MiT
HAUERN UND HÖRNERN
RESTRICTED AREA
KEEP OUT
Sample file
Pegasus Press

INHALT

INHALT 2

IMPRESSUM 4

EINLEITUNG 5

JACKPOINT 6

BELINDA 8

WER WIR SIND 12

DAS LEBEN ALS TROG IN ... 20
- **Die Trollrepublik Schwarzwald** 20
  - Geburt eines Königreichs 20
  - Trollrepublik 21
    - Das Trollthing 21
  - Die Schatten von Freiburg 21
  - Der Erwachte Schwarzwald 22
- **Stammesgebiete (NAN)** 23
- **Chicago Blues** 27
- **Dubai** 28
- **Atlanta ... mehr oder weniger** 30
- **Tummelplatz Seattle** 32
- **Neo-Tokio** 33
- **Nagasaki Oni** 36
- **Königreich von Nigeria und Bagkongo-Stammesland** 36
- **Orks von Amazonien** 38
- **Hier sind Trølls! (Skandinavische Union)** 38
- **Avaldsnes** 42
- **Yakut'a sagte, hier sei es so kalt** 44
  - Eine Parabel 47
- **Paradies für ein paar Würfel** 48
- **Parlez-Vous Français?** 50
- **Front Range „Free" Zone** 52
- **Mumbai** 55
- **Mauer von Boston** 56
- **Hauer in der ADL** 59

WASCHECHTER BLAUER TROG 60

ARBEITEN ALS TROG BEI ... 64
- **Japanokons** 65
- **Mitsuhama Computer Technologies** 66
- **Renraku** 67
- **Shiawase** 69
- **Evo** 70
- **Aztechnology** 71
- **Horizon** 73
- **Ares** 75
- **Saeder-Krupp** 76
- **Wuxing** 77
- **NeoNET (Haha)** 79
- **Sierra, Inc.** 81
- **Spinrad Industries** 83
- **Mærsk** 84
- **Universal Omnitech** 84
- **Lonestar** 85
- **DocWagon** 86
- **Telestrian** 87
- **Atlantean Foundation** 87
- **Grid Overwatch Division** 88
- **Regierung von Seattle** 90
- **Biloxi Technical Institute** 92

TROG-HELDEN 96
- **Ein Weckruf** 96
  - Aus dem Or'zet übersetzt; 19.03.79 96
- **Suzie Blue** 96
- **Bulk Deal** 97
- **Smedley Pembrenton III.** 99
- **Gary Grey** 100
- **Katyana Burgeshkova; Kat Berg** 100
- **Dr. Wilson Graham** 102
- **Orxanne** 104
- **König Alfonso XIII. von Spanien** 105
  - Spanische Identität 106
  - Der König und der Weber 107
- **Alexander Monaghan** 108
- **Balaji Padiyar** 111
- **Ronald Despain** 113
- **Anne Penchyk** 114
  - Das Gesicht der Gerechtigkeit 115
    - Gleichberechtigung 116
    - Wirtschaftliche Gerechtigkeit 116
    - Immigration 117
    - Religiöses Engagement 117
  - Rand der Schatten 118
- **Or'zet-Wörterbuch** 118
  - Aussprache 118
  - Ausgewählte Worte 119
  - Nützliche Redewendungen 119

TROG-RUNNER 120
- 2XL 120
- Clockwork 122
- William „Bull" MacCallister 123
- Beaker 125
- Snopes 127
- Butch 128
- Sounder 130
- Sunshine 131
- Qin „Sledgehammer" Xio 132
- Jane „MacGyver" Tomlin 134
- Smiley 135
- The Janitor 136

Sample file

Jimmy „Sticker“ Wilkinson 136
Loki 137
Stockwell 139
Juanita „Wynward“ Gonzalez 141
Die Erschaffung eines Trog-Runners 142
Cynthia „Spook“ Fields 142
Jon „Mist“ Powell 143
Nancy „Blacklight“ Barnes 143
Kim „Mystique“ Petteys 144
Jack „Spades“ Lindstrom 145
Andy „Burner“ Wu 146
Anthony „Tusks“ Tortenelli 146
Brody „Speedbump“ Alexander 147
Jill „Protean“ Andrews 149

TROG-FEINDE 150
Humanis Policlub 150
Human Nation 152
Paladin Health and Medical Group 153
Alamos 20.000 154
Kenneth Brackhaven 155
UCAS-Senator Carter Banes 157
Sheila Martin, Bürgermeisterin von Atlanta 158
Safe Communities Organizing Project 159
Kasten: Trogfeinde in der ADL 160

WIR STAMPFEN VEREINT 162
Southern Guard
Trog Rock Recording
Big Tech
Cascade Transit 170
Caribbean Protective Service 171
Yomi No Kioku 172
Mothers of Metahumans 173
Söhne Saurons 174
Big Brothers 175
Troll and Ork Leadership Organization 177
Larry's Kids 178
Trog Bureau of Investigation 179
Ork Rights Committee 181
Kasten: Trogfreunde in der ADL 182

ALLES FÜR TROGS 184
Ausrüstung 184
Waffen 184
Osmiumstreitkolben 184
Panzerung 184
Rockblood Oldschool 184
Rockblood Panzerhemd 185
Bodytech 185
Antennenspange 185
Hornbehälter 185
Trollröhre 185
Fahrzeuge 185
BMW Trollhammer 185
Ford Titan 186
Sonstige Ausrüstung 186
Faltbarer Meta-Stuhl 186
Verstärktes Seil 187
Yerz-Bausatz 187
Vor- und Nachteile 187
Vorteile 187
Gemeindeverbindungen 187
Gemeiner Trog 187
Menschliche Lebensspanne 188
Schlange Finger 188
Schwarzwaldgeboren 188
Trog-Anführer 188
Trog-Handwerker 188
Trog-Historiker 188
Trog-Netzwerker 188
Nachteile 189
Dauerstress 189
Finanzprobleme 189
Macht des Chaos 189
Trog-Verräter 189
Lebensmodule 189
Entwicklungsjahre 189
Bewohner eines Ork- oder Trollslums 189
Schwarzwaldbabys 189
Teenagerjahre 190
Trog-Ganger 190
Überlebenskünstler 190
Weiterführende Bildung 190
Biloxi Technical Institute 190
Das wahre Leben 190
Trog-Rebell 190
Trog-Vorarbeiter 191

Sample file

Sample file

IMPRESSUM

Texte: David Ellenberger, Jan Helke, Jason M. Hardy, James Meiers, Scott Schletz, C.Z. Wright
Art Direction: Brent Evans
Coverbild: Victor Manuel Leza Moreno
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Ikonografie: Nigel Sade
Illustrationen: Andreas "AAS" Schroth, Benjamin Giletti, Bruno Balixa, Echo Chernik, Celeste Hansen, Daniel Reneau, Donald Crank, James Mosingo, Kristen Plescow, Phil Hilliker, Rob Ruffolo, Victor Manuel Leza Moreno, Victor Perez Corbella, Gordon Bennetto, Tony Shasteen, Felix Mertikat
Chefredaktion: Jason M. Hardy
Lektorat und Testspiele: Chuck Burhanna, Raymond Croteau, Bruce Ford, Mason Hart, Francis Jose, David Dashifen Keys, Robert Price
Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Deutsche Texte: Sascha Morlok
Übersetzung: Manuel Krainer
Deutsches Lektorat: Benjamin Plaga
Deutsches Layout: Tobias Hamelmann

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2018 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

ISBN 978-3-95789-169-3
Druck und Bindung via GrafikMediaDesign
Besuchen Sie uns im Internet:
WWW.SHADOWRUN5.DE
WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

EINLEITUNG

Man sagt „Trog“, weil man Aufmerksamkeit haben will. Man will bemerkt werden, und nicht auf positive Weise. Man will eine Reaktion. Man will Leute wütend machen. Das Wort ist dazu da, um Leute zu verletzen.

Deshalb holen es sich die Trogs zurück. Werden dadurch Leute wütend werden? Hervorragend. Sie wollen nicht die anderen froh machen, sondern Gerechtigkeit haben. Ist es beleidigend? Schön. Orks und Trolle geben sich selbst diesen Namen und fordern die anderen heraus, etwas Schlimmeres zu bringen. Ihr meint, es ist euer Wort? Nicht mehr.

Mit Hauern und Hörnern beschreibt im Detail, wie Orks und Trolle in der Sechsten Welt leben und versuchen, sich ihren Teil davon zu sichern, welchen Hindernissen sie sich wie alle Bewohner der Sechsten Welt stellen müssen, und welchen Hindernissen nur sie sich stellen müssen. Das Buch bietet Insiderinformationen über die Personen, Orte und Organisationen, die das Leben der Orks und Trolle bestimmen, und Tipps und Ratschläge, wie man die richtigen Freunde findet und die schlimmsten Feinde vermeidet.

Mit Hauern und Hörnern beginnt mit *Wer wir sind,* einer Beschreibung über das Leben der Orks und Trolle Ende der 2070er und die Wurzeln des Trog-Stolzes. *Das Leben als Trog in ...* informiert über einige Gegenden der Welt – von denen, die von Trogs dominiert werden oder ihnen wohlgesonnen sind, bis hin zu jenen, von denen sich jeder Trog fernhalten würde, wenn er es sich leisten könnte. Dieser Ansatz wird im Kapitel *Arbeiten als Trog bei ...* fortgesetzt, wo beschrieben wird, wie einige der wichtigen Konzerne der Welt Trogs als (reguläre oder „freischaffende“) Angestellte behandeln.

Dann wendet sich das Buch einigen der Personen und Organisationen zu, die Einfluss auf das Leben von Orks und Trollen haben können. *Trog-Helden* widmet sich einigen der Orks und Trolle, die in der Welt berühmt geworden und zu Macht und Einfluss gekommen sind, mit denen sie die Rechte und den Wohlstand der Trogs fördern können, und *Trog-Runner* beschreibt einige der schillerndsten orkischen und trollischen Runner in den Schatten. Die andere Seite der Medaille bilden die *Trog-Feinde*, die Personen und Gruppen, die mit Orks und Trollen massive Schwierigkeiten haben und auf alle möglichen Arten versuchen, ihnen das Leben zu vermiesen. Im Widerstand gegen diese Gruppen muss man aber nicht alleine stehen: *Wir stampfen vereint* beschäftigt sich mit den Gesellschaften, die sich auf Orks und Trolle konzentrieren, ihnen helfen wollen, Stärke in der Einheit zu finden, und einige der Angriffe abwehren wollen, die die Welt anscheinend regelmäßig gegen sie reitet.

Schließlich präsentiert *Alles für Trogs* Ausrüstung, Vor- und Nachteile sowie Lebensmodule, die speziell für Orks und Trolle da sind, wodurch es mehr Möglichkeiten gibt, diese Charaktere ausgefallen und einzigartig zu gestalten.

Mit diesen Informationen sind Orks und Trolle besser dafür gerüstet, sich den Kräften entgegenzustellen, die sich gegen sie verbündet haben. Sie müssen sich nicht verstecken, und sie müssen nicht zurückstecken. Man muss sich als Trog nicht mehr schämen oder in die Schatten drängen lassen. Man kann besser sein, als die anderen denken, und das auch offen zeigen.

Sogar die Leute, die „Trog“ als Beleidigung benutzen, wissen, dass Orks und Trolle stark sind. *Mit Hauern und Hörnern* zeigt den vollen Umfang dieser Stärke und hilft Spielern und Spielleitern dabei, die Sechste Welt mit interessanteren Ork- und Trollcharakteren zu bevölkern. Und es gibt viel Schattenarbeit, weil man in jedem Kapitel Aufhänger dafür finden kann.

Stürzen Sie sich hinein und fühlen Sie den Trog-Stolz!

Sample file

JACKPOINT

VERBINDE MIT JACKPOINT-VPN ...
... IDENTITÄT VERSCHLEIERT
... VERSCHLÜSSELUNG GENERIERT
... VERBUNDEN MIT ONION-ROUTER

>>>LOGIN: XXXXXXXXXXXXXX
>>>PASSWORT EINGEBEN: XXXXXXXXXXXXXX
... BIOMETRISCHER SCAN BESTÄTIGT
VERBINDUNG HERGESTELLT. NUTZE SIE.

„UM LEUTE IN DER UNTERDRÜCKUNG ZU HALTEN, MUSS MAN SIE ZUERST DAVON ÜBERZEUGEN, DASS SIE UNTERDRÜCKT WERDEN WOLLEN." – JOHN HENRIK CLARKE

JACKPOINT-STATISTIK

Interaktionsfrequenz: +31 %
Beiträge pro Stunde: -2 %
Heutige Content-Qualität (Signal:Rauschen): 7:6
93 User im Netzwerk aktiv

NEWS-TICKER

- Innerhalb von einem Kilometer um Deinen Standort gibt es einen Mob. Es ist unklar, ob er wütend ist oder nicht.

DEIN JACKPOINT

- Du hast **18 neue** private Nachrichten.
- Du hast **20 neue Antworten** auf deine JackPoint-Einträge.
- Das Transkript von **CrimeTimes Dankesrede** zur Aufnahme in die Hall of Fame ist heruntergeladen und zum Lesen bereit.

ENGSTER FREUNDESKREIS

Sieben Mitglieder sind online und in deiner Gegend.

Deine Reputation:
765 (68% posivit)

Zeit:
17. August 2079, 08:58

WILLKOMMEN ZURÜCK IM JACKPOINT, OMAE:

Deine letzte Verbindung wurde vor 10 Stunden, 33 Minuten und 28 Sekunden getrennt.

AKTUELLE HINWEISE

- JackPoint hat einen neuen Rekord für die meisten Ausschlüsse innerhalb eines Tages aufgestellt. Reizt mich nicht mehr. – Glitch

NEUE DATEIEN

- Auf den Straßen von Denver zerreißt es nicht nur dich. Sondern alles. [Chaos in Denver]
- Gut bist du [illegible] wenn du mit dem schweren Maschinengewehr alles zerlegst. Sondern wenn du es dem Troll klaust, ohne dass er es merkt. [Mit Tricks und Finesse]

TOP-NEWS

- Ghostwalker von CAS, UCAS, PCC und Sioux-Nation scharf kritisiert. Der Drache reagiert mit einer Presseerklärung, aus der hervorgeht, dass ihn das „einen feuchten Kehricht" schert. [Link]
- UCAS-Kongress beendet abrupt FBI-Ermittlungen zu angeblich geheim gehaltenen Landkäufen in Washington unter Hinweis auf Mangel an Indizien für kriminelle Machenschaften. [Link]
- Detroit stellt großzügiges Anreizpaket für Ares zur Wiedererrichtung des Konzern-hauptquartiers in der Stadt vor; Reaktion von Ares verhalten. [Link]

Sample file

MIT HAUERN UND HÖRNERN

BLEIBEN SIE DRAN:

- Trog-Helden
- Trog-Runner
- Trog-Feinde
- Wir stampfen vereint

BEITRÄGE/DATEIEN MIT TAG „MIT HAUERN UND HÖRNERN"

- Alles für Trogs
- Wer wir sind
- Das Leben als Trog in ...

TRANSKRIPT VON CRIMETIMES DANKESREDE ZUR AUFNAHME IN DIE ROCK & ROLL HALL OF FAME

Danke. Vielen Dank. Das bedeutet mir wirklich viel. Ich weiß, es klingt vielleicht nicht so, aber es stimmt. Das liegt nur an meiner Stimme. Die ist nicht dafür gemacht, glücklich zu klingen. Aber das bin ich wirklich. Es bedeutet mir viel, dass ihr mich in die Hall of Fame aufnehmt. Zum Teufel, es bedeutet mir schon etwas, dass ich überhaupt in das verdammte Gebäude rein darf.

<leises Lachen>

Nein, ehrlich. Ich war nicht sicher, dass ich reinkommen würde. Ich dachte, ich hätte mich recht unauffällig angezogen und würde nicht bedrohlich aussehen. Aber trotzdem haben mich ein paar von den Sicherheitsleuten ganz genau angesehen und sind dabei immer nervöser geworden. Sie sahen einander an, und ich konnte ihre Gedanken praktisch hören. Ich konnte sie hören, und sie sagten zu sich selbst: „Soll dieser Trog-Scheißkerl wirklich hier sein?"

<Keuchen>

Oh. Habe ich etwas Falsches gesagt? Sagt es mir. Welches Wort mögt ihr nicht? Ihr wollt nicht, dass ich fluche? OK, das kann ich machen. Oder war es das andere Wort? War es „Trog"? Ja. Das war es. Ihr habt nicht damit gerechnet, dass jemand das sagt, oder? Also, ich kann es sagen. Es ist mein Wort. Unser Wort. Ich kann es sagen, wann ich will. Ihr anderen? Nein. Es gehört nicht euch. Die von euch, die es vorher nicht gesagt haben, sollten es weiter nicht sagen. Und es gibt ein paar von euch, die es weiter sagen und das nicht tun sollten. Ihr solltet es nicht. Es gehört nicht euch, also solltet ihr aufhören. Ich werde es weiter sagen, wann ich will.

Aber ich schweife ab. Die Rausschmeißer haben mich also trotz ihres Misstrauens reingelassen, und ich bin dankbar. Weil ich nicht immer überall reinkam. So ist das bei uns allen. Als wir jung und noch nicht etabliert waren, versuchten wir, in Veranstaltungsorte reinzukommen und Shows zu veranstalten, und wir schafften das nicht immer. Und das ist in Ordnung. Wenn ich keine zehntausend Leute zu meiner Show bringen kann, sollte ich nicht in Stadien spielen, und das habe ich verstanden. Das ist in Ordnung.

Aber das ist nicht das Einzige, was uns draußen hält, neh? Als ich jung war, konnte ich in Clubs spielen, die keine Feuerlöschsysteme oder auch nur gute Böden hatten, in Gebäuden, die jederzeit einstürzen konnten, und ich konnte Hunderte anziehen. Hunderte! Ich konnte die Bude bis zum Rand füllen. Dann ging ich an andere Orte, die … wie sage ich's … den Regeln entsprachen, und wollte dort spielen. Und sie sagten nein. Nein, hier spielst du nicht. Wollt ihr wissen, was sie mir erzählt haben? Wollt ihr wissen, was sie gesagt haben? Sie sagten, die Versicherung sei zu teuer. Das haben sie gesagt. So konnten sie sich rausreden. So klang es, als hätten sie es nicht in der Hand. Wir hätten sehr gerne, dass du hier spielst. Nur die verdammte Versicherung ist zu teuer.

Warum ist sie zu teuer? Weil alle glauben, dass ein Haufen Trogs auf jeden Fall etwas kaputt machen, wenn sie zusammenkommen. So ist das. So haltet ihr uns von den schönen Orten fern, so haltet ihr uns unten, weil ihr glaubt, dass wir nicht zivilisiert genug sind. Ich konnte fünfhundert Leute anlocken und fünfzig Nuyen verdienen, und ein nettes Elfenmädel mit Gitarre konnte zweihundert Leute in ein gutes Lokal bringen und dreihundert kriegen. Und dann fragt ihr euch, warum wir so wütend erscheinen.

Aber ich bin nicht wütend. Ich bin hier. Ihr habt mich reingelassen. Und ich bin dankbar, wirklich dankbar. Aber ich will euch sagen, dass es noch so viele andere großartige Künstler gibt. Junge Leute mit großen Hauern und dicken Hörnern, die ihren Schmerz und ihre Freude in einer Weise ausdrücken, wie ihr sie noch nie gehört habt. Sie machen Musik, die ihr euch nicht vorstellen könnt, weil sie ein Leben leben, das ihr euch nicht vorstellen könnt. Wirklich beeindruckendes Zeug, Leute. Wird euch total wegblasen. Aber erst müsst ihr es hören. Also hört auf mit den Ausreden. Hört auf, Angst zu haben. Geht raus, wenn das hier vorbei ist, und denkt daran, dass CrimeTime etwas ganz Einfaches gesagt hat. Er sagte: Lasst sie rein. So wie ihr mich reingelassen habt. Ihr habt nichts zu verlieren und alles zu gewinnen. Hört ihnen zu. Lasst sie rein.

Sample file

BELINDA

Sample file

Arthur knirschte mit den Zähnen und stellte sich vor, wie dieser einzelne silberne Hauer des Arschlochs wohl einen ordentlichen Schlag wegstecken würde. Die Finger seiner rechten Hand zuckten unwillkürlich und ballten sich zur Faust, und in seiner Hand brannte der Schmerz. Sein Injektionssystem war nicht angesprungen – es musste in dem Kampf beschädigt worden sein, als er sich die Hand brach –, also keine Schmerzmittel. Er knurrte vor Ärger und Schmerz.

Das Arschloch, ein gut gekleideter Ork, grinste über Arthurs Knurren, und sein Hauer glitzerte scharlachrot, als er von der nahen Ampel angestrahlt wurde. „Wir haben jetzt zwei Möglichkeiten." Er klatschte in seine manikürten Hände. „Erstens: Du kooperierst. Wir gehen runter und treffen Mr Theo wie eine große, glückliche Familie. Er bezahlt, was er dir schuldet ..."

Arthur wischte mit der linken Hand über die abgeschmirgelten Stummel seiner Hörner und schlug sich mit der Faust auf den Schenkel. „Genug! Genug geredet! Wo ist sie?"

„Wie meinen?"

„Ihr habt meine Bude verwüstet, nachdem ich herausfand, dass euer Boss ein verräterisches Stück Drek ist!"

Silberhauer sah seine Begleiterin skeptisch an. Eine Augenklappe mit dem Allsehenden Auge in wechselnden Farben bedeckte eines ihrer Augen, mit dem anderen starrte sie geradeaus. Wenn ihre Teilnahmslosigkeit Silberhauer beunruhigte, war ihm das nicht anzumerken. „Keine Sorge." Silberhauer tätschelte die Luft, und seine Stimme wurde honigsüß. „Keine Sorge, Chummer. Mr Theo wird dir dein Geld geben. Und dein Mädchen. Unsere Wege trennen sich, und die beiden sehen einander niemals wieder, und so weiter." Er hielt die Hände wie ein Paar Waagschalen vor sich. Er atmete tief durch und senkte eine Hand. „Oder ..."

Ein platzendes Geräusch kam aus Arthurs Mund, als aus dem Zähneknirschen ein Zusammenbeißen wurde. Seine Hauer verletzten die Lippe, und er schmeckte Eisen. Sein Schieber Theodosius hatte ihn für einen persönlichen Auftrag mit einem neuen Team zusammengebracht, hatte er gesagt. Als aber die Sicherheit genau zur richtigen Zeit am Übergabeort aufgetaucht war, wusste er, dass das kein Zufall war. Arthur konnte gerade noch entkommen, und als er nach Hause kam, fand er seine Wohnung verwüstet vor. Blind vor Zorn hatte Arthur seinen Ersatz-Ruger gesucht, um sie zu verfolgen – den ersten hatte er in dem Kampf verloren, bei dem sein Arm gebrochen war –, aber den hatten sie mitgenommen. Dann hatte er die Tür gesehen: offen, halb aus den Angeln gerissen. Belinda war fort. Arthur zitterte bei dieser Erinnerung vor Zorn.

„... wenn es so kommt, wird die Sache ein bisschen anders ablaufen. Wir werden dich blutig schlagen. Vielleicht wird geschossen. Aufregend wird es auf jeden Fall. Das machen wir nicht in der hübschen Innenstadt. Wir müssen an einen Ort gehen, wo ...", er dachte theatralisch nach, „... man auf Gewalt nicht ganz so sensibel reagiert wie hier."

Arthur starrte Silberhauer an, ignorierte die Theatralik und blieb in Gedanken über den Aufprall der Faust auf das Gesicht, das Krachen, den fliegenden Speichel versunken ... seine Hand zuckte wieder, und der Schmerz schoss ihm durch den Arm.

Silberhauer stieß einen dicken Finger in Arthurs Richtung und riss ihn aus seinem Tagtraum. „Aber eines wird

VON CZ WRIGHT

Sample file

gleich bleiben, egal, wie du dich entscheidest. Kannst du erraten, was es ist?“

Arthur starrte ihn an.

Silberhauer schrie als Antwort auf sein Schweigen. „Du hast vollkommen unrecht, Söhnchen!“ Er stürzte auf ihn zu, und seine Stimme wurde zum Flüstern. Er atmete zischend. „In jedem Fall, ob du willst oder nicht, werden wir alle uns mit Mr Theo treffen. Wie du es versprochen hast. Wie Profis.“ Er lehnte sich noch näher und flüsterte: „Überleg einfach, ob du freiwillig ...“

Arthur setzte einen Kopfstoß auf Silberhauers Nase.

Augenklappe richtete sich beunruhigend schnell kerzengerade auf und stieß die offene Handfläche in Arthurs Richtung. Mit einem leisen Klopfen schoss ein Projektil aus der Handfläche, und ein kleiner Pfeil mit Silikonfedern steckte in seiner Panzerweste. Silberhauer fiel nach hinten aufs Gesäß, und Blut sprudelte aus seiner Nase. Der Schuss löste Sensoren in einem nahen Laternenpfahl aus; ein rotes Licht blinkte an der Spitze des Pfahls, und eine Sirene erwachte kreischend zum Leben.

Arthur sah auf den Pfeil herunter, zum blinkenden Licht hinauf, und rannte los. Wenn es Sensoren gab, die Schüsse hören konnten, würde es hier gleich von Polizei wimmeln. Außerdem wollte er nicht bleiben, um herauszufinden, was in diesen Pfeilen war. Wenn er es zum Straßenmarkt an der anderen Seite der Innenstadt schaffte, konnte er sie vielleicht abschütteln. Er aktivierte seinen Reflexbooster und rannte ein paar Blocks weit im Zickzack, bevor er einen Blick über die Schulter wagte. Augenklappe war schnell – und viel zu nah. Silberhauer hatte Mühe, mitzuhalten. Blut tropfte aus seiner Nase auf sein Hemd. Arthur sah keine Anzeichen von Polizei.

Augenklappe hob die Hand in seine Richtung, und Arthur rannte um eine Ecke. Ein Streifenwagen kam direkt vor ihm aus einer Gasse. Er konnte nicht anhalten, rammte die Motorhaube, rollte darüber, krachte auf der anderen Seite des Autos auf den Boden und hinterließ eine Spur aus Dellen.

Augenklappe glitt wie Wasser um das Auto herum und bellte ein Lachen, bevor sie um die nächste Ecke verschwand. „Wenn du rumliegst, kriegst du sie nie, Chummer!“

Wütend und erschreckt über die Leichtigkeit, mit der er beschossen hätte werden können, brüllte Arthur und trat eine tiefe Delle in die Fahrertür. Jemand im Wagen fluchte, und die Fahrertür rüttelte wild, konnte sich aber nicht öffnen. Er kam gerade rechtzeitig auf die Füße, um zu sehen, wie ein Polizist auf der Beifahrerseite ausstieg. Der Elf zielte auf Arthur und schrie, dass er stehen bleiben sollte. Silberhauer, der sich das Gesicht abwischte, kam um die Ecke und kollidierte mit dem Rücken des Polizisten.

Arthur nutze die Chance, um hinter der nächsten Ecke zu verschwinden. Die Kampfgeräusche wurden leiser, als Arthur davonhastete. Er eilte ein paar Blocks weiter und hielt nach Augenklappe oder der Polizei Ausschau. Er rannte nicht – niemand vertraute einem rennenden Troll –, aber er beeilte sich. Sicherheitshalber deaktivierte er auch den Reflexbooster.

Die Innenstädter, die an besorgte Trolle in ihrer Mitte nicht gewöhnt waren, egal ob sie liefen oder standen, begannen, mehr auf Arthur zu achten. Er überquerte abrupt die Straße und eilte zur Rückseite eines Einkaufszentrums, wo er hoffte, mit weniger neugierigen

Blicken etwas Abstand zwischen sich und die Polizei zu bringen.

Etwas blitzte, er hörte einen leisen Aufprall und rannte los. Nach einem Schritt konnte er zwei Dinge feststellen. Erstens war er gerade getroffen worden – er konnte einen Pfeil vom Riemen seiner Weste baumeln sehen – und zweitens hatte er einen Fehler gemacht. Eine lange, ununterbrochene Reihe von Läden sperrte ihn auf der Linken ein, ein hoher Zaun verlief genauso lang zu seiner Rechten. Er saß in der Falle. Weil er auf der Flucht nach dem Auftrag seine Ausrüstung verloren hatte, konnte er den Zaun unmöglich überklettern. Er aktivierte seinen Reflexbooster wieder und rannte los.

Ein weiterer Pfeil traf die Ferse seines Stiefels. Sein Glück würde nicht ewig anhalten, aber bis jetzt hatte es gehalten. Er brach durch die nächste Tür und platzte in einen Stoffladen. Die einsame Angestellte stürzte in ein Büro, warf die Tür zu und rief wahrscheinlich die Polizei. Arthur stürzte durch die engen Regalreihen auf die offene Vordertür zu, aber die dicken Dermalablagerungen an seinen bloßen Armen verfingen sich in bunt gefärbten Stoffen und rissen die Ballen aus den Regalen. Arthur stürmte weiter und war davon abgelenkt, das Zeug von seinen Armen zu reißen und ein Stolpern über die Stoffbahnen zu vermeiden, die sich von den Ballen abspulten.

Auf dem Bürgersteig schrie ein Zwerg mit Sprühflasche und Putzlappen auf, als Arthur durch die frisch geputzte, beinahe unsichtbare Glastür brach und zu Boden stürzte. Augenklappe sprang durch das Loch in der Tür, lächelte dem Zwerg freundlich zu und schoss Arthur einen Pfeil in den Arm.

Arthur warf den Pfeil weg, kämpfte sich auf die Füße und sprintete zu einer Gasse auf der anderen Straßenseite, wobei er eine Spur aus Stofffetzen und Glassplittern hinter sich herzog. Nach ein paar langen Schritten in die engen Gasse konnte Arthur spüren, wie die Chemikalien zu wirken begann. „Nein!“ Er stolperte und fiel auf den ölverschmierten Straßenbelag.

Schnelle, leichte Schritte näherten sich, und Augenklappe erschien in seinem Blickfeld. Sie sprach leise in ein Kommlink. „Hol mich ab. Abe hat sich verhaften lassen, und ich habe die Schlüssel nicht.“

Sie beendete das Gespräch, sah zu Arthur hinunter und grinste. „Hast du dir schon mal Gedanken darüber gemacht, dass du mehr schaffen könntest, wenn du nicht immer durchdrehst? Ich meine, die Jagd war ganz lustig, aber wir hätten das schon längst hinter uns …“

Die Droge kroch durch Arthurs Blutkreislauf. Er musste sich keuchend anstrengen, um den Kopf hochzuhalten und sie anzusehen. „Wo … ist sie?!“

Augenklappe lachte schnaubend und schüttelte den Kopf. „Du wirst durchbrennen wie ein Scheinwerfer, Kumpel.“

Arthurs Kopf fiel nach hinten und prallte auf. Er wurde ohnmächtig, als das Glas knirschte.

x

Arthur riss die Augen auf, und sein Herz hämmerte in seiner Brust. Seine Gedanken versuchten mühsam, auf dem glitschigen Schlachtfeld zwischen Stimulantien und Narcoject Halt zu finden. Es war dunkel. Er konnte irgendwo vor sich ein gemurmeltes Gespräch hören, und rundherum schleifende Geräusche. Er lag auf der linken Seite.

Der Rausch begann langsam zu vergehen, hatte aber wenig Wirkung auf den Schmerz, der ihm bei jeder Bewegung der Couch durch den Arm fuhr. Er erkannte, dass er auf der Rückbank eines fahrenden Fahrzeugs lag. Die Schleifgeräusche kamen von Reifen auf einem Straßenbelag. Seine Arme waren gefesselt – er zischte wegen des weißen, blendenden Schmerzes, als er sie zu bewegen versuchte. Auch an den Knöcheln war er gefesselt. Er kam wieder zu Atem und prüfte sanft die Fesseln an den Knöcheln. Das unbekannte Material wurde widerwillig einer Elastizitätsprüfung unterzogen.

Das Gespräch kam von dem Sitz vor ihm. Ob es davor noch mehr Sitze – und mehr Leute – gab, konnte er nicht feststellen, aber der Raum klang nicht groß. Die Elastizität seiner Fesseln sagte ihm, dass man nicht mit seinem Aufwachen gerechnet hatte. Der Kick, der ihn aufgeweckt hatte, legte nahe, dass sein kaputtes Injektionssystem angesprungen war. Weil er aber keine AR zur Verfügung hatte – sie mussten sein Kommlink geschnappt haben –, konnte er das nicht sicher sagen. Irgendwo in großer Entfernung klang ein tiefes Horn. Das Horn kündigte die letzte Fähre an, also musste es spät sein. Aus der Richtung schloss er, dass das Fahrzeug aus der Stadt fuhr.

Eine der Stimmen wurde laut genug, dass er sie verstehen konnte. „… Letzte, was ich brauche! Wir werden noch sehen, ob er nicht zu mir zurückgekrochen kommt, sobald er draußen ist.“

Arthur erkannte Mr Theos Stimme.

Die Wut kochte über. Arthur zog die Knie an und rammte seine Füße in den Sitz vor sich. Das Fahrzeug geriet ins Schleudern und warf ihn von einer Seite auf die andere. Der Sitz fiel unter ihm weg; sie waren in der Luft. Eine Viertelsekunde später rollten sie. Er schrie, als seine Hand im Fallen auf etwas traf. Das Trägheitsmoment warf ihn zurück auf den Sitz, gegen die Decke, dann gegen die Seitentür. Metall stöhnte, Glas splitterte, und das Fahrzeug kam krachend zum Stehen.

Schwaches Licht schwamm durch den Staub und das dicke Spinnennetz, zu dem die zerbrochene Windschutzscheibe geworden war. Arthur schwirrte der Kopf. Mit zitterndem Arm hob er seine Hand, um den Schaden zu begutachten. Aus dem Handrücken standen einige Knochen in einem Winkel von etwa dreißig Grad hervor. Aluminiumfasern standen von den Kompositknochen ab, ein paar Knochensplitter hingen an den dünnen Fäden. Er hielt die schwer verletzte Hand an den Oberkörper gepresst und vermied es, sie anzusehen.

Er sprengte die Fesseln an seinen Knöcheln. Er wollte die Handgelenke auseinanderziehen, aber der heiße, gellende Schmerz ließ es nicht zu. Ein Stöhnen und Husten schwebte in der Nähe aus dem Staub. Mit einiger Mühe setzte er sich in dem zerstörten Fahrzeug auf. Augenklappe lag bewusstlos im Fahrersitz, Blut rann ihr übers Gesicht. Mr Theo kroch durch das Seitenfenster hinaus. Arthur tauchte nach vorne und griff nach seinem Bein, erwischte es aber nicht. Er trat wütend gegen die Tür, bis er ein genügend großes Loch zustande brachte, durch das er hinter ihm in die Nacht kriechen konnte.

Als er auf die Füße kam, zog Mr Theo auf der anderen Seite des rauchenden Wracks eines billigen SUV sein Sakko zurecht und ordnete sein silbernes Haar. Das schwache Licht funkelte auf seinen polierten Hörnern. „Ich wusste, dass so etwas passieren würde!“

„Wo ist sie?!“, brüllte Arthur. Dann stürmte er auf den Troll zu.

Mr Theo machte eine kleine, wegwerfende Handbewegung in seine Richtung. Eine sichtbare magische Kraft schloss sich um Arthur und verschlang ihn. Ein Geräusch wie von gedämpftem Feuerwerk prasselte um ihn herum, und die magische Kraft spie ihn aus. Er flog durch die Luft und landete auf dem Rücken, dass es in seinen Ohren

Sample file