

INHALT

INHALT	2	Haltbare Erzeugnisse	37	Wachstum	50
IMPRESSUM	4	Hautwechsler	37	Kampfzauber	50
EINLEITUNG	5	Heiladept	37	Auspeitschen	50
EIN SPAZIERGANG IM PARK	6	Illusionist	37	Geißelung	50
EIN BLICK AUF DAS UNSICHTBARE	10	Kettensprenger	38	Böser Blick	50
Die Magie der Mundanen	11	Leidenschaftlicher Beschwörer	38	Komet	50
Magie in der Familie	11	Leidenschaftlicher Hexer	38	Kralle	50
ArjuanGuit241, Tenochtitlán	11	Mächtige Gegenstände	38	Zerfetzen	50
down4mojo2, Seattle	11	Magierjäger	38	Manipulationszauber	50
canuslingit4me, Indianapolis	12	Meisterheiler	38	Ballistik verändern	50
wiresoverwiz4life, Detroit	12	Mystischer Bauleiter	39	Schwerkraft	51
cathater4real, Bone City	12	Mystischer Werfer	39	Schwerkrafttrichter	51
feartheunseen, Butte	13	Pazifistenadept	39	Zweig	52
NoSpellHere, Raleigh	13	Puppenspieler	40	Ranken	52
LostChild708, Palos Hills	14	Renaissance-Ritualist	41	Dornenzweig	52
Begegnungen mit Shadowrunnern	16	Scharlatan	41	Dornenhecke	52
Hotsouthernnight, Atlanta	16	Schnellzaubermeister	41	Neue Rituale	52
PudgetOldTimer, Seattle	16	Schockmagier	41	Dunkelbeschwörung	52
MilesAboveYou, Denver	16	Spiritueller Pilger	41	Waldverwandlung	52
ToughTexan, Dallas/Fort Worth	19	Spirituelles Refugium	41	Dunkelgeister	53
Strafverfolgung und Sicherheit	17	Sprawl-Zähler	41	Fahlfeuergeist	53
SeeingsBelieving, St. Louis	17	Tabu-Verwandler	42	Fäulnisgeist	53
ForRosa, Amarillo	18	Tiervertrauter	42	Geröllgeist	53
LostintheMix, Seattle	18	Todbringer	42	Kadavergeist	53
Trideo und Bühne	18	Trankmischer	42	Leichengeist	53
MageMuse9000, Atlanta	18	Treuer Verbündeter	42	TEE UND SYMPATHIE	54
WestCoastWills, Hollywood	19	Unwilliger Verbündeter	42	TRADITIONEN	58
Konzernmagie	19	Versieter Alchemist	43	Traditions-Updates	60
Jane Doe,		Vorbeter	43	Buddhistische Tradition	60
Pyramid Arcane Supplies	19	Zauberarchitekt	43	Passende Schutzgeister	60
Die Zaubershow	20	Zauberfaus	43	Traditionelle Regeln	61
Der Wille der Manasphäre	27	Zauberstein	44	Christliche Theurgie	61
MAGISCHE MEISTERSCHAFT	33	Neue Magie	44	Orden des Heiligen Sylvester	61
Meistervorteile	33	Astrale Magie	44	Neue Tempelritter	61
Adeptengeneration	33	Edles Opter	44	Vigilia Evangelica	62
Alchemischer Bombenbauer	33	Harmonische Abwehr	44	Westphälische Theurgen	62
Alchemischer Waffenbauer	33	Harmonische Spiegelung	44	Dobrynja-Orden	62
Archivar	33	Harmonische Spiegelung	45	Passende Schutzgeister	62
Arkane Improvisationskunst	34	Paradigmenwechsel	45	Traditionelle Regeln	63
Arkane Leibwache	34	Paradigmenwechsel:		Druidische Tradition	63
Astraler Infiltrator	34	Insektenschamane	45	Keltische Druiden	64
Astraler Rausschmeißer	34	Paradigmenwechsel: Toxisch	45	Wilde Druiden	64
Auserwählter Jünger	34	Schnelle Dunkelbeschwörung	45	Englische Druiden	64
Blutnekromant	35	Strukturierte Spruchzauberei	45	Passende Schutzgeister	65
Chakra-Unterbrecher	35	Tarot-Rufen	46	Traditionelle Regeln	65
Dualer Verteidiger	35	Verbesserte astrale Gestalt	46	Islamische Tradition	65
Elementmeister	36	Zusätzliche Geister: Shedim	46	Islamische Alchemisten	66
Fokusstörer	36	Zusätzliche Geister: VMT	46	Erlaubte Koranmagie	66
Fokus unterdrücken	36	Erwachte Spezialisten	46	Passende Schutzgeister	66
Fokus-Kurzschluss	36	Bewusster	46	Regeln	67
Geisterjäger	36	Elementarist	47	Dschinn	67
Geisterwärter	36	Entdecker	47	Nordische Tradition	70
Gelehriger Schüler	36	Lehrling	48	Passende Schutzgeister	70
Geschossumlenkung	37	Nullzauberer	48	Regeln	71
Gestaltformer	37	Seher	48	Berserker	71
		Straßenhexe(r)	48	Schamanische Tradition	71
		Verzauberer (optional)	49	Traditionalistische Schamanen	71
		Neue Zauber	49	Ahnenschamanen	71
		Heilzauber	49		
		Nahrung vermehren	49		

Passende Schutzgeister	72	BLUTMAGIE	104	Kristallgliedmaße	129
Alternative Regeln	72	Von den Autoren	104	Kristallkiefer	129
Schwarze Magie	73	Netcat	104	Kristallrückgrat	130
Passende Schutzgeister	73	Red	104	Kristallene Klinge	130
Traditionelle Regeln	73	Frosty	104	Kristallene Krallen	130
Neue Traditionen	74	Glitch	104	Kristallene Reflexe	130
Tradition der alten Götter	74	Der Pulsschlag der Magie	104	Kristallene Sicht	130
Passende Schutzgeister	74	Was sie ist	105	Kristallene Stacheln	130
Regeln	75	Was sie nicht ist	105	Kristallener Taucher	130
Drakonische Tradition	76	Theorie	105	Kristallene Wendigkeit	130
Passende Schutzgeister	77	Geschichte	107	Neue Geister	131
Grüne Magie	78	Die Vorteile	108	Blutschatten	131
Passende Schutzgeister	78	Die Risiken	108	Knochengeister	131
Regeln	78	Fazit	110	Dicker als Wasser	132
Kosmische Tradition	79	Der neue Scheiß	110	Blutmagie und Abhängigkeit	132
Passende Schutzgeister	79	Worum geht es?	110		
Regeln	79	Selbstaufopferung	111	DER ATEM DER WILDNIS	134
Missionisten	80	Gier wirkt schnell,	112	WO DIE WILDEN WESEN WOHNEN	138
Passende Schutzgeister	81	Vorsicht wirkt lange	112	Vereinheitlichte Magietheorie	138
Regeln	81	Blut, Schweiß und Morde	113	Woher kommt die Magie?	139
Nekromagie	82	Scharlachrote Malerei	115	Wohin geht die Magie?	143
Passende Schutzgeister	82	Die Welle reiten	116	Wilde Geister	145
Regeln	83	Rote Kristalle	116	Naturgeister	146
Olympische Tradition	83	Ströme der Macht	118	Domänen	146
Passende Schutzgeister	84	Aztlan (Aztechnology)	118	Geister des Landes	147
Pfad des Parias	85	Ordo Maximus	119	Geister des Waldes	147
Passende Schutzgeister	85	NAN	119	Geister des Wassers	148
Regeln	85	Wicca	120	Geister des Menschen	149
Planarmagie	86	Theurgie	121	Wilde Geister des Tieres	151
Passende Schutzgeister	87	DIMF	121	Wilde urbane Geister	152
Regeln	87	Blut fordert Blut	122	Keramikgeister	153
Roma-Tradition	88	Blutzauber	122	Metallgeister	154
Passende Schutzgeister	88	Heilzauber	122	Energiegeister	155
Regeln	88	Gerinnung	122	Radiowellengeister	155
Rote Magie	89	Geteiltes Leid	122	Fahrzeuggeister	156
Passende Schutzgeister	89	Mitführende Vergeltung	123	Seefahrzeuge	156
Regeln	90	Somatrische Heilung	123	Landfahrzeuge	157
Tarot-Tradition	90	Leberzauber	123	Luftfahrzeuge	158
Passende Schutzgeister	91	Eruption	123	Erwachte Fahrzeuge	158
Regeln	93	Eisadern	123	Hermetische Elementare	159
Schutzgeister	93	Embolie	123	Elementare im Allgemeinen	160
Die Arkana	93	Feuerblutgeschoss	123	Elementare im Besonderen	161
Eiche	94	Kochendes Blut	124	Vier von fünf sind nicht schlecht	161
Finsterer König	94	Leichenexplosion	124	Platonische Konzepte	161
Große Mutter	94	Säureblutgeschoss	124	Zum Abschluss ...	163
Der Grüne Mann	94	Manipulationszauber	125	Das Beschwören Wilder Geister	168
Heilige Schrift	95	Blutklinge	125	Wilder Ruf	168
Hirsch	96	Blutmarionette	125	Anhäufen von Geistergunst	169
Krieg	96	Blutpeitsche	125	Wilder Ruf	169
Mond	96	Eingeweidenetz	125	Rufen von Wilden Geistern	169
Planare Wesenheit	97	Leichenstacheln	125	Der Umgang mit Wilden Geistern	170
Sonne	97	Leichententakel	126	Regeln für Wilde Geister	172
Taube	97	Blutrituale	126	Wilde Naturgeister	172
Tod	97	Blutbad	126	Wilde Geister des Tieres	172
Tohuwabohu	98	Bluteid	127	Tiermerkmale	172
Globalisierung und Schutzgeister	98	Schutzbande	127	Wilde Geister des Menschen	173
Ratte (alternativ)	99	Todesfluch	127	Wilde urbane Geister	173
Spinne (alternativ)	99	Metamagie	128	Energiegeister	173
Wolf (alternativ)	99	Raubtierfestmahl	128	Keramikgeister	173
Magische Seltsamkeiten	100	Seelenbatterie	128	Metallgeister	173
Hybride Traditionen	100	Spirituelles Opfer	128	Radiowellengeister	173
Erwachte Kampfkünste	100	Blutkristall-Vorteile	128	Fahrzeuggeister	173
Weg des Vereinten Mana	100	Kristallatam	129		
Magische Demographie	101	Kristallauge	129		
Demographie der Traditionen	103	Kristalleingeweide	129		



Kräfte von Fahrzeuggeistern	174	Neue exotische Reagenzien	184	High wie nie	192
Bodenfahrzeuge	174	Drake-Schuppen	184	Hoch mit dir!	192
Eisenbahnfahrzeuggeister	174	Organ eines Insektengeisterwirts	185	Hoffnungslos	192
Schiffsgeister	174	Venen eines Adepten	185	Inferno	192
Erwachte Fahrzeuge	174	Alternative Einsatzmöglichkeiten für Orichalkum	185	Nicht sterben!	192
Hermetische Elementare	175	Neue alchemistische Werkzeuge	186	Rutschgefahr	192
Geister als Connections	175	Brennofen	186	Stinkbombe	192
Optionale Regeln	175	Destillierapparat	186	Streng dich an!	193
Die Schutzgeistmaske	175	Ewiger Tresor	186	Wahrheitsserum	193
Geister an der Leine	176	Schmelztiegel	187	Die Synergie von Alchemie und dunklen Traditionen	193
Zerren an der Leine	176	Zerstäuber	187	Blutmagie	194
FORTGESCHRITTENE ALCHEMIE	178	Neue Präparate	187	Insektenmagie	194
Das Leben eines		Abstumpfer	188	Toxische Magie	195
Konzernalchemisten	178	Alchemistisches Klebeband	188	Forschung, Gerüchte und Legenden	195
Manatech:		Astralverbindung	188	Der Stein der Weisen	195
Chancen und Risiken	179	Entzugsschutz	188	Ernte am Hof der Schatten	196
Neue Reagenzien der Sechsten Welt	180	Laminierung	188	Infizierte Alchemie	198
Sammeln von Reagenzien	181	Macht der Persönlichkeit	189	Uralte Konzerne in modernen Händen (Konzerne jagen Alchemisten)	199
Überarbeitung von Reagenzien	181	Manifestierhilfe	189	Toxizität	200
Neue Möglichkeiten für die Verwendung von Reagenzien	181	Marathon	189	Leitfaden für Alchemisten in den Schatten	201
Rohe Reagenzien	181	MMVV-II-Hemmer	189	Der richtige Zeitpunkt:	
Geläuterte Reagenzien	181	Perfekte Sicht	189	Planung des Entzugs	201
Radikale	182	Scharfschütze	190	Auswahl der besten	
Neue seltene Reagenzien	182	Tränen des Baobhan	190	Zauber für Alchemie	202
Knochen oder		Unbändiger Elan	190	Schmutzige Tricks:	
Haar einer Baobhan-Sith	182	Wasseratem	190	die Dominosteine fallen	202
Fallbärenspeichel	182	Neue alchemistische Erzeugnisse	191	TABELLEN UND INDEX	204
Geisterorchideenblüten	183	Barrikade	191	Tabellen	204
Kayeri-Pilz	183	Blitzklinge	191	Index	208
Gemahlenes		Finger von der Krone!	191		
Raubhirschgeweih	184	Geisterzaun	191		
		Gestörte Verflüchtigung	191		
		Haltet den Dieb!	192		

IMPRESSUM

Texte: Jason Andrew, Raymond Croteau, Kevin Czarnecki, Jeff Fowler, Alexander Kadar, Adam Large, O.C. Presley, Scott Schletz, Dylan Stangel, Thomas Willoughby
Art Direction: Brent Evans
Coverbild: Victor Manuel Leza Moreno
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Ikografie: Nigel Sade
Illustrationen und Karten: Bruno Balixa, Brent Chumley, Tyler Clark, Daniel Comerci, Álvaro Calvo Escudero, Brent Evans, Andre Garcia, Michele Giorgi, Phil Hilliker, David Hovey, Brian McCranie, Felix Mertikat, Allen Morris, Andreas "AAS" Schroth, Alex Stone, Takashi Tan, Kim Van Deun

Chefredaktion: Jason M. Hardy
Lektorat und Testspiel: Natalie Aked, Rob Aked, Adam Bruno, Chuck Burhanna, Karlene Dickens, Bruce Ford, Timothy Gray, Mason Hart, Francis Jose, Kendall Jung, David Dashifen Kees, Dave Lundquest, Chris Maxfield, Suzanna Powell, Lindsay Riessen, Richard Riessen, Carl Schelin, David Silberstein, Mark Somers, Jeremy Weyand, Leland Zavadil
Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann
Übersetzung: Manuel Krainer, Nadja Sommerfeld
Deutsches Lektorat und Errata: Benjamin Plaga
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 978-3-95789-134-1
 Druck und Bindung via GrafikMediaProduktion
 Besuchen Sie uns im Internet:
WWW.SHADOWRUN5.DE
WWW.PEGASUS.DE
WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



EINLEITUNG

Die Welt der Magie ist unendlich. Für jedes Ding, das man weiß, gibt es hundert Dinge, eine Million Dinge, die man nicht weiß. Man lernt, wie Magie funktioniert, wie das Mana geordnet wird ... und dann erfährt man, dass alles, was man gelernt hat, falsch war. Dass das ganze Magiesystem zu etwas völlig anderem wird, wenn man es aus einem anderem Blickwinkel betrachtet. Und vielleicht ist es noch nicht mal ein System, zumindest kein geordnetes.

In *Verbotene Künste* geht es um das Erforschen der verborgenen Pfade und dunklen Ecken der Magie, um das Entdecken der verborgenen Wahrheiten, die zeigen, wie wenig man eigentlich wusste - und wie viel mehr Macht nur darauf wartet, eingesetzt zu werden. Den Anfang macht *Ein Blick auf das Unsichtbare*, ein Leitfaden für Erwachte und Mundane über die Wirkung der Magie in der Praxis. Wenn man den Magier zuerst umlegen will, erkennt man mit diesem Leitfaden, wer die Zauber wirkt. Und wenn man ein Magier ist, erfährt man, nach welchen Anzeichen die Gegner suchen, wenn sie erkennen wollen, was man vorhat.

Danach folgt *Magische Meisterschaft*. Es wäre sicher großartig, so lange zu leben, dass man alle Formen der arkanen Künste meistern kann, aber die wenigsten von uns sind Drachen oder unsterbliche Elfen, daher ist es für uns besser, einen Bereich auszuwählen, den wir meistern und in dem wir besser werden als alle anderen. Dieses Kapitel zeigt, wo man sich hervortun kann, und wie man es macht.

Dann kommen wir zu den *Traditionen*, die eine der bemerkenswertesten Möglichkeiten für Erwachte bieten,

sich von ihresgleichen zu unterscheiden. In diesem Kapitel gibt es Updates zu vorhandenen Traditionen, neue Traditionen und Informationen darüber, wie man die Magie durch seinen Glauben formt - oder wie der eigene Glaube durch Magie geformt wird. Außerdem sind darin neue Schutzgeister zu finden.

Dann taucht das Buch wirklich in verbotene Bereiche vor: *Blutmagie*. Die meisten Magier wissen um die dunklen Pfade derer, die anderen Schmerzen zufügen, um selbst Macht zu erhalten. Dieses Kapitel beleuchtet die Kunst aber aus einer anderen Sicht und zeigt, wie manche Blutmagier tatsächlich „gute“ Ziele haben können - soweit man in der Sechsten Welt überhaupt irgendetwas „gut“ nennen kann.

Wo die wilden Wesen wohnen taucht tief in das Reich der Wilden Geister ein. Sie sind ungezähmte, ungebändigte Wesen, deren Macht sich tapfere Beschwörer zunutze machen können - wenn sie bereit sind, den Preis dafür zu bezahlen.

Schließlich bietet *Fortgeschrittene Alchemie* Werkzeuge, Ideen, Reagenzien, Präparate und mehr, um die Alchemie effektiver und gefährlicher zu machen.

Alle diese Geheimnisse stehen denen offen, die bereit sind, zu lernen und den Preis zu bezahlen, den sie verlangen mögen. Diese Erwachten sind vielleicht zu einem neuen Bewusstsein gelangt, wie viel sie noch zu lernen haben, aber sie haben eine wertvolle Wahrheit erfahren: Egal, wie viel man nicht weiß - man weiß jetzt ein wenig mehr als die anderen Leute, mit denen man auf der Straße zusammenarbeitet.





EIN SPAZIERGANG IM PARK

Eine dünne Schneedecke bedeckte den Erdboden, und leichter Schneefall rieselte sanft vom Himmel und breitete einen malerischen Mantel des Friedens und der Stille über die Straßen aus. Ein seltener Anblick. In Seattle schneit es nur selten, und Frieden herrschte in Redmond sogar noch seltener. Für den Moment aber hielt der Schnee den Ärger von den Straßen fern und sorgte dafür, dass Abby nach einem weiteren Abend, an dem sie im Stacy Sweets' Diner hatte Überstunden schieben müssen, in Ruhe nach Hause schlendern konnte.

Die friedliche Szenerie um sie herum ließ ihr das Herz aufgehen, aber ihr Verstand war trotzdem noch immer durch und durch der eines Kinds der Redmond Barrans. Für sie war der schneebedeckte Boden eine Möglichkeit, zu erkennen, wer sonst noch vorbeigekommen oder anwesend war. Der Schnee war Segen und Flucht zugleich. Er dämpfte alle Geräusche, sodass man selbst zwar schwerer zu hören war, aber auch andere schwerer hören konnte. Die kühle Luft und die rutschigen Straßen sorgten dafür, dass die Go-Ganger in ihren Garagen blieben, und verschafften gleichzeitig den Thrillgangs einen kühlen Kopf für die Nacht.

Abby genoss die friedlichen Straßen und die trügerische Schönheit, die sich über die verfallene Stadtlandschaft und die Trümmer Redmonds gelegt hatte, aber die ruhige Nacht gab ihr auch die seltene Gelegenheit, einen anderen Weg nach Hause zu nehmen als sonst. Sie bog in eine Gasse ein und sah sich nach Spuren oder Lebenszeichen um, bevor sie den im Dunkeln liegenden Weg einschlug, der sie in Richtung des BI Park führen würde, der von den meisten Einheimischen nur „Bought Park“ genannt wurde. Das BI stand für „Brackhaven Investments“, das Finanzunternehmen des ehemaligen Gouverneurs, das die Sanierung des Parks im Rahmen einer PR-Maßnahme während der Regierungszeit des Gouverneurs finanziert hatte. Diese Aktion hatte Brackhaven weit mehr genutzt als der lokalen Gemeinschaft, weil seine

Baufirmen das Geld für das teure Stadtentwicklungsprojekt eingestrichen hatten, während die Einwohner nur unter der verstärkten Knight-Errant-Präsenz während der Bauarbeiten zu leiden gehabt hatten.

Aber ungeachtet der Befindlichkeiten der Anwohner war dabei am Ende eine weite, mit Gras, Bäumen und Büschen bewachsene Fläche herausgekommen, die sich in eine hügelige Landschaft schmiegte, von gewundenen Pfaden durchzogen und mit einer schönen, offenen Fläche im Zentrum, auf der vielleicht schon morgen die Kinder aus der Nachbarschaft auf allem hinunterrutschen würden, was glatt genug war, um als Schlitten herzuhalten. Doch momentan würde diese Fläche ein gewaltiges weißes Feld inmitten einer winterlichen Traumlandschaft sein, wie man sie in Seattle nur selten fand.

Wenige Minuten später kam Abby am Ausgang einer anderen Gasse zum Stehen. Alles war so, wie sie es sich erhofft hatte: Auf der gegenüberliegenden Straßenseite lag die von weißem Schnee gekrönte Umfriedung aus immergrünen Büschen, die den Park umgab. Der metallene Torbogen, an dessen höchstem Punkt der Schriftzug „BI“ eingearbeitet war, war von einer dünnen, weißen Schneeschicht bedeckt, die einen wunderschönen Kontrast zu seinem dunklen, schmiedeeisernen Gerüst bildete. Unterhalb des Torbogens führte ein Weg in den Park, unberührt und frei von Fußspuren, die seine Makellosigkeit getrübt hätten.

Abby sorgte rasch dafür, dass sich das änderte. Sobald sie inmitten des Labyrinths aus hohen, immergrünen Büschen angekommen war, verlagerte sich der Fokus ihrer Sinne von den möglichen Gefahren der Straße auf die Kälte und den Schnee. Sie legte den Kopf in den Nacken und öffnete den Mund, so weit sie konnte. Mit ausgestreckter Zunge genoss sie das Gefühl, den Schnee gleichzeitig sanft auf ihrem Gesicht und in ihrem Mund landen und schmelzen zu spüren. Ihr Spaziergang schenkte ihr unzählige Augenblicke, die sie für immer im Gedächtnis behalten würde – aber die Kälte und



Sample file

VON SCOTT SCHLETZ

ein paar Becher Soykaf zu viel ließen schließlich ein Bedürfnis entstehen, das drohte, dem Parkspaziergang ein vorzeitiges Ende zu bereiten.

Es war schon spät, aber Abby genoss den Abend viel zu sehr, um ihn früher als unbedingt nötig zu beenden. Sie beschleunigte ihren Schritt, dem offenen, zentralen Platz des Parks entgegen – allerdings nicht, um die wunderschöne, weite Landschaft schneller zu erreichen, sondern weil sie wusste, dass es dort eine Toilette gab, die sie nutzen konnte, um ihren Aufenthalt in diesem Winterwunderland zu verlängern.

Die Wärme im Inneren der öffentlichen Toilette bot einen willkommenen Kontrast zur Kälte. Nachdem sich Abby um ihre drückende Blase gekümmert hatte, beschloss sie, sich noch ein paar Minuten lang aufzuwärmen, bevor sie wieder nach draußen ging, um den Schnee zu genießen. In der Damentoilette gab es tatsächlich einen von den Kabinen abgetrennten Bereich, in dem man sich hinsetzen konnte. Es war eine seltsame Reminiszenz an frühere Zeiten, als die Toilette für Frauen noch eine Art gesellschaftlicher Zwischenstopp gewesen war. Sie setzte sich und vertrieb sich die Zeit damit, alte Nachrichten aus ihrem Postfach zu löschen und gleichzeitig ein paar ihrer Lieblingsstreams im P2.0 durchzugehen. Sie lud ein paar Bilder hoch, die sie noch vor Feierabend von dem wunderschönen Schneefall gemacht hatte. Gern hätte sie auch ein paar Fotos aus dem Park hochgeladen, aber als Kind Redmonds wusste sie, dass es besser war, über Orte zu posten, an denen man gewesen war – und nicht über die, an denen man sich gerade befand. Stattdessen kramte sie ihre Troden aus ihrer Tasche und befestigte sie rund um ihren Kopf, bevor sie ihre Wollmütze wieder aufsetzte, um sie dort fixiert zu halten – und natürlich, um nicht am Kopf zu frieren. Sie verband ihr Kommlink mit ihrem Cloud-Laufwerk und begann die Sim-Aufzeichnung über die Troden. Später würde sie ihre Eindrücke hochladen und sich an einem Moment des Friedens inmitten von Redmond erfreuen können.

Als Abby wieder zusammenpackte, um in die herrliche Kälte zurückzukehren, hörte sie ein murmelndes Geräusch wie von einer Stimme. Sie schob ihre Mütze nach oben, sodass ihre Ohren frei waren, und bewegte sich ein wenig näher zur Tür. Das Geräusch war weiter entfernt, aber trug die unverkennbare Melodie gesprochener Worte mit sich. Als es verklang, folgte eine Antwort in ähnlichem Rhythmus, vielleicht noch begleitet von einem jovialen Unterton.

Abby war neugierig, wer sich dort unterhielt, und drückte sich mit Redmond-typischer Vorsicht durch die Tür nach draußen. Während sie die Tür langsam wieder zudrückte, wurde es mit einem Mal taghell. Das plötzliche Aufblitzen von Licht ließ sie zusammenschrecken, und die Tür entglitt ihrem Griff. Als sie ins Schloss fiel, erklang ein Donnerschlag. Abby brauchte einen Moment, um zu erkennen, dass das laute Geräusch zu dem Lichtblitz und nicht zur Tür gehörte. Es war, als tobten in der Ferne Blitz und Donner.

Erneut erklangen die Stimmen. Abby erstarrte. Dieses Mal konnte sie verstehen, was gesagt wurde.

„Hat deine Wicca-Oma dir das beigebracht?“ Die Stimme hatte einen heiteren und neckenden Klang.

„Wenn ihr was Besseres auf Lager habt, Gossenmagier, dann nur her damit.“ Die Antwort klang deutlich weniger amüsiert und einen Hauch arrogant.

„Und ob wir das haben! Sickle!“ Es klang, als würde der erste Sprecher sich an einen Kameraden wenden.

Neugier breitete sich in Abby aus. Die Begriffe „Wicca“ und „Magier“ klangen nach Magie. Echter Magie. Und es klang, als würde sie ganz in der Nähe gewirkt. Das hier war nicht irgendeine Trideoshow – das hier war echt. Direkt vor ihrer Nase. Die in ihr aufsteigende Neugier verwandelte sich in Aufregung.

Obwohl die Gefahr bestand, dass man sie bemerken würde, schlich sie zur Ecke des Gebäudes, um einen Blick zu riskieren. Verstohlen linste sie mit einem Auge um die Ecke und betrachtete mit Ehrfurcht das Bild, das sich ihr bot.



Der hügelige, zentrale Platz des Parks war eine unberührte, weite weiße Fläche. Zwei kleine Gruppen hatten sich am oberen und unteren Ende des Hügels versammelt.

Wizgangs!

Oben auf dem Hügel konnte Abby ein halbes Dutzend Personen erkennen, die als gemeinsames Merkmal ihre Outfits im Straßenstil mit roten Akzenten versehen hatten. Sie konnte sehen, wie eine der Gestalten, ein Mann, sich in die Luft erhob, während unter seinen Füßen ein Schneewirbel tanzte. Sein rotes Accessoire war eine Jacke, leuchtend rot wie frisches Blut und mit unzähligen Reißverschlüssen versehen. Abby nahm an, dass es sich dabei um eine Vielzahl von Taschen für seine magischen Komponenten handelte – eine irrierte Schlussfolgerung, die sie den zahlreichen *Dawn-of-Atlantis*-Anspielungen ihres kleinen Bruders verdankte. Während er mehrere Meter hoch in der Luft schwebte, begann der Mann – dessen Name offenbar Sickie war –, seine Arme eine wirbelnde Kreisbewegung beschreiben zu lassen. Feine weiße Rauchwolken bildeten sich um seine sich bewegenden Hände und formten sich zu weißen Kugeln, während Sickie die Hände über den Kopf hob.

In einer blitzschnellen Bewegung warf Sickie seine Arme nach vorn. Die Kugeln schossen in hohem Bogen über die Freifläche zwischen den rivalisierenden Wizgangs.

Abby folgte den Kugeln mit ihrem Blick. Sie hatte nicht einmal bemerkt, dass sie sich ein Stück weiter um die Hausecke geschoben hatte, sodass jetzt theoretisch ihr ganzer Kopf zu sehen gewesen wäre. Die Kugeln flogen auf die andere Gangergruppe zu, die Markenklamotten von *Très Chic* – das stärkste Kontrastmerkmal zwischen den beiden Gangergruppen – mit blauen und silbernen Akzenten trug.

Während die Kugeln sich dem Boden näherten, hob eine blonde Frau in einem himmelblauen Hosenanzug die Stimme. „Aster, ich mach das!“ Sie vollführte mit beiden Armen eine weite Kreisbewegung und hob sie dann über ihren Kopf. Die Kugeln wurden von einem unsichtbaren Schild abgefangen und zu weißen Klumpen plattgedrückt.

Abby musste in sich hineinlachen, während sie beobachtete, wie Magie hier für eine Schneeballschlacht genutzt wurde.

Die rot gekleidete Gang lachte rau, als ihre Rivalen in Panik mit einem Schild gegen den magischen Streich abschirmten. „Hey, Aster, ein Glück, dass sie dich vor den ganzen Schneebällen beschützt hat! Wir wollen ja nicht, dass ein bisschen Schnee dir deinen schicken Anzug runterregnet“, rief der Anführer der Roten über die Freifläche hinweg.

Abbys Blick zuckte zwischen den beiden Gruppen hin und her, gespannt, was als nächstes passieren würde. Dann hörte sie einen lauten Ruf. „Niemand behandelt die *Washington Wizards* wie irgendeine gewöhnliche Straßengang!“ Jetzt kannte sie also den Namen einer der Gangs. Abby wusste über viele von *Redmonds Gangs* Bescheid – das gehörte dazu, wenn man in der Stadt überleben wollte –, aber die *Ancients* waren die einzige Magiergang, die sie kannte, und selbst die waren nicht wirklich eine Magiergang. Sie waren eine *Go-Gang* mit jeder Menge Magiern. Wizgangs waren einfach ziemlich selten, und sie waren auch alles andere als groß. Insgesamt zählte Abby im Park vierzehn Personen, und vermutlich waren beide Gangs hier gerade komplett versammelt.

Das unzufriedene Grollen aus den Reihen der *Wizards* nahm immer weiter zu, befeuert durch das Gelächter der anderen Gang, das immer lauter wurde, nachdem ihre Rivalen auf ihren letzten Zauber nicht mehr reagiert hatten. Abby war noch immer ganz verückt. Sie hatte Geschichten über Duelle zwischen Magiern gehört, aber noch nie selbst eines gesehen. Bis heute hatte sie überhaupt noch nie echte Magie gesehen. Mit angehaltenem Atem erwartete sie den nächsten Zauberspruch.

Als es weiterging, ruhte Abbys Aufmerksamkeit gerade auf der falschen Gang. Sie beobachtete, wie die rote Gang lachte und ihre Rivalen bemitleidete, als sie in ihrem Augenwinkel plötzlich etwas Weißes aufblitzen sah. Da, wo eben noch die *Wizards* gestanden hatten, war Schnee aufgewirbelt worden, aber die *Wizards* waren mit einem Mal verschwunden.

Aus den Reihen der roten Gang hörte sie einen Ruf. „*Arcanists*, Zeit zu spielen!“ Das Gelächter verebbte ruckartig,

während die Gangmitglieder eine Verteidigungshaltung einnahmen.

Abbys Blick zuckte zwischen dem wirbelnden Schnee und den in Habachtstellung befindlichen *Arcanists* hin und her, von denen sich zwei, getragen von unsichtbaren Kräften, in die Luft erhoben.

Als der Kampf begann, ging es schnell und brutal zu. Bögen aus violetter Neonlicht schossen von oberhalb des Schneewirbels herab. Ihre künstliche Farbe bildete einen starken Kontrast zu der schneebedeckten Szenerie.

Unmittelbar danach folgte das Feuer. Statt dem Orange, Rot und Gelb natürlichen Feuers loderten die aus der Luft herabschießende Flamme und die Explosion, zu der sie sich wenig später aufblähte, in Grün und Blau. Das Feuer ergoss sich wie brennendes Wasser in die Luft und über den Boden.

Die Angriffe krachten gegen funkensprühende Schilde, die die *Arcanists* mit raschen, ruckartigen Handbewegungen hochzogen. Die Farben flossen in die Schilde und glitten von ihnen ab, und keiner der Angriffe drang bis zu dem zusammengewürfelten Haufen aus Magiern durch.

Abby verfolgte das arkane Feuerwerk mit kindlicher Aufmerksamkeit. Ihr Blick zuckte umher, jedes Detail in sich aufnehmend, und so bemerkte sie auch das, was den *Arcanists* entging: Hinter der Gruppe der rot gekleideten Ganger tauchte in der Luft über ihnen eine Gestalt in einem schwarzen Anzug auf, die zusätzlich noch einen Zylinder und einen Gehstock trug. Keiner der *Arcanists* hatte den Mann bemerkt, da sie vollkommen damit beschäftigt waren, den Frontalangriff abzuwehren. Er streckte beide Hände seitlich weit von sich und schlug sie dann wieder zusammen. Sein Zauber schlug mit Macht in die *Arcanists* auf dem Boden ein. Alle vier stürzten nach vorn. Jetzt, wo ihre Verteidigung gefallen war, fanden auch die herabregnenden Blitze und das Feuer ihr Ziel. Flammenexplosionen überzogen den Boden und schleuderten die ins Straucheln geratenen Ganger in die Luft. Zuckende Blitze schlugen in ihre Körper ein und ließen

in der Luft erstarren, während die Spannung ihre Muskeln verkrampfte. Sie schlugen hart, seltsam verdreht und in schmerzhaft aussehender Pose wieder auf dem Boden auf.

Einer der schwebenden *Arcanists*, eine Frau mit kurz geschnittenem, ungezähmtem rotem Haar, reagierte sofort. Sie wirbelte herum, die Arme weit ausgestreckt. Ihre Bewegungen ließen eine Welle aus Energie durch die Luft pflügen, die einen Keil in den herabfallenden Schnee trieb und daher auch für mundane Augen sichtbar war. Die Wand aus Energie krachte mit Wucht gegen den schwebenden Feind. Der Treffer schleuderte ihn in Abbys Richtung, wobei er Zylinder und Gehstock verlor, die langsam zu Boden segelten. Als er über das Gebäude hinwegschoss, hinter dem Abby sich versteckt hatte, verlor sie ihn aus den Augen. Sie hörte ihn hart auf dem Dach des Gebäudes aufschlagen, hob den Blick und konnte sehen, wie er auch danach seinen unkontrollierten Flug weiter fortsetzte. Er wurde weiter davongeschleudert, streifte die hohe Hecke und krachte in das Heckenlabyrinth, das die durch den Park führenden Wege umsäumte.

Jetzt gab es schon drei Dinge, zwischen denen Abby ihre Aufmerksamkeit aufteilen musste. Sie fragte sich, was aus dem ins Abseits geschleuderten Zauberer im Anzug geworden war, konnte sich aber nicht von dem auf dem zentralen Platz tobenden Kampf losreißen, um ihm zu folgen. Die *Arcanists* hatten sich von dem hinterhältigen Angriff erholt und schlugen nun mit einer Wildheit zurück, die vor Wut und Zorn loderte. Schon aus weiter Entfernung konnte man ihnen ansehen, dass sie vor Wut kochten. Der erste konzentrierte Angriff zwang die *Wizards*, ihre Unsichtbarkeit fallen zu lassen, um sich besser ihrer Verteidigung widmen zu können. Jeder Zauber, mit dem die *Arcanists* sie beharkten, war in einen feurigen roten Lichtschein getaucht. Die Luft um die *Arcanists* herum war von einem durchscheinenden roten Dunst erfüllt, der jedes Mal hell aufflackerte, wenn es zum Kontakt mit einem gegnerischen Zauber kam. Die magische Energie zerfaserte inmitten des Lichts und fügte den eigentlichen Zielen kaum Schaden zu. Auf der anderen Seite verfielen die *Washington Wizards* in Panik. Ihr Plan hatte nicht zur Niederlage der rivalisierenden Gang geführt, sondern sie im Gegen-



teil nur dazu angestachelt, mit voller Kraft zurückzuschlagen. Die Wizards tauschten die violetten Blitze und die blauen und grünen Flammen gegen leuchtende, weiße Panzerungen, Schilde, die in einem elektrischen Violett erstrahlten, und massive gelbe Mauern aus knisternder Energie.

Das makellose Schneefeld hatte sich bereits nach kurzer Zeit in ein pockennarbiges Chaos aus grünen Flecken inmitten verschneiter Krater verwandelt. Abby war überrascht, dass das Feuer keine Brandspuren zurückließ. Sie wusste nicht, ob das an der Kälte lag oder daran, dass echte Magie sich irgendwie anders verhielt als das, was sie im Trid gesehen hatte. Aus der Distanz ihres Beobachtungspostens konnte Abby jedoch erkennen, wie sich langsam eine echte Farbe in die Szenerie zu mischen begann.

Rot.

Kleine warme Blutstropfen rannen aus den Nasen der Magier gen Boden, während sie an ihre Grenzen und darüber hinaus gingen.

Der Anblick, der sich Abby bot, war aufregend; wie ein Actiontrid im echten Leben, aber das Heckenlabyrinth zog sie dennoch magisch an. Der Ganger, der von der Freifläche fortgeschleudert worden war, war bisher nicht zurückgekehrt. Sie hätte erwartet, ihn zurück zum Kampfplatz fliegen zu sehen, geheilt von all seinen Verletzungen, aber nichts dergleichen war geschehen.

Abby zog sich vorsichtig von der Ecke des Toilettengebäudes zurück und kehrte auf den im Dunkeln liegenden Weg zurück. Die Geräusche des tobenden Kampfes erklangen nur noch gedämpft in der Ferne. Während sie alles beobachtet hatte, war ihr nicht einmal aufgefallen, wie laut der Kampf geworden war. Aber jetzt, wo sie ihn im Rücken hatte und ihre Sinne sich darauf fokussierten, den fehlenden Magier zu finden und nicht mehr darauf, jedes Detail des arkanen Duells in sich aufzunehmen, waren die knallenden Blitzschläge und donnernden Feuerbälle eine Störung – und zwar eine ziemlich laute.

Da Abbys Ohren nicht einmal die leiseste Spur ihres fortgeschleuderten Ziels aufnehmen konnten, verließ sie sich stattdessen auf ihre Augen. Noch immer rieselte der Schnee ant vom Himmel, in den letzten Minuten war der Schneefall aber deutlich dichter geworden, was alle Geräusche noch weiter dämpfte und die Sicht weiter erschwerte. Sie war nicht sicher, wie weit der Ganger geschleudert worden war, aber sie wusste, dass er sich innerhalb der eckigen Spirale befinden musste, eines Abschnitts des Heckenlabyrinths, der abseits des Hauptwegs lag und nur einen einzigen Zugang hatte – einen Pfad, der sich immer weiter in Richtung des Zentrums der Spirale wand. Er mündete schließlich in einen kleinen zentralen Platz, wo es mehrere Bänke gab, auf denen die Spaziergänger sich niederlassen konnten, bevor sie die Spirale auf demselben Weg, auf dem sie gekommen waren, wieder verließen. Als Abby den Hauptweg hinter sich ließ, fiel ihr auf, dass niemand sonst Spuren innerhalb des quadratischen Bereichs hinterlassen hatte, weder auf dem Weg nach drinnen noch auf dem nach draußen. Das musste nicht viel heißen, da all diese Zauberer offensichtlich fliegen konnte, aber es war dennoch ein Detail, das Abbys mundaner Verstand registrierte.

Während sie sich den Pfad entlangbewegte, stolperte sie rasch über Anzeichen dafür, dass der Ganger hier vorbeigekommen war. Schon bevor sie ihn erblickte, konnte sie anhand kleiner roter Farbsprenkel erkennen, dass er verletzt sein musste. Die Luftstöße, die seinen Flug über die Hecken begleitet hatten, hatten Furchen im Schnee entstehen lassen. Von den Hecken, die er gestreift hatte, war der Schnee heruntergeschoben und -geschüttelt worden. Abgebrochene Zweige und weitere Lücken in der Schneedecke zeigten, wo er eingeschlagen und durch einen einzelnen Ring aus Sträuchern gebrochen war. Und schließlich fand sie seinen geschundenen und verdreht daliegenden Körper, der auf einer der Bänke auf dem zentralen Platz zusammengesunken war.

Abby kam in dem Torbogen zum Stehen, der das Ende des

Spiralpfads markierte. Von dort aus konnte sie seinen Körper sehen, groß und schlaksig, ausgestreckt auf der Bank, zu der er sich geschleppt hatte. Blut sammelte sich unter der Bank, schmolz den Schnee in einem Fluss aus roter Wärme. Gefrorene Eiskristalle aus Blut umsäumten seine Ufer, an denen das entrinnende Leben schließlich dem eisigen Tod erlegen war.

Trotz des gefrorenen Blutes, des unnatürlichen Winkels, in dem sein linkes Knie abstand, der groben Risse, die seinen feinen Anzug ruiniert hatten, und der immer dicker werdenden Schneeschicht, die seinen gespreizt daliegenden Körper bedeckte, konnte Abby erkennen, dass der Ganger noch lebte. Seine Brust hob und senkte sich kaum merklich, und kleine, weiße Atemwolken erhoben sich über ihm in die Luft. Es sah aus, als müsse er um jeden Atemzug kämpfen, aber er atmete.

Abby nahm ihren Mut zusammen und ging weiter voran. Halb rechnete sie damit, dass irgendeine Illusion fallen würde, sobald sie über die Schwelle trat, und dass sie dahinter den geheilten und gesunden Ganger-Magier finden würde, der ihre Ankunft schon erwartete, als wäre das alles nicht mehr gewesen als eine eigens für sie gestellte Falle. Aber ihr Schritt nach vorn brachte ihr einzig und allein die umso eindringlichere Erkenntnis, dass der Mann vor ihr genau das war: ein sterblicher Mann. Nur weil er die Gabe besaß, konnte auch er dem Tod nicht entrinnen.

Ein weiterer Schritt, und sie war nah genug, um erkennen zu können, dass der Mann kaum mehr als ein Junge war. Sie selbst war sechzehn, und er mochte nur ein bis maximal zwei Jahre älter sein. Er war kein runzlicher alter Zauberer, sondern ein mystischer Magierjüngling.

Er drehte leicht den Kopf, und durch den dichten Schneefall bewegte sein Blick dem ihren. Sein eines Auge war blutig und angeschwollen, aber dennoch offen, und während er Abby so anstarrte, musste sie ihm wohl wie eine Manifestation des Todes in einer Diner-Uniform erscheinen. Er schien sämtliche Kraft zusammenzunehmen, die noch in ihm war, und streckte seinen Arm in ihre Richtung aus. Innerlich erschauerte sie, nicht wissend, was für Mächte er bei seinem Tod entfesseln würde.

Aber es geschah nichts. Stattdessen sank sein Arm herab, während seine Augen sich hilfeschend weiteten, und Abby trat näher heran. Sie schob ihre Angst beiseite und sah statt dem mächtigen Magier, der vor Kurzem noch in der Luft geschwebt und mit Blitzen und Energiebällen um sich geworfen hatte, nur noch einen Teenager, dessen Glaube an die eigene Unverwundbarkeit zerschmettert worden war.

Abby ergriff seine ausgestreckte daliegende Hand, hob sie von der Marmorbank und hielt sie zwischen ihren eigenen beiden Händen. Sie konnte fühlen, wie seine Finger sich kaum merklich um ihre schlossen, bevor sie erschlafften.

Sie saß dort noch mehrere Minuten und sah zu, wie aus Richtung der Freifläche die Lichter über den Himmel zuckten, während sie die ganze Zeit über die Hand des sterbenden – oder vielleicht bereits toten – Gangers hielt. Sie wusste nicht, ob er noch lebte, aber sie wusste auch nicht, was sie hätte tun sollen, als ihm wenigstens den spärlichen Trost ihrer Anwesenheit zu spenden.

Die Blitze wurden immer seltener, und Abby bekam das Gefühl, dass es an der Zeit war, zu gehen. Sie hielt es für klug, sich nicht auf das Mitgefühl von Gangern zu verlassen, wenn es um ihre Gesundheit und ihr Wohlergehen ging. Sanft legte sie die Hand zurück auf die Bank, legte zwei Finger an ihre Lippen und dann auf seine Stirn, und schlüpfte dann wieder zurück hinaus in das Heckenlabyrinth.

Da sie nicht sicher war, welchen Weg die Ganger einschlagen würden, verließ Abby den Park auf dem Weg, auf dem sie gekommen war. Sie versuchte, wieder in ihre eigenen Fußstapfen zu treten, aber sie stellte fest, dass ihre Schritte weiter geworden waren und sie mit Eile von dem Park forttrieben. Sie hatte Schönheit und Schrecken gesehen, und wie so oft in den Barrrens war beides Hand in Hand gegangen.

