

SCHATTENLOAD

DER MONATLICHE SHADOWRUN SPIELMATERIAL-DLC / JANUAR 2019

WILLKOMMEN ZUM SCHATTENLOAD

Seit Januar 2013 liefert der NOVAPULS allmonatlich Ingame-News aus den deutschen Plexen. Das sind bis heute 71 Ausgaben inkl. 23 vierseitigen Extra- und Megapulsen.

Gerne hätten wir darüber hinaus auch regelmäßig neues Gratis-Spielmateriale angeboten: Einen Leiter der Konzernsicherheit als Antagonist für den nächsten Run, ein neues „Schnell & Dreckig“ mit Gebäudeplan plus Abenteuer-Idee, eine Bar, die ebenso in Hamburg wie in HongKong stehen könnte, eine neue Knarre, eine Gang mit Verbindungen zur Organmafia, ein kompaktes Szenario für den spontanen Spielabend, mehr „Kurz & Knackig“-Zufallstabellen und 36-Dinge-Listen.

Genau dafür gibt es jetzt die passende Gelegenheit: Die deutsche Timeline galoppiert aktuell den amerikanischen Quellenbüchern etwas davon. Was schwierig ist, da Ereignisse in der ADL ja auch von Entwicklungen in den US-Releases abhängig sind.

Darum nutzen wir die ohnehin nötige „Novapuls-Pause“ für einen Versuchsballon: Den SCHATTENLOAD als monatlichen Spielmaterial-Download für alle deutschen SR5-Runden. Egal, was euer Plex ist. **VIEL SPASS DAMIT!**

SCHNELL & DRECKIG 07

SLUPINSKI TRANSPORTE

HINTERGRUND :: Agnieszka Slupinski ist eine elfische Schieberin (und Straßenhexe) mit großen Plänen. Mit Hilfe der „Wykopać“ Ork-Bikergang versucht sie, das Geschäft anderer Schieber zu übernehmen, indem sie deren Transporte überfällt. Die geraubten Waren bietet sie den Bestohlenen gegen ein hohes Lösegeld an. Diesen bleibt somit nur die Wahl, Miese zu machen oder die Kunden zu enttäuschen (plus Miese zu machen). So oder so wird die Konkurrenz aus dem Markt gedrängt. Nicht zurückgekaufte Ware verschiebt Agnieszka über ein kleines Lager am örtlichen Freihafen an ihre eigenen Kunden in der erweiterten Plexregion.

LOCATION :: Das Warenlager liegt in einem gesichtslosen Gebiet heruntergekommener Lagerhäuser und aufgegebener Industriebaracken am Ufer eines schiffbaren Nebenkanals, weitab lästiger Polizeikontrollen oder Hotspots irgendwelcher großer Verbrechensorganisationen. Praktischer Weise ist das HQ der Bikergang direkt nebenan - die versifftete Biker Bar „Outpost“ mit jeder Menge USA-Nostalgie, an die Decke genagelten Cowboy Boots und ständiger Anwesenheit von 3W6+5 Ork-Bikern [*Ganger SR5 S.382, jeder 3. Biker ist von den Werten her „Anführer“*] sowie 3W6 von deren Familienmitgliedern [*Schläger SR5 S.381*].

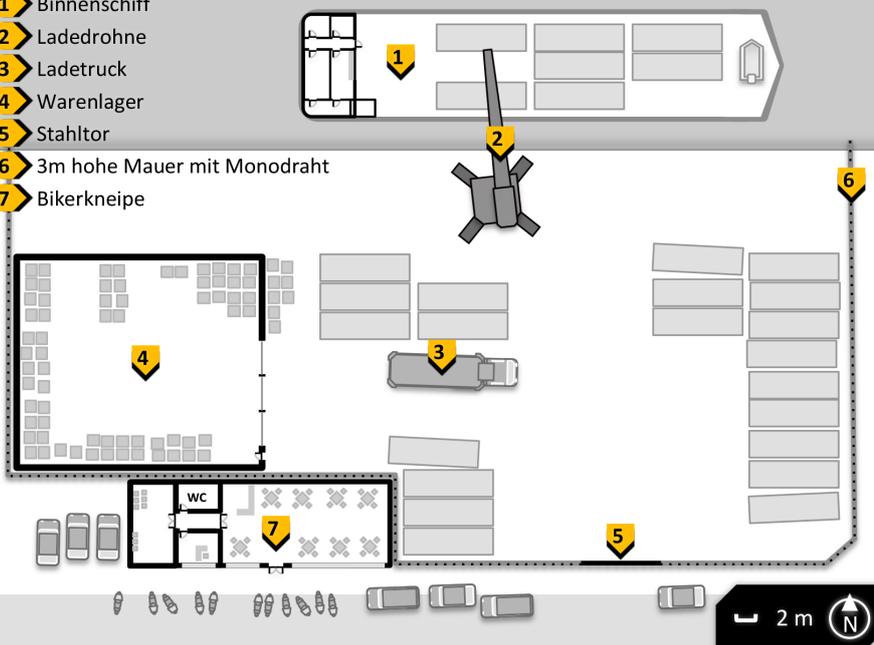
EINSTIEG :: Natürlich kann irgendein Schieber die Runner anwerben, um geraubte Ware wiederzubeschaffen. Interessanter ist es aber, wenn dem Schieber der Runner eine wichtige (teure, schwer zu beschaffende, eilige) Bestellung der Charaktere(!) abhandeln kam.

BEINARBEIT :: Agnieszka hat den Schieber zwar „anonym“ kontaktiert, um das Lösegeld zu erpressen, dennoch dürfte es nicht besonders schwer sein, die „Wykopać“-Biker oder die Serie von Überfällen auf diverse kleinere Schieber zu Agnieszka bzw. der Bikerkneipe und dem benachbarten Lager zu verfolgen.

DER RUN :: Machen die Runner am Hafen Ärger, bekommen sie es schnell mit den Bikern zu tun, die nur 3W6 Minuten später Verstärkung weiterer 2W6+4 Biker erhalten. Besser ist es daher, ungesehen in das Gelände einzudringen, die Kisten aus dem Warenlager [4] in den Ladetruck [3] oder ein Wasserfahrzeug der Runner bzw. das Schlauchboot an Bord von [1] zu verladen und abzuhausen (im Fall des Trucks besser, nachdem das Tor geöffnet wurde [*Magschloss 4 mit Tastatur*]). Gegner der Runner auf dem Gelände ist vor allem Agnieszkas Rigger „Bogus“ [*SR5 S.125*], der allerdings zu Beginn des Runs an Bord des Frachters „Frajera“ [1] schläft bzw. Trid guckt o.ä. Auf dem Gelände patrouilliert derweil Frajers Steel Lynx und 4 Kanmushi-Drohnen im Lager [4]. Außerdem stehen abgeparkt auf den Containern zwei Nissan Roto-Drohnen als „Überwachungskameras“. Die riesige Läufer-Ladedrohne [2] [*Illu Reiseführer Hamburg S.6, Werte: Handling 3, Rumpf 16, Panz. 8, Pilot 3, Rest 1*] ist aktuell im Standby, kann aber von Frajer als Ablenkung oder zum Versperren der Ausfahrt genutzt werden (oder von einem findigen Decker, um das Team über die Grenzmauer [6] zu heben). Nicht zuletzt wird das Innere des Lagerhauses von 4 Bikern (3x Defiance T-250 Shotgun, 1x AK-97 Sturmgewehr, Waffenskill je 3) bewacht. Plus Agnieszka [*SOTA:ADL S.145*], falls Sie den Run erschweren wollen.

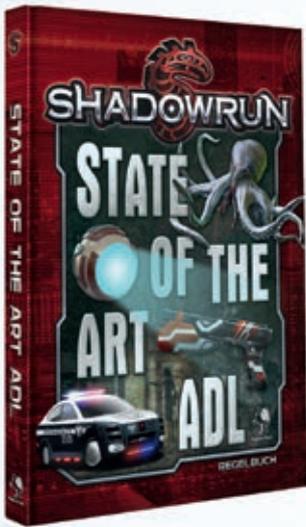
DAS WARENLAGER

- 1 Binnenschiff
- 2 Ladedrohne
- 3 Ladetruck
- 4 Warenlager
- 5 Stahltor
- 6 3m hohe Mauer mit Monodraht
- 7 Bikerkneipe



TIPP: Die Teile eins bis sechs der „SCHNELL & DRECKIG“-Reihe gibt es jetzt gratis auf DriveThru.

SHADOWRUN



STATE OF THE ART ADL

Die Allianz Deutscher Länder ist ein Land voller Möglichkeiten. Hier tummeln sich Waffenhersteller, Fahrzeugkonstrukteure, Drohnenbauer, Taliskrämer und Critterzüchter. Und von all diesen Konzernen schwimmen Produkte nicht nur auf den offenen Markt, sondern auch in die Schatten, wo Runner sie zu ihrem neuesten Spielzeug erwählen. State of the Art ADL enthält neue Waffen, Fahrzeuge, Drohnen, Chemikalien, magische Gruppen, Schutzgeister, Critter, Modetrends - zusammen mit Beschreibungen der Produzenten, illegalen Märkte und von vielem mehr.



MEHR SHADOWRUN UNTER:

WWW.SHADOWRUNS.DE

PDF-VERKAUF UNTER:

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

TOPPS



Pegasus Press

CATALYST
game labs



MEHR UNTER TINYURL.COM/RUNNERGEAR