

ALLES HAT SEINEN PREIS

DER WEG IN DIE MYSTERIEN

Magie kann dir das Hirn und die Seele rausbrennen. Sie kann jeden Millimeter deiner Adern mit Kraft aufpumpen oder dich als Häufchen Asche in einer dunklen Gasse

liegen lassen. Natürlich ist es gefährlich. Aber Magie ist Macht, und in der Sechsten Welt wäre es Wahnsinn, sich ihrer nicht zu bedienen. Sprüche, Rituale, alchemistische Vorbereitungen, Adeptenkräfte, Metatechniken – all diese Dinge und mehr können einem erwachten Shadowrunner dabei helfen, einen Bissen vom Reichtum der oberen Zehntausend zu ergattern!

Sample file

Das **Straßengrimoire** für **Shadowrun 5** bietet neben ausführlichen Zauber- und Ritualbeschreibungen auch Informationen über magische Traditionen, geheime Gesellschaften und astrale Gefahren. Mit mehr Optionen, ausführlicheren Regeln und in der deutschen Ausgabe mit einigen zusätzlichen Schutzgeistern, Traditionen und Gruppierungen der ADL ist das Straßengrimoire unentbehrlich für jeden, der sich der erwachten Macht bedienen will.

www.pegasus.de
www.shadowrun5.de



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.: 45023P

STRASSENGRIMOIRE

Sample file



Pegasus Press

INHALT

EINLEITUNG	5	Mystic Crusaders	67
WOHIN SICH NUR WENIGE WAGEN	6	Malakim	68
DIE ERWACHTE WELT	10	Bruderschaft des Eisernen Halbmondes	68
Erwacht geboren	11	Gladio	68
Magie in der Popkultur	12	Pathfinders	69
Magie in Volkskulturen	13	Die Divinanten von Gold und Wasser	69
Magie in Schulsystemen	15	Geheimgesellschaften	70
Magie an der Universität	16	Ordo Maximus	70
Im Sold der Mächtigen	17	Vigor Sanguis	70
Im Dienst der Kirche	19	Die Schwarze Loge	71
Magie in den Schatten	20	Die Bruderschaft der Dunkelheit	71
MAGIE IN DER WELT	24	Benandanti XXV	72
Gesetze der Magie	25	Hysterische Gesellschaften	72
Die Regeln, die wir aufstellen	26	Kinder des Drachens	72
Astrale Topographie	28	Die Technozauberer	73
Astrale Risse	28	Die Loge des Bunten Pferdes	74
Astrale Passagen	29	Shasta-Schamanen	74
Alcheras	29	Mana	75
Hintergrundstrahlung	30	Gesellschaft des Auferstandenen Phönix	75
Astrale Phänomene	33	Aleph Society	76
Manablasen	33	Religiöse Gruppen	76
Hohlräume	33	Orden des Heiligen Sylvester	76
Manaverzerrungen	34	Jamil Ismayah	78
Manalinen	34	Die Klugenbrecher	78
Sha- und Sheng-Effekte	36	Ökologische Gruppen	78
Manaorkane	36	Lebensenwanderer	79
MAGISCHE TRADITIONEN	39	Gesellschaft der Falken	79
Das Rückgrat unseres Glaubens	39	Dead Warlocks	79
Traditionen der Sechsten Welt	40	Hermetischer Orden der Goldenen Morgenröte	80
Aztekische Tradition	41	The Rat Pack	80
Brockenhexen	41	Schwesternschaft der Ariadne	81
Buddhistische Tradition	42	Die Peripherie	81
Chaosmagie	43	DUNKLE MAGIE	82
Christliche Theurgie	44	Die dunklen Künste	83
Druidische Tradition	45	Der Sturz ins Dunkel	83
Faustianer	45	Der böse Zwilling	84
Hinduistische Tradition	46	Befleckte Geister	84
Islamische Tradition	46	Pfade der Verdammnis	84
Kabbalistische Tradition	47	Das Unbekannte	85
Pfad des Rades	48	Toxische Magie	88
Schwarze Magie	49	Der verzerrte Pfad	88
Shinto-Tradition	49	Toxische Adepten	89
Sioux-Tradition	50	Toxische Schutzgeister	89
Sorbische Theurgie	51	Verseuchte Orte	91
Straßenhexen	52	Verzerrte Künste	91
Voodoo	52	Toxische Geister	91
Wicca-Tradition	53	Blutmagie	93
Wuxing-Tradition	54	Der Pfad des Blutes	93
Zarathustrische Tradition	55	Metamagie	94
MAGISCHE GESELLSCHAFTEN	56	Foki	95
Warum wir uns zusammentun	57	Blutgeister	95
Öffentliche Gruppen	59	Blutrituale	95
Astral Space Preservation Society	59	Schattengeister	96
Illuminates of the New Dawn	60	Arten von Schattengeistern	96
Nautische Verbindung Cimbrica Arcanum	61	Shedim	97
Perchtenschwestern	61	Insektengeister	98
Tor von Ishtar	62	Herbeirufen von Insektengeistern	98
United Talismanvers Association	62	Insektenschamanen	99
Vigilant Iron Schooling House	63	Königinnen- und Muttergeister	99
Die Magnifike Loge der Heiligen Eris	63	Schwarminsektengeister	100
Konzerngesellschaften	64	Solitäre Insektengeister	101
Mitsuhamas Forschungseinheit 13	65	Arten von Insektengeistern	103
Dunkelzahn-Institut für Magische Forschung	66	Kreaturen des Unbekannten	105
		Manananggal	105
		Engkanto	106
		Schwund	106

ERWEITERTES GRIMOIRE	108	Flexible Signatur.....	174
Einleitung	108	Die Defensiven Künste	175
Heilzauber	108	Abwehrmagie	175
Illusionszauber	112	Thaumaturgische Künste	177
Kampfzauber	118	Fortgeschrittene Alchemie	177
Manipulationszauber	122	Fortgeschrittene Ritualzauberei	177
Wahrnehmungszauber	134	Fortgeschrittene Spruchzauberei	178
SCHATTENRITUALE	140	Zentrierung	178
Einleitung	141	Intensivierung	178
Adepten und Rituale	142	Reinigung	180
Rituale	142	Sensibilisierung	180
Alarmhüter	142	Die Körperlichen Künste	181
Angriffshüter	143	Der Weg des Unentschlossenen	181
Astraler Doppelgänger	143	Der Weg des Athleten	182
Aussaugen	144	Der Weg des Ausgebrannten	182
Blutritus	144	Der Geisterweg	182
Blutsbande	144	Der Weg des Kriegers	182
Blutsicht	144	Der Weg des Künstlers	183
Ewige Ruhe	145	Der Weg des Sprechers	184
Fallenhüter	145	Der Weg des Tiers	184
Ferngespür	145	Der Unsichtbare Weg	185
Fernwahrnehmung	145	Der Weg des Zauberers	185
Fernzauber	145	FLEISCHERRECHNUNG	186
Fluch	146	KÖRPERLICHE MAGIE	190
(Gegenstand) Einstimmen	146	Adepten der Sechsten Welt	191
Gegenstand Erfüllen	147	Die öffentliche Wahrnehmung	191
Geist in Großer Form Beschwören	148	Das Beschreiten des Weges	191
(Geisterart) Rufen	148	Magieradepten: Das Verwischen der magischen Linie	192
Geisterpakt	149	Adepten in den Schatten	192
Gruppenbindung	149	Alte Wege und neue Pfade	192
Individuelle Bestimmungen	151	Auslenkkräfte	195
Herrschaft	152	Neue Vorteile: Wege	206
Homunkulus	152	Der Weg des Athleten	207
Hüter	153	Der Weg des Ausgebrannten	207
Knochenorakel	153	Der Geisterweg	208
Kreis der Heilung	154	Der Weg des Handwerkers	208
Kreis der Reinigung	154	Der Weg des Kriegers	208
Kything	154	Der Weg des Künstlers	209
Leysicht	154	Der Weg des Sprechers	209
Licht des Dharma	154	Der Weg des Tiers	209
Manalinie Ausrichten	154	Der Unsichtbare Weg	209
Maskierungshüter	155	Der Weg des Zauberers	209
Polarisierter Hüter	156	IMMATERIELLE WELT	210
Prohzeiung und Wahrzauber	156	Das Wesen der Geister	211
Reagenzien Aufladen	156	Was Geister sind	212
Ritual der Veränderung	157	Woher Geister kommen	212
Sha Manifestieren	157	Wie Geister sich verhalten	213
Schutzkreis	157	Was Geister wollen	214
Stärken	157	Bewohner der Astralebene	217
Sühne	158	Geister in Großer Gestalt	217
Täuschungshüter	158	Schutzgeister	217
(Tier) Bestimmen	158	Avatare	217
Todesspur	158	Freie Geister	218
Türhüter	159	Verbündete	220
Verbündetenbeschwörung	159	Andere Geisterphänomene	220
Verdünnungskreis	159	Gespenster	220
Verwischen	159	Das Verkaufen der Seele	221
Vorbereitung eines Lebenden Geistergefäßes	159	Karmischer Austausch	221
Watcher	160	Geisterpakte	221
GEHEIMNISSE DER INITIATEN	162	Wiedergutmachung	221
Einleitung	163	Neue Regeln für Geister	221
Der Initiationsritus	163	Astrale Bewegung	221
Initiationsprüfungen	164	Verdrängung	222
Die Hohen Künste	167	Geister und Geistergefäße	222
Geomantie	167	Neue Optionen für Beschwörer	222
Nekromantie	168	Langzeitbindung	222
Psychometrie	168	Fesseln	222
Weissagung	171	Schnellbeschwören	223
Die Spirituellen Künste	172	Neue Geisterarten	223
Anrufung	172	Beschützergeist	223
Kanalisation	172	Helfergeist	223
Exorzismus	173	Pflanzengeist	223
Die Unsichtbaren Kräfte	173	Ratgebergeist	224
Maskierung	173		



Neue Geisterkräfte	224	Geister in Großer Gestalt	240
Neue Vor- und Nachteile	230	Reputation in der Geisterwelt	240
Ausgestoßener der Geisterwelt	230	Anhäufung von Geisterschuld	240
Held der Geisterwelt	231	Schlechter Astraler Ruf	241
Rastlos	231	Loyalität von Verbündeten	241
Unterwürfig	231	Wiedergutmachung	241
Neue Schutzgeister	231	VON BLEI ZU NUYEN	242
Berserker	231	Einleitung	243
Chaos	231	Grundlagen der Alchemie: das Erzeugnis	243
Dackel	231	Der Standard für Reagenzien: Orichalkum	243
Elektromarder	232	Herstellung von geläuterten Reagenzien und Radikalen	245
Friedensstifter	232	Taliskramladen	245
Große Mutter	232	Fortgeschrittene Alchemie	251
Klabautermann	232	Magische Präparate	252
Mondin	233	DAS LEBEN EINES TALISKRÄMERS	256
Orakel	234	Taliskrämer und Reagenzien	260
Tatzelwurm	234	Die geschäftliche Seite der Taliskrämerei	263
Wolpertinger	234	TABELLEN	266
Verbündete	234	Rituale	266
Verbündetenformel	234	Heilzauber	268
Beschwören eines Verbündeten	235	Objektwiderstand	268
Fähigkeiten von Verbündeten	235	Illusionszauber	269
Verbessern eines Verbündeten	236	Kampfzauber	270
Verlust eines Verbündeten	236	Manipulationszauber	271
Avatare	236	Neue Vor- und Nachteile	272
Freie Geister	237	Wahrnehmungszauber	273
Endlich frei!	237	Adeptenkräfte	274
Wahre Namen	237	Metaphysik	275
Freie Geister und Karma	238	Crystalline	276
Binden eines freien Geistes	238		
Verbannen eines freien Geistes	239		
Kräfte freier Geister	239		
Große Kräfte	239		

IMPRESSUM

Texte: Peter M. Andrew, Jr., Mark Dynna, Jason M. Hardy, Adam Laque, Philip A. Lee, Scott Schletz, R.J. Thomas, Malik Toms, Michael W. Wich

Redaktion: Kevin Killiany, Philip A. Lee

Art Direction: Brent Evans

Coverbild: Victor Manuel Leza Moreno

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Ikongrafie: Nigel Sade

Illustrationen und Karten: Gordon Bennetto, Joel Biske, Echo Chernik, Daniel Comerci, Victor Perez Corbella, Peter Dora, Homeros Gilani, David Hovey, Igor Kieryluk, Miklós Ligeti, Melanie Maier, Victor Manuel Leza Moreno, Felix Mertikat, Alessandra Pissano, Mark Poole, Michael Rookard, Rob Ruffolo, Andreas

“AAS” Schroth, Bryan Syme, Christophe Swal, and Damon Westenhofer

Chefredaktion: Jason M. Hardy

Lektorat: Jackson Brunsing, Derek Dokter, Mike Gearman, Tim Gray, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Pete Houtekier, Kendall Jung, Matt Riley, Leland Zavadi

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Deutsche Texte: Tobias Grunow, Jan Helke, Melanie Helke, Sascha Morlok, Christian Paschke, Andreas “AAS” Schroth

Übersetzung: Manuel Krainer

Deutsches Lektorat und Errata: Benjamin Plaga, Tobias Grunow

Deutsches Layout: Tobias Hamelmann

3. Auflage

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 978-3-941976-97-9

Druck und Bindung via 360 Grad Mediendesign

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN5.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press

EINLEITUNG

In der Sechsten Welt sind Erwachte Personen – also jene, die auf die eine oder andere Weise Magie beherrschen – gleichermaßen begehrt und gefürchtet. Sie müssen ihre Kräfte immer weiter ausbauen – nicht nur, damit sie mit erfolgreichen Runs ein paar Nuyen machen können, sondern auch, um sich ihrer Rivalen zu erwehren und am Leben zu bleiben. Wir alle lieben Betäubungsbälle, aber wenn der Betäubungsball die einzige Waffe im magischen Arsenal eines Zauberers ist, dauert es nicht lange, bis er überwältigt, weggeblasen und schließlich an einen der Critter der Sechsten Welt verfüttert wird, die eine Vorliebe für Erwachtes Blut entwickelt haben. Da draußen gibt es magische Macht in vielen unterschiedlichen Ausprägungen, und das Straßengrimoire soll dabei helfen, sich diese Macht zu erschließen.

Dieses Buch soll Erwachten Charakteren – und den Erwachten NSCs, die der Spielleiter ihnen entgegenstellen will – eine ganze Bandbreite an Kräften und damit die Chance geben, ihren Job auf die Weise zu erledigen, die sie für angebracht halten. Zu diesem Zweck enthält es die folgenden Informationen und Werkzeuge:

Im Kapitel **Die Erwachte Welt** geht es darum, was es heißt, ein Erwachter in der Sechsten Welt zu sein, wie das magische Talent sowohl ein Segen als auch ein Fluch sein kann, und was jede magisch begabte Person wissen sollte, um zurechtzukommen.

Im Kapitel **Magie in der Welt** geht es um die verschiedenen magischen Phänomene, denen Bewohner der Sechsten Welt begegnen können, einschließlich Manaohlräumen, Manaorkanen, Leylinien und so weiter. Das Wissen darum, wie man sie sich zunutze macht – oder ihnen nötigenfalls aus dem Weg geht –, kann Erwachten Charakteren einen dringend benötigten Vorteil geben.

Magische Traditionen behandelt die verschiedenen Arten, wie magisches Talent in der Welt gesehen wird, und bietet Hilfen für das Erschaffen von Charakteren, die zu diesen Traditionen passen.

Magische Gesellschaften behandelt einige der vielen verschiedenen Organisationen, in denen sich Erwachte Personen zusammentun, und diskutiert die Vorteile und möglichen Schwierigkeiten, die eine Mitgliedschaft in einer dieser Gesellschaften mit sich bringt.

Dunkle Magie stellt einige der Gründe vor, aus denen viele Bewohner der Sechsten Welt Magie unheimlich finden. Insektengeister, Shedim, Schattengeister und so weiter – wenn Sie etwas besonders Nervenaufreißendes in Ihr Spiel implementieren oder einfach nur wissen wollen, was für Arten von Bedrohungen da draußen lauern, sind Sie hier genau richtig.

Das **Erweiterte Grimoire** ist speziell für Spruchzauberer gedacht. Es enthält Dutzende neuer Zauber mit einer ganzen Bandbreite an unterschiedlichen Wirkungen und erweitert damit drastisch die Möglichkeiten, auf die sich Spruchzauberer in der Welt da draußen ums Geschäft kümmern können.

Und wenn Ihnen das Erweiterte Grimoire noch nicht genug Optionen geboten hat, schauen Sie sich das Kapitel **Schattenrituale** an, das viele neue Zauberrituale für Magiergruppen bietet, die Chaos und Verwüstung in der Welt anrichten wollen.

Geheimnisse der Initiaten behandelt die Arten, auf die man seine magische Macht erweitern kann, und die Vorteile für diejenigen, die sich entscheiden, schwierige Pfade zu beschreiten.

Das Kapitel **Körperliche Magie** sorgt dafür, dass Adepten eine Menge Spielzeuge haben, mit denen sie spielen können. Dazu gehören auch neue Adeptenkräfte und Vorteile, die einem Adepten die Chance geben, einem bestimmten Weg zu folgen und damit seine Talente in einem bestimmten Bereich auszubauen, um seine Macht zu maximieren.

Das Kapitel **Immaterielle Welt** taucht in die geheimnisvolle und wilde Welt der Geister ein und enthält auch neue Geisterarten, die Erwachte Charaktere beschwören und befehlen können.

Von Blei zu Nuyen richtet das Rampenlicht auf die Alchemisten der Sechsten Welt und enthält neue Rezepte und magische Präparate, die sie zusammenbrauen können.

Und zum Schluss richtet sich **Das Leben eines Taliskrämers** an die Verzauberer und Reagenzienjäger und bietet erweiterte Regeln für maßgeschneiderte Foki und die Verwendung von Reagenzien verschiedener Qualität beim Verzaubern.

Also, welche Art von Magie Sie auch betreiben, das Straßengrimoire hat, was Sie brauchen. Stürzen Sie sich hinein!





WOHIN SICH NUR WENIGE WAGEN

Jeder Shadowrunner auf dem Planeten hat drei Dinge, die auch alle anderen Runner haben – ob er das nun wahrhaben will oder nicht. Aleksandra Severnaja, ThD, hatte kein Problem mit der ersten Sache (ihrem Geburtsnamen), weil der auch auf ihrer Visitenkarte stand. Erst als sie eine seltsame Anfrage über unübliche Kanäle erreichte, erinnerte sie sich an die anderen beiden.

Jeder, ob SIN-Mensch oder SINloser, ob mundan oder Erwachter, hat eine Mutter. Und jeder – vom obdachlosen Landstreicher bis zum Exec – hat ein Zuhause. Nicht unbedingt eines, wo man schläft oder sich sicher fühlt, aber eine Heimat, aus der er stammt. Als Sandra diesen Anruf von einer unbekannten Nummer aus der anderen Hemisphäre erhielt, dachte sie an ihr echtes Zuhause, den Ort, an dem sie geboren war.

„Saschka“, hatte der Anrufer gesagt, als Sandra die Sprachnachricht in ihrem Büro in Atlanta abspielte.

Nur wenige Auserwählte hatten ihren Kommcode; und noch weniger kannten sie so gut, dass sie diesen Namen benutzten. So sehr sie auch versucht hatte, es zu vergessen, so sehr das Rauschen der fernen Matrixverbindung die Sprache verzerrte, war die raue, akzentreiche Sprache ihres Onkels Grigori doch unverwechselbar.

„Deine Mutter und viele andere sind krank geworden“, fuhr die Sprachnachricht fort. „Die Ärzte wissen nicht genau, was los ist. Sie fragt immer wieder nach dir. Wenn du sie sehen willst, bevor sich ihr Zustand noch weiter verschlechtert, würde ich vorschlagen, dass du so schnell wie möglich nach Hause kommst. Vielleicht ... vielleicht kannst du herausfinden, was los ist.“

Die Nachricht ging noch weiter, aber Sandra hörte bei der Hälfte auf, zuzuhören. Sie war seit mehr als zehn Jahren

nicht mehr zu Hause gewesen, vor allem, weil sie vergessen wollte, woher sie kam. Jahrelang hatte ihr anstrengendes Leben in der Hauptstadt der CAS die Erinnerungen an Pripjat in der Ukraine verblassen lassen. Aber Onkel Grigori hatte, wenn sie sich nicht täuschte, bei der Aufnahme der Nachricht mit den Tränen gekämpft.

Was soll ich machen?, dachte sie.

Möchtest du meinen Rat?, mischte sich Judah in ihrem Kopf ein. Sandras Verbündeter schwebte in der Nähe im Astralraum und machte, was er eben so machte, wenn sie keine Aufträge für ihn hatte. Sie stellte sich gerne vor, er säße auf dem Stuhl in der Ecke des Büros und putzte seine riesigen, goldenen Pranken, sein Fell und seine Mähne, wie die Großkatze, als die er materialisiert erschien.

Natürlich, antwortete sie und wandte ihren astralen Blick dem Geist zu, dessen feurige, löwenhafte Aura golden, orangefarben und rot strahlte.

Der Geist starrte sie mit einem unheimlich vernünftigen Blick an. *Wenn du dich nicht verabschiedest, wirst du das sicher einmal bereuen. Ich weiß, dass du nicht gern nach Hause fahren willst, aber nicht nur deine Mutter ist krank. Und was sagt eure Schrift? „Was ihr dem Geringsten unter euch getan habt, habt ihr auch mir getan.“ Oder so ähnlich.*

Sandra wandte sich von dem Geist ab. Außerdem, fuhr Judah fort, *könnte es eine angenehme Abwechslung sein, eine Weile aus Hotlanta wegzukommen.*

Sie schloss die Augen und beschwor Bilder ihrer Mutter und ihrer Heimatstadt herauf, wie sie sie vor zehn Jahren gesehen hatte. Wie viele Leute rangen dort um ihr Leben, während eine mysteriöse Krankheit die Stadt verwüstete?

Sandra biss sich auf die Lippe und schüttelte schließlich den Kopf. Judah hatte recht.



Sample file

VON PHILIP A. LEE

Weck Miles auf, sagte sie dem Geist. Und sag ihm, er soll für einen internationalen Flug packen.

Soweit der Rest der Welt wusste, war der Master der Thaumaturgischen Künste, den Sandras elfischer Assistent Michael „Miles“ Dorchester an der Texas A&M&M erworben hatte, echt. Nur Sandra und ein paar Unterstützer wussten, dass sein Abschluss gefälscht war. Sie wusste aber, dass niemand, der okkulte Ermittlungen brauchte, sie ernst nähme, wenn er wüsste, dass ihr Assistent nur einen Bachelor von der Georgia Tech hatte. Gerüchten zufolge rührte sein Spitzname von einem Initiationsritual her, bei dem er in der Mojawewüste barfuß ungezählte Kilometer hatte zurücklegen müssen, aber das stimmte nicht. Sie hatte ihn einmal abgefüllt und erfahren, dass „Miles“ etwas mit einem Streich aus seiner Kindheit zu tun hatte, bei dem ein Gedicht von Robert Frost über Schnee eine Rolle spielte. Natürlich interessierte sich in der Ukraine, sobald sie das semiballistische Flugzeug auf dem Flughafen Boryspil verlassen hatten, niemand auch nur einen Teufelsrattendreck für den Abschluss ihres Assistenten oder die Herkunft seines Spitznamens.

In der CAS hätte Sandra ohne zu zögern ihre AR-Visitenkarten „SPIRITUELLE ERMITTLUNGEN SEVERNAJA: WIR WISSEN, WAS BEI IHNEN SPUKT“ ausgeteilt. Aber hier fühlte sich alles anders und losgelöst an, selbst in Kiew. Das ganze Stadtbild war trüb, als wäre eine Art ungreifbarer Sturm durchgerast und hätte alle Farbe und alle Spuren des Lebens fortgeweht. So hatte sie die Ukraine nicht in Erinnerung. Sie hatte ihre Kindheit nie mit dem goldenen Löffel im Mund

verbracht, aber ihre Heimat so zu sehen, versetzte ihrem Herzen einen eisigen Stich der Unwirklichkeit.

„Was für ein Dreckloch“, sagte Miles und kratzte sich abwesend an der Ohrspitze, während sie auf ein Taxi warteten. „Bist du sicher, dass du hier aufgewachsen bist?“

Habe ich diesen Ort in falscher Erinnerung?, dachte Sandra.

Nein, antwortete Judah. Der Geist schwebte über ihr im Astralraum und tigerte auf und ab wie ein Tier im Käfig. Schwaden seines ärgerlichen Schnaubens dampften aus seinen katzenhaften Nüstern. *Es hat nichts mit dir zu tun. Hier ist etwas falsch. Ich kann es spüren.*

Sandra schauderte. *Versuche, etwas darüber herauszufinden. Und sei vorsichtig.*

Judah grinste, und seine Astralgestalt entblößte scharfe Fangzähne, die jeden außer ihr sicher erschreckt hätten. Dann verschwand der Geist.

„Nach Pripjat, bitte“, sagte Sandra auf Ukrainisch, nachdem sie in das nächste verfügbare Taxi eingestiegen waren. Sie war so lange in den Staaten gewesen, dass sie sich bemühen musste, mit einheimischem Akzent zu sprechen.

Der orkische Taxifahrer mit der Baseballkappe wurde blass, als hätte sie gerade verlangt, er müsste über sein eigenes Grab fahren. „Keine Chance“, knurrte er mit einem Akzent, der viel überzeugender als ihrer war. „Ich kann euch bis zum Rand der Sperrzone bringen, aber wenn ihr weiter wollt, seid ihr auf euch gestellt.“

Sandra runzelte die Stirn und warf einen Blick zu Miles, der neben ihr saß. „Was stimmt mit Pripjat nicht?“, fragte sie den Fahrer.



„Niemand will mehr dorthin. Nicht seit dem Ausbruch.“

Onkel Grigori hatte gesagt, dass einige Leute krank waren, aber seine Nachricht hatte nicht so geklungen, als sei eine Epidemie ausgebrochen. Und die Nachrichten hatten keine Probleme in dem Gebiet erwähnt. „Ausbruch? Welcher Ausbruch?“

„Ihr wisst so viel wie ich. Wenn die Behörden sagen, dass man nicht in die Sperrzone kann, dann kann ich nicht in die Sperrzone. Egal ob mit Passagieren oder ohne. Ganz einfach.“ Er drehte sich im Fahrersitz um und starrte sie misstrauisch an. „Warum wollt ihr überhaupt nach Pripjat? Es gibt haufenweise Sehenswürdigkeiten in Kiew, zu denen ich euch bringen könnte.“

„Ich bin dort aufgewachsen“, antwortete sie.

„Mein Beileid“, sagte der Fahrer. „Wenn ihr nicht anderswo in der Stadt hinwollt, dann verschwindet jetzt aus meinem Taxi.“

Onkel Grigoris Nachricht tönte wieder in ihrem Kopf. Wie viel Zeit blieb ihrer Mutter noch? Sandra wusste, dass sie sich beeilen musste, damit sie überhaupt eine Chance hatte, sich zu verabschieden. Miles und sie könnten vielleicht alleine nach Pripjat reinkommen, aber die Zeit war zu knapp. Ein Auto würde sehr hilfreich sein.

Sie fummelte in ihren Taschen herum, griff schließlich in ihren Nacken und öffnete die Halskette. „Ich habe einen besseren Vorschlag“, sagte sie. „Du nimmst mich und meinen Partner mit nach Pripjat und bekommst diese Kette als Belohnung.“ Der schimmernde, orange-goldene Anhänger der verstärkten Goldkette war ein orthodoxes Kreuz mit einem kleinen Querbalken über einem schrägen Querbalken. Jeder Millimeter des Kreuzes war mit Bibelstellen in emailliertem, rotem Kyrillisch verziert.

Die Gier blitzte in den Augen des Fahrers auf. „Wie ... wie viel ist das wert?“

Sandra zuckte mit den Schultern. „Ich habe das Kreuz nicht schätzen lassen, aber es besteht aus massivem Orichalkum. Das Metall allein sollte beim richtigen Käufer ein paar Tausend Hrywni einbringen.“

Der Fahrer leckte sich die Lippen. „Und wie soll ich am Checkpoint vorbeikommen? Hast du noch so ein Schmuckstück zur Bestechung der Wachen?“

„Sagen wir: Ich habe noch ein paar Asse im Ärmel“, sagte sie mit einem schiefen Grinsen.

Der Ork sah sie abschätzend an. „Na gut. Ich nehme es.“

Sandra schloss das Kreuz in ihre Hände, um die Verzauberung aufzulösen, bevor sie es übergab. Die Kette war ein kleiner Zauberknoten gewesen – insgesamt kein großer Verlust. Sie konnte leicht einen neuen herstellen, aber sie konnte keine zweite Chance erschaffen, um ihre Mutter zu retten.

„Ich heiße Petro“, sagte der Fahrer. Er schob seine Kappe zurecht und wandte sich nach vorne. „Los geht's – bevor ich's mir noch mal überlege.“

Jahre vor Sandras Geburt war die Sperrzone 1986 durch den berühmten Atomunfall in Tschernobyl entstanden. Sie galt als unbewohnbar. In den folgenden Jahren wurden Tschernobyl und Pripjat trotzdem wieder besiedelt, und weder Sandra noch ihre Kindheitsfreunde zeigten Spuren der Mutationen, vor denen die Untergangspropheten gewarnt hatten. Jetzt, als Petros Taxi sich dem Rand der Zone näherte, sah Sandra ein völlig unerwartetes Bild. Ein Wachhaus mit elektronisch gesteuertem Maschendrahttor, elektrische Stacheldrahtzäune, patrouillierende Drohnen und Dutzende bewaffneter Wachen. Es herrschte ein Sicherheitsniveau, wie sie es hier nie gesehen hatte.

Gedeckt von Sandras Unsichtbarkeitszauber und Miles' Stillezauber, folgte das Taxi einem Lastwagen der Regierung dichtauf zum Kontrollposten. Als der Lastwagen durchgelassen wurde, gab Petro Gas und folgte ihm durch das Tor, bevor die Wachen es schließen konnten. Es gab zwar Wachen, aber sie waren entweder unaufmerksam oder inkonsequent. Niemand bemerkte oder kümmerte sich um etwas.

Jenseits des Tors fühlte sich die Landschaft, in der Sandra aufgewachsen war, völlig fremd an. Alles war grau: graue Baumstümpfe, grauer Boden, grauer Himmel, graue Gebäude – als wäre die gesamte physische Ebene in Schwarzweiß fotografiert worden.

„Alles sieht ... tot aus“, sagte Sandra schauernd.

„Ja“, sagte Miles. „Hast du vom alten Jude gehört?“

„Nein. Er macht immer noch die Vorhut, aber ...“, sie schüttelte langsam den Kopf. „Mir gefällt das überhaupt nicht. Das ist nicht nur eine Epidemie.“

„Es sieht fast aus wie eine ausgerichtete Domäne“, sagte Miles. Und er musste es wissen. Schließlich hatte er sich in seiner Bachelorarbeit damit beschäftigt.

Es heißt, man könne nie wirklich nach Hause zurückkehren, und Sandra erlebte, wie wahr das war, als Petro sie durch Pripjat fuhr. Ihre alten Spielplätze waren verfallen. Zusammengebrochene Zäune, bröckelnde Gebäude und wucherndes Unkraut beherrschten jeden Block der Straße, auf die Onkel Grigoris Nachricht sie geführt hatte. Die schlimmsten Straßenszenen in Atlanta sahen nicht so furchtbar aus.

Petro stellte das Taxi vor einem uralt aussehenden Krankenhaus ab, das noch vor Sandras Emigration gebaut worden war. Das wenige Personal, das hier umhereilte, war grün um die Nase, mit dunkel umrandeten Augen und blasser, feuchter Haut.

Grigori wartete im nüchternen Empfangsbereich auf sie und umarmte sie beinahe schmerzhaft fest. Sein hageres Gesicht sah nicht anders aus als die Gesichter des Personals. Sandra brauchte kein medizinisches Wissen, um zu erkennen, dass ihr Onkel auch krank war.

„Was ist hier passiert?“, fragte sie.

„Angeblich Strahlenkrankheit“, hustete er. „Aber das ist unmöglich. In der Sperrzone gibt es seit Jahrzehnten keine Strahlung mehr. Die Regierung will keine Panik, also sind wir hier alle hier gefangen, bis sie herausfinden, was uns krank macht.“

„Vielleicht etwas im Wasser“, vermutete Miles.

Sandra tauchte kurz in den Astralraum und sah, wie sehr ihr Assistent daneben lag. Grigoris Aura war von Schwarz und Grau durchzogen, die vielleicht zu einer Strahlenkrankheit passten, aber sie trug auch eine schwache astrale Signatur, die alles andere als normal war. Der Versuch, sie zu askennen, drehte ihr den Magen um, und sie versuchte, den Brechreiz zu unterdrücken.

Aber der Brechreiz gewann. Sie erbrach sie auf Miles' Tausend-Nuyen-Klapperschlangenschuhe.

„Alles in Ordnung, Saschka?“, fragte Grigori.

Sandra wischte sich mit dem Handrücken den Mund ab. „Nein“, sagte sie. „Aber ich glaube, ich weiß, was alle krank macht.“

Sie spürte, dass der Boden unter ihr erzitterte, als würde etwas Schweres viel zu nah an ihr vorbeigehen. Dann bebte die Erde – stark. Es warf sie fast zu Boden. Miles fiel auf die Knie, Sandra stützte sich an die Wand. Dann kam ein neuer Erdstoß, und noch einer. Eine unglaubliche Masse bewegte sich in Richtung Krankenhaus.

Judahs geisterhaftes Katzens Gesicht tauchte vor ihr auf, seine rotbraune Mähne wallte in der Luft. Grigori und das Personal keuchten erschreckt, als sich der Geist manifestierte.

Sandy, Miles, sagte Judah, *es kommt! Geht lieber raus, sonst kommt es rein.*

Sandra schaltete sofort auf Betriebsmodus um. „Onkel, du passt auf, dass keiner rauskommt und dass Mutter nichts passiert! Miles, komm mit!“

Zwischen den Erdstößen rannte sie aus der Tür in das blendende Tageslicht und sah etwas, das ihr das Blut gefrieren ließ. Ein gigantischer Wolf, größer als alles, was man sich vorstellen konnte, rannte die Straße entlang; ganze Autos wurden unter seinen Pfoten knirschend zu Rost. Seine Haut war ein knotiger Wust aus Krätze und aufgedunsenen, mutierten Pusteln. Von den abgebrochenen und gesplitterten Zähnen tropfte geisterhaft grüner Speichel, als hätte der Wolf radioaktive Steine gekaut. Eines seiner Augen war hinter einem Katarakt verborgen, das andere war verkrustet, und eine durchscheinende Flüssigkeit tropfte heraus.

Sandra zweifelte nicht daran, dass er sie trotzdem sah. Auf der Astralebene war der Geist genauso verdorben wie sein physisches Äußeres. Seine Aura strahlte in wirbelndem Braun, Grau und Schwarz, und Sandra wurde wieder übel. Ein schimmernder astraler Tentakel verband den Geist mit seinem Beschwörer, der sich in der Nähe befand.

Dieser versuchte, mutierte Geist musste von einem toxischen Zauberer beschworen worden sein. Nur wenige geistig gesunde Zauberer wagten es, diesen Pfad zu beschreiten. Sandra hatte bereits mit toxischen Geistern zu tun gehabt, aber nie mit einem solchen, nie mit einem, der so mächtig war, dass seine radioaktive Energieaura einen ganzen Landstrich versuchte. Der bloße Anblick dieses Geistes in der physischen Welt ließ ihre Knie – und wieder ihren Magen – schwach werden. Aber sie hatte keine Zeit für Übelkeit.

Sie hustete in ihre Faust. Ihre Hand war blutbedeckt.

„Miles!“, schrie sie. „Der Beschwörer! Schalte den Beschwörer aus!“

„Bin dabei!“

Ihr Assistent rannte die Straße entlang und versuchte, dem Monstrum auszuweichen, aber es war zu schnell. Der Geisterwolf sprang vor und wischte Miles beiseite. Seine riesige Pfote traf ihn so hart, dass einer seiner Schuhe stehen blieb, wo er eben noch gewesen war. Miles krachte in das nächste Gebäude, fiel zu Boden und erhob sich nicht wieder. Die strahlenden Farben seiner Aura verrieteten, dass er – noch – lebte, aber er würde ihr nicht helfen können.

Betonbrocken rieselten von den Gebäuden in der Nähe, als das Monster vorbeistampfte. Sandra griff auf ihr gesamtes Zauberrepertoire zurück, um es zu stoppen, aber es war zu nahe. Feuerbälle sengten kaum die mutierte Haut an. Andere magische Ablenkungen schienen es höchstens zu ärgern. Es stand über ihr. Giftmüll tropfte von seinen Zähnen. Den wartenden Kiefern entströmte ein heißer Lufthauch, der nach geschmolzenem Metall stank.

Eine gewaltige Manawelle floss in ihre Fingerspitzen. Bevor der Giftwolf sie entzweibeißen konnte, wollte ihn Sandra mit einem Zauber treffen, der so stark war, dass sie davon ohnmächtig werden oder sterben konnte. Lieber sollte sie die eigene Magie töten als etwas so Krankes.

Aus dem Nichts prallte etwas Rotgoldenes in die Seite des Wolfs und warf die Bestie gegen ein Haus auf der anderen Straßenseite. Als der Staub sich legte, konnte Sandra einen gewaltigen Löwen derselben Größe sehen, der mit dem Riesenwolf rang. Judah richtete sich auf die Hinterbeine auf und schlug mit beiden Tatzen nach dem Wolf. Das Maul ihres materialisierten Verbündeten war hasserfüllt verzerrt.

Besser spät als nie, sagte Judah. *Zumindest der toxische Beschwörer wird uns eine Weile keine Schwierigkeiten mehr machen.*

Sandra ließ den Zauber verebben. Sie konnte nur voller Schrecken und Faszination zusehen, wie Judah den toxischen Geist mit seinen Schlägen zerfetzte. Aber er bezahlte dafür. Große Flechten seines Fells fielen ihm aus. Grässliche Tumoren bildeten sich auf Gesicht und Rücken.

Ein neuer blutiger Husten schüttelte Sandra durch. Ihr wurde schwindlig, und sie fiel auf die Knie; die Welt verschwamm vor ihren Augen. Sie wusste, dass die Strahlung sie schnell töten würde.

Verbanne ihn, Sandy!, schrie Judah in ihrem Geist. *Sofort! Das ist unsere einzige Chance!*

Sandra richtete sich auf einem Knie auf und konzentrierte sich auf die Astralebene, um die feinen Tentakel, die den Wolfsgeist mit dem Beschwörer verbanden, zu kappen. Sie stellte sich vor, wie sie die Fäden mit einem Schwert zerschneidet, das aus reinem Wind bestand. Die Fäden waren glatt und ölig. Die bloße Berührung ließ ihren Magen wieder rebellieren: Blut und Galle spritzten auf den Bürgersteig. In ihrem Schwindel mischte sich die Übelkeit mit Euphorie. Der Ekel mischte sich mit einem widerlichen, berausenden Gestank.

Komm, sprach der Wolf direkt in ihrem Geist. Du weißt, dass du den Geschmack des Verderbens kosten willst.

Sie konnte kaum die Augen offen halten. Ihre Gliedmaßen waren schwer wie Frachtcontainer. Sie musste Zeit gewinnen, also verließ sie ihren sterbenden Körper und befreite sich von den Fesseln des Fleisches. Egal, was geschah – sie konnte nicht zulassen, dass dieses Monster ihre Mutter tötete und ihre Heimat vernichtete.

Nur zur Hölle!, befahl sie dem Geist. Mit dem letzten Rest ihrer Willenskraft durchtrennte ihre Astralgestalt das Band zwischen Geist und Beschwörer.

Das gequälte Heulen des Wolfs hallte durch die Astralebene. Nichts hielt ihn mehr auf der physischen Ebene verankert, und der Geist verschwand in die kranke Metaebene, von der er gekommen war.

Judahs Astralgestalt senkte sich neben ihre, die neben ihrem Körper saß. Seine Aura war schwach und voller brauner und schwarzer Flecken, aber er würde sich erholen. Ihr eigener Körper, der von der Strahlenkrankheit gezeichnet und blutig war, würde das nicht.

Es tut mir leid, sagte Judah und rieb seine Schnauze an ihrer astralen Schulter. *Ich wünschte, ich könnte dir helfen.*

In ihrer Astralgestalt konnte sie nicht weinen. *Hab ein Auge auf Miles*, sagte sie. *Er ist ein Idiot, aber er meint es gut.*

Soll ich bei dir bleiben, bis du gehst?, fragte der Löwe.

Sandra spürte, dass ihre Astralgestalt, weil ihr Körper dem Tode nah – oder schon tot – war, schon zu schwinden begann. *Vernichte diesen Beschwörer*, sagte sie. *Ich habe etwas zu erledigen.*

Judah nickte. *Du warst gut zu mir, Sandy. Ich werde dich nicht vergessen.*

Sie konnte nichts mehr sagen und lächelte nur. Dann machte sie sich auf den Weg zum Krankenhaus. Ihre Astralgestalt schwebte suchend von Raum zu Raum. Selbst nach all den Jahren erkannte sie die Aura ihrer Mutter, als sie sie fand. Sie war schwach, so wie ihre eigene; aber Aneta Severnaja war eine Kämpferin. Jetzt, da die Strahlenquelle verschwunden war, konnten sie und die anderen Opfer sich vielleicht erholen.

Sandra hatte nicht einmal mehr die Kraft, sich zu manifestieren. Stattdessen saß sie am Bett und berührte die Aura ihrer Mutter, die bereits mehr Farbe bekam.

Auf Wiedersehen, Mutter, flüsterte ihre Astralgestalt. Das war alles, was ihr noch blieb.

