

# BUCH DER VERLORENE

Sample file



Pegasus Press

# INHALT

<b>INHALT</b>	<b>2</b>		
<b>IMPRESSUM</b>	<b>3</b>		
<b>JACKPOINT</b>	<b>4</b>		
<b>EINLEITUNG</b>	<b>5</b>		
<b>AUS SCHADEN KLUG?</b>	<b>6</b>		
<b>DECKBAU</b>	<b>10</b>		
<b>Was wir wissen</b>	<b>12</b>		
Was kümmert es uns?	12		
<b>Die gefährlichen Straßen</b>	<b>12</b>		
<b>Stimmen im elektronischen Äther</b>	<b>14</b>		
Dealer Net	15		
Neon Ascension	15		
<b>Oracle Society</b>	<b>16</b>		
<b>Konzerninteressen</b>	<b>17</b>		
Aztechnology	17		
Mitsuhama Computer Technologies	17		
Saeder-Krupp	18		
Wuxing	18		
<b>Regierungsaktivitäten</b>	<b>18</b>		
Task Force 154	18		
<b>Der Rest</b>	<b>19</b>		
Draco Foundation	19		
Romanow-Clan	20		
Die Hände des Schicksals	21		
<b>Shifting Pyre</b>	<b>21</b>		
<b>DAS TAROT UND DER HOF</b>	<b>24</b>		
<b>VERWENDUNG VON THEMEN UND MOTIVEN</b>	<b>32</b>		
<b>Hinweise</b>	<b>32</b>		
<b>Ratschläge</b>	<b>33</b>		
<b>Der Wandernde Narr</b>	<b>35</b>		
<b>GEGENSTÄND UND OBJEKTE</b>	<b>36</b>		
Aufgenommen am 13.08.2078	36		
Aufgenommen am 20.08.2078	45		
Aufgenommen am 26.08.2078	45		
Aufgenommen am 01.09.2078	46		
Aufgenommen am 14.10.2078	47		
Aufgenommen am 31.10.2078	48		
Aufgenommen am 01.11.2078	48		
Aufgenommen am 13.11.2078	48		
Aufgenommen am 03.12.2078	49		
<b>LEUTE</b>	<b>50</b>		
Kaze Adeki	50		
Kyle Blacklighter	51		
Joygirl-IX	52		
Emily Llanfrechfa	53		
Armando Salazar	54		
Fargus Sol	55		
Task Force 154	56		
Lady Xoc	57		
Lord Gwyn	58		
Mara Ariel	60		
Die Arkanen Drei	61		
La Pantera	62		
Joseph Mnguni	63		
<b>TACO TEMPLE</b>	<b>66</b>		
<b>Was es bedeutet</b>	<b>69</b>		
Hilfe für die Bedürftigen	69		
Deutung der Karten	71		
Die Geschichte vom Racheengel	71		
Mächte hinter der Chalupa	73		
Das tiefe Dunkel	76		
<b>CODES UND RÄTSEL</b>	<b>78</b>		
<b>Karten und Rätselhintergründe</b>	<b>78</b>		
Ergebnisse von Wissensproben	79		
<b>Wie unterschiedliche Mächte das Tarot betrachten</b>	<b>81</b>		
Drachen	81		
Geister	81		
Megakonzerne	81		
<b>Rätsel</b>	<b>82</b>		
Einfache Rätsel	82		
Fortgeschrittene Rätsel	82		
Schlüssel	83		
Zwei Schlüssel	83		
<b>Karten als Ausgangspunkt für Abenteuer</b>	<b>84</b>		
Operationen	84		
Kampagnen	85		
<b>Beispiele für Operationen und Kampagnen</b>	<b>85</b>		
<b>Eins nach dem anderen</b>	<b>85</b>		
Lösungen	85		
Kampagnen	86		
Ausgangslage	86		
Einleitung	86		
Run der Schwerter	86		
Run der Stäbe	86		
Run der Kelche	87		
Nachwirkungen	87		
Mögliche Enden	87		
<b>Die Tore des Krieges</b>	<b>88</b>		
Ausgangslage	88		
Einleitung	88		
Der Run	88		
Mögliche Enden	88		
<b>Operation Verum Viridi</b>	<b>89</b>		
Lösungen	89		
Kampagne	89		
<b>Die Leeres Pentagon</b>	<b>89</b>		
Lösungen	89		
Kampagne	89		
<b>Erdrauen und Flüche</b>	<b>90</b>		
Lösungen	90		
Kampagne	90		
<b>Sieben fraß die Neun</b>	<b>91</b>		
Lösungen	91		
Kampagne	91		
<b>Wolke Neun</b>	<b>91</b>		
Lösungen	91		
Kampagne	91		
<b>Amerikas Top Ten</b>	<b>92</b>		
Lösungen	92		
Kampagne	92		
<b>Schwester!</b>	<b>92</b>		
Lösungen	92		
Kampagne	93		
<b>Land der Verheißung</b>	<b>94</b>		
Lösungen	94		
Kampagne	94		
<b>Rotes Stundenglas</b>	<b>94</b>		
Lösungen	94		
Kampagne	95		
<b>Königlicher Schmerz</b>	<b>95</b>		
Lösungen	95		
Kampagne	95		
<b>DIE KARTEN ALS ORAKEL</b>	<b>98</b>		
<b>Die Karten als Tarot</b>	<b>98</b>		
Der Bastard	99		
Die Matrix	99		
Aes Sidhe Banrigh	99		
Der Generaldirektor	99		
Die Höhere Macht	99		
Die Avatare	99		
Das Fahrzeug	100		
Disziplin	100		
Das Rad des Schicksals	100		
Die Vigilantin	100		
... 404 ...	101		
Schwelle	101		
Der Drache	101		
Der Komet	101		
Die Schatten	101		
Die Sonnenfinsternis	101		

Karma	101	Schwelle	119
Die Erwachte Welt	101	Der Drache	119
Stäbe	101	Der Turm	120
Zusammenfassung	101	Der Komet	120
<b>Das Tarot als prophetische Bilderwelt</b>	<b>102</b>	Die Schatten	120
Direkte Bildinterpretation	102	Die Sonnenfinsternis	120
Symbolische Bildinterpretation	106	Karma	120
<b>Wie das Tarot die Zukunft gestaltet</b>	<b>106</b>	Die Erwachte Welt	120
Warnungen	107	<b>Andere Kombinationen</b>	<b>120</b>
Inspiration	107	Kristallene Blutklinge	121
Nachahmer	108	Große Sammlungen	121
<b>MACHT DER KARTEN</b>	<b>110</b>	<b>CHARAKTERFUNDGRUBE</b>	<b>124</b>
<b>Quartette</b>	<b>110</b>	Anne Lynne	124
Zweien	110	Die Arkanen Drei	124
Dreien	110	Armando Salazar	126
Vieren	111	Bemjamin E. Edwards	126
Fünfen	111	Jäger der Kabale	127
Sechsen	111	Devil	127
Siebenen	111	Emily Llanfrechfa	127
Achten	112	Fargus Sol	127
Neunen	112	Mitglied der Headhunters	128
Zehnen	113	Mitglied der Headhinters (Zauberer)	128
Buben	113	Joseph Mnguni	129
Ritter	114	Joygirl-IX	130
Königinnen	114	Kaze Adeki	131
Könige	115	Kokuo Zhiguli	131
Asse	115	Kyle Blacklighter	131
<b>Große Arkana</b>	<b>116</b>	Lady XOC	132
Der Bastard	116	La Pantera	132
Die Matrix	117	Lilith	133
Die Hohepriesterin	117	Lord Gwyn	134
Aes Sidhe Banrigh	117	Mara Ariel	135
Der Generaldirektor	117	Zorinji und Turgan	135
Die Höhere Macht	117	Task Force 154	136
Die Avatare	117		
Das Fahrzeug	117	<b>TAROT FÜR SPIELLEITER</b>	<b>138</b>
Disziplin	118	<b>Ein Wort zum Tarot</b>	<b>138</b>
Der Eremit	118	Ursprüngliche Traditionen	138
Das Rad des Schicksals	118	<b>Tarot-Baukasten zum Generieren eines Runs</b>	<b>139</b>
Die Vigilantin	118	„Kurz und dreckig“ – der Run für zwischendurch	140
Der Gehängte	118	Reise des Schattenläufers	140
... 404 ...	119	<b>Kartentabellen</b>	<b>142</b>

## IMPRESSUM

**Texte:** Lazarus Chernik, Raymond Croteau, Jason M. Hardy, Drew Mierzejewski, O.C. Presley, Scott Schletz, R.J. Thomas

**Art Direction:** Brent Evans

**Coverbild:** Echo Chernik

**Covergestaltung:** Ralf Berszuck

**Ikonografie:** Nigel Sade

**Illustrationen:** Echo Chernik, Andreas "AAS" Schroth

**Chefredaktion:** Jason M. Hardy

**Lektorat:** Mason Hart, Francis Jose, Jeremy Weynand

**Testspiele:** Luca Beltrami, Emily Bourгани, Ed Cave, Echo Chernik, Raymond Croteau, Brian Downes, Camille Jeanson, Chrissy Kish, Patrick Kish, Nick Murphy, Mandy Ng, James Robertson, Shawn Roetman, JP Sugarbroad, Nathan Thiessen, Ryle Unger

**Deutsche Chefredaktion:** Tobias Hamelmann

**Deutsche Texte:** Niklas Stratmann

**Übersetzung:** Manuel Krainer

**Deutsches Lektorat:** Benjamin Plaga, Stephanie von Treyer

**Deutsches Layout:** Tobias Hamelmann

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2017 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.



ISBN 978-3-95789-112-9  
 Druck und Bindung via GrafikMediaProduktion  
 Besuchen Sie uns im Internet:  
[WWW.SHADOWRUN5.DE](http://WWW.SHADOWRUN5.DE)  
[WWW.PEGASUS.DE](http://WWW.PEGASUS.DE)  
[WWW.PEGASUSDIGITAL.DE](http://WWW.PEGASUSDIGITAL.DE)



Pegasus Press



# JACKPOINT

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

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

„DIE ANGST IST DIE GEFAHR, NICHT DAS TAROT.“ – BENEDELL WEN

**JACKPOINT-STATISTIK**  
Interaktionsfrequenz: +17 %  
Beiträge pro Stunde: +21 %  
Heutige Content-Qualität  
(Signal:Rauschen): 1:1  
64 User im Netzwerk aktiv

**NEWS-TICKER**

- <17.02.79> Taco Temple wird erst wieder Chalupas liefern, wenn du mindestens die Hälfte deiner Schulden bezahlt hast.

**DEIN JACKPOINT**

- Du hast **22 neue** private Nachrichten.
- Du hast **14 neue Antworten** auf deine JackPoint-Einträge.
- Du hast **3 neue Freundschaftsanfragen**; 3 Freunde haben dich entfernt.
- **PDA:** Dein Pokerspiel ist heute Nacht. Die anderen Spieler wollen, dass du diesmal normale Spielkarten mitbringst.

**ENGSTER FREUNDESKREIS**  
Vier Mitglieder sind online und in deiner Gegend.

**Deine Reputation:**  
772 (69% positiv)

**Zeit:**  
17. Februar 2079, 11:18

## WILLKOMMEN ZURÜCK IM JACKPOINT, OMAE:

Deine letzte Verbindung wurde vor 2 Stunden, 17 Minuten und 35 Sekunden getrennt.

### AKTUELLE HINWEISE

- Wann hattet ihr das letzte Mal etwas unglaublich Wertvolles und Mächtiges, das ihr in die Hosentasche stecken konntet? – Glitch

### NEUE DATEIEN

- Denkt daran: [Nicht](#) fragt die Zielperson nicht nach Geld. Ihr wollt, dass sie es anbietet. [\[Mit Tricks und Finesse\]](#)
- Gute Magier wissen, welche Magie zu gefährlich ist, um sie auszuprobieren. Großartige Magier pfeifen drauf. [\[Verbotene Künste\]](#)

### TOP-NEWS

- Taco Temple im zweiten Jahr in Folge als „am schnellsten wachsendes Franchise“ ausgezeichnet. [\[Link\]](#)
- Richard Villiers dementiert Bestellung zu privatem Treffen mit fünf Richtern des Konzerngerichtshofs. [\[Link\]](#)
- Evo stellt neue Scanner zur Erkennung von Hinweisen auf KFS für suborbitale, orbitale und Raumflughäfen vor. Sie finden bei anderen Konzernen reißenden Absatz. [\[Link\]](#)

## BUCH DER VERLORENEN

### BLEIBEN SIE DRAN:

- Deckbau
- Versteckte Codes
- Wie die Karten dich in ihren Bann schlagen
- Die Zukunft hinter allem Schein

### BEITRÄGE/DATEIEN MIT TAG „BUCH DER VERLORENEN“

- Taco Temple
- Leute
- Gegenstände und Objekte
- Kartenbeschreibungen
- [\[mehr\]](#)

# EINLEITUNG

Das Wichtigste gleich zu Beginn: Tarotkarten - alle Tarotkarten, nicht nur das Tarot der Sechsten Welt, das aufgetaucht ist (oder wieder aufgetaucht ist oder entdeckt wurde oder sonst wie in die Welt gekommen ist) - sind in ihrer Hauptfunktion eurer Lieblingswaffe sehr ähnlich. Es ist dieselbe Funktion, die fast jede Macht hat: Man erlangt dadurch Kontrolle über etwas, das sonst nicht kontrollierbar wäre. Richtet eine Waffe auf jemanden, selbst wenn dieser jemand ein großer, wütender Troll ist, und seht zu, wie er sich beruhigt. Ihr bekommt das Gefühl, ihn unter Kontrolle zu haben, und ein Element des Chaos ist gebändigt. Beim Tarot ist dieser große, wütende Troll die Zukunft, diese wilde Bestie, die jeden auf die eine oder andere Weise überfällt. Die Vorhersagen, die man sich vom Tarot erhofft, sollen ein Licht auf diese unbekannte Finsternis werfen und zeigen, was dort lauern könnte. Das kann erschreckend und einschüchternd sein, aber wenn man weiß, womit man es zu tun bekommt, ist das der erste Schritt, um etwas deswegen zu unternehmen.

Aber es gibt Risiken. Natürlich gibt es Risiken! Sehen wir uns wieder die Szene mit der Waffe und dem Troll an. Natürlich fühlt es sich gut an, die Waffe auf den Troll zu richten und zu sehen, wie etwas vom Feuer in seinen Augen schwindet. Aber das ist nur ein Moment. Was, wenn der Troll sich auf euch stürzt und euch die Waffe entreißt? Was, wenn ihr auseinandergeht und der Troll Rache schwört, sodass ihr den Rest eures Lebens keine ruhige Minute mehr habt? Oder wenn ihr abdrückt und den Troll umlegt? Sind die Schwierigkeiten dann vorbei, oder hat er Freunde oder Verbündete, die euch jagen? Dieser Moment der vermeintlichen Kontrolle hat dann nur zu neuen Komplikationen, neuen Risiken und neuen Möglichkeiten der Katastrophe geführt.

So ist es auch mit dem Tarot der Sechsten Welt. Es sagt auf dichterische Weise die Wahrheit, aber diese Wahrheit wird nicht geradeheraus erzählt. Man bekommt eine falsche Zuversicht, die verschwindet, sobald die ganze Wahrheit offenbar wird. Eine Lage, die unter Kontrolle schien, entpuppt sich als eine, die euch in eine schreckliche Richtung manipuliert.

Vielleicht sollte man also die Finger von den Karten lassen? Aber sie versprechen Macht, und die Sechste Welt ist sehr schlecht darin, Macht zu ignorieren. Ihre Macht geht über das Vorausagen der Zukunft hinaus. Sie erstreckt sich auf Magie, die in ihnen gefangen ist, auf Kräfte, die man entfesseln kann, wenn gewisse Gruppen von Karten gesammelt werden oder gewisse Handlungen

durchgeführt werden. Außerdem sind in den Karten Geheimnisse versteckt: Codes, Rätsel und obskure Andeutungen, die zu Reichtümern, mächtigen Artefakten oder Geheimnissen führen, die andere verbergen wollen.

Es gibt viel zu entdecken, und die Kapitel dieses Buches zeigen einen Weg durch das verworrene Netz, das die Karten weben. Zuerst gibt *Deckbau* einen Überblick über das Tarot und wie die Mächte der Sechsten Welt um es herummanövrieren. *Das Tarot und der Hof* widmet sich den Zusammenhängen des Tarots mit dem Seelie-Hof. Da die Fraktionen des Hofes eng mit den Großen Arkana des Tarots verbunden sind, ist das Sammeln und Verwenden der Karten von großem Interesse für Feen-Höflinge. *Verwendung von Themen und Motiven* beschäftigt sich eingehend mit den Karten selbst, beleuchtet Elemente, die auf mehreren Karten vorkommen, und gibt Anleitungen zu deren Entschlüsselung. *Gegenstände und Objekte* geht noch tiefer und enthüllt bestimmte Elemente, die auf den Karten immer wieder vorkommen, und wie sich diese auf die sogenannte reale Welt auswirken könnten.

Danach wendet sich *Leute* kurz von den Karten ab und zu Leuten hin, die nach den Karten suchen: die Art von Personen, denen Runner begegnen könnten, wenn sie selbst Karten suchen, oder von denen sie angeworben werden könnten. *Taco Temple* widmet sich ausgiebig einem wiederkehrenden Thema des Tarots: dem Taco-Temple-Logo. Das Kapitel stellt einige Theorien darüber vor, was diese junge Kette für die Sechste Welt bedeuten könnte und warum sie so oft in den Karten vorkommt.

*Codes und Rätsel* ist die Einführung in einige der verzwickteren Rätsel in diesem Tarot. Natürlich werden nicht alle Geheimnisse enthüllt (wo bliebe da der Spaß?), aber es bietet viele Ratschläge und Ideen zu Runs, die vom Tarot inspiriert werden können.

*Die Karten als Orakel* behandelt diesen Aspekt des Tarots der Sechsten Welt und die Arten, auf die man einen Blick in die Zukunft werfen kann - oder im Trüben fischen, während die Zeit verrinnt. *Macht der Karten* behandelt die speziellen Segen und Kräfte, die wagemutige Besitzer durch die Karten erlangen können. Schließlich werden in der *Charakterfundgrube* die Spielwerte vieler Personen aufgeführt, die in diesem Buch vorkommen.

Das Tarot der Sechsten Welt kann Ausgangspunkt für Millionen mögliche Runs sein. Dieses Buch ist ein Leitfaden zu den Handlungssträngen, Plänen, Jobs und Abenteuern, die in den Karten schlummern und von Runnern entdeckt werden können, die genug Mut, Kühnheit - und auch Macht - besitzen, um das Unbekannte kontrollieren zu können.





Sample file

# AUS SCHADEN KLUG?

VON RAYMOND CROTEAU

Sarah „Slag“ Millersson stolperte aus der Tür des Ledo-Hotels auf die Elgin Street. Ihr betrunkenen Blick wanderte zu den Drohnen, die immer noch das alte Gleisgelände zerlegten, um die seit Langem befleckte Erde zurückzugewinnen. Die weiter steigenden Grundstückspreise hatten dieses Unternehmen endlich profitabel gemacht, und Saeder-Krupp hatte seinen Griff um die Stadt gelockert, sodass die frühere Konzernstadt neue Chancen bekam – manche in Gestalt von Geschäften, manche in Gestalt von Verbrechen. Der alte, schon lange nicht mehr benutzte Bahnhof musste als Erstes weichen, und ein neuer – ziemlich hässlicher – Aluminiumschuppen diente den wenigen Passagieren, die noch mit der Bahn fuhren, als Ersatz. Die alte Arena existierte auch nicht mehr. Sie war abgerissen und durch eine Fabrik ersetzt worden, in der eine Handvoll Leute daran arbeiteten, die Drohnen am Laufen zu halten. Alle Manager, die dort arbeiteten, waren Personen, die den Drachen genügend gereizt hatten, um bestraft zu werden, aber nicht genug, um nach Deutschland zurückgerufen zu werden und ihm als Mittagessen zu dienen. Sudbury war in vielerlei Hinsicht ein Loch, dem man schwer entkommen konnte. Das letzte Mal, dass jemand die Innenstadt als „gut“ bezeichnet hatte, musste ein paar Jahrhunderte her sein.

Trotzdem sah jedes Geschäft gut aus, wenn die Alternative eine Rückkehr nach Fish war, in dem Indianerreservat Whitefish außerhalb der Stadt. Dort hin entsorgten die Slums von Donovan und Flourmill ihre Ausgestoßenen – Leute, die so arm und ungewollt waren, dass sogar die Gossenspiele sie ausspielen. Dort gab es nur ein paar Holzhütten, die aus allem zusammengeklammert waren, was man kriegen konnte. Sie waren sogar noch schlechter als Blockhütten, weil es kein brauchbares Werkzeug und keine fähigen Konstrukteure gab. Ein einziger Laden tauschte alles, was er kriegen konnte, gegen abgelaufene Lebensmittel und fadenscheinige, gebrauchte Kleidung. Manchmal bezahlte man mit Leben, die dem Hurenhaus, Bunraku-Salon oder der Straße geopfert wurden, damit der Rest der Familie einen weiteren elenden Winter überstehen konnte.

Slag raffte sich auf, um in ihre Bleibe im Coulson-Hotel zurückzukehren. Sie lachte innerlich darüber, dass das Gebäude seit fast fünfzig Jahren nicht mehr so hieß, aber der Name blieb daran genauso hängen wie der billige Fusel. Eine schauerhafte Wohnung über einem Ort, an dem schrecklicher Trog Rock viel zu lange ...

Sie konnte sich beim besten Willen nicht erklären, warum ihre Gedanken genau in diesem Augenblick abbrachen, aber alles war nur noch Rauschen, bis sie den Schuss hörte und den metallischen Geschmack von Blut im Mund hatte. Sie sah nach unten und bemerkte, dass ihr billiges

Partykleid, das zur Feier des erfolgreichen Jobs ein viel zu großes Loch in ihr Budget gerissen hatte, jetzt von ihrem eigenen Blut ruiniert war. Und von dem klebrigen Einschussloch. Dann raste ihr der Boden entgegen.

Sie prallte nie darauf auf.

Stattdessen fand sie sich auf einer trostlosen, schwarzen Existenzebene wieder. Zuerst konnte sie nur sich selbst sehen, aber als sie sich langsam umdrehte, kam jemand anderes ins Blickfeld. Er war uralte, mit ledriger Haut, und schien nur aus Haut, Knochen, Sehnen und Lederkleidung zu bestehen. Er sah Slag mit einem Blick in die Augen, der unter dem Gewicht von Jahrhunderten und einer Weisheit jenseits jeder sterblichen Einsicht gebeugt schien. Er saß im Schneidersitz auf einem grauen Kojotenpelz und mischte einen Stapel übergroßer Karten. „Wo bin ich? Wer bist du? Was ...“, stammelte Slag. Sie konnte sich kaum konzentrieren. Sie wusste nicht, was sie von dem anderen halten sollte, außer dass er wahrscheinlich eine Art Schamane war.

„Ja, ja, ja“, sagte er. „Du bist tot, ich bin hier, alles ist so kryptisch und so weiter. Die Leute sagen, dass Geduld mit dem Alter kommt, aber sie reden Scheiße. Ich behaupte gerne, dass ich wohlüberlegt und weise spreche, aber das machen sie auch, also rede ich vielleicht auch Scheiße.“

„Wer bist du?“, fragte Slag, die völlig verwirrt war. Ihre Gedanken wurden ein wenig klarer, wozu die Brustwunde beitrug, die aber statt Schmerzen nur noch ein dumpfes Ziehen verursachte, als wäre sie weit weg und vor langer Zeit, vielleicht sogar jemand anderem, zugefügt worden. „Du siehst ein bisschen aus wie dieser Kerl, der in diesem schrecklichen Doku-Trid Daniel Howling Coyote gespielt hat.“

„Vielleicht bin ich dieser Schauspieler. Vielleicht bin ich wirklich Daniel Howling Coyote. Vielleicht bin ich Kojote selbst. Vielleicht bin ich der Tod und will nicht mehr aussehen, als wäre ich gerade von einem Plattencover von Blue Öyster Cult herabgestiegen. Vielleicht bin ich nur ein Traum, der dir beim Loslassen helfen soll. Vielleicht bin ich der Grund, warum du dieses ekelhafte Bier, dass sie im Ledo servieren, nicht mehr trinken solltest.“ Er mischte geschickt die Karten. „Ich glaube, wir können uns darauf einigen, dass ich darauf stehe, mysteriös zu sein.“

„Toll. Sag nicht, dass das mein ewiges Leben sein wird“, sagte Slag und ließ ihre Wirbel knacken, als sie ihren Kopf mit zu Fäusten geballten Händen drehte.

„Gut so. Sei schlagfertig! Das machen die Lebenden! Und finde vielleicht ein paar Emotionen. Die brauchst du, wenn du heute Nacht durchkommen willst. Also gib dich dem Hass hin. Der Liebe. Irgendetwas. Du brauchst nämlich etwas Leidenschaft. Finde sie.“ Der Schamane lächelte,



sodass sein altes Gesicht Risse zu bekommen schien, als er eine Karte mit dem Bild nach unten in die Mitte des Pelzes legte. „Hm. Die Höhere Macht, umgekehrt. Schuld, Knechtschaft, Schwäche. Du.“ Die Worte kamen, als würde er alles über die Frau vor ihm wissen, und als könnte er die Vorderseite der Karte wirklich sehen.

Plötzlich startete Slag auf eine Raumstation, die zwischen Erde und Mond hing, ihr Blick jagte durch ein einzelnes Fenster, und sie sah ihr jüngeres Selbst, das an einen Heizkörper gekettet hilflos durch den Raum schwebte. Ihre Mutter duckte sich und wiederholte: „Das ist das Beste für sie, sie bekommt eine SIN“, wie die Schlampe es immer getan hatte, wenn die Schläge und Schlimmeres angingen. Wenn er anfang. Das Knallen des Gürtels, als ihr Vater das geschmeidige Kunstleder auf das Fleisch ihrer Mutter drosch, war zu hören, als die Szene verschwamm. Slag spürte die Narben dieser Prügel auf ihren Armen. Sie erinnerte sich daran, dass sie am Ende dieser Szene die Schnalle zu spüren bekommen hatte. Langsam veränderte sich das Bild, bis nur noch Dunkelheit und der Schamane da waren.

„Ich hoffe, es war eine interessante Vision. Die erste von vielen. Vielleicht hast du etwas gelernt oder dich erinnert, woher du stammst.“ Er sagte es voller Ernst, als würde er sie unterrichten wollen. Dann sah er ihr Gesicht, und seine Miene verfinsterte sich. Er erkannte, dass er auf taube Ohren stieß. Er legte eine weitere Karte mit dem Bild nach unten rechts oben neben die erste. „Drei der Münzen. Professionalität, Kooperation, Team. Verlangen.“

Wie zuvor veränderte sich die Szenerie für Slag und wurde zu einer Art Laden mit drei Kunden, die etwa wie Baupläne betrachteten, die einheitlich und kommerziell wirkten. Ihre Gestalten wurden deutlicher erkennbar. Slag selbst stand ein wenig älter und vernarbt zur Linken. Sie trug eine Art Gewehr aus Holzteilen, die beschnitzt und mit Fetischen geschmückt waren. Die anderen beiden Gestalten waren ihr fremd, aber es schien eine Art Einverständnis, vielleicht sogar Vertrauen, zu herrschen. In der Mitte war ein Hobgoblin – eine nicht allzu seltene Gestalt in der Gegend, die einst Kanada war –, der die Pläne wie ein Architekt betrachtete, der nach einer Strukturschwäche suchte. Der dritte war ein Ork in Straßenkleidung, der in manchen Gegenden so unsichtbar wäre wie ein Mensch im Anzug in anderen. Sein Gesicht war von unzähligen Kämpfen vernarbt, und er war offensichtlich bereit, noch unzählige weitere zu bestehen. Dann kamen die Dunkelheit und der Schamane wieder.

„Oh. Diese geht ziemlich tief“, sagte er zu Slag, ohne ihr die Gelegenheit zur Antwort zu geben. „Die Avatare. Seele, innerer Friede, Selbstannahme, bestandene Prüfungen.“ Er legte die Karte mit dem Bild nach unten rechts neben die erste. „Pfad.“

Dann sah Slag sich selbst über ihn projiziert wie ein Trideo-Bild mit Fehlerfarben. Sie war dreifach vorhanden, einmal in Rot, einmal in Grün und einmal in Blau. Aber jede Version war anders. Die Kriegerin mit roter Kriegsbemalung, wie sie in den 50ern modern war. Die Gelehrte in Grün, von Matrix-Code umschlungen. Die Heilerin in Blau, die einen Bärenpelz trug, mit der Schnauze wie eine Krone. Sie starrte das Bild einen Moment lang an, dann fiel sie schmerzhaft auf

den Hintern. Ein Teil im Hintergrund ihrer Gedanken war irritiert, dass der Schmerz in ihrem dünnen Gesäß schlimmer war als die Schusswunde in der Brust.

Das reichte. Sie hatte genug von dem Unsinn. „Was soll der ganze Scheiß? Diese Szene ist nur eine Ansammlung blöder Trideo-Stereotypen! Die Vorstellung einer grässlichen Person vom Sterben – nur ohne den Tunnel und das Licht! Und du rätselhafter Mistkerl sitzt einfach nur da und sagst, das sei zu meinem Besten? Oder eine Vision davon, was ich sein könnte? Kann es überhaupt noch tridmäßiger werden? Nein, das nehme ich zurück. Tarotkarten sind nicht einmal schamanisch!“ Sie musste endlich ein bisschen Kontrolle über die Lage bekommen.

„Oh? Du weißt also alles darüber, was so läuft? Und darüber, was Magie ist? Und wer sagt, dass ich ein Schamane bin? Oder überhaupt ein Metamensch?“ Er starrte ihr direkt in die Augen – mit einem Glühen, das die Jahrhunderte, die sein Blick gestreift hatte, wie bloße Augenblicke erscheinen ließ. Er bohrte sich direkt in den Kern von Slags Seele und erfüllte sie mit gewaltiger Furcht. „Ass der Stäbe“, sagte er. „Ursprung, Überwindung, Initiative. Lebensweg.“ Er schnalzte die Karte rechts unterhalb der ersten Karte auf das Kojotenfell.

Slag sah kurz eine geisterhafte Hand, die einen gravierten Stabstock hinter vielen Sternen hielt. Eine Konstellation, die sie nie zuvor gesehen hatte, brannte vor ihm und brannte sich in ihren Geist und ihre Seele ein. So tief, dass sie bis an ihr Lebensende bleiben würde. „Langweilig“, sagte der Schamane, als sie ihn wieder sehen konnte. „Diesen Schritt hast du heute Nacht schon gemacht.“ Er zog eine weitere Karte. „Aber diese ... oh ja. Zwei der Münzen. Profit, wirtschaftliches Gleichgewicht, Handel. Falsche Werte!“, schloss er mit einem Schrei.

Und das arme Mädchen sah sich wieder – diesmal, wie sie ein AR-Fenster nach dem anderen durcharbeitete, versuchte, mehr und mehr zu verkaufen, ihre Finanzen im Griff zu behalten, mehr Gewinn als Verlust zu machen – und wie sie immer blasser, frustrierter und schließlich besiegt wurde.

„Ich finde kein inneres Gleichgewicht, wenn ich nur nach Geld strebe?“, fragte sie sich. „Nein, das stimmt tatsächlich. Ich wollte nie wirklich reich werden. Ich wollte nur raus. Raus aus dem Fish, weg von dem, was ich war. Ich wollte haben, was mir zustand, was mein sein sollte. Scheiße, ich will nicht einmal das System zerstören. Ich will nur raus. Nur gut genug werden, dass ich mich in die Büsche schlagen und aus dem Land leben kann. Das wäre ein schweres, einsames Leben, aber ein Leben! Und wenn ich kämpfen kann, warum sollte ich es nicht tun? Was soll das alles überhaupt?“

„Ich hatte schon gedacht, ich würde meine Zeit verschwenden“, sagte der Schamane, als er wieder auftauchte, „Machen wir weiter. Oh je!“, schrie er. „Der Bastard! Ein wirklich mächtiges Vorzeichen!“ Diese Karte kam nach oben links, als würde er eine Art Karo auslegen wollen. „Freiheit, Abenteuer, Rausch, Raserie. Deine Stärken.“

Diesmal sah Sarah nicht sich selbst, sondern einen seltsamen Elfen, der sein Gesicht, bis auf clownartig rote Lippen und Karos über den Augen, vorwiegend weiß bemalt hatte. Er stand in einem zersplitterten



Fenster, und Papier und andere Objekte flogen aus dem Gebäude, als stünde der Clown so hoch oben, dass zwischen innen und außen der Luftdruck unterschiedlich war. Er stand über einem Anzugträger, der so nichtssagend war, dass man nicht auf ihn achten müsste, würde er nicht an einer Hand aus dem Fenster hängen und um sein Leben betteln. Ein gentechnisch verändertes Tier trieb neben dem Fenster aus einem unbekanntem Grund nach unten. Der Elf nahm einen langen Zug an seiner Zigarette, und der Rauch zog aus dem Raum, in dessen Innerem er gerade noch stand. Er sah sie mit einem Blick an, der „bis bald“ zu sagen schien, und trat dem Mann auf die Hand. Ein Schrei ertönte, und sie fiel aus ihrer Vision.

„Um dieses Treffen beneide ich dich nicht“, sagte der Schamane zu Sarah. „Bitte denke immer daran, dass er nie auf deiner Seite sein wird. Er ist nur auf seiner eigenen Seite, wie alle von uns. Wir beide haben nur noch vier Karten vor uns, bis wir fertig sind. Ich erkenne, dass du mich endlich los sein willst, und ehrlich gesagt, spielen heute Nacht die Leafs, und wir wollen sie beide sehen. Vier der Schwerter, umgekehrt. Exil, Verbannung, Trennung, Schwäche.“

Wieder sah sie ihren Vater, diesmal in einem Operationssaal. Die Chirurgenmesser der ferngesteuerten Drohne surrten wie ein Stabmixer in die Brust des Arschlochs, und sie konnte das Urteil dieses monströsen Richters hören, dass ihre SIN ungültig war, weil der Tod ihres Vaters vor ihrem einundzwanzigsten Geburtstag sie entwertete. Er verkaufte sie an ein konzerngeführtes Jugendgefängnis und verdammt sie zu all dem Horror, der dort herrschte. Die kriminelle SIN, die damit einherging, verhinderte, dass sie eine Anstellung bekommen konnte, obwohl sie eine Waise dorthin geschickt wurde. Der Hammer raste herab und verurteilte sie zu einem Leben der Verbrennung - einfach nur, weil sie dreizehn Jahre alt war.

„Warum? Warum machst du das?“, schrie Sarah und fühlte, wie sie unter den Szenen, die sie sah, immer mehr zu zerbrechen drohte. Zum ersten Mal in ihrem Leben weinte sie ungehemmt.

„Warum bist du mit all dem noch nicht fertig? Du willst es, und du hasst all das, aber du hast noch nicht damit abgeschlossen. Du erlebst diesen Tag wieder und wieder, aber warum? Lass nicht weiter zu, dass diese Dinge dazu führen, dass du nur existierst statt zu leben. Finde deinen Lebenszweck und deine Stärke.“ Er lehnte sich zurück und wartete, bis sie zu weinen aufhörte. Die einfache Frage traf sie mitten ins Herz, und sie riss sich so sehr zusammen wie nie zuvor, stellte sich seinem unmöglich alten Blick und nickte nur zum Zeichen, dass sie mehr wollte. Er lächelte sanft, als er die nächste Karte zog. „Selbstbild, vielleicht in der Zukunft. Königin der Kelche. Gütige Worte, Zuneigung, Intelligenz, Weisheit.“

Sarah sah eine neue Gestalt ihrer selbst: viel älter, auf einen Bären blickend, einen Kelch in der Hand, der ein beruhigendes Getränk für alle Besucher bereithielt. Sie sah Frieden, Zufriedenheit und Mitgefühl in ihrem eigenen Gesicht. Sarah konnte das nicht im Mindesten glauben, aber ihre ältere Version nickte nur wissend.

Der alte Mann lächelte sie an. „Eine mögliche Zukunft, selbst wenn du das ganz offensichtlich nicht

glauben kannst. Zehn der Stäbe. Erfolg, der aber keine Sicherheit bringt. Das ist also dein innerer Antrieb.“ Er erschütterte sie bis ins Mark, als er lässig eine neue Karte in der Hand hielt.

Sarah, die nun keinen anderen Namen mehr für sich akzeptieren konnte, sah aus der Ich-Perspektive, dass sie ein zwei Meter langes Rohr hielt. Sie war von vielen, vielen blutenden und stöhnenden Leibern verschiedener Metatypen umgeben. Jeder von ihnen hatte zuvor einen von neun anderen Knüppeln aus verschiedenen Materialien gehalten. Sie sah zur Seite und erblickte eine Frau mit fast einem Dutzend Kindern, die sich in einem Unterstand zusammengekauert hatten und eine schwache Hoffnung auf Überleben hegten, bis sich vielleicht eine bessere Zukunft zeigen könnte. Rund um die Szene tobte ein Aufstand, der Mob war wütend und wollte alle, vor allem die Verletzlichen, bluten sehen.

„Eine Verteidigerin. Diese Welt braucht mehr davon als je zuvor“, erklärte ihr der Schamane, als sie ihn ansah und die Szene verschwunden war. „Nun zur zehnten Karte ...“

Sie trat vor, griff sich instinkthaft die Karte und presste sie an ihre Brust. Beide Seiten sahen aus wie Rückseiten. Es gab kein Bild. „Meine!“, forderte sie, als wäre die Karte der Rettungsring einer Ertrinkenden.

„Hörlich“, sagte der Schamane. „Alle Karten sind das. Alles, was ich dir heute Nacht zeigte, besteht aus Möglichkeiten, Potenzialen und Vorzeichen. Jede einzelne Karte ist ein Teil deiner Seele - der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Aber welche davon kannst du nähren oder als dein Selbst akzeptieren? Diese Frage kann nicht einmal jemand wie ich beantworten. Nur du kannst das, wenn du deine Schritte setzt, die Entscheidungen fällst, den Preis bezahlst. Noch nicht einmal dein Überleben ist sicher, denn diese Karte berichtet genau davon, was geschieht, sobald du fortgehst. Ich kann sie nicht lesen, solange sie in deiner Hand ist. Was zeigt sie? Soll ich dir sagen, was sie bedeutet?“

Sie sah ihn zornig an, konnte keine Antwort finden, aber aus ihrem Inneren stieg eine Antwort empor. „Mein und nur mein.“ Sie sagte das für alle, die Ohren zum Hören hatten, mit aller Kraft, die ihr nach dieser emotionalen Schreckensfahrt geblieben war.

Das uralte, faltige Gesicht spaltete sich wieder zu einem Grinsen. „Echte Weisheit. Gut. Geheimnisse gehören schließlich den Lebenden, weil die Toten viel, viel zu viel wissen. Und sie können nie die Klappe halten. Setz dich und hör zu. Du wirst lernen, wie du richtig singen und einige der Wunden heilen kannst, die in dieser gefallenen Welt geschlagen werden.“ Der Schamane, der der Tod, Daniel Howling Coyote, Kojote oder irgendetwas anderes war, trat vor sie, und ein magisches Lied ging von ihm aus, das nicht hörbar, aber trotzdem ohrenbetäubend war.

Und im schmutzigen, grauen, halb geschmolzenen Schnee starb Sarah „Slag“ Millersson. Dann versuchten ihre zeretzten Lungen, dieses neue Lied zu summen, sprachen zu ihr und lehrten sie über den Ort jenseits des Todes.

Ihre Augen öffneten sich auf den schiefergrauen Himmel und ...



# DECKBAU



„Systemdiagnose abgeschlossen. Mainframes Alpha, Beta und Gamma voll funktionsfähig. Keine Anomalien oder Defekte gefunden. Erwarte neue Befehle“, sagte das Schnabeltier mit dem Propellerkäppi mit sehr knackiger elektronischer Stimme.

Glitch grunzte zufrieden, sein Atem dampfte in der Kälte. Ein weniger versierter Techniker hätte für diese Arbeit achtundvierzig bis fünfzig Stunden gebraucht. Er hatte es in unter zwanzig geschafft. „Gut, Cecil. Leite Protokoll Null-Null-Vier ein“, antwortete er. „Und schicke folgende Nachricht an Admins 02 und 03. Anfang: Bull, Fred - die neue Hardware ist installiert, und der Datentransfer zu den Notfallarchiven sollte innerhalb von vierundzwanzig Stunden abgeschlossen sein. Geht nach dem Abschluss noch einmal über die Programmcodes drüber, damit wir JackPoint in den neuen Knoten transferieren können. Informiert mich über Probleme oder Besonderheiten. Nachricht Ende. Senden.“

Das Schnabeltier schrieb die letzten Worte mit seinem übergroßen Bleistift auf den Papiernotizblock. Dann begann sich der Propeller zu drehen. Cecil steckte den Block und den Bleistift in seinen Beutel, schlüpfte knapp und flog in den elektronischen Äther davon. Glitch kicherte. Wie lange hatte er diesen Agenten schon benutzt? Über ein Jahrzehnt? Natürlich war Cecils Code upgedatet und auf dem neuesten Stand, was in scharfem Kontrast zu seiner pixeligen, übermäßig comichaften Grafik stand. Er funktionierte, und es war Glitch egal, was alle anderen dachten. Sollten sie spotten, wenn sie es wagten. Cecil war ein Geschenk gewesen. Das letzte, das er von ...

Glitch vergrub diese Erinnerungen wieder, rieb sich die Hände und blickte sich im Cold Room um, dem gegenwärtigen physikalischen Aufenthaltsort der Ausrüstung und Server von JackPoint. Glitch mochte diesen Raum. Das Surren der Maschinen war beruhigend, die Kälte war tröstlich.

Aber die Arbeit war erledigt. Er schob eine Hand in seine Jackentasche, hob die andere und bewegte seine Finger in einem bestimmten Muster, womit er auf sein PAN zugriff. Verschiedene AR-Fenster gingen in seinem Sichtfeld auf und zeigten den gegenwärtigen Status - von neuen E-Mails und privaten Nachrichten über Datensuchen und den JackPoint-Status bis hin zu dem, was sein Autokoch heute zum Abendessen machen würde. Sojarindfleisch-Stew, lecker.

Zwei Schritte vor der Tür tauchte ein neues ARO auf: ein Anruf. Aus purem Reflex ignorierte Glitch ihn beinahe, um die Sprachnachricht lieber später abhören. Aber als er die Nummer sah, setzte sein Herz vor Aufregung und Furcht einen Schlag aus. Er nahm den Anruf schnell entgegen, aber sein Gruß blieb ihm im Hals stecken, als die Bildverbindung ansprang. Er hatte mit jemand anderem gerechnet, und jetzt war ihm der Appetit vergangen und durch eine beträchtliche Menge Zorn ersetzt worden.

Die Anruferin war eine Menschenfrau: vierundvierzig Jahre alt, das braune Haar zu ihrem üblichen konservativen Knoten gebunden, mit maßgefertigten Cyberaugen, die im Moment kobaltblau waren. Und sie hatte sehr dunkle Ringe unter den Augen, die kein Make-up waren. Glitch wünschte beinahe, das wäre ihm nicht egal, aber darüber war er bei ihr schon lange hinaus.

„Gib mir einen guten Grund, dein Link nicht aufzuspüren und lahmzulegen“, knurrte er.

„Ich freue mich auch, dich zu sehen. Ich wusste, du würdest keine Anrufe von mir annehmen, deswegen habe ich diese Nummer benutzt.“

„Die nie für dich gedacht war. Du hast meine Frage nicht beantwortet.“

Seine Finger bereiteten schon den Datenspike vor.

Sie biss die Zähne zusammen. „Kannst du dich mal kurz nicht wie ein Trottel aufführen und mich erklären lassen? Wenigstens das bist du mir schuldig.“

Die Suche war schon abgeschlossen, und das Angriffsprogramm war bereit. Er musste nur den Finger bewegen. „Falsch. Ich schulde dir gar nichts, Victoria. Oder hast du all den Drek, all den Schmerz vergessen, den du und deine Familie mir und uns zugefügt haben, bevor du mir dann in den Rücken gefallen bist? Nennst deine Mutter mich immer noch den Schwiegersauker!“

„Ihr Geister! Kannst du einfach nur zuhören? Nur einmal?“

„O.k. Eine Chance, ein Satz. Gib dir Mühe.“

Victoria presste die Lippen zusammen, Tränen standen ihr in den Augen. „Angelica ist verschwunden.“

Glitch deaktivierte das Angriffsprogramm. „Wann?“

„Vor einem Monat. Wir haben versucht, sie selbst zu finden, und du kennst meinen Onkel. Aber er ist jetzt auch verschwunden. Wenn es nur eine andere Chance gäbe. Ich weiß, du hasst mich und meine Familie, aber um die geht es nicht. Es geht um deine Tochter.“

