

SHADOWRUN®

CRITTER DER SECHSTEN WELT



Pegasus Press

INHALT

BLUT AN DEN HÄNDEN	4	Donnervogel, Größerer	38	Titanoboa	80
URINSTINKTE	8	Feuerwurm	39	Vodyanoy	80
Arten von Crittern	9	Steinwurmvarianten	40	Wangliang	82
Mundane Critter	9	Greife	41	DSCHUNGEL	84
Modifizierte Critter	10	Grottenschrat	42	Alpkatze	85
Genmanipulierte Critter	10	Lawinenluchs	43	Amazonasengel	85
Erwachte Critter	10	Peinpinie	44	Arang-Utan	87
Emergente Critter	11	Redflowers Katze	45	Blutaffe	88
Andere Critter	12	Schattenyak	47	Flimmerfaultier	89
Was die Wildnis wild macht	12	Tibetischer Glücksfuchs	48	Gischtparder	90
Critter verwenden	12	Todesleopard	48	Gomatia	92
Wilde Runs	13	Wyvern	49	Leerenwespe	94
Sicherheitscritter	13	WÄLDER	51	Monsterspinne	95
Begegnungen in der Wildnis	14	Bombardier-Stachelschwein	52	Nartaki-Gorilla	96
Wie man an Haustiere kommt	16	Dämpferhase	53	Novaraptor	96
und Critter beeinflusst	16	Fallbär	54	Pförtnerfrosch	98
Einen Critter erwerben	16	Hornbär	55	Tunche	99
Einen Critter trainieren	16	Irrlichtspinne	55	SAVANNEN	100
Einen Critter halten	17	Mantikor	56	Allsehender Leopard	101
Runs mit Crittern	17	Merlinfalke	58	Apokalypse-Nashorn	101
GRASLAND UND EBENEN	19	Mimikryschlange	60	Bebentrampler	102
Cetanbussard	20	Mycofundi	61	Bullyfant	103
Dämonenente	20	Pandamonium	62	Conways Gepard	104
Einhorn	21	Piasma	63	Emeise	105
Erdwolf	22	Rauchwolf	64	Feuerballameise	106
Fimbulwinterfuchs	22	Riesenvielfraß	66	Feuerlöwe	106
Furfur	23	Schatzsucher-Eichhörnchen	66	Flugstrauß	107
Gashadokuro	24	Schwarzwald-Gargyl	68	Grimms Elefant	108
Höllenuh	25	FEUCHTGEBIETE	69	Großer Webervogel	110
Jackalope	25	Afanc	70	Knochenenteriten	110
Jahrhundertfrettchen	26	Behemoth	70	Leeren-Kroko	111
Miniwashitu	26	Boobrie	70	Metaplanares Erdmännchen	111
Mongolischer Todeswurm	27	Bunyip	71	Oz-Pavian	112
Pegasus	28	Colo Colo	72	WÜSTEN	114
Peryton	29	Ghedefliege	73	Aardwolf	115
Pixiu	30	Heqet	74	Ätherischer Hundertfüßer	116
Säbelzahnkatzen	30	Höllenschwein	75	Chimäre	116
Terrorvogel	32	Irrlicht	76	Felsenechse	117
Weißer Bison	33	Königshydra	76	Gilateufel	118
GEBIRGE	35	Ninki Nanka	77	Große Fallenspinne	119
Alcheraischer Kaiseradler	36	Schnappdrache	78	Kampfwombat	120
Arkanusgorilla	36	Stinkaffe	79	Knallkaktus	121
Calor-Alpaka	37	Stymphalide	79	Moloch	122

Novaskorpion	123	Müllhuhn	166	Durchdringung	186
Riesengürteltier	124	Musikhund	166	Empathie	187
Stechflügel	125	Neogargyl	168	Energieentzug (Magie)	187
Todesklapper	126	Schwarmkatze	170	Erschütterungsgespür	187
POLARGEBIETE	128	Störtaube	170	Euphorie	187
Antarktische Skulptoren	129	Tanuki	172	Farbanpassung	187
Eisspinne	129	Wampus	172	Holografische Verschleierung	187
Eiswurm	130	Zahnfee	173	Hypnotisches Lied	188
Geisterbär	131	PFLEGE UND FÜTTERUNG	174	Magiegespür	188
Leidender Fuchs	133	VON CRITTERN	174	Manabrunnen	188
Matrixhase	134	Interaktion mit Crittern	174	Mutation	188
Raub-Ren	135	Neue Spezialisierung/Expertise:		Resonanzfressen	188
Schnee-Elch	137	Critter	174	Robust	188
Schneeschlange	137	Bitte friss mich nicht	174	Sandgestalt	188
Schnei-Eule	138	Verpflegung und Unterkunft	175	Schallentladung	189
Sibirische Biene	139	Nahrung	175	Schwarmgeist	189
Vampirpinguin	140	Unterbringung	175	Sporen	189
Wollmammut	141	Neue Lebensstil-Vorteile	176	Trübung	189
OZEANE, MEERE UND SEEN	142	Zähmen und Ausbildung von Crittern	176	Überträger	189
Abramshummer	143	Einen Critter finden	176	Umrennen	190
Gungirwal	144	Zähmung der Wildnis	178	Verschlingen durch Strahlung	190
Krake	145	Critter kaufen	179	Verschmelzen	190
Leviathan	147	Kaufen von Crittern mit Bodytech	179	Wandhaftung	190
Megalodon	148	Critter-Kommandos	179	Neue Critterschwäche	190
Meistersinger	150	Komplexe Befehle	179	Zerbrechlich	190
Riesenschildkröte	150	Kommandos für Critter-Handlungen	180	Neuer Status	190
Schlundhai	151	Spezial-ausbildung für Critter	181	Verstrahlt #	190
Spuckhecht	152	Bezahlte Ausbildung	182	CRITTER DER ADL	191
Sturmdelfin	153	Edge-Handlungen	182	Alpenvielfraß	192
Teufelshecht	154	Vor- und Nachteile für Critter	183	Dakkarin	193
Teufelsmanta	155	Gezähmter Critter	183	Elektromarder	194
Torpedohai	156	Gekaufter Critter	183	Fenriswolf	195
URBANE LEBENSÄUME	158	Gebundener Critter	183	Goldbeber	196
Amöboid	159	Vorteile für Critter	183	Grubendachs	197
Angstmacher	160	Nachteile für Critter	184	Ostseeleopard	198
Erwachter Schäferhund	160	Ausrüstung für Critter	185	Papageienfuchs	199
Falltürräuber	161	CRITTERKRÄFTE & REGELN	186	Pomorya-Adler	200
Gargylen	162	Neue Critterkräfte	186	Riesenwildschwein	201
Grot	163	Arkane Dämpfung	186	Trollmufflon	202
Incubus	164	AR-Sicht	186		
Kolonist	165	Blenden	186		

IMPRESSUM

Texte: Aaron Dykstra, Jim Greene, Jason M. Hardy,

J. Keith Henry, Francis Jose, Clifton Lambert, Hjal Nelson,
Scott Schletz, CZ Wright

Coverbild: Lyss Menold

Illustrationen: Paola Andreatta, Bruno Balixa, Jori Bolton, Felipe
Carneira, Wagner Chrissante, Tyler Clark, Angga Dwipayana,
Ben Giletti, Kat Hardy, Phil Hilliker, Jack Hoyle, Dan Martin,
Lukasz Matuszek, Victor Manuel Leza Moreno, Brendan
Murphy, Steve Palenica, Marco Pennacchietti, Kristen
Plescow, Derek Poole, Jeff Porter, Colby Richards, Júlio
Rocha, Andreas "AAS" Schroth, Jose-Luis Segura, KimVan
Deun, Anselm Zielonka

Design & Produktion: Matt "Good Boy" Heerd

Art Director: Ian King

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Spieltest & Lektorat: Eric Borges, Adam Bruno, Jim Greene,
Lex Greene, Mason Hart, J. Keith Henry, Robert Volbrecht,
Rebecca Welch

Deutsche Chefredaktion: Andreas „AAS“ Schroth

Redaktion der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga, Martin
Schmidt

Übersetzung: Christian Götter, David Grade, Michael Grassl,
Melanie Helke, Manuel Krainer, Marius Larws, Benjamin
Plaga, Bernd Schmidt, Ben Shipham, Nadja Sommerfeld,
Robert Spahl

Zusätzliche Texte der deutschen Ausgabe: David Grade,
Martin Schmidt

Lektorat der deutschen Ausgabe: Benjamin Plaga

Errata der deutschen Ausgabe: Manuel Krainer, René Matis,
Benjamin Plaga, Robert Spahl

Covergestaltung der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

Layout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2024 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 978-3-96928-114-7



Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE
WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press



BLUT AN DEN HÄNDEN

VON CZ WRIGHT

Als ich die Augen öffne, steht vor mir eine Löwin. Sie starrt mich an. Nur wenige Meter vor mir, direkt außerhalb der kuppelförmigen, längst vergessenen und überwucherten Arkologie. Dort, im Schatten des düsteren Gestrüpps aus Kudzu-Ranken, die die Eichen unter sich begraben, verharret sie. Es ist ein atemberaubender Anblick. Ich bin kurz davor, aufzustehen und mich ihr zu nähern. Ich wünsche mir nichts sehnlicher, als diese beeindruckende Kreatur aus der Nähe zu sehen. Gleichzeitig scheinen ihre Augen zu leuchten. Sie fixieren mich, mustern mich. Ist sie eine Botin des Karmas, die gekommen ist, um mich für meine Sünden zu bestrafen?

Anstatt zu ihr zu gehen, sage ich: „Wieso ist hier eine Löwin?“, aber plötzlich donnert über mir eine lange Gewehrsalve los, in deren ratterndem Stakkato alle meine Worte untergehen. Ich kauere mich zusammen und halte mir die Ohren zu, dankbar für meine überproportional großen Hände, die an meinem mageren, 17-jährigen Körper immer etwas deplatziert wirken. Die anderen haben sich neben mich geduckt. Rilla gleitet mit einer fließenden, katzenhaften Bewegung in Deckung, dabei schwingen einige Strähnen ihres schwarzen Haars zur Seite und geben den Blick auf ihre spitzen Elfenohren frei. Auf meiner anderen Seite hat Allium ihren kurvigen Zwergenkörper ganz klein gemacht – nur ihr lavendelfarbener Afro ragt über den Rand des Pflanzenkübels aus Plasbeton.

Ich riskiere einen kurzen Blick und stelle fest, dass die Schienendrohne nicht uns ins Visier genommen hat. Statt-

dessen feuert sie auf drei graue Eichhörnchen, die in verspielter Hatz in das alte Gebäude gehuscht sind – über die Äste und den weißen, von papierartiger Rinde bedeckten Stamm einer jungen Birke, die neben der gläsernen Außenwand durch ein Loch im Boden wächst. Kreischend und schnatternde Laute der Furcht und Empörung von sich gebend flitzen die Tiere wieder durch das zerbrochene Fenster hinaus. Sobald sie nicht mehr in Reichweite sind und die Drohne das Feuer einstellt, werfe ich einen kurzen Blick zurück zur Tür. Die Löwin ist fort.

„Was hast du gefunden, Stub?“, fragt Rilla, sobald die Schienendrohne unter leisem Surren ihre Patrouille fortgesetzt hat.

Ich blinzle und versuche, mich daran zu erinnern, was sie meint.

„Und hast du nicht irgendwas über eine Löwin gesagt?“, ergänzt Allium mit einem Grinsen, das von einer hochgezogenen Augenbraue untermalt wird.

Mühsam ordne ich meine Gedanken. „Nichts“, antworte ich Rilla, während sie ihre Waffen noch einmal durchcheckt. „Hier draußen ist nirgendwo ein Matrixsignal.“ Ich wende mich Allium zu, die mich mit perplexer Belustigung ansieht. „Und ja, ich ... dachte, ich hätte eine gesehen ...“ Meine Stimme verliert sich, und ich komme mir reichlich uncool vor.

Allium lacht. „In Wisconsin gibt es keine Löwen, Baby. Hat dein Kopf etwas zu oft was abbekommen, als du mit deinem berühmten Daddy Tiere gezähmt hast?“ Sie grinst und knurrt das Wort „gezähmt“ zwischen gefletschten weißen Zähnen hervor. „Oder nur ein Tagtraum? Stellst du dir vor, wie es wäre, auszureißen und selbst Löwen zu zähmen?“

Meine Wangen brennen und ich starre auf meine Füße. Das kommt der Wahrheit verdammt nahe, denke ich, aber das kann sie weder wissen noch hat sie es vermutlich ernst



gemeint. Sie zieht mich die ganze Zeit mit meinem „berühmten Daddy“ auf, aber ich bin nicht wie mein Vater. Zumindest will ich es nicht sein. Mehr als ein „Nein“ bringe ich nicht heraus.

Sie wuschelt mir durchs Haar, und ihre Finger wischen auch meine Wut fort. „Nichts geht über Rotschöpfe“, murmelt sie und drückt meinen Kopf verspielt wieder von sich.

Rilla betrachtet das Innere der Arkologie. „Eine verkabelte Drohne, die Wache hält. Also ist hier vermutlich noch irgendwer. Die Daten sind im Keller, und laut unseren Informationen gibt es ... da drüben einen Fahrstuhl.“ Sie deutet auf eine Säule im Zentrum der offenen Kuppel.

„Ich kenne einen Zauber, der uns an der Drohne vorbeibringen kann. Wir schleichen uns rein und sind pünktlich zum Abendessen wieder zu Hause“, sagt Allium.

Plötzlich bin ich wieder vierzehn und stehe nachts um drei im Pyjama in der Küche. „Wollte mich reinschleichen und pünktlich zum Essen wieder zu Hause sein“, lallt mein Vater. Sein heißer Atem brennt mir in der Nase. Dass er nach Schnaps riecht, ist nichts Neues – das blaue Auge, das zerrissene Hemd und die blutige Jacke aber schon. „Hab den Job nicht gekriegt. Irgendeine Tierschutz-Arschkrampe hat gesagt, dass ich keine eigene Show verdiene, und diese Sackgesichter von Tridproduzenten haben ihm geglaubt. Und als sie mich gefragt haben, wie ich meine Tiere unter Kontrolle kriege, hab ich’s ihnen gezeigt.“ Dann grinst er und torkelt kurz. „Hat an ihrer Entscheidung nichts geändert. Aber ich hab’ mich besser gefühlt.“

Allium berührt mich an der Schulter, und das Prickeln, das mir über den Arm läuft, bringt mich zurück in die Gegenwart. Sie tippt mich zweimal sachte an, dann umfasst sie meine Schulter und führt mich – ihre Methode, ohne verbale oder visuelle Kommunikation sicherzustellen, dass ich den Rest des Teams nicht verliere, nachdem sie uns alle in Unsichtbarkeit und Stille gehüllt hat.

Wir arbeiten uns über den offenen, großen Innenhof der Arkologie vor. Die Bodenfliesen, die irgendwann einmal gefunktelt und gegläntzt haben müssen, sind voller Vogelkot und durchzogen von Rissen. Hier und da sind Teile abgesplittert, überall wuchert Unkraut.

Zwischen Ruhe und Stille gibt es einen großen Unterschied. Allis Zauber hat uns in eine beengende Blase voller Stille verbannt, die sich drückend auf meine Ohren legt und mich fast wahnsinnig macht. Wir erreichen die hohe, dicke Säule in der Mitte des Hofes, in der sich der Aufzug mit seinen Türen aus gebürstetem Stahl befindet. Alliums Hand gleitet von meiner Schulter hinab auf meinen Arm. Sie nimmt meine Hand und drückt sie gegen das Bedienfeld des Fahrstuhls – ihre nonverbale Bitte, meine Kräfte einzusetzen.

Kurz bevor ich nach der Resonanz greife, um nach einem Matrixsignal zu suchen, lässt Allium ihren Stillezauber fallen. Mit Erleichterung lausche ich der Rückkehr der geräuschvollen Ruhe: Ich kann meinen Atem hören und das Pochen meines Herzens; der Wind streicht irgendwo über die fehlenden Paneele in der Gebäudedecke und lässt die Baumkronen rauschen. Vögel singen und die Eichhörnchen schnattern draußen indigniert weiter. Ein kleiner Kieselstein rollt über den Boden und entfernt sich von uns: klonk, klonk, klonk. Einen Wimpernschlag später lässt Allium auch ihren Unsichtbarkeitszauber fallen, und mir wird klar, dass entweder sie oder Rilla mit dem Stein die Sensorreichweite der Drohne getestet hat.

„Ich denke, hier sind wir sicher“, flüstert Rilla und blickt mich erwartungsvoll an.

Ein weiteres Mal peinlich berührt erinnere ich mich an meine eigene Aufgabe und verbinde mich mit der Resonanz. Ich strecke meine Hand aus und visualisiere kleine blaue Ranken, die aus meiner Haut sprießen und sich in die Elektronik bohren, auf der Suche nach einem Signal, mit dem ich

einen Datenaustausch beginnen kann. Meine Suche bleibt erfolglos. Aber als ich mich langsam wieder zurückziehen will, durchzuckt plötzlich ein eiskaltes Gefühl der Wachsamkeit meinen Körper – es ist, als hätte ich versucht, an einer scheinbar schlafenden Kreatur vorbeizuschleichen, die dann plötzlich den Kopf hebt. Fast rechne ich damit, dass gleich irgendwo ein Alarm losheulen wird. Ruckartig ziehe ich meine Hand zurück und schüttle den Kopf, während ich das Bedienfeld mustere. „Nichts.“

Rilla fördert ein Brecheisen aus ihrem Rucksack zutage. „Manchmal ist der traditionelle Weg der beste“, sagt sie feierlich, rammt die Spitze des Eisens zwischen die Fahrstuhltüren und hebt sie auf. Dahinter befindet sich ein unauffälliger, sauberer Konzernfahrstuhl. Unter seiner Decke leuchtet eine Lampe.

„Heb mich mal hoch“, sagt Rilla. Allium lässt sie mit einem Levitationszauber emporsteigen, und Rilla schiebt die Abdeckung der Luke im Fahrstuhldach nach oben und zur Seite und zieht sich dann hindurch. Wenig später stehen wir alle oben auf der Kabine, inmitten des Fahrstuhlschachts. Wir haken unsere Klettergeschirre ein und beginnen, uns ins darunterliegende Stockwerk abzuseilen. Als wir den Boden erreicht haben, warten abermals zwei verschlossene Fahrstuhltüren auf uns. Rilla zückt erneut ihr Brecheisen und nickt Allium zu, die einen weiteren Zauber wirkt. Wieder dröhnt mir Stille in den Ohren, und Rilla hebt langsam die Tür auf.

Durch den breiter werdenden Spalt entdecke ich Bewegung und hechte instinktiv beiseite, die anderen ebenfalls zur Seite drückend. Dellen und Funken sprenkeln die hintere Wand des Fahrstuhlschachts – wir werden beschossen! Allium lehnt sich über meinen Arm und schleudert einen Zauber durch den Spalt. Ich lasse die anderen los, und Rilla rammt die Brechstange zwischen die Türen, wirft sich mit vollem Gewicht dagegen und hebt sie vollends auf.

Auf dem Fliesenboden außerhalb der Tür liegt ein bewusstloser Mensch in einer leicht gepanzerten Sicherheitsuniform. Er trägt ein kompaktes Gewehr an einem Trageriemen, aus Augen, Ohren und Nase laufen ihm feine Rinnsale aus Blut über das Gesicht.

Wir befinden uns an einer Kreuzung. Die Decke ist niedrig, über unseren Köpfen verlaufen zahlreiche Rohre und Kabel. Allium lässt die drückende Stille um uns verschwinden, und ich atme so tief ein, als hätte ich gerade einen langen, tiefen Tauchgang hinter mir. Einen Moment lang stehen wir reglos da und versuchen, herauszufinden, ob sich noch jemand nähert. Dann gibt uns Rilla mit einem Handzeichen zu verstehen, dass wir ihr folgen sollen, und wirft sich den Sicherheitsmann im Gamstragriff über die Schulter. Sie nickt in Richtung der nächsten paar Türen. Allium übernimmt die Vorhut, sieht sich um und signalisiert uns wenig später, dass wir nachkommen können. Langsam fühle ich mich wie ein Teil dieses Rudels, das ohne Worte kommuniziert und in dem jeder seinen Beitrag leistet, damit alle überleben.

Ich öffne die Tür für Rilla. Sie betritt den Raum und lässt den Wachmann auf den Boden der Abstellkammer fallen, wo er nun zwischen Wischmopps, Eimern und Regalen voller Reinigungsmitteln liegt. Sie nimmt ihm Waffe und Kommlink ab und klebt ihm ein Tranq-Patch auf den Hals. Dann fesselt sie ihm mit ein paar Kabelbindern aus ihrem Rucksack provisorisch Hände und Füße. Schließlich stopft sie ihm noch einen Putzlappen in den Mund. „Das sollte verhindern, dass er abhaut“, sagt sie leise und reicht mir sein Komm. „Sorg dafür, dass keiner das Ding orten kann.“

Ich nehme das Gerät mithilfe der Resonanz unter die Lupe und stelle fest, dass es kaum mehr als Minimalausrüstung hat. Hier unten ist das Komm dieses Typen nicht mehr als ein einfaches Walkie-Talkie.

Als ich mit dem Kommlink fertig bin und den Blick hebe, hat Allium sich wieder zu uns gesellt. „Alles sauber, zumindest ein gutes Stück weit. Ich hab’ das Sicherheitsbüro gefunden.“

Wir folgen Allium durch den Flur, um eine Ecke und in einen Raum voller Bildschirme. Auf dem Boden liegen zwei Sicherheitsleute, bewusstlos und sabbernd. „Die beiden sollten wir vermutlich besser zu ihrem Kollegen packen“, sagt Allium. „Keine Ahnung, wie lange die noch so friedlich schlafen.“

Rilla hebt einen der Wachleute auf und nickt in Richtung der Bildschirme. „Sieh nach, was du finden kannst“, wendet sie sich an mich. „Wenn wir richtig Glück haben, kommst du von hier aus an die Daten. Wir sehen uns so lange weiter um.“

„Wartet mal kurz“, sagt Allium und legt uns beiden jeweils eine warme Hand auf den Kopf. Im nächsten Augenblick kann ich ihre Stimme in meinem Kopf hören, obwohl ihre Lippen sich nicht bewegen. „Wir haben jetzt eine gedankliche Verbindung. Telepathische Kommunikation. Das beste WiFi überhaupt, Baby!“ Allium hebt den zweiten Wachmann mit einem Levitationszauber in die Luft, und ich kann die Schweißperlen auf ihrer Stirn glänzen sehen.

„Behalt die Umgebung im Auge, bis Alli und ich das Rechenzentrum gefunden haben“, sagt Rilla.

„Bin gleich zurück, Schatz“, ergänzt Allium laut, bevor sie mir zuzwinkert und hinter Rilla den Raum verlässt.

Ich mustere das Kontrollpanel, in dem ungefähr zwanzig unterschiedliche Kamerafeeds angeordnet sind. Ich brauche einen Moment, um mir einen Überblick zu verschaffen und die Kamerabilder richtig zu verorten, aber die Karte an der Wand hinter mir hilft. Dabei fällt mir auf einem der Feeds ein breiter, leuchtend roter Streifen ins Auge. Er sieht aus wie ein roter Gürtel, der über einen großen, stählernen Untersuchungstisch geworfen wurde – das zentrale, dominierende Element in einem Raum, dessen Wände von großen, eckigen Tierkäfigen gesäumt werden.

Und plötzlich bin ich wieder fünfzehn und stehe im Dunkeln in einem nach Urin stinkenden Maschendrahtverschlag vor einer Wand mit Käfigen. Mein Herzschlag dröhnt mir schmerzhaft im Schädel, und die Tränen, die ich vergeblich zurückzuhalten versuche, mischen sich mit dem Blut und dem Rotz, die mir aus der Nase laufen. Mein Vater hat mich eingesperrt. Die ganze Zeit über tobt und brüllt er mit hochrotem Gesicht, dass ich schon noch lernen werde, wie man ordentliche Bestrafungen austeilt, ob ich will oder nicht. Der Gürtel in seiner Hand – der, den er mir aus den Fingern gerissen hat, als ich die Katze nicht schlagen konnte – ist genauso rot wie sein Kopf, und durch die Prügel ist mein Auge fast komplett zugeschwollen. Trotzdem kann ich erkennen, dass hinter meinem Vater einer der Tiger seine Käfigtür aufgestoßen hat und nun über den Betonboden pirscht. Mein Vater muss in seinem Zorn vergessen haben, die Tür zu verriegeln. Ich warne ihn nicht. Tief in mir drin will ich, dass der Tiger ihn anspringt, und ich bete nur, dass mein Vater mir das nicht ansehen kann. Doch nur eine Sekunde später bemerkt er, dass etwas nicht stimmt. Er wirbelt herum und geht wutentbrannt auf die Raubkatze los, prügelt mit dem roten Gürtel auf sie ein und treibt sie zurück in ihren Käfig.

Eine Bewegung erweckt meine Aufmerksamkeit und reißt mich aus der Erinnerung: Einer der Kamerafeeds zeigt Rilla und Allium, die den Flur entlangschleichen. Ihre Gefangenen haben sie offenbar bereits abgeladen. Ich wische mir über die Augen und schlucke das Gefühl der Machtlosigkeit herunter, das der Flashback in mir hinterlassen hat. Meine Hand legt sich auf das Panel, ich spule den Kamerafeed zurück und spiele eine Schleife mit ereignislosen Aufnahmen ein. Ich scanne die Feeds und finde zwei, auf denen