

SHADOWRUN®

SCHATTEN- KOMPENDIUM



Pegasus Press

INHALT

Einleitung	5	Lebensmodule	34	ID-Pakete	62
Das Leben ist zu kurz	6	Ereignisbasierte Lebensmodule	47	Observierungspaket	62
		Beispiel für einen Lebenspfad	49	Programmpaket	62
DIE WELT DER RUNNER	10			Bodytechpakete	62
Spielinformationen:		EINKAUFSPARADIES	51	Hackerpaket A	62
Arten, Shadowrun zu spielen	15	Shadowrunner-Starterkit	51	Hackerpaket B	62
Alternative Spielniveaus	15	Vollständige Charakterpakete	51	Hackerpaket C	62
Alternative Kampagnen	15	Bettelarm	52	Hackerpaket D	62
		Vollzauberer	52	Hackerpaket E	63
VON AUSSEN UND VON INNEN	20	Nahkampf-Adept	52	Hackerpaket F	63
Erschaffung eines Runners	22	Unterhändler	52	Cyberaugenpaket A	63
20 Fragen	25	Pistolero-Adept	53	Cyberaugenpaket B	63
		Vercyberter Spezialist		Cyberaugenpaket C	63
DIE ERSCHAFFUNG		für Geheimoperationen	54	Cyberaugenpaket D	63
EINES SCHATTENS	28	Decker	54	Cyberaugenpaket E	63
Die Summenmethode	28	Straßensamurai	54	Cyberohrenpaket A	63
Charaktererschaffung mit der		Biowareverstärker		Cyberohrenpaket B	64
Summenmethode, Beispiel 1	29	Kampfspezialist	55	Cyberohrenpaket C	64
Charaktererschaffung mit der		Waffenspezialist	55	Cyberohrenpaket D	64
Summenmethode, Beispiel 2	29	Cyborg	56	Cyberohrenpaket E	64
Das Punktekaufsystem	29	Decker mit maximaler Hardware	56	Talentpaket A	64
Metatyp/Metavariante wählen	30	Transportrigger	57	Talentpaket B	64
Magie, Resonanz oder		Drohnenrigger	57	Talentpaket C	65
mundan wählen	30	Bodytech für Feuerwaffen	58	Reflexpaket	65
Anpassungspunkte kaufen	31	Waffenpakete	58	Dickschädel	65
Attribute kaufen	31	Armbrüste	58	Chrombirne	65
Fertigkeiten kaufen	31	Taser	58	Unauffälliger Torso	65
Ressourcen kaufen	31	Holdout-Pistolen	58	Unauffällig gepanzerter Torso	65
Beispiel für das Punktekaufsystem	31	Leichte Pistolen	59	Cyborgtorso	65
Das Lebenspfad-System	31	Automatikpistolen	59	Cyberarm: Spitzenleistung	66
Connections	32	Schwere Pistolen	59	Cyberarm: Heimlicher Handschlag	66
Wissens- und Sprachfertigkeiten	32	Schrotflinten	59	Cyberarm: Assassine	66
Adeptenkräfte, Komplexe		Maschinenpistolen	60	Cyberarm: Feuerwaffe	66
Formen und Zauber	33	Gewehre	60	Cyberarm: Schwer bewaffnet	67
Der Beginn eines Lebenspfads	33	Maschinengewehre	60	Cyberbein: Hohler Stiefel	67
Lebensmodule für		Werfer	60	Springteufel	67
die Erwachsenenzeit	34	Panzerungspakete	61	Springmonster	67
Entscheidungsbasierte		Sensorpakete	61		

Motorräder	67	Erschaffen eines Spielercharakters als Metavariante oder Metasapienter	100	Gourmet	148
Bewaffnete Harley-Davidson Scorpion	67	Spezielle Modifikationen	100	Hooder	148
Bewaffnete Yamaha Growler	67			Kampfsüchtig	148
Bewaffnete Suzuki Mirage	67			Kopfgeld	148
Autos	68	DUNKLERE VERÄNDERUNGEN	103	Mordlust	148
Bewaffneter Hyundai Shin-Hyung	68	Was es ist und was es will	105	Rein Geschäftlich	148
Bewaffneter Ford Americar	68	Stamm I: Harz-Greenbaum	106	Sanftmütig	149
Bewaffneter Eurocar Westwind X80	68	Stamm Ia: Bruckner-Langer	109	Schlimmer Rücken	149
Lkw und Vans	68	Stamm II: Jarka-Criscione	109	Stimpatch-Allergie	149
Bewaffneter GMC Bulldog	68	Stamm III: Krieger	113	Unentschlossen	149
Bewaffneter Range Rover Model 2080	68	Spielinformationen	114	Ungeschickt	149
Bewaffneter Ares Roadmaster	68	Infizierte als Spielercharaktere	114	Unruhig	149
Boote	69	Magie und Resonanz bei Infizierten	115	Verletzungsanfällig	149
Bewaffnetes Samuvani-Criscraft Otter	69	Abhängigkeit von Essenzentzug	116	Vertrauensprobleme	149
Bewaffneter Aztechnology Nightrunner	69	Krankheiten	116	Emotionale Pfade	149
Bewaffnetes GMC Riverine	69	MMVV	117	Emotionaler Pfad: Critterbindung	149
U-Boote	69	Attribute der Infizierten-Metatypen	118	Emotionaler Pfad: Obsession	151
Bewaffnetes YNT Delfin	69	Infizierten-Vorteile	120	Emotionaler Pfad: Lieblingswaffe	151
Kleine Drohnen	69	Infizierten-Nachteile	124	Emotionaler Pfad: Vendetta	152
Bewaffnete kleine Raddrohne	69	Neue Critterkräfte	124	Emotionaler Pfad: Pfad des SIN-Menschen	153
Bewaffnete kleine Läuferdrohne	70			SPIELWIESE	154
Bewaffnete kleine Rotordrohne	70	DIE GANZE METAGENETISCHE VIELFALT	126	Mehr Edge für alle!	154
Mittlere Drohnen	70	Transformierte und Metagenetik	126	Schnellere Auffrischung von Edge	154
Heimliche mittlere Raddrohne	70	Spielinformationen	127	Mehr Edge erhalten	154
Laute mittlere Raddrohne	70	Was nachwächst und was nicht	127	Die Edge-Bank	154
Leichte Anthroform-Drohne	70	Transformierte, SURGE und soziale Ungerechtigkeit	127	Stärkere Überlegenheit	154
Schwere Anthroform-Drohne	70	Kollektive	127	Ausgeglichene Edge-Vorteile	155
Angriffs-Roto-Drohne	70	Metagenetische Vor- und Nachteile	128	Neue Möglichkeiten für die Verwendung von Edge	155
Feuerunterstützungs-Roto-Drohne	71	Zufällige Auswahl	128	Edge als Würfelpool-Modifikator	155
Raketenerwerfer-Roto-Drohne	71	Metagenetische Vorteile	129	Vereinfachte Edge-Regeln	155
Granatensperrefeuer-Roto-Drohne	71	Metagenetische Nachteile	137	Neue Edge-Handlungen	155
Luftschlag-Drohne	71			Charaktererschaffung	156
Große Drohnen	71	ZUM GUTEN WIE ZUM SCHLECHTEN	143	Karmasystem	156
Ultimative Kampfdrohne	71	Vorteile	144	Neue Heilungsoptionen	158
Günstige schwere Kampfdrohne	71	Beruhigendes Rauschen	144	Erste Hilfe für Modifizierte	158
Aufstandsbekämpfungs-Drohne	72	Bodytech-Gewöhnung	144	Natürliche Heilung für Bioware	158
Luftpatrouillendrohne	72	Brennender Ehrgeiz	144	Tödlicherer überzähliger Schaden	158
Elite-Luftschlagdrohne	72	Critter-Ausbilder	144	Blutungen	158
Riggerkonsolen-Pakete	72	Critter-Herrschaft	144	Heilung und Lebensstil	159
Reservekonsole	72	Cyberbuchsenoptimierung	144	Zauberer und Mundane	159
Einfache Riggerkonsole	72	Cyborg	144	Transhumanismus	159
Professionelle Riggerkonsole	72	Draufgänger	144	Ausbrennen	160
Elite-Riggerkonsole	73	Gnadenloser Verfolger	145	Latent Erwacht	160
Drohnen-Autosoftpakete	73	Inspirierende Persönlichkeit	145	Magie kann den freien Willen nicht bezwingen	160
Aufklärungs-Autosofts	73	Kampfkunstwunderkind	145	Das sind nicht die Drohnen, die ihr sucht	160
Kampf-Autosofts	73	Maximales Übersteuern	145	Geistertore	160
Scharfschützen-Autosofts	73	Mehr Maschine als Metamensch	145	Kürzere Vorbereitungszeit für alchemistische Erzeugnisse	161
Fahrzeugupgrade-Pakete	74	Mehrsprachig	145	Verbesserte Aspektzauberer	161
Schmutzige Tricks	74	Muskeln	145	Explosionen besser überleben	162
Schießscharten	74	Routinierter Alchemist	145	Schutz durch Deckung	162
Riggers Liebling	74	Softwareoptimierung	145	Alternatives Weghechten	162
Combatbiker	74	Teamplayer	145	Neue Ausrüstungsoptionen	162
		Teflonhaut	145	Verbesserte APDS-Munition	162
		Verlängertes Übersteuern	146	Tödlichere Anti-Fahrzeug-Raketen	162
TYPEN UND SCHATTEN	75	Viele Begabungen	146	Schüsse aus Sturmkanonen	162
Fortpflanzung und Vererbung	76	Viele Fertigkeiten	146	Kumulative Boni für Hyperschilddrüse	162
Kulturelle Herkunft der Metavarianten	76	Vorausschauender Schmuggler	146	Neue Panzerungsoptionen	163
Sie werden gezählt und doch ignoriert	76	Zauberkomponenten	146	Panzerung senkt Körperlichen Schaden	163
Leben und Tod: Sterblichkeit in der Sechsten Welt	77	Nachteile	147	Den Treffer wegstecken (J)	163
Elfische Metavarianten	78	Anfälligkeit für (Toxin)	147	Mehr Einfluss von Stärke	163
Menschliche Metavarianten	82	Anhaltende Pechsträhne	147	Stärke statt Geschicklichkeit im Nahkampf	163
Orkische Metavarianten	84	Ausrüstungsfanatiker	147	Hohe Stärke erhöht den Schaden	164
Trollische Metavarianten	88	Chronische Schmerzen	147	Rückstoßdämpfung durch hohe Stärke	164
Zwergische Metavarianten	91	Cyberpsychose	147		
Metasapiente: Sie denken, also sind sie	95	Eingeschränkte Attribute	147		
		Eingeschränkte Fertigkeiten	147		
		Finesse	147		
		Geborgte Zeit	147		
		Gejagt	148		

Erweiterte Kampfoptionen	164	(META)MENSCHLICHE RESSOURCEN	174	Soldat	184
Verzögerte Handlungen	164	Connectionstypen	174	Squatlerin	184
Kampf mit zwei Waffen	164	Verwendung von Connectionstypen	175	Städtischer Arbeiter	185
Bis zu sechs Nebenhandlungen	165	Einflussstufen von Connection-Archetypen	176	Taschendiebin	185
Man kann Kugeln nicht ausweichen	165	Connections:		Tatortreiniger	185
Matrix und Rigger	165	Erweiterte Informationen	176	Waffenhändlerin	185
Alternatives Rauschen	165	Barkeeper	176	Gefallen verdienen und ausgeben	186
Würfelpoolmalus für Geschwindigkeitsintervalle	166	Mafia-Consigliere	177	Gruppenconnections	188
Das Spiel spielen	166	Mechaniker	177	WAS DU BEKOMMST	192
Übung macht den Meister	166	Mr Johnson	177	Die Stücke deines Lebens(stils)	192
Unbeschränkte Fertigungsstufen	167	Schieber	177	Wohngegend	192
Erweiterte Spezialisierungen	167	Straßendoc	177	Grundversorgung	193
Nervöse Reflexe	167	Streifenpolizist	178	Komfort	194
Maloches am Fließband oder Dienst am Volk	167	Taliskrämer	178	Sicherheit	195
Drogenabhängigkeit	167	Neue Connections	178	Unterhaltung	196
Erweiterte Regeln für SINS und Lizenzen	168	Artefaktmeister	178	Platz	196
Alternative SIN-Nachteile	169	Auftragsmörderin	178	Lebensstil-Vor- und Nachteile	197
Hier nicht verfügbar	169	Bewahrer der Sagen	179	Vorteile	197
Prominenz und Dekadenz	170	Chemikerin	179	Nachteile	200
Vergleichende soziale Fertigkeiten	170	Deckmeister	179	EINE HÖCHST TRÜGLICHE EINBILDUNG	204
Argument und Gegenargument	170	Entertainerin	180	Fahndungsstufe mit mehreren Fraktionen	204
Der Soziale Zustandsmonitor	170	Gangmitglied	180	Fraktionen und Reputation	205
Soziale Manöver	172	Hochschulprofessorin	180	Ausrüstung, Fahndungsstufe und Reputation	207
Eigene Vor- und Nachteile erschaffen	172	Identitätsfälscher	181	Ausrüstung verschieben	207
Zusätzliche Handlungen mit dem Schicksalswürfel	173	Kopfgeldjägerin	181	Ausrüstung kaufen	208
Proben bei ungeübten Fertigkeiten	173	Ladenbesitzer	181	Die Räder schmieren	209
Waghalsige Taktiken	173	Lohnsklavine	181	Gang-, Konzern-, Militär- oder Geheimbund-Kampagnen	210
Zauberanpassung	173	Policlub-Mitglied	182	ANATOMIE EINES SHADOWRUNS	212
		Rechtsanwältin	182	TABELLEN	218
		Regierungsbeamter	182		
		Reporterin	183		
		Rüstungsmacher	183		
		Safehouse-Betreiberin	183		
		Schmuggler	183		
		Sensei	184		

IMPRESSUM

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Texte: Raymond Croteau, Kevin Czarnecki, Aaron Dykstra, Jim Greene, Jason M. Hardy, J. Keith Henry, Erika Hoffman, Clifton Lambert, Mike Messmer, Hjal Nelson, Louis Ray, Samuel Rutzick, Robert Volbrecht, Thomas Willoughby

Redaktion: Jason M. Hardy, Donald Rawlings

Art Direction: Ian King

Senior Art Direction: Brent Evans

Illustrationen: Paola Andreatta, Bruno Balixa, Wagner Chrissante, Echo Chernik, Tyler Clark, Angga Dwipayana, Ben Giletti, Júlio Rocha, Andreas "AAS" Schroth, Alex Stone, Lukasz Matuszek, Victor Moreno, Marco Pennacchiotti

Coverbild: Echo Chernik

Layout & Design: Matt "Crested CEO" Heerd

Lektorat: Jean-Marc Comeau, Bruce Ford, Jim Greene, Mason Hart, J. Keith Henry, Hjal Nelson, Louis Ray, Jeremy Weyand

Lektorat und Spieltest: Tom Augstien, Tom Bloom, Michael Bobroff, Aidan Carlson, John Carlson, James Culp, Michael Gammell, Zail Gammell, Jim Greene, Scott Haskin, Michael Lannert, David Light, John McDonald, Aaron Roush, Derrick Volbrecht

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Zusätzliche Illustrationen der deutschen Ausgabe:

Andreas „AAS“ Schroth

Übersetzung: Michael Grassl, Benjamin Plaga

Lektorat & Errata der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga

Zusätzliche Errata: René Matis, Stefan Prella, Robert Spahl

Layout und Covergestaltung der deutschen Ausgabe:

Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2022 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 978-3-96928-057-7

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



EINLEITUNG

Shadowrunner sind nur schwer zu definieren oder festzunageln. Es gibt sie in allen möglichen Formen, Größen, Farben, mit allen möglichen Einstellungen, Vergangenheiten, Fähigkeiten und so weiter. Möglicherweise ist das Einzige, was sie wirklich verbindet, dass sie sich verdammt noch mal von niemandem vorschreiben lassen, wer sie sind – das definieren sie ganz allein für sich.

Das *Schattenkompendium* bietet euch – Spielenden und Spielleitung – eine ganze Reihe von Möglichkeiten, um die Sechste Welt mit wilden, bizarren und extrem coolen Charakteren zu füllen. Es gibt euch die Möglichkeiten an die Hand, eure *Shadowrun*-Runde und die Charaktere darin so zu gestalten, wie ihr sie haben wollt. Wie? Nun, schauen wir uns an, was dieses Buch enthält.

Das erste Kapitel, *Die Welt der Runner*, befasst sich mit den verschiedenen Arten, ein Shadowrunner zu sein, und enthält Regeln für verschiedene Arten von Kampagnen. Vielleicht wollt ihr eine Kampagne auf Straßen- oder Eliteniveau spielen, vielleicht auch eine Kampagne mit Gangs, Artefaktjägern, Sportstars oder Weltverbesserern. Dieses Kapitel enthält Informationen und Regeln, die euch bei all diesen Optionen helfen.

Das nächste Kapitel, *Von außen und von innen*, befasst sich mit den unterschiedlichen Ausprägungen, die Runner annehmen, und wie sich dies auf die Art und Weise auswirkt, wie sie mit der Welt interagieren und von ihr wahrgenommen werden. Bei der Wahl eines Metatyps und eines Stils geht es schließlich nicht nur um das Aussehen, sondern auch darum, wie Charaktere auf die Welt reagieren und sich in sie integrieren.

Die Erschaffung eines Schattens geht auf die Grundelemente bei der Erschaffung eines Charakters ein und bietet mehrere alternative Optionen für die Charaktererschaffung, darunter die Summenmethode, das Punktekaufsystem und das Lebenspfad-System, das einen Charakter auf Basis seiner Erlebnisse, seiner Vorgeschichte und seiner Lebensentscheidungen definiert.

Jeder Shadowrunner braucht Ausrüstung, die zu seinen Fähigkeiten und Attributen passt, und hier kommt das Kapitel *Einkaufsparadies* ins Spiel. Es enthält Ausrüstungssets für viele verschiedene Arten

von Charakteren, sodass es schneller und einfacher wird, das zusammenzustellen, was ihr braucht.

Die nächsten Kapitel sind voller Charakteroptionen. *Typen und Schatten* fügt den fünf Metatypen aus dem SR6-Grundregelwerk viele weitere Metatypen hinzu, und *Dunklere Veränderungen* enthält Regeln für infizierte Charaktere wie Vampire und Goblins. *Die ganze metagenetische Vielfalt* stellt eine Vielzahl metagenetischer Vor- und Nachteile vor, sodass ihr euren Charakteren ausgewählte Veränderungen hinzufügen könnt, die von ihrer Erscheinung und Wirkung her eher tierisch als kybernetisch sind. *Zum Guten wie zum Schlechten* rundet diesen Teil des Buches ab. Hier präsentieren wir euch viele neue Möglichkeiten für Vor- und Nachteile, einschließlich neuer emotionaler Pfade, falls ihr eine Abfolge von Vor- und Nachteilen nutzen möchtet, um eure Charaktere auf eine bewegende Reise zu schicken.

Dann geht es weiter mit mehr Möglichkeiten, die Regeln an euer Spiel anzupassen. Das Kapitel *Spielweise* führt eine ganze Reihe von optionalen Regeln ein, mit denen ihr die Regeln von *Shadowrun* an euren Spielstil anpassen könnt. Jede optionale Regel enthält einen kurzen Text, der erklärt, was sie zum Spiel beiträgt, sodass ihr leicht diejenigen optionalen Regeln auswählen könnt, die für euch interessant sind. *(Meta)menschliche Ressourcen* fügt dem Spiel neue Regeln für Connections hinzu, einschließlich Gruppenconnections. *Was du bekommst* enthält erweiterte Lebensstilregeln, die sich darauf konzentrieren, wo Runner schlafen und was die Vor- und Nachteile und die verschiedenen Optionen ihrer Unterkunft für sie bedeuten. *Eine höchst trügliche Einbildung* erweitert die Regeln für Fahndungsstufe und Reputation.

Schließlich präsentiert *Anatomie eines Shadowruns* eine kurze Erzählung von einem Teil eines Runs. Eine Spalte neben dem Text erklärt, wie die vorkommenden Proben im Run abgelegt werden. Das Kapitel ist eine gute Einführung für alle, die die Regeln und Konzepte von *Shadowrun 6* besser verstehen wollen.

Mit all diesen Möglichkeiten könnt ihr Charaktere erschaffen und die Regeln so anpassen, dass sie euch noch mehr in die Welt hineinziehen. Ihr könnt Runs erschaffen, die all die Spannung und den Spaß bieten, den nur die Sechste Welt zu bieten hat. Also: Taucht ein und legt los!





DAS LEBEN IST ZU KURZ

VON SAMUEL RUTZICK

Das leise elektronische Summen von Kommunikationstechnik war unter dem schrillen Geheule der Alarme zu hören. Soldaten – „Sicherheitspersonal“ – in den Uniformen von Telestrian Industries zogen und feuerten ihre Waffen in einer sich langsam zuziehenden Schlinge um eine Beute, die ebenso tödlich war wie die Raubtiere in Konzernuniform.

„Los! Rosethorn, Orlok, Deckungsfeuer!“ Die Worte stammten von einem vernarbten Sasquatch. Seine „Stimme“ wurde von einer Software emuliert, die die Gesten seiner Hände in Worte übersetzte und für diejenigen hörbar machte, die nicht in seine Richtung schauten. Die Stimme war so programmiert, dass sie einen natürlichen Befehlston hatte.

Kugeln flogen durch den sterilen Korridor von Telestrians Kommunikationstochterfirma hin und her. Sofas, die mehr kosteten als die Wohnungen der meisten Leute, zerbarsten förmlich, als schwere Munition sie in Stücke riss. Die Türen zu den Büros der Chefetage des Konzerns, die aus dem Holz von Baumarten gefertigt waren, die vermutlich alle so gut wie ausgestorben waren, zersplitterten. Sicherheitstruppen rückten in Zweier- und Dreiertrupps vor und zogen den Kreis um ihre Beute enger.

Gefangen zwischen zwei Gruppen von Konzernsöldnern kämpften sie um ihr Leben. Vier Diebe – auch wenn sie sich selbst nicht so bezeichnet hätten: der Sasquatch, der eine verdammt große Minigun mit rotierenden Läufen im Anschlag hatte, ein Pixie, der ein winziges Scharfschützengewehr trug, das immer noch länger war als sein Körper, ein Ghul, der mehr Maschine als Metamensch war, und eine elfische Revolverheldin.

So also sah ein Shadowrun aus.

So also sah ein Shadowrun aus, der so richtig schiefgelaufen war.

Auf Befehl des Sasquatches rannten die Elfe und der Ghul los. Die Elfe kam hoch, stützte einen Fuß auf einen zer-

schmetterten Hocker, stieß sich mit dem anderen von einer Wand ab, rannte senkrecht nach oben und sprang dann. Sie wirbelte durch die Luft, zwischen den Kugeln der Gegner hindurch, und feuerte dabei ihre Pistolen ab. Telestrian-Sicherheitsleute gingen getroffen zu Boden, als die Kugeln der Elfe die ungeschützten Stellen trafen, an denen die Platten ihrer Neokeramik-Panzerungen aufeinandertrafen.

Leider kein tödlicher Treffer. Die Elfe brauchte nicht einmal einen Blick, um sich dessen sicher zu sein. Der Kon zahlte seinen Körperpanzerungslieferanten zu viel.

„Gut geschossen, Rosethorn. Überlastung in drei, in zwei, in ...“ Die raue Stimme von Orlok, dem Ghul, wurde jäh unterbrochen, und ein Energieimpuls flackerte durch die Bürobeleuchtung. Ein Blitz, Lichtleisten, deren Sicherungen mit einem letzten Aufbäumen durchbrannten, und dann absolute Dunkelheit. „Stormsick, da hast du deine Deckung, nutze sie.“

Der Sasquatch knurrte und drehte sich zu dem Pixie um. „Ashindar, übernimm die Nachhut. Ich schaffe uns einen Ausgang. Ist das Paket noch sicher?“

Der Pixie blickte nicht auf, atmete nicht mal. Er ließ das Scharfschützengewehr auf einem Arm ruhen und schien das Gegenfeuer der langsam vorrückenden Telestrian-Sicherheitsleute zu ignorieren. Eine Sekunde, dann noch eine.

Und dann fiel ein Troll von Telestrian zu Boden, mit einem Loch so groß wie ein Fünf-Cent-Stück in seinem Visier.

„Stormsick, wenn du mir beim Schießen dazwischenquasest, werden wir alle hier sterben.“

Stormsicks elektronische Stimme klang gleichzeitig neutral und gereizt. „Versuch nicht, den kalten Scharfschützen raushängen zu lassen. Das hier ist immer noch besser als Sarajevo.“

„Wir könnten in Flammen stehen, und es wäre immer noch besser als Sarajevo.“ Ashindars Stimme war trocken und