SCHATTENLOAD
DER MONATLICHE SHADOWRUN-SPIELMATERIAL-DLC / NOVEMBER 2026

ROLANDS EID

VON ANDREAS 'AAS' SCHROTH

Am Rande des Metroplexes, in einem einstmals blühenden Industriegebiet, liegt ein Sweatshop, der das Herz der bescheidenen, aber sehr profitablen Geschäftsstruktur eines Trolls aus Bremen bildet, der nur „der Roland“ genannt wird.
Der Sweatshop hat ebenso wie Rolands Netzwerk keinen Namen (im Grunde hat auch er selbst keinen; er wehrt sich nur nicht aktiv dagegen, „der Roland“ genannt zu werden) und ist – für ein auf Ramschproduktion angelegtes Geschäft – sehr gut ausgestattet. Der Sweatshop verfügt sogar über eine Reihe von 3D-Druckern, sodass „für besondere Kunden“ auch 3D-gedruckte Waffen und andere „Spezialausrüstung“ in geringer Auflage bzw. nach spezifischen Anforderungen kurzfristig gefertigt werden können. Dies und das „Transportnetz“ des Rolands machen ihn zu einer interessanten Connection für deine Runner.

ROLAND
(TROLLISCHER SCHIEBER)

Einflussstufe: 6
Dienste: Jobs und Geld, Informationen, Hehlerware/Ausrüstung, Schmuggel/Transporte (bevorzugt lokaler Metroplex, aber ganze ADL und angrenzende Gebiete möglich, wenn gut bezahlt)
Treffpunkte: Rolands Sweatshop, örtliche Schieber-Treffpunkte, unterwegs in Bremen (Kontaktpflege zu früheren Connections), auf Policlub-Treffen (Networking, Produktverkauf und Suche nach neuen Arbeitskräften).

Der „Bremer Roland“ ist eine im Mittelalter errichtete Statue auf dem Marktplatz von Bremen und das Wahrzeichen der Stadt. Der Bremer namens Roland ist ein „unabhängiger Geschäftsmann“ und Troll, der ursprünglich aus Bremen stammen soll bzw. im Fall, dass du in Bremen spielst bzw. seinen Sweatshop dort verortest, auch immer noch dort aktiv ist.
Du kannst Roland und seinen Sweatshop in jedem beliebigen Metroplex der Welt platzieren, wo immer du ihn benötigst: Liegt jener Ort außerhalb Bremens, so hat der Roland (der Troll, nicht die Statue) seine Heimatstadt kurz vor Beginn der Konflikte in der Stadt im Sommer 2083 verlassen – ein Move, dessen Zeitpunkt tatsächlich recht interessant ist, sollte sich jemand mit der zeitlichen Abfolge der Geschehnisse intensiv beschäftigen (wozu wir noch kommen).
Für den Moment genügt es zu wissen, dass im Zuge des sog. „Loreleyputsches“ Einheiten der Bundeswehr am 27. Juli 2083 die Werften und Häfen von Saeder-Krupp in Bremen angriffen. Die darauf entbren-



nenden Kämpfe fanden dann am 3. August ein akutes Ende, als S-K zwei Thor-Geschosse auf Bremen warf und dabei sowohl das Bundeswehr-Flotten-HQ als auch das Grenzschutzkommando Küste-Nord zerstörte – mit verheerenden Folgen für alle flussnahen Anlagen und Bremen selbst.

Auf der Straße erzählt man sich, dass Roland ursprünglich eine kleine Fabrik, mehrere Lagerhäuser und einen eigenen Hafenanleger etwas flussaufwärts des Flottenbunkers der Bundeswehr hatte. An diesem perfekten Set-up hatte seine Familie über Generationen gearbeitet und Roland, als „letzter Spross" der Linie, verteidigte vehement deren Geschäfte. Dann aber verkaufte er alles nur wenige Nächte vor dem Angriff der Bundeswehr auf S-K unter Wert an Wuxing, das seit Jahren händeringend nach neuen Hafenkapazitäten in Bremen gesucht hatte.

Insider mutmaßten damals, Roland habe Wettschulden oder andere kurzfristige Verpflichtungen, für deren schnelle Bedienung er bereit war, auf Unsummen zu verzichten, die er durch ein länger laufendes Gebotsverfahren hätte erzielen können. Dann kam der Loreleyputsch, und der Deal schien etwas ZU gut.

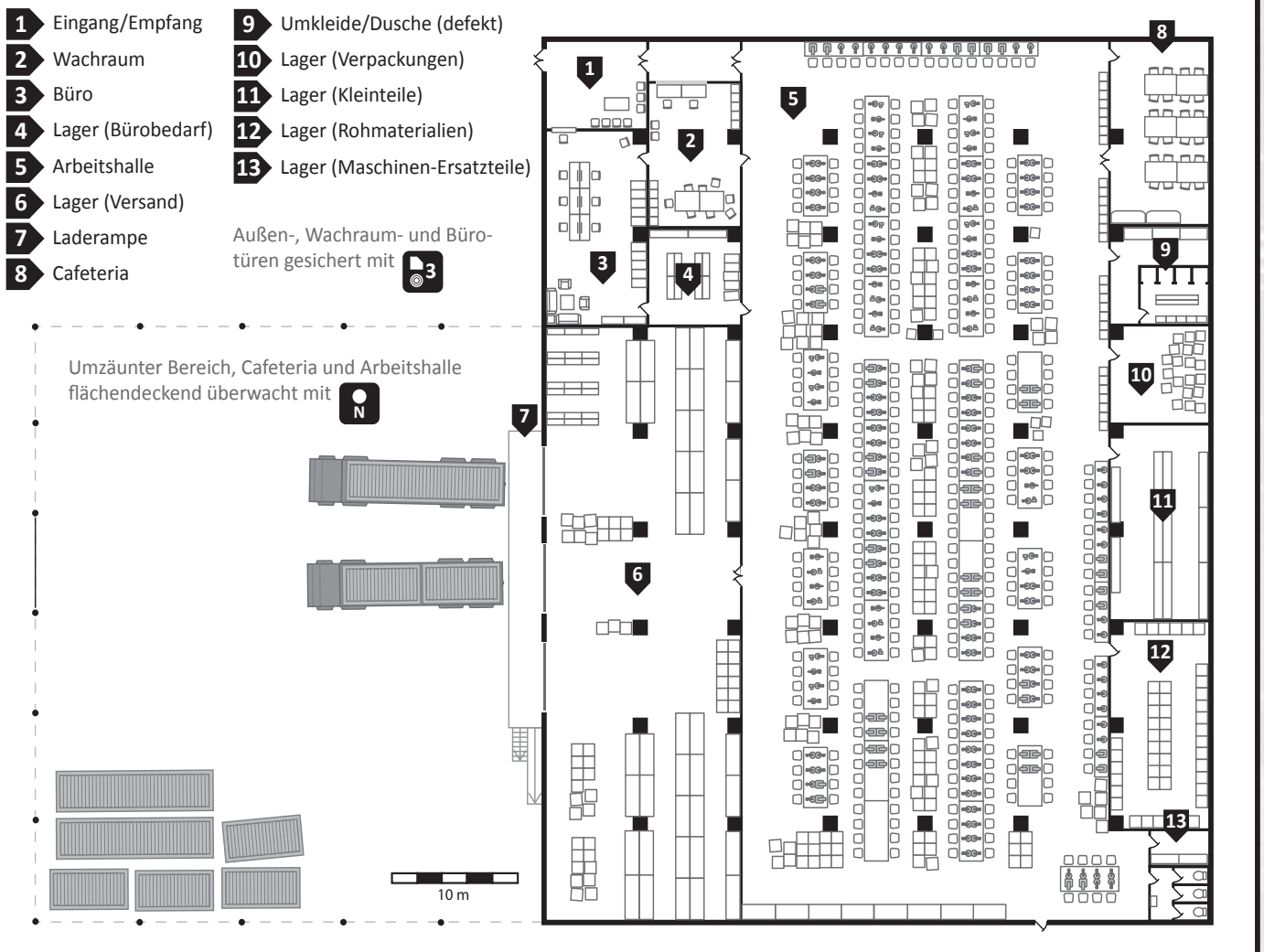
(DER) ROLAND

K7 G4 R4 S7 W4 L4 I6 C3 EDG5 ESS4,4
Initiative: 9 + 1W6 [1 Haupt, 2 Neben]
Zustandsmonitor: K14, B10, **Vert.:** 13
Vorteile: Dermalablagerungen, Infrarotsicht, Robust Gebaut 2
Aktionsfertigkeiten (Würfelpools): Athletik 6, Biotech 7, Einfluss 9 (Einschüchtern +2), Elektronik 6, Feuerwaffen 6 (Pistolen +2), Gebräuche 8 (Straße 10), Nahkampf 9 (Waffenlos +2), Überreden 8, Steuern 5, Wahrnehmung 10
Wissensfertigkeiten: Hehler, Schmuggler, Straßenwirtschaft, Straßenwissen (Lokaler Metroplex), Verbrechensgruppen der ADL
Bodytech: Datenbuchse, Kompositknochen (Titan)
Ausrüstung: Gefälschte SIN 4 („Roland Bremer" (Spediteur), Lizenzen: Führerschein, Feuerwaffen), Kommlink (Transys Avalon, GS 6*, D/F 3/1*), Gefütterter Mantel (+3; Elektrochrome Modifikation, Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 2), Ares Humvee (Werte wie Range Rover Model 2080, SR6, S. 304), RFID-Löscher, Störsender (Bereich, Stufe 6), diverse Datensofts (Fokus: Dossiers über Schattenpersönlichkeiten und Marktanalysen), Smartbrille (Bildverbindung, Sichtvergrößerung), Platin-CrashCart-Vertrag, Elektronik-Laden, diverse beglaubigte Credsticks, Wanzenscanner
Waffen:
Waffenlos [Waffenlos | Schaden 4K | 14/-/-/-/-]
Defiance T–250 (kurz) (Schrotflinte | Schaden 3K | EM/HM | 8/8/4/–/– | 5(i) | Schnellziehholster, 50 Schuss Standardmunition)
2 IR–Rauchgranaten (Schaden – | 12/11/6/–/– | Anfangsradius 5 m, s. SR6, S. 120)

Rolands Kommlink wird nonstop überwacht. Details siehe „Rolands Eid" unten.

Mit 2,70 m hat Roland eine ordentliche Größe für einen Troll, ist allerdings weniger „bullig" gebaut als andere Vertreter seines Metatyps – ein Umstand, der leicht dazu führt, ihn zu unterschätzen, bis er dich mit seinen Titanknochen auf kurze Distanz zerlegt (er ist sich allerdings bewusst, dass er kein Adept und seine Fähigkeiten „ausbaufähig" sind – seine Kompositknochen und Nahkampfkenntnisse setzt er ebenso wie seine Granaten und seinen von einem befreundeten Rigger gesteuerten Humvee als Überraschungsfaktor ein, um sich im Notfall davonmachen zu können).

GROSSER SWEATSHOP



DER SWEATSHOP

Aus Sicht des 25. Juli 2083 – dem Tag der Unterzeichnung des Vertrags mit Wuxing – mag Roland seine Anlagen am Bremer Hafen „mit hohem Verlust“ verkauft haben. Aus Sicht „irgendwann nach dem 27. Juli 2083“ und speziell nach dem Einschlag der beiden Thor-Geschosse am 3. August 2083 war der Verkaufszeitpunkt perfekt gewählt und der erzielte Erlös liegt um ein Mehrfaches über dem aktuell verbliebenen Wert der massiv beschädigten Hafenanlagen.

Roland nahm das Geld – auch trotz „Verlust“ eine sehr große Summe – und investierte sie klug, strategisch und bis heute auf äußerst profitable Weise: Ein Drittel ging in „Spekulationsgeschäfte“, ein weiteres Drittel in den Aufbau eines Fuhrparks (gebrauchte Lkws und Hovercrafts, kleine Binnenschiffe, ein paar Cessnas und andere, für Schmuggeloperationen geeignete Flugzeuge und -drohnen) und das letzte Drittel in eine Reihe kleiner sowie einen großen Sweatshop am Rande eines Megaplexes (wo immer du ihn brauchst: Bremen, Berlin, Hamburg, Seattle, Hongkong, egal). Besagter „großer Sweatshop“ ist Rolands Geschäftszentrale, auch wenn er sich nur selten vor Ort aufhält und seine Geschäfte lieber „von wo auch immer“ mit seinem Nobel-Kommlink abwickelt, das lückenlos von einem „Decker seines Vertrauens“ (s. „Rolands Eid“) geschützt und überwacht wird.

Das Umfeld von Rolands großem Sweatshop ist ein heruntergekommenes Industriegebiet am Stadtrand. Das Gebäude wurde wie der größte Teil des Umfeldes irgendwann in den 2020ern aus Beton und Wellblech hochgezogen und hat schon viele Besitzer gehabt, was man an verschiedenen Schilder-Resten überdeutlich erkennen kann (die „neueste“ Beschriftung auf dem Dach lautet „T.O.P. Autoteile“, der Händler ging im Zweiten Matrixcrash 2064 pleite).

Mit dem Untergang der meisten lokalen Arbeitgeber wurde auch den Wohnblöcken sowie den Shops und Gastroeinrichtungen der Gegend die Existenzgrundlage entzogen: Wer konnte, zog weiter, wer keine Wahl hatte, blieb trotz Gang-Gewalt und Perspektivlosigkeit, bis selbst die Gangs und Pusher das Gebiet verließen. Tatsächlich ist Roland selbst inzwischen „der Letzte, der das Licht ausmacht“ bzw. eben derjenige, der die Dinge am Laufen hält: Er macht Deals mit den Gangs am Rand der Indudtriebrache, hat Connections zu Bastler-Kollektiven, die Strom ins Gebiet bringen, er sorgt für die Wiederherrichtung einiger Wohnanlagen, damit die Arbeitskräfte des Sweatshops im nahen Umfeld bleiben, er organisiert die Gebietssicherheit und sogar Wasser und Abwasser funktionieren inzwischen wieder.

Kein Wunder daher, dass Roland und sein Betrieb im ganzen Umfeld einen sehr guten Ruf haben: Ohne ihn, seinen Laden und seine Leute geht hier nichts, und sein Einfluss reicht weit über das Viertel hinaus. Natürlich sind die Arbeitsbedingungen im Shop erbärmlich, aber der geringe Lohn wird immerhin pünktlich bezahlt, die Miete der nahen Schabenwohnungen ist ebenso wie Mittagsschlampf und Feierabend-Dröhnung im Pay enthalten, und wenn du dir bei der Arbeit versehentlich deine Finger wegflext, wird mindestens deine Wunde versorgt und man schaut, wo man dich sonst gebrauchen kann – im Kontrast zum Niedriglohnsektor der Megas geradezu paradiesische Zustände!

Reinkommen in das Gelände bzw. Gebäude kann ein Problem darstellen: Es wird durchgängig in zwei Schichten zu je 12 Stunden gearbeitet, einen Feierabend gibt es nicht. Während die Arbeitenden [Werte siehe Neo-Asphaltdschungel, S. 168] durch Entkräftung, Ermüdung und Dauerkonsum leistungssteigernder Drogen wie Long Haul [SR6, S. 128] kaum etwas von dem mitbekommen, was außerhalb ihres direkten Arbeitsfeldes passiert, sind die ständig im Gebäude und direkten Umfeld verteilten „Wachen“ im Verhältnis zu dem, was sie hier so bewachen (nämlich im Regelfall minderwertige Fälschungen von Rheingold-Taschen, Stadl-Jäckchen, S-K-Puma-Trainings-Anzügen und Merch diverser Fußball- und Stadtkrieg-Clubs) tatsächlich aufmerksam und erstaunlich kompetent (verwende z.B. die Söhne Saurons [SR6, S. 206] oder Mafiasoldaten [SR6, S. 207]).

Im Inneren besteht Rolands Sweatshop in der Hauptsache aus einem umzäunten, nachts hell beleuchteten und ständig bewachten Verladehof mit einer stets geschäftigen Laderampe [7] sowie dem eigentlichen Fabrikationsgebäude, das trotz seiner großen Höhe von rund drei Stockwerken nur eine einzige Ebene umfasst (der ganze Raum darüber dient der Sammlung und Ableitung der aufsteigenden Hitze; das Dach ist aus dünnem Wellblech mit darin eingelassenen, trüben Plastiglas-Abzugsfenstern und einigen extrem veralteten Klimageräten, die nur bei extremer Hitze oder Kälte zugeschaltet werden, um die Temparaturen in der Fabrikationshalle erträglich zu halten.

Innerhalb der Fabrikationshalle haben nur die Räume [1] bis [4] sowie [8] bis [13] eine „Decke“ in etwa 4 Metern Höhe – die restlichen Räume sind nach oben bis zur Gebäudedecke in etwa 15 Metern Höhe offen.

Die Decken- bzw. Zwischenebene jener im Gebäudeinneren überdachten Räume wird als Stauraum verwendet: Hier findet sich von aufs Zwischendach geschleudertem Abfall und jeder Menge Dreck bis hin zu sauber gestapelten Vorräten für eine spätere Produktion oder auch eine frühere, inzwischen abgesagte Verarbeitung so ziemlich alles, was zu schade zum Wegwerfen ist.

HINTER DEN KULISSEN

Oberflächlich betrachtet tut Rolands Sweatshop exakt das, was man von einem Betrieb dieser Art erwartet: Massenweise billigste Kopien sündteurer Lizenzpodukte rauskloppen, auf Lastwagen wuppen und an graue bis schwarze Märkte überall in der ADL und im nahen Ausland verteilen, wo diese teuerstmöglich zu verkaufen sind. Erst der genauere Blick auf die Produktionsanlage und die Daten des **Sweatshop-Hosts** (Hoststufe (ASDF): 6 (8/7/6/9) IC: Patrouille, Leuchtspur, Säure, Killer, Decker-Reaktionszeit: 1W6 KR (siehe Abschnitt „Rolands Eid“ weiter unten)) enthüllen, dass der Sweatshop hochflexibel ist und seine Produktionskapazitäten innerhalb kürzester Zeit auf verschiedenste Bedarfe und Auftragslagen umstellen kann:

Während ein normaler Sweatshop, sagen wir, Kopien der stets beliebten, roten S-K-Puma-Sweatshirts mit goldenen Applikationen fertigt, ist eine solche Charge in Rolands System nur der „Fallback“, also die „Grundfertigung“, sofern nichts Dringenderes bzw. besser Bezahltes eintrifft.

„Besser bezahlt“ kann zum Beispiel bedeuten, dass eine Gruppe Runner eine Kleinserie von fünf Overalls einer spezifischen Reinigungsfirma inklusive exakt im 3D-Druck erstellten Namensschildhaltern und Autokennzeichen erstellen lässt, die sie für einen Einbruch benötigt. „Dringender“ kann bedeuten, dass die ganze Produktion kurzfristig auf Ski- bzw. Hassmasken in einem bestimmten Design für eine anstehende Demo oder eine medienwirksame Terroraktion umgestellt wird, „obwohl sich das eigentlich nicht rechnet“ (siehe „Rolands Eid“ am Ende der Datei).

ROLANDS SIDEQUESTS

Mit einer Einflussstufe von 6 (oder mehr, wenn du das willst), seiner hochflexiblen Ausbeuterfabrik inklusive ihrer Fähigkeit, maßgeschneiderte Ausrüstung „für Freunde“ zu fertigen, und seinem Zugriff auf ein breit gefächertes Netzwerk aus Schmugglern, Riggern und ihm gewogenen Runnern ist Roland eine lohnende Connection, deren Loyalität – statt diese „billig“ bei der Charaktererschafung zu „kaufen“ – sich sehr gut durch das Erledigen einiger Aufträge bzw. „Gefallen“ gewinnen lässt.

Die erfolgreiche Erledigung jedes im Folgenden genannten Auftrags kann Rolands Loyalität zu den Runnern um +1 erhöhen, sofern die Runner sich um Roland bemühen und ihn nicht hintergehen oder veralbern (SL-Entscheid, siehe [SR6, S. 238]).

Haben die Runner Roland als Connection gewonnen, hört er natürlich nicht auf, ihnen Aufträge zu geben oder sie um Gefallen zu bitten: Je nachdem, was er für die Runner so alles tut, erwartet er eine faire Gegenleistung – schließlich hat auch er Rechnungen zu zahlen, er hat Probleme, die gelöst werden müssen, und er hat vor

allem „Leute“ im Nacken sitzen, die weit weniger als er zu Nachsicht fähig sind (siehe Abschnitt “Rolands Eid“ am Ende).
Die folgenden Aufträge sind somit perfekte „Nebenmissionen“, um etwas Abwechslung zur Hauptstory der Charaktere zu schaffen. Wenn deine Gruppe natürlich generell das Spiel „auf Straßenniveau“ bevorzugt, können die Nebenmissionen auch als Kampagne mit Aufbau-Aspekten gespielt und nach Durchspielen beliebig durch weitere eigene Ideen ergänzt werden.

VERLORENE LADUNG

Die ideale Startmission für neue Gruppen und Runner ohne bestehenden Bezug zum Bremer Troll.
Der Job: Roland kontaktiert – ggf. über die Connection eines Runners – die Gruppe und bietet als Eil-Job die Suche nach einem Konvoi aus drei Lkws an, die im ländlichen Raum unweit der Runner spurlos verschwunden sind. Die Ladung sei nicht von Belang (tatsächlich weiß Roland nicht, was in den Frachtkisten ist, aber das wird er den Runnern nicht sagen). Bekannt ist die geplante Fahrtroute vom Sweatshop über Nebenstrecken zum Zielort (ein Fluss oder Kanal am Rande eines Megaplexes) und der letzte „Ping“ (Positionsmeldung) des Konvois vor Einfahrt in einen Geisterort.
Bezahlung: 1.000 €/Runner plus 25.000 € bei erfolgreicher Ladungssicherung.
Hintergrund: Augenscheinlich wurde der Konvoi überfallen und ausgeraubt (unweit des Geisterorts findet man die zerschossenen Wracks, Leichen werden nicht gefunden). Ermittlungen der Runner deuten auf die Neo-Nomadengruppe „Resser Kolonne“ (Geflüchtete aus dem Kollapsgebiet des RRP) hin (z.B. durch Befragung von Augenzeugen (extremistischer Einsiedler, sehr vergeistigte Hexe, Mitglieder einer Dorfjugendgang, Geister) oder RFID-Ortungschips in den Frachtkisten). Tatsächlich gehören zwei der drei Fahrer und drei der vier Wachen des Konvois zur Resser Kolonne: Der Überfall ist ein Fake, der verbliebene Fahrer hat sich kaufen lassen, die vierte Wache wurde hinterrücks erschossen und in den Trümmern eines Hauses versteckt.

HALLO, PAKETDIENST!

Der perfekte Folgejob:
Der Job: Da er sich auf einige der frisch angeworbenen Fahrer und Wachen wohl nicht verlassen kann, auf die Runner aber schon, bietet Roland dem Team einen Liefertour mit „sensibler Ware“ an.
Bezahlung: Sollte dem Wert der Lieferung(en) und der Schwierigkeit des Jobs entsprechen. Vorschlag: 2.500 € pro erfolgreich absolviertem Lieferstopp plus nochmal 15.000 € bei Rückkehr des Lieferfahrzeugs am Sweatshop (entweder ein GMC Bulldog von Roland oder das Fahrzeug der Runner).
Hintergrund: Streckenverlauf/-länge, Anzahl der Stopps und individuelle Komplikationen von nicht anwesenden Empfängern über unhandliche/sackschwere/zerbrechliche/lebende Ladung bis hin zu Polizeikontrollen, örtlichen Gangs, Critterbegegnungen oder gegnerischen Runnerteams bleiben ganz der SL überlassen. Have fun!

BACK-UP

Der Job: Nachdem Roland die Runner schon eine Weile lang kennt und ihnen vertraut, nimmt er sie als Verstärkung für „aggressive Verhandlungen“ mit einer konkurrierenden Verbrechensgruppe mit.
Bezahlung: 5.000 €/Runner.
Hintergrund: Rolands Operation ist der vorherrschenden Verbrechensgruppe der Gegend (abhängig vom Metroplex und SL-Entscheid) aufgefallen, weshalb er zu einem „social event“ der Führungsriege der Gruppe eingeladen wird, an dem auch einflussreiche Konzerner und Politiker teilnehmen. Da Roland den Runnern mehr vertraut als seinen Schlagetots, nimmt er sie mit.

WEITERE AUFHÄNGER

Rolands Geschäft bietet sich für alle Arten von Jobs an: Beschaffung seltener Materialien, Geleitschutz für Lieferungen, Begleitung als „taffe Beschützer“ bei schwierigen Verhandlungen, Abwehr von Übernahmeversuchen feindlicher Verbrechensgruppen, später vielleicht Rolands Einladung für eine gemeinsame Party-Nacht – deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!

MASKEN

Weniger ein Job als ein Aufhänger für „interessante Gespräche“ – entweder zwischen den Runnern, oder zwischen den Runnern und Roland: Bei einem beliebigen Besuch des Sweatshops sehen die Runner zufällig, dass die 3D-Drucker taktische Masken aus schwarzem Hartplastik fertigen und die Arbeitskräfte dann Smartgläser in die Augenöffnungen sowie Atemfilter in den Nasen-Mund-Bereich einsetzen. So weit, so normal. Einige Tage später sehen die Runner dann exakt jene Masken in Medienberichten über Terroranschläge der Vereinigten Anarchistischen Front (VAF) im ganzen Allianzgebiet – eine Anschlagserie, die sofort an die „Woche des Todes“ im November 2082 erinnert und betreffende Panik schürt. Roland hat den Auftrag zur Fertigung der Masken anonym erhalten. Ob er Fragen abblockt oder eine Konfrontation durch die Runner als Gelegenheit nutzt, sich seine Sorgen von der Seele zu reden, hängt von seiner Beziehung zu den Runnern ab. Welche Sorgen? Ich bin froh, dass du fragst:

ROLANDS EID

Zum Schluss also das „große Geheimnis“ von Roland, das im Lauf dieses Schattenloads mehrfach angedeutet wurde:
Roland ist mitnichten so unabhängig, wie alle denken und wie er es gerne hätte. Tatsächlich hat ihn jemand – oder „etwas“ – in der Hand: Ab Mitte Juli 2083 erhielt Roland Anrufe, mit verborgener Nummer und synthetischer, geschlechtsloser Stimme. Jene Stimme war es, die ihn vor dem Angriff der Bundeswehr warnte und ihm den Verkauf der Bremer Hafenanlagen vermittelte. Dieselbe Stimme empfahl ihm mehrere Anlageoptionen, die sich als extrem profitabel erwiesen, sie vermittelte ihm den größten Teil seiner heutigen Fahrzeugflotte zu Vorzugspreisen, stellte ihm die 3D-Druckmaschinen in den Sweatshop und vermittelte ihm auch einige seiner Wachen, von denen er annimmt, dass es eher seine „Bewacher“ sind (allen voran sein blasser, weißhaariger „Leibwächter“ Grigori (Werte wie Tír Ghost [SR6, S. 210]).
Roland hat der anonymen Stimme am Kommlink im Grunde seinen gesamten heutigen Erfolg, sein Geschäft und sogar sein Leben zu verdanken (Roland wäre ohne den Anruf beim Einschlag der Thor-Geschosse vermutlich in unmittelbarer Einschlagnähe gewesen). Auch wenn Roland daher eigentlich wenig dagegen hat, seine Produktion immer wieder spontan auf obskure Anforderungen umzustellen oder Pakete unbekannten Inhalts von A nach B zu transportieren, wenn die Stimme das ohne Angabe von Gründen verlangt, so „stört“ ihn doch die Art und Weise, wie die Stimme – von der Roland annimmt, dass hinter ihr mehrere Personen stecken, da sich die Sprachmuster gelegentlich verändern – mit ihm umgeht: Als sei er ein reiner Befehlsempfänger, nur ein Rädchen innerhalb einer größeren Maschine. Etwas dagegen unternehmen wird er zwar auf absehbare Zeit gewiss nicht, aber gegenüber „guten Freunden“ (mit Loyalität 5+) und in saufseliger Runde bringt er sein „Problem“ und seine Sorge, nur eine Marionette zu sein, gegebenenfalls zur Sprache.
Wie bereits gesagt, wird sein Kommlink aktiv überwacht (verwende die Werte des Seal-Team-6-Deckers [SR6, S. 209], was auch bedeutet, dass dieser – und damit die Stimme – alles im Mikrofonbereich des Kommlinks nonstop mithört. Sollte das Kommlink mit Brute Force angegriffen werden oder aus anderen Gründen ein Alarm ausgelöst/ein Hackingversuch bemerkt werden, kann „die Macht hinter Roland“ die Abwehr im Grunde unbegrenzt eskalieren (vor allem durch immer mehr Decker).
Ohne „die Wahrheit“ in einem so offen lesbaren Dokument direkt zu verraten, sei gesagt: Ja, hinter „der Stimme“ steckt eine Entität und deren Organisation, und wer die Schattengerüchte zur ADL genauer verfolgt, kommt auch drauf, wer/was das ist.

> Oh, come ON! Ernsthaft?
> Come ON

> Das ist ein Offplay-Text hier. Mund zu!
> Raben-AAS

SHADOWRUN®

SCHRAPNELL

UNVERHOFFT KOMMT OFT

Shadowrunner müssen schnell reagieren, wenn Unerwartetes geschieht: Ein Teammitglied taucht nicht am Treffpunkt auf, eine kritische Lieferung von Ausrüstung trifft nicht ein, alte Feinde sabotieren den Run oder die Polizei greift sich nicht ganz zufällig die Runner für eine Fahrzeug- und Personenkontrolle heraus – wer in solchen Situationen den Kopf verliert, bezahlt das schnell mit dem Leben.

Schrapnell ist eine Eigenproduktion von Pegasus Press und eine Anthologie für Shadowrun, Sechste Edition, mit neun Kurzabenteuern, die speziell dafür gedacht sind, schnell zwischendurch gespielt zu werden – zum Beispiel, wenn unerwartet jemand die Teilnahme am Spielabend absagt oder das eigentlich gedachte Abenteuer nicht (weiter-)gespielt werden kann und die anwesenden Gruppenmitglieder trotzdem spielen möchten. Die Kurzabenteuer bieten eine große Bandbreite möglicher Einstiege, sind komplett spielfertig und so konzipiert, dass sie an einem einzigen Spielabend abgeschlossen werden können. In Schrapnell nehmen die Runner kurzfristige Eiljobs an, müssen die unerwartete Abwesenheit eines Runners aufklären, geraten in unerwartete Probleme, müssen eine in Not geratene Connection retten und vieles mehr.



JETZT IM BUCHHANDEL
ODER ONLINE BESTELLEN AUF PEGASUSSHOP.DE

AUCH ALS PDF ERHÄLTLICH
ÜBER PEGASUSDIGITAL.DE

Art.-Nr. 46159G

Pegasus Press

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



GESCHMEIDIGE GESCHÄFTE

REDEN IST GOLD. Das „Face" ist der Oberbegriff für die sozial begabten Mitglieder eines Runnerteams, sei es nun die Unterhändlerin, die bei Mr Johnson mehr Geld für den Job rausholt, der Trickbetrüger, der andere um ihre sauer verdienten Nuyen erleichtert, oder das soziale Chamäleon, das überall hineinpasst. Diese Leute können mit einem geliehenen Ausweis in ein streng geheimes Labor gelangen oder den trollischen Türsteher überreden, die Knarre stecken zu lassen und sich zu entspannen. Sie können dir eine bessere Bezahlung, eine ansprechendere Unterkunft und akkuratere Informationen besorgen. Falls du nicht weißt, was ein Face alles für dein Team tun kann, dann mach dich bereit – hier findest du es heraus.

Geschmeidige Geschäfte ist das Face-Regelwerk für Shadowrun, Sechste Edition.

IM BUCHHANDEL oder online bestellen auf pegasusshop.de
AUCH ALS PDF ERHÄLTLICH über pegasusdigital.de

Art.-Nr. 46161G

