# SHADOWRUN

# MISSION SIOUX-NATION

Sample file

Pegasus Press

ABENTEUERBAND

# MISSION SIOUX-NATION

Sample file

Pegasus Press

# MISSION SIOUX-NATION

## INHALT

EINLEITUNG ..... 3

HUNGERBRINGER..... 6

EINE STRAHLENDE ZUKUNFT ..... 28

SIOUX-NATION ..... 58

HANDOUTS ..... 89

## IMPRESSUM

**Texte:** Kenneth Peters, R.J. Thomas

**Cover:** Tim Kings-Lynne

**Illustrationen:** Arndt Dreschler, Igor Fiorentini, Matt Hansen, Tim Kings-Lynne, Ian Llanas, Andreas „AAS“ Schroth, Alex Stone

**Karten:** Mauro Peroni, Andreas „AAS“ Schroth

**Chefredaktion:** Jason M. Hardy

**Entwicklung:** Peter M. Andrew, Jr.

**Art Direction:** Brent Evans, Kat Hardy

**Deutsche Chefredaktion:** Tobias Hamelmann

**Übersetzung:** Manuel Krainer, Benjamin Plaga, Nadja Sommerfeld

**Deutsches Lektorat:** Benjamin Plaga, Lars Schiele

**Deutsches Layout:** Ralf Berszuck

Sample file

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.
© 2018 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

**WWW.SHADOWRUN5.DE**

**WWW.PEGASUS.DE**

**WWW.PEGASUSDIGITAL.DE**

# EINLEITUNG

Die beiden Abenteuer in diesem Buch sind Teil der Reihe *Schatten im Fokus: Sioux-Nation für Shadowrun, Fünfte Edition.* Sie führen die Runner in die Schatten der Sioux-Nation, eines einzigartigen Landes, dessen Ursprünge eng mit dem Erwachen verwoben sind. Bei diesen Runs steht damit ein Teil der *Shadowrun*-Welt im Fokus, der bisher vergleichsweise wenig beleuchtet wurde. Die Runner werden all ihre Fähigkeiten, ihr Wissen und ihre List brauchen, wenn sie in diesem Land bestehen wollen, das vor allem für seine Militanz, seine Paranoia und sein Misstrauen gegenüber allen Nicht-Amerindianern bekannt ist.

## VORBEREITUNG

Zum Spielen der hier vorgestellten Abenteuer ist lediglich das Grundregelwerk von *Shadowrun, Fünfte Edition* erforderlich. Der Spielleiter kann jedoch entscheiden, auch beliebige Erweiterungen aus anderen Kernregelwerken, Ergänzungsbänden oder anderen *Shadowrun*-Veröffentlichungen einzusetzen oder für die Verwendung durch die Spieler freizugeben.

Einige Informationen über die Sioux-Nation sind in diesem Buch enthalten. Weitere Informationen finden Sie in den anderen Büchern der Reihe *Schatten im Fokus: Sioux-Nation*, dem *Almanach der Sechsten Welt* und dem Buch *Nordamerika in den Schatten* aus der zweiten Edition von *Shadowrun*. Diese Hintergrundinformationen können Sie den Spielern entweder bereits im Vorfeld zur Verfügung stellen oder nach und nach herausgeben, während die Runner Informationen sammeln oder mit den Einheimischen interagieren.

## AUFBAU DER ABENTEUER

### HAUPTABSCHNITTE

Jedes Abenteuer ist in mehrere Abschnitte unterteilt, damit Sie eine gute Übersicht erhalten und den Run an Ihren Tisch bringen können:

**Spielvorbereitung:** Eine Zusammenfassung der Handlung, die nötigen Hintergrundinformationen und weitere nützliche Details.

**Abenteuerszenen:** Das Abenteuer selbst, unterteilt in verschiedene Szenen.

**Beinarbeit:** Zusammenfassungen von Informationen und Daten, die die Spielercharaktere während ihrer Nachforschungen in Erfahrung bringen können.

**Hauptdarsteller:** Profile der wichtigsten NSC, mit denen die Runner während des Abenteuers interagieren werden.

**Spieler-Handouts:** Informationen, die Sie den Spielern direkt an die Hand geben können.

### ABENTEUERSZENEN

Die eigentlichen Abenteuer bestehen aus einer Abfolge aufeinander aufbauender Szenen. Jede Szene wiederum besteht aus einigen oder allen der folgenden Abschnitte:

**Auf einen Blick:** Eine Kurzzusammenfassung der gewählten Szene.

**Sag's ihnen ins Gesicht:** Ein Text, den Sie den Spielern wortgetreu oder nach den Bedürfnissen Ihrer Gruppe abgewandelt vorlesen können, sobald die Runner bestimmte Abschnitte der Szene erreichen.

**Aufhänger:** Ein paar Tipps, wie Sie die Spieler dazu ermutigen können, ihre Charaktere auch tatsächlich in diese Szene zu schicken.

**Hinter den Kulissen:** Die in jeder Szene im Verborgenen ablaufenden Ereignisse und die mehr oder weniger geheimen Beweggründe der NSC sowie besondere Anweisungen.

**Nebenhandlungen:** Mögliche Folgeszenen oder falsche Spuren, mit denen Sie das Abenteuer weniger geradlinig und damit überraschender gestalten können.

**Daumenschrauben:** Vorschläge, wie Sie als Spielleiter die Szene verändern können, damit sie auch für erfahrenere Spieler oder mächtigere Runner eine Herausforderung darstellt.

**Keine Panik:** Hier steht, wie Sie das Abenteuer wieder auf Kurs bringen, falls es durch die Entscheidungen der Spieler vom vorgesehenen Weg abgekommen ist.

**Schauplätze:** Die Orte, die die Runner in der Szene aufsuchen, einschließlich Beschreibungen und Werten für Sicherheits- und Matrixsysteme.

**Schergen und bewegliche Ziele:** NSC in dieser speziellen Szene.

## NICHTSPIELERCHARAKTERE

Die meist kurz NSC genannten Nichtspielercharaktere sind der Schlüssel für ein lebendiges und spannendes Abenteuer. Zu den NSC gehören Verbündete, Feinde und Connections, mit denen die Spielercharaktere während des Abenteuers zu tun haben. NSC, die nur in einer be-

Sample file

stimmten Szene wichtig sind, haben Wertekästen in dem jeweiligen Szenen-Abschnitt *Schergen und bewegliche Ziele*. Wichtigere NSC, die in mehreren Szenen auftauchen, sind im Abschnitt *Hauptdarsteller* aufgeführt.

## EIN ABENTEUER LEITEN

### SCHRITT EINS: LESEN SIE DAS ABENTEUER

Lesen Sie das gesamte Abenteuer gründlich durch, bevor Sie es Ihrer Gruppe präsentieren, sodass Sie wissen, was im Laufe der Handlung passiert, und mit der ganzen Geschichte vertraut sind. Wenn Sie im Kopf haben, was als Nächstes ansteht, können Sie besser reagieren, wenn Ihre Spieler etwas Unerwartetes tun – denn das tun Spieler immer.

### SCHRITT ZWEI: ÜBERARBEITEN SIE DAS ABENTEUER

Fast jeder Spielleiter nimmt Änderungen an einem veröffentlichten Abenteuer vor. Manchmal möchte er seinen Spielern eine größere Herausforderung bieten, manchmal muss er das Abenteuer auch an eine spezialisierte Gruppe anpassen, weil das Team der Spielercharaktere beispielsweise nur aus Magiern besteht. Häufig tauscht er auch einige NSC gegen Charaktere aus, mit denen die Spielercharaktere bereits vertraut sind, zum Beispiel gegen einen gemeinsamen Schieber oder eine Gang-Connection. Während Sie das Abenteuer überarbeiten, machen Sie sich am besten Notizen darüber. Auf diese Weise können Sie am Spieltisch jederzeit nachvollziehen, wie Sie das Abenteuer maßgeschneidert haben, sodass es am besten zu Ihrer Gruppe und Ihrem Stil als Spielleiter passt.

### SCHRITT DREI: LERNEN SIE DIE CHARAKTERE KENNEN

Sie sollten eine Kopie jedes Charakterdatenblatts haben, bevor Sie das Abenteuer leiten, sodass Sie die Fertigkeiten, Connections und Fähigkeiten jedes einzelnen Charakters und der Gruppe als Ganzes einschätzen können. Wenn die zentrale Herausforderung einer Szene darin besteht, dass die Runner ein Flugzeug durch die Rocky Mountains fliegen müssen, aber keiner der Charaktere über die Fertigkeit Flugzeuge verfügt, müssen Sie das Abenteuer so abändern, dass die Spieler trotzdem eine Chance haben. Wenn ein Charakter in einem größeren Teil der Geschichte nur passiv mitläuft, weil ihm die richtigen Fähigkeiten oder Fertigkeiten fehlen, sollten Sie darüber nachdenken, Szenen hinzuzufügen, in denen dieser Runner seine Stärken unter Beweis stellen kann.

### SCHRITT VIER: MACHEN SIE SICH NOTIZEN

Schriftliche Notizen sorgen für Übersichtlichkeit und erleichtern es Ihnen, das Abenteuer flüssig und effektiv zu leiten. Machen Sie sich während des Abenteuers Notizen, zum Beispiel darüber, was die Spieler tun und sagen oder welche Entscheidungen sie treffen. Das kann am Ende des Abenteuers hilfreich sein, wenn das Karma vergeben wird und die Connections abgehandelt werden. Und wichtiger noch: Die in einem Abenteuer getroffenen Entscheidungen wirken sich auf die Handlungsmöglichkeiten der Spieler – und die Konsequenzen, mit denen sie konfrontiert werden – im nächsten Abenteuer aus. Manchmal fällen Spieler Entscheidungen, die sie später bereuen, und in den Schatten bedeutet das in der Regel, dass die Runner mit den Folgen konfrontiert werden.

### SCHRITT FÜNF: NICHT DIE WÜRFEL GEBEN DEN TON AN

Über den Ausgang bestimmter Handlungen in einem Rollenspiel lässt man normalerweise Würfelwürfe entscheiden. Manchmal aber fallen die Würfel so, dass sie der Geschichte in die Quere kommen. Denken Sie daran, dass Sie als Spielleiter die Würfelwürfe immer verändern können, um die Geschichte zu bereichern. Halten Sie sich an folgende Faustregel: Schummeln Sie nicht, um den Spielercharakteren zu schaden, aber drehen Sie nötigenfalls an den Würfeln, um ihnen zu helfen oder die Geschichte vorzubringen. Beispielsweise können Sie einen Würfelwurf so abmildern, dass ein Spielercharakter nicht gleich stirbt, sondern nur schwer verletzt wird.

Sample file

### SCHRITT SECHS: KEINE PANIK

Sie werden Fehler machen. *Jeder* macht Fehler. Vielleicht vergessen Sie eine Regel, interpretieren eine Szene falsch oder vergessen einen wichtigen Hinweis. Keine Sorge. Sie und Ihre Spieler spielen das Spiel, um Spaß zu haben, und Spaß ist wichtiger als eine fehlerfreie Darbietung. Wenn Sie oder Ihre Spieler einen Fehler machen, dann bringen Sie die Dinge wieder in Ordnung und machen Sie einfach weiter.

### SCHRITT SIEBEN: VIEL SPASS!

Ein Spiel sollte sich nicht wie Arbeit anfühlen. Wenn Sie keinen Spaß haben, warum spielen Sie dann überhaupt? Das gilt sowohl für Spieler als auch für Spielleiter.

# JACKPOINT

**VERBINDE MIT JACKPOINT-VPN …**
… Identität verschleiert
… Verschlüsselung generiert
… Verbunden mit Onion-Router

>>>Login: XXXXXXXXXXXXXX
>>>Passwort eingeben: XXXXXXXXXXXXXX
… Biometrischer Scan bestätigt
Verbindung hergestellt. Nutze sie.

*„Ich hatte viele Feinde unter den Sioux; ich würde ein großes Risiko eingehen, wenn ich sie träfe."*

*—Buffalo Bill*

**JACKPOINT-STATISTIK**
Interaktionsrate: +8 %
Posts pro Stunde: +4 %
Heutige Inhaltsqualität (Signal:Rauschen): 1:1

**NEWS-TICKER**
Manchmal ist es genauso wichtig, zu wissen, wohin man rennt, wie zu wissen, wann.
—Martin

**DEIN JACKPOINT**
- Du hast 2 neue private Nachrichten.
- Dein interner Q-Wert ist 66 (17 Punkte höher)
- Du hast 7 neue Antworten auf Deine JackPoint-Posts.
- Du hast 5 neue Freundschaftsanfragen; 1 Freund hat dich entfernt.
- Das Flugkontrollradar von Butte geht in neun Minuten offline. Screaming Banshee zum Abflug vorbereiten [J/N]?

**DER INNERE KREIS**
Keine Mitglieder sind online und in deiner Gegend.
Zeit: 20. Dezember 2076, 21:43 Uhr

## WILLKOMMEN ZURÜCK IM JACKPOINT, CHUMMER.

Deine letzte Verbindung wurde vor 11 Stunden, 9 Minuten und 38 Sekunden getrennt.

### AKTUELLE HINWEISE

Etwas Neues für euch alle: Die Welt ist groß, und es gibt in allen Ecken davon Arbeitsgelegenheiten. Wir bereiten eine Serie von Zusammenfassungen über die heißesten Plätze vor, die wir in letzter Zeit zu wenig behandelt haben. Wir beginnen mit dem Überblick über eine Nation und stellen dann einige Städte in dieser Nation vor. Als Erste in dem, was wir Schatten im Fokus nennen: die Sioux-Nation. Wenn ihr euch mit den Sioux seit dem Geistertanz nicht mehr beschäftigt habt, wird es Zeit, herauszufinden, was dort los ist, welche Jobs ihr bekommen könnt und was euch umbringen kann.
—Glitch

Sample file

### NEUE DATEIEN

- Auf den Straßen von Denver zerreißt es nicht nur euch. Sondern alles. [Chaos über Denver]
- Sie nennen euch Trogs. Lasst sie machen. Lasst sie glauben, dass es ein Schimpfwort ist. Ihr wisst, was ihr seid. Sie werden es lernen. Und falls sie wissen, was gut für sie ist, werden sie es schnell lernen! [Mit Hauern und Hörnern]

### TOP-NEWS

- Baufinanzierung für die Reparatur der Third Mainland Bridge in Lagos von der Stadtregierung abgelehnt. Repräsentanten sagen, die Schäden seien „zu groß, um sich mit so kleinen Summen darum zu kümmern". [Link]
- Brände wüten im Hafen von Singapur. Nur Mærsk-Docks bleiben benutzbar. [Link]