



SHADOWRUN

TOXISCHE WEGE

Sample file



Pegasus Press

ABENTEUERBAND

TOXISCHE WEGE



Pegasus Press

TOXISCHE WEGE

INHALT

EINLEITUNG	5
AKT 1: EIN FOLGENSCHWERER ZWISCHENFALL	8
AKT 2: EIN NETZ AUS TOD UND VERDERBEN	24
AKT 3: FINALE	54
HANDOUTS	68



IMPRESSUM

Texte: Scott Schletz and R.J. Thomas

Entwicklung: Jason M. Hardy

Cover: Iwo Widulinski

Illustrationen und Karten: David Dotson,
Chad Sergesketter

Art Direction: Brent Evans,
James Mosingo

Lektorat: Raymond Croteau

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Übersetzung: Manuel Krainer, Nadja Sommerfeld

Deutsches Lektorat: Benjamin Plaga

Deutsches Layout: Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.

© 2018 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



Pegasus Press



בְּעֵת הַיָּמִים הַלְלוּ אֶת הַיְיָ אֱלֹהֵינוּ
וְאֶת הַיְיָ אֱלֹהֵי הַשָּׁמַיִם
וְאֶת הַיְיָ אֱלֹהֵי הָאָרֶץ
וְאֶת הַיְיָ אֱלֹהֵי הַיָּם
וְאֶת הַיְיָ אֱלֹהֵי הַשָּׁמַיִם
וְאֶת הַיְיָ אֱלֹהֵי הָאָרֶץ
וְאֶת הַיְיָ אֱלֹהֵי הַיָּם

FÜR DAS HÖHERE WOHL

Zum ungefähr tausendsten Mal kam Al Tennyson zu dem Schluss, dass sein Job wirklich scheiße war. Aber dann erinnerte er sich zum tausendundersten Mal daran, wie verdammt gut er dafür bezahlt wurde. Also machte er sich ein weiteres Mal auf zu einer neuen, langen Streife durch den äußeren Perimeter.

Er schlug den Kragen seines Mantels hoch, um etwas Schutz vor den dicken, öligen Regentropfen zu haben, die von oben auf ihn herunterprasselten und sich um seinen Hals sammelten. Er fragte sich, warum sie nicht einfach eine Drohne auf diese Runde schicken konnten.

Aber das war noch nicht das Schlimmste daran. Irgendwie hatte das Ford's Theatre immer etwas Gruseliges an sich. Sicher, über Begegnungen mit Präsident Lincolns Geist wurde hier schon seit mehr als zweihundert Jahren berichtet (der Großteil davon Bullshit), aber mit diesem verdammt Keller stimmte einfach irgendwas nicht. Als er hier angefangen hatte, hatte sein Vorgesetzter ihm eingeschärft, dass er den Keller keinesfalls betreten durfte. Selbst, wenn es irgendein Problem gab: In den Keller durften nur Personen mit der entsprechenden Freigabe. Und er hatte keine Freigabe, womit er auch überhaupt kein Problem hatte. Bisher war er an den Keller gerade einmal bis an die Treppenstufen nach unten herangekommen, und schon da hatte er gespürt, wie ihm ein unheimlicher Schauer über den Rücken gelaufen war. Nein, er war nur ein Typ mit Knarre. Er machte das hier des Geldes wegen. Sein Job war es, nach Problemen Ausschau zu halten und sie nötigenfalls zu beseitigen. Und was auch immer im Keller vor sich ging, es war die Mühe nicht wert, sich damit zu beschäftigen. Punkt.

Er begann seine erste Perimeterstreife an diesem Abend. Während er durch die flachen Pfützen auf dem Boden trottete, hatte er die Hände in seinem Mantel versenkt und die Finger um seine dort verborgene MP geschlossen. Die Cybersichtssysteme in seinen Augen durchdrangen den Regenschleier mühelos, und so dauerte es nicht lange, bis er den Lieferwagen entdeckte, der nahe der südlichen Ecke des Geländes parkte. Al war nicht gerade das hellste ARO im Gitter, aber er wusste, wenn etwas nicht stimmte. Er wollte ein paar Schritte zurückgehen und sich Deckung suchen, bevor er die Sache meldete, aber

er rutschte auf irgendetwas in einer Pfütze aus und geriet ins Stolpern.

Er versuchte, etwas in das Subvokalmikrofon an seinem Hals zu sprechen, aber der unvermittelte und stechende Schmerz, der das Entstehen eines neuen Lochs in seiner Kehle begleitete, nahm ihm die Stimme. Er tastete vergebens nach dem PanicButton an seinem Kommlink, und er dachte noch daran, dass sie ihm für den ganzen Scheiß hier nicht genug zahlten. Und dann wurde alles schwarz.

Phase 1 war in weniger als einer Minute abgeschlossen. Lt. Ben Maddox rammte ein neues Magazin in sein Sturmgewehr, ein Ares Alpha. Aus dem schalldämpften Lauf stieg noch etwas Rauch auf. Während er sich geschickt über die zwei Leichen zu seinen Füßen hinwegbewegte, lud seine Waffe automatisch durch, nur für den Fall, dass gleich ein paar Überraschungen auf ihn warteten. Im selben Moment erklang über das taktische Netzwerk des Teams ein Chor aus „Ziel ausgeschaltet“- und „Gesichert“-Meldungen, bevor er selbst ebenfalls Meldung machte. Ein kurzer Seitenblick zu den kleinen AR-Fenstern, die am linken Rand seines Sichtfeldes aufgereiht waren, zeigte ihm überall im Theater weitere Tote.

Diese armen Teufel waren vielleicht gut gewesen, aber niemand war besser als ein Firewatch-Team – als ein echtes Firewatch-Team, nicht diese Verräter.

Maddox schob diese Gedanken beiseite und schalt sich selbst für seine Nachlässigkeit. Das Trefferbild bei seinen Zielen war mehr als ausreichend, aber entsprach nicht seinen normalen Standards. Der Unterschied zwischen einem ausgeschalteten Ziel und einem, das das Feuer noch erwidern konnte, betrug manchmal nur Millimeter. Er durfte sich jetzt keine Fehler erlauben. Zu viel hing von diesem Einsatz ab, und noch war er nicht abgeschlossen.

Noch nicht.
„Horse an alle Einheiten, Sammeln an Sammelpunkt 1“, gab er über das Subvokalmikrofon durch und fokussierte seine Gedanken auf die bevorstehende Aufgabe. „Wir sind hier noch nicht fertig.“

