SHADOWRUN 2050

Chromaugen. Messerklauen, klobige Decks mit Kabelverbindung. Buntere Haare, gröbere Cyberware, dickere Kanonen. Dies ist das Jahr, in dem Shadowrun startete. Tritt einen Schritt zurück in der Geschichte und entdecke die Wurzeln der Sechsten Welt in diesem Buch, das die alte Shadowrunwelt mit den neusten Regeln der 5. Edition abbildet.

Shadowrun 2050 enthält alles notwendige Material, was Spieler und Spielleiter brauchen, um in den Beginn der Schatten abzutauchen: Informationen zur alten Matrix, Ausrüstung, zu den damaligen Magieregeln und zu den Machtspielern der Welt. Zudem werden einige Settings im Jahre 2050 genauer beschrieben: darunter Seattle und Chicago, um direkt ins Abenteuer einzusteigen. Lediglich das Grundregelwerk ist ansonsten notwendig.

Sample file

Das vollfarbige Buch enthält zudem eine Beschreibung von Berlin im Jahre 2050 mit exklusivem Material aus und zum Computerspiel Dragonfall – um das Spielerlebnis von der digitalen Welt an den Tisch zu bringen.

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2015 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.: 47035P

2050

INHALT

IMPRESSUM **3**

ARBEIT IST ARBEIT **4**

EINLEITUNG **11**

MESSER AN DER KEHLE **13**
Was euch töten kann **13**
Die Welt will euch mit voller Absicht töten 13
Gangs 14
Verbrechersyndikate 19
Policlubs 21
Die Exekutive **21**
Regierungen des pazifischen Nordwestens 22
Nachbarschaft 24
Konzerne **26**
Die großen Acht 27
Ares Macrotechnology, Inc. 27
Aztechnology 28
Fuchi Industrial Electronics 29
Mitsuhama Computer Technologies 30
Renraku Computer Systems 30
Saeder-Krupp Heavy Industries 31
Shiawase Corporation 33
Yamatetsu 33
Digitale Bedrohung 34
Magische Bedrohungen 36
Drachen 38
Das Ende der Welt, wie wir sie kennen 39
Die großen Nummern von 2050 ..... **40**
Neil der Orkbarbar 40
Euphoria 41
Jetblack 42
Hairy Krishna 42
Concrete Dreams 43
Maria Mercurial 44
Teddy „The Terminator" Tartikoff 45
Hercule „Hercu-Leech" Thorson 45
Masahiro Orochi 46
Wie man Lone Star ärgert **47**
Besessen (und gefangen) vom Erfolg 48
Autokunde der Anarchisten 50
Wie man auch ohne Karte aus dem Gefängnis kommt 52

HERZ DER SCHATTEN **55**
Seattle **55**
Stadtteile 55
Regierung 65
Organisiertes Verbrechen 66
Die Runnerszene 68
Fazit 69
Chicago 2050 ..... **69**
Die Geographie Chicagos: Stadt am See, riesiger Sprawl 69
Chicago: Die Macht der Politik 84
Die Unterwelt Chicagos 85
Die Konzerne Chicagos 88
Das arkane Chicago 90
Zum Abschluss 90
Hongkong **92**
Schauplätze 93
Regierung 99
Verbrechen 99
Die Schatten in Hongkong 100
Berlin **101**
Orte 102
Machtgruppen 107
Berliner Kontakte 112

STELLENANGEBOTE **116**
Beschaffung, Entzug und Wiederbeschaffung **116**
Datendiebstahl **118**
Knochenbrechen **120**
Infiltration **121**
Kurierdienste **122**
Ermittlungen **123**
Offener Krieg **125**
Wetwork **127**
Schutz **128**
Andere Jobs **129**
Umgang mit Mr. Johnson **131**

IN EUREM ALTER **137**

RUNNER 2050 ..... **141**
Adept **141**
Bodyguard **142**
Ausgebrannter Magier **142**
Deckerin **144**
Detektivin **145**
Ex-Konzernmann **146**
Ehemalige Lohnmagierin **147**
Riggerin **148**
Söldner **149**
Rocker **150**
Schamane **151**
Straßenmagierin **151**
Straßensamurai **152**

LEBEN IM JAHR 2050 ..... **154**
Alles ist ein wenig seltsam **154**
Katastrophen, Blutvergießen und Probleme 154
Schatten werfen 154
Alles dreht sich um Informationen 154
Wie man jemanden erreichen kann 155
Ihr braucht mehr Zeug 155
Für wen halten Sie sich? 155

Sample file

Groß in Mode ... 157
Kurz gesagt ... 157

MAGIE ... 159
Öffentliche Wahrnehmung ... 159
Die Traditionen von 2050 ... 159
Adepten ... 160
Die schamanische Tradition ... 160
Die hermetische Tradition ... 161
Hexerei ... 162

MATRIX ... 164
Geschichte der Matrix ... 164
Die Matrix und wie sie erscheint ... 165
Wie es in der Matrix aussieht ... 165
Ein Netzwerk aus Knoten ... 166
Cyberterminals und -decks ... 168
Cyberdecks ... 169
Cyberdeck-Optionen ... 170
Cyberterminals ... 170
Gepäck ... 170
Utilitys ... 171
Eiliges Programmieren ... 171
Kampfutilities ... 171
Sensorutilities ... 172
Maskenutilities ... 173
IC-Handbuch ... 174
Weißes IC ... 174
Graues IC ... 175
Schwarzes IC ... 176
Matrixhandlungen ... 177
Freie Handlungen ... 177
Einfache Handlungen ... 177
Komplexe Handlungen ... 178
Nackt einstöpseln ... 179
Alarm! ... 180

ARSENAL 2050 ... 181
WiFi? ... 181
Tarnung ... 181
Tarnung und Wahrnehmung ... 181
Ausrüstung ... 181
Nahkampfwaffen ... 181
Projektil- und Wurfwaffen ... 182
Feuerwaffen ... 183
Feuerwaffenzubehör ... 189
Munition ... 190
Granaten, (Lenk-)Raketen und Sprengstoffe 191
Kleidung und Panzerung ... 192
Elektronik ... 193
Werkzeug ... 195
Chemikalien und Drogen ... 196
Überlebensausrüstung ... 197
Biotech ... 197
Cyberware ... 199
Bioware ... 205
Magische Ausrüstung ... 207
Fahrzeuge ... 207
Drohnen ... 210
Fahrzeugwaffen ... 211
Riggerausrüstung ... 212

Sample file

SHADOWRUN 2050

Texte
Jean-Marc Comeau, Raymond Croteau, Jason M. Hardy, Adam Large, Aaron Pavao, Scott Schletz, Andreas "AAS" Schroth, R.J. Thomas, Robert Wieland
Redaktion
Jason M. Hardy, Aaron Pavao
Chefredaktion
Jason M. Hardy
Lektorat und Spieltest
Raymond Croteau, Patrick Goodman, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Francis Jose, Adam Large, James O'Laughlin, Aaron Pavao, Scott Schletz, R.J. Thomas, Jeremy Weyand
Art Direction
Brent Evans
Cover Art
Marc Sasso
Illustrationen
Joel Biske, Victor Perez Corbella, Phil Hilliker, Levi Hoffmeier, Jason Juta, Igor Kieryluk, Ian King, Jeff Laubenstein, Randall Mackey, Dan Masso, Jeremy McHugh, Jason Cheeseman-Meyer, Mark Molnar, Victor Manuel Leza Moreno, David Nash, Alessandra Pisano, Ryan Portillo, Rob Ruffolo, Klaus Scherwinski, Andreas "AAS" Schroth, Florian Stitz, Péter Tikos, Brent Elliot White
Deutsche Chefredaktion
Tobias Hamelmann
Übersetzung
Manuel Krainer
Layout
Tobias Hamelmann
Deutsches Coverlayout
Ralf Berszuck
Deutsches Lektorat
Benjamin Plaga
Danksagung: Vielen Dank an die Crew von Hairbrained Schemes für die Unterstützung mit Illustrationen und Hintergrundinformationen, um den Fans des Rollenspiels ein wenig Crossover zum Computerspiel *Shadowrun: Dragonfall* zu ermöglichen!

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 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.

ISBN 978-3-941976-99-3
Druck und Bindung via 360 Grad Mediendesign
Besuchen Sie uns im Internet:
WWW.SHADOWRUN5.DE
WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

ARBEIT IST ARBEIT

Von seinem stillen Platz am North Avenue Beach aus blickte Alexander Black („Trench“ für seine Schattenbekannten) nach Norden auf die rußigen schwarzen Wolken, die auf den See hinaustrieben. Sie erinnerten ihn an sein Leben: Dunkelheit, die im Wind treibt. Die allgegenwärtigen Rußwolken aus den Schornsteinen der Northside hatten ihm geholfen, seinen Namen zu finden – zumindest seinen falschen Namen: Black. Trench war ein Straßenname. Der Spitzname für einen Jungen, der den alten Film Noir liebte und fast das ganze Jahr über einen schwarzen Trenchcoat trug. Sei echter Name war ein Geheimnis, das er niemandem außer seinen engsten Freunden offenbarte. Und von denen hatte er nicht viele.

Er lehnte sich in dem alten, abgenutzten Strandkorb zurück, dessen weiße Farbe in kleinen Spänen abblätterte und im Wind verwehte, und dachte über sein Leben in den Schatten nach. Es war noch kein langes Leben – erst drei Monate –, aber er machte sich bei einem Team von Auswärtigen nützlich. Seine Jugend war ein Problem. Die anderen betrachteten ihn immer noch als Kind. Er konnte ihnen das nicht vorwerfen. Er war jung, erst achtzehn Jahre alt, und er war ziemlich beeindruckt von ihnen. Seine Kollegen hatten alle faszinierende Geschichten, die aber alle in anderen Teilen der Welt spielten – in Texas, Tír Tairngire oder sogar in den alten USA. Sie waren echte Shadowrunner. Er verdiente sich gerade erst seine Sporen auf der Straße und versuchte, der Enge, Trübsal und Langeweile des Konzernlebens zu entkommen. Und eines Tages würde er das auch schaffen.

Er hatte sie getroffen, als sie auf der Suche nach Informationen über die Stadt waren. Edge, einer seiner Kumpel, hatte ihn als gute Quelle empfohlen. Sie waren verfolgt worden. Er hatte sich eine Kugel eingefangen, die für Wicker bestimmt gewesen war, und hatte die Angreifer mit ein paar Glückstreffern vertreiben können. Dann hatte er eine hässliche Schramme an Hicks Rücken versorgt, die dieser sich eingefangen hatte, als er Wicker zu Hilfe geeilt war. Cirolle hatte er nicht geholfen, aber der Elf hatte die Hilfe für das Team zu schätzen gewusst. Der Rest war Geschichte. Seit damals hatte er bei zwei Jobs mit ihnen gearbeitet. Es war harte Arbeit, aber gutes Geld, und das Team machte ihm bei seinen Anfängerfehlern keine allzu schlimmen Vorwürfe.

Seine Gedanken wurden vom Eulenschrei seines Taschensekretärs unterbrochen, der eine Nachricht von Wicker meldete. Bevor er sich aufrichten und das Gerät aus der Tasche fischen konnte, wurde der Eulenschrei von der Dixie-Melodie abgelöst, die pfeifend eine Nachricht von Hick verkündete, um sofort durch die High-Noon-Melodie ersetzt zu werden, die zu Cirolle gehörte. Das Piepen und Pfeifen versetzte ihm einen Schreck, und der schöne PDA fiel in den Sand. Nur Trenchs teures Reflexsystem bewahrte das Gerät vor einer heranrollenden Welle und dem Vergessen in einem Recyclingcontainer. Das Wasser des Lake Michigan war schlecht für Elektronik.

Trench wischte den Sand ab, zog das dünne Datenkabel aus der Seite des PDA und stöpselte es in die Datenbuchse hinter seinem Ohr. Er öffnete alle drei Nachrichten in der Bildverbindung seiner Cyberaugen und machte sich auf den Weg zu seinem Auto. Alle drei liefen ungefähr auf das Gleiche hinaus: *Arbeit, so schnell wie möglich zurückkommen. Treffen im F&F.* Er löschte die Nachrichten und machte sein Blickfeld wieder frei, um nicht zu stolpern. Es war schwer, sich an das Reflexsystem zu gewöhnen, aber die Augen waren am schlimmsten. Es strömten einfach zu viele Eindrücke durch sein Blickfeld.

Mit freier Sicht verfiel er in schnelleren Schritt und hoffte, dass sein Auto noch heil war, nachdem es fast 20 Minuten am Nordende der Noose geparkt gewesen war.

Sample file

Ein großer, extrem schlanker Elf saß hinter einem Tisch, der zu klein für seine langen Gliedmaßen war, und tippte die Rechnungen des Tages mit langen, schlanken Fingern ein, die zur Manipulation von Mana, nicht von Technik, gemacht waren. Vor vielen Jahren war er mit seiner Arbeit zufrieden gewesen. Damals war es aufregend gewesen, in einer neuen Branche zu arbeiten. Nach 20 Jahren war der Glanz verblasst. Wickers Stimmung wurde durch die schweren Zeiten nicht besser. Das Geschäft ging schlecht, die Mafia setzte ihn unter Druck, und er fühlte sich auf dem großen Schicksalsrad verloren. Er hatte sich vor Kurzem in die Schatten gewagt, um seinen Laden mit ein wenig Extrageld über Wasser halten zu können. Es war das erste Mal seit fast einem Jahr, dass sich das Rad wieder zu seinen Gunsten zu drehen schien.

Vor vier Monaten hatte er einen Exilanten aus dem Tír kennengelernt, der im Laden nach einem Waffenfokus gefragt hatte. Die Vorstellung, einen Waffenfokus herzustellen, war verlockend – er hatte seit Jahren keinen gemacht –, aber der Elf hatte nicht annähernd die Mittel, um das Projekt zu finanzieren. Der Elf – Cirolle – war neu in der Stadt gewesen und hatte einen Ork gekannt, der Arbeit suchte. Wicker kannte einen Schieber, der immer nach Leuten suchte, und so ging das Trio in die Schatten, wo es nach einem Monat einen Vierten fand. Der Vierte, ein junger Mensch namens Trench, brauchte nur fünf Minuten, um Wicker das erste Mal das Leben zu retten. Als das geschah, wusste er, dass das Rad sich wieder mit voller Geschwindigkeit drehte.

Wicker drückte ein letztes Mal *Enter* und lächelte beim Anblick des Ergebnisses. Es war kein profitabler Tag gewesen, aber es waren zehn Prozent mehr als vorige Woche. Dass dieser Trend fast die ganze Woche lang angehalten hatte, war wohl ein Grund zum Lächeln. Und außerdem war er für heute fertig. Aber das Rad drehte sich, und das Lächeln verblasste beim Geräusch der Türglocke. Jemand hatte den Laden betreten. Uneingeladen und eine Stunde nach Geschäftsschluss. Das war selten ein gutes Zeichen.

Er schrieb auf dem Terminal schnell eine Nachricht an Hick, der irgendwie überall immer als Erster auftauchte. Dann warf er seine abgewetzte Kutte über und glitt durch den Perlenvorhang in den Vorderteil des Ladens.

„Tut mir leid, wir haben geschlossen. Ich muss vergessen haben, die Tür abzuschließen", sagte Wicker zu einem leeren Laden.

Er sah niemanden im Raum, konnte aber feuchte Fußspuren direkt bei der Tür erkennen. Der Regen hatte erst vor einer halben Stunde begonnen, also musste jemand hereingekommen sein. Als er keine Antwort bekam, gab Wicker Eyre, dem Herdgeist des Hauses, einen mentalen Befehl, nach einer anderen lebenden Person im Laden zu suchen, zu manifestieren und die Person höflich hinauszubitten. Er war schockiert, als der Geist über seinem Kopf zu sprechen begann. Er blickte nach oben und sah Hick, der, mit den Beinen zwischen zwei Trägern verkeilt, an der Decke zu kleben schien. Der Ork hatte ein Gewehr in der Hand und einen wütenden Ausdruck im Gesicht.

Cirolle ließ leise die Pistole aus dem Holster gleiten. Er stand in einer engen Nische zwischen Bücherregalen und lauschte nach Hick. Als er Wickers Ruf hörte, ignorierte er ihn und hoffte, dass der dürre Elf nicht schreckhaft war. Dann hörte er die dünne Stimme des Herdgeists, der jemanden höflich zum Gehen aufforderte, und wusste, das musste Hick sein. Das Spiel war aus. Cirolle trat aus der Deckung, zielte auf die Stimme und schoss. Die *FunRound*-Paintballkugel traf Hick am Oberschenkel, und der große Ork fiel von der Decke.

Wieder ein Sieg für Cirolle bei ihrem kleinen Trainingsspiel. Jetzt stand es 3 zu 3.

„Irgendwann –", begann Wicker, sprach aber nicht weiter. Er hatte sie oft genug gewarnt.

„Du bist nur sauer, weil wir dich nicht mitspielen lassen", stichelte Hicks mit seinem schweren texanischen Akzent.

„Das wird es sein", sagte Wicker.

Er hatte einmal mitgespielt. Er hatte sie beide vernichtend geschlagen. Er fand es nicht mehr nötig, zu spielen.

„Ich weiß, was du denkst, aber wir haben dich gelinkt. Von wegen erstes Mal. Anfängerglück", fuhr Hick fort, der offensichtlich unglücklich war, in diesem Spiel von einem klapprigen Elfen besiegt worden zu sein. Und er war wegen der Einmischung des Geistes etwas genervt.

Cirolle hörte den beiden bei ihrem verbalen Duell voller Schläge, Paraden und Finten zu. Sie amüsierten ihn manchmal, weil sie so anders als sein früheres Team waren. Sie waren Profis, wenn es nötig war, aber sonst völlig normale Leute. Sie hätten es in der Peace Force nie zu etwas gebracht. Sie waren nicht blasiert genug. Sie hatten nicht genug Tír-Attitüde. Er mochte sie deswegen.

Cirolle stand der Tür am nächsten, als die Glocke wieder läutete. Diesmal schlich sich niemand ein; statt dessen stolzierten die Besucher herein, als wären sie hier zu Hause. Zwei Orks und ein Mensch, alle in feiner Kleidung.

Cirolle erkannte den Menschen als Boss: am Schnitt seines Anzugs, seiner Position in der Mitte und dem Umstand, dass er sich benahm wie einer der pompösen Prinzen, die er in seinem alten Leben zurückgelassen hatte. Arroganz gab es überall. Der vordere Ork sah ihn und manövrierte sich in eine Position, die den Menschen vor Cirolle abschirmte. Der hintere Ork schloss die Tür ab. In der Stille des Ladens war das Klicken des Riegels fast ohrenbetäubend.

„Wir haben geschlossen", sagte Wicker und trat, für alle drei neuen Gäste sichtbar, zwischen den Regalen hervor.

„Wunderbar. Dann werden wir nicht gestört", sagte der Mensch.

Seine Stimme war tief, und er sprach mit jenem falschen italienischen Akzent aus New York, den viele kleine Gangster benutzten, obwohl sie nie in den Vierteln seines Ursprungs gewesen waren.

Sample file

Sample file

„Mr. Fryzek, ich habe Ihnen bereits gesagt, dass ich kein Interesse habe."

Wicker sprach höflich, aber jeder mit nur einem Funken Einfühlungsvermögen konnte Ärger mitschwingen hören.

„Ich weiß, Sie erinnern sich an die Bedingungen meines Angebots. ‚Kein Interesse' kommt darin nicht vor. Ich verstehe das als Nein und ziehe daraus meine Konsequenzen."

Fryzek verzog das Gesicht zu einem selbstzufriedenen Lächeln und machte eine genau bemessene Pause.

„Außer Sie akzeptieren eine Alternative zu der Übereinkunft für diesen Monat."

„Da die Alternative ein ‚unglücklicher Unfall' ist, bin ich zu Nachverhandlungen bereit", sagte Wicker.

„Gut. Versammeln Sie Ihr Team und treffen Sie mich im Excalibur in der Southside, Ecke 95. Straße und 88. Avenue. Reserviert auf Merlin."

Das Grinsen verblasste und wurde zu einem Gesicht, das sehr stolz auf eine Pointe war. Seine Gorillas kicherten, einer murmelte sogar: „Der war gut, Boss." Dann ging das Trio mit unmerklichem Nicken als Abschied.

Die Tür fiel ins Schloss, und Cirolle verriegelte sie wieder. Hick tauchte aus einer Ecke auf, und Cirolle sah, dass im Gewehr des Orks kein Magazin mit blauem Klebeband mehr steckte. Damit markierte Hick die Farbpatronen. Wicker drehte sich um und ging wortlos ins Büro. Cirolle wusste, dass er wütend war. Genau dieser Kerl hatte ihn seit Monaten unter Druck gesetzt. Bisher hatte Wicker Glück gehabt. Ein verletzter Neffe, der geheilt werden musste, hatte ihm einen Monat erkauft, eine kurzlebige Schwärmerei einen weiteren, und jetzt konnte ihm ein Jobangebot einen dritten verschaffen. Cirolle war aber sicher, dass seinen Freund das Glück zu verlassen begann.

„Warum habt ihr alle mir eine Nachricht geschickt, wenn ihr gleichzeitig vor Ort wart?", fragte Trench, nachdem er die Kurzversion der Ereignisse gehört hatte.

Niemand würdigte ihn einer Antwort, während sie die I-55 entlang zu ihrem Treffen fuhren. Er fuhr Hicks Van, und die anderen saßen hinten und behielten die Straße im Auge. Es gab nicht viele Go-Gangs in Chicago, aber selbst die wenigen konnten die Fahrt schwieriger machen. Die Gangs auf dem Highway waren auf den schnellen Kick aus, nicht auf Krieg. Trench hatte das Team vor der ersten Konfrontation vor der Rachsucht der Gangs gewarnt, und Hick hatte einen Plan erdacht, die Farbkugeln zu benutzen, um den Gangern eine Lektion zu erteilen. Gegen das WolfPack hatte die Methode funktioniert, aber es gab Gerüchte auf der Straße, dass die Gang nach einer unterhaltsamen Möglichkeit der Rache suchte. Trench hatte keine genauen Details gehört, war aber sicher, dass es eine folgenschwere Sache sein würde.

Eine Viertelmeile vor dem Treffpunkt fuhr Trench an einer Ecke etwas langsamer, und Hick rollte sich aus der Seitentür ins Unterholz neben der Straße. Die Umgebung bot nur wenige hoch gelegene Stellungen, aber es gab genug Wald, dass Hick eine gute Position finden und seinem Team Rückendeckung geben konnte. An der Vordertür ließ Trench Cirolle und Wicker aussteigen. Die beiden Elfen sahen für ein Restaurant mit dem Ruf des Excalibur sehr passend aus. Oberklasse, aber ohne eigene Sicherheitsleute. Ganz Southside, ganz Matrix.

Die beiden schlenderten hinein. Trench fuhr auf den hinteren Teil des Parkplatzes und wartete – entweder auf eine geruhsame Heimfahrt oder eine hastige Flucht.

Der astrale Schatten des Excalibur war eine der vielen Seltsamkeiten des Astralraums von Chicago. Wicker ließ sich davon aber nicht ablenken und betrachtete zuerst die Aura des Mannes an der Tür (gesund mit ein wenig Cyberware), bevor er das Gebäude begaffte. Die meisten Häuser hatten einen schwachen, grauen Schatten im Astralraum. Manche Objekte, die besonders durchsichtig waren, konnte man gar nicht erkennen. Das Excalibur war aber enorm präsent und sah seiner physischen Entsprechung kaum ähnlich. In den Anfangszeiten des Erwachens hatte man gedacht, die seltsame Astralpräsenz beruhe auf Hütern, die ein Einsiedler errichtet hatte, um den Ruf des Restaurants zu verbessern. Man führte Untersuchungen durch und kam zu dem Schluss, dass mehr an dem Astralschatten dran war. Es

Sample file

war, als stünde im Astralraum ein echtes Schloss am Ort des Restaurants. Diese Astralerscheinung erstreckte sich auch dorthin, wo es im Normalraum gar kein Gebäude gab. Wicker hatte keine Ahnung, was sich in den vier Ecktürmen oder dem Bergfried befand, und er wollte es auch keinesfalls herausfinden.

Man hatte es hier schwer, den Astralraum zu überprüfen. Die beiden Orte – der astrale und der physische – passten nicht zusammen. Ihr Johnson, Kurt „Da Goon“ Fryzek, mochte das wissen und zu seinem Vorteil nutzen wollen. Fürs Erste hielt Wicker die Augen nach astralen Bedrohungen offen und verließ sich darauf, dass Cirolle die physische Welt überwachte. Alles war wie immer.

Als zusätzliche Vorsorge wandte sich Wicker an den Geist des Gebäudes. Das mächtige Wesen gewährte seine Bitte und versprach höflich Hilfe innerhalb seiner Domäne, wenn sie nötig sein sollte. Das Wesen half einem Mitreisenden von der anderen Seite des Teichs gern. Wicker hatte nicht die Zeit, zu fragen, was genau der Geist damit meinte. Er hielt es für einen möglichen Nebeneffekt der seltsamen Astralphänomene.

Sample file

Cirolle hatte schon einige protzige Orte gesehen. Er hatte in den großartigen Speisesälen zweier Elfenprinzen Wache gestanden. Aber nichts, was er bei den Prinzen gesehen hatte, kam dem geschmacklosen Kitsch nahe, der die Inneneinrichtung der privaten Speiseräume des Excalibur auszeichnete. Schwere Vorhänge aus dunklem Samt mit Goldborten hingen zwischen dicken, ornamentierten Tischen von der Decke. Elektrische „Fackeln“ brannten an den Wänden, und in goldenen Kandelabern auf den Tischen flackerten echte Kerzen.

Cirolle sah den „Goon“ und seine Gorillas, als er gerade das Geschirr in Augenschein nehmen wollte. Alle saßen: Fryzek am Ende einer U-förmigen Nische, seine beiden Schläger an den äußeren Enden derselben Bank. Sie standen auf und traten zur Mitte des Tisches, als sie Cirolle und Wicker näherkommen sahen. Damit schirmten sie in einer eleganten Bewegung zugleich ihren Boss ab und gaben Plätze frei. Cirolle begrüßte ihr effizientes Vorgehen und fragte sich, ob sie vielleicht doch eine gewisse Kompetenz hatten. Er schätzte sie gleich noch höher ein, als einer der beiden vortrat und einen antiquierten Metalldetektor hervorzog, während der andere weiter den Boss abschirmte.

Cirolle und Wicker ließen sich untersuchen und gaben dem Schläger an, wo ihre Waffen waren. Wicker gab seine Maschinenpistole und ein kleines Messer aus seinem Stiefel ab. Die Wachen wussten es nicht, aber sein Messer war viel gefährlicher als die TMP. Er nutzte es als Fetisch für einen seiner Zauber, aber Cirolle wusste nicht genau, für welchen. Cirolle gab freiwillig seine Predator und sogar das feingeschmiedete Katana ab. Er ließ es kaum je von jemand anderem berühren, nicht einmal die Scheide. Er tat, als würde er das Überlebensmesser in der Scheide an seinem unteren Rücken vergessen und verbeugte sich höflich, als die Wachen, zufrieden mit der Entwaffnung der beiden, zurücktraten. Die Verbeugung war respektvoll und verbarg zugleich das Grinsen, das ihm immer entkam, wenn jemand ihn nicht vollständig entwaffnen konnte. Er hatte immer noch sechs Messer am Mann – alle aus Keramik und nicht durch MADs aufspürbar. Cirolle war ihm nichts weniger gefährlich als beim Betreten des Gebäudes. Tatsächlich war er jetzt vielleicht noch gefährlicher, weil die Wachen ihn nun für entwaffnet hielten.

Wicker schüttelte innerlich den Kopf über das selbstzufriedene Aufblitzen in Cirolles Aura. Er war gegen dieses gefährliche Spiel, aber er war der Teamkollege des Elfen, nicht sein Vorgesetzter. Er nahm sich kurz Zeit, die Auren der Gangster zu überprüfen, und sah genau das, was er erwartet hatte: voller Cyberware und Selbstzufriedenheit. Er blendete seine Astralsinne mit einem letzten Blick auf die Umgebung aus. Er war immer noch beeindruckt.

„Nachdem wir nun diese notwendige Unannehmlichkeit hinter uns haben, nehmen Sie bitte Platz, meine Herren.“ Fryzek lud sie mit großer Geste ein, an den Außenseiten der Bank Platz zu nehmen.

Cirolle trat beiseite, Wicker ging zum Tisch und setzte sich. Cirolle stellte sich zu den Schlägern am Tischende. Die drei wandten dem Tisch den Rücken zu und überwachten das Excalibur und einander.

„Ich mag Ihren Stil. Mano a elfo. Handlanger bleiben Handlanger“, sagte Fryzek, nickte schwach in Richtung der drei und lachte über seinen kleinen Scherz.

„Ich bin nicht zum Austausch von Höflichkeiten hier. Worum geht es? Was bezahlen Sie? Und wie kann ich Sie dazu bringen, zu verstehen, dass ich weder Ihren Schutz brauche noch meinen Laden an den Mob verkaufen will, damit eine Wäscherei daraus wird?“

Wicker war höflich, aber bestimmt. Er konnte an Fryzeks Gesichtsausdruck erkennen, dass er diese direkte Art nicht mochte.

„Wollen Sie nicht zuerst bestellen? Genießen Sie meine Gastfreundschaft.“ Fryzek zeigte einen gespielten Ausdruck der Verletztheit, als er sprach.

„Mr. Fryzek. Wir beide tanzen diesen Tanz nun seit Monaten. Ich möchte einen Mann in Ihrer Stellung nicht verärgern, aber ich möchte auch mein Lebenswerk nicht der Mafia übergeben. Wie kann ich Unannehmlichkeiten zwischen uns beiden vermeiden?“

Wicker achtete genau auf die Betonung des letzten Satzes. Dank Trenchs Verbindungen in Chicago wusste er, dass Fryzek nur ein *Soldato* der Capone-Familie war. Er war, selbst mit seinen beiden Schlägern, chancenlos gegen die Shadowrunner, aber Wicker wollte keinen Krieg gegen die Familie. In dem wären wiederum sie chancenlos. Er wusste auch, dass Fryzek dabei war, sich hochzuarbeiten. Man braucht dafür gute Verbindungen und verlässliche Partner. Wicker wollte dort ansetzen. Er wollte für Fryzek ein Partner werden statt eine Marionette.

„Sie kommen gleich zum Wesentlichen. Das respektiere ich.“

Während Fryzek sprach, öffnete er eine gut verborgene Klappe im Tisch und drückte einen Knopf. Wicker erkannte das dumpfe Brummen eines White-Noise-Generators und erkannte, dass die geschäftlichen Verhandlungen begannen.

Ohne Pause fuhr Fryzek fort: „Ich will, dass Sie meine Frau töten.“

Sample file

Cirolle sah die Bewegung zuerst. Er hörte Fryzeks Wunsch und wollte sich zu Wicker umdrehen, um ihm einen verneinenden Blick zuzuwerfen, da er seinen Ruf nicht mit Wetwork belasten wollte. Jahrelanges Training ließ ihn den Unterschied zwischen einem Schulterzucken zur Entspannung und einem beginnenden Griff nach der Waffe erkennen. Der Schläger tat das Zweite. Der Ork ließ mit einer eleganten, gut eingeübten Bewegung die falschen Knöpfe seiner Anzugjacke mit der Linken aufspringen und zugleich die Rechte unter die Jacke gleiten. Cirolle wusste, was geschehen würde. Er machte sich Sorgen, dass der andere Ork dasselbe tun könnte, musste sich aber auf ein Problem nach dem anderen konzentrieren.

Durch ein kurzes Anspannen des Unterarms und einen Schwung seines Handgelenks ließ er ein Keramikmesser in die Hand gleiten. Es lag mit der Klinge nach unten in seinem Griff, was nicht optimal für die Situation war, aber er riskierte kein Umgreifen. Die Hand des Orks kam aus der Jacke; Cirolle fasste ihn am Unterarm nahe am Ellbogen und zog die Klinge über das Handgelenk. Der Angriff sollte die Sehnen durchschneiden und den Ork entwaffnen, aber Cirolle fühlte und hörte, dass der Arm nicht aus Fleisch und Blut war. Das Entwaffnen misslang, aber Cirolle kam in die Position, die er so sehr schätzte: unangenehm nahe (für den Gegner).

Er verstärkte den Griff und schwang das Messer weiter nach oben zum Hals des Orks. Cirolle war wegen seines Adeptentrainings sehr viel schneller als der Ork und handelte rein im Reflex. Aus dem Schwung wurde ein Schnitt, und aus der Kehle des großen Orks schoss ein Blutstrom hervor. Er griff um und rammte dem Schläger die Klinge in den Hals. Dann sah er, wohin der Ork blickte. Er sah nicht zu ihm. Stattdessen sah er zum Tisch, und sein Ausdruck veränderte sich von Wut und Hass zu Schrecken und Trauer, als die Klinge seine Kehle verließ. Der Elf verstand die Blicke erst, als er sich dem anderen Schläger zuwandte.

Cirolle hörte den Ork sagen: „Messer weg!“, als er sich umwandte. Er war jetzt außer Nahkampfreichweite. Und eine kompakte Schrotflinte zeigte auf Cirolles Rumpf.

Wicker hatte seine magisch gesteigerten Reflexe nicht aufrechterhalten wollen, um bei der Verhandlung nicht abgelenkt zu werden. Jetzt hatte er das Gefühl, dass ihn diese Entscheidung das