

INHALT

EINLEITUNG	5	Cerro	111	Das Ziel	154
GERECHTIGKEIT GEGEN GELD	6	Marianao	111	Plan B	160
VERZWEIFELTE ZEITEN	10	Arroyo Naranjo – Boyeros	112	Zugriff	161
IM NETZ	11	WEITERE SPANNENDE ORTE	115	Timing	161
KFS	11	Guantánamo Bay	115	Rückzug	161
Rein in die Sperrzone!	15	Mariel	115	Folgen	163
Was ist mit Ares los?	19	Isla de la Juventud (Die Schatzinsel)	116	Personal und Hilfsmittel	163
Aztechnology: Blutdünger	21	Varadero	117	Spuren	164
Pechschwarze Schatten	22	ORGANISIERTES VERBRECHEN	117	Stress	164
Ordo Maximus: Holzpflocke bereit	23	Batistas	117	Entsorgung	165
Shedim: Vom Aussterben bedroht	24	Triaden	119	Der Ruf	166
Schwarze Loge:		Vory	120	Markenzeichen	167
Drachengroßer Volltreffer	25	Zobop	120	Ruhe in Frieden	169
Auf dem Prüfstand	26	SUKUYAN	121	WETWORK-WERKZEUG	170
Die kleinen Acht	28	Januarius	122	EIN HANDWERKER UND SEIN WERKZEUG	170
Ärger im Paradies	31	Renfield	122	Waffen	170
Danielle de la Mars neuester Streich	33	SPIELINFORMATIONEN	123	Waffenmodifikationen	172
Das böse D-Wort	34	Wiedergänger	123	Markenzeichen	176
Unter eurem Radar	35	Freier Zombie	124	Kleidung & Panzerung	177
Friedensstifter	37	Obeah	124	Panzerungsmodifikationen	177
Niemand hat's gesehen	38	Santería	125	Cyber- & Bioware	178
KFS in den Schatten	39	Geisterschrift	125	Ausrüstung	179
... UND VERZWEIFELTE MASSNAHMEN	42	Zombies	126	Verkleidungszubehör	180
IM FADENKREUZ	42	Erwachte Kreaturen der Karibik	127	Munition	181
NEUTRAL GROUND	43	Loa, Orisha und die Sterblichen	128	Drohnen	182
Die Verborgenen Klingen	44	Beschützer	129	Adeptenkräfte	183
Der Standhafte Schild	54	Erde	129	Vorteile	184
LEIBWÄCHTER ANHEUERN	58	Helfer	129	Nachteile	184
ATTENTÄTER ANHEUERN	59	Mensch	130	Zauber	184
SCHERGEN ANHEUERN	60	Ratgeber	130	Mittel und Wege	186
KILLER, RETTER, JÄGER	62	Wasser	130	Alchemie	188
DAS WHO'S WHO		Schutzgeist	131	Adepten	188
IN DER WELT DES WETWORKS	63	LEBENSMODULE	132	Magische Assasintaktiken	189
Die Killer: Bleib gefälligst tot	64	Nationalitäten	132	Wissensfertigkeiten für Assasinen	189
Die Retter: Du stirbst mir nicht	70	Teenagerjahre	133	Connections für Assasinen	190
Die Jäger: Vom Killer zur Beute	72	Das Wahre Leben	133	Erweiterte Regeln zur Tarnung von Waffen	191
LANGSAM, ABER SICHER TOT	76	FAHRZEUGE	134	Erweiterte Regeln für das Bogenschießen	191
HAVANNA: DALE A TODO METER!	80	ERWEITERTE LEBENSSTILE	135	Neuer Archetyp	191
KUBAS GESCHICHTE IN KÜRZE	81	Zusatzregeln	135	WETWORK UND TEAMWORK	192
HAVANNA	86	Erweiterte Regeln für Team-Lebensstile	135	SPIELLEITERHINWEISE	192
Wie komme ich dahin?	87	Annehmlichkeiten ohne Lebensstilpunkte erwerben	136	LEBENSMODULE	193
Familienangelegenheiten	88	Annehmlichkeiten	136	Das Wahre Leben	193
STADTEILE	93	Lebensstiloptionen	137	ABENTEUERIDEEN	194
La Habana Vieja	93	Wohnsitzbeispiele	137	Brackhavens Ende	194
Playa	98	CHAMÄLEON	140	Zusammenhänge	194
Plaza de la Revolución	100	DER LEIBHAFTIGE TOD	144	Fragmentiertenjagd	194
Centro Habana	102	ZUM TÖTEN GEBOREN UND GEMACHT	145	Denver-Doppelpass	194
Regla	104	Ursprünge	145	Ein Dutzend Doppelgängerinnen	194
La Habana del Este	105	Moral	147	Jagd nach den Jägern	194
Guanabacoa	107	Fähigkeiten	147	Seucheneindämmung	195
San Miguel del Padrón	109	Gelegenheit	148	Orkaufstand	195
Diez de Octubre	111	Lebensweise	150	Zündstoff	196
		Haken und Ösen	151	Glanz und Elend	196
		Zuflucht	151		
		Revier	152		

HARTE ZIELE – IMPRESSUM

Entwicklung: Jason M. Hardy

Texte: Kevin Czarnecki, Jason M. Hardy, Alexander Kadar, Adam Large, Chris Mastey, Scott Schletz, R.J. Thomas, Michael Wich

Redaktion: Kevin Killiany

Art Direction: Brent Evans

Illustrationen: Bruno Balixia, Melvin Chan, Victor Corbella, Laura Diaz Cubas, Kenneth Fairclough, Homeros Gilani, David Hovey, Ian King, Jeff Laubenstein, Alyssa Menold, Victor Manuel Leza Moreno, John Petersen, Andre Rogers, Seth Rutledge, Andreas "AAS" Schroth, Marc Sintes, Takashi Tan, and Eric Williams

Cover Art: Gordon Bennetto

Ikonographie: Nigel Sade

Layout & Design: Matt "Wrath" Heerdt

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Übersetzung: Manuel Krainer, Lars Schiele, Nadja Sommerfeld

Karte von Havanna: Jan Helke

Lektorat & Errata: Benjamin Plaga

Layout: Ralf Berszuck



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



Pegasus Press



JACKPOINT

VERBINDE MIT JACKPOINT-VPN ...

... IDENTITÄT VERSCHLEIERT

... VERSCHLÜSSELUNG GENERIERT

... VERBUNDEN MIT ONION-ROUTER

>>>LOGIN: XXXXXXXXXXXXXXXXX

>>>PASSWORT EINGEBEN: XXXXXXXXXXXXXXXXX

... BIOMETRISCHER SCAN BESTÄTIGT

DU BIST DRIN. MACH WAS DRAUS!

„UM SECHS UHR VIERZIG MORGENS IST ES IM MÄRZ IN PARIS KALT, UND ES KOMMT EINEM SOGAR NOCH KÄLTER VOR, WENN JEMAND VOR DEM ERSCHIESSUNGSKOMMANDO STEHT UND GLEICH HINGERICHTET WERDEN SOLL.“
—FREDERICK FORSYTH

JACKPOINT-STATISTIK

Interaktionsrate: +26 %
Posts pro Stunde: +7 %
Content-Qualität
(Signal:Rauschen) = 7:6

AKTUELLE NEWS

• <112877> Ich hätte nicht gedacht, dass ich das mal sagen würde, aber – hört auf, das Frischfleisch hier nur mit Gelmunition einzudecken. Die Newbies müssen uns in unserer ganzen brutalen Pracht mitkriegen.
–Glitch

DEIN JACKPOINT

• Du hast **6 neue** private Nachrichten.
• Dein internes Q-Rating beträgt 43 (+4 Punkte).
• Du hast **3 neue Antworten** auf deine JackPoint-Posts.
• Du hast **1 neue Freundschaftsanfrage**. **6 Freunde** haben dich fallen lassen.
• **PDA:** Dem freundlichen Waffenhändler in deiner Nachbarschaft wird voraussichtlich gegen 11 Uhr die EX-Explosivmunition ausgehen.
2 Mitglieder sind online und in deinem Gebiet.
Dein aktueller Rep-Wert:
166 (58 % positiv)

DER INNERE KREIS

Deine fünf engsten Kontaktebenen können dich sehen. Posts, die nur für dich sichtbar sind, sind 17-mal aufgerufen worden.

Zeit: 28.11.2077, 11:36

WILLKOMMEN ZURÜCK IM JACKPOINT, CHUMMER.

Deine letzte Verbindung wurde vor 22 Stunden, 32 Minuten und 15 Sekunden getrennt.

AKTUELLE HINWEISE

• Seid Übermenschent. Übertrolle – was immer ihr sein müsst [[Bodyshop](#)]
• Ihr steht auf qualmende Reifen, brüllende Motoren und die neuesten Gimnicks für eure geliebten Blechbüchsen? Dann seid ihr hier genau richtig. [[Asphaltkrieger](#)]

NEUE DATAIEN

• Auch auf der anderen Seite des großen Teichs tut sich aktuell so einiges. [[Datapuls: ADL](#)]
• Bei unseren Auftraggebern geht gerade die Angst um. Und das bedeutet Arbeit für uns. [[Megakons 2078](#)]

TOP-NEWS

• Sowohl Sprecher von Renraku als auch von Ares haben es ausdrücklich abgelehnt, Kenneth Brackhaven ihr Vertrauen auszusprechen. Der Börsenwert von Brackhaven Investments brach um etwa 132 Millionen Nuyen ein. [[Link](#)]
• Vertreter von Tír na nÓg protestieren aufs Schärfste gegen die „vollkommen unangemessene“ Einmischung von Nadja Daviar und der Draco Foundation, die angebliche Unregelmäßigkeiten in der Manasphäre des Landes untersucht hatten. [[Link](#)]
• Pathfinder Multimedia erwartet eine „nie da gewesene Zusammenarbeit und freiestmögliche Zugangsrechte“ für eine Doku-Drama-Reihe, die die Polizei der Sioux-Nation bei Mordermittlungen begleitet. [[Link](#)]



EINLEITUNG

Shadowrunner schlagen jedem ins Gesicht und reißen ihm die Nasenhaare aus, der behauptet, sie würden irgendetwas genauso machen wie die Megakonzerne. Aber genau wie die Konzerne und wie Milliarden Menschen vor ihnen verwenden sie gerne beschönigende Formulierungen. „Meuchelmord“ klingt arg abwertend, und „kaltblütig verübtes Blutbad“ ist ebenfalls arg unschön. Da einige Leute aber für genau diese Tätigkeit gutes Geld bezahlen, brauchte die Runnergemeinde einen Namen dafür und schuf so den Euphemismus Wetwork. Es gibt Runner, die aus Prinzip keine Wetwork-Aufträge annehmen. Andere machen ihre Zustimmung davon abhängig, wen sie aus welchen Gründen umbringen sollen, um ihr Gewissen zu beruhigen, das ihnen zuflüstert, dass sie verdorben bis ins Mark sind. Aber alle Runner müssen sich damit auseinandersetzen.

Runner sind Opportunisten. Um zu überleben, würden sie alles tun, und irgendwann werden sie auch Wetwork annehmen. Vielleicht haben sie schon mal als Leibwächter gearbeitet und Zielpersonen vor Meuchelmördern geschützt, oder sie haben brutale Mörder zur Strecke gebracht. Vielleicht macht ein Johnson ihnen ein Angebot, das sie nicht ablehnen können, weil es so lukrativ ist. Sie laden eine schwere Last auf ihr Gewissen, aber in den langen Nächten, die vor ihnen liegen, haben sie reichlich Gelegenheit, darüber nachzudenken, für welche Annehmlichkeiten sie das so verdiente Geld ausgeben könnten.

Wenn Sie einen Shadowrunner spielen, der mit Wetwork zu tun hat, dann ist *Harte Ziele* das richtige Buch für Sie – egal, ob Ihr Charakter einen Mord begehen oder einen verhindern will. Im ersten Kapitel – *Verzweifelte Zeiten* – erhalten Sie einen Überblick über die großen Krisenherde der Welt und die Um-

stände, unter denen Menschen mehr und mehr Geld für Wetwork-Runs ausgeben. Im zweiten Kapitel – *... und verzweifelte Maßnahmen* – erfahren Sie Tipps, Tricks und Alltagsaugliches aus dem Leben eines Meuchelmörders. Wir stellen Ihnen ein paar typische Aufträge vor, die es da draußen gibt, und zeigen, wie Runner sich die ausgeschriebenen Belohnungen verdienen können. In *Killer, Retter, Jäger* stellen wir ein paar bemerkenswerte Mörder der Sechsten Welt vor, damit die Runner wissen, wer ihre Konkurrenz ist – oder wen sie aufhalten müssen.

Havanna: Dale a todo meter! schildert die wilde und wuselige Stadt Havanna in der Karibischen Liga, wo man ständig die unterschiedlichsten Mordaufträge bekommen kann. *Der leidenschaftige Tod* zeigt, dass die unterschiedlichsten Personen auf ganz verschiedene Art und Weise zu Meuchelmördern oder zu deren Gegenspielern werden können, und zeigt im Detail, was Berufskiller wissen und tun müssen, um erfolgreich zu sein. Das Kapitel *Wetwork-Werkzeug* beschreibt Werkzeuge, Ausrüstung, Magie und weitere Hilfsmittel, mit denen ein Auftragskiller sich ausstatten sollte, wenn er zu den besten seiner Zunft zählen will. Zum Abschluss finden sich im Kapitel *Spielleiterhinweise* Abenteuerideen, Lebensmodule und weitere nützliche Dinge für Spieler und Spielleiter, die Ihre Shadowrun-Runden mit ein bisschen Meuchelmord pikant abschmecken wollen.

Mithilfe dieser Infos können Runner zukünftig besser entscheiden, welche Wetwork-Runs sie annehmen und welche sie aufhalten wollen. Sie können einige Leben retten und viele Leben beenden. Und sie können zu großer Macht aufsteigen, sofern sie bereit sind, sich dafür gründlich korrumpieren zu lassen.





GERECHTIGKEIT GEGEN GELD

Ein Mann. Darauf lief es hinaus. Drei Wochen mühsame Vorbereitung und Planung, um einen einzigen Mann aus dem Weg zu räumen.

Dieser Gedanke schoss Ase durch den Kopf, als sie durch die Aufnahmen der Überwachungskameras wandelte. Ihre Gedanken schweiften oft in dieser Weise ab. Sie war die Ruhe vor dem Sturm, vor allem, wenn sie nicht sitzen und beobachten konnte. So wie jetzt.

Sich selbst gegenüber musste sie einräumen, dass selbst diese relativ einfache Tätigkeit ihr das angenehme Gefühl gab, wichtig zu sein. Sie saß im Lieferwagen des Teams vor genügend Kameras, um jeden Quadratzentimeter eines Häuserblocks in der Innenstadt von Seattle zu beobachten. Und sie fühlte sich dabei wie das allsehende Auge, das sie zu ihrem Runnernamen inspiriert hatte.

Lass den Scheiß. Du bist ein Profi, verdammt!

Ihre eigene mentale Verwarnung brachte Ase wieder in die Wirklichkeit zurück, und sie konzentrierte sich wieder auf ihre Aufgabe: alles unter Beobachtung zu halten und ihr Team zu koordinieren.

Ihre Aufgabe bestand darin, einen Knight-Errant-Polizisten namens Captain Daniel West zu eliminieren. West war kein einfacher Straßenbulle. Er war der Chef der Abteilung Renton und seit fünfzehn Jahren im Dienst.

Aber er war auch ein Rassist und ein Mörder, der sein wahres Wesen hinter der Macht verbarg, die seine Position ihm verlieh. Das Gesetz sah das milder – die internen Ermittlungen hatten ergeben, dass der Tod jedes einzelnen Metamenschen durch West „gerechtfertigt“ war, jedes einzelnen der 27 Toten, die West auf dem Gewissen hatte, seit KE in Seattle offiziell die Polizeigewalt ausübte. Dabei war keines der Opfer bewaffnet gewesen. Er hatte einem Troll fünfmal in den Rücken geschossen, aber das

Opfer war ein Troll, und Trolle sehen immer bedrohlich aus, also befand sich West in einer Gefahrensituation, nicht wahr? Und jeder weiß, dass man mindestens fünf Schüsse benötigt, um einen Troll niederzustrecken. Und als wäre das noch nicht schlimm genug, war West mit seiner gegen Metamenschen gerichteten Brutalität auch noch ein Vorbild: Denn nachdem er vor zwei Jahren Vorgesetzter der Abteilung Renton geworden war, war die Zahl der Beschwerden wegen gegen Metamenschen gerichteten Rassismus gegen Angestellte dieser Abteilung massiv in die Höhe geschossen. Laut einer seiner Pressemitteilungen handelte es sich bei den Beschwerdeführern lediglich um „Verbrecher, die sauer waren, weil wir ihnen ihr kriminelles Handwerk gelegt haben.“

Wenn man Metamensch war, war das schlecht. Aber offenbar kam es noch schlimmer: Laut dem Auftraggeber von Ase's Team sollte die KE-Leiterin von Seattle, Ellen Ward, demnächst befördert werden, und West gehörte zu den heißesten Kandidaten für ihre Nachfolge. Dann könnte er seine rassistische Weltanschauung und sein brutales Verhalten allen Abteilungen von Knight Errant in Seattle vorschreiben. Der anonyme Mr Johnson war bereit, viel Geld dafür zu bezahlen, damit das nicht geschah.

Um der Wahrheit die Ehre zu geben, war genau das Ase's wichtigste Motivation, diesen Auftrag anzunehmen – das Geld. Manchmal nagte es an ihr, dass das alles sie als Troll mehr interessieren sollte, aber es war ihr egal. Es gab Mörder, die sich selbst mit irgendeiner stinkenden Lüge beruhigten, „Töte einen und rette tausend“ und dergleichen Drecks mehr. Aber sie war nur ein Profi, und sie machte ihren Job, weil er genug Geld abwerfen würde, um ein paar Monate lang bequem zu leben. Sie hatte einige metamenschliche Freunde, die größeres Interesse an Politik zeigten und





VON CHRIS MASTEY

ihre Mailbox mit wütenden, ellenlangen Pamphleten verstopften, denen sie entnehmen konnte, wie grausam die Mächtigen mit den Machtlosen umsprangen. Sie löschte sie immer sofort.

Sie sprang mit stoischer Ruhe nochmals zwischen der Liveübertragung mehrerer Kameras hin und her und wartete darauf, dass West sich nach Ende seiner Ape's Reno's begab, seine Lieblingsbar in der Innenstadt von Seattle.

Ase fand ihr Ziel fast sofort. West war pünktlich. Er ging gerade zu zweien seiner liebsten Saufkumpane aus der Abteilung Renton. Es war allgemein bekannt, dass es im Hinterzimmer des Reno's reichlich schattenhafte Aktivitäten gab - West und seine beschränkten Begleiter fühlten sich vermutlich gerade, als ob sie Schwerverbrechern fest in die Augen starrten und die Bösewichte durch ihre mächtige Präsenz davon überzeugten, von ihren Untaten abzulassen. In Wahrheit wussten alle Runner, die dort tätig und auch nur einen Schuss Gelmunition wert waren, wie man ein Geschäft durchzieht, ohne sie von einem hirnlosen Bullen außer Dienst stören zu lassen.

„Zielperson in Sicht, nähert sich von Süden“, funkte Ase ihre Mitrunner an. „Geschätzte Ankunftszeit drei Minuten. Sind alle vor Ort und vorbereitet?“

Alle Teammitglieder bestätigten, dass sie bereit waren.

„Gut. Denkt dran: Haltet euch an den Plan. Mir ist egal, was ihr von diesem Typen haltet. Für uns ist er nur ein wandelnder Haufen Nuyen, und wir kriegen das Geld nicht, wenn wir Scheiße bauen. Ab jetzt Funkstille, es sei denn, etwas läuft schief. Ase Ende.“

Ase widmete ihre Aufmerksamkeit wieder den Kameras und beobachtete aufmerksam, wie die Zielperson auf ihren Tod zulief.

Nye musste grinsen, als er Ases Ermahnung hörte, während er lauthals ein Lied sang.

Ich habe damit kein Problem, dachte der Elf. *Ich betrachte das alles sachlich und emotionslos.*

So ganz stimmte das allerdings nicht. Er fühlte sich ein wenig albern in den schäbigen Klamotten, mit denen er sich als bettelnder Straßenmusikant tarnte, der ein paar Häuser vom Reno's entfernt spielte. Aber das war nun einmal seine Rolle bei dieser Mission, und er bekam genügend Geld dafür.

Und wenn er ehrlich war, musste Nye sich eingestehen, dass es ihm einfach Spaß machte, Leute hinters Licht zu führen. Er war stolz darauf, dass er andere mit ein paar ausgesuchten Worten dazu bringen konnte, zu tun, was er wollte - ohne dass das seinen Opfern überhaupt bewusst war. Magier konnten sich ihre magischen Hirnzwingen seinetwegen sonst wohin stecken - er, ein komplett unmagischer Elf, hatte Leute seit der Highschool verarscht und sie nach seiner Pfeife tanzen lassen. Zwar musste er als Shadowrunner erheblich höhere Risiken eingehen, aber das störte ihn nicht. Nye liebte die Herausforderung.

Als er nach Süden blickte, sah er seine heutige Herausforderung auf sich zukommen - Captain West und seine beiden Saufkumpane.

Er war noch nicht bereit, die Falle sofort zuschnappen zu lassen. Er musste sich ganz natürlich geben, bis sie nahe genug waren, damit er die Überraschung auf seiner Seite hatte. Also sang er weiter und nickte den Fußgängern, die kurz stehenblieben, um sich seine Vorführung anzuhören, in gespielter Dank zu. Ein paar überwiesen ihm sogar rasch kleine Summen in den Arrow, den er vor sich aufgebaut hatte - ein paar Nuyen Taschengeld mehr für ihn. *Mann, bin ich gut*, dachte er.



Nye schaute kurz zu den näherkommenden Knight-Er-rant-Angestellten hinüber. Sie waren noch dreißig Meter weit entfernt. *Gleich*, dachte er, brachte das Lied zum Abschluss und täuschte vor, dass er zu Atem kommen müsse, um die Pause zwischen dem Ende des Liedes und der Ankunft der drei KE-Leute zu überbrücken.

Nye rückte seine Schiebermütze zurecht, damit sie seine spitzen Ohren verdeckte, und West und seine Begleiter kamen so nahe an ihm vorbei, dass er ihn hätte anspucken können.

Los geht's!

Schritt eins: Er musste sie auf sich aufmerksam machen. Und zwar so, dass er ihnen positiv auffiel. Wenn die drei ihm einfach ins Gesicht schlügen und ihn blutend auf der Straße liegen ließen, wäre der Mission nicht geholfen. Nye wusste aus erster Hand, dass Polizisten auf Schmeicheleien sehr gut ansprachen.

„Hey, das sind ja die Helden der Stadt!“, rief er, als West und sein Gefolge vorbeigingen. „Schnappt sie euch, ihr furchtlosen Krieger in Schwarz!“

West wandte sich Nye zu, und für eine kurze, angespannte Sekunde erkannte der Elf, was der Polizist dachte. Er schätzte den Fremden ein und versuchte, herauszufinden, ob diese Anrede irgendein Trick war.

Eine Sekunde später verschwand das Misstrauen, und West lächelte.

„Hallo und guten Tag“, sagte der Polizist und streckte seine Hand aus. „Es ist immer schön, einen Fan zu treffen.“

Fehler Nummer eins: Man vertraut Fremden nicht einfach so, dachte Nye, als er West die Hand gab.

Schritt zwei: Mach aus den Fremden Zuhörer!

„Na, mit Ihrer Arbeit haben Sie mir meinen traurigen Arsch mehr als einmal gerettet“, sagte Nye gerade so freundlich, dass er ehrlich und nicht wie ein Speichellecker wirkte. „Sind Sie gerade im Dienst?“

„Nein, nein, wir wollten gerade nach dem Dienst was trinken gehen.“

„Hört sich nett an“, meinte Nye. „Hätten Sie Zeit für ein Extralied nur für Sie?“

West und seine Saufkumpane nickten einander zu.

„Warum eigentlich nicht“, meinte West. „Was singen Sie uns denn vor?“

Ein Requiem, dachte Nye und überlegte sich ein gutes Lied.

Schritt drei: Lass die Falle zuschnappen.

„Alles klar, ich weiß einen guten Song“, sagte Nye und begann.

Schon vor dem Ende der ersten Strophe war ihm klar, dass er die drei Bullen in der Tasche hatte. Jetzt konnte er nur noch hoffen, dass der Rest des Teams sich an den Plan hielt.

Scheiß auf den Plan. Töte sie alle.

Dieser Gedanke hatte sich Hammerhand mindestens ein Dutzend Mal aufgedrängt, seit er in der dunklen Seitengasse gegenüber vom Reno's Position bezogen hatte. Während die drei Volltrottel sich von Nye einlullen ließen, der ihnen den begeisterten Fan vorspielte, kam der Gedanke wieder, und er wirkte überaus überzeugend.

Scheiß auf den Plan. Um die drei zu töten, brauche ich drei Sekunden. Höchstens.

Hammerhand sollte laut Plan nur Wests Saufkumpane von hinten angreifen, während sie von Nyes Schmeiche-

leien abgelenkt waren. Keineswegs sollte er sie töten – er sollte sie lediglich außer Gefecht setzen, damit West keine Unterstützung und niemanden hätte, hinter dem er sich verstecken könnte, wenn der Scharfschütze des Teams den Todesschuss setzte.

Dieser nagende Gedanke setzte ihm mehr und mehr zu, während der alles entscheidende Moment näherkam. Dieser Auftrag war mehr als nur eine schöne Summe Geld, er war etwas Persönliches. Er selbst war ein Mensch, aber er hatte miterlebt, wie sein Bruder mit 13 Jahren goblinisiert und zum Ork geworden war, und er hatte ihm geholfen, das nachfolgende Trauma zu überstehen.

Jahre später hatte er hilflos mitansehen müssen, wie sein Bruder ein halbes Jahr lang im Koma lag, weil ein paar verblödete Humanis-Arschlöcher entschieden hatten, dass ein Ork, der Renton zu Fuß durchquert, ein Verbrechen begeht, das nur gesühnt werden kann, indem man ihn beinahe zu Tode prügelt. Er hatte die Herablassung des Detectives von Lone Star ertragen, der ihm allen Ernstes ins Gesicht gesagt hatte: „Was hatte er überhaupt in Renton zu suchen?“ Und die sich anschließende halbherzige Untersuchung, die seinem Bruder keine Gerechtigkeit brachte.

Mach es. Für deinen Bruder! Drei schnelle Schnitte durch die Kehle, und es ist vorbei.

Als er hörte, wie Nye sein Liedchen trällerte, um die Bullen abzulenken, riss Hammerhand sich aus seinen Rache-wunschträumen. Gleich wäre es Zeit für ihn, zuzuschlagen, aber noch nicht. Erst musste Nye die drei mit seinem Vortrag richtig fesseln.

Wenn du zuschlägst, dann töte sie.

Der Adept ballte die Fäuste, beobachtete die drei Huren-söhne und spürte, wie er immer wütender wurde. Noch nicht...

Du hast dein Messer im Gürtel. Hol es raus und zieh es dreimal rasch über den Hals, dann ist es vorbei.

Hammerhand sah, wie die drei Polizisten zur Musik nickten und mit den Füßen wippten. Darauf hatte er gewartet. Jetzt!

Hammerhand raste aus der dunklen Straße auf die Bullen zu und überwand die Entfernung so schnell, dass es ihm wie ein kurzer Augenblick vorkam. Dank seiner Adep-tenfähigkeiten waren seine Schritte nicht zu hören.

Töte die Drecksäcke!

Der Gedanke drängte sich ein letztes Mal in Hammerhands Hirn, als er zum ersten Angriff ansetzte. Er wusste, dass er dafür schnell genug war.

Als er den allerletzten Schritt machte, der ihn auf Nah-kampferfernung an den ersten Polizisten heranbringen würde, zog er die rechte Hand zur Hüfte. Sein Fuß kam lautlos auf dem Bürgersteig auf, und sein Ziel war immer noch völlig ahnungslos, obwohl er sich direkt bei ihm befand.

Sein Arm mit der geschlossenen Faust schoss nach vorn und traf den Polizisten so genau am Nervenknötchen, dass er k.o. ging. Der Handlanger in der schwarzen Uniform sackte auf den Bürgersteig wie eine Marionette, der man die Fäden durchtrennt hatte.

Bevor West und sein anderer sauberer Freund überhaupt bemerkt hatten, was ihrem Begleiter zugestoßen war, drehte sich Hammerhand auf der Stelle nach links, traf sein zweites Ziel mit einem präzisen Tritt in den gleichen Nervenknötchen und nahm auch diesem Polizisten das Bewusstsein.

Hammerhand gönnte sich ein winziges Lächeln und einen kurzen Moment reiner Schadenfreude, als er sah, wie



sich Wests Gesicht vor Angst verzerrte, als der Knight-Er-rant-Mann begriff, dass seine beiden Begleiter außer Ge-fecht waren. Aber nur einen kurzen Moment - bevor West herumfahren und sich dem Mann stellen konnte, der seine beiden Freunde zusammengeschlagen hatte, war Ham-merhand schon in die schützenden Schatten einer ande-ren dunklen Gasse unterwegs.

Während er rannte, verurteilte ein Teil seines Hirns ihn, weil er die beiden verschont hatte.

Sie waren auch nicht besser als West. Es wäre besser gewe-sen, sie zu töten, bevor jemand anders durch sie zu Schaden kommt.

Hammerhand konnte nicht widersprechen. Aber er wusste, dass etwas hätte schiefgehen können, wenn er improvisiert hätte, so schnell und kompetent er auch war. Und wenn etwas schiefgegangen wäre, hätte der Rest seines Teams mitten im Einsatz ebenfalls improvisieren müssen. Das hätte Zeit gekostet, und schon we-nige Sekunden hätten West und den beiden Flachpfeifen womöglich genügt, um wieder auf die Beine zu kommen und wild um sich schießend das ganze Unternehmen zu versauen.

Hätte er den Plan über den Haufen geworfen und Schuld an Wests Überleben, hätte er sich das nie verziehen. Heu-te sollte West sterben. Das musste reichen. Er konnte nur hoffen, dass Third Eye und Wrath Erfolg hatten.

Third Eye fühlte sich wie ein Gott. Das war vermutlich un-professionell und selbstüchtig, aber so fühlte sie sich nun mal. Ihre Schwester Wrath hatte sie mit einem Unsicht-barkeitszauber getarnt, sie schaute durch das Zielfernrohr ihres Scharfschützengewehrs und war im Begriff, einen rassistischen Bullen eine Kugel in den Kopf zu jagen, und so womöglich Tausende von Leben zu retten. Da West es schwer, sich nicht wie ein Rachegott zu fühlen, der darauf wartete, einen Dämon in Menschengestalt zu erschmet-tern, der sich Daniel West nannte.

Captain West war einer der vielen Rassistin die Meta-menschen das Leben täglich zur Hölle machten. Third Eye war ein Ork und kannte diesen Abschaum. Sie war erst 23 Jahre alt, aber sie hatte schon viele solcher Menschen kennengelernt, und jeder andere in ihrer Familie und jeder ihrer metamenschlichen Freunde auch. Einige missbrauchten ihre Macht, so wie West, andere waren rassistische Vollidioten. Aber sie alle glaubten dasselbe: Nur ein toter Meta war ein guter Meta. Sie alle verdienten das, was sie West geben würde - Gerechtigkeit, und das hieß: eine Ku-gel in den Kopf.

Third Eye und ihre orkische Schwester hatten sich in einem kleinen Büro in dem Hochhaus gegenüber der Straße, in der das Reno's lag, eingebunkert. Hier ein-zubrechen war leicht gewesen - Third Eyes Fähigkeit, elektronische Schlösser zu knacken, hatte sie nicht im Stich gelassen, und Ases Unterstützung aus der Matrix hatte sie davor bewahrt, von den Kameras auf der Stra-ße aufgezeichnet zu werden. Alles Übrige hatte Wraths Unsichtbarkeitszauber besorgt - er hatte die beiden Schwestern vor den Kameras des Gebäudes und den wenigen Angestellten im Hochhaus, die Überstunden schoben, bewahrt, als sie sich an ihren im Voraus ausge-suchten Ort begeben hatten.

Anschließend hatten sie nur noch warten müssen. Seit West aufgetaucht war, hatte Third Eye ihn immer im Fa-denkreuz gehabt. Jetzt musste Hammerhand nur noch zu-schlagen.

Mach schon, Hammerhand. Wie lange soll die Gerechtigkeit noch warten?

Im selben Moment erschien am Blickfeldrand ihres Ziel-fernrohrs eine Gestalt, die sich so schnell bewegte, dass sie verschwommen blieb, und raste auf einen von Wests Kameraden zu.

Na endlich.

Buchstäblich einen Augenblick später lag der Bulle rechts von West bewusstlos auf dem Pflaster, und Ham-merhand wandte sich dem anderen zu. Seine Bewegun-gen waren so schnell, dass sie ihnen nicht folgen konnte. Sie blinzelte noch mal. Als sie die Augen wieder öffnete, waren beide Polizisten bewusstlos, und Hammerhand war schon wieder weg.

Third Eye, du kannst schießen.

Bevor sie den Abzug betätigte, spürte Third Eye eine Welle reiner emotionaler Energie durch sich hindurchra-sen. Sie fühlte sich immer mehr wie ein Werkzeug göttli-cher Gerechtigkeit in Körper, Geist und Seele.

Sie genoss das Gefühl, während sie auf Wests Kopf ziel-te.

Für alle meine Freunde, die wegen Menschen wie dir leiden mussten, West.

Sie krümmte ihren rechten Zeigefinger und entsandte einen 7,62 mm großen göttlichen Donnerkeil der Gerech-

tigkeit. Nur einen Sekundenbruchteil später fand er sein Ziel, als sei er von Wests teuflischer Seele angezogen worden. Die Kugel verspritzte Wests Hirn über die Straße - das Hirn, das so viel Vergnügen dabei empfunden hatte, Unschul-dige zu töten.

Third Eye grinste, als sie zum ersten Mal seit einer Stun-de wieder aufstand, und bemerkte kaum, wie sehr ihre Beine schmerzten, weil sie sich so sehr über den Erfolg ihres Teams freute. Ases Stimme erklang per Funk in ihrem Ohrstöpsel und riss sie aus ihren Triumphgefühlen.

„Auftrag erledigt, Leute“, sagte Ase. „Zeit zu verschwin-den. Wir haben eine Verabredung am vereinbarten Treff-punkt. Ase Ende.“

Third Eye nickte, sammelte die Hülse der einzigen Pat-rone auf, die sie verschossen hatte, und schulterte ihr Ge-wehr. Als sie sich zur Tür wandte, öffnete ihre Schwester die Augen.

„Mein Zauber sagt, dass wir freie Bahn haben“, sagte Wrath. „Lass uns bloß von hier verschwinden.“

Third Eye grinste ununterbrochen, während die beiden Schwestern das Gebäude verließen. Nur wenige Aufträge gaben ihr ein solches Gefühl der Befriedigung, das nichts mit dem Haufen Creds zu tun hatte, den sie demnächst erhalten würde. Irgendjemand hatte mal gesagt: „Für den Triumph des Bösen reicht es, wenn die Guten nichts tun.“ Heute Abend hatten Third Eye und ihre Teammitglieder etwas getan. Sie hatten einen Schlag für die Gerechtigkeit geführt, indem sie den Aufstieg eines bösen Menschen verhindert hatten, sie hatten Tausende metamenschlicher Leben gerettet und die gerächt, die er ermordet hatte.

Das war für Third Eye eine größere Belohnung als Nuyen.

