

ALLES HAT SEINEN PREIS

In der Welt existieren Schatten. Risse im System. Schlupfwinkel in der Gesellschaft. Sie verstecken dich, halten dich am Leben und machen dich zu dem, was du bist: ein Shadowrunner – ein Grenzgänger, ein Glücksritter, zwischen machtvollen Megakonzernen, mystischen Verschwörungen und hungrigen Großdrachen. Jemand, der tut, was kein anderer kann. Du hast kein Büro, kein sicheres Zuhause, keinen festen Halt. Du bist, was du aus dir machst. Chaos säen? Gerechtigkeit suchen? Machtgleichgewichte verschieben? Oder einfach möglichst schnell viel Geld verdienen? Alles ist möglich, aber eines solltest du immer bedenken: Stillstand ist der Tod, denn bleibst du stehen, frisst dich das Straßenleben bei lebendigem Leib. Aber wenn du dich bewegst, dann überlebst du. Nutze die kraftvolle Magie in dir. Erschließe dein Talent, durch die weltumspannende Matrix zu jagen und nur mit Gedanken Maschinen lahmzulegen. Oder bau dir die neueste Bodytech ein, bis du zu einem verchromten Elitekrieger wirst. Doch egal, was du tust, bedenke immer: Alles hat seinen Preis.



Shadowrun, Fünfte Edition, ist die neueste Version eines der populärsten Rollenspielsysteme der Welt, in dem Mensch, Maschine und Magie verschmelzen, Fantasy und dystopische Nahzukunft aufeinandertreffen. Mit den neuen Regeln zu Charaktererschaffung, Kampf, Magie, Matrix, Rigging und Tipps zur Abenteuergestaltung und Weltpräsentation am heimatischen Spieltisch hält man mit diesem Buch alles in den Händen, was man für Abenteuer in den Schatten der Sechsten Welt benötigt.

www.pegasus.de



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.



Pegasus Press

Art.-Nr.: 45010P



SHADOWRUN >Substantiv

Jede Bestrebung, Aktion oder Aneinanderreihung von solchen zur Ausführung von Plänen, die illegal oder halblegal sind.

WorldWide WorldWatch
2050 Archiv



Pegasus Press

INHALT

IMPRESSUM	7	Menschen	52	NACHTEILE	88	Schnellfeuerwaffen	132
EINE GANZ NORMALE NACHT,		Elfen	52	Abhängigkeit	88	Schwere Waffen	132
EIN GANZ NORMALER RUN	8	Orks	52	Allergie	88	Waffenloser Kampf	132
DYSTOPIE DER ZUKUNFT	14	Trolle	53	Astrales Leuchtfeuer	89	Wurf Waffen	132
NACH DER SCHLACHT	16	Zwerge	53	Auffälliger Stil	89	KÖRPERLICHE	
LEBEN IN DER		Attribute	53	Berüchtigt	89	AKTIONSFERTIGKEITEN	132
SECHSTEN WELT	20	Körperliche Attribute	53	Ehrenkodex	89	Akrobatik	132
ALLES HAT SEINEN PREIS	20	Geistige Attribute	53	Elfenposer	90	Entfesseln	133
Magie: Der Preis ist euer Verstand	20	Spezialattribute	54	Feindliche Geister	90	Fingerfertigkeit	133
Konzerne: Der Preis ist euer Ich	21	Initiative und Zustandsmonitore	54	Gezeichnet	90	Freifall	133
Bodytech: Der Preis ist eure Seele	23	Initiative	54	Gremkins	91	Laufen	133
Das Leben in den Schatten:		Initiativwürfel	54	Händezittern	91	Schleichen	133
Der Preis ist euer Blut	23	Zustandsmonitore	54	Immunabstoßung	92	Schwimmen	133
DIE SCHAUPLÄTZE	24	Fertigkeiten	55	Inkompetenz	92	Spurenlesen	133
Nordamerika	24	Improvisieren	55	Kampfplähmung	92	Survival	133
Mittelamerika	25	Vor- und Nachteile	55	Niedrige Schmerztoleranz	92	Tauchen	133
Südamerika	26	Magie	55	Orkposer	92	Verkleiden	133
Asien	26	Matrix	55	Programmierniete	92	Wahrnehmung	133
Europa	26	Erweiterte Realität	56	Schlaflosigkeit	92	Einsatz von Akrobatik	134
Afrika	29	Virtuelle Realität	56	Schwaches Immunsystem	93	Klettern	134
Australien und Ozeanien	29	Ausrüstung	56	SimSinn-Desorientierung	93	Abseilen	134
EIN TAG IN EUREM LEBEN	29	Cyberware	56	SIN-Mensch	93	Misslungene Kletternproben	134
Leute, die man kennen sollte	29	Bioware	57	Staatliche SIN	93	Springen	134
Die Drecksarbeit	30	Connections	57	Kriminelle SIN	93	Einsatz von Entfesseln	135
Das Treffen	30	Lebensstil	58	Eingeschränkte Konzern-SIN	94	Einsatz von Heimlichkeits-	
Die Beinarbeit	30	EDGE	58	Konzernbürger-SIN	94	fertigkeiten	135
Der Plan	31	Edge ausgeben	58	Sozialstress	94	Einsatz von Verkleiden und	
Die Durchführung	31	Edge zurückgewinnen	58	Ungebildet	94	Verkörperung	135
Der Abschluss	31	Edge verheizen	59	Ungehobelt	95	Einsatz von Laufen	136
Wofür man euch braucht	31	KANNST DU WAS?	60	Unglück	95	Einsatz von Schwimmen	136
Die Gegenseite	32	CHARAKTERERSCHAFFUNG	64	Verpflichtungen	95	Den Atem anhalten	136
Die Konzerne	32	AUSWAHL DES		Verunsichert	96	Wassertreten	136
Die Großen Zehn	33	CHARAKTERKONZEPTS	64	Vorurteile	96	Einsatz von Spurenlesen	136
Organisierte Kriminalität	35	AUSWAHL DES METATYPS	66	AUSGEBEN DES		Einsatz von Survival	136
Gangs	36	Metatyp & Spezialattribute	66	RESTLICHEN KARMAS	98	Einsatz von Wahrnehmung	137
Akademiker	37	Geistige und körperliche Attribute	67	Connections	98	SOZIALE FERTIGKEITEN	137
Manajäger	37	MAGIE UND RESONANZ	69	LETZTE BERECHNUNGEN	100	Einschüchtern	138
Politiker	38	FERTIGKEITEN KAUFEN	72	DER LETZTE SCHLUF	103	Führung	138
Das Gesetz	39	Die Bedeutung der Zahlen	72	CHARAKTERENTWICKLUNG	103	Gebräuche	138
Unter der Oberfläche	40	Eingeschränkte Fertigkeiten	73	Entwicklung von Attributen und		Überreden	138
FREIZEIT	41	Wissens- und Sprachfertigkeiten	75	Fertigkeiten	105	Unterricht	138
Geld	41	RESSOURCEN AUSGEBEN	78	Erlernen von Komplexen Formen	105	Verhandlung	139
Die Matrix	41	Cyberware und Bioware	78	Erlernen von Magie	105	Verkörperung	139
Musik	42	Lebensstil	79	Vor- und Nachteile	105	Vorführung	139
Trideo	42	Startkapital	79	STRASSENSAMURAI	112	Einsatz von Sozialen Fertigkeiten	139
Sport	43	VOR- UND NACHTEILE	82	SPEZIALISTIN FÜR VERDECKTE		Soziale Modifikationen	139
Essen	43	VORTEILE	83	OPERATIONEN	113	Einsatz von Einflussfertigkeiten	141
Sex	44	Analytischer Geist	83	MAGISCHE ERMITTLERIN	114	Einsatz von Führung	141
Gesund bleiben	44	Astrales Chamäleon	83	STRASSENSCHAMANIN	115	Einsatz von Gebräuche	141
Reisen	45	Außergewöhnliches Attribut	83	KAMPFMAGIER	116	Gebräuche und Patzer	142
SPIELKONZEPT	46	Beidhändigkeit	83	NAHKAMPFADEPT	117	Einsatz von Unterricht	142
DAS SPIEL UND SIE	46	Bewegungstalent	84	WAFFENSPEZIALIST	118	Einsatz von Vorführung	142
Der Spielleiter und Sie	46	Durchsetzungskraft	84	UNTERHÄNDLER	119	MAGISCHE FERTIGKEITEN	142
WIE SIE DINGE GESCHEHEN LASSEN	46	Erhöhte Konzentrationsfähigkeit	84	BESCHÜTZERIN	120	Alchemie	142
Würfelpools	47	Fotografisches Gedächtnis	84	DECKERIN	121	Antimagie	142
Erfolge und Schwellenwerte	47	Freundliche Geister	84	TECHNOMANCER	122	Arkana	142
Erfolge kaufen	47	Gluck	84	FERNKAMPFADEPT	123	Askennen	142
Patzer	47	Gummigelenke	84	DROHNENRIGGERIN	124	Astralkampf	143
Kritischer Patzer	48	Hohe Schmerztoleranz	84	SCHMUGGLER	125	Binden	143
Patzer ausbügeln	49	Katzenhaft	84	SPRAWLGANGER	126	Entzaubern	143
PROBEN UND LIMITS	49	Magieresistenz	85	KOPFGELDJÄGER	127	Fokusherstellung	143
Limits	49	Menschliches Aussehen	85	FERTIGKEITEN	128	Herbeirufen	143
Erfolgspuben	49	Mut	85	ARTEN VON FERTIGKEITEN	128	Ritualzauberei	143
Vergleichende Probe	50	Natürliche Härte	85	Aktionsfertigkeiten	128	Spruchzauberei	143
Ausgedehnte Probe	50	Natürliche Immunität	85	Wissensfertigkeiten	128	Verhannnen	143
Patzer bei Ausgedehnten Proben	51	Pathogen- und Toxinresistenz	85	Sprachfertigkeiten	128	RESONANZFERTIGKEITEN	143
Teamworkproben	51	Programmiergenie	85	Fertigkeiten benutzen	128	Dekompilieren	143
Zweiter Versuch	51	Programmiergenie	85	FERTIGKEITEN	129	Kompilieren	143
ZEIT	51	Rennpilot	85	FERTIGKEITSSTUFEN	129	Registrieren	143
Kampfunden	52	Schnellheilung	85	Spezialisierungen	129	TECHNISCHE FERTIGKEITEN	144
Handlungen	52	Schutzgeist	86	Improvisieren	130	Biotechnologie	144
IHR CHARAKTER	52	Soziales Chamäleon	86	KAMPFFERTIGKEITEN	130	Chemie	144
Metatypen	52	Talentierte	86	Exotische Fernkampf Waffe	130	Computer	144
		Technisches Improvisationstalent	86	Exotische Nahkampf Waffe	130	Elektronische Kriegsführung	144
		Überlebenswille	86	Gewehre	130	Erste Hilfe	144
		Unauffälligkeit	86	Klingenwaffen	131	Fahrzeugmechanik	144
		Vertrautes Terrain	87	Knüppel	131	Fälschen	144
		Zähigkeit	87	Pistolen	131	Hacking	144
		Zweisprachig	87	Projekt Waffen	131	Handwerk	144
						Hardware	144
						Industriemechanik	145

Kybernetik	145	Gegenstand fallen lassen	165	Wind	176	Angrifer feuert im Salven- oder halbautomatischen Modus	190
Luftfahrtmechanik	145	Gestikulieren	165	Entfernung	177	Angrifer feuert mit	190
Matrixkampf	145	Laufen	166	Rückstoß	177	Flechete in enger Streuung	190
Medizin	145	Mehrfachangriffe	166	Kumulativer Rückstoß	177	Angrifer feuert mit	190
Navigation	145	Modus eines verlinkten	166	Einzelne Schüsse	177	Flechete in mittlerer Streuung	190
Schlosser	145	Gerätes ändern	166	Fahrzeug- und Drohnenwaffen	178	Angrifer feuert mit	190
Seefahrtmechanik	145	Satz sprechen/übermitteln	166	Situationsmodifikatoren	178	Flechete in weiter Streuung	190
Software	145	Sich hinwerfen	166	Angesagtes Ziel	179	Verteidiger im Nahkampf	190
Sprengstoffe	145	Smartgunladestreifen auswerfen	166	Angrifer benutzt Nebenhand	179	Verteidiger läuft	190
Tierführung	146	Ziel ansagen	166	Angrifer feuert aus der Deckung mit Sichtgerät	179	Verteidiger/Ziel in guter Deckung	190
Waffenbau	146	Einfache Handlungen	166	Angrifer feuert aus sich bewegendem Fahrzeug	179	Verteidiger/Ziel in Teildeckung	190
Bauen und Reparieren	146	Aufstehen	166	Angrifer im Nahkampf	179	Deckung	191
Einsatz von Fälschen	146	Fokus aktivieren	166	Angrifer läuft	179	BESONDERE HANDLUNGEN	191
Einsatz von Navigation	147	Gegenstand aufheben/ablegen	166	Angrifer verletzt	179	Überraschung	191
FAHRZEUGFERTIGKEITEN	147	Benutzen	166	Blind feuern	179	Überraschung und Wahrnehmung	191
Bodenfahrzeuge	147	Geist aktivieren	166	Einfache Handlung Zielen	179	Überraschungsproben	192
Exotisches Fahrzeug	147	Geist befehlen	166	Kabellose Smartgun	179	Hinterhalte	192
Flugzeuge	147	Geist entlassen	167	FEUERWAFFEN	180	Überraschung bei laufendem Kampf	193
Geschütze	147	Genau beobachten	167	Feuermodi	180	Auswirkungen der Überraschung	193
Läufer	147	Gerätemodus ändern	167	Einzelschussmodus	180	Abfangen	193
Raumfahrzeuge	147	In Deckung gehen	167	Halbautomatischer Modus	180	Niederschlag	194
Schiffe	147	Ladestreifen einschieben	167	Halbautomatische Salve	180	Festhalten	194
ENTWERFEN NEUER AKTIONSFERTIGKEITEN	147	Ladestreifen herausnehmen	167	Salvenmodus	180	Angesagte Ziele	194
WISSENSFERTIGKEITEN	148	Pfeil abschießen	167	Lange Salve	180	Mehrfachangriffe	195
Auswahl von Wissensfertigkeiten	148	Schnellzaubern	167	Vollautomatischer Modus	180	Späte Rache	196
Spezialisierungen für Wissensfertigkeiten	149	Schnellziehen	167	Sperreuer	180	BARRIEREN	196
Akademisches Wissen	149	Waffe abfeuern	167	Schrotflinten	182	Schießen durch Barrieren	196
Berufswissen	149	Waffe bereitmachen	167	Choke-Einstellungen	182	Barrieren zerstören	197
Hobbywissen	150	Wahrnehmung verlagern	168	PROJEKTIL- UND WURFWAFFEN	182	Penetrierende Waffen	197
Straßenwissen	150	Werfen	168	Wurfaffen	182	Körper als Barrieren	198
Einsatz von Wissensfertigkeiten	150	Zielen	168	Shuriken	182	FAHRZEUGE	198
SPRACHFERTIGKEITEN	151	Komplexe Handlungen	168	Wurfmesser	182	Fahrzeuge in Aktion	198
Sprache	151	Astrale Projektion	168	Granaten	182	Spielwerte für Fahrzeuge	198
Lingos	151	Fertigkeit einsetzen	168	Granatwerfer, Raketen & Lenkraketen	183	Fahrzeugproben	198
Einsatz von Sprachfertigkeiten	151	Geist herbeirufen	169	Geschosszünder	183	Modifikatoren	200
Sprache und Soziale Fertigkeiten	152	Geist verbannen	169	Abweichung bestimmen	183	Fahrzeug beschädigt	200
EINSATZ VON ATTRIBUTEN	152	In ein gerigtes Fahrzeug springen	169	Sprengwirkung	184	Pilot ist überrascht oder nimmt ein Ereignis nicht wahr	200
Attributproben	152	Lange Salve oder halbautomatische Salve abfeuern	169	Sprengwirkung innerhalb von Räumen	184	Pilot verletzt	200
Erinnerungsvermögen	153	Matrixhandlungen	169	Gleichzeitige Explosionen	184	Pilot steuert durch AR/VR	200
Heben und Tragen	153	Montierte oder Fahrzeugwaffe abfeuern	169	Bögen und Armbrüste	185	Schlechte Beleuchtung	200
Menschenkenntnis	153	Nahkampfangriff	169	Bögen	185	Schlechte Sicht	200
Selbstbeherrschung	153	Sprinten	169	Armbrüste	185	Unfälle	200
WO RAUCH IST ...	154	Waffe im vollautomatischen Modus abfeuern	169	Geschütze	186	FAHRZEUGKAMPF	201
KAMPF	158	Waffe nachladen	169	Geschütze auf Drohnen	186	Taktischer Kampf	201
DIE GRUNDLAGEN	158	Zauber wirken	169	Sensorangriffe	186	Bewegungsraten von Fahrzeugen	201
Die Kampfrunde	158	Unterbrechungshandlungen	169	Zielerfassung mit Sensoren	186	Handlungen	201
1. Initiativeprobe	158	Abfangen	169	NAHKAMPF	187	Freie Handlungen	201
2. Beginn des Initiative-durchgangs	158	Ausweichen	170	Reichweite	187	Modus eines verlinkten Geräts ändern	201
3. Beginn der Handlungsphase	158	Blocken	170	Nahkampfmodifikatoren	187	Einfache Handlungen	201
4. Handlungen der restlichen Charaktere ansagen und durchführen	159	Lauf um dein Leben/ Auf die Granate Werfen	170	Angrifer auf dem Boden	187	Gegenstand benutzen	201
5. Reduzieren der Initiativeergebnisse und Beginn des nächsten Initiative-durchgangs	159	Parieren	170	Angrifer benutzt Nebenhand	187	Sensoren einsetzen	201
6. Beginn einer neuen Kampfrunde	159	Volle Abwehr	170	Angrifer führt Sturmangriff durch	188	Komplexe Handlungen	201
Die Kampfsequenz	159	Volle Deckung	170	Angrifer hat die bessere Position	188	Fahrzeug steuern	201
Ansage	159	Präzision	171	Angrifer hat Freunde im Nahkampf	188	Fahrzeugprobe ablegen	202
Angriff	159	Panzerung	171	Angrifer sagt Ziel an	188	Fahrzeugwaffe abfeuern	202
Verteidigung	159	Panzerung und Belastung	171	Angriff gegen liegenden Verteidiger	188	Rammen	202
Wirkung verrechnen	160	Panzerungsmodifikationen	172	Berührungsangriff	188	Verfolgungsjagden	202
Initiative	160	Durchschlagskraft	172	Umweltmodifikatoren	188	Verfolgungswerte festlegen	202
Initiativewert	160	Schaden	172	Schaden im Nahkampf	188	Gefechtsentfernungen	202
Initiativeergebnis	161	Schadensarten	172	Mehrere Angreifer gleichzeitig	188	Verfolgungshandlungen	203
Initiative-durchgänge	161	Körperlicher Schaden	172	Einfacher Bonus	188	Aufholen oder abhängen	203
Veränderung der Initiative	161	Geistiger Schaden	172	Teamwork im Nahkampf	188	Rammen	203
Initiative und Edge	162	Streiftreffer	172	Verteidigung im Kampf	189	Schneiden	203
Handlungen verzögern	162	Verletzungsmodifikatoren	172	Verteidigung gegen Fernkampf	189	Stunt	203
Zeitgesteuerte Gegenstände und Initiative	163	Überschreiten des Zustandsmonitors	172	Verteidigung gegen Nahkampf	189	Handlungen der Insassen	203
Bewegung	163	Besondere Schadensarten	173	Verteidigungsmodifikatoren	189	Angriffe auf Fahrzeuge	204
Standardbewegung	163	Elektrizitätsschaden	173	Angrifer hat längere Reichweite	189	Schaden an Fahrzeugen	204
Sprinten	163	Erschöpfungsschaden	174	Gegenangriff gegen Sturmangriff	189	Ausweichmanöver	204
Modifikatoren durch Laufen	164	Fallschaden	174	Verteidiger am Boden	189	Fahrzeuge und angesagte Ziele	204
Handlungsphase	164	Feuerschaden	174	Verteidiger bemerkt Angriff nicht	189	Schaden an Passagieren	204
Matrixhandlungen	165	Kälteschaden	175	Verteidiger hat längere Reichweite	190	HEILUNG	204
Freie Handlungen	165	Säureschaden	175	Verteidiger hat sich bereits gegen andere Angriffe verteidigt	190	Erste Hilfe	204
		FERNKAMPF	175	Fahrzeug	190	Natürliche Genesung	205
		Fernkampfmodifikatoren	175	Verteidiger verletzt	190	Geistiger Schaden	206
		Umweltmodifikatoren	175	Angrifer feuert lange Salve oder im automatischen Modus	190	Körperlicher Schaden	206
		Kompensation von Umweltmodifikatoren	176			Patzer und Genesung	206
		Sichtverhältnisse	176			Medkits und Autodocs	207
		Beleuchtung	176			Magische Heilung	207
						Überschüssiger Körperlicher Schaden	207
						Stabilisieren	207

NÄCHTE IM REGEN 208

DIE MATRIX 212

DIE WIFI-WELT 212

Grundlagen der Matrix	214
Visuelle Visionen	215
Die Bevölkerung der Matrix	216
Personas	216
Geräte	216
Dateien	216
Hosts	216
Matrix Authentication	
Recognition Keys (Marken)	217
Wie die Matrix für uns arbeitet – und gegen uns	217
Gitter	218
Grid Overwatch Devision	218
Die erweiterte Welt	218
Das Leben mit dem Kommlink	219
Runner mit Kommlink	220
Der digitale Untergrund	220
Decker	220
Technomancer	221
Ge- und Missbrauch der Matrix	221

DER MATRIX DAS KREUZ BRECHEN: EINE EINFÜHRUNG INS HACKING 222

Matrixfertigkeiten	223
Einsatz von Computer	223
Einsatz von Elektronische	
Kriegsführung	223
Einsatz von Hacking	223
Einsatz von Hardware	223
Einsatz von Matrixkampf	223
Einsatz von Software	223
Einsatz von Resonanzfertigkeiten	224
Matrixattribute	224
Angriff	224
Schleicher	224
Datenverarbeitung	224
Firewall	224
Dateien und Matrixattribute	224
Cyberdecks	224
Konfigurieren des Decks	225
Umkonfigurieren des Decks	225
Schaden in der Matrix	225
Lahmlegen von Geräten	225
Reparieren von Matrixschaden	226
Matrixschaden und Nicht-Geräte	226
Schaden durch Biofeedback	226
Auswurfsschock und Linkssperre	226
Interfacemodi	226
Erweiterte Realität	226
VR mit kaltem Sim	227
VR mit heißem Sim	227
Verbindung herstellen	227
Rauschen	227
Illegale Handlungen	228
Overwatch-Wert	
und Fokussierung	228
Direktverbindungen	229
PANs und WANs	230
Gitter	230
Gitter bei einem Run	230
Das öffentliche Gitter	231
Lokale Gitter	231
Globale Gitter	231
Geräte und Personas	231
Geräte	231
Personas	231
Matrixwahrnehmung	232
Entdeckungsdauer	232
Schleichfahrt	232
Das Bemerkte von Hackern	232
Matrix Authentication	
Recognition Keys	232
Besitzer	233
Matrixhandlungen	234
Ausstöpseln	234
Befehl vortauschen	234
Brute Force	234
Datei cracken	235
Datei editieren	235
Datenbombe entschärfen	235
Datenbombe legen	236

Datenspike	236
Eiliges Hacken	236
Gerät formatieren	236
Gerät neu starten	236
Gerät steuern	237
Gitterwechsel	237
Host betreten/verlassen	237
Icon aufspüren	237
Icon verändern	237
Interfacemodus wechseln	237
In ein Gerät springen	238
Marke einladen	238
Marke löschen	238
Matrixsignatur löschen	238
Matrixsuche	238
Matrixwahrnehmung	239
Nachricht übermitteln	239
Overwatch-Wert bestimmen	239
Programm abstürzen lassen	239
Signal stören	239
Übertragung abfangen	241
Verstecken	241
Volle Matrixabwehr	241

PROGRAMME 241

Programmliste	241
Standardprogramme	242
Hackingprogramme	242
Agenten	243

HOSTS 244

Archive	244
Attribute von Hosts	244
Fokussierung in Hosts	244
Intrusion Countermeasure	244
Sicherheitsmaßnahmen	245
Arten von IC	245
Absturz	245
Aufspüren	245
Blaster	245
Bremsen	245
Killer	245
Leuchtspur	245
Marker	245
Patrouille	245
Säure	245
Schwarzes IC	246
Sparky	246
Störer	246
Teerbaby	246
Wirbel	246

TECHNOMANCER 246

Das Leben als Technomancer	246
Resonanz	248
Resonanzsignaturen	248
Resonanzhandlungen	248
Komplexe Form abschießen	248
Komplexe Form weben	248
Sprite aktivieren/deaktivieren	248
Sprite befehligen	248
Sprite dekompileieren	248
Sprite kompilieren	249
Sprite registrieren	249
Lebende Persona	249
Neustart der Lebenden Persona	249
Verwendung von mundaner	
Elektronik	249
Weben	249
Abschießen Komplexer Formen	250
Schwund	250
Resonanzbibliothek	250
Editor	250
[Matrixattribut]-Senkung	250
[Matrixattribut]-Steigerung	250
Metagitter	250
Petze	250
Puppenspieler	251
Reiniger	251
Resonanzillusion	251
Resonanzkanal	251
Resonanznebel	251
Resonanzspike	251
Signalschleier	252
Signalsturm	252
Zusammenflicken	252
Sprites	252
Kompilieren eines Sprites	252

Aufgaben für kompilierte Sprites	253
Registrieren eines Sprites	253
Aufgaben für registrierte Sprites	253
Die Verbindung zwischen Sprite und Technomancer	253
Dekompilieren eines Sprites	253
Spritekräfte	254
Cookie	254
Diagnose	254
Elektronensturm	254
Gremlins	254
Hash	254
Stabilität	254
Tarnung	254
Unterdrücken	254
Wasserzeichen	254
Sprite-Datenbank	255
Wandlung	256
Erhöhung der Resonanz	256
Zugang zu den Resonanzräumen	256
Echos	256

GEFÄHRLICHE GEFÄLLIGKEIT 258

RIGGER 262

FREI WIE EIN VOGEL 262

Das Spiel der Rigger	262
Rigger in den Schatten	262

DIE MASCHINE SEIN 263

Mehr als ein Metamensch	263
Die Riggerkontrolle	263
Die volle Kontrolle	263
Steuerungshierarchie	263
Riggerfertigkeiten	263
Wie das Rigger funktioniert	264
Das Hineinspringen	264
Riggen und VR	264
Limits beim Riggen	264
Rauschen beim Riggen	264
Körperlicher Schaden	264
Matrixschaden	264
Hinausspringen	264
Rigger und Decker	264
Die Riggerkonsole	264
Rauschunterdrückung und Zugriff	265
Datenverarbeitung und Firewall	265
Gruppenbefehle und	
Herumspringen	265
PANs und WANs für Rigger	265
Elektronische Kriegsführung	
für Rigger	266
Gehackt werden	266
Ausgeworfen werden	266

Drohnen	267
Drohnen in der Matrix	267
Pilotprogramme	267
Autosoft	267
Drohnenkampf	267
Wahrnehmung bei Drohnen	267
Heimlichkeit von Drohnen	268
Initiative bei Drohnen	268
Drohnen reparieren	268

EINE KLEINE SCHATTENMUSIK 270

MAGIE 274

EINLEITUNG 274

GRUNDLAGEN DER MAGIE	276
Magie	276
Magische Fertigkeiten	276
Kraftstufen	276
Astrales Limit	276
Entzug	276
Kraftpunkte	276
TRADITIONEN	277
Hermetische Magier	277
Schamanen	277
MAGISCHE REFUGIEN	278
MAGIE WAHRNEHMEN	278
HEXEREI	279
Spruchzauberei	279
Auswahl des Zaubers	279

Auswahl des Ziels	279
Auswahl der Kraftstufe	279
Zauber wirken	279
Zauberwirkung bestimmen	280
Entzugswiderstand	280
Andauernde Effekte	280
Patzer	280
ZAUBERSPRÜCHE	280
Heilzauber	281
[Attribut] senken	281
[Attribut] steigern	281
Entgiftung	281
Gegenmittel	282
Heilen	282
Krankheit heilen	282
Prophylaxe	282
Reflexe steigern	282
Sauerstoffmaske	282
Schmerzresistenz	282
Stabilisieren	282
Illusionszauber	283
Leiser Schritt	283
Maske	283
Physische Maske	283
Schmerz	283
Massenschmerz	283
Schweigen	284
Stille	284
Trugbild	284
Trideo-Trugbild	284
Unsichtbarkeit	284
Verbesserte Unsichtbarkeit	285
Unterhaltung	285
Trideo-Unterhaltung	285
Verwirrung	285
Massenverwirrung	285
Chaos	285
Chaotische Welt	285
Viecher	285
Schwarm	285
Kampfszauber	286
Schockhand	286
Betäubungsblitz	286
Betäubungsball	286
Blitzstrahl	286
Kugelblitz	286
Energieschlag	287
Energieblitz	287
Energieball	287
Flammenwerfer	287
Feuerball	287
Todeshand	287
Manablitz	287
Manaball	287
Säurestrahl	287
Säurewelle	287
Schlag	287
Stoß	287
Druckwelle	287
Manipulationszauber	288
Beeinflussen	288
Belebung	288
Massenbelebung	288
Eisdecke	288
Entzünden	289
Gedanken beherrschen	289
Mob-Bewusstsein	289
Handlungen beherrschen	289
Mob-Kontrolle	289
Levitieren	289
Licht	289
Manabarriere	289
Panzerung	290
Physische Barriere	290
Poltergeist	290
Schatten	290
Schleuder	290
Zauberfinger	290
Wahrnehmungszauber	291
Feinde entdecken	291
Erweitertes Feinde entdecken	291
Geistessonde	292
Gerät analysieren	292
Hellhören	292
Hellsicht	292

Individuum entdecken	292	Erhöhte Präzision	308	Arten von Szenen	334	Festverdrachtung	359
Kampfsinn	293	Erhöhtes Potenzial	309	Interaktion	334	Abwehr magischer Bedrohungen	360
Leben entdecken	293	Gefahrensinn	309	Recherche	334	Taktiken für Mundane	360
Erweitertes Leben entdecken	293	Geschärfter Sinn	309	Action	334	Gemietete Sicherheit	360
[Lebensform] entdecken	293	Geschossparade	309	Von hinten nach vorne	335	Magische Barrieren	360
Erweitertes [Lebensform]		Gesteigerte Reflexe	309	Übergänge	335	Critter und Geister	361
entdecken	293	Gesteigertes Körperliches Attribut	309	Formulieren Sie den Hintergrund	336	Drohnen	361
Magie analysieren	293	Kampfsinn	309	Die Gegner	336	Sicherheitstechnik	361
Magie entdecken	293	Körpersprache	309	Passen Sie die Gegner an	336	Landschaftsgestaltung	361
Erweitertes Magie entdecken	293	Kritischer Schlag (Fertigkeit)	310	Lassen Sie alle zum Zug kommen	336	Barrieren	362
[Objekt] entdecken	293	Leichter Körper	310	Halten Sie benötigte Werte bereit	336	Türen, Fenster und Schlösser	362
Telepathie	293	Magieresistenz	310	Handlungslöcher beseitigen	337	Sensoren und Scanner	363
Wahrheit prüfen	294	Mystischer Panzer	310	Extras	337	Automatische Abwehrsysteme	365
ANTIMAGIE	294	Natürliche Immunität	310	Ausdrücke	337	IDENTIFIZIERUNG	365
Zauberabwehr	294	Schmerzresistenz	310	Requisiten	337	Systemidentifikationsnummer	365
Zauber bannen	294	Spurloser Schritt	310	Musik	337	Zuteilung einer SIN	366
RITUALZAUBEREI	294	Stimmkontrolle	310	Lageplan	337	Lizenzen	366
Auswahl des Ritualleiters	295	Todeskralle	310	Muster für Runs	338	Gefälschte SINS	366
Auswahl des Rituals	295	Verbesserte Fertigkeit (Fertigkeit)	311	Datenklau	338	Überprüfung einer	
Auswahl der Kraftstufe	295	Verbesserte Wahrnehmung	311	Attentat oder Zerstörung	340	gefälschten SIN	367
des Rituals	295	Wandlaufen	311	Extraktion oder Einschleusung	340	Verbrannte SINS	367
Vorbereitung des Ritualplatzes	295	DIE ASTRALE WELT	311	Ablenkung	340	TYPISCHE SCHAUPLÄTZE	367
Opferung	295	Auren & astrale Gestalten	311	Personen- und Objektschutz	340	Spelunke	367
Durchführung des Rituals	295	Astrale Signaturen	311	Transport	341	Geheime Forschungsstation	368
Besiegeln des Rituals	295	Astrale Wahrnehmung	312	Tabellen für zufällige Runs	342	Novaheißer Club	368
Fehlschlag von Ritualen	295	Astrale Projektion	313	Art des Jobs	342	Einzelhändler	368
Patzer bei Ritualen	295	Astrale Bewegung	313	Treffpunkt	342	Stundenhotel	369
RITUALE	295	Manifestieren	313	Objekt der Begierde	342	Konzernbüros	369
Fernwahrnehmung	296	Astrale bleiben	313	Auftraggeber	342	Krankenhaus oder Klinik	370
Fernzauber	296	Astrale Entdeckung	314	Komplikationen	343	Luxusdomizil	370
Fluch	296	Astralkampf	314	NICHTSPIELER-CHARAKTERE	343	Abbruchhaus und Lagerhalle	370
Herrschaft	296	Astrales Spurenlesen	314	Beschreibung	343	REPUTATION	371
Homunkulus	297	MANABARRIEREN	315	Persönlichkeit	343	Straßenruf	371
Hüter	297	Überwinden von Manabarrieren	315	Hintergrund	344	Schlechter Ruf	371
Kreis der Heilung	297	Astrale Kreuzungspunkte	315	Beweggründe	344	Prominenz	371
Schutzkreis	297	REAGENZIEN	316	Charakterwerte	345	LEBENSSTIL	372
Watcher	297	Sammeln von Reagenzien	317	Komplette Charaktererschaffung	346	Luxus	372
Zaubersprüche lernen	298	FOKI	317	Wertezuweisung	346	Oberschicht	372
BESCHWÖREN	299	Fokusarten	318	Improvisation	346	Mittelschicht	372
Herbeirufen	299	Geisterfoki	318	Der NSC im Rollenspiel	346	Unterschicht	372
Auswahl von Art und		Kraftfoki	318	Beachten Sie seine Funktion	346	Squatter	372
Kraftstufe des Geistes	299	Metamagiefoki	318	Konzentrieren Sie	346	Auf der Straße	372
Versuch des Herbeirufens	299	Qi-Fokus	318	sich auf die Spieler	346	Im Krankenhaus	372
Entzugswiderstand	299	Verzauberungsfoki	319	Lassen Sie los	347	Lebensstiloptionen	374
Patzer beim Herbeirufen	299	Waffenfoki	319	SPIELLEITUNG	347	Abgelegen oder schwer zu finden	374
Binden	300	Zauberfoki	319	Die drei Welten von Shadowrun	347	Beengt	374
Verbannen	300	SCHUTZGEISTER	319	Rampenlicht	347	Besonders sicher	374
Geister	300	Archetypen von Schutzgeistern	320	Charakterfertigkeiten	348	Gefährliche Gegend	374
Verbindung zwischen Geist		Adler	320	Spielerpersönlichkeit	348	Spezieller Arbeitsbereich	374
und Beschwörer	301	Bär	320	Schreiten Sie ein	348	Die laufenden Kosten bestreiten	374
Geister und Entfernung	301	Berg	320	Tempo	348	Einen Lebensstil kaufen	375
Geisterdienste	301	Donnervogel	321	Umgang mit dem Unerwarteten	349	Team-Lebensstil	375
Dienste ungebundener Geister	301	Drachentöter	321	Verlegen	350	BELOHNUNGEN	375
Dienste gebundener Geister	301	Feuerbringer	321	Ersetzen	350	Geld	375
Geister und Edge	302	Hai	321	Streichen	350	Beispiel für die Berechnung	
VERZAUBERN	304	Hund	321	Die Szenen im Spiel	351	eines Runner-Solds	376
Alchemie	304	Katze	322	Recherche	351	Karma	377
Auswahl des Zaubers	304	Meer	322	Interaktion	351	HELPER UND HEMMNISSE	378
Auswahl der Kraftstufe	304	Rabe	322	Action	351	NICHTSPIELER-CHARAKTERE	378
Auswahl des Herzstücks	304	Ratte	322	KAMPAGNEN	352	Schergen	379
Auswahl des Auslösers	304	Schlange	322	Kampagnenhandlung	352	Zustandsmonitor	379
Alchemische Aufbereitung	304	Verführer	322	Kampagnentempo	352	Professionalitätsstufe	379
Entzugswiderstand	305	Weiser Krieger	323	Planen Sie ein Ende	353	Gruppenedge	380
Patzer	305	Wolf	323	Datenmanagement	353	Anführer	380
Das fertige Erzeugnis	305	INITIATION	324	Kampagnenzeit und		Beispiel-Schergen	381
Einsatz von alchemischen		Initiatenkräfte	324	Charaktersteigerung	353	Schläger	381
Erzeugnissen	305	Erhöhtes Magieattribut	324	Alternative Kampagnenideen	353	Ganger & Straßenabschaum	382
Fokusherstellung	305	Zugang Magieattribut	324	In der Gosse	353	Konzernsicherheit	382
Auswahl der Fokussformel	306	Metamagie	324	Luxusleben	354	Streifenpolizist	383
Beschaffung des Telesmas	306	AUS ALLEN BLICKWINKELN	326	Militär oder Söldner	354	Kriminelle Organisation	383
Vorbereitung des Magischen		SPIELLEITERHINWEISE	330	DocWagon	354	Elite-Konzernsicherheit	384
Refugiums	306	DIE ROLLE DES SPIELLEITERS	330	Organisierte Kriminalität	354	Elite-Spezialeinheit	384
Ausgeben der Reagenzien	306	VORÜBERLEGUNGEN	330	SICHERHEIT IN DER SECHSTEN WELT	355	Top-Runner	385
Herstellung des Fokus	306	Lernen Sie Ihre Spieler kennen	330	High Threat Response	355	Erschaffung von Top-Runnern	385
Entzugswiderstand	306	Lernen Sie sich selbst kennen	331	HTR-Reaktionszeiten	355	Die Hand Gottes	386
Askennen von Foki	307	Regeln und Grenzen	331	Abwehr physischer Bedrohungen	355	Connections	386
Entzaubern	307	Gruppendynamik	332	Deckung	356	Connections in Zahlen	387
Trennen	307	Abschließende Überlegungen	332	Sperrfeuer	356	Connections einsetzen	387
ADEPTEN	308	DER ENTWURF EINES RUNS	333	Hinterhalte	356	Patzer	390
Einsatz von Kräften	308	Der Aufhänger	333	Fallen	357	Gefallen für einen Freund	390
Adeptenkräfte	308	Der Hintergrund	333	Abwehr von Matrixbedrohungen	357	Beispielconnections	390
Adrenalinschub	308	Szenen	334	Zugangsbeschränkung	357	Barkeeper	390
Astrale Wahrnehmung	308			PANs und WANs	358	Mafia-Consigliere	391
Attributsschub (Attribut)	308			Hosts und IC	358		
Beschleunigte Heilung	308			Götter und Spinnen	359		

Mechaniker	391	Mundane Critter	403	Standardware	418	Kommunikation und	
Mr. Johnson	391	Großkatze	404	Anfangsausrüstung	420	Gegenmaßnahmen	444
Schieber	391	Hai	404	Schwarzmarktwaren	420	Software	445
Straßendoc	392	Hund	404	Connections und		Talentsoftware	446
Streifenpolizist	392	Pferd	404	Verfügbarkeiten	420	ID und Credsticks	446
Taliskrämer	392	Wolf	404	AUSRÜSTUNG VERKAUFEN	420	Werkzeuge	447
CRITTER	393	Paracritter	404	Connections und Hehlerei	421	Sichtgeräte	447
Attribute und Fertigkeiten	394	Barghest	404	(IL)LEGALITÄT	421	Optische Geräte	448
Bewegung	394	Basilisk	405	Rechtsprechung	421	Sichtverstärkung	448
Kräfte	394	Ghul	406	AUSRÜSTUNG VERBERGEN	421	Audiogeräte	449
Astrale Gestalt	395	Höllenhund	406	Verborgene Ausrüstung bemerken	421	Audioverstärkungen	449
Ätzender Speichel	395	Sasquatch	406	Ausrüstung aktiv verstecken	422	Sensoren	449
Bewegung	395	Schreckhahn	407	AUSRÜSTUNG TRAGEN	422	Gehäuse	450
Bewusstsein	395	Teufelsratte	407	Tragkraft	422	Sensorfunktionen	450
Bindung	395	Vampir	407	Belastung	422	Sicherheitsgeräte	451
Drachensprache	395	Dracoformen	408	GRÖSSENANPASSUNG	422	Einbruchswerkzeug	451
Dualwesen	396	Gefiederte Schlange	408	Nicht angepasste		Industriechemikalien	452
Einfluss	396	Östlicher Drache	409	Ausrüstung benutzen	423	Überlebensausrüstung	453
Elementarer Angriff	396	Westlicher Drache	409	WIFI-FUNKTIONALITÄT	423	Enterhakenkanone	454
Energieaura	396	TOXINE, DROGEN UND BTLS	410	WiFi-Vorteile	423	Biotech	454
Essenzentzug	396	Toxine	410	Abschalten	423	DocWagon-Vertrag	454
Gesteigerte Sinne	397	Die Verwendung von Toxinen	411	Geräte ohne WiFi-Fähigkeiten	424	Slap-Patches	455
Gift	397	Konzentration	411	Inkompatibilität	424	Bodytech	455
Gifthauch	397	Antidote	411	AUSRÜSTUNGSLISTE	424	Cyberware- und	
Grauen	397	Beispieltoxine	411	Nahkampfwaffen	424	Biowarekategorien	455
Immunität	398	Brechreiz-Gas	411	Klingenwaffen	424	Cyberchirurgie und Erholungszeit	456
Infektion	398	CS-/Tränengas	411	Knüppel	425	Headware	456
Lähmende Berührung	398	Gamma-Skopolamin	412	Anderer Nahkampfwaffen	425	Augen-Cyberware	458
Lähmendes Heulen	398	Narcoject	412	Projekttil- und Wurfaffen	426	Ohren-Cyberware	459
Materialisierung	398	Neuro-Stun	412	Feuerwaffen	427	Bodyware	459
Mimikry	398	Pepper Punch	412	Taser	427	Cybergliedmaßen	461
Mystischer Panzer	399	Seven-7	412	Holdout-Pistolen	427	Cybergliedverstärkung	462
Natürliche Waffe	399	Drogen und BTLS	412	Leichte Pistolen	428	Cybergliedmaßenzubehör	462
Natürlicher Zauberspruch	399	Drogen	412	Schwere Pistolen	429	Cyberimplantatwaffen	463
Nebelgestalt	399	Bliss	413	Automatikpistolen	429	Standard-Bioware	464
Panzer	399	Cram	413	Maschinenpistolen	430	Kultivierte Bioware	466
Psychokinese	399	Deepweed	413	Sturmgewehre	431	Magische Ausrüstung	467
Regeneration	399	Jazz	413	Scharfschützengewehre	431	Fahrzeuge & Drohnen	467
Schutz	400	Kamikaze	413	Schrotflinten	432	Motorräder	467
Suche	400	Long Haul	414	Spezielle Waffen	432	Autos	468
Tierbeherrschung	400	Nitro	414	Maschinengewehre	433	LKW und Vans	469
Unfall	400	Novacoke	414	Sturmkanonen, Granat- und Raketenwerfer	433	Boote	470
Verschleierung	401	Psyche	414	Feuerwaffenzubehör	434	U-Boote	470
Verschlingen	401	Zen	414	Munition	436	Starrflügler	470
Verstärkter Mystischer Panzer	401	Better-Than-Life	414	Granaten und (Lenk-)Raketen	437	Rotormaschinen	471
Verstärkter Panzer	401	BTL-Chips	414	Granaten	437	VTOL/VSTOL	471
Versteinigung	401	BTL-Downloads	415	Raketen und Lenkraketen	438	Mikrodrohnen	472
Verwirrung	402	DROGENMISSBRAUCH UND ABHÄNGIGKEIT	416	Sprengstoffe	438	Minidrohnen	472
Wetterbeherrschung	402	Abhängigkeitsproben	416	Kleidung und Panzerung	439	Kleine Drohnen	472
Zwang	402	Abhängigkeit im Spiel	417	Panzerung	440	Mittlere Drohnen	472
Schwächen	402	Einen Schuss bekommen	417	Panzerungsmodifikationen	441	Große Drohnen	473
Allergie	402	Entzug und clean bleiben	417	Helme und Schilde	441		
Erzwungener Schlaf	402	Überdosis	417	Elektronik	442	ZAHL DEN PREIS	474
Essenzverlust	402	STRASSEN-AUSRÜSTUNG	418	Kommlinks	442	INDEX	476
Nahrungsbedarf	402	Ausrüstungswerte	418	Cyberdecks	442	TABELLEN	484
Reduzierte Sinne	402	Ausrüstung kaufen	418	Elektronikzubehör	443	DOKUMENTE	490
Ungebildet	403			Riggerkonsolen	444		
Verwundbarkeit	403			RFID-Chips	444		
Critterkampf	403						

MEHR INFORMATIONEN!

Du möchtest über Shadowrun 5 auf dem Laufenden bleiben? Mehr über Fanseiten, Merchandising, Neuveröffentlichungen und die Arbeit hinter den Kulissen erfahren? Und selbst Teil der Sechsten Welt werden? Dann schau vorbei:

SHADOWRUN5.DE

Du willst mehr über Shadowrun und die Sechste Welt wissen? Informiere dich ausführlich über alles – Machtspieler, Orte, alte und neue Produkte in der Shadowhelix.

SHADOWHELIX.PEGASUS.DE

SHADOWRUN FÜNFTE EDITION IMPRESSUM

Chefredaktion: Jason M. Hardy

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Shadowrun 5 Regelteam: Peter M. Andrew Jr., Lars Blumenstein, Ghislain Bonnotte, Tony Bruno, Mark Dynna, Tobias Hamelmann, Jason M. Hardy, Nathanël Jouen, Adam Large, Aaron Pavao, Steven "Bull" Ratkovich, Michael Wich

Texte: Jennifer Brozek, Raymond Croteau, Mark Dynna, Patrick Goodman, Jason M. Hardy, Robyn "Rat" King, Adam Large, Devon Oratz, Aaron Pavao, Steven "Bull" Ratkovich, Scott Schletz, Malik Toms, Michael Wich, Thomas Willoughby, Russell Zimmerman

Deutsche Übersetzung: Manuel Krainer, Benjamin Plaga, Manfred Sanders

Deutsche Zusatztexte: Peer Bieber, Tobias Hamelmann, Melanie Helke, Sascha Morlok, Andreas „AAS“ Schroth

Redaktion: Kevin Killiany, Katherine Monasterio

Deutsche Redaktion: Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga

Lektorat: Brooke Chang, Tanner DeLawyer, Patrick Goodman, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Matt Heerdt, James O'Laughlin, David Silberstein, Jan van Pütten, Jeremy Weyand, Russell Zimmerman

Lektorat der deutschen Ausgabe und Errata: Gerrit Czeplie, Tobias Hamelmann, Jan Helke, Melanie Helke, Manuel Krainer, Christian Paschke, Benjamin Plaga, Andreas „AAS“ Schroth, Stephanie von Treyer

Art Direction: Brent Evans

Coverbild: Michael Komarck

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Illustrationen: Gordon Bennetto, Joel Biske, Echo Chernik, Victor Corbella, Arndt Drechsler, Brent Evans, Phillip Hilliker, David Hovey, David Kegg, Ian King, Igor Kieryluk, Jeff Laubenstein, Melanie Maier, Daniel Masso, Jeremy McHugh, Raven Mimura, Mark Molnar, Victor Manuel Leza Moreno, Lee Moyer, Alessandra Pisano, Mark Poole, Tony Shasteen, Klaus Scherwinski, Andreas „AAS“ Schroth, Christophe Swal, Eric Williams, John Zeleznik

Illustrationen und Karten der deutschen Ausgabe: Tobias Grunow, Jan Helke, Felix Mertikat, Andreas „AAS“ Schroth

Innendesign: Matt "Wrath" Heerdt

Layout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

Spieltest: Natalie Aked, Rob Aked, Jamal Abu El-Hawa, Robert Altschaffel, Thomas Baatz, Matthew Baffico, Mikaela Barree, Nick Berry, Jason Bjorklund, Emily Bourгани, Thomas Boxall, Stan Brown, Adam Bruno, Jackson Brunsting, Marisa Buxbaum, Jordan Byers, Sascha Byrne, Robert Carter, Andrew Coen, Jean-Marc Comeau, Gareth Craneheld, Siin Crawford, Marc Dagenais, John Dean, Karlene Dickens, Zachary Dietzman, Mike Dudash, Dominique Dufour, Scott Edwards, Cullen Erbacher, Emily G. Foley, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Garrett Fox, Jason Freese, Kurt Fryzek, Grant Gajdosik, Sebastian Gift, Christie Gilbank, Tim Gill, Nita Glew, Patrick Goodman, Tiffany Goodman, Oliver Grahm, Tim Gray, Chris Hardee, Jon Hoffman, Michael Hoover, Derek Hyde, Magen Hyde, Aaron John, Kendall Jung, Jason Keats, Brendan D. King, Thomas Klemann, Reinhart Krempeler, Adam Large, Peter Leitch, Dirk Löchel, Dr. Robert Loper, Dave Lundquest, Matt Mangano, Nadine Mattauch, Chris Maxfield, Tackett McClenny, Michael "Mac" McNamara, Alex Meeres, Keith Menzies, James Merrill, Tom Metzger, Joe Monfre, Brett Nagel, Mikael Nagel, Jon Naughton, James O'Laughlin, Rob Oliver, Devon Oratz, Tim Patrick, Andre Potel, Bryan Pow, Sue Powell, Eric Pullen, Christian Puschmann, Steven "Bull" Ratkovich, Geoff Raye, Richard Riessen, Ray Rigel, Matt Riley, James Robert-

son, Grant Robinson, Jacob Rosenberg, Amber Sarrasin, Scott Schletz, Rob Schroeder, Andreas "AAS" Schroth, Andrew Selic, Rosalind Sexton, Mark Shimko, David Silberstein, Jim Skipper, Laura Skipper, Mark Somers, Jonathon Staite, Lawrance Susenburger, Brandie Tarvin, Derrick Taylor, Steven Tinner, Jan van Pütten, James E. Vaughan, Melynda Vaughan, Luc Villeneuve, Timm Vowinkel, Shawna Wagner, Bryan Wallbridge, Cynthia Wallbridge, Michael Wich, Thomas Willoughby, Dan Wilson, William Winton, Dan C. Wlodarski A.B.D., Philip C. Wlodarski, Leland Zavadil, Russell Zimmerman

Shadowrun ursprünglich erfunden von: Jordan Weisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis und Dave Wylie

Einiges Material basiert auf Arbeiten von: Rob Boyle, Elissa Carey, Bob Charrette, Brian Cross, Tom, Dowd, Dan Grendel, Jennifer Harding, Paul Hume, Adam Jury, Steve Kenson, Drew Littell, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Michael Mulvihill, Sharon Turner-Mulvihill, Aaron Pavao, Jon Szeto, Peter Taylor und jedem, der über die Jahre noch an Shadowrun mitgearbeitet hat

Danksagung: Als Erstes das wirklich Tolle an dieser Produktion: Immer, wenn ich Hilfe brauchte während des Entstehungsprozesses dieser fünften Edition, wenn ich Schreiber, Illustratoren, Spieltexter oder was auch immer dringend für Extraarbeit benötigte – immer dann war mehr Hilfe zur Stelle, als ich eigentlich brauchte. Ich bin sehr glücklich darüber, dass es diese Armee von tollen, talentierten und hart arbeitenden Shadowrunnern gibt, und ich bin ihnen für ihren Einsatz mehr als dankbar.

Ein paar einzelne will ich nur herauspicken, um mich bei ihnen speziell zu bedanken: Phillip Lee für die Bearbeitung der Spieltest-Dokumente. Randall Bills für die Unterstützung auf dem langen Weg und die Seitenreferenzen am Ende, James Meiers, Cynthia Celeste Miller, Stephen McQuillan und Andreas "AAS" Schroth für Input, wichtige Anstöße und Tipps. David Ellenberger als Glanzfigur für die Demonstration auf der Pax East. Ross Watson für sein Einbringen all seiner Erfahrung. Richard Riessen und seine Spieltestcrew. Grant Robinson für seine Arbeit an der Ausrüstung und Kate Hardy für ein paar Illustrationen in letzter Sekunde und vieles mehr.

—JMH

Deutsche Danksagung: Jason, mein Vorredner, hat in der Originalausgabe geschrieben, dass nun genug sei mit Danksagungen. Ist es aber noch nicht – denn auch bei Pegasus gibt es eine Unmenge an Menschen, die dieses Werk erst in dieser Qualität möglich gemacht haben. Allen voran Benjamin Plaga und Andreas Schroth – Ben durch seine unendlichen Mühen, die er für Erratierungen und Lektorat aufgewendet hat. Andreas für seinen Einsatz, um dieses Buch optisch noch hübscher zu machen als die amerikanische Originalausgabe. Aber auch alle anderen genannten deutschen Beteiligten haben sich schwer ins Zeug gelegt, ihr Bestes gegeben – und auch ich schätze mich mehr als glücklich, solch ein Team zu haben. Ich wäre nichts ohne eine solche Stütze!

Letztlich vielen Dank an das Team von Catalyst, das die gesamte Vorarbeit geleistet hat. An das Supportteam, das allzeit die Fahnen der Sechsten Welt hochhält. An Pegasus, die Shadowrun nun schon so lange eine Heimat geben. Und an die deutschen Fans, die sich scharenweise in dieser Heimat tummeln. Doch nun wirklich genug der Worte. Auf in die Schatten – die dunkelsten, die besten, die aktuellsten, die heißesten, die es jemals gab!

—TH

6. Auflage

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.

Topps

CATALYST
game labs

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press



EINE GANZ NORMALE NACHT, EIN GANZ NORMALER RUN

Die Luft war voller Rauch, durchschnitten von den tanzenden und unmöglich geraden blutroten Strahlen der Laser. Überall um Gentry herum blitzten stroboskopische Lichter auf und zeigten ihm Standbilder von heftig kollidierenden Körpern, glänzenden Muskeln und blitzendem Chrom, in rasiermesserscharfem Kontrast zu abgewetztem schwarzem Leder. Tief im Bauch spürte er mehr, als dass er es hörte, das viel zu laute Stakkato-Wummern, das ihn bis ins Innerste erschütterte. Er ignorierte das alles und konzentrierte sich auf den AR-Feed, der von seiner Hightech-Hardware und den maßgefertigten Implantaten direkt in sein Hirn gespeist wurde.

Es war Gentrys erster Besuch im Skeleton, und er wollte auf keinen Fall von den dicht gedrängten, zuckenden Körpern auf der Tanzfläche von seinem Weg abgebracht werden, gebildet von den Lichtern und dem Nebel, erstickt von den Metamenschenmassen um ihn herum. Hardpoint hatte ihnen allen die Wegbeschreibung zu den halb geheimen – und, wie Gentry inständig hoffte, schallisolierten – Hinterzimmern geschickt, und die Fähigkeit, die Realität zugunsten seiner AR-Überlagerung zu ignorieren, hatte Gentry im Leben immerhin bis hierher gebracht, nicht wahr? Fleischwelt-Lightshows hatten ihm nie viel bedeutet. In der Matrix, da war die Action. Ob Augmented Reality oder volle Virtualität – da lief Gentry zur Hochform auf.

Die wogende Menge hüpfte und brüllte im Takt der Archfiends auf der Bühne, einer elfischen Rockband mit mehr Gitarren und Optik als Talent. Zumindest dadurch bekam Gentry ansatzweise das Gefühl, zu Hause zu sein. Er war nicht mehr in Tir Tairngire gewesen, seit seine Strafe ausgesetzt worden war, und eine Rockband, die aus lauter Elfen bestand, erinnerte ihn nun einmal an seine alte Heimat. Aber im Publikum gab es genug Menschen, Gentry musste sich also nicht so sehr als Außenseiter fühlen wie damals im Tir. Hier fielen seine runden Ohren nicht so auf.

Er war einer von vielen, als er sich einen Weg durch den brodelnden Kessel bahnte, der als Tanzfläche getarnt war und der mit allem, was die Metamenschheit zu bieten hatte, vollgestopft war, Menschen eingeschlossen: Wochenend-Möchtegernkrieger aus Downtown und Renton, die sich unter den Pöbel mischten und sich in der Verruchtheit und Gefahr eines Trips an den Rand der Barrens suhlten. Und dann war da das übliche Redmond-Volk, ebenso zäh und schmutzig wie

das Leder und die Jeans, die sie trugen. Redmond wäre nicht Redmond, wenn nicht ein beachtlicher Teil des Publikums aus Gangmitgliedern bestünde. Gentry sah eine dichtgedrängte Gruppe von Orks der Crimson Crush, lauter und brutaler als die Slam-Dancer neben ihnen, eine einzelne Frau im Grün und Schwarz der Desolation Angels, die Ausschau nach Ärger hielt und sicherlich noch vor Ende der Nacht einen Idioten finden würde, der ihr welchen lieferte, und einen Troll, dessen Kopf und Schultern alle anderen überragten und der keine bestimmten Gangfarben trug, aber groß genug war, um auch keine zu brauchen. Ein Querschnitt der Metamenschheit, schwitzend und keuchend, bewegte sich im Rhythmus der jaulenden Saiten und kreischenden Gesangsstimmen, stroboskopisch beleuchtet von einer Retro-Lightshow und den Lasern und Kommlinks, die einige der Tänzer in ihren weißknöcheligen Fäusten schwenkten.

Gentry kämpfte sich frei und holte tief Luft. Er liebte die Metamenschheit wahrhaftig nicht innig genug, um sie so dicht um sich herum haben zu wollen. Aber außerhalb dieses Gewühls aus schwitzenden Körpern wartete Coydog schon auf ihn, elfenschlank und elfenhübsch, mit rabenschwarzem Haar. Ihre lederne Silhouette bewegte sich leicht zum letzten Gitarrenriff der Archfiends, und ein feiner Schweißfilm bedeckte ihre nackten Arme und bewies, dass sie sich nicht gescheut hatte, sich auf die Tanzfläche zu drängen, als die Nacht noch jung war.

Als sie ihn bemerkte, lachte die Salish-Elfe nur und schüttelte den Kopf, dann tippte sie auf ihr Handgelenk, wo andere eine Armbanduhr tragen mochten.

Gentry verzog das Gesicht und sagte auf Sperethiel schlimme Dinge über ihre Mutter, wohl wissend, dass er trotz ihrer spitzen Ohren und hohen Wangenknochen die elfische Sprache besser beherrschte als sie. Sie verstand trotzdem, was er sagen wollte, und – immer noch lachend und mit elfenperfekten weißen Zähnen blitzend – schlug ihm mit ihrer kleinen Faust auf die Panzerung über seiner Schulter.

„Gehen wir!“, brüllte sie ihm zu und drehte sich um, um ihm den richtigen Weg zu weisen. Vielleicht, als Gentry jetzt so darüber nachdachte, hatte sie ihn aber auch nur ein Arschloch genannt. Um beim nächsten Mal mehr mitzubekommen, stellte er den Geräuschfilter seiner Ohrstöpsel so ein, dass er ihre Stimme verstehen konnte.



VON RUSSELL ZIMMERMAN

Coydog spazierte lässig durch die Schatten der Gänge im hinteren Bereich – das war Gentry von Elfen nicht anders gewohnt –, aber er brauchte ein bisschen, um sich an die Dunkelheit anzupassen. Er tippte auf den Displaydimmer seines Cyberdeck-Displays und drehte die Intensität voll auf. Sein zusammengestoppeltes Hackpack wurde von mehreren ausgeschlachteten Kommlinks mit Energie versorgt, die am Gurt seiner Umhängetasche befestigt waren, und wenn er sie weit genug aufdrehte, konnten sie ihm zumindest ein bisschen Licht verschaffen. Von hinten mit Coydog zusammenzustoßen, war das Letzte, was Gentry wollte. Denn das würde sie ihm bis ans Ende seiner Tage unter die Nase reiben.

Hardpoint und Sledge warteten im Hinterzimmer auf sie. Ein halb offenes Fenster ließ Mondschein und Verkehrsgläusche herein und inzwischen wahrscheinlich ein paar von Hardpoints Drohnen hinaus. Der Zwerg stand mitten im Zimmer und schlug die Zeit damit tot, dass er mit drei kleinen KnowSpheres jonglierte. MCT hatte die Drohnen ungefähr drei Wochen, nachdem Horizons Flying Eye auf den Markt kam, entwickelt, aber wenn man Hardpoint gegenüber erwähnte, dass Mitsuhama das Design geklaut hatte, konnte es passieren, dass er einem einen Tritt ans Schienbein oder einen Schlag unangenehm höher verpasste. Der Zwerg war lange genug im Geschäft, dass er schon graue Strähnen im Bart hatte, aber er war verbissen loyal, egal was das Leben ihn auch gelehrt haben mochte.

Sledge dagegen tat das, was er immer tat: finster dreinblicken. Gentry wusste, dass der Ork aus einer gewissen proletarischen Eitelkeit heraus einen Überzug aus Synthohaut über seinen Oberarmen trug, weil er nicht wollte, dass seine Cyberimplantate die Tattoos und Bizepse ruinierten, die so wichtig für sein Selbstbild waren. Seine Unterarme dagegen waren blanke Monstrositäten, Kampfchrom aus Evos Werkstätten, das gar nicht erst vorgab, etwas anderes zu sein als Panzerplatten und versteckte Waffen. Im Moment waren diese Arme vor seiner breiten Brust gekreuzt, und sein finsterner Blick strafte abwechselnd Hardpoint für sein Herumgekasperi, Coydog für ihr ewiges amüsiertes Halbgrinsen und Gentry fürs Zuspätkommen.

Und natürlich blieb er bei Gentry hängen. Das Pech des Deckers.

„Du bist spät“, grunzte der Straßensamurai. „Wir sind Profis, Breeder. Mr. Johnson wird jeden Moment hier sein.“

Gentry zuckte die Schultern. Seine Panzerjacke raschelte dabei, und das Licht des Hackpacks ließ die Schatten tanzen.

„Stau, Sledge. Hardpoints Wegbeschreibung hat mich durch umkämpftes Territorium geschickt. Gab 'ne Schießerei, und der Verkehr brach zusammen. Spikes und Ancients sind wieder aufeinander losgegangen, weißt ja, wie das ist.“

Hardpoint schien gar nicht mitzubekommen, dass Gentry den Schwarzen Peter an ihn weitergab. Er jonglierte weiter seine KnowSpheres. Coydog suchte nach einer sauberen Stelle, wo sie sich hinsetzen konnte. Aber Sledge ließ nicht locker.

„Dann legst du nächstes Mal die Elfen um, beendest die Schießerei und siehst zu, dass du pünktlich hier bist. Du bist hier nicht in deinem hübschen Portland. In Seattle musst du deine Nuyen verdienen, Junge.“

„Sicher.“ Gentry seufzte und verdrehte die Augen, dabei geflissentlich ignorierend, dass er wahrscheinlich ein oder zwei Jahre älter war als der Ork. „Glaubst du, ein Leben als menschlicher Krimineller im Tír war ein Spaziergang im Park, hm?“

„Wie es aussieht, bist du es ja wohl so angekommen, Breeder.“ Sledge stieß sich von der Wand ab, an der er gelehnt hatte, und nahm die Arme herunter, während er ein paar Schritte auf Gentry zukam. „Hast doch deinen Arsch einsperren und dich zwangsverpflichten lassen, oder?“

Gentrys Augen verengten sich. Hier ging es nicht um Pünktlichkeit oder Professionalität, hier ging es um Machismo und Stolz. Sie beide hatten zu viel davon. Sledge fand ein perverses Vergnügen daran, Gentry immer wieder unter die Nase zu reiben, dass er damals im Tír verhaftet worden war und seine Haftstrafe als Urban-Brawl-Spieler abbrummen musste, während Sledge bislang immer Knight Errant oder anderen Polizeikonzernen aus dem Weg gehen konnte. Außerdem war der Ork sauer, dass er nicht mehr der Anführer des Teams war, und Gentry, der das wusste, hatte sich schon vor längerer Zeit auf eine Konfrontation vorbereitet. Sledge hätte bestimmt nicht mehr so eine große Klappe, wenn jemand durch eine Hintertür seines Personal Area Networks seine albernern Cyberarme in den Diagnosemodus herunterfuhr.

„Bevor ihr euch gegenseitig zum Krüppel macht, wird es euch vielleicht interessieren, dass der Boss draußen ist.“

Hardpoints Stimme, kühl und geschäftsmäßig, unterbrach die brodelnde Konfrontation. Frische Lichter blinkten auf der



externen Anzeigetafel seiner MCT-Headware, ein sicheres Anzeichen dafür, dass er eine seiner Aufklärungsdrohnen beobachtete.

„Vielleicht sollten wir den Job annehmen und bei der Arbeit etwas Dampf ablassen, was meint ihr, Jungs? Euch *beide* dabei zu haben, dürfte unsere Chancen verbessern, da bin ich mir sicher.“

„Ich weiß nicht, HP“, frotzelte Coydog mit einem böartigen Grinsen. „Wenn einer den anderen umlegt, bedeutet das einen größeren Anteil für die anderen.“

Sledge starrte weiter, aber Gentry verlor das Interesse und wandte sich ab.

„Ihr habt recht. Wir müssen uns konzentrieren, Sledge.“ Der Decker schickte mentale Befehle an sein Hackpack, schob Icons herum und deaktivierte die Viren, die er gerade in das PAN des Orks hatte laden wollen.

„Reden wir mit dem Boss und hören uns die Details an.“

Sledge war nicht scharf drauf, seine Harley am Skeleton zurückzulassen, aber eine kurze Unterhaltung mit dem Orkbruder an der Tür überzeugte ihn davon, dass man gut auf das Bike aufpassen würde. Die schlanke Mirage von diesem Arschloch Gentry sah neben Sledges Chopper schnell und fragil aus, aber Coydogs verdreckter Gopher-Pickup ließ beide Maschinen mickrig erscheinen. Die Fahrzeuge würden alle noch da sein, wenn sie zurückkamen, also kletterte der bullige Ork in Hardpoints großen Van, einen GMC Bulldog.

Aber gleich fing dieser Gentry wieder an zu jammern und ruinierte das, was eine ruhige, gemütliche Fahrt hatte werden sollen.

„Ich sage euch, die Gesichtserkennungs-Software hat den Typen erkannt. Mr. Johnson kommt von Ares. Ihr könnt ihn hier auf dem Bild bei dieser Wohltätigkeitsveranstaltung sehen, er gehört zur Sicherheitsmannschaft, wenn ihr mal einen Blick ...“

„Nein, ich werde keinen Blick darauf werfen“, fiel Sledge ihm ins Wort ab und zerschnitt die Luft mit einer wütenden Geste. Sein neues Schwert steckte zwar in der Scheide, aber er fuchtelte trotzdem gerne damit herum, um den Möchtegern-Blümchenfresser zu unterbrechen. „Das geht uns nichts an, Chummer. Wir haben den Job angenommen und den Vorschuss kassiert, also machen wir es. Punkt. Wir gehen rein, laden die Daten runter, zeichnen die Infiltration auf. Das ist alles. So einfach ist das.“

„Nein, ist es nicht. Es ist nie so einfach! Der Kerl heuert uns für einen Run gegen seine eigene Firma an, und das kommt dir nicht wenigstens ein kleines bisschen komisch vor?“

Sledge verdrehte die Augen.

„Ich sage, es spielt keine Rolle, ob es komisch ist. Es ist eine ganz normale Nacht. Ein ganz normaler Job.“ Sledge langte quer durch den Van und stieß den Decker mit der verhüllten Klinge vor die Brust. „Vielleicht gehört er zur Ares-Innenrevision. Vielleicht ist er von einer anderen Abteilung. Vielleicht ist er hinter dem Job von seinem Boss her und will, dass wir ihn schlecht dastehen lassen. Eine Menge *Vielleichts*, aber nichts, was uns etwas angeht. Es ist ein ganz normaler Run.“

„Hört zu, wenn ihr mir fünf Minuten lasst, um ...“

„Keine Zeit, Kinder.“ Hardpoints Stimme beendete ihren Streit, und der Zwerg stöpselte sich aus dem Armaturenbrett des Bulldog aus. „Wir sind da. Sledge, du gehst voran.“

Sledge sprang geschmeidig aus dem Van, während Gentry noch an seinem Sicherheitsgurt herumfummelte und sich sein Sichtgerät und das Headset überstreifte. Die Bewegungen des Orks waren jetzt abgehakt und übernatürlich schnell, seine verstärkten Reflexe waren aktiv und liefen volle Pulle. Er trug ein klobiges AK-98 in der Hand, ein Stück Ares-Taschenartillerie im Hüft holster und seine neue Klinge, lang und dünn, jetzt auf den Rücken geschnallt. Es war eine offizielle *Neil-der-Orkbarbar*-Reprowaffe, ganz schmal und leicht gekrümmt und mit ihrem exotischen Design direkt wie

aus einem High-Budget-Fantasytrideo, aber sie hatte eine unglaublich scharfe Monoklinge, und das war alles, was Sledge interessierte.

Das Team musste eine Strecke von anderthalb heruntergekommenen Seattler Straßenblocks zurücklegen, und Sledge kannte die Straßen besser als die anderen. Er führte sie von Deckung zu Deckung, von Gasse zu Gasse, trieb sie durch die regennassen Schatten. Die Schatten von Seattle waren sein Zuhause und Schießereien in den finsternen Straßen sein Leben. Sie wussten, er würde sie sicher hinbringen.

Sledge warf einen schnellen Blick nach hinten, als er an einer Ecke wartete, und ließ Gentry, der gleich nach ihm kam, in einem schiefen Grinsen seine Hauer sehen. Der Decker hielt einen Colt 2066 – der nicht die übelste Waffe der Welt war, wie Sledge widerstrebend zugeben musste, und Gentry war auch nicht der übelste Schütze der Welt – in der Hand, aber das, was ihn eigentlich für das Team wertvoll machte, trug er überall an seinen Körper geschnallt. Es war irgend so ein brandheißes Renraku-Hackpack-System, über das Gentry stundenlang ununterbrochen quatschen konnte, obwohl es keinen außer ihn und vielleicht noch Hardpoint interessierte. Die Augen des Deckers waren nicht vercybert wie Sledges, deshalb musste der Kerl dieses dämliche Sichtgerät tragen, halb Schießbrille und halb Supercomputer, um ein Smartlink zu benutzen oder im Dunkeln etwas zu sehen.

Sledge schnaubte verächtlich.

Hardpoint folgte als Nächster, in seiner abgewetzten Sicherheitspanzerung. Die MCT-Logos hatte er schon vor Langem abgekratzt, aber es war immer noch das Lieblingsoutfit des Zwergs. Loyalität war etwas, das Sledge nachvollziehen konnte. Er verstand, woher der Zwerg kam und dass er den Leuten, mit denen er großgeworden war, die Treue hielt; das einzige, was in Sledges Augen keinen Sinn ergab, war die Tatsache, dass der Halbling so verbissen einen Megakonzern verteidigte, noch dazu einen, der ihm einen Arschtritt verpasst hatte. Aber der Ork hatte natürlich nichts gegen die Feuerkraft, die Hardpoints Drohnen zum Team beisteuerten. Er war dafür gewesen, noch näher am Ziel zu parken, aber schließlich hatten sie sich auf einen Kompromiss geeinigt; so war Hardpoints Van dicht genug, um indirekten Feuerschutz zu leisten und bei eventuellen Problemen mit Signalrauschen-Problemen zu helfen, aber weit genug weg, um nicht aufzufallen.

Coydog in ihren Cowboystiefeln bildete den Abschluss. Die Elfe war anders. Sie war in einem Salish-Stamm geboren und aufgewachsen, lebte jetzt aber in Seattle, genauer gesagt auf Council Island und in Everett. Sie stand mit je einem Fuß in beiden Welten. Indianisch und Anglo, Wälder und Straßenschluchten. Sledge mochte sie. Jeder mochte sie. Sie trug eine große Browning-Pistole in dem schlanken, modernen Pistolengurt an ihrer Hüfte, der nicht so ganz zu den Federn in ihrem Haar, den bunten Perlenschnüren und den Lederfransen an ihrer Kleidung passen wollte. Eine interessante Frau, diese Coydog. Sledge sah, wie sich ihre Lippen bewegten, sah einen Anflug von Farbe aus ihren Händen blitzen und wabern, dann spürte er, wie eine kühle Brise um sie alle herumwirbelte. Er wusste, was das bedeutete, und hätte gelächelt, wenn Lächeln sein Stil gewesen wäre. Die Schamanin hatte einen wohlgesonnenen Geist beschworen. Das Team war jetzt vor neugierigen Augen verborgen, zumindest teilweise, aber Sledge würde sich davon nicht zur Unvorsichtigkeit verleiten lassen.

Der Ork hielt am Frachtort des Gebäudes an, presste sich an die Wand und gab den anderen Deckung, während sie herankamen. Jetzt war Gentry an der Reihe. Seine Smartbrille leuchtete auf, sein Colt steckte im Holster, und er machte sich mit seiner eigenen Art von Magie an die Arbeit. Nein, nicht Magie – reine Begabung. Sanfte blaue Lichter leuchteten auf und tanzten, als die Finger des Deckers sich flink bewegten und auf eine imaginäre Tastatur eintippten, die von seiner Renraku-Hardware erschaffen wurde. Sledge gab dem Team Deckung, während der Decker arbeitete; das Fadenkreuz seines Smartlinks und die Mündung seines AK suchten die Straße ab.

Der Ork knurrte voller Ungeduld tief in seiner Kehle wie ein Straßenköter. Sein Reflexbooster war so weit aufgedreht, dass es ihm vorkam, als würde der Decker in Zeitlupe arbeiten. Coydog legte eine sanfte Hand auf Gentrys Schulter und flüsterte ihm irgendwas Ermutigendes zu, aber Sledge bekam keine Gelegenheit mehr, eine abfällige Bemerkung dazu zu machen. Eine halbe Sekunde später glitten die Türen auf. Endlich, verdammt.

Sledge nickte Hardpoint zu, und der Rigger hob die Hand. Mehrere Drohnen reagierten auf seinen Befehl. Eine kleine, schwarz glänzende Aufklärungsdrohne in Insektenform, eine MCT FlySpy, hob von seiner Handfläche ab und flog voraus ins Gebäude, dicht gefolgt von Sledge und seinem AK. Hardpoint wühlte in seinen Taschen und holte seine KnowSpheres heraus. Kurz darauf kreisten die kleinen schwarzen Kugeln um das Team herum, um den Job nach Mr. Johnsons ausdrücklichen Anweisungen aufzuzeichnen. Die FlySpy, flink und leise, flog den Gang entlang, während das Team eilig folgte, um aus dem Seattler Nieselregen herauszukommen und Wände und Türen zwischen sich und die externen Sicherheitsteams zu bringen.

Die FlySpy machte die Vorhut. Hardpoints winzige Drohne flog vor ihnen her und vergewisserte sich, dass die Überwachungskameras dort waren, wo sie sein sollten, und keine Killerkommandos hinter der nächsten Ecke lauerten. Der Zwerg lenkte die Drohne mit der linken Hand, die Finger gespreizt und die Hand hin und her drehend. Mit der Handfläche orientierte und manövrierte er die Spionagedrohne, die dank Headware und umfangreicher Kontrollelektronik übernatürlich schnell auf seine Kommandos reagierte. Mit einem Auge blickte Hardpoint durch die optischen Sensoren der Drohne, das andere hielt er halb geschlossen, und Coydog führte ihn durch die Gänge und passte auf, dass er nirgends anstieß.

Gentry war hier der Langsamste von ihnen; er war für alle Kameras verantwortlich, die die FlySpy auf den AR-Displays des Teams markierte – für alle sichtbar, bis auf Coydog, die ständig behauptete, sie hätte ihre AR-Brille schon wieder verlegt, obwohl Hardpoint sicher war, dass sie sie absichtlich kaputt machte. Immer, wenn Sledge eine Kamera sah, stieß er Gentry mit dem Ellbogen an und grunzte, um sicherzugehen, dass der Geek sie auch nicht übersah. Und um ihn ein bisschen anzutreiben.

Gentry streckte seine Fühler in der Matrix aus, auf seiner AR-Brille leuchteten Datenströme und Überbrückungsbefehle auf, mit denen er eine Kamera nach der anderen knackte und dazu brachte, eine Endlosschleife der letzten Minute abzuspielen, bevor sie in ihren Erfassungsbereich kamen. Gentrys Fähigkeiten überzeugten die Konzernkameras, ihre Augen zu schließen, während das Team an ihnen vorbeischlich. Wenn der Decker das durchhielt, würde es ihren Job wesentlich vereinfachen.

Es ging langsam voran, die Spannung stieg. Die FlySpy flog voraus. Sledge sicherte jeden Gang mit der Mündung seiner massigen Kalaschnikow, dann kamen Hardpoint und Gentry, beide nur halb im Hier und Jetzt, ihre Aufmerksamkeit größtenteils im elektronischen Wunderland der Matrix gefangen. Die drei KnowSpheres des Zwergs kreisten um sie her und zeichneten mit ihren Spatzenhirnen alles gehorsam auf. Coydog machte den Abschluss, sie lauschte auf Türen, die sich hinter ihnen öffneten und schlossen, auf das Stampfen schwerer Stiefel, auf Alarmsirenen. Langsam, angespannt und vorsichtig kamen sie voran, aber Sledge brachte sie dorthin, wo sie hin wollten. Sie begegneten keiner lebenden Seele. Gemeinsam bahnten sie sich einen Weg durch die gewundenen Gänge und Treppenhäuser des Ares-Gebäudes und arbeiteten sich tiefer und tiefer in den Leib der Bestie.

Und dann waren sie plötzlich da: Datenterminal 501. Sledge ließ sich auf ein Knie nieder und stützte sein Gewehr an einer Trennwand ab, dann nickte er Gentry zu, dass er hereinkommen sollte. Jetzt war Showtime.

Sledge sah zu, wie Gentry auf dem Stuhl der Konzernspinne Platz nahm – er musste zugeben, dass es ein schlauder Plan

war, in das Terminal eines Matrix-Sicherheitsmanns zu hacken, um Zugang zum gesamten System zu erhalten, vorausgesetzt, der Plan funktionierte – und einige der Subsysteme auf seinem selbstgebastelten Cyberdeck neu arrangierte. Dann zog Gentry ein langes dünnes Kabel von einer Spule an seiner rechten Armschiene – der Hauptkomponente seines illegalen Decks – und stöpselte es in einen Port in der Workstation von Ares' Hacker-Abwehrspezialisten.

Sledge überlegte, ob er dem Decker Glück wünschen sollte, entschied sich aber dagegen.

Vielleicht war das ein Fehler.

Hardpoint wusste besser als Sledge oder Coydog, was der Decker vorhatte. Der Zwerg war nicht so ein ausgebuffter Konsolencowboy wie Gentry, kannte sich aber mit den Grundlagen illegaler Matrixmanipulation aus. Er wusste, wie schnell sich alles in der virtuellen Realität abspielte, wie jede einzelne Nanosekunde zählte und wie alles, vom eigenen Icon bis hin zu den feindlichen Intrusion Countermeasures, sich mit Gedankengeschwindigkeit bewegte. Gentry war in der VR unterwegs, wann immer er konnte, aber Hardpoint zog es vor, mit einem Fuß in der realen Welt zu bleiben. Das war der Unterschied zwischen ihnen. Der Mensch entflohr der Realität gern vollständig in die Matrix, während der Zwerg lieber auf die Fleischwelt einwirkte, nur eben durch Drohnen statt durch seine eigenen Hände, wann immer es möglich war.

Aber die Geschwindigkeit war die gleiche. Die elektronische Hektik. Der Einsatz. Hardpoint wusste, auch wenn der raubeinige Straßensamurai und die Stadtschamanin es nicht wussten, wie schnell in einem elektronischen Wettstreit etwas schiefgehen konnte.

Er hörte und sah es mit seinen eigenen Augen und Ohren, aber auch mit den optischen und Audio-Sensorsuiten von vier Drohnen, als die Sirenen zu heulen und die Warnleuchten zu blinken begannen. Es hatte nicht lange gedauert, aber das hatte Hardpoint auch nicht erwartet. In der VR ging alles schnell. Manchmal ein bisschen zu schnell.

Der Zwerg beobachtete durch die Optiken seiner FlySpy, wie Gentry auf seinem Stuhl hin und her schaukelte. Er rief seine kleine Drohne zurück – die Zeit für Heimlichkeit war vorbei – und verstaute sie in dem gepanzerten Beutel an seinem Gürtel. Die KnowSpheres ließ er weiter schweben und aufzeichnen, eine auf Autopilot um das Team herum, die anderen beiden schickte er als Kundschafter aus. Der Decker zuckte erneut auf dem großen Sessel zusammen, sein Körper spannte sich und wurde steif, es sah aus wie irgendetwas zwischen einem epileptischen Anfall und einem Schlag ins Gesicht. Dann noch einmal. Und noch einmal.

„Stirbt er?“ Sledge blickte nicht vom Visier seiner AK auf, offenbar unbeeindruckt vom Sicherheitsalarm.

„Geister, ich hoffe nicht.“ Coydog kaute auf ihrer Unterlippe.

„Glaube ich nicht“, sagte Hardpoint. Die Hälfte seiner Aufmerksamkeit war anderswo verteilt. Er schickte mit seiner Headware Befehle an den wartenden Bulldog, deaktivierte die Sicherheitsmaßnahmen, startete den Motor und ließ den Wagen in ihre Richtung rollen, damit er für eine schnelle Flucht bereitstand.

„Nein“, bestätigte Gentry und stöpselte sich aus. Er stand auf und wischte sich mit dem Handrücken etwas Blut unter der Nase weg.

„Hab' die Datei gerade noch erwischt.“ Er schüttelte den Kopf, immer noch wackelig auf den Beinen, und Hardpoint sah durch eine Drohne zu, wie er mit schweren Lidern blinzelte, unter denen plötzlich dunkle Ringe erschienen waren. Gentry tätschelte sein Haupt-Kommlink, jetzt voller gestohlener Daten, ein schlankes Transys Avalon, das an seiner Hüfte ruhte, nicht weit von seinem Colt entfernt.

„Fast hätte mich das IC erwischt, aber mein Baby und ich haben den Job geschaukelt.“



Intrusion Countermeasures - IC - konnten ein Matrixicon innerhalb von Sekunden in Fetzen reißen. Und manches IC, das Schwärzeste vom Schwarzen, konnte durch speziell induziertes Biofeedback dasselbe auch mit Hirn und Körper eines Deckers machen. Gentrys Zustand nach zu urteilen, waren die Dateien schärfer bewacht gewesen, als Mr. Johnson erwähnt hatte.

Hardpoint bekam frische Informationen von seinen kundenschaftenden KnowSpheres, seine zuverlässige MCT-Headware zeigte ihm mehrere Datenüberlagerungen gleichzeitig.

„Begrüßungskomitees auf dem Weg, Westseite, drei Stockwerke tiefer“, sagte er mit monotoner, nüchterner Stimme. Er beobachtete und berichtete simultan, setzte die anderen von dem anrückenden Sicherheitsteam in Kenntnis, während seine Headware ihm die schwarz gekleideten Sicherheitstruppen zeigte, gepanzert von Kopf bis Fuß, gesichtslos unter ihren glänzenden Helmen. In ihrer Mitte ragte eine größere, breitere Gestalt auf, ein gewaltiger Troll, zu groß, um in die Ganzkörper-Sicherheitspanzerung zu passen, die die anderen trugen.

„Und im Osten, einen Stock tiefer.“ Eine zweite Gruppe rannte die gegenüberliegende Treppe herauf, um sie in die Zange zu nehmen. Eine blasse Frau in dunklem Anzug führte eine Handvoll schwer bewaffneter Wachleute an. Hinter ihnen erkannte Hardpoint Kampfdrohnen; *Duelists*, die experimentellen zweibeinigen Drohnen, die Ares zufällig in genau diesem Gebäude hier produzierte.

Gentry und Sledge verfolgten das Problem über den gemeinsamen Kamerainput des Teams. Bevor die KnowSphere einen besseren Blick bekommen konnte, hob die blasse Frau eine Hand und flüsterte ein Wort. Ein Blitzstrahl schoss auf Hardpoints kleine Spionagedrohne zu, dann war auf dem Display nur noch Schnee zu sehen.

Sledge sprach kein Wort, er führte das Team nur den linken Flur entlang, wo sie eine größere Chance hatten, ungehindert die Treppe hinauf zu gelangen. Er stieß die Tür mit der Schulter auf und warf in der gleichen geschmeidigen Bewegung zwei Metallkugeln die Treppe hinunter, dann ließ er sich auf ein Knie nieder. Gentry führte die anderen schnell die Treppe hinauf. Sledges breiter Orkrücken verhinderte, dass Hardpoints neugierige KnowSphere die Granaten verfolgen konnte, als sie die Treppe hinunterhüpften, aber die folgende Explosion war ohne Zweifel beeindruckend. Hardpoints Ohren klingelten von dem doppelten Knall, aber er konnte die Schreie verletzter Wachleute durch die Audiosensoren seiner Drohnen vernehmen. Sledge hatte sich nicht bewegt, er wartete weiter mit angelegtem AK.

Eine von Hardpoints Drohnen beobachtete, wie Gentry die Tür zum Dach eintrat, die andere schwebte etwas erhöht hinter Sledge. Hardpoint und Coydog stürmten hinter dem Decker aufs Dach. In dem Moment begann Sledges AK zu bellen, und das Treppenhaus hinter ihnen wurde von Mündungsblitzen und Hochgeschwindigkeitsschüssen durchzuckt. Der erste schwer bewaffnete Wachmann, der den Granaten entkommen war und in Sicht stolperte, erhielt zur Belohnung eine volle Salve und fiel rückwärts die Treppe wieder hinunter. Ein zweiter und ein dritter kamen, und Sledge verballerte den Rest seines Magazins, um sie wieder außer Sicht zu treiben.

Hardpoints Aufmerksamkeit zuckte zwischen den beiden Drohnen hin und her. Er beobachtete, wie Ares' Sicherheitstroll ins Blickfeld trampelte. Der Troll hob eine riesige Waffe, und sowohl Hardpoints KnowSphere als auch Sledge flohen schnell aus der Schusslinie. Selbst auf dem Dach, zwei Stockwerke entfernt, spürte Hardpoint die Erschütterung, als die Panther Sturmkanone donnernd aufbrüllte und ein faustgroßes Loch dort in die Wand sprengte, wo Sledge noch vor einer Sekunde gestanden hatte. Die Drohne surrte laut, als sie sich anstrengen musste, mit dem unmöglich schnellen Ork Schritt zu halten, der die Treppen hinaufrannte, um den Rest des Teams einzuholen. Als die Sicherheitstür aufflog und das zweite Ares-Team ins Treppenhaus stürmte, fingen die Audiosensoren der Drohne das Geräusch zweier Metallkugeln auf, die hinter dem Ork die Treppe hinunterhüpften.

Der Zwerg musste ein Lächeln unterdrücken, als das zweite Paar Granaten losging, aber der Troll mit seiner Sturmkanone bereitete ihm größere Sorgen. Die Sicherheit der Anlage war Ares so wichtig, dass sie bereit waren, große Löcher in die Wände zu sprengen, um ein paar Shadowrunner aufzuhalten. Hier war dem Konzern die Sicherheit wichtiger als die Unversehrtheit der Anlage, und das machte die Leute unberechenbar. Und unberechenbare Leute waren in einer Schießerei besonders gefährlich.

Hardpoint schnalzte missbilligend mit der Zunge und schüttelte den Kopf, dann gab er ein paar neue mentale Befehle. Der beste Weg, um Feuer zu bekämpfen ...

Coydog war sich immer noch nicht sicher, wie alles so schnell so schief gehen konnte. In der einen Sekunde hatte Gentry noch getan, was auch immer er in der Matrix tat, und in der nächsten war die Hölle losgebrochen. Überall heulten Sirenen, blitzende Warnleuchten färbten das Gebäude rot, und Hardpoint und Sledge trieben sie nach oben, einen halben Atemzug vor den anstürmenden Sicherheitstruppen.

Die Gruppe rannte über das Dach auf das nächstgelegene Gebäude zu, um hinüberzuspringen. Das Ares-Sicherheitsteam stürmte hinter ihnen die Treppe herauf, ungefähr auf die halbe Stärke reduziert, einige der Überlebenden in von Sledges Granaten zerkratzter und angekorkelter Panzerung. Der Troll überragte die anderen um Kopf und Schultern. Die schlanke, blasse Frau im dunklen Anzug streckte den Arm in ihre Richtung aus, und alle hoben ihre Waffen. Rote Laserstrahlen blitzten unter den Läufen ihrer Sturmgewehre. Sie feuerten wild drauflos.

Gentry sprang gewandt über die Lücke zwischen den Gebäuden und schoss mit seiner großen Colt-Automatikkpistole blind nach hinten. Sledge sprintete cyberschnell über ein Lüftungsröhr, dann wirbelte er herum und feuerte ein zweites Magazin aus seinem AK ab. Coydog steckte sorgfältig ihre Browning ins Holster und sprang geschmeidig wie ein Reh über die Lücke. Hardpoint blieb stehen, wo er war, ließ seine stummelige kleine Ingram an der Seite herunterhängen und hob nur grinsend die Arme. Seine Verstärkung war eingetroffen.

Ein Hagel von Granaten fiel auf das Dach, eine nach der anderen abgefeuert von einem Trio kleiner hubschrauberartiger Drohnen, die dicht über ihren Köpfen herangeschwebt kamen. Coydog erkannte Hardpoints MCT-Nissan Roto-Drohnen eine Sekunde, bevor die Runner von dichtem Rauch verborgen wurden und eine frische Welle von Explosionen das Sicherheitsteam zerstreute. Der Zwerg lachte gackernd, als er losrannte, um sich auf dem Dach des Nachbargebäudes zu ihnen zu gesellen. Sledges AK feuerte und feuerte, und schon bald stimmten die Automatikwaffen von Hardpoints Roto-Drohnen ein. Coydog duckte sich, als eine der kleinen KnowSpheres vorbeiflog, um das Feuergefecht aufzuzeichnen, während die größeren Drohnen Schüsse mit dem Ares-Team austauschten. Dank der dahintreibenden Wolken aus Infrarotrauch und des Schutzes von Coydogs Geist hatten die Sicherheitsleute Schwierigkeiten, die Runner mit ihren Ziellasern zu erfassen, aber ihr bester Schutz waren die Mobilität und Panzerung der Drohnen.

Sie hörte Sledges AK eine lange Salve stottern und sah, wie der Ares-Troll wankte, aber nicht fiel. Aus den Augenwinkeln bekam sie mit, wie Gentry der Tür zum Treppenhaus, die sie aus dem Kugelhagel herausbringen sollte, einen Tritt verpasste, aber sonst sah sie nur Rauch und Mündungsblitze, vorbeiziehende Drohnen und schwarz gekleidete Sicherheitstruppen. Sie sandte einen einfachen Zauber aus, der einen Ares-Soldaten erschöpft stolpern und taumeln ließ. Aber er ging nicht zu Boden. Sie hörte Kojote über ihren Fehlschlag lachen und beschwor stirnrunzelnd eine frische Welle Mana herauf. Der schwarz gepanzerte Scherge drehte sich zu ihr um, bestimmt schrie er etwas in seinen Helm, aber dann schwankte er und kippte ohne viel Theater aufs Gesicht.

Coydog grinste und hatte schon eine selbstgefällige Bemerkung auf den Lippen, als die blasse Frau auf der anderen Seite die Arme hob. Ein widerliches bläuliches Leuchten breitete sich über dem Dach aus, als sie mit einer Stimme, die an Coydogs Seele kratzte, einen Singsang anstimmte. Die Elfe wechselte auf Astralsicht, um nachzusehen, was die andere Magierin vorhatte, und ihr Blut gefror. Der Geist, der gerade beschworen wurde, war entsetzlich, aber ebenso beunruhigend war die schwarze, leblose, auralose Masse von Drohnen, die aus dem Treppenhaus quoll.

„O Geist“, murmelte die Elfe, als die *Duelist*-Anthrodrohnen eine neue Angriffswelle über das Dach starteten. Ihre Mana-zauber konnten nichts gegen solche seelenlosen Automaten ausrichten. Sie blinzelte und zwang ihre Sicht zurück auf die materielle Ebene, dann zog sie ihre große Browning aus dem Holster, als könnte sie damit etwas ausrichten.

Sledge erschien wie aus dem Nichts, sein klotziges AK war nirgends zu sehen, er hatte ein blau glühendes Schwert in der einen Hand und die bockende, Tod und Verderben spuckende Masse einer Ares-Pistole in der anderen. Er rammte die vorderste Drohne einfach mit der Schulter, dann verlor Coydog ihn aus den Augen, als seine Cyberreaktionen seine Bewegungen verschwimmen ließen. Eine neue Welle von Rauchgranaten fiel aufs Dach, und alles, was sie noch von Sledge sehen konnte, waren die schwach leuchtende Klinge und das gelegentliche Mündungsfeuer eines präzisen Schusses. Aber auch ohne den Rauch hätte Coydog seine Bewegungen nicht klar erkennen können, so schnell bewegte sich der Ork. Einzelteile von *Duelist*-Drohnen kamen aus dem Rauch gepurzelt.

Aber die Ablenkung hatte gewirkt. Die Drohnen hatten ihren Job erledigt, und die Ares-Magierin ging wieder in Deckung, nachdem ihr Werk vollbracht war. Da waren ein Blitz viel zu hellem Lichtes und ein sanftes Dröhnen in der Luft. Kojote jaulte auf und bellte wütend in Coydogs Kopf, und als die Elfe aufschaute, sah sie einen riesigen Insektengeist, der ganz aus Mandibeln und unmöglich langen, gekrümmten Beinen zu bestehen schien. Sie spürte, wie Magensäure in ihrem Hals aufstieg.

Und das Schlimmste war, dass sie dank einer verschlossenen Tür und sieben Stockwerken bis nach unten nicht einmal weglaufen konnten.

Die Luft war voller Rauch, durchschnitten von den tanzenden und unmöglich geraden blutroten Strahlen der Laser. Überall um Gentry herum blitzten stroboskopische Lichter auf und zeigten ihm Standbilder von heftig kollidierenden Körpern, glänzenden Muskeln und blitzendem Chrom, in rasiermesserscharfem Kontrast zu abgewetztem schwarzem Leder. Tief im Bauch spürte er mehr, als dass er es hörte, das viel zu laute Stakkato-Wummern, das ihn bis ins Innerste erschütterte. Er ignorierte das alles und konzentrierte sich auf den AR-Feed, der von seiner Hightech-Hardware und den maßgefertigten Implantaten direkt in sein Hirn gespeist wurde.

Er musste die Tür aufbekommen. Das Team brauchte ihn, er musste wieder in die Matrix eintauchen und diese eine verdammte Tür öffnen, um ihrer aller Leben zu retten.

Gentry ignorierte die stotternden Blitze der Waffenmündungen, die Salve über Salve abfeuerten, ob es nun Hardpoints umherfliegende Drohnen waren oder die Ares Alphas der Konzernsoldaten. Er wischte die Flüche und angestregten Grunzer aus Sledges Richtung beiseite, der gerade im Alleingang ein halbes Dutzend speziell gefertigter Kampfdrohnen in ihre Einzelteile zerlegte. Er zuckte nicht zusammen, als die Sturmkanone des Trolls so dicht an ihm vorbeiballerte, dass seine Panzerjacke Kratzer abbekam, und er drehte sich auch nicht um, um in lähmendem Entsetzen den klauenbewehrten, zwitternden Alptraum anzustarren, der sich drohend über Coydog erhob.

Er deckte. Er war zwar ein recht guter Kämpfer, er hatte sogar ein paar kleinere Kampfmodifikationen, aber noch mehr – mehr

als alles andere – war er ein Decker. Sein Verstand durchlief Programm um Programm, Subroutine um Subroutine, dachte über Sicherheitsprotokolle und Abriegelungsprozeduren nach, dachte an alles, was der Gebäudecomputer ihm entgegenwerfen konnte, denn er musste ihm zuvorkommen, ihn kontern. Mit Elektronik kannte er sich aus, vorwärts und rückwärts, in allen Variationen und Spielarten, und alles, was er zu tun hatte, alles, was er auf der Welt in diesem einen Moment tun musste, war, dieses Magschloss und das Sicherheitssystem, das dahintersteckte, zu überwinden. Sein Renraku-Hackpack schrie gequält in seinem Hinterkopf auf und lief heiß, als Backupsysteme heruntergefahren wurden und auf die Rechenleistung der Sekundärprozessoren zugegriffen wurde. Kugeln flogen ihm um den Kopf und ließen neben ihm Farbe von der Wand platzen, und Gentry richtete nur verärgert die Waffe nach hinten und erwiderte das Feuer, ohne hinzusehen.

Ein Pop-Up-Fenster von vielen, alle jongliert von Gentrys Headware-Coprozessoren und seiner Hightech-Smartbrille, zeigte ihm über die Smartlink-Kamera seiner Waffe, was er nicht mit eigenen Augen sehen konnte. Hardpoint wechselte zwischen rasanten Flugmanövern und wildem Johlen, als seine Roto-Drohnen auf den anrückenden Ares-Troll feuerten und gleichzeitig den Schüssen der Sturmkanone auswichen. Sledge zerhackte die letzte Anthrodrohne und feuerte auf das Wrack, um sein albernes Fantasyschwert freizubekommen, dann taumelte er, als eine feindliche Salve seine Panzerweste traf.

Der furchterregende Geist dräute über ihnen, bereit, zuzuschlagen. Coydog hob die Hände und sang etwas in einer Sprache, die Gentry nicht kannte.

„Es tut mir leid.“ Gentrys Ohrstöpsel fingen die Stimme der Elfe vor der chaotischen Hintergrundkakophonie auf, als sie sich flüsternd bei der leeren Luft entschuldigte.

Es gab einen Donnerschlag und einen Blitz von zauberhellem Licht. Der feindliche Insektengeist, angegriffen auf einer Ebene von Coydog und auf der anderen von ihrem Geist, kreischte gequält auf und fiel in Stücke. Ein Wirbelwind hing für eine halbe Sekunde in der Luft, aufgespießt von der Klaue des kurzlebigen Insekts, bevor auch er verschwand.

Im gleichen Moment erteilte Gentry dem Schloss 37 verschiedene Öffnungs- und Entriegelungsbefehle, und einer drang schließlich durch. Coydog taumelte und fiel, elfenschlank und elfenzart, nachdem sie alles gegeben hatte, um den Geist ins Nichts zu blasen. Sledge, zu gleichen Teilen von Blut und Öl bedeckt, bückte sich, um sie aufzuheben, und – nachdem er ihre fallengelassene Pistole in Gentrys Richtung gekickt hatte – trug sie in Richtung Fluchtweg.

Hardpoints FlySpy flog durch Gentrys frisch geöffnete Tür voran; Routen und Gebäudepläne scrollten durch das Team-Netzwerk. Endlich hatten sie ihren Fluchtweg.

„Direkt runter, der Bulldog wartet vorne“, schrie der Zwerg und zeigte ihnen den hochgereckten Daumen. Seine einzige verbliebene KnowSphere – die andere war Opfer einer verirrten Kugel geworden – schwebte über seinem Kopf, als er die Treppe hinunterannte. Sledge, mit Coydog über der Schulter, kam als Nächster. Er drängte sich grob an Gentry vorbei, aber – nur für einen Sekundenbruchteil, dort im Türrahmen – nickte ihm anerkennend zu.

Gentry deckte die Flucht mit seinem Colt in einer Hand und Coydogs Browning in der anderen, während die verbliebenen Roto-Drohnen sich verteilten und weit um das Dach herumflogen, immer noch feuernd, um die Aufmerksamkeit des Sicherheitsteams abzulenken. Eine neue Welle von Rauchgranaten machte den Sprung über die Gebäudelücke gefährlich, und Gentry wusste, sie würden es schaffen, bevor die Ares-Truppen sie einholten.

Er hatte die Daten. Hardpoint hatte die Aufzeichnungen. Keiner von ihnen war tot. Johnson würde seinen Profit bekommen, irgendwie. Es war eine ganz normale Nacht, ein ganz normaler Auftrag, aber definitiv mehr als nur ein ganz normaler Run.

