... INHALT ...

DATENEMPFANG...

WIDMUNG 3
EINLEITUNG 3
HINTERGRUND 4
Shantayas Kompass 4
DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK 5
EIN SEHR, SEHR ALTER FREUND 6
HONGKONG BLUES 9
KUNST UM DER KUNST WILLEN 12
KEINE HALBEN SACHEN 17
IN EINER FREMDEN WELT 20
PIRATEN DER LÜFTE 2[illegible]
NEO-TOKIO BLACKOUT [illegible]7
BEREIT ZUM ENTERN! 31
ZURÜCK DAHEIM 34
NACH DEM ABENTEUER 34
BEINARBEIT 35
Einsatz von Connections 35
Matrixsuche 35
Ehran 35
Das Medaillon des Dasharatha/ Shantayas Kompass 36
Pikemen Security Services 36
Das Museum des Altertums in Hongkong 36
Hsui Li Bennett 36
„Zweiter Tiger“ 36
Karavan 36
Sergej Vipin 37
HAUPTDARSTELLER 37
ANHANG 44
Die Atlantean Foundation 44
Das Dunkelzahn-Institut für magische Forschung 44
STADTFÜHRER FÜR HONGKONG 45
KÖNIG DASHARATHA 46

Sample file

IMPRESSUM: MORGENGRAUEN

Autoren: Aaron Pavao, Mark Dynna
Redaktion: Jason Hardy
Entwicklung: Jennifer Harding, Jason M. Hardy
Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Deutsche Überarbeitung: Melanie Helke
Lektorat: Jean-Marc Comeau, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, David Silberstein, Jeremy Weyand
Art Direction: Brent Evans
Illustrationen: Florian Stitz
Cover-Design: Matt Heerdt
Karten: Sean Macdonald
Danksagungen der deutschen Redaktion: Elizaveta Bondarenko für ihre übersetzerische und kreative Hilfe bei einigen Abschnitten
Lektorat der deutschen Ausgabe: Lars Schiele
Übersetzung: Maximilian Hildebrandt
Layout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck
Lektorat der deutschen Ausgabe: Melanie Helke, Lars Schiele, Benjamin Plaga
Zusätzliche Kampagnenkarten in der deutschen Ausgabe: Jan Helke

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

© 2012 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.PEGASUS.DE

AETHERPEDIA SUCHE...

WIDMUNG

Dieses Shadowrun-Abenteuer ist dem Andenken Lisa Elberts gewidmet, ihres Zeichens Kämpfernatur, Linguistin und Shadowrun-Fan.

EINLEITUNG

Morgengrauen ist der letzte Teil von *Artefaktjagd*, der vierteiligen Abenteuerserie für *Shadowrun, vierte Edition*. Gedacht ist das Abenteuer für sehr erfahrene Charaktere. Dennoch finden sich in den Abschnitten *Nebenhandlungen* und *Daumenschrauben* der einzelnen Szenen jeweils Vorschläge, wie man die Schwierigkeit des Abenteuers besser auf die eigene Spielgruppe zuschneiden kann.

Spielgruppen, die bereits andere Abenteuer der *Artefaktjagd*-Reihe gespielt haben, sind darin bereits mehreren Hauptcharakteren, Gruppierungen und Schauplätzen begegnet, die auch in diesem Abenteuer wieder auftauchen. Der Spielleiter sollte sich nicht scheuen, *Morgengrauen* so anzupassen, dass es die vorangegangenen Erfahrungen der Spieler mit diesen NSCs und Orten optimal widerspiegelt.

ACHTUNG! AB HIER SOLLTE NUR DER SPIELLEITER WEITERLESEN!

Nur der Spielleiter sollte das vorliegende Abenteuer gelesen haben. Der nachfolgende Text enthüllt Handlung und Geheimnisse des Abenteuers, und die Kenntnis davon wird den Spaß am Abenteuer stark schmälern. Andererseits: Wer Spoiler mag, der tue, was er nicht lassen kann. Er möge nur bitte seinem erzürnten Spielleiter sagen, dass wir ihn vorher gewarnt haben.

VORBEREITUNG DES ABENTEUERS

Morgengrauen lässt sich allein mit dem Grundregelwerk für *Shadowrun, vierte Edition* spielen. Dennoch greifen viele der in diesem Abenteuer vorgestellten Charaktere auf zusätzliche Regelbände zurück, darunter *Arsenal 2070*, *BodyTech*, *Runner-Kompendium*, *Straßenmagie* und *Vernetzt*. Alle in diesem Abenteuer verwendeten Spielmechanismen folgen den Basisregeln, wie sie in *Shadowrun, vierte Edition,* vorgestellt wurden. Bei Bedarf kann der Spielleiter aber natürlich auch auf optionale Regeln zurückgreifen.

Dieses Abenteuer schickt die Runner auf eine Reise durch ganz Asien und endet schließlich in Portland. Für jeden Schauplatz sind ein paar knappe Hintergrundinformationen enthalten; ausführlichere Darstellungen finden sich in anderen *Shadowrun*-Produkten. Die erste Station, Hongkong, wird in *Schattenstädte* (S. 5) vorgestellt, während die zweite, Karavan, im Band *Krisenzonen* genauer beleuchtet wird. Die letzte Station der Runner, Neo-Tokio, wird im Quellenband *Konzernenklaven* beschrieben. Alle drei Bände bieten Spielern und Spielleitern eine Vielzahl von Informationen, Kontakten und zusätzlichen Abenteuerideen und können dieses Abenteuer noch stärker mit Leben füllen.

ABENTEUERAUFBAU

Das Team wird von Ehran dem Schreiber kontaktiert, einer hochkarätigen Persönlichkeit der Weltpolitik. Er schildert den Runnern ein echtes Weltuntergangsszenario und möchte sie anheuern, um die Katastrophe abzuwenden. Dazu müssen sie sich lediglich ein letztes Artefakt unter den Nagel reißen – und es anschließend vor dem Zugriff der Konkurrenten schützen. Zwar sieht es so aus, als seien die Runner der Konkurrenz ein gutes Stück voraus – doch sind ihnen Kunstliebhaber zuvorgekommen, welche die zwei Teile des Artefakts besitzen. Die Suche nach Shantayas Kompass führt das Team quer durch Asien – vom relativ zivilisierten Hongkong bis in die Steppen Zentralasiens, von einer Stadt auf Rädern in die beengten Plasbeton-Paläste Neo-Tokios, bis es schließlich in den Weiten des Pazifiks zum finalen Showdown kommt.

Daneben bietet dieses Abenteuer mehrere optionale Mini-Szenen, Nebenhandlungen und Szenarien, die man zusätzlich ins Spiel einbauen kann. Keine davon ist zwingend notwendig für den Fortgang der Handlung. Der Spielleiter kann sie jedoch nutzen, um seinen Spielern ein noch intensiveres Spielerlebnis zu bieten. Alles, was er dazu benötigt, findet sich jeweils im Abschnitt *Nebenhandlungen*. Um dem Spielleiter mehr Freiraum für Nebenhandlungen zu lassen, haben die Runner in diesem Abenteuer kein strenges Zeitlimit. Falls der Spielleiter seine Runner jedoch lieber etwas unter Zeitdruck setzen möchte, kann er die zusätzlichen Szenen einfach streichen oder sie in einem anderen Abenteuer verwenden.

HAUPTRUBRIKEN

Dieser Band ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die Ihnen am Spieltisch eine schnelle Übersicht ermöglichen sollen:

- **Einleitung:** Dieser Abschnitt enthält Hinweise, wie man dieses Abenteuer spielen kann, einen Handlungsüberblick, wichtige Hintergrundinformationen und andere nützliche Daten und Fakten.
- **Abenteuer-Szenen:** Das eigentliche Abenteuer, unterteilt in einzelne Szenen.
- **Nach dem Abenteuer:** Listet die Belohnungen auf, welche die Charaktere für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers bekommen.
- **Beinarbeit:** Die Informationen und Daten, welche die Spielercharaktere während ihrer Nachforschungen herausfinden können.
- **Hauptdarsteller:** Charakterprofile der wichtigsten NSCs, mit denen die Spielercharaktere während des Abenteuers zu tun haben werden.
- **Spieler-Handouts:** Speziell für Spieler gedachte Informationsblätter.

ABENTEUER-SZENEN

Das gesamte Abenteuer besteht aus mehreren zusammenhängenden Szenen. Jede davon enthält einige, wenn nicht alle der folgenden Unter-Rubriken:

Sample file

- **Auf einen Blick:** Eine kurze Zusammenfassung der Ereignisse in der jeweiligen Szene.
- **Sag's ihnen ins Gesicht:** Ein Textabschnitt, der den Spielern entweder direkt vorgelesen oder zusammengefasst werden kann, sobald die Spielercharaktere einen bestimmten Punkt innerhalb der Szene erreicht haben.
- **Aufhänger:** Vorschläge, wie man die Charaktere in die jeweilige Szene hineinziehen kann.
- **Hinter den Kulissen:** Die genauen Hintergründe einer jeden Szene, d.h. die Motivationen und Ziele der daran beteiligten NSCs sowie alle Geheimnisse oder besonderen Anweisungen für die jeweilige Szene.
- **Nebenhandlungen:** Kleinere Nebenabenteuer oder falsche Fährten, die der Spielleiter beliebig weiterentwickeln und verwenden kann, um seinen Spielern das Abenteuer weniger linear zu präsentieren und den Spielspaß zu verlängern. Für jede Nebenhandlung gibt es eine eigene Karma-Entlohnung.
- **Daumenschrauben:** Vorschläge, wie der Spielleiter die Szene schwieriger gestalten kann, zum Beispiel für erfahrenere Spieler oder sehr mächtige Spielercharaktere.
- **Keine Panik:** Anregungen, wie man das Abenteuer wieder zum Laufen bekommt, wenn die Aktionen der Spielercharaktere es zu kippen drohen.
- **Schauplätze:** Enthält Orte, die in der Szene vorkommen, sowie Beschreibungen und Werte zu Sicherheits- und Matrixsystemen.
- **Fußvolk und bewegliche Ziele:** Die NSCs in der jeweiligen Szene. NSCs, die in mehreren Szenen auftauchen, sind unter *Hauptdarsteller* zu finden.

ANPASSUNG VON METATYPEN

Die meisten Einträge im Abschnitt *Fußvolk und bewegliche Ziele* sind als generische Standardcharaktere gedacht, nicht als individuelle NSCs. Ihre Spielwerte sind jedoch stets nur für den menschlichen Metatypus angegeben. Für andere Metatypen sollten Sie die folgenden Modifikatoren anwenden.

Metatypus	K	G	R	S	C	I	L	W	D	INI
Zwerg	+1	-	-1	+2	-	-	-	-1	-	-1
Elf	-	+1	-	-	+2	-	-	-	-1	-
Ork	+3	-	-	+2	-1	-	-1	-	-1	-
Troll	+4	-1	-	+4	-2	-1	-1	-	-1	-1

AETHERPEDIA SUCHE...

Sample file

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Nichtspielercharaktere (NSCs) sind der Schlüssel, um ein Abenteuer mit Leben zu füllen. Sie umfassen so ziemlich alles: Verbündete, Feinde oder auch Connections, mit denen die Charaktere während des Shadowruns interagieren. Alle NSCs, die für das Abenteuer von Relevanz sind, haben eigene Profile mit Spielwerten. Sie finden sich in jeder Szene im Abschnitt *Fußvolk und bewegliche Ziele*. NSCs, die sogar in mehreren Szenen auftauchen, werden im Abschnitt *Hauptdarsteller* am Ende dieses Buches beschrieben. NSCs, die als Gruppen von Schergen auftreten, haben einen gemeinsamen Edge-Pool (siehe *Gruppen-Edge*, *SR4*, S. 325), während einzelne NSCs in diesem Abenteuer einen eigenen Edge-Wert haben, auf den sie zurückgreifen können.

Einige der Charaktere in diesem Band sind bereits in vorangegangenen Abenteuern der *Artefaktjagd*/-Reihe aufgetaucht; dieser Band enthält zusätzliche Hintergrundinformationen und enthüllt mehr über ihre Motivationen und Ziele.

HINTERGRUND

Die Schatten der Sechsten Welt sind in Aufruhr. Seit Jahrhunderten schon kursieren Gerüchte über ein paar sehr mächtige Artefakte. Nun sind sie tatsächlich aufgetaucht, und ein paar der mächtigsten Akteure der Welt haben sich aufgemacht, sie zu finden, ihre Macht zu entschlüsseln und für sich nutzbar zu machen.

Das erste dieser Artefakte war die Karte des Piri Reis, die bei einer Schwarzmarkt-Auktion in Lagos, Nigeria, auftauchte. Schon bald danach ging es weiter mit dem Sextanten der Welten, der erst gestohlen wurde und dann in Chicago wieder aufgespürt werden konnte. Karte und Sextant stehen miteinander in enger Verbindung, sodass die Karte eine große Rolle beim Wiederauffinden des Sextanten spielte; allerdings konnte der Sextant erst in L.A. endgültig gestoppt werden, gerade noch rechtzeitig, bevor die Diebe ihn nach Aztlan bringen konnten.

Hatte die Jagd auf die ersten beiden Artefakte schon viel Aufsehen erregt, so wurde dem dritten Artefakt, dem Diskos von Phaistos, nun umso mehr Aufmerksamkeit zuteil – schließlich sah es so aus, als könne man mit seiner Hilfe die geheimnisvollen Markierungen auf der Karte des Piri Reis entschlüsseln. Die Suche nach dem Diskos gestaltete sich jedoch schwierig. Um die Verwirrung perfekt zu machen, verfügte der Diskos über eine äußerst wirksame Schutzmaßnahme: Seine Schöpfer hatten eine Vielzahl gut gemachter Fälschungen angefertigt, denen schon viele Schatzjäger auf den Leim gegangen waren. Letzen Endes gelang es dennoch, den echten Diskos in einer der gefährlichsten Regionen Europas aufzuspüren und zu bergen.

Verantwortlich für die Jagd auf die Artefakte ist – neben vielen anderen Akteuren auch – Ehran der Schreiber, ein ehemaliger Prinz Tír Tairngires. Was er eigentlich mit den Stücken vorhat, weiß niemand so genau. Dennoch genügte schon Ehrans bloßes Interesse an den Stücken, um einige in seinem Umfeld neugierig zu machen. Falls die Runner daher ihre Jagd auf die Artefakte fortsetzen, werden sie früher oder später auf ein paar der mächtigsten Individuen der Sechsten Welt treffen.

Eine dieser Persönlichkeiten ist Hiroshi Yakashima, Präsident und CEO der Yakashima Corporation. Yakashima hat Wind von den Artefakten bekommen, und der CEO ist neugierig, was es mit den Stücken auf sich hat. Er hat bereits mehrere Teams losgeschickt, sowohl seine eigenen Männer als auch extern angeworbene, doch keiner von ihnen hatte bislang Erfolg. Nun jedoch hat er eine heiße Spur: Yakashima hat einen Tipp bekommen, wo sich Hinweise auf Shantayas Kompass befinden könnten, und so schickt er einen Trupp von Agenten los. Wenn Ehran der Schreiber sich so sehr für dieses eine Artefakt interessiert, dann lohnt es sich bestimmt, ihm ein wenig Konkurrenz zu machen.

SHANTAYAS KOMPASS

Shantayas Kompass ist ein zweiteiliges Artefakt. Das erste Teil ist eine Bronzescheibe mit Einlegearbeiten aus Gold und Silber. Die Scheibe misst circa fünfzehn Zentimeter im Durchmesser und ist etwa einen Zentimeter dick. Die Vorderseite sieht so aus, als könne sie die Grundscheibe eines Astrolabiums sein, allerdings ohne die sonst übliche Sternenscheibe und ohne Gradmarkierungen. Stattdessen finden sich entlang des Randes der Scheibe sechzig Punkte, die jeweils mit unterschiedlichen Beschriftungen in der Indus-Schrift versehen sind. Die Rückseite der Scheibe ziert ein tief eingravierter Kreis mit einer kurzen, flachen Alhidade (Winkelanzeige), die entlang der kreisförmigen Vertiefung rotiert werden kann. Auf den ersten Blick scheint die Alhidade aus Gold zu sein, doch eine nähere Untersuchung zeigt, dass sie aus reinstem Orichalkum besteht. Entlang des Randes finden sich zwei spiralförmige Haken aus Bronze, welche in einem Winkel von 90° zueinander stehen. Sie wurden im sechsten Jahrhundert v. Chr. hinzugefügt, um die Kette am Kompass zu befestigen, so dass man ein Medaillon erhielt.

Die Kette, das zweite Teil des Kompasses, ist etwa siebzig Zentimeter lang und besteht jeweils abwechselnd aus Bronze- und Silber-

MORGENGRAUEN LEITEN

Morgengrauen ist ein Abenteuer für ***Shadowrun*** und der erste Band aus dem Abenteuerzyklus ***Artefaktjagd***, welcher die Charaktere hinter eines der größten Geheimnisse der Sechsten Welt führt. Er eignet sich sowohl für Einsteiger als auch für fortgeschrittene Spieler und Spielleiter, wenngleich er vor einer eher untypischen Kulisse spielt und Hinweise auf eine verborgene Geschichte hinter dem Shadowrun-Universum enthält.

Wie jedes andere Abenteuer auch enthält ***Morgengrauen*** ein paar Tipps, die dem Spiel zu einem reibungsloseren Ablauf verhelfen können.

Schritt eins: Lesen Sie sich das Abenteuer durch

Indem Sie das Abenteuer noch vor Spielbeginn vollständig durchlesen, sind Sie vertraut mit der gesamten Geschichte und wissen genau, was noch folgen wird. Das kann hilfreich sein, wenn Ihre Spieler sich etwas einfallen lassen, das in diesem Abenteuer nicht beschrieben ist.

Schritt zwei: Passen Sie das Abenteuer an

Es geschieht nur recht selten, dass Spielleiter ein vorgefertigtes Abenteuer sofort leiten, ohne es vorher anzupassen. Vielleicht sind Sie ja der Ansicht, das Abenteuer müsse Ihren Spielern größere Herausforderungen bieten. Vielleicht haben Sie ein sehr spezialisiertes Team in ihrer Gruppe (z.B. nur Magier), welches bestimmte Aufgaben zweifellos anders angehen wird, als vorgesehen. Vielleicht möchten Sie aber auch einfach nur bestimmte NSCs durch Charaktere ersetzen, mit denen die Spieler bereits vertraut sind, etwa durch eine gemeinsame Schieber- oder Gang-Connection. In diesem zweiten Schritt sollten Sie sich daher Notizen machen, wie Sie das Abenteuer optimal auf Ihre Spielrunde und Ihren persönlichen Spielleiter-Stil zuschneiden können.

Schritt drei: Informieren Sie sich über die Charaktere

Vor Spielbeginn sollten Sie die Werte eines jeden Charakters kennen, um dessen Fertigkeiten (und Fertigkeitsgruppen), Connections und Möglichkeiten grob einschätzen können. Verlangt eine Szene etwa, dass die Gruppe durch den Dschungel marschiert, aber keiner hat eine Survival-Fertigkeit, dann müssen Sie die Szene eventuell anpassen, um den Charakteren trotzdem noch eine gewisse Chance auf Erfolg zu verschaffen. Wenn ein Charakter aufgrund fehlender Fertigkeiten oder Fähigkeiten für Teile der Handlung etwas außen vor ist, sollten Sie außerdem versuchen, zusätzliche Szenen einzufügen, die auch die Stärken dieses Charakters ausreizen.

Schritt vier: Machen Sie sich Notizen

Notizen sind für einen geordneten Spielablauf sehr hilfreich. Vielleicht wollen Sie sich ja aufschreiben, wann Sie den Spielern ein bestimmtes Handout geben möchten, oder wichtige Details über einen NSC oder eine Kampfszene notieren. Außerdem helfen Notizen dabei, die Aktionen der Charaktere im Auge zu behalten, was am Ende des Spiels nützlich bei der Vergabe von Karma oder Connections sein kann. Da dies nur das erste aus einer Reihe von Abenteuern ist, kann es durchaus vorkommen, dass die Entscheidungen der Charaktere aus ***diesem*** Abenteuer auch in späteren Abenteuern noch relevant werden.

Schritt fünf: Überlassen Sie das Spiel nicht nur den Würfeln

Würfelwürfe entscheiden in einem Rollenspiel normalerweise über das Resultat einer Handlung. Manchmal fallen die Würfel aber auch so unglücklich, dass sie den Ablauf der Handlung eher stören als fördern. Denken Sie daher daran, dass Sie als Spielleiter das Ergebnis jederzeit manipulieren können, sofern es dem Abenteuer dient. Als Daumenregel kann gelten: Der Spielleiter sollte Proben nie zum ***Schaden*** der Spieler zurechtschummeln; allerdings kann er das Glück ab und an durchaus zu ihren ***Gunsten*** wenden, etwa um den Runnern aus der Patsche zu helfen oder den Fortgang der Geschichte zu gewährleisten. (Der Spielleiter könnte beispielsweise einen Wurf so abmildern, dass er einen Charakter nur schwer ***verwundet***, statt ihn zu töten.)

Schritt sechs: keine Panik

Sie werden Fehler machen. ***Jeder*** macht Fehler. Vielleicht vergessen Sie eine Regel, verlesen sich bei einer Szene oder vergessen einen wichtigen Hinweis. Seien Sie dennoch unbesorgt. Sie sitzen am Spieltisch, um Spaß zu haben, und dieser Spaß ist weitaus wichtiger als eine makellose Spielführung. Falls Ihnen oder auch den Spielern einmal ein Fehler unterläuft, tun Sie ihr Möglichstes, um die Situation geradezurücken. Und dann: Machen Sie einfach weiter!

Sample file

gliedern. Jedes zweite Silberglied enthält einen flachen, glatt polierten Edelstein, jeder von einer anderen Sorte.

Im Astralraum sieht der Kompass seinem physischen Abbild recht ähnlich, hat aber diverse Schlitze und Aussparungen – ganz so, als sei er Teil eines größeren Puzzles.

Über den eigentlichen Ursprung des Kompasses ist kaum etwas bekannt. Um 550 v. Chr. tauchte er im Besitz der Könige und Führer der sechzehn großen Königreiche von Indien auf, die ihn fortan an ihre Nachkommen vererbten. Der Legende nach war er ein Geschenk an den sagenumwobenen König Dasharatha, der ihn von seiner Tochter Shanta als Medaillon erhielt, noch am Tage ihrer Hochzeit mit dem Helden Rishyasringa. Der Kompass ist daher auch bekannt als *Daśaratha ka padaka*, oder das Medaillon des Dasharatha. Mit der Expansion des Perserreichs fiel der Kompass in persische Hände und wurde nach Persepolis gebracht, nur um dort wiederum von Alexander dem Großen geraubt und nach dessen Sieg an der Grenze zu Indien dem König Poros als Geschenk vermacht zu werden. Bis ins Viktorianische Zeitalter verblieb der Kompass auf dem indischen Subkontinent, dann geriet er in die Hände eines Colonels der britischen Armee, welcher ihn mit in den Ruhestand nach Hongkong nahm. Dort ging der Kompass dann durch die Hände diverser Sammler, bis er – eine Woche vor Ehrans Nachricht an die Spielercharaktere – dem Museum des Altertums in Hongkong gestiftet wurde.

Dabei ahnt noch niemand im Museum, dass der Kompass unvollständig ist. Die Kette, an der er hängt, sieht zwar täuschend echt aus, in Wahrheit ist sie jedoch nur eine gut gemachte Fälschung. Die eigentliche Kette ist im Besitz eines Shadowrunner-Teams, das sie während eines Einbruchs mitgehen ließ. Die Stifterin des Kompasses hat die Kette anschließend stillschweigend ersetzen lassen, um den Kompass im Ganzen ausstellen zu können.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Das Team erhält eine Nachricht von Ehran dem Schreiber, einem mächtigen Elfen, der sie bereits für Shadowruns auf andere Artefakte angeheuert hatte. Nach einer chaotischen Begegnung mit einem von Ehrans Bekannten enthüllt Ehran ein paar der Vorgänge, welche sich all die Zeit schon hinter den Kulissen abgespielt haben. Anschließend heuert er die Runner an, um ein letztes Artefakt für ihn zu finden – und damit drohendes Unheil abzuwenden. Dazu soll das Team nach Hongkong fliegen, um dort Shatayas Kompass zu finden und an sich zu bringen.