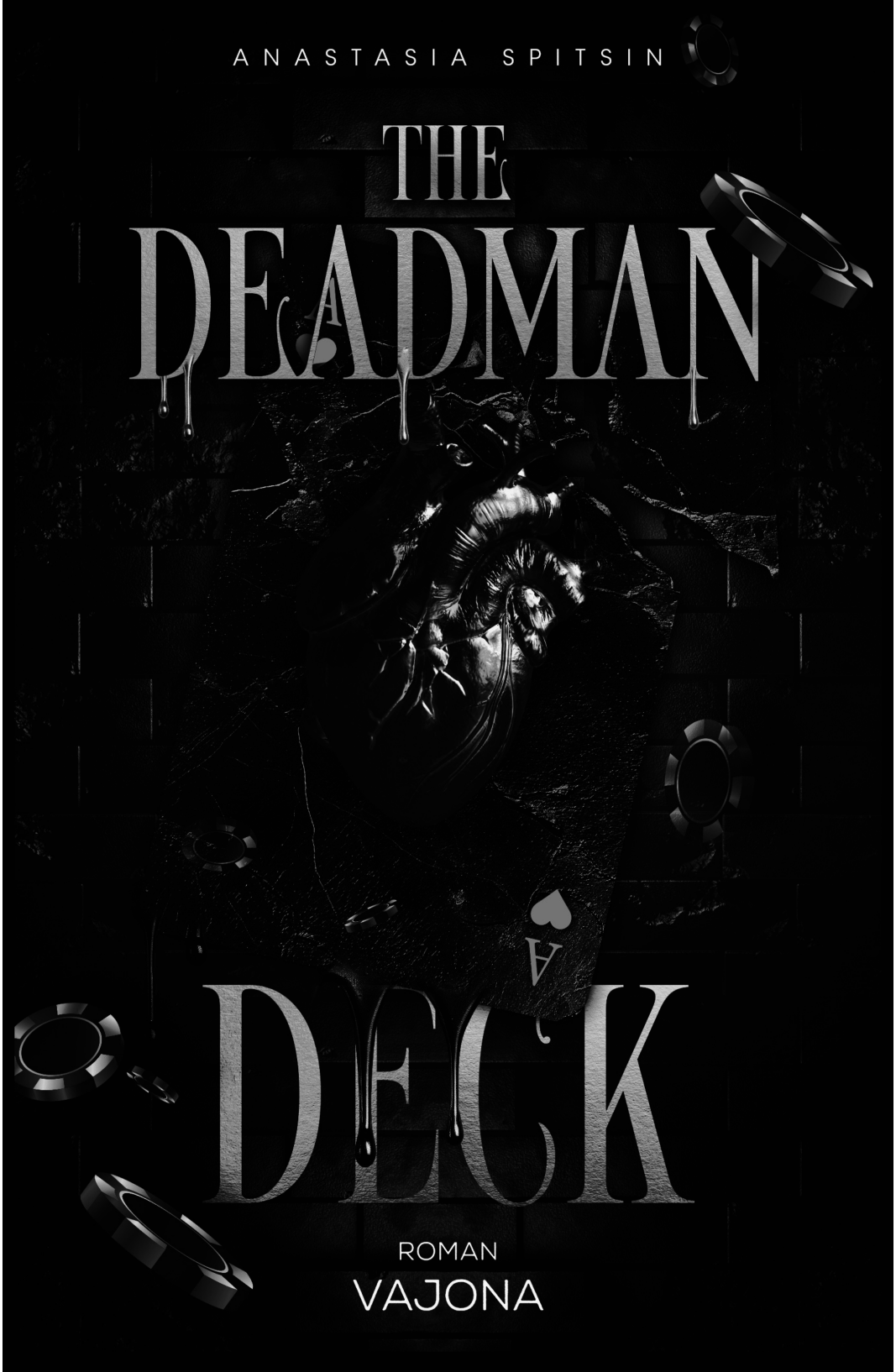


Anastasia Spitsin

The Deadman Deck

ANASTASIA SPITSIN

THE DEADMAN



DECK

ROMAN
VAJONA

Für alle, die trotz schlechter Karten weiterspielen.



Aus Karten und Chaos schufen die Maroncias, mächtig wie Götter, das Spiel. Dessen Regeln brachte ein Lehrer zwei Brüdern bei. Doch wo der Mann Weisheit säte, keimten zwei Weltbilder – wie Tag und Nacht aus derselben Dämmerung geboren.

Der erste Bruder sah in den Regeln ein maroncisches Geflecht aus Ursache und Wirkung. Für ihn war das Spiel Schicksal. Jede gezogene Karte war vorherbestimmt. Jeder Sieg verdient. Und jede Niederlage gerecht.

Aus diesem Glaubenssatz heraus errichtete er einen Tempel. Er wurde ein Ketra. Er sprach zu den Maroncias – und sie antworteten ihm. Er ordnete die Welt nach dem Bild der Karten und suchte sich Anhänger. Die Ketra übernahmen die Regierung der Welt, sorgten für die Einhaltung der Regeln.

Das Überleben der besten Spieler, der Silaren, war die Konsequenz des Spiels. Sie heuerten die Spielkarten an, machten sich unsterblich, bis ihre alten Herzen aufhörten, zu schlagen, und sie das Fühlen verlernten.

Der zweite Bruder sah in den Regeln des Spiels kein Gleichgewicht, sondern ein Trugbild. Eine Welt, die Kinder tötete, weil sie zu unerfahren zum Siegen waren. Das Spiel diente jenen, die mit guten Karten geboren wurden – es war gerecht für wenige, grausam für viele.

Deshalb lernte er, eigene Karten herzustellen.

Die Regeln wurden von Maroncias erschaffen. Und alles kann gebrochen werden.

Der erste Bruder bat die Maroncias um eine Strafe für den zweiten. Er

flehte nicht um Vernichtung, sondern um Erkenntnis: »Gebt ihm einen Spiegel.«

Also schufen die Maroncias für den Kartenschöpfer eine Frau, die die Wirkung aller Spielkarten der Welt in sich trug.

Sie sollte all seine Sehnsüchte erfüllen, sein Herz erneut zum Schlagen bringen, ihn Fühlen lehren. Und wenn er ihre Wirkung ausgeschöpft hat, wie die einer Karte, sollte sie gehen und den Sinn seines Lebens mitnehmen.



DIE LIRA UND DER TOD





KAPITEL 1

Avielle

Ich bin die Königin des Spiels. ~~Und Verliererin dieses Lebens.~~

Die Karten wechseln ihre Besitzer. Bunter Rauch der Magie legt sich über die Tische der Spielhalle – Zeuge der gespielten Runde. Die Kameras leuchten auf, und grelles Licht schneidet in Blitzen durch die Wolken.

Reichtum, Glück, Gesundheit – ich habe alles, was man sich wünschen könnte. Jeder Spieler versucht, meine Karten zu gewinnen und mein Leben zu stehlen.

Sie alle scheitern. Die einzige mir ebenbürtige Gegnerin ist die Zeit.

Ich werfe einen Blick auf die Uhr am Rande des Saals. Der Sekundenzeiger tickt unermüdlich weiter, als würde er mich verhöhnen. Mit jedem Ticken macht er deutlich, dass erneut ein Tag verstrichen ist, an dem ich die *Lebenskarten* nicht gewonnen habe.

Könnte ich die Zeit anhalten, würde ich die Finger um den Zeiger schließen?

Moms Stimme hallt in meinen Ohren: »*Die Menschen verlieren lieber, als ihre Jahre als Einsatz auf den Tisch zu legen. Doch wer nichts riskiert, Avielle, der gewinnt auch nicht.*«

Ich habe alles riskiert, Mom!, denke ich. Ich habe eine perfekte Zukunft gewonnen, mit den *Lebenskarten* gespielt ... und Jahre verloren.

~~Ich werde sterben, Mom.~~ Bringt der Tod mir Blumen mit, wenn das Ende kommt?

Eine Fernsehkamera leuchtet auf und der Blitz raubt mir für den Bruchteil einer Sekunde die Sicht. Weiß überlagert alles und als es abklingt, sehe ich meine Umgebung wieder. Der Ledersitz klebt an meiner Haut vor Schweiß, und ich wünsche mir, jemand würde frische Luft reinlassen. In diesem Spielsaal gibt es keine Fenster und die Wände drücken auf mich, trotz der weiten Halle.

Die Spieltische, deren Duft nach zitroniger Politur mich bis in die Alpträume verfolgt, stehen alle bis auf meinen leer. Der Fokus in der Sonntagsstunde ist auf mich und den Sieger der Woche gerichtet.

Von vier goldenen Wänden und Dutzenden Fernsehkameras, die jeden Blickwinkel einzufangen versuchen, umgeben, versucht er, mich zu besiegen.

Die Welt schaut zu, wie ich spiele. Sie will, dass ich verliere.

»Seit hundertzwölf Wochen hält unsere liebste Avielle ihren Platz auf der Spitze der Pyramide!« Kjetzbek, der von seiner Empore aus jeden Zug kommentiert, lässt seine Stimme durch die Lautsprecher dröhnen. Er war schon vor meiner Geburt Moderator der Sendung. Jahrhunderte alt ist er ein Arel. Es gehen Gerüchte, er gehöre zu den Silaren – den besten Spielern der Welt. Gerüchte, dass er mich in nur einer Runde besiegen könnte. Doch er spielt nicht.

Wie viele Lebenskarten hast du, Kjetzbek? Wahrscheinlich genug, um das ganze Land am Leben zu halten. Vermutlich spielt er deswegen nicht.

Ich mustere ihn, als könnte ich in seinen Kopf sehen. Nur zu gern würde ich in seiner Kartenbibliothek stöbern.

Das Mikrofon knackt und das Geräusch stößt mir schmerzhaft gegen die Trommelfelle, mein Kiefer verspannt sich und ich verziehe kurz das Gesicht. Morgen wird meine Grimasse auf der Titelseite der Presse zu sehen sein.

»Geht Herr Remus aus diesem Spiel als Gewinner hervor?«, fragt Kjetzbek.

Jeder, der das Spiel beherrscht, weiß längst, dass Herr Remus bereits verloren hat, als er die Karte des *Ärgers* im Wert von fünf auf den Tisch gelegt hat.

»Schafft er es, die Königin des Spiels vom Thron zu stürzen?«

Ich verdrehe die Augen, doch meine Lippen – Verräter, die sie sind – zucken zu einem Lächeln.

Ich bin die Königin des Spiels, Mom.

~~*Und Verliererin dieses Lebens.*~~

Ich blicke zu meinem Gegner. Der Sieger der Woche ist kein wahrer Gewinner, wenn er in der Sonntagsrunde gegen mich verliert. Montag bis Sonntag ist diese Spielhalle voll mit denen, die ihr Glück versuchen wollen. Sie spielen in Runden Tag und Nacht, bis nur einer übrig bleibt und gegen mich antreten darf. Sollte er gewinnen, würde er meinen Job übernehmen, bis ein anderer ihn von der Spitze stürzen kann.

Heute ist nicht dieser Tag.

Ich senke den Blick auf das Deck in meinen Händen und lasse die Finger über die Karten gleiten. *Glück* im Wert von drei, *Wahrheit* im Wert von fünf, *Fieber* im Wert von zwei ... Im Alltag würden diese Karten einen kostbaren Vorteil verschaffen. Drei Stunden lang Glück anziehen, oder einen anderen fünf Stunden lang Wahrheit sprechen zwingen – an Freunden nicht zu empfehlen.

Ich sehe zu meinem Gegner auf. Der Mann trägt einen maßgeschneiderten Anzug. Der silberne Stoff glänzt im Schein der Lichter und aus der Brusttasche lugt ein braunes Tuch hervor, wie es die Nordländer tragen.

Zuerst hatte Remus *Zuneigung* gespielt, dann *Mitleid*, anschließend *Beherrschung* und *Ärger*. Er ist ein Manipulator, stark auf dem Feld der Gefühle und zu Hause im Ziehen und Drücken fremder Nervenbahnen.

Doch das wusste ich, bevor ich die Spielhalle betreten habe. Während der Woche schaue ich den Übertragungen der Spiele der unteren Runden zu und beobachte die Gegner. Ich notiere, wie ihre Hände zucken, wann sie die Augen verengen, was dazu führt,

dass sie ihre Zähne zusammenbeißen. Ich sammle diese Signale, sortiere Stärken, merke mir die Schwächen, damit der Sonntag kein Sprung ins Ungewisse ist.

Nur so kann ich diese Halle als Gewinnerin verlassen und meinen Job als Königin des Spiels behalten.

Remus ist im Feld der negativen Emotionen beweglicher als in den positiven.

Also muss ich ihn aus dieser Komfortzone locken und das Spiel in ein gegensätzliches Feld bringen – das der Fähigkeiten.

Ich lege mein Deck auf dem Tisch ab und lehne mich zurück. Der Stuhl kippt einen Herzschlag zu weit, meine Füße verlieren kurz den Halt auf dem Boden, bevor ich die Balance wiederfinde. Ein leises Zischen von Kjetzbek erreicht meine Ohren, als wolle er mir sagen, wie dünn der Grat ist, auf dem ich tanze.

In Gedanken stöbere ich in meiner Kartenbibliothek. Vor drei Jahren habe ich *Empathie* im Wert von fünf gewonnen. Mit ihr könnte ich einen klugen Übergang aus dem manipulativen Feld in das der Fähigkeiten gestalten.

Aber wie sah sie noch mal aus?

Fünf Zentimeter ... Nein, vier Zentimeter lang, die Oberfläche wie aus Stein gemeißelt, mit einem Kratzer in der linken oberen Ecke. Und so dünn, als könnte sie bei jeder Berührung zerbrechen.

Ich klammere mich an die Details, bis die Erinnerung wie ein Riegel einrastet und die Karte aus meiner Vorstellung in meiner Hand erscheint.

Ich lächle. Nicht dass ich gezweifelt hätte, sie hervorrufen zu können. Ich vergesse keine Karten, verliere sie nie in meinem Verstand.

»Das unerschöpfliche Gedächtnis!«, ruft Kjetzbek, und die Begeisterung in seiner Stimme schneidet durch das Flirren der Projektoren. »Hundertzwölf Wochen und sie spielt immer neue Karten aus.«

Ich sehe auf und verenge die Augen zu schmalen Schlitzten, bis ich den Moderator hinter dem Rampenlicht ausmache. Unsere

Blicke treffen sich und er zwinkert mir zu. Die Zuschauer könnten denken, dass er auf meiner Seite steht, aber ich weiß es besser. Kjetzbek wünscht sich Abwechslung im Spiel.

»Avielle, verrätst du uns, wie viele Karten du hast?«

Die meisten Menschen verlieren ihre Karten in den Tiefen ihres Gedächtnisses, weil sie sich nicht an ihre Eigenschaften erinnern können.

Ich wurde mit acht Karten *Fotografisches Gedächtnis*, alle im Wert von zehn, geboren. Ich vergesse keine Karten, keine Menschen, keine Orte. Ich weiß, wo der Kratzer an Kjetzbeks Brille saß, als ich mein erstes Spiel in der großen Halle spielte, und ich weiß, wie die Falten der Bettdecke heute Morgen lagen, als ich die Wohnungstür hinter mir schloss.

Remus verzieht skeptisch die Augenbrauen, als wüsste er nicht, was *Empathie* ist. Würde mich bei dem Nordländer nicht wundern, so kaltherzig, wie die Menschen von dort beschrieben werden. Dazu ist er ein Arel, der nach all den Jahrhunderten verlernt hat, zu fühlen.

Er könnte meine Karte mit Lebensjahren überbieten, doch er verliert lieber. Denn wichtiger als ihr Ego ist den Arel nur ihre Lebenszeit.



Ich ziehe die Tür auf und betrete das Café. Meine Absätze klappern über den Glasboden, welcher die Sicht auf die im Orange des Sonnenuntergangs leuchtenden Wolken gibt. Wer Höhenangst hat, lebt nicht in der Aeloria City.

Es gibt keinen besseren Ort, um die Spannung des Spiels abzulegen. Hier im Himmel ist man so nah an die Maroncias wie in keiner anderen Stadt. Ich spüre ihre Energie durch meine

Adern fließen, sehe ihre Magie in jedem Sonnenstrahl und die Hoffnung auf langes Leben in jeder gespielten Karte.

Alle Tische sind besetzt und Menschenstimmen erfüllen den Raum.

Ein Mann am Tisch neben dem Tresen dreht seinen Kopf in meine Richtung und unsere Blicke treffen sich, bevor er sich wieder seiner Partnerin zuwendet. Ich frage mich, wie lange er schon lebt, kann sein Mal jedoch nirgends erkennen.

Die Aeloria City ist so teuer, dass nur die Arel es sich leisten können, hier zu leben. Mit vierundzwanzig Jahren bin ich die einzige Lira unter ihnen.

Die Frau hinter der Theke trägt ihr Mal offen, ein grünes, ineinander verwobenes Muster auf der linken Schulter, als hätte jemand Tinte über Porzellan gegossen.

In den Bibliotheken der Tempel könnte ich nachschlagen, zu welcher Generation das grüne Mal gehört und damit das ungefähre Alter der Arel schätzen.

»Einen Perlenschatten bitte.« Ich lächle der Barkeeperin zu und rufe die Münzenkarte aus meiner Bibliothek auf. Eine goldene Metallkarte erscheint über der Theke und schwingt in die Richtung der Frau. Seitdem ich in der Spielsendung meinen Job habe, weiß ich nicht einmal, wie viele Münzen sich darauf befinden. Denn Geld ist mein letztes Problem. Wenn man nur Zeit kaufen könnte.

Die Frau hält meine Karte an die weiße Münzkarte des Cafés, Gold zuckt in feinen Blitzen durch die Luft, dann lösen sich beide auf.

»Doppelter Wolkenschaum?« Die Barkeeperin greift nach einer Glaskanne und taucht sie in die Wolkenschaumtruhe.

»Gern.«

Wenig später reicht sie mir einen großen Becher mit mittlerem Kaffeeaufguss. Mandelmilch, Karamell, schwarzer Sesam, Eiswürfel und obendrauf doppelter Wolkenschaum. Dabei ist es mehr Schaum als Kaffee und ich liebe alles daran. Manchmal, wenn das Spiel sich bis spät in den Abend zieht, bestelle ich nur den Schaum.

Ich bedanke mich und trete hinaus auf den Balkon, wo ich endlich durchatmen kann.

Ich liebe die Aeloria City. Gebäude aus alabasterweißem Stein ragen auf Wolkenplattformen, die sich im Wind wiegen. Wie Hunderte Adern durchzieht Kristallglas die Wände und filigrane Brücken aus Marmor spannen sich zwischen den schwebenden Läden und Cafés. Sie winden sich spiralförmig nach oben oder verschwinden in tiefere Nebelschichten, wo weitere Ebenen der Stadt verborgen liegen.

Ich lehne mich gegen das Geländer, nippe am Perlenschatten und ziehe kühle Luft tief in die Lunge.

Am Horizont glimmt der endlose Himmel im Gold. Hier kann ich atmen, leben. Hier habe ich keine Angst vor der Enge, keine Wände, die mich einsperren, keine Decke, die mich zu erdrücken droht, und keine Politur, deren Geruch in meiner Nase brennt.

Eine Brise erfasst meine Locken und trägt sie nach vorn über meine Schultern. Instinktiv streiche ich sie zurück hinter den Rücken und gleite prüfend mit den Fingern über den Nacken, um sicherzustellen, dass mein Lira-Mal verborgen bleibt.

»Mom, mein Mal ist gold. Ich mag Gold.«

»Verstecke dein Mal, Arielle.«

»Aber wieso denn?«

»Alle Lira haben goldene Male. In fünfzehn Jahren, wenn du zwanzig bist, werden die Menschen nicht mehr erkennen können, dass du jünger als sie bist. Das ist besser so.«

»Wieso?«

»Die größte Schwäche der Lira ist, dass sie sterben, wenn sie keine Lebenskarten haben. Arielle, du gewinnst keine Lebensjahre, wenn sie wissen, dass du sie am meisten brauchst.«

Mir sieht man kaum noch an, dass ich eine Lira bin. Mit vierundzwanzig Jahren bleibt mir nur ein letztes Jahr, in dem mein Körper sich ändert. Danach werde ich sein, wie alle anderen – erwachsen, eingefroren und ... vielleicht tot.

Falls ich es nicht schaffe, *Lebenskarten* aufzutreiben.

Nur das Mal verrät mein Alter.

Die Tür zum Balkon knarrt, Schritte ertönen hinter mir, und ein Mann stützt sich neben mich an das Geländer. Ich halte den Blick in die Ferne gerichtet und trinke, als würde mich sein Erscheinen nicht interessieren. Dabei hoffe ich, dass er das Mal nicht gesehen hat. Falls doch, lässt er es sich nicht anmerken.

Aus dem Augenwinkel registriere ich eine Uhr aus Nordstahl an seinem Handgelenk. Zwischen seinen Fingern ein Nebelminz – dreifacher Espresso, frisch zerdrückte Minze, Eiswürfel. Dieser Mann muss für heute Nacht so einiges geplant haben. Schlaf gehört nicht dazu.

Die Schuhe des Fremden ziehen meine Aufmerksamkeit auf sich und ich muss mich zurückhalten, um nicht genauer hinzusehen. Denn ich erkenne die transparenten Gummisohlen, die den Fremden mindestens um vier Zentimeter größer machen. Nein, die Größe ist nicht der Grund, wieso er sie trägt. Die Sohlen haben Wasserführungen und lassen keine Flüssigkeit durch.

Er muss aus der Fluoranz City sein – der Stadt des Neons. Es wird gesagt, der dauerhafte Wasserfilm auf dem Boden der Stadt diene dem Verbergen von Spuren der kriminellen Aktivitäten. Dort wird mit Karten gehandelt, was nicht nur illegal ist, sondern auch gegen jede Regel und jedes Gesetz der Maroncias verstößt. Es ist Blasphemie.

Der Unbekannte lässt die Flüssigkeit in seinem Becher kreisen, sieht kurz zu mir, dann zurück zum Horizont. Dabei spannt sich jeder Muskel in meinem Körper an.

Die Fluoranzis zeigen sich in der Aeloria City nur ungern und verweilen schon gar nicht auf einem Balkon, Sonnenlicht genießend. Es ist für sie zu nah an die Maroncias dran.

Ich drehe den Kopf zurück zum Café und lasse meinen Blick über die Tische wandern, auf der Suche nach einem Ketra. Doch ich entdecke weder ein weißes Gewand noch einen roten Kragen. Und auch wenn sich hier ein Ketra aufhalten würde, könnte er den Mann nicht ohne einen offensichtlichen Regelbruch festnehmen.

Allein dabei, in seiner Nähe zu sein, überkommt mich das Gefühl, in eine Straftat verwickelt worden zu sein. Ich leere meinen Perlenschatten, der letzte Tropfen brennt bitter auf der Zunge, und wende mich zum Gehen.

Der Blick des Unbekannten kreuzt meinen für eine Sekunde. Nur einen Herzschlag.

Sein Bild – abgespeichert wie ein Foto in meinem Gedächtnis – studiere ich so lange, bis ich in den eisblauen Augen ertrinke. Erst drei Ebenen und fünf Straßen höher, an dem Tempel angekommen, schüttele ich die Begegnung mit dem Mann ab.

Heute ist mein Geburtstag. Und auch wenn ich weiß, dass die Maroncias mir keine *Lebenskarten* schenken, weigert sich meine Hoffnung, zu sterben.

Zwei Ketra öffnen die Tore des Tempels. Als sie auseinandergleiten, quillt roter Magierauch aus dem Inneren, wälzt sich über den Eingang und ergießt sich wie flüssiges Feuer über die Stufen.

Eine Hand legt sich an meinen Rücken und lenkt mich durch den Rauch hinein. Durch den Schleier aus Rot erkenne ich den weißen Mantel des Ketra an meiner Seite. Er führt mich, als sähe er über seine Schuhe hinaus. Wir bleiben im Saal stehen und er verschwindet.

Ich sinke auf die Knie und schließe die Augen.

Das Licht des Tempels brennt sich durch meine Lider. Statt Schwarz sehe ich Rot und lasse mich in dieses Flimmern fallen. Meine Augen tränen, die Salzspur erreicht meine Lippen und sammelt sich auf meiner Zunge. Ich beiße die Zähne zusammen und ignoriere den Schmerz.

Die Tempel sind eine Qual, das sind sie immer gewesen. Und vielleicht liegt darin der Grund, weshalb die Maroncias nie gnädig mit mir sind: Ich beuge mich, aber ganz gebe ich mich ihnen nie hin.

»Was bringt dich heute zu mir, meine Heira?« Die Stimme gleitet in meine Gedanken wie Rauch durch ein zerbrochenes Fenster. Sie bleibt, setzt sich fest und formt meine Wirklichkeit um, bis ich nicht mehr weiß, wo der Raum endet und ich beginne.

Ich unterdrücke den Reflex, den Kopf zu schütteln, als ließe sich die Stimme aus meinem Körper vertreiben.

»Mom, der Maronci hat zu mir gesprochen.«

»Die Maroncias haben keine Zeit für dich, Awielle.«

»Ich habe seine Stimme gehört.«

»Es war ein Ketra. Die Maroncias werden nie Zeit für dich haben.«

»Heute ist mein Geburtstag«, sage ich laut. Die Worte gleiten von meiner Zunge wie einstudiert. Jedes Jahr dasselbe Ritual, dieselbe Demutsgeste vor demselben Altar.

»Was wünschst du dir zum Geburtstag, meine Heira?«

»Was wünschst du dir zum Geburtstag, meine Heira?« Die Präsenz des Maroncias kriecht in meine Zellen und drückt mich zu Boden, wie ein Gewicht auf den Schultern. Ich kämpfe dagegen an, bis meine Muskeln zittern.

»Ich wünsche mir ein langes Leben.«

»Ich wünsche mir ein langes Leben.«

»Das Leben wünscht man sich nicht, man muss es gewinnen, meine Heira.«

»Das Leben wünscht man sich nicht, man muss es gewinnen, meine Heira.«

Die Luft wird aus meiner Lunge gepresst und Magiestaub kratzt an meinem Hals. Ich schlucke, zwingt Sauerstoff hinein. Mein Brustkorb schmerzt, als könnte der Ketra ihn wie Porzellan brechen, Risse auf meinen Knochen hinterlassen und mich noch vor meinem fünfundzwanzigsten Geburtstag töten.

»Ich weiß.«

»Ich weiß.«

»Wünschst du dir etwas anderes, meine Heira?«

»Wünschst du dir etwas anderes, meine Heira?«

»Nein.«

»Nein.«

Der Druck bricht ab, der Schmerz fährt aus meinen Gliedern, und eine unsichtbare Kraft zerzt mich vorwärts. Ich lande auf den Unterarmen und der Aufprall schmerzt bis in die Ellenbogen.

Keuchend schlage ich die Augen auf und sehe in den Spiegel-

boden, wo mir mein eigenes Gesicht entgegenstarrt. Die Wangen gerötet und glänzend vor Tränen, die Lider geschwollen, als hätte ich die ganze Nacht geweint.

Stimmen der Betenden erreichen mich, doch ihre Konturen verschwimmen zu bloßen Silhouetten und versinken in der Glut der Wolken.

Mit zitternder Hand wische ich mir die Tränen aus dem Gesicht und richte mich auf. Übelkeit steigt mir wie eine giftige Schlange die Kehle hinauf.

»Ich bete um ein Kind«, höre ich eine weibliche Stimme wenige Meter links von mir. »Ich bete um ein Mädchen oder einen Jungen, um ein Kind, dem ich die Kunst des Spieles beibringen kann.«

Die Tore werden aufgerissen, der Rauch entweicht dem Saal und die Wolken verdünnen sich. Dabei erkenne ich die Frau.

Sie trägt goldenen Schmuck, wie ich. Teure Kleidung, wie ich.

Sie ist eine Arel und hat sicherlich *Lebenskarten*.

Nicht wie ich.

Sonst würde sie sich kein Kind wünschen und nicht dafür beten, dass die Maroncias sie zur Mutter der nächsten Generation auserwählen.

Eine Mutter zu sein, ist ein Segen, eine Seltenheit und Ehre der Maroncias. Doch sie kommt mit einem Preis. Fünfundzwanzig *Lebenskarten* nehmen die Maroncias der Frau ab und schenken sie dem Lira. Die Mutter verpflichtet sich zur Erziehung für die ersten fünfzehn Jahre.

»Ich habe meine vierzig Lebensjahre auf dich verschwendet. Du bist fünfzehn, du kommst allein klar. Alles Gute zum Geburtstag, Avielle.« Die Tür wurde vor meiner Nase zugeschlagen. Ein Koffer unter meinen Füßen, unzählige Karten in meinem Gedächtnis.

»Danke, Mom, dass ich existieren darf. Auf Nimmerniedersehen.«

Ich möchte mich von der Fremden abwenden, da dreht sie ihren Kopf in meine Richtung und sieht mich an. Gänsehaut prickelt auf meinen Unterarmen. Als könnte die Fremde mein Lirazeichen spüren, richten sich ihre Augen direkt auf meinen Nacken.

Angst nistet sich in meinem Brustkorb und Paranoia klopft an die Wände meines Verstandes.

Nein, sie kann nicht wissen, dass ich eine Lira bin. Sie kennt mich vermutlich aus dem Fernsehen. Ich bin einfach nur paranoid.

Und doch ... Hat sie meinem Gebet zugehört?

Instinktiv taste ich in meinem Inneren nach *Vergessen*. Ich muss die Erinnerungen der Frau an unsere Begegnung löschen. Doch noch bevor ich die Karte materialisieren kann, erinnere ich mich an die Gesetze der Tempel. Verdammt. Ein Stich aus Unruhe zieht durch meine Brust. Man darf in diesen Wänden nicht spielen.

Toll, Avi. Keine Partie gespielt und trotzdem verloren.

Ein Ketra zieht mich von der Stelle an dem Arm Richtung Ausgang. Die Frau verschwindet in den roten Wolken und ich wende mich von ihr ab.

Noch bevor wir die Tore erreichen, sehe ich den Flugexpress zwischen den Brücken aufblitzen. Es rast auf die Haltestelle vor dem Tempel zu. Ich schüttele die Hand des Ketra ab und renne los. Dabei nehme ich zwei Stufen auf einmal und lasse die Treppe hinter mir, genau als der Wagen anhält.

Die Glaskuppel um die weißen Sitze löst sich auf, ich steige ein und achte dabei darauf, dass mein Fuß nicht den Glasboden verfehlt. Vor einer Woche war ich zur Sonntagssendung spät dran, bin an der Kante ausgerutscht und in den Wagen hineingefallen.

Ich lasse mich in die letzte Reihe fallen und blicke herunter, wo die Lichter der Aeloria City die aufbrechende Nacht erhellen. Das Leder des Sessels schmiegt sich kühl an meinen Rücken, die Glaswände formen sich wieder und der Flugexpress hebt ab. Dabei kriecht mir die Gänsehaut die Arme hinauf. Ich hasse enge Räume und werde mich trotz der durchsichtigen Hülle des Wagens nie in seinem Inneren wohlfühlen.

Seufzend ziehe ich den kleinen Spiegel aus der Kleidtasche, klappe ihn auf und sehe mir in die Augen.

»Die Maroncias werden nie Zeit für dich haben, Avelle.«

»Mom hatte recht. Sie hatte immer recht«, sage ich zu Elleiva – meinem Spiegelbild. In einer Welt der Arel kann ich keinem trauen und sie ist die Einzige, die mir bleibt. Menschen sagen, nur Verrückte reden mit sich selbst, doch ich werde wahnsinnig, wenn ich es nicht tue.

»*Auch als sie dich aus ihrem Leben rausgeworfen hat. Ich hätte es an ihrer Stelle genauso getan.*« Elleiva prustet und zieht die Augenbrauen spöttisch nach oben.

»An ihrer Stelle hätte ich mir von Anfang an kein Kind gewünscht.« Ich verdrehe die Augen und tue so, als würde alter Schmerz keine Wurzeln in meiner Brust schlagen, jedes Mal, wenn ich an sie denke.

Mit einem Klacken klappe ich den Spiegel zu und schiebe ihn zurück in die Tasche meines Kleides. Dann ziehe ich meinen Mantel aus und drehe ihn in meinen Händen. Die Außenseite besteht aus weißem Stoff, dabei ist der Innenstoff in Mitternachtsblau gehalten. Ich wende die Ärmel und die Kapuze vollständig, sodass das Blau nun außen liegt und das Weiß nach innen verschwindet. Anschließend streife ich ihn wieder über das Kleid und schließe den Gürtel.

Dieser Express fliegt Richtung der Fluoranz City, wo ich mich bei einer Händlerin nach den *Lebenskarten* erkundigen möchte. Und dort in dem Neon würde das Weiß die Lichter reflektieren und wie eine Warnleuchte herausstechen. Das sollte ich vermeiden. Außer ich möchte ausgeraubt werden, wie letztes Mal.

Das Schimmern des Mitternachtsblaus nimmt das Neonlicht auf und wirkt wie Schatten in bunten Reflexionen.

»Nächste Station: Fluoranz City.«

Der Flugexpress bremst und das Surren der Magnetführung erstirbt. Der Wagen ist fast leer, nur drei Reihen vor mir lehnt ein Mann mit der Schläfe an der Glaswand. Vermutlich schläft er.

Ein greller Blitz zuckt durch die Glaskuppel und die Wand zerfließt im Licht. Dabei rutscht der Fremde halb vom Sitz. Er reißt die Augen auf, krallt die Finger in die Armlehnen und fängt

sich im letzten Moment, bevor sein Körper in die Tiefe der Fluoranz City kippen kann.

Ich springe auf die Plattform, und kaum berühren meine Stiefel den Boden, schließt sich um die weißen Sitzreihen die Kuppel wieder. Der Flugexpress schrumpft zu einem Lichtfaden und steigt in Richtung Aeloria City.

Seine gläserne Hülle gaukelt mir Freiheit vor, doch es hat Monate gebraucht, das klaustrophobische Gefühl loszuwerden. Und weil dieser Zug die einzige Verbindung zwischen Aeloria und Fluoranz City ist, blieb mir nichts anderes übrig, als mich daran zu gewöhnen.

Es ist die einzige Stadt, in der mit Karten gehandelt wird.

»Komm, Avi. Du hast keine Zeit der Welt.« Ich lache, steige die Treppe herunter und berge in die bekannten Gassen ein.

Die Gebäude aus Beton, Glas und Metall wurden über Jahrtausende übereinandergeschichtet. Zwischen ihnen winden sich Straßen aus Stahl und Stein. So entstanden Ebenen, gebaut auf den Dächern der vorherigen.

Die ältesten Stadtteile liegen tief unten, erdrückt von dem, was über ihnen gebaut wurde. Ebene auf Ebene ragt die Stadt in die Höhe.

Die Fluoranz City ist ein von den Menschen erbauter Albtraum.

Unter meinen Sohlen spannt sich eine Plattform aus Metall, hunderte Stockwerke über dem, was einmal Erdoberfläche war.

Die Gebäude wachsen ineinander und stützen sich gegenseitig. Sie sind mit Neonlichtern vernäht, die wie offene Wunden flackern. Verbindungen, Brücken, Notkonstruktionen aus Kabeln und Stahlreben leuchten und schaffen künstliches Licht.

»Geh nicht in die Fluoranz City. Sie spielen nicht nach den Regeln, Arielle. Die Maroncias können nicht in die Tiefen zwischen den Gebäuden sehen. Sie sind von den Neonlichtern geblendet. Es gibt dort keine Maroncias, die dich retten könnten.«

Meine Mom hatte recht. Doch die Maroncias werden mich auch in der Aeloria City nicht retten.

Meine goldene Strähne fällt mir ins Gesicht und ich puste sie weg.

In eiligen Schritten durchquere ich die Straßen. Der Laden der Kartenhändlerin, bei der ich seit fünf Jahren regelmäßig nach *Lebenskarten* frage, liegt nur wenige Stadtebenen unter mir.

Eine Wasserschicht bedeckt den Boden und spritzt unter meinen Füßen in alle Richtungen, als hätte es geregnet. Doch weder die Sonnenstrahlen noch der Regen schaffen es jemals in das Herz der Fluoranz City. Woher das Wasser kommt, weiß niemand, doch es ist ihr fester Bestandteil. Denn es hinterlässt keine Spuren.

»Hey, Süße.« Die Tür in der zweiten Etage links von mir wird aufgerissen, und ein Mann steigt auf die Treppe hinaus. Das Metall ächzt unter seinem Gewicht. »Wohin so eilig?«

Ich werfe einen Blick in seine Richtung und sehe, wie über seiner Hand eine Karte aufflackert – *Gefügigkeit*. Sofort taste ich in meinem Gedächtnis nach *Missgeschick*. Glatte Oberfläche, klein, im Wert von eins. Die Karte materialisiert sich vor meinen Augen, ich ergreife sie an der linken unteren Ecke und schleudere sie in die Richtung des Mannes. *Missgeschick* fliegt hoch und noch bevor sie die Treppe erreicht, biege ich in die nächste Gasse ab.

Hinter mir donnert eine Kette aus Flüchen die Stufen hinab. Die Wirkung der Karte mit dem Wert von eins wird noch eine Stunde anhalten. Mindestens. Dabei weiß man es jedoch nie ganz genau. Die Dauer und Stärke hängen nicht nur vom Wert der Karte ab, sondern auch davon, wie schnell der Körper die Magie loswerden kann und wie gewöhnt jemand an die Wirkung ist.

Vor mir flackert die *Gefügigkeit* auf, die ihren Besitzer wechselt. Der Mann hat sie gegen mich ausgespielt, doch die Wirkung konnte sich nicht entfalten, weil ich sie mit *Missgeschick* blockiert habe.

Im Gehen präge ich mir die Merkmale der Karte ein – feiner Riss an der oberen Ecke, der zweite am unteren Rand, die leichte Verkrümmung der Oberfläche – schließe die Augen und speichere

sie in meinem Gedächtnis ab. Dabei verschwindet die Karte und fügt sich zu meiner Kartenbibliothek hinzu.

Schilder in leuchtendem Azur, blutigem Magenta und grünem Feuer hängen über mir – ich bin in der Marktstraße angekommen. Menschen drängen sich auf den Brücken und Straßen, Schlangen ziehen sich an den Wänden entlang zu den Eingängen. Mehrere Lieder aus unterschiedlichen Fenstern vermischen sich zu einem Lärm, welcher die lauten Stimmen der Menge zu übertönen versucht.

Die Läden schließen ihre Türen hier nie.

Die Stadt atmet in Farben, die nicht existieren sollten. Sie flackern an den Rändern meiner Sicht, als wollten sie mich von meinem Weg zur Kartenhändlerin abziehen.

Ich beschleunige meinen Schritt, das Wasser plätschert lauter unter meinen Füßen, und dränge mich durch die Menge hindurch. Dabei ziehe ich die Kapuze des Mantels über den Kopf.

Ich sollte heute keine weiteren Auseinandersetzungen riskieren. Wenn mich jemand erkennt, kann er die Information an die Presse verkaufen. Es darf nicht spekuliert werden, ob ich in illegale Aktivitäten in der Fluoranz City verwickelt bin. Die Menschen sind bereits skeptisch, dass ich überdurchschnittlich viele Karten in meinem Gedächtnis habe.

Dann sehe ich endlich das vertraute Schimmern der Tür am Ende der Straße.

Ich greife nach der Klinke, das Warnschild in schmerzhaftem Rot springt mir ins Auge: *Handschuhe!!!*

Die drei übermotivierten Ausrufezeichen bringen mich jedes Mal zum Schmunzeln. Ich beruhige meinen Atem, ziehe mir die Handschuhe über die Hände und trete hinein. Die Tür fällt ins Schloss. Der Laden ist leer.

»Handschuhe?« Die Verkäuferin hinter dem Tresen blickt von ihrem Magazin zu mir auf. Die Buchstaben stehen auf dem Papier kopfüber, verschwimmen vor meinen Augen und fliehen vor meiner Sicht – Schutzzauber.

Die Frau mustert mich, wobei die Brille verrutscht, und tippt mit dem Finger auf den Tresen.

»Ich habe keine *Lebenskarten* für dich.«

Ich beiße die Zähne zusammen. Fünf Jahre, Woche für Woche komme ich hierher und bekomme die gleiche Antwort. Druck sammelt sich in meiner Brust und zieht den Knoten der Verzweiflung enger an meiner Kehle.

Die Frau legt das Magazin beiseite und richtet sich auf.

»Falls ...«, beginne ich.

Doch die Verkäuferin schneidet mir ins Wort. »Falls ich eine *Lebenskarte* in die Hände kriege, bietest du den zehnfachen Preis für sie«, ahmt sie mich nach. »Ich weiß, Kleine.« Sie nimmt eine grüne Karaffe und schenkt silberne Flüssigkeit in zwei Gläser. Das Metall der Karaffe schabt über die Glaskante. »Hier, geht aufs Haus.« Sie hält mir das Getränk entgegen. »Für die Stammkunden.«

Ich nehme das Glas und schaue hinein. In der Flüssigkeit kreisen Glitzerpartikel. Bittersüßer Geruch, als hätte jemand Karamell verbrannt, steigt mir in die Nase. »Ich habe nie etwas bei dir gekauft.«

»Und doch sehe ich dich hier häufiger als jeden anderen.« Sie hebt ihr Glas, nippt und lässt sich in den Sessel hinter dem Tresen fallen.

Im Gedächtnis taste ich nach der Karte der *Hexe*. Dabei erwarte ich ein Warnzeichen von ihr, doch weder kriege ich das Gefühl der in mir aufsteigenden Hitze noch wird mir übel. Das Getränk ist also nicht vergiftet. Ich nehme einen Schluck, und es schmeckt genau wie es riecht – nach Honig, mit einer Note von Kohle.

»Wie lange hast du noch, Kleine?« Ihr Glas landet mit einem dumpfen Ton auf dem Holz des Tresens.

Irgendwo knarrt ein Brett, und eine schmale Schlange wandert die Buchrücken entlang, die in hohen, ungleichen Reihen bis zur Decke stapeln. Ihre Haut wechselt die Farben und passt sich der Umgebung an.

Mit hohen Regalen voller alter Bücher, Porzellanfiguren und Uhren wirkt der Laden wie ein Antiquariat.

In der Aeloria City ist das Tauschen von Karten verboten. Karten dürfen nur im Spiel gewonnen und nicht in einer Kartentauschstelle gekauft werden.

»Ah, hast recht, ich will es gar nicht wissen«, sagt die Frau, als von mir keine Antwort kommt.

Ich kippe den Rest des Getränks hinunter und stelle das Glas ab. Mit einem tiefen Atemzug materialisiere ich eine Karte – *Gesundheit* im Wert von eins und schiebe sie über den Tresen. Nichts ist umsonst, und lieber zahle ich hier und jetzt selbst, als dass mich der Preis später einholt. Auch wenn es nur ein Getränk sein mag. »Danke.« Ich nicke der Frau zu.

Sie lacht, schüttelt den Kopf und nimmt die Karte an sich. »Ich werde dich vermissen, wenn du stirbst, Kind. Du hast ein schlaues Köpfchen. Verspiel es nicht.«

Ich wende mich ab und verlasse den Laden.

Dreihundertfünfundsechzig Tage bleiben mir, um die *Lebenskarten* zu besorgen.

Sonst bin ich tot.



KAPITEL 2

Avielle

Die Glocken über der Tür klingeln, als sie hinter mir zufällt. Der Rauch einer Zigarre schneidet mir in die Nase – ein Mann lehnt neben dem Eingang. Seine Schuhe mit Wasserleitungen in den Sohlen verraten mir, dass er in der Fluoranz City einheimisch ist.

Ich biege nach rechts ab und lasse mich von der vollen Straße bergauf treiben, zurück zur Expressstation. Ein unangenehmes Ziehen kriecht mir die Wirbelsäule hinauf. Was tat der Fremde am Eingang der Händlerin? Ich greife in meine Kartenbibliothek, finde die *Hexe* und ziehe an ihr, bis die Wirkung anspringt. Übelkeit steigt mir die Kehle hinauf, der Magen zieht sich zusammen.

Verdammt. Die Karte meldet Gefahr.

Ich blicke zurück – der Mann ist von der Stelle verschwunden.

Ist er mir in die Menge gefolgt?

Ich rufe in meiner Erinnerung das Aussehen des Fremden ab. Er trägt eine graue Jacke und eine dunkle Hose – Kleidung, die nichts aussagt und mir nicht weiterhilft. Er könnte einer Mafia angehören und meine Karten stehlen wollen, um sie dann einem Dealer übergeben und verkaufen zu können. Oder er ist ein Auftragsmörder, den Kjetzbek bezahlt hat, damit es endlich eine Abwechslung im Spiel gibt. Oder jemand anders möchte meinen Job haben und mich tot sehen.

Wie auch immer: In der Fluoranz City verfolgt zu werden, endet selten gut.

Ich sollte schnellstmöglich zum Flugexpress. Hoffentlich verliere ich ihn in dem Gedränge. Doch an der Ecke, in die ich abbiegen muss, lehnt ein Mann in der gleichen grauen Jacke.

Der Fremde arbeitet nicht allein, und dazu wissen sie, aus welcher Richtung ich gekommen bin. Haben sie mich beobachtet, ohne dass ich es bemerkt habe?

Ich habe heute nicht einmal meine Pistole dabei.

Ich schaue mich eilig in der Menschenmasse um und suche nach einem Waffelgürtel. Weiter vorn glänzt eine kleine Pistole an der Hüfte einer Frau. Genau das, was ich brauche.

Ich suche in meiner Kartenbibliothek nach *Verwirrung* und *Glauben*, beschleunige meinen Schritt und stoße mit der Frau zusammen. Meine linke Hand hinter dem Rücken haltend, materialisiere ich die Karten und spiele sie gegen die Unbekannte aus. Mit der rechten greife ich nach der Pistole und schiebe sie in meine Manteltasche.

»O mein Maronci, es tut mir so leid!« Ich stolpere einen Schritt zurück und tue verwundert.

Die Fremde blinzelt, ihre Iris färbt sich hellblau – die Magie der Karten wirkt. Ich halte den Atem angespannt an. Dann lächelt sie mich an. »Ah, alles gut, kein Problem.«

Das Blut hämmert mir in die Ohren. Ich drehe mich um, verlasse die Menge und biege in eine mir unbekannte Straße ab. Ich werde einen anderen Weg zur Station finden müssen.

Mein Atem beschleunigt sich, die Hände schwitzen. Nein, ich kann jetzt nicht nervös wirken. Die Verfolger dürfen nicht wissen, dass ich sie entdeckt habe.

Eine Treppe führt mich auf eine weitere Etage der Stadt. Fensterlose Betonwände kleiden verrostetes Metall, als hätte jemand diesen Stadtteil aus alten Schiffswracken zusammengeschweißt. Es ist eine unbelebte Seitenstraße zwischen zwei Wohnblöcken – ein perfekter Ort für einen Mord.

Ein Neonstreifen zieht sich in Wellen an der Wand entlang und

spendet flackerndes Licht. Die Dunkelheit schreckt mich ab. Ich bereue es, hier abgebogen zu sein.

»Bist du dir sicher, dass sie hier hoch ist?«, ertönt eine Stimme hinter mir.

Verdammt, sie stehen an der Treppe.

»Ja, sicher.«

Alles in mir zieht sich zusammen. Zurück kann ich nicht, also renne ich los.

Das Wasser steht fingerbreit und jeder Schritt zerplatzt in einem klebrigen Sprühregen. Dabei rutschen meine Stiefel über den glitschigen Boden.

»Da! Ich sehe sie!«, schreit eine männliche Stimme hinter mir.

In meiner Kartenbibliothek ziehe ich an der Wirkung der *Schnelligkeit* und *Ausdauer* und blicke nicht zurück.

Die Straße biegt nach links ab und endet in einer Sackgasse. Ich bremsen ab und schlucke. Adrenalin schießt in meine Fingerspitzen, ich drehe mich an der Stelle und suche nach einem Ausweg.

Das Plätschern der Schritte hinter mir wird immer lauter. Die Männer werden mich bald einholen.

Eine Leiter führt nach oben und ich habe keine andere Wahl, als nach den Streben zu greifen und sie hochzuklettern. Sie schwankt unter meinem Gewicht und Angst breitet sich in meiner Brust aus. Ich verstarke meinen Griff, atme einmal durch und klettere weiter.

»Hier!« Drei Männer biegen in die Straße ein, greifen nach der Leiter und schütteln das Gerüst heftig, als wäre ich eine widerpenstige Katze, die sie vom Baum holen wollen.

Die Leiter erzittert, und ich schreie erschrocken auf. Mit beiden Händen klammere ich mich an die Metallstange über mir.

Mein Fuß rutscht an der Strebe aus, ich bleibe an den Armen hängen. Ein stechender Schmerz explodiert in meinen Schultern und schießt in die Gelenke.

Die verrosteten Schuppen des Metalls schneiden in meine Haut und feine Blutstropfen laufen an meinen Fingern herunter.

Ich finde mit den Füßen eine Sprosse und ziehe mich hoch.

Die Leiter ächzt. Ich blicke runter. Die Männer klettern mir hinterher.

Mein Herz rast und Panik steigt in mir auf. Ich atme durch die Nase ein und durch den Mund aus, als könnte ich mich beruhigen. Diese verrostete Konstruktion hält niemals das Gewicht von vier Personen, darunter drei schweren Männern, aus. Ich schüttele den Kopf, um die aufkommende Panik abzuschütteln.

Die Locken kleben an meiner Stirn und Schweiß rinnt mir den Rücken hinab. Ich blende alles aus, bis ich die Dachkante erreiche und mich hochziehe. Auf den Knien krieche ich vom Rand weg, schaue mich um.

Farben tränken die Gerüste. Türkis, das vibriert. Violett, das flackert. Irgendwas zwischen Rosa und Gold, das sich ständig bewegt. Ich blinzele und erkenne die Silhouetten der höheren Gebäude. Eine Glasplattform bildet das obere Stockwerk der Stadt, zehn Meter über ihr schweben drei versetzte Metallstraßen. Eine Ebene nach der anderen reihen sich zwischen den Gebäuden nach oben und verdecken den Himmel. Die Hochhäuser haben kein Ende.

Die Leiter ächzt unter dem Gewicht der schweren Körper und Stimmen brechen durch die Stille.

Ich reiße mich vom Boden hoch, sprinte los, rutsche in einer Pfütze aus und fange mich im letzten Moment.

Ich stehe an einer Kante und begreife, wo ich gelandet bin.

Die Fläche unter meinen Stiefeln ist keine Straße, kein Dach. Es ist ein riesiges Metallblatt, das an vier Gurtbändern und Stoßdämpfern zwischen blanken, fensterlosen Wänden aufgespannt ist. Keine Türen, keine Brücken nach oben – nur Lücken zur Tiefe und die eine Leiter, durch die ich heraufgekommen bin.

Es ist keine Ebene. Es ist eine Auffangstelle für alles und alle, die von den oberen Stockwerken runterfallen. Die Gurtbänder geben unter meinem Gewicht nach und die Platte federt bei jedem Schritt.

Neon-Glasscherben flackern im Wasserfilm, verbogene Drohnenrotoren und ein verknickter Regenschirm liegen zu meiner Linken. Ein einzelner Stiefel ohne Schnürsenkel ist unter einem Bündel Kabel verborgen, eine verbeulte Thermoskanne, durchnässte Zeitungen, ein paar zerdrückte Casinochips, eine Sicherheitsweste mit eingerissenem Reflektorstreifen ...

Am Rand sind gelbe Markierungen aufgesprüht: BERGUNGSPUNKT V-11. Unter einer zerbrochenen Klappe an der Ecke steht eine Notsprechstelle. Sie ist kaputt, sonst würde sie leuchten.

Ich trete bis an die Kante, suche im Schatten nach einem Ausweg und finde nichts. Der einzige Ausweg ist der gleiche, über den ich hochgekommen bin.

»Verdammt.« Ich fahre mit den Händen in die Haare, ziehe die Locken straff und zwingen die panische Enge in meinem Brustkorb zur Ruhe.

Die Banditen klettern über die Brüstung, einer zieht den anderen nach.

Drei gegen eine.

»Ich brauche niemanden.« Ich wende mich von der Kante ab und balle die Hände zu Fäusten.

Aus meiner Kartenbibliothek materialisiere ich zwei *Schutzkarten*, die mit einem sirrenden Geräusch über meinen Schultern rechts und links erscheinen. Ihre Metalloberfläche spiegelt das Neonlicht und blendet mich. Ich schließe die Augen und baue die Verbindung mit ihnen auf. Die rechte Hand schließe ich um die Pistole in meiner Manteltasche.

»Schöne Kärtchen hast du da«, sagt der Größte von ihnen. Sein Grinsen ist so breit wie seine Schultern. In einer flüssigen Bewegung klappt er ein Messer auf, die Klinge fängt grünes Neon und wirft es blendend in meine Augen.

»Mit einem Messer gegen Karten?« Ich hebe eine Augenbraue. Er müsste verdammt nah an mich herankommen, um mir Schaden zufügen zu können. Mit Jacken aus echtem Leder und Schuhen in frischer Politur wirken diese Typen nicht wie Amateure.

Der breite Typ grinst.

Hinter ihm ertönt ein Klicken.

Sein Kamerad hat eine Pistole gezogen und den Abzug gespannt.

Meine linke *Schutzkarte* schießt vorwärts und fängt die Kugel ab, die kreischend von ihrer Oberfläche abprallt und in einem Funkenregen zu Boden fällt. Die Karte schwingt zurück an meine Seite.

Der breite Typ nutzt den Moment und stürmt auf mich zu. Ich weiche zurück, stolpere und schwanke, als mir bewusst wird, dass ich am Rand der Plattform angekommen bin.

Noch ein Schritt – und ich falle.

Ich reiße die Arme auseinander, finde das Gleichgewicht und stehe wieder fest auf den Beinen. Ein heißer Ruck schießt mir durchs Blut, Übelkeit kriecht mir die Kehle hinauf.

Drei weitere *Schutzkarten* blitzen silbern auf, jagen auf die Männer zu und ziehen feine, präzise Rotlinien über ihre Hälse.

Für einen Herzschlag bin ich wie festgenagelt. Meine Haut prickelt, als streife ein Gewitter an mir vorbei. Erst dann begreife ich: Das sind nicht meine Karten.

Mein Puls hämmert gegen die Ohrentrommeln.

Die Männer taumeln, ihre Beine knicken ein und sie sinken zu Boden. Ihre Augen weit geöffnet, schlagen sie auf dem Metall auf. Die Platte federt unter mir und ich schwanke.

Ich drehe mich um und schicke meine *Schutzkarten* gegen die Fremden los. Mit der rechten Hand hole ich die Pistole heraus und stütze sie an der linken ab. Ich bin keine Mörderin, ich könnte niemals auf einen Menschen zielen. Doch das sind nur Karten.

Lade. Ziele auf die mittlere fremde *Schutzkarte*. Schieß.

Ein Schuss. Zwei. Drei.

Die Karte explodiert in der Luft, schwarzer Rauch wirbelt in den Himmel. Die übrigen zwei, zerschnitten von meinen *Schutzkarten*, fallen klirrend in den Dreck.

Ich halte die Pistole fest umklammert, Arme ausgestreckt, und

drehe mich im Kreis auf der Suche nach dem Kartenbesitzer. Der Schweiß brennt in meinen Augen, alles flackert, doch ich halte sie weit aufgerissen.

Über mir auf einer Brücke entdecke ich einen Mann. Er holt seine Hand aus der Jackentasche und die Armbanduhr an seinem Handgelenk weckt die Erinnerungen in mir. Ich habe ihn heute auf dem Balkon im Café gesehen.

Eine Karte leuchtet über seiner Handfläche auf – *Vergessen*. Und bevor ich reagieren kann, spielt er sie gegen mich aus.

Ich blinzele, drehe mich an der Stelle. Doch es ist niemand hier.

Nur ich. Und drei Körper.

Wo bin ich? Wer sind diese Menschen?

»*Leichen, Avi. Sie sind tot.*« Elleiva meldet sich aus den Tiefen meiner immer weiter aufsteigenden Panik.

Ich lasse die Arme sinken, die Pistole schmerzt im Griff an der wunden Haut.

»Ich habe sie nicht umgebracht.« Die Worte hängen in der kalten Luft und verdampfen zwischen den Neonlichtern wie Rauch.

Mein Atem kommt in Stößen. Ich ziehe die Luft ein, doch sie erreicht meine Lunge nicht. Sie zieht sich zusammen, krampft, und ein stechender Druck baut sich in meiner Brust auf.

Ich zwingen Sauerstoff hinein, wieder und wieder ...

Ich ... Ich erstickte.

Mit zitternder Hand suche ich hektisch nach dem Spiegel in meiner Kleidtasche, klappe ihn auf und senke den Blick nach unten in das Spiegelbild.

Elleivas graue Augen wirken mir fremd. Sie sind enttäuscht, voller Vorwürfe.

Ich schüttelte den Kopf. Atme. Und atme. Und atme.

Ich kriege keine Luft.

»Ich habe sie nicht umgebracht. Das war ich nicht.«

Doch ich bin allein auf diesem Dach. *Meine Schutzkarten* in der Luft, *meine* Pistole in der Hand. Blut zeichnet *meine* Arme. *Meine*

Haut ist rot und klebrig. »Es ist mein Blut«, versichere ich dem Spiegelbild.

»*Bist du dir sicher?*« Elleiva glaubt mir nicht.

Die Angst explodiert in einem Herzschlag. Sie flutet meine Venen, meine Zellen. Sie kommt in Wellen und zieht mich in die Tiefen der Panik, in der ich ertrinke.

»Ich habe sie nicht umgebracht.«

»*Bist du dir sicher?*«, fragt Elleiva erneut.

Ich weiß es nicht. Blut klebt an *meinen* Händen. Drei Leichen liegen zu *meinen* Füßen. Und die Pistole wiegt schwer in *meiner* Hand.

Ich weiß nicht, wie ich hierhergekommen bin, wie ich hier wieder wegkomme.

Ich kenne diese Männer nicht, ich habe sie noch nie gesehen.

Meine Erinnerungen sind weg.

Lücken in meinem Gedächtnis. Gedanken – zerfetzte Seiten.

Und ich bin mir nicht sicher, ob mein Verstand sie mir entzogen hat.

Oder jemand sie mir gestohlen hat.

»Nein.«