



# INHALT

<b>INHALT</b>	<b>2</b>		
<b>EINLEITUNG</b>	<b>5</b>		
Heiße Kriege	6		
<b>WAFFENREGAL</b>	<b>11</b>		
<b>Nahkampfwaffen</b>	<b>11</b>		
Klingenwaffen	11		
Knüppel	14		
Waffenlos	15		
Exotische Nahkampfwaffen	16		
<b>Projektilwaffen</b>	<b>17</b>		
<b>Feuerwaffen</b>	<b>18</b>		
Holdout-Pistolen	18	Granatwerfer	34
Leichte Pistolen	18	Andere Fernkampfwaffen	35
Automatikpistolen	19	<b>Granaten</b>	<b>38</b>
Schwere Pistolen	20	Granaten-Modifikationen	41
Maschinenpistolen	21	<b>Munition</b>	<b>41</b>
Schrotflinten	22	<b>rEVolution Arms</b>	<b>42</b>
Jagdgewehre	24	Nahkampfwaffen	42
Sturmgewehre	25	Projektilwaffen	42
Scharfschützengewehre	28	Feuerwaffen	43
Maschinengewehre	30	Exotische Waffen	45
Sturmkanonen	33	Munition	48
		<b>WAFFENANPASSUNGEN</b>	<b>49</b>
		<b>Regeln für das Anpassen von Waffen</b>	<b>49</b>
		Zubehör	49
		Modifikationen	50
		<b>Waffenmodifikationen</b>	<b>50</b>
		Angepasster Griff	51
		Ausgebauter Abzug	51
		Ausklappbare Schulterstütze	51
		Biometrisches Waffenschloss	51
		Einziehbare Schulterstütze	52
		Entfernte Schulterstütze	53
		Feste Schulterstütze	53

Freund-/Feind-Erkennungssystem	53	Ares "Bug Stomper" Mk II	73
Geckogriff	53	Ares Securetech	
Gewichtserhöhung	54	Panzerungsupgradesystem (PUS)	73
Gewichtssenkung	54	Ares Securetech SkinShield	74
Laufverkürzung	54	Ballistische Maske	74
Laufverlängerung	54	Kampfanzug	74
Leicht zerlegbar	55	Militärpanzerung	75
Metamenschen-Anpassung	55	Parashield "Mystic Tough" Körperpanzerung	75
Nahkampfverstärkung	55	SecureTech Invisi-Shield Panzerung	76
Nanokonstruktion	56	Sicherheitspanzerung	76
Persönlicher Stil	56	Taktische MAMS-Panzerweste	76
rEVolution Arms Einziehbare Schulterstütze	56	Täuschungspanzerung	76
Rutheniumbeschichtung	56	<b>Modische Panzerung</b>	<b>77</b>
Schulterstütze	57	Ares-Victory-Kollektionen	77
Seitliche Munitionshalterung	57	Armanté Anzug/Abendkleid	78
Unterlaufgewicht/Schwerer Lauf	57	Biker-Panzerung	78
Unterlauf-Waffenhalterung	58	EchtLeder-Panzerung	78
Verbessertes Gasventilsystem	58	Mortimer of London Anzugkollektion	79
Vordergriff	59	Mortimer of London Greatcoats	79
Waffenkommlink	59	NightShade/Moonsilver-Kollektion	79
Waffen-Sicherheitssystem	59	Vashon Island	80
Zubehörhalterung	60	<b>Zubehör und Modifikationen</b>	<b>80</b>
<b>Nahkampfaffen-Modifikationen</b>	<b>60</b>	Getarnte Magazintasche	80
Allgemein	60	Modulares Ausrüstungs-	
Klingenwaffen	62	Montagesystem (MAMS)	81
Knüppel	62	Mystic Weave	81
<b>Projektilwaffen-Modifikationen</b>	<b>62</b>	Programmierbare Tarnung	82
<b>Waffenzubehör</b>	<b>63</b>	Reaktive Panzerung	82
Abnehmbares Trommelmagazin	63	Ruthenium-Tarnsystem	82
Ares Gunfighter Gewehrholster	63	Schnellzugriff	83
Bajonett	64	Shockweave	83
Gepanzertes Sicherheitsholster	64	Toughweave	83
Gyrostabilisator II	65	Versteckte Tasche	83
Hüftpolstersystem	65	Wärmeableitung	83
Lasermarkierer (Hochenergie)	65	Zugriff	83
Lasermarkierer (Niedrigenergie)	66		
Lasermarkierer (Standard)	66	<b>DAS 1x1 DER TAKTIK</b>	<b>85</b>
MG-Schutzschild	66	<b>Einleitende Gedanken:</b>	
Munitionsgurt	67	<b>Lebensweisheiten eines Söldners</b>	<b>85</b>
Munitionstasche (Standard)	67	<b>Bevor der Kampf beginnt</b>	<b>86</b>
Ranger Arms "Eagle Eye" Zielerfassung	67	Lektion 1:	
Schnellzieh-Köcher	68	Das taktische Mindset	87
Schnellziehscheide	68	Das richtige Outfit für die Party	88
Schnellzieh-Tarnholster	69	<b>Geladen, entschert und einsatzbereit</b>	<b>89</b>
Schnellzieh-Tarnscheide	69	Waffenwahl	89
Springarm für Nahkampf- und Wurfaffen	69	Die richtige Panzerung	90
Taktische Lampe(Infrarotsicht)	69	Überlegungen zur Ausrüstungswahl	91
Taktische Lampe (Restlichtverstärkung)	70	<b>Wie man ein gutes Team</b>	
Tarnscheide	70	<b>für den Kampf zusammenstellt</b>	<b>92</b>
Tragegurt	70	Arten von Teams	92
Vergrößertes Stangenmagazin	71	Das Kampfteam: Eine Bauanleitung	92
Waffenkamera	71	<b>Grundprinzipien und Taktiken im Kampf</b>	<b>95</b>
		Wenn es losgeht	95
<b>PANZERUNGEN</b>	<b>72</b>	<b>Spielinformationen</b>	<b>97</b>
<b>Panzerungsmerkmale</b>	<b>72</b>	Taktiken kleiner Einheiten und Kampfmanöver	97
Kumulativ	72	<b>Taktische Netzwerke</b>	<b>100</b>
Schadenssenkend	72	M-TOC	100
<b>Panzerungen</b>	<b>73</b>	Tac-Apps	102

<b>HARTE KÄMPFE</b>	<b>106</b>	<b>Verwurzelt</b>	<b>108</b>
<b>Neue Edge-Handlungen</b>	<b>104</b>	<b>Waffenblitz</b>	<b>108</b>
<b>Angesagtes Ziel – Kampfunfähig machen</b>	<b>104</b>	<b>Waffenwirbel</b>	<b>108</b>
<b>Angesagtes Ziel – Waffe beschädigen</b>	<b>105</b>	<b>Weiche Kraft</b>	<b>108</b>
<b>Bedrohliche Show</b>	<b>105</b>	<b>Wolkenwirbel</b>	<b>108</b>
<b>Blatt im Wind</b>	<b>105</b>	<b>Zurück an den Absender</b>	<b>108</b>
<b>Blendender Treffer</b>	<b>105</b>	<b>Neue Edge-Boosts</b>	<b>109</b>
<b>Deckungsfeuer</b>	<b>105</b>	<b>4-Edge-Boost</b>	<b>109</b>
<b>Donnerschlag</b>	<b>105</b>	<b>5-Edge-Boost</b>	<b>109</b>
<b>Einschüchternde Präsenz</b>	<b>106</b>	<b>Kampfkünste</b>	<b>109</b>
<b>Festnageln</b>	<b>106</b>	<b>Regeln für Kampfkünste</b>	<b>110</b>
<b>Finte</b>	<b>106</b>	<b>Traditionelle Kampfkunststile</b>	<b>110</b>
<b>Freerunning</b>	<b>106</b>	<b>Kampfkunststile der Sechsten Welt</b>	<b>113</b>
<b>Judorolle</b>	<b>106</b>	<b>Kampfkunsttechniken</b>	<b>114</b>
<b>Karmische Rettung</b>	<b>106</b>	<b>Neue Status</b>	<b>118</b>
<b>Kehlkopfschlag</b>	<b>106</b>	<b>Außer Balance</b>	<b>118</b>
<b>Kletteraffe</b>	<b>106</b>	<b>Gelähmt I, II, III</b>	<b>118</b>
<b>Knöchelbrecher</b>	<b>107</b>	<b>Verstummt</b>	<b>118</b>
<b>Kugelfang</b>	<b>107</b>	<b>DIE FREUDEN DER GEWALT</b>	<b>119</b>
<b>Person werfen</b>	<b>107</b>	<b>Was ist Gewalt?</b>	<b>119</b>
<b>Provozieren</b>	<b>107</b>	<b>Warum überhaupt Gewalt?</b>	<b>119</b>
<b>Riposte</b>	<b>107</b>	<b>Pro</b>	<b>121</b>
<b>Statue</b>	<b>107</b>	<b>Contra</b>	<b>121</b>
<b>Sturmangriff</b>	<b>107</b>	<b>Gewalt in der echten Welt: vier Porträts</b>	<b>122</b>
<b>Umschlingen</b>	<b>107</b>	<b>Borderlines Geschichte</b>	<b>122</b>
<b>Unerwarteter Schlag</b>	<b>108</b>	<b>Clockworks Geschichte</b>	<b>123</b>
<b>Verkrüppeln</b>	<b>108</b>	<b>Sikh Burns Geschichte</b>	<b>124</b>
<b>Verletzung vortäuschen</b>	<b>108</b>		

## IMPRESSUM

**Entwicklung:** RJ Thomas

**Chefredaktion Shadowrun:** Jason M. Hardy

**Texte:** Brooke Chang, Jeff Halket, Alexander Kadar, Adam Large, Scott Schletz, RJ Thomas, Malik Toms, Clifton Wright

**Redaktion:** Jason M. Hardy

**Art Direction:** Brent Evans

**Illustrationen:** Bruno Balixa, Brent Chumley, Tyler Clark, Benjamin Giletti, Phil Hilliker, David Hueso, Thomas 'TK' Kruckenberg, Dan Martin, Brian McCranie, Marco Penachietti, Derek Poole, Jeff Porter, Júlio Cesar Oliveira Rocha, Andreas „AAS“ Schroth, John Tedrick

**Coverbild:** Benjamin Giletti

**Covergestaltung:** Ralf Berszuck

**Layout & Design:** Matt „The Darth“ Heerd

**Lektorat und Spieltest:** Chuck Burhanna, Raymond Croteau, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Francis Jose, Louis Ray, Robert Volbrecht, Jeremy Weyand, Aric Wieder

**Kreativberatung:** Finn Hardy

**Deutsche Chefredaktion:** Tobias Hamelmann

**Zusätzliche Illustrationen der deutschen Ausgabe:** Andreas „AAS“ Schroth

**Übersetzung:** Manuel Krainer, Nadja Sommerfeld

**Lektorat & Errata der deutschen Ausgabe:** Benjamin Plaga

**Zusätzliches Lektorat:** Andreas Decker, Christian Götter, René Matis

**Layout der deutschen Ausgabe:** Claudia Heinzlmann

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2020 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 978-3-95789-355-0

Druck und Bindung via GrafikMediaProduktion  
Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

**topps**



Pegasus Press

Viking Cowgirls Geschichte	125	Pfade durch das Leben	142
<b>Die Hierarchie der Gewalt</b>	<b>126</b>	Die Resilienzprobe	142
Gewalt und Kodizes	128	Unschöne Konsequenzen	143
<b>Im Namen der Ehre</b>	<b>130</b>	<b>Emotionale Pfade</b>	<b>145</b>
Omertà, die Schweigepflicht	130	Die Grenzen der Ehre	145
Der Wuxia-Kodex	130	Einmal und nie wieder	146
Der Kodex der Paladine	131	Auge um Auge	147
Der Soldaten-Kodex	131	Bewältigungsstrategien	148
Der Akichita-Kodex	132	<b>Konzern-Sicherheitskräfte</b>	<b>150</b>
Bushido 2.0	132	Lone Star	150
<b>Regeln und Konsequenzen</b>	<b>132</b>	<b>KÄMPFENDE TRUPPEN</b>	<b>150</b>
Runs gegen Gemeinschaften	132	<b>Konzern-Sicherheitskräfte</b>	<b>150</b>
<b>Spielinformationen</b>	<b>134</b>	Knight Errant	152
Gewalt und Strafverfolgung	134	Andere Sicherheitsfirmen	154
Gewalt und Reputation	135	<b>Paramilitärische Kräfte</b>	<b>157</b>
Gewalt und Verhaltenskodizes	136	Humanis	157
<b>GEWALT UND IHRE KONSEQUENZEN</b>	<b>137</b>	<b>Gangs</b>	<b>161</b>
Wie Gewalt unser Gehirn beeinflusst	137	Ancients	161
Wodurch Trauma ausgelöst wird (und wodurch nicht)	138	Halloweeners	162
Wie sich Traumata äußern	140	Cutters	163
Bewältigungsstrategien	141	First Nations	164
<b>Spielinformationen</b>	<b>142</b>	Smoker's Club	165
Die Entstehung eines Traumas	142	<b>TABELLEN</b>	<b>168</b>

## EINLEITUNG

Manche Shadowrunner verstehen sich auf Heimlichkeit, andere lassen ihren Charme spielen, und wieder andere sind erstklassige Diplomaten – aber irgendwann kommt für so gut wie alle von ihnen der Punkt, an dem die Waffen sprechen und sich zeigt, ob sie auch inmitten eines plötzlichen Ausbruchs von Gewalt überleben können. Egal, ob man einem schießwütigen Ganger, einem unerschrockenen Lone-Star-Polizisten oder einem gegnerischen Shadowrunner gegenübersteht: Es wird sich immer jemand finden, an dem man nur mit Gewalt vorbeikommt, und dann muss man sich seinen Weg bahnen oder eine Niederlage hinnehmen.

*Feuer frei* ist dein Leitfaden, um Letzteres zu vermeiden. Es enthält Werkzeuge und Tipps, die Runner zum Überleben brauchen – und um mit den Konsequenzen ihrer Taten fertigzuwerden. Das erste Kapitel, *Waffenregal*, ist eine umfassende Erweiterung des *Shadowrun*-Arsenals und liefert dir zahlreiche neue Waffen, die du ins Feld führen kannst. Das Kapitel *Waffenanpassungen* bleibt seinem Namen treu und enthält Regeln und Optionen, mit denen Shadowrunner ihre Waffen mit einer Vielzahl verschiedenster Modifikationen und Zubehörteile ausstatten können, um genau an ihre Wünsche und Bedürfnisse angepasste Ausrüstung in den Kampf zu führen. Das Kapitel *Panzerungen* hingegen beschäftigt sich mit der anderen Seite der Medaille und bietet neue Panzerungen und Panzerungsmodifikationen.

*Das 1×1 der Taktik* beleuchtet, dass die Ausrüstung zwar eine wichtige Rolle spielt, aber oftmals viel entscheidender ist, wie ein Team im Feld agiert. Das Kapitel enthält taktische Ratschläge und Optionen,

die Runnern helfen, ihre Ressourcen clever einzusetzen. *Harte Kämpfe* gibt Shadowrunnern mit neuen Edge-Aktionen, Edge-Boosts und Kampfkunsttechniken weitere neue Möglichkeiten an die Hand. *Die Freuden der Gewalt* wirft einen eingehenderen Blick auf die Welt der Gewalt – unter anderem darauf, wie und wann Runner sich entschließen, die gewaltsame Lösung zu wählen. Das Kapitel enthält auch eine Reihe von Kodizes für Runner, die im Zusammenspiel mit dem Nachteil Ehrenkodex verwendet werden können, sowie neue Regeln rund um Fahndungsstufen und Reputation. *Gewalt und ihre Konsequenzen* beschäftigt sich mit verschiedenen Auswirkungen, die Gewalt auf Runner haben kann – und damit, wie Traumata den Weg eines Runners durch die Schatten beeinflussen können. Hier findest du außerdem neue Vor- und Nachteile und Emotionale Pfade, die dir die Möglichkeit geben, die Reise deines Charakters auszugestalten, während er verschiedene Spielarten von Gewalt erlebt und entscheidet, wie er damit umgehen möchte.

Den Abschluss des Buchs bildet *Kämpfende Truppen*, das einige der Sicherheitstruppen auflistet, mit denen Runner es zu tun bekommen könnten, und jeweils verschiedene Arten und Stufen dieser möglichen Gegner beschreibt.

Die Informationen in diesem Buch statten den Spielleiter mit den Werkzeugen aus, um seinen Spielern eine Herausforderung zu bieten – und die Spieler mit dem Rüstzeug, um diesen Herausforderungen zu begegnen. Die Charaktere werden beweisen müssen, dass sie auch mitten im Kugelhagel der Sechsten Welt überleben können.



## HEISSE KRIEGE

VON MALIK TOMS

Das Austrittsgespräch war das gewesen, was ihr den Rest gegeben hatte.

„Wir müssen Sie darüber informieren, dass die Ausrüstung bei uns verbleibt.“

Sie blinzelte ungläubig und sah von einem der vor ihr sitzenden Männer zum nächsten, einer Gruppe von fünf uniformierten Offizieren, die ihr auf der anderen Seite eines niedrigen braunen Falttisches gegenüber saßen, über den man ein schwarzes Tuch geworfen hatte, damit das Ganze irgendwie offiziell wirkte.

„Was soll das heißen, die Ausrüstung verbleibt bei Ihnen?“

„Vorschrift 459.83 des Gesetzes zu post-militärischen Operationen gibt an, dass wir das Recht haben, sämtliche dem Soldaten anvertraute Militärausrüstung nach Abschluss seiner Dienstzeit einzubehalten.“

Sie blinzelte erneut. „Nur um das klarzustellen: Wir sprechen hier von Cyberware, korrekt?“

Die Männer nickten nur.

Danach fühlte sie sich leer und wie ausgehöhlt. Ihr blieb keine andere Wahl, als zu Wolverine zu gehen. Die Bezahlung bei Centurion war zwar deutlich besser, aber Wolverine verstand sie. Sie gaben ihr zurück, was man ihr genommen hatte. Ihre Verdrahtung bedeutete ihr mehr, als sie sich eingestehen wollte. Sie war ein Teil von ihr, so wie die Gewalt ein Teil der Straßen war, auf denen sie groß geworden war.

Vanessa hatte immer einen Weg gefunden, Abstand zwischen sich und diese Gewalt zu bringen. Als Kind fing sie mit Sport an, damit niemand auf die Idee kam, sie zu fragen, ob sie Drogen verkaufen oder Schmiere stehen wollte. Während ihrer Zeit bei der Armee verließ sie sich auf ihren Verstand und entschied sich für eine Verwendung, bei der sie nicht damit rechnen musste, im feindlichen Gegenfeuer zu stehen. Ihre Einheit, 52 Bravo, kümmerte sich nach den Gefechten um die Autos und Drohnen. Sie musste nicht an die Front und dort irgendwem eine Kugel in den Schädel jagen, und sie musste auch nicht mit ansehen, wie irgendein Ninja auf Drogen sich durch ein halbes Dutzend ihrer Kameraden metzelte, bevor irgendjemand auf der Verliererseite verstanden hatte, wo er keine Panzerung trug. Sie hatte all das – und Schlimmeres – gesehen, auf Videoaufzeichnungen oder bei Reparatüreinsätzen unter Gefechtsbedingungen weit jenseits der Front. Und doch: Hier saß sie nun in einem GMC Banshee, der zwischen den engen Türmen der Bürogebäude hindurchtauchte, um sie zu ihrem ersten Fronteinsatz zu bringen.

Im Vorstellungsgespräch bei Wolverine hatte man versucht, ihr zu erklären, dass das, was sie taten, nicht neu war. Der Recruiter hatte gesagt: „Wussten Sie, dass Pepsi einmal die sechstgrößte Armee der Welt hatte? Und das lange vor jeder Exterritorialität. Damals gab es in der Welt noch etwas, das man kalte Kriege nannte. Jetzt haben wir einfach nur eine endlose Folge von isolierten heißen Kriegen. Die Schlachtfelder entstehen heutzutage mehr in irgendwelchen Blocks in Städten in den UCAS als in der Wüste oder in Yucatán.“



Die Kabine wurde durchgeschüttelt, als der Banshee an einer Reihe von Wolkenkratzern vorbeischoss und dann auf die niedrigen Gebäude des Hyde Park in St. Louis zuhielt. Neben ihr selbst waren noch sechs Soldaten und zwei Piloten an Bord, den Captain nicht mitgezählt. Drei Soldaten mit schwerer Sicherungsspanzerung und taktischen MAMS-Westen saßen ein wenig abseits der anderen. Sie waren ehemalige devil dogs – CAS-Marines der alten Schule. Man konnte es ihnen ansehen. Bärtiger weißer Mann, das war ein Jahrhundert lang der Archetyp der Spezialeinheiten des Militärs gewesen. Heutzutage setzten sich die Fußsoldaten aus Trollen und Orks zusammen, und Oldschool-Typen wie die da arbeiteten im Privatsektor. Sie hingegen tat in der Zwischenzeit das, was Zwerge immer taten: Sie übernahm die Unterstützungsaufgaben. Was ihr an Körpergröße fehlte, machte sie mit ihrem situativen Wissen mehr als wett.

Ein anderer der Soldaten, ein adretter Junge, der keinen Tag älter als 18 wirkte, sagte: „Es hieß, dass du eine Wissenschaftlerin bist, Bravo.“ Er hob die Hände. „Also los, beeindrucke uns mit deinen wissenschaftlichen Erkenntnissen.“ Der Kommentar brachte ihm ein Schmunzeln aus der Runde ein. Er hatte die Worte laut ausgesprochen – nicht über die Funkverbindung, wo alles für die anschließende Einsatzanalyse aufgezeichnet wurde, bei der es hauptsächlich darum ging, dass die Verantwortlichen ihren eigenen Arsch absichern und tadelnd den Finger heben konnten.

Vanessa nickte. Sie erwog kurz, den Seitenhieb einfach zu ignorieren, aber das hier war ein Test. Wohin sie auch ging, immer gab es Tests. Sie aktivierte ihr

Kommlink und sprach mit deutlicher Stimme. „Die Westside Rippers sind die einzige organisierte Gang in dieser Landezone. Unseren Informationen zufolge verfügen sie nur über eine Minimalbewaffnung – Pistolen und weniger als ein Dutzend Maschinenpistolen, vermutlich Shiawase 70er, vielleicht eine oder zwei 71er. Trotzdem ist mit erbittertem Widerstand zu rechnen. Der Angriff auf das Kundenfahrzeug passt ins Profil. Unsere Klienten bewegten sich in einem teuren Sicherheitsfahrzeug durch ein Gebiet, in dem sie fehl am Platz waren. Die Rippers versuchen, ihre Kontrolle über das Gebiet zu festigen und neue Mitglieder anzuziehen, also können sie keine Aktivitäten dulden, die sie schwach aussehen lassen. Ihre durch Neurekrutierungen gewonnenen Ressourcen sind unbekannt, rein statistisch betrachtet sollten sie jedoch mindestens einen aktiven Zauberer haben.“

Sie näherten sich dem Absetzpunkt. Die Gebäude wurden niedriger und älter. Aus dieser Entfernung sahen die überall verteilten Klumpen aus Autos so klein und fett wie Kakerlaken aus. Die wenigen Menschen, die auf den Straßen von Hyde Park unterwegs waren, sahen sogar noch kleiner aus, wie sie sich in ihre Winterjacken drückten und für die Sturmwolken wappneten, die sich in der Ferne zusammenbrauten.

„Okay, Bravo, aber nichts davon erklärt, wie ein paar Straßenschläger in der Lage waren, einen voll bewaffneten und funktionstüchtigen Kamekichi-Sec-Transporter mitten im schlimmsten Viertel der Stadt lahmzulegen.“ Sie sah dem Soldaten, der sie gerade verbal anging, in die Augen. Er grinste immer noch. Sie war nie gut darin gewesen, Menschen zu lesen. Vielleicht war es Respekt, vielleicht fand er es

witzig. In jedem Fall spielte es keine Rolle für die Aufgabe, die vor ihnen lag.

„Die Klienten wollten, dass die Sicherheit anhält, damit sie ein Foto machen können“, sagte sie.

„Schon wieder verdammte Elendstouristen“, knurrte der Captain über den integrierten Kommkanal. Er gab den Personen, die um sie herum verteilt saßen, Handzeichen. „Okay, ihr drei springt in normaler Deckung ab, Team Zwei folgt für die Extraktion. Neuling, du bleibst an Bord. Ich werde keine Leben aufs Spiel setzen, um diesen Scheiß-Transporter aus der heißen Zone zu kriegen.“

„Das wird nicht reichen, Sir.“

„Was?“

„Es wird nicht reichen“, wiederholte sie und schüttelte den Kopf.

„Sie hat recht, Sir“, sagte einer der *devil dogs*. „Der Wagen ist Teil des Vertrags. Wir müssen auch das Fahrzeug rausholen.“

„Oh, verdammte Scheiße. Also gut, Bravo. Du bist dabei. Wir extrahieren das Primärziel, und du und meine schweren Jungs – Suarez, Fritz und Grant – bleibt hier, um das Sekundärziel zu sichern und fahrbereit zu machen.“

Sie starrte durch die Fensterluke nach draußen. „Das fühlt sich falsch an.“

Der Mann namens Suarez grinste. „Das geht vorbei, Neuling. Sieh sie nicht als Ganger oder Zivilisten. Sieh sie als feindliche Kombattanten. Bluten tun sie genauso.“

„Nein, ich meine diesen ganzen Nebel“, erwiderte sie. „Er zieht viel zu schnell auf.“

Was zuvor ein dünner Nebel gewesen war, ballte sich nun zu einer wogenden Wolke zusammen. Sie hüllte sie ein. Der Banshee ruckte und sackte dann abrupt gen Boden. Ein Alarmton heulte auf, und der Pilot rief zu ihnen nach hinten: „Wir haben es mit magischer Gegenwehr zu tun!“

Der Kommandant wandte sich zu dem Piloten um. „Dann tun Sie irgendetwas!“

Wenn Cyberaugen böse Blicke verschießen konnten, dann tat der Pilot gerade genau das. „Sehe ich wie ein verdammter Magier aus?“

„Herrgott. Dann fordern Sie beim HQ magische Unterstützung an!“

Die Antwort donnerte über alle offenen Kanäle zurück. „Magische Unterstützung ist nicht im Kontrakt enthalten. Wir brauchen dafür nach der Landung erst die Einwilligung des Primärziels.“

Also wurden die Einsatzregeln hier der Kosten-Nutzen-Rechnung untergeordnet. Im Privatsektor lief es wohl doch nicht anders als bei der Armee.

„Ihr müsst runter, jetzt oder nie“, bellte der Captain. Die drei Marines zogen ihre ballistischen Masken vors Gesicht und bewegten sich eilig zu den zwei Fallseilen. Alle anderen folgten. Selbst im bebenden Innenraum des Banshee waren ihre Bewegungen präzise. Sie stellten sich hintereinander am Rand der Abseilvorrichtung auf und glitten dann lautlos durch den dichten Nebel nach unten. Vanessa war die Letzte in der Reihe.

Bevor sie die Armee verlassen hatte, hatten sie dort die Artemis-Eagle-Systeme getestet, mit denen die Soldaten wie Sci-Fi-Truppen aus der Luft abspringen konnten. Hier hatten sie nichts als ein paar Seile, aber dafür die volle Gefahr, die sich daraus ergab, aus 25

Metern Höhe aus einem T-Bird abzuspringen. Fest an das Seil geschnallt donnerte sie hinab durch eine Schicht aus grauweißem Rauch, die dick genug war, um sämtliche Luft abzuschneiden. Plötzlich teilte sich der Nebel, und der Erdboden schoss ihr entgegen. Vanessa stürzte mitten auf ein Schlachtfeld. Ihr blieb kaum Zeit, sich zu orientieren. Die Straßen waren erhellt vom Feuerschein brennender Autowracks. Kugeln zischten an ihr vorbei, während sie fiel. Das Auto-Rig schaltete sich zu und verlangsamte ihren Fall, während sie versuchte, sich auf ihre Ausbildung zu besinnen und sich kurz die Position der Feinde zu vergegenwärtigen, bevor sie ihre Aufmerksamkeit ihrer eigenen Landung zuwandte.

Das Seil peitschte nach rechts, und sie wurde um ihre eigene Achse gewirbelt. Das Quick-Line-Rig aktivierte sich, und sie baumelte in der Luft, drei Meter über dem Erdboden, während um sie herum immer noch überall die Kugeln flogen. Sie griff in ihre taktische MAMS-Tasche, fischte einen Chemstick heraus und hielt ihn gegen das Seil, das sich augenblicklich auflöste. Vanessa rollte sich zu einer Kugel zusammen und rollte sich ab, als sie auf dem Bürgersteig aufschlug, hoffend, dass die Panzerung die Wucht des Aufschlags absorbieren würde. Größtenteils funktionierte das zum Glück. Sie richtete sich humpelnd wieder auf. Sofort waren zwei der Soldaten bei ihr. Einer legte eine Hand auf ihren Rücken, packte ihr Geschirr und zerrte sie hinter das Zielfahrzeug.

Vanessa hielt kurz inne, um wieder zu Atem zu kommen und die Geräusche und Gerüche ihrer Umgebung in sich aufzunehmen. Sie schloss für einen Moment die Augen und lauschte auf die Geräusche der Waffen. Sie konnte das gleichmäßige Donnern der Alpha-Sturmgewehre hören, die Deckungsfeuer spuckten. Es gab ein Ploppen, gefolgt von einem Zischen, und sie wusste, dass jemand auf ihrer Seite eine Granate aus seinem Unterlaufgranatwerfer abgefeuert hatte. Die Bestätigung dafür erfolgte in Form einer ohrenbetäubenden Explosion irgendwo die Straße hinunter. So sollten Kämpfe im zivilen Sektor definitiv nicht ablaufen. Das hier fühlte sich mehr nach Yucatán an als nach den Straßen von St. Louis.

Das Marine-Trio hatte sich bereits weiter vorgekämpft und nahm den Feind von einer Position mitig entlang der Straße unter Feuer. Ihre Ziele trugen Hoodies und kauerten sich hinter alte ausländische Autos, die langsam von der Feuerkraft der Wolverine-Soldaten zerlegt wurden. Vanessa konnte nur zwei der anderen Unterstützungssoldaten erkennen. Von ihrer grinsenden Nemesis fehlte jede Spur.

Das Feindfeuer brandete in Wellen auf sie ein. Sie erkannte das Knattern neuerer Gewehre – Colt M23er, um genau zu sein. Ihre Informationen waren falsch gewesen. Dieses Arsenal entsprach nicht mehr dem Straßengang-Niveau. Sie zählte die einzelnen Waffengeräusche, wie sie es gelernt hatte, atmete tief durch und meldete es dann über die Kommverbindung. „Captain, wir haben mehrere Ziele mit schweren Waffen. Sie haben Sturmgewehre, mindestens 17 insgesamt.“

Sie bekam keine Antwort, und sie hatte eigentlich auch keine erwartet. Informationen über die Verhältnisse auf den Straßen basierten auf den örtlichen Polizeiakten und den gemeldeten Feuerwaffenverkäufen. Seit die Unternehmen den Sprawl mit