

SCHATTENLÄUFER



Pegasus Spiele



DEKADE	6	OHREN: ELFEN	48	Fangzähne	91
EINLEITUNG	11	Tír na nÓg	49	Feenglanz	91
WER IHR SEID UND WARUM	12	Tír Tairngire	49	Froschzunge	91
WOHER IHR KOMMT	12	Zulu-Nation (Azanische Konföderation)	49	Funktionaler Schwanz	91
Die Kons: Mobilität nach Aussen	12	Herzogtum Pomorya (ADL)	49	Geckohände	91
Die Strassen: Aus dem Regen	13	Wie Elfen in die Gesellschaft passen	49	Gleichgewichtsrezeptor	91
Die Begabten:		HAUER: ORKS	50	Hautveränderung	92
Wenn das Leben seltsame Blüten treibt	14	Ork-Untergrund (Seattle, UCAS)	51	Hellhörig	92
Anarchisten und Aktivisten: Der Aufbau einer Gemeinschaft (Bombe für Bombe)	15	Trollrepublik Schwarzwald (ADL)	51	Infrarotsicht	92
Akademiker: Dinge, die die		Königreiche von Nigeria	51	Jacobson-Organ	92
Metamenschheit wirklich wissen muss	15	Wie Orks in die Gesellschaft passen	51	Kiemen	92
Militär und Gesetzeshüter:		HÖRNER: TROLLE	52	Klauen	92
Die andere Seite der Mauer	15	Trollrepublik Schwarzwald (ADL)	52	Klimaanpassung	93
Die Unklassifizierbaren	16	Wie Trolle in die Gesellschaft passen	53	Knochenlanzen	93
ICH BIN JETZT EIN RICHTIGER JUNGE	16	DIE NORM: MENSCHEN	54	Magiegespür	93
LIEBE DEINEN NÄCHSTEN	17	Wie Menschen in die Gesellschaft passen	54	Magnetsinn	93
Ich arbeite mit dir, aber ich mag dich nicht	17	FREAKS: TRANSFORMIERTE	55	Metagenetische Verbesserung (Attribut)	93
Wem könnt ihr vertrauen?	17	FELL: GESTALTWANDLER	55	Metamenschliche Merkmale	93
SPIELLEITERHINWEISE	18	VERÄNDERUNGEN UND BODYTECH	56	Natürliches Gift	93
Hintergrund und Motivation:		Veränderungen	56	Ogermagen	94
Warum ist Johnny auf der Strasse?	18	Bodytech	57	Ölige Haut	94
Das Erschaffen „echter“ Runner:		Transhumanismus	57	Photometabolismus	94
Jenseits der AK-97	20	EvoCulture	57	Restlichtverstärkung	94
ETHIK UND ANDERE SCHERZE	22	KUNSTGENUSS	58	Rundumsicht	94
KODEX UND BERUFUNG	22	DIE METAMENSCHLICHE UNORDNUNG	62	Rüssel	94
Der Weg des Samurai	22	SAPIENTE WESEN DER SECHSTEN WELT	62	Satyrbeine	94
Omertà, das Gesetz des Schweigens	25	Elfen	62	Schnabel	95
Der Kodex der Strasse	26	Metavariante: Dryade	62	Schnelligkeit	95
Harmonie mit der Natur –		Metavariante: Nocturne	62	Schwimmhäute	95
der Kodex des Schamanen	26	Metavariante: Wakyambi	64	Shiva-Arme	95
White Hats – der Kodex der Hacker	27	Metavariante: Xapiri Thépè	65	Spitze Hörner	95
Der Kodex des Wuxia	27	Menschen	65	Tarnung	95
Der Kodex des Paladins	28	Metavariante: Nartaki	65	Temperatursinn	96
Der Hippokratische Eid	28	Orks	65	Tierbehaarung	96
Der Kodex des Soldaten	29	Metavariante: Hobgoblins	65	Unterwassersicht	96
Der Akichita-Kodex	29	Metavariante: Oger	66	Verlängerte Gliedmassen	96
DIE ANDERE SEITE DER MEDAILLE	30	Metavariante: Oni	67	Verlängerte Hauer	96
Bushido 2.0	30	Metavariante: Satyr	67	Zweites Herz	96
Der Kodex der Konzernhacker	31	Trolle	68	Metagenetische Nachteile	97
Der Kodex des Guten Bullen	31	Metavariante: Fomor	68	Astrale Verunreinigung	97
Der hermetische Kodex	32	Metavariante: Minotaurus	68	Auffällige Hautpigmentierung	97
Die Würze des Runnerlebens	34	Metavariante: Riese	69	Berserker	97
GELEGENHEITSJOBS	34	Metavariante: Zyklop	70	Biolumineszenz	97
Jagd	34	Zwerge	71	Drittes Auge	97
Reagenzien	34	Metavariante: Gnom	71	Eingeschränktes [Attribut]	97
Paracritter	34	Metavariante: Hanuman	72	Federn	98
Geister	35	Metavariante: Koborokuru	72	Fettsucht	98
Fragmentierte	35	Metavariante: Menehune	73	Insektoide Merkmale	98
Die Infizierten	35	METASAPIENTE	74	Kopffüßer	98
SELTSAME SCHAUPLÄTZE	35	Naga	74	Missbildungen	98
Meereseinsätze	35	Pixie	74	Nachaktiv	98
Runs im Weltall	36	Sasquatch	75	Neotenie	98
Runs in Foveae	36	Zentaur	75	Progerie	99
Astralreisen	36	Gestaltwandler	76	Schlechtes Heilfleisch	99
DIE UNÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN	37	Transformierte	77	Schuppen	99
Nachbarn	38	ETWAS ANDERES ERSCHAFFEN	78	Stimmungshaar	99
Arkane Organisationen	38	Erschaffung von Metavarianten,		Stinkdrüsen	99
Regierungen	39	Metasapienten und Gestaltwandlern	78	Stummelarme	99
Organisiertes Verbrechen	39	Erschaffung von Gestaltwandlern	79	Stummelschwanz	99
Geheimgesellschaften	40	Erschaffung eines Transformierten	84	Symbiose	99
Fragmentierte	41	Zufällige metagenetische		Tierschreck	100
ANDERE IDENTITÄTEN	42	Vor- und Nachteile	84	Ungewöhnliches Haar	100
DocWagon	42	METAGENETISCHE VOR- UND NACHTEILE	89	Wechselwarm	100
Knight Errant und Lone Star	42	Metagenetische Vorteile	89	Zyklopenauge	100
Konzerne	42	Abwehrsekret	89	IN DIE NACHT	102
Organisiertes Verbrechen	42	Affenfüße	89	EINE NACHT IM LEBEN	103
UNTER DER OBERFLÄCHE	44	Arkaner Blitzableiter	89	Die letzte Nacht	103
AUFBAU EINER IDENTITÄT	45	Ätzender Speichel	89	Die erste Nacht ...	104
BÄRTE: ZWERGE	45	Beuteltiertasche	89	... und alle folgenden	104
Großherzogtum Westrhein-Luxemburg (ADL)	47	Biosonar	89	Wie es ist, durch die Nacht zu streifen	105
Wie Zwerge in die Gesellschaft passen	47	Böse Ausstrahlung	89	Vom Jäger zum Gejagten	106
		Dermalablagerungen	90	Nachgeben	106
		Dornen	90	Wir und ihr	108
		Elektrosinn	90	IM SCHATTEN BLEIBEN	109
		Erweitertes Gehörspektrum	90	Wir fühlen mit euch	109
				Tanz in den Ruinen	110

SPIELINFORMATIONEN

Erschaffung eines Infizierten Charakters	111
Infektion im Spielverlauf	112
Infizierten-Vorteile	114
Bandersnatch	114
Banshee	114
Dzoo-Noo-Qua	115
Fomóraig	116
Ghul	116
Goblin	116
Grendel	116
Mutaqua	117
Nager	117
Nosferatu	117
Schnitter	117
Vampir	118
Wendigo	118
Werwolf	118
Infizierten-Nachteile	119
Überträger	119
Infektion: Wirkung auf Magie, Resonanz & Essenz	119
Magie und Essenz	119
Infektion und Resonanz	119
Krankheiten	120
MMVV	120
MMVV Strang I	120
MMVV Strang II	120
MMVV Strang III	121
Neue Critterkräfte	121
Ätzendes Sekret	121
Farbanpassung	121

SO GUT ES GEHT MAN SELBST ZUM GUTEN WIE ZUM SCHLECHTEN

Vorteile	122
Abschluss einer Berufsfachschule	123
Adlerauge	123
Adrenalin Schub	123
Angesehener Familienname	123
Aufmerksamkeit	123
Berühmt	123
Biofeedback-Resistenz	124
Blitzreflexe	124
College-Abschluss	124
Die Harte Schule des Lebens	125
Digitaler Doppelgänger	125
Draufgänger	125
Ein Bisschen von Allem	125
Fahrzeugempathie	125
Geisterflüsterer	125
Gelöscht	125
Gesunder Menschenverstand	125
Glaubwürdig	126
Grossstädter	126
Guter/Legendärer Ruf	126
Hochgestellte Freunde	126
Innere Uhr	126
Inspiziert	126
In Ungnade	126
Knallhart	126
Mafiasoldat	127
Meisterfahrer	127
Nachtsicht	127
Naturmensch	127
Orientierungssinn	128
Reiche Eltern	128
Schnelllesen	128
Schwache Verbindung	128
Schwarzmarktkanal	128
Sensei	128
Spezialausrüstung	128
Sprachtalent	128
Spürt meinen Zorn	129
Tierempathie	129
Treuhandfonds	129
Übertakter	129

Wasserratte	129
Nachteile	129
Albinismus	129
Amnesie	130
Analphabet	130
Asthma	130
Blind	131
Computer-Analphabet	131
Dossier	131
Dunkles Geheimnis	131
Ex-Knacki	131
Fester Job	132
Flagellant	132
Flashbacks	132
Geborgte Zeit	132
Gesucht	133
Getriebener	133
Kalte Schulter	133
Keine große Leuchte	133
Körperliche Schwäche	133
Lieblingsspielzeug	133
Lügner	133
Luxusgeschöpf	134
Manisch-Depressiv	134
Markenzeichen	134
Nachtblindheit	134
Paranoia	134
Pazifist	134
Penner mit Knarre	135
Phobie	135
Querschnittsgelähmt	135
Reizüberflutungs-Syndrom	136
Schlechte Selbstbeherrschung	136
Schwacher [Sinn]	136
Taub	137
Unaufmerksamkeit	137
Unvollständige Programmierung	137
Vendetta	137
Verschuldet	137
Wie hast du mich genannt?	137
ARCHETYPEN	138
Ex-Konzernmann	138
Frontschützer	139
Ex-Isolationsschülerin	140
Investivjournalistin	141
Schützenadepot	142
Rocker	143
Rennfahrerin	144
Undercoverpolizistin	145

BAUKÄSTEN

VERSCHIEDENE OPTIONEN	146
ZEHN-PUNKTE-OPTION	146
Charaktererschaffung mit der Zehn-Punkte-Option	146
KARMASYSTEM	148
LEBENSMODUL-SYSTEM	149
Nationalitäten	150
Vereinigte Kanadische und Amerikanische Staaten (UCAS)	150
Konföderation Amerikanischer Staaten (CAS)	150
Native American Nations (NAN)	151
Tir Tairngire	151
Allianz Deutscher Länder (ADL)	152
Berlin	152
Pomorya	152
Entwicklungsjahre	153
Aufwachsen in der Arkologie	153
Bürgerliche Herkunft	153
Flüchtling	153
Konzerndrohne	153
Ländliche Isolation	153
Leben auf dem Bauernhof	154
Militärgöre	154
Reiche Göre	154
Straßenkind	154

Waisenkind	154
Teenagerjahre	155
Gangkriege	155
Konzernausbildung	155
Ländliche Isolation	155
Leben Auf Dem Bauernhof	155
Magische Ausbildung	155
Militärschule	156
Privatschule	156
Privatunterricht	156
Straßenkind	156
Weiterführende Schule	157
Weiterführende Bildung	157
Berufsschule	157
Eliteuniversität	158
Militärakademie	159
Universität	159
Volkshochschule	161
Das Wahre Leben	161
Ganger	161
Geheimagent	161
Gesetzhüter	161
Graduiertenstudium	162
Herumtreiber	162
Konzerner	162
Kopfgeldjäger	162
Kriegsreporter	163
Militärdienst	163
Normaler Job	165
Organisiertes Verbrechen	165
Politaktivist	165
Privatdetektiv	166
Promi	166
Regierungsagent	166
Schattenarbeit (Shadowrunner)	167
Straßenmagie	167
Terrorist	167
Thinktank	168
Restliches Karma ausgeben	168
Beispiel für eine Charaktererschaffung mit Lebensmodulen	168
NEUER VORTEIL	171
Rang	171
HAUSHALTSUNFRIEDE	172
WEN MAN KENNT	176
MAN MUSS BEZIEHUNGEN HABEN	176
Was man braucht	176
Beinarbeit	177
Netzwerken	177
Handel	177
Schwarzarbeit	177
Persönliche Gefallen	177
Unterstützung	177
Was Connections wollen	177
Geld	177
Dienstleistungen	178
Tauschhandel	178
Andere	178
Ich schulde dir was	180
Verbessern der Beziehung	180
Dienstleistungen	180
Gefallen	180
Gruppen oder Organisationen als Connections	180
Beziehung zwischen Charakter und Connection	182
Erpressung	182
Familie	182
Die Verbindung halten	182
Schulden begleichen	182
Einsatz von Einschüchtern	182
Einsatz von Überreden und Verführung	182
Der Ruf eilt einem voraus	183
Abgebrochene Brücken	183
Zufallsconnection-Generator	183



Regionalverkehr (Monatskarte)
Reinigungsdienst
Rückzugsraum
Schießstand
Sojabereiter
Sportplatz (klein)
Stammkneipe
Swimmingpool
Waffenkammer
Werkstattgehilfe
Lebensstilpräferenzen
Abgelegen (negativ) schwer zu finden (negativ)
Bequem (positiv)
Besonders Sicher (positiv)
Billig (negativ) teurer (negativ)
Diebstahl (negativ) Diebstahl (negativ)



Oberschicht-Set	251	Combatbiker-Set	254	Profi-Spionagedrohnen-Set	256
Gestaltungs-Sets	251	Amerika-Set	254	Standard-Kampfdrohnen-Set	256
Pharmazie-Set	251	Teamtransporter-Set	254	Profi-Kampfdrohnen-Set	257
Waffenbau-Set	251	Gelände-Set	254	Standard-Luftkampfdrohnen-Set	257
Drohnenmechaniker-Set	251	Ziviles Rigger-Set	254	Profi-Luftkampfdrohnen-Set	257
Mechanikerladen-Set	251	Kampftrigger-Set	254	Magie-Sets	257
Lauscher-Set	252	Decker-Sets	254	Standard-Zauberer-Set	257
Observations-Set	252	Anfänger-Hacker-Set	255	Profi-Zauberer-Set	257
Einbrecher-Set	252	Standard-Decker-Set	255	Standard-Zauberstab-Set	257
Störsender-Set	252	Profi-Decker-Set	255	Profi-Zauberstab-Set	258
Sanitär-Set	252	Standardprogramm-Set für Cyberdecks	255	Standard-Medizinbeutel-Set	258
Patch-Set	252	Profiprogramm-Set für Cyberdecks	255	Profi-Medizinbeutel-Set	258
Bergsteiger-Set	252	Drohnen-Sets	255	Standard-Geisterstab-Set	258
Infiltrations-Set	253	Standard-Drohnenkommando-Set	255	Profi-Geisterstab-Set	258
Sprengstoff-Set	253	Profi-Drohnenkommando-Set	256	Magischer Speer	258
Fahrzeug-Sets	253	Rigger-Unterstützungs-Set	256	ALLTÄGLICHE EINKÄUFE	259
Häschen-Set	253	Spatzenhirn-Set	256		
Rennmaschinen-Set	253	Standard-Spionagedrohnen-Set	256	Tabellen	262

SCHATTENLÄUFER – IMPRESSUM

Texte: Raymond Croteau, Kevin Czarnecki, Olivier Gagnon, Patrick Goodman, Jason M. Hardy, Robyn "Rat" King, Adam Large, Eric Lyon-Taylor, Scott Schletz, William Stroud, R.J. Thomas, Thomas Willoughby, Russell Zimmerman

Redaktion: Kevin Killiany, Philip A. Lee

Lektorat: Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Andrew Marshall, Tim Patrick, CZ Wright

Art Direction: Brent Evans, Kat Hardy

Coverillustration: Echo Chernik

Ikonographie: Nigel Sade

Illustrationen: Arendzikowski, Daniel Comerci, Lucas Durham, Matt Hansen, David Hovey, Ian King, Ian Llanas, Dan Masso, Felix Mertikat, Jason Metcalf, Victor Moreno, Mike Perry, Kristen Plescow, Mark Poole, Andrea Radeck, Mickael Rookard, Andreas "AAS" Schroth, Alex Stone, Lena Weichselbaumer, Eric Williams, and Alex Williamson

Layout & Design: Matt "Wrath" Heerdt

Chefredaktion: Jason M. Hardy

Playtesting: Natalie Aked, Rob Aked, Jackson Brunsing, Karlene Dickens, Derek Dokter, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Sandy Gamboa, Tim Gray, Kendall Jung, Alex Kadar, Peter Leitch, Dave Lundquest, Chris Maxfield, Jon Naughton, Whitney Pace, Sue Powell, Richard Riessen, Matt Riley, Mark Somers, Dylan Stangel, Ashley Turkowski, Leland Zavadil

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Deutsche Zusätze: Tobias Grunow, Sascha Morlok

Übersetzung: Manuel Krainer

Deutsches Lektorat & Errata: Benjamin Plaga

Layout: Ralf Berszuck

2. Auflage

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

© 2016 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.

Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.



Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE





DEKADE

Victor Edwards versuchte verzweifelt, mit seinen unkontrollierbar zitternden Händen seine schlecht sitzende Schutzweste zu schließen. Die Weste war ihm, wie der Rest seiner Ausrüstung, von den vier Individuen überlassen worden, die zusammen mit ihm in den kleinen Lieferwagen gepfercht waren. Zumindest sorgten sie sich genug um ihn, dass sie ihm wenigstens den Anschein von Schutz zukommen ließen.

Vor ein paar Tagen war Edwards noch ein unwichtiger Manager einer unbekannten Tochter eines riesigen Megakonzerns gewesen. Aber dank einer anderen Gruppe von Männern – nicht unähnlich seinen Gefährten im Lieferwagen – war Edwards zu nichts weiter als unerwünschtem Abfall geworden. Eine schöne Frau hatte mit ihm gespielt wie auf einer Fiedel. Und wie diese Geschichten immer ablaufen, war er auf ihre Täuschung hereingefallen und hatte seine Zugangskarte rausgerückt. Niemand erwähnte je die fehlenden Forschungsdaten, nur das Sicherheitsleck, das durch sein unkontrollierbares Verlangen ausgelöst worden war.

Trotz eines Lebens in treuen Diensten von Aggregate Consumables und damit von Ares Macrotechnology hatten die Mächte im Hintergrund beschlossen, dass er keinen Wert mehr besaß. Und wer den Megakonzernen nichts mehr wert ist, wird weggeworfen, gelöscht, aus der Welt entfernt und dem Verblassen überlassen. Oder den Schatten, wenn er es schafft.

Edwards war nicht sicher, ob er eine gute Wahl traf, oder ob er überhaupt eine Wahl hatte. Er machte das Einzige,

das ihn vielleicht überleben ließ. Vor weniger als einem Tag war er fast so weit gewesen, das einzige Ausrüstungsteil, das tatsächlich sein Eigentum war, zu benutzen. Er hatte die Ares Predator V sehr billig bekommen, als der Konzern sie gerade erst auf den Markt geworfen hatte. Zuvor hatte er nie das Bedürfnis verspürt, eine Schusswaffe zu besitzen, und er hatte gar keine Übung damit – aber etwas an der mattschwarzen Politur und dem grinsenden V hatte ihn angezogen.

Offenbar war es jedoch noch nicht an der Zeit für ihn, zu sterben. Das Universum beschloss, dass es Zeit war, dass die vier Männer, mit denen er jetzt das Fahrzeug teilte, in sein Leben einbrachen.

Er erinnerte sich an die Tür, die nach innen flog und an der einen Angel schaukelte, die dem modifizierten Dampfhammer, den Turk ein Bein nannte, widerstanden hatte. In diesem Moment kannte er den Namen des großen Orks noch nicht, aber er wusste, dass er ihn irgendwie wütend gemacht hatte, weil der Ork nur ein Wort – „Waffel!“ – bellte und seine riesige Schrotflinte auf Edwards' schreckerfülltes Gesicht richtete. Der gewaltige Lauf sah wie ein Eisenbahntunnel aus.

In einem Winkel seines Bewusstseins nahm er den geschmeidigen Elfen wahr, der an dem Ork vorbeischlüpfte, bemerkte ihn aber erst wirklich, als er den Lauf zur Seite schob. Da hatten Quills Hände bereits die Predator mit entschiedenem Griff aus Edwards' plötzlich tauben Fingern gelöst. Als der Elf sich



VON SCOTT SCHLÖTZ

wegdrehte, begegnete Edwards dem Rest des Teams. Tare, ein Mensch mit samtener Stimme, der aussah, als wäre er gerade einem Trideo entsprungen, und Mo, ein anderer Mensch mit rauer Stimme und einem Ironie-Lächeln, aussah, als wäre er aus Stein, standen neben Turk im Raum. Die Schrotflinte senkte sich, und Edwards' neues Leben begann.

Weniger als einen Tag später saß Edwards in einem feuchten, kleinen Raum in einer verlassenen Bibliothek in Puyallup und hatte immer noch nicht gelernt, mit den vier Männern umzugehen. Er hatte keine Probleme damit gehabt, als sie ihn mitgeschleppt hatten; es war sogar ein wenig aufregend gewesen. Als Quill ihm eine Kleinigkeit angeboten hatte, die ihm den Schlaf erleichtern sollte, hatte er angenommen, weil das Adrenalin und der harte Boden in Turks Unterschlupf ihn wach gehalten hatten. Als er mit bohrenden Kopfschmerzen erwacht war, hatte Turk ihn in den Lieferwagen gescheucht, der viel schneller zur Bibliothek fuhr, als sein Kopf aushielt; und wieder wurde er vorangestoßen.

Die drei Anwesenden – Turk, Quill und Mo – stritten ziemlich laut über etwas, das sie „Blutmagie“ nannten und das offenbar durch die Lebenskraft von Opfern ermöglicht wurde. Edwards erkannte, dass sie seinetwegen darüber sprachen und immer mehr Geschichten erzählten, eine

blutrünstiger als die andere. Es war ihm peinlich, dass diese Männer ihn mit solchen Ammenmärchen zu erschrecken versuchten. Er wusste, dass sie ihn für einen hoffnungslosen Konzerntrötel hielten.

Die drei verstummten, als sie jemanden kommen hörten, und alle saßen um die Reste eines Konferenztisches, als Tare eintrat. Er war legerer als die anderen gekleidet, aber seine Klamotten waren trotzdem perfekt aufeinander abgestimmt. Und obwohl das Trio eindeutig dort war, wo es hingehörte, als er eintrat, starrte er alle missbilligend an.

„Hey Cobain, komm zu uns“, sagte Mo zu niemandem besonderen. Victor war ziemlich sicher, dass er gemeint war, aber die Worte konnten auch an einen Geist, einen versteckten Begleiter oder irgendetwas anderes gerichtet sein. Er hatte genug Shows über Runner und ihre Tricks gesehen.

„Er redet mit dir, Vic“, sagte Quill und sah Edwards an. „Ich schätze mal, du hast jetzt einen Straßennamen. Keine Ahnung, was er bedeutet. Vielleicht sagt Mo es dir irgendwann.“

Edwards stand auf und ging zu den anderen, sagte aber nichts als ein kurzes „Danke“ und eine kleine Entschuldigung, als seine gestressten Innereien eine schwach toxische Wolke ausstießen. Turk und Mo kicherten ein wenig, Tare und Quill sagten nichts. Tare zeigte auf den leeren Stuhl beim Tisch.

„Jetzt zum Geschäft“, sagte er. „Mr. Johnson will die Forschungsdaten und ein Treffen mit Betty, um die Über-



schreitung ihrer Kompetenzen zu diskutieren. Ed ... äh, Cobain ... ist unser Köder. Ich werd' ihn toll aussehen lassen. Quill, du gehst auf den hinteren Balkon und machst dich bereit, leise reinzuschlüpfen.“ Tare hielt inne und sah Turk mit zusammengekniffenen Augen an. Edward schätzte, dass er gerade etwas nicht verstand, aber Tare fuhr gleich fort.

„Turk, du wirst das Ruthenium brauchen. Ich werde einen Schleier über dich legen, aber ich muss viel aufrecht erhalten. Schütz dich gut. Du bist nahe bei Cobain. Wenn Betty ihn reinlässt, musst du gleich mit rein. Wenn ihr beiden drin seid, wird meine arkane Unterstützung nicht mehr wirken. Blockier die Tür, und ich komme in 15 Sekunden nach.“

Edwards hörte zu und wurde immer verwirrter. Er begriff, dass sie ihm einen Straßennamen gegeben hatten, der recht cool war, den er aber nicht verstand. Er wusste, dass sie die Forschungsdaten und eine Person namens Betty haben wollten, und er wusste, dass er irgendwie Teil dieses Plans war, vielleicht sogar ein wichtiger Teil. Aber nichts davon schien zu seiner Entführung zu passen.

„Quill, du kümmerst dich um Betty. Wenn sie uns reinlegen will, warn uns und behalt sie im Auge“, schloss Tare mit einem Blick zu jeder Person im Raum. Zuletzt sah er Edwards an.

Edwards sah die anderen an, die ihn ebenfalls anblickten. Er wollte wirklich versuchen, cool zu bleiben, so zu tun, als wüsste er, worum es geht, aber er hatte das Gefühl, auf die Probe gestellt zu werden. Einen Test zu absolvieren, bei dem man nicht einfach raten konnte. Nach einer Sekunde, die ihm unendlich lang erschien, fragte Edwards endlich: „Warum bin ich hier?“

Tares Antwort und ein Bild auf einem Stück elektronischem Papier, das er über den Tisch schob, sagten alles. „Rache, mein lieber Victor. Kommt dir Betty bekannt vor?“

Das tat sie. Und er begriff.

10 Jahre später

Cobain starrte durch das regenfleckige Glas auf Bostons Skyline. Das leichte Summen und Trällern klassischer Musik erklang über das Soundsystem des Schiffs. Im Ballsaal war es lauter, aber überall zu hören und verband alle Gäste, egal wo sie waren, und erinnerte sie, weshalb sie hier waren. Das heißt, weshalb die meisten Gäste hier waren. Cobain war nicht zum Tanzen an Bord der XS10SHL, und das traf auf wenigstens noch zwei andere Gäste auf der luxuriösen 110-Meter-Yacht zu. Trotz seiner beruflich bedingten Anwesenheit konnte er nicht anders, als die Schönheit der nächtlichen Stadt zu bewundern.

„Ein wunderschöner Anblick“, sagte eine Stimme hinter ihm und verlieh Cobains Gedanken Ausdruck. Er sah Quills

blasses Gesicht, das sich im Glas spiegelte, als der Elf näher kam.

„Aztechnology hat ihn zerstört“, antwortete Cobain auf Quills Code und bestätigte ihm damit, dass alle bereit waren. Das Team sollte das Paket abholen, das Aztech an Bord gebracht hatte.

Der Job war, soweit das möglich war, glatt gelaufen. Nicht, dass es keine Schwierigkeiten oder unerwarteten Probleme gegeben hatte, aber Cobain hatte sorgfältig geplant. Gas Crank, Turks Protégé, machte sich gut. Er besaß eine gute Kombination aus Turks gewaltsam militaristischem Stil und seiner eigenen anarchistischen Finesse. Sechs gute Runs mit dem Team machten ihn noch nicht zum Veteranen, hatten aber genügt, dem Neuling die Flausen darüber auszutreiben, was es hieß, ein Runner zu sein. Er war eben erst mit einem halben Dutzend Gangern, die die Docks tyrannisierten, und mit einem Paar echter Mob-Schläger, die ihren Stolz über die Gier hatten siegen lassen, fertig geworden. Jetzt trug er einen schönen neuen Anzug mit einem leuchtend-hellgrünen Einstecktuch und hatte sich unter die Gäste gemischt.

Quill war ganz sein übliches, geschmeidig schnelles Selbst. Er war in den letzten zehn Jahren nicht langsamer geworden, aber die Kosten der Upgrades, die er sich besorgt hatte, ließen ihn beständig nach Jobs Ausschau halten. Seine flinken Finger hatten Anfang der Woche ein halbes Dutzend echte Einladungen auf Papier geschnappt, die sie an Bord bringen würden, und sie durch Kopien mit ein paar kreativen Änderungen ersetzt. Die eigentlich Eingeladenen würden eine Stunde zu spät zehn Kilometer weiter nördlich eintreffen und von Marblehead aus segeln wollen, bevor sie den Austausch bemerken würden.

Dieser kleine Trick hatte das Team etwas Geld und Turk gekostet. Er war bereit, sich im Hintergrund zu halten und sich um die Fälscherin zu kümmern, damit sie nicht auf die Idee kam, ein noch besseres Geschäft zu machen. Wahrscheinlich brauchte er auch wirklich die Pause. Cobain respektierte seinen alten Teamkameraden, aber 36 war ein stolzes Alter – schon in der zweiten Halbzeit im Spiel eines Orklebens. Ein paar Tage Erholung im Revere Beach MegaResort mit einer nicht unattraktiven Fälscherin würden ihm gut tun.

Damit blieben Cobain, Quill und Gas Crank übrig, um die Sache durchzuziehen. Das sollte reichen. Und im Moment war auch niemand sonst verfügbar. Cobain hatte vor beinahe fünf Jahren für Tare als Unterhändler übernommen, als dieser zu Horizon gegangen und aus den Schatten ins Licht getreten war. Damals war Cobain ein wenig neidisch gewesen, aber er hatte seinen eigenen Absturz aus dem Licht nur selten bereut. Es hatte eine Frau gegeben, die er nicht hatte halten können, einige Runs, bei denen er besser hätte recherchieren sollen, und einen guten Freund, von dem er sich wünschte, er wäre noch am Leben. Aber



insgesamt war das Jahrzehnt als Runner viel besser gewesen als die vielen Jahre, die er unter der Knute der Megakonzerne verbracht hatte. Er hatte Mitleid mit den Leuten, die dieses Leben noch führten.

Und dieses Mitleid war auf Mos Einfluss zurückzuführen. Der Neo-Anarchist hatte ihn anfangs monatelang jeden Tag als „Schäffchen“ verspottet, besonders wenn Cobain ihn nach dem Ursprung des Straßennamens gefragt hatte. Mo hatte ihm nie direkt geantwortet, aber Cobain hatte es herausgefunden, nachdem Mo vor zwei Monaten den Kampf gegen den Lungenkrebs verloren hatte. Bei seiner Gedenkfeier hatte Mos Schwester einen alten CD-Player vom Ende des letzten Jahrhunderts hervorgeholt. Sie hatte eine dieser alten, flachen Scheiben eingelegt und erklärt, dass dies Mos Lieblingsmusik gewesen sei. Sie hatte kurz etwas über die Band Nirvana und den Beginn ihrer gegenkulturellen Revolution erklärt, die von der aufsteigenden Macht der Megakonzerne unterdrückt worden war. Als Cobain sich ihr vorgestellt und nach der Band und ihren Songs gefragt hatte, hatte sie ihn brüsk unterbrochen und nach seinem Straßennamen gefragt. Als er gesagt hatte, dass Mo ihm diesen gegeben hatte, hatte sie Cobain innig umarmt und ihm erklärt, wie sehr Mo ihn geliebt haben musste, um ihm solche Ehre zu erweisen. Als sie erklärt hatte, dass Cobain der Nachname des Sängers war, der sich erschossen hatte, als Nirvanas Musik zensiert und popularisiert wurde, hatte er verstanden.

Mo hätte ihren gegenwärtigen Auftrag geliebt. Er war ganz nach seinem Geschmack. Das Ziel war ein silberner Koffer, der zurzeit mit dem Handgelenk eines sehr stämmigen Aztlaners verbunden war, der Juan Guadalupe, den Direktor des Internationalen Infrastruktur-Analyseprogramms von Aztech, begleitete. Der Kofferwächter war Mitglied seines Sicherheitsteams und zugleich ehemaliges Mitglied der Leopardenkrieger in der Konzernsicherheit von Aztechnology. Gualara war eingeladen worden, damit der Sicherheitsmann Gelegenheit hatte, mit einem Mitglied von TerraFirst! ein stilles Geschäft über den Inhalt des Koffers abzuschließen. All diese Informationen hatte Mr. Johnson zurückgehalten, aber Cobain hatte dafür gesorgt, dass sie ausgegraben wurden. Man sollte in den Schatten nie blind sein.

Als Quill sich leise entfernte – ein Schatten, der auf dem Glas verblasste –, wandte Cobain sich von den Lichtern der Skyline ab. Er ließ ganz ruhig, mit sicheren und geschmeidigen Bewegungen, die Perlmutterknöpfe durch die beinahe unsichtbaren Knopflöcher des Mantels seines Armanté-Anzugs gleiten. Er holte die versteckte Fichetti durch den offenen Mantel aus dem maßgeschneiderten Holster und ließ sie in den schmalen Lüftungsschacht fallen, der unter dem Fenster ein Beschlagen oder Vereisen verhinderte. Die Pistole spielte in seinem Plan keine Rolle mehr – es war besser, sie loszuwerden.

Er nahm ein paar kosmetische Änderungen an seiner Kleidung vor, lockerte die Fliege und verdrehte sie, zog die linke Seite des Hemds aus der Hose und fuhr sich mit den Fingern durchs Haar, um den perfekten Sitz zu zerstören. Die Illusion, die er erzeugte, brauchte nur noch ein letztes Element.

Cobain zog ein kleines Fläschchen aus der Innentasche, öffnete sie und schüttete den Inhalt in seinen Mund. Er schüttelte sich, als der schreckliche Synthwhiskey auf seine Zunge traf. Er verteilte die Flüssigkeit im Mund und sprühte dann die ekelhafte Substanz als feinen Nebel in die Luft vor sich. Er trat schnell durch diesen Nebel, drehte sich, um möglichst viel von sich damit zu bedecken und begann dann, mit einem Stolpern auf das Außendeck seine Rolle zu spielen.

Er spielte den Betrunkenen und taumelte einen Kurs entlang, der ihm die Möglichkeit gab, alle sechs Leute zu sehen, die er sehen musste. Juan, der Azzie-Exec, saß drinnen am Tisch und war durch das Glas des Decks zu sehen. Der Stämmige mit dem Koffer ging vom Tisch weg Richtung Hinterdeck. TerraFirst! stand nah der Fock, scheinbar in eine angenehme Konversation mit Gas Crank vertieft. Quill schließlich lehnte sich oben über die Reling und blickte in die Nacht hinaus. Alle waren, wo sie sein sollten.

Cobain setzte seinen Plan um, indem er die Seite des Schiffs entlangtaumelte. Eine Hand an der Reling, das Glas in der anderen, stolperte er und verschüttete Champagner, der mehr als sein Gewicht in Gold kostete, über das Deck und seine Kleidung. Er verlor absichtlich seinen Griff um die Reling, als der Stämmige auf das Hinterdeck trat, und rammte ihn.

„Was zum– passen Sie doch auf!“, bellte der Azzie.

„Oh mein Gott, es tut mir so leid“, lallte Cobain, hielt sich ungeschickt an dem Azzie fest und schüttete ihm Champagner in den Ärmel.

„Ich glaube, Sie haben genug“, sagte der Stämmige. Er zog Cobain von sich weg.

Cobain ging mit der Bewegung mit. Er hatte erreicht, was er wollte, und musste dem großen Kerl jetzt ein bisschen Raum geben.

„Genug oder nicht. Mein Glas ist schon wieder leer. Entschuldigen sie mich“, lallte Cobain und taumelte auf den Kellner zu.

Der Stämmige grunzte etwas auf Neo-Nahuatl, machte aber das, was er sollte, und ging um die Ecke den Weg an der Schiffsseite entlang auf TerraFirst! zu. Cobain ließ ihm etwas Vorsprung, bevor er sich umdrehte und in bester Betrunkenenmanier auf den rotgesichtigen Azzie zutaumelte. Er begann schon im Abstand von zehn Metern mit seiner Tirade, damit der Azzie ihn kommen hörte. Als er näher kam, bellte er: „Was bilden Sie sich ein, mir zu sagen, wann ich genug habe!“ Dann gab er dem Stämmigen



einen Stoß. Es war kein fester Stoß, aber er erzeugte die gewünschte Reaktion: einen Gegenstoß.

Cobain ruderte mit den Armen und taumelte rückwärts Richtung Reling. Der Stämmige hatte verstärkte Reflexe, die es ihm erlaubten, schnell genug vorwärts zu treten und nach Cobain zu greifen, damit er nicht über Bord ging. Nur war Cobains System besser, seine Muskeln waren verstärkt, und er wollte sich nicht greifen lassen. Stattdessen wollte er den Impuls des Azzies nutzen. Er nutzte ihn, um den Mann über Bord zu schubsen, als er selbst zu Boden fiel. Für alle Beobachter musste das wie ein Unfall aussehen.

Oben schrie Quill „Mann über Bord!“ und sprang vom Oberdeck aus ins Wasser. Seine Arme ruderten beim Aufprall, sodass er nicht zu tief eintauchte. Er konnte fast sofort seine Richtung korrigieren und sich auf den Azzie zubewegen.

Weiter vorne drehten sich Gas Crank und TerraFirst! zu der betrunkenen Auseinandersetzung um. Als der Stämmige über Bord ging, drehte sich TerraFirst! zu Gas Crank um und hob die Hand. „Bitte treten Sie zurück. Ich muss diesem Mann die Geister zu Hilfe rufen.“ Gas Crank spielte hervorragend ein Erschrecken und trat einen Schritt zurück.

Als TerraFirst! die Augen schloss und zu murmeln begann, machte Gas Crank wieder einen Schritt nach vorne und vollführte die kaum merkbare Bewegung, die eine lange Klinge aus seiner Unterarmscheide gleiten ließ. Das Murmeln wurde zu einem Gurgeln, als Gas Crank die Klinge in den Hals des Schamanen stieß, und brach völlig ab, als er die Klinge kräftig zur Seite zog und dem Mann halb den Kopf abschnitt. Er schob den Mann mit einer Hand über die Reling, während er mit der Klinge auf ihn einstach, um Lunge und innere Organe zu durchlöchern. Der Schamane traf nur einen Moment nach Quill auf die Wasseroberfläche.

Cobain stand auf und rannte nach drinnen, um Hilfe zu holen. Das Personal trat sofort in Aktion. Die Gäste reagierten, wie man erwarten konnte, und rannten schnell an die Seite des Speisesaals, um durch die Fenster die Szene zu beobachten. Sofort begannen Kommlinks mit Kameras und Rekordern alles aufzunehmen und auf MeFeed und P2.0 zu posten.

Im Wasser hatte Quill den Stämmigen, der sich wegen des Koffers kaum über Wasser halten konnte, schnell erreicht und half, ihn in Richtung des Schiffs zu ziehen. Als

sie es erreichten, stieß Quill kräftig eine kleine Nadel in das Schloss der Handschellen am Handgelenk des Stämmigen und stach damit das kleine Paket an, das Cobain hineingedrückt hatte, als er mit dem großen Kerl zusammengestoßen war. Der Stämmige hatte immer noch alle Hände voll zu tun, über Wasser zu bleiben, und hatte keine Chance, das zu bemerken. Quill hängte einen Karabiner am Griff des Koffers ein und zog eine andere Handschelle über das Handgelenk des Azzies. Er öffnete die ursprüngliche Handschelle, deren säurezerfressenes Schloss nachgab, und ließ den Koffer absinken. Der Koffer sank etwa drei Meter tief, bis er von dem Seil am Karabiner gehalten wurde, und stieg wieder auf. Bevor der Koffer heraufkam, hatte Quill schon den Ersatzkoffer, der unter der Wasserlinie verborgen gewesen war, hochgeholt und ihn an der neuen Befestigung am Handgelenk des Stämmigen festgemacht.

Als die Crew die beiden Männer an Bord holte, hatte der Stämmige nichts bemerkt. Er verbrachte den Rest der Reise in der Behandlung des medizinischen Personals und erkannte nicht, dass seine Kontaktperson verschwunden war. Quill verbrachte die Reise damit, abwechselnd anderen Passagieren zu sagen, dass er kein Held war und nur instinktiv gehandelt habe, und der Crew zu sagen, dass er das Retten lieber den Profis hätte überlassen sollen, statt selbst auch noch gerettet werden zu müssen.

Cobain fand einen ruhigen Ort, an dem er den Koffer öffnen und den Inhalt in einen versteckten Behälter umlagern konnte. Er fand einen Datenchip, vier Stücke Pergament, bei denen er unangenehm sicher war, dass sie aus Menschenhaut bestanden, acht kleine Beutel aus (hoffentlich) Leder und einen Obsidiandolch, der aufwendig dekoriert und trotz seiner Zerbrechlichkeit bemerkenswert unversehrt war. Alles in dem Koffer schrie „Blutmagie“. Er nahm ein paar Bilder und ein Video auf, in dem er das Pergament entrollte und ziemlich unangenehme Bilder enthüllte, die ihn dankbar sein ließen, dass er die Schrift nicht lesen konnte. Dann kopierte er den Chip und schickte alle Daten an einen Freund.

Cobains Jahre in den Schatten hatten ihn gelehrt, dass man drei Dinge brauchte, wenn es um Azzies und Blutmagie ging: Notfallpläne, Wissen und das Bewusstsein, dass der Job wahrscheinlich nicht abgeschlossen war, nur weil Mr. Johnson bekommen hatte, was er wollte.

✖

