

Zusatzinformationen und -inhalte	46	Handlung	86	AKT 4 - PRESTO	116
Allgemeine Handouts	48	Szene 1: Das Treffen	87	Die Ausgangslage	117
DIE BRÜDER	49	Szene 2: Vorbereitung	88	Die Runner	117
Beeilung!	49	Szene 3: Vorhang auf und Bühne frei	90	Die Stimmung	117
Szene 1: Zu spät	49	Szene 4: Déjà-vu	92	Worauf es hinausläuft	117
Szene 2:		Szene 5: Abbau	93	EINLEITUNG	118
Leiche im Kofferraum	51	Szene 6: Epilog	94	Wie dieser Akt gedacht ist	118
Szene 3: Verfolgungsjagd	53	Nach dem Run	94	Ablauf	119
Nach dem Run	53	Hauptdarsteller	95	FOULSPIEL	120
Handout:	54	ABENTEUERVORSCHLÄGE	98	Die Handlung im Überblick	120
WHO LET THE DOGS OUT?	55	Abwerbungen	98	Szene 1: Der Auftrag	120
Die Handlung im Überblick	55	Geschmierte Polizei	100	Szene 2: Informationsbeschaffung	121
Szene 1: Der Auftrag	56	Syndikate	102	Szene 3: Vorsichtiger Vorstoß	122
Szene 2: Die Aufklärung	57	AKT 3 - INTERMEZZO	104	Szene 4: Den Spieß umdrehen	124
Szene 3: Hundefänger	60	Die Ausgangslage	105	Abschluss des Runs	125
Szene 4: Hundesitter	61	Die Runner	105	Handouts	125
Szene 5:		Die Stimmung	105	NEUSTART	126
Der Geiseltausch	63	Worauf es hinausläuft	105	Die Handlung im Überblick	126
Nach dem Run	64	ALTA COMMISSIONE	106	Szene 1: Der Auftrag	126
Handouts	64	Hintergrund	106	Szene 2: Rückkehr in die Hundehütte	127
WOLFSZÄHNE	65	Die Handlung im Überblick	106	Nach dem Run	128
Hintergrund	65	Szene 1: Ankunft	107		
Die Handlung im Überblick	65	Szene 2: Das Bankett	108		
Szene 1: Der Auftrag	66	Szene 3: Aufenthalt	110		
Szene 2:		Szene 4: Abschlusssessen	114		
Ruhe vor dem Sturm	68	Nach dem Abenteuer	115		
Szene 3: Razzia!	69				
Nach dem Abenteuer	73				
PIZZAKRIEG	74				
Hintergrund	74				
Die Handlung im Überblick	74				
Auftrag 1:					
Die Suppe versalzen	75				
Auftrag 2: Außendienst	76				
Auftrag 3: Dicke Luft	78				
Auftrag 4: Pronto, Pronto	80				
Auftrag 5:					
Heiße Kartoffel	82				
Nach dem Abenteuer	84				
SPUR DES GELDES	85				
An die Spielleitung	85				



DER FLUCH DES ERFOLGS	129	Szene 1: Der Auftrag	140	DER GLÜCKSBINGER	158
Die Handlung im Überblick	129	Szene 2: Handwerk hat goldenen Boden	141	Der Auftrag	158
Szene 1: Spielzüge	129	Nach dem Run	142	Karma und Konsequenzen	160
Szene 2: Is was, Doc?	132	DIE BÄREHÖHLE	143	EPILOG	161
Szene 3: Was in den Schatten lauert	134	Die Handlung im Überblick	143	Das Spiel	161
Nach dem Run	134	Der Auftrag	144	Fin	163
Handout	135	Nach dem Run	146	ANHANG	164
Hauptdarsteller	135	GASTFREUNDSCHAFT	147	STADTKRIEG	165
TRANSMISSION INTERRUPTED	136	Auf einen Blick	147	S-K Centurios Essen	165
Die Handlung im Überblick	136	Die Beauftragung	147	Horizon	
Szene 1: Der Auftrag	136	Das Sports Hotel	148	Coordinators	169
Szene 2: Stromausfall	138	Nach den Runs	151	PERSONEN DER HANDLUNG	173
Abschluss des Runs	139	Plotidee 1: Randle, o-ho!	151	Generische Mafiosi	173
DAS FUNKLOCH	140	Plotidee 2:		Generische	
Die Handlung im Überblick	140	Under Pressure	152	Gesetzeshüter	177
		Plotidee 3: Eine Verbindung schaffen	154	Sonstige NSC	179
		Plotidee 4:		Namhafte Individuen	180
		Katerstimmung	155		

IMPRESSUM

Texte: Lars Blumenstein, Christian Götter, Michael Grassl, Melanie Helke, Daniel Jennewein, Christian Paschke, Frank Plenert, Niklas Stratmann

Redaktion: Frank Plenert

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

Grundrisse: Andreas „AAS“ Schroth

Coverbild: Andreas „AAS“ Schroth

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout: Tobias Hamelmann

Lektorat: Benjamin Plaga, Frank Plenert

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Design: Matt Heerdt

Danksagung: Danke an das großartige Autorenteam für das tolle Buch. Endlich kehrt wieder Frieden ein in die Familie an Rhein und Ruhr. Zumindest zeitweise. Und endlich kann sich einer der Lieblingsspielcharaktere des Chefredakteurs zur Ruhe setzen, der eh schon lange nicht mehr auf dem Spieltisch lag, sondern im Metaplot verschwunden war. Good Bye, Jacko. Und Dank an Dirk „irgendwas ist ja immer“.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2021 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 978-3-96928-030-0



Druck und Bindung via GrafikMediaProduktion

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press



EINLEITUNG

Du hältst einen Kampagnenband in Händen, der dich in den Rhein-Ruhr-Plex des Jahres 2082 führt, mitten in den Konflikt der deutsch-italienischen Mafia.

Der seit mehr als einem Jahrzehnt schwelende Streit um die Leitung der Mafia steht kurz vor der Entscheidung. Nach dem Attentat auf Don Lupo Gasperi durch Nicola Canoretti in Stuttgart war klar, dass Don Lupos Tochter Michaela Semenzato das Attentat, wenn nicht befahl, so doch guthieß. So kam sie als Donna Michaela 2080 an die Spitze der deutsch-italienischen Mafia. Dort nahm sie ihre aggressiven Expansionspläne wieder auf, die Don Lupo ihr stets untersagt hatte. Der totgeglaubte Don Lupo jedoch kann dies nicht akzeptieren, und das Ringen um die Zukunft der Mafia beginnt.

Die Kampagne beginnt mit einer Übersicht des Konfliktes. Hier setzen wir die wichtigsten Ereignisse der Vergangenheit in einen Kontext zur Unterwelt des Rhein-Ruhr-Plexes (RRP) und stellen die Protagonisten vor.

Die Handlung erstreckt sich über vier Akte.

In Akt 1 – *Andante* agiert Don Lupo noch verdeckt und heuert die Runner an, um die Geschäfte seiner Tochter zu stören. Sein Ziel

ist es, den Boden für den Konflikt zu bereiten. In den Runs *Überfall am Rhein*, *Die Höhle des Löwen* und *Leonardo* machen die Runner erste Erfahrungen mit der Mafia und lernen die wichtigsten Akteure kennen.

In Akt 2 – *Allegro* eskaliert der Konflikt zu einem offenen Mafiakrieg. Wieder greift Don Lupo auf die Runner zurück, um im Konflikt mit seiner Tochter bestehen zu können. Dies wird in den Runs *Die Brüder*, *Who let the dogs out?*, *Wolfszähne* und *Pizzakrieg* teils humorvoll, teils todernst dargestellt. Der Run *Spur des Geldes* führt die Runner gar nach Groß-Frankfurt, um in einem nicht alltäglichen Szenario die Geldgeschäfte der Mafia zu beeinflussen.

Akt 3 – *Intermezzo* ist insofern eine Besonderheit, als er keine klassischen Runs enthält. Die Runner werden als Leibwächter und Berater aufseiten Don Lupos Teilnehmer eines Treffens der Mafiafamilien, zu dem die mächtige Alta Commissione eingeladen hat. Ziel ist es, den Mafiakrieg zu beenden.

In Akt 4 – *Presto* haben die Runner einen straffen Zeitplan und mehr Arbeit als Zeit, gilt es doch, ein Stadtkriegsspiel zu manipulieren. Mitten in den 2082er Stadtkriegsweltmeister-

schaften, die im Rhein-Ruhr-Plex ausgetragen werden, soll ein Spiel als Gottesurteil den Mafiakrieg entscheiden. Und bald ringen Donna Michaela und Don Lupo, die Konzerne Saeder-Krupp und Horizon, die Teams der S-K Centurios und der Horizon Coordinators sowie die Runner mit allen Mitteln um den Ausgang einer Sportveranstaltung.

In **Fin** erfahren die Runner, wie der Konflikt ausgeht und wer die deutsch-italienische Mafia zukünftig führen wird.

Im Anhang zum **Stadtkrieg** haben wir Informationen zur Meisterschaft und zu den beiden

Teams zusammengetragen, um die es in diesem Band geht.

Die Nichtspielercharaktere (NSC) finden sich am Ende des Bands im Kapitel **Personen der Handlung**. Viele tauchen mehrmals in der Kampagne auf, sodass du sie nicht mühsam aus dem Text eines Runs herausuchen musst.

Neben den ausgearbeiteten Runs haben wir auch einige Sandboxes eingefügt. Wir hätten großen Spaß daran, wenn du diese Ideen **nutzt**, um den Konflikt in noch mehr Details **entstehen** zu lassen.

Viel Spaß beim Spielen!

