

DER DISIANISCHE SCHATTENKRIEG IN ALLER KÜRZE



BITTE ZUERST LESEN!

Achtung: Wenn ihr in eurer Runde noch Abenteuer im Rahmen des Dis-Plots (z. B. *Parallele Wirklichkeit*, *Flüsternetze*, *Domino-Effekte* oder *Ernteschäden*) spielt, solltet ihr ab diesem Punkt nur weiterlesen, wenn ihr die Spielleitung seid.

Ausführliche Informationen zu den Disianern, ihren Zielen und Vorgehensweisen findet ihr im Band *Fürchte das Dunkel*. Auch in den Bänden *Flüsternetze* und *Astrale Pfade* könnt ihr Hinweise auf ihre Machenschaften finden. Informationen zur Grauen Zelle findet ihr im Band *Phantome*. Zu den Ereignissen in der ersten Jahreshälfte 2083 findet ihr Informationen in den Bänden *Domino-Effekte*, *Gefährliche Ambitionen* und *Durchs Nadelöhr*. Alle Informationen zur Endschlacht und zum Untergang der Disianer werden im Band *Tödliche Ernte* enthüllt. Falls ihr diese Bände nicht habt, findet ihr die meisten relevanten Informationen auch in den kostenlosen Downloads des Ingame-Newsfax *Novapuls* auf shadowrun6.de. Ausführliche Informationen zum Un-Erwachen und zum Wiedererwachen und seinen Folgen findet ihr im kommenden Quellenbuch *Deus Ex Arcana*.

Angriff auf die Sechste Welt! Wesen von einer fremden Metaebene, die sogenannten Disianer, infiltrierten jahre- oder sogar jahrzehntelang Regierungen und machten schmutzige Geschäfte mit Konzernen, um ihren finsternen Plan voranzutreiben: der Sechsten Welt mithilfe eines großen Netzwerks von sogenannten Erntern (im Grunde Mana-Saugern) das gesamte Mana zu rauben, um ihre eigene, sterbende Metaebene zu retten.

Nach Jahrzehnten vorsichtigster Vorbereitungen und Manipulationen ging der Plan der Disianer im Herbst 2082 in die heiße Phase über: In der **Woche des Todes** schlugen sie, ihre Verbündeten und bezahlte, überwiegend ahnungslose Agenten gegen alle los, die ihren Plänen nun noch in die Quere kommen konnten.

Im Sommer 2083 schließlich kam es zum Höhe- und Schlusspunkt des Konflikts: Die Metaebene Dis – eine Metaebene, die kein eigenes Mana (mehr) hervorbrachte – war kurz davor, zu sterben, und die Disianer warfen alles, was sie hatten, in die Endschlacht um ihre einzige Überlebenschance: das Ende der Sechsten Welt. Trotz aller Manipulationsversuche standen ihren Plänen viele entgegen, die die tödliche Gefahr erkannt hatten, darunter die sogenannte Widerstandsbewegung unter Führung der Geheimorganisation der Grauen Zelle, einige

Megakonzerne und nicht zuletzt die Großen Drachen der Sechsten Welt. Die Abwehrschlacht, in der die Disianer schließlich unter großen Verlusten besiegt und ihre Pläne zunichtegemacht werden konnten, ging jedoch nicht spurlos an der Sechsten Welt vorüber. Während des Un-Erwachens verschwand zehn Tage lang jegliche Magie, und obwohl sie mit dem Wiedererwachen zurückkehrte, hat sie sich vielleicht für immer verändert.

DIE PLAYER

DIE DISIANER

Wesen von der weit entfernten Metaebene Dis, die Berichten zufolge vollständig aus einer großen, düsteren Stadt besteht, in der alles einen Preis hat. Da es sie viel Aufwand kostete, selbst auf der materiellen Ebene zu verweilen (ähnlich wie bei anderen Wesen von entfernten Welten wie den Invae), wirkten sie hauptsächlich über ihre Chimären (albtraumhafte Wesen, die unter anderem aus Gefangenen von der materiellen Ebene „hergestellt“ wurden), die sogenannten Faustianer (Erwachte, die einen Pakt mit ihnen eingingen) und ihre (teils unwissenden) Verbündeten in verschiedenen Regierungen und Konzernen.

DIE WIDERSTANDS-BEWEGUNG

Hervorgegangen aus der Grauen Zelle, einer von der Großen Drachin Arleesh gegründeten Organisation, trug sie die Hauptlast des Widerstandes gegen die Disianer und ihre irdischen Marionetten. Sie war es auch, die das Ernter-Netzwerk (das das Mana der Sechsten Welt in die Metaebene Dis saugen sollte) außer Gefecht setzte.

DIE MEGAKONZERNE

Die Disianer unterwanderten schon früh Mitsuhama Computer Technologies und Aztechnology, später auch Wuxing und in Teilen Shiwase. Bei anderen Konzernen, wie Saeder-Krupp, war zu Beginn des Konflikts nicht klar, wo sie standen, während sich Konzerne wie Ares, Evo, Horizon oder Renraku mit der Widerstandsbewegung verbündeten und in unterschiedlichem Ausmaß halfen.

DIE GROSSEN DRACHEN

Abgesehen von Arleesh, Schwartzkopf und Sirrurg blieben die meisten Großen Drachen während des Konflikts unsichtbar, bis sie am Ende mit einem mächtigen Ritual verhinderten, dass das Mana von der Erde in Richtung Dis abfloss.

VERLAUF DES DISIANISCHEN SCHATTENKRIEGS

27. Februar 2010: Es heißt, dass an diesem Datum die Disianer die materielle Ebene erreichten. Ursprünglich fanden sie sie für ihre Bedürfnisse nur ausreichend, aber nach dem Erwachen änderten sie ihre Meinung.

19. September 2062: Angeblich das erste offizielle Treffen zwischen Abgesandten der Disianer und Aztechnology. Auf dieser Grundlage treffen sich die Disianer später mit mehreren anderen Konzernen und Regierungen und schließen Bündnisse mit ihnen. Arleesh hört Gerüchte über eine neue extraplanare Bedrohung und beginnt, sie zu untersuchen und Verbündete zu rekrutieren.

23. November 2076: Gründung der Grauen Zelle, um die disianische Bedrohung weiter zu untersuchen und zu bekämpfen.

Anfang September 2080: Während der Schlacht von Detroit öffnet Arleesh ein metaplanares Portal und kanalisiert zerstörerische Energie von metaplanaren Disruptoren in die disianische Metaebene. Anstatt die Metaebene zu zerstören, beschleunigt dies jedoch lediglich ihren Manaverlust. Die Disianer sind gezwungen, die Pläne für ihr Letztes Projekt zu forcieren. Zunahme der Kämpfe in den Schatten zwischen der Grauen Zelle, den Disianern und Verbündeten auf beiden Seiten.

26. September 2081: Ein groß angelegter, koordinierter Matrixangriff dringt in die ultraviolett Hosts von Aztechnology ein und erbeutet Daten, die die Existenz der Disianer, die wahre Natur des Ernter-Netzwerks und ihr „Letztes Projekt“ bestätigen.

2. November 2082: Beginn des Disianischen Schattenkriegs mit der **Woche des Todes**. In den nächsten vier Monaten gibt es in den Schatten eine Reihe von Gefechten und Scharmützeln zwischen den Streitkräften der Disianer und des Widerstands, wobei die Disianer einen strategischen Vorteil erlangen.

23. November 2082: Geburt der **Widerstandsbewegung** und Beginn von Projekt Nemesis. Die prodisianischen Kräfte gehen im Zuge der Operationen des Widerstands größtenteils zu einer defensiven Haltung über und konzentrieren sich auf die Sicherung des Ernter-Netzwerks.

24. März 2083: Ein Wuxing-Agent läuft zum Widerstand über und bringt Informationen über alle bekannten Ernter-Standorte mit. Die Führung des Widerstands entscheidet sich für vier Einsatzpläne und beginnt mit den Vorbereitungen, während sie weiter nach der disianischen Codechiffre sucht.

12. April 2083: Die ersten mobilen Ernter werden in der Nähe der Grenze zwischen Aztlan und Yucatán entdeckt. Erste offizielle Sichtung einer disianischen Kriegsform.

27. April 2083: Weltweit nehmen Manastürme dramatisch zu. Was in den Medien als Naturphänomen dargestellt wird, ist in Wirklichkeit eine Folge der Tests von disianischen Erntern. Der Widerstand ist gezwungen, sich auf sekundäre Ziele zu konzentrieren, statt das Ernter-Netzwerk direkt anzugreifen.

30. April 2083: Butterblume hält ihre berüchtigte Pressekonferenz ab, auf der sie die Existenz der Disianer der Weltöffentlichkeit offenbart. Die Mainstream-Medien reagieren negativ. Horizon nutzt das Chaos, um weitere Informationen zu sammeln und Ziele zu identifizieren. Nach diesem Datum verschärfen sich die Kämpfe, während die Jagd auf die mobilen Ernter und den Schlüssel zu den disianischen Codes immer intensiver wird.

13. Mai 2083: Shadowrunner in Seattle finden den letzten Schlüssel zum Entschlüsseln der disianischen Sprache und Codes. Codeknacker von Transys Neuronet beginnen mit der Arbeit an einer brauchbaren Chiffre. Die disianischen Streitkräfte verstärken ihre Bemühungen, wichtige Ziele und Zellen des Widerstands auszuschalten. Dazu gehört auch der Einsatz von Chimären in größerer Zahl, oft bei gezielten Angriffen. Als Reaktion darauf startet der Widerstand Gegenoffensiven.

11. Juni 2083: Der Große Drache SIRRURG wird am Himmel über Medellín gesichtet. Tage später beginnt er, ausgewählte disianische Ziele anzugreifen. Die Stimmen mehrerer Großer Drachen treffen sich in einer Saeder-Krupp-Einrichtung in der ADL.

14. Juni 2083: Bei der Tragödie am Skyhook-Weltraumlift werden Aztechnology-Präsidentin Flavia de la Rosa und zwei weitere Vorstandsmitglieder getötet. Als Vergeltung verstärkt Aztechnology seine Offensivoperationen gegen Ziele des Widerstands.

9. Juli 2083: Alle disianischen Streitkräfte werden zurückgerufen und beziehen Verteidigungspositionen rund um das

Ernter-Netzwerk. Mithilfe seiner neuen Chiffre kann der Widerstand endlich die disianischen Codes knacken und Methoden entwickeln, um das Ernter-Netzwerk sicher zu eliminieren und abzuschalten. Diese Methoden hängen von den regionalen Streitkräften, ihren Fähigkeiten und der von ihnen ausgehenden Bedrohung ab, aber MCT hat auch eine enorme Menge an Geld und Material in die Ernter und deren Verteidigung investiert.

12. Juli 2083: Manastürme auf der ganzen Welt nehmen an Häufigkeit und Intensität zu. Informationen aus einer antidisianischen Quelle bei Wuxing besagen, dass das Letzte Projekt der Disianer in zehn Tagen beginnen soll. Am selben Tag treffen sich mehrere Große Drachen persönlich mit Arleesh in einem ihrer Horte, um ihre Rolle in der bevorstehenden Schlacht gegen die Disianer zu besprechen.

21. Juli 2083: Da die Zeit knapp wird, gibt die Führung des Widerstands den endgültigen Startschuss für die Operationen Seraphim, Datenbomber, Schutzwall, Räumungsbefehl und Kalter Zorn als Teil ihres Plans zur Bekämpfung der disianischen Bedrohung. Der Kampf um das Schicksal der Sechsten Welt beginnt.

23. Juli 2083: Alle Operationen des Widerstands sind abgeschlossen. Alle seine Streitkräfte erhalten den Befehl, sich zurückzuziehen, sich aber für eventuelle Vergeltungsmaßnahmen bereitzuhalten. Dazu kommt es nicht. Alle bekannten Faustianer, alle Chimären, die nicht von der materiellen Ebene stammen, und alle Disianer, die auf der materiellen Ebene gefangen sind, beginnen zu sterben. Alle Manastürme weltweit hören etwa zwanzig Stunden später auf. Dieses Datum wird rückwirkend zum Ende des Disianischen Schattenkriegs erklärt.

23. bis 25. Juli 2083: Auf der ganzen Welt erlebt die Manasphäre massive Fluktuationen.

26. Juli 2083: Das Un-Erwachen. Infolge der massiven Umwälzungen in der Manasphäre hört jegliche Magie auf der materiellen Ebene auf, zu funktionieren. Alle Erwachten und magischen Wesen sind auf irgendeine Weise betroffen: Adepten und Zauberkundige verlieren den Zugang zu ihren magischen Fähigkeiten, Geister werden in ihre Heimatmetaebenen zurückgedrängt, Erwachte Critter und auch die meisten mit MMVV Infizierten (Vampire, Ghule usw.) fallen in eine Art Starre.

5. bis 10. August 2083: Das Wiedererwachen. Die Magie beginnt, auf die materielle Ebene zurückzukehren. Die Betroffenen kehren zu einem normaleren Daseinszustand zurück. Erwachte Personen bemerken jedoch, dass sich die Magie „anders anfühlt“ als zuvor. Bisherige Methoden, Magie zu wirken, funktionieren nicht mehr wie gewohnt, und ältere Methoden, die man mit dem Erstarken der Vereinheitlichten Magietheorie aufgegeben hatte, treten wieder in den Vordergrund. Auch die Erwachte Tierwelt hat sich in Teilen verändert. Der Wiederaufbau und die Reparaturen nach den Kämpfen und „Natur“-Katastrophen beginnen ernsthaft.



SHADOWRUN

FÜRCHTE DAS DUNKEL

DIE SECHSTE WELT IST IN GEFAHR. Normalerweise fürchten sich Shadowrunner nicht vor Schrecken, die die Nacht durchflattern – denn normalerweise sind sie selbst diese Schrecken. Aber natürlich wissen sie, dass sie nicht die Einzigen sind, deretwegen man sich Sorgen machen muss. Das Universum und die Metaebenen enthalten Schrecken, die sich niemand vorstellen kann und sich niemand vorstellen sollte, weil allein der Gedanke an sie einen in den Wahnsinn treiben kann. Und manche dieser Schrecken sind bereits da.

Fürchte das Dunkel ist der perfekte Einstieg und Überblick zum aktuellen „Dis“-Hintergrundplot der Sechsten Welt der Jahre 2082/83, dessen kritischste Ereignisse in der ADL im begleitenden Abenteuerband Domino-Effekte aktiv bespielt werden können. Zum Gebrauch mit **Shadowrun, Sechste Edition**.

IM BUCHHANDEL oder online bestellen auf pegasusshop.de

AUCH ALS PDF ERHÄLTlich über pegasusdigital.de

Art.-Nr. 46154G



DOMINO-EFFEKTE

DIE STEINE FALLEN. In der eng vernetzten Sechsten Welt können kleine Ursachen große Wirkung entfalten. Was erst, wenn schon die Ursache gigantisch ist und die Welt am Abgrund steht? In diesem Band müssen die Runner einen legendären Hacker aus einem Club in Hamburg retten, eine kostbare Lieferung aus wenig vertrauenswürdiger Hand in Berlin erlangen und diese Lieferung im Rhein-Ruhr-Plex einsetzen, um eine tief vergrabene Gefahr auszuschalten.

Domino-Effekte ist eine Eigenproduktion von Pegasus Press und eine Anthologie für **Shadowrun, Sechste Edition**, mit drei miteinander verbundenen Einzelabenteuern, die passend zum Quellenband **Fürchte das Dunkel** entwickelt wurden. Alle Abenteuer sind auch ohne den Quellenband spielbar, um aber die größeren Zusammenhänge zu verstehen, wird der Besitz des Bandes empfohlen.

IM BUCHHANDEL oder online bestellen auf pegasusshop.de

AUCH ALS PDF ERHÄLTlich über pegasusdigital.de

Art.-Nr. 46156G



TÖDLICHE ERNTE

DAS ENDE IST DA! In den Schatten tobt ein Krieg, Metamenschen gegen Monster. Die meisten schauen weg, aber andere haben sich entschieden, zu handeln. Einige folgen dem Feind tiefer und tiefer in die Schatten, um seine dunkelsten Geheimnisse aufzudecken. Andere kämpfen darum, die Verschwörungen des Feindes und seiner Verbündeten einer blinden Welt zu offenbaren. Einige wenige Mutige (oder Wahnsinnige) stellen sich dem Feind in einem brutalen Kampf gegen alpträumhafte Monster aus einer anderen Metaebene. Glaub ja nicht, dies wäre bloß ein weiterer Krieg; dies ist das Endspiel. Wirst du dich drücken oder KÄMPFEN?

Tödliche Ernte ist das lang erwartete Plot-Quellenbuch, das den „Dis-Plot“ von **Shadowrun, Sechste Edition**, mit einem grandiosen Finale und dem begleitenden ADL-Abenteuerband Ernteschäden abschließt.

IM BUCHHANDEL oder online bestellen auf pegasusshop.de

AUCH ALS PDF ERHÄLTlich über pegasusdigital.de

Art.-Nr. 46165G



SHADOWRUN

ERNTESCHÄDEN

WER DEN WIND SÄT

Sommer 2083. In Deutschland herrscht Ausnahmezustand: Der Kollaps des Rhein-Ruhr-Megaplexes und die Folgen des Jahrhundertwinters haben die Allianz destabilisiert. Allianzregierung und Megakonzerne stehen sich gegenüber, nur einen Schritt vom Krieg entfernt. Und während alle von Chaos und Lärm abgelenkt sind, bereiten sich Mächte einer fremden Metaebene darauf vor, die Ernte einzuholen.

Ernteschäden ist eine Eigenproduktion von Pegasus Press und eine Mini-Kampagne für **Shadowrun 6** aus drei miteinander verbundenen Einzelabenteuern, die passend zum parallel erschienenen Quellenband **Tödliche Ernte** entwickelt wurden, der wiederum auf dem Band **Fürchte das Dunkel** aufbaut. Alle Abenteuer sind auch ohne die Quellenbände komplett spielbar, inklusive Grundrissen und Plänen – um aber die größeren Zusammenhänge zu verstehen, wird der Besitz beider Bände empfohlen. In **Ernteschäden** werden die Runner angeworben, um eine tödliche Verschwörung innerhalb eines großen deutschen Geheimdienstes aufzuklären und die Beteiligten mit allen Mitteln zur Strecke zu bringen.



JETZT IM BUCHHANDEL

ODER ONLINE BESTELLEN AUF PEGASUSSHOP.DE

AUCH ALS PDF ERHÄLTLICH

ÜBER PEGASUSDIGITAL.DE

Art.-Nr. 46164G



Pegasus Press