



# SHADOWRUN

## GRIMMES ERWACHEN



Pegasus Press

ABENTEUERBAND

# GRIMMES ERWACHEN



Pegasus Press

# Grimms Erwachen

## Inhalt

---

Spuk in der Wolfsburg.....	5
Zucker für die Kinder.....	25
Ring aus Feuer .....	38
Märchen in der Sechsten Welt.....	60
Handouts .....	69

## Impressum

**Texte:** Marcel Durer, Christian Götter,  
Tobias Hamelmann, Niklas Stratmann

**Deutsche Chefredaktion:** Tobias Hamelmann

**Redaktion:** Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga

**Illustrationen:** Jennifer S. Lange

**Karten und Grundrisse:** Jennifer S. Lange

**Layout:** Ralf Berszuck

**Deutsches Coverlayout:** Ralf Berszuck

**Lektorat:** Tobias Hamelmann, 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.SHADOWRUN5.DE](http://WWW.SHADOWRUN5.DE)  
[WWW.PEGASUS.DE](http://WWW.PEGASUS.DE)  
[WWW.PEGASUSDIGITAL.DE](http://WWW.PEGASUSDIGITAL.DE)



Pegasus Press



## Märchenhafte Abenteuer

Die drei Abenteuer zeigen einmal eine andere Seite von *Shadowrun*. Hier geht es nicht darum, die Machenschaften der Megakonzerne zu durchkreuzen. Nein, hier tauchen die Runner ein in zum Leben erwachte Märchen und Sagen, seien es nun alte Kindermärchen, lokale Sagen oder Göttersagen.

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.

### Abenteuerstruktur

#### 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.

#### 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 gesamten 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.

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

**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 bestimmten 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 voranzubringen. Beispielsweise können Sie einen Würfelwurf so abmildern, dass ein Spielercharakter nicht gleich stirbt, sondern nur schwer verletzt wird.

## 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.

# Spuk in der Wolfsburg

*Ich träumte einen alten Traum. Das Land war grün und weit. Menschen lebten dort, Menschen starben dort. Einer aber war unter ihnen, der war besonders. Er war ein Edelmann, der für die Schwachen einstand und dies auch von den Seinen verlangte. Er wurde zu einem Segen für viele. Er wurde zur Legende. Das hat mich bewegt. Hat es mich geweckt?*

*Ich träumte einen alten Traum. Das Land war grün und weit. Menschen lebten dort. Immer mehr Menschen lebten dort, viele gut, doch auch viele voller Leid. Sie formten das Land. Es wurde eng und zu Stein. Ich konnte es spüren. Was hat es mit mir gemacht?*

*Ich träumte einen wirren Traum. Voller Stimmen und Gesichter in den Schluchten der Stadt. Es waren viele, sie waren umorgt. Der Arm des Edlen, er war noch dort. Doch dann kam sein Erbe und ließ sie los. Viele Stimmen begannen zu schreien. Das weckte mich auf. Ich spürte ihren Zorn. Das durfte nicht sein.*

## Das Abenteuer im Überblick

In diesem Abenteuer geraten die Runner in eine mittelalterliche Sage, die durch das erhöhte Magieniveau der 2080er-Jahre unvermittelt mit Leben erfüllt wird, als ein Wilder Geist erwacht. Dabei wollte Herr Schmidt eigentlich nur von ihnen, dass sie einen überraschenden Todesfall aufklären. Eine Nebenbedingung ihres Auftrags führt schließlich zur Konfrontation mit dem aus seinem Schlummer gerissenen Geist: nämlich die, dass dem Erben des Toten nichts geschehen soll.

In der Nähe der heutigen Stadt Wolfsburg befindet sich das gleichnamige Schloss. Es wurde schon im Mittelalter von den Rittern von Bartensleben als Burg errichtet und mithilfe des Reichtums der wohlhabenden Gutsherren später in ein Renaissanceschloss umgebaut. Im 16. Jahrhundert stiftete Hans ‚der Reiche‘ von Bartensleben sein Vermögen den Armen seiner weitverzweigten Ländereien. Die Stiftung überdauerte bis ins 20. Jahrhundert, dann wurden ihre Aufgaben von der öffentlichen Hand wahrgenommen. Erst als das Schloss zu Beginn des 21. Jahrhunderts wieder in private Hände gelangte und die Magie über die Welt kam, wurde erneut eine an die alte Burg gekoppelte Stiftung gegründet.

Schon lange vorher allerdings war die ursprüngliche Stiftung zum Quell einer lokalen Legende geworden. Diese besagt, dass Hans der Reiche die Lust am Leben verloren und beschlossen hatte, sich seines zu nehmen. Um für dieses Vergehen zu sühnen, habe er, so heißt es, in einem Testament festgelegt, dass immer an seinem Todestag alle Armen, die Arbeitsunfähigen, Waisen und Witwen der Umgebung ins Schloss kommen sollten, um dort mit allerlei notwendigen Alltagsgegenständen und Nahrungsmitteln, mit Mehl, aber auch Speck und Fleisch, versorgt zu werden. Der Ritter von Bartensleben habe sein Erbe

zudem, so fährt die Legende fort, mit einem Fluch belegt. Sobald nämlich einer seiner Nachfolger seinen Wunsch missachten und den Armen diese Fürsorge vorenthalten würde, so werde er sich bitter und auf wundersame Art an ihm rächen. Über viele Jahre hat sich der Legende nach ein jeder derer, die ihm als Schlossherren folgten, an seinen Willen gehalten. Als einer seiner Nachfolger dies jedoch unterließ, sei unverzüglich ein namenloses Grauen über das Schloss und seine Bewohner gekommen, bis der völlig verschreckte Herr seine Missetat gesühnt und die mildtätige Tradition wieder aufgenommen habe.

Tatsächlich haben der Wunsch Hans' des Reichen und das daraus entstandene Märchen ihre Spuren hinterlassen. Sie sind ein Teil des schlummernden Wilden Geistes von Wolfsburg geworden. Ob er wirklich schon vor Jahrhunderten einmal seine Ruhe unterbrach, um die Einhaltung des Testaments durchzusetzen, lässt sich nicht mit Sicherheit sagen. Ebenso unklar ist, ob er kurz nach dem Erwachen der Grund dafür war, dass erneut eine Stiftung für die Armenfürsorge in Wolfsburg ins Leben gerufen wurde. Im Jahr 2080 aber ist der Schlummer des Geistes unübersehbar nur noch ein sehr leichter – und ein Verstoß gegen den alten Willen des Ritters lässt ihn erwachen, um dessen Nachfolger mit Schrecken zu verfolgen, bis dass sie ihre Pflicht wieder erfüllen. Dass es die ursprüngliche Stiftung nicht mehr gibt und die neue eine laufende Unterstützung für die Armen der Stadt Wolfsburg bereitstellt, gehört dabei zu den Spitzfindigkeiten, von denen sich der Geist nicht bremsen lässt. Immerhin hat auch er selbst sich mit Burg und Land verändert, ist zu einem Stadtgeist einer modernen Metropole geworden – und ob dieser Veränderung mit sich selbst noch nicht wieder ganz im Reinen.