

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
www.pegasus.de
www.pegasusdigital.de

TOPPS

CATALYST
game labs



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“ gepostet. Ich habe den Titel „Assassinenhandbuch“ gelesen, die Expertenmeinung von Balladeer eingeholt und denke, dass sie hier gepostet sollte. Der Autor bezeichnet sich als professionellen 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 Auftragskäufer. 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 Schattengemeinschaft 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 stürzt.

- Trotzdem gibt es holzköpfige Ganger in den Sprawls, die diese Methode probieren. Sie nennen sich „Assassinen“, obwohl ihre Planung gerade so weit reicht, zehnmals 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 ein Ziel bemerkt 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. Außerdem 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 Straßeruf 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

