



# SHADOWRUN



# ASSASSINEN- HANDBUCH

## IMPRESSUM

**Texte:** Chris Mastey  
**Coverbild:** Gordon Bennetto  
**Layout:** Matt Heerd  
**Chefredaktion:** Jason M. Hardy  
**Entwicklung:** Peter M. Andrew, Jr.  
**Art Direction:** Brent Evans, Kat Hardy  
**Lektorat:** EV McKittrick  
**Deutsche Chefredaktion:** Tobias Hamelmann  
**Layout:** Ralf Berszuck  
**Übersetzung:** Manuel Krainer  
**Deutsches Lektorat:** Benjamin Plaga

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2013 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:  
[www.shadowrun5.de](http://www.shadowrun5.de)  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)  
[www.pegasusdigital.de](http://www.pegasusdigital.de)



Pegasus Press

- ◊ Ob wir es zugeben wollen oder nicht: Das Töten ist Teil unseres Jobs. Wenn man zehn Leute hier auf JackPoint fragt, werden sicher neun von ihnen sagen, dass sie im Job schon jemanden getötet haben – sei es zur Selbstverteidigung oder weil sie das Ziel ausschalten sollten. Also ist es enorm unfair, wenn Leute wie Balladeer, die öfter Wetwork annehmen, hier von irgendwelchen Scheinheiligen wegen ihrer Taten in den Schatten angegriffen werden.

Unter diesem Gesichtspunkt stelle ich euch diese Datei vor. Der Autor hat sie vor ein paar Stunden mit der Anmerkung „eilig“ ge-postet. Ich habe den Titel „Assassinenhandbuch“ gelesen, die Expertenmeinung von Balladeer eingeholt und denke, dass sie hier gepostet werden sollte. Der Autor bezeichnet sich als professionel-len Assassinen, und Balladeer hat bestätigt, dass seine Angaben von einiger Erfahrung zeugen. Das bedeutet nicht, dass ihr alles, was er sagt, gutheißen müsst. Aber die praxisnahen Ratschläge, die er gibt, könnten für Leute, die sich auch für diese Schiene interessieren, recht nützlich sein. Und auch wer keine Karriere als Auftragskiller anstrebt, sollte sich die Datei zu Gemüte führen. Schließlich sollte man wissen, wie solche Leute vorgehen, wenn man das Pech hat, selbst ein Ziel zu sein.

- ◊ Bull
- ◊ Ich habe dem Autor außerdem temporäre Posting-Rechte eingeräumt. Wenn man bedenkt, wie wenig Zeit er noch zu leben hat, sollte er zumindest das Recht haben, seine letzten Worte zu verteidigen und zu ergänzen.
- ◊ Glitch

## GEPOSTET VON: QUIETUS

Ich habe nicht mehr viel Zeit, also fasse ich mich kurz. Mein Name ist Quietus, und ich bin ein Auftragsmörder. In 48 Stunden oder weniger werde ich von meinen Auftraggebern als Sicherheitsrisiko eliminiert werden.

Ich kann nirgendwohin mehr fliehen, wo man mich nicht finden könnte, und sie werden nie aufhören, mich zu suchen. Ich weiß zu viel, als dass sie mich am Leben lassen könnten. Also werde ich mein Abtreten für sie blutig werden lassen. Ich werde sterben, aber sie werden kein leichtes Spiel haben.

- ◊ Seht mal: Ich spiele die kleinste Geige der Welt. Mörderischer Abschaum! Gut, dass es einer weniger ist.
- ◊ Sticks
- ◊ Das ist eine mutige Aussage für jemanden, der dauernd für Menschenhändler arbeitet.
- ◊ Netcat

In den letzten Tagen habe ich viel darüber nachgedacht, was ich außer Leichen hinterlassen möchte. Ihr, die User von ShadowSEA, habt mich schließlich darauf gebracht.

In meinen Jahren auf ShadowSEA habe ich einen Riesenhaufen Unsinn mitbekommen, den man sich über Assassinen erzählt. Einige von euch sehen uns als kranke Monster, die das Töten genießen und das Geld nur als nette Beigabe sehen. Andere meinen, wir seien gnaden-

lose Söldner, die ihre Ziele als bloße Kontozahlen wahrnehmen. Noch schlimmer als diese Vorurteile ist die Wirkung, die sie auf angehende Assassinen haben. Manche von ihnen glauben, man wäre „cool“ oder „knallhart“, wenn man sich für diesen Job entscheidet, andere meinen, sie müssten jede Menschlichkeit ablegen, um Erfolg zu haben.

Das Allerschlimmste aber sind Runner, die diesen Job machen wollen, ohne eine Ahnung davon zu haben, wie sie das machen sollen. Ich habe viel zu viele Geschichten über Anfänger gehört, die an ihrer Unwissenheit starben, weil ihnen niemand beibrachte, wie man in diesem Job überlebt.

- ◊ Schwimmen oder untergehen. Nur daran erkennt man, ob jemand in den Schatten etwas wert ist. Die Kons und Bullen haben mit Anfängern keine Gnade, warum sollten wir das also?
- ◊ Clockwork
- ◊ Vielleicht, weil wir besser als sie sein sollten? Wenn sich mehr Leute die Zeit nähmen, Anfängern etwas beizubringen: Würde das nicht zu mehr guten Runnern führen? Vielleicht könnten wir dann den verfluchten Kons wirklich schaden.
- ◊ Aufheben

Also habe ich beschlossen, diese Datei der Schattengemeinde als Erbe zu hinterlassen. Ich hoffe, ich kann mit einigen Mythen und Illusionen aufräumen und den Leuten, die Assassinen werden wollen, erklären, wie man den Job gut macht. Vor allem aber möchte ich zeigen, dass es kein Widerspruch sein muss, ein Assassine und zugleich ein Ehrenmann zu sein.

## WER WIRD ASSASSINE?

Soweit die Historiker das sagen können, waren die Ersten, die als „Assassinen“ bezeichnet wurden, die Mitglieder des gleichnamigen Ordens, einer Bande fanatischer Anhänger, die ein Mann namens Hassan-i Sabbah um 1080 um sich geschart hatte. Sie gehörten zu den Nizariiten, einer ismailitischen Sekte des Islams, waren Meister der Heimlichkeit und Verkleidung und ermordeten lautlos ihre Opfer. Sie nahmen während der Kreuzzüge von beiden Seiten Aufträge an, ganz nach dem Willen ihres Anführers.

- ◊ Vergesst nicht, woher das Wort „Assassine“ kommt: Von Hashhashin, weil sie Haschisch benutzten, um Visionen des Paradieses zu erhalten, in das sie kämen, wenn sie die Menschen töteten, die ihr Meister tot sehen wollte.
- ◊ Slamm-0!
- ◊ \*Seufz\* Ich hätte wissen sollen, dass dieser uralte Mythos schnell auftauchen würde. In Wahrheit stammt das Wort von Hashishi, also „Ausgestoßener“, was im 12. Jahrhundert als Schimpfwort für die Ismailiten benutzt wurde. Die westlichen



Historiker des Mittelalters zeichneten ein paar Jahrhunderte später das Bild der Ismailiten als fanatische Mörder, und noch ein paar Jahrhunderte später verknüpften ein paar besonders fantasievolle westliche Historiker das Wort Hashishi mit der Droge. Und so entstand die Story von den drogenvernebelten Auftragsmördern. Es stimmt: Hassan-i Sabbah war ein Ismailit. Aber alles andere ist ein Märchen.

#### • Glitch

Wenn wir etwa tausend Jahre überspringen, sieht es nicht viel anders aus. Im Kern ist der Job das geblieben, was er immer war: Man tötet ein Ziel, ohne Aufmerksamkeit zu erregen, Wachen zu alarmieren, entdeckt zu werden oder Spuren zu hinterlassen, die auf einen selbst oder die Auftraggeber weisen. Das heißt, dass Täuschung und Heimlichkeit immer noch die Basis dieser Profession sind. Als Assassine kommt man nicht weit, wenn man mit Kriegsgebrüll und Maschinengewehrfeuer in einen Raum stürmt.

- Trotzdem gibt es holzköpfige Ganger in den Sprawls, die diese Methode probieren. Sie nennen sich „Assassinen“, obwohl ihre Planung gerade so weit reicht, zehnmal so viele Kugeln mitzunehmen, wie sie wirklich brauchen. Einige dieser Idioten machen sich sogar einen Namen in den Barrens, aber sobald sie versuchen, ein Ziel außerhalb einer Z-Zone zu erledigen, werden sie vom Ziel selbst oder von der Polizei, die auf diese Störung reagiert, getötet. Im Kern geht es für einen Assassinen nicht nur darum, töten zu können. Es geht darum, dass man unbemerkt töten kann und dass man weiß, wie man an sein Ziel herankommt.
- Balladeer

Natürlich ist nicht mehr alles so wie zu Zeiten der Kreuzzüge. Einige Assassinen arbeiten noch für große Organisationen, wie die Otonin-Krieger für Aztech, die Ninja der Yakuza und SEAL Team Six. (Überrascht, dass die auf der Liste sind? Was meint ihr denn, was sie tun? Die Wohnung eines Bösewichts stürmen und ihm ins Gewissen reden?) Viele andere Assassinen arbeiten allerdings unabhängig für ihre eigenen Ziele oder einfach für ihr Auskommen.

Jeder hat seine eigenen Gründe, diese Profession zu wählen, aber nach meiner Erfahrung kann man kann sie in ein paar grobe Kategorien einteilen:

## DIE VERZWEIFELTEN

Es gibt Assassinen, die diesen Job übernehmen, weil sie keine anderen Talente haben, die sich zu Geld machen lassen, und sie einfach irgendwie überleben müssen. Das soll keine Kritik an ihren Fähigkeiten oder ihrer Professionalität sein. Ich habe mit einigen sehr fähigen und professionellen Assassinen zusammengearbeitet, die mit dem Job anfangen, weil sie das Pech hatten, in den Redmond Barrens geboren worden zu sein und außer Töten nichts zu können.

Diese Leute können zwar zu erfahrenen Profis werden, aber leider werden viel zu viele zu den Typen, die mit Kriegsgeschrei und Dauerfeuer vorgehen. Es gibt keine

offiziellen Ausbildungsprogramme, für die man sich an der Volkshochschule eintragen könnte, aber genau solches Training braucht man, um wirklich zu einem Profi zu werden. Wer Glück hat, kann einen Mentor auf der Straße finden, von diesem lernen und sich weiterentwickeln. Wer Pech hat, ist meist bald tot.

- Was ist mit den Autodidakten? Die sich ihren Weg von der Straße bis in die Oberliga bahnen und dazu nichts als eine Waffe und ihre Willenskraft brauchen? Shadowrunner machen das andauernd – seht mich an. Warum sollen Assassinen das nicht können?
- /dev/grrl
- Lassen wir die Frage, ob du dich als Shadowrunnerin bewährt hast, mal beiseite, Kleine. Ich würde jedenfalls sagen, dass ein Assassine eine wesentlich steilere Lernkurve hat als ein Shadowrunner. Natürlich kommen in beiden Jobs Profis von der Straße, aber ich glaube, mehr Menschen sterben beim Aufstieg zum professionellen Assassinen als zum Shadowrunner. Als Runner hat man vielfältige Aufgaben: etwas zu stehlen, jemanden zu extrahieren, Sabotage – alles Jobs, bei denen Konzernwachen nicht sofort mit tödlicher Gewalt reagieren müssen. Bei einem Assassinen umfasst jeder Job das Töten von jemandem. Also werden das Ziel und seine Wachen fast immer mit tödlicher Gewalt reagieren. Außerdem kann man als Assassine zwar weglaufen und auf eine neue Chance warten, wenn ein Job schiefgeht, aber es kann einige Zeit dauern, bis man diese Chance wieder bekommt. Jobs außerhalb der Barrens brauchen gewisse Fähigkeiten, und ein so großer Fehlschlag wirft kein günstiges Licht auf das eigene Können. Runner können verbockte Runs leichter vergessen machen, weil sie meist in Teams arbeiten. Wenn ein Runner etwas verbockt hat und mit einem erfahrenen Team zusammenarbeitet, das seine Schwächen ausgleichen kann, kann er seinen Ruf bald wiederherstellen, wenn er keinen großen Bock schießt. Assassinen können darauf kaum vertrauen, weil sie meist alleine arbeiten.
- Balladeer

## DIE PSYCHOS

Sprechen wir also über das Offensichtliche: Es gibt Assassinen, die Psychopathen sind und den Job machen, weil sie das Töten lieben. Alle anderen Vorteile, wie Straßeneruf oder Geld, sind nur Beiwerk zu dem Machtrausch, den sie empfinden, wenn sie jemandes Leben beenden. Ich werde ganz sicher keine psychoanalytische Betrachtung dieser Kerle abliefern – ich will in meinen letzten Stunden nicht in diesen Abgrund blicken. Aber ich werde euch erzählen, was ich über sie weiß, damit ihr im Fall der Fälle wisst, womit ihr es zu tun habt.

Diesen Kerlen geht es nur um den Kick des Tötens. Die Macht über Leben und Tod hat ein höheres Abhängigkeitspotenzial als BTL, und wer will nicht Geld mit etwas verdienen, das ihm Freude macht? Je nachdem, was in ihren Hirnen krank ist, kann es das schnelle Töten oder das Spielen mit der Beute sein, das ihnen den Kick gibt. Andererseits könnten sie ihren kranken Appetit durch das



Töten der Familie, Freunde, Geschäftspartner, Bekannten und Studienkollegen ihrer Ziele befriedigen, bevor sie sich dem eigentlichen Ziel widmen.

Es gibt wirklich viele Ausprägungen ihrer kranken Geister, aber das Wichtige ist, ihre Gewohnheiten zu kennen. Wenn man weiß, woraus sie ihre Befriedigung beziehen, kann man das zu seinem Vorteil verwenden. Wenn ihr zum Beispiel wisst, dass einer dieser Psychos Freunde und Familie des Ziels töten will, kann euch das die Vorwarnzeit geben, um die Euren in Sicherheit zu bringen oder den nächsten Schritt vor auszuhaken. Und wenn ihr die Gelegenheit habt, den Psycho zu beseitigen, zeigt keine Gnade. Er würde das sicher auch nicht tun.

- ◆ Wenn ihr von so einem Kerl gejagt werdet, ist es wirklich von Vorteil, jemanden zu kennen, der sich mit dem menschlichen Verhalten beschäftigt. Das muss auch nicht unbedingt ein Psychologe sein. Das FBI und andere Behörden oder Konzerne haben ganze Abteilungen von Analysten, die nichts anderes tun, als das Verhalten von Kriminellen auf Basis ihrer Spuren und Taten zu analysieren. Wenn man eine Quelle hat, die etwas davon versteht, kann einem das den Vorteil geben, den man braucht, um das eigene Leben oder das von Freunden zu schützen.
- ◆ The Smiling Bandit

## DER IDEALIST

Schließlich kommen wir zu den Idealisten: den Leuten, die sich einer Sache verschrieben haben und glauben, dass sie ihr nur durch Töten wirklich nutzen können. Natürlich deckt diese Beschreibung fast alles ab, vom religiösen Fanatiker, der Ungläubige tötet, bis zum Soldaten, der die Feinde seines Landes umbringt.

Bei diesen Assassinen ist das Wichtigste, dass nur die Sache für sie zählt, und sie durch nichts aufzuhalten sind, wenn sie für diese im Einsatz sind. Man kann sie nicht bestechen, und es nutzt auch nichts, Teammitglieder als menschliche Schutzschilde zu missbrauchen. Vor allem das Zweite ist fatal. Man bleibt weiter das Ziel des Assassinen und hat außerdem die Teammitglieder zum Feind, die nur allzu bereit sind, einen vor den Bus zu stoßen.

Glaubt aber nicht, dass die Idealisten wie Comic-Superhelden für das Gute kämpfen. Einige tun das zwar, aber andere kennen überhaupt keine Skrupel beim Kampf für ihre Sache. Habt ihr je jemandem in die Augen gesehen, der glaubt, es wäre eine heilige Mission Gottes, euch zu töten? Ich habe das getan, und ich will diese Erfahrung nicht noch einmal machen. Und ihr wollt sie auch nicht machen.

- ◆ Gut. Dann leg mal die Karten auf den Tisch. Zu welcher Kategorie gehörst du?
- ◆ Kane
- ◆ Ich hatte schon erwartet, dass diese Frage auftaucht. Ich würde mich als Idealisten der nicht-psychotischen Art bezeichnen. Um zu verstehen warum, müsst ihr meinen Werdegang verstehen. Ich stamme aus einer armen Familie in Griechenland und führte ein Leben, wie es den meisten SINlosen bekannt sein dürfte: mit

beschissener Ausbildung, dem Stehlen von Nahrung, um meine Familie zu ernähren, arbeitslosen Eltern und allem, was dazugehört. Als ich ein Teenager war, wurde mein Leben noch schlechter, als die Allianz für Allah 2034 das Land überfiel. Meine gesamte Familie gehörte zu dem Viertel der Bevölkerung, das von den fanatischen Invasoren getötet wurde.

Ich überlebte – allein, arm und von der Welt, die mein Leben noch schlechter gemacht hatte, angewidert –, indem ich wie immer stahl, was ich brauchte. Ein paar Jahre später sah ich allerdings in den Nachrichten eine Story über die Ermordung von Mullah Sayid Jazrir. Er war der Anführer der Allianz, und nach seinem Tod brach diese Koalition verrückter Fanatiker auseinander. Die Schweine, die meine Familie getötet hatten, waren nach dem Tod eines einzelnen Mannes verschwunden.

Da erkannte ich, dass ein Individuum die Macht hat, die Welt zu ändern. Durch das Töten eines Mannes hatte der, der Mullah Jazrir ermordet hatte, viele Leben gerettet, die verloren gewesen wären, wenn der Zweite Dschihad weitergegangen wäre. Das war der erste Funke Hoffnung für mich, seit meine Familie getötet worden war, und ich griff mit beiden Händen danach. Ich war entschlossen, die Welt zu verbessern, indem ich tat, was dieser Mann getan hatte: die Sorte Leute eliminieren, die sinnlose Kriege wie den Zweiten Osmanischen Dschihad begannen, und dafür sorgen, dass dadurch weniger Leute so litten wie ich.

Seit damals habe ich im Laufe meiner Karriere Leute gejagt, die andere aufstacheln wollen, ihre Mitmenschen zu töten: religiöse Fanatiker, Kriegsgewinnler oder andere Leute, die einfach wegen der Abscheulichkeit ihrer Verbrechen sterben müssen.

- ◆ Quietus
- ◆ Oh Mann, trag doch noch ein bisschen dicker auf, Drama-Queen. Was für ein Größenwahn!
- ◆ /dev/grrl
- ◆ Lass den Kerl in Frieden, Mädels. Dieser Mist mit dem „Retten der Welt“ und die herzerreißenden Geschichten machen mich auch rasend, aber die Grundidee ist richtig: Versuche, die Welt – oder zumindest einen Teil davon – durch pure Willenskraft in deinem Sinne zu verändern. Was meinst du, wie ich es so weit gebracht habe?
- ◆ Kane
- ◆ Durch Plünderung, Raub und Mord?
- ◆ Aufheben
- ◆ Genau. So setze ich in der Welt meinen Willen durch, wie Quietus es als Assassine tut. Wir haben unterschiedliche Methoden und wollen Unterschiedliches erreichen, aber im Kern ist das Ziel gleich.
- ◆ Kane
- ◆ Wie bist du in das Assassinen-Geschäft reingekommen, Quietus? Auf die harte Tour oder durch eine Ausbildung?
- ◆ Hard Exit
- ◆ Ausbildung. Ich hatte das Glück, in Athen einen professionellen Assassinen zu finden, der einem Neuling beibringen wollte, wie man sich auf diese Weise seinen Lebensunterhalt verdient. Er war auch ein Idealist. Er war ein wenig seltsam und behauptete-



te, vom Spartanerkönig Leonidas abzustammen und deshalb ein „Familienschicksal“ zu erfüllen, indem er als Assassine für die Gerechtigkeit kämpfte. Aber seine Ratschläge haben mich jahrzehntelang am Leben gehalten, und ich wäre ohne sein Wissen nie so weit gekommen.

- Quietus
- Gibt es nicht schon genug Leute auf der Welt, die sich auf Basis ihrer Moralvorstellungen anmaßen, zu entscheiden, wer leben und wer sterben soll? Und sind das nicht genau die Leute, die Quietus' Eltern getötet und ihn zu dem gemacht haben, was er heute ist?
- Kay St. Irregular
- Glaub mir, Irregular: Diese Ironie bleibt mir nicht verborgen.
- Quietus

## DER EHRENHAFTE MÖRDER

Unter den Idealisten, die ich vorhin erwähnt habe, finden sich Assassinen, die sich einer Sache noch intensiver verschreiben als andere. Sie werden ebenfalls von Idealen motiviert, befolgen dabei aber einen Kodex, der ihr Leben und ihre Arbeitsweise bestimmt. Weil mir kein wirklich neutraler Begriff einfällt, nenne ich sie „ehrenhafte Mörder“.

Ich zähle mich mit einigem Stolz selbst zu diesen Leuten. Meiner Meinung nach ist es nur ein solcher Kodex, der Assassinen von den kaltblütigen Mördern unterscheidet, die tagtäglich in den Sprawls die Schwachen und Wehrlosen ermorden. Bei einem Job, der regelmäßiges Töten verlangt, kann es viel zu leicht geschehen, dass man vom Profi zum seelenlosen Monster wird. Und diese Verwandlung möchte ich nie durchmachen.

- Das halte ich nicht aus. Lasst mich sterben!
- Clockwork
- Hier bin ich anderer Meinung als unser Autor. Ich meine nicht, man müsste gewohnheitsmäßig Kinder erschießen, um ein erfolgreicher Assassine zu sein, aber ich finde es hoffnungslos naiv, zu meinen, man könnte sich an einen strikten „Ehrenkodex“ halten. Wenn man diese Art Job macht, muss man alles tun, um zu überleben und die Arbeit zu erledigen. Und das, was man tun muss, ist sicher nicht immer angenehm. Früher oder später wird man zu der Entscheidung gezwungen sein, ob man sich an diesen Kodex hält und stirbt oder ihn bricht und lebt. Und während man sich mit dieser schweren Entscheidung herumschlägt, kann man leicht eine Kugel in den Kopf kriegen, die einem die Entscheidung abnimmt.
- Balladeer
- Das gilt vielleicht für dich. Ich bin keine Attentäterin, sondern Soldatin. Auch dieser Beruf beinhaltet das Töten. Und bei dieser Art Arbeit braucht man etwas, woran man sich halten kann, um

nicht die Verwandlung durchzumachen, von der Quietus gesprochen hat. Ich hatte das Glück, dass Matador – Gott sei seiner Seele gnädig – mich unterrichtet und mir den Wert der Ehrenhaftigkeit für das Soldatentum gezeigt hat. Da ich mich an den Kodex halte, den er mir vermittelt hat, musste ich nie etwas tun, das mir, wenn der Zorn verbraucht ist, für den Rest meines Lebens Gewissenbisse verursacht oder mich in den Selbstmord getrieben hätte.

Ich habe Soldaten gesehen, die von keinem Ehrenkodex eingeschränkt waren. Sie sind zu Monstern geworden, die Zivilisten als Zielscheiben oder Schlimmeres benutzen. Ich fackelte in solchen Fällen nicht lange und entferne solche Soldaten mit der Waffe aus meiner Einheit, wenn sie auftauchen.

- Picador

Ich würde angehenden Assassinen gerne eine schrittweise Anleitung geben, wie man einen Ehrenkodex entwickelt, aber das funktioniert nicht, weil es sich um eine sehr persönliche Entscheidung handelt. Jeder hat unterschiedliche Grenzen, die er nicht überschreiten will, und unterschiedliche Werte. Und diese Dinge sind es meist, die den Kodex eines Assassinen bestimmen.

Weil ich also keine allgemeingültigen Ratschläge geben kann, werde ich euch als Beispiel zeigen, wie mein Kodex aussieht.

### TÖTE KEINE UNSCHULDIGEN

Das erste und wichtigste Motiv meines Kodex ist es, keine Unschuldigen zu töten. „Unschuldig“ in diesem Sinne ist jeder, der nicht mein Ziel ist oder es direkt verteidigt.

Es gibt viele Gründe, warum das den Kern meines Kodex bildet. Erstens sind es gerade die Unschuldigen, zu deren Nutzen ich meine Arbeit mache. Ich kämpfe für jene, die nicht für sich selbst kämpfen können. Sie zu töten wäre Verrat an eben dieser Sache. Außerdem ist es einfach Unrecht. Ich glaube, diese Leute haben ein Recht darauf, ihr Leben zu leben. Und ihnen diese Möglichkeit zu rauben, ist unverzeihlich. Ich habe in meinem Job nie einen Unschuldigen getötet, und darauf bin ich wirklich stolz.

Ich war manchmal gezwungen, Gewalt gegen Leute einzusetzen, die ich für Unschuldige halte – entweder zu deren eigenem Schutz (um sie aus der Schusslinie zu halten) oder weil sie zwar das Ziel bewachten, aber nicht in dem Sinne, den ich mit „direkt verteidigen“ meinte. Wenn ich dazu gezwungen bin, benutze ich nichttödliche Mittel wie Gel- oder Schockermunition, um sie kampfunfähig zu machen, bis ich das Ziel erledigt habe. Danach sehe ich kurz nach, ob die Bewusstlosen am Leben sind und nicht unter Nebenwirkungen leiden, bevor ich mich zurückziehe.

- Nebenwirkungen“? Welche? Und wie kannst du jeden untersuchen, den du angeschossen hast?
- /dev/grrl
- Die beiden wichtigsten Fragen sind die nach Atemproblemen oder Herzanfällen. Erstere können von Gelgeschossen, die eine falsche Stelle treffen, Letztere von Schockermunition ausgelöst werden. Bei Leuten mit Herzproblemen kann Schockermunition,



obwohl sie als nichttödlich verkauft wird, Herzinfälle auslösen. Man braucht etwa fünf Sekunden pro Person, wenn man weiß, wonach man suchen muss. Außerdem sind sie ohnehin bewusstlos, werden also kaum Alarm schlagen oder auf mich schießen.

- Quietus
- Wie soll man bitte erkennen, dass jemand das Ziel bewacht, aber nicht „direkt verteidigt“?
- Netcat
- Ich meine damit meist Leute wie Mietbullen und andere schlecht bezahlte Wachleute. Sie verteidigen meiner Meinung nach eine böse Person nicht, weil sie selbst böse sind. Meist ist das nur ein Job, mit dem sie versuchen, ihre Familien zu ernähren. Das ist für mich nicht todeswürdig.
- Quietus

## ÜBERNIMM NUR JOBS. DIE EINER GUTEN SACHE DIENEN

Ich übernehme nur Jobs, die gegen Ziele gerichtet sind, deren Ableben der Metamenschheit nutzt. Serienvergewaltiger, Ganger-Abschaum, korrupte Konzernler und Psychopathen aller Art sind nur ein paar der Beispiele für meine Ziele. Wenn ich einen Mann eliminiere und das dazu führt, dass Dutzende Frauen im Sprawl auf den Straßen wieder sicherer sind oder niemand Angst haben muss, für das Tragen der „falschen“ Farben im „falschen“ Teil der Stadt erschossen zu werden, übernehme ich den Job.

Ich töte nicht für den Profit anderer Leute oder von Konzernen. Ich habe etliche lukrative Angebote zum Ausschalten von Umweltschützern oder Neo-Anarchisten abgelehnt, wenn sich diese Leute nichts außer einer Behinderung von Konzernprojekten zuschulden kommen ließen. Weil ich dieses Geld nicht wollte, bin ich durchaus oft am Rand der Armut entlanggeschrammt, aber das ist mir wirklich egal. Ich mache diesen Job, um die Welt zu verbessern, nicht damit sich fette Schweine die Taschen füllen können.

- Es gibt etliche Shadowrunner, die so denken. Die bekanntesten nehmen oft „Robin-Hood-Jobs“ an. Manchmal reicht ihnen auch die Befriedigung, das Richtige zu tun, als Bezahlung. Ich halte das für bewundernswert. Es ist sicher nicht leicht, aber ich ziehe meinen Hut vor ihnen.
- Aufheben

## LIEBE DAS TÖTEN NICHT

Das Assassinenhandwerk ist ein Job, kein Hobby. Ich entscheide jeden Tag über Leben und Tod anderer Leute, und das muss ich als die schwere Verantwortung behandeln, die es ist, nicht als etwas Unterhaltendes. Ich genieße das, was ich tue, nicht - ich sehe es als notwendiges Übel. Glaubt mir: Ich würde mich liebend gern zur Ruhe setzen, wenn es auf der Welt keine Arschlöcher mehr gäbe und mein Job überflüssig würde. Bis dahin braucht die Welt aber Leute wie mich, die das Pendel ein klein wenig zum Guten hin ausschlagen lassen.

Außerdem führt es, wenn man diesen Job wie ein Hobby genießt, auf schnellstem Weg in den psychopathischen Abgrund, den ich oben beschrieben habe.

- Das gilt genauso für das Söldnergeschäft. Ein untrügliches Zeichen für Amateurhaftigkeit ist es, wenn jemand den Job wie ein Paintball-Spiel betrachtet und nicht wie einen Schusswechsel, bei dem er und sein Team echter Todesgefahr ausgesetzt sind. Kein Kommandant, der seine Sinne beisammen hat, will so jemanden in der Einheit haben. Erstens führt dieser Mangel an Ernsthaftigkeit oft dazu, dass Befehle nicht befolgt werden, und das kann auf dem Schlachtfeld dazu führen, dass jemand stirbt. Zweitens ist es einfach verdammt lästig, wenn jemand einen Grenzkrieg als Spiel betrachtet, während alle anderen darauf konzentriert sind, zu überleben. So ein Ärger erzeugt für alle anderen zusätzlichen, unnötigen Stress in einer bereits angespannten Situation. Und, wie Quietus sagte: Solche Spaßvögel werden, wenn sie das Söldnerhandwerk lange genug überleben, gewöhnlich zu Psychopathen, die das Töten viel zu sehr genießen. Früher oder später fangen sie an, Zivilisten zum Spaß zu töten. Und das macht einen – abgesehen davon dass es wirklich abscheulich ist – in der Söldnergemeinde zur Persona non grata. Jeder halbwegs respektable Auftraggeber wird so jemanden auf die Schwarze Liste setzen. Und die Einheit, zu der er gehört, kann ihren Ruf meist nur wiederherstellen, indem sie den Psychopathen eliminiert. Und manchmal genügt nicht einmal das.
- Picador

## HINTERGEHE DEN AUFTRAGGEBER NICHT

Das Anheuern eines Assassinen ist offensichtlich ein Risiko. Wenn man dabei erwischt wird, kann es zu einer Anklage wegen Anstiftung zum Mord kommen, die meist ähnlich schwere Strafen zur Folge hat wie der Mord selbst. Daher muss jemand, der einen Assassinen anheuert, seinem Auftragnehmer einen großen Vertrauensvorschuss geben, indem er annimmt, dieser würde ihn nicht verraten. Wenn man sich einen Ruf als verlässlicher Assassine erarbeitet, der niemals seine Auftraggeber verrät, wird sich das bei Vertragsverhandlungen sehr positiv auswirken. Wenn man einen Auftraggeber verrät, bekommt man im besten Fall keine Aufträge mehr. Im schlechtesten Fall wird man selbst zum Ziel.

So etwas ist für eine lange Karriere nicht eben förderlich, und wenn ich keine Aufträge bekäme oder tot wäre, würden einige Schweinehunde überleben, die anderen das Leben zur Hölle machen. Daher ist das Teil meines Kodex.

- Dieser Rat gilt für Shadowrunner ebenso wie für Assassinen. Alle Konzerne werben Runner an, alle wissen das, und trotzdem wird ein Kon, wenn er zum Ziel wird, nicht zögern, zurückzuschlagen, wenn er den Auftraggeber kennt. Das wäre ein Zeichen von Schwäche, und kein Konzern kann sich das leisten. Das bedeutet, so verrückt es klingen mag, dass ein Auftrag an sich bereits einen Vertrauensbeweis darstellt. Und damit sollte man nicht leichtfertig umgehen, wenn man eine lange Karriere in den Schatten haben will. Oder ein langes Leben.
- Fianchetto

## SEI NICHT RUHMSÜCHTIG

Damit meine ich, dass ich niemals in der Matrix über Jobs in einer Weise sprechen werde, die Rückschlüsse zulässt. Das dient zum Teil meiner eigenen Sicherheit, ist aber zugleich eine Erweiterung des Gebots, keine Auftraggeber zu verraten. Wenn ich über einen Job spreche, lasse ich alle Details weg, aus denen man weitere Schlüsse ziehen könnte. Wenn der Job so besonders ist, dass jedes Detail Hinweise liefern könnte, spreche ich überhaupt nicht darüber.

- Die Geister wissen, wie viele Leute hier im JackPoint mit dieser Zurückhaltung gut beraten wären.
- Pistons
- Es liegt aber in unserer Natur, über solche Dinge zu sprechen. Nicht nur sonnen sich manche gerne im Ruhm; das Erzählen von Geschichten kann auch anderen in den Schatten helfen. Es versteht sich von selbst, dass man die wichtigen Details weglässt, aber gar nicht darüber zu sprechen scheint mir unserer besonderen Vernetztheit zu widersprechen.
- Kay St. Irregular
- Einer der ersten Sätze meines Mentors war: „Wenn du Ruhm suchst und bekannt werden willst, ist dieser Job nichts für dich.“ Das gilt in gewisser Weise für Shadowrunner, aber ganz besonders für Assassinen. Wir tun, anders als Runner, nichts außer Leute zu töten. Daher brauchen wir viel mehr Diskretion, um einen frühen eigenen Tod zu vermeiden, entweder durch Konzerne, die „der öffentlichen Sicherheit dienen“, oder durch Auftraggeber, die „lose Enden verknüpfen“.
- Quietus

## ARBEITE NUR MIT LEUTEN ZUSAMMEN, DIE DEINEN KODEX RESPEKTIEREN

Ich werde meinen Kodex um keinen Preis brechen. So einfach ist das. Das mache ich sowohl meinen Auftraggebern als auch den Leuten, mit denen ich zusammenarbeite (was selten geschieht), eindeutig klar. Um Komplikationen zu vermeiden, Sorge ich dafür, nur mit Leuten zusammenzuarbeiten, die entweder denselben Kodex haben oder zumindest nicht verlangen, dass ich meinen breche, oder mich in Situationen bringen, in denen ich erleben muss, dass er gebrochen wird. Ich war einige Male dazu gezwungen, mit Leuten zusammenzuarbeiten, die ich mir nicht aussuchen konnte. Und einmal musste ich gewalttätig einschreiten, um zu verhindern, dass Unschuldige von einem Teammitglied verletzt wurden. Der Psycho wollte nicht hören, als ich ihm sagte, dass eine schwer bewaffnete Kampfdrohne das falsche Mittel für den Job sei. Ich habe das nicht genossen, würde aber ohne zu zögern wieder so handeln.

- Es klingt, als wäre das eine interessante Geschichte. Los, lass ein paar Details hören. Du wirst ohnehin sterben. Was sollte das also noch ausmachen?
- Kane
- Ich werde sterben, wie ich gelebt habe, Kane: als Profi. Also: nein.
- Quietus

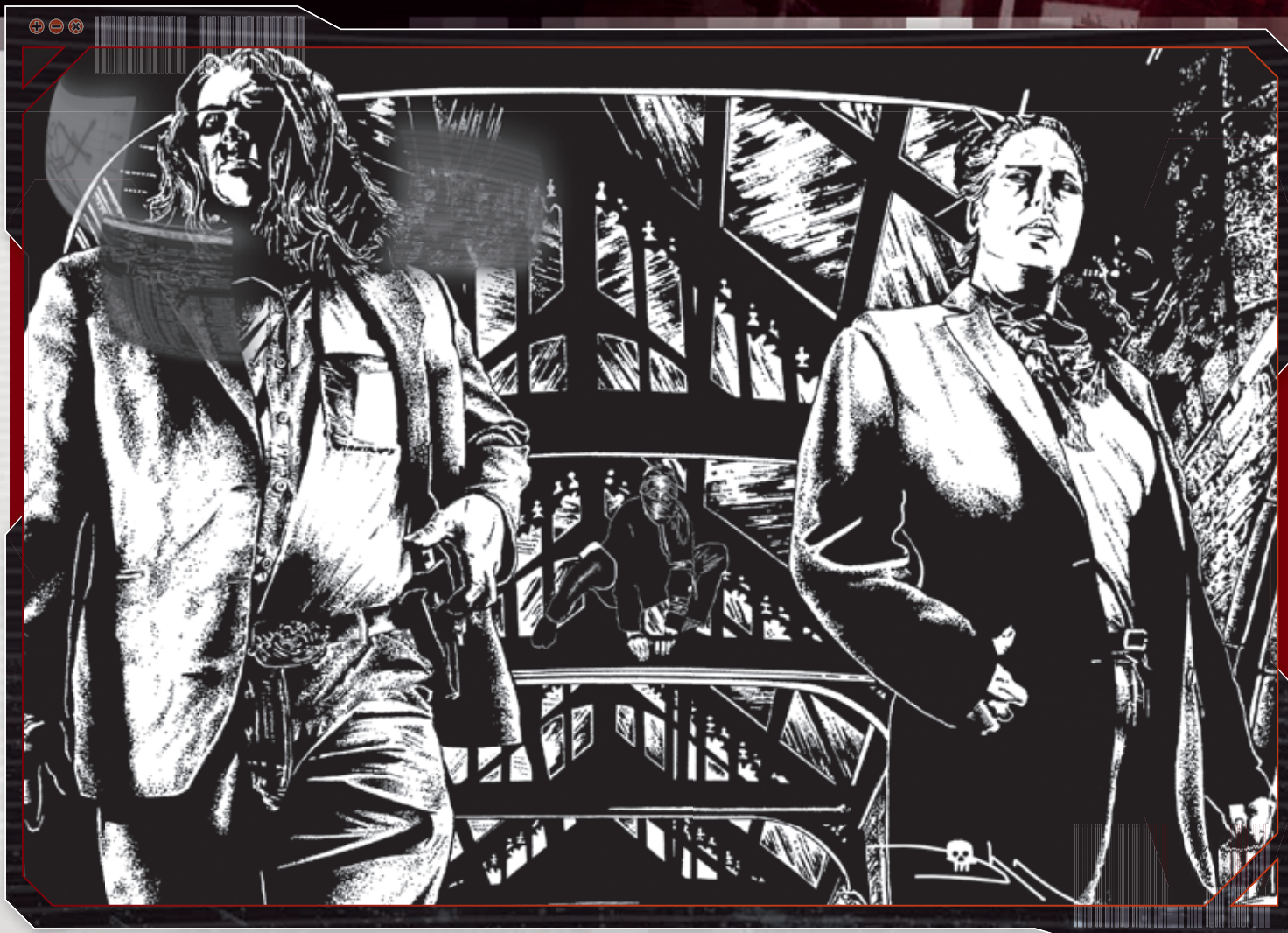
## WISSEN IST MACHT

Assassinen unterscheiden sich in einem sehr wichtigen Aspekt von Shadowrunnern: Wir arbeiten nur selten im Team. Insgesamt sind wir ein eher selbstständiger Haufen, und wir Assassinen mit Ehrenkodex haben es besonders schwer, ein Team zu finden, das mit uns in jeder Hinsicht übereinstimmt. Daher haben Assassinen gewöhnlich niemanden, der ihre Schwächen in Bezug auf Wissen und Fähigkeiten ausgleichen kann. Und das führt dazu, dass wir mehr wissen müssen als der durchschnittliche Shadowrunner: wenigstens Grundlagen über alles, was man zum Überleben braucht.

Ich kann von mir nicht aufrichtig behaupten, dass ich diese hohen Standards erfülle. Von Magietheorie zum Beispiel habe ich nicht die leiseste Ahnung; und auch wenn mein Leben davon abhinge, könnte ich nichts mit dem Innenleben eines Kommlinks anfangen. Ich habe aber einige Jahrzehnte in diesem Job überlebt, ohne dieses Ideal zu erfüllen, und dafür gibt es einige Gründe: Erstens habe ich viele Freunde und Connections, die mir fehlendes Wissen zur Verfügung stellen. Zweitens übernehme ich nur Jobs, bei denen ich meine Stärken ausspielen und die ich mit meinen vorhandenen Fähigkeiten durchführen kann. Das schränkt die Auswahl meiner Aufträge ein, bedeutet aber zugleich, dass ich mich nicht überfordere.

- Wenn man ein Experte in einem hoch spezialisierten Gebiet ist, gibt es Schlechteres, als sich einen Assassinen oder anderen einsamen Wolf in den Schatten zum Freund zu machen. Wenn die schlau sind, zahlen sie ganz gut für wichtige Informationen. Wenn nicht, sterben sie über kurz oder lang an ihrer eigenen Idiotie, also wird euch das nicht jucken. Es gibt nichts Besseres als einen regelmäßigen, verlässlichen Kunden.
- Lyran
- Warum sollte man Wissenslücken nicht einfach mit Softs füllen?
- /dev/grll
- In akademischen und ähnlichen Fragen können Softs durchaus helfen. Man möchte sich aber in Kampfsituationen nicht wirklich auf Talentsofts verlassen. Sie sind viel zu „linear“, um sie in so veränderlichen Situationen zu nutzen. Wenn man einen Chip einschleibt, dessen Soft das Schießen mit einer Pistole beinhaltet, und man selbst nicht mit einer Pistole umgehen kann, wird man die Waffe immer exakt gleich abfeuern. Das ist nicht ideal, wenn man improvisieren muss.
- Balladeer





Es folgt eine kurze Zusammenfassung der Fähigkeiten, die ein Assassine braucht, beginnend mit den wichtigsten.

## HEIMLICHKEIT UND TÄUSCHUNG

Wie ich schon sagte, sind das die Eckpfeiler der Profession. Heimlichkeit ist viel mehr als das bloße Schleichen in den Schatten. Dazu gehört auch, überzeugend als jemand aufzutreten, der man nicht ist - wie eine normale Person von der Straße, nicht wie jemand, der jemanden töten will. Daher fallen natürlich auch Verkleidungen in diesen Bereich. Man muss aber nicht damit rechnen, sich allzu oft als jemand Bestimmtes verkleiden zu müssen. Meist verkleidet man sich als Angehöriger einer Berufsgruppe, etwa als Sicherheitsangestellter eines bestimmten Konzerns. Uniformen und Ausrüstung, die zu diesen Rollen passen, sind hilfreich, aber wenn man die Verhaltensweisen der durchschnittlichen Angehörigen dieser Gruppen kennt, kann die Verkleidung noch besser werden.

Dennoch ist das „Schleichen in den Schatten“ eine effektive Taktik, besonders in Städten, wo viele hohe Gebäude lange Schatten werfen. Gassen und Höfe sind eure besten Freunde: Sie sind schattige und sehr praktische Orte, um ein Ziel unbemerkt verschwinden zu lassen. Wenn euch ein Penner dabei sieht, bezahlt ihn einfach. Meist kann man sich das Schweigen mit etwa hundert Nuyen erkaufen.

Ich könnte genug über Heimlichkeit schreiben, um ein ganzes Buch zu füllen, aber die Kernpunkte sind: Bleibt leise, bleibt in Deckung und seid immer bereit, zuzuschlagen, wenn ihr entdeckt werdet. Und ich kann Chamäleonanzüge nicht hoch genug loben, auch wenn man sich nicht ausschließlich auf sie verlassen sollte. Lernt, euch gut zu verstecken, und benutzt zusätzlich einen Chamäleonanzug. Dann kann euch niemand entdecken.

- ◆ Das passt zu der Frage der Talentsofts von vorhin. Ausrüstung sollte die Fähigkeiten ergänzen, nicht sie ersetzen. Ausrüstung kann man verlieren, aber Erfahrung und Fähigkeiten bleiben fest in euren Köpfen.
- ◆ Balladeer

## WAFFENTRAINING

Macht euch mit einer Vielzahl von Waffen vertraut, wenn ihr Assassinen werden wollt. Alle Assassinen haben Lieblingswerkzeuge, aber man wird sie nicht immer zur Hand haben, also sollte man wissen, wie verschiedene Arten ähnlicher Waffen funktionieren. Bei Schusswaffen ist das ziemlich einfach, weil sie innerhalb ihrer Klassen mehr oder weniger gleich funktionieren, obwohl jede Waffe Eigenheiten hat, mit denen man vertraut sein sollte.



Bei Nahkampfwaffen kann es viel komplizierter werden, weil es einfach so viele Arten davon gibt. Und alle fühlen sich unterschiedlich an. Zum Beispiel sollte man nicht davon ausgehen, dass man, nur weil man mit einer bestimmten Art Schwert gut umgehen kann, mit allen Schwertern gut umgehen kann. Wenn man gut mit dem Katana umgehen kann, heißt das nicht automatisch, dass man mit dem Claymore ebenso gut ist. Diese Waffen werden einfach unterschiedlich geführt. Es gibt viel zu viele Nahkampfwaffen, als dass man Experte für alle werden könnte, aber ihr solltet trotzdem mit so vielen wie möglich trainieren.

Und da wir gerade beim Nahkampf sind: Unterschätzt nie den Wert improvisierter Waffen. Eine Soybierflasche, ein Barhocker oder ein Ziegelstein können bei richtiger Verwendung allesamt effektive Waffen sein. Und manchmal sind sie die einzigen Waffen, die zur Verfügung stehen. Lernt, eure Umgebung als Waffe zu benutzen, und ihr werdet immer kampfbereit sein.

## PSYCHOLOGIE UND PHYSIOLOGIE

Welche Teile des metamenschlichen Körpers kann man treffen, um das Ziel in Sekunden ausbluten zu lassen? Welche Tötungsmethode lässt die wenigsten und am leichtesten erklärbaren Spuren an der Leiche zurück? Reicht ein Giftpfeil, um den Troll da kampfunfähig zu machen, oder braucht er allein wegen seiner Masse drei? Das sind die Fragen, die für Assassinen wichtig sind, und sie können mit Wissen über den metamenschlichen Körper beantwortet werden.

Ebenso kann es hilfreich sein, den metamenschlichen Geist zu kennen. Hat das Ziel zum Beispiel eine Phobie? In diesem Fall untersucht man die Reaktionen auf verschiedene Stimuli und nutzt sie zu seinem Vorteil, wenn man das Ziel angeht. Es gibt unendlich viele Angriffspunkte in der Psyche, und wenn man ungefähr weiß, wie ein Ziel reagiert, kann man ihm einen oder zwei Schritte voraus sein und jede Flucht verhindern.

- Vergesst nie: Detailwissen ist besser als Basiswissen. Wenn man die geistige Verfassung des Ziels (inklusive Gewohnheiten und Vorlieben) genau kennt, muss man sich nicht mit Psychologie im Allgemeinen auskennen. Man hat, was man braucht, um den richtigen Zeitpunkt zu erkennen.
- Thorn

## PLANUNG

Jeder Job sollte genau geplant werden, und verlässliche Pläne sind es, die große Assassinen ausmachen. Wissen über Psychologie und Physiologie hilft dabei sehr viel, aber auch andere Faktoren sollten bedacht werden: Wo hält sich das Ziel gerne auf? Wie sehen diese Orte aus? Welcher dieser Orte hat die schärfsten Sicherheitsvorkehrungen, und wird das Ziel von Sicherheitspersonal begleitet? Wie sieht der Tagesablauf aus? Das sind nur einige der Fragen, die man sich bei der Planung stellen muss, und wenn man sie beantworten kann, kann man

mit der Planung des eigentlichen Vorgehens beginnen. Je nach den Umständen kann ein Einbruch sinnvoll sein, oder es kann besser sein, das Ziel auf offener Straße auszuschnappen. Oder man muss einen ganz anderen Ansatz wählen.

Denkt auch an das alte Sprichwort, dass „kein Schlachtplan den Kontakt mit dem Feind überlebt“. Habt immer ein paar Ausweichpläne parat.

## EINBRUCH

Es geschieht vielleicht einmal in eurer Karriere, dass euer Ziel freundlicher- und dummerweise die Tür unversperrt lässt, sodass ihr einfach hineinspazieren und es ausschalten könnt. Für alle anderen Fälle müsst ihr wissen, wie man in gesicherte Bereiche einbricht. Zu lernen, wie man an Magschlössern und ähnlichem vorbeikommt, ist offensichtlich das Wichtigste. Aber es zahlt sich auch aus, zu lernen, wie man mechanische und Kombinationsschlösser knackt, weil manche Ziele damit Diebe abschrecken wollen, die sich mit ihnen nicht auskennen. Es ist auch wichtig, herauszufinden, wie das Alarmsystem des Ziels funktioniert. Wenn es zum Beispiel losgehen soll, sobald ein Fenster beschädigt wird, sollte man von einem Glaschneider unbedingt Abstand nehmen.

- Welcher Idiot lässt heutzutage jemals seine Tür unversperrt?
- Slamm-0!
- Du wärst überrascht, wie leichtsinnig manche der Reichen und Mächtigen werden, wenn sie in ihren Hochsicherheitsvierteln oder hochklassigen Konzernvillen leben. Sie vertrauen so sehr auf die Sicherheit, die sie kaufen können, dass sie ihren gesunden Menschenverstand verlieren und nicht darauf achten, selbst ein paar Vorsichtsmaßnahmen, wie das Versperren der Tür, zu treffen. Ihre Bodyguards tun mir leid.
- Fianchetto

## REPARATUR UND WARTUNG

Unabhängigkeit ist eines der wichtigsten Merkmale, das Assassinen kultivieren können. Also sollte man so viele Fähigkeiten lernen wie möglich, damit man sich im Notfall auf sich selbst verlassen kann. Und das Reparieren und Warten der eigenen Ausrüstung sind besonders wertvolle Fähigkeiten. Das geht darüber hinaus, die Waffen reinigen zu können (was jeder gute Shadowrunner können sollte). Es geht darum, zu erkennen, wann ein wichtiges Teil den Geist aufgeben könnte, und wie man das - wenn möglich - selbst reparieren kann. Wenn man selbst ein Ersatzteil herstellen kann, braucht man keinen Waffenbauer - obwohl ich deren Hilfe für größere Arbeiten immer anraten würde. Außerdem hat ein Tag nur 24 Stunden, und man möchte nicht zu viele davon mit Waffenreparatur verbringen.

- So ungern ich mein eigenes Geschäft ruiniere, muss ich doch sagen, dass das auch für Fahrzeuge gilt. Wenn man nicht mit dem Bus zu einem Ziel fahren will, was ich nicht klug finde, braucht



man wohl auch in diesem Job ein eigenes Fahrzeug. Zu wissen, wie man kleine Probleme löst, kann einem den Arsch retten. Natürlich solltet ihr aber für große Reparaturen und Umbauten zu Profis wie meiner Wenigkeit kommen.

- Turbo Bunny

## MAGIE

Ich gebe zu, dass ich auf diesem Gebiet kein Experte bin. Ich bin mundan, und das meiste von dem, was ich über Magie weiß, habe ich andere tun sehen. Aber soweit ich gesehen habe, besitzen Adepten einige Fähigkeiten, für die Assassinen töten würden. Ich habe gesehen, wie sie, ohne Spuren zu hinterlassen, über frisch gefallenen Schnee liefen, sich an einem Dutzend Bewaffneten vor-beiredeten, mit einem Schlag töteten und so vieles andere taten, dass man gar nicht alles aufzählen kann. Ich muss gestehen: Ich bin etwas neidisch. Ich war in vielen Situationen, in denen solche Kräfte höchst nützlich gewesen wären.

- Es ist unbestritten, dass Adeptenkräfte unglaublich nützlich sein können. Aber man sollte sich, wie bei allem anderen, nicht davon abhängig machen. Wie Balladeer vorher bei den Softs ausgeführt hat, sollten diese Kräfte vorhandene Fähigkeiten unterstützen, statt sie zu ersetzen.
- Ma'fan

Man sollte sich dessen bewusst sein, was Magiewender tun können, falls das Ziel Erwacht ist, auch wenn man nicht verstehen muss, wie es funktioniert. Es ist zum Beispiel hilfreich, den Unterschied zwischen Adepten und Magiern zu kennen, weil es bei der Planung hilft, zu wissen, ob man mit Zaubern oder Tritten bombardiert werden könnte. Natürlich gibt es auch innerhalb dieser grundlegenden Kategorien viele Unterschiede - wie etwa Magier-Adepten, die einem in den Arsch treten und Zauber wirken können. Also ist es doppelt wichtig, genau herauszufinden, wozu ein bestimmtes Ziel magisch in der Lage ist. Wenn das nicht möglich ist, gehe ich einfach davon aus, dass das Ziel alles tun kann, und bereite mich entsprechend vor.

- Bedenkt auch, dass Zauber nicht nur angeberische Feuerbälle sein müssen. Die Magier, die in eurem Geist herumpfuschen, können viel gefährlicher sein als die, die eine Show abziehen.
- Haze
- Ah, Haze. Ich fragte mich schon, wann du auftauchen würdest.
- Quietus
- Kenne ich dich?
- Haze
- Nein, aber ich habe deinen Namen auf vielen Verträgen gesehen, die mir untergekommen sind. Ich habe Pistons' Artikel über dich in der *Straßenlegenden*-Datei gelesen und sage dir nur eines: Ich habe keinen dieser Aufträge angenommen, aber nur weil es immer gerade jemand noch Schlimmeres gab, den ich eli-

minieren musste. Du Vergewaltiger hast dir im Lauf der Zeit viele Leute zum Feind gemacht. Und du stehst in *vielen* Fadenkreuzen. Niemand kann so vielen Kugeln ausweichen.

- Quietus
- PISTONS, DU SCHLAMPE! Du hast diese Preise auf meinen Kopf ausgesetzt, oder?!
- Haze
- Du bellst den falschen Baum an, Arschloch. Ich hasse dich, weil du ein Schwein bist. Aber ich kenne die Regeln von JackPoint. Glaub mir: Ich war oft sehr in Versuchung, die Regeln zu brechen, wenn es um dich ging. Zum Glück habe ich das nie getan. Nach dem, was Quietus sagt, scheint das gar nicht nötig gewesen zu sein. Du erntest, was du gesät hast.
- Pistons

## HANDWERKSZEUG

Um als Assasine effektiv zu sein, braucht man die richtigen Werkzeuge. Selbst die fähigsten Assassinen brauchen Waffen, aber man benötigt meist noch andere Werkzeuge, die einen in die Lage bringen, die Waffen einzusetzen. Natürlich hat jeder seine eigenen Vorlieben, was Ausrüstung angeht, daher gebe ich hier nur ein paar Richtlinien, die ich mir im Lauf meiner jahrzehntelangen Praxis erarbeitet habe.

## WAFFEN

Viele Leute glauben, dass das Scharfschützengewehr der beste Freund des Assassinen sei. Das kann, je nach Mission, wahr sein. Aber unterm Strich muss man die Waffe wählen, die am besten zu einem Job passt. Habt ihr je versucht, ein Scharfschützengewehr bei einem SWAT-Einsatz in einer Wohnung zu benutzen? Natürlich nicht. Nur Idioten würden das tun. Scharfschützengewehre sind für einen solchen Einsatz so nutzlos wie ein Hering zum Fällen von Bäumen.

Was ich damit sagen will: Besteht nicht auf einer bestimmten Waffentyp, egal ob schwerer Pistole, Maschinenpistole oder Scharfschützengewehr. Besorgt euch verschiedene Waffen und findet heraus, mit welcher ihr am besten seid. Jedes Modell hat kleine Eigenheiten, und wenn man diese Eigenheiten erst bei einem Schusswechsel als schwere Beeinträchtigung erkennt, ist das sehr unangenehm. Macht eure Hausaufgaben. Das rettet euch das Leben.

- Stimmt genau. Schießstände haben ihren Sinn: Man kann dort Waffen testen, ohne dass zurückgeschossen wird. Nutzt die Schießstände, die in eurer Gegend sind. In Seattle und anderen Städten gibt es sie wie Sand am Meer. Die meisten fordern zur Benutzung eine SIN von euch, aber viele nehmen auch gern eine „Spende zur Instandhaltung“ und lassen dann auch SINlose ran, solange sie keine Schwierigkeiten machen.
- Hard Exit



Ich selbst nutze nie Waffen mit Vollautomatikfähigkeit, weil sie das Potenzial haben, Unschuldige zu verletzen. Jede abgefeuerte Kugel kann einen Unschuldigen verletzen oder töten, wenn sie das Ziel verfehlt. Und allein die Möglichkeit für vollautomatisches Feuern ist eine viel zu große Verlockung, einfach den Abzug durchzuziehen und auf das Ziel zu halten. Das ist meiner Meinung nach das Risiko nicht wert.

- Ach Mann! Du behauptest, ein ausgebildeter Assasine könnte in der Hitze des Gefechts nicht diszipliniert vorgehen? Das fällt mir schwer zu glauben.
- /dev/grrl
- Man darf nie die Gefahr unterschätzen, angesichts des Feindes in Panik zu verfallen. Selbst die abgehärtetsten Krieger können, wenn der Angstreiz groß genug ist, in Panik verfallen. Auch erfahrene Soldaten sind schon oft genug durchgedreht und haben gefeuert, was die Rohre hergaben. Und gerade bei Quietus und seiner strikten Einhaltung des Kodex überrascht es mich nicht, dass er solche Waffen nicht benutzt.
- The Smiling Bandit
- Wie zum Teufel sollte man in schweren Kämpfen ohne vollautomatisches Feuern überleben?
- Kane
- Normale Jagdgewehre und schwere Pistolen haben eine mindestens so hohe Durchschlagskraft wie Sturmgewehre und Maschinenpistolen, und Jagdgewehre haben eine höhere Reichweite als ihre automatischen Gegenstücke. Außerdem richtet ein gut platzierter Schuss mehr aus als ein Dutzend zufällig abgefeuerter.
- Quietus

Zum Zubehör kann man sagen, dass Schalldämpfer unvermeidlich sind, wenn man leise sein will, was ein guter Assasine sein sollte. Ich nutze lieber Smartlinks als Laservisiere. Wenn jemand den roten Punkt auf dem Kopf des Ziels sieht, kann das eure Position verraten, und das Ziel braucht nur eine halbe Sekunde, um auf euch zu schießen und in Deckung zu gehen. Tarnholster und Springarme können Pistolen exzellent unter Hemden oder in Mantelärmeln verstecken. Wenn ihr unbedingt automatische Waffen benutzen müsst, baut um Himmels willen Rückstoßkompensation ein.

Unterschätzt nicht den Vorteil, den verschiedene Munitionstypen bieten. Außer den Gel- und Schockgeschossen, die ich oben erwähnt habe, ist auch Unterschallmunition exzellent, wenn die Waffe einen Schalldämpfer hat. Benutzt sie aber nicht in Scharfschützengewehren, weil die effektive Reichweite dadurch viel zu stark sinkt. Teilmantelgeschosse sind großartig, wenn Unschuldige durch durchschlagende Kugeln verletzt werden könnten. Mein Rat ist, außerdem immer mindestens ein Magazin dabei zu haben, das Ortergeschosse enthält, falls man das Ziel verliert. Ein Schuss mehr in den Rücken wird kaum auffallen, wenn man ohnehin bereits beschossen wurde. Und die Verwendungsmöglichkeiten von Kapselgeschossen sind nur durch eure Fantasie und die verfügbaren Chemikalien begrenzt.

- Säure kann allerlei metallische Objekte – wie etwa Schlösser, zu denen man keinen Schlüssel hat – zerstören. Und viele Bugjäger benutzen Kapselmunition mit KE IV auf ihren Runs. Wenn ihr einen Chemiker zum Freund habt, kann der euch fast jede beliebige Chemikalie zusammenmischen.
- The Smiling Bandit

Und schließlich sollte man *immer* eine Nahkampfwaffe parat haben, selbst wenn das nur ein einfaches Messer ist. Man kann den Vorteil einer Waffe, der nie die Munition ausgeht, gar nicht genug betonen.

### SWD (SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR)

Das SWD (Snaiiperskaja wintowka Dragunowa; Scharfschützengewehr System Dragunow) ist ein alter Entwurf, der ursprünglich in der Sowjetunion gebaut wurde. Auch heutzutage kann das Gewehr, das für noch ältere Munition designt wurde, immer noch beschränkt nützlich sein. Es wurde eher innerhalb einer Kampfgruppe statt von spezialisierten Einzelkämpfern eingesetzt, ist aber durch Nanofertigungspläne wieder bei Leuten in Mode gekommen, die eine leicht verfügbare, brauchbar präzise Waffe haben wollen. Ab Werk ist es mit einem Laservisier ausgerüstet, wird aber häufig mit Zieleinrichtungen versehen, die außerhalb Russlands hergestellt wurden.



Präz	Schaden	DK	Modus	RK	Munition	Verfüg.	Preis
5(6)	10K	-2	HM	–	10(s)	6E	800 €

### PANZERUNG

Soweit ich weiß, benutzen viele Shadowrunner immer die schwerste verfügbare Panzerung, wenn sie mit Kämpfen rechnen. Ich kann das nachvollziehen, aber Assasinen haben, je nach Mission, nicht immer diese Möglichkeit. Sperrige, schwere Panzerung schränkt die Bewegungsfreiheit ein und erleichtert auch das Verkleiden nicht. Etlliche Assasinen bevorzugen gepanzerte Mäntel, weil sie einigen Schutz bieten und trotzdem wie normale Kleidung aussehen. Und wenn man ungesehen bleiben will, ist ein Chamäleonanzug unschlagbar.

- Wenn man unbedingt schwer gepanzert zu einem noblen Dinner oder einer ähnlichen Veranstaltung kommen will, gibt es einige Möglichkeiten: Zoé und Mortimer of London stellen stilsichere Kleidung her, die genauso gut vor Kugeln schützt wie Körperpanzerung. Das kann sehr nützlich sein, wenn es in einer Konzentumgebung hart auf hart kommt.
- Fianchetto



## BODYTECH

Cyberware und Bioware sind bei Assasinen weit verbreitet. Ich glaube, das ist nur logisch, weil jeder Assasine einen gewissen Vorteil braucht. Nicht jeder ist Erwacht oder ein Virtuellkinetiker, aber fast jeder kann sich Implantate beschaffen.

Im Gegensatz zu den Trideobildern von monströsen, kybernetischen Killermaschinen bevorzugen die meisten Assasinen einfache, funktionelle und vor allem unauffällige Implantate. Offensichtliche Cybergliedmaßen sind in dieser Profession höchst selten. Viele Leute sehen einen damit auf den ersten Blick als Bedrohung an, besonders wenn man – wie viele Shadowrunner das zu schätzen scheinen – stark modifiziert auftritt. Aus demselben Grund sollte man auch gar nicht daran denken, sich seltsam aussehende Cyberaugen zu besorgen. Es ist völlig egal, ob ihr vollständig schwarze Cyberaugen cool findet – ihr fällt damit auf, und das will ein Assasine nicht.

Implantierte Waffen sind bei Assasinen hingegen weit verbreitet, bleiben aber meist verborgen. Cyberguns sind exzellente Notfallwaffen, und natürlich geht bei Spornen und Nagelmessern nie die Munition aus. Erinnert ihr euch, was ich darüber sagte, dass man immer eine Nahkampfwaffe parat haben sollte? Ein implantierter Sporn ist immer parat.

Der Großteil der Bioware ist ziemlich unauffällig, aber es gibt auch wirklich seltsame Implantate, besonders für die Haut, wie etwa Drachenhaut. Meidet die wie die Pest.

Da ich ohnehin nicht mehr lange lebe, schadet es wohl nicht, wenn ich erzähle, was ich mir habe implantieren lassen. Nur als Beispiel aus dem Leben für Frischlinge. Ich habe mir in jede Gliedmaße Magnetsysteme einbauen lassen, um das Klettern so einfach wie das Atmen zu machen. Dazu Cyberaugen mit allen Schikanen, einziehbare Sporne in beiden Händen und einen internen Lufttank für die Gelegenheiten, wenn Sauerstoff Mangelware wird.

- ◆ Moment ... Magnetsysteme, Sporne, unerträglicher Moralkodex ... DU VERFLUCHTER ZIEGENFICKER, MIT DIR BIN ICH NOCH LANGE NICHT FERTIG!
- ◆ Clockwork
- ◆ Worum in den Neun Höllen geht es denn jetzt?
- ◆ Ma'fan
- ◆ Ich habe einmal mit diesem Schweinehund gearbeitet, und sein verfluchter Moralkodex hat mich Hunderte Arbeitsstunden und Tausende Nuyen an Material gekostet. Und pass auf, Kane: Das ist nämlich die Story, die du vorhin hören wolltest. Das kam so: Quietus kam vorübergehend zu meinem Team, nannte sich aber damals nicht so. Wir hatten von einem Yak den Auftrag, einen Triaden-Fuzzi umzulegen, der einen Sklavenhandel betrieb. Der Yakuza-Mann interessierte sich nicht für den Zustand der Ware; er war einfach sauer, dass der Triaden-Kerl ihn aus diesem Markt gedrängt hatte. Wie wir den Job erledigten, war ihm egal, solange der Triaden-Kerl starb.

Wir verfolgen den Kerl also zu einem Lagerhaus, wo er seine letzte Lieferung in Empfang nimmt. Ich erkenne, dass wir ihn hier am leichtesten kriegen, und sage, dass ich eine neue Drohne habe, die den Auftrag erfüllen kann. Ich hatte etwas gebaut, wofür ich noch keinen Namen gefunden hatte. Es war eine schwer gepanzerte Drohne, die aussah wie ein Mini-Panzer und Tonnen von Waffen trug. Sie war wunderschön. Ich hatte sehr lange daran gebaut. Sie war gerade fertig geworden, und ich wollte sie testen. Mister Softie denkt gar nicht daran, so einen Plan zu akzeptieren, weil „Unschuldige gefährdet“ wären. Als ob mir ein paar namenlose Huren nicht scheißegal wären. Er will es auf die leise Tour und den Kerl mit dem Scharfschützengewehr erlegen. Wir werden nicht einig, und ich will gerade meine neue Drohne starten – da schlägt er mich KO, damit ich das nicht machen kann! Aber der Triaden-Kerl ist schon lange weg, und wir verpassen die Gelegenheit. Wir wissen noch, wo er seine Operationsbasis hat, also ist nicht alles verloren. Aber ich finde es nicht angenehm, wenn wir uns durch einen Haufen Triaden-Soldaten kämpfen müssen, bis wir ihn kriegen. Quietus glaubt immer noch, dass wir es schaffen, und hält das sogar für die beste Lösung, weil dabei nur die „Bösen“ verletzt werden können. Er schlägt vor, meine neue Kampfdrohne solle mit dem Rest des Teams einen Ablenkungsangriff fahren, während er das Ziel ausschaltet. Ich bin ein bisschen sauer, aber ich mache mit, weil der Auftrag gutes Geld gibt. Die Drohne besteht ihren ersten Testlauf sehr gut. Sie legt ein paar Triaden-Soldaten um, als wäre es nichts, und der Rest meines Teams erledigt problemlos die anderen Wachen, die panisch versuchen, das mechanische Monster zu zerstören, das ihre Freunde tötet. Quietus legt das Ziel um, aber als wir uns zurückziehen, holt eine der Wachen einen Anti-Fahrzeug-Raketenwerfer raus und schießt auf meine Drohne. BUMM! Sechs Monate Arbeit und 500.000 Nuyen Material einfach zum Teufel! Nur damit er ein paar verfluchte Huren retten kann, die niemanden einen Scheiß interessieren! Und er hat mir nie auch nur einen Nuyen für den Schaden bezahlt!

- ◆ Clockwork
- ◆ Warst du das, Quietus? Hat Clockwork recht? Hast du wirklich all die Schwierigkeiten riskiert, um ein paar Leute zu retten, die du nicht kennst, und die manche Arschlöcher für entbehrlich hielten?
- ◆ Kat o' Nine Tales
- ◆ Ich kann die Geschichte des kleinen Scheißkerls weder bestätigen noch dementieren.
- ◆ Quietus

## ELEKTRONIK

Kommlinks sind für Assasinen heutzutage genau so essenziell wie für alle anderen. Das Wichtigste, was ein Assasine dabei beachten muss, ist die Sicherheit. Spart nicht an Firewalls, Antiviren- und Verschlüsselungsprogrammen – das Kommlink ist das Nervenzentrum eures PAN, und wenn es nicht gehackt werden kann, sind auch eure Waffen und Cyberware sicher. Behaltet das Kommlink immer bei euch, damit ihr möglichst sicher sein könnt, dass niemand daran herumpfuscht.



- „Nicht gehackt werden kann“? Es gibt nichts, was nicht von irgendjemandem gehackt werden könnte.
- Slamm-0!
- Niemand hier ist so naiv, dass er etwas anderes glauben würde. Aber jeder Shadowrunner, der etwas wert ist, lässt sich nicht davon abhalten, das Beste zu tun.
- Bull

Wenn ihr eure Kommlinks nicht zum Hacken verwenden könnt, solltet ihr einen Hacker zum Freund haben, den ihr als Berater für manche Jobs anheuern könnt. Es gibt viele Gelegenheiten, zu denen es unglaublich nützlich sein kann, das Ziel aus der Ferne zu manipulieren.

Andere nützliche Elektronik können zum Beispiel RFID-Chips sein, um geflohene Ziele zu verfolgen oder die Überwachung zu verbessern. Störsender sind exzellent, um zu verhindern, dass das Ziel Hilfe holt. Magschlossknacker und Sequencer, Gussformen für Abdruckhandschuhe und Magnetkartenkopierer können helfen, die meisten Schlösser zu überwinden; und Automatische Dietriche können beim Knacken altmodischer, mechanischer Schlösser assistieren.

Zu diesen letzten Gegenständen: Verlasst euch nicht ausschließlich auf automatische Einbruchswerkzeuge. Versucht so gut es geht, zu verstehen, was sie genau tun und wie sie es anstellen. Dieses Wissen kann dabei helfen,

das auch selbst zu machen, damit man nicht völlig verloren ist, wenn gerade keine Werkzeuge zur Hand sind.

## RATSLÄGE FÜR ANGEHENDE ASSASSINEN

Ich könnte euch noch mehr Ratschläge geben, aber in der kurzen Zeit, die mir noch bleibt, kann ich nicht alles aufschreiben. Dennoch möchte ich im letzten Abschnitt einige der wichtigeren Lektionen weitergeben, die ich im Lauf der Jahre gelernt habe.

### BEDENKT DIE KONSEQUENZEN EURER HANDLUNGEN

Alles, was irgendjemand auf der Welt tut, hat Auswirkungen. Und das, was wir Assassinen tun, hat besonders große Auswirkungen. Jeder auf der Welt, auch das Ziel eines Jobs, hat Verwandte, Eltern oder andere Leute, denen er wichtig ist und die euch hassen werden, weil ihr ihn getötet habt. Das muss nicht heißen, dass sie alle auf Rache aus sind, aber es kann passieren, wenn sie eure Identität herausfinden. Wenn das passiert, nehmt es nicht persönlich.



- ◊ Ich nehme es sehr persönlich, wenn man versucht, mich zu töten.
- ◊ Black Mamba

Und die Auswirkungen unserer Handlungen betreffen nicht nur rachsüchtige Familienmitglieder. Nehmt als geschichtliches Beispiel etwa das Attentat auf Erzherzog Franz Ferdinand von Österreich, das den Ersten Weltkrieg auslöste. Oder aus jüngerer Zeit, als der Tod des Präsidenten Jesse Garrety dazu führte, dass William „Genocide“ Jarman Präsident der USA wurde. Sein Versuch des Völkermordes an den amerikanischen Ureinwohnern trieb Daniel Howling Coyote dazu, den Großen Geistertanz zu beginnen, der wiederum zum Vertrag von Denver führte. Nur ein Drache könnte alle Möglichkeiten durchdenken, auf die der Tod einer Person sich auf die Welt auswirken könnte. Dennoch sollte man zumindest versuchen, die Konsequenzen zu überdenken.

- ◊ Und das stellt etliche der Annahmen, die Quietus' Kodex zugrunde liegen, in Frage. Darauf wollte ich schon früher hinweisen, aber keiner von uns ist perfekt, und ich muss nicht auf Quietus einprägen, da er ohnehin nicht mehr lange unter uns weilt.
- ◊ Winterhawk

## VERBOCKT ES NICHT

Nicht dass ich meine, irgendein Assassine würde etwas absichtlich verbocken, aber ich möchte darauf trotzdem aus einem einfachen Grund darauf hinweisen: Wenn ihr einen Job verbockt, werdet ihr sofort zum ersten Ziel eurer Auftraggeber. Tote erzählen schließlich nichts. Am besten kann man dieses Schicksal abwenden, indem man sich den Ruf erwirkt, dass man nicht über Jobs spricht.

Leider werden euch eine makellose Laufbahn und der Ruf der Verschwiegenheit nicht automatisch retten. Auch nach einem erfolgreichen Job kann der Auftraggeber beschließen, euch zu eliminieren. Und neben dem Achten auf euren Ruf solltet ihr immer auf der Hut und auf Verrat vorbereitet sein. Und wenn (nicht falls) es passiert, verteidigt euch ohne Gnade.

- ◊ Weißt du: Es würde mir hilfreich scheinen, wenn wir wüssten, warum genau du von deinem Auftraggeber verfolgt wirst. Wenn es nämlich daran läge, dass du einen Job verbockt hast, wäre dein Rat ein bisschen weniger hilfreich, oder?
- ◊ Snopes
- ◊ Dazu müsste ich über einen Job sprechen. Also: kein Kommentar.
- ◊ Quietus
- ◊ Rechne einfach nach, Snopes. Er sagt, er war ein Teenager, als die Allianz für Allah 2034 auftauchte. Das ist vierzig Jahre her, also ist er mindestens 53. Er hat sein ganzes Erwachsenenleben lang diesen Job gemacht und lebt, zumindest im Moment, immer noch. Ich glaube, das spricht für sich.
- ◊ Stone

## BLEIBT IN BEWEGUNG

Bleibt nie zu lange an einem Ort. Bewegt euch, auch wenn es nur innerhalb eines Bezirks ist. Und wechselt auch die Bezirke. Wenn alle eure Unterschlupfe in den Redmond Barrens sind, ist das nicht viel besser, als wenn ihr jahrelang denselben Unterschlupf in Redmond benutzt. Wenn ihr ab und zu eine schicke Unterkunft in Renton benutzt, ist das das Letzte, womit Verfolger rechnen.

Und eine ähnliche Sache: Macht euch einen verlässlichen Schönheitschirurgen und einen Fälscher zu Freunden, für den Fall, dass ihr euer Aussehen wechseln und eine dazu passende SIN bekommen müsst. Das kann das Einzige sein, was übrig bleibt, wenn ein Job wirklich schiefgeht.

- ◊ Bodytech kann euer Aussehen mindestens so gut verändern wie Schönheitschirurgie. Und kann sogar günstiger sein.
- ◊ Kat o' Nine Tales

## KENNT EURE GRENZEN

Wenn ihr besondere Fähigkeiten braucht, die ihr nicht habt, oder wenn ihr besonderes Wissen braucht, um ein Ziel zu eliminieren, heuert einen Spezialisten an oder lehnt den Job ab. Wenn das Ziel ein Vampir ist und ihr über die Infizierten gar nichts wisst, solltet ihr euch einen Vampirjäger als Helfer besorgen. Und habt keine Angst, nein zu sagen, wenn ihr einen Job nicht erledigen könnt. Das zeichnet einen klugen Profi aus und hat nichts mit Feigheit zu tun.

- ◊ Ich kann die Runner nicht mehr zählen, die sich übernommen haben, weil sie Angst um ihren Ruf hatten und nicht nein sagen wollten. Nicht alle haben diese Jobs lebend überstanden. Und wenn sie es taten, litt ihr Ruf deutlich, weil offensichtlich wurde, dass sie sich überschätzt hatten. Das schädigt den Ruf viel mehr, als wenn man einen Job ablehnt. Seid zu euch selbst und eurem potenziellen Auftraggeber ehrlich. Manchmal kann euch ein Auftraggeber sogar Zugang zu einem Spezialisten verschaffen, wenn ihr gleich sagt, dass eure Fähigkeiten nicht ausreichen.
- ◊ Fianchetto

## FINDET EURE MITTE

Damit meine ich, ihr solltet etwas finden, wodurch ihr zwischen Jobs wieder in euch ruhen könnt, damit ihr euch eure Menschlichkeit bewahrt. Ich schätze es, ein Hobby auszuüben – besonders eines, das keine Gewalt beinhaltet, egal ob virtuell oder real. Schließlich geht es darum, Abstand von der Gewalt zu bekommen. Also fallen Urban Brawl oder Matrix-Shooter aus. Meine Hobbys sind Kochen und Karaoke. Das Erste kann ich wirklich gut, vor allem italienisch. Beim Zweiten bin ich weniger gut, aber es kann ein sehr angenehmer, gewaltfreier Weg zum Dampfablassen sein, wenn man sich einen Hardrock- oder Rapsong von der Seele brüllt.



- Wo hat dieser Kerl den Vorstadtmutter-Personafix her? Er kann Leute töten, um seinen Lebensunterhalt zu verdienen, hält es aber nicht aus, in Paranormal Crisis Zombies abzuknallen?
- Slamm-0!
- Er hat nicht gesagt, er hielte es nicht aus. Es klingt eher so, als wollte er sein Leben segmentieren. Ich glaube, das soll eine Art „Mauer“ in seinem Geist bilden, auf deren einer Seite die Gewalt bleibt, auf der anderen der Rest des Lebens, sodass sich die beiden nicht vermischen können. Ich kann es gut verstehen, dass man diese Trennung haben will. Wenn ein Job so gewalttätig ist wie seiner, wird es wahrscheinlich deutlich weniger anziehend, Sachen in VR-Spielen in die Luft zu jagen oder Schießereien beim Urban Brawl auf Trideo zu sehen. Das gilt sicher nicht für alle Shadowrunner. Es gibt viele Urban-Brawl-Fans auf Jack-Point, aber einige Leute brauchen mehr Abstand.
- Nephriine
- Das war also eine kurze Zusammenfassung meiner jahrzehntelangen Erfahrung als Beispiel für die nächsten Generationen von Assassinen. Macht was draus. Vor ein paar Sekunden habe ich gehört, dass draußen Autos vorfahren. Aus dem Fenster kann ich schwer bewaffnete Kerle sehen, die sich so auf den Eingang zu bewegen, als ob sie es ernst meinen. Das war's dann wohl. Ein letzter Kampf, bevor ich sehe, was nach dem Leben kommt. Ruhe und Frieden für euch alle.
- Quietus
- USER QUIETUS HAT SICH AUSGELOGGT



# SPIELINFORMATIONEN

## DER EINSAME WOLF ALS TEAMMITGLIED

Wie Quietus in seiner Datei angemerkt hat, arbeiten Assassinen aus verschiedenen Gründen meist allein. In den meisten *Shadowrun*-Abenteuern ist das aber nicht zu machen. Wie kann man also einen solchen „Einsamen Wolf“ in ein typisches Runnerteam integrieren?

Dazu gibt es einige Möglichkeiten:

### BERATER

Wie Quietus erwähnt, heuern Assassinen manchmal Berater oder Spezialisten an, um bei Jobs zu helfen - besonders um Nischen wie Magie oder Hacking zu füllen. Die anderen Teammitglieder könnten solche Berater sein, die dem Assassinen regelmäßig bei Jobs helfen. Oder der Assassine könnte der Berater sein, dessen besondere Fähigkeiten für einen bestimmten Job nötig sind.

Es scheint sehr schwierig, aus solchen Arrangements die Basis für ein normales Spiel zu erarbeiten, aber es gibt einige Möglichkeiten: Im ersten Fall wäre es am besten, ein wenig Misstrauen zu beseitigen. Es mag unüblich scheinen, dass ein solches Arrangement oft vorkommt, aber es ist nicht unüblicher, als dass verschiedene Johnsons immer wieder dieselbe Gruppe Runner anheuern. Im zweiten Fall wäre es sinnvoll, wenn der Spieler des Assassinen zwei Charaktere spielt: Einen regelmäßig und den Assassinen nur dann, wenn seine besonderen Fähigkeiten nötig sind.

### „LASST IHN EINFACH MACHEN“

Andererseits gibt es keine Vorschrift, die besagt, ein Assassine müsste sich vollständig in ein Team einfügen. Ein solcher Charakter kann leicht Teil einer regelmäßig zusammenarbeitenden Gruppe sein, aber ein wenig mehr Freiheit erhalten, weil die Gruppe zu dem Schluss kommt, dass er allein besser arbeitet. Dadurch kann der Assassine zugleich Teil des Teams und davon unabhängig sein. Er arbeitet mit den anderen zusammen, aber wenn der Plan zur Umsetzung kommt, geht er eigene Wege.

Das ist für *Shadowrun* nicht allzu unüblich. Viele Teammitglieder können eine ähnlich lange Leine gelassen bekommen, wenn ihre Einsatzgebiete es anderen schwer machen, sie zu begleiten. Wenn jemand zum Beispiel als Hacker in der VR unterwegs ist, ist es nicht einfach, ihn zu begleiten. Und wenn ein Magier oder Schamane auf der Astralebene unterwegs ist, ist das auch nicht leicht. Behandeln Sie den Assassinen einfach so, wie Sie diese Charaktere behandeln würden.

## NEUE VOR- UND NACHTEILE

### CREDO DES ASSASSINEN

Der Nachteil Ehrenkodex: Credo des Assassinen (SR5, S. 90) stellt einen Verhaltenskodex vor, dem ein Assassine folgen kann. Aber nicht jeder Assassine, der einem Moralkodex wie Quietus folgt, wird sich in diesem Credo vollständig wiederfinden. Die hier beschriebenen erweiterten Regeln für den Nachteil Ehrenkodex sollen Spielern mehr Möglichkeiten geben, ein Credo für ihren Assassinen zu finden, das zu dessen Moralvorstellungen passt. Einige davon sind Verfeinerungen des ursprünglichen Credos des Assassinen; andere stellen völlig andere Herangehensweisen vor.

Die verschiedenen Kodizes haben unterschiedliche Auswirkungen und daher unterschiedliche Karmakosten oder -boni. Einige sind Vorteile, die Karma kosten, einige Nachteile, die Karma bringen. Diese Karmakosten und -boni sind unabhängig vom Bonus durch Credo des Assassinen, da diese Vor- und Nachteile nur Ähnliches darstellen. Es ist nicht notwendig, Credo des Assassinen zu wählen, um diese Vor- und Nachteile zu wählen.

Wenn es Ihnen schwerfällt, einen dieser Vor- oder Nachteile auszuwählen, stellen Sie sich die Frage, welcher Teil dieser Kodizes für Ihren Charakter am wichtigsten ist. Ist es das Vermeiden von Schaden für Unschuldige, der Dienst am Vaterland, die Professionalität oder etwas ganz anderes? Wenn Sie diese Frage gelöst haben, wählen Sie den Vor- oder Nachteil, der am besten dazu passt.

### VORTEILE

#### DEUS VULT! (KOSTEN: 4 KARMA)

Die Worte „Deus vult“ (lateinisch: „Gott will es“) halfen dabei, den Ersten Kreuzzug 1095 in Marsch zu setzen. In ähnlicher Weise sieht sich der Assassine als Kreuzritter gegen die Feinde seiner Religion. Diese Feinde können gewalttätig gegen Angehörige oder heilige Orte seines Glaubens vorgehen oder in seinen Augen einfach „Sünder“ sein. Auf jeden Fall müssen sie eliminiert werden.

Dieser Kodex heißt zwar „Deus vult“, ist aber nicht auf eine bestimmte Religion beschränkt. Ein radikaler Neoheide kann diesem Kodex genauso folgen wie ein fanatischer Christ. Dieser Kodex könnte dem Spieler ein wenig Recherche-Arbeit abverlangen, um die Gebote und Dogmen des Charakters richtig darstellen zu können.

**Vorteile:** Der Glaube des Assassinen hält ihn, selbst wenn er schwer verwundet ist, aufrecht. Wenn der Charakter seit seiner letzten Handlungsphase Geistigen oder Körperlichen Schaden erlitten hat, legt er zu Beginn seiner Handlungsphase eine Willenskraftprobe ab, deren Schwellenwert gleich der insgesamt erlittenen Schadens-





kästchen ist. Wenn die Probe gelingt, ignoriert der Charakter alle Verletzungsmodifikatoren. Er muss diese Probe muss zu Beginn jeder weiteren Handlungsphase wiederholen, wobei der Schwellenwert mit jedem zusätzlich erlittenen Schadenskästchen steigt. Wenn der Charakter zum Beispiel bereits 2 Schadenskästchen hat und vor der nächsten Handlungsphase 2 weitere Schadenskästchen erleidet, beträgt der Schwellenwert für seine nächste Willenskraftprobe 4. Wenn eine solche Probe misslingt, gelten ab sofort alle Verletzungsmodifikatoren, und der Vorteil darf in diesem Kampf nicht wieder genutzt werden.

**Nachteile:** Der Assassine verlangt, vielleicht als Ausgleich des Verletzens von religiösen Tötungsverboten, bei der Befolgung anderer Gebote übermäßig viel von sich. Ihm muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft gelingen, um eines seiner religiösen Gebote zu verletzen. Der Schwellenwert hängt von der Schwere des Verstoßes ab. Ein einfacher Diebstahl würde etwa einen Schwellenwert von 1 ergeben, Blasphemie oder ein völliges Abwenden von der Religion einen viel höheren. Wenn die Probe misslingt, kann der Charakter die fragliche Handlung nicht durchführen und versucht, auch alle anderen daran zu hindern.

## DIENST FÜRS VATERLAND (KOSTEN: 4 KARMA)

Patriotismus ist es, was den Assassinen im Innersten antreibt. Er dient seinem Land, indem er sein tödliches Handwerk ausübt, und weiß, dass es dadurch gerechtfertigt ist, dass es seiner Heimat hilft. Äußere und innere Feinde müssen eliminiert werden, damit die Bürger des Landes in Frieden und Sicherheit leben können.

**Vorteile:** Wenn der Charakter seit seiner letzten Handlungsphase Geistigen oder Körperlichen Schaden erlitten hat, legt er zu Beginn seiner Handlungsphase eine Willenskraftprobe ab, deren Schwellenwert gleich der insgesamt erlittenen Schadenskästchen ist. Wenn die Probe gelingt, ignoriert der Charakter alle Verletzungsmodifikatoren. Er muss diese Probe muss zu Beginn jeder weiteren Handlungsphase wiederholen, wobei der Schwellenwert mit jedem zusätzlich erlittenen Schadenskästchen steigt. Wenn der Charakter zum Beispiel bereits 2 Schadenskästchen hat und vor der nächsten Handlungsphase 2 weitere Schadenskästchen erleidet, beträgt der Schwellenwert für seine nächste Willenskraftprobe 4. Wenn eine solche Probe misslingt, gelten ab sofort alle Verletzungsmodifikatoren, und der Vorteil darf in diesem Kampf nicht wieder genutzt werden.

**Nachteile:** Die Vorstellung, auch nur im mindesten gegen die Interessen des eigenen Landes zu handeln, selbst wenn es dem Guten dienen könnte, ist dem Assassinen höchst zuwider. Ihm muss eine Probe auf Charisma + Willenskraft gelingen, um auf eine Weise zu handeln, die gegen die Interessen seines Landes ist. Der Schwellenwert hängt von der Schwere des Vergehens ab. Der Einbruch in eine Militärbasis, um Waffen zu stehlen, ergäbe etwa einen Schwellenwert von 1, der Verkauf von militärischen Geheimnissen an den Feind einen viel höheren. Wenn die Probe misslingt, kann der Charakter die fragliche Handlung nicht durchführen und versucht, auch alle anderen daran zu hindern.

## AUF SICH GESTELLT (KOSTEN: 4 KARMA)

Der Assassine weiß, dass er sich nur auf sich selbst verlassen kann. Vielleicht ist er ein egoistischer Schweinehund, oder vielleicht hat er diese Geisteshaltung gebraucht, um seine Jugend zu überleben. Auf jeden Fall kümmert er sich nur um sich und pfeift auf die anderen.

**Vorteile:** Der Assassine deckt immer seinen Rücken, weil es niemand sonst tut. Er erhält wegen dieser Aufmerksamkeit einen Würfelpoolmodifikator von +3 auf alle Überraschungspuben.

**Nachteile:** Es ist bekannt, dass der Charakter nur auf sich selbst bedacht ist, und sein Ruf in den Schatten leidet darunter. Schlechter Ruf, der durch selbstsüchtige oder verräterische Handlungen erworben wird, wird verdoppelt.

## STREBEN NACH PERFEKTION (KOSTEN: 12 KARMA)

Dieser Assassine strebt nach perfekter Ausübung seines Jobs. Es reicht nicht, das Ziel auszuschalten: Es muss schnell, effizient und ohne jeden Fehler geschehen. Das unterscheidet seiner Meinung nach den großartigen Assassinen von den guten Assassinen. Und er will einer der Großartigen sein.

**Vorteile:** Der Assassine hat seine Fähigkeiten mit Schusswaffen so weit verfeinert, dass ihm Schüsse, die für andere schwierig sind, mit natürlicher Leichtigkeit gelingen. Der Charakter erleidet nur einen Würfelpoolmodifikator von -2 statt -4 für Angesagte Ziele. Das Ansagen des Ziels erfordert immer noch eine Freie Handlung.

**Nachteile:** Die gewöhnlichen Schüsse auf die Mitte des Ziels sind unter der Würde des Assassinen. Er will, dass jeder Schuss zählt, egal, wie viele Kugeln er noch hat. Der Charakter muss immer Ziele Ansagen, wenn er nicht Sperrfeuer schießt oder eine Aufgabe hat, bei der gezielte Schüsse kontraproduktiv wären.

## NACHTEIL

### VOLLENDETER PROFI (BONUS: 3 KARMA)

Der vollendete Profi weiß, dass das Assassinen-Handwerk sehr viel Vertrauen von beiden Geschäftsparteien verlangt, und er will dieses Vertrauen in vollem Ausmaß rechtfertigen. Er wird nie über seine Jobs sprechen, selbst wenn das gut für seinen Ruf wäre. Dadurch wird er für Auftraggeber schwer zu finden; aber wer ihn findet, kann darauf vertrauen, dass er nicht verraten wird.

**Vorteile:** Der vollendete Profi hat bewiesen, dass er eine bessere Behandlung verdient als gewöhnliche Assassinen. Bei sozialer Interaktion mit Auftraggebern erhält er einen Würfelpoolbonus von +2 auf alle sozialen Interaktionsproben.

**Nachteile:** Die Kehrseite so strikter Diskretion ist, dass der vollendete Profi es viel schwerer hat, sich einen Ruf zu erwerben. Teilen Sie das Gesamtkarma des Charakters durch 20 statt durch 10, um seinen Straßenruf zu ermitteln.

