

Stimmen aus der vierten Welt



Abenteuer Shadowrun 5.Edition

Für den fünften Abenteuerwettbewerb
der Drachenzwinge

Von Zwergpaladin (Henning Garbe)

Ort Seattle (UCAS): Die Runner werden von einem magischen Orden beauftragt einen Mordfall aufzuklären, welchen die Polizei als Raubmord zu den Akten gelegt hat. Dabei werden sie von mysteriösen Stimmen heimgesucht, welche sie einem längst vergessenen Vorfall aus längst vergangener Zeit näherbringen.

Inhaltsverzeichnis

	<i>Seite</i>
Deckblatt	1
Inhaltsverzeichnis	2
Vorgeschichte	3
Vorbereitung/Hintergrund	4
Szene 0 Der Auftrag	5
Szene 1 Der Orden	6-8
Szene 2 Polizei Arbeit	8-9
Szene 3 Die Suche nach Data	9-10
Szene 4 Das Finale	10
Beweise/Zeitablauf	11
Beinarbeit	12
Anhang 1	13-15
Anhang 2	16

Vorgeschichte

Langsam wagte er seine Augen zu öffnen. Er glaubte eigentlich nicht mehr am Leben zu sein, doch spürte er Schmerz und Hunger. Somit war für ihn klar, dass er denn Angriff überlebt hatte und raffte sich langsam auf. Viele seiner Ordensmitglieder lagen tot vor ihm, aber anscheinend hatten neben ihm auch viele andere überlebt. Als er genau hinsah, erblickte er sogar seinen Ordensmeister und was ihn noch mehr überraschte war die Tatsache, dass er das Juwel immer noch in den Händen hielt. Er konnte kaum glauben, dass der Feind so kurz vor seinen Sieg verschwunden war und das Juwel, welches als „Stimme der Ahnen“ bekannt war nicht mitgenommen hatte. Mit vorsichtigen Schritten wankte er auf den Ordensmeister zu und sah sich dabei nach dem Feind um. Doch dieser war verschwunden und nur die Leichen deuteten noch auf dessen Angriff hin. Er ging durch dieses Meer von Toten und erreichte er den Ordensmeister. Mit zittriger Stimme fragte er ihn.

„Was ist passiert Meister? Wo ist der Feind hin?“

Der Ordensmeister blickte ihn kurz an und legte dann sein Ohr an das Juwel und lauschte lange in diesen hinein, bevor er antwortete.

„Der Feind ist verschwunden! Aber nicht nur er! Auch die Stimme der Ahnen wird schwächer. Ich glaube die Magie entgleitet aus dieser Welt und unserem alten Feind war es nicht mehr möglich auf dieser Ebene zu verweilen.“

Daraufhin versuchte er einen Zauber zu wirken, doch dies war ihm kaum möglich, sodass er sich wieder an seinen Ordensmeister wandte.

„Wird die Magie jetzt ganz verschwinden oder kommt sie irgendwann wieder zurück?“

Der Ordensmeister wirkte für einen langen Moment sehr nachdenklich, während sich alle Überlebenden um ihn sammelten.

„Die Welt ist im Wandel meine Kinder und wir müssen uns ihr anpassen. Seht das Schwinden der Magie nicht als Fluch, sondern als Möglichkeit. Irgendwann mag die Magie wieder stark genug sein, dass der Feind zurückkehren kann und dann müssen wir bereit sein.“

„Aber wie Meister? All unsere Wächter sind tot!“

Rief einer aus der Menge. Daraufhin blickte er auf das Schlachtfeld und sah mit traurigen Augen, dass wohl wirklich all ihre Wächter dem Feind zum Opfer gefallen waren. Der Ordensmeister räusperte sich kurz und antwortete dann.

„Es gibt jene, welche geflohen sind. Ich weiß sie haben uns im Stich gelassen, aber ich bin mir sicher, dass ihre Nachkommen sich an den heiligen Eid halten werden, welchen ihre Ahnen vor uns abgelegt haben.“

Während der Ordensmeister weiter versuchte die anderen Ordensmitglieder aufzumuntern, schaute er besorgt nach draußen. Für jetzt mochte die Stimme der Ahnen sicher sein und vielleicht würden die Kinder und Kindeskinde der geflohenen Wächter ihrer Verpflichtung wirklich nachkommen, aber würde das reichen? Der Feind war Trickreich und seine Macht durfte niemand unterschätzen. Denn auch er glaube, dass es noch lange dauern wird, bis der Feind wieder kommen könnte. Dann nämlich wenn die Magie wieder erstarken würde und es diesen abscheulichen Geistern möglich wäre ihre Ebene zu verlassen, um wieder die Sterblichen zu quälen. Doch fürs erste mussten er und sein Orden in dieser neuen Welt ihren Platz finden und wer weiß? Sie könnten neue Orte über Barsaive hinaus entdecken. Denn wie der Ordensmeister schon gesagt hatte: Vielleicht muss erst einige Zeit vergehen, bevor die Magie wieder in dieser Welt erstarkt und er hatte keine Ahnung wie sich die Welt bis dahin wandeln könnte.

Abenteuer-Vorbereitung

Für dieses Abenteuer wird das Grundregelwerk für Shadowrun 5.Edition benötigt, sowie ein Spielleiter + 2-4 Spieler. Weitere Regelbücher können verwendet werden, sind aber nicht zwingend notwendig. Ausreichend W6-Würfel oder ein Würfeltool sind hilfreich. Den Spielern stehen bei diesem Abenteuer alle Charakterkonzepte zur Auswahl, vorausgesetzt diese können über Vorfahren verfügen (Geister und KIs z.B. fallen raus). Machen sie aber ihren Spielern klar, dass magische und soziale Charaktere für dieses Abenteuer besser geeignet sind als stumpfe Haudraufs. Einige Würfelproben mit den notwendigen Erfolgen sind im Abenteuer aufgeführt, ansonsten sollte der Spielleiter sie nach den Regeln des Grundregelwerks oder nach eigenen Ermessen festlegen.

Wenn du dieses Abenteuer als Spieler erleben willst, dann solltest du spätestens jetzt aufhören zu lesen!

Hintergrund

Die Runner werden vom Orden der alten Stimmen damit beauftragt, den Mordfall an einem ihrer Mitglieder aufzuklären. Zusätzlich sollen sie auch noch entscheiden, wer der neue Ordensmeister sein soll, da die Ordensmeisterin Blatt im Wind ihren Tod bald erwartet. Das Mordopfer Martin Jones sollte ihre Nachfolge antreten und wurde vor drei Tagen direkt vor der Versammlungshalle von Ratbite ermordet. Dieser wurde zwei Tage zuvor selber auf einen Run getötet und sein Körper wurde von einem freien Geist (Kyok) besetzt. Kyok ist ein alter Feind des Ordens und möchte das heiligste Artefakt des Ordens klauen. Dieses Artefakt ist die „Stimme der Ahnen“, welche es Ordensmitgliedern erlaubt Wissen ihrer Vorfahren zu erhalten. Was die Runner zu Beginn nicht wissen ist, dass auch sie Verbindungen zu diesem Orden haben, welche bis in die Zeit der vierten Welt zurückreicht. Daher werden sie im Laufe immer wieder von Stimmen aus der Zeit kurz vor Beginn der fünften Welt erhalten, welche sie an den Eid erinnert, den ihre Vorfahren geleistet haben.

Szene 0 Der Auftrag

Die Runner werden alle zu einem persönlichen Treffen bei Blatt im Wind eingeladen. Hierbei kann der SL seine Fantasy spielen lassen. Zum Beispiel könnte Roter Pfeil das Jobangebot persönlich den Runnern überbringen, oder ein Brief mit den genauen Details liegt bei den Runnern auf dem Kopfkissen. So oder so wird den Runnern ein Jobangebot unterbreitet, welches zunächst einmal 12000 Nuyen in Aussicht stellt. Dazu sollen sie sich am 21.06.2076 12 Uhr im Lagerhaus Nr. 14 Fircest Str. 134 in Tacoma (A Gegend) einfinden. Wenn die Runner bei einer Matrixsuche 4 Erfolge schaffen oder Konzernkontakte befragen, können sie erfahren, dass das Gebäude Shiawase Corporation gehört und zur Zeit von einem gewissen Thakaishi Lezu vom 15.06 bis zum 25.06 gemietet ist.

Wenn die Runner in die Nähe des Gebäudes kommen lass sie einen Wurf auf Willenskraft machen. Bei weniger als 1 Erfolg bekommen sie 1 geistigen Schaden (bei Patzer körperlichen Schaden). Außerdem hören die Runner für eine kurze Zeit eine Stimme, welche ihnen sagt: „**Ihr habt eine Schuld zu begleichen!**“ Nebenbei sehen die Runner auch wie im Traum kurz sich selber, in alttümlichen Rüstungen vor einem Juwel knien und etwas in einer euch fremden Sprache sagen.

Für die Runner gilt am Anfang, wenn sie das Gebäude erreichen, eine Hintergrundstrahlung von 7 da das Juwel sie als Verräter ansieht. Auch werden sie Schutzgeister die Runner angreifen und versuchen zu betäuben, wenn sie gegen Ordensmitglieder gewalttätig werden und diese das nicht wollen.

Vor Ort erwartet Roter Pfeil sie und führt die Runner direkt zu Blatt im Wind. Sie ist die Ordensmeisterin des Ordens der alten Stimme und wird die Runner freundlich empfangen. Beschreiben sie ihr Refugium sehr grün und Blumenreich. Die Runner haben ein sehr wohlige Gefühl, wenn sie es betreten. Blatt im Wind ist eine sehr alte Frau in typischer Indianerkleidung, außerdem liegt neben ihr ein grünes Juwel, welches ihr aus der Vision wiedererkennt. Die Dame wirkt sehr krank und spricht auch mit schwacher Stimme zu den Runnern. Sie gibt ihnen den Auftrag den Mörder von Martin Jones vor drei Tagen zu ermitteln und gleichzeitig zu entscheiden wer ihre Nachfolge als Ordensmeister antreten soll, da sie ihren baldigen Tod erwartet. Die neuen Kandidaten wären Ratbite, Nils Snow, Thakaishi Lezu und Sharpblade. Als Bezahlung verspricht sie den Runnern 12000 Nuyen und die Freundschaft des Ordens.

Außerdem spricht sie ihre Vermutung aus, dass einer ihrer Ordensbrüder die Tat begangen hat und sagt ihnen, dass sie trotzdem so diskret wie möglich sein sollen. Damit schickt sie die Runner los, gibt ihnen aber noch die Nummer von Jones früherer Kollegin Karla Miles, da diese trotz Einstellung der Ermittlung von Knight Errant ihre Hilfe angeboten hat.

Hinter den Kulissen:

Blatt im Wind hat daher die Vermutung, dass ein Ordensmitglied die Tat begangen hat, da sie die Stimme der Ahnen sonst gewarnt hätte. Da die Stimme der Ahnen aber nicht gegen Ordensmitglieder funktioniert, war sie quasi blind. Sie vertraut den Runnern nicht 100% und erzählt ihnen daher nicht alles. Zum Beispiel kommen die Stimmen wegen der Verbindung von den Runnern, zum Orden bzw. zur Stimme der Ahnen, weil ihre Vorfahren Wächter dieses Ordens waren, aber aus Angst vor einem uralten Feind geflohen sind. Das Juwel gibt den Runnern daher eine zweite Chance und versucht ihnen auf seine Weise zu helfen. Allerdings behindert es sie am Anfang, sodass die Runner in seiner Nähe die Hintergrundstrahlung von 7 haben und bei dem hören der Stimmen Schmerzen erleiden.

Szene 1: Der Orden *Charakterwerte stehen im Anhang 1*

Die Ordensmitglieder des Ordens der alten Stimmen halten sich tagsüber alle im Lagerhaus 14¹ auf und gehen fast alle gegen 20Uhr in ihre Hotels oder Häuser, außer die, welche im Lagerhaus übernachteten. Diese sieben Personen sind die stärksten, bzw. die einflussreichsten Personen im Orden, weswegen sie zu diesem Treffen eingeladen wurden (Roter Pfeil ist Blatt im Wind persönlicher Assistent und daher auch vor Ort). Jeder wirkt sehr über den Tod von Martin Jones bedrückt, aber alle sind wegen der Wahl auch angespannt. Einige Details sind über Jones Tod schon heraus gesickert und wurden im Orden verbreitet. So wissen alle, dass es eine ziemlich starke Person gewesen sein muss, welche ihn mit einem Messer getötet hat. Allerdings weiß keiner darüber Bescheid, dass Blatt im Wind einen von ihnen im Verdacht hat.

Blatt im Wind ist im künstlich angelegten Garten, alle anderen Ordensmitglieder in der Versammlungshalle, außer Sharpblade. Er ist im Trainingsraum, wenn die Runner ohne anzuklopfen rein gehen, dann wirft er grade ein Messer auf die Dartscheibe an der Tür und die Runner müssen 3 Erfolge auf Ausweichen schaffen um nicht getroffen zu werden.

Ordensmitglieder:

Roter Pfeil

Straßenjunge 12 Jahre alt Zwerg mit einer neugierigen Art, welcher der Schützling von Blatt im Wind ist. Wenn die Runner nett, dann hilft er ihnen wo es nur geht. Er war als erster vor Ort und kann den Runnern sagen, dass aus seiner Sicht die Polizeibeamten nicht sehr gründlich gearbeitet haben. Außerdem sagt er, dass Martin in den letzten zwei Tagen sehr traurig gewirkt hatte.

+2 Soziale Proben: *Wenn die Runner ihn was schenken*

+2 Soziale Proben: *Wenn die Runner ihn loben*

-2 Soziale Proben: *Wenn die Runner ihn anschreien*

Sharpblade

Ein erfahrener elfischer Exrunner, um die 30Jahre alt mit schwarzen Haar. Er ist sehr kühl, aber ehrlich und freundlich. Bei einem Run vor 6 Monaten hat er seinen linken Arm verloren und da er ihn nicht ersetzen lassen will, möchte er nun Ordensmeister werden um eine andere Beschäftigung zu bekommen. Zur Tatzeit hat er sich mit einigen Ganger in Redmond angelegt. Er kann bestätigen, dass die Tatwaffe immer noch in Martins Körper steckte, es ein normales Messer war und sie wohl mit viel Kraft in ihn rein gerammt wurde.

+2 Soziale Proben: *Wenn die Runner mindesten 5 Straßenruf haben*

+2 Soziale Proben: *Wenn die Runner ohne Schusswaffen kämpfen*

-2 Soziale Proben: *Wenn die Runner mindesten 5 schlechten Ruf haben*

Ratbite

Er erscheint den Runnern als abgerissene Gestalt, circa 20 Jahre alt und mit zerzausten blonden Haar. Seine Art ist freundlich und er bietet sogar seine Hilfe bzw. Tips an, aber natürlich nur um von sich selber abzulenken. Zum Beispiel könnte er sagen, dass ja nur Orks und Trolle genug Kraft für so eine Tat hätten. Den Runnern wird er sagen, dass er Schieber werden möchte und mit der Stimme der Ahnen eine große Hilfestellung hätte. Er sagt, dass er zur Tatzeit auf Nahrungssuche in Redmond war. Eine Askennen Probe bei ihm hat keinen Erfolg, da Kyok in ihm zu mächtig ist, wenn die Runner irgendwie Werte über Ratbite erfahren sollten, dann nehmen sie die Werte aus Anhang 1.

+2 Soziale Proben: *Um die Runner zu täuschen, da er ihnen gegenüber immer freundlich ist*

1 Siehe Anhang 2

Nils Snow

Ein etwas 50 Jahre alter Mensch, welcher völlig in seinem Job als Talismankrämer aufgeht. Er will nur Ordensmeister werden, um seine Fähigkeiten zu verbessern. Zu den Runnern ist er freundlich, ist aber durch seine Arbeit an Foki abgelenkt, welche er die ganze Zeit betreibt. Zu dem Mord direkt kann er nichts sagen, aber wenn die Runner im gegenüber nett sind, dann sagt er ihnen, dass Jones ihn kurz vor seinem Tod gefragt hat, ob man gebundene Foki wieder für jeden nutzbar machen kann. Wenn die Runner ihn direkt auf die Wahl ansprechen, dann stellt er in Aussicht den Runnern günstig seine Dienste in Anspruch nehmen zu können, falls er gewählt wird.

+2 Soziale Proben: Wenn die Runner positive Bemerkungen wegen seiner Arbeit machen

+2 Soziale Proben: Wenn die Runner Foki der Stufe 3 oder höher tragen

-2 Soziale Proben: Wenn die Runner seine Arbeit kaputt machen

Thakaishi Lezu

Auf den ersten Blick ein riesiges Krokodil auf zwei Beinen, in Wirklichkeit aber nur ein 50 Jahre alter Mann der an Surge² leidet. Er ist ein eiskalter Manager von Shiawase und tritt den Runnern auch so gegenüber. Allerdings bietet er den Runner auch nochmal zusätzlich 5000 pro Person sollten sie für ihn stimmen. Seine Art mag zwar unfreundlich wirken, doch er verdankt es dem Orden, dass er bei Shiawase trotz seiner Veränderung nicht gefeuert wurde und daher finanziert er viel und würde den Orden nie hintergehen. Er wurde als Mieter der Lagerhalle schnell zum Tatort gerufen und konnte so noch astrale Spuren erkennen, die auf eine sehr spontane Tat hinweisen.

+2 Soziale Proben: Wenn die Runner auf irgend eine Art entstellt sind. (Surge/Krankheit/usw.)

+2 Soziale Proben: Wenn die Runner Verbindungen zu Shiawase haben

-2 Soziale Proben: Wenn die Runner ihn wegen seines Äußeren beleidigen oder verspotten

Rock

Troll circa 20 Jahre alt, welcher mit Qi-Foki übersät ist. Er wird die Runner zum Trainingskampf fordern, ist aber ansonsten ein netter Typ. Auf Nachfrage erwähnt er, dass Martin ihm und Ratbite immer geholfen hat und sie dicke Kumpels sind. Zur Tatzeit war er in einer Bar, was die Leute dort auch bezeugen können. Als Kind wurde er von seinem Vater mit Messern gequält und hat seitdem Angst vor Messern.

+2 Soziale Proben: Wenn die Runner einen kurzen Zweikampf mit ihm machen

+2 Soziale Proben: Wenn die Runner Orks oder Trolle sind

-2 Soziale Proben: Wenn die Runner offen mit Messern herumlaufen

Armanté Laaqua

Elfischer Fabrikarbeiter aus Frankreich mit einem schönes Äußeren und einer charmanten Art. Wird versuchen sich wichtig zu machen und die Frauen anzumachen. Sagt den Runnern, dass er zur Tatzeit bei einigen käuflichen Frauen war. Er kann den Runner sagen, dass Martin bei jeder Abteilung von Knight Errant Freunde hatte.

+2 Soziale Proben: Wenn die Runner weiblich sind

+2 Soziale Proben: Wenn die Runner französisch sprechen ohne Software

-2 Soziale Proben: Wenn die Runner ihn Beleidigen wegen seiner Flirt-Versuche

Dr. Mila Nemeč

Zwergische rundliche schüchterne Ärztin aus der Slowakei. Spricht kein Wort Englisch, aber antwortet den Charakteren sehr ehrlich, wenn sie die Sprachbarriere überwinden. Sie kann sagen, dass die Leiche wahrscheinlich zwischen 6-7 Uhr ermordet wurde.

+2 Soziale Proben: Wenn die Runner russisch oder slowakisch ohne Software sprechen

+2 Soziale Proben: Wenn die Runner Zwerge sind

-2 Soziale Proben: Wenn die Runner sie anschreien

2 Effekt des Hallischen Kometen durch den einige Metamenschen zu Chancelingen wurden.

Hinter den Kulissen:

Natürlich weiß nur Ratbite was genau passiert ist und wird versuchen die Runner auf eine falsche Fährte zu locken. Die Runner können den Tatort genau untersuchen und den Spuren des Angreifers folgen. Diese Fährte führen sie, wenn die Runner insgesamt 3 Mal mindestens 5 Erfolge auf Spurenlesen schaffen, zu dem Polizeirevier 118 von Martin Jones (Dort war Ratbites Leiche untergebracht bevor diese von Kyok besetzt wurde).

Die Tat wollte er nicht begehen aber als Martin ihn auf seinen Tod angesprochen hatte musste er so handeln. Die Mordwaffe war ein Knight Errant Messer, welches er aus dem Revier mitgehen lassen. Er musste es allerdings im Körper stecken lassen, da er es nicht mehr frei bekam und er Leute hörte. Dabei nahm er allerdings noch alle seine persönlichen Sachen mit, welche Martin dabei hatte, außer einen Datenchip von Data dessen Bedeutung er nicht kannte.

Szene 2 Polizei Arbeit

Karla Miles war die ehemalige Partnerin von Martin und Hilft den Runnern wo sie nur kann. Sie ist nett und eine kleine Plaudertasche. Zwar war ihr Revier nicht zuerst mit dem Fall betraut, doch aus persönlichen Gründen hat sie alles zu Revier 118 schaffen lassen. Sie ermöglicht es ihnen die Leiche zu untersuchen, gibt ihnen den Wohnungsschlüssel von Martin und verschafft ihnen den Polizeibericht. Schon auf den ersten Blick sollte den Runnern auffallen, dass bei der Untersuchung etwas nicht stimmt. Die Mordwaffe fehlt und ohne richtige Untersuchung des Tatorts wurde der Fall zu den Akten gelegt. Wenn die Runner den verantwortlichen Beamten sprechen wollen, so kann Karla den Runnern einen Termin bei George Meyers für den 22.06 8 Uhr geben. Ansonsten erzählt sie den Runnern, dass Martin den Tag vor seinem Tod sehr bedrückt gewirkt hatte.

In der Wohnung von Martin Jones finden die Runner einen Grabstein. Dieser ist unbeschriftet, aber die Runner können mit 4 Erfolgen auf Wahrnehmung die Adresse und Telefonnummer des Bestatters auf dem Stein sehen. Der Bestatter wird sehr sauer wenn die Runner ihn auf diesen Stein ansprechen, da Martin eine Beerdigung für den 20.06 gebucht hat, aber niemand (auch nicht die Leiche) aufgetaucht ist. Verwenden sie für den Bestatter den Unterhändler (Grundregelwerk S. 119), dieser wird auch sagen, dass 9 Gäste geladen waren und Martin den Namen bewusst freilassen wollte, bis zur Beerdigung.

Die Leiche löst das zweite Erscheinen der Stimmen aus. Die Runner hören nur: „**Ihr saht den Feind kommen und er war übermächtig**“ Wenn sie nicht 2 Erfolge auf einem Willenskraft Wurf haben, so bekommen sie 2 Geistigen Schaden (oder körperlich bei Patzer). Ansonsten können die Runner die Leiche untersuchen und stellen schnell fest, dass einiges im Bezug auf den Polizeibericht nicht stimmt. Wenn sie Karla darauf ansprechen, verweist diese auf George Meyers, dem zu diesem Zeitpunkt zuständigen Beamten. Wenn die Runner sich gut gegenüber den Beamten (Grundregelwerk S. 383) hier verhalten, dann könnten die ihnen erzählen, dass vor kurzen eine Leiche samt einem Polizeimesser hier verschwunden ist. Die Leiche war Namenlos, doch bei Überreden 4 Nettoerfolge, würden die Beamten verraten, dass Martin wohl die Leiche durchsucht hatte.

George Meyers ist Polizist 40 Jahre alt und nicht magisch. Die Untersuchung ließ er sehr schlampig führen und gab diese schnell als einfachen Raubüberfall auf, da Ratbite ihn bestochen hatte. Dies war aber auch sein Todesurteil, da Ratbite ihn in der Nacht vom 21.06 zum 22.06 ermorden wird. Vor dem 22.06 wird er die Runner nicht sprechen wollen, bzw. macht erst danach einen Termin mit ihnen. Sollten die Runner in der Nacht versuchen bei ihm einzusteigen ist er nicht da, sondern trifft sich in einem Lagerhaus mit Ratbite.

Die Wohnung von ihm ist Mainstr. 5 3. Stock (Zehnstöckiges Hochhaus B Gegend/Tacoma) und das

einziges Hindernis ist für die Runner ein Magschloss Stufe 2, wenn sie beschließen ihn ungefragt zu besuchen. Die Runner finden in seiner Wohnung das Tatmesser (darauf steht Eigentum von Knight Errant), einen Credstick über 6000 Nuyen und einen Datenchip. Außerdem können sie hier auch die Leiche von George finden, wenn sie erst am 21.06 22Uhr oder später zu ihm gehen. Das löst das dritte Erscheinen der Stimmen aus. Diese sagen: „**Ihr seid weggerannt trotz eures Eides**“ Wenn sie nicht 3 Erfolge auf einem Willenskraft Wurf haben, so bekommen sie 3 Geistigen Schaden (oder körperlich bei Patzer).

Hinter den Kulissen

Martin hatte Ratbites Leiche im Revier gesehen und seine Sachen inklusive des Datenchip und der 6000Nuyen (dies waren die Anzahlung für seinen letzten Job) an sich genommen, da er dies für einen persönlichen Gegenstand hielt. Doch wurde er von Kyok umgebracht bevor er diesen untersuchen konnte.

Der Grabstein war für Ratbite gedacht, da Martin dachte er wäre Tot. Er hatte den Namen frei gelassen, da er den echten Namen von Ratbite nicht kannte und gehofft hatte Blatt im Wind könnte ihm den sagen. Die Geladenen Gäste waren die Mitglieder des Ordens.

Ratbite hat George Meyers umgebracht, welchen er zuvor mit 6000 Nuyen bestochen hat um den Mord an Martin zu verschleiern. Den Mord an George hat er versucht wie Erhängen aussehen zu lassen, doch mit 2 Erfolgen auf Medizin oder 4 auf Erste Hilfe lässt sich schnell feststellen, dass dies kein Selbstmord war und die Tatzeit gestern zwischen 21 und 22 Uhr war.

Sollten die Runner vorher in die Wohnung einsteigen, finden sie nur die Sachen und Karla informiert sie am nächsten Tag, dass die Leiche von George in einer Lagerhalle gefunden wurde.

Szene 3 Die Suche nach Data³

Der Datenchip, welchen die Runner bei George Meyers entdecken sollten, ist auf den ersten Blick leer. Eine Hardwareprobe 3 Erfolge ergibt jedoch, dass auf den Datenchip eine Datei ist, welche mit normalen Computern nicht zu lesen ist. Sollten die Runner einen Technomancer im Team haben, so braucht er den Chip nur einmal kurz ansehen, da die Datei mithilfe der Spritekraft Wasserzeichen entstanden ist. Alternativ können die Runner auch mithilfe von Connection dieses Geheimnis entschlüsseln oder sie fragen Blatt im Wind ob sie ihnen helfen kann. Die Information wird aber einiges an Zeit und Geld benötigen, bis sie den Runnern zur Verfügung steht.

Auf den Datenchip hatte ein Technomancer namens Data eine Nachricht hinterlassen, dass sie sich in der Monroe Str. 18 treffen falls etwas schiefliegt. Mit einer Ortskenntnis Seattle Probe 3 Erfolge wissen die Runner, dass dieses Haus in Redmond (C-Gegend) liegt und ein Safehouse der Mafia ist. Sie können auch einfach eine Kartensoft benutzen, aber diese zeigt ihnen nur wo diese Adresse liegt ohne die Mafia/ Safehouse Information.

Das Versteck von Data ist eine Spelunke⁴ das von 2xSpieler Mafia-Leuten (Kriminelle Organisation Grundregelwerk S. 383) bewacht wird. Data hat sie bezahlt und daher werden sie ihn mit allen Mitteln verteidigen. Wenn die Runner 3 Nettoerfolge bei Überreden erzielen, dann lassen sie diese ohne Waffen auch mit Data sprechen. Bei weniger als 3 Nettoerfolgen müssten die Runner zusätzlich 1000Nuyen bezahlen.

Data selbst kennt Martin Jones oder George Meyers nicht, aber wenn die Runner ihn auf den Orden oder Ratbite direkt ansprechen, wird er sehr traurig. Ratbite und Data hatten einen Run auf eine Ares Anlage, welcher nicht gut ausging. Er hat genau gesehen, wie Ratbite mit 8 Kugeln in den Bauch getroffen wurde und kann dies sogar mit einer SimSinn Aufnahme beweisen. Data überlässt den Runnern kostenlos diese Todesaufnahme, die damit einen Handfesten Beweis haben, dass etwas mit Ratbite nicht stimmt.

³ Verwenden sie für Data den Technomancer (Grundregelwerk S. 122)

⁴ Grundregelwerk S. 368

Hinter den Kulissen

Das Safehouse hatte Data mit seinen 6000Nuyen Anzahlung bezahlt um erst einmal für 2 Wochen seine eigenen Wunden zu lecken. Eigentlich wollte Data die Nachricht auf den Datenchip für Ratbite sichtbar machen, wenn sie getrennt werden, aber da er zurecht annahm, dass Ratbite tot ist, rief er seinen Sprite zurück. Seine eigenen Nachforschungen haben ergeben, dass Ratbites Leiche ins Revier 118 Tacoma gebracht wurde und dort offiziell als namenlose Person für tot erklärt wurde. Daher ist er von dem Besuch der Runner sehr überrascht, aber ist grundsätzlich hilfsbereit und nett, wenn die Runner keine Gewalt anwenden.

Szene 4 Das Finale

Zum Finale kommt es, wenn die Runner Ratbite stellen wollen oder sie am 27.06 18Uhr noch nicht Data gefunden haben. Wenn es 18:15 schlägt, ruft Roter Pfeil die Runner an, dass sie sofort in die Lagerhalle kommen müssen, da Blatt im Wind tot ist. So oder so sind alle vier Kandidaten im Raum von Blatt im Wind. Wenn sie tot ist fordern alle, dass die Runner einen neuen Ordensmeister wählen oder wenn sie noch lebt begrüßen sie die Runner sehr verwundert.

Sollten die Runner Ratbite beschuldige oder gar angreifen, wird sich Kyok von dem Körper lösen und versuchen die Runner zu töten. Die anderen Ordensmitglied werden die Runner so gut es geht unterstützen. Wenn die Runner Ratbites Körper besiegen bevor Kyok handeln konnte, so startet dieser mit 3 körperlich und geistigen Schaden. Ist die Stimme der Ahnen im Besitz von Kyok, wenn der Kampf beginnt so erhöhen sich all seine Attribute um 2. Für den Fall das jemand anders oder keiner die Kugel bei Kampfbeginn hat so passiert folgendes: Die Runner hören eine Stimme sagen „**Wir geben euch eine zweite Chance**“. Sie erhalten den Effekt der Droge „Kamikaze“ (Ohne negative Auswirkungen oder Abhängigkeit) für die Dauer des Kampfes, außerdem verschwindet die Hintergrundstrahlung. Sollten sich die Runner trotzdem schwer tun so könnte Nils Snow zum Beispiel einige alchemistischen Zauber da haben, welche die Runner einsetzen können.

Der Abschluss kann entweder der Sieg oder die Niederlage der Runner sein. Sollten die Runner ihn nicht besiegen können, so tötet Kyok alle Ordensmitglieder und überlebende Runner werden die nächsten Nächte schreckliche Albträume haben.

Wenn sie Ratbite besiegen so hören sie die Stimme sagen: „**Gute Arbeit euer Eid sei erfüllt!**“. Anschließend werden sie von den Ordensmitgliedern beglückwünscht und Blatt im Wind oder der neue Ordensmeister erklärt ihnen, was es genau mit der Stimme auf sich hat. Außerdem gibt er ihnen die versprochene Belohnung, sowie seine Kommlinknummer. Er verabschiedet dann auch die Runner und sagt ihnen, dass sie sich vielleicht schneller wiedersehen als ihnen lieb ist, wobei sein Blick auf der Stimme der Ahnen ruht.

Belohnung: Neben den 12000 Nuyen (durch Verhandlung vielleicht sogar mehr) bekommen die Runner auch den neuen Ordensmeister als Connection hinzu (Alle gelten dann als 6/1 Connection).

Karma:

+2 Wenn die Runner überleben

+3 Wenn sie Ratbite besiegt haben

+1 Wenn sie nicht Ratbite zum Ordensmeister gewählt haben

+2 Wenn sie Ratbite stellen bevor dieser Blatt im Wind umbringt
(Dazu können sie Karma für: Rollenspiel, Humor, usw. vergeben)

Ruf:

+ 1 Straßenruf, wenn sie Ratbite besiegt haben

+ 1 schlechten Ruf, wenn sie Ratbite zum neuen Ordensmeister gewählt haben

+ 1 schlechten Ruf, wenn sie Data getötet haben

+ 1 Prominenz, wenn man sie mit der Leiche von George Meyers in dessen Wohnung gesehen hat

+ 1 Prominenz, wenn sie auf dem Polizeirevier Ärger mache.

Mögliche Beweis

Dies sind einige Beispiele für Beweise bzw. Beobachtungen, welche die Runner auf Ratbites Spur führen können, bzw. die anderen Ordensmitglieder entlasten. Als Spielleiter können sie weitere Hinweise einbauen und ihre Spieler mit welchen Belohnen, falls diese auf gute Ideen kommen.

Roter Pfeil und Dr. Nemeč sind als Zwerge zu klein, um Martin mit einem Messer aus diesen Winkel getötet zu haben.

Rock hat zu große Angst vor Messern um damit zu töten.

Armantés Unschuld kann durch Damen der Nacht bestätigt werden. (Er schuldet ihnen noch Geld und vielleicht fordern die Frauen bzw. ihre Zuhälter es von den Runnern)

Nils Snow hatte die ganze Nacht an einem magischen Fokus gearbeitet, dessen Herstellungsvorgang nicht unterbrochen werden kann. Mit einem Blick auf den Fokus und 3 Erfolgen auf Arkana können die Runner das feststellen.

In der Matrix können die Runner ein Bild von einem Shiwase Geschäftsessen finden, auf dem Lezu zu sehen ist. (Ausgedehnte Probe 30min 15 Erfolge)

Armanté, Roter Pfeil und Rock sind bei der zweiten Tat im Lagerhaus.

Das Hotel von Dr. Nemeč kann bestätigen, dass sie die ganze Nacht in ihren Zimmer war. Es gibt sogar Videoaufnahmen, welche die Runner gegen 500 Nuyen sehen dürfen.

Wenn die Runner Wissensfähigkeiten über die Barrens haben, dann haben sie schon einmal das Gerücht gehört, dass ein einarmiger Elf verschiedene Ganger gerne zu Kämpfen herausfordert. Wenn die Runner persönlich die Ganger befragen wollen, so benutzen sie die Werte au dem Grundregelwerk S. 382. Dies sollte Sharpblades Unschuld bestätigen, wenn die Ganger und die Runner sich über diese Info einigen können.

Die Nachbarn von Nils Snow können bestätigen, dass in seinem Laden die ganze Nacht Licht gebrannt hatte

Zeitablauf

16.06 13:15 Ratbite wird auf einem Run getötet.

16.06 15:30 Martin entdeckt die Leiche bei der Polizei und nimmt persönlich Sachen ans sich. Er kauft noch am gleichen Tag den Grabstein und lagert ihn in seine Wohnung. Die Beerdigung war für den 20.06 15 Uhr geplant.

18.06 04:15 Kyok übernimmt die Leiche und entkommt aus der Polizeistation.

18.06 06:30 Martin Jones wird vorm Lagerhaus 14 ermordet.

18.06 06:32 Roter Pfeil entdeckt die Leiche und informiert die Polizei.

18.06 09:40-14:20 Alle Ordensmitglieder nach und nach ein, Ratbite nutzt einen heimliche Moment, um George Meyers zu bestechen.

21.06 12:00 Treffen mit Blatt im Wind.

21.06 21:30 George Meyers wird umgebracht.

22.06 18:00 Blatt im Wind wird getötet

Beinarbeit

(Infos die aus Matrixsuchen, Connection oder Wissensfähigkeiten herausgefunden werden können)

Martin Jones

<u>Erfolge</u>	<u>Infos</u>
0	War der nicht in dieser Band?
2	Polizist und Adlerschamane circa 60Jahre alt arbeitet im Revier 118.
5	Gehörte dem Orden der alten Stimmen an. Hat einige Runner als Freunde.

Orden der alten Stimmen

<u>Erfolge</u>	<u>Infos</u>
0	Was für Horden?
3	Ein magischer Orden mit über 30 Anhängern. Die stärksten davon treffen sich zur Zeit in Seattle.
5	Die haben ein altes Artefakt das sehr mächtig sein soll. Stimme der Ahnen oder so heißt das. Den Orden selbst gibt es schon eine Ewigkeit.

Stimme der Ahnen

<u>Erfolge</u>	<u>Infos</u>
0	Das ist ein Sänger oder?
3	Mächtiges Artefakt das Ordensmitglieder vor Gefahr warnen kann.
6	Lässt einen die Stimmen von Verstorbenen hören, welche einen helfen können. Stammt wohl aus einer Zeit vor über 6000Jahren.

Ratbite

<u>Erfolge</u>	<u>Infos</u>
0	Geh mit Rattenbissen besser zum Arzt
1	Ein Runner hier in Seattle
5	Hat vor ein paar Tagen nen Run gegen Ares gemacht mit einem Typ namens Data

Data

<u>Erfolge</u>	<u>Infos</u>
0	Da gab mal den Typ in Star Trek.
3	Technomancer und Runner aus Seattle.
4	Hat gute Kontakte zur Mafia.
6	Hält sich nach einem Run in einem Safehouse der Mafia auf: Monroe Str. 18.

Anhang 1

Blatt im Wind (Sarah Lenz): Mensch Schamanin Ordensmeisterin

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M	E
3	4	4	2	6	4	5	6	6	7	5

Initiative: 8+1w6

Zustandsmonitor: 10/11

Limits: Körper 4/ Geistig 6/ Sozial 8

Panzerung: 4

Aktionsfähigkeiten: Spruchzauberei 8, Beschwörungs-Gruppe 6, Antimagie 6, Askennen 6, Arkana 5(7), Einflussgruppe 5, Astralkampf 5

Wissensfähigkeiten: Magietheorie 5, Magische Bedrohungen 5, Geschichte 4, Stämme 4, Parobotanik 3

Sprachen: Englisch M, Spanisch 2

Zauber: Hellhören, Hellsicht, Telepathie, Heilung, Stärke Steigern, Zauberring, Panzerung, Betäubungsblitz, Manaball

Vorteile: Schutzgeist (Schlange), Außergewöhnliches Attribut Magie,

Nachteile: Astrales Leuchtfeuer, Verpflichtungen Stufe 3 (Orden)

Metamagie: Zauberformung, Abschirmen, Weissagung

Ausrüstung: Lederkleidung, 100 Dram, Zauberspeicher Manipulation 3

Waffen: Waffenfokus 3 Stab (Schaden; STR+3K, Präzi; 6, Reichweite; 2, DK;0)

Roter Pfeil (Marc Forst): Straßenschamane Zwerg Botenjunge

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M	E
4	4	2	3	3	1	3	4	6	2	4

Initiative: 5+1w6

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körper 4/ Geistig 3/ Sozial 6

Panzerung: 4

Aktionsfähigkeiten: Schleichen 5, Survival 3, Spurenlesen 4, Spruchzauberei 3, Antimagie 2, Klingenwaffen 2, Akrobatik, 2, Überreden 1, Wahrnehmung 1

Wissensfähigkeiten: Ortskenntnis Redmond 4, Shadowrunner 1, Gangs 1, Magietheorie 1,

Sprachen: Englisch M

Zauber: Manablitz, Objekt Entdecken (Nahrung), Poltergeist

Vorteile: Schutzgeist (Hund), Katzenhaft

Nachteile: Ungebildet

Ausrüstung: Lederkleidung, Metalink, 3 Dram

Waffen: Messer (Schaden; STR+1K, Präzi; 5, Reichweite; 0, DK;-1)

Sharpblade (Manuel Borm): Elf. Magieradep. Exrunner

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M	E
5	7	5(8)	5	4	4	5	4	6	6	2

Initiative: 13+ 4w6

Zustandsmonitor: 11/10

Limits: Körper 8/ Geistig 6/ Sozial 6

Panzerung: 13

Aktionsfähigkeiten: Klingenwaffen 8, Askennen 5, Spruchzauberei 5, Athletik Gruppe 4, Heimlichkeit-Gruppe 4, Wurfwaffen 4, Schauspielerei Gruppe 4, Wahrnehmung 3 Führung 2(4)

Wissensfähigkeiten: Shadowrunner 5, Runnertreffpunkte 4, Magietheorie 4, Schwertkunst 4, Magische Bedrohungen 2

Sprachen: Englisch M, Russisch 2

Zauber: Manabarriere, Licht, Kampfsinn, Telepathie, Unsichtbarkeit, Geschick steigern

Adeptenkräfte: Gesteigerte Reflexe 3, Kampfsinn 3, Astrale Wahrnehmung

Vorteile: Schutzgeist (Weiser Krieger), Mut

Nachteile: Einarmig (-4 auf alle Aktionen welche 2 Hände benötigen)

Ausrüstung: Panzerjacke, Armschützer, Renraku Sensei, 10 Wurfmesser, 30 Dram

Waffen: Waffenfokus Stufe 3 Schwert (Schaden; STR+3K, Präzi; 6, Reichweite; 1, DK;-2)
Wurfmesser (Schaden; STR+1K, Präzi; körp, DK;-1 Reichweite Wurfmesser)

Ratbite (Niklas Black): Mensch. Runner Rattenschamane

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M	E
5	4	4	2	5	3	4	4	6	5	5

Initiative: 7+1w6

Zustandsmonitor: 11/11

Limits: Körper 5/ Geistig 5/ Sozial 7

Panzerung: 12

Aktionsfähigkeiten: Spruchzauberei 5, Antimagie 5, Schleichen 5 (9), Athletik-Gruppe 4, Klingenwaffen 4, Spurenlesen 3, Herbeirufen 2

Wissensfähigkeiten: Unterschlüpfe Seattle 6, Shadowrunner 4, Magietheorie 4
Sprachen: Englisch M, Mandarin 1
Zauber: Unsichtbarkeit, Leiser Schritt, Heilen, Trugbild, Energieball, Feuerball, Chaos
Vorteile: Schutzgeist (Ratte), Katzenhaft
Nachteile: Feindliche Geister (Tier)
Ausrüstung: Panzerjacke, Erika Elite, Survival-Kit, Tarnholster (Messer)
Waffen: Waffenfokus Stufe 3 Kampfmesser (Schaden; STR+2K, Präzi; 6, Reichweite; 0, DK;-3)

Nils Snow: Mensch. Aspektmagier (Verzaubern)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M	E
3	2	3	2	4	6	3	3	6	6	3

Initiative: 6+1w6

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körper 4/ Geistig 7/ Sozial 6

Panzerung: 9

Aktionsfähigkeiten: Verzaubern-Gruppe 6, Verhandlung 5, Gebräuche 4, Computer 4, Arkana 4(6) Wahrnehmung 3, Schleichen 3, Pistolen 2

Wissensfähigkeiten: Magietheorie 6, Foki 5, Schwarzmärkte 4, Schmugglerrouen 3, Parobotanik 3

Sprachen: Englisch M, Deutsch M, Latein 3

Alchemie Zauber: Feuerball, Manablit, Heilung, Stoß, Panzerung, Kampfsinn

Vorteile: Schutzgeist (Schlange), Zweisprachig

Nachteile: Allergie Pollen leicht

Ausrüstung: Panzerweste, Verzauberung-Fokus Stufe 3, 50 Dram, Werkzeugkiste (Foki-Herstellung), 5x Taserpfeile

Waffen: Yamaha Pulsar (Schaden; 7G, Präzi; 5, Reichweite; Taser, DK;-5)

Thakaishi Lezu: Surgeopfer (Krokodil) Manager Shiwase. Hermetiker

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M	E
4	2	3	4	4	6(7)	5	4	5,6	5	3

Initiative: 8+1w6

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körper 5/ Geistig 7(8)/ Sozial 6(7)

Panzerung: 8

Aktionsfähigkeiten: Spruchzauberei 5, Einfluss-Gruppe 5, Schauspielerei-Gruppe 5, Überreden 7, Pistole 4, Einschüchtern 4, Astralkampf 4, Antimagie 3, Beschwörungsgruppe 3

Wissensfähigkeiten: Konzerne 6, Surge 5, Magietheorie 5, Wirtschaft 3, japanische Traditionen 3

Sprachen: Japanisch M, Englisch 6, Slowakisch 6 (Sprachsoft)

Zauber: Geschick Steigern, Levitieren, Wahrheit Prüfen, Flammenwerfer, Beeinflussen, Kampfsinn

Vorteile: Schutzgeist (Rabe), Durchsetzungskraft (Sozial)

Nachteile: Surgeopfer, KonzernSIN

Bodyware: Datenbuchse, Talentbuchse 5, Zerebralbooster 1

Ausrüstung: Actioneer Geschäftsanzug, Transys Avalon, 5x Gel Mun

Waffen: Colt America (Schaden; 7K, Präzi; 7, Reichweite; Leichte Pistole, DK; 0)

Rock (Mike Bay): Troll. Runner. Adept

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M	E
8	4	3(4)	9(10)	2	2	3	1	6	4	2

Initiative: 7+2w6

Zustandsmonitor: 12/9

Limits: Körper 11/Geistig 3/Sozial 4

Panzerung: 13

Aktionsfähigkeiten: Waffenloser Kampf 7, Athletik-Gruppe 5, Einschüchtern 5(7), Heimlichkeit-Gruppe 3, Survival 2, Spuren lesen 2, Wahrnehmung 2

Wissensfähigkeiten: Ortskenntnis (Redmond) 4, Bar & Clubs 3, Orkuntergrund 2

Sprachen: Englisch M, Or'zet 2

Adeptenkräfte: Krit. Schlag waffenlos, Adrenalinschub 4, gest. körp. Attribut Str. +1, Todeskralle, gest. Reflexe 1, Kampfsinn 4 (Qi-Foki), Wandlaufen (Qi-Foki), Beschleunigte Heilung 2 (Qi-Foki)

Vorteile: Schutzgeist (Donnervogel), Zähigkeit

Nachteile: Abhängigkeit Foki Schwer, Sozialstress (Männer mit Messern),

Ausrüstung: Panzerjacke, Metalink, 1x Stim-Patch Stufe 1

Waffen: Unbewaffnet (Schaden; STR+1, Präzi; körp. , Reichweite; 1, DK; 0)

Armanté Laaqua: Elf Schamane

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M	E
3	4	3	2	3	3	4	6	6	4	2

Initiative: 7+1w6

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körper 4/Geistig 5/Sozial 7

Panzerung: 8

Aktionsfähigkeiten: Schauspielerei-Gruppe 5, Überreden 7, Gebräuche 5, Spruchzauberei 4, Fingerfertigkeit 4, Akrobatik 4, Wahrnehmung 3, Pistolen 3

Wissensfähigkeiten: Mode 5, Highsociety 4, Liebesromane 3, Magietheorie 2

Sprachen: Französisch M, Englisch 6, Sperethiel 2

Zauber: Beeinflussen, Feuerball, Unsichtbarkeit, Unterhaltung

Vorteile: Schutzgeist (Verführer), Soziales Chamäleon

Nachteile: Allergie Soja mittel

Ausrüstung: Panzerweste, Renraku Sensei, Zauberspeicher Stufe 3 Illusion, 3x normale Munition

Waffen: Beretta 201T (Schaden; 6K, Präzi; 6, Reichweite; Leichte Pistole, DK; 0)

Dr. Mila Nemeč: Zwergin. Ärztin Hermetikerin

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M	E
5	3	3	3	4	5	4	3	6	3	3

Initiative: 7+1w6

Zustandsmonitor: 11/10

Limits: Körper 5/Geistig 6/Sozial 6

Panzerung: 8 (10)

Aktionsfähigkeiten: Medizin 6, Erste Hilfe 6, Spruchzauberei 4, Antimagie 4, Askennen 3, Computer 2, Pistolen 2

Wissensfähigkeiten: Biologie 6, Anatomie 5, Magietheorie 2, Parazoologie 2

Sprachen: Slowakisch M, Russisch 4

Zauber: Heilung, Stabilisieren, Krankheit Heilen, Gegenmittel, Trugbild

Vorteile: Schutzgeist (Bär), Analytischer Geist

Nachteile: Kampflähmung

Ausrüstung: Panzerweste, Medkit Stufe 6, 2x Traumapatch, Renraku Sensei, 3x Taserpfeile,

Waffen: Yamaha Pulsar (Schaden; 7G, Präzi; 5, Reichweite; Taser, DK;-5)

Karla Miles: Mensch/Polizistin

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	E
3	4	5	4	3	3	5	4	3,4	4

Initiative: 10+1w6

Zustandsmonitor: 10/10

Limits: Körper 6/Geistig 5/Sozial 5

Panzerung: 14

Aktionsfähigkeiten: Bodenfahrzeuge 6, Nahkampf-Gruppe 5, Pistolen 5, Einfluss-Gruppe 4, Wahrnehmung 4, Athletik-Gruppe 4, Flugzeuge 3, Navigation 2

Wissensfähigkeiten: Polizeitaktiken 6, Gangs 4, Organisiertes Verbrechen 3, Ortskenntnis Seattle 3

Sprachen: Englisch M, Japanisch 2, Or'zet 1

Vorteile: Rennpilot, Vertrautes Terrain (Transporter)

Nachteile: Schlaflosigkeit

Bodyware: Dermalpanzerung 2, Cyberaugen 2 (Smartlink, Restlicht), Datenbuchse, Simrig, Riggerkontrolle 1

Ausrüstung: Panzerjacke, 5 x Schockmunition, Erika Elite, Riggerkontrolle Maersk Spider, Fly Spy, 3x Handschellen,

Waffen: Ares Predator V (Schaden; 8K, Präzi; 5(7), Reichweite; Schwere Pistole, DK;-1)

Betäubungsschlagstock (Schaden; 9GK, Präzi; 4, Reichweite; 1, DK;-5)

Kyok Freier Erdgeist (alter Feind des Ordens)

K	G	R	S	W	L	I	C	ESS	M	E
11	5	6	11	7	6	7	7	7	7	4

Initiative: 13+2w6

Zustandsmonitor: 13/11

Limits: Körper 13/Geistig 9/Sozial 10

Panzerung: 0

Aktionsfähigkeiten: Askennen 7, Astralkampf 7, Wahrnehmung 7, Waffenloser Kampf 7, Antimagie 7, Spruchzauberei 7

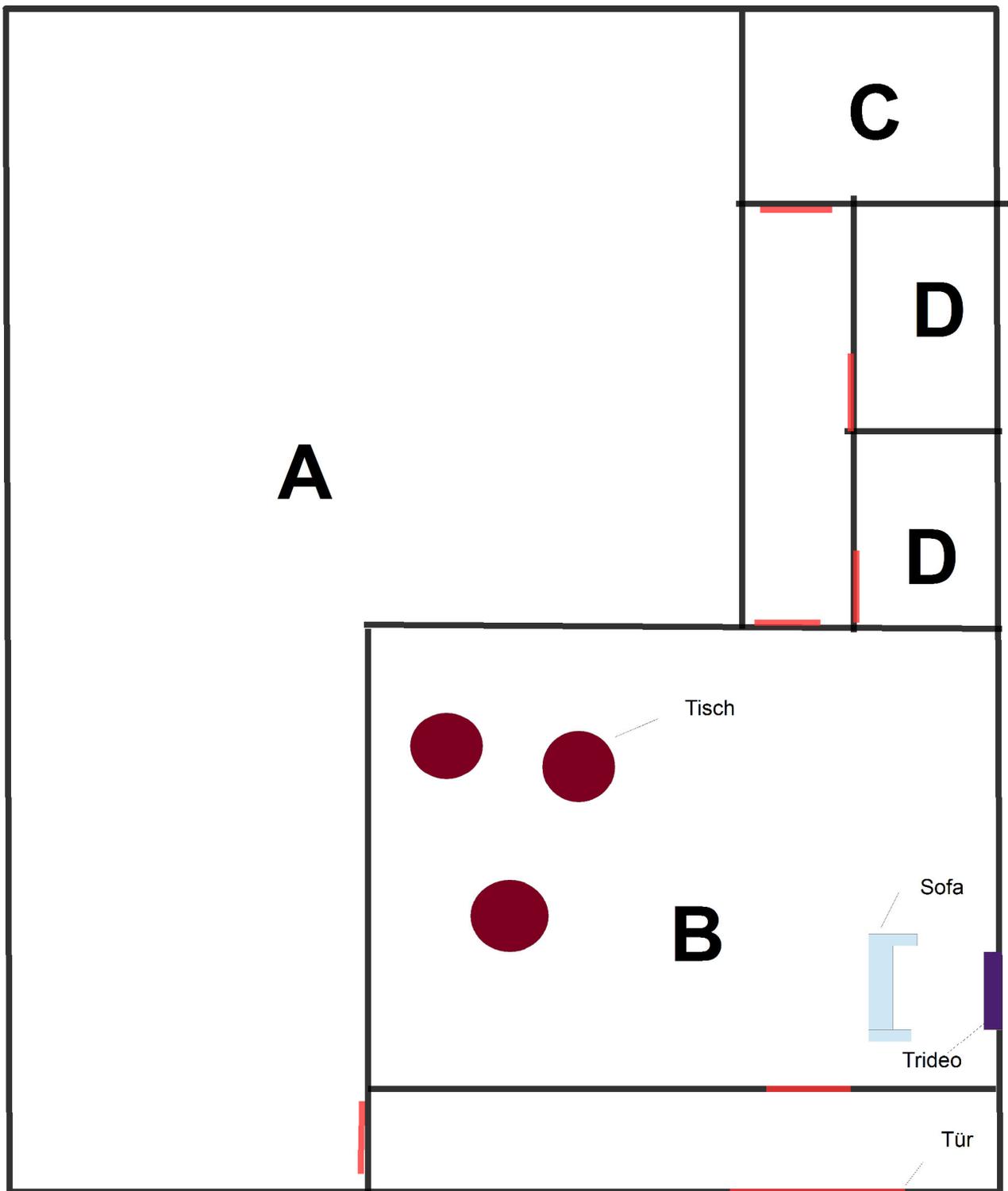
Zauber: Energieblitz, Kugelblitz, Säure, Poltergeist, Feuerball, Handlung Beherrschen

Kräfte: Astrale Gestalt, Bewusstsein, Aura Maskierung, Astrales Tor⁵, Grauen, Besessenheit⁶, Unfall, Verbannungsresistenz

Am Anfang des Kampfes ruft Kyok Runner x1 Stufe 4 Erdgeister (zusätzliche Kraft Grauen), welche ihn unterstützen. Diese verschwinden sobald er besiegt wird.

5 Mit dieser Kraft kann er Erdgeister zu sich rufen

6 Mit dieser Kraft kann er Tote/leblose Körper besetzen.



A: künstlich angelegter Garten, Blatt im Winds Refugium

B: Versammlungsraum

C: Trainingsraum

D: Toiletten