



SHADOWRUN[®]



IMPRESSUM

Autor: Rob McKittrick, Steven "Bull" Ratkovich

Chefredaktion: Jason M. Hardy

Art Direction: Brent Evans

Layout: Matt Heerdt

Illustrationen: Joel Biske, Echo Chernik, Gravato,
Fred Hooper, Jeff Laubenstein, Mark A. Nelson

Lektorat: Patrick Goodman, Jason M. Hardy, Matt Heerdt,
Philip A. Lee, Aaron Pavao, Russell Zimmerman

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Übersetzung: Manfred Sanders

Deutsches Lektorat: Benjamin Plaga

Layout: Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2014 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

TOPPS

CATALYST
game labs



Pegasus Press

TRITTBRETTFAHRER

DUNKELHEIT IN DER SMARAGDSTADT

Stöhnend setzte sich der Ork im Bett auf und schob die schwere Decke zurück. Sonnenlicht fiel durch die Fenster. Er tastete auf dem Nachttisch nach seiner Brille und schielte auf den Wecker: 8:55 Uhr. Verdrossen murmelte er etwas vor sich hin, dann kämpfte er sich mühsam aus dem Bett. Er war noch nie ein Morgenmensch gewesen und würde es auf seine alten Tage wohl auch kaum noch werden. Als er zum Bad tapste, zwitscherte sein Kommlink; das Icon zeigte einen lachenden Kojoten. Er schnitt eine Grimasse und nahm das Gespräch an.

„Johnny“, sagte der Ork mit ausdrucksloser Stimme. „Lass mich raten – du warst noch nicht im Bett.“

„Weißt du doch!“ Die Stimme am anderen Ende versuchte, fröhlich zu klingen. „War praktisch auf dem Weg, wollte mich aber nur mal kurz melden und hören, wie’s bei dir da draußen so läuft.“

„Alles bestens. Und Hölle noch mal – das Leben als Schieber ist ‘n wahres Eierschaukeln. Ich lehne mich zurück, führe ein paar Telefonate, treffe mich mit ein paar aufgeblasenen, großwahn sinnigen Jungrunnern und sehe zu, wie das Geld hereinkommt. Das ist um Längen besser, als ständig im Kugelhagel zu stehen.“

„Oder einen Drachen am Arsch zu haben“, antwortete Johnny. Es bereitete ihm offensichtlich Mühe, seine Stimme ruhig zu halten. „Oder von Insektengeistern gejagt zu werden. Oder ...“

„Okay, okay, das reicht. Ja. Es ist viel besser. Das sagte ich bereits.“ Ärger kroch in seine Stimme. „Es ist früh, und ich bin gerade erst aufgestanden, Chummer. Also, was willst du von mir?“

„Ich hatte eine Vision. Massenhaft Blut und Maya-Symbole.“

„Hast du wieder die Friedens... Oh, Moment. Ich bekomme gerade einen anderen Anruf, scheint wichtig zu sein. Bin gleich wieder da.“ Der Ork legte Johnny in die Warteschleife und nahm den Anruf auf der anderen Leitung an. „Hoi Tosh, was gibt’s?“ Er hörte der Stimme am anderen Ende einige Minuten zu, dann legte er wütend auf. Sein Blutdruck stieg, er stolperte ein paar Schritte rückwärts und setzte sich auf die Bettkante.

„Bull?“, kam Johnnys Stimme über das Kommlink. „Bist du noch da? Ich glaube, wir wurden getrennt.“

„Ich bin noch da, Johnny“, antwortete Bull mit einem wütenden Unterton in der Stimme. „Das war ein Freund. Es ... er ...“

Bulls Stimme brach, Schweiß tropfte ihm vom Gesicht.

„Er ist zurück.“ Er machte eine kurze Pause. „Wieder einmal!“



DIE MISSION IM ÜBERBLICK

Aller guten Dinge sind drei. Der Mayakiller ist wieder da – drei Jahre nach seinem letzten Auftauchen und seiner Exekution durch MacCallisters Frau. Diesmal handelt es sich bei den Ermordeten um Leute, die an den Ermittlungen um den Nachahmungstäter beteiligt waren.

Der Mörder ist in Wirklichkeit eine heruntergeladene KI von Shawn Walker, der einen „Wirtskörper“ mittels seiner Nanoware infiziert hat. Er hat den Körper von Gus „Highspeed“ Torrence, einem orkischen Mechaniker mit einer Vorliebe für Nanotech, übernommen. Der Mayakiller machte sich sofort auf die Suche nach den Leuten, die für seinen Tod verantwortlich waren. Der erste Mord bleibt unbemerkt; die zweite Tote ist eine Reporterin, die im alten Wahlkampfbüro der „Antrag 23“-Kampagne getötet wird. Die Angelegenheit spitzt sich sehr schnell zu und entwickelt sich zu einem Wettlauf gegen die Zeit und gegen Knight Errant. Nachdem die Runner sich mit ihrem Schieber und Tosh Athack, ihrer Kontaktperson bei Knight Errant, getroffen haben, fällt einer von Toshs Mitarbeitern dem Mörder zum Opfer. Das stachelt Knight Errant natürlich dazu an, die Ermittlungen zu beschleunigen. Die Runner müssen herausfinden, wer die Morde begeht und warum. Die ersten Spuren, auf die sie stoßen, scheinen keinen Sinn zu ergeben ...

SZENE 1: DER ANRUF

AUF EINEN BLICK

Seit zwei Wochen heizt eine neue Mordserie die Gerüchteküche an: Angeblich ist der berüchtigte Mayakiller wieder da. Mit nur einem Telefonat werden die Runner in die Suche nach dem Mörder hineingezogen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wenn die Runner MacCallister nicht als Connection haben, lesen Sie ihnen Folgendes vor:

Euer Schieber ruft dich an. „Du siehst aus, als hättest du eine harte Nacht hinter dir“, begrüßt er dich grinsend. „Hör zu, ich habe da einen Freund, der Hilfe braucht. Ihr trefft euch um neun Uhr im Big Rhino mit einem Mr. William MacCallister. Fragt an der Tür nach ihm. Und benehmt euch, dieser Bursche hat einen Haufen Beziehungen und – na ja, der Job ist was Persönliches. Er zahlt gut, wenn ihr ordentliche Arbeit liefert.“

Wenn die Runner MacCallister als Connection haben, lesen Sie ihnen Folgendes vor:

Es ist kaum neun, als dein Kommlink summt. Für dich als Shadowrunner bedeutet neun Uhr, dass du gerade mal seit zwei oder drei Stunden im Bett bist. Du bist versucht,

den Anruf der Mailbox zu überlassen, aber dann gehst du doch ran - es könnte sich ja um einen Job handeln. Am anderen Ende der Leitung siehst du den vertrauten roten Ork-Smile, das Icon eines Schiebers, mit dem ihr in der Vergangenheit schon zusammengearbeitet habt - MacCallister.

„Hoi Chummer. Ich weiß, es ist früh, aber ich muss mich sofort mit euch treffen. Kommt in einer Stunde zum Big Rhino in der Innenstadt.“

Normalerweise ist MacCallister ein sehr offener, freundlicher Ork, der keine Gelegenheit zum Plaudern auslässt; heute allerdings ist er ganz Business, und seine Stimme klingt schneidender als ein Mono-Katana.

HINTER DEN KULISSEN

MacCallister schickt eine kleine Datei mit, die die Adresse des Big Rhino enthält, an der Ecke Seneca Street und First Avenue. Das Restaurant ist berühmt für seine „authentische Orkküche“, die in „Orkportionen“ serviert wird. Außerdem befindet sich dort einer der beliebtesten Touristenzugänge zum Ork-Untergrund.

KEINE PANIK

Wenn die Runner noch nie mit MacCallister zu tun hatten, können Sie stillschweigend voraussetzen, dass sie zumindest von ihm gehört haben. Man sagt ihm nach, dass er Runner immer fair behandelt und für gewöhnlich offen und freundlich zu seinen Geschäftspartnern ist.

Wenn die Runner sich über den von MacCallister genannten Termin beschwerten, wird er ihre Bedenken mit einer Handbewegung abtun und ihnen 100 Nuyen allein dafür bieten, dass sie ihn treffen und sich anhören, was er zu sagen hat.

SZENE 2: DER AUFTRAG

AUF EINEN BLICK

Die Runner sind gebeten worden, sich mit William MacCallister im Big Rhino zu treffen. Er ist wütend, verstört und bei der Ankunft der Runner bereits auf dem besten Wege, sich komplett zu betrinken.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Im Big Rhino sieht es aus, als hätte sich hier gerade eine Thrillgang ausgetobt. Überall liegen Essensreste und Müll herum. Das Personal stellt umgeworfene Stühle und Sitzbänke auf, andere fegen zerbrochenes Glas und Porzellan zusammen. Nur noch wenige Gäste befinden sich im Restaurant, als ihr zur Oberkellnerin geht, einer attraktiven jungen Orkin. Sie entschuldigt sich für das Durcheinander und erklärt, dass man gerade den Frühstücksansturm hinter sich hat und noch beim Aufräumen ist.

William MacCallister sitzt an einem Tisch an der hinteren Wand. Vor ihm stehen drei leere Gläser, die riechen, als wäre einmal Alkohol darin gewesen, ein viertes hat er

gerade in Arbeit. Ihr geht zu ihm hinüber. Der Mann sieht ziemlich wütend aus. Er winkt euch zu sich, und sobald ihr euch gesetzt habt, kommt er sofort zur Sache.

HINTER DEN KULISSEN

Das Big Rhino ist in Seattle eine Institution. Es hat sich auf authentische Orkküche spezialisiert, außerdem befindet sich hier einer der öffentlichen Zugänge zum Ork-Untergrund. Die gesamte Einrichtung, auch die Möbel, ist für Ork- und Trolldimensionen gebaut worden, daher fühlen sich Angehörige anderer Metatypen hier oft ein wenig unterdimensioniert. Das Essen ist mächtig scharf, und es gibt eine beeindruckende Bierkarte. Die Spezialität des Hauses ist das Big Rhino Hard Cider, das in einem riesigen Krug serviert wird und reinhaut wie ein Preisboxer.

MacCallister hat keine Zeit für Nettigkeiten und erklärt den Runnern sofort, warum er sie so schnell treffen musste. Um 7:30 Uhr an diesem Morgen wurde die Leiche einer Elfe namens Eliza Murphy im alten Wahlkampfbüro der „Antrag 23“-Kampagne gefunden. Sie war eine Reporterin, die umfangreiche Recherchen über die Identität des letzten Mayakillers angestellt hatte. Sie schrieb einige wenig schmeichelhafte Artikel über ihn.

Auch dieser Mord sieht nach dem Werk des Mayakillers aus, eines Serienmörders, der Seattle über zwei Jahre lang in Furcht und Schrecken versetzte, bis er von Knight Errant getötet wurde, kurz nachdem der Konzern den Polizeivertrag für Seattle übernommen hatte. Drei Jahre später gab es eine neue Mordserie nach dem gleichen Muster; es war ein Nachahmungstäter, denn der originale Mayakiller war ja tot. Und vor zwei Wochen begannen neue Morde nach dem gleichen Schema. Die Gerüchteküche brodelt - angeblich handele es sich diesmal um einen wütenden Geist auf einem Rachezug oder um den Humanis Policlub, der sich für den Erfolg des Antrags rächen will.

MacCallister will, dass der neue Täter gefunden wird, er will wissen, warum die Morde wieder begonnen haben, und er will, dass der Täter zur Strecke gebracht wird. Er ist bereit, den Runnern 8.000 Nuyen pro Kopf zu zahlen. Die Runner können mit ihm verhandeln; jeder Nettoerfolg erhöht ihre Bezahlung um 250 Nuyen pro Nase (bis zu einer maximalen Erhöhung von 2.000 Nuyen). Dank seiner Wut, des Alkohols und der Tatsache, dass er den Job unbedingt erledigt haben will, hat MacCallister einen Würfelpoolmodifikator von -2 für diese Verhandlungsprobe. Wenn die Runner 4 oder mehr Nettoerfolge erzielen oder von sich aus die Sprache darauf bringen, bietet MacCallister ihnen zusätzlich noch einen Bonus von 2.000 Nuyen pro Person an, wenn sie den Täter lebend abliefern.

Wenn die Runner den Job angenommen haben, gibt MacCallister ihnen eine Datei mit Zugangscodes und einer Wegbeschreibung zum Wahlkampfbüro. Er gibt ihnen außerdem die Kontaktdaten von Tosh Athack, einem Knight-Errant-Ermittler. Die Runner müssen schnell handeln, um Informationen und Hinweise zu sammeln, und sollten sich dabei bemühen, Knight Errant immer einen Schritt voraus (und aus dem Weg) zu bleiben.

Des Weiteren erhalten die Runner eine Kopie eines Polizeiberichts über den ursprünglichen Mayakiller (s. **Spie-lerinformationen** am Ende des Buches), in dem erwähnt



wird, wie der Mörder bei seiner Verhaftung durch Knight Errant tödlich verwundet wurde.

Wenn die Spieler zuerst das Wahlkampfbüro aufsuchen wollen, machen Sie mit **Szene 3: Der Tatort** weiter. Wenn sie Tosh anrufen und sich mit ihm treffen wollen, geht es zu **Szene 4: Der fahrende Ritter**.

KEINE PANIK

Um die Mittagszeit muss man im Big Rhino nicht großartig mit Sicherheitsmaßnahmen, Wachleuten und dergleichen rechnen, aber das Personal besteht fast ausschließlich aus Orks, und nicht wenige von denen sind auf der Straße aufgewachsen. Wenn die Runner irgendwelchen Ärger machen, bekommen sie es mit einigen der Hilfskellner und Köche zu tun, es sei denn, sie fuchteln direkt mit ihren Knarren herum. Ein Kampf ist nicht empfehlenswert, denn sobald der PanicButton gedrückt wird, ist Knight Errant keine Minute später im Restaurant. Falls notwendig, verteidigen vier Hilfskellner und zwei Köche das Big Rhino. Knight Errant wird zunächst zwei Beamte entsenden, die nach dem Rechten sehen sollen, und anschließend ausreichend Verstärkung, falls die Lage eskalieren sollte (die Werte der KE-Polizisten finden Sie in **Szene 4: Der fahrende Ritter**).

MacCallister ist verzweifelt, aber auch seine Geduld hat Grenzen. Wenn die Runner sich zu lange beratschlagen oder mehr Geld verlangen, als ihre Verhandlungsprobe ihnen gewährt, geht er einfach weg und sucht sich ein anderes Team.

ORK-HILFSKELLNER									
PROFESSIONALITÄTSSTUFE 0									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
5	3	3	4	2	2	3	2	6	
Initiative	6 + 1W6								
Bewegung	x2/x4/+2								
Zustandsmonitor	11								
Limits	Körperlich 6, Geistig 3, Sozial 4								
Panzerung	0								
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Knüppel 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4								
Waffen	Improvisierter Knüppel [Knüppel Reichweite 1 Präz. 3 Schaden 7K DK -]								

ORK-KÖCHE									
PROFESSIONALITÄTSSTUFE 0									
K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
6	3	4	5	3	3	3	2	6	
Initiative	7 + 1W6								
Bewegung	x2/x4/+2								
Zustandsmonitor	11								
Limits	Körperlich 7, Geistig 4, Sozial 5								
Panzerung	0								
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Klingenwaffen 4, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 4, Wurfwaffen 3								
Waffen	Messer [Klingenwaffe Reichweite - Präz. 5 Schaden 6K DK -1]								

SZENE 3: DER TATORT

AUF EINEN BLICK

Die Runner untersuchen den Schauplatz des Mordes an Eliza Murphy im alten „Antrag 23“-Büro am Pioneer Square, wo es zu einer Begegnung mit einer örtlichen Gang kommt. Bei einer gründlichen Untersuchung des Büros können sie einige Spuren finden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Am Pioneer Square tobte früher einmal Seattles Nachtleben; heute findet man hier hauptsächlich verlassene Büros und wenig ansprechende Ladenfronten.

Viele Straßen verlaufen nur einen Block weit und enden dann, andere sind gar nicht klar markiert. Die meisten Leute, die in dieser Gegend arbeiten, sind SINlose, die einfach nur über die Runden kommen wollen. Alle Gebäude sehen gleich aus, und wenn man den Einheimischen Fragen stellt, macht man sie nur nervös.

Das Gebäude ist leicht zu erkennen. Polizei-Absperrband blockiert einen Teil des Gehwegs; auf den Treppenstufen sieht man eingetrocknetes Blut. Ein einsamer Wachmann steht vor dem Gebäude. Er nickt, als ihr euch nähert. „Man hat mir schon gesagt, dass noch mal jemand kommt.“



HINTER DEN KULISSEN

Auf ihrem Weg zum Tatort fallen die Runner einigen ansässigen Ladenbesitzern auf, die daraufhin die örtliche Gang, die Pioneers, benachrichtigen, um potenziellen Übergriffen auf ihre Privatsphäre zuvorzukommen. Die Gang wird sich zunächst auf Drohgebärden beschränken und den Runnern nahelegen, doch „bitte weiterzugehen“, da sie die Gastfreundschaft der hiesigen Geschäftsleute schon über Gebühr strapaziert haben.

Die einzige Information, die der Wachmann den Runnern geben kann, ist, dass niemand etwas gesehen hat. Der Mord wurde an diesem Morgen gegen 7:30 Uhr begangen, die Leiche wurde anschließend direkt vor die Tür gehängt, wo sie auch fast sofort entdeckt wurde. Dies mag zwar eines der besseren Viertel um den Pioneer Square herum sein, dennoch werden die Straßen nicht nennenswert überwacht, und es gibt auch keine Kameras, die irgendetwas hätten aufzeichnen können.

WHISPER, ANFÜHRER DER PIONEERS

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
	5	5(7)	4(6)	5(7)	3	3	4	4	2	6
Initiative	8(10) + 3W6									
Bewegung	x2/x4/+2									
Zustandsmonitor	11/10									
Limits	Körperlich 7(9), Geistig 5, Sozial 5									
Panzerung	12									
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 6, Klingenwaffen 6, Pistolen 6, Schleichen 6, Schnellfeuerwaffen 8, Verhandlung 3, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung (Sicht) 3 (+2)									
Vorteile	Hohe Schmerztoleranz 1, Mut									
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 3, Alphaware; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Kunstmuskeln 2, Reflexbooster 2 (Alphaware)									
Ausrüstung	KommLink [Renraku Sensei; Gerätestufe 3], Panzerjacke [12]									
Waffen	2 Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 9K DK -2 HM RK - 15(s) Smartgunsystem; 2 Streifen Explosivmunition] Überlebensmesser [Klingenwaffe Reichweite - Präz. 5 Schaden 9K DK -1]									

GANGMITGLIEDER DER PIONEERS

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 1										
	K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	
	3	4	3	3	2	2	3	2	6	
Initiative	6 + 1W6									
Bewegung	x2/x4/+2									
Zustandsmonitor	10									
Limits	Körperlich 4, Geistig 3, Sozial 4									
Panzerung	9									
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 2, Klingenwaffen 3, Pistolen 3, Waffenloser Kampf 3									
Ausrüstung	Panzerweste [9]									
Waffen	Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 8K DK -1 HM RK - 15(s) Smartgunsystem, 2 Ersatzstreifen] Messer [Klingenwaffe Reichweite - Präz. 5 Schaden 4K DK -1]									

Das Büro macht einen verlassenem Eindruck. Die Möbel sind alt und schon länger unbenutzt, alles ist von einer Staubschicht bedeckt. Überall sieht man frisches Blut. Wahlkampfplakate liegen verstreut auf dem Boden herum.

Der Mord wurde im Besprechungszimmer begangen. Es gibt Anzeichen eines Kampfes, etwa eine große runde Blutlache auf dem Boden und Blutspritzer auf einer Tischplatte. Wahrscheinlich hat der Mörder sein Opfer auf den Tisch gelegt, um es zu verstümmeln.

Wenn die Runner den Raum durchsuchen, finden sie bei einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (3) einen kleinen Fleck frisches Blut an der Unterseite eines Türknaufs. Der Mörder hat sich offenbar geschnitten und die Verletzung im Bad ausgewaschen. Obwohl er seine sonstigen Spuren verwischt hat, ist ihm wohl entgangen, dass er vorher mit seiner verletzten Hand den Türknauf berührt und etwas Blut hinterlassen hat.

Mithilfe dieses Blutes kann der Mayakiller aufgespürt werden. Allerdings ist es nur noch für eine Stunde als materielle Verbindung zur Zielperson verwendbar, danach macht die Gerinnung es unbrauchbar. Ein Einfrieren des Blutes kann die Verwendbarkeitsdauer verlängern.

Ein Geist oder Watcher kann mittels seiner Kraft Suche (SR5, S. 400) den Mörder über das Blut ausfindig machen. Die Zielperson ist irgendwo im Ork-Untergrund unterwegs.

Die Runner können auch eine Polizei- oder Schieber-Connection bitten, einen DNA-Abgleich des Blutes machen zu lassen. Der Test dauert zwei Stunden und kostet die Runner 400 Nuyen, aber dafür bekommen sie den Namen des Mayakillers.

KEINE PANIK

Wenn die Runner Ärger machen, ziehen sie die Aufmerksamkeit der Pioneers auf sich, die dann mit bis zu acht Gangmitgliedern anrücken. Kommt es daraufhin zu einer Schießerei, rufen die Nachbarn Knight Errant.

Falls die Runner auf dem Weg zum Tatort schon Ärger gemacht haben, wimmelt es auf ihrem Rückweg in der Gegend von Sicherheitskräften.

Den Blutfleck zu übersehen, ist nicht weiter tragisch, da die Runner dem Mayakiller immer noch durch **Szene 6: Der Untergrund** auf die Schliche kommen können.

SZENE 4: DER FAHRENDE RITTER

AUF EINEN BLICK

Die Runner folgen MacCallisters Tipp und nehmen Kontakt zu Detective Tosh Athack auf. Tosh ist bereit, den Runnern eine Kopie der Datei über die laufenden Ermittlungen sowie Informationen über den ursprünglichen Mayakiller und den Nachahmungstäter zu geben - gegen einen angemessenen Preis, versteht sich.



SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr ruft die Nummer an, die MacCallister euch gegeben hat. Nach dem dritten Klingelton geht jemand ran. „Knight Errant, 3. Revier. Hier spricht Detective Athack.“

Wenn die Runner sich zieren oder geheimniskrämerisch geben oder irgendwelche Spielchen spielen, hält Tosh den Anruf für einen schlechten Scherz und legt auf. Wenn sie ihn bedrohen, bedrängen oder ihm sonst irgendwie auf die Nerven gehen, hält er sie eine Weile in der Leitung, während eine Knight-Errant-Spinnne sie aufzuspüren versucht. Wenn sie ihm ohne Umschweife sagen, dass sie für MacCallister arbeiten, ist Tosh sofort bereit, mit ihnen zu reden.

„MacCallister schickt euch also, hm? Ja, ich kann euch helfen. Ich glaube, ich weiß, warum ihr anruft. Passt auf, wir treffen uns im Center-House-Einkaufszentrum, in der unteren Fressmeile in 30 Minuten.“

HINTER DEN KULISSEN

Center House ist ein zehnstöckiges Einkaufszentrum in Downtown Seattle, in dem es immer gerammelt voll ist, denn hier gibt es Läden für wirklich alles, was man legal erwerben kann. Die Eingänge sind mit gestresst aussehenden Wachleuten und Pro-Forma-Waffenscannern (Stufe 3) besetzt, um den Einkäufern ein Gefühl der Sicherheit zu vermitteln.

Die AR-Filter der Runner werden auf eine harte Probe gestellt, sobald sie das Einkaufszentrum betreten, und selbst den besten Spamfiltern geht noch der eine oder andere Werbespot durch die Lappen, der Damenunterwäsche, Sportartikel oder das neueste Album der Reunion-Tour der Psychedelic Phlegms anpreist. Die Runner können einen ARO-Plan des Einkaufszentrums aufrufen, der ihnen verrät, dass es zwei Gastronomiebereiche gibt, einen im Erdgeschoss und einen im siebten Stock.

Tosh sitzt in der unteren Fressmeile auf einer Bank in der Nähe eines Soybucks-Standes, mit einem XXXL-Soykafbecher in der Hand. Er ist beileibe nicht der einzige Troll im Einkaufszentrum, aber er fällt trotzdem auf. Nachdem die Runner sich vorgestellt haben, setzt er sich mit ihnen an einen Tisch. Er kann ihnen Hintergrundinformationen über den ursprünglichen Mayakiller-Fall liefern und betont ausdrücklich, dass KE beim ersten Mal definitiv den Richtigen erwischt hat, dass auch der zweite ausgeschaltet wurde und dass es sich bei diesem neuen Mayakiller um einen erneuten Trittbrettfahrer handeln muss. Mit weiteren Informationen rückt Tosh nur heraus, wenn die Runner „Karten für den Polizeiball“ kaufen, die sie insgesamt 400 Nuyen kosten.

Das erste Opfer des ursprünglichen Mayakillers wurde im Oktober 2069 gefunden. Insgesamt konnten ihm 48 Morde nachgewiesen werden, als er Anfang 2072 endlich in die Enge getrieben und von Knight Errant getötet wurde. Es gibt noch mindestens zwei Dutzend weitere offene Fälle, die möglicherweise auf das Konto des Mayakillers gehen, aber dafür gibt es keine stichhaltigen Beweise. Die Opfer wurden alle auf die gleiche Weise getötet. Sie wurden rituell aufgeschlitzt, wobei die Schnitte bei allen Opfern das gleiche Muster bildeten. Ausgeführt

wurden die Schnitte mit einer Obsidianklinge, vermutlich von der Größe eines Dolches. Vom Obsidian blieben mikroskopische Fragmente in den Wunden zurück. Die Opfer verbluteten und wurden anschließend an einer öffentlich zugänglichen Stelle zur Schau gestellt oder besser gesagt: gehängt. Die meisten Opfer waren Metamenschen, überwiegend Orks, nur wenige waren Menschen. Die meisten waren arm und SINlos.

Der zweite Mayakiller tauchte drei Jahre später auf. Er tötete fünf Menschen, darunter Rebecca MacCallister, die Tochter von William MacCallister. Wieder waren die meisten Opfer Metamenschen (zwei Orks, ein Troll, ein Zwerg und ein Mensch), in diesem Fall jedoch alle mit einer gültigen SIN. Die Schauplätze der Morde ergaben kein erkennbares Muster, und Knight Errant gelang es nicht, eine offenkundige Verbindung zwischen den Opfern zu finden. Eine Gruppe von Runnern war damals maßgeblich daran beteiligt, den Mörder zur Strecke zu bringen und ihn William MacCallister auszuliefern.

Tosh bietet an, die Runner gegen „ein paar zusätzliche Karten für Freunde und Verwandte“ (die noch einmal den gleichen Betrag kosten) mit ins Leichenschauhaus zu nehmen, wo sie „die Leiche identifizieren“ und dem Gerichtsmediziner ein paar Fragen stellen können (**Szene 5: Die Leichenschau**). Szene 5 ist eine optionale Szene, die nur dann eingeschoben werden sollte, wenn die Runner darauf bestehen, die Leiche zu sehen, oder wenn ihnen der Blutfleck am Tatort entgangen ist.

KEINE PANIK

Die Runner sollten problemlos ins Center-House-Einkaufszentrum gelangen, solange sie keine großen auffälligen Waffen mit sich herumschleppen oder irgendwelchen Ärger machen. Wenn es Probleme gibt, versuchen die Wachleute zunächst, ihnen den Zugang zu verwehren. Gegen ein kleines Trinkgeld (200 Nuyen) sind sie bereit, die Runner zu ignorieren. Anderenfalls rufen die Wachleute Verstärkung (sechs weitere Wachleute tauchen nach 2 Kampfrunden auf) und betätigen einen PanicButton, der Knight Errant alarmiert. Tosh taucht nach 2 Kampfrunden auf, gleich danach die beiden anderen KE-Polizisten.

Wenn die Runner Probleme machen, aber nicht gewalttätig werden, nimmt Tosh sie „in Gewahrsam“ und führt die Unterhaltung mit ihnen außerhalb des Einkaufszentrums. In dem Fall ist er weniger gut auf die Runner zu sprechen, verdoppelt seine Gebühren, und die Runner werden ihn nicht als Connection gewinnen. Falls er bereits eine ihrer Connections ist, verlieren sie einen Loyalitätspunkt (bis zu einem Minimum von 1).

Wenn die Runner eine Schießerei beginnen oder jemanden töten, geht Tosh einfach seiner Wege und überlässt die Runner den Wachleuten und Knight Errant. Sie gewinnen ihn auf keinen Fall als Connection bzw. verlieren einen Loyalitätspunkt (siehe oben). Zwei Kampfrunden, nachdem das erste KE-Team aufgetaucht ist, kommt noch ein weiteres Team aus vier KE-Leuten an, zu dem auch ein KE-Magier gehört. Wenn die Runner meinen, die Sache unbedingt ausschließen zu müssen, tauchen so lange immer weitere KE-Leute auf, bis die Runner ausgeschaltet sind oder ihnen die Flucht gelingt.

CENTER-HOUSE-WACHMANN

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 1

	K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
	3	3	4	3	3	2	3	2	6
Initiative	7 + 1W6								
Bewegung	x2/x4/+2								
Zustandsmonitor	10								
Limits	Körperlich 5, Geistig 4, Sozial 5								
Panzerung	12								
Fertigkeiten	Knüppel 4, Pistolen 2, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 2								
Ausrüstung	Panzerjacke [12]								
Waffen	Defiance EX-Shocker [Taser Präz. 4 Schaden 9G(e) DK -5 EM RK - 4(m)] Betäubungsschlagstock [Knüppel Reichweite 1 Präz. 4 Schaden 9G(e) DK -5]								

KNIGHT-ERRANT-POLIZISTEN

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3

	K	G	R	S	W	L	I	C	ESS
	4	4	4	3	3	3	4	3	6
Initiative	8 + 1W6								
Bewegung	x2/x4/+2								
Zustandsmonitor	10								
Limits	Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 5								
Panzerung	14								
Aktionsfertigkeiten	Knüppel 3, Pistolen 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5								
Wissensfertigkeiten	Polizei (Berufswissen) 5								
Ausrüstung	Helm mit integriertem Mikrofon [+2], Kommlink [Gerätestufe 3], Panzerjacke [12]								
Waffen	Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 8K DK -1 HM RK - 15(s) Smartgunsystem, 3 Ersatzstreifen] Defiance EX-Shocker [Taser Präz. 4 Schaden 9G(e) DK -5 EM RK - 4(m)] Betäubungsschlagstock [Knüppel Reichweite 1 Präz. 4 Schaden 9G(e) DK -5]								

KNIGHT-ERRANT-MAGIER

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 3

	K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
	4	4	4	3	3	3	4	3	5	6
Initiative	8 + 1W6									
Astrale Initiative	8 + 2W6									
Bewegung	x2/x4/+2									
Zustandsmonitor	10									
Limits	Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 5									
Panzerung	14									
Aktionsfertigkeiten	Antimagie 4, Pistolen 3, Spruchzauberei 5, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3									
Wissensfertigkeiten	Knüppel 4, Pistolen 2, Waffenloser Kampf 2, Wahrnehmung 2									
Zauber	Betäubungsblitz, Blitzstrahl, Heilen, Panzerung, Verbesserte Unsichtbarkeit									
Ausrüstung	Helm mit integriertem Mikrofon [+2], Kommlink [Gerätestufe 3], Panzerjacke [12]									

Waffen

Ares Predator V [Schwere Pistole | Präz. 5(7) | Schaden 8K | DK -1 | HM | RK - | 15(s) | Smartgunsystem, 3 Ersatzstreifen]
Defiance EX-Shocker [Taser | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5 | EM | RK - | 4(m)]
Betäubungsschlagstock [Knüppel | Reichweite 1 | Präz. 4 | Schaden 9G(e) | DK -5]

SZENE 5: DIE LEICHENSCHAU

AUF EINEN BLICK

Tosh nimmt die Runner mit zum Leichenschauhaus in der Seattler Innenstadt, in das Elizas Leiche zur Autopsie gebracht wurde. Dort können sie etwas mehr über den Mord herausfinden und möglicherweise einen Hinweis entdecken, der ihnen an anderer Stelle entgangen ist.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Als der Nuyentransfer vollzogen ist, grinst Tosh. Es ist ein breites, freundliches Grinsen, und es lässt euch für einen Moment vergessen, dass er so aussieht, als stemme er jeden Morgen vor dem Frühstück GMC Banshees statt Handeln. „Okay, Leute, ich muss ein paar Telefonate führen. Bin gleich wieder da.“

Ein paar Minuten später nickt er euch zu. „Hört mal, ich hab heute 'ne Menge um die Ohren, und man erwartet von mir, dass ich selbst diesen Trittbrettfahrer jage. Deshalb hab' ich nicht die Zeit, Babysitter für 'ne Bande Shadowrunner zu spielen. Ich hab' im Leichenschauhaus angerufen, Dr. Jordan erwartet euch; ich hab' ihr gesagt, ihr seid in beratender Funktion für KE tätig. Benehmt euch und lasst, verdammt noch mal, eure Knarren zu Hause.“

HINTER DEN KULISSEN

Das städtische Leichenschauhaus erstreckt sich über die beiden Untergeschosse des Hooper Building, eines privaten Praxenhochhauses in Downtown, das sich auf private Gesundheitsversorgung für die Reichen und Berühmten spezialisiert hat. Knight Errant hat die Untergeschosse gemietet und benutzt sie als Leichenschauhaus. Die Sicherheitsvorkehrungen sind umfassend, Waffen sind nicht erlaubt. Überall gibt es Schilder und AROs, die darauf hinweisen, dass selbst legale Feuerwaffen in kommunalen Gebäuden verboten sind, und die Waffenscanner sind von hoher Qualität (Chemie- und Metalldetektoren mit Gerätestufe 6). Vier Knight-Errant-Polizisten halten in der Eingangshalle Wache, Dutzende weitere sind überall im Gebäude stationiert.

Das Leichenschauhaus selbst ist makellos sauber, steril und grell erleuchtet. Stählerne Seziertische, Tresen und weiße Kacheln reflektieren das Licht. Es herrscht Totenstille, man bekommt nichts vom Lärm der Stadt mit, nicht einmal vom Gebäude darüber. Nur hin und wieder hört man die Geräusche einer Knochensäge oder eines Bohrers. Die Räume werden auf einer recht niedrigen Temperatur ge-



halten, gerade kühl genug, um sich nicht wohlfühlen.

Dr. Alma Jordan ist eine afroamerikanische Elfe mit auffälligen silbernen Cyberaugen. Sie ist distanziert, kurz angebunden und scheint nicht viel für Plaudereien übrig zu haben. Tatsächlich leidet sie an Anthropophobie (sie hat Angst vor anderen Leuten) und fühlt sich unter Toten weit aus wohler als unter Lebenden. Der Besuch der Runner bereitet ihr Unbehagen, deshalb versucht sie, sie so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

Dr. Jordan zeigt den Runnern Elizas Leiche, mit deren Autopsie sie bereits begonnen hat. Die Leiche wurde übel zugerichtet: Die Schnitte, die ihr der Mörder zugefügt hat, bilden ein auffälliges Muster. Sie wurde mit einem Sedativum (Gamma-Skopolamin) betäubt, gefesselt und geknebelt und dann aufgeschlitzt; sie ist verblutet. Dr. Jordan erschauert, als sie die Vorgehensweise des Täters beschreibt, und fügt hinzu: „Es war ein langsamer, grausamer Tod.“ Sie hat Blut und Hautfetzen unter Elizas Fingernägeln gefunden, die gegenwärtig einer DNA-Analyse unterzogen werden.

Wenn die Runner das Ergebnis der DNA-Analyse wissen wollen oder eine Probe des Blutes für eine magische Spurensuche haben möchten, müssen sie sich noch einmal an Tosh wenden, der sie dafür erneut zur Kasse bittet.

KEINE PANIK

In dieser Szene werden lediglich einige Fakten gesammelt. Die Runner sollten sich nicht allzu lange damit aufhalten, aber falls sie zu lange bleiben, wird Dr. Jordan sie mit dem Hinweis abwimmeln, dass sie noch viel zu tun habe. Wenn die Runner Ärger machen oder gar handgreiflich werden, kann das nur böse für sie enden, denn KE hält das Gebäude unter strengster Überwachung.

SZENE 6: DER UNTERGRUND

AUF EINEN BLICK

Nachdem die Runner das Leichenschauhaus verlassen haben, erhalten sie einen Anruf von MacCallister, der sie über einen weiteren Mord informiert, diesmal im Ork-Untergrund.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Der Ork-Untergrund ist ein einzigartiges Erlebnis. An manchen Stellen besteht er nur aus gegrabenen Stollen, die so niedrig sind, dass ein Troll sich bücken muss. Anderenorts gibt es geräumige Kavernen, die sich über mehrere Stockwerke erstrecken, mit verzierten Stützsäulen und komplizierten, detailreichen Mosaiken auf dem Boden. Mit den Gebäuden verhält es sich ähnlich, manche sind kaum mehr als in die Erde gegrabene Höhlen, andere sind mehrstöckige Bauten, die offensichtlich von meisterhaften Architekten errichtet wurden.

Der Untergrund ist ein Labyrinth aus Gängen und Straßen, von denen vielleicht die Hälfte ordentlich markiert sind. Die Karte hilft euch auch nicht weiter, denn auf ihr

sind nur die Touristenwege verzeichnet. Der Mord wurde in einem der Wohngebiete begangen, die nicht auf der Karte zu finden sind. Vielleicht kann euch einer der Bewohner des Untergrunds weiterhelfen?

HINTER DEN KULISSEN

Der Ork-Untergrund ist riesig. Nach dem Großen Brand von Seattle 1889 entschied sich die Stadt, einfach die frühere Altstadt zu überbauen. Viele der Gebäude, die nach dem Brand repariert werden konnten, hatten nun ihr ursprüngliches Erdgeschoss unter der Erde, und selbst viele der Straßen blieben erhalten. Mitte des 20. Jahrhunderts wurde der Untergrund teilweise wiederhergestellt und diente als Touristenattraktion. Nach dem Erwachen und der Goblinsierung wurde er zu einem Zufluchtsort für viele Metamenschen, und nach der Nacht des Zorns fand sogar ein sehr großer Teil der metamenschlichen Bevölkerung Seattles dort unten Zuflucht.

Bis 2050 hatte sich der Untergrund zu einem eigenen blühenden Stadtteil entwickelt, wurde jedoch nie offiziell von der Stadt Seattle anerkannt. Er hat seinen eigenen inoffiziellen Bürgermeister, seine eigene Polizei (da Knight Errant, und davor Lone Star, praktisch nie einen Fuß in den Untergrund setzt) und eigene Geschäfts- und Wohngebiete. Das gesamte Untergrund-Netzwerk wurde nie vollständig kartiert, es erstreckt sich über den gesamten Metroplex und darüber hinaus.

Die Bewohner des Untergrunds trauen „denen da oben“ bis heute nicht. Sie tolerieren die Touristen, denn die sind eine wichtige Einnahmequelle für viele Untergrundbewohner, aber sie halten gar nicht viel von Leuten, die dort unten planlos herumspazieren, vor allem außerhalb des „Touristen-Highways“, wie sie den Bereich nennen, der von den Führungen besucht wird. Deshalb kann es sich als schwierig erweisen, an Informationen heranzukommen.

Der Untergrund wird ständig erweitert. In manchen Regionen könnte man sich fast auf oberirdischen Straßen wägen, wäre da nicht die allgegenwärtige Decke. Zwei- und dreistöckige Gebäude, Märkte, Läden, Fabriken und sogar seriöse Unternehmen sind im Untergrund zu Hause. Erst seit Kurzem trifft man hier unten auf Knight-Errant-Patrouillen, die mit den Skraacha (siehe Szene 7) zusammenarbeiten.

In anderen Bereichen bilden grob behauene Stollen und Höhlen ein Labyrinth, in dem sich selbst Bewohner, die ihr ganzes Leben hier unten verbracht haben, kaum auskennen. Dort findet man zahllose Durchgänge in Keller und Abwasserkanäle. Paranormale Critter, Schmuggler und gemeine Kriminelle benutzen diese Gänge für ihre eigenen finsternen Zwecke.

Viele der Tunnel sind nicht breit genug für Fahrzeuge, deshalb sieht man abseits der größeren Bereiche nur selten Fahrzeuge, die größer als Motorräder sind. Fahrräder dagegen sind sehr verbreitet, und entlang des Touristen-Highways und in anderen gewerblichen Zonen findet man zahlreiche Fahrradtaxi und Fahrradverleihe (10 Nuyen pro Stunde, 150 Nuyen Kautio).

Menschen und Elfen erhalten einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf alle sozialen Proben gegen Untergrundbewohner, und alle Informationen kosten sie doppelt so viel wie normal. Viele Bewohner sind offen feindselig gegenüber allen Auswärtigen, die abseits von Touristenführungen den Untergrund betreten. Orks, Trolle und Zwerge erhalten den



Würfelpoolmodifikator nicht, aber auch sie werden, wenn sie keine Untergrundbewohner sind, misstrauisch beäugt.

Eine Vergleichende Probe auf Verhandlung + Charisma [Sozial] (2) ist erforderlich, um eine brauchbare Wegbeschreibung zum Schauplatz des Verbrechens zu bekommen, das sich in Rebecca MacCallisters altem Apartment abgespielt hat; die Information kostet die Runner 40 Nuyen. Für 400 Nuyen erhalten sie sofort eine genaue Wegbeschreibung, aber nur wenn die Runner selbst diesen Betrag anbieten - die Untergrundbewohner verachten Auswärtige so sehr, dass sie sich nicht einmal die Mühe geben, sie auszunehmen. Bei einer misslungenen Verhandlungsprobe erhalten die Runner eine miserable Wegbeschreibung, und nach 30 Minuten müssen sie aufgeben und es erneut versuchen. Ein kritischer Patzer (oder wenn die Runner die Einheimischen gegen sich aufbringen) führt die Runner in einen unvollendeten Stollen, wo sie auf ein Nest von acht Teufelsratten, angeführt von einer Dämonenratte, stoßen.

KEINE PANIK

Wenn die Runner Ärger machen, ziehen sie die Aufmerksamkeit der Skraacha (siehe Szene 7) auf sich und werden von bis zu acht ihrer Mitglieder zur Rede gestellt. Wenn diese Konfrontation in eine Schießerei ausartet, bringen die Runner den gesamten Untergrund gegen sich auf.

Wenn die Runner Probleme haben, die benötigten Informationen zu erhalten, oder sich weigern, nach dem Weg zu fragen, kann ihnen ein geschäftstüchtiger Ork-Straßenjunge zu Hilfe kommen (200 ¥, nicht verhandelbar). Hier kann ruhig ein bisschen Humor ins Spiel kommen, denn der Straßenjunge ist ein großer Shadowrunner-Fan. Wenn die Runner ihn schlecht behandeln, wendet er sich an die Skraacha, die ihn rächen.

TEUFELSRATTEN

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
	2	5	5	1	3	2	5	5	2	4	6
Initiative	10 + 1W6										
Bewegung	x1/x2/+1										
Zustandsmonitor	9 / 10										
Limits	Körperlich 3, Geistig 4, Sozial 7										
Panzerung	0										
Fertigkeiten	Akrobatik 5, Laufen 2, Schleichen 6, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 4										
Kräfte	Immunität (Toxine), Natürliche Waffe (Biss: Reichweite -1, Schaden 2K, DK -), Tierbeherrschung (normale Ratten), Verschleierung (nur Selbst)										
Schwächen	Allergie (Sonnenlicht, Leicht)										



DÄMONENRATTE (GAMMA)										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
5	5	5	4	4	4	5	5	3	6	6
Initiative	10 + 1W6									
Bewegung	x2/x4/+1									
Zustandsmonitor	11/10									
Limits	Körperlich 6, Geistig 6, Sozial 7									
Panzerung	0									
Fertigkeiten	Akrobatik 6, Exotische Fernkampf-Waffe (Ätzender Speichel) 6, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung 5									
Kräfte	Ätzender Speichel (Schaden 12K, DK -6), Immunität (Pathogene, Toxine), Natürliche Waffe (Biss: Reichweite -1, Schaden 4K, DK -), Regeneration, Schwarmgeist, Tierbeherrschung (Teufelsratten, normale Ratten), Verschleierung (nur Selbst)									
Schwächen	Allergie (Sonnenlicht, Mittel)									

SZENE 7: DER TOTE POLIZIST

AUF EINEN BLICK

Die Runner treffen auf die Skraacha und untersuchen den Schauplatz des Mordes. Dort können sie einen wichtigen Hinweis auf die Identität des Mayakillers finden.

Bei der Leiche handelt es sich um einen Mitarbeiter von Tosh Athack. Der Tote hängt an der Fassade von Rebecca MacCallisters ehemaligem Haus im Untergrund.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr müsst ein bisschen suchen, aber schließlich findet ihr das Apartment. Dieser Bereich des Untergrunds wird hauptsächlich als Wohngegend genutzt und ist in recht gutem Zustand. Eine Reihe kleiner, zweistöckiger Wohnhäuser zieht sich auf beiden Seiten einer zweisepurigen Straße entlang. Vor einigen Häusern wurden sogar künstliche Bäume aufgestellt, und auf den Haustreppen sitzen Kinder. Wäre da nicht die künstliche Beleuchtung zehn Meter über euch, könntet ihr euch auch in einer normalen Mittelschicht-Wohngegend befinden.

Das Gebäude ist leicht zu erkennen. Etliche Leute haben sich um das Haus geschart. Die Skraacha sind da, um den Tatort abzusichern, und warten darauf, dass Knight Errant auf der Bildfläche erscheint. Direkt vor der Haustür hängt die Leiche eines Knight-Errant-Mitarbeiters, nackt bis zur Hüfte, mit den bekannten Schnittmustern am Oberkörper. Sein Gesicht wurde übel zugerichtet, seine Hörner sind voller Blut.

Als ihr euch der Adresse nähert, die MacCallister euch gegeben hat, treten einige grimmig aussehende Orks aus den Schatten und stellen sich euch in den Weg. Sie tragen braune und graue Tarnanzüge und Skraacha-Abzeichen. „Habt ihr euch verlaufen?“

HINTER DEN KULISSEN

„Skraacha“ ist ein Wort aus der Orksprache Or'zet und bedeutet in etwa „Brenner“. Die Skraacha sind eine überwiegend orkische Gang, die im Untergrund lebt. Neben den üblichen Dingen, die eine Gang so tut, fungieren einige Mitglieder auch als eine Art Sicherheitsdienst, der die Untergrundbewohner schützt. Sie tragen graue oder braune Jacken und Armbinden in der jeweils anderen Farbe. Die Sicherheitsleute tragen braune und graue Tarnanzüge und fünfzackige Flammenabzeichen.

Bei dem Toten handelt es sich um Mick Starkey, einen Troll, der mit Tosh Athack bei vielen Fällen zusammengearbeitet hat, auch bei den Ermittlungen zum letzten Mayakiller-Nachahmer. Athack hat bei diesen Ermittlungen ein freundschaftliches Verhältnis zu den Skraacha aufgebaut, und er und sein Team sind im Untergrund gut bekannt. Die Orks sind extrem wütend über den Mord an Starkey. Der Mayakiller (sowohl die ersten beiden als auch der aktuelle) hat immer wieder auch im Ork-Untergrund lebende Metamenschen ermordet, und die Skraacha machen sich Vorwürfe, dass sie ihn nicht schon längst zur Strecke gebracht haben.

Die Skraacha verhalten sich den Runnern gegenüber anfangs sehr abweisend und feindselig. Wenn die Runner sie beruhigen können und ihnen erklären, dass sie für MacCallister und Athack arbeiten und nach dem Mörder suchen, führen die Orks ein paar Telefonate und sind fortan sehr hilfsbereit. Wenn sich unter den Runnern ein Ork befindet, ist er von nun an der Ansprechpartner der Skraacha, während sie die anderen größtenteils ignorieren. Anderenfalls wenden sie sich an den Runner, der am martialischsten aussieht.

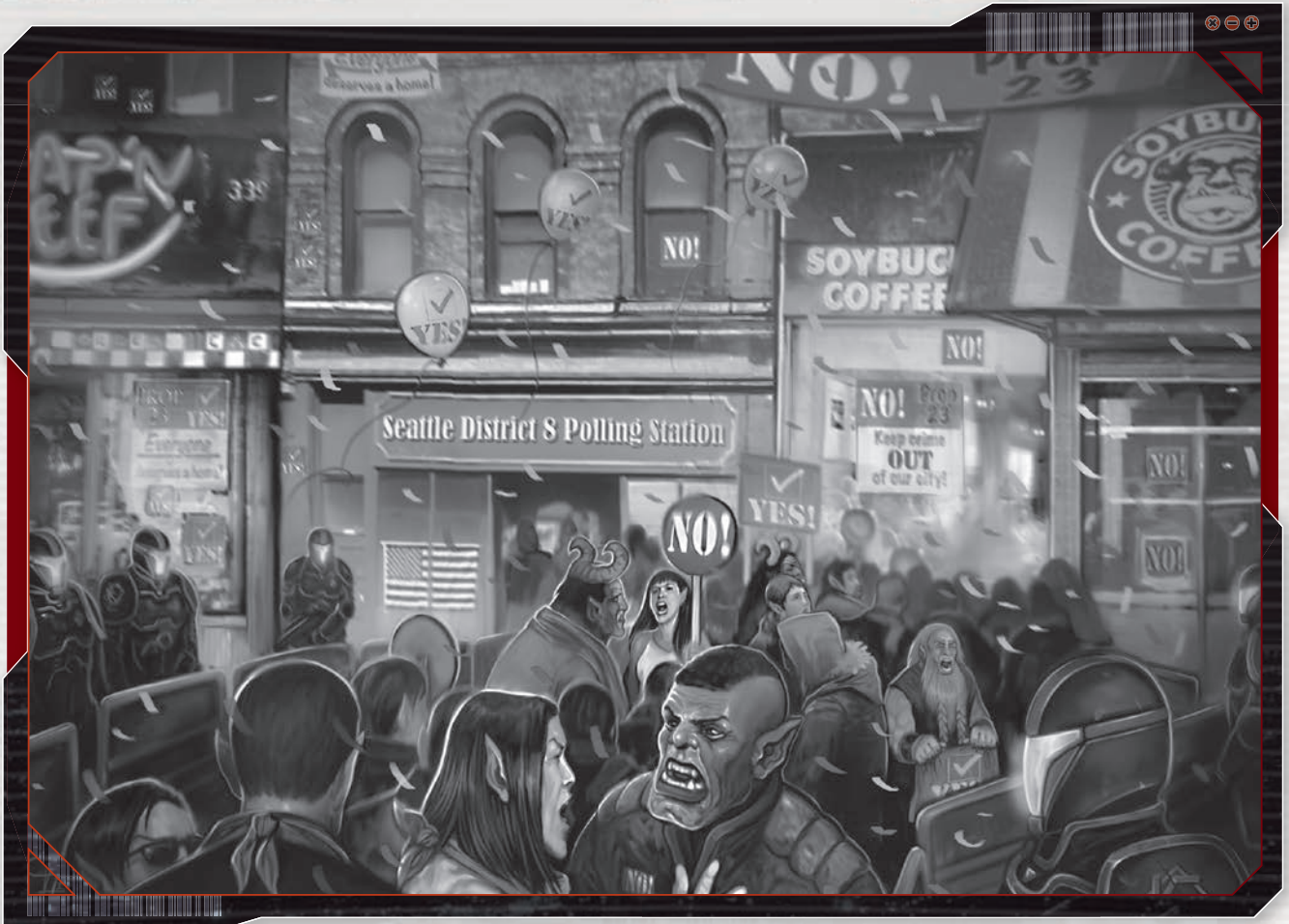
Der Anführer des Trupps nennt sich Ka'Kal. Die Gang hält Wache, während die Runner die Wohnung untersuchen.

Wieder hat niemand etwas gesehen. Der Mord wurde innerhalb der letzten Stunde begangen, dann wurde die Leiche vor den Hauseingang gehängt, wo sie auch kurze Zeit später entdeckt wurde. Obwohl dies eine der besseren Gegenden des Ork-Untergrunds ist, gibt es hier keine nennenswerten Sicherheitseinrichtungen und somit auch keine Kameras, die etwas aufgezeichnet haben könnten.

Das Sandsteinhaus ist ein kleines zweistöckiges Gebäude mit zwei Zimmern und einem kleinen Bad im ersten Stock. Das Haus steht leer, Möbel sind keine vorhanden. Im Erdgeschoss befinden sich ein großes Wohnzimmer und die Küche.

Der Mord scheint in der Küche begangen worden zu sein. Im Staub auf dem Fußboden findet man Spuren eines Kampfes. Auf dem Boden befindet sich ein großer Fleck aus altem, eingetrocknetem Blut, darüber frisches Blut.

Wenn die Runner das Badezimmer durchsuchen, finden sie mit einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung + Intuition [Geistig] (3) einen kleinen frischen Blutspritzer an der Unterseite des Waschbeckens. Das Opfer hat sich gegen seinen Angreifer gewehrt und dessen Wange mit seinem Horn angeritzt. Der Mayakiller hat die Wunde im Bad ausgewaschen und trotz aller Mühe, die er sich beim Verwischen seiner Spuren gemacht hat, den Blutspritzer am Waschbecken übersehen. Außerdem hat das Opfer noch etwas Blut vom Angreifer an seinem Horn.



Mithilfe dieses Blutes kann der Mayakiller aufgespürt werden. Allerdings ist es nur noch für eine Stunde als materielle Verbindung zur Zielperson verwendbar, danach macht die Gerinnung es unbrauchbar. Ein Einfrieren des Blutes kann die Verwendbarkeitsdauer verlängern.

Ein Geist oder Watcher kann mittels seiner Kraft Suche (SR5, S. 400) den Mörder über das Blut ausfindig machen. Die Zielperson befindet sich im Outremer, genauer gesagt auf der Insel Ketron. Wenn die Runner diese Suche von

der Innenstadt oder dem Ork-Untergrund aus durchführen, beträgt der Entfernungsmodifikator 50 Kilometer. Befinden sich die Runner bei der Suche im Puget Sound, beträgt der Modifikator 2 Kilometer.

Die Runner können auch eine Polizei- oder Schieber-Connection bitten, einen DNA-Abgleich des Blutes machen zu lassen. Der Test dauert zwei Stunden und kostet die Runner 400 Nuyen, aber dafür bekommen sie den Namen des Mayakillers.

KA'KAL, SKRAACHA-ANFÜHRER

	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
	7	4	5	6	4	3	4	5	3	6
Initiative	9 + 1W6									
Bewegung	x2/x4/+2									
Zustandsmonitor	12/10									
Limits	Körperlich 8, Geistig 5, Sozial 7									
Panzerung	9									
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Klingenwaffen 5, Pistolen 5, Verhandlung 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 4									
Ausrüstung	Panzerweste [9]									
Waffen	Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 8K DK -1 HM RK - 15(s) Smartgunsystem, 1 Ersatzladestreifen] Katana [Klingenwaffe Reichweite 1 Präz. 7 Schaden 9K DK -3]									

SKRAACHA-SICHERHEITSLUTE

PROFESSIONALITÄTSSTUFE 2										
	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
	6	4	3	5	2	2	3	2	2	6
Initiative	6 + 1W6									
Bewegung	x2/x4/+2									
Zustandsmonitor	11/9									
Limits	Körperlich 7, Geistig 3, Sozial 4									
Panzerung	9									
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 2, Klingenwaffen 4, Pistolen 4, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 3									
Ausrüstung	Panzerweste [9]									
Waffen	Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 8K DK -1 HM RK - 15(s) Smartgunsystem, 1 Ersatzladestreifen] Messer [Klingenwaffe Reichweite - Präz. 5 Schaden 6K DK -1]									



KEINE PANIK

Wenn die Runner es in Szene 6 geschafft haben, sich mit den Skraacha anzulegen, wird es für sie wesentlich schwieriger, mit Ka'Kal und seinen Leuten zurechtzukommen. Die Orks treten den Runnern definitiv feindselig entgegen. Wenn die Runner es geschickt anstellen, können sie, indem sie den Namen MacCallister erwähnen, trotzdem noch ihre Unterstützung gewinnen, wenn auch murrend und zögerlich.

SZENE 8: DER SHOWDOWN

AUF EINEN BLICK

Nachdem die Runner Spuren und Hinweise gesammelt haben, sollten sie in der Lage sein, den neuen Mayakiller aufzuspüren. Die Spur führt zu einem verlassenem Trideo-studio auf der Insel Ketron, wo der Mörder sich mit ein paar Muskeln als Verstärkung verkrochen hat. Außerdem hat der Mayakiller noch einen Gast bei sich: Marie MacCallister. William MacCallister weiß noch nicht, dass seine Frau sich in der Gewalt des Mörders befindet und sein nächstes Opfer werden soll.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Hierher führen also die Spuren. Ein Mann eifert einem toten Serienmörder nach und bringt Metamenschen um, die daran beteiligt waren, dem vorherigen Mayakiller das Handwerk zu legen. Vielleicht ist er ein Psychopath, vielleicht ein Rassist, wahrscheinlich von beidem etwas. Aber das spielt auch keine Rolle. Wenn ihr ihn zur Strecke bringt, bekommt ihr eine fette Belohnung. Und wenn es auch noch dem Wohl der Allgemeinheit dient - umso besser.

Die Insel ist nur spärlich bebaut. Ein paar Straßen führen in verschiedene Richtungen; eure windet sich zu einer Klippe hinauf, wo das Studio über das Wasser blickt. Nur wenige Personen leben auf dieser abgelegenen Insel.

HINTER DEN KULISSEN

Der Mayakiller hat sich in einem verlassenem Trideo-studio auf der Insel Ketron verkrochen, umgeben von ein paar Schlägern. Er weiß, dass ihm jemand auf den Fersen ist, und bereitet sich auf die Schlacht vor.

Der Mayakiller ist Gus „Highspeed“ Torrence, ein orkischer Mechaniker, von dem der frühere Mayakiller-Nachahmer Shawn Walker auf eine mysteriöse und sinistre Weise, über die in zukünftigen *Shadowrun*-Produkten mehr zu erfahren sein wird, Besitz ergriffen hat. Shawn Walker war früher bei den UCAS Army Special Forces, wurde aber 2061 unehrenhaft entlassen. Grund war sein Verhalten bei einem Konflikt mit aztlanischen Kräften in Denver, als Ghostwalker die Stadt übernahm. Man ertappte Walker dabei, wie er aztlanische Soldaten folterte, woraufhin er seinen vorgesetzten Offizier angriff. Während die meisten Humanis-Mitglieder heutzutage weniger auf die ethnische als auf die Metatyp-Zugehörigkeit schielen, glaubt

Walker noch immer an die Reinheit der arischen Rasse.

Torrence wird sich, wie Walker vor ihm, nicht ohne Weiteres lebend gefangen nehmen lassen. Die Runner müssen kreativ sein und einen Weg finden, ihn zu überwältigen. Seine Schläger sind ebenso fanatisch wie er und kämpfen bis zum letzten Blutstropfen.

Alle Außentüren sind verschlossen. Torrence selbst hält sich im Hauptgebäude des Studios auf und wartet auf die Ankunft der Runner.

Zwei Magier unterstützen Torrence, außerdem ein gebundener Geist des Menschen (Kraft 6), der Torrence mit der Kraft *Magischer Schutz* unterstützt. Zudem sind sieben Schergen vor Ort, die sich über das Gelände verteilt haben und auf die Runner warten. Zwei von ihnen befinden sich im Rezeptionsbereich und haben sich hinter einem Schreibtisch verschanzt.

GUS „HIGHSPEED“ TORRENCE									
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
8	5(9)	4(7)	7(10)	4	3	4	4	3	0,25
Initiative	8(11) + 4W6								
Bewegung	x2/x4/+2								
Zustandsmonitor	12/10								
Limits	Körperlich 9(12), Geistig 5, Sozial 5								
Panzerung	15								
Vorteile	Hohe Schmerztoleranz 2								
Nachteile	Gezeichnet								
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 5, Klingenwaffen 6, Pistolen 6, Schleichen 7, Schnellfeuerwaffen 7, Verhandlung 5, Waffenloser Kampf 6, Wahrnehmung (visuell) 3 (+2)								
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 3; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Lernschub 2 (Nanoware), Neokortikal 2 (Nanoware), Reflexbooster 3								
Ausrüstung	Ganzkörperpanzerung (mit Elektrischer Isolierung 6) [15], Kommlink [Hermes Ikon; Gerätestufe 5], Vollhelm [+3]								
Waffen	Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 9K DK -2 HM RK - 15(s) Smartgunsystem; 3 Streifen Explosivmunition] Ares Alpha [Sturmgewehr Präz. 5(7) Schaden 11K DK -6 HM/SM/AM RK 4 42(s) Smartgunsystem; 4 Streifen APDS-Munition]								

ANTRAG-23-GEGNER (SCHERGE)									
PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6									
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
4	4	4	3	2	2	3	2	2	6
Initiative	7 + 1W6								
Bewegung	x2/x4/+2								
Zustandsmonitor	10								
Limits	Körperlich 5, Geistig 3, Sozial 4								
Panzerung	12								
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 3, Klingenwaffen 2, Schnellfeuerwaffen 5, Waffenloser Kampf 3, Wahrnehmung 2								
Ausrüstung	Panzerjacke [12]								
Waffen	Uzi IV [MP Präz. 4(5) Schaden 7K DK - SM RK (1) 24(s) Lasermarkierer, 3 Ersatzladestreifen] Messer [Klingenwaffe Präz. 5 Reichweite - Schaden 4K DK -1]								

ANTRAG-23-GEGNER (MAGIER)										
PROFESSIONALITÄTSSTUFE 6										
	K	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
	4	4	4	3	5	3	4	5	5	6
Initiative	8 + 1W6									
Astrale Initiative	8 + 2W6									
Bewegung	x2/x4/+2									
Zustandsmonitor	101									
Limits	Körperlich 5, Geistig 5, Sozial 7									
Panzerung	9									
Fertigkeiten	Antimagic 4, Beschwören-Fertigkeitsgruppe 4, Pistolen 3, Spruchzauberei 5, Waffenloser Kampf 4, Wahrnehmung 2									
Zauber	Betäubungsblitz, Blitzstrahl, Feuerball, Heilen, Panzerung, Verbesserte Unsichtbarkeit									
Ausrüstung	Panzerweste [9]									
Waffen	Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 8K DK -1 HM RK - 15(s) Smartgunsystem, 3 Ersatzladestreifen]									

GEIST DES MENSCHEN (WALKÜRE)											
	K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	M	ESS
	6	5	7	3	5	5	6	5	3	5	5
Initiative	13 + 2W6										
Astrale Initiative	12 + 3W6										
Bewegung	x2/x4/+2										
Zustandsmonitor	11/11										
Limits	Körperlich 7, Geistig 7, Sozial 7										
Fertigkeiten	Askennen 5, Astralkampf 5, Spruchzauberei 5, Waffenloser Kampf 5, Wahrnehmung 5										
Kräfte	Astrale Gestalt, Bewusstsein, Einfluss, Magischer Schutz, Materialisierung, Schutz, Suche, Unfall, Verschleierung, Verwirrung										

UMGESTALTETER HOST VON SHAWN WALKERS TRIDEOSTUDIO

Gestaltung: Einsatzzentrale der deutschen Reichswehr, wie in einem Film über den 2. Weltkrieg. Naziflaggen und Büsten und Porträts von Adolf Hitler an den Wänden.

Hoststufe: 2

Angriff	Schleicher	Datenverarbeitung	Firewall
5	2	3	4

IC: Schwarzes IC (gestaltet wie ein blonder SS-Offizier), Wirbel

Der Kampf sollte hart, aber zu gewinnen sein. Noch während der Entscheidungsschlacht versucht Torrence, Marie MacCallister zu ermorden. Wenn es den Runnern nicht gelingt, ihn aufzuhalten, wird sie getötet.

Wenn die Runner das Studio nach dem Kampf durchsuchen, finden sie ein ziemlich gut gesichertes Kommlink (Gerätestufe 6). Sie können versuchen, es zu hacken, aber es dürfte einige Zeit dauern, bis sie sich durch die Sicherheitsmaßnahmen gekämpft haben. Auf dem Kommlink

befindet sich eine Liste, die sich wie ein Who is Who der Mayakiller-Ermittlungen liest. Jeder, der zum letzten Auftauchen des Mayakillers eine Aussage gemacht hat oder an den Ermittlungen beteiligt war, steht auf dieser Liste.

Die Runner können versuchen, Gus Torrence zu verhören, aber er wird sich als harte Nuss herausstellen. Seine Bemerkungen ergeben wenig Sinn, denn die ganze Zeit wettet er nur über Metas. Nichtmenschliche Runner und Runner mit dunkler Hautfarbe entlocken ihm wüste rassistische Beschimpfungen (wobei der Spielleiter natürlich etwas Fingerspitzengefühl beweisen sollte), die Weißen unter den Runnern bezeichnet er als Rassenverräter. Wenn ein weißer Nicht-Metamensch ihn allein verhört, erweist er sich immer noch als zäher Brocken, bricht aber irgendwann zusammen und redet. Er erklärt, sein Name sei Shawn Walker; er kenne niemanden namens Gus. Die Runner können versuchen, das Passwort seines Kommlinks aus ihm herauszubekommen. Einfacher ist es, seine Gedanken mittels eines Zaubers zu lesen, aber das kann für Verwirrung sorgen, weil sich in seinem Kopf zwei Persönlichkeiten tummeln.

MODIFIKATOREN FÜR VERHANDLUNG/VERHÖR

Mensch, mitteleuropäisches Aussehen	+2
Mensch, anderes Aussehen	0
Metamensch	-2

KEINE PANIK

Wenn die Runner sich ohne Unterstützung in den Kampf stürzen und zu unterliegen drohen, können Sie ihnen ein paar Skraacha als Verstärkung schicken. Ka'Kal hat den Runnern ein paar Leute hintergeschickt, um zu sehen, wie die Sache ausgeht; wenn es schlecht für die Runner steht, können die Skraacha ihnen ab der dritten Kampfrunde zu Hilfe eilen und die Chancen wieder etwas ausgleichen.

SZENE 9: DER ABSCHIED

AUF EINEN BLICK

Die Runner beenden ihre Mission und treffen sich mit MacCallister, um ihm den Mayakiller auszuliefern.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wenn die Runner Gus Torrence lebend gefangen nehmen, lesen Sie Folgendes vor:

Ihr ruft MacCallister an. Er geht sofort ran. „Ja? Ihr habt ihn? Gute Arbeit! Bringt den Dreckskerl zum Seaver Way 55 in Tacoma. Dort ist ein Lagerhaus. Drückt einmal auf die Hupe, dann lasse ich euch rein.“ Ein Schauer läuft euch über den Rücken. In der Haut des Mayakillers möchtet ihr nicht stecken.



Das Lagerhaus ist eines von zahllosen identisch aussehenden Gebäuden am Hafen von Tacoma. Ihr haltet vor einem Tor, das groß genug ist, um einen Lieferwagen durchzulassen, und hupt. Das Tor hebt sich, und ihr fahrt hinein. Das Lagerhaus ist bis auf einen Stuhl in der Mitte der Halle komplett leer. Daneben steht William MacCallister. Wut und Hass verzerren sein Gesicht. Neben ihm stehen einige weitere Personen, die ihr nicht kennt. Einer ist ein Amerindianer, der eine mit Fransen besetzte Lederkluft und ein Schwert trägt. Neben ihm wartet ein jüngerer Ork, aus dessen Gesicht die gleiche Wut spricht wie bei MacCallister, aber auch Trauer. Hinter ihnen seht ihr noch weitere Personen, vielleicht Freunde und Verwandte von Starkey.

Als ihr aus dem Wagen steigt, schaut MacCallister euch an. „Bringt ihn her. Sein Kommlink hätte ich auch gern.“ Der Indianer und der junge Ork treten vor, packen den Mayakiller grob an den Armen und drücken ihn auf den Stuhl.

„Ihr könnt bleiben und zusehen, wenn ihr wollt. Ansonsten treffen wir uns in einer Stunde im Big Rhino. Da rechnen wir dann alles ab.“ MacCallister nickt dem Indianer zu und sagt leise: „Hol alles raus, Johnny.“

Wenn die Runner bleiben, um zuzusehen, lesen Sie Folgendes vor:

Johnny tritt vor und packt den Kopf des Mayakillers mit beiden Händen. Seine Hände glühen. Auf seinem Gesicht erscheint die Zaubermaske von Kojote, als er einen Zauber wirkt. Licht wandert über den Körper des Mayakillers, dann verblasst es wieder. Johnny tritt einen Schritt zurück und lächelt euren Mr. Johnson grimmig an. „Hab' alles, Bull. Es ist unglaublich.“

MacCallister geht einen Schritt vor und zieht eine Ruger Warhawk aus seiner Jacke. Ohne mit der Wimper zu zucken, drückt er in einer einzigen flüssigen Bewegung den Pistolenlauf an die Schläfe des Mörders und schießt die Waffe leer. Ruhig steckt er die Pistole wieder weg und schaut die Runner an. „Vielen Dank.“

Wenn die Runner Torrence während des Kampfes getötet haben, modifizieren Sie den Text entsprechend. MacCallister will auf jeden Fall die Leiche sehen, und er besteht auch in diesem Fall darauf, dass die Runner Walkers Kommlink finden und ihm übergeben. Er sagt, dass er wenigstens eine Kugel in die Leiche des Mörders feuern will.

HINTER DEN KULISSEN

MacCallister ist froh, dass es vorbei ist, egal wie es ausgeht. Er ist nur froh, dass ein weiterer Serienmörder gestoppt werden konnte. Er hält sich an seinen Teil des Deals und übergibt den Runnern beglaubigte Credsticks mit den vereinbarten Beträgen. Ansonsten ist er recht kurz angebunden und entschuldigt sich, dass er noch die ihm nahestehenden Personen von der aktuellen Situation informieren muss (oder um Marie trauern, falls sie nicht überlebt hat).

Zu den Leuten, die er informiert, gehören Billy MacCallister, ein Shadowrunner und Hacker mit ein bisschen Cyberware; ein indianischer Kojotenschamane namens Johnny 99, Initiat sechsten Grades (sein Schwert ist gleichzeitig ein Verbündeter); Xuxa (Taliskrämerin und Johnnys Frau);

Becky (Rattenschamanin und Johnnys Ex-Frau); und Penthisil (hermetischer Magier und Initiat sechsten Grades).

Der Zauber, den Johnny gewirkt hat, war eine Geistessonde. Wenn die Runner fragen, welche Informationen Johnny gefunden hat, sagt MacCallister, dass das privat sei und er sich von nun an um die Sache kümmern werde. Die gleiche Antwort bekommen die Runner, wenn sie ihm das Kommlink aushändigen und fragen, was sich darauf befindet.

Wenn die Runner bereits das Kommlink gehackt und/oder Walker verhört haben und MacCallister über ihre Erkenntnisse informieren, bittet er sie, Stillschweigen darüber zu bewahren und ihm die Sache zu überlassen – aber natürlich können die Runner tun, was sie für richtig halten.

Wenn die Runner sich im Big Rhino mit MacCallister treffen, dankt er ihnen für ihre Hilfe und dafür, dass sie den Job erfolgreich erledigt haben. Er reagiert sehr erfreut, wenn es den Runnern gelungen ist, den Mayakiller gefangen zu nehmen, oder kühl und grimmig, wenn Torrence getötet oder von der Polizei verhaftet wurde. Auf jeden Fall bezahlt er den Runnern das, was vereinbart war, und wenn es gut gelaufen ist, stellt er ihnen in Aussicht, eventuell auch in Zukunft auf ihre Dienste zurückzugreifen.

KEINE PANIK

Wenn die Runner es geschafft haben, Marie MacCallister zu retten, ändern Sie die Szene im Lagerhaus so, dass sie es ist, die den tödlichen Schuss auf den Mayakiller abgibt.

NACH DEM ABENTEUER

GELD

Wie vereinbart, erhält jeder Runner:

- 8.000 ¥, wenn die Runner dem Mayakiller das Handwerk gelegt haben.
- 2.000 ¥, wenn sie ihn lebend gefangen nehmen und an MacCallister übergeben.
- einen Bonus von 2.000 ¥, wenn sie es geschafft haben, Marie zu retten.
- 250 ¥ pro Nettoerfolg bei der Verhandlungsprobe bis zu einem Maximum von 2.000 ¥ (siehe **Szene 2: Der Auftrag**).
- 100 ¥ als Anreiz, wenn die Runner unwillig sind, sich mit dem Schieber zu treffen (siehe **Szene 1: Der Anruf**).

KARMA

- 1 Karma für das Ausschalten des Mayakillers.
- 1 Karma, wenn die Runner den Mayakiller lebend gefangen nehmen.
- 1 Karma, wenn die Runner Marie MacCallister retten können.

Zusätzlich können noch 1 bis 3 Punkte Karma vergeben werden für gutes Rollenspiel, besonderen Humor, gute Regelkenntnis, Weiterbringen des Abenteurers und der Action oder für eine besonders kluge Aktion. Diese Punkte müssen die Spieler sich verdienen, und die vollen 3 Punkte sollten wirklich nur die Besten von ihnen erhalten. Die maximale Karmabelohnung eines Charakters für dieses Abenteuer sollte 6 nicht überschreiten.

CONNECTIONS

Wenn alles gut läuft, die Runner erfolgreich sind und sich professionell genug verhalten, gewinnen sie William MacCallister als Connection mit Loyalität 2. Wenn er bereits eine Connection von ihnen ist, steigt seine Loyalität um 2 (bis zu einem Maximum von 4).

BEINARBEIT

Wenn ein Spielercharakter eine Connection kontaktiert, so legt der Spielleiter für diese Connection eine Probe auf Einfluss + Einfluss ab. Die Anzahl der Erfolge gibt an, wie viele Ränge an Informationen die Connection über das fragliche Thema weiß (je nach Wichtigkeit des Themas für die Connection können bestimmte Würfelpoolmodifikatoren ins Spiel kommen). Der Spielercharakter legt anschließend eine Probe auf Charisma + Gebräuche + Loyalität ab. Die Anzahl der Erfolge bestimmt, welche Anzahl von Rängen an Informationen die Connection umsonst preisgibt (bis zur Grenze dessen, was die Connection weiß). Weiß die Connection mehr, können ihr zusätzliche Informationen zu einem Preis von 200 ¥ entlockt werden.

Wenn die Spielercharaktere sich bei all ihren Connections umgehört haben und ihnen immer noch wichtige Informationen fehlen, können sie eine Connection bitten, sich umzuhören. In diesem Fall legt die Connection eine Ausgedehnte Probe auf Einfluss + Einfluss (20 Minuten) ab. Zusätzliche Informationen kosten in diesem Fall 800 ¥. Auch mittels einer Matrixsuche können diese Informationen gewonnen werden. Ein Runner, der eine Matrixsuche durchführt, legt eine Ausgedehnte Probe auf Computer + Intuition [Datenverarbeitung] mit einem Grundzeitraum von 10 Minuten ab.

GUS „HIGHSPEED“ TORRENCE

Erfolge	Matrixsuche	Informationen
0	0	Kenne ich nicht. Ein Wrestler?
1	3	Ein Ork. Mechaniker unten in Sodo.
2	6	Er frisiert Drohnen und Bikes für Urban-Brawl-Teams.
3	10	Hat in den letzten zwei, drei Wochen nicht in seiner Werkstatt in Sodo gearbeitet.
4+	18+	Ihm gehört ein altes Trideostudio in Outremer. Da kann er ungestört Bikes aufmotzen.

WILLIAM MACCALLISTER

Erfolge	Matrixsuche	Informationen
0	0	Nie gehört. Spielt der für die Seadawgs?
1	3	Ein Ork, stimmt's? Ich glaube, er ist 'n Schieber oder so.
2	6	Er ist relativ neu in der Stadt. Hat aber gute Verbindungen, kennt praktisch jeden.
3	10	Ein ehemaliger Shadowrunner, hat damals in den 50ern gearbeitet. Für eine Weile war er von der Bildfläche verschwunden, aber dann ist er letztes Jahr hier aufgetaucht und arbeitet seither als Schieber.
4	18+	Angeblich sind seine Kinder in den Schatten tätig, deshalb hat er seinen Ruhestand unterbrochen und ist hierher gekommen, um ein Auge auf sie zu haben.
5+	-	Er kommt ursprünglich aus Chicago. Er hat Bug City überlebt und ist damals unter dem Namen Bull in den Schatten gelaufen.

THEODORE „TOSH“ ATHACK

Erfolge	Matrixsuche	Informationen
0	0	Tosh Attack? Ist das 'ne neue Band?
1	3	Ich glaube, er ist ein Cop.
2	6	Er arbeitet für Knight Errant. Mordkommission.
3	10	Er war einer der führenden Ermittler im Mayakiller-Fall, als KE die Sache von Lone Star übernahm. War auch beim zweiten Auftauchen des Mayakillers an den Ermittlungen beteiligt.
4+	18+	Wie es heißt, ist er kein Kind von Traurigkeit. Versteh mich nicht falsch - er tut alles, was nötig ist, um die Straßen für die SINner sicherer zu machen, aber dafür beugt oder bricht er auch schon mal die Regeln. Und wenn er dabei ein bisschen in seine eigene Tasche wirtschaften oder sich den Job versüßen kann, dann lässt er sich das nicht entgehen.



DIE SKRAACHA

Erfolge	Matrixsuche	Informationen
0	0	Gesundheit!
1	3	Eine rein orkische Gang.
2	6	Skraacha ist Or'zet und heißt so viel wie „Brenner“.
3+	10+	Die Skraacha sind eine Gang im Ork-Untergrund, wo sie auch als eine Art Sicherheitsdienst fungieren. Sie beschützen den Untergrund und legen sich gerne mit Anti-Meta-Gangs und -Policlubs an.

SHAWN WALKER

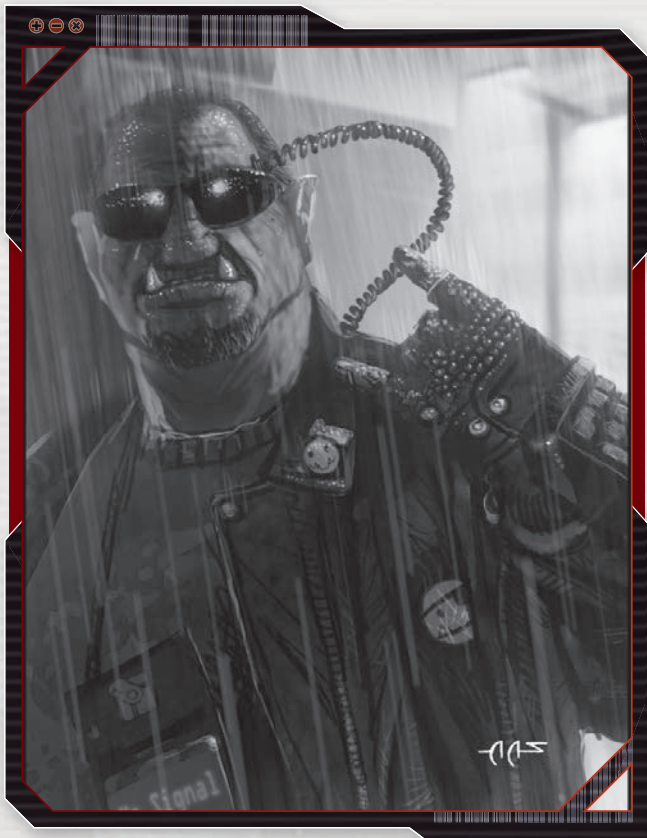
Erfolge	Matrixsuche	Informationen
0	0	Verpiss dich!
1	3	Walker war ein Arschloch. Ein brutaler Rassist, der irgendwas mit Humanis zu tun hatte.
2	6	Und mit Rassist meine ich nicht nur Metamenschen-Rassist. Er war einer von der alten Schule, so ein „Ich-hasse-dich-weil-du-mit-der-falschen-Hautfarbe-geboren-bist“-Rassist. Metas hat er natürlich auch gehasst.
3	10	Er war bei den UCAS Special Forces. Hab' gehört, er ist im Jahr des Kometen nach einer üblen Geschichte in Denver rausgeflogen. Er hatte ein paar Azzies gefangen genommen und gefoltert.
4+	18+	Er hatte einige verdammt gute Bodyware. Und er war der zweite Mayakiller.

DER MAYAKILLER

Erfolge	Matrixsuche	Informationen
0	0	Das Trideo kann ich dir besorgen.
1	3	War das nicht dieser Serienmörder, der letztes Jahr lauter Metas aufgeschlitzt hat?
2	6	In den Nachrichten war die Rede von ein paar neuen Morden. Es gibt noch keine offizielle Stellungnahme, aber auf der Straße munkelt man, dass der Mayakiller wieder zurück ist. Manche meinen, sie haben damals den Falschen erwischt, manche reden von einem Geist, andere von einem Nachahmungstäter. Ein Bekannter von mir in Redmond schwört, dass der Mayakiller als Cyberzombie zurückgekehrt ist.
3+	10+	Ja, der hat zwei Jahre lang Leute umgebracht. Lone Star konnte ihn nicht schnappen, das gab Brackhaven dann ja auch als einen der Gründe an, weshalb er Knight Errant den Vertrag gab. Und KE zieht los und legt dem Kerl in weniger als einem Monat das Handwerk - da fragt man sich doch, ob alles mit rechten Dingen zugeht. Und jetzt soll er angeblich wieder da sein.



HAUPTDARSTELLER



WILLIAM MACCALLISTER

William MacCallister ist erst seit einigen Jahren in der Seattler Szene zu finden, aber die Schatten sind ihm beileibe nicht fremd. Den größten Teil der 50er sowie der frühen 60er Jahre war er als Decker tätig, bevor er sich zur Ruhe setzte. Na ja, es heißt, dass kein Shadowrunner sich jemals wirklich zur Ruhe setzt, und er machte da keine Ausnahme. Als seine Kinder beschlossen, nach Seattle zu gehen und die Familientradition des Schattenlaufens fortzusetzen, folgte er ihnen und begann als Schieber zu arbeiten, um sie mit seinen Connections und seiner Erfahrung zu unterstützen.

William ist ein alternder Ork, der immer so aussieht, als hätte er nicht genug Schlaf bekommen. Er trägt keinen Anzug, sondern zieht den „lässigen Bikerlook“ vor, mit Jeans, T-Shirt und Lederjacke. In seiner rechten Schläfe hat er zwei Chrom-Datenbuchsen. William erwähnt gerne, dass er „allmählich zu alt für diesen Drek“ wird, und benutzt oft atmo-

dische Slangausdrücke wie „Frag“, „Hoop“ oder „Chummer“. Er hat ein sehr entspanntes Auftreten, ist aber direkt und kommt beim Geschäftlichen schnell auf den Punkt. Er spielt keine Spielchen, behandelt die, mit denen er zu tun hat, fair und mit Respekt und erwartet das Gleiche auch von anderen.

WILLIAM MACCALLISTER									
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
8	4	5(8)	6	4	6(9)	4	5	6	4,04
Initiative	9(12) + 4W6								
Bewegung	x2/x4/+2								
Zustandsmonitor	12/10								
Limits	Körperlich 9(10), Geistig 7(9), Sozial 7								
Panzerung	12								
Vorteile	Außergewöhnliches Attribut (Logik), Talentierte (Hacking)								
Nachteile	Allergie (Gold, Mittel)								
Aktionsfertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 6, Bodenfahrzeuge 5, Computer 11, Elektronische Kriegsführung 11, Erste Hilfe 3, Fahrzeugmechanik 4, Führung 6, Gebräuche (Matrix) 9 (+2), Gewehre 6, Hacking 12, Hardware 10, Heimlichkeit-Fertigkeitsgruppe 6, Matrixkampf (IC) 11 (+2), Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 6, Pistolen (Revolver) 8 (+2), Schnellfeuerwaffen 7, Schwere Waffen (Sturmkanonen) 8 (+2), Software 11, Verhandlung 8, Wahrnehmung 7								
Wissensfertigkeiten	Chicagoer Straßengangs 4, Comics 6, Computerhardware 5, Computersoftware 9, Insektengeister 10, Konzernsicherheit 4, Matrixsicherheit 10, Ork-Untergrund 8, Ortskenntnis Chicago 5, Ortskenntnis Seattle 3, Polizeiprozeduren 3, Science Fiction des 20. Jahrhunderts 4, Seattler Politik 4, Seattler Straßengangs 2, Shadowrunnerkunde 9								
Sprachfertigkeiten	Englisch M, Japanisch 3, Sioux 3, Spanisch 2								
Bodytech (Betaware)	2 Datenbuchsen, Smartlink; Mnemoverstärker 3, Synapsenbeschleuniger 3, Zerebralbooster 3								
Ausrüstung	Cyberdeck [vergleichbar mit einem Fairlight Excalibur, Gerätestufe 6, 9/8/7/6, 6 Programmslots, alle Programme verfügbar, in ein 2050 Alpha Allegiance Cyberdeckgehäuse eingebaut und um den linken Arm geschnallt], DocWagon-Goldvertrag (1 Jahr), Kommlink [Fairlight Caliban, Gerätestufe 7, mit Modul für Heißes Sim], Kontaktlinsen [Kapazität 3; Bildverbinding, Infrarotsicht, Sichtvergrößerung], Panzerjacke [12]								
Waffen	2 Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole Präz. 4(6) Schaden 9K DK -6 EM RK - 6(tr) Smartgunsystem; APDS-Munition, 4 Schnelllader] Panther XXL [Sturmkanone Präz. 5(7) Schaden 17K DK -6 EM RK - 15(s) Sturmkanone]								



THEODORE „TOSH“ ATHACK

Tosh ist ein Troll und Detective bei Knight Errant - und nicht gerade ein Saubermann. Tosh sagt gerne, dass die Altersvorsorge von KE für'n Gully ist, deshalb hält er immer Ausschau nach einem schnellen Nuyen nebenher. Als Gegenleistung kann er dafür sorgen, dass kleinere Gesetzesübertretungen „durch die Maschen fallen“, oder er kann einem Infos über eine laufende Ermittlung besorgen, solange sein Job dadurch nicht in Gefahr gerät.



Rein äußerlich sieht Tosh aus wie ein Schlägertyp. Er ist ein sehr massiger Troll, fast drei Meter groß und mit Hörnern wie ein Bulle, was ihn ein wenig wie einen klassischen Minotaurus aussehen lässt. Er weiß, dass Trolle oft in dem Ruf stehen, dumm zu sein, und spielt selbst gern diese Rolle. Er wurde schon häufiger wegen unnötiger Gewaltanwendung und sogar Brutalität im Dienst verwarnt, hat sich aber immer wieder als wertvoll genug für Knight Errant erwiesen, um einer Degradierung oder Suspendierung zu entgehen.

WILLIAM MACCALLISTER

K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS
10	4	4(6)	10	3	3	5	4	3	3,3
Initiative	9(11) + 2W6								
Bewegung	x2/x4/+1								
Zustandsmonitor	13/10								
Limits	Körperlich 11, Geistig 5, Sozial 5								
Panzerung	13								
Vorteile	Mut								
Nachteile	Ehrenkodex (keine Frauen, keine Kinder)								
Fertigkeiten	Athletik-Fertigkeitsgruppe 4, Bodenfahrzeuge 4, Cracken-Fertigkeitsgruppe 1, Einschüchtern (Körperlich; Verhör) 7 (+2), Elektronik-Fertigkeitsgruppe 3, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 6, Gebräuche (Polizei) 5 (+2), Nahkampf-Fertigkeitsgruppe 5, Schleichen 4, Schwere Waffen (Granatwerfer) 2 (+2), Waffenbau 3, Wahrnehmung 6 (Sicht 8), Wurfwaffen 2								
Bodytech	Cyberaugen [Stufe 3; Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2, Smartlink], Reaktionsverbesserung 1, Reflexbooster 1								
Ausrüstung	Kommlink [Hermes Ikon, Gerätestufe 5], Panzerjacke [12; Chemische Isolierung 2, Elektrische Isolierung 2, Schockstreifen]								
Waffen	Ares Predator V [Schwere Pistole Präz. 5(7) Schaden 9K DK -2 HM RK - 15(s) Explosivmunition]								



Aktenzeichen: KE-381-77234-H78

Betreff: MAYAKILLER, ABSCHLUSSBERICHT

Angelegt von: Detective Theodore Athack

Datum: 04. 02. 72

Das erste identifizierte Opfer von Jose Martine, von der Presse als „Mayakiller“ bezeichnet, wurde am 13.11.69 in Tacoma gefunden. Das Opfer war ein obdachloser kaukasischer männlicher Elf (**siehe Aktenzeichen KE-381-77234-A01**), der sich häufig in der Hafengegend aufhielt. Lone Star hielt den Fall unter Verschluss, anfängliche Berichte wurden unter niedriger Priorität abgelegt und nicht weiterverfolgt, da das Opfer keine SIN hatte.

Der Modus Operandi dieses ersten Mordes entspricht schon ganz dem stilisierten, ritualhaften Muster, für das der Mayakiller im Laufe der nächsten Monate berühmt wurde. Die Opfer wurden mit einem Neurotoxin sediert, das sie lähmte, aber bei Bewusstsein ließ. Dann begann der Mörder, den Opfern mit einer sehr scharfen Klinge, vermutlich aus Obsidian, Schnitte zu versetzen. Die Schnitte waren vermutlich sehr schmerzhaft und tief, aber als solche nicht tödlich. Sie bildeten ein Muster an Oberkörper, Hals, Armen, Bauch und Oberschenkeln des Opfers. Alle Opfer wurden mit dem gleichen Muster vorgefunden. Anschließend ließ der Täter die Opfer verbluten, bevor er sie irgendwo in der Nähe des Tatortes öffentlich sichtbar aufhängte. Nie gab es Zeugen oder irgendwelche aufgezeichneten Beweise für die Morde.

Mikroskopische Obsidiansplitter (**siehe Beweismitteldatei KE-3181-77234-006 bis -048**) wurden in den Wunden des sechsten und aller darauf folgender Opfer gefunden. Bei den Autopsien der früheren Opfer wurden diese Spuren nicht gefunden, aber sie sind auch leicht zu übersehen, und zu dem Zeitpunkt wurden die Untersuchungen von Lone Star nicht mit der größten Sorgfalt durchgeführt. Sämtliche frühen Opfer waren SINlos und wurden daher eingäschert, deshalb war es unmöglich zu verifizieren, ob auch bei ihnen die Obsidiansplinter benutzt worden war.

Die ersten 12 bestätigten Opfer waren allesamt SINlos, 11 davon Metamenschen. Der erste von Martine getötete SINner wurde am 23.06.70 gefunden, das insgesamt 13. Opfer. Wenig später bekam die Presse Wind von den Morden, und am 19.07.70 strahlte KSAF den ersten Bericht über die Mordserie aus. Darin wurde der Täter als „Mayakiller“ titulierte, denn aufgrund einer Ähnlichkeit der Verletzungen mit bestimmten Mustern, die in einigen Mayatempeln gefunden worden waren, wurde die Hypothese aufgestellt, es handele sich bei den Morden um Ritualmorde oder magische Rituale. Es konnte jedoch nie ein Zusammenhang mit Ritualen oder Kulten nachgewiesen werden. Die meisten Opfer waren Metamenschen, die überwiegende Mehrzahl ohne SIN.

Die Mordserie dauerte zwei Jahre an, und trotz zunehmendem öffentlichem Druck gelang es Lone Star nicht, Martine zur Strecke zu bringen. Als Knight Errant im Januar 2072 den Zuschlag für Seattle erhielt, war eine unserer obersten Prioritäten, Martine zu finden und unschädlich zu machen. Eine Sonderkommission unter meiner Leitung wurde eingerichtet. Während des Januars geschahen drei weitere Morde, was die Gesamtzahl auf 48 brachte, wobei weitere 20 tote oder vermisste Personen möglicherweise damit im Zusammenhang stehen.

Am 02.02.72 gelang es uns, einen Taliskrämer ausfindig zu machen, der auf ungewöhnliche Ritualmaterialien spezialisiert war und eine Reihe von Obsidianmessern verkauft hatte, die unserer Tatwaffe entsprachen (**siehe Aktenzeichen KE-3376-78203-B35**). Die Nachverfolgung des Zahlungsweges führte uns zunächst auf zwei falsche Spuren, bis wir den Mörder schließlich als Jose Martine identifizieren konnten, einen ehemaligen Aztechnology-Fabrikarbeiter, der vor einigen Jahren entlassen worden war und nach Einschätzung unseres Kriminalpsychologen billigere metamenschliche Arbeitskräfte für seine Misere verantwortlich machte.

Wir folgten Martines Spur in die Puyallup Barrrens, wo wir ihn bei der Ausführung seines letzten Mordes ertappten (**siehe Aktenzeichen KE-3181-77234-A48**). Er versuchte zu fliehen und eröffnete dabei das Feuer auf unsere Beamten, die daraufhin das Feuer erwiderten. Bei der Einlieferung ins Seattle General Hospital war Jose Martine bereits seinen Verletzungen erlegen. Bei der Durchsuchung von Martines Apartment fanden wir mehrere Obsidianmesser mit Blutspuren sowie Kleidung mit fremder DNA. Blut und DNA stimmten mit denen diverser Opfer des Mayakillers überein.