

SHADOWRUN

SCHATTENHELDEN



Pegasus Press

QUELLENBAND

SCHATTENHELDEN



Pegasus Press



INHALT

INHALT	2	Das weitere Spektrum	39	Verkehr	82
IMPRESSUM	3	Spinrad Global	39	Touristenfallen	82
JACKPOINT	4	Technochtitlán	40	Die Schmelztiegel	89
EINLEITUNG	5	Infizierte Streiter für das Gute	41	Pretoria, Johannesburg,	
VON FREUNDEN UND FEINDEN	6	Asamando	41	Ekurhuleni, West Rand	89
LICHT IM DUNKEL	10	Die Symbiontenliga	41	Verkehr	89
Robin Hoods Erben	10	Chicago	44	Touristenfallen	93
Die, die vor uns kamen	10	Long Pig Farms	44	Unter der Oberfläche	100
Ein Bund von Rebellen,	12	Der Lohn der Gerechten	46	Verkehr	101
Revolutionären und Ruinierten	12	Kleingeld und Moral	46	Touristenfallen	102
Hooding heute	15	Nicht alles, was glänzt	47	Die Wildnis	194
Neo-Anarchisten und	15	Im Irrenhaus herrschen die Patienten	48	Das arkane Afrika	107
Konzerngegner	15	Eine globale Verschwörung ...	49	Die Konzerne	108
Das Anarchistische	15	des Guten! (hauptsächlich)	49	Die Politik	112
Schwarze Kreuz	16	Draco Foundation: Big Ds	50	Die Sicherheit	114
Der Anarchistische Schwarze	16	Stiftung für Weltverbesserung	50	Die Unterwelt	115
Halbmond	16	Globale Initiativen der		Alle Farben des tödlichen	
Schwarzer Stern	17	Draco Foundation	51	Regenbogens	117
Overreach	17	Vermittlung am Kilimandscharo	51	Bewegungseinschränkungen	118
Attack!	17	Operation Phönix	52	Spielinformationen	119
Equity	18	Yellowstone-Observation	52	Kaufen einer gefälschten SIN	119
Minderheitsaktivisten	18	Lebensmittelhilfe für Asamando	52	GOLDGRÄBER	120
Ghulbefreiungsliga	18	Arleesh: unsere neue	52	BÜRGER VON JACARANDA	124
Die Steinmetzgilde	19	Drachen-Schutzherrin?	52	Aikshe	124
Söhne Saurons	20	Shadowcaster: für die	53	Hashtu Ojimbwe	126
Mutter Erde	21	Informationsfreiheit	53	Saru Owemawai	128
SURGE/Protect	21	New Underground Railroad: Nichts	55	Kurt Koenig	129
Polas	22	ist so stetig wie der Wandel	55	Wolfgang Schmidt/der Fuchs	130
Umweltaktivisten	22	Warren's Waveriders:	56	Lincoln Thomas Astermore IV.	132
TerraFirst!	22	freundliche Freibeuter	56	Leeka Montclair	133
Save Our Seas	23	Zuerst braucht es einen Job	58	Garik „Heavy“ Breckworth	134
Klabauterbund	23	Gestatten: Ms Smith	59	Hesham „Ache“ Kurgtorek	135
Nationale und lokale Revolutionäre	23	Ein Hilferuf	63	Netzwerk der roten Schuhe	137
Weltverbesserer, Bürgerwehren,	25	Fides, Spes et Caritas	64	Oz	137
Antifas	25	Bogotá	65	Cougar	138
Shadowrunner und Hooder:	25	Boston	67	Full Throttle	139
wie füreinander gemacht	25	GeMiTo	67	Reaper	141
PACKEN WIR'S AN	28	Philippinen	68	Bianca	142
Macht ist alles	33	Hooding-Runs für den	68	Lifer	143
Schwarzer Stern	34	anspruchsvollen Spielleiter	68	Regeln	144
Atlanta	34	PRETORIA, HURRA!	72	Gern gesehen (Vorteil)	144
Bali	35	Der Pretoria-Witwatersrand-	72	Schwere Querschnittslähmung	
Boston	35	Vaal-Metroplex	72	(Nachteil)	145
Detroit	36	Kultureller Überblick	72	Guanyin (Schutzgeist)	145
Dubai	37	Geschichte	74	TIPPS FÜR SCHATTENHELDEN	146
Havanna	37	Die Gegenwart	76	Die hohe Kunst des Hoodings	146
Mumbai	38	Die Wohlhabenden	76	Gutes tun	147
Oslo	39	Tshwane und Kongwini	76	Exponiertheit	147
		Verkehr	77	Bullen sind auch Menschen	148
		Touristenfallen	78	Gute Taten	149
		Die Armen	81	Achtung Nachbarschaft	151
		Emfuleni, Lesedi, Midvaal, Mogale,			
		Randfontein, Westonaria	81		

Werdet bessere Metamenschen	154	Aufrührer	166	HOODING IN DER ADL	172
Das Leben als Hooder	154	Erst schießen, dann nicht fragen	166	Hüter der Hoffnung	172
Allein ist es gefährlich	154	Hochauflösend	166	Für eine bessere ADL	173
Selbsthilfe zur Hilfe	155	Instinktives Hacking	167	Brennpunkt-Update	174
Ein guter Anfang	155	Prototypenteile	167	Dortmund-Nordstadt	174
Gute Leute	156	Spezialmodifikationen	167	Infrastruktur	175
Was Hooding ist und was nicht, oder		Virtuellkinetischer Blitz	167	Detektivarbeit	176
„warum Old Crow falsch liegt“	158	Neue Meistervorteile	167	Critter, Geister, Ungeheuer	176
Gute Entscheidungen	160	Elementare Einstimmung	167	Recklinghausen	176
Fazit	161	Resonante Diskordanz	168	Strippenzieher-Update	178
		Neue Nachteile	168	Policlubs	178
		Pech im Leben	168	Gewerkschaften	178
		Tote SIN	168	Schockwellenreiter	178
DIE ERSCHAFFUNG EINES HOODERS	162	Neue Lebensmodule	168	Mothers of Metahumans ADL	179
Wer nicht krieg, was er will, sollte nehmen, was er braucht	162	Nationalitäten	168	Weitere Policlubs	179
Neue Ausrüstung	162	Azanische Konföderation	168	Anarchisten	180
Neue Panzerungsmodifikationen	162	Entwicklungsjahre	169	Anarchistisches	
Grey Mana-Tattoos	162	Armes Kind	169	Schwarzes Kreuz	180
Neues Toxin	163	Pastorenkind	169	Anarchistischer	
Manafäule	163	Stammeskind	170	Schwarzer Halbmond	180
Neue Cyberware-Kategorie	164	Tiefgläubig	170	Allianz Anarchistischer Länder	180
Greyware	164	Von Hoodern aufgezogen	170	White Collar Crime – die Kirchen	181
Neue Zauber	164	Weiterführende Bildung	170	Beratungsstellen	181
Neue Manipulationszauber	164	Abgebrochenes Priesterseminar	170	Anlauf- und Versorgungsstellen	182
Astrale Störung	165	Priesterseminar	170	Mobile Beratung	182
Astrales Störfeld	165	Psychotherapeut	170	Die Aquinaten	182
Neue Adeptenkräfte	165	Das wahre Leben	170		
Innere Reinheit	165	Reingelegt	170	HOODER-RUNS	184
Mystische Fähigkeit	166	Tot	170	Wir bauen uns einen Hooder-Run	184
Neue Vor- und Nachteile	166	Neue Einsatzmöglichkeiten für Karma und Straßenruf	171		
Neue Vorteile	166				

IMPRESSUM

Texte: Scott Bieniek, Brooke Chang, Kevin Czarnecki, Patrick Goodman, O.C. Presley, R.J. Thomas, Scott Schletz, Thomas Willoughby, Russell Zimmerman

Art Direction: Brent Evans, James Mosingo

Coverbild: Victor Moreno

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Ikongrafie: Nigel Sade

Illustrationen: Andreas "AAS" Schroth, Bruno Balixa, Álvaro Calvo Escudero, Gareth Keenan, Daniel Martin, Victor Moreno, Takashi Tan, Eric Williams, Felix Mertikat

Chefredaktion: Jason M. Hardy

Lektorat und Testspiele: Adam "Adzling" Aronson, Chuck Burhanna, Rob "Bamce" Cooney, Raymond Croteau, John "Ryouichi" Crowley, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Francis Jose, David Dashifen Kees, Jeremy Weyand

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Redaktion der deutschen Zusatztexte: Sascha Morlok

Deutsche Texte: Philipp Frey, David Grade, Sascha Morlok, Christian Paschke, Niklas Stratmann

Übersetzung: Manuel Krainer, Nadja Sommerfeld

Deutsches Lektorat: Benjamin Plaga

Deutsches Layout: Tobias Hamelmann

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.



ISBN 978-3-95789-228-7

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN5.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press



JACKPOINT

VERBINDE MIT JACKPOINT-VPN ...

... IDENTITÄT VERSCHLEIERT
... VERSCHLÜSSELUNG GENERIERT
... VERBUNDEN MIT ONION-ROUTER

>>>LOGIN: XXXXXXXXXXXXXXXX

>>>PASSWORT EINGEBEN: XXXXXXXXXXXXXXXX

... BIOMETRISCHER SCAN BESTÄTIGT

VERBINDUNG HERGESTELLT. NUTZE SIE.

„LETZTLICH KÄMPFE ICH FÜR JENE, DIE NICHT FÜR SICH SELBST KÄMPFEN KÖNNEN. WENN MICH DAS ZUR GESETZLOSEN MACHT, DANN SEI ES SO.“ – ANGELA PARKHURST

JACKPOINT-STATISTIK

Interaktionsfrequenz: +20 %
Beiträge pro Stunde: +3 %
Heutige Content-Qualität
(Signal:Rauschen): 3:2
103 User im Netzwerk aktiv

NEWS-TICKER

- Z-0 GB bezeichnet Berichte über kistenweise verschwundene beglaubigte Credsticks als „übertrieben“.

DEIN JACKPOINT

- Du hast **18 neue** private Nachrichten.
- Du hast **8 neue Antworten** auf deine JackPoint-Einträge.
- Ein Mann namens Danny hat angerufen und fragt, ob Du gerne „Nummer Elf“ sein würdest.

ENGSTER FREUNDESKREIS

Sieben Mitglieder sind online und in deiner Gegend.

Deine Reputation:

772 (69% positiv)

Zeit:

14. April 2080, 18:33

WILLKOMMEN ZURÜCK IM JACKPOINT, OMAE:

Deine letzte Verbindung wurde vor 20 Stunden, 20 Minuten und 40 Sekunden getrennt.

AKTUELLE HINWEISE

- Wir alle wissen, dass Clockwork bei diesem Thema extrem unleidig werden wird. Macht euch bereit. – [Glitch](#)

NEUE DATEIEN

- Die Matrix: [Wie der Wilde Westen](#), nur komplett ohne Sheriff und mit schnelleren Pistoleros. [[Letaler Code](#)]
- Ihr [wollt Meer, Küste, wilde Abenteuer](#), Infrastruktur, Piratenfeeling, Rotlichtmilieu und [frischen Fisch](#)? [Kommt nach Hamburg](#). Bis auf den Fisch können wir alles bieten. [[Datapuls: Hamburg](#)]

TOP-NEWS

- UCAS-Handelsministerin Sharon Patel bezeichnet die Diskussionen über einen [Umzug von Ares](#) als „reines Säbelrasseln“. [[Link](#)]
- Die [azanische Regierung](#) lässt verlauten, dass die Quarantäne im Bezirk Randfontein [keine Gefahr für angrenzende Gebiete](#) darstellt. [[Link](#)]
- Im Zoologischen Garten Fort Lewis soll eine spinnenartige Kreatur „ungeklärten evolutionären Ursprungs“ gezeigt werden. [[Link](#)]

SCHATTENHELDEN

BLEIBEN SIE DRAN:

- Tipps für Schattenhelden
- Hooding in der ADL
- Die Erschaffung eines Hooders
- Pretoria

BEITRÄGE/DATEIEN MIT TAG „SCHATTENHELDEN“

- Licht im Dunkel
- Von Freunden und Feinden
- Bürger von Jacaranda

EINLEITUNG

Manche Shadowrunner werden euch sagen, dass es so etwas wie Gut und Böse in den Schatten nicht gibt. Dass es nur Leben oder Tod gibt, und dass alles, was man tut, um in ersterer Kategorie zu bleiben, vollkommen in Ordnung ist.

In diesem Buch geht es nicht um sie.

In diesem Buch geht es um die Runner, die ihren Blick über die verkommene Sechste Welt und all den Drek in ihr schweifen lassen und sagen: „So muss es nicht bleiben.“ Vermutlich werden sie niemals die ganze Welt verändern – dazu sind ihre Gegner zu reich und zu mächtig. Aber sie werden verdammt noch mal einen Teil dessen reparieren, was zerstört wurde, sie werden einige Übel aus der Welt schaffen, und sie werden das Leben einiger Menschen zum Positiven verändern.

Da sie in die Fußstapfen des legendären Banditen Robin Hood treten, der von den Reichen nahm und den Armen gab, werden diese Runner als Hooder bezeichnet. Die Gründe, aus denen sie tun, was sie tun, die Ziele, denen sie sich verschreiben, und die Taktiken, die sie anwenden, reichen, um ein ganzes Buch zu füllen – das Buch, das Sie gerade lesen. Vielleicht säubern diese Runner eine Nachbarschaft, in der die Megakons toxische Schlacke abgeladen haben. Vielleicht machen sie Jagd auf Raubtiere oder jene, die die Wehrlosen ausbeuten. Oder vielleicht versuchen sie einfach nur, einen Teil der Ressourcen auf der Welt umzuverteilen und denen zukommen zu lassen, die es wirklich brauchen. Aber wie auch immer die Dinge liegen: Sie stellen ihre Fähigkeiten in den Dienst einer Sache, die größer ist als sie selbst.

Wir beginnen unsere Betrachtung mit **Licht im Dunkel**, einem grundlegenden Überblick darüber, wer versucht, aus den Schatten heraus Gutes zu tun und wie die dahinter liegenden Motivationen aussehen. **Packen wir's an** liefert Informationen über die Aufträge, die solche Hooder erledigen, und verrät, wie man an sie herankommt. **Pretoria, hurra!** ist eine Tour durch einen der besten Orte für Hooding weltweit: den Pretoria-Witwatersrand-Vaal-Metropolis in Azanien, von den Einheimischen auch Paydubfau genannt. In diesem Sprawl kommt es zur direkten Konfrontation zwischen Arm und Reich – und der Kampf hat gerade erst begonnen. **Bürger von Jacaranda** wirft einen Blick auf einige der Bewohner von Paydubfau sowie ein erwähnenswertes Hooder-Team. **Tipps für Schattenhelden** konzentriert sich auf Techniken und Ideen, die Runnern auf einem Hooding-Job nützlich sein können, und **Die Erschaffung eines Hooders** gibt Ihnen die Werkzeuge und Regeln an die Hand, die Hooder brauchen, um ihre Aufträge zu erledigen.

Mit diesen Informationen gewappnet sollten Ihre Runner bereit sein, auszuziehen und Gutes zu tun. Aber vergessen Sie nicht: Das Schatten-geschäft ist trotz allem ein schmutziges Geschäft, und früher oder später findet sich jeder Runner in Situationen wieder, in der normale Konzerndrohnen blass werden würden. Vielleicht kann man sich als Runner niemals mit vollständig reinem Gewissen als „gut“ bezeichnen – aber wenn man sich einmal der Gerechtigkeit verschrieben hat, dann weiß man immerhin, dass man zu den Schattenhelden gehört.

Zeit für ein
**NEIL
BIER+E**





VON FREUNDEN UND FEINDEN

Wheezer besah sich die Lage flüchtig und schüttelte dann einfach nur den Kopf. „Diese dummen Fragger versuchen einfach nur, mich anzupissen“, sagte er und stieg von seiner Scorpion. Er wies mit der Hand in Richtung der Schlägerei vor ihnen und sagte: „Neckless, du übernimmst die rechts; Deep Dish, du kümmerst dich um die linke Seite.“ Wheezer ließ seine Halswirbel knacken und machte sich bereit. „Nukem gehört mir. Vielleicht können wir der Sache ein Ende setzen, bevor sie eintrifft.“

Deep Dish grunzte ein „Si, jefe“, Neckless nickte schlicht. Wheezer ging gemeinsam mit seinen Kameraden zum Angriff über. Sein Ziel war eine bleichhäutige Trollin, die sich selbst Nukem nannte. Soweit der groß gewachsene Troll es beurteilen konnte, leitete der Spitzname sich von ihrem äußerst reizbaren Temperament ab. Sie war kleiner als er, allerdings nur um etwa eine Hornesbreite. Was ihre Entschlossenheit und Unnachgiebigkeit anging, stand sie ihm in nichts nach – und sie hatte es auf seinen Job abgesehen. Das würde er unter keinen Umständen zulassen.

Sie hatte ihm den Rücken zugewandt und prügelte sich gerade mit einem der Idioten, die versucht hatten, mit Gewalt auf seinen Turf vorzustoßen. Sie hatten ein gutes Dutzend Schau-fensterscheiben eingeschlagen, ein paar Zivilisten waren verletzt worden. Normalerweise wäre ihm das egal gewesen, aber die Schlägerei war von seinem Turf auch in den von Thunder übergeschwappt, und Ärger mit Thunder war das letzte, was er wollte. Mit einer Geschwindigkeit, die nicht recht zu seiner massigen Gestalt zu passen schien, packte er mit der einen Hand den Kragen von Nukems Jacke und mit der anderen ihren Gürtel. Noch im Schwung derselben Bewegung wirbelte er sie herum und donnerte sie in eine Stahlbeton-Wand.

Das bremste sie aus. Wheezer nahm sich eine Sekunde Zeit, um zu überprüfen, wie es Deep Dish und Neckless ging. Sie waren in der Unterzahl, aber sie waren große Jungs. Die beiden würden die Stellung halten, bis er mit seinem Problemkind fertig war. Nukem war noch immer etwas benommen, und er ließ ihr keine Chance, sich zu erholen. Er wirbelte sie herum, sodass sie ihn ansehen musste, packte den Kragen ihres T-Shirts mit seiner gewaltigen Faust und hämmerte sie ein weiteres Mal gegen

die Wand. Er zog sie nach oben bis auf seine Augenhöhe und beugte sich ganz nah zu ihr, um sicherzugehen, dass sie ihn auch hören konnte. „Ich hab's dir echt leicht gemacht, Kleine“, zischte er. „Geh rein, erteile diesen Fraggern eine Lektion und komm zurück. Welchen Teil davon hast du nicht kapiert?“

Nukem grinste ihn spöttisch an. „Warum bist du so angepisst?“, spie sie ihm entgegen. „Ich mache nur, was du gesagt hast – bringe ihnen bei, dass sie sich von unserem Turf fernhalten sollen!“

Er zog sie noch dichter zu sich heran. „Ich habe gesagt, dass daraus keine ausgedehnte Schlägerei werden soll, du Ignorante Schlampel!“ Er sah sich um. „Wonach siehst du hier für dich aus?“ Er ließ ihr keine Zeit zum Antworten. „Was war das Letzte, was ich zu dir gesagt habe, bevor ich dich losgeschickt habe?“

„Geht nicht in Thunders Turf“, erwiderte sie trotzig.

„Und wo zur Hölle glaubst du, dass wir gerade sind?“

Ein bockiger Ausdruck huschte über ihr Gesicht. „Thunders Turf.“

Wie um ihre Worte zu unterstreichen zuckte links von Wheezer ein heller Lichtblitz auf, während direkt neben ihm ein Donnerschlag grollte. Beide Trolle pressten sich die Hände auf die Ohren, und Nukem klatschte dabei wie ein nasser Sack auf den Boden. Wheezer versuchte, das Klingeln in seinen Ohren abzuschütteln, während er Nukem am Kragen packte und in Richtung der Stelle zerrte, wo Thunder stand.

Neben ihr stand Deep Dish, ein Mensch zwar, aber gebaut wie ein Ork. Mit seiner einen muskulösen Hand hatte er einen abtrünnigen Vaquero am Kragen gepackt, mit der anderen einen der fremden Ganger. Wie so gut wie alle anderen auch schüttelte er den Kopf und versuchte, seine Ohren wieder funktions-tüchtig zu bekommen. Wenn man sich ansah, wie der direkt hinter ihm liegende Ork zugerichtet war – die Brandspuren auf seiner Gangjacke mit dem nicht vertrauten Abzeichen kokelten noch –, dann hatte die menschliche Zauberin Deep Dish soeben davor bewahrt, abgestochen zu werden.

„Gracias“, presste er zwischen zusammengeknabberten Zähnen hervor. Dann schlug er mit nahezu vollkommener Mühelosig-





VON PATRICK GOODMAN

keit die Köpfe der beiden Ganger zusammen und ließ sie auf die Straße fallen.

Wheezer und Thunder lieferten sich ein einige Momente lang währendes Starduell. Sie hatten nie sonderlich viel Sympathie füreinander übrig gehabt, aber innerhalb der letzten paar Monate war es ihnen gelungen, zu einer Art Übereinkunft zu kommen. Er wandte sich von ihr ab und verschaffte sich einen Überblick über das Ausmaß der Verwüstung – sowohl Material als auch Metamenschen waren ordentlich in Mitleidsenschaft gezogen worden. Er schüttelte den Kopf und winkte Neckless heran. Als dieser ihn erreicht hatte, sagte er: „Zieh Nukem und ihrer Crew die Jacken aus. Sie gehören nicht mehr zu uns.“

Seine Offiziere machten sich an die Arbeit. Thunder seufzte, warf ihm einen giftigen Blick zu und ging dann wortlos davon, um sich ein Bild von der Zerstörung zu machen. Der Großteil der Ganger schien noch am Leben zu sein, also blickte Wheezer zu ihnen herab. „Falls ihr das noch nicht von selbst kapiert habt“, sagte er, „ein Blitzstrahl tut verdammt weh. Fragt mal euren Chummer da drüben.“ Er deutete auf den Ork mit der versengten Jacke. „Wenn Thunder euch noch einmal in ihrem Revier erwischt, dann werdet ihr das auf die richtig harte Tour lernen.“ Er hielt inne und atmete kurz ein, bevor er fortfuhr. „Wenn ich euch – egal wen von euch – noch mal in meinem Revier erwische, dann werdet ihr euch nach dem Blitzstrahl sehnen. Ihr habt zwanzig Minuten, um euch aus diesem Turf zu verpissen. Deep Dish, Neckless, passt auf, dass sie keinen Scheiß machen.“ Er wandte sich um, ohne ihre Antwort abzuwarten, und stapfte davon, um nach Thunder zu suchen.

Er fand sie in den Überresten einer kleinen Bodega, wo sie neben zwei kleinen Mädchen kniete. Eines von ihnen hatte eine unschöne Schnittwunde im Gesicht, vermutlich von den zersplitterten Fensterscheiben. Die Gitterstäbe, die die Fenster geschützt hatten, lagen zerstört inmitten der Glasscherben und verwüsteten Regale auf dem Boden. Ohne sich zu ihm umzuwenden, sagte Thunder mit leiser Stimme: „Das hier ist alles, was sie hatten, Wheezer.“

Sie legte ihre Hand auf das Gesicht des Mädchens, und ein silberner Schein umhüllte ihre Finger, während sich die Wunde schloss.

Wheezer erschauerte ein wenig. Magie sorgte immer dafür, dass er sich irgendwie unwohl fühlte. „Und, Süße, was soll ich jetzt deiner Meinung nach tun? Die Mitleidstour zieht bei mir nicht.“

Einige Minuten lang erhielt er abgesehen von einem finsternen Starren und der diesem Blick innewohnenden Drohung keine Antwort. Schließlich hörte Thunders Hand auf zu leuchten. Sie flüsterte den beiden Mädchen etwas zu, woraufhin diese in den hinteren Teil des Ladens flitzten. Thunder wandte sich zu Wheezer um. „Wir hatten einen Deal, Wheezer“, sagte sie scharf. „Weißt du noch?“

Der Troll nickte. „Ich erinnere mich“, sagte er. „Und deswegen haben wir aufgeräumt mit ...“

„Das hier ist deine Schuld!“, schrie sie und machte eine Geste in Richtung eines Teils der willkürlichen Zerstörung, die sie umgab. „Mindestens ein Dutzend zerstörte Autos, mehr kaputte Fensterscheiben, als ich im Moment zählen möchte, und ich habe keine Ahnung, wie viele Leute verletzt wurden!“

Wheezer warf ihr seinerseits einen wütenden Blick zu. „Das ist Schwachsinn, Mädel, und das weißt du auch“, spie er. „Meine Crew hat den Befehl, sich von deinem Viertel fernzuhalten. Ich bin nur gekommen, um hinter ihnen aufzuräumen!“

„Dann mach dich an die Arbeit! Räum hinter ihnen auf!“ Er setzte zu einer Erwiderung an, aber es wollten sich keine Worte aus seiner Kehle lösen. Mit dieser Antwort hatte er nicht gerechnet. Thunder fuhr fort, bevor er die Chance hatte, sich wieder zu fangen. „Dachte ich mir“, sagte sie. „Für einen Moment hatte ich vergessen, dass dir das alles eigentlich scheißegal ist. Verpiss dich verdammt noch mal aus meinem Viertel.“ Sie wirbelte auf dem Absatz herum und marschierte davon.

Er sah ihr noch einige Sekunden lang hinterher, unsicher, ob sein Zorn über die momentane Lage eher Thunder oder Nukem gelten sollte. Als er sich schließlich umwandte und sich zu seinem Motorrad zurückschleppte, hatte er die Antwort auf diese



Frage immer noch nicht gefunden. Neckless und Deep Dish waren fort, ebenso wie die Eindringlinge und die Ausgestoßenen. War vermutlich besser so, denn wahrscheinlich hätte er sie in diesem Moment alle einfach auf Sicht abgeknallt. Er stieg auf seine Scorpion, startete sie und fuhr mit aufheulemdem Motor davon.

Eine halbe Stunde später fiel ihm auf, dass er sich mittlerweile in der Nähe des alten Campus' des San Jacinto College befand. Er schüttelte den Kopf. Das Mädchen hatte ihn mehr getroffen, als er sich eingestehen wollte. Sie hatte sich geirrt. Ihm war nicht alles scheißegal. Oder besser gesagt nicht jeder. Und er war nur noch wenige Blocks entfernt. Er war schon seit Jahren nicht mehr hier gewesen, aber er wusste, dass Ma und die Mädchen noch immer in derselben Wohnung wie früher wohnten, in die sie gezogen waren, nachdem er von zu Hause ausgezogen war. Alle paar Wochen schickte er ihnen Geld, und Ma nahm es immer an.

Ohne es wirklich bewusst zu wollen, lenkte er sein Bike in die entsprechende Richtung. Sekunden später kam er vor dem sechsstöckigen Mietshaus zum Stehen. Er war bisher nur ein einziges Mal hier gewesen, und er wusste noch, dass sie im Erdgeschoss wohnte. Er war dankbar dafür – er war groß für einen Troll und brachte eine halbe Tonne auf die Waage, und er hatte ernsthafte Zweifel, dass die Treppen in diesem Gebäude sein Gewicht aushalten würden.

Er saß ein paar Minuten so da, starrte die Tür an und konnte sich nicht entscheiden, ob er hineingehen sollte oder nicht. Du bist jetzt schon so weit gekommen, du Vollidiot, dachte er. Jetzt kannst du genauso gut auch reingehen und Thunder beweisen, dass sie unrecht hatte.

Er drückte sich durch die Haustür und bewegte sich – gebückt, damit seine Hörner die Decke nicht aufrissen – bis ans Ende des Flurs. Er klopfte leise an der Tür. Wenige Augenblicke später öffnete ihm eine Menschenfrau mit terrakottafarbener Haut und langsam ergrauendem Haar. Sie starrte zu ihm nach oben, und eine Mischung aus Sorge und Überraschung malte sich in ihre Züge. „Hi, Ma“, sagte er.

Sie starrte ihn noch einen Moment länger an, dann trat sie beiseite. „Hallo, mein Liebling“, erwiderte sie. „Komm rein.“ Er nickte und zwängte sich mühevoll durch die Tür. Ma schloss sie hinter ihm wieder. „Was ist mit deiner Stimme los, mein Sohn? Bist du krank?“

Er ließ sich im Wohnzimmer auf dem Boden nieder und schüttelte den Kopf. „Zusammenstoß mit dem Star“, antwortete er nur.

Sie nahm auf dem Sofa Platz. „Das hätte ich mir eigentlich denken können“, sagte sie unter einem Seufzen. „Es sind jetzt fast neun Jahre vergangen, Darren. Warum kommst du gerade jetzt hierher?“

Weil ein dürres kleines Norm-Mädchen mir zu nahe gegangen ist, dachte er. Laut sagte er: „Ist es wirklich schon so lange her?“

Sie nickte. „Sara und Eliza sind vor Kurzem sechzehn geworden.“

Er nickte ebenfalls. „Wollte mal sehen, wie es euch allen geht“, sagte er.

Sie nickte erneut. „Es geht schon wieder los, Darren“, sagte sie, „wir erzählen uns Dinge und nicken dazu. Hör auf damit. Warum bist du wirklich hier?“

Fast hätte Wheezer reflexartig erneut genickt, aber er hielt sich zurück. „Ehrlich, Ma“, beharrte er. „Ich habe mich einfach nur gefragt, wie ihr alle so zurechtkommt.“

„Aha“, erwiderte sie und deutete auf ihre Kehle. „Noch ein Zusammenstoß mit dem Star?“

Fast etwas verlegen rieb er sich den eigenen Hals. „So was in der Richtung.“

Sie seufzte. „Uns geht es gut, mein Sohn“, sagte sie schließlich. „Die Mädchen sind auf einer Ares-Berufsschule; sie sind wirklich schlau. Wenn sie sich gut anstellen, könnten sie die Konzernbürgerschaft bekommen.“ Sie sah zu ihm nach oben, blickte ihm direkt in die Augen – die meisten Leute machten sich niemals die Mühe, das zu tun.

„Gerade sind sie mit Freunden unterwegs“, fuhr sie fort. „Sie halten dich für tot. Ich denke, dabei sollten wir es belassen.“

Er atmete tief ein. „Ja, Ja, das ist vermutlich keine schlechte Idee“, antwortete er. „Wollte nur sichergehen, dass alles in Ordnung ist.“

Er erhob sich und bewegte sich in Richtung Tür. Als er gerade den Türknauf drehte, hörte er Mas Stimme. „Mein Sohn?“

Wheezer wandte sich um. „Ja, Ma?“

Sie zögerte einen Moment lang. „Du sorgst besser für uns, als dein Vater es jemals auch nur vorhatte“, sagte sie, „und ich will nicht, dass du mich für undankbar hältst. Das, was du uns gegeben hast, hat schon oft dafür gesorgt, dass wir nicht hungern mussten. Ich weiß nicht, ob ich dir je dafür gedankt habe.“ Sie hielt inne, offenbar unsicher, was sie als Nächstes sagen sollte. „Es ist nur ... sie haben die Chance, all dem hier zu entkommen“, sagte sie, mit ihren Händen eine vage Geste beschreibend. „Und ...“

„Ich verstehe, Ma. Ich bin nicht gerade ein gutes Vorbild.“

Sie lächelte, dann sagte sie: „Ich liebe dich, mein Sohn.“

Er erwiderte ihr Lächeln. „Ich weiß. Ich liebe dich auch.“ Und damit ging er nach draußen zu seinem Bike, startete die Maschine und machte sich mit donnerndem Motor auf den Rückweg zu seiner Bude.

Die Pistole dröhnte und stieg in seiner Hand hoch, während seine Scorpion unter ihm beschleunigte. Wheezer beobachtete, wie ein weiterer der feindlichen Ganger die Kontrolle über sein Bike verlor und mit vollem Karacho in eines der zahllosen Autos krachte, die entlang der Travis Road geparkt waren. Er schrie wie ein verängstigtes Kind auf einem Horrorfilm-Festival, bis der Aufprall ihn zum Schweigen brachte.

Über seine Schulter hinweg sah Wheezer zu dem Streifenwagen von Knight Errant, der sich ebenfalls eingemischt hatte, und dann nach oben zu dem gewaltigen roten Ares-Logo, das vom Turm des Konzerns an der Kreuzung von Travis und Polk seinen Schatten auf Downtown warf. Die Trollin, die ihn und seine Gang angeheuert hatte, hatte sich eine Ablenkung gewünscht, und jetzt, wo die Knights mitmischten, hatte sie eine bekommen. Und was für eine.

Wheezer hatte schon schlimmere Zeiten erlebt.

Eine Nachricht blinkte in einem seiner AROs auf. <Wir sind entkommen; danke für die Hilfe. Ihr könnt aufhören, für uns die Stellung zu halten.>

Wheezer schob seine Pistole zurück ins Holster, hob die Hand an seine Lippen und ließ einen langgezogenen, schrillen Ton erklingen – seine Stimmbänder waren vielleicht zu so gut wie nichts mehr zu gebrauchen, aber wenn er pff, dann konnte man ihn bis nach Galveston hören. Fast wie ein Mann lösten die Vaqueros sich aus dem Kampf und schossen in Richtung der Interstate davon, den Zuständigkeitsbereich der Knights hinter sich lassend.

Bevor er mehr als ein paar Blocks weit gekommen war, fiel ihm auf, dass er Gesellschaft hatte. Ein halbes Dutzend Bikes, Vikings und Scorpions, die Fahrer mehrere Orks und ein Troll, schlossen sich ihm an, als er in Richtung seines Hometurfs sauste. Bevor er reagieren konnte, hatten sie ihn schon eingekreist. Und dann sah er sie.

Nukem.

Sie fuhr mit ihrem Bike näher an ihn heran und hielt mühe-los mit, als er seinen Motor aufheulen ließ. Er schlängelte sich mit seiner Scorpion durch den Verkehr und versuchte, Abstand zu der Trollin zu gewinnen. Während er seine Aufmerksamkeit auf sein größtes Problem konzentrierte, verlor er den Rest ihrer Gruppe aus den Augen; ein kurzer Seitenblick offenbarte ihm ihr animalisches Lächeln, während sie ihre eigene Scorpion näher an seine heranschwang. „Oh, verfraggt“, spie er in den Fahrtwind. Sie trieb ihn vom Freeway herunter, und er war prompt darauf hereingefallen.

Er fand sich in einer leeren Seitenstraße wieder. Die zwei Schläger vor ihm kamen mit quietschenden Reifen zum Stehen und schnitten ihm den Weg ab. Na ja, wird nicht das erste Mal sein, dass du dir was abschürfst, dachte er. Ohne zu zögern riss er am Gas und legte seine Scorpion dann flach auf den Asphalt. Er nahm die Hände vom Lenker und ließ das Bike mit voller Geschwindigkeit in die feindlichen Ganger krachen, während er selbst noch ein schmerzhaftes Stück weiterschlitterte und dann zum Halt kam. Es gab einen Aufprall und das feuchte Geräusch, das entsteht, wenn ein Motorrad gegen einen menschlichen Körper donnert.

Als er sich wieder aufrichtete, konnte Wheezer erkennen, dass einer seiner Gegner am Boden lag und vermutlich auch nie wieder aufstehen würde. Der andere humpelte stark, während er auf ihn zukam. Nukem und der Rest ihrer Gruppe waren abgestiegen und näherten sich ebenfalls. Einige von ihnen hatten schon ihre Messer gezogen, andere waren unbewaffnet. Nukem selbst ließ beiläufig eine kurze Kette kreisen. Er sah sie an und fragte: „Viel zu tun heute Nacht?“

Das Mädchen kicherte nur. „Wir haben uns gut allein durchgeschlagen. Mindestens so gut wie ihr Jungs“, erwiderte sie.

Er warf ihr einen misstrauischen Blick zu. „Ihr wart auch zu der Party eingeladen? Was haben sie euch gezahlt?“

Sie zeigte ihm einen Credstick. „Zwölf Riesen und alles, was wir von dort wegtragen können.“

„Ach, echt?“, fragte er. Langsam kam ihm die Idee für einen Plan, mit dem er die Sache mit Thunder wieder geradebiegen konnte.

Sie ließ den Credstick verschwinden und schwang ihre Kette in einem gelangweilten Bogen. Mit ihrem unverändert animalischen Lächeln auf dem Gesicht sagte sie: „Ich freu mich schon darauf, es dir heimzuzahlen, Alter.“

„Das denk ich mir“, zischte er. Er ließ seine Halswirbel knacken, während er den Blick über das halbe Dutzend Orks und Trolle schweifen ließ, die ihn umkreist hatten. Dann lächelte er ein ebenso grimmiges Lächeln. „Ladies first.“

x

Einige Tage später kam Wheezer in Thunders Werkstatt gehumpelt. Sein ganzes Gesicht war zugeschwollen, das linke Auge komplett hinter Blutergüssen verschwunden. Aber er sah auch mit dem rechten allein gut genug, und früher oder später würde alles verheilen.

Die Menschenfrau arbeitete gerade an einem ziemlich übel zugerichteten Jackrabbit und hatte ihn noch nicht bemerkt. Sie trug gerade nicht ihren Duster, sondern stattdessen ein bauchfreies T-Shirt und eine Jeans. Er war nicht sicher, warum ihn das überraschte, aber so war es. Es kam nur selten vor, dass er sie ohne ihre Uniform sah, und irgendwie fühlte der Anblick sich für ihn nicht richtig an. Er konnte erkennen, dass sie mehr Tinte unter der Haut hatte, als er gedacht hatte. Er wusste, dass sie irgendein Tribal-Muster auf ihrem Bauch trug, aber von seiner momentanen Position aus konnte er auch ein schlichtes Kreuz auf ihrer rechten Schulter ausmachen. Das störte ihn nicht weiter, ganz im Gegensatz zu dem Tattoo auf ihrem anderen Arm. Das Langschwert mit der in blaue Flammen gehüllten Klinge, das den Großteil ihres rechten Unterarms einnahm, hätte um ein Haar dafür gesorgt, dass er sich es doch noch einmal anders überlegte.

„Hätte nie gedacht, dass du bei der Human Nation bist, Kleine“, sagte er deutlich entspannter, als er sich fühlte.

Sie sah nicht von ihrer Arbeit auf. „Bin ich nicht“, sagte sie. „Dieses Schwert war schon lange vor dem Erwachen das Symbol von Drachentöter. Wir erobern es uns zurück, Abschaum für Abschaum.“

„Wir?“

„Ein paar Freunde von mir“, sagte sie in sachlichem Tonfall. Sie erhob sich aus den Eingeweiden des Jackrabbit und betrachtete ihren Gast. „Scheiße, Wheezer, was ist denn mit dir passiert?“, fragte sie. „Du siehst echt beschissen aus. Ich meine, noch schlimmer als sonst.“

Er lachte leise und unter Schmerzen. „Bin ein paar alten Freunden über den Weg gelaufen“, antwortete er. „Sie werden weder dir noch mir noch mal Ärger machen.“ Er deutete auf ihre Tätowierung. „Glaubst du echt, dass ich dir den Drek über das Tat glaube?“, fragte er.

Sie zuckte mit den Schultern. „Du hast den Prediger nie nach seiner Jacke gefragt, und da hat er das gleiche Zeichen drauf. Und auf seinem Bike. Warum bohrst du jetzt bei mir nach?“

Wheezer hielt inne. Sie hatte recht. Er hatte Leland Dunn niemals Stress wegen des Symbols gemacht, und er war sich nicht ganz sicher, warum es ihm jetzt so aufstieß. Er atmete tief ein und nickte. „Guter Punkt.“ Er ging so schnell er konnte hinüber

zu einer der Werkbänke und legte seine melonengroße Pranke auf die Arbeitsplatte. „Mit besten Grüßen von Nukem und ihrer Schlägertruppe. Zumindest gehe ich mal davon aus, dass sie dich grüßen lassen.“ Als er seine Faust wieder hob, lag auf der Werkbank ein kleiner Haufen Credsticks. Er wandte sich um und machte sich auf den Weg, während sie nähertrat, um die Sticks zu untersuchen.

„Was ist das?“, wollte sie wissen.

Er hielt inne und antwortete dann über seine Schulter gewandt: „Die sind alle beglaubigt. Ungefähr zwanzigtausend insgesamt. Gib sie diesen Kids in der Bodega, die verletzt wurden.“

„Warum?“

Ihr Tonfall verriet ihm, dass das nicht provozierend gemeint war. Sie war schlicht neugierig. Er wandte sich erneut ihr zu. „Du hattest vor ein paar Tagen unrecht. Mir ist nicht alles egal.“

Thunders Blick glitt verlegen in Richtung Decke. „Ich weiß“, sagte sie. „Hör mal, ich wollte nicht ...“

Er hob die Hand. „Schon okay“, sagte er. „Wir sind keine Freunde, Thunder. Das ist mir schon klar. Du musst dich nicht bei mir entschuldigen, weil du de--“

Sie warf den Kopf frustriert in den Nacken, ballte die Fäuste und knurrte wütend. „Lass mich ausreden!“

„--nen Turf verteidigt hast“, beendete er seinen Satz und zuckte unwillkürlich ein Stück zurück – als ob das etwas gebracht hätte, wenn sie ihm plötzlich irgendeinen Zauber entgegengeworfen hätte.

Sie strich sich das Haar aus dem Gesicht und sagte: „Danke.“ Nachdem sie tief eingeatmet hatte, fuhr sie fort. „Es war an diesem Tag nicht richtig von mir, dich für alles verantwortlich zu machen. Du warst immer ehrlich zu mir, und du hast dich von meinem Viertel ferngehalten.“ Sie hielt inne, suchte nach Worten. Er für seinen Teil hielt den Mund. „Die Bibel sagt, man soll seine Feinde lieben. Ich bin nicht sicher, ob ich schon so weit gehen würde, aber vielleicht ...“

Er sah ihr von oben herab in die Augen. „Willst du damit sagen, dass wir Freunde sind?“

Sie schüttelte den Kopf. „Nein“, sagte sie. „Nein, wir sind keine Freunde, Wheezer. Aber vielleicht müssen wir auch keine Feinde sein.“

Wheezer stand eine Weile einfach nur schweigend da und dachte über ihre Worte nach. „Eine Sache weniger, vor der ich auf der Hut sein muss“, sagte er, mehr zu sich selbst als zu ihr. „Das wäre gar nicht so scheiße.“ Er atmete tief ein und fällte eine Entscheidung. Er fokussierte seine Aufmerksamkeit wieder auf Thunder und sagte: „Aber ich werd’ weiter aufpassen, dass du keine Scheiße baust.“

Sie lächelte und sagte dann: „Ebenfalls.“

Der Troll nickte und bereute es kurz darauf wieder, als seine Blessuren ihn schmerzhaft daran erinnerten, dass sie noch da waren. „Also gut. Nicht-Feinde.“

Sie atmete erleichtert aus. „Guter Deal.“ Ihr war nicht entgangen, wie er unter Schmerzen zusammengezuckt war, und sie fügte hinzu: „Ich könnte mir das mal ansehen, weißt du.“

Er schüttelte den Kopf. „Das ist was für Freunde“, sagte er und drehte sich wieder Richtung Tür. „Wir sind erst seit ungefähr einer Minute Nicht-Feinde, wir sollten nichts überstürzen. Ich werd’s überleben.“

„Also gut.“

Er wandte sich noch einmal zu ihr um. „Trotzdem danke.“ Und damit machte er sich auf den Weg zur Tür.

„Wheezer?“

Erneut hielt er inne und antwortete über seine Schulter hinweg: „Ja?“

Sie klimperte mit den Credsticks in ihrer Hand. „Das hier ist wirklich alles andere als übel, Mann. Danke.“

„Ja, klar, jederzeit“, sagte er. „Aber sag’s keinem.“

Er verspürte ein seltsames Gefühl der Zufriedenheit, als er die Werkstatt humpelnd verließ. Er war nicht hergekommen, um neue Freundschaften zu schließen oder irgendwas dergleichen ... aber er hatte eine Feindin weniger, und das war ungefähr genauso gut. Er lächelte, während er auf sein Motorrad stieg und davonfuhr.

