GEFAHR IN DEN SCHATTEN

NICHTS IST UMSONST

Waffen und Munition kosten Geld. Kampfkunsttraining kostet Zeit. Den Umgang mit Sprengstoff zu lernen, ohne sich selbst in die Luft zu jagen, kostet Konzentration. All dies wartet dort draußen auf Runner wie dich. All dies und noch viel mehr. Nur so kannst du noch tödlicher werden, noch schneller, noch gefährlicher und dem nächsten Feind einen Schritt voraus sein. Vielleicht den entscheidenden Schritt – denn wer nicht gewappnet ist, stirbt. Also werde gefährlicher. Und zahl den Preis dafür.

Sample file

Kreuzfeuer ist das vollfarbige Kampfregelbuch für **Shadowrun 5**, inklusive der neuesten Errata und Regelklarstellungen. Es enthält mehr Waffen, mehr Panzerung, mehr Modifikationen und mehr optionale Regeln, darunter Kampfkunstfähigkeiten, Schussmanöver, Taktiken kleiner Einheiten und Sprengstoffe, die dieses Werk höchst explosiv machen.

www.pegasus.de
www.shadowrun5.de

Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2014 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.

Pegasus Press
Art.-Nr.: 45021P

KREUZFEUER

Sample file

Pegasus Press

INHALT

KATZENPFOTE 6

KÄMPF UM DEIN LEBEN 10

WAS DU NICHT KENNST, TÖTET DICH 11
- **Gedanken des Sensei über das Kämpfen** 12
- **Über Waffen** 13
- **Über Panzerung und Schutz** 14
- **Über Taktik und Teamwork** 15
- **Über den Vollkontakt** 15
- **Über Sachen, die Bumm machen** 16
- **Über „Hinterlistige Bastarde“** 16
- **Letzte Gedanken** 16

ARSENAL 18

KLINGENWAFFEN 18
- Highland Forge Claymore 18
- Horizon-Flynn Rapier 18
- Victorinox Memory Blade 19
- Ares „Eins“ Monoschwert 19
- Cougar Fineblades 20

KNÜPPEL 20
- Nemesis Arms Betäubungsstab 20

EXOTISCHE NAHKAMPFWAFFEN 20
- Garrotte 20
- Ares Monofilament-Garrotte „Herzdame“ 20
- Bullenpeitsche 20
- Ash Arms Kampfkettensäge 21
- Ash Arms Monofilament-Kettensäge 21

IMPROVISIERTE NAHKAMPFWAFFEN 22

PROJEKTILWAFFEN 22
- Aquadyne Harpunengewehr Shark-XS 22
- Ranger Sliver Pistolenarmbrust 23
- Ares Giantslayer Zwille 23

PFEILSPITZEN 23
- Brandspitze 23
- Explosivspitze 23
- Hammerspitze 24
- Heuler 24
- Schockerspitze 24
- Widerhakenspitze 24

WURFWAFFEN 24
- Bumerang 24
- Harpune/Wurfspeer 24
- Netz 24
- Cavalier Arms Urban Tribe Tomahawk 25

EXOTISCHE FERNKAMPFWAFFEN 26
- Ares Screech Schallgewehr 26
- Blasrohr 26
- Bola 26
- Nemesis Arms Suruchin Monofilamentbola 26
- FN-AAL Gyrojetpistole 26
- Mortimer of London „Trafalgar“ Schießstock 27
- SA Retiarius Netzpistole 28
- Tiffani Élégance Schussarmband 28

TASER 29
- Cavalier SafeGuard 29
- Tiffani-Defiance Protector 29

HOLDOUT-PISTOLEN 30
- Fichetti-Tiffani Self-Defender 2075 30

LEICHTE PISTOLEN 30
- Fichetti Executive Action 30
- Shiawase Arms Puzzler 31
- Nitama Sporter 31

SCHWERE PISTOLEN 32
- Cavalier Deputy 32
- PSK-3 Schwere Klapppistole 32
- Savalette Guardian 33
- Onotari Arms Violator 33

AUTOMATIKPISTOLEN 34
- PPSK-4 Klapp-Automatikpistole 34
- Onotari Arms Equalizer 34
- Ultimax 70 35

MASCHINENPISTOLEN 35
- Ares Executioner 35
- HK Urban Combat 36

STURMGEWEHRE 36
- AK-98 36
- Ares HVAR 37
- HK XM30 37
- Nitama Optimum II 38

SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE 38
- Terracotta Arms AM-47 38
- Onotari Arms JP-K50 39
- Pioneer 60 39
- Barret Modell 122 40

SCHROTFLINTEN 40
- Auto-Assault 16 40
- Mossberg AM-CMDT 41
- Franchi SPAS-24 41
- Remington 990 42

MASCHINENGEWEHRE 42
- GE Vindicator Minigun 42
- SA Nemesis 43
- FN MAG 5 43
- Ultimax MMG 44
- Kuhlmann SF-20 44
- Ultimax SMG-2 45

KANONEN UND WERFER 45
- Ares Thunderstruck Gaußgewehr 45
- Ogerhammer SWS Sturmkanone 46
- Ares Vigorous Sturmkanone 46
- Onotari Arms Ballista MML 46
- Mitsubishi Yakusoku MRL 47

LASERWAFFEN 47
- Ares Redline 48
- Ares Lancer MP-Laser 48
- Ares Archon Schwerer MP-Laser 49

FLAMMENWERFER 49
- Shiawase Blazer 50

WAFFENZUBEHÖR 50

MUNITION 55
- EX-Explosivmunition 55
- Kapselmunition 55
- Ortermunition 55
- Signalmunition 55
- Splittermunition 55

SCHUTZ UND PANZERUNG 56

WARUM WIR WAS TRAGEN 57

HOCHMODISCHE PANZERKLEIDUNG 57
- **Armanté** 57
- **Mortimer of London** 58
- **Vashon Island** 58
- **Zoé** 61
  - Executive Suite 61
  - Heritage 61
  - NightShade/Moonsilver 62
  - Second Skin 63
- **Ares Victory** 63
  - Globetrotter/Wild Hunt 63
  - Industrious 64
  - Big Game Hunter 64
  - Rapid Transit 64

SPEZIALPANZERUNG 65
- Formangepasste Körperpanzerung 65
- Gehärtete Militärpanzerung 66
- Sicherheitspanzerung 68
- Bikerpanzerung 68
- Feuerwehr-Schutzanzug 69
- Aufruhrbekämpfungspanzerung 69
- SWAT-Panzerung 70
- SecureTech PSB 70
- Panzertasche 70
- Kettenhemd 71
- Verstärkte Lederpanzerung 72
- Ares FlaShield 72
- Täuschungspanzerung 72
- Unterarmschützer 73
- Ballistische Maske 74

PANZERUNG FÜR SPEZIELLE UMGEBUNGEN 74
- **Universell** 74
  - Ghillie-Anzug 75
  - Ares Armored Survivalist 75
- **Hitze** 75
  - Wüstenanzug 75
  - Schutzstrümpfe 76
- **Kälte** 76
  - Kälteschutzanzug 76
  - Polaranzug 76
  - Ares Polarkampfanzug 77
  - Ares Gepanzerter Kälteschutzanzug 78
  - Ares Polartarnanzug 78
- **Das Große Blaue Mysterium** 79
  - Geschlossener Taucherhelm 79
  - Tauchpanzerung 79
  - Tauchermaske 80
  - Trockenanzug 80
  - Polar-Taucheranzug 80
- **Weltraum, Mond und Mars** 80
  - Evo HEL-Anzug 81
  - Raumanzug 81
  - Sicherheits-Raumanzug 81
  - Evo Armadillo Gepanzerter Raumanzug 82
  - Magnetstiefel 83
  - Überlebensblase 83
- **Die üblen Gegenden der Erde** 83
  - MCT Extremumgebungsanzug 83

ANPASSUNG UND MODIFIKATION 84
- Fresnel-Gewebe 84
- Gelpackungen 84
- Injektionssystem 84
- Pulse Weave 84
- Reaktionsinterfacegerät (RIG) 84
- Rutheniumpolymerüberzug 85
- Shock Weave 85
- Strahlenschutz 85
- Universal-Mirror-Material 85
- YNT SoftWeave-Panzerung 85

Sample file

TAKTIK UND HANDWERKSZEUG 88

KAMPFTAKTIK DER SECHSTEN WELT 89
Vorläufer 89
„Killt den Magier zuerst“ 89
Der digitale Krieg 90
TAKTISCHES TEAMWORK IN DER WIRKLICHKEIT 91
Der Aufbau eines Teams 91
Arten von Teams 91
Kennt eure Rolle 92
Taktik kleiner Einheiten: Die Grundlagen 94
Mission 94
Vorgehen 94
Überlegungen zu Manövern 95
Offensive und Defensive 95
„Nach Lehrbuch“ 96
Militär 96
Polizei und Sicherheit 97
Shadowrunner 97
Kriminelle und Gangs 97
DIE LEKTIONEN UMSETZEN 98
Teamwork im Kampf 98
Kampfmanöverproben 98
Kampfmanöver 99
Alle auf einen 99
Dynamisches Eindringen, Standard 99
Dynamisches Eindringen, „Wurf und Sturm“ 100
Feuer und Bewegung 100
Feuerwalze 100
Gedeckte Aufklärung 100
Kreuzfeuer 100
Rautenformation 101
Schiefer Rückzug 101
Überschlagendes Vorgehen 102
Vorgehen mit Nachhut 102
HANDWERKSZEUG 103
Persönliches Integriertes Taktisches **Netzwerk 104**

KAMPFTECHNIKEN & SPEZIALTREFFER 106

EINE WELT VOLLER SCHMERZEN 107
Optionen für tödlicheren oder weniger tödlichen Kampf 108
KF1: Keine Angriffseinschränkung pro Handlungsphase 108
KF2: Modifikatoren nach Zielgröße 108
KF3: Bewegungsmodifikatoren nach Geschwindigkeit 108
KF4: Veränderte Initiative 109
KF5: Panzerung umgehen 109
KF6: Schaden bei fehlender Verteidigung 110
Mehr Angesagte Ziele 111
Angesagte Ziele mit Spezialmunition 111
Aus der Hand Schlagen 111
Entwaffnen 111
Fesseln 111
Festnageln 111
Finte 112
Kunstschuss 112
Niederschlag 112
Schaden Teilen 112
Schmutzige Tricks 112
Trefferzonenangriff 112
Umkehrgriff 112
Vertreiben 112
Waffe Zerbrechen 112
Trefferzonen 112
Auge 113
Bauch 113
Brustbein 113
Fuß 113
Genitalien 113
Hand 113
Hals 113
Hüfte 114
Kiefer 114
Knie 114
Knöchel 114
Oberschenkel 114
Ohr 114
Schienbein 114
Schulter/Oberarm 115
Unterarm 115
Fahrzeug 115
Spezialtreffer 116
Auf die Zwölf 116
Blendblitz 116
Doppeldurchschlag 116
Dreck im Auge 116
Durch die Finger 116
Durch die Trollfinger 116
Erschütternde Explosion 116
Erschütternder Treffer 116
Extreme Einschüchterung 117
Fingerfetzer 117
Flammenspur 117
Fleischfetzer 117
Freudenfeuer 117
Glockenschlag 117
Habhaft! 117
Hinterhältig! 117
Im Dutzend dreckiger 117
Karussell 117
Nagelbrett 118
Perfekter Treffer 118
Runter damit! 118
Über Bande 118
Warnschuss 118
Wo’s weh tut 118
Neue Handlungen 119
Abfangen Ausweichen 119
Aufspringen 119
Ballestra 119
Berührungsangriff 120
Clinchen 120
Doppeltreffer 120
Entkommen 120
Festhalten 120
Finishing Move 120
Flechette-Sperrfeuer 121
Gezielte Salve 121
Gezieltes Automatikfeuer 121
Halbschwert 121
Iaijutsu 122
Person Werfen 122
Präventiver Block 122
Präventives Ausweichen 122
Präventives Parieren 122
Schlag von Oben 122
Schwachstelle Ausmachen 122
Schwinger 123
Sprungtritt 123
Sturmangriff 123
Treiben 123
Verbessertes Sperrfeuer 123
Verletzung Vortäuschen 123
Voller Angriff 123
Wegstoßen/Wegdrängen/Niederrennen 123
Unterbrechungshandlungen 124
Abfangen 124
Ausweichen 124
Blocken 124
Dazwischengehen 124
Gegenschlag 124
In Deckung Werfen 124
Lauf um Dein Leben/Auf die Granate Werfen 124
Parieren 124
Riposte 124
Rücksichtsloser Wurf 125
Schattenblock 125
Umkehrgriff 125
Volle Abwehr 125
Zurück an den Absender 126
Edge im Kampf 126
Kampfglück 126
Nothilfe 126
Sechster Sinn 126
Tausend-Nuyen-Schuss 126
Unerwartete Deckung 126
NEUE VOR- UND NACHTEILE 127
Vorteile 127
Akrobatischer Verteidiger 127
Aufmerksamer Verteidiger 127
Fan-Kampfkunst 127
Geschickter Verteidiger 127
Kunstschütze 127
Markentreue 127
Zu Schön zum Sterben 127
Nachteil 127
Kampfsüchtig 127
KAMPFKÜNSTE 128
Kampfkunststile 128
Man muss nur wissen, wie und wo man zuschlägt 128
52 Blocks 128
Aikido 128
Arnis De Mano 128
Bartitsu 128
Boxen (Infight) 129
Boxen (Klassischer Stil) 129
Boxen (Schlägerstil) 129
Capoeira 129
Carromeleg 129
Chakram 129
Cowboykampf 130
Drunken Boxing 130
Fiore dei Liberi 130
Firefight 130
Freistilringen 130
Gun Kata 130
Jeet Kune Do 131
Jogo do Pau 131
Jiu Jitsu 131
Karate 131
Kenjutsu 132
Knight Errant Tactical 132
Krav Maga 132

Sample file

Kunst des Fechtens 132
Kyujutsu 132
La Verdadera Destreza 132
Lone Star Tactical 132
MMA 133
Muay Thai 133
Ninjutsu 133
Okichitaw 133
Parkour 133
Peitschenkampf 133
Pencak Silat 133
Sangre y Acero 133
Stabkampf 133
Sumo-Ringen 134
Taekwondo 134
Türkisches Bogenschießen 134
Wildcat 134
Wrestling 134
Wudang 135
Kampfkunsttechniken 135
Alte Eiche 135
Angeberei 135
Angesagtes Ziel (Entwaffnen) 135
Angesagtes Ziel (Fesseln) 135
Angesagtes Ziel (Festnageln) 135
Angesagtes Ziel (Finte) 135
Angesagtes Ziel (Waffe Zerbrechen) 135
Angriff mit zwei Waffen 135
Aufspringen 135
Ballestra 135
Baumwurzel 136
Beinfeger 136
Biegen des Schilfs 136
Brechen der Zähne 136
Chin Na 136
Clinchen 136
Dim Mak 136
Donnerkeil 136
Finishing Move 136
Fliegende Nadeln 136
Gegenschlag 136
Halbschwert 136
Hammerfaust 136
Harte Kraft 137
Iaijutsu 137
Jiao Di 137
Kampf gegen mehrere Gegner 137
Kampftritt 137
Karmischer Ausgleich 137
Kletteraffe 137
Knöchelbrecher 137
Konstriktor 137
Krallen Ziehen 137
Person Werfen 137
Randori 138
Riposte 138
Rücksichtsloser Wurf 138
Schattenblock 138
Schießen im Nahkampf 138
Schlag von Oben 138
Schwinger 138
Seidener Sturm 138
Sprungtritt 138
Statue 139
Tanzender Aal 139
Ti Khao 139
Treiben 139
Umhauen 139
Verteidigung gegen Feuerwaffen im Nahkampf 139
Verteidigung gegen mehrere Gegner 139
Verteidigung mit zwei Waffen 139
Verzweifelter Sprung 139
Voller Angriff 140
Weiche Kraft 140
Widerhaken 140
Wolkenwirbel 140
Zermalmen 140
Zweiköpfige Schlange 140
WIE REPARIERT MAN DEN DREK? 142
Mögen die Blinden sehen und die Tauben hören 142
Kaputte Waffen 142
All der andere Drek 143

AM LEBEN BLEIBEN 144

EINLEITUNG 145
WELTLICHE GEFAHREN 145
Hitze 145
Hitzestärken 146
Transpiration und Austrocknung 146
Sonnenbrand 147
Wärmestrahlung 148
Tödlicher Frost 148
Kältestärken 148
Körperlicher Schaden durch Kälte 149
Transpiration und Kälteschaden 150
Verletzungsmodifikatoren
Umwelteinflüsse und Kälteschaden 150
Umweltverschmutzung 150
Stärke der Umweltverschmutzung 150
Strahlung 152
Stärke der Verstrahlung 152
Heilung von Strahlen- und Verschmutzungsschaden 153
Unter der Wasseroberfläche 156
Erschöpfung durch Umwelteinflüsse 156
Ärger in der Tiefe 157
Kampf unter Wasser 158
Die Magie des Meeres 158
Geister 159
Jenseits des Himmels 161
Matrixverzögerung 161
Schwerkraftprobleme 161
Kampf im Weltraum 162
Modifikatoren für Handlungen 162
Schadensmodifikatoren 162
Bewegung 163
Fallschaden 164
Rückstoß 164
Reichweite 164
Wurfwaffen 164
Verteidigung 164
Echte Probleme 165
Plötzliche Druckveränderung 165
Leck im Anzug 165
Hüllenbruch 165
Langzeitfolgen 165
Magie 168
VOR- UND NACHTEILE 169
Vorteile 169
Raumfahrer 169
Strahlenresistent 169
Strahlenschwamm 169
Nachteile 169
Erdgebunden 169
Verseucht 169

SPRENGSTOFFE FÜR FORTGESCHRITTENE 170

SPRENGSTOFFE FÜR FORTGESCHRITTENE 171
Selbstgemacht oder industriell hergestellt 175
Explosionen und Hintergrundstrahlung 177
Zeitbedarf für das Herstellen von Sprengladungen 178
REGELN FÜR DAS ABREISSEN VON GEBÄUDEN 180
Schritt 1: Festlegen der benötigten Sprengstoffmenge 180
Schritt 2: Ablegen der Sprengstoffe-Probe 182
Schritt 3: Anbringen und Zünden der Sprengladungen 183
SPRENGSTOFF UND FAHRZEUGE 185
Autobomben zur Beschädigung von Immobilien 185
Autobomben für Assassinen 187
Fahrzeuge ausschalten 189
Verwischen der Spuren 189
Sprengladungen und Drohnen 189
PERFORATIONSLADUNGEN UND SCHNEIDLADUNGEN 190
Perforationsladungen 190
Schneidladungen 191
SPRENGSTOFFHERSTELLUNG 191
SPRENGSTOFFE 192
Ammoniumnitrat 192
ANC-Sprengstoffe 192
Dynamit 192
Flüssigsprengstoffe 192
Lineare Schneidladungen 193
Nitroglyzerin 193
Schießpulver 194
Sprengschnur 194
TNT 194
ZÜNDER 194
Druckzünder 194
Elektrischer Zünder 194
Funkzünder 195
Optischer Zünder 195
Reißzünder 195
Sprengkapsel 195
Zeitzünder 195
SPRENGSTOFFZUBEHÖR 196
Anti-Entschärfungs-Modifikationen 196
Hartschalenkoffer (hermetisch versiegelt) 196
Sicherheitszündschnur 196
Zerstäuber 196
Zündgerät 196
AUSRÜSTUNGSMERKMALE 197
Fälschung 197
Heiße Ware 197
Schadhaft 197

FEINDLICHE EXTRAKTION 198

TABELLEN 202

Sample file

Sample file

KREUZFEUER IMPRESSUM

Autoren: Raymond Croteau, Jason M. Hardy, John Helfers, Robyn "Rat" King, Adam Large, Scott Schletz, R. J. Thomas, Michael Wich, Thomas Willoughby

Zusätzliche Beiträge: David Ellenberger, Steven "Bull" Ratkovich

Redaktion: Kevin Killiany, Philip A. Lee, Andrea Rebholz

Shadowrun Line Developer: Jason M. Hardy

Art Direction: Brent Evans

Cover Art: Victor Manuel Leza Moreno

Ikonographie: Nigel Sade

Innenillustrationen: Nate Abell, Marius Andrei, Piotr Arendzikowski, Gordon Bennetto, Echo Chernik, Victor Perez Corbella, Phil Hilliker, David Hovey, Ian King, Felix Mertikat, Ben McSweeney, Victor Manuel Leza Moreno, Mark Poole, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth

Lektorat: Raymond Croteau, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Adam Large, Scott Schletz, R. J. Thomas

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Coverlayout: Ralf Berszuck

Innenlayout: Ralf Berszuck

Deutsche Übersetzung: Manuel Krainer

Inhaltliche Ergänzungen, Errata-Redaktion: Benjamin Plaga

Deutsches Lektorat: Benjamin Plaga, Tobias Hamelmann

Spieltester: Dylan Avery, Aaron Brosman, Stephen Brown, Kurt Fryzek, Jeff McLane, William Murray, Anthony Presbitero, John Rogers, Scott Schletz, Charles "Nick" Zaffery

2. Auflage

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 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

KATZENPFOTE

Sample file

Nur eine noch.

Wirklich, nur eine noch.

Noch nicht.

La Gata, „die Katze“ (als ob sie diesen Namen überhaupt noch verdiente), kauerte sich in Deckung und wartete. Sie biss die Zähne zusammen, als ein neues Zittern durch ihren Arm lief, sich nach oben ausbreitete, bis es das Fleischwerk in ihrer Schulter erreichte und ein unwillkürliches Zucken durch ihre linke Seite sandte. Sie umklammerte ihre abgenutzte Ingram und zwang sich, nicht daran zu denken, was in der Tasche ihrer Panzerjacke auf sie wartete.

Noch nicht.

Der ganze Run war eine Falle. Er musste eine Falle sein. Sie verfluchte sich, weil sie es nicht bemerkt hatte. Aber sie war wohl kaum in einer guten Verhandlungsposition gewesen, oder?

Grue war tot. All die teure Headware war nur mehr Dekoration, die sich in die aufdringlich unaufdringliche Konzern-Holokunst an der Wand nahe der Tür einfügte, wo sie hereingekommen waren. Auch Drake war tot. Die Philosophie, den Magier zuerst umzulegen, war bei den Sicherheitsleuten der Konzerne immer noch populär. Vielleicht hatte er sie zu sehr geängstigt, weil er all die Blitze wie ein angeberischer Idiot um sich geschleudert hatte.

Mit solchen Leuten musste sie heutzutage arbeiten. *Oh, wie sind die Helden gefallen*. Einst war sie mit den Besten gelaufen. Diese Tage schienen jetzt so fern, aber es war so. Und jetzt musste sie, gemeinsam mit einem schwindenden Haufen von Außenseitern und Soziopathen, um ihr Leben kämpfen. Und es würde schon ein Wunder brauchen, damit nur einer davon hier lebend rauskäme.

In seinem Kommandozentrum sah Sicherheitschef Thomas Harbour auf den Monitoren, wie sein Team zwei der Eindringlinge niedermähte. Er schaltete mit gedanklichen Befehlen zwischen verschiedenen Ansichten hin und her, und seine Abscheu wuchs, als er ihre zusammengeschusterte, veraltete Panzerung, ihre erbärmliche Desorganisation und ihr kopfloses Auseinanderrennen sah, als Millers Team ihren Magier und ihren Decker ausschaltete. Das war nichts als Abschaum. Was zum Teufel wollten die überhaupt hier?

Er hatte nicht einmal den anonymen Tipp gebraucht, der vor einer Stunde hereingekommen war – er hatte den Anruf bis nach Downtown Seattle verfolgt, bis die Spur verloren ging. Wer brauchte Tipps, wenn die Eindringlinge sich praktisch mit AR-Fanfaren und Himmelsschriften ankündigten?

Amateure. Die Runner waren auch nicht mehr das, was sie einmal gewesen waren. Bei Weitem nicht. Nicht wie in der alten Zeit.

Dennoch sollte man wachsam bleiben. Den Gegner zu unterschätzen, konnte tödlich sein. Nur weil er es nach oben geschafft hatte, hatte er die Instinkte aus seiner Zeit in den Schatten nicht verloren. Er vermisste diese Zeit immer noch. Die Unvorhersagbarkeit war wie ein Rausch für seinen Geist gewesen. *Fast wie eine Droge*.

Er schauderte ein wenig bei dem Gedanken. Jetzt war nicht die Zeit, alte Erinnerungen auszugraben – besonders nicht *diese* alten Erinnerungen. Er blickte auf das Holo über seinen Monitoren. Die schöne junge Frau und der neugeborene Junge in ihren Armen grinsten ihn an. Er lächelte zurück, und ihm fiel ein, dass Celeste ihn gebeten hatte, Windeln mitzubringen, wenn seine Schicht zu Ende war. Er legte eine Notiz in seinem privaten Kommlink ab und wartete auf Millers Bericht.

VON ROBYN „RAT" KING

Sample file

Es hätte eine einfache Sache sein sollen. Gata wusste es besser: Es gab keine „einfachen Sachen", sobald Blei und Magie durch die Luft flogen. Aber der Run war als „schnell rein und schnell raus" angekündigt worden. Reingehen, einen Prototypen aus dem Labor holen und wieder abhauen. Höchstens fünfzehn Minuten vom Eindringen bis zur Flucht.

Fünfzehn Minuten, selbst wenn sie die Lusher, die man ihr als Team zugeteilt hatte, bemuttern musste. Fünfzehn Minuten, und alles würde anders werden. Die Schulden beglichen, die Weste wieder weiß. Sie würde clean werden und wieder an die Spitze kommen, wo sie hingehörte.

Jemand hatte die Sicherheitsleute gewarnt.

Sie hätte wissen müssen, dass Grue nicht gut genug war, um sie leise hineinzubringen. Der Zwerg mit den fettigen Haaren hatte dem Rest des Teams ein tabakfleckiges Grinsen geschenkt, bevor eine Salve aus dem Sturmgewehr einer Wache ihm den Schädel zerfetzt hatte.

Danach waren all ihre umsichtigen Pläne (*als ob diese Deppen auch nur so taten, als könnten sie Befehle befolgen*) in sich zusammengebrochen. Milly und Rip waren abgehauen, nur Shark war geblieben. Sie hörte jetzt seine Stimme über ihr internes Kommlink: „Dein Spiel, Schätzchen. Was sollen wir tun?" Der Ork kauerte ihr gegenüber hinter einer anderen Konsole und grinste sie scheel durch seine gelblichen Hauer an. Eine kleine Wolke ekelhaften Körpergeruchs war um ihn herum fast sichtbar. Sie widerstand dem Impuls, ihn mit ihrer Klinge zu durchbohren. Das einzige, was sie davon abhielt, war, dass die Machete das Geschenk eines früheren Teammitglieds, eines alten Schwarms von ihr war und sie die Klinge nicht besudeln wollte. *Früher hätten wir den Kerl nicht zweimal angesehen, als wir noch …*

Runter vom hohen Ross, Chica. Du bist jetzt eine von denen. Die Zeiten ändern sich. Träume verblassen.

Menschen verblassen.

„Milly! Rip! Wo zum Teufel seid ihr? Kommt sofort her."

„Mach dir nicht ins Hemd", kam eine junge männliche Stimme zurück.

War sie selbst je so jung gewesen?

✖

Barbour behielt die Bildschirme im Auge, und seine Finger tanzten über die Konsole, als seine Leute begannen, sich um den Rest der Eindringlinge zu kümmern. Er konnte sie nur an den AR-Markierungen über ihren Köpfen unterscheiden: Alle waren Menschen, alle in identische, mattgraue Panzerungen und Helme mit stilisiertem, grünem Logo gekleidet, und alle trugen identische FN HAR. Das Mutterschiff war gegenüber seinen wichtigen kleinen Tochterlabors großzügig: Sie hatten die Lieferung erst letzte Woche als Ersatz für die kaum gebrauchten AK-97 bekommen. Hier war meist wenig los, aber das Hauptbüro sorgte dafür, dass sie im Notfall mit Problemen fertigwurden.

Sie waren am Ende des Korridors angekommen. „Vorsicht", sagte Barbour. „Sie sind im Eingangsbereich. Ich kann nicht erkennen, ob sie Masken haben. Benutzt eine Gasgranate und rückt vor."

Miller bestätigte den Befehl. Eine der Wachen griff an ihren Gürtel und warf ein kleines, rundliches Objekt den Gang hinunter, wo es klackernd bis in die Nähe des Eingangsbereichs rollte, in dem sich die Runner verbargen. Sofort kamen dicke Rauchwolken heraus und füllten den Gang. Die Wachen mit ihren in die Helme eingebauten Atemgeräten rückten vor.

✖

„Los!“ Gata zog eine Maske hoch und lehnte sich gerade so weit aus der Deckung, dass sie eine vollautomatische Salve durch den Rauch auf die schattenhaften Gestalten abfeuern konnte. Einer schrie und fiel zu Boden, als sich der Rauch aufzulösen begann. Rote Löcher waren quer über das Grau seiner Brustpanzerung gestanzt. Der andere zog sich vor dem Stakkato von Sharks MP zurück. Der Ork jubelte durch seine Maske, als eine Kugel der Wache ein Stück aus dem Bein riss und der Kerl hinter eine Ecke taumelte.

Gata verschwendete keine Zeit. Sie stürmte los, und ihre verchromten, drogenbefeuerten Reflexe ließen sie gedankenschnell durch den Raum flitzen. Sie schwitzte immer noch, und ihr Arm ließ die Schulter immer wieder pulsieren. Sie hätte das schon vor Wochen überprüfen lassen sollen. Sie hatte es auch vorgehabt. So wie sie vorgehabt hatte, die lästige Störung in ihrem linken Cyberauge überprüfen zu lassen.

Sie roch, dass Shark hinter ihr war, bevor sie sein Atmen hörte, und winkte ihn vorwärts. In der Ferne konnte sie mehr Schüsse hören – die anderen mussten es mit anderen Wachen zu tun haben. Dumm, dass sie in die falsche Richtung gelaufen waren. Der Prototyp war in einem Labor vor ihr.

Ihr Gesichtsfeld verschwamm und klärte sich wieder. Hitze kroch ihren Nacken hinab und traf auf die Kälte in ihrem Arm. Das Zittern erfasste sie wieder.

Nur noch eine …

Verdammt, noch nicht *jetzt*.

✖

Wu war gefallen. Barbour klammerte sich an die Konsole, und sein Zorn wuchs. Er hatte Wu selbst ausgebildet – ein guter Junge, der erst voriges Jahr geheiratet hatte. Und diese nutzlosen Arschlöcher hatten ihn umgelegt. Dafür würden sie bezahlen. „Miller“, fragte er über das Kommlink, „alles in Ordnung?“

„J-ja, … Sir“, kam die zitternde Stimme zurück. „Bein angekratzt, aber ich halte durch.“

Auch dafür würden die Kerle bezahlen. „Verstanden. Rückzug. Ich schicke Kowalski und Largo zu Ihnen.“

„Ich glaube, ein paar von ihnen sind zum Labor unterwegs, Sir. Nicht festzustellen, wohin die anderen gehen.“

„Verstanden, Miller. Passen Sie auf sich auf.“ Barbour schaltete die Anzeige zu den anderen beiden Mitgliedern des zusammengewürfelten Haufens um: Es waren eine eher kleine Trollin mit Armbrust und ein Mensch mit purpurnem Iro und einer Jacke voller Gang-Symbole. Mit grimmigem Lächeln schickte er einen Befehl und sah zu, wie die selbststeuernde MP sich hinter ihnen geräuschlos aus der Decke senkte. Sein Finger tat, als würde er einen Abzug ziehen, die Waffe ratterte, und aus dem purpurnen Iro wurde ein roter Nebel. Die Trollin bewegte sich für ihre Größe mit überraschender Eleganz, duckte sich unter eine Türöffnung und feuerte etwas ab. Dann folgte eine Explosion, Barbours Bildschirm wurde schwarz, und er verlor die Verbindung zur Waffe.

Barbour fluchte und suchte fieberhaft nach einer anderen Kameraperspektive.

✖

Sie waren fast beim Labor. Sie kamen um die letzte Ecke, hinter der ein langer Gang mit einer Tür am Ende auftauchte. Alle Türen an den Seiten waren geschlossen. Gatas Blick schoss hin und her, suchte nach Türen, die sich öffneten, Waffenschächten in der Decke, Bodendrohnen, selbst nach dem Schimmern patrouillierender Geister. Sie schaltete durch die Sichtfunktionen ihrer Cyberaugen – Infrarot, Restlicht, UV – sah aber nichts.

„Los, weiter“, drängelte Shark. Er hatte seine HK gegen eine abgenutzte, aber brauchbare AK-97 getauscht und trat von einem Bein aufs andere, als wollte er in ein Rennen starten. „Worauf zum Teufel wartest du? Sie sind hinter uns!“

„Zu ruhig“, schnappte sie. Etwas war faul. Wo waren die Wachen? Sie konnte in der Ferne immer noch Schüsse hören. Waren die Wachen jetzt hinter Rip und Milly her? Das wäre sinnlos. Aber Shark hatte recht: Sie konnten nicht ewig hier bleiben. Sie hoffte, nichts übersehen zu haben, stürmte in den Gang, und ihre protestierende Cyberware trieb sie in wenigen Sekunden bis fast zur Tür. Sie probierte eine Tür daneben, die sich auch öffnen ließ. Shark folgte etwas langsamer, der Lauf seiner Waffe schwang hin und her. Er blieb in der Mitte des Gangs stehen und drehte sich um. „Mach die Tür auf“, knurrte er. „Ich gebe dir Deckung.“

Zwei Wachen kamen um die Ecke und eröffneten das Feuer.

✖

Barbour sah aus seinem Kommandozentrum zu. Seine Finger zuckten. Der Drang, hinauszugehen und seinem Team zu helfen, wurde fast unwiderstehlich. Aber er wusste, dass er ihnen als Spinne durch das Steuern der Verteidigungseinrichtungen seines Netzes besser nutzen konnte. Er würde niemanden mehr verlieren. Nicht an solche Leute.

Eine Runnerin kauerte in einer Türöffnung, ganz nah am Labor, und beugte sich immer wieder aus der Deckung, um ihre MP abzufeuern. Sah wie eine Menschenfrau aus. Sie bewegte sich nicht wie die anderen. Sie strahlte eine sparsame Grazie aus, die Barbour in seinem früheren Leben oft gesehen hatte.

Sie drehte sich ein wenig, und er sah, dass etwas an ihrer rechten Seite hing. Ein Schwert, aber nicht das übliche Katana, das all die coolen Kids heutzutage trugen. Die Klinge war kürzer und stark gebogen. Welcher Samurai trug denn mitte eine Machete? Er hatte keine mehr gesehen, seit er …

Er wurde blass und umklammerte seine Konsole. Er zoomte heran und aktivierte sein Kommlink. „Miller, melden Sie sich.“

„Ja, Sir.“ Im Hintergrund waren schwach Schüsse zu hören.

„Miller; in einer Türöffnung in der Nähe des Labors befindet sich eine Menschenfrau. Ich will sie lebendig, wenn möglich.“

„Sir?“

„Sie haben mich verstanden. Ich will sie befragen.“

„Jawohl, Sir.“

Barbour schloss die Augen, aber nur einen Moment lang. Dann ließ er, während er die Übertragung weiter betrachtete, die Finger über die Tastatur flitzen. Er hatte eine Idee.

✖

Die Zeit für subtiles Vorgehen war vorbei. Gata lehnte sich aus der Deckung, zog eine Sprenggranate aus einer Tasche und rollte sie in Richtung Tür. Die Explosion ließ die schwere Metalltür nach ihnen kippen. Sie blickte kurz zu Shark. Er war immer noch im Gang, verschanzte sich in einer anderen Türöffnung, deren Tür er mit einem seiner ruderbootgroßen Stiefel aufgetreten haben musste, und hielt die Wachen mit Sperrfeuer fern. Die Wachen schossen zurück, und sie hörte den Ork grunzen. War er getroffen?

Und dann konnte sie sich nicht mehr damit beschäftigen – Schmerz durchzuckte ihren Fleischarm, als ein Querschläger sie traf. Ihre Panzerjacke fing den Großteil des Schadens ab, aber weißes Feuer schoss durch sie, und sie konnte Blut fließen spüren. Sie konnte sich nicht um Shark kümmern. Sie musste weg.

Plötzlich knisterte ihr Cyberarm, der die Ingram hielt, und schoss noch mehr Stromstöße durch ihre Schulter und ihren Nacken. *Verdammt! Was für ein schlechter Zeitpunkt …*

Sample file

Aber die AR-Anzeige passte nicht dazu. Das Energieniveau sank auf null, aber die vertrauten Ausfallwarnungen fehlten. Was geschah da?

Oh, Scheiße …

Sie hatte vergessen, das WiFi zu deaktivieren. Die hatten ihren verdammten Arm gehackt!

Knurrend sah sie den Gang hinab, aus dem die Wachen auf sie zukamen. Wo zum Teufel war Shark?

Sie war tot. Sie versuchte, die Ingram in ihre Fleischhand zu wechseln, aber die war kalt und zitterte vor Schock und Blutverlust. Sie waren bei ihr und zielten mit ihren identischen Sturmgewehren auf ihr Herz.

Sie wartete auf die Salve, die sie niederstrecken würde.

✖

Kowalski und Miller schoben die Frau, ohne Helm und mit wildem Blick, in den Raum und übergaben die Ingram an Barbour. „Lassen Sie sie hier", befahl er. „Finden Sie die Trollin und den Ork, falls er noch lebt. Töten Sie sie, wenn es sein muss."

Sie nickten und gingen, und Barbour wandte sich der Gefangenen zu. Ihr Gesicht drückte wachsamen Trotz aus, wie ein gefangenes Tier. Aber sie konnte sich nicht vor ihm verbergen. Nicht, wenn sie so nah war.

„Linda."

Sie starrte ihn an, sah ihn das erste Mal wirklich.

Nein. Das kann nicht sein. Es kann nicht …

Er sah anders aus. Strenger Haarschnitt. Kein Pferdeschwanz, keine Piercings, kein ausgefranster kleiner Bart. Er war sogar sein gewagtes Gesichtstattoo losgeworden. Aber die grünen Katzen-Cyberaugen und seine geschwungen Lippen waren unverwechselbar. Die Zeit hatte ihn, anders als sie, gut behandelt. „Tom."

„Du lebst."

„Tu nicht so überrascht." Sie konnte die Bitterkeit nicht aus ihrem Ton verbannen, genauso wenig wie das Zittern aus ihrer Stimme. Das Jazz klang jetzt wirklich ab, und die vertraute, langsame Spirale in die Hölle hinab begann, sich von Neuem zu drehen. Bilder blitzten vor ihrem inneren Auge auf: unerwünschte Bilder, Bilder von ihnen beiden. Aus der Zeit, bevor alles zum Teufel gegangen war. Ihr war beiübel. „Das hab ich nicht dir zu verdanken."

„Linda …"

„Ja, ich weiß. Du hast mich zu meinem eigenen Besten verlassen. Konntest mit mir und meiner Sucht nicht umgehen." Sie blickte sich um. „Hast dich offensichtlich gut verkauft. Brave kleine Konzerndrohne. Hätte nie gedacht, dich so zu sehen. Was ist passiert? Haben sie dich mit Frau und Kind und dem perfekten kleinen Apartment geködert?"

Er sah weg. „Was machst du hier, Linda?"

„Was interessiert es dich?" *Er hatte es gewusst. Der Johnson hatte gewusst, dass er hier war. Das verfluchte sadistische Schwein hatte es gewusst. Er hatte das gewollt.*

„Sag es mir."

Ihr verletzter rechter Arm schrie, ihr blockierter Cyberarm hing als nutzloses Gewicht an ihrer linken Seite. „Wozu? Du würdest mich nie mit dem abziehen lassen, was ich hier holen will."

„Linda …" Er konnte sie kaum ansehen: ihr Zittern, ihr blasses, schweißnasses Gesicht, diese Augen. Nichts hatte sich verändert. Zwei Jahre – und nichts hatte sich verändert. Es wäre besser, sie wäre wirklich gestorben. Er traf eine Entscheidung, für die er sich hasste, aber alte Zeiten zählten eben etwas. „Linda … hau einfach ab. Sofort. Ich sehe weg, wenn du sofort gehst."

Sie schüttelte den Kopf. „Das kann ich nicht." Ihre Stimme war ein verzweifeltes Flehen.

„Warum nicht? Ich öffne dir einen Ausweg …"

Und dann begann sie plötzlich zu schluchzen, ihre mühsam aufgebaute Fassade der Unverwundbarkeit und Tollkühnheit brach zusammen. „Tom, bitte. Bitte. Ich kann es nicht. Nicht ohne den Prototypen. Die bringen mich um. Du könntest mich gleich selbst umbringen, wenn du mir das Ding nicht gibst. Das wäre schneller und sauberer." Sie hob den Blick. Diese braunen Augen, die ihn so oft beim abendlichen Soykaf, bei Runs, von der anderen Bettseite angestrahlt hatten. „Tom, ich bin in Schwierigkeiten. Ich habe Riesenschulden bei den Yaks. Sie sagen, meine Schulden seien getilgt, wenn ich diesen Run mache. Ich kann neu anfangen. Clean werden." Schon während sie es aussprach, wusste sie, dass es nicht wahr war. Sie hatten sie hierher in den Tod geschickt. Aber sie machte weiter. Was sollte sie sonst machen? Sie verabscheute sich selbst, aber sie musste tun, was sie tun musste.

Was es auch war.

„Bitte, Tom. Ich flehe dich an. Wenn dir die alten Zeiten irgendetwas bedeuten …"

Barbour senkte den Kopf. Sie merkte nicht einmal, wie sehr alles an ihrer Haltung, ihrem Ausdruck und ihrem ganzen Körper jedes ihrer Worte Lügen strafte. Er sah wieder weg. Es war unerträglich, zu sehen, wie ihr Gesicht sich zu dem fremdartigen Ausdruck des Flehens verzerrte. La Gata flehte nie um etwas. Nicht in all den Jahren, die er sie kannte. Nicht die Gata, die er gekannt hatte.

Aber das ist sie nicht. Und darum geht es doch, oder?

„Es tut mir leid, Linda", sagte er endlich. Seine Augen wurden feucht, seine Stimme zitterte. Er sah zu dem Holo mit Celeste und dem Baby. „Das kann ich nicht. Ich …"

Ein übler Geruch ging einem gedämpften Knall hinter Gata voraus. Ein kleines rotes Loch erschien mitten in Toms Stirn, und ein roter Nebel sprühte hinter ihm hervor. Eine Sekunde lang sah er fast komisch überrascht drein, dann sank er rücklings auf die Konsole, seine grünen Katzen-Cyberaugen starr geöffnet.

Gata wirbelte herum.

Shark taumelte durch die Tür. Er hielt seine rauchende MP in der Hand, sein Visier war offen, und sein Gesicht zeigte keine Anteilnahme. „Scheißweiber", sagte er verächtlich. „Alle gleich. Reden zu viel. Lass uns das Ding holen und verdammt noch mal verschwinden. Ich muss einiges erledigen und zu DocWagon."

Hätte er damit gerechnet, hätte sie keine Chance gehabt. Aber das hatte er nicht. Er war völlig überrascht, als sie ihm mit der zitternden Fleischhand die HK entriss und das grinsende Gesicht wegschoss.

Sie stand mit der Waffe in der Hand und zitterte am ganzen Körper. Sie fühlte sich taub. Kalt. Sie empfand gar nichts.

Eine riesige Hand legte sich sacht auf ihre Schulter. Milly. Die Trollin überblickte ruhig die Szenerie, schüttelte den Kopf und deutete zur Tür. In der anderen Hand hielt sie die Armbrust und bewachte den Gang, aber es gab niemanden mehr, gegen den man sich schützen müsste.

Gata nickte nach einem kurzen Moment. Sie hatten noch etwa fünf Minuten, bevor Knight Errant oder mehr Konzernbullen auftauchten. Sie konnten den Prototypen noch rausbringen, wenn sie schnell waren.

Mr. Johnson würde sie natürlich umbringen. Er würde sauer sein, dass sie überlebt hatte, dass er sich selbst die Hände schmutzig machen musste. Nur ein Junkie, nur eine weitere Fehlinvestition, die man abschreiben musste.

Aber nur, wenn sie tat, was er erwartete.

Sie warf Sharks Waffe auf seine Leiche, sah ein letztes Mal zu Toms blutiger Gestalt, die über die Konsole hing, griff in ihre Jackentasche und schloss die Finger um die vertraute, glatte Ampulle.

Nur noch eine.

Und dann wird alles gut.

✖

Sample file