall
11	Klar	Dickflüssig	Plastik
12	Mehrfarbig	(wähle 2)	Pulver

FOOD FIGHT

Du kannst diese Tabelle verwenden, um den Ereignissen im Lagerhaus und eventuell im Stuffer Shack etwas Würze zu verleihen, vor allem, wenn ein Kampf ausbricht.

1W6 ERGEBNIS

- 1 Nichts zerbricht.
- 2-3 Pampe spritzt auf das Ziel und jeden, der sich in einem Umkreis von 2 Metern befindet. Runner und NSC in diesem Bereich erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -1 für alle Handlungen.
- 4-5 Es spritzt so viel Pampe auf das Ziel, dass sein Gesicht und seine Arme vollständig bedeckt sind. Es erhält nun aufgrund von Sicht- einschränkungen einen Würfelpoolmodifikator von -2 für alle Handlungen.
- 6 Feuerwerk! Das Zeug rund um den/die Zielcharakter(e) und alle anderen in der Umgebung explodiert nicht nur, der Schaden verursacht auch einen sekundären Effekt: fallende Dosen, explodierende Leuchtmittel, chemische Reaktionen – lass deiner Fantasie freien Lauf. Dem Zielcharakter muss eine Probe auf Geschicklichkeit + Reaktion (3) gelingen, um diesem Effekt zu entkommen, ansonsten muss er 3B Schaden mit Konstitution widerstehen.
- 4 Du siehst, dass mehrere der Go-Ganger auf ihren Motorrädern in den Lagerkomplex geschlüpft sind und die Limousine umkreisen, während sie um eine Ecke biegt.
- 5 Ein genauerer Blick auf die Limousine zeigt erhebliche Schäden an den Rädern. Es sind Not- laufreifen, haben aber definitiv schon bessere Tage gesehen, und der Fahrer fährt langsam, um sie nicht vollständig zu zerstören. Ein AR- Tag an der Limousine lautet: „FREIHEIT von den sterbenden UCAS!“
- 6 Du siehst vier Gestalten innerhalb des Lager- komplexes, die die Limousine rein- und außer Sicht rumpeln sehen und sich gegenseitig mustern. Ein genauerer Blick enthüllt die verräterischen Anzeichen von Hauptleuten von jeder der vier Gangs. Sie müssen die Anführer des Pöbels sein, der auf der Straße und im Lagerkomplex herumschwirrt.

GANGER-GENERATOR

Der Ganger-Generator hilft dir bei der Erstellung und Ausgestaltung der verrückten NSC, denen die Runner in diesem Abenteuer begegnen. Würfle zweimal mit 2W6, um festzustellen, auf wen die Runner als nächstes treffen.

2W6	HAARE	GESICHT
2	Violetter Iro	Dutzende von Ohrringen
3	Leuchtend orangefarbener Iro	Goldzähne/-hauer
4	Glatze	Gesichts-Tattoos
5	Metallnieten als Haare	Zu Spitzen gefeilte Zähne
6	Schwarze Haartolle	Bullenring in der Nase
7	Grüner Buzzcut	Stirn-Tattoo
8	Roter umgekehrter Iro	Hals-Tattoos
9	Gelbe Haarspitzen	Bart
10	Blauer seitlicher Iro	Große Gesichtsnarbe
11	Silberne lange Haare	Augenklappe
12	Goldene Skalplocke	Leuchtende Cyberaugen

HAUPTDARSTELLER

Beachte, dass die NSC in diesem Abenteuer im Gegensatz zu den Spielercharakteren nur *einen* Zustandsmonitor haben – egal, ob die Spielercharaktere Körperlichen oder Betäubungsschaden verursachen, alles wird auf demselben Zustandsmonitor der NSC vermerkt.

ERIKA HOFFMAN

Erika Hoffman hat schon für die UCAS-Regierung gearbeitet, als sie noch gar nicht laufen konnte. Als Baby-Model in den 40ern für das Programm Bright New Future bereiteten ihre politischen Eltern sie von Geburt an auf politischen Erfolg vor. Sie ist groß, mit einer kraftvollen Präsenz und einem freundlichen Lächeln, das jedem, den sie trifft, die Befangenheit nimmt, aber hinter ihren sanften Augen verbirgt sich ein peitschenschneller Verstand. Ihre Mission, als Gesandte mit Gouverneurin Potter zu verhandeln, sieht nach ihrem großen Durchbruch aus, wenn auch möglicherweise nicht so, wie es ihre Eltern erwarten.

Hoffman hat die Absicht, mit Potter über die Unabhängigkeitsbewegung zu diskutieren, aber sie sieht das neue weibliche politische Machtzentrum auch als potenzielle Verbündete, falls sie ein neues Zuhause finden muss. Denn sollte Seattle seine Unabhängigkeit erklären, wäre das ein Todesstoß für die sich abstrampelnden UCAS.

In diesem Abenteuer ist Hoffman ruhig, kühl und gefasst. Sie wurde lebendig gefangen genommen und denkt daher nicht, dass dies ein Attentatsversuch ist, sondern nur ein Kidnapping gegen Lösegeld oder eine Abschreckungstaktik. Die Ankunft der Shadowrunner ist für sie eine Möglichkeit, bei den Verhandlungen aufseiten der Runner Hilfe anzubieten, da sie sie als ihren Exit-Plan sieht. Ihre Jahre in der Regierung haben ihr eine wichtige Lektion in Bezug auf Shadowrunner erteilt: Sie können gekauft oder bei Bedarf entsorgt werden.

Hoffman hat dunkles, schulterlanges, glattes Haar, einen schlanken Körperbau und schmale Gesichtszüge. Sie zieht es vor, durch ihr Aussehen nicht aufzufallen – sie mag es, unterschätzt zu werden.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
2	3	3	2	4	3	3	6	4	6

Initiative: 6 + 1W6

Zustandsmonitor: 10

Fertigkeiten (Würfelpools): Einfluss 10, Feuerwaffen 5, Nahkampf 5, Wahrnehmung 5

Verteidigungswert: 4

Ausrüstung: Kommlink (GS 6), Panzerkleidung (+2)

Waffen:

Fäuste [Nahkampf, Schaden 1B, Angriffswerte 5/-/-/-/-]
Yamaha Pulsar [Taser, Schaden 4B, Angriffswerte 9/9/-/-/-, max. Reichweite 20 Meter]

RAGERS-GANGER (ZWERGE)

Die brutalen und kräftigen Zwerge der Ragers in ihrer klassischen Lederkleidung sind ein Standard für die Straßengangs von *Shadowrun*. Klassische geflickte Westen aus schwarzem und grauem Leder, Tattoos, die die Gräueltaten der Nacht des Zorns in Schwarz und Grau darstellen und die gesamte sichtbare Haut bedecken, und eine Haltung, die sie auch dann nicht aufgeben, wenn sie gerade eine ordentliche Abreibung bekommen haben, sind die Dinge, die man von den Ragers erwarten kann.

Die Gruppe in diesem Abenteuer besteht aus Männern und Frauen, die sich im Grunde nur durch den Schnitt ihrer Westen unterscheiden. Die Gangmitglieder sind untereinander sehr loyal und kämpfen und ziehen sich in Gruppen zurück, wobei sie gefallene Kameraden bei Bedarf aus Schwierigkeiten herausholen. Sie respektieren Stärke, wenn sie richtig angewendet wird. Eine ordentliche Abreibung ist etwas anderes, als einen Gegner fast totzuprügeln. Sie respektieren auch, wenn ein Feind weiß, wann er aufhören muss. Wenn sie jemanden bewusstlos schlagen müssen, haben sie das Gefühl, dass sie ihren Standpunkt nicht rüberbringen konnten.

Verwende für Zwerge die nachfolgenden Werte; verwende für Orks die Werte der Rusted Stiletts, für Trolle die Werte der Spikes, aber entferne die Fertigkeit Steuern.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	2	2	5	3	2	2	2	1	6

Initiative: 4 + 1W6

Zustandsmonitor: 10

Fertigkeiten (Würfelpools): Feuerwaffen 5, Nahkampf 5, Wahrnehmung 4

Verteidigungswert: 5

Vor- und Nachteile: Infrarotsicht

Ausrüstung: Gang-Lederkluft (+1), Kommlink (Sony Emperor, GS 2)

Waffen:

Fäuste [Nahkampf, Schaden 3B, Angriffswerte 7/-/-/-/-]

Knüppel [Nahkampf, Schaden 3B, Angriffswerte 6/-/-/-/-]

Defiance T-250 [Schrotflinte, Schaden 4K, HM, Angriffswerte 7/10/6/-/-]



GANGER DER RUSTED STILETTOS (ORKS)

Die mutierten Rusted Stilettos haben zu viel Zeit in Glow City verbracht, wo es vor Jahrzehnten zu einer Kernschmelze in einem Atomreaktor kam. Diejenigen, die überlebt haben, sind schrecklich deformiert, hart und tödlich. Diese Sekte der Gang folgt der Klaue und scheint den mutierten Troll als Messias zu verehren. Sie alle tragen rostrote Gewänder, die vom Leben in den Barrrens abgerissen und zerfleddert sind. Sie bestehen aus Orks und Trollen. Verwende für die Orks die folgenden Werte, für Trolle die Werte der Spikes, aber entferne die Fertigkeit Steuern.

Die Gang besteht normalerweise nur aus verrückten Mutanten, die auf Randalen aus sind, aber die Klaue ist ein Diener von Kalanyr, einem Drachen, der seinen Wohnsitz in Glow City hat. Die Rusted Stilettos in diesem Abenteuer haben mehr zu verlieren und wirken zusammenhängender als sonst. Dennoch greifen sie immer noch wild und heftig an, ohne Rücksicht auf ihre eigene Sicherheit oder die Sicherheit von Personen um sie herum.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	2	2	5	2	2	2	2	1	6

Initiative: 4 + 1W6

Zustandsmonitor: 12

Fertigkeiten (Würfelpools): Einfluss 5, Feuerwaffen 5, Nahkampf 5, Wahrnehmung 4

Verteidigungswert: 6

Vor- und Nachteile: Restlichtverstärkung, Robust gebaut 1

Ausrüstung: Gang-Lederkluft (+1), Kommlink (GS 2)

Waffen:

Fäuste [Nahkampf, Schaden 3B, Angriffswerte 7/-/-/-]

Messer [Nahkampf, Schaden 2K, Angriffswerte 6/-/-/-]

Browning Ultra Power [Schwere Pistole, Schaden 3K, HM, Angriffswerte 10/9/6/-/-]

ANCIENTS-GO-GANGER (ELFEN)

Die Ancients sind geschmeidige und bösartige Elfen, die die Geschwindigkeit und Kraft ihrer Rennmotorräder nutzen, um mit vipernhafter Geschwindigkeit und Tödlichkeit zuzuschlagen. Sie alle tragen das neongrüne, umkreiste Anarchie-A auf ihren Jacken. Sie ziehen es vor, schnell anzugreifen und wieder abzuhausen, aber sie haben auch kein Problem damit, mit einer tödlichen Klinge in der Hand auf Tuchfühlung zu gehen.

Die Ancients haben den Ruf, viel Magie zu wirken, aber niemand in dieser Gruppe ist Erwacht. Green Phoenix hat es so lieber, weil er nicht Erwacht ist und keine Lust hat, sich um diese Art von Bedrohung für seine Autorität zu kümmern. Die Ancients in diesem Abenteuer sind einfach nur harte Straßenkämpfer, die ein Zuhause in einer der mächtigsten Go-Gangs der Welt suchen. Sie denken, dass sie besser sind als alle anderen, und haben keinen Respekt vor dem brutalen Verhalten der Orks und Trolle, die sie momentan umgeben.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
2	4	3	2	2	2	2	3	3	6

Initiative: 5 + 1W6

Zustandsmonitor: 9

Fertigkeiten (Würfelpools): Einfluss 6, Feuerwaffen 7, Nahkampf 7, Steuern 7, Wahrnehmung 4

Verteidigungswert: 3

Ausrüstung: Gang-Lederkluft (+1), Kommlink (GS 2), Yamaha Rapier (GS 3)

Waffen:

Fäuste [Nahkampf, Schaden 1B, Angriffswerte 5/-/-/-]

Katana [Klingenwaffe, Schaden 4K, Angriffswerte 10/-/-/-]

Uzi V [MP, Schaden 3K, HM/SM, Angriffswerte 8/8/7/-/-]

SPIKES-GO-GANGER (TROLLE)

Die Spikes sind muskelbepackte, schwer tätowierte Trolle auf großen Choppern. Sie sind wie eine All-Troll-Version der Hell's Angels, komplett mit Lederkuppen, auf die Namensfelder, Ränge und Errungenschaften genäht sind, einschließlich eines Abschnitts mit Häkchen, die wie kleine Eisenbahnnägel aussehen und angeben, wie viele Elfen sie „gespickt“ haben. Sie sind stark auf die Ancients fokussiert, aber gefährliche Runner können ihre Aufmerksamkeit erregen – ganz besonders der (elfische) Spezialist für verdeckte Operationen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
6	2	2	7	1	1	2	2	1	6

Initiative: 4 + 1W6

Zustandsmonitor: 13

Fertigkeiten (Würfelpools): Einfluss 5, Feuerwaffen 5, Nahkampf 5, Steuern 5, Wahrnehmung 4

Verteidigungswert: 7

Vor- und Nachteile: Infrarotsicht, Robust gebaut 2

Ausrüstung: Gang-Lederkluft (+1), Harley-Davidson Scorpion (GS 3), Kommlink (Sony Emperor, GS 2)

Waffen:

Fäuste [Nahkampf, Schaden 4B, Angriffswerte 9/-/-/-]

Motorradkette [Nahkampf, Schaden 4K, Angriffswerte 7/-/-/-]

Defiance T-250 [Schrotflinte, Schaden 4K, HM, Angriffswerte 7/10/6/-/-]

DIE KLAUE: ANFÜHRER DER RUSTED STILETTOS

Die Klaue ist ein mutierter Troll, der seinen Namen von der Mutation seiner rechten Hand in so etwas Ähnliches wie die Krallen einer Krabbe erhielt. Er benutzt sie mehr als Schnittwaffe denn als Schere, aber der Anblick ist das eigentlich Schreckliche. Seine Knochenablagerungen sondern ständig nässenden rostroten Eiter ab, und seine Augen sind von all den Blutgefäßschäden fast völlig schwarz.

Er verehrt Kalanyr wie einen Gott und führt seine kleine Sekte der Stiletto wie einen Kult. Er trägt lange rostrote Gewänder, die zerfleddert und von seinen nässenden Knochenablagerungen durchtränkt sind. Er will Hoffman nur, weil Kalanyr ihm sagte, er solle sie holen, und er hat absolut keine Ahnung, wer sie ist oder was ihr Wert ist.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7	3	3	6	2	2	2	4	2	6

Initiative: 5 + 1W6

Zustandsmonitor: 14

Fertigkeiten (Würfelpools): Einfluss 8, Feuerwaffen 6, Nahkampf 9, Wahrnehmung 5

Verteidigungswert: 8

Vor- und Nachteile: Infrarotsicht, Robust gebaut 2

Ausrüstung: Gang-Lederkluft (+1), Kommlink (Sony Emperor, GS 2)

Waffen:

Die Klaue [Nahkampf, Schaden 4K, Angriffswerte 8/-/-/-]



TORQUE: ANFÜHRER DER SPIKES

Torque ist ein massiver, muskelbepackter Troll, der es liebt, Dinge mit seinen Fäusten oder der schweren Motorradkette zu beschädigen, die er um seinen Unterarm gewickelt hat. Er ist weitaus mehr damit beschäftigt, Green Phoenix zu verwirren, als Hoffman zu bekommen, und gegenüber den Runnern am wenigsten gewalttätig. Deshalb sind er und die Spikes die wahrscheinlichsten Verbündeten aus Bequemlichkeit für die Runner in diesem potenziellen Massenmassaker.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
5	6	5	8	4	2	4	3	2	1,7

Initiative: 9 + 1W6

Zustandsmonitor: 13

Fertigkeiten (Würfelpools): Einfluss 6, Feuerwaffen 9, Nahkampf 9, Steuern 8, Wahrnehmung 6

Verteidigungswert: 6

Vor- und Nachteile: Infrarotsicht, Robust gebaut 2

Ausrüstung: Gang-Lederkluft (+1), Harley-Davidson Scorpion (GS 3), Kommlink (Sony Emperor, GS 2)

Waffen:

Fäuste [Nahkampf, Schaden 4B, Angriffswerte 13/-/-/-]

Motorradkette [Nahkampf, Schaden 4K, Angriffswerte 7/-/-/-]

Defiance T-250 [Schrotflinte, Schaden 4K, HM, Angriffswerte 7/10/6/-]

GREEN PHOENIX: ANFÜHRER DER ANCIENTS

Green Phoenix ist schnell und jederzeit einsatzbereit. Als mit Abstand erfahrenster der anwesenden Gangbosse weiß er auch, dass er das größte Ziel ist. Er hat bereits seinen Lohn von den Neo-A-Hackern und muss Hoffman nur noch erschrecken und aufhalten. Sie ohne Kommlink in den Barrens zurückzulassen, würde schon reichen; er muss nur noch mit den anderen Gangs und diesen lästigen Runnern fertigwerden, die plötzlich auftauchen.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	7	6	3	3	2	4	7	3	6

Initiative: 10 + 1W6

Zustandsmonitor: 10

Fertigkeiten (Würfelpools): Einfluss 14, Feuerwaffen 11, Nahkampf 13, Steuern 14, Wahrnehmung 9

Verteidigungswert: 5

Ausrüstung: Gang-Lederkluft (+1), Kommlink (Hermes Ikon, GS 5), Yamaha Rapier (GS 5)

Waffen:

Fäuste [Nahkampf, Schaden 2B, Angriffswerte 9/-/-/-]

Katana [Klingenwaffe, Schaden 4K, 10/-/-/-]

Uzi V [MP, Schaden 4K, HM/SM, Angriffswerte 8/8/7/-]

BIG BEN: ANFÜHRER DER RAGERS

Benjamin Jones wurde hart erzogen. Er war schon Big Ben, als er erst zehn Jahre alt war, und kam zu den Ragers, weil schon die Hälfte seiner Familie drin war. Er machte sich schnell auf den Weg nach oben (seine Größe und Stärke halfen dabei) und wird von seinen Kameraden respektiert. Er hat davon abgesehen, sich dieses Stück Revier einzuverleiben, denn gegen Aztechnology zu kämpfen ist nichts anderes als Selbstmord, und selbst jetzt, da das Lagerhaus praktisch unter seiner Kontrolle steht, sieht er keinen Ausweg aus dieser Situation. Aber zumindest kann er den anderen Gangs etwas Ragers-Gastfreundschaft zeigen, während sie in seinem Revier sind.

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
7	4	4	6	3	3	3	4	2	6

Initiative: 7 + 1W6

Zustandsmonitor: 13

Fertigkeiten (Würfelpools): Nahkampf 10, Feuerwaffen 8, Einfluss 8, Wahrnehmung 7

Verteidigungswert: 8

Vor- und Nachteile: Restlichtverstärkung, Robust gebaut 1

Ausrüstung: Gang-Lederkluft (+1), Kommlink (Erika Elite, GS 4)

Waffen:

Fäuste [Nahkampf, Schaden 3B, Angriffswerte 10/-/-/-]

Motorradkette [Nahkampf, Schaden 4K, Angriffswerte 7/-/-/-]

Defiance T-250 [Schrotflinte, Schaden 4K, HM, Angriffswerte 7/10/6/-]

STEEL LYNX (DROHNE)

Als kleine zusätzliche Überraschung hat Kalanyr einen technologischen Wachhund geschickt, der die Klaue im Auge behalten und dafür sorgen soll, dass der Troll erfolgreich ist. Die Steel Lynx ist eine der besten Kampfdrohnen der Sechsten Welt. Kalanyr hat diese hier stark modifiziert. Sie ist momentan unter der Motorhaube eines der Busse verborgen und dient als Antrieb für den Bus auf dem Weg zum Treffen. Nachdem die Rusted Stiletos den Bus verlassen haben, richtet die Drohne ihren Fokus auf die Klaue. Wenn du wissen willst, wie dieses Ding aussieht, wenn es sich zeigt, schau dir das Cover der Schnellstartregeln an.

Die Drohne läuft derzeit völlig unabhängig und hat in ihrem Spatzenhirn-Programm einen sehr kurzen Befehlssatz:

- Schütze die Klaue, während sie bei der Bergung von Hoffman hilft.
- Falls die Klaue versagt, hole Erika Hoffman (die Drohne hat ein Bild und eine Sprachdatei von ihr).
- Falls die Klaue versagt, vernichte sie mit Feuer.

Mit einem Abhörgerät, das sich verborgen an der Klaue befindet, überwacht die Drohne die Szene. Sie versteht Verhandlungen oder Argumente nicht ganz; sie wird darauf aufbauen, ob sie helfen muss, ob die Klaue einen Angriff auf die Runner anordnet, oder ob die Runner sich vom Gespräch mit den Gangführern entfernen und Hoffman bei sich haben.

Wenn die Drohne auftaucht, um anzugreifen, zerlegt sie das vordere Ende des Busses und beginnt auf alles zwischen ihr und Hoffman zu schießen, wobei sie darauf achtet, Hoffman nicht zu treffen. Die Steel Lynx ist bei Weitem das Tödlichste auf diesem Schlachtfeld.

Vereinfachte Regeln und Werte für die Drohne sind hier enthalten.

Wenn die Drohne angreift, teilt sie normalerweise ihren Würfelpool auf, um mehrere Angriffe auszuführen, die gleichmäßig auf die beiden Fernkampfaffen verteilt sind. Alternativ kann sie ihren Würfelpool auch aufteilen, um mit einem massiven Rammangriff in mehrere Ziele zu fahren.

RUMPF	PANZERUNG	BEWEGUNG	HANDL. (STRASSE/ GELÄNDE)
12	16	15/30	3/5

Initiative: 12 + 2W6

Zustandsmonitor: 14

Fertigkeiten (Würfelpools): Feuerwaffen 14, Nahkampf 12, Steuern 14, Wahrnehmung 12

Verteidigungswert: 28

Waffen:

Nahkampf [Ramme, Schaden 6B, Angriffswerte 12/-/-/-]

Oberer Geschützturm [MG, Schaden 4K, SM, Angriffswerte 1/13/14/8/4]

Mittlerer Geschützturm [Gewehr, Schaden 3K, HM, Angriffswerte 7/12/8/6/-]

Unterer Geschützturm [MG, Schaden 6K, SM, Angriffswerte 2/12/13/9/8]

Versteckter Geschützturm [Flammenwerfer, der nur zum Rosten der Klaue verwendet wird]

Defiance T-250 [Schrotflinte, Schaden 4K, HM, Angriffswerte 7/10/6/-/-]



Dieses Abenteuer spielt sich an drei Schauplätzen ab. Die Runner beginnen in einem Stuffer Shack, machen in einer mit Gangs gefüllten Straße in den Hafenanlagen von Tacoma weiter und landen dann in einem Lagerhaus. Jeder Schauplatz wird hier etwas detaillierter dargestellt. Du musst diese Details nicht auswendig lernen, sondern kannst sie verwenden, um die Ereignisse an jedem Ort etwas auszuschnücken.

STUFFER SHACK

Diese berühmten Mini-Märkte gehören alle zum Megakonzern Aztechnology. Das macht sie exterritorial, was einfach urkomisch ist. Wenn man ein Verbrechen in einem Stuffer Stack begeht, untersteht man nämlich den Gesetzen und Vorschriften von Aztechnology, nicht der Nation oder Stadt, in der man sich befindet. Jeder Kunde bekommt diese Warnung als kleines ARO auf sein Kommlink, wenn er den Laden betritt, und sie steht zusätzlich auf einem winzigen Schild an der Tür, das niemand jemals liest. Meistens werden die Missetäter an ihre Herkunftsnation ausgeliefert, aber es gibt Gerüchte, dass auch schon Leute für ihren Prozess nach Tenochtitlán geschickt wurden, nachdem sie versucht hatten, einen Stuffer Shack auszurauben, und man sie nie wieder gesehen oder von ihnen gehört hat.

Damit du eine Vorstellung davon bekommst, was ein Stuffer Shack so alles verkauft, schau dir die Legende auf dem Stuffer-Shack-Grundriss an. Die meisten Ereignisse finden in der Nähe der Eingangstür statt, aber natürlich kannst du diesen Grundriss und etwas eigene Fantasie nutzen, um eine weitere aufregende Szene des Unfugs und Chaos für die Shadowrunner in deiner Gruppe zu schaffen.

Das Stuffer-Shack-Gebäude ist ein freistehendes, einstöckiges Gebäude. Im Inneren des Ladens gibt es drei Videokameras, die als kleine Kreise auf dem Grundriss eingezeichnet sind. Das Paar hinter dem Kassenschalter (Bereich A) ist auf die Eingangstür und die Kassen gerichtet. Die dritte Kamera befindet sich in der hinteren Ecke und überwacht die Gänge mit den Kühlregalen (Bereiche J und K).

Gang 1/2: Süßigkeiten, Kaugummi und süße Snacks. Alles, was die Aufmerksamkeit auf sich ziehen kann und Leute dazu bringt, sich beim Betreten auf einen schnellen Impulskauf einzulassen.

Gang 3/4: Kleine Eisenwaren, Haushaltswaren, Farben und Sprays, Erste-Hilfe-Sets, patentrechtlich geschützte Medikamente, Körperpflegeprodukte und so weiter.

Gang 5/6: Gebackene Leckereien wie Kuchen, Donuts, Sweeteez und Krak-L-Snaps. Frühstücksnahrung wie AlmostEgg, BacoSoy und verzehrfertige Cerealien.

Gang 7/8: Soykaff, Tee, Koko-Schokoladenersatz und Getränkepulvermischungen.

Gang 9/10: Soypasta, Saucen, Ramennudeln, Suppen, Eintöpfe, NukemUps (selbst aufwärmende Fertiggerichte) und verschiedene andere Lebensmittel wie Brot und Gewürze.

Gang 11/12: Luftfilter, Wasseraufbereiter und andere Umwelt- und Schadstoffbekämpfungsprodukte für Haus, Auto und Motorrad.

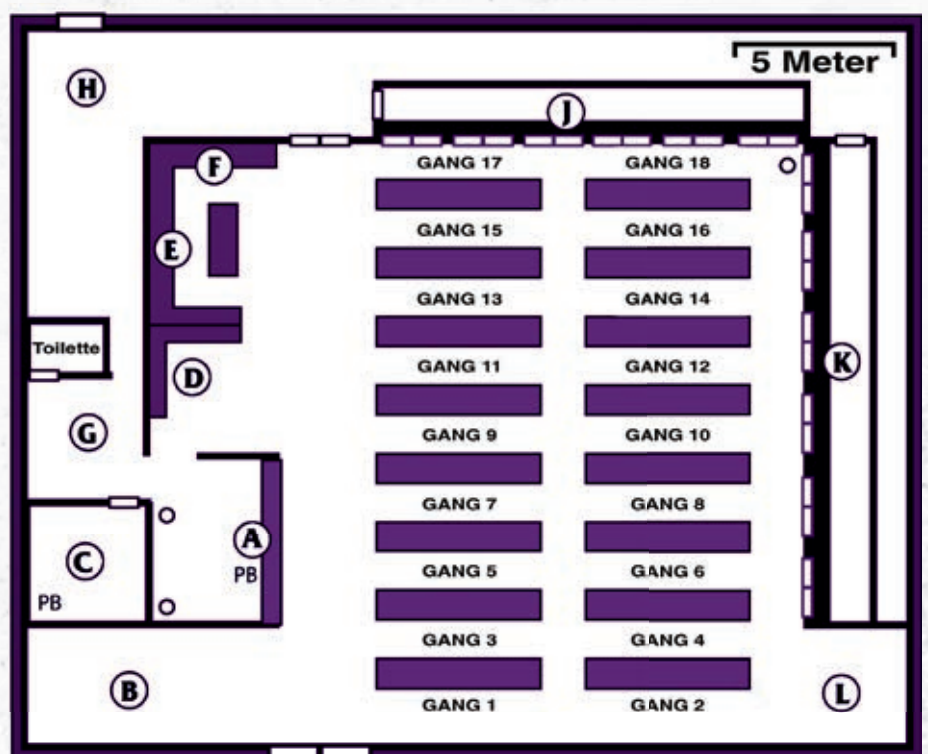
Gang 13/14: Seifen, Reinigungsmittel, Insektensprays, Kakerlaken-, Ratten-, Teufelsrattenfallen, Tiernahrung und Tierbedarf.

Gang 15/16: Getränkeboxen. Alles in diesem Gang gibt es auch in den Kühlregalen – zum vierfachen Preis!

Gang 17/18: Chips und salzige Snacks, um das Verlangen nach allen Getränken im Kühlregal auf der anderen Seite des Ganges zu wecken!

Bereich A: Kassenschalter. Es gibt einen Barcode-scanner (Gerätestufe 3), ein Kassenterminal für Bargeld (Gerätestufe 6), einen Credstick-Leser, einen PanicButton™, eine Schrotflinte unter dem Tresen und verschiedene Thekendisplays für den Spontankauf. Hinter der Theke befinden sich Nicsticks und Synthahol, beides in einer Vielzahl von Marken (alles Tochtergesellschaften von Aztechnology).

Bereich B: Vier altmodische Arcade-Spiele (Jungle Hunter, ein Shooter; River Race, ein Wasserrennspiel; Yucatan Dash, ein Rennspiel; Jaguar Guard, ein Kampfspiel) flankieren den Weg zu einer All-in-One-Simsinn-Arcade-Maschine auf der Rückseite. Die Videospiele kosten 1 Nuyen pro Spiel



(Geschicklichkeit + Edge (4), um eine Wiederholung zu erhalten), die Simsinn-Arcade kostet 1 Nuyen pro Minute Spielzeit.

Bereich C: Managerbüro. Ein Schreibtisch, ein Komm-Terminal (Gerätestufe 4) und drei Stühle füllen den Raum. Das Komm-Terminal dient als Zeichnungssystem für die Überwachungskameras.

Bereich D: Hier befinden sich die Spender für flüssige Produkte wie Shmoozies, Shakeups, Soykaff usw.

Bereich E: Die Cook-It-Yourself-Mikrowelle, die rotierende Pizza-Display-Maschine und der Synthefleisch-Hot-Dog-Spender befinden sich hier. Auf einem Tisch in der Mitte dieses Bereichs befinden sich Teller, Tassen, Servietten und Plastikgöföel.

Bereich F: Eine Softeismaschine mit 14 Geschmacksrichtungen füllt diese Wand, aber ein großes „Außer Betrieb“-Schild scheint hier schon lange zu hängen.

Bereich G: Dieser Bereich ist ein kleines Wohnzimmer außerhalb der Toilette und des Büros. Es gibt vier Stühle und einen kleinen Tisch mit einigen alten Papiermagazinen in der Ecke. Eine grüne Kunststoffpflanze mit einer Sammlung von Lufterfrischern, die an ihr hängen, steht neben der Badezimmertür.

Bereich H: Der Lager- und Pausenbereich mit Stechuhr (Gerätestufe 3), Schließfächern und einigen Stühlen. Es gibt eine Tür in diesem Raum, die zur Gasse hinter dem Laden führt.

Bereich J: Kühlregale voller gekühlter Getränke und Lebensmittel. Fertiggerichte, Soymilch, Mineralwasser, Soybier usw.

Bereich K: Die Gefrierschränke mit Soy-Eiscreme, gefrorenen Leckereien und einer Kühlvitrine, in der der hochprozentige Synthahol aufbewahrt wird.

Bereich L: Werbereich mit Trid-Display, das die Zwillinge der Popmusik-Kuriosität LiquidSkins zeigt.

TACOMA: PYRAMID LAGERKOMPLEX AM HAFEN

Dieser große Lagerkomplex am Hafen liegt direkt gegenüber vom bevorzugten Stuffer Shack der örtlichen Hafenarbeiter. Die Mauer um den Komplex ist vier Meter hoch und wird vonunter Strom gesetztem Stacheldraht gekrönt. Das Erklettern der Wand erfordert eine erfolgreiche Probe auf Athletik + Geschicklichkeit (4) und führt zu 10B Schaden, dem mit Konstitution widerstanden wird, wenn der Draht nicht mit einer nichtleitenden Oberfläche umgangen wird. Es gibt keine Warnungen auf dem Draht, da dies eine exterritoriales Grundstück ist und es den Besitzern egal ist, wer von dem Draht gegrillt wird. Mit einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung + Intuition (2) kann man einige tote Tiere in dem Bereich erkennen, die an einem Stromschlag gestorben zu sein scheinen.

Auf der Mauerkrone befinden sich außerdem mehrere Kameras (Gerätestufe 3) auf Pfosten, die sich innerhalb von 30 Sekunden einmal um 360 Grad drehen.

Bereich 1: Die Wachhäuschen sind unbesetzt, da der Komplex nach 22 Uhr vollständig von Drohnen betrieben wird. Die Tore sind alle geschlossen, außer demjenigen, das die Hacker halb geöffnet haben, um die Limousine reinfahren zu lassen. Die restlichen Tore bestehen aus Maschendraht und sind wie der Stacheldraht auf der Mauer unter Strom gesetzt, obwohl sie nur 8B Schaden verursachen, dem mit Konstitution widerstanden wird. Das Tor neben dem kleinen Lagerhaus (auf dem Grundriss rechts) ist halb geöffnet, auch wenn der Strom noch fließt. Dieses Tor befindet sich direkt gegenüber der Eingangstür des Stuffer Shack in einer Entfernung von etwa 10 Metern.

Bereich 2: Die Ladekräne bewegen momentan Ladungen von Schiffen im Hafen und innerhalb der Anlage. Sie arbeiten sehr langsam und operieren im Moment nicht drahtlos, sodass sie nicht gehackt werden können.

Bereich 3: Die Frachtcontainer enthalten Waren und Lebensmittel für die Stuffer Shacks in der Region. Sie sind alle versiegelt, aber mehrere Ganger könnten sie ohne Probleme öffnen, um sich Snacks zu holen und mehr Chancen zu schaffen, die Tabelle *Food Fight* (S. XXX) zu benutzen.

Bereich 4: Siehe Pyramid-Storage-Lagerhaus für das größere Lagerhaus. Das kleinere Lagerhaus ist verschlossen, da die Hacker den Gängern keine freie Hand im gesamten Komplex lassen müssen. Die Wände sind aus Wellblech, die Lichter sind derzeit ausgeschaltet, und drinnen befindet sich niemand. Wenn die Runner einen Einbruchversuch unternehmen wollen, ist eine Ausgedehnte Probe auf Cracken + Logik (10, 1 Kampfrunde) erforderlich, um die Magschlösser (Gerätestufe 5) an den Außentüren zu umgehen. Um die Bürotür aufzubrechen, ist eine erfolgreiche Stärkeprobe (5) erforderlich. Das Anheben des Garagentors erfordert eine erfolgreiche Stärkeprobe (8), aber bis zu 4 Charaktere können hier zusammenarbeiten, auch wenn jemandem eine Stärkeprobe (3) gelingen muss, um das Tor für die anderen offen zu halten. Diese Person bleibt dann draußen, es sei denn, die Tür wird irgendwie blockiert oder der Knopf zum Öffnen im Inneren wird gedrückt. Sobald jemand durch eine der Türen tritt, gehen die Lichter im gesamten Lagerhaus an, und jeder weiß, dass sich jemand im Inneren befindet.

Bereich 5: Die Besprechungsräume verfügen über je einen Einzeltisch und vier Stühle. Der Raum wird in erster Linie für Pausen oder Nickerchen der Mitarbeiter genutzt, die hier arbeiten, aber auch für Disziplinarveranstaltungen und das eine oder andere Schäferstündchen. Die Tür hat einen Griff, ist aber nicht abschließbar.

Bereich 6: Das Büro jedes Lagerhauses ist der Ort, an dem sich der Lagerhausleiter während der Tagschicht befindet. Der Schreibtisch ist nichts Besonderes, aber beide Lagerhausleiter haben eine interessante Sammlung aztlanischer Kunst an den Wänden, um ihre Liebe zu ihrer Muttergesellschaft zu zeigen. Die Innentür verfügt über ein Magschloss (Gerätestufe 3), das drahtlos mit einer erfolgreichen Probe auf Cracken + Logik (3) umgangen werden kann; alternativ kann die Tür mit einer erfolgreichen Stärkeprobe (3) aufgebrochen werden.

Bereich 7: Der Kontrollraum des Drohnensystems verfügt über ein Magschloss (Gerätestufe 4), das mit einer erfolgreichen Probe auf Cracken + Logik (4) umgangen werden kann. Im Inneren finden die Runner einen kargen Raum mit nichts Wichtigem. Die Gebäuderigger nehmen ihre Riggerkonsolen mit nach Hause, nachdem sie den Drohnen vor Ort ihr Programm für die Nacht gegeben haben.

Bereich 8: Das Büro des Lagerkomplexleiters ist weitaus schöner als die Büros der Lagerhausleiter, mit einem hübschen Schreibtisch, echter aztlantischer Kunst – darunter ein Ollamalitzli-Reifen und ein Ball –, einem bequemen Stuhl und einer Couch

sowie einem zweiten Schreibtisch für den persönlichen Assistenten der Geschäftsleitung. Der Manager kommt mit dem regulären Gehalt von Aztechnology sowie einem angenehmen kleinen Bonus, den er von den lokalen Vory (russischer Mob) für die gelegentliche Nutzung der Anlage erhält, gut über die Runden. Auf beiden Schreibtischen stehen einige persönliche Gegenstände, darunter ein Bild einer süßen Ork-Familie auf dem einen Schreibtisch und einer süßen Elfenfrau auf dem anderen. Die Tür verfügt über ein Magschloss (Gerätestufe 3), das mit einer erfolgreichen Probe auf Cracken + Logik (3) umgangen werden kann.



Bereich 9: Der Pausenraum hat einen Tisch und Stühle und kein Schloss an der Tür. Zwei Automaten in den Ecken bieten verschiedene Snacks von Pyramid Foods, die für die Mitarbeiter kostenlos sind. Es sind nur die schlechtesten Möglichkeiten verfügbar, zum Beispiel die schrecklichen Cajun Marshmallow Puffs, die tatsächlich schon mehrere Kinder ins Krankenhaus gebracht haben.

Bereich 10: Der Bereitschaftsraum wurde einst für das Personal vor Ort genutzt, bevor Aztechnology diesen Ort nach Feierabend zu 100 Prozent automatisierte. Jetzt sind die Kojen leer und leicht zerwühlt von den Mitarbeitern, die dies tagsüber als ihren persönlichen Tummelraum nutzen oder sich nachts mit einem Gast einschleichen, der nicht ihr eigentlicher Partner ist.

Bereich 11: Die Umkleidekabine wird vom Tagespersional genutzt, um sich in einen Overall oder wieder in Straßenkleidung zu werfen, da die Einrichtung vor Ort eine strenge Uniformrichtlinie hat. In den Spinden gibt es nichts anderes als einige weiße Overalls, die die Mitarbeiter über ihre Straßenkleidung ziehen.

Bereich 12: Das Badezimmer ist genau das und wird so gut wie nie geputzt. Wenn jemand hier eintritt, dreht sich die Drohne zur Reinigung der Toilette in der Ecke, gefangen an einem losen Kabel und unfähig, ihren einzigen Zweck im Leben zu erfüllen.

PYRAMIDE-STORAGE-LAGERHAUS

Pyramid Storage ist über eine Reihe von Strohfirmer eine hundertprozentige Tochtergesellschaft von Aztechnology, erhält aber dennoch die Vorteile der Exterritorialität. Dieses größere Lagerhaus dient zur Lagerung verschiedener Produkte, die an die Stuffer

Shacks im gesamten Metroplex Seattle geliefert werden. Es ist voll mit dem gleichen Zeug wie die Stuffer Shacks und ermöglicht es dir, die Tabelle *Food Fight* (S. XXX) zu benutzen, um eine chaotische und lustige Szene für die Shadowrunner zu erschaffen.

Die Außenseite besteht aus zehn Meter hohen Wellblechwänden. Der obere Meter hat eine Reihe von Fenstern, die sich öffnen lassen. Einige von ihnen sind während des Kampfes offen. Es gibt drei Eingänge: zwei große Rolltore und eine kleine Tür. Die kleine Tür führt zum Büro, zum Drohnenkontrollraum und dann in das Lagerhaus oder den Besprechungsraum. Die Rolltore führen direkt in das eigentliche Lager.

Das Rolltor auf der rechten Seite des Gebäudes ist nur etwa zwei Meter weit offen, gerade genug, um die Limousine drunter durchzulassen. Momentan klemmt es. Ein Runner könnte das Tor mit einer erfolgreichen Probe auf Mechanik + Logik (2) schließen, indem er die Blockade beseitigt. Einmal nicht eingeklemmt, fällt das Tor schnell wieder zu. Jedem, der sich unter ihm befindet, wenn die Blockade beseitigt wird, muss eine Reaktionsprobe (2) gelingen, sonst muss er 6B Schaden mit Konstitution widerstehen.

Der Bereich direkt hinter dem Rolltor steht im Mittelpunkt der letzten Szene. Die Limousine ist in den zentralen Auslieferungsweg des Lagers eingefahren und mit einem 6 Meter hohen Regal kollidiert. Der Rest dieses Bereichs ist zur Hälfte mit Gangern gefüllt, die die Bereiche für die Go-Ganger freihalten, die immer wieder Runden um die Regale und in dieses Areal fahren. Die vier Anführer befinden sich auf der Seite der Limousine, zusammen mit Erika Hoffman. Auf der Motorhaube der Limousine liegt eine Sammlung verschiedener Produkte, die aus dem Regal gefallen sind, als die Limousine dagegenprallte. Die Ganger, die die Windschutzscheibe der Limousine herausgeschossen haben, haben sich mit einer Sammlung von Snacks auf die andere Seite des Fahrzeugs verzogen, die sie futtern, während die Bosse herauszufinden versuchen, was als nächstes passiert.



Die Regale hier sind voll mit Produkten, die für Stuffer Shacks in ganz Seattle bestimmt sind. Sie sind 6 Meter hoch, mit einer Reihe von zwei Zwei-Meter-Regalen in den unteren Ebenen und zwei Ein-Meter-Regalen darüber, und dann ein oberes Regal, das je nach Produkt in beliebiger Höhe gestapelt ist. Wenn der Kampf ausbricht,

werden einige der Ganger zu Abschreckungszwecken in die Luft schießen. Dies ist ein großartiger Zeitpunkt, um die Tabelle *Food Fight* (S. XXX) zu benutzen und alle möglichen ekligen Sachen auf die Runner prasseln zu lassen, während sie versuchen, Erika Hoffman zu retten und ihre Belohnung zu bekommen.

METROPLEX SEATTLE

Auch wenn einem Shadowrunner die ganze Welt zu Füßen liegen kann, bleibt der Metroplex Seattle das schlagende Herz von *Shadowrun*. Der folgende Abschnitt enthält eine kurze Zusammenfassung dieses Megasprawls, damit der Spielleiter die Stadt besser verstehen kann. Dies kann für dieses Abenteuer nützlich und ein großartiger Ideengeber für zusätzliche Runs in der Emerald City sein.

GEPOSTET VON: SOUNDER

Wie Seattle euch trifft, hängt davon ab, wie ihr es betretet. Kommt aus der Luft, und das Erste, was ihr bemerkt, ist der Mount Rainier, besonders wenn ihr mit einem tief fliegenden T-Bird hereinkommt und der Berggipfel höher ist als ihr. Er beherrscht den Sprawl wie ein altgriechischer Gott; die Lichter und der Asphalt der Großstadt mögen sich über Dutzende Kilometer durch die Region ziehen, aber der Großteil des Mt. Rainier bleibt unberührt. Ihr findet schnell heraus, wie riesig der Sprawl ist, aber ihr werdet nie diesen ersten Eindruck abschütteln, euch angesichts des gewaltigen vulkanischen Gipfels wie Zwerge gefühlt zu haben.

Kommt über Land, und die Chancen stehen gut, dass ihr von Grün bestürmt werdet. Im Gegensatz zu einigen anderen Sprawls im Herzen Nordamerikas ist die Skyline von Seattle kein weit entferntes Leuchtfeuer, das von jeder leicht erhöhten Position aus innerhalb von fünfzig Kilometern zu sehen ist. Ihr seht es erst, wenn ihr euch bereits im Sprawl befindet, also treffen euch die abgelegenen Gebiete zuerst. Die immergrünen Bäume, die smaragdgrünen Straßenschilder und (vorausgesetzt, ihr seid normale, die AR benutzende Personen) das grüne AR-Overlay, das alles färbt. Es ist die Farbe des ewigen Lebens, oder zumindest wollen die Regierenden euch das denken lassen, aber es hält auch eine lange Verbindung zur Farbe des Geldes aufrecht (eine Vorstellung, die in einer weitgehend bargeldlosen Gesellschaft zunehmend malerisch erscheint, aber immer noch hartnäckig besteht). Wenn ihr nach Seattle kommt, werdet ihr in Grün gebadet, und obwohl es hübsch erscheint, kann es auch eine ziemlich starke Erinnerung daran sein, was andere im Sprawl im Überfluss haben und was euch andauernd fehlt.

Betretet Seattle auf dem Wasserweg, und das Erste, was ihr seht, ist das violette Leuchten am Himmel, während ihr die westliche Halbinsel umrundet und euch auf den Weg zum Puget Sound macht. Dann bewegen sich die Hindernisse aus dem Weg, und ihr seht die Skyline, die über dem reflektieren-

den Wasser aufragt, das Neon und die Lichter, die aus der Ferne makellos und sauber aussehen. Es ist jedes städtische Wunderland, von dem ihr jemals geträumt habt, es birgt alle Möglichkeiten der Welt, und es fordert euch, näher zu kommen und zu versuchen, einen Fehler zu finden. Ihr nähert euch, weil ihr nicht anders könnt, obwohl ihr wisst, dass das Licht und die Schönheit sehr wahrscheinlich eine Falle sind, und wenn ihr einmal drin seid, geratet ihr in einen Griff, dem ihr nicht so leicht entkommen werdet.

All diese Eindrücke sind wahr, und sie alle sind unvollständig. Jeder einzelne Eindruck von Seattle wird unzutreffend sein, denn ein Eindruck allein wird einer so großen Stadt, einer so unterschiedlichen Bevölkerung, einfach nicht gerecht. Hier gibt es jede Art von Person, die ihr euch vorstellen könnt – unvorstellbar reiche Wirtschaftsmagnaten, Meisterdiebe, streng urteilende Strafverfolgungsbeamte, entspannte Neo-Hippies, Schamanen, die nach Ablagerungen von toxischem Schlamm suchen, in denen sie sich vergraben können, brillante Erfinder, ebenso brillante Patentdiebe, Gangs, die versuchen, Macht für sich selbst aufzubauen, Gangs, die alles niederbrennen wollen, Ganger, die ihren eigenen Bruder erschießen und ihre eigene Mutter verkaufen würden, Zuhälter, Räuber, Mörder, Attentäter, jede mögliche Art von Sünder und verdammt wenige Heilige.

Es ist diese Vielfalt, die Seattle zur Shadowrunner-Hauptstadt der Welt macht. Andere Städte haben vielleicht verwüstetere Barrens, reichere Unternehmenszentralen oder mehr magische Ressourcen, aber keine Stadt hat das alles zusammen so wie Seattle. Die Lage, eine isolierte UCAS-Insel umgeben vom Salish-Shidhe-Rat und unweit von Tír Tairngire, sorgt dafür, dass Regierungsspannungen immer Teil des Stadtgefüges sein werden, während die nordamerikanische Lage, das historisch hohe Verkehrsaufkommen und die Einwanderung aus Asien dazu führen, dass sich alle Megakons so fühlen, als ob sie hier eine wichtige Bevölkerungsbasis haben (Aztechnology und Saeder-Krupp haben vielleicht den geringsten Anspruch auf die Stadt, konkurrieren aber immer noch heftig in ihren Grenzen, teilweise allein schon aus Gewohnheit). Die schiere Menge an Reichtum, der in diese Schlachten verwickelt ist, zieht die ganze Vielfalt der organisierten Kriminalität an. Und noch dazu haben Drachen in der Stadt Wurzeln geschlagen, sodass es noch mehr Mächte gibt, die versuchen, den Sprawl für sich allein in Anspruch zu nehmen.



Die Gleichung ist einfach: Helle Lichter der Macht kombiniert mit der Notwendigkeit, dunkle, illegale Taten zu vollbringen, lassen überall Schatten entstehen – Schatten, die lang und tief sind.

Das Geld sprudelt, und die Einsätze sind hoch, sodass der Wettbewerb in den Schatten heftig ist. Ein Grund, warum Shadowrunner in Seattle so gefährlich leben, ist nicht nur die Vielzahl von Mächten, die es darauf anlegen, euch zu hintergehen oder stolpern zu lassen – es sind auch die anderen Shadowrunner, die darauf warten, dass ihr ein Zeichen von Schwäche zeigt, und euch dann dafür bezahlen lassen, damit sie euren Platz auf der Leiter einnehmen können. Das ist der wahre Trick der Stadt: zu wissen, dass jede Waffe, selbst die an der Hüfte eures besten Chummers, jeden Moment auf euch gerichtet werden kann. Mit dieser Möglichkeit zu leben ist anstrengend. Sie zu überleben ist berauschend.



DER METROPLEX AUF EINEN BLICK

Der Metroplex Seattle besteht aus einer Vielzahl von Stadtteilen und Orten. Die folgenden Details können diese Regionen an eurem Spieltisch zum Leben erwecken.

DOWNTOWN

Bevor der Vertrag von Denver den Stadtstaat Seattle schuf, war die Downtown Seattle. Heute ist sie das Herzstück des Sprawls. Wenn die Leute an Seattle denken, denken sie an die Skyline von Downtown in ihrer ganzen chromglänzenden, neonverseuchten, nie schlafenden, AR-verstärkten Pracht.

Bevölkerung: 555.000

Menschen: 63 %

Elfen: 13 %

Zwerge: 3 %

Orks: 18 %

Trolle: 2 %

Andere: 1 %

Bevölkerungsdichte: 1.165 pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 129.000 ¥

Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 88 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 25 %

Highschool-Äquivalent: 45 %

College-Äquivalent: 18 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 12 %



BELLEVUE

Wenn Downtown der Ort ist, an dem die Reichen und Mächtigen feiern, dann ist Bellevue der Ort, an dem sie nachts schlafen, untergebracht in maßgeschneiderten Mikroarkologien, und in gepanzerten Luxuslimousinen durch die Stadt gefahren werden. „The Belle“ erhielt seinen Spitznamen von der langjährigen Bürgermeisterin Marilyn Shultz, die es „Belle of the ball“ und den beliebtesten Ort in Seattle nannte.

Bevölkerung: 213.000

Menschen: 74 %

Elfen: 17 %

Zwerge: 2 %

Orks: 4 %

Trolle: 1 %

Andere: 2 %

Bevölkerungsdichte: 875 pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 115.000 ¥

Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 94 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 12 %

Highschool-Äquivalent: 19 %

College-Äquivalent: 36 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 33 %

TACOMA

Tacoma wird für immer als der Ort in Erinnerung bleiben, wo die Nacht des Zorns ihre schlimmsten Momente hatte, aber auch einige ihrer größten Helden hervorbrachte. Als die Gewalt ihren Höhepunkt

erreichte, öffnete das Sheraton Tacoma seine Türen für die fliehenden Metamenschen und gewährte ihnen die Nacht über Schutz.

Bevölkerung: 375.000

Menschen: 67 %

Elfen: 9 %

Zwerge: 2 %

Orks: 19 %

Trolle: 2 %

Andere: 1 %

Bevölkerungsdichte: 658 pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 56.000 ¥

Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 87 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 23 %

Highschool-Äquivalent: 52 %

College-Äquivalent: 20 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 5 %

EVERETT

Noch keine Barrens, nicht einmal definitiv dazu bestimmt, dazu zu werden. Everett ist auf einer schwankenden Skala ausgeglichen und wartet darauf, dass das eine oder andere den Bezirk in das verwandelt, was er werden wird. Es gibt hier Hightech-Konzernanlagen, Residenzen, von denen die meisten von uns nur träumen können, aber auch Gebiete mit hoher Leerstandsquote, Squatterparadiese und Verkehrswege, wo Schmuggler die Zahl der gesetzestreuenden Leute bei Weitem übertreffen.

Bevölkerung: 230.000
 Menschen: 71 %
 Elfen: 14 %
 Zwerge: 1 %
 Orks: 12 %
 Trolle: 1 %
 Andere: 1 %

Bevölkerungsdichte: 1.111 pro km²
 Pro-Kopf-Einkommen: 59.000 ¥
 Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 70 %
 Bildung:
 Weniger als 12 Jahre: 21 %
 Highschool-Äquivalent: 28 %
 College-Äquivalent: 40 %
 Weitergehende Studienabschlüsse: 11 %

RENTON

Renton ist nicht der Ort, an dem Geschäfte gemacht werden, es ist der Ort, den die netten, „guten“ Leute von Seattle ihr Zuhause nennen und an den sie sich zurückziehen, wenn der Arbeitstag vorbei ist. Hier ist der Ort, an dem Familien gut und gerne leben. Oder zumindest ist das die Verkaufsmasche.

Bevölkerung: 220.000
 Menschen: 64 %
 Elfen: 10 %
 Zwerge: 2 %
 Orks: 21 %
 Trolle: 1 %
 Andere: 2 %
 Bevölkerungsdichte: 860 pro km²
 Pro-Kopf-Einkommen: 91.000 ¥
 Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 68 %
 Bildung:
 Weniger als 12 Jahre: 19 %
 Highschool-Äquivalent: 43 %
 College-Äquivalent: 26 %
 Weitergehende Studienabschlüsse: 12 %

AUBURN

Das Erste, worüber die Leute reden, wenn sie sich Auburn nähern, ist das Brummen. Der Klang scheint von überall auf einmal zu kommen; ein niederfrequentes Summen, das nur das Ergebnis von 363 Quadratkilometern voller Industriemaschinen sein kann, die 24 Stunden am Tag produzieren.

Bevölkerung: 210.000
 Menschen: 54 %
 Elfen: 8 %
 Zwerge: 4 %
 Orks: 27 %
 Trolle: 4 %
 Andere: 1 %
 Bevölkerungsdichte: 579 pro km²
 Pro-Kopf-Einkommen: 34.000 ¥
 Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 59 %
 Bildung:
 Weniger als 12 Jahre: 30 %
 Highschool-Äquivalent: 38 %
 College-Äquivalent: 27 %
 Weitergehende Studienabschlüsse: 5 %

SNOHOMISH

Neben all der Nahrungsmittelproduktion kam auch der Rest dessen, was man von der Agrarindustrie erwarten würde, mit auf die Reise. Unterirdische Wachstumstestanlagen, Flussarme voller modifizierter Lachse und Algen und massive Soyverarbeitungsanlagen, um diese faden kleinen Bohnen in köstliche Gerichte und Pasten zu verwandeln.

Bevölkerung: 118.000
 Menschen: 88 %
 Elfen: 5 %
 Zwerge: 1 %
 Orks: 4 %
 Trolle: 1 %
 Andere: 1 %
 Bevölkerungsdichte: 544 pro km²
 Pro-Kopf-Einkommen: 35.000 ¥
 Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 73 %
 Bildung:
 Weniger als 12 Jahre: 23 %
 Highschool-Äquivalent: 52 %
 College-Äquivalent: 20 %
 Weitergehende Studienabschlüsse: 5 %

FORT LEWIS

Wisst ihr, was Fort Lewis ist? Fort Lewis ist eure Chance, eine ganz andere Dystopie zu erleben als die, die wir haben. Habt ihr es satt, in einer von Unternehmen kontrollierten Dystopie zu leben? Dann fahrt weiter nach Fort Lewis, um einen Blick auf eine autoritäre militärische Dystopie zu werfen! Es lebe der Unterschied!

Bevölkerung: 99.250
 Menschen: 60 %
 Elfen: 14 %
 Zwerge: 4 %
 Orks: 17 %
 Trolle: 3 %
 Andere: 2 %
 Bevölkerungsdichte: 504 pro km²
 Pro-Kopf-Einkommen: 30.000 ¥
 Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 38 %
 Bildung:
 Weniger als 12 Jahre: 30 %
 Highschool-Äquivalent: 56 %
 College-Äquivalent: 13 %
 Weitergehende Studienabschlüsse: 1 %

REDMOND

Früher oder später findet sich jeder Shadowrunner in Redmond wieder, an dem Ort, wohin Seattler Träume zum Sterben kommen. Hier gedeiht nichts. Es ist unfruchtbar. Unproduktiv. Toxisch. Deshalb nennt man Redmond auch die Barrens. Früher einmal glänzte Redmond. Es war Seattles neuer Technologiebezirk, voll von Innovatoren und ihrem Geld. Aber jetzt ist Redmond wie ein perverser Traumfänger, der die Albträume des gesamten Seattler Sprawls einfängt und destilliert.

Bevölkerung: 428.000 (geschätzt)

Menschen: 74 %

Elfen: 6 %

Zwerge: 3 %

Orks: 12 %

Trolle: 2 %

Andere: 3 %

Bevölkerungsdichte: 982 pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 6.400 ¥

Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 23 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 78 %

Highschool-Äquivalent: 18 %

College-Äquivalent: 3 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 1 %

PUYALLUP

Hier in Puyallup sind wir es gewohnt, von Außenstehenden abgeschrieben zu werden. Sie denken, dass es hier nur Gossen voller Asche gibt, Mafiosi und Yakuza-Schläger, die sich gegenseitig zerfleischen, BTL-Höhlen und Bordelle, die um verzweifelte Nuyen konkurrieren, Elfen und Orks, die sich gegenseitig wegen Essensresten töten. Sie liegen nicht falsch, aber wir müssen trotzdem nicht mögen, dass sie es denken.

Bevölkerung: 512.000

Menschen: 47 %

Elfen: 21 %

Zwerge: 5 %

Orks: 22 %

Trolle: 4 %

Andere: 1 %

Bevölkerungsdichte: 508 pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 6.500 ¥

Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 18 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 81 %

Highschool-Äquivalent: 16 %

College-Äquivalent: 3 %

Weitergehende Studienabschlüsse: < 1 %

COUNCIL ISLAND

Mit der Unterzeichnung des Ersten Vertrags von Denver wurde der Großraum Seattle als UCAS-Territorium beibehalten und diente als größtes Reservat für Anglos in Nordamerika, während Mercer Island an den Salish-Shidhe-Rat abgetreten wurde, um als Botschafterresidenz und allgemeiner Prüfstein mit anderen Native-Nationen zu dienen.

Bevölkerung: 4.000

Menschen: 34 %

Elfen: 25 %

Zwerge: 3 %

Orks: 31 %

Trolle: 3 %

Andere: 4 %

Bevölkerungsdichte: 160 pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 56.175 ¥

Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 2 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 14 %

Highschool-Äquivalent: 16 %

Hochschul-Äquivalent: 49 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 21 %

OUTREMER

Outremer ist kein Ort – es ist der Name, der den fünf großen Inseln im Puget Sound gegeben wurde, die immer noch als Teil des Metroplex Seattle gelten. Alle von ihnen sind von den Salish-Shidhe-Ländern aus leichter zu erreichen als von Seattle, und zwei von ihnen sind durch Brücken miteinander verbunden. Aber hey, der Grundstücksdeal, der den Metroplex Seattle gründete, wurde von Politikern und nicht von Geografen geschrieben.

Bevölkerung: 103.000

Menschen: 42 %

Elfen: 30 %

Zwerge: 5 %

Orks: 20 %

Trolle: 2 %

Andere: 1 %

Bevölkerungsdichte: 484 pro km²

Pro-Kopf-Einkommen: 72.000 ¥

Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 74 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 21 %

Highschool-Äquivalent: 41 %

College-Äquivalent: 23 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 15 %

UNTERGRUND

Mit der Anerkennung als eigener Stadtbezirk wurde aus dem inoffiziellen Namen Ork-Untergrund der Seattler Untergrund. Er ist momentan die heißeste Liegenschaft im Plex. Junge Künstler und risikofreudige Investoren strömen in die Gegend und staunen über die niedrigen Lebenshaltungskosten und die blühende lokale Kultur. Die Gentrifizierung ist ein wachsendes Problem, aber mit ihr kommt eine massive Überholung der städtischen Dienstleistungen, mit legitimen Strom- und Wasserleitungen anstelle von punktuellen und illegalen Anzapfungen.

Bevölkerung: 40.000

Menschen: 4 %

Zwerge: 5 %

Elfen: 1 %

Orks: 82 %

Trolle: 7 %

Andere: 1 %

Bevölkerungsdichte: (unklar aufgrund ungenauer Volkszählungen und Befragungen)

Pro-Kopf-Einkommen: 13.000 ¥

Bevölkerungsanteil mit Konzernzugehörigkeit: 7 %

Bildung:

Weniger als 12 Jahre: 68 %

Highschool-Äquivalent: 24 %

Hochschul-Äquivalent: 6 %

Weitergehende Studienabschlüsse: 2 %



LOCATIONS IN DOWNTOWN

Die folgenden Orte liegen alle in Downtown Seattle. Die Namen, Adressen und Beschreibungen erlauben es dem Spielleiter, dem Spiel etwas Würze zu verleihen und Lebendigkeit in das Sprawl-Erlebnis zu bringen.

NAME	ADRESSE	BESCHREIBUNG
A Little Bit O' Saigon	South Jackson Street & Broadway	Kleines Restaurant, vietnamesische Küche, Verbindungen zum roten und gelben Seoulpa-Ring
ACHE	1 Seattle Way	Arcology Commercial & Housing Enclave, ehemals Renraku-Arkologie
Alabaster Maiden	East Mercer Street & 12th Avenue	Nachtclub, benannt nach der Magierin Gabriella Dematto, die sich selbst versteinerte
Aurora Village	1100 North 200th Street	Einkaufszentrum, 200 Geschäfte
Aztechnology-Pyramide	Broadway Ave E. & E. Harrison St.	Aztechnologys Hauptquartier in Seattle. Keine „Menschen“-Opfer erlaubt.
Bagley Wright Theater	Boren Ave & West Thomas St.	Heimat des Seattle Repertory Theater
Big Rhino	Seneca Street & 1st Ave	Großes Restaurant, orkische Küche
The Blue Moon Lore Store	16th Ave & University Street	Magieladen, Hauptsitz des Hermetischen Ordens der Goldenen Morgenröte
Bosco's	Roy Street & Ninth Avenue	Elfische Familien-Sportbar und Grill
Café Sport	Virginia Street & Western Ave	Erstklassiges Restaurant, Salish-Küche
Center House	Roy Street & Fourth Ave	Zehnstöckige Mall, Geschäfte und Restaurants aus aller Welt
Chez Ogino	First Avenue & Stewart Street	Familienunternehmen, Mittelklasse-Hotel
Club Penumbra	Fifth Avenue & Yesler Way	Einer der ältesten Nachtclubs, die immer noch im Metroplex betrieben werden
The Cutting Edge	Maynard Ave & South Lane St.	Bar und Stripschuppen, Yakuza-Verbindungen
Damian's	Bell Street & Second Ave	Bestes „All-American Family“-Restaurant
Dante's Inferno	Fifth Avenue & Madison St.	Der führende Nachtclub in Seattle, mit dem Thema „Neun Kreise der Sünde“.
Vitruvian Investments	3rd Ave & Union St.	Verbindungen zum ehemaligen Gouverneur Brackhaven, neuer Name, gleiches fragwürdiges Geschäft
The Edge	Ninth Ave & Denny Way	Erstklassiges elfisches Restaurant mit Waldlichtungsmotiv
Elliot's	Pier 60	Erstklassiges französisches Restaurant am Wasser
Evergreen Kingdom	West Thomas St. & Second Ave	Freizeitpark im Seattle Center
Executive Body Enhancements	501 South Jackson St.	Private Cyberklinik, Dienstleistungen für japanische Besucher, Yakuza-Verbindungen
Exhibition Hall	538 West Harrison St.	Standort zahlreicher Kongresse und Messen
The Eye Of The Needle	410 West Thomas Street auf der Space Needle	Seattles elegantestes und berühmtestes Restaurant
Federated-Boeing Field	Airport Way South	Landepiste für kleinere Flugzeuge, insbesondere VTOL und ferngesteuerte Drohnen
Federated-Boeing-Büros	Carson Ave. & East Marginal Way	70-stöckiger Wolkenkratzer, Hauptgeschäftsstellen
Federated-Boeing-Werften	SW Florida St. & 26th Ave SE	Bau & Test von Wasserflugzeugen und Hovercrafts für militärische und kommerzielle Kunden
Freddie's Salmon Eatery	Pier 59	Spezialisiert auf Meeresfrüchte, Fassade für Chopshop
Gates Undersound Hotel	Pier 69	20-stöckiges Hotel mit sechs Stockwerken, gebaut unterm Puget Sound
Gracie's For Ribs	Olive Street & Belmont Ave	Bestes BBQ in der Stadt
The Gravity Bar	Stewart St & First Ave	Bar im Manhattaner Stil für Singles
The Gray Line	Pier 63	Mit Glaswand im unteren Essbereich, der bei Flut unter Wasser liegt
Green Village	South Main St. & Fifth Ave South	Preiswertes Restaurant, asiatische und amerikanische Küche
Group Health Central Hospital	201 East 16th Ave	Krankenhaus, zusammen mit einem Campus mit medizinischen Einrichtungen
Harborview Hospital	325 Ninth Avenue	Krankenhaus, spezialisiert auf Verbrennungs- und Notfallmedizin
The Haunted Mug	Madison Street & Second Ave	Kaffee-Kulturlokal, angeblich spukt es dort
Hotel Nikko	Third Ave & Pike Street	Boutique-Hotel mit asiatischer dekorierter Lobby und Restaurant
Icarus Descending	Harrison St. & Dexter Ave North	Erstes und bestes elfisches Restaurant in Seattle
Infinity	Seattle Center	Club mit modernsten holografischen und akustischen Projektionen
Ingersoll and Berkeley Tower	Aurora Ave North & Mercer St	Wolkenkratzer mit terrassierten konventionellen und Aquakulturgärten
Io Pan!	East Pike St & Boylston Ave	Taliskramladen mit Schwerpunkt auf hermetische und europäische heidnische Waren

NAME	ADRESSE	BESCHREIBUNG
Knutson's Country Home	Broad St. & Elliot Ave	Restaurant mit dem Thema „Down-Home-Cooking“
Laubenstein Plaza	Sixth Ave & Pike St.	Kunstgalerie des berühmten Künstlers des 20. Jahrhunderts
Ling Ho	Cherry St. & Eighth Ave	Feines und preiswertes chinesisches und japanisches Essen
Lone Star Security Building	Second Ave & Union St.	Firmensitz von Lone Star Security Services
Lou's Tattoos	Roosevelt Way NE & NE 65th St.	Japanischer zwergischer Tattoo Künstler
Lucas Palace	Third Ave & Virginia St.	Hochwertiges Luxushotel, Flaggschiff der Lucas-Familienhotels
Marcus' Hovel	Virginia St. & Eighth Ave	Charmantes Familienrestaurant, großes Aquarium
Matchstick's	Fourth Ave North & Denny Way	Privater Jazzclub, im Stil der 1930er-Jahre eingerichtet
Maximillion's	Pier 64	Erstklassiges aztlanisches Restaurant am Wasser
The Mayflower Park Hotel	Fourth Ave & Pine St.	Hotel, im Stil der 1990er-Jahre eingerichtet
McKuen's Scrap & Salvage Yard	Third Ave & Madison St.	Schrottplatz für alles von Spielkarten bis hin zu Drohnen
Metroplex Hall	Fourth Ave & Seneca St.	Das 30-stöckige Charles Royer Building beherbergt die Stadtverwaltung von Seattle
Metroplex-Gefängnis	Sixth Ave & Spring St.	Wegen seiner festungsartigen Form „der Turm“ genannt
Metroplex Supreme Court Building	Spring St. & Fifth Ave	Ein imposantes Gebäude aus dem Jahr 2045
Millionaire's Row	14th Ave E.	Die teuersten Wohnungen im Metroplex
Miner's Landing	Pier 63	Restaurant mit Grenz-Thema in einem umgebauten Lagerhaus
Mitsuhamas Comp Tech Complex	MLK, Jr. Way & Sixth-eighth Ave S.	Sechs Wolkenkratzer, kein Publikumsverkehr
Mitsuhamas Public Health Hospital	1200 Twelfth Ave S.	Spezialisiert auf Behandlungen durch biologische Verbesserungen
Murphy's Law	Cedar St. & Western Ave	Schäbige Kneipe mit exzellenter Pizza; Kartenspiele mit hohem Einsatz
New Century Square Hotel	Second Ave & University St.	Hotel, in dem es angeblich spukt
Nightengale's Body Parts	104 John St.	Privatklinik für die Elite mit Cyber- und Biomodifikationen
Northgate Mall	Northgate Way & First Ave	Auswahl an Einkaufsmöglichkeiten und Nachtleben, gehobener Kundenkreis
Ohgi-Ya	Fourth Ave S. & S. Main St.	Amerikanisch-chinesisches Restaurant, Yakuza-Verbindungen
The Other Place	First Ave & Union St.	Französische Landküche, wird seit 100 Jahren von der Familie Rosellini geführt
Pacific Science Center	East Mercer St. & Harvard Ave	Gastgeber wechselnder Ausstellungen im Bereich Wissenschaft und Kultur
Pier 62	Pier 62	Großer Veranstaltungsort für Live-Musik
Pike Place Farmer's Market	Pike St. & First Ave	Berühmtes Seattler Wahrzeichen, erstmals eröffnet 1907
The Pink Door	Pine St. & Western Ave	Schmucklose Bar neben der Eastern Avenue Bakery
Psychedelic Pirate	University Way & 52nd St.	Schillernde Musikszene, oft besucht von Erwachten
The Purple Haze	Bell St. & Elliot Ave	Authentische Pueblo-Küche, Horizon-Verbindungen
Reno's	Battery St. & Fourth Ave	Sioux-, Pueblo- und Aztec-Mex-Küche, Bikerthema
The Renraku Omnidome	Pier 64	Größtes Trideo-Theater im Metroplex
Renton Mall	Rainier Ave S. & Houser Way S.	Vier Ebenen des Einkaufens für jeden Geschmack, Gangprobleme
Run Run Shaw's	South Weller S. & Sixth Ave S.	Günstiger chinesischer Imbiss
Seasource Archive, Downtown	Seneca St. & Fourth Ave	Umfangreiche Sammlung von Hardcopy-Büchern, Zeitschriften, Mikrofiches
Seattle Aquarium	Pier 64	Hauptattraktion sind glaskuppelartige Räume, die von der Meereswelt des Puget Sound umgeben sind
Seattle Art Museum Pavilion	1401 East Observatory Drive	Eine Sammlung von lokaler und Salish-Kunst
Seattle Coliseum	240 North First Ave	Heimat der Federated-Boeing Transonics, eines semiprofessionellen Basketballteams; umgebauter Keller
Seattle Convention/Trade Center	Eighth Ave & Pike Street	Mehrstöckiges Kongresszentrum
Seattle Criminal Court	South Jackson Street & MLK Jr. Way	Neues Gerichtsgebäude zur Aburteilung von Personen im Knight-Errant-System
Seattle Federal Building	Seneca St. & First Ave	72-stöckiges Gebäude mit UCAS-Bundesämtern
Seattle Hilton	Sixth Ave & University St.	Großvater aller Metroplex-Luxushotels
Seattle Kingdome	800 Occidental Ave S	Heimat der Seattle Seahawks, Profi-Footballteam
Seattle Knight Errant HQ	South Jackson Street & 16th Ave S	Westküsten-Hauptquartier für Knight Errant.
Seattle Opera House	Sixth Ave & University St.	Seattle Symphony, Opera Company und Pacific Northwest Ballet
Seattle University	1701 Broadway	Bekannt für seine Masterstudiengänge in Magietheorie und Kunst
Seattle-Tacoma International Airport	Perimeter Road	Drei Dutzend Fluggesellschaften und Luftfrachtdienste fliegen in die und aus der Stadt
The Seward Club	Juneau St. & 28th Ave S.	Lizenziertes Casino, im Stil des 19. Jahrhunderts, von der Yakuza kontrolliert

NAME	ADRESSE	BESCHREIBUNG
The Space Needle	410 West Thomas Street	185 Meter hoher Metallturm, Aussichtsplattform und Restaurant/Bar
Stouffer-Madison Hotel	Sixth Ave & Madison St.	Mittelklasse-Hotel, beliebt bei Geschäftsreisenden
Syberspace	Seventh Ave & Columbia St.	Hochmoderner AR-Club, der die Seattler Matrix repliziert
Takuri's	Marian St. & Fourth Ave	Bestes Neo-Tokio-Restaurant im Metroplex
Tam's Under The Needle	Denny Way & Fifth Ave	Bistro mit asiatischer, Salish- und amerikanadischer Küche
Tickler's	Alki Ave SW	Unabhängiger Stripschuppen
The Sports Bar	University St. & Terry Ave	Beliebt bei Studenten, manchmal Mafia-Treffpunkt
University Hospital	1959 Pacific Ave	Großes Forschungs- und Lehrkrankenhaus
University of Washington	Montlake Boulevard NE	Top-Informatikprogramme, Verbindungen zu Renraku, Mitsuhamas
Warwick-Hilton Hotel	Fourth Ave & Lenora St.	20-stöckiges Hotel, Eleganz des 20. Jahrhunderts
West Coast Hamlin Hotel	Eighth Ave & Pine St.	Günstiges Hotel, Öko- und Neo-Tribal-Thema
The Westin Seattle	Fifth Ave & Steward St.	Flagship-Hotel der Westin International Corps
Wuxing Towers	Roosevelt Way & Fifth St.	Hauptquartier von Wuxing Amerika
Wylie's Gala Inn	Fourth Ave & Pike St.	Gasthaus mit 1930er-Jahre-Dekor, Fassade für die Ciarnello-Familie
You Should Not Eat So Much!	Pier 60	All-you-can-eat-Familienrestaurant



IMPRESSUM

Produktentwicklung

Randall N. Bills, Jason M. Hardy

Regelgestaltung

Brooke Chang, Kevin Czarnecki, Jeff Halket,
Alexander Kadar, Michael Messmer, O.C. Presley,
Scott Schletz, Dylan Stangel, Robert Volbrecht

Texte

Brooke Chang, Jason M. Hardy, Jeff Halket,
Michael Messmer, O.C. Presley, Scott Schletz,
RJ Thomas, Malik Toms, Robert Volbrecht

Redaktion

Jason Hawks, Philip Lee

Titelbild

Benjamin Giletti

Innenillustrationen

Brent Chumley, Tyler Clark, Ken Fairclough,
Benjamin Giletti, Marc Sintes Guardia, Ian King,
Jen Kopp, Brian McCranie, David McDermott,
Alyssa Menold, Will Nichols, Derek Poole,
Andreas „AAS“ Schroth, Takashi Tan, Tyler West

Innen- und Coverdesign

Matt Heerdt

Spieletester

Natalie Aked, Rob Aked, Craig Alpen,
Emily Bourгани, Thomas Boxall, Loren Coleman,
Raymond Croteau, Ben Dowdle, Mark Dynna,
Bruce Ford, Finn “Human Map” Hardy,
Sean Kilmury, Sarah Krause, Adam Large,
Philip Lee, Peter Leitch, Dave Lundquest,
Chris Maxfield, Rob McKittrick, Michael Messmer,
Juan Mora, Mikael Nagel, Chad Parker, Brianna
Peters, Mark Polding, Israel Porrata,
Steven “Bull” Ratkovich, Ethan Recinto,
Beck Rivera, James Robertson, Nathan Thiessen,
Ryle Unger, Robert Volbrecht, Riley Wall,
Georgia Walters, John Wiebe

Lektorat

Chuck Burhanna, Raymond Croteau,
Francis Jose, Louis Ray, Jeremy Weyand

Deutsche Chefredaktion

Tobias Hamelmann

Deutsche Übersetzung

Benjamin Plaga

Deutsches Layout

Ralf Berszuck

Deutsches Lektorat

Benjamin Plaga

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2019 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.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

