

SHADOWRUN®

NETZGEWITTER



Pegasus Press

INHALT

EINLEITUNG	5	Die Handlung im Überblick	36
ÜBERSICHT	7	Szene 1: Am Anfang	36
Die Protagonisten	7	Szene 2: Der Herr des Elektroschrotts	37
Das große Geheimnis	12	Szene 3: Der erwartete Einbruch	39
Die Shader - eine Fraktion für dich	12	Szene 4: In der Falle	40
REGEL-ERLÄUTERUNGEN	15	Szene 5: Der Verräter	42
Beinarbeit	15	Nach dem Abenteuer	43
Reputation und Fahndungsstufe	15	Hauptdarsteller	44
Die Kabelmatrix	16	AKT 1 - ELMSFEUER	
WILLKOMMEN IM CALIGARIKIEZ	18	SIRENENGESANG	46
Der Caligariplatz	20	Aufhänger	46
Die Weiße Spitze	22	Schauplätze	46
Im Stirnerhaus	23	Der Job	48
Hinter den Kulissen	26	Nach dem Abenteuer	53
36 Kiezbewohner	28	Hauptdarsteller	53
PROLOG - WETTERLEUCHTEN		KIEZGESCHICHTEN	56
GESCHÄFTLICHE ANGELEGENHEITEN	35	Aufhänger	56
Hintergrund	35	Schauplätze und Hauptdarsteller	57
		Die Jobs	57
		Nach den Abenteuern	61

SPRÜHENDE FUNKEN

Aufhänger	62
Schauplätze	62
Der Job	63
Nach dem Abenteuer	65
Hauptdarsteller	66
Besondere Anmerkungen	66

IST DAS SCHROTT ODER KANN DAS WEG?

Aufhänger	67
Schauplätze	67
Der Job	67
Nach dem Abenteuer	68
Hauptdarsteller	71
Besondere Anmerkungen	72

STADTRUNDFAHRT

Aufhänger	73
Schauplätze	73
Der Job	73
Nach dem Abenteuer	74
Hauptdarsteller	76

DER TRAUM IST AUS

Aufhänger	77
Schauplätze	77
Der Job	78
Nach dem Abenteuer	80
Hauptdarsteller	81
Besondere Anmerkungen	82

TEMPELHOF SUBORBITAL

Aufhänger	83
Schauplätze	83
Die Opposition	83
Der Job	84
Nach dem Abenteuer	84
Hauptdarsteller	88
Besondere Anmerkungen	88

DRACHENAUGE

Aufhänger	89
Schauplätze	89
Der Job	90
Nach dem Abenteuer	91
Hauptdarsteller	93
So nicht, Freunde!	94

SPLITTER

Überblick	94
Szene 1: Flammentod	94
Szene 2: Lichtsucher	95
Szene 3: Alle Wege führen nach Rom	96
Szene 4: Die letzten Meter	99
Szene 5: Explosion	101
Szene 6: Flucht aus Waldstadt	102
Epilog	103
Nach dem Abenteuer	104
Hauptdarsteller	105

AKT 2 - DATENBLITZE**ZERSPLITTERT**

Hintergrund	107
Die Handlung im Überblick	107
Ein neuer Anfang	108
Splitter 1 - Die Uhr	109
Splitter 2 - Kunstobjekt	110
Splitter 3 und 4 - RFID-Chip und Soykaff	111
Splitter 5 und 6 -	112
Die Kirche und Matildas Puppe	112
Splitter 7 - Das Zimmer im alten Motel	114
Epilog - Zusammenschluss	115
Nach dem Abenteuer	115

WIE EIN UHRWERK

Aufhänger	116
Schauplatz	116
Der Job	117
Nach dem Abenteuer	120
Hauptdarsteller	120

ES WERDE LICHT

Aufhänger	122
Schauplätze	122
Der Job	123
Nach dem Abenteuer	126
Hauptdarsteller	126
Besondere Anmerkungen	126

RATTE FÜR TISCH EINS

Aufhänger	127
Schauplätze - Kneipen und Besitzer	127
Der Job	129
Nach dem Abenteuer	132
Besondere Anmerkungen	132

HIER KOMMT DIE KAVALLERIE

Aufhänger	133
Schauplätze	133
Der Job	134
Nach dem Abenteuer	136
Hauptdarsteller	136
Besondere Anmerkungen	137

SYSTEMUPDATE

Aufhänger	138
Schauplätze	138
Der Job	139
Nach dem Abenteuer	141
Hauptdarsteller	142
Besondere Anmerkungen	143

DRAHTSEILAKT

Aufhänger	144
Schauplätze	144
Der Job	146
Nach dem Abenteuer	149
Hauptdarsteller	150

AKT 3 - ZYKLON

SPEEDDATING

Szene 1: Kristallkinds letzter Wunsch	152
Szene 2: Vorbereitungen	153
Szene 3: Rundreise	154
Szene 4: Showdown	158
Nach dem Run ist vor dem Run	159
So viel Zeit muss sein	159
Hintergrund	160

REINE ENERGIE

Aufbau dieses Runs	162
Szene 1: Sturmböen	162
Szene 2: Erste Blitze	164
Szene 3: Peitschender Regen	165
Szene 4: Wasser im Keller	167
Szene 5: Blitzeinschlag	167
Szene 6: Apex' Erwachen	168
Nach dem Abenteuer	169

EPILOG UND ANHANG

LICHT AM HORIZONT

Windstille	171
Nachbeben	172

PERSONEN DER HANDLUNG

Willkommen im Caligarikiez	173
Geschäftliche Angelegenheiten	175
Sirenengesang	175
Sprühende Funken	177
Ist das Schrott oder kann das weg?	178
Stadttrundfahrt	179
Der Traum ist aus	180
Tempelhof Suborbital	180
Drachenaugen	181
Splitter	181
Zersplittert	183
Wie ein Uhrwerk	183
Es werde Licht	186
Ratte für Tisch eins	186
Hier kommt die Kavallerie	186
Systemupdate	187
Drahtseilakt	188
Speeddating	189
Faktionen	189
Fahrzeuge & Drohnen	194

PLÄNE

Handouts	196
----------	-----

IMPRESSUM

Texte: Christian Götter, Tobias Hamelmann, Melanie Helke, Daniel Jennewein, Christian Paschke, Benjamin Plaga, Frank Plenert, Andreas „AAS“ Schroth

Redaktion: Frank Plenert, Tobias Hamelmann

Illustrationen: Felix Mertikat, Andreas „AAS“ Schroth, (u.a.)

Grundrisse: Andreas „AAS“ Schroth

Coverbild: Andreas „AAS“ Schroth

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout: Tobias Hamelmann

Lektorat: Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga, Frank Plenert

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Design: Matt Heerdt

Danksagung: Danke an die gesamte SR-Redaktion für Inspiration, Mitentwicklung und stetiges Weiterdenken des Metaplots, aus dem letztlich diese Kampagne geboren wurde. Danke an Mike Krzywik-Groß, der mit seinem Roman *Alter Ratio* einigen Protagonisten schon ein Gesicht gab. Und Danke an die alle SR-Fans: Ohne euch wären die Schatten nur dunkel und kalt.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2020 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.

ISBN 978-3-96928-011-9



Druck und Bindung: Opolgraf
Besuchen Sie uns im Internet:
WWW.SHADOWRUN6.DE
WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE





EINLEITUNG

Du hältst einen Kampagnenband in den Händen, der dich ins Berlin des Jahres 2081 führt, aber seine Wurzeln in der Geschichte dieser vielfältigen und anarchischen Stadt hat.

Im Zentrum stehen drei künstliche Intelligenzen, deren Heimat die Berliner Matrix ist: Apex, Bethal und Kristallkind. Sie alle verfolgen unterschiedliche Ziele, die am Ende auf ein gemeinsames Ziel hinauslaufen, und werden von den Aktivitäten Hedda Winters beeinflusst, die für Saeder-Krupp eine eigene Agenda verfolgt.

In der *Übersicht* findest du Informationen zu den Protagonisten und ihren Zielen. Die Protagonisten begleiten die gesamte Kampagne und sind die Motivation hinter den Aufträgen, die die Runner bekommen.

Diese Kampagne führt die Shader ein – eine Fraktion die du als Werkzeug verwenden kannst. Mit den Shadern kannst du ergänzend in die beschriebene Handlung eingreifen. Wie wir uns das vorstellen, erklären wir im Abschnitt *Die Shader – eine Fraktion für dich*.

Wir haben uns außerdem erlaubt, einige **Regelvorschläge** zu machen. Diese betreffen die alte Kabelmatrix, den Umgang mit Beinarbeit und andere Details. Außerdem legen wir dir nahe, den Fortschritt der Runner und die Aus-

wirkungen ihrer Handlungen auf ihr Umfeld mithilfe des **Reputations- und Fahndungsstufenkonzepts** (SR6, S. 235) nachzuhalten. Die Kampagne läuft auf ein Finale hinaus, in dem die Runner Freunden wie Feinden wieder begegnen werden.

Im Kapitel *Willkommen im Caligarikiez* stellen wir den zentralen Schauplatz der Kampagne vor. Die Runner werden enge Bindungen zu den Bewohnern knüpfen und immer wieder hierher zurückkehren, da der Kiez für den Verlauf der Handlung ihre Heimat auf Zeit ist. Auf die Informationen in diesem Kapitel werden wir oft zurückkommen.

Als Einstieg in die Kampagne haben wir den Prolog *Wetterleuchten* vorgesehen. In *Geschäftliche Angelegenheiten* werden die Runner den Caligarikiez und das Kristallkind kennenlernen, dem sie einen Gefallen tun können.

Mit dem ersten Akt *Elmsfeuer* beginnt eine Serie von Runs, die die Pläne der verschiedenen KIs einläutet und in einer Katastrophe für Kristallkind endet. Den Anfang macht der Run *Sirenengesang*.

Im zweiten Akt *Datenblitze*, ab dem Run *Zersplittert*, sind die Runner gefordert, Kristallkind zu helfen, um die Krise zu überwinden, scheint

EIN WORT ZU REGELWERKEN UND QUELLEN

Dieser Band verwendet die Regeln des *SR6*-Grundregelwerks (*SR6*) sowie weitere *Shadowrun*-Regelbücher wie *Feuer frei* und Quellenbücher wie *Berlin 2080* und *State of the Art 2081* (*SOTA 2081*).

Die Handlung dieses Bands führt jedoch auch in die Geschichte Berlins zurück, die in älteren Publikationen beschrieben ist. Es ist für den Fortgang der Handlung nicht erforderlich, alte Quellen und Regelwerke zu bemühen, aber wenn du Quellen wie *Shadowrun 2050* (ein *SR5*-Regel-/Quellenbuch) griffbereit hast oder Wissen um die Matrix 1.0 oder die Ereignisse um den *Drachenfall* (Dragonfall) besitzt, dann benutze sie gerne. Auch Quellen, die du auf unserer Homepage www.shadowrun6.de findest, kannst du gerne verwenden.

doch allein sein Handeln alles zu einem guten Ende führen zu können.

Im finalen Akt *Zyklon* werden die KIs die Entscheidung herbeiführen, getrieben durch ihre Pläne und äußere Einflüsse. Die Handlung wird in einem großen Finale kulminieren und die Matrix Berlins auf Jahrzehnte verändern. Die Runs *Speeddating* und *Reine Energie* hängen zusammen und bilden diesen Akt.

In *Licht am Horizont* schließt der Epilog die Kampagne für Spieler und Spielleiterin ab.

Im letzten Kapitel, *Personen der Handlung*, haben wir versucht, alle Protagonisten und relevanten Nichtspielercharaktere (NSC) zusammenzufassen, um dir eine Übersicht und Werte zu geben, die du in den Runs verwenden kannst. Viele der NSC werden mehrfach auftauchen. Es bietet sich also an, sich zu notieren, wie sich die Haltung dieser NSC zu den Runnern im Laufe der Kampagne verändert, und ob bestimmte NSC zu Connections für die Runner werden.

Es ist unmöglich, den Verlauf der Kampagne für jede Spielerunde vorherzusagen. Die Runs bauen thematisch aufeinander auf. Wenn euch eine Handlung nicht zusagt, dann löst den Run anders. Lass ihn eine andere Gruppe durchführen, die die Ereignisse auslöst. Alle Runs werden passieren und die entsprechenden Folgeereignisse auslösen, auch wenn ihr sie nicht oder nur abgewandelt spielt.

Die Runs *Geschäftliche Angelegenheiten* und *Sirenengesang* starten die Handlung. Der Run *Splitter* ist der Wendepunkt. In den Runs *Speeddating* und *Reine Energie* finden alle Fäden zusammen, und die Handlung strebt ihrem Höhepunkt entgegen.

Natürlich freuen wir uns sehr, wenn ihr alle Runs spielt und die gesamte Handlung der Kampagne im Spiel genießt.

Viel Spaß dabei!



SCHLACHTKREUZER



ÜBERSICHT

DIE PROTAGONISTEN

FRAKTION APEX

APEX

Apex war als Werkzeug Lofwyr's für Spionage und Unterminierung gedacht. Als der Große Drache merkte, dass sein Werkzeug begann, sich ihm zu entziehen, ließ er es fallen und versuchte, Apex zu vernichten. Stattdessen gelangte die KI in den Besitz von Adrian Vauclair, der sie an seine Einrichtung in Harfeld band und als lokale Sicherung gegen Eindringlinge nutzte.

2053, als Teil des „Drachenfalls“, des endgültigen Todes von Feuerschwinge und Vauclair's recht kühnen Plans zur Vernichtung aller Drachen, erlangte Apex seine Freiheit und entfloh in das Berliner Gitter.

Hier richtete er sich ein und begann, den für ihn faszinierenden Status F zu schützen und mit seinen Fähigkeiten als Manipulator die verschiedenen Gruppen der Anarchie zu lenken, zu schubsen und mit Denkanstößen zu leiten, um den Fortbestand des Systems zu sichern. So konnte die Anarchie Operation Zebra überstehen, die darauffolgende Einkesselung, so kamen die Anarchos an die mysteriöse Lieferung russi-

scher Militärtechnik, und so gelang es auch, das chaotische System daran zu hindern, sich selbst zu verzehren.

Wenige Jahre nach dem Scheitern der Eroberung Berlins 2055 entdeckte Saeder-Krupp Prime ein Muster, das auf eine verborgene, viele Akteure beeinflussende und proaktiv handelnde Macht hindeutete, die gegen die Konzerne wirkte. Allerdings unterband Lofwyr selbst – aus ungeklärten Motiven – die Aufdeckung dieses Masterminds.

Den Crash konnte Apex in dem von der Matrix abkoppelbaren alten Berliner Kabelnetz überdauern. Seitdem hat er dieses Netz massiv ausgebaut, unter Zuhilfenahme Dutzender Tarnfirmen und Strohmannen. Und er scheint irgendeinen langfristigen Plan zu verfolgen. Zumindest 2053 war sein Endziel die Unterwerfung der gesamten Matrix.

Apex ist die erste KI der Sechsten Welt. Seine Erschaffung geht auf ein Projekt Lofwyr's für Matrixkriegsführung zurück. Damit entstand Apex noch vor Morgana, und sogar vor Mirage. Apex ist auch die Einzige der drei KIs, die den Zweiten Crash überlebt hat.

Apex ist in der Lage, die Persönlichkeit eines Deckers (oder anderen Matrixusers, der mit heißem Sim in der Matrix unterwegs ist) zu