

VORWORT

REGELN SIND ZUM BRECHEN DA

Es war im Sommer 1989, als ich das erste Mal in Gestalt einer vierseitigen Vorschau-Broschüre im Spiel Laden in meiner Nähe mit *Shadowrun* in Berührung kam. Ein paar Wochen später hatte ich das Regelbuch der Ersten Edition gekauft und die ersten Schritte auf dem Pfad zu dem gemacht, was die größte Rollenspiel-Liebe meines Lebens wurde. Moment mal – Elfen und Kybernetik? Megakonzerne und Drachen? Das geht doch nicht!

Die nächsten 19 Jahre leitete ich eine Kampagne. Wir spielten meistens wöchentlich, jeden Montagabend. Dabei entstanden lebendige Geschichten und Charaktere, die nur in den Köpfen der wenigen Leute existierten, die um diesen Tisch versammelt waren. Und alle werden Sie mit Freuden mit Geschichten über die hinterlistigen Ränke eines Zwergenschiebers namens Redeye oder das tragische Ende von Eddie Garrett, ehemaliger Lone-Star-Bulle und widerwilliger Shadowrunner, eindecken.

Shadowrun hat einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen. Die Wände und Regale in meinem Zuhause sind voller *Shadowrun*-Bücher und -Bilder, und manchmal muss ich mich bemühen, daran zu denken, dass es zahllose Leute gibt, die sich in *Shadowrun* nicht über den Weg des klassischen Tischrollenspiels verliebt haben, sondern durch eines der Videospiele oder einen der über fünfzig erschienenen Romane.

Aber alles hat ein Ende. Meine geliebte Kampagne fand im Herbst 2008 ein befriedigendes Ende, und obwohl ich bei den neuen Editionen und Veröffentlichungen auf dem Laufenden geblieben bin und mit einigen Ideen für Kurzgeschichten geflirtet habe, hat das Spiel lange keinen wichtigen Platz mehr an meinem Spieltisch eingenommen. Mein Geschmack hat sich im Lauf der Jahre verändert, und meine Liebe zur *Shadowrun*-Welt ist zwar nicht

geschwunden, aber ich bevorzuge inzwischen Rollenspielsysteme mit einfacheren Regeln und größerem Augenmerk auf Geschichten und Charakteren. In den letzten Jahren gab es eine gewaltige Explosion an Independent-Rollenspielen, und viele Leute beschäftigen sich auf neue, faszinierende Arten mit dem Hobby. Weil ich selbst Spielehändler bin, habe ich mitbekommen, dass es eine Menge Spieler gibt, die sich für *Shadowrun* als Tischrollenspiel interessieren würden, von dem gigantischen Regelwerk aber wirklich eingeschüchtert sind. Das große schwarze Buch wird nirgends hin verschwinden, und es wird immer Spieler geben, die hingebungsvoll an jedem kleinsten Detail und Chromschraubchen der Regeln drehen, die auf diesen Seiten zu finden sind. Und das ist auch gut so. Ich war selbst lange so ein Spieler.

Shadowrun ist seit mehr als fünfundzwanzig Jahren Teil unserer Spielkultur, und es war diese ganz Zeit über mit neuen Veröffentlichungen im Druck, was nur sehr wenige Spiele von sich behaupten können. Das ist eine so lange Zeitspanne, dass eine Spielwelt, die als spekulative Zukunftsvision begonnen hat, inzwischen zu einer alternativen *Geschichtsschreibung* geworden ist. (Leider kehrte die Magie im Jahr 2011 nicht in die Welt zurück. Es gibt zwar noch die geringe Chance, dass mein Freund Warren im Jahr 2021 zu einem Ork goblinisiert, womit wir schon lange rechnen, aber das wird sich zeigen.)

Einige von uns Shadowrunnern kommen langsam in die Jahre und haben nicht mehr die Zeit, ein Spiel mit so erschöpfenden, detaillierten Regeln zu spielen. Mittlerweile werden im Bereich des Rollenspiels eher kooperative Erzählspiele – manche sogar ohne Spielleiter – populär, weil sich das Hobby im Wachsen weiterentwickelt.

Auftritt *Shadowrun: Anarchy*. Es kann sowohl als einfache und flexible Variante eines traditionellen Rollenspiels mit weniger Regeln gespielt werden, wie auch als freies und offenes Erzählspiel. Ich bin sehr angetan von dem, was das Team bei Catalyst hier entworfen hat, und ich glaube, dass es das Po-



tenzial hat, der *Shadowrun*-Gemeinde neue Energie zu verleihen. Ich werde sicher zum ersten Mal seit Jahren eine neue Kampagne beginnen.

Wenn Sie also neu in der Sechsten Welt sind: Willkommen. Vielleicht wollten Sie immer schon ein elfischer Straßenganger mit Adrenalinpumpe und goldenem Herzen sein. Oder Sie haben schon immer davon geträumt, in den düsteren Gassen von Seattle Geister zu beschwören, indem Sie zwischen Ihren gewaltigen Orkhauern mystische Beschwörungsformeln murmeln. Oder Sie möchten nur allzu

gerne Ihren Charakter aus einem *Shadowrun*-Videospiel im Tischrollenspiel zum Leben erwecken. Die Schatten bieten viel Platz für uns alle.

Wenn Sie, wie ich, nach ein paar anderen Jobs an Mr Johnsons Tisch zurückkehren, werden Sie sich schnell zurechtfinden, obwohl sich die Regeln ein bisschen verändert haben. Aber Regeln sind zum Brechen da.

Paul Alexander Butler
Juli 2016, Baltimore

INHALT

SYNCHRONIZITÄT 4

EINLEITUNG 10

DER PREIS DES ÜBERLEBENS 12

ALLES HAT SEINEN PREIS	12
TAGE, DIE DIE WELT ERSCHÜTTERTEN	14
DIE SCHAUPLÄTZE	16
GEGNER	21
DIE GROSSEN ZEHN	21
ORGANISIERTE KRIMINALITÄT	25
GANGS	27
AKADEMIKER	28
MANAJÄGER	28
POLITIKER	29
DAS GESETZ	30
UNTER DER OBERFLÄCHE	31
FREIZEIT	32

REGELN DER STRASSE 38

VOR SPIELBEGINN	38
CHARAKTERBÖGEN	40
FERTIGKEITEN	42
SCHATTENBOOSTER	43
DAS SPIELEN VON SHADOWRUN:	
ANARCHY	45
WÜRFELN	48
KAMPF	51
HACKING UND MATRIXKAMPF	57
ZAUBER, GEISTER UND ASTRALKAMPF	59
FAHRZEUG- UND DROHNENKAMPF	60

ZUSATZREGELN 61

SICH EINEN RUF MACHEN 64

WIE MAN ANARCHY SPIELT	64
ANDERE ANSÄTZE	65

DAS STEuern DER ANARCHY 68

BITTE WEITERGEBEN: TRADITIONELLE	
ROLLENSPIELE IM GEGENSATZ ZU	
SHADOWRUN: ANARCHY	68
DIE GRENZEN WÄRDEN STREIT UND	
MISSBRAUCH VERMINDERN	69
PLAUDEREL	
INTERAKTION ZWISCHEN SPIELERN	70
ICH KÖNNTE ETWAS HILFE GEBRAUCHEN:	
HINWEISE GEBEN	70
ENTGLEISUNG: WENN DIE GESCHICHTE	
AUSSER KONTROLLE GERÄT	72
FLIEGENDES BLEI:	
OPTIONEN FÜR DEN KAMPF	73

MÄCHTE DES CHAOS 74

CHARAKTERERSCHAFFUNG	74
CHARAKTERENTWICKLUNG	84
ANARCHY-KATALOG	87

LEUTE VON DER STRASSE 95

COYDOG	96
GENTRY	98
HARDPOINT	100
MS MYTH	102
SLEDGE	104

ALYOSHA DUSKA	106
BIT-BUCKET	108
BORDERLINE	110
CHROME BISON	112
DAKTARI	114
FOURTH	116
FUSION	118
HAWK	120
JINN	122
KIX	124
KNOX	126
NINETAILS	128
RAIDER	130
RASPBERRY JAM	132
RAZZLE DAZZLE	134
REESE FRENZY	136
ROSE RED	138
RUCKUS	140
SHADES	142
STRIDER	144
THUNDER	146
TOMMY Q	148
VECTOR	150
WAGON	152
WHEEZER	154
NICHTSPIELERCHARAKTERE	156
CRITTERKRÄFTE	163

DIE GEHEIMNISSE VON SEATTLE 164

WELTGESCHEHEN 178

VORSICHT MIT DEN WÜNSCHEN	178
EIN SCHWARZER STERN GEHT AUF	180
FOOD FIGHT	181
ARKO-WAS?	182
FOLGE DEM PFAD	183
FORSCHUNGSTRANSFER	184
MIT FLIEGENDER FAHNE	185
DIE KANONE VON HONGKONG	186
NERPS-RUN	187
DATENRASEREI	188
PROBLEME IN PUYALLUP	189
DER HALLOWEENER-UNTERGRUND	190
INNERES LICHT	191
URBAN BRAWL	192
DER UNBEKANNTE STUNTMAN	193
IST DAS EIN BUG IN DEINER HOSE?	195

ASSASSINENLOHN	196
HAUSPUTZ	197
STRASSENREINIGUNG	198
TRIADEN ZUM MITNEHMEN	199
UNTERWEGS MIT DEN FEEN	200
EINER FÜR ALLE	202
KONZERNSTADT	203
MY FAIR LADY	204
JEDER GEGEN JEDEN	205
LECKS UND KLEMPNER, TEIL 1	206
LECKS UND KLEMPNER, TEIL 2	207
UNTER DEM SAND, TEIL 1	209
UNTER DEM SAND, TEIL 2	210
TAUSENDUNDEINE NACHT, TEIL 1	211
TAUSENDUNDEINE NACHT, TEIL 2	212
TAUSENDUNDEINE NACHT, TEIL 3	214
TAUSENDUNDEINE NACHT, TEIL 4	215

HÖFISCHES SCHICKSAL, TEIL 1	216
HÖFISCHES SCHICKSAL, TEIL 2	217
HÖFISCHES SCHICKSAL, TEIL 3	218
HÖFISCHES SCHICKSAL, TEIL 4	220

**ANARCHY UND
DIE FÜNFTE EDITION 223**

ANARCHY UND SHADOWRUN, FÜNFTE EDITION	223
VON SR5 NACH ANARCHY	224
VON ANARCHY NACH SR5	227

INDEX 229**SCHATTENSLANG 235****CHARAKTERBOGEN 237**

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.
 © 2017 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.SHADOWRUN5.DE
WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press

SYNCHRONIZITÄT

VON RUSSELL ZIMMERMAN

„Mir gefällt das nicht“, sagte Sledge, während sie die Köpfe zusammensteckten, und warf einen misstrauischen Blick über Hardpoint hinweg.

„Dir gefällt überhaupt nichts“, sagte Gentry und streckte seine Zunge heraus. „Das muss man gar nicht mehr besonders betonen.“

„Jungs“, Coydog warf ihnen einen Blick zu und zog eine Augenbraue hoch.

„Pass auf, du kleiner Squish-“, begann Sledge, aber kam nicht zum Ende.

„Jungs“, unterbrach Ms Myths tiefe Trollstimme den Streit, bevor er wirklich begonnen hatte. „Wir müssen in das Gebäude, um den Fokus zu kriegen. Sie müssen auch ins Gebäude. Es gibt keinen Grund, dass die Teams konkurrieren, oder? Sie haben wenig technische Unterstützung, also sind wir im Vorteil. Es wird wirklich etwas passiert, und Sledges schlimmste Befürchtungen wahr werden.“

„Ich fürchte mich nicht“, murmelte der große Ork vor sich hin.

„Es ist einfach sinnvoll“, warf Hardpoint mit zwergischer Bestimmtheit ein. Er sprach nicht so oft wie die anderen, und wenn er es tat, hörten sie zu. „Ich sage ja.“

„Ja“, nickte Gentry und warf einen Blick auf ein Mitglied des anderen Teams mit besonders schönen Beinen.

„Ja“, nickte Coydog mit einem strahlenden Lächeln.

„Nein.“ Sledge überkreuzte seine massigen Arme, einer aus Fleisch, der andere aus Metall, vor der breiten Brust.

Myth sprach als Letzte, wie sie das so oft tat.

„Die Jas sind in der Mehrheit. Sogar ohne meines, Süßer. Wenn die anderen dabei sind, sind wir dabei.“

„Ich mag die nicht.“ Lefty warf einen besorgten Blick auf die größere Gruppe, besonders auf den Decker, der sie dauernd anstarrte. Ihre verchromte linke Hand öffnete und spannte sich vor Anspannung. Die rechte Hand – ihre Schusshand – bewegte sich nicht.

„Du magst selten jemanden“, neckte Alyosha. Der heitere Zwerg warf ihr ein Lächeln zu, das sie besänftigte.

„Ich kenne Myth“, grollte Tinys Bass. Der Troll war doppelt so groß wie Alyosha und überragte sogar die elfentypisch hochgewachsene Lefty. „Sie ist ein ehrlicher Hauer. Und ich habe von ihrer Crew nur Gutes gehört. Die sind in Ordnung.“

„Ja, aber was wollen sie eigentlich? Ich habe gehört, dass sie ein magisches Dingsbums-“

„Einen Fokus“, sagte Alyosha, weil er dafür zuständig war, Magie zu verstehen.

„Dingsbums“, wiederholte Lefty. „Und unser Job ist nicht, irgendetwas rauszuholen, wie ihr genau wisst. Wir dürfen uns von ihnen nicht aufhalten lassen. Rein und raus, so schnell und so kurz wie möglich. Das war unser Plan.“

Alyosha seufzte. Präzision war großartig – bis sie die Erledigung des Jobs behinderte.

„Ohne sie bin ich der Einzige, der uns durch die verdammte Vordertür und jede andere verdammte Tür bringen kann, Left-o. Das wird uns ziemlich aufhalten, oder? Highball ist immer noch außer Gefecht und kann uns nicht von außen helfen. Ohne Decker sind wir aufgeschmissen, und sie haben einen Decker.“

Lefty sah zu Gentry hinüber, der sie anlächelte.

„Schöner Decker“, knurrte sie.

„Bär und ich“, sagte Alyosha und gestikuliert irgendwo hin, wie er es immer tat, wenn er von den Geistern sprach, die er rufen konnte, „sagen ja.“

„Ja“, sagte Tiny und nickte mit seinem riesigen Kopf.

„Nein“, schnaubte Lefty. „Als ob mir das etwas brächte. Na gut. Wenn die anderen dabei sind, sind wir dabei.“

Sie starrte Gentry böse an, der ihr zuwinkte.

„Aber ich werde später sagen, dass ich es euch gesagt habe.“

„Hey“, stellte sich Sledge dem massigen Troll – massiv sogar im Vergleich zu Ms Myth, die besonders stolz auf ihre mädchenhafte Figur war – mit offener Feindseligkeit und mühsam vorgespielter Freundlichkeit vor. Der Ork hielt ein schnittiges Sturmgewehr in den Händen und trug ein Monofilamentschwert aus dem



Sample file

offiziellen Neil-der-Orkbarbar-Merchandise über der Schulter.

„Yo.“ Tiny sah mit ironischem Amüsement auf den vercyberten Ork hinunter. Seine Waffen, sein Arm, sein Stil waren ganz offensichtlich auf altmodisch getrimmt. Sledge kannte diese Art Runner, die glaubten, älteres, einfacheres Zeug wäre verlässlicher. Tiny strotzte vor trollischer Masse, und seine offensichtlichste Waffe war eine absurd schwere Klinge, eine überdimensionale und unübersehbare Machete.

Die beiden schätzten einander ab, fielen dann in ein angespanntes Schweigen und warteten darauf, dass der Rest ihrer Teams sich ihnen anschloss. Jeder in beiden Gruppen wusste, wer voranging. Die beiden füllten die Gasse ohnehin vollständig aus, sodass es für jemand anderen schwer gewesen wäre, sich an ihnen vorbei an die Spitze zu setzen.

„<In Position>“, kam Hardpoints Stimme aus den Kommlinks beider Teams. Ohne jede Modulation, wie das immer der Fall war, wenn er riggte. Er würde im Van bleiben, aber kurz nach seiner Ansage schossen zwei tief fliegende Schwebedrohnen ins Blickfeld: kompakte automatische Waffen, die von schwirrenden Luftschrauben getragen wurden.

„Hübsch!“ Coydog klatschte in die elfenschlanken Hände, als Alyosha seinen leisen, gutturalen Gesang beendet hatte, und sie die Wellen der Macht von ihm ausgehen fühlte. Außer ihnen gab es in beiden Teams keine Erwahten, niemand sonst sah die Astralebene und konnte die Tricks der beiden Schamanen verfolgen, aber die Elfe schien von der Beschwörung beeindruckt.

„Du bist dran“, sagte der Zwerg mit schiefem Lächeln, und zog eine Sekunde später anerkennend die Augenbraue hoch. Wieder konnte niemand die Macht spüren, die in Coydogs sanftem Ruf gelegen hatte, aber eine leichte Brise spielte in ihrem langen, dunklen Haar. Offenbar war ihre eigene Beschwörung abgeschlossen.

„Schön. Mehr Geisterunterstützung“, gab Lefty widerwillig zu.

„Hey! Äh, möchtest du, dass ich mir mal deine Firewall ansehe?“, Gentry kam näher und setzte sein freundlichstes Lächeln auf. „Ich habe gehört, euer normaler Matrix-Kerl-“

„Nein“, sie schraubte ihren übergroßen Schalldämpfer an das lange Gewehr und sah ihn nicht einmal an, „alles OK.“

„Oh. Genau. Okay, *raé*, verstehe schon“, Gentry sah etwa eine halbe Sekunde lang beinahe gelassen aus. „Aber was ist mit den neuesten Patches für deine Smartlink-Software? Ich glaube, mein Download ist echt fix. Ich habe dieses schicke Sony Cybe-“

„Alles OK.“ Dieses Mal war ihre Stimme eisiger. Ein kantiges Magazin rastete mit dem metallischen Klicken der Endgültigkeit ein.

„Ja, okay, cool, ich werde schnell, äh ...“ Dann beeilte er sich, anderswo zu sein.

Sledge grunzte amüsiert. Tiny schüttelte seinen Zottelkopf. Alyosha kicherte vernehmlich. Coydog kicherte und bot Lefty einen Distanz-Fistbump an.

Hardpoints metallisches, fernes Lachen tönte aus Ohrstöpseln und Cyberohren beider Teams. Gentrys Wangen liefen rot an, und er hatte plötzlich etwas sehr Wichtiges in der AR zu tun.

Myth durchbrach die Stille der Nacht mit einem Klatzen ihrer Pranken und einem strahlenden Lächeln. Lefty kletterte eine Feuerleiter hoch, das lange Gewehr behinderte sie kaum. Gentry schob sich an der mütterlichen Trollin vorbei, die ihre Hand austreckte und sein Haar zerwuschelte, um einer weiteren elfischen Zurückweisung den Stachel zu ziehen.

„Okay, Runner“, sagte sie und nickt Richtung Tür. Lefty bezog ihre Scharfschützenposition, Hardpoints Drohnen surrten und stiegen auf. Tiny und Sledge machten ihre Waffen bereit.

„Auf geht's.“

Lefty drehte sich im Sitzen, um den Fortschritt durch das Zielfernrohr zu betrachten. Hardpoints Kampfdrohnen deckten die Flanken, die Schamanen gingen neben Myth in der Mitte der Gruppe und die Straßensmuskeln – Ork und Troll – warteten an der Tür darauf, jede nötige Gewalt einzusetzen.

Gentry kümmerte sich um die Kamera direkt unter dem leuchtenden Wuxing-Logo, dann um die Tür direkt unter der Kamera, dann um die Kamera direkt hinter der Tür. Der Mensch war sozial vielleicht nicht so kompetent – besonders gegenüber Elfen – aber Lefty musste zugeben, dass er seinen Job beherrschte.

Kein Sicherheitstrupp stürmte heran, um sie willkommen zu heißen. Lefty musste keine Willkommensparty verderben, musste ihr altmodisches Visier nicht mit dem hypermodernen Smartfernrohr übereinstimmen, musste das Gewehr nicht mit ihrem unmenschlich präzisen Cyberarm ausrichten und nicht mit ihrem Abzugsfinger aus Fleisch und Blut genau den Druck von 1049 Gramm ausüben, der die graue Masse irgendeines idiotischen Wachmanns an der hübschen, sauberen, nach Feng Shui gestalteten Wand verteilt hätte.

Gut.

Sie sah, wie die letzten reingingen – hatte das Coydog-Mädel ihr gerade den Daumen hochgestreckt? – und dann schwenkte Lefty das Zielfernrohr höher, schaltete zwischen den lichtverstärkenden Modi durch und sah durch die Fenster, die sie in den Blick bekommen konnte.

„Es gibt aber einiges an Gang-Aktivität. Chipped Razors“, sorgte sich Alyosha, und seine Stimme war lauter, als es Sledge lieb war, „ich mache mir leichte Sorgen, dass wir Lefty dort draußen alleine gelassen haben. Vielleicht hätte ich meinen Geist zu ihrem Schutz dort lassen sollen?“

„Sie scheint nett zu sein“, lächelte Coydog, dann wurde sie wieder ernst, „ich meine: für eine Profikillerin und so. Sehr kompetent und professionell. Ich bin sicher, sie schafft es.“

„Ihr zwei werdet uns noch umbringen“, grummelte Sledge über die Schulter nach hinten. Das Grummeln nach hinten hatte er nicht implantiert – er hatte einfach eine Begabung dafür.

„Psst“, Coydog sah finster drein, „wir kommunizieren und koordinieren zwischen den Teams. Transparenz ist wichtig für eine gesunde Beziehung.“

Alyosha hob interessiert eine Augenbraue. Tiny zuckte stellvertretend für Sledge zusammen. Myth prustete ausgesprochen undamenhaft. Gentry kicherte leise, hackte aber weiter die Aufzugssteuerung.

„Außerdem werden wir von einem Geist verschleiert.“ Coydog passte mit ihrer Erklärung genau den Moment ab, in dem Sledge sein dummes Mundwerk öffnen wollte, um etwas Dummes zu sagen. „Niemand wird uns hören.“

„<Ha ha ha>“, fügte Hardpoint über die Audioverbindung an.

Sledge blieb klugerweise still.

„Neuntes Stockwerk, alle aussteigen“, Sledge trat hinaus, als die Lifttüren aufglitten, und deckte eine Seite des Flurs mit seinem Raiden-Sturmgewehr. Hinter ihm drehte sich Tiny mit erhobener Riesenklinge zur anderen Seite.

„Schafft ihr es sicher, Boss?“

Myth lächelte beide warm an. „Wir schaffen es ohne euch. Im Zehnten wird Coy ihre Magie wirken.“

Sledges Cyberaugen waren bereits von der rosigen Anführerin zu Coydog gewandert, die er besorgt ansah. Gentry sah demonstrativ weg.

„Deck Tiny den Rücken bei seinem Job. Ich gebe Myth, Gentry und Alyosha – und natürlich Bar und Kojote, die mir bei meinem Job Deckung geben. Alles okay.“

Sie hauchte ihm keinen Kuss zu, blinzelte ihm nicht zu oder nannte ihn Zuckerschnäuzchen. Sledges Wangen liefen trotzdem rot an, Myth unterdrückte ein Grinsen, und Gentry sah immer noch weg.

Die Türen schlossen sich, und der Aufzug setzte sich in Bewegung.

„<Immer noch sauber. Gegner auf Stockwerken vier bis zwanzig>“, sagte Lefty durch das Mikrophon ihres Cyberhandgelenks, das ihrem Gesicht in liegender Schussposition nahe genug war. „<Weiter wie geplant.>“

Sie betonte *geplant* so sehr, dass Tiny die Augen verdrehte, und Alyosha sich ein wenig schuldig fühlte, aber sonst schien das niemandem aufzufallen.

So wie ihr selbst die beiden Ganger nicht aufzufallen schienen, die mit gezogenen Messern miteinander flüsterten, während sie hinter ihr die Feuertreppe hochstiegen.

Coydog bewegte sich schnell, drückte sich aus dem Fahrstuhl und kam vor Myth und sogar Gentry raus; Alyosha bildete den Schluss. Die Anlage – der ganze Megakonzern – war wohlbekannt dafür, dass jede Kleinigkeit peinlich genau eingerichtet wurde, sodass

alle Büros mit dem Fluss der Chi-Energie im Einklang standen, die die Metamenschheit umströmte, ob sie es wusste oder nicht. Einige schrieben diese Energie Leylinien zu, andere emotionalem Geschwätz, wieder andere dem Willen der Natur. Worauf es ankam war, dass Coydog sie sehen konnte, sie fühlen konnte und dem Kraftfluss im zehnten Stockwerk zu ihrem Ziel folgen konnte.

Alyosha war nur einen Schritt hinter ihr; der Geisterflüsterer war genauso gut auf das Übernatürliche eingestimmt wie Coydog, wenn auch auf seine eigene Art. Gentry kaute auf seiner Unterlippe, während er hastig die Kameraaufzeichnungen löschte und ihnen nacheilte. Myth bildete den Schluss der Gruppe und deckte mit ihrer schattenhaften Masse den Rücken.

„Ooh“, lächelte Coydog endlich, warf Gentry einen Blick zu und wusste, dass der Decker bereits an der letzten Sicherheitstür arbeitete. Durch das dicke Sicherheitsglas strahlte ein verziertes Metallarmband im zentralen Forschungsraum dieses Stockwerks geradezu vor Energie.

„Was macht das Ding?“, flüsterte Alyosha.

„Irgendetwas Tolles“, zuckte Coydog mit den Schultern. Die mundane Sicherheit war Gentrys Job. Die Hüter in dem Raum waren ihrer. „Johnson bezahlt gut dafür, das ist alles, was wir wissen.“

„Orichalkum?“ Der Zwerg blickte auf Zehenspitzen durch das Glas. Das magische Metall war extrem mächtig und ebenso teuer.

„Die Einlegearbeit sicher“, nickte Coydog, „und vielleicht auch etwas von dem größeren Zeug.“

Ihre gerümpfte Nase und ihre Geste bezogen sich nicht nur auf das wundervolle Armband, das sie stehlen sollten, sondern auch auf andere, schwerere Gegenstände. Gebrochene Säulenteile, ein uraltes aussehendes Wandstück mit eingeritzten Runen, eine schöne Marmorstatue, die metallischen Schmuck zu tragen schien.

„Das glaube ich auch“, seufzte Alyosha. Sicher würde keiner der schwereren Gegenstände den Raum verlassen. „Die sind wunderschön. Zu schade.“

Sledge schlich mit paramilitärischer Präzision an den Wänden der Arbeitskabinen entlang, sein Reflexbooster machte seine Bewegungen fließend und sicher, seine Straßenerfahrung hielt seine Waffe ruhig.

„Warum eigentlich ‚Tiny‘?“, grunzte er.

„Hm?“, Tiny sah nicht von seinem Beutel auf.

„Das ist Ironie, oder? Ich meine, den großen Typen ‚Tiny‘ zu nennen, oder?“

„Möglich“, gab der Troll beschäftigt zurück.

Sledge grunzte zurück, dann bewegten sich die beiden weiter durch den Raum. Sie waren dem Zentrum nahe und duckten sich zwischen den Wänden der Nischen.

„Also, äh“, versuchte sich Sledge daran zu erinnern, was Coydog und Myth über die Wichtigkeit von