

# Last Exit

Ein Shadowrunabenteuer von Tim Bottke und Patrik Kersting aus der  
Wunderwelten 32

PDF Umsetzung von Stefan Ohrmann

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Vorwort</b>	<b>4</b>
<b>Back to the Streets – Ein Prolog</b>	<b>4</b>
<b>Spielleiter-Informationen</b>	<b>4</b>
<b>Der Ablauf</b>	<b>4</b>
<b>Anpassung für Neueinsteiger</b>	<b>7</b>
<b>Verstümmelte Botschaft</b>	<b>7</b>
Sag es ihnen ins Gesicht . . . . .	7
Hinter den Kulissen . . . . .	8
<b>Beschreibung der Lagerhalle</b>	<b>8</b>
1 Die Halle . . . . .	8
2 Das Büro . . . . .	8
<b>Drunken Dr.</b>	<b>9</b>
Hinter den Kulissen . . . . .	9
<b>Bis auf Weiteres</b>	<b>10</b>
Hinter den Kulissen . . . . .	10
<b>Reine Nebensache</b>	<b>10</b>
Hinter den Kulissen . . . . .	10
<b>Bis-Ness Meeting</b>	<b>11</b>
Hinter den Kulissen . . . . .	11
<b>Deja Vu?</b>	<b>11</b>
Sag es ihm/ihr ins Gesicht . . . . .	11
Hinter den Kulissen . . . . .	11
<b>A little help from his friends</b>	<b>12</b>
Hinter den Kulissen . . . . .	12
<b>Dockfight</b>	<b>12</b>
Sag es ihnen ins Gesicht . . . . .	12
Hinter den Kulissen . . . . .	13
Deckplan . . . . .	16
Das Einsatzteam (insgesamt 10) . . . . .	17

<b>Karma</b>	<b>19</b>
Teamkarma . . . . .	19
Persönliches Karma . . . . .	19
<b>Epilog</b>	<b>19</b>
<b>What About?</b>	<b>19</b>
Mordmuster (Augen raus) . . . . .	19
Eyesman . . . . .	20
Aktuelle Situation im CIP . . . . .	20
Gwar, Tsunami . . . . .	20
Dr. Norak . . . . .	20
Daisuke Hakawa . . . . .	20
<b>Dramatis Personae</b>	<b>20</b>
Highsgore (Ork) . . . . .	20
Daisuke Hakawa (Mensch) . . . . .	21
<b>Handout</b>	<b>23</b>

## VORWORT

Als wir letztes Jahr den Abenteuerwettbewerb ausschrieben, und mit Szenarien überhäuft wurden, hatte keiner geglaubt das daraus mehr als eine einmalige Angelegenheit werden könnte. Doch die Sieger des Wettbewerbs lehrten uns Mohres und schrieben flugs die Fortsetzung Ihres Beitrags DEAD END. Dieses Szenario befindet sich in zwei Teilen in WunderWelten 25 und 26 und kann über die Back Issue-Liste bezogen werden.

## BACK TO THE STREETS – EIN PROLOG

Bevor er das Büro verläßt, hält er kurz inne und wirft noch einmal einen Blick zurück. Daß der Schieber wirklich tot ist, läßt sich von hier aus nicht erkennen. In dem schwachen grünen Licht des Terminals auf dem schäbigen Metallschreibtisch in der Mitte des kleinen Raumes nur schwer auszumachen, erscheint die leblose Gestalt in dem schweren Bürosessel eher wie ein aufmerksamer Betrachter der an der blutverschmierten Wand befestigten Fotos. Zufrieden wendet er sich ab und geht mit hastigen Schritten durch die Dunkelheit der Lagerhalle auf das große Tor zu. Als würde er plötzlich an etwas erinnert, bleibt er stehen und betrachtet seine zur Faust geballte linke Hand. Er öffnet sie langsam und vorsichtig und betrachtet einige Sekunden lang fasziniert seine Beute. Der Anblick der zwei menschlichen Augäpfel auf seiner blutverschmierten Handfläche jagt ihm Schauer der Freude über den Rücken. Wenig später hat er sich wieder unter Kontrolle und tritt hinaus ins Freie. Der Spaß hat erst begonnen. Mit einem Grinsen im Gesicht verschwindet er in der Dunkelheit.

## SPIELLEITER-INFORMATIONEN

LAST EXIT ist ein Shadowrun-Abenteuer für Deutschland in den Schatten und verwendet die Shadowrun 2.01D-Regeln. Es wird für sehr erfahrene Spieler empfohlen, kann jedoch mit einigen Anpassungen auch mit schwächeren Gruppen gespielt werden. Das Besondere an LAST EXIT ist, daß es eine kleine Fortsetzung zu DEAD END darstellt. Diejenigen Spieler, die dieses Abenteuer durchgestanden haben, werden von der Vergangenheit eingeholt. Handlungsstränge, die am Ende von DEAD END übriggeblieben sind, werden verknüpft bzw. abgeschnitten. Natürlich können auch Gruppen, die DEAD END nicht gespielt haben, sich an LAST EXIT versuchen, für sie fehlt aber ein Teil der Spannung, da sie selbst nicht direkt betroffen sind, sondern nur in die Handlung „eingekauft“ werden (siehe hierzu Anpassung für Neueinsteiger in diesem Kapitel). Bis auf den Schluß (dieser aber um so mehr) ist LAST EXIT nicht sonderlich gefährlich, sondern hat vielmehr das Ziel, eine paranoide Atmosphäre aufzubauen.

## DER ABLAUF

Seit dem Ende von DEAD END ist einige Zeit vergangen (der Spielleiter sollte mindestens ein anderes Abenteuer einschieben). Der Sicherheitschef des CIP-Komplexes (ein von Mitsuhamas geführtes Schwerverbrechergefängnis), Hakawa, hat nie verwinden können, daß die Runner damals seinem Anschlag, der sie zum Schweigen bringen sollte, entkommen konnten. Mit Hilfe des Gefängnisarztes Dr. Norak, der ihn seit den Ereignissen von DEAD END in der Hand hat (Hakawa hatte in DEAD END mehrere Todesfälle im CIP vertuscht, wofür Norak Beweise beiseite geschafft hat) und ebenfalls an der Ausschaltung der Runner interessiert ist, konnte er herausfinden, daß die Runner für das

BIS gearbeitet hatten und welcher Agent für die Operation zuständig war. Dies erwies sich aufgrund seiner weitreichenden Beziehungen als nicht allzu schwierig. Da die Runner vorerst aber keine direkte Gefahr mehr für ihn darstellten, wollte er ursprünglich ihre Liquidierung auf einen günstigeren Zeitpunkt verschieben. Doch dann hat sich für ihn völlig überraschend die Chance ergeben, seine ehrgeizigen Pläne, wieder auf eine höhere Sprosse der Karriereleiter aufzusteigen, zu verwirklichen. In der Sicherheitsabteilung von Mitsu-hama Dt. ist ein Führungsposten freigeworden, der auch Hakawa in Aussicht gestellt wurde. Einziges Hindernis blieb die Untersuchungskommission, die seine Eignung für den Posten anhand seiner Arbeit als Sicherheitschef im CIP-Komplex prüfen sollte. Aus Angst, die Ereignisse von DEAD END könnten seinen Karrieresprung verhindern, hat Hakawa einen Plan ausgearbeitet, der alle Spuren seiner Verfehlungen eliminieren soll (darunter neben den Runnern auch Dr. Norak). Einer der Häftlinge des CIP (Highsgore: Dramatis Personae), dem er dafür die Freiheit versprach (bei Hakawas Position als Sicherheitschef des CIP war es kein Problem, ihn offiziell für tot zu erklären), sollte die Morde für ihn ausführen. Er hat den Ork aufgrund seiner überragenden Fähigkeiten als Kämpfer und seinem, wie Hakawa meinte, „leichten“ Hang zum Wahnsinn ausgewählt. Um die Spuren in seine Richtung völlig zu verwischen und Verwirrung zu stiften, kam er auf die Idee, die Fingerabdrücke des Gefangenen gegen die eines bereits verstorbenen Häftlings auszutauschen und ihm den Auftrag zu geben, ab und zu Fingerabdrücke an den Tatorten zu hinterlassen, so daß jeder bei den Leichen gefundene Abdruck in eine Sackgasse führen würde. In der CIP-Datenbank stellte dieser Austausch für ihn kein Problem dar, und da die meisten Gefangenen kein SIN besitzen, waren auch die Korrekturen in der Verbrecherkartei des BKA durch einen angeheuerteten Decker, Intruder, schnell

erledigt. In einem Anflug von Humor wählte Hakawa die Fingerabdrücke des toten Gwar (siehe DEAD END), eines der damaligen Gegenspieler der Runner, um mit ihnen die Fingerabdrücke von Highsgore zu ersetzen. So kam Highsgore eine Woche bevor die Spieler in die Handlung einbezogen werden in die Freiheit. Hakawa hat sich jedoch bei dessen Beurteilung überschätzt. Highsgore hat die Schwelle zum Wahnsinn bereits überschritten. Fasziniert von den Gerüchten, Gwar sei der berühmte Serienkiller Eyesman gewesen, der seinen Opfern die Augäpfel heraus schnitt, ist Highsgore von der Idee besessen, dessen Nachfolger zu sein. Als erstes tötete er Intruder, um jegliche Spuren seiner wahren Identität zu verwischen, und begann, an dieser Art des Tötens Gefallen zu finden. Das nächste Opfer war der nichtsahnende Dr. Norak, den Highsgore in seiner Wohnung aufsuchte und für den er einen „Autounfall“ inszenierte, nachdem er ihn „nach Art“ des Eyesman verstümmelt hatte. Diese Inszenierung war nötig, da ein Mord an einem hochgestellten Mitglied des CIP-Personals während der laufenden Untersuchung der Kommission zu gefährlich gewesen wäre. Er hatte Norak zuvor so lange gefoltert, bis dieser ihm das Versteck des Beweismaterials, mit dem er Hakawa unter Druck gesetzt hatte, verriet. Anstatt dieses aber zu vernichten, wie Hakawa es ihm aufgetragen hatte, nahm Highsgore es an sich, um so gegebenenfalls einen Trumpf auf der Hand zu haben. Später versteckte er das Material in einem Schließfach, dessen Keycard er immer bei sich trägt. Auch der BIS-Agent, der ehemalige Auftraggeber der Runner, war schnell gefunden und wurde nach grausamem Verhör, in dem Highsgore die Namen der Runner und des Schiebers, der damals den Run vermittelt hatte, aus ihm herauspreßte, bestialisch ermordet. Für die Runner fängt alles damit an, daß die sie eine Nachricht von Highsgore erhalten, der sie im Namen des Schiebers zu einem

Lagerhaus in den Außengebieten der Stadt lockt (Verstümmelte Botschaft). In diesem Lagerhaus finden sie neben dem toten Schieber auch noch Fotos der bisher Ermordeten (außer dem des Deckers) und Bilder von sich selbst, die von Kameras im CIP-Komplex gemacht worden sind und aus denen sorgfältig die Augen herausgetrennt wurden. Die eindeutig bedrohlichen Fotos sollten sie dazu bringen, Ermittlungen anzustellen, zumal sie wahrscheinlich die Ursachen dieses Mordes in ihrer CIP-Vergangenheit suchen werden. So wird es wahrscheinlich zu wilden Spekulationen kommen, um welchen ihrer zum Teil totgeglaubten Feinde es sich handeln könnte. Die Einsicht in die Polizeiakte bezüglich Dr. Noraks Tod ergibt, daß dieser bei einem Autounfall, bei dem wahrscheinlich Alkohol im Spiel war, ums Leben kam (Drunken Dr.). Allerdings ist die Untersuchung noch nicht abgeschlossen, zumal die Leiche auf Grund ihrer schweren Verbrennungen innerhalb der kurzen Zeit noch nicht eindeutig identifiziert werden konnte. Sollten die Runner auf die Idee kommen, mit dem BIS Kontakt aufzunehmen (siehe BIS auf weiteres), so können sie, sofern sie sich richtig verhalten, Näheres über den Tod des Agenten sowie dessen Verletzungen erfahren. Dabei ergibt sich zunächst ein Hinweis auf den Eyesman.

Einen Tag später erfahren die SC durch eine Newsnet-Meldung (Handout), daß der von ihnen gesuchte Killer ein weiteres Mal zugeschlagen hat. Diesmal war eine Prostituierte das Opfer (Reine Nebensache). Mittlerweile hat sich das BIS entschlossen, den Versuch zu unternehmen, mit dem Team zusammenzuarbeiten. Aus diesem Grund werden sie sich mit den Runnern in Verbindung setzen. Bei diesem Treffen (BIS-ness Meeting) können die SC erfahren, daß bei der Leiche des BIS-Agenten Fingerabdrücke gefunden wurden, die auf einen offiziell für tot erklärten Verbrecher hinweisen: auf Gwar, was wahrscheinlich einige der Spekulationen der SC als richtig er-

scheinen lassen wird. Dies wird sie vielleicht dazu bringen, im CIP-System Gwars Tod zu überprüfen, da sie jetzt wahrscheinlich endgültig Angst bekommen werden, Gwar und vielleicht auch Tsunami könnten noch leben und auf Rache aus sein (Dejà Vu?). Sollte der Decker des Teams auf die Idee kommen, auch die Personalakten des CIP durchzusehen, so findet er heraus, daß Hakawas Vertrag ausgelaufen ist (Hakawa ist mittlerweile zum Sicherheitschef befördert worden, was die SC natürlich nicht erfahren) sowie daß Noraks Tod im CIP noch nicht aktenkundig ist. Von dem BIS-Agenten erfahren sie im Verlaufe des Treffens außerdem von einem weiteren Opfer des Eyesman, einem Decker mit dem Namen Intruder, der allerdings schon vor einer Woche ermordet worden ist. Hören sie sich in dessen Umfeld um, so können sie herausfinden, daß es sich bei seinem letzten Run um einen gut bezahlten Datenaustausch gehandelt hat, über den allerdings nichts Näheres bekannt ist (A little help from his friends). Zwei Tage später erhalten sie eine anonyme Nachricht (von Highsgore), in der sie aufgefordert werden, sich zu einer bestimmten Zeit an einem verlassenen Schiffsumschlagplatz in Hannover einzufinden. Ihnen werden Informationen über die Mordfälle angeboten. Die Runner werden wahrscheinlich auf dieses Angebot eingehen, da sie immer noch der Meinung sein sollten, Gwar würde hinter all ihren Problemen stecken. Bei dem Treffen handelt es sich jedoch um eine Falle Highsgores, und es kommt zum großen Showdown (Dockfight). Falls die Runner das BIS um Unterstützung bitten sollten, so teilt man ihnen mit, daß diese nicht schnell genug einsatzbereit wäre. Dieser Kampf wird dadurch um einiges gefährlicher, daß Hakawa (mittlerweile Sicherheitschef bei Mitsuhama Dt.), für den Highsgore nun ebenfalls ein Risiko darstellt (da dieser vollständig durchgedreht ist), ihm und den Runnern ein mobiles Einsatzteam auf den Hals hetzt. Falls die Runner diesen Angriff überleben, so können sie

bei einer Untersuchung Highsgores die Key-card zu dem Schließfach entdecken, in dem er das Material versteckt hat, mit dem Norak Hakawa unter Druck gesetzt hatte. Dies läßt sie, sofern sie das Schließfach ausfindig machen können, den wahren Urheber ihrer Probleme erkennen und bietet ihnen vielleicht die Möglichkeit, in Zukunft weitere Aggressionen seitens Hakawas zu vermeiden.

## ANPASSUNG FÜR NEUEINSTEIGER

Sollten die SC DEAD END nicht erlebt (bzw. überlebt) haben, so sind einige Anpassungen nötig: Für ein solches Team beginnt LAST EXIT mit dem zweiten Kapitel (Drunken Dr.). Sie werden von einem Runner angeheuert, der DEAD END überlebt hat und der sie angesichts der Ereignisse in Verstümmelte Botschaft (des weiteren sind inzwischen die restlichen Mitglieder seines Teams ermordet worden) zu seinem Schutz und als Hilfe bei seinen Ermittlungen benötigt (pro Kopf kann er täglich 1000 ECU bezahlen). Er geht nicht näher auf die Ereignisse von DEAD END ein, sondern warnt sie lediglich vor Gwar, sobald sich erste Hinweise auf seine Verwicklung in den Fall ergeben. (Falls der Spielleiter den SC dennoch Hintergründe über DEAD END offenbaren will, so sollte er sich in WuWe 25&26 kundig machen oder aber improvisieren.) Viele Spekulationen seitens der Spieler werden so natürlich leider unter den Tisch fallen. Kurzbeschreibung Gwars: Bei Gwar handelte es sich um einen der Hauptgegenspieler der SC in DEAD END. Er war ein sehr großer, überaus gewalttätiger Ork, der besonders dem Decker des Teams zu schaffen machte. Er starb am Schluß von DEAD END, was die allerdings Spieler nicht mit Sicherheit wissen sollten.

## VERSTÜMMELTE BOTSCHAFT

### Sag es ihnen ins Gesicht

Langsam tastet ihr euch am Treppengeländer entlang durch die Dunkelheit. Der süßliche Geruch, der euch schon am Fuß der Treppe aufgefallen war, wird immer intensiver, je näher ihr euch zu der angelehnten Tür, die wohl in das Büro des Lagerhauses führt, vortastet. Vorsichtig betretet ihr den Raum, der beinahe ebenso dunkel ist wie die Lagerhalle. Einzige Lichtquelle ist ein auf einem schäbigen Plastikschreibtisch stehendes, aktiviertes Terminal, dessen grünlich leuchtender Bildschirm das Büro in gespenstisches Licht taucht. Die Gestalt des Mannes, den ihr hier zu treffen erwartet, ist zum größten Teil von einem schweren Bürosessel verdeckt, über dessen Lehne nur sein Hinterkopf herausragt. Er scheint völlig in die Betrachtung der hinteren Wand des Raumes versunken zu sein. In dem spärlichen Licht des Terminals könnt ihr dort jedoch nur schemenhaft einige Bilder ausmachen, die stellenweise von großen, feucht glänzenden Flecken bedeckt sind. Als ihr euch nun der Person im Sessel zuwendet, kommt euch ein schrecklicher Verdacht, um was es sich bei der Flüssigkeit an der Wand handeln könnte. Ensetzt stellt ihr fest, daß dort, wo sich normalerweise die Augen des Schiebers befinden müßten, nur leere Augenhöhlen zu sehen sind, aus denen Blutspuren über das gesamte Gesicht verlaufen. Seine Kleidung ist mit Blut getränkt. Da jedoch selbst diese grausamen Wunden nicht ausreichen, um die Unmenge von Blut an der Wand zu rechtfertigen, untersucht ihr den Ermordeten genauer. Wenig später habt ihr die Verletzung gefunden, die wohl endgültig den Tod des Schiebers herbeigeführt hat und wahrscheinlich auch Ursprung der großen Menge Blutes war. Sein Unterleib ist in bestialischer Weise aufgeschlitzt worden. Angeekelt wendet ihr euch ab und schaut wieder in Richtung der Bilder an der Wand. Erst in diesem Mo-

ment erkennt ihr, um was es sich dabei handelt.

## Hinter den Kulissen

Für die Runner fängt alles damit an, daß sie eine Nachricht erhalten, die scheinbar von dem Schieber stammt, der ihnen damals den Auftrag im CIP vermittelt hatte (der Spielleiter sollte hier darauf achten, daß diese Verbindung verborgen bleibt, die Runner sollten einen ganz normalen Auftrag erwarten). In dieser bittet er die SC, sich in einem Lagerhaus in den Außengebieten ihrer Heimatstadt mit ihm zu treffen, da er einen neuen Run für sie hätte. Es ergeben sich keinerlei Anhaltspunkte, die auf den wahren Urheber dieser Botschaft, Highsgore, hinweisen. Dieser sieht die ganze Angelegenheit als eine Art Spiel an, das er mit diesem Zug eröffnet. Wenn die Runner am Lagerhaus ankommen, hat er den Tatort längst verlassen, so daß sie lediglich die noch warme Leiche des Schiebers vorfinden (diesen kann keine Macht, nicht einmal Magie, ins Leben zurückbringen). Highsgore hatte ihn ebenfalls unter einem Vorwand ins Lagerhaus gelockt und dort ermordet. Bei den Fotos an der Wand handelt es sich zum einen um ein Bild des BIS-Agenten, der bei den Ermittlungen im CIP der Auftraggeber der Runner gewesen ist. Ein weiteres zeigt außerdem Dr. Norak, der zumindest dem SC, der sich in DEAD END dem Verhör hatte unterziehen müssen, in „bester“ Erinnerung geliebt sein sollte. Beide sind auf den ersten Blick schwer zu erkennen, da ihnen in gleicher Weise wie dem Schieber die Augen herausgetrennt worden sind. Die übrigen Fotos zeigen jeweils einen der SC im CIP und sind wohl von den dort installierten Überwachungskameras aufgenommen worden. Aus diesen Fotos sind mit einem scharfen Gegenstand sorgfältig die Augen herausgeschnitten worden. Wahrscheinlich werden die Runner zuerst einmal geschockt sein und wilde Spekulationen

über die Hintergründe des Vorfalls anstellen. Vielleicht bekommen sie sogar (begründete) Angst, ihre "CIP-Vergangenheit" könnte sie wieder einholen. Die offenkundige Bedrohung, die ihnen durch die Fotos verdeutlicht wird, wird die SC ziemlich sicher dazu bringen, Ermittlungen anzustellen, und sei es nur, um sich selbst zu schützen. Sie haben jetzt die Möglichkeit, sich mit dem BIS in Verbindung zu setzen, um Näheres über den Tod ihres ehemaligen Herrn Schmidt in Erfahrung zu bringen (BIS auf weiteres). Der Decker des Teams kann auch zuerst im betreffenden Polizeisystem Nachforschungen über den Tod Dr. Noraks anstellen (Drunken Dr.). Außerdem haben die Runner natürlich die Möglichkeit, sich über ähnliche Mordfälle der Vergangenheit umzuhören (What about?).

## BESCHREIBUNG DER LAGERHALLE

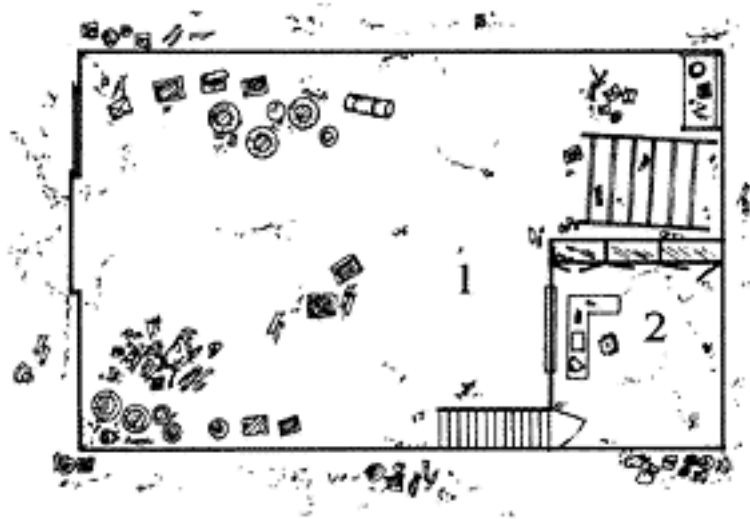
### 1 Die Halle

Bei dem Hauptraum des Lagerhauses handelt es sich um eine mittelgroße Halle, die offensichtlich schon längere Zeit nicht mehr benutzt wurde. Es ist stockdunkel, da sämtliche Neonröhren schon vor langer Zeit ausgebrannt sind. Das große Eisentor ist stark eingeroostet und läßt sich nur mit hohem Kraftaufwand bewegen. Außer einigen Fässern, Kisten und einem Haufen Schrott liegt lediglich noch ein umgekipptes Regal in der dem Tor gegenüberliegenden Ecke. Eine schmale Treppe führt an der vom Tor aus rechts gelegenen Seite der Halle nach oben zum Büro.

### 2 Das Büro

Die einzigen Möbel in dem Raum sind ein großer Plastischreibtisch, auf dem ein Terminal steht, und ein schwerer Bürosessel. In die eine Wand sind drei Einbauschränke eingelassen, die allerdings leer sind. Ein großes Fens-





ter ermöglicht normalerweise den Blick in die Halle, dieser wird jedoch von einer heruntergelassenen Jalousie versperrt.

## **DRUNKEN DR.**

### **Hinter den Kulissen**

Über den „Unfall“ Dr. Noraks können die Runner lediglich im entsprechenden Polizeisystem etwas erfahren (Hannover). Falls der Decker dies ausspielen will, muß der Spielleiter ein System improvisieren, ansonsten ist es vielleicht am besten, das Schnellverfahren (Virtual Realities) zu verwenden, zumal sich in dem System ohnehin nicht viel in Erfahrung bringen läßt (Mindestwurf: 10). Auf anderen Wegen läßt sich gar nichts über die näheren Umstände seines Todes herausfinden, da er erst vor zwei Tagen ums Leben kam. Falls die SC auf die Idee kommen sollten, in der Wohnung Noraks nach Spuren zu suchen, müssen sie sich mit den Sicherheitsbedingungen einer AAA-Wohngegend in Hannover auseinandersetzen. Außerdem ist die Wohnung Noraks versiegelt worden. Die Mühe, dort einzubrechen, können sie sich eigentlich sparen, da

Highsgore hier keinerlei Spuren hinterlassen hat. Dem Polizeisystem kann der Decker entnehmen, daß die in dem verunglückten Wagen gefundene Leiche bis zur Unkenntlichkeit verkoht war und in der kurzen Zeit die Identität des Toten noch nicht hundertprozentig bestätigt werden können. Dennoch sei davon auszugehen, daß es sich bei dem Toten um den vermißten Dr. Norak gehandelt habe, zumal er noch wenige Stunden zuvor eindeutig als der Fahrer des Unfallwagens identifiziert worden war. Dennoch sei das endgültige Ergebnis der gerichtsmedizinischen Untersuchungen abzuwarten, insbesondere das der zahntechnischen, bevor die Akte geschlossen werden könne. Von Verstümmelungen, wie die Runner sie auf dem Foto in der Lagerhalle gesehen haben, steht in der Akte nichts, da das Feuer sämtliche Spuren vernichtet hat. Als vermutliche Unfallursache wird Trunkenheit am Steuer genannt, da neben dem Fahrer die Überreste einer Schnapsflasche gefunden wurden. Auch lassen laut Polizeibericht die Spuren an der Unfallstelle auf einen betrunkenen Fahrer schließen. Außerdem ist noch der Name des untersuchenden Polizeibeamten zu finden, der dem Team allerdings, soll-

ten sie ihn befragen, auch nicht mehr wird sagen können.

## **BIS AUF WEITERES**

### **Hinter den Kulissen**

Nach allem, was die Runner im Lagerhaus gefunden haben, wird es nun wohl in ihrem Interesse liegen, sich mit dem BIS in Verbindung zu setzen, um die Umstände der Ermordung ihres ehemaligen Herrn Schmidt zu erfahren. Hierbei sollte sich schon die Kontaktaufnahme als recht schwierig erweisen, da das BIS nicht für jedermann zu erreichen ist. Mit etwas Ermittlungsaufwand (Gebräuche Straße (10)) läßt sich allerdings relativ schnell eine Adresse ausfindig machen, mittels welcher die SC Verbindung mit dem BIS aufnehmen können. Sollten die Runner nun die richtigen Informationen preisgeben, vor allem betreffs ihrer Vergangenheit als Undercoveragenten des Amtes (diese Angaben werden gewissenhaft überprüft) und machen sie dem BIS ein annehmbares Angebot zur Zusammenarbeit in diesem Fall, dann erhalten sie, nachdem ihre Identität bestätigt worden ist, ebenfalls Informationen. Das BIS ist allerdings noch nicht zu einer vollständigen Kooperation bereit, zumal man sich noch nicht entschieden hat, ob man den Fall selbst bearbeiten oder aber ihn an die zuständige Polizeibehörde weiterleiten soll. So erfährt das Team lediglich, daß der Mord an dem Agenten gewisse Parallelen zu einigen Mordfällen aufweist, die sich vor einigen Jahren in der Runnerszene Berlins ereignet haben. Weiterhin wird ihnen mitgeteilt, daß diese Fälle nie aufgeklärt werden konnten, sondern sie vielmehr recht plötzlich aufhörten. Damals hatte man dem Mörder auf Grund der bestimmten Verstümmelungen, die er seinen Opfern zufügte, den Namen „Eyesman“ gegeben. Sollten sich die Runner, nachdem sie den Schieber gefunden hatten, noch nicht nach parallelen Fällen erkundigt ha-

ben, so werden sie dies wohl jetzt tun (What about?).

## **REINE NEBENSACHE**

### **Hinter den Kulissen**

Die Spieler erfahren anhand einer News-Meldung (Handouts), daß unweit des Ortes, an dem sie die Leiche des Schiebers gefunden haben, die Leiche einer Frau gefunden worden ist, die bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht genau identifiziert werden konnte. Allerdings läßt sich aufgrund der Kleidung erkennen, daß es sich bei ihr um eine Prostituierte gehandelt haben muß. Die Art und Weise, wie sie zu Tode kam, läßt darauf schließen, daß es sich hier um denselben Mörder handelt, auf dessen Konto auch die anderen Morde gehen, in die die Spieler verwickelt sind. Dieses Ereignis dient dazu, die SC zum einen zu verwirren, da dieser Mord nicht in das bisherige Schema zu passen scheint, und ihnen auf der anderen Seite klar vor Augen zu führen, um was für einen Psychopathen es sich wirklich handelt. Highsgore hat nun endgültig den Bezug zur Realität verloren, und im Bewußtsein, daß seine Fingerabdrücke in Wirklichkeit die eines Toten sind, fühlt er sich unverwundbar. Aus diesem Grund hat er frei seinem Drang zu Töten nachgegeben und sich ein weiteres Opfer gesucht. Ihm ist allerdings mittlerweile bewußt geworden, daß er mit diesem Mord wohl einen Fehler gemacht hat. Die Prostituierte, die das Pech hatte, gerade seinen Weg zu kreuzen, ist schlimm zugerichtet: natürlich hat er ihr beide Augen herausgetrennt, die er wie immer als Beute mitgenommen hat. Ferner hat er ihren Körper bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt. Neben den Spielern wird nun aber auch Hakawa auf Highsgore aufmerksam, da er merkt, daß dieser langsam, aber sicher zu einer Bedrohung seiner Position wird. Deshalb wird er sich von nun an Gedanken darüber machen, wie er auch ihn

so schnell und sicher wie möglich aus dem Weg schaffen kann.

## **BIS-NESS MEETING**

### **Hinter den Kulissen**

Mittlerweile ist im BIS die Entscheidung gefallen, die Runner zur Zusammenarbeit aufzufordern. Aus diesem Grund hinterläßt der nun mit dem Fall betraute Agent bei einem der SC eine Nachricht, in der er das Team zu einem Treffen in einem Nachtclub (Asphalt-dschungel) auffordert. Sie haben zwei Stunden Zeit, sich dort einzufinden. Insgesamt erscheinen zu der angegebenen Zeit zwei Personen in dem Club. Es handelt sich um den Agenten selbst, der in Begleitung eines Leibwächters (Archetyp) auf die Runner wartet. Ein weiterer Leibwächter wartet draußen im Wagen, um im Notfall eingreifen zu können. Der Agent bietet den SC eine Zusammenarbeit im Sinne eines vollständigen Informationsaustausches an, der im Interesse beider Parteien liegen müßte. Gehen die SC auf diesen Handel ein, so können sie erfahren, daß bei dem ermordeten BIS-Agenten Fingerabdrücke gefunden wurden, die selbst bei mehrmaliger Überprüfung lediglich auf einen Toten hingewiesen haben. Bei diesem handelt es sich um einen alten Bekannten der Runner: Gwar. Diese falsche Information dient dazu, das Team zu schockieren und es über den wahren Verlauf der Geschichte im unklaren zu lassen. Des weiteren erfahren sie von einem bereits eine Woche zurückliegenden Mordfall, der eindeutige Parallelen zu den jetzigen Fällen aufweist. Bei dem Toten handelt es sich um einen Decker, der unter dem Namen Intruder bekannt war. Sicher werden die Runner daran interessiert sein, Ermittlungen in dieser Richtung anzustellen (siehe A little help from his friends). Für die Agenten verwendet man am besten die Connection Regierungsagent aus dem Asphalt-dschungel mit der zusätzlichen Fertigkeit

Verhandeln (6).

## **DEJA VU?**

### **Sag es ihm/ihr ins Gesicht**

Mit hoher Geschwindigkeit rast du auf das Symbol der CIP-Matrix zu. Eine gewisse innere Zufriedenheit erfüllt dich, wieder in dieses System zurückzukehren, doch diesmal mit deinem Deck. Du rufst dir nochmals die genaue Lage der Knoten, wie sie auf der beim CIP-Run erhaltenen Karte verzeichnet waren, ins Gedächtnis zurück und näherst dich zügig dem SAN, bereit, in die bereits bekannte Welt des Gefängnis-systems einzutauchen.

### **Hinter den Kulissen**

Sobald die ersten Verdachtsmomente auftauchen, die darauf schließen lassen, Gwar könne noch am Leben sein, wird der Decker des Teams vielleicht auf die Idee kommen, ins CIP-System zurückzukehren, um dort an Informationen zu gelangen. Doch schon wenn er sich dem System nähert, wird er einige Überraschungen erleben. Nach den sicherheitstechnischen Problemen, die im Verlauf von DEAD END offen zutage getreten sind, wurde das System einer eingehenden Umstrukturierung unterzogen. Manches wird dem Decker vielleicht noch bekannt vorkommen (er kann ja auch die Matrixkarte aus DEAD END verwenden), anderes könnte ihm allerdings einige Kopfschmerzen bereiten: Dem neuen/überarbeiteten CIP-System wurde mittels einer One-Way-Datenverbindung und durch eine Doppeladressierung des Systems (jetzt zwei SAN-Adressen!) mehr Sicherheit verliehen, da eventuell spionierende Decker somit dazu gezwungen werden, über das "besser" gesicherte SAN 2 in das System einzudringen, und außerdem verhindert wird, daß im Büro arbeitende Gefangene auf "kritische-systembereiche zugreifen können (wie dies in

DEAD END der Fall war). Um weitere Sicherheit des CIP-Systems zu gewährleisten, wurde ein Mitsuhamas-Elite-Konzerndecker (siehe Shadowrun Hauptregelbuch) in das CIP-Gefängnis versetzt, der in regelmäßigen Abständen das System kontrolliert. Hat der Teamdecker es geschafft, an all diesen "Überraschungen" vorbeizukommen, so kann er im DS4 (Personal-, Gefangenenakten) folgendes erfahren: Gwar und Tsunami wurden noch am Tag des Aufstandes (DEAD END) von Dr. Norak für tot erklärt (was natürlich sehr verdächtig ist und Raum für weitere Spekulationen bietet). Die Leichen wurden bereits eingeäschert. An Dr. Noraks Akte wurde noch keine Veränderung vorgenommen, die auf seinen Tod hinweist (Es ist CIP-Politik, den Abschlußbericht der polizeilichen Untersuchungen abzuwarten). Über Hakawa kann der Decker herausfinden, daß dessen Vertrag ausgelaufen ist und er nicht mehr im CIP angestellt ist. Über seine neue Arbeitsstelle steht in der Akte jedoch nichts. (Für Matrixkarte bitte nächste Seite)

## A LITTLE HELP FROM HIS FRIENDS

### Hinter den Kulissen

Nachdem die SC über das BIS vom Tod Intruders gehört haben, werden sie wohl versuchen, sich in dessen Umfeld umzuhören, zumal sie ansonsten so gut wie keine weiteren Anhaltspunkte haben, die sie in dem Fall weiterbringen könnten. Es sollte ihnen nicht allzu schwer fallen, Kontakt zu einem Bekannten Intruders herzustellen (vorausgesetzt sie haben entsprechende Connections in der Deckerszene Hannovers beziehungsweise sie können sich diese vermitteln lassen: Gebräuche Straße (8), bei keinen Connections aus Hannover +2). Doch selbst wenn sie es schaffen, sich mit einem Bekannten Intruders zu treffen, wird dieser ihnen natürlich nicht gleich Informationen preisgeben. Hier haben die Run-

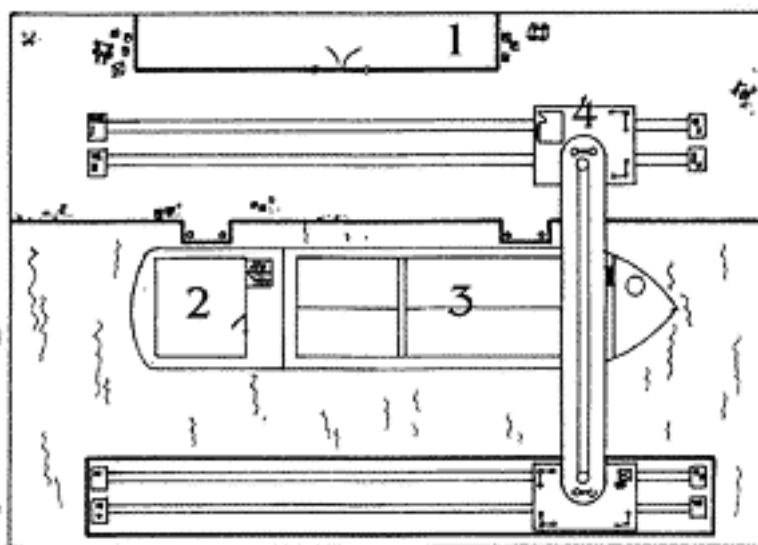
ner zwei Möglichkeiten: Entweder sie schaffen es, gute Überzeugungsarbeit zu leisten, oder sie finden den Preis für die Freundschaft ihres Gesprächspartners zu Intruder (Spielleiterentscheidung). Ist dieses Hindernis einmal überwunden, so erfahren sie, daß Intruder in der letzten Zeit nur einen größeren Auftrag hatte, der sehr gut bezahlt wurde. Bei diesem handelte es sich um einen Datenaustausch in einem staatlichen System mit unbekanntem Auftraggeber. Näheres über den Tod Intruders (das die SC noch nicht wissen) ist ihrem Kontaktmann nicht bekannt. Für den Bekannten Intruders verwendet man am besten den Archetyp Elfendecker aus dem Hauptregelbuch.

## DOCKFIGHT

### Sag es ihnen ins Gesicht

Es ist stockdunkel, als ihr euch langsam dem Schiffsumschlagplatz an der Leine, knapp außerhalb Hannovers, nähert, der euch von eurem anonymen Informanten als Liegeplatz des als Treffpunkt genannten Schiffes angegeben worden ist. Euch ist klar, daß ihr dabei wahrscheinlich in eine Falle laufen werdet, aber es ist langsam Zeit, mit Gwar abzurechnen, falls eure Vermutung zutrifft, daß er hinter all euren Problemen steckt. Diesmal seid ihr in der Überzahl. Der große Kran des Docks ragt im spärlichen Licht der beiden einzigen noch funktionsfähigen Lampen drohend über euch auf. Ein kühler Windhauch schlägt euch entgegen und läßt euch frösteln. Dennoch scheint das tiefschwarze Wasser ruhig, so daß nur ein vereinzeltes Plätschern zu hören ist. Auf der anderen Seite des Piers, dessen Asphaltbelag an vielen Stellen brüchig geworden ist, steht ein verlassenes Lagerhaus, das wohl schon lange nicht mehr benutzt wurde und aussieht, als würde es jeden Moment in sich zusammenfallen. Bei dem fast völlig im Dunkeln liegenden Schiff, auf dem euch euer Informant (Gwar?) treffen will, handelt

## Schiffsumschlagplatz



1: Lagerhalle, 2: Schiffsbrücke, 3: Ladeluken, 4: Kranführerhaus

es sich um einen völlig verrosteten Transportkahn, dessen letzte Fahrt auf der Leine wohl schon etliche Jahre zurückliegt. So schräg, wie das Schiff im Wasser liegt, scheint es wohl auf der euch abgewandten Seite Leck geschlagen zu sein. Eine Planke ist nicht mehr vorhanden, so daß ihr euch wohl an den Haltetauen herüberhängeln müßt, um den verabredeten Treffpunkt zu erreichen. Ihr atmet noch einmal tief durch und macht euch auf den Weg in die Dunkelheit. Die Angelegenheit muß endlich zu einem Ende kommen.

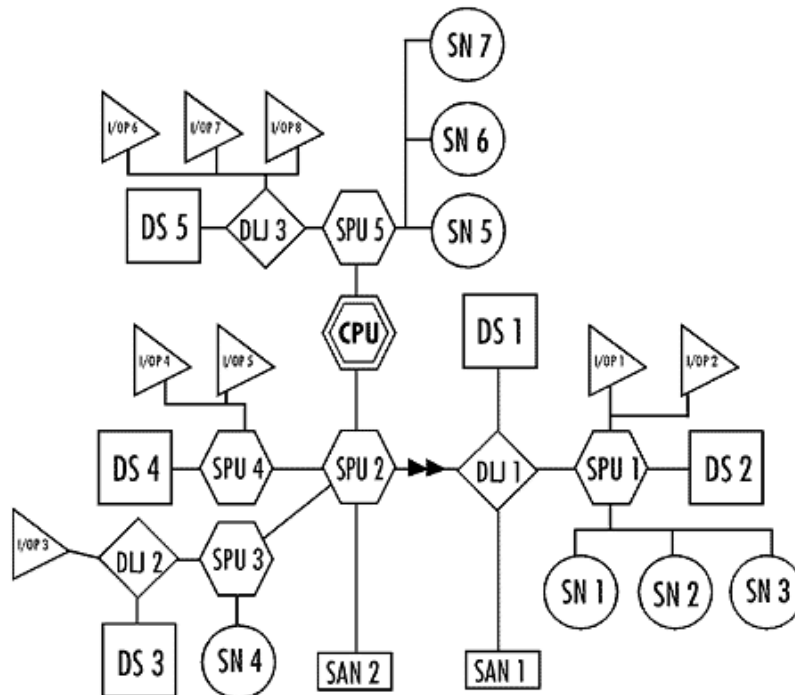
### Hinter den Kulissen

Zwei Tage nach dem Treffen mit dem BIS-Agenten (BIS-ness Meeting) erreicht die Runner eine anonyme Nachricht, in der sie aufgefordert werden, sich noch in derselben Nacht um 23 Uhr auf dem Unterdeck eines bestimmten Schiffes, das an einem Schiffsumschlagplatz außerhalb Hannovers vor Anker liegt, einzufinden. Es werden ihnen Informationen zur Lösung ihrer Probleme angeboten. Diese Nachricht stammt von Highsgore und lei-

tet dessen letzten Spielzug ein, der das Ziel hat das gesamte Team auszuschalten. (Sollten die SC beim BIS anfragen: Es kann ihnen diesmal keinerlei Unterstützung gewähren, da man nicht rechtzeitig zur Stelle sein kann.) Das Team wird wahrscheinlich sofort eine Falle vermuten (und damit haben sie auch recht), aber dennoch zu dem Treffen gehen, um die ganze Angelegenheit zum Abschluß zu bringen. Wenn die Runner nicht gerade in Hannover wohnen, haben sie jedoch nicht viel Zeit, sich vorzubereiten, sondern müssen sich beeilen, um zeitig zur Stelle zu sein. Sie haben keine Ahnung, was sie erwarten wird. Höchstwahrscheinlich nehmen sie fälschlicherweise an, daß Gwar und eventuell noch Tsunami sie auf dem Schiff erwarten werden, sie haben jedoch keine Ahnung von den wahren Hintergründen [vielleicht vermuten sie eine Verwicklung Hakawas, wissen jedoch natürlich nichts über dessen Werdegang, oder halten sogar Dr. Norak für den Mann im Hintergrund, da sie der Meinung sind, daß er seinen Tod nur vorgetäuscht hat: die nicht sicher identi-

fizierte Leiche (siehe Drunken Dr.)). Der von Highsgore gewählte Schiffsumschlagplatz ist in der Tat schon seit langer Zeit verlassen und bietet deshalb die idealen Voraussetzungen für einen Hinterhalt. Das Lagerhaus ist verschlossen, und die Tore sind so weit verrostet, daß es unmöglich ist, ins Innere des Gebäudes zu gelangen (ist sowieso leer). Sobald sich drei oder mehr Personen auf dem Dach befinden, droht dieses einzustürzen. Der Kran, der sich über dem Bug des Schiffes befindet, ist ebenfalls stark eingerostet und nicht mehr funktionsfähig. Er steht auf zwei Pfeilern und konnte früher auf Schienen bewegt werden. Das ehemalige Führerhäuschen befindet sich an der Steuerbordseite des Schiffes und ist über eine korrodierte Metalleiter zu erreichen. Diese ist sehr rutschig, so daß ein Aufstieg eine gewisse Gefahr birgt. Das Schiff selbst ist in einem noch schlechteren Zustand als der Rest des Umschlagplatzes. Auf der Backbordseite hat es auf Höhe der Wasserlinie ein recht großes Leck (5 m Durchmesser), daß es gleich mehreren Personen gleichzeitig ermöglichen würde, über das Wasser ins Innere des Schiffes zu gelangen. Auf Grund dieses Lecks liegt das Schiff leicht schräg im Wasser und würde wohl vollständig versinken, wenn nicht ein auf Grund gesunkener Frachtcontainer (s. Seitenans.) das Schiff am weiteren Absinken hindern würde, zumal neben dem eingedrungenen Wasser auch eine große Menge Flußschlamm vor allem in den vorderen Lagerraum gespült worden ist. Highsgore hat diesen Platz mit Bedacht ausgewählt. Ihm ist klar, daß ihm die Runner nicht nur zahlenmäßig, sondern auch durch ihre teilweise vorhandenen magischen Fähigkeiten überlegen sind. Deshalb hat er sich einen Plan ausgedacht, mit dem er einzelne Runner zu isolieren hofft, um so diese Vorteile zunichte zu machen. Er hat schon Tage zuvor die Treppe, die zum Unterdeck führt, mit einem Bewegungsmelder gesichert, der ihm sofort ein

Warnsignal in den Helm einblendet, wenn jemand diese betritt. Er selbst befindet sich im vorderen Lagerraum, wo er sich in den durch das Leck eingespülten Schlamm eingegraben hat, wodurch er auch astral nicht aufzuspüren ist (da es sich bei dem Schlamm um natürliches Material (Element Erde) mit vielen organischen Zusätzen (die Leine ist nur relativ schwach verseucht) handelt, ist er astral nicht durchdringbar). In seiner abgeschlossenen Sicherheitspanzerung kann er durch zusätzliche Sauerstoffreserven lange Zeit dort ausharren und hat durch ein Ultrasoundvisier, das er in dem Raum installiert hat und das die Bilddaten in seinen Helm einblendet, ständig den Überblick (sollten die SC auf die Idee kommen, den Schlamm durchzugraben, greift er sofort an). Er hofft darauf, daß die SC, nachdem sie das Schiff verlassen vorgefunden haben, das Leck als Schwachpunkt absichern werden, was ihm die Möglichkeit gäbe, das Überraschungsmoment auf seine Seite zu bekommen. Da wahrscheinlich nur ein Teil des Teams mit dieser Aufgabe betraut werden wird, würde dies auch den zahlenmäßigen Vorteil der SC verringern, da er so die Möglichkeit hätte, aus dem Hinterhalt zuzuschlagen (er hat seine Position entsprechend gewählt). Falls die SC diese Absicherung nicht vornehmen wollen, sollte der GM sie deutlich, aber unauffällig auf das Leck als möglichen Zugangspunkt hinweisen und sie dadurch „lenken“. Highsgore wird in dem Moment, in dem er die wachhaltenden Runner abgelenkt sieht, aus dem Schlamm hervorspringen und sofort das Feuer auf zwei von ihnen eröffnen. Diesen Plan hat sich Highsgore nicht ganz allein ausgedacht, in seiner Runnerzeit hatte sein Team diesen Platz bereits für einen ähnlichen Hinterhalt genutzt. Sollte der Spielleiter den SC Gnade gewähren wollen (eigentlich unrealistisch, da Highsgore den Zeitpunkt seines Angriffs genau abpassen kann), kann er ihnen noch einen schweren Überraschungstest erlauben.



**SAN 2:** Rot 8 Barriere 7, Killer (S) 6, Aufspüren und Rösten 7 - M/B/F:32/22/10

**SPU 2 (Datenmanagement):** Orange 5, Zugang 6, Aufspüren und Melden 6 - M/B/F:15/6/9

**SPU 3 (Krankenstation):** Grün 6, Zugang 6, Jammer 5 - M/B/F:12/8/4

**SPU 4 (Verwaltung):** Grün 6, Zugang 6, Killer (M) 6 - M/B/F:12/9/3

**SPU 5 (Sicherheit):** Rot 7, Zugang 8, Killer (T) 7, Marker 6 - M/B/F:28/24/4

**CPU:** Rot 9 Barriere 9, Blaster 7, Schwarz 8, Teer Grube 8 - M/B/F:36/30/6

**DS 3 (Medizinische Akten):** Orange 5, Zugang 8, Verschlüsseln 7 - M/B/F:15/7/8

**DS 4 (Personal-, Gefangenenakten):** Orange 6 Zugang 8, Verschlüsseln 8 - M/B/F:18/8/10

**DS 5 (Sicherheitsprozeduren):** Rot 6, Zugang 8, Killer (S) 8, Verschlüsseln 9 - M/B/F:24/20/4

**I/OP 3 (Terminal Krankenstation):** Grün 6 Zugang 8 - M/B/F:12/4/8

**I/OP 4 und I/OP 5 (Terminals Direktor und Astrale Überwachung):** Orange 7 Zugang 8 - M/B/F:21/4/17

**I/OP 6 (Terminal Wachmannschaften):** Rot 6 Zugang 7, Aufspüren und Melden 8 - M/B/F:24/7/17

**I/OP 7 (Terminal Sicherheitschef):** Rot 6 Zugang 8, Killer (S) 8, Aufspüren und Melden 8 - M/B/F:24/20/4

**I/OP 8 (Überwachungsterminal):** Rot 5 Zugang 7, Killer (M) 8, Aufspüren und Melden 7 - M/B/F:20/15/5

**SN 4 (Krankenstation, Vorratslager):** Grün 8 Zugang 6 - M/B/F:16/3/13

**SN 5 (Kameras, Sensorplatten, Klimaanlage, Heizung etc.):** Rot 5, Zugang 8, Killer (S) 8 - M/B/F:20/16/4

**SN 6 (Türen/Tore etc.):** Rot 6, Zugang 9, Killer (M) 7 - M/B/F:24/11/13

**SN 7 (Aufzugskontrolle/elektr. Schiebedach):** Orange 6, Zugang 8,

Aufspüren und Melden 8 - M/B/F:18/8/10

**DLJ 2 und DLJ 3 (Datenvermittlung):** Grün 6 kein ICE - M/B/F:12/0/12

**SAN 1:** Orange 7, Barriere 7, Killer (S) 6, Aufspüren und Melden 7 - M/B/F:21/15/6

**SPU 1 (Datenmanagement):** Orange 6, Zugang 8, Killer 8, Teer Baby 7 - M/B/F:21/15/6

**DS 1 (Allgemeine Informationen, Mailbox):** Grün 5 Zugang 6 - M/B/F:10/3/7

**DS 2 (Wäschereiverwaltung):** Grün 5, Zugang 6 - M/B/F:10/3/7

**I/OP 1 und I/OP 2 (Terminals Wäscherei):** Grün 6 Zugang 6 - M/B/F:12/3/9

**SN 1 bis SN 3 (Mangler, Desinfektionskammer, Dampfbügelpressen):** Orange 5, Zugang 6, Jammer 4 - M/B/F:15/7/8

**DLJ 1 (Datenvermittlung):** Grün 6, kein ICE - M/B/F:12/0/12

#### Anmerkungen:

Die bei den Killer ICE in den Klammern stehenden Werte sind Staging-Level (siehe Virtual Realities). Bedeutung von M/B/F des Knotens: Maximales Load Rating / Belegte Load Rating Kapazität / Freie Load Rating Kapazität  
Die M/B/F-Werte sollen helfen, falls die Regel verwendet wird, daß die zusätzlichen Load Rating Belastungen, die der Decker durch seine Programme und seine MPCP Stufe im Knoten verursacht, zu Effizienzmodifikationen des Knotens führen können, welche z.B. zu einem Slowdown bei einer Belastung über 200% führen (näheres in Virtual Realities).

## Deckplan

### Brücke

Von der Brücke aus hat man durch ein großes Fenster den perfekten Überblick über das ganze Vorderschiff. Die ganze Steuerungselektronik ist entweder zerstört oder aber hoffnungslos veraltet. Im hinteren Teil des Brückenhäuschens befindet sich neben zwei ungezieferverseuchten Betten und einer kleinen Koch- und Eßbecke auch noch ein völlig verwüstetes Badezimmer. Im ganzen Brückenhaus ist es bis auf das durchs Fenster dringende Mondlicht völlig dunkel, und keine der Lampen ist dazu zu bewegen, noch zu funktionieren.

### Unterdeck

(1) Der Maschinenraum ist normalerweise durch ein schweres Schott vom Rest des Schiffes abgetrennt, es ist jedoch geöffnet. Die beiden schweren Dieselmotoren des Schiffes sind derart verrostet, daß sie wohl nie wieder funktionieren werden. Im ganzen Raum steht das Wasser 5-15 cm hoch (je weiter in Richtung Bug desto tiefer). Die schwimmenden Plastikkisten, die sich aufgrund der Schräglage des Schiffes neben dem Schott an der Wand gesammelt haben, sind ebenso leer wie der große Dieseltank an der Backbordseite des Raumes. Es ist stockdunkel. (2) Der Lagerraum 1 ist über eine Treppe vom Oberdeck aus zu erreichen. An dieser Stelle steht das Wasser knöcheltief und wird in Richtung Bug immer tiefer. Der Rost hat an den Wänden deutliche Spuren des Zerfalls hinterlassen. An einigen Stellen hat sich Flußschlamm am Boden angesammelt. Über ein geöffnetes Schott an der gegenüberliegenden Wand gelangt man in den 2. Lagerraum (3), dessen Wände sich in einem noch schlimmeren Zustand befinden. Außerdem befindet sich an der Backbordseite auf Höhe der Wasserlinie ein großes Leck. Durch dieses dringt etwas Mondlicht ins Innere des Lagerraumes, und hier ist wohl auch

das ganze Wasser eingedrungen. Dieses steht in diesem Raum bis kniehoch und der ganze Boden ist bis zu einem Meter tief mit Flußschlamm aufgefüllt (siehe Seitenansicht). Die beiden Ladeluken des Schiffes sind geschlossen. Highsgore hat sich an der mit X markierten Stelle in den Schlamm eingegraben.

### Sag es ihnen ins Gesicht

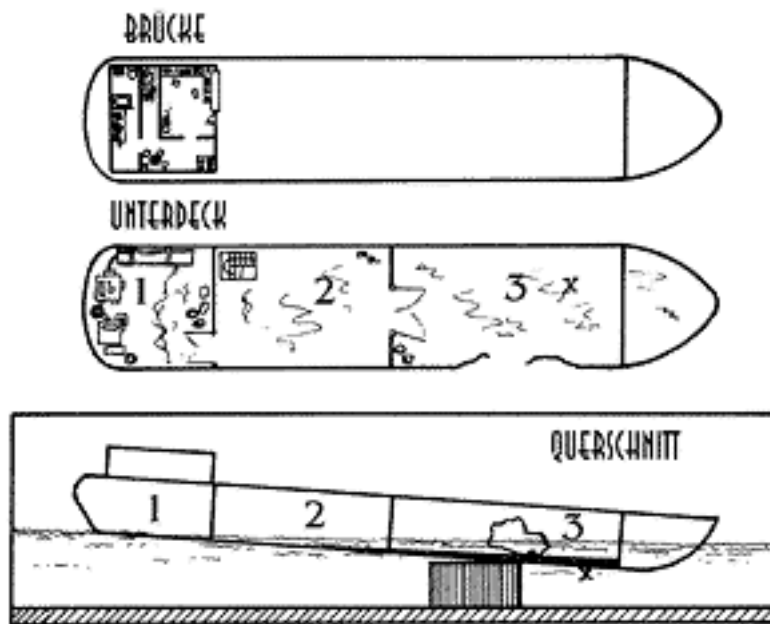
Zu dem oder den Runner(n), die sich im vorderen Lagerraum befinden:

Aufmerksam sichert ihr das große Leck in der Außenwand des Schiffes. Ihr steht bis zu den Knien in Wasser und Schlamm und erwartet gespannt, was als nächstes passieren wird. Eure Waffen sind auf das Loch gerichtet, bereit, jeden Eindringling zu erschießen, ob es sich nun um Gwar oder wen auch immer handelt. Plötzlich hört ihr hinter euch ein Geräusch, das euch herumfahren läßt. Noch in der Drehung erkennt ihr aus den Augenwinkeln eine dunkle, in eine abgeschlossene Sicherheitspanzerung gehüllte Gestalt von der Größe eines Orks, die sich wie ein Todesengel aus dem Schlamm erhebt. „GWAR!!!“ denkt ihr, als euch die erste Salve trifft, obwohl ein verspiegeltes Visier die Gesichtszüge des Angreifers verbirgt.

### Hinter den Kulissen

Sollte Highsgore mit den Runnern, die sich unter Deck befinden, fertig werden, und kommt ihm der Rest des Teams nicht rechtzeitig in die Quere, so wird er sich nun daranmachen, den Toten die Augen herauszuschneiden (zus. M-Schaden). Danach macht er sich auf den Weg, mit den übrigen SC abzurechnen. Sollten die übriggebliebenen Runner (oder sogar die aus dem Lagerraum??) schnell mit Highsgore fertigwerden, so finden sie zum einen heraus, daß es sich bei ihm eben nicht um Gwar handelt, was sie wohl völlig verwirren wird. Außerdem können sie bei ihm, sollten sie ihn gründlich durchsuchen, die Keycard zu dem Schließfach finden, welches die von Norak gesammelten Unter-





lagen gegen Hakawa enthält und den Runnern somit später (falls sie das Schließfach aufspüren können, woraus der Spielleiter ein neues Abenteuer machen könnte) vielleicht die Möglichkeit bietet, ihre Vermutungen über die Hintergründe der Ereignisse zu präzisieren (die Verwicklung Hakawas in die Morde). Außerdem können sie diese Informationen nutzen, um sich ihren um einiges mächtiger gewordenen Feind (diese Tatsache erfahren die Runner erst im Epilog) in Zukunft vielleicht vom Hals zu halten. Dies wird nötig werden, da zum Unglück der Runner Highsgore nicht das einzige Problem bleiben wird, mit dem sie sich auseinandersetzen müssen. Hakawa ist mittlerweile zu der Überzeugung gelangt, sich Highsgore vom Hals schaffen zu müssen. Durch seine neue Position als Sicherheitschef bei Mitsuhamas Dt. sind ihm nun die Mittel gegeben, derartige Aufträge diskret und sicher erledigen zu lassen. Durch den bei Highsgore implantierten Sender (siehe Dramatis Personae) war es ihm ein leichtes, Highsgore beschatten zu lassen und ihn bis zu dem verlassenen Schiffsumschlagplatz verfolgen zu lassen. 3W6 Runden nach Beginn des Kampfes

der Runner mit Highsgore schlägt ein speziell für diese Fälle ausgebildetes Einsatzteam zu, das den Auftrag hat, sämtliche auf dem Gelände befindlichen Personen zu eliminieren. Die Taktik des Einsatzteams ist fest vorgeplant: zuerst werden eventuell auf strategisch günstigen Positionen stehende Runner vom Hubschrauber aus durch einen Scharfschützen ausgeschaltet. Dann setzt der Ares Dragon diesen auf dem alten Kran ab, von wo aus er das gesamte Oberdeck sowie einen Großteil des Piers unter seiner Kontrolle hat. Schließlich seilt sich der Rest des Teams auf das Schiff ab und schießt, vom Magier gedeckt, auf alles, was sich bewegt, während der Ares Dragon sich zurückzieht. Auch wenn es für die Runner nicht einfach werden sollte: Ein gutes Team müßte diesen Angriff überleben können, wenn es zeitig erkennt, daß eine gut koordinierte Flucht (durchs Leck unter Wasser?) angebracht ist.

### Das Einsatzteam (insgesamt 10)

Bei dem Einsatzteam handelt es sich um einen geheimen Teil der Sicherheitskräfte Mitsuhamas.

mas. Keines der Teammitglieder ist zum Konzern zurückzuverfolgen, selbst der Ares Dragon ist als gestohlen gemeldet. Die Vorgehensweise des Teams ist an ein Runnerteam angepaßt, das ohne große Fahrzeugunterstützung zum Treffpunkt gelangt. Sollte das Einsatzteam jedoch von einem Fahrzeug gefährdet werden, greift der Dragon in die Kampfhandlungen ein, indem er dieses unter Feuer nimmt.

### **Riflemen (7)**

Perfekt ausgebildete Killer, die keine Gnade schenken und auch keine wollen.

#### **Attribute:**

Konstitution: 6(7)  
Schnelligkeit: 5(7)  
Stärke: 4(6)  
Charisma: 4  
Intelligenz: 5  
Willenskraft: 5  
Essenz: 3  
Magie: -  
Reaktion: 6(8)[+2W]

#### **Cyberware:**

Smartlink  
Reflexbooster I  
Bone Lacing (Plastik)

#### **Bioware:**

Muscle Augmentation (2)

#### **Fertigkeiten:**

Feuerwaffen: 6  
Geschütze: 4  
Gebräuche(Corp): 3  
Wurfaffen: 5  
Unbewaffneter Kampf: 5  
Heimlichkeit: 6  
Athletik: 5

#### **Pools:**

Professionalitäts-/Gefahrenstufe: 4/4

#### **Ausrüstung:**

Schwere Sicherheitspanzerungen (7/6)  
Sicherheitshelme (1/2) mit IR, Ultrasound  
M22A2 (8M) mit Smartlink, Gasvent 4, Ultrasound, 3 Mags Explosiv (+2) (Fields of Fire)

### **Scharfschütze (1)**

Er hat noch eine zusätzliche Ausbildung genossen, die ihn auf große Entfernungen zu einem tödlichen Gegner macht.

#### **Fertigkeiten**

Wie Riflemen aber:  
Feuerwaffen(Ranger Arms): 8  
Athletik: 6

#### **Ausrüstung**

anstatt M22A2: Ranger Arms (14S) mit Smartlink, Ultra-sound, Shock pad

### **Rigger (1)**

#### **Fertigkeiten**

Wie Rifleman aber: Fahrzeug(Auto): 6, Rotormaschinen: 6, Dronen: 5, Geschütze: 6

#### **Cyberware**

Riggersteuerung II, kein Bone Lacing!

### **Magier (1)**

Obwohl seine Zaubersprüche ihn als Kampfmagier ausweisen, beschränkt sich der Magier bei diesem Einsatz darauf, seinen Teammitgliedern Schutzwürfel abzustellen.

#### **Archetype**

Kampfmagier

#### **Pools:**

Professionalitäts-/Gefahrenstufe: 4/4

#### **Ausrüstung**

wie Riflemen

Falls die Runner bekanntermaßen, magisch sehr stark sind, kommt statt diesem Magier

ein niedrigstufiger Initiat (1-3) mit einigen starken Kampfzaubern.

### Ares Dragon

**Handling:** 4/6 (Fly-by-wire-System)

**Geschwindigkeit:** 130/290

**Rumpf/Panzerung:** 6/9

**Signatur:** 8 (Pass. Therm./Aural Mask)

**Autopilot:** 3

**ECM:** Security III (Level 3)

**ECCM:** Security III (Level 3)

**Seating:** Twin bucket + 10, bench seat

**Zubehör+Bewaffnung:** Rigger Control Gear, Secondary Controls, Medium Pop-up-remote Turret with Victory Rot. Autocan. (18T) recoil compensation 4, Ammo: 150, 2 Firmpoints with LMG (7S), Ammo:400

### KARMA

Da es sich bei LAST EXIT lediglich um eine kleine Fortsetzung von DEAD END handelt, können die SC nicht mit einer allzu großen Karmaausbeute rechnen. In wieweit die vielleicht gefundene Keycard (siehe Dockfight) und der somit auf Hakawa lastende Druck das weitere Leben der Runner beeinflussen werden, ist Entscheidung des Spielleiters. Hakawa könnte sich z.B. sehr gut dafür eignen, den SC in späteren Abenteuern das Leben schwerzumachen.

### Teamkarma

**Richtige Vermutungen:** 2

**Zeitiges Entdecken Highsgores im Schiff:** 2

**Überleben:** 2

### Persönliches Karma

**Decker gel. ins CIP-System (SAN2):** 1

### EPILOG

Konzern News:

Neuste Meldungen: Hannover:

Wie aus zuverlässigen Kreisen in der Geschäftsleitung von Mitsuhamas Dt. verlautete, ist der kürzlich freigewordene Posten in der Führungsspitze der Sicherheitsabteilung wieder besetzt worden. Bei der neuen Führungskraft soll es sich um den bisherigen Chef der Sicherheit im CIP-Komplex Hannover, Daisuke Hakawa, handeln. Bisher gibt es allerdings noch keine persönliche Stellungnahme Hakawas. Näheres in den nächsten Tagen.

### WHAT ABOUT?

Die Runner haben viele Möglichkeiten, Informationen einzuholen. Der Spielleiter sollte von Fall zu Fall entscheiden, ob die gewählte Connection, im speziellen Fall überhaupt Informationen beschaffen kann und er sollte vor allem darauf achten, in welcher Stadt die Connections ihre Kontakte haben und entsprechend den Gebräuche-Mindestwurf (Basis 4) modifizieren. Die Informationen sind dem Bedeutungsgrad nach geordnet. Sie sollten am besten je nach Qualität des Rollenspiels der Spieler an die Runner weitergegeben werden. Falls der Spielleiter es für nötig hält, kann er durchaus auch Fehlinformationen einstreuen.

### Mordmuster (Augen raus)

- es gab schon mal solche Morde
- ist schon ein Weilchen her
- waren in der Berliner Runnerszene
- Killer hatte Spitznamen Eyesman

## Eyesman

- nie seine Identität aufgedeckt
- bei den „Augenoperationen“ präzise Arbeit
- unregelmäßige Abstände zwischen den Morden
- Morde endeten ca. [Einlieferungstermin Gwars ins CIP-Gefängnis: muß Spielleiter festlegen (teamabhängig)]

## Aktuelle Situation im CIP

- Hochsicherheitsgefängnis von Mitsuhama nach dementierter Gefängnisrevolte vor einiger Zeit sicherheitstechnisch auf den neusten Stand gebracht.
- Systemreform in der Matrix
- Gerüchte über Änderungen in der Führungsspitze

## Gwar, Tsunami

- zwei ehemals sehr bekannte Runner Berlins
- beide ins CIP-Gefängnis eingeliefert
- beide bei Gefängnisrevolte „umgekommen“

## Dr. Norak

- Gefängnisarzt im CIP
- Magier

## Daisuke Hakawa

- keine näheren Informationen
- Sicherheitschef im CIP
- Ex-Sicherheitsführungskraft von Mitsuhama Dt.

Dieses Kapitel geht davon aus, daß der Spielleiter zusätzlich Zugriff auf DEAD END hat, um zusätzliche Informationen einzuholen. Da es den Rahmen von LAST EXIT sprengen würde Infos zu DEAD END hier nochmals komplett aufzuführen, müssen Spielleiter, die diese Möglichkeit nicht haben, an dieser Stelle improvisieren.

## DRAMATIS PERSONAE

### Highsgore (Ork)

#### Vorgeschichte

Highsgore, der früher ein Top-Runner war und aufgrund eines von verfeindeten Runnern eingefädelten Hinterhalts direkt in die Arme eines Sondereinsatzkommandos einer Sicherheitsagentur lief, das durch einen anonymen Anruf auf die geplante Aktivität Highsgores aufmerksam gemacht wurde. Das Einsatzteam war ungewöhnlich groß, da Highsgore als sehr gefährlich eingestuft war und ließ ihm keine Chance. Er wurde kurze Zeit später mit schweren Schußverletzungen in die Krankenstation des CIP eingeliefert, wo er erst zwei Wochen später aus dem Koma erwachte und außer Lebensgefahr war. Nach seinem Erwachen machte er sich im CIP schnell einen Ruf als extrem gefährlicher und grausamer Kämpfer, so daß Hakawa auf ihn aufmerksam wurde. Als er seinen Plan, die SC und Norak auszuschalten, in Erwägung zog, erschien ihm Highsgore als idealer Partner. Dennoch hat er ihm, bevor er ihm für seinen Auftrag die Freiheit schenkte, heimlich einen Peilsender für Notfälle implantieren lassen. Aussehen:(Ork:2,11m/115kg)Ein enorm großer und muskulöser Charakter, der mit seinem kahlrasierten Schädel und den vielen Narben, die er am ganzen Körper zu haben scheint, einen besonders bösen Eindruck macht.

### Verhalten

Highsgore, der früher zu seinen Runnerzeiten immer eine kaltblütige, ruhige Person war, ist seit er aus dem Koma erwacht ist völlig verändert. Er neigt zu plötzlichen Gewaltausbrüchen, und er steigert sich manchmal in Situationen hinein. Sobald seine Augen den für ihn nun typischen irren Ausdruck bekommen, gehen ihm alle zu ihrer eigenen Sicherheit aus dem Weg. In seinem mittlerweile kranken Geist beschäftigt ihn die Wahnvorstellung der Nachfolger des „Eyesman“ zu sein, eine Vorstellung die sich in dem Austausch seiner Fingerabdrücke mit dem toten Gwar begründet. Menschliche Augen üben eine besondere Faszination auf ihn aus und er trägt alle erbeuteten Augäpfel immer mit sich herum (in einem Glas); sie sind seine Glücksbringer, die ihn seiner Meinung nach unverwundbar machen. Vor allem seine Intelligenz macht ihn zusammen mit seiner Kampfstärke zu einem sehr gefährlichen Gegner.



### Attribute:

Konstitution: 9  
Schnelligkeit: 4(6)  
Stärke: 6(8)  
Charisma: 3

Intelligenz: 5  
Willenskraft: 5  
Essenz: 2,2  
Magie: -  
Reaktion: 6(10)[+3W]

### Cyberware

Smartlink  
Reflexbooster II  
Einziehbares Sporne

### Bioware

Muscle Augmentation II  
Pain Editor

### Fertigkeiten:

Feuerwaffen: 7  
Geschütze: 5  
Wurfaffen: 5  
Unbewaffneter Kampf: 5  
Sporne: 7  
Athletik: 6  
Gebräuche(Straße): 5  
Verhör(Verbal): 5  
Elektronik: 5  
Heimlichkeit: 5

### Pools:

Professionalitäts-/Gefahrenstufe: 4/6

### Ausrüstung

Medium Security Armor (Versiegelt) (6/5)  
Security Helmet(1/2) MIT IR, Ultrasound  
Ares Alpha Combat Gun(8M)- (Integrated Recoil System, 2/ Smartlink), mit Shock Pad, Gasvent 4, Ultrasound, 2 Mags APDS, 1 Mag Defensive Grenades (10S)

### Daisuke Hakawa (Mensch)

#### Vorgeschichte

Sicherheitschef des CIP, der versucht wieder auf seinen alten Posten als Sicherheitschef von Mitsuhamas DT. zu kommen, und dem dafür jedes Mittel recht ist. Er hat noch eine alte Rechnung mit den Runnern offen (genauere Daten siehe DEAD END). Im Verlauf von LAST EXIT

erreicht er endlich sein Ziel ( für das er sich übrigens wieder auf den neusten Stand der Cyberwaretechnik gebracht hat). Aussehen: (Mensch:1,85m/85kg) Hakawa ist ein Halbja-paner mittleren Alters mit deutlicher Stirnglatze und ansonsten für Kon-Verhältnisse recht langen Haaren. Er war Einsatzleiter eines Spezialkommandos, bis er aufgrund zunehmenden Alters nicht mehr in der Lage war, seine Arbeit mit größtmöglicher Effizienz zu verrichten und deshalb in die Position eines Sicherheitschefs von Mitsuhamas versetzt wurde. Man sieht ihm trotz seines Alters seine frühere Stellung an. Er ist äußerst muskulös und er bewegt sich mit einer Geschmeidigkeit, die ein normaler Mensch nicht von Natur aus besitzt

#### **Verhalten**

Hakawa hat nur noch ein einziges Ziel, für das er gegen Ende des Abenteuers auch die Mittel erhält: Seinen neu erworbenen Posten, koste es was es wolle, zu halten, ohne dabei auf irgend etwas Rücksicht zu nehmen. Ihn zum Feind zu haben, wird den Runnern das Leben nicht gerade erleichtern.

#### **Attribute:**

Konstitution: 6(7)  
Schnelligkeit: 5(9)  
Stärke: 5(9)  
Charisma: 6  
Intelligenz: 6

Willenskraft: 6  
Essenz: -  
Magie: -  
Reaktion: 6(10)[+3W]

#### **Cyberware**

Reflexbooster(2 alpha )  
Kunstmuskeln(4 alpha )  
Bone Lacing(Alu, alpha )  
Smartlink II (alpha)

#### **Fertigkeiten:**

Feuerwaffen: 8  
Athletik: 6  
Geschütze: 5  
Führung: 8  
Biotech: 4  
Computer: 4  
Gebräuche(Kon): 7  
Verhör: 6  
Waffenloser Kampf: 6  
Bewaffneter Kampf: 7  
Heimlichkeit: 7  
Verhandlung: 5  
Rotormaschinen: 5  
Wurfwaffen: 6  
Elektronik: 5  
Sprengstoffe: 5

**Pools:**  
Professionalitäts-/Gefahrenstufe: 4/6

#### **Ausrüstung**

was er will

## HANDOUT

>>>>>>[

### **Newsnet: 10.00 / Grausamer Mord im Rotlichtmilieu**

Wie gerade eben mitgeteilt wurde, hat sich in [Heimatstadt der Runner] ein brutaler Mord an einer Passantin ereignet, die wahrscheinlich der Prostituiertenszene zuzuordnen ist. Der offensichtlich geistesgestörte Mörder hat dem Opfer mit einem scharfen Gegenstand schwere Verstümmelungen zugefügt. Besonders auffällig ist, daß dem Opfer die Augäpfel herausgetrennt wurden. Bis jetzt konnte von der zuständigen Sicherheitsagentur noch kein Kommentar eingeholt werden. Gibt es einen neuen Serienkiller?

]<<<<<