INHALT

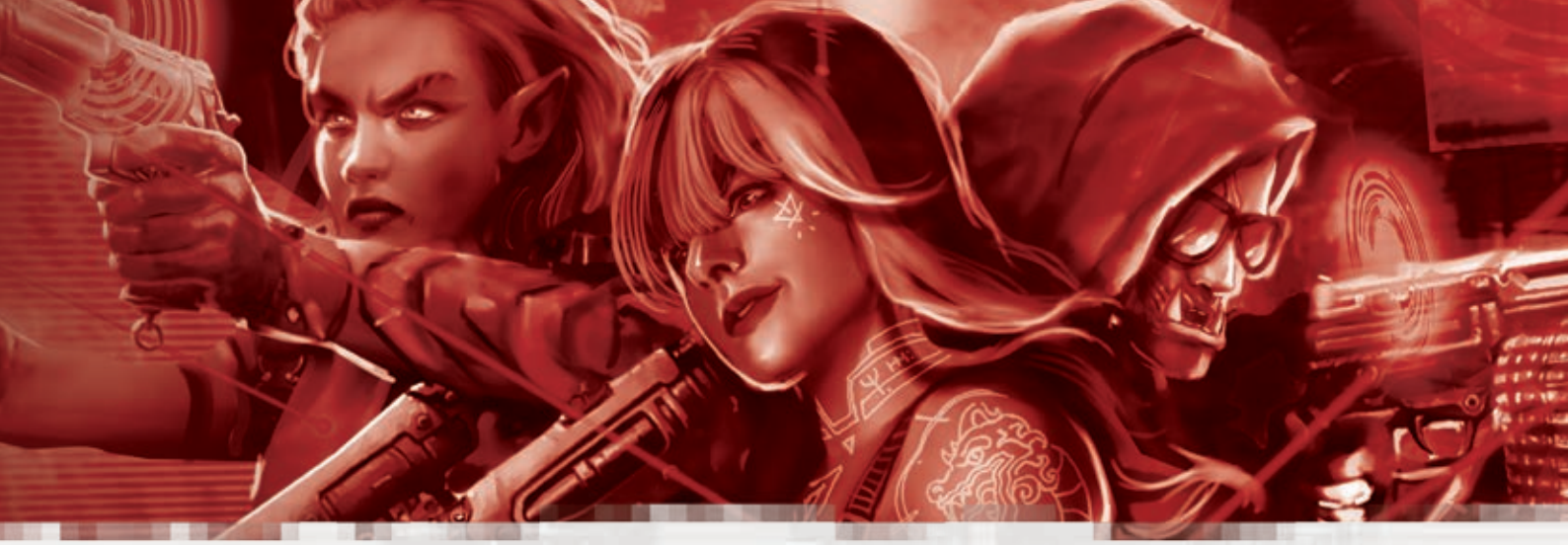
EINLEITUNG 5

TRAININGSGELÄNDE 6

ERWEITERTES ARSENAL 10
HANDWERKSZEUG 10
NICHTTÖDLICHE WAFFEN? WOZU? 10
Blick auf eine Firma für nichttödliche Waffen 12
Die triumphale Rückkehr von Narcoject 12
Aktuelle Lage 14
Ares 14
Aztechnology 15
Monobe International 16
Renraku 17
Winter Weapon Systems 18
KLINGENWAFFEN 18
Krime Hippe 18
Krime Reaver 20
Krime Shiv 20
Macuahuitl 21
Nodachi 21
KNÜPPEL 22
Flüssigkeule 22
Gewehrschaft-Kriegskeule 22
Nunchaku 22
Tonfa 23
ANDERE NAHKAMPFWAFFEN 23
Krime Handschuhe 23
Krime Betäubungslanze 24
PROJEKTILWAFFEN 24
Krime Trollbogen 24
Winchester Airbow 25
TASER 25
Krime Tingler 25
HOLDOUT-PISTOLEN 26
Raecor Sting 26
Terracotta Arms Pup 26
LEICHTE PISTOLEN 27
Browning Ghost 27
Colt Coral Snake 28
Narcoject One 28
SCHWERE PISTOLEN 29
Ares Striker 29
Barrens Spezial 29
Browning Phantom 30
Cavalier Champion 30
Cavalier Thunderstruck 31
Hämmerli Gemini 31
HK Urban Fighter International 32
Morrissey Alta 33
Morrissey Elite 33
Nemesis Arms Praetorian II 33
Onotari Arms Vagabond 34
WW Infiltrator 34
AUTOMATIKPISTOLEN 35
Cavalier Flash 35
MASCHINENPISTOLEN 35
Esprit Tsunami 35
Onotari Arms S-3K 36
KARABINER 37
Ares Stalwart 37
Colt M2 A2 37
Izom Artemis 38
STURMGEWEHRE 38
Cavalier Frontier 38
Krime Happiness 39
Onotari Arms HL-13 39
SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE 40
HK PSG Enforcer 40
SCHROTFLINTEN 40
Beretta Northstar 40
Krime Boom 41
Krime Whammy 41
MASCHINENGEWEHRE 42
Krime Triple Produktlinie 42
GRANAT- UND RAKETENWERFER 42
HK 82A1 42
M79B1 LAW 43
Phalanx Systems Vogeljäger II 43
Terracotta X-6 MGL 44
EXOTISCHE FERNKAMPFWAFFEN 44
Narcoject Gas Gun 44
Narcoject PEP 45
Narcoject Trackstopper 45
WAFFENZUBEHÖR 46
Krime Betäubungsbajonett 46
Krime Pack 46
Narcoject Dazzler 46
Rotpunktvisier 47
Zusätzlicher Ladestreifen/ Zusätzliches internes Magazin 47
PANZERUNG 48
Urban Explorer Daedalus 48
TABELLEN 48

EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT 52
Ares Arms DPC-002A „Slam Dancer“ 52
Aztechnology-Dassault Halcón de Sangre/ Blutfalke Mk I 54
MCT DSP-Waffen 56
Vulcan Systems „Hot Drop“ 57
Yamatetsu Naval Technologies Magnetwellen-Generator/-Repulsor 59
NEUE ENTWICKLUNGEN IN AFRIKA 60
Gravitationsantrieb 61
Sternenfähre 61
Grenzgänger 62
Himmelswal 62
JetBlack 63
Sprawlläufer 64
Crotch Rocker 64
Kolibri 65
SkyGuide 66
Schwerkraftgranate 66
Gravitationsschild/-panzerung 68
Personen-Gravitationssystem (PGS) 68
Magnetgeschosse 69
Puncher-Waffen 70
Nervenwaffen 71
Übelkeitswaffe 72
Plasmawaffen 73
Regenerationsgel 74
ARES: EIN BLICK INS AUGE DES STURMS 75
System zur künstlich induzierten Gedächtnis-anpassung (SKIGA) 75
FAB-Panzerung 76

Sample file



WER ZUM TEUFEL DENKT SICH SO WAS AUS? 77
Smarte Munition 77
Adaptive Magazine und (Lenk-)Raketen 78
Mikrowellenwaffen 79
Schallwaffen 81
Plattformgestützte Zentrifugalwaffen 82
Plasmaschilde 83
Mehr Maschine als Metamensch 84
Genetische Waffen 84
Powerrüstungen 86
Prometheus Engineering Battlefield Augmentation Soldier Exo-System 86
Anti-Drachen-Waffen 87
Magische Waffen 89
Nanowaffen 90
Nukleare Option 91
Matrix 92

GEGNERDOSSIER: KONSEC 94
KONZERNSICHERHEIT: EIN ÜBERBLICK 94
GSSI: Was wir wissen müssen 94
GSSI: Das Regelwerk 95
Physische Sicherheitsmassnahmen 97
Aktive und passive Sicherheitsmassnahmen 97
Sicherheits- und Wachpersonal 99
Weitere KonSec-Aufgaben 99
Interne Sicherheit und externe Ermittlungen 99
Aufklärung und Informationsbeschaffung 100
Mobiler Personenschutz 101
Und wie funktioniert das Ganze? 102
Schichtmodell 102
Die KonSec der Großen Zehn: Doktrin, Philosophie und Taktiken 104
Ares Macrotechnology: Gut, böse, noch böser? 104
Aztechnology: Alter Wein in neuen Schläuchen 106
Evo: KonSec in exotisch 108
Horizon: Licht, Kamera, Security! 109
MCT: Die Regel der Null 110
NeoNET: Alles muss raus! 111
Renraku: Sicherheit durch überlegene Einheit und Harmonie 112
Saeder-Krupp: Angriff ist die beste Verteidigung 113
Shiawase: Sich selbst sein schlimmster Feind 114
Wuxing: Ausgerichtet auf Erfolg 114
BEKANNTE KONSEC-EINHEITEN: EINE ÜBERSICHT 115
Aztechnology: Dassault und Sicherheitscritter 115
Desert Storm Security 116
Eagle Security Services 117
Evo: Security der nächsten Generation 118
Knight Errant/Ares Firewatch 119
Ritter des Zorns 120
Lone Star Security Shadowriders 121
Mærsk-Marines 122
Minuteman Security 123
Mitsuhamas Jungs in Schwarz 125
Renraku: Mehr als Rote Samurai 127
Sphinx Security 128
Wuxing Maritime Security Division 132
SPIELINFORMATIONEN 133
KonSec-Vorteile 133
Geborener Anführer 133
Loyaler Konzernbürger 133
Ortsverbundenheit 133
Wachsam 133
KonSec-Nachteile 133
Das ist Ihre letzte Chance 133
Ellbogenmentalität 134
Paria 134
KonSec-Lebensmodule 134
Entwicklungsjahre 134
Teenagerjahre 134
Weiterführende Bildung 135
Das Wahre Leben 135
Das Arsenal der KonSec 136
Ares Firewatch „Bug Stomper“ 136
Stoner-Ares M-22A1 137
Aztechnology Bluttrinker 137
Evo/Yamatetsu Naval Technologies Rampart 137
Horizon-Flynn Defense-Com 137
Lone Stars Remington 995 „Buzzsaw“ 137
Lone Stars taktische Kampfstiefel von Bates-Brown 138
Mærsk Shipyards 138
Wavecutter MPAC 138
MCT/Winchester-Howe Hornet 139
Katana der Roten Samurai 139
Renraku/Ingram Supermach 200 139
Saeder-Krupp/Onotari Arms Silent Claw 140
Shiawase/Nemesis Arms Man-Catcher 140
Wuxing-ArmTech PTL-02 141

AUF HOHER SEE 142

UNKONVENTIONELLE KRIEGER 146
SÖLDNER: HAUPTSACHE, DER PREIS STIMMT 146
International Mercenary Association 146
22nd Spartan Legion 147
77th Independent Ranger Regiment, „La Cuadrilla“ 149
Banzai Battlefield Express 151
Bravo Company 153
Mobile Eingreiftruppe/MET2000 155
Messerzahn 157
Warrior's Path 159
Zero Day 160
Tiger vom Amur 161
SSU 211 163
Trip D 164

Sample file

VERFLUCHTE PIRATEN! 166
Teufel, schwarze Schafe und wirklich faule Eier 167
Big Sur 167
Krim-Flusskosaken 167
Halbmondräuber 168
Fanti-Piraten 168
Hell Thunder Crew 169
La Llama Roja 170
Wuji Crew 170
Da Brag Rock 171
Kleinere Gruppen 172
Elende Brutstätten von Abschaum und Schurkerei 173
Exuma, Bahamas 173
Madagaskar 174
Schatzinsel 174
Zypern 174
NICHT MIT UNS: MILIZEN DER SECHSTEN WELT 175
The Real Americans 175
Das Flammenschwert 177
Die Zone Defense Force 178
First Feathers 179
Congo Freedom Force 181
FLEISCH FÜR DEN FLEISCHWOLF 182
Sicherheit, Söldner, Milizen 182ff.
LEBENSMODULE 187
Entwicklungsjahre 187
Hafenratte 187
Söldnerkind 187
Teenagerjahre 187
Bootsgöre 187
Söldner-Teenager 188
Das Wahre Leben 188
Auf See Verschollen 188
Auslandseinsatz (Wüstenkriege) 188
Desertiert 188
Im Schlachtgetümmel 188
In der Wildnis verschollen 188
Spezialist für Kampfumgebung 189
Unter Eingeborenen 189
Vorteile 189
Kampfgestählt 189
Nachteile 189
Jeder kämpft für sich 189
Leerer Blick 189
Niemand wird zurückgelassen 189
TÖDLICHE KÜNSTE 190
NEUE TECHNIKEN UND OPTIONEN 190
TAKTIKEN UND MANÖVER 190
Vermischung von Einheiten: Runner und Militär 190
Wissen ist die halbe Miete 190
Rein geschäftlich 190
Die Vorzüge neuer Freunde 191
DIE BEDEUTUNG DER FÜHRUNG 192
DIE VERWENDUNG VON TAKTIK GEMISCHTER EINHEITEN 193
Durchführung von Manövern mit gemischten Einheiten 193
GLEICHZEITIGER EINSATZ VON TAKTIK KLEINER UND TAKTIK GEMISCHTER EINHEITEN 195
Überlegungen zum Einleiten und Durchführen von Kampfmanövern 195
KAMPFMANÖVER: TAKTIK GEMISCHTER EINHEITEN 196
Wagenburg 196
Defensivfeuer 197
Einkesseln 197
Flankieren 197
Hammer und Amboss 198
Feuer und Bewegung 198
Bodennahes Fliegen 198
NEUE KAMPFMANÖVER: TAKTIK KLEINER EINHEITEN 199
Durchschlagendes Feuer 199
Indirektes Feuer 199
Koordiniertes Vorgehen 200
Schilde vor! 201
Ziel Markieren 201
ABENTEUERIDEEN 202
LEICHTES GOLD 202
SO FRIEDLICH WIE SCHAFE 202
DIE WIEDERAUFERSTEHUNG VON NARCOJECT 203
IM SPINSTURM 203
AUF DER SPUR DER TIGER 204
AUFGEWÜHLTES WASSER 204
KALTER WINTER 205
FANGEN SPIELEN 205
ABSCHRECKUNG 205
GESCHWINDIGKEITSTUNING 206
IM WELTRAUM 206

Sample file

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.

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

Pegasus Press

EINLEITUNG

Es gibt keine bessere Art, einen Runner dazu zu bringen, einen anzustarren, als sei man ein Alien von einem anderen Planeten, als die Frage: „Hast du genug Waffen?" Natürlich wird er jedes Wort, für sich genommen, verstehen, doch sobald man das Wort „genug" vor das Wort „Waffen" setzt, verschwindet jeglicher sinnvolle Zusammenhang. Es ist, als würde man von „eckigen Rädern" oder „flauschigen Drachen" reden – die Worte passen einfach nicht zusammen.

Und diese Denkweise ist gar nicht so abwegig. Runner besitzen viele verschiedene Waffen, da sie in viele verschiedene Situationen geraten können, und die richtige Waffe – oder das richtige Werkzeug – kann den Unterschied zwischen Erfolg und endgültigem Misserfolg ausmachen.

Tödliche Schatten liefert Runnern weitere Werkzeuge. Das *Erweiterte Arsenal* enthält genau, was sein Name verspricht – mehr Waffen und Rüstungen für Shadowrunner, inklusive der neuesten Angebote des exzentrischen, aber günstigen Herstellers Krime und einer Neuauflage von Narcoject. *Ein Blick in die Zukunft* zeigt einige der Konzepte und Prototypen, an denen die Konzerne arbeiten, damit Runner schon mal einen Vorgeschmack darauf bekommen, was sich ihnen in Zukunft in den Weg stellen wird – und mit etwas Glück kriegen sie einen der frühen Prototypen in die Finger und können damit Chaos anrichten. Das *Gegnerdossier: KonSec* konzentriert sich auf das mächtige Werkzeug der Information, denn es liefert Runnern Details zu den Techniken der Konzernsicherheit und den bevorzugten Taktiken einiger Hauptakteure. *Unkonventionelle Krieger* wirft einen Blick auf andere kämpfende Gegner, denen die Runner während eines Jobs begegnen könnten, unter anderem Söldner und Piraten (dieses Kapitel enthält außerdem Lebensmodule sowie Vor- und Nachteile, um einen Charakter mit solch einem Hintergrund zu erstellen). Schließlich bietet *Tödliche Künste: Neue Techniken und Optionen* Runnern erweiterte Regeln für Gruppentaktiken, mit dem Schwerpunkt auf gemischten Einheiten.

Mit dem Material in diesem Buch sind Runner auf fast jede Art von Problem vorbereitet, mit dem sie konfrontiert werden könnten. Sie könnten lernen, wie sie mit einer flüssigkeitsverstärkten Keule noch etwas mehr Wumms rausholen können, oder wie sie sich mit einem Schnellflucht-Jetpacksystem aus der Affäre ziehen. Sie erfahren mehr über die Verteidigungstaktiken der Konzerne in Bezug auf das Gebäude, das sie gerade auskundschaften, und inwiefern sich die Taktiken von Mitsuhama von denen von, sagen wir, Spinrad unterscheiden (Hinweis: Eine lässt euch noch toter zurück). Sie bekommen wichtige Einblicke in die Kampffähigkeiten von La Cuadrilla und für wen diese Einheit jetzt arbeitet, ebenso wie Hinweise auf die Geisteskrankheit, die das Flammenschwert antreibt. Und vielleicht, mögen ihnen die Geister gnädig sein, lernen sie sogar, gemeinsam mit regulären Streitkräften in den Kampf zu ziehen.

All das und noch mehr erwartet euch. Taucht ein und sorgt dafür, dass die Straßen zu jedem schlecht sind, nur nicht zu euch!

Sample file

TÖDLICHE SCHATTEN – IMPRESSUM

Entwicklung: Jason M. Hardy

Texte: Brooke Chang, Raymond Croteau, Jason M. Hardy, Andrew Marshall, O.C. Presley, Scott Schletz, R.J. Thomas

Redaktion und Koordination: Jason M. Hardy, Andrew Marshall, R.J. Thomas

Art Direction: Brent Evans, James Mosingo

Cover Art: Laura Diaz Cubas

Cover Layout: Matt "Shaken Steak" Heerdt

Illustrationen: Bruno Balixa, Brent Chumley, Tyler Clark, Victor Perez Corbella, Laura Diaz Cubas, Igor Fiorentini, Benjamin Giletti, Kat Hardy, Jan Helke, David Robert Hovey, Jeff Laubenstein, Victor Manuel Leza Moreno, Alyssa Menold, Andreas "AAS" Schroth, John Stanko, Matthew Sweeney, Takashi Tan

Ikonographie: Nigel Sade

Layout & Design: Matt "Lord Forecaster" Heerdt

Spieletester: Craig Alpen, Emily Bourgani, Chuck Burhanna, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Timothy Gray, Mason Hart, Camille Jeanson, Francis Jose, Kendall Jung, Lindsay Riessen, Richard Riessen, James Robertson, Nathan Thiessen, Ryle Unger, Bob Volbrecht, Jeremy Weyand, Leland Zavadil

Dank an: Nathan Thiessen, Steven "Bull" Ratkovich

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Übersetzung: Manuel Krainer, Nadja Sommerfeld, Claudia Waller

Lektorat & Errata: Benjamin Plaga

Layout: Ralf Berszuck

TRAININGSGELÄNDE

Sample file

Große Labore waren immer ein schlechtes Zeichen. Große Labore mit Bergen von Gummipellets in der Nähe einer Wand, in die ein Kugelfang eingebaut war, waren noch schlimmer. Schöne Dinge benötigten nicht viel Platz. Wie Häschen. Oder Kätzchen. Explodierende, Schießstände – so etwas braucht viel Platz.

Eigentlich wollte Cayman nicht in so etwas hineingezogen werden, aber hier stand er nun und hielt Wache, während sich Groovetooth mit einem festverdrahteten Host verband, der in dem Faradaykäfig in der Wand verborgen war. X-Prime stand in ihrer Nähe und wirbelte seinen Taurus Omni-6 um den Finger, als wäre er ein altmodischer Westernheld.

„Fünfundneunzig Prozent von dem, was du da kopierst, ist Müll“, meinte X-Prime. „Wahrscheinlich sogar mehr, neunundneunzig oder so. Memos. Kalendereinträge. Passiv-aggressive Bemerkungen darüber, dass jemandem das Mittagessen geklaut wurde. Scheiß wie dieser. Aber wir werden von all dem eine Kopie haben.“

„Würdest du lieber nach bestimmten Dateien suchen?“, fragte Groovetooth.

„Das scheint mir direkter. Und einfacher.“

„Nur, wenn sie nichts verschlüsseln würden. Und was für ein Idiot würde all diesen Aufwand betreiben, um seine Daten zu sichern, mit diesem Raum und diesem Käfig, nur um sie dann für jeden lesbar zu machen. Außerdem hinterlasse ich Spuren, wenn ich suche. Zieht ein Jäger in die Savanne, kann man seiner Spur folgen und erahnen, wonach er gesucht hat. Aber wenn tausend Jäger gleichzeitig losziehen? Dann weiß niemand, wonach sie suchen. Quasi wie eine Stampede durch dieses Gerät.“

„Stimmt, das wird sie von unserer Fährte ablenken. ‚Sie werden sich fragen: ‚Haben sie Informationen zum nächsten Meeting mit Doris von der Personalabteilung gesucht? Oder nach den Schichtplänen für nächsten Freitag? Oder wollten sie etwas über die megageheimen Waffenprototypen wissen, zu denen die Daten auf diesem Host liegen?‘ Es wird ein wahres Mysterium sein. Sie werden es nie erraten.“

Malinalli ging an den Enden des Raumes entlang, den linken Arm ausgestreckt, sodass ihre Fingerspitzen leicht über Wände und Schreibtische strichen. Die Ärmel ihrer roséfarbenen Leinenbluse waren hochgekrempelt, wodurch man das leichte Schimmern des Schlangentattoos auf ihrem linken Unterarm erkennen konnte. „Die Gefühle hier sind ... merkwürdig.“

Cayman sprang sofort darauf an. „Wie das? Gestresst? Beunruhigt? In Erwartung einer Katastrophe? Was genau?“

„Stress, ja, aber den gibt es immer.“ Sie sprach mit einer langsamen, leisen Stimme. Dies war der dritte Run, den Cayman mit ihr gemeinsam durchführte, und bisher war sie noch nie nervös gewesen. „Aber da ist noch etwas anderes. Aufregung. Etwas anderes – ich kann es nicht ... Glück?“ Sie stockte. „Ich bin mir nicht sicher, das spüre ich so selten.“

„Wer zur Hölle ist in einem verfluchten Konzernlabor glücklich?“, sagte Cayman.

„Leute, die glauben, dass sie etwas geschafft haben, für das sie bezahlt werden“, erwiderte X-Prime. „Woran auch immer sie hier forschen, sie scheinen erfolgreich zu sein. Was gut für uns ist. Das macht das, was wir finden, wertvoller.“

VON JASON M. HARDY

Sample file

„Was schlecht für uns ist“, meinte Cayman, „denn woran sie hier arbeiten, könnte gegen uns verwendet werden.“

X-Prime schüttelte den Kopf. „Warst du schon immer so ein Spielverderber?“

„Zweifelst du daran?“

„Absolut nicht.“

„Wie lange noch, Mausi?“

„Fünf ... vier ... drei ... zwei ... eins ... fertig.“ Groovetooth zog den tragbaren Speicher aus dem Gerät.

„Raus hier“, sagte Cayman.

Genau in diesem Moment schlossen sich die Stahltüren an den beiden Ausgängen des Raumes.

„Verdammt“, meinte Cayman. „Seit wann fallen die Sicherheitsleute nicht mehr über die Eindringlinge her?“

Malinalli hatte die Hände vor sich ausgestreckt, die sie leicht hin- und herdrehte, während sich vor ihr eine neblige Leere öffnete. Hände ragten aus dieser Leere, und sie ergriff sie, um dem Geist herauszuhelfen. „Ich hätte es bemerkt, wenn sie uns nahe gekommen wären. Das hier sperrt uns ohne Vorwarnung ein.“ Sie zögerte. „Trotzdem werden sie bald durch die Tür brechen.“

„Gut. Alle bereit?“

Groovetooth erhob sich zu ihrer vollen Größe von 1,30 Meter. „Alles bereit.“

Cayman schoss dreimal auf sie, legte dann den Kopf schief, und, sich erinnernd, schoss noch ein viertes Mal. Sie ging zu Boden, Blut sprudelte aus den vier Wunden in ihrer Brust.

Cayman trat einige Schritte näher und beugte sich über sie. „Das sieht nicht richtig aus“, sagte er. „Du bist zu kontrolliert gefallen. Das ging zu leicht.“

„Groovetooth öffnete ihre Augen. „Soll ich kopfüber hinfallen, oder was willst du von mir?“

„Das sagte ich ja gar nicht.“

„Also, ich stehe nicht noch mal auf. Das würde den Blutfleck zerstören.“

„Ja, okay, zuck einfach noch ein bisschen mit den Beinen. Als würdest du verrecken. Dann sieht es überzeugender aus.“

Groovetooth nickte leicht und warf ihren Körper ein paar Mal hin und her. Cayman hielt das für überzogen, aber nachdem sie wieder still lag, sah sie zugegebenermaßen ziemlich tot aus. Das Kunstblut, das unter der Rüstung herausfloss, tat niemandem weh. Cayman entfernte die Platzpatronen und lud ein Magazin mit echter Munition nach.

Er hielt seine Waffe weiter auf Groovetooth gerichtet, dann blickte er nach rechts. Der Geist, den Malinalli beschworen hatte, glitt in die dicke Rückwand zurück, um sich dort zu verbergen. Währenddessen erschuf Malinalli die Illusion einer Kapuze über ihrem Kopf und von Handschellen an ihren Armen, die sie hinter dem Rücken hielt. X-Prime hatte seine Waffe auf sie gerichtet. Er stand so aufrecht, wie Cayman es bei ihm noch nie zuvor gesehen hatte - überraschend aufrecht, denn er hätte schwören können, dass X-Primes hängende Schultern mittlerweile permanent waren.

„Redet nicht zu viel“, sagte Cayman, „nur genug, damit wir hier rauskommen.“

Während er mit einer Hand weiter zielte, führte X-Prime die freie Hand zu seiner Brust in einer Geste, die von tödlicher Beleidigung zeugte: „Werter Herr, ihr könntet genauso gut Warren Cartwright sagen, wie man Gitarre spielt.“

Cayman hätte beinahe mit den Augen gerollt, doch die Stahltür öffnete sich bereits. Showtime. Er kniete sich hin und fühlte nach einem Puls an Groovetooths Hals. Der stark und leicht zu finden war, doch die Pose zählte, nicht das Ergebnis.

Sobald die Stahltür vollständig eingefahren war, flog auch die Holztür auf, die dahinter lag. Wahrscheinlich eingetreten. Zwei Wachen mit Helmen mit verspiegelten Visieren kamen herein und bewegten sich gleich neben den Eingang, um zwei weiteren Wachen Platz zu machen. Einer von ihnen sprach in bellendem Tonfall.

„Waffen runter! Waffen runter! Nehmt sie runter, sofort!“

Cayman, immer noch halb kniend, legte vorsichtig seine Pistole auf den Boden und hob dann langsam die Hände. X-Prime bückte sich langsam und legte seine Pistole ebenfalls ab.

„Alles ist gut“, sagte X-Prime. „Wir haben die Situation unter Kontrolle. Ich würde mich allerdings besser fühlen, wenn wenigstens zwei von euch ihre Waffen auf diese Frau hier richten würden, da ich es gerade nicht tun kann. Sie ist eine Magierin, und auch wenn ich sie gefesselt habe, ist bei solchen Leuten ja immer eine Extraportion Vorsicht angesagt.“

Die Wachen blieben einen Moment lang ruhig stehen. Es war wirklich gut, dass sie in diesem Augenblick verspiegelte Visiere trugen, dachte Cayman – es ist niemals gut, wenn andere sehen können, wie verwirrt man ist. Er ließ sie in Ruhe nachdenken.

„Wer zur Hölle seid ihr?“, fragte einer von ihnen schließlich.

X-Prime rief ein ARO auf, das jeder sehen konnte. „Aegis Cognito. Dieses Projekt benötigte etwas zusätzliche Beobachtung, besonders von Leuten, die etwas mehr Reichweite haben als die hier stationierten Truppen.“

„Wie seid ihr hier reingekommen?“

X-Primes Hand zuckte in Richtung von Malinalli. „Wir sind denen hier gefolgt. Wir hätten sie gern früher aufgehalten, aber man sollte sie ja lieber auf frischer Tat erwischen. Vor allem, wenn man hinterher eine Person weniger in die Zelle quetschen muss.“

In diesem Moment betraten zwei weitere Wachen, die anscheinend draußen gewartet hatten, den Raum. Eine blieb in der Nähe der Tür, während die andere vortrat. Sie hatte ein paar Streifen mehr auf der Schulter, die auf ihren höheren Rang hindeuteten.

„Gut gemacht“, sagte sie. „Ab hier übernehmen wir.“

X-Prime lächelte verbindlich. „Danke für das Angebot, aber die hier bleibt bei uns. Aus ihr können wir noch viele Informationen rausholen. Natürlich geben wir diese gern weiter.“

„Die Weitergabe wäre viel einfacher, wenn die Befragung gleich hier stattfinden würde. Dann können wir sie auch gern zusammen befragen, damit haben wir kein Problem.“

„Habt ihr Soykaf?“

„Natürlich.“

„Dann geht voraus!“ Er bückte sich, um seine Waffen aufzuheben, und als niemand ihn aufhielt, tat Cayman es ihm nach.

Die Anführerin nickte und richtete ihr Visier auf eine der anderen Wache. „Nehmt die Leiche mit.“

Bisher war alles ganz gut gelaufen, doch ab jetzt konnte es schnell den Bach runtergehen. Der Eingang, den ein beschworener Erdgeist geschaffen hatte, war nur zehn Meter entfernt, und jeder Schritt, den sie weiter in den Komplex vordringen würden, würde sie weiter von ihrem Ziel fortführen. Es war auch nicht sonderlich hilfreich, dass eine Wache beim Anheben von Groovetooth wahrscheinlich ihr Atmen bemerken würde.

Die einzig verbliebene Sache war, auf die Formation zu achten, die die Wachen beim Verlassen des Raumes einnehmen würden.

Leider waren sie nicht völlig unfähig. Die Anführerin begab sich zur Tür und passierte dabei zwei Wachen, die bis zum Schluss den Durchgang flankieren würden. Eine ging hinüber zu Groovetooth, und eine weitere behielt ihn im Auge. Sie standen nicht auf einem Fleck und waren auch nicht dumm genug, den Eindringlingen alle gleichzeitig den Rücken zuzudrehen.

Die Situation würde sich nicht mehr verbessern. Es war an der Zeit zu handeln.

Cayman entfernte sich einen Schritt von Groovetooth: „Und wer wischt jetzt das ganze Blut auf?“

Bei diesem abgesprochenen Stichwort wurde das Team aktiv. Cayman und X-Prime hatten sichtbare Waffen, daher würde die Aufmerksamkeit zunächst ihnen gelten. Cayman bewegte sich nach links, feuerte mit rechts seine Pistole ab und zog mit links die zweite. Er traf eine der Wachen mindestens dreimal, wusste jedoch nicht, wie viel Schaden durch die Rüstung abgehalten wurde. X-Prime ging nach rechts und feuerte wild um sich, eher um die Wachen nervös zu machen als Schaden anzurichten. Die Kapuze und die Handschellen von Malinalli verschwanden und wurden durch blitzendes, kreischendes Feuerwerk ersetzt. Die Lichtshow würde zwar keinen Schaden anrichten, aber das wussten die Wachen nicht, die erschrocken zurückwichen. Groovetooth, die aufgrund der Daten diejenige war, die auf jeden Fall aus dem Gebäude entkommen musste, erwachte wieder zum Leben und kroch in Richtung des Tunnels, der ihnen Einlass gewährt hatte. Wenn alles gut lief, würde Cayman direkt nach ihr fliehen.

Natürlich ging nicht alles gut.

Die zwei Wachen, die Groovetooth aufsammeln sollten, hatten schnell ihre Richtung geändert, als die Kugeln zu schwirren begannen, und sprinteten zur Tür. Von dort aus eröffneten die anderen Wachen das Feuer. Plötzlich machte einer außerhalb der Tür heimlich eine werfende Handbewegung, die Cayman mit Furcht erfüllte.

Was zur Hölle machten sie da? Der Raum war zwar groß, doch eine Granate würde in jedem Teil erheblichen Schaden anrichten. Wie viel teures Equipment und Daten waren sie bereit zu zerstören, nur um ein paar Runner plattzumachen?

Cayman beschloss, dass er später über diese Frage nachdenken könnte, nachdem er einen Weg gefunden hatte, die Explosion zu überleben.

Das würde echt wehtun, aber es sah so aus, als läge die Granate in der Mitte des Raums. Er war schon weit genug weg, um nur einen Teil abzubekommen. Was für Schutz konnte er innerhalb von drei Sekunden oder weniger noch finden?

Es war völlig egal. Die Zeit war viel schneller um als gedacht. Es gab eine Art Blitz und ein Donnern, als hätte jemand in einem halben Kilometer Entfernung auf

Sample file

eine Basstrommel eingeprügelt, wobei man das eher spürte als hörte. Der Boden bebte. Cayman verlor das Gleichgewicht. Und dann ... und dann ...

Zerbrach die Welt.

Er blickte auf den Boden. Aus einer Entfernung, die größer war als die gewohnten 1,90 Meter. Und der Boden entglitt seinem Blick. Nein. Er drehte sich.

Seine Füße drehten sich. Sie berührten nichts. Genau wie seine Hände, Arme, Hüften, Kopf, einfach alles. Er schwebte.

Außerdem war er ein feststehendes Ziel, ein Gedanke, der ihm kam, als drei Kugeln in seinen Bauch einschlugen. Seine Panzerweste absorbierte genug Schaden, dass es ihm nur die Luft aus der Lunge presste, aber es würde nicht besser werden, wenn er sich nicht bewegte. Und zwar schnell.

Cayman hatte sich jetzt oft genug gedreht, um zu wissen, wo sich der Boden befand. Er drehte sich, in der Hüfte gebeugt, und hob seine Pistolen. Allerdings nur ein wenig, da er nach unten zielte.

Er betätigte beide Abzüge, so schnell er konnte. Zielgenauigkeit war belanglos, jetzt zählte reine Physik. Die Kugeln machten ihren Job gut, Newtons Physik setzte ein, und er begann, rückwärts und aufwärts zu schweben.

Neben ihm blitzte es hellorange auf. Malinalli ließ Feuer auf die Wachen regnen. Gute Wahl, dachte er. Mehr Chaos und Verwirrung waren sehr willkommen.

Unter und vor ihm zogen sich die Wachen hinter die Tür zurück, während sie nach einem vorbeischwebenden Ziel Ausschau hielten. Das Feuer hielt sie in Schach, zumindest für einige Sekunden. Cayman hoffte, dass die Zeit reichen würde, um zur Decke zu gelangen.

Der Schlag auf den Hinterkopf traf ihn völlig unvorbereitet.

Seine Rückwärtsimpuls war verschwunden. Er [illegible]te sich zu einer Kugel zusammen und ließ sich durch den Schlag drehen. Als er kopfüber war, sah [illegible] eine der Wachen neben ihm schweben. Während seiner ganzen Drehungen hatte er sie leider übersehen. Verdammt. Glücklicherweise war die Wache anscheinend überrascht worden und hatte beim Abheben ihre Waffe fallen gelassen. Anfänger. Und er schlug zu wie ein Mädchen.

Das versuchte Cayman sich zumindest einzureden, während er nur noch Sterne sah.

Doch zum Schießen reichte seine Sicht. Der erste Schuss wirbelte die Wache herum, während der zweite jegliche Bewegung unterbrach und sie langsam wegdriften ließ.

Vor ihm verblasste das orangene Leuchten von Malinallis Zauber. Das war ganz sicher nicht gut.

Sofort folgten Schüsse. Cayman konnte die Wachen nicht sehen, die sie abfeuerten. Aber er spürte, wie sich eine Kugel durch seine Wade bohrte.

Es wäre wahrscheinlich noch schlimmer gekommen, wenn er nicht plötzlich zu Boden gefallen wäre.

Dieses Mal verlor er eine Waffe, weil er sich zusammenrollte, um seinen Kopf zu schützen. Die Waffe polterte davon, als er auf den Beton prallte. Sein Kopf flehte ihn an, die Sterne gewinnen und sich überwältigen zu lassen, und sein Bein brannte wie Eis.

Aber er musste beides ignorieren. Seine Beine und Arme bewegten sich, ehe er sich richtig abstoßen konnte. Jemand feuerte einen Schuss ab. Er glaubte, es sei jemand auf seiner Seite. Er konnte nichts sehen. Er hatte nur die Erinnerung daran, wo er sich befunden hatte, ehe er den Boden traf, und er hoffte, dass sie ihm den richtigen Weg weisen würde.

Seine Hand traf auf etwas Klebriges, dann auf etwas Festes. Er wusste sofort, was es war. Er kletterte über den Körper der Wache, die er erschossen hatte, und presste sich neben ihr flach auf den Boden. Schüsse erklangen. Der Tote war so freundlich, diese für ihn abzufangen.

Ein winziges Blickfeld erschien und wuchs zur Größe eines Eis. Dann eines Gänseeis. Er sah eine dunkle Gestalt, die in noch tieferer Dunkelheit verschwand. Das Loch. Der Ausgang. Es lag direkt vor ihm.

Erneut erklangen Schüsse. Sie fühlten sich an wie Feuerschutz. Cayman bewegte sich voran und kroch über den glatten Boden. Er erreichte das Loch, unter einem Regal, und drehte sich um. Er wäre gern geflohen, aber so lief ein Job nicht.

Die Gestalt, die er beim Betreten des Loches gesehen hatte, war Malinalli. Ihre Augen waren kaum noch geöffnet. Noch ein Zauber, und sie wäre ausgeschaltet.

„Wo ist die Maus?“

„Schon weg“, antwortete Malinalli.

Cayman nickte. Gut. Die Prioritäten waren klar. Die Geister, die Malinalli für den Tunnel gerufen hatte, würden Groovetooth beschützen.

Damit fehlte nur noch einer.

Schüsse erklangen. Cayman wandte sich um. Und vergaß vor Erstaunen fast zu atmen.

X-Prime flitzte durch den Raum. Was auch immer passiert war, er hatte es begriffen. Er sprang, und etwas in der Mitte des Raumes hob ihn hoch und ließ ihn zur Decke schweben. Im Sprung drehte er sich und schoss weiter auf die Tür, während er mit gebeugten Beinen an der Decke landete. Er stieß sich ab, drehte sich, schoss weiter. Er hüpfte durch den Raum wie eine Cartoonfigur.

Cayman war zu überrascht, um irgendetwas zu tun. Glücklicherweise war sich X-Prime der Situation durchaus bewusst, sodass er einige Sprünge unternahm, die ihn näher an das Loch heranbrachten, wobei er Cayman mit einer Waffe zuwinkte. Dieser verstand. Er folgte Malinalli durch das Loch, und X-Prime war dicht hinter ihm.

Cayman war zu erstaunt, zu betäubt und zu verletzt, um irgendetwas zu sagen. Der Zweck des Raums war jetzt klarer, und er hoffte sehr, dass die Schwerkraft-Granate, an der sie hier offensichtlich arbeiteten, schwere Fehler aufweisen würde, denn er wollte so einem Gegenstand niemals wieder begegnen.

X-Prime war zu stolz auf sich selbst, um still zu sein, während sie vorwärts krochen.

„Es gab eine Zeit, fast schon in einem anderen Leben, als ich fast den ganzen Sommer im Trampoline World verbrachte. Endlich hat sich das ausgezahlt.“

Danach summte er fröhlich vor sich hin, während sie sich ihren Weg nach draußen bahnten.

Sample file