

INHALT

Einleitung	5	Einsatztagebuch Bird Dog #01	44
Die Metaebenen - eine kurze Einführung	5	Einsatztagebuch Bird Dog #02	45
RISSE IM SCHLEIER	12	Einsatztagebuch Bird Dog #03	45
Das unscharfe große Ganze	12	Einsatztagebuch Bird Dog #04	46
Mystische Geografie	13	Einsatztagebuch Bird Dog #05	46
<Antarktis, Calanor, abgefangene Kommunikation>	13	Einsatztagebuch Bird Dog #09	46
<Amazonien, Philippe Perault, Tagebuch>	14	Einsatztagebuch Bird Dog #10	47
<Amazonien, Rio de Janeiro, Nachrichtenbeitrag, Kendra Lamb>	16	Einsatztagebuch Bird Dog #11	47
<Ein Ausflug ins Nichts: VolcanicAsh>	18	Einsatztagebuch Bird Dog #12	47
Afrikanische Träume	27	Und dann wurde es wirklich seltsam	48
Torbögen	32	Plötzlich nicht mehr ganz so MIA	49
Wo sich die Flüsse kreuzen	33	Zurück, doch nicht daheim	51
Die Seedrachin	33	Texas oder doch schon Aztlan?	52
Hinter den Spiegeln	35	Freistaat Kalifornien	
Astrale Portale	35	(Redding, von Scattershot)	55
Vergangenheits-Alcheras	36	Marokko (Südliche Provinzen, von Al Dhibi)	59
Metaplanare Tore	38	Der neueste heiße Schattentrend	60
Leereportale	38	Die Kons	60
DIE SOLDATEN DES III. KORPS	39	Die Draco Foundation	61
Das Verschwinden:		Andere Regierungen	61
Der letzte Einsatz des III. Korps	40	Konföderation Amerikanischer Staaten (CAS)	61
Probleme von Anfang an	41	Freistaat Kalifornien (CFS)	62
„Angemessene Reaktionen“	43	Native American Nations (NAN)	62
Am Ground Zero: Dutchville	44	Blendwerk: DeeCees Ablenkungstaktiken	62
		„Kein Kommentar“	62
		Kein Weg nach Hause	63
		Jenseits des III. Korps	65
		Fünf Verwundete nach Messerangriff	65

Nachkomme von Weltkriegs-Veteran beansprucht Grundstück in Tokio	66	Was sie wollen	102
Einmal Dis und zurück	67	Was sie tun	103
SCHLECHTES MOJO	68	Draco Foundation	103
Neue Ränke	68	Wer sie sind	103
Aztechnology unterstützt Sioux-Nation beim ökologischen Wiederaufbau in Yellowstone	68	Was sie wollen	104
Feldexpedition Seelie-Hof, Tag 32	69	Was sie tun	104
Feldexpedition Seelie-Hof, Tag 35	69	Dunkelzahn-Institut für Magische Forschung	106
18. Dezember 2078	69	Wer sie sind	106
Pentacle braucht Sie	70	Was sie wollen	106
15.05.81 16:24:36	72	Was sie tun	107
Aus „Falten, Furchen und Risse: Eine Theorie der metaplanaren Balance“	73	Illuminates of the New Dawn	107
Internes Memo, Magical Investors Group	73	Wer sie sind	107
Internes Whitepaper, Magical Investors Group	74	Was sie wollen	108
Abschlussbericht über das Antarktis-Phänomen (Auszug)	75	Was sie tun	108
Gespräch zwischen Darren Banks, Draco Foundation, und einer als „Carina“ bekannten Agentin	77	Kinder des Drachen	109
Statusbericht, Metaebene 844	77	Wer sie sind	109
Wöchentliches Briefing durch Dr. Itzel Gil (Auszug)	78	Was sie wollen	109
Zwischenbericht 14	78	Was sie tun	110
Zwischenbericht 15	78	Die Knochenbrecher	110
Zwischenbericht 16	80	Wer sie sind	110
Zwischenbericht 17	81	Was sie wollen	110
Zwischenbericht 18	82	Was sie tun	111
Zwischenbericht 19	82	Mystics and Magicks	112
Zwischenbericht 20	82	Wer sie sind	112
Zwischenbericht 21	82	Was sie wollen	112
Begleitschreiben	82	Was sie tun	113
Aktuelle Herausforderungen beim Schutz des Astralraums	83	OmniStar	115
Interne Kommunikation, Astral Space Preservation Society	83	Wer sie sind	115
Die Ebene von Dis	85	Was sie wollen	115
Der Kodex der Verwüstung	86	Was sie tun	115
Spaltforschung	87	Der Orden des Heiligen Sylvester	115
Seelie-Neuigkeiten	87	Wer sie sind	115
Wandelnde Manabrunnen	88	Was sie wollen	116
Die ASPS und ihre Partner	88	Was sie tun	116
INTERESSIERTE KREISE	90	Pentacle Press	116
Im Brennpunkt: Die Schwarze Loge	90	Wer sie sind	116
Enttarnung der Schwarzen Loge	91	Was sie wollen	118
Existenz zu einem Zweck	92	Was sie tun	119
Mitgliedschaft und Organisation	92	United Talismongers Association	119
Die Regel der Zwei	94	Wer sie sind	119
Mission und Methode	95	Was sie wollen	119
Erweitern des Spalts	96	Was sie tun	119
Interessierte Parteien	97	Das schwarze Brett	121
Aleph Society	97	Team auf Abruf	121
Wer sie sind	97	Auftrag	121
Was sie wollen	97	Weltweite Sicherung und Bergung	121
Was sie tun	97	JOBBÖRSE	121
Astral Space Preservation Society (ASPS)	98	Auftrag	122
Wer sie sind	98	Magellan-Expedition	122
Was sie wollen	99	Auftrag	122
Was sie tun	99	Auftragnehmer für ausgedehnte Gegenoperationen gesucht	122
Atlantean Foundation	100	Auftrag	122
Wer sie sind	100	Intelligentes Team für Expedition nach Amazonien gesucht	122
Was sie wollen	101	Auftrag	123
Was sie tun	101	Straßenreinigung gesucht	123
Cottingley League	101	Auftrag	123
Wer sie sind	101	Geister am Himmel	123
		Auftrag	123
		Dis-Plomatie	123
		Auftrag	123
		Suche nach Mr. Wright	124
		Auftrag	124
		Forscher für die Mile-High-Metaebene gesucht	124
		Auftrag	124
		Verlieserkundung	125

Auftrag	125	Institut für Astrale Erkundung und Sicherheit (IAES)	144
Geisterrazzia	125	Erben des Drachen -	
Auftrag	125	Draco Foundation Deutschland	145
Befreiung der Manasklaven	126	Standorte	146
Auftrag	126	Wichtige Persönlichkeiten	146
Bitte helft mir	126	Boten fremder Höfe	147
Auftrag	126	Die Fae und die deutschen Elfen heute	147
Eine freundliche Unterhaltung	126	Einmal zum Seelie-Hof und zurück	147
Auftrag	126	Spielleiter-Informationen	148
Findet den Vertrauten	126	Alcheras in der ADL	148
Auftrag	126	Magische Phänomene in Karlsruhe	149
Sie kommen, sie kommen!	127	Der Hof der Feen	149
Auftrag	127		
Bücherrettung	127	SPIEL-INFORMATIONEN	150
Auftrag	127	Alcheras	150
Verdorbene Ebene	127	Manifestierte Alcheras	150
Auftrag	127	Materialisierte Alcheras	150
Resonanzerkundung	127	Verdrängungs-Alcheras	151
Auftrag	127	Beispiele für Alcheras	151
Untergrundangelegenheiten	127	Die Tiefe Lacuna	151
Auftrag	127	Der Sears Tower	151
Eine Haut, für die man sterben würde	128	Satanazes	151
Auftrag	128	Wie man Mana durch Spalte zieht	151
Aufs Horn	128	Astrales Tor	152
Auftrag	128	(Verankert)	152
Findet meine Frau	128	Manasiphon	152
Auftrag	128	(Verankert)	152
Unerlaubtes Entfernen	128	Manablasen und -flüsse	152
Auftrag	128	Auswirkungen der Metaebene Dis auf die	
		Manasphäre der Sechsten Welt	152
SCHATTENPERSONAL	129	Anlage 000 alias die Dutchville-Blacksite	153
NSC	129	Sicherheitspersonal von Anlage 000	154
Agent der Astral Space Preservation Society	129	Standard-Sicherheitsleute	154
Bewohner von Dis	129	Elite-Sicherheitsleute	154
Apokalyptiker	130	Magisches Eingreifkommando	154
Händler	130	Lebende Manabrunnen	154
Nativist	130	Zurückgekehrte Soldaten	155
Kellan Colt	130	Gemeinsamkeiten	155
Milton Dunberry, Sicherheitsmann		Erinnerungslücken	155
in einem Labor in Antarktika	131	Kräfte	156
Erwachter Akademiker	131	Langsames Altern	156
Dr. Alicia Fields, Forscherin		Kräfte	156
in einem Labor in Antarktika	132	Astralsinn	156
Freiberuflicher Journalist	133	Fernsicht	156
Informationshändler	133	Froschzunge	156
Klauennashorn	133	Geckogriff	156
Magischer Forscher	134	Geisterhand	156
Mitglied der Magical Investors Group	134	Greifschwanz	156
Moderner Druide	134	Kiemen	156
Das Parlament der Tiere	135	Steinhaut	156
Planesender	136	Telekinese	156
Professioneller Reiniger	136	Voraussicht	157
Professioneller Söldner (Standard)	136	Eigenschaften	157
Professioneller Söldner		Doppelgänger	157
(Experte für schwere Waffen)	137	Fehlende Teile	157
Professioneller Söldner (Scharfschütze)	137	Gedächtnislücke	157
Privatdetektiv	137	Zurückgekehrte Soldaten im Spiel	157
Regierungsagent/Konzernmann	138	Zurückgekehrter Soldat	157
Dr. Javier Watson,		Beispielsoldaten	157
altgedienter Arkanarchäologe	138	Soldat des III. Korps	157
Stanley Wright	139	Soldat aus Sierra Leone	158
		Russischer Scharfschütze aus dem	
RISSE IM GEFÜGE	140	Zweiten Weltkrieg	158
Metaplanare Phänomene in der ADL	140	Soldat aus dem Azt-Am-Krieg	158
Update: Karlsruhe	142		
Neue Normalität in den Achtzigern	143		

EINLEITUNG

Noch immer hat alles einen Preis. Die Mächtigen der Sechsten Welt können Dinge tun, die unsereins sich nicht einmal ausmalen kann, aber auch sie müssen einen Preis dafür zahlen. Je größer das Vorhaben, desto höher der Preis.

Anfang 2081 standen die UCAS, eine der mächtigsten Nationen der Sechsten Welt, unmittelbar vor dem Zusammenbruch. Einer der größten Arbeitgeber im Land – Ares, der letzte Megakonzern mit Hauptsitz innerhalb der UCAS – gab seinen Auszug bekannt. Kurz darauf verschwand ein komplettes Korps der UCAS Army, gefolgt von Stromausfällen, die mehrere Großstädte trafen und wirtschaftliche und physische Zerstörung nach sich zogen. Danach marschierten einige Nachbarstaaten im Land ein, um sich die Trümmer unter den Nagel zu reißen, und große Teile der Grenzgebiete gingen dorthin, wo das Gras grüner aussah. Zurück blieb eine leere Hülle.

Eine Nation wie diese zu Fall zu bringen ist nicht einfach. Man muss einen Preis dafür zahlen, und nicht immer ist klar, in welcher Währung er fällig wird. *Schlagschatten* beschreibt einen Teil dieses Preises – und dass er vielleicht höher ist, als alle Beteiligten erwartet hatten.

Risse im Schleier eröffnet das Buch mit einer Beschreibung dessen, was in der Sechsten Welt vor sich geht – überall tauchen Alcheras und andere Risse in der Realität auf. *Die Soldaten des III. Korps* schlägt die Brücke zwischen diesen Rissen und den Soldaten des verschwundenen III. Korps der UCAS Army – von denen einige mittlerweile wieder zurückkehren.

Schlechtes Mojo geht noch einen Schritt weiter und wirft einen Blick auf die möglichen Gründe für das Entstehen dieser Risse und die Frage, wie verschiedene Mächte in der Welt sie zu ihrem Vorteil ausnutzen könnten. Wenn die Runner sich an der Untersuchung der Alcheras beteiligen wollen, finden sich in *Wer kümmert sich drum?* Profile einiger Organisationen, die sich für diesen Aspekt der Sechsten Welt interessieren – mit einem Schwerpunkt auf ihren Zielen und Aktivitäten. *Jobbörse* wird konkreter und bietet eine Reihe von offenen Aufträgen, die Runner annehmen könnten. *Schattenpersonal* enthält die Spielwerte der Leute, denen die Spielercharaktere während dieser Aufträge vielleicht über den Weg laufen werden, während das Kapitel *Spielinformationen* Regeln zu den in diesem Buch beschriebenen Ereignissen und Phänomenen zusammenfasst.

DIE METAEBENEN - EINE KURZE EINFÜHRUNG

Im Folgenden findest du Hintergrundinformationen zu Teilen der Ereignisse in diesem Buch. 67 Jahre lang – seit dem Erwachen 2011 – stand der Astralraum nur den Erwachten offen – Zauberern und Dualwesen, die die Fähigkeit zur astralen Wahrnehmung besaßen oder ihre körperliche Hülle zurücklassen konnten, um körperlos durch den Astralraum zu wandeln. Die Metaebenen waren sogar noch schwerer erreichbar – zugänglich nur für Initiaten, die über genug Willensstärke und Disziplin verfügten, um es am Wächter der Schwelle vorbeizuschaffen. Selten auftretende astrale Spalte und mächtige Geister mit

IMPRESSUM

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Texte: Kevin Czarnecki, Jeff Hackett, Jason M. Hardy, Jason Hawks, Mason Hart, Clifton Lambert, Danny Oliver, Alexandra Pitchford, Grant Robinson, Scott Schletz, James M. Spahn, RJ Thomas, Malik Toms

Art Direction: Brent Evans, Ian King

Illustrationen: Brent Chumley, Tyler Clark, Phil Hilliker, David Hovey, Victor Manuel Leza Moreno, Marco Pennacchiotti, Derek Poole, Julio Cesar Oliveira Rocha, Robert Ruffolo, Andreas „AAS“ Schroth, Takashi Tan

Coverbild: Benjamin Giletti

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout & Design: Matt Heerdt

Lektorat: Chuck Burhanna, Jean-Marc Comeau, Mason Hart, J. Keith Henry, Robert Volbrecht, Jeremy Weyand

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Übersetzung: Manuel Krainer, Nadja Sommerfeld

Redaktion der deutschen Zusatztexte: Lars Blumenstein

Deutsche Zusatztexte: Lars Blumenstein, Christian Götter, Sascha Morlok, Martin Schmidt, Niklas Stratmann

Deutsche Zusatzillustration: Felix Mertikat, Andreas „AAS“ Schroth

Layout der deutschen Ausgabe: Tobias Hamelmann

Lektorat: Benjamin Plaga

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2020 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 978-3-96928-008-9

Druck und Bindung via GrafikMediaProduktion

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



der Kraft Astrales Tor waren zwar ebenfalls in der Lage, Astralreisenden den Weg in die Metaebenen zu öffnen, aber für die meisten Shadowrunner schienen diese Reiche der Magie praktisch unerreichbar.

Die Yellowstone-Katastrophe 2078 war der Beweis für eine Veränderung der Funktionsweise der Ebenen – denn die Magie ist stets im Wandel. Die Katastrophe riss ein Loch ins Gefüge der Realität. Zum ersten Mal öffnete sich ein Portal von der materiellen Ebene auf eine Metaebene – nicht nur ein Weg für Astralreisende, sondern ein physisches Tor, das jeder, selbst wenn

er mundan war, durchschreiten konnte, um in eine andere Dimension zu gelangen: an den Hof der Feen.

Seit diesem Ereignis gibt es immer mehr Berichte über weitere Portale, die an andere Zielorte führen. Selten, unvorhersehbar und instabil, aber unbestreitbar real. Du musst wissen, dass sie da draußen sind. Und wenn du eins von ihnen siehst – dann renn!

Die Definitionen im untenstehenden Glossar sowie die Informationen im Abschnitt *Die Astralebene* in SR6 auf Seite 161 geben Einblicke in die Funktionsweise der Metaebenen.

GLOSSAR

Alchera: Ein Ort, an dem sich die materielle Welt für kurze Zeit mit einer Metaebene überlagert. *Manifestierte Alcheras* sind immateriell und können nur beobachtet, aber nicht berührt werden. *Reflektierende Alcheras* sind Echos von Ereignissen aus der Vergangenheit. *Materialisierte Alcheras* bringen etwas Neues in ihre physische Umgebung und wirken während ihrer Dauer real. *Verdrängungs-Alcheras* löschen temporär einen Teil der bestehenden Welt aus und ersetzen ihn durch etwas anderes. Man sollte sich gut überlegen, ob man einen geisterhaften Turm erklimmen möchte – er könnte jeden Moment verschwinden, woraufhin man sich im freien Fall befindet.

Astrale Gestalt: Der Astralkörper eines Zaubers, Fokus, Geistes oder anderen auf der Astralebene aktiven Wesens.

Astrale Passage: Ein Ort, an dem die Barriere zwischen dem Astralraum und der physischen Welt so dünn ist, dass Mundane astrale Gestalten wahrnehmen, aber nicht berühren können.

Astrales Portal: Mundane, die ein astrales Portal durchschreiten, erleben temporär astrale Wahrnehmung (physischer Übertritt) oder Projektion (astraler Übertritt).

Astrale Projektion: Die Fähigkeit, die eigene astrale Gestalt vom physischen Körper zu trennen und sich durch den Astralraum zu bewegen.

Astraler Spalt: Eine Brücke zwischen der astralen und der physischen Welt, wo jeder (egal ob mundan oder Erweckt) sowohl astrale Wahrnehmung als auch astrale Projektion erleben kann. Einige Spalte erlauben die Projektion in eine bestimmte Metaebene, ohne sich dabei dem Wächter der Schwelle stellen zu müssen. Der Körper bleibt zurück, also sollte man nicht vergessen, wo man ihn zurückgelassen hat.

Astrales Tor: Ein durch einen Geist erzeugter astraler Spalt. Er erlaubt es Mundanen, den Ast-

ralraum wahrzunehmen und astral zu projizieren, und öffnet einen Weg auf eine Metaebene, mit dem man den Wächter der Schwelle umgeht.

Astrale Wahrnehmung: Die Fähigkeit, in den Astralraum zu blicken und dort mit Dingen zu interagieren.

Astralraum (oder Astralebene): Eine Parallelwelt der Geister neben unserer eigenen Welt, eine Reflexion, die aus der von allen lebenden Wesen erzeugten magischen Energie besteht. Nur magische Wesen und Objekte, die sich aktiv auf der Astralebene befinden, verfügen über eine feste astrale Gestalt. Nichtmagische lebende Dinge haben farbenfrohe, leuchtende Auren, können jedoch nicht berührt werden. Mundane Objekte hingegen sind blasse, graue Schatten ihrer physischen Gestalt.

Leereportal: Ein Portal in eine Dimension des rohen Manas, deren unvorbereiteter Besuch gefährlich ist.

Manablase: Ein Ort, an dem das Mana schwach ist, was die Anwendung von Magie erschwert.

Manafluss: Ein Ort, an dem das Mana stark ist, was die Anwendung von Magie erleichtert.

Manahohlraum: Ein Ort, dem sämtliches Mana entzogen wurde und an dem die Anwendung von Magie nicht möglich ist.

Metaebene: Hinter dem Astralraum befindet sich eine unendliche Zahl von Metaebenen, geformt aus Metaphern, abstrakten Konzepten und weitaus seltsameren Dingen. Initiierte Zauberer können lernen, durch den Astralraum auf die Metaebenen zu reisen, aber dabei handelt es sich um ein schwieriges und gefährliches Unterfangen.

Metaplanares Tor (oder metaplanarer Spalt): Ein Portal, das sich direkt in eine Metaebene öffnet und es jedem (egal ob mundan oder Erweckt) erlaubt, physisch auf diese Ebene hinüberzuwechseln.



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

>Login
>Passwort eingeben
... Biometrischer Scan bestätigt
Verbunden mit <Fehler: Knoten unbekannt>

„Eine klaffende Wunde im Gewebe der Unendlichkeit.“
– „The Dreams a Nightmare Dreams“, Harlan Ellison

Willkommen zurück im JackPoint, Chummer. Dein letzter Login wurde vor **26 Stunden, 8 Minuten, 42 Sekunden** getrennt.

AKTUELLE HINWEISE

Kommt euch das Leben in letzter Zeit besonders surreal vor? Das liegt nicht an euch – die Realität scheint Schwierigkeiten zu haben, ihr Ding auf die Reihe zu bekommen. –Glitch

NEUE DATEIEN

>>> Wisst ihr, wie viele Angriffsmöglichkeiten ihr aus eurer aktuellen Position habt? Das solltet ihr. [Feuer frei]
>>> Wer ist eine Bedrohung, wer eine Ressource, wer ein bisschen von beidem? [Phantome]
>>> Spannung, Drama und der Inhalt der Tasche vom nächsten Wachmann. [Hinter dem Vorhang]

TOP-NEWS

>>> Neue Reality-Trideoserie begleitet Johnny und Gabrielle Spinrad in ihre spektakulären nachträglichen Flitterwochen.
>>> Seattler Regierungsvertreter erklären, dass die Unabhängigkeit der Stadt „neues Leben eingehaucht“ habe.
>>> Organisatoren des Bugstomp Music Festival über Verletzte: „So ist das Leben nun mal.“

JACKPOINT-STATISTIK

88 User sind im Netzwerk aktiv.

NEUESTE NACHRICHTEN

Vereinte Nationen lassen verlauten, dass der Status der UCAS im Sicherheitsrat „neu bewertet“ werden wird.

DEIN JACKPOINT

>>> Du hast 11 neue private Nachrichten.
>>> Du hast 6 neue Antworten auf deine JackPoint-Einträge.
>>> Immer noch keine Nachricht von deiner Cousine in Toronto.

6 Mitglieder sind online und in deiner Region.

DEIN AKTUELLER REPUTATIONSSCORE: 720 (64 % positiv)

ZEIT: 12. Mai 2081, 23:10 Uhr



EIN WILDER RITT

VON RJ THOMAS

„Onyx, lange nicht gesehen.“

„Hoi, Sully. Ich ... hatte irgendwie nicht damit gerechnet, dass du rangehen würdest.“

„In was für Schwierigkeiten steckst du?“

„Ist es so offensichtlich?“

„Nenn es ein Bauchgefühl.“

„Okay ... also, ich weiß, wie es derzeit um meinen Ruf aussieht, und ich weiß, dass du dir vermutlich schon verdammt viel unliebsame Aufmerksamkeit einhandelst, indem du diesen Anruf annimmst ... aber ich hab sonst niemanden, an den ich mich wenden kann.“

„Erst mal: Was ich dir damals gesagt habe, gilt immer noch; ich mache dir keine Vorwürfe für das, was letztes Jahr passiert ist. Das war alles Tanners Schuld; du wurdest nur mit reingezogen und hattest dann die Wahl zwischen Pest und Cholera.“

„Das sehen viele Leute anders.“

„Ich bin aber nicht ‚viele Leute‘. Und wenn die noch ein Problem damit haben, dann können sie mir das direkt ins Gesicht sagen. Ich hab dir schon vor langer Zeit gesagt, dass ich da sein werde, wenn du mich brauchst, und daran hat sich nichts geändert.“

„Danke.“

„Und zweitens – brauchst du einen leisen Transport oder einen lauten, und für wie viele Leute?“

„Leise, aber ich weiß nicht, wie lange das noch eine Rolle spielen wird. Verstehst du? Und für zwei Personen, mich ... und meinen Bruder.“

„Wow. Okay, ja, alles klar. Abholpunkt, Ziel, Uhrzeit?“

„Ich schicke dir nach dem Anruf eine verschlüsselte Nachricht mit den Daten. Ich brauche das Fahrzeug so schnell wie möglich. Ich habe wieder dieses Gefühl, weißt du?“

„Ja, letztes Mal, als du dieses Gefühl hattest, haben sie noch zwei Wochen in den Trümmern nach den Leichen gegraben. Mach dich abfahrbereit. Ich starte Goldie und komme, so schnell ich kann.“

40 Minuten und 36 Sekunden zu spät.

Ich warf einen (erneuten) Blick auf Goldies Zeitanzeige und grunzte, während ich den Sekunden beim Verstreichen zusah. Jedem mit auch nur einem Funken Verstand wäre klar gewesen, dass irgendwas schiefgegangen war und es an der Zeit war, Schadensbegrenzung zu betreiben und Feierabend zu machen.

Das wäre klug gewesen, aber man hatte mir noch nie nachgesagt, besonders klug zu sein. Stur hingegen – oh ja, das hatte ich schon unzählige Male gehört. Ich bin vielleicht nicht im traditionellen Sinne intelligent, aber ich habe ein Bauchgefühl, das mich noch kein einziges Mal getrogen hat. Ab und zu war es knapp, klar. Aber ich habe länger in New Yorks Schatten überlebt, als mir zusteht – es sind jetzt schon fast 25 Jahre.

Und mein Bauchgefühl sagte mir, dass ich noch ein kleines bisschen länger warten sollte.