

Logbuch – Der goldene Morgen

<p>Prolog [17.06.10] Georg</p>	<p><i>Francesco</i> hängt dumm rum. Seine Träume möchte ich nicht haben, nicht nachdem, was er erlebt hat. Hätte sie ihn nicht vom Baum abgeschnitten, er wäre gestorben. Ob er überhaupt weiß, wie er gerettet wurde? Mühsam schleppt er sich langsam nach <i>Delutia</i> – einem Ort im Gebiet der <i>Orsinis</i>. Nach einer genaueren Befragung wird er gesund gepflegt. Auch darf er an der Trauerfeier zum Tode <i>Alfonso</i>s und seiner Gefährten teilnehmen. Seither verbringt er die Zeit und hilft dem örtlichen Quacksalber. Die Tage vergehen.</p> <p>Ein Tross von ca. 25 Leuten kommt in <i>Delutia</i> an, geführt von <i>Gastoni Orsini</i>, einem der gelehrtesten Wissenschaftler der Region. Laut den neuesten Gerüchten haben sich die <i>Apostel</i>ier feige nach Süden verkrochen. Auch den Tross zieht es nach Süden – allerdings eher nach <i>Cassino</i> – einem Knotenpunkt des Handels, einem neutralem Ort, bei dem jedes Adelshaus handeln darf. Es kann ein sehr gefährlicher Ort sein ... und es ist der letzte Ort der Zivilisation – im Süden von <i>Cassino</i> ist zumindest das Reisen nicht mehr sicher. Dort beginnen die Berge, hinter denen es nur noch verseuchtes Land gibt. Mit seinen etwa 100 Einwohnern ist der Ort auch ausgesprochen groß.</p>
<p>17.05.2585</p>	<p><i>Gastoni Orsini</i> redet viel – und seltsam. Macht aber nichts. Er ist einfach toll. Warum er nach <i>Cassino</i> unterwegs ist? Er will heiraten. In <i>Cassino</i>? Nein. Aber die Familie seiner Verlobten verlangt eine Tat voller Heldenmut und Männlichkeit, bevor er <i>Isabella</i> heiraten darf. Dummerweise ist <i>Gastoni</i> weder voller Heldenmut und auch die Männlichkeit könnte man in Frage stellen. Dünn ist er, hat eine sehr helle Haut und wirkt selbst recht kränklich. Seine braunen Augen und seine welligen langen braunen Haare unterstreichen seinen hellen Teint. Seine rot-violette Kleidung mit Goldbesatz ist eine Augenweide in dieser trostlosen Zeit. Und er hat ein Pferd – an Geld mangelt es ihm jedenfalls nicht. Er scheint grade erst mal 20 Jahre alt und nie aus sicheren Landen rausgekommen zu sein. Er selbst bezeichnet sich als Wissenschaftler. Sollte er <i>Isabella</i> bekommen, will ich auch wissen, wie er das geschafft hat.</p> <p>Im Tross befindet sich auch <i>Claudio di Milano</i>, eine größere, stinkende Gestalt mit grauenvoller Kleidung und Pickelhaube. Ich möchte nicht wissen, wie viele Pickel unter der Haube sind. Auch der Rest seiner Kleidung ist eher hässlich. Er hat dunkle, vermutlich braune Haare – vielleicht wurden sie aber nur sehr lange nicht gewaschen. Auch seine Zähne sind alles andere als sehenswert und sind mindestens genauso kratzig wie seine Stimme. Seine leuchtend blauen Augen hingegen versprechen einen interessanten Menschen. Er wirkt genauso wehrhaft wie sein Bogen. Und die Geschichten, die er erzählt, sind fast so schön wie die von <i>Gastoni Orsini</i>.</p> <p>Eine weitere Person im Tross fällt auf: <i>Ricardo</i> oder kurz auch <i>Rick</i> genannt. Seine seltsame Haarpracht (Irokesenschnitt), seine Ohrringe und vor allem seine Augenklappe (mit einem komischen gelben lächelnden stilisierten Gesicht darauf) fallen überall auf. Davon abgesehen ist er kräftig und drahtig, also ziemlich durchtrainiert. Das ganze wird durch seine dunkle Lederrüstung noch unterstrichen. Er trägt zwei Waffen: einen Rapier und ein Langschwert. An jedem Abend sieht man ihn mit einer Flasche in der Hand, meistens erzählt er wirres Zeug – von Sternen und Himmelskörpern. Aber es wirkt eher so, als ob er nicht mal selbst weiß, was er da erzählt. Er ist ziemlich lustig und ist für jeden Spaß zu haben. Er scheint nicht aus <i>Purgare</i> zu kommen. Er ist voll mit Tätowierungen, scheint aber nicht von Adel zu sein.</p> <p>Die letzte der auffälligen Gestalten im Tross hört (mehr oder weniger) auf den Namen <i>Mars-Trois-Deux</i>. Klingt komisch, ist aber so. Sich selbst bezeichnet er als „Siemens-Toshibianer“ aus den Hallen des Nordens. Er sucht den Ort <i>Bari</i> – keine Ahnung, wo der liegen soll ... Er hat einen Fetzen Papier mit vielen bunten Linien darauf. Darauf sei <i>Bari</i> abgebildet – aber helfen tut das niemandem. Warum er <i>Bari</i> sucht? Dort sollen zwei weitere „Siemens-Toshibianer“ sein. Grundsätzlich bezeichnet <i>Mars-Trois-Deux</i> alle anderen Leute im Tross als „Dreckwühler“. Er trägt eine kräftige Jacke mit einem gelben Dreieck auf dem Rücken. Am Tag trägt er immer diese Jacke mit Kapuze und einen Schal. Eine Brille, die im Dunkeln grün leuchtet kleidet ihn auch immer. Er ist klein, kann kaum <i>Purgish</i> und verzieht sich tagsüber in einem der Wagen. Seine Haut ist seltsam weiß, sein Gesicht wirkt verquollen und er hat jede Menge seltsamster Dinge dabei, unter anderem einen Kasten, mit dem er regelmäßig spricht, einen kleinen Stoff-Hasen, der im Kreis läuft und lärmt, eine Maschinenpistole sowie weitere seltsame Artefakte. Wenn die Wiedertäufer ihn in die Hände bekommen sollten, dann gnade ihm Gott. Er versucht mit allen zu reden – nur was er sagt ist seltsam. Er scheint nicht zu wissen, wo er ist, versucht das aber zu überspielen. Noch seltsamer: er zeichnet Porträts und das</p>

	<p>sogar ausgesprochen gut – unter anderem von <i>Gastoni Orsini</i> auf seinem Pferd. <i>Rick</i> treibt sich oft bei ihm rum. Es wirkt fast so, als ob er ihn umgarnen will.</p> <p>Davon abgesehen ist der Morgen des 17. Mai 2585 wunderschön. <i>Gastoni Orsini</i> kündigt <i>Francesco</i> als neuen Begleiter im Tross an. Es sind wohl nur noch ca. vier Tage bis nach <i>Cassino</i>. Die Reise verläuft sehr ruhig. Der Tross folgt den alten Straßen der Urzeitvölker, mit all ihren geplünderten Wracks. Abends wird in einem „Weglager“ Rast gemacht – einer alten Ruine mit einem Dach über dem Kopf. Politisch gesehen ist das hier Niemandland, was bedeutet, dass die Weglager in dieser Gegend nicht bewirtet werden. Die Rast wird durch eine Rede <i>Gastoni Orsinis</i> eingeleitet. Danach beteiligt er sich trotz seines adeligen Standes an jeder niederen Arbeit. Auch lässt er sich Duzen – er ist völlig unkompliziert. Sein Wissen scheint er nicht selbst gesammelt zu haben, es ist Second-Hand-Wissen von Lehrmeistern. <i>Rick</i> unterhält sich dauernd mit <i>Mars</i> über „Projektoren“, Wiedertäufer und Technik. <i>Claudio</i> gibt die Geschichte der Weglager zum Besten. Die Nachtwache wird eingeteilt, <i>Mars</i> meldet sich freiwillig – nachdem er dem ganzen Lager mit einem seltsamen und furchtbar lauten Kurbelkasten auf die Nerven gefallen ist. Zudem bietet er mehreren Leuten an, ihre technischen Geräte zu reparieren. <i>Ricardo</i> versucht <i>Gastoni</i> zu einem Waffen-Training zu überreden und schafft das auch. Nach dem Training versucht der Adlige <i>Francesco</i> wieder aufzubauen – und auch er ist erfolgreich. Im Gegenzug lässt der Heiler nicht mehr von <i>Gastoni</i> ab und kümmert sich jede freie Minute um den kränklich wirkenden <i>Orsini</i>-Spross.</p>
<p>18.05.2585</p>	<p>Die verdiente Nachtruhe wird jäh durch ein stürmisches Gewitter unterbrochen. Zum Frühstück verkündet <i>Gastoni</i>, dass er den Regen hier im Weglager aussitzen will. <i>Rick</i> und <i>Claudio</i> machen ein Pferd mit einem Reiter im Sattel aus. <i>Rick</i> rennt sofort zum Pferd und sieht an dessen Rücken Blut kleben. Er ruft sofort nach <i>Francesco</i>. Der Reiter scheint ein <i>Purger</i> zu sein mit der typischen dunklen Haut, dunklem Haar und eher klein geraten. Sowohl das Pferd als auch der Reiter scheinen verletzt zu sein – beim Reiter ist es recht sicher – es sei denn, der Pfeil im Rücken ist nur geklaut. <i>Francesco</i> kümmert sich um den Verletzten. <i>Claudio</i> hält Wache, <i>Rick</i> untersucht das Pferd. Nachdem der Heiler die grüne Kleidung an dem verletzten Reiter entdeckt hat, verschlechtert sich seine Laune zusehends. Er spricht sich mit <i>Gastoni Orsini</i> ab und heilt dann trotz der schlechten Stimmung sowohl den Reiter als auch den Gaul. <i>Orsini</i> befiehlt <i>Mars</i>, den Reiter zu bewachen.</p> <p>Erst gegen Nachmittag wird das Wetter langsam besser und die Sonne strahlt wieder vom Himmel. Es dauert nicht allzu lange, und der Reiter kommt wieder zu Bewusstsein, redet aber nur von einem Feuer und von Kindern und Frauen. Er versucht gegen den Rat <i>Francescos</i> aufzustehen, während dieser versucht ihn auf der Pritsche zu halten. <i>Orsini</i> will, dass alle den Raum verlassen, außer <i>Mars</i>, ihm, und dem Verletzten. Diese Situation wird von dem Verletzten ausgenutzt – er entreißt <i>Gastoni</i> den Degen und bringt sich selbst um. <i>Francesco</i> versucht sofort ihm zu helfen, doch jede Hilfe kommt zu spät. <i>Gastoni</i> gibt sich selbst die Schuld. Nach einer Abstimmung – ein Prinzip, das hier eigentlich keiner so recht versteht – beschließt der Tross, heute noch weiterzuziehen. Das bedeutet, dass man wohl im Freien übernachten muss. Noch vor der Abreise entdeckt <i>Rick</i> am Pferd Brandzeichen, nicht aber am Sattel. Er schmeißt den Sattel in den Wagen. <i>Mars</i> geht zum Leichnam des Reiters und will die Stiefel des Verstorbenen an sich nehmen. <i>Gastoni Orsini</i> versucht in gutem Ton zu intervenieren, aber <i>Mars</i> lässt sich nicht abbringen. Der Tross wird ihm das nie verzeihen. Nachdem der Reiter beerdigt ist, zieht man am frühen Nachmittag los.</p> <p>Gegen Abend finden die Reisenden eine Ruine, es scheint eine sichere Unterkunft für die Nacht zu sein. <i>Claudio</i> entdeckt eine Luke in einem Raum, der recht oft benutzt zu werden scheint. Dort findet er zwei Pfeile aus einem komischen weißen Material. „Madison 2.5“ steht auf ihnen geschrieben, sie scheinen sehr kostbar zu sein. <i>Claudio</i> nimmt sie mit und testet einen davon. Er durchtrennt einen Ast und bleibt heil dabei. Der Bogenschütze legt die Pfeile jedoch erst einmal zurück. <i>Francesco</i> kümmert sich um <i>Orsini</i> – die körperlichen Übungen, die er ihm verabreicht, wirken eher lächerlich. <i>Mars</i> malt ein Pferd – und das ziemlich gut. <i>Rick</i> versucht den Kurbel-Krachmacher, den <i>Mars</i> als „Handkurbel-Batterie-Auflade-Gerät“ bezeichnet. Es sieht nicht vor-eschatonal aus. Die Nacht verläuft ruhig.</p>
<p>19.05.2585</p>	<p>Die Gruppe zieht weiter. Am Nachmittag stäuben Krähen auf. Ein Wagen liegt umgekippt auf der Straße. Davor liegt ein schwerer Korpus, an dem schon die Aasfresser dran sind. Der Korpus entpuppt sich als Überrest eines Pferdes. Es sind keine Menschen erkennbar. Der Wagen ist komplett leer. Falls es ein Überfall war –</p>

	<p>wovon auszugehen ist – so war er wohl schon ein paar Tage her. <i>Rick</i> sucht nach Hinweisen. Vom Wagen aus wurden in eine Richtung mehrere Pfeile abgeschossen. Er nimmt vier Pfeile mit und gibt sie <i>Claudio</i>. Zudem findet er noch eine komplette Patrone. Diese liegt wohl auch noch nicht lange hier. Auf dem Wagen ist ein Kreuz angebracht – das gleiche Zeichen, das auch die <i>Apostel</i> tragen. <i>Claudio</i> erzählt, dass er dieses Zeichen auch in <i>Cassino</i> schon gesehen hat. Der Wagen wollte nach Süden. Die Nacht wird windig und es nieselt.</p>
<p>20.05.2585</p> <p>[01.07.10] <i>Holgi</i></p>	<p>Es ist diesig, das Wetter nur mäßig gut. Bei der Weiterreise füllt sich die Straße langsam mit Leben. Es liegen keine Wracks mehr auf der Straße. Ein Bauer verneigt sich vor <i>Gastoni Orsini</i>. Wir sind wohl in <i>Fallasca</i> – bis nach <i>Cassino</i> ist es nicht mehr weit. Der Bauer vermisst seine Tochter <i>Ilaria</i>. Sie war in <i>Cassino</i> bei seinem Bruder <i>Luca</i>, dem Schmied, und sollte eigentlich gestern schon zurück sein. <i>Orsini</i> verspricht, nach <i>Ilaria</i> zu suchen und will innerhalb von zwei Tagen dem Bauer eine Nachricht zukommen lassen.</p> <p>Nach einem weiteren Fußmarsch kann man der Tross schon ein unheimlich riesiges Gebäude sehen, größer als jedes Gebäude, das <i>Rick</i>, <i>Mars</i> oder <i>Francesco</i> jemals gesehen haben. Unterhalb des steinernen Molochs liegt <i>Cassino</i>. Das Gebäude scheint heilig zu sein. Niemand darf da hin, keiner darf hinein. Es ist bekannt als <i>Montecassino</i>. Aus der Entfernung lässt sich schon ausmachen, dass viele Häuser in <i>Cassino</i> dem Eshaton oder dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen sind. Aus drei Stellen steigt dünner Rauch auf – es scheint sich um größere Feuerstellen zu handeln. Die Klageweiber schreien, ihr Wehklagen ist bis vor die Stadt zu hören. Mehrere Männer – etwa ein Duzend (10% der Bevölkerung von <i>Cassino</i>) wurden nackt ausgezogen und auf Holzpfehlen aufgespießt – und das schon vor mehreren Tagen. Ein schrecklicher Anblick, der den Reisenden das Blut in den Adern gefrieren lässt.</p> <p>An der Straße sind die geschändeten Männer von <i>Cassino</i> auf Pfähle aufgespießt. Wer hat nur so eine schändliche Tat begangen? Wir fragen am Wegesrand die ersten Klageweiber, was hier Schreckliches passiert ist. Man berichtet uns, dass alle Männer aus <i>Cassino</i> und alle, die mit den Apostelern unter einer Decke gesteckt haben, vor zwei Tagen von den Wiedertäufern abgeschlachtet wurden. <i>Rick</i> geht noch weiter vom Weg ab, um eine weitere Gruppe von Frauen anzusprechen, um herauszufinden, was hier los war und ob der Schmied und dessen Nichte noch am Leben sind. Leider muss er erfahren, dass auch der Schmied getötet wurde und man von dessen Nichte nichts weiß. Ein kleiner Junge will aber <i>Rick</i> zu der Schmiede führen. Dieser hofft ihn durch den Hasen des Bleichers wieder aufmuntern zu können, doch der kleine <i>Cieno</i> denkt dem leibhaftigen Teufel gegenüber zu stehen und rennt schreiend davon.</p> <p>Als die Reisegruppe <i>Cassino</i> betritt, stellt sie fest, dass einige Häuser durch Feuer zerstört und auch einige Menschen verbrannt wurden. Auf dem Turm des Dorfes kann man noch das Zeichen der Apostel erkennen. Eine Frau und ein Junge treffen auf uns und bitten uns, nachdem <i>Gastoni</i> ihnen unsere Hilfe angeboten hat, mit zum Marktplatz zu kommen, da man dort ein Lager aufgeschlagen hat. Der Adlige hält auf dem Marktplatz eine flammende Rede und schafft es damit, die Bevölkerung auf unsere Seite zu bringen. Als Erstes wird noch eine kleine Besprechung zwischen <i>Gastoni</i>, <i>Francesco</i>, <i>di Milano</i> und <i>Rick</i> abgehalten. Dabei schaut man sich gleichzeitig die Stadt an und geht zu dem Gebäude mit dem Turm, den <i>Di Milano</i> und auch <i>Rick</i> genauer anschauen möchten. Während alle außer <i>Rick</i> in die Ruine eintreten und sich wundern über die Bänke und das eigenartige Bauwerk, versucht dieser in den Turm zu gelangen. Die Tür im Erdgeschoss ist verschlossen und somit versucht er zum Fenster in vier Meter Höhe zu klettern. Beim ersten Mal klappt es nicht, beim zweiten Versuch kommt er nach oben, muss aber feststellen, dass das Fenster mit Gittern verschlossen ist.</p> <p>Nachdem diese Anstrengungen nichts gebracht haben, geht <i>Rick</i> zu den anderen zurück und ist begeistert, da er der Meinung ist, dass dies ein hervorragender Platz für einen Projektor wäre und man sich hier gut die beweglichen Bilder anschauen könne. Leider scheinen die anderen seine Meinung nicht zu teilen und wissen auch nicht so recht, was für ein komisches Ding ein Projektor ist – und noch viel Schlimmer für <i>Rick</i>: Niemand hat eine Ahnung, was bewegte Bilder sind.</p> <p>Nachdem man noch vergeblich die Ruine abgesucht hat, entdecken <i>Francesco</i> und <i>Rick</i> auf einem Vorsprung in einem der gewaltigen Fenster eine gebückte, schwarze Gestalt. Der Heiler erstarrt für einen Augenblick vor Furcht, während <i>Rick</i> beeindruckt ist von der Aussicht, die ihm diese fremde Frau unter ihrem Rock aus Münzen gewährt. <i>Di Milano</i> spricht die Fremde in einem komischen Kauderwelsch an, doch die Hübsche antwortet</p>

<p>[15.07.10] David</p>	<p>auf Purgish. Nach kurzer Zeit wird klar, dass <i>Haiba</i>, so hat sich die Schwarze vorgestellt, auch zu spät hier eingetroffen ist, um das Gemetzel mit zu bekommen, doch sie berichtet uns, dass weitere zwölf Wiedertäufer oben in der heiligen Stätte hausen und dort einige Dorfbewohner foltern, man kann ihre Schmerzensschreie am Abend hören. Für <i>Haiba</i> ist klar, dass man diesen armen Menschen helfen muss. Für Rick ist das nicht so klar, da zwölf Wiedertäufer einfach exakt zwölf Wiedertäufer zu viel sind. <i>Di Milano</i> findet aber, dass dies doch eine heldenhafte Aufgabe wäre, diese Menschen zu befreien und <i>Gastoni</i> schließlich auf der Suche nach solchen Aufgaben wäre. Der Adlige, der verwunderlicher Weise bis jetzt noch nicht viel gesagt hat, würde am liebsten im Erdboden versinken oder sich unsichtbar machen. Er hat aber den Vorschlag, dass man ja verhandeln könne. <i>Rick</i> begrüßt diese Idee, er würde dann auch auf <i>Gastoni</i> aufpassen. Nach kurzer Überlegung findet der <i>Orsini</i>, dass man zumindest die Bevölkerung und eventuell auch einige aus der Reisegruppe befragen sollte, ob sie nicht die Gruppe begleiten würden, da eine große Gruppe die Verhandlungsposition entscheidend verbessern würde. <i>Di Milano</i> möchte noch gerne den Turm durchsuchen, im Anschluss will man dann zum Markt gehen und die Bevölkerung nach ihrer Meinung fragen, um letztlich zur Festung aufzubrechen. <i>Di Milano</i> öffnet mit einem Pfeil geschickt das Schloss der Turmtür und <i>Rick</i> und er gehen einmal auf den Turm und verschaffen sich einen Überblick.</p> <p>Die Gruppe kehrt zum Dorfplatz zurück. <i>Mars</i> lernt <i>Haiba</i> kennen. <i>Gastoni</i> befragt die Älteste des Dorfes, ob sie den heiligen Ort betreten dürfen, um die Gefangenen zu befreien. Daraufhin machen sie sich auf den Weg. Es gibt eine kurze Diskussion zum Thema Ehre. Während sie der Spirale den Berg hinauf folgen, bleibt <i>Haiba</i> im Schatten des Pferdes und <i>Mars</i> nach Möglichkeit an Bäumen, Büschen oder Felsen.</p> <p>Schließlich erreichen sie eine massive Holztür die zu dem gewaltigen Bauwerk führt. Der Bleicher entdeckt Blutspuren. Die Schwarze versteckt sich hinter einem Busch. <i>Mars</i> versucht sich auch zu verstecken. <i>Gastoni</i> ruft die Wiedertäufer an – doch keine Reaktion. <i>Rick</i> klopft und <i>Gastoni</i> ruft noch einmal, doch noch immer geschieht nichts. <i>Rick</i> fummelt am Tor rum. Beim dritten Anruf <i>Gastoni</i>s sind Schritte zu hören und schließlich öffnet sich knirschend ein kleines Tor in der Tür. Die furchteinflößende Gestalt eines Wiedertäufers – einem Bullen gleich – massig in Metall gehüllt kommt zum Vorschein. Sie trägt zusätzlich einen großen Eisenhammer und einen Schild. Sein Gesicht ist entstellt von Narben und Tätowierungen. In seinem Schatten folgt ein weiterer Wiedertäufer.</p> <p><i>Gastoni</i> stellt sich vor und versucht höflich zu bleiben – trotz der trockenen und spärlichen Kommentare des Hünen. Es werden Beleidigungen ausgetauscht und <i>Gastoni</i> hält seine „Gute-Mensch-Rede“. Der Wiedertäufer kontert mit seiner „Soldat-der-auf-euch-Scheißer-schleiß-Rede“. <i>Francesco</i> erniedrigt sich und versucht den Wiedertäufer zum Zuhören zu bewegen – er bringt auch <i>Alfonso</i>s Namen ins Spiel. <i>Gastoni</i> versucht sein Bestes doch der Wiedertäufer ist unerbittlich.</p> <p><i>Rick</i> fordert den Wiedertäufer schließlich zu einem „Gottesgericht“ heraus – einem Zweikampf, um herauszufinden wem Gott seine Gunst gibt. Der Gotteskrieger verweigert dies jedoch und verscheucht die Reisenden. <i>Gastoni</i> stellt ein Ultimatum: bis zum Abend sollen die Gefangenen freigelassen werden – sonst würden die Wiedertäufer das „Volk der Schwuchteln“ kennen lernen. Nachdem <i>Rick</i> die Bedeutung des Wortes „Schwuchtel“ erklärt wurde beschimpft er lautstark den Wiedertäufer.</p> <p>Diskutierenderweise treten sie den Rückzug an. Als sie wieder im Dorf ankommen kümmert sich <i>Francesco</i> um die Verletzten. <i>Mars</i> redet mit <i>Haiba</i> – danach ist keiner von beiden klüger. Auf <i>Gastoni</i>s Geheiß helfen die meisten Mitglieder der Reisegruppe <i>Francesco</i> mit den Verletzten oder den Dörflern beim Beerdigen ihrer Toten – sogar er selbst.</p> <p><i>Gastoni</i> schickt <i>Mars</i> jedoch als Späher los – er soll die Wiedertäufer im Auge behalten damit diese sie nicht überraschen können – sollten sie wieder ins Dorf kommen wollen. <i>Rick</i> hebt unterdessen mit <i>Haiba</i> Gräber aus. Kurz vor Sonnenuntergang sammelt <i>Gastoni</i> alle wieder ein – Bestandsaufnahme und Taktikbesprechung.</p> <p><i>Gastoni</i> verlässt sie, um kurz in das Dorf zu reiten. Er hat herausgefunden, dass es wohl doch einen Geheimweg in die Burg hinein gibt. Außerdem hat er eine Granate aufgetan, diese will er <i>Francesco</i> geben. Der ziert sich jedoch. <i>Rick</i> schlägt vor einen der Gruppe zur Burg zu schicken, um die Gruppe zu „verraten“ und so die Wiedertäufer heraus zu locken. Keiner der vorgeschlagenen Pläne stößt jedoch auf große Zustimmung – so wartet man den nächsten Morgen ab. Am Abend und in der Nacht macht sich Herr</p>
-----------------------------	---

	<p><i>Gastoni</i> jedoch noch daran aus Pflanzen, Schlamm und anderen seltsamen Zutaten eine stechend riechende Substanz herzustellen, die er den Bogenschützen anbietet. Das ätzende Gift solle helfen, um die Rüstungen der Wiedertäufer zu durch- und sie in die Flucht zu schlagen.</p>
<p>21.05.2585</p> <p>[05.08.10] <i>Nagi</i></p>	<p>Beim Morgengrauen gehen sie wieder zur Festung hoch. Beleidigungen und Herausforderungen locken den großen Brocken wieder raus. Doch erst der Einsatz einer Engelsverkleidung und eine weitere Provokation von Rick lassen den Hünen auf die Gruppe losgehen. Nach kurzer Befangenheit seitens der meisten Streiter, eröffnet <i>Haiba</i> mit einem Pfeil das Feuer auf den Chef der Wiedertäufer. Auch eine volle Salve von <i>Mars</i> trifft ihn ratternd. Dennoch nähert er sich unbeirrt weiter.</p> <p>Bevor er sie erreicht, wirft sich ihm <i>Rick</i> in den Weg. Zwei harte Schläge später ist der Wiedertäufer aufgehalten – er steht jedoch noch – außerdem eilen ihm einige seiner Kameraden zu Hilfe.</p> <p>Schließlich wird der Hüne von einem Pfeil <i>Di Milanos</i> gefällt. Die nächsten zwei Wiedertäufer fallen schnell. Der nächste Vierertrupp macht Bekanntschaft mit der automatischen Waffe des Bleichers. Einer fällt sofort, kurz darauf ein weiterer dank <i>Haiba</i>. Zwei Wiedertäufer treten daraufhin den Rückzug an, der letzte ist noch im Nahkampf mit <i>Rick</i> verstrickt. Es gelingt ihm jedoch sich zu lösen und er sprintet zur Tür. Auch <i>Gastoni</i> versucht zu Pferd die Tür zu erreichen und beim Vorbeireiten noch einen Gegner nieder zu stechen – jedoch ohne größeren Erfolg. Der verbleibende Wiedertäufer stürzt sich daraufhin auf die schwarze Bogenschützin. Den Anderen gelingt der Rückzug in die Festung und sie verschließen die Tür.</p> <p><i>Haiba</i>, <i>Di Milano</i> und <i>Mars</i> prügeln auf den letzten Gegner ein und schicken ihn zu Boden. Sofort stürmt die Schwarze zum Burgtor. <i>Gastoni</i> brüllt sie seien gekommen, um die Gefangen zu befreien und nicht um alle umzubringen. Unterdessen behält <i>Mars</i> den gefallenen Anführer der Wiedertäufer im Auge und <i>Francesco</i> schleicht langsam durch das Schlachtfeld nach vorne.</p> <p>Während <i>Haiwa</i> zur Burg spurtet, schleicht <i>Claudio</i> wie <i>Francesco</i> vorsichtig auf die Burg zu. <i>Gastoni</i> scheint keine Bedenken wegen Bogenschützen oder Feuerwaffen zu haben und reitet direkt zum Tor, wo er dann vom Pferd absteigt. Erneut fordert er, dass die Gefangen unverzüglich frei zu geben seien – und <i>Rick</i>, der die Entschlossenheit in der Stimme von <i>Gastoni</i> vernimmt, lässt sich von dessen Zuversicht anstecken. Sofort versucht er, das Tor aufzustemmen. Das will ihm aber nicht gelingen. Bevor er es noch einmal versucht, streift er den grünen Mantel ab, den er jetzt nicht mehr braucht.</p> <p>Derweil stochert <i>Mars</i> mit einem Stock im Gesicht des gefallenen Anführers herum, wobei er feststellen muss, dass der Mann seinen letzten Atemzug noch nicht getan hat. Der Bleicher bringt seine Überraschung in der ihm eigenen Weise zum Ausdruck. „Maja, Maja!“, ruft er.</p> <p>Hinter dem Tor herrscht Panik, wie <i>Rick</i> vernehmen kann. Doch bevor er dies jemandem mitteilen kann, rät <i>Gastoni</i> ihm, zur Seite zu gehen. Der hat inzwischen die Sprengkugel in der Hand, die er mit einem Seil aus sicherer Entfernung zünden will, um den Eingang frei zu sprengen. <i>Rick</i> tut, wie ihm emp- oder befohlen wurde und vergisst dabei nicht, das Pferd des Adligen mitzunehmen.</p> <p>Während <i>Claudio</i> weiter heranschleicht, eilt <i>Francesco</i> zu <i>Mars</i> und dem am Boden liegenden Wiedertäufer. Der Bleicher scheint mit seinen „Maja-Maja“-Rufen seine Aufmerksamkeit geweckt zu haben. Als auch <i>Francesco</i> bemerkt, dass der Wiedertäufer noch nicht tot ist, versucht er ihn zu heilen.</p> <p>Dann erschüttert ein lauter Knall die Stille. <i>Gastoni</i> hat die Granate gezündet – und als der Rauch sich langsam verzieht, sieht man, dass die kleine Tür im Tor in den Angeln hängt und den Blick in das Innere der Festung freigibt. Ohne zu zögern schießt <i>Haiba</i> einen Pfeil in das Innere. Man hört und spürt die Panik, die im Inneren herrscht. <i>Rick</i> wagt als erster einen Blick durch das Tor – drinnen steht ein Wiedertäufer mit einem Brenner bewaffnet, vom Pfeil der schwarzen Schützin getroffen. Der Mann mit der furchtbaren Waffe geht zu Boden, was die Angst der andern Wiedertäufer noch weiter steigert. <i>Rick</i> schlüpft durch das Tor. <i>Gastoni</i> kehrt zu seinem Pferd zurück, ruft den anderen zu, dass sie folgen mögen und reitet dann auf die Burg zu. Auch <i>Mars</i> rennt nun zur Burg – ihm war das freie Feld schon lang zuwider. Da versprechen die Mauern doch mehr Schutz. Der feindliche Anführer ist ihm nun egal, da <i>Francesco</i> sich um ihn kümmert. Tatsächlich gelingt dem Heiler in diesem Augenblick einen Druckverband anzulegen – was dem Schwerverletzten das Leben rettet.</p> <p><i>Haiba</i> huscht ebenfalls durch das Tor und schießt einen weiteren Pfeil ab. Und dann</p>

reitet auch *Gastoni* durch die Öffnung im Tor, heroisch brüllend und den anderen Mut machend. Nun beginnen die Wiedertäufer in ihrer Verzweiflung die Eindringlinge anzugreifen. Ein erster Schwerthieb trifft *Rick*, der aber keine Verletzung davon trägt. Bei *Gastoni* haben die Angreifer leider mehr Glück – er wird angeschlagen. Auch *Claudio* hat nun das Innere der Festung betreten und schießt auf einen der Wiedertäufer, der zurzeit die Befehle zu geben scheint. Sein Pfeil prallt jedoch an dessen Rüstung ab. *Rick* macht plötzlich eine akrobatische Bewegung und verwirrt dadurch den Wiedertäufer, der ihn angegriffen hat. Dieser geht nach einem gezielten Schlag zu Boden – und da ist *Rick* auch schon bei dem zweiten Gegner, den er ebenfalls mit seinen flinken Fäusten trifft. Als letzter der Kämpfer ist nun auch *Mars* in der Festung angekommen. Doch er kann nicht in den Kampf eingreifen, weil zu viele Nahkämpfe den Einsatz seiner Feuerwaffe unmöglich machen. *Rick* greift wiederum zu einem Trick: er kann durch ein geschicktes Manöver seinen Gegner zum Straucheln bringen und trifft ihn mit einem gezielten Schlag hart ins Gesicht. Zwei weitere Treffer folgen. Der Mann geht aber nicht zu Boden.

Auch *Haiba* geht nun zum Nahkampf über und zieht ein Beil. Sie wirft ihrem Gegner Sand ins Gesicht und stellt ihm ein Bein. Der Wiedertäufer stürzt zu Boden und kassiert zwei Treffer mit dem Beil in seine Brust. *Claudio* richtet seinen Bogen derweil auf den Wiedertäufer, der *Gastoni* angreift – doch *Mars* ist schneller: Mit zwei Schüssen aus seiner Feuerwaffe stoppt er den Angriff auf den Adligen.

Gastoni trimphiert: „Ich habe Euch die Möglichkeit gegeben, euch zu ergeben!“ – Dann ersticht er den letzten Wiedertäufer, der sich noch auf den Beinen halten kann. „Sieg dem Ruhmreichen!“ *Haiba* setzt dem Leben des am Boden liegenden Gegners ein Ende, indem sie ihm ihr Beil in den Hals schlägt.

Dann setzt Stille ein. Dann Erleichterung und Freude. Man beschließt, die noch lebenden Gegner am Leben zu lassen, um sie befragen zu können. *Haiba* zeigt für diese Entscheidung wenig Verständnis. Dann beginnt die Suche nach den Gefangenen. Deren Zelle ist aber schnell gefunden.

In dieser kurzen Zeit gelingt es jedoch *Mars* bereits sich abzusetzen, um die Festung zu erkunden. Zunächst aber fesselt der Brenner seine Aufmerksamkeit, den er auch sofort ausprobieren muss. Das Gerät selber ist in einem schlechten Zustand und zeigt Spuren zahlloser, nicht sonderlich präziser Reparaturen. Und so ist es eigentlich nicht erstaunlich, dass ein Schlauch abrutscht, als der Bleicher den Auslöser betätigt (was aber vielleicht auch schlimme Nebenfolgen der Technophilie verhindert). *Mars* fragt sich, ob man das Gerät wohl in seine Einzelteile zerlegen kann, um sie genauer zu untersuchen. Und macht sich gleich ans Werk.

Der Raum in dem die Gefangenen zusammengepfercht wurden, ist klein, eng und stinkt. Die Menschen bieten einen furchtbaren Anblick. Einige nehmen die Fremden gar nicht wahr. Andere zeigen deutliche Spuren von Folter. Die Marterinstrumente zeigen noch deutliche Spuren des Gebrauchs – die Böcke, das Kreuz – alles wohl von den Wiedertäufern selbst zusammengebaut. Einfache Vorrichtung, bestens geeignet, Schmerzen zuzufügen.

Als *Gastoni* und *Claudio* die Zelle betreten, wirft sich eine ältere Frau *Claudio* um den Hals und fragt in überraschend gestochener Sprache, wer ihre Retter seien. Es herrscht ein seltsamer Kontrast zwischen dem Elend, das die Befreier in diesem Raum vorfinden und der Sprache dieser Frau. Man gibt ihr Auskunft und sieht sich gezwungen, die Opfer der Wiedertäufer darauf hinzuweisen, dass sie den Raum verlassen können. Einige der Gefangenen scheinen dies nicht wirklich wahrzunehmen; einige können den Raum auch gar nicht mehr verlassen.

Da sich der Heiler, der schon vor einiger Zeit vermisst wurde, weigert, dass Heiligtum zu betreten, sieht man sich gezwungen, die Verletzten vor das Tor der Burg zu schaffen. Das kostet Mühen und Zeit, aber man will nicht lange diskutieren. Während die befreiten Dorfbewohner vor das Tor transportiert werden, nutzt *Rick* die Gelegenheit, sie zu befragen. Und so erfährt er, dass der Anführer der Wiedertäufer zugleich der Schlimmste unter ihnen war, was die Grausamkeit gegen die Bewohner betrifft. Man erfährt auch, dass ein Mann namens *Pepe* eine besondere Achtung unter den Gefangenen genießt. Ebenso wie *Maria*, die Frau mit der auffällig guten Wortwahl. Auch *Francesco* hat Fragen an die Verletzten – seit wann der Ort denn heilig sei, will er wissen. Aber der Ort ist wohl immer schon heilig gewesen. *Gastoni* spricht den befreiten Bürgern von *Cassino* Mut zu – und übernimmt dann auch die traurige Pflicht, sie über den Angriff auf ihr Dorf zu informieren.

Nachdem alle Gefangenen den Raum verlassen haben, werden die noch lebenden Wiedertäufer – entkleidet und gefesselt, wie es *Rick* vorgeschlagen hat – in den düsteren Raum gesperrt.

Dann machen sich *Claudio* und *Rick* auf die Suche nach dem Bleicher, der wohl Wichtigeres zu tun hatte, als den anderen bei dem Transport der leidenden Wiedertäufer-Opfer zu helfen. *Rick* findet auf der Suche drei Flaschen mit Schnaps, die wohl die Wiedertäufer mitgebracht hatten; *Claudio* ist ein wenig enttäuscht, dass die Räume des Heiligtums so leer und verlassen und ohne Anzeichen von Schrifttum sind. Aber ihre Suche führt sie auch nur durch einen kleinen Teil der gigantischen Anlage. Und der Bleicher ist schnell gefunden.

Schließlich kehrt der Tross von Helden und befreiten Gefangenen ins Dorf zurück, wo sie freudig begrüßt werden. Wiederum sind es *Pepe* und *Maria*, denen dabei besonderer Respekt und besondere Freude entgegen gebracht wird. Auch die Befreier bekommen viel Zuspruch, Lob und Anerkennung. Allerdings zeigen sich die Bewohner bei der Schwarzen und dem Bleichen ein wenig distanzierter, was insbesondere *Mars* unglücklich macht.

Man nutzt die Gelegenheit zu Gesprächen. *Francesco* will nun auch von *Pepe* wissen, warum der Ort heilig sei. Aber auch der kann nur darauf verweisen, dass dem wohl immer so war. Übereifrig wie immer, verordnet der Heiler dem Mann ansonsten strikte Ruhe und versucht, alle Besucher von ihm fern zu halten. *Rick* gesellt sich zu *Haiba*, wobei er reichlich von dem frisch aufgefüllten Vorrat an Schnaps Gebrauch macht. Er fragt sich, warum man bei dem Angriff nicht bei der Absprache geblieben ist und den Hünen so nah an ihn herankommen ließ. Er ist *Haiba* auf jeden Fall sehr dankbar für ihren gut gezielten Schuss – er selber könne ja nicht mehr so gut zielen, seitdem er ein Auge verloren hätte. Deswegen würde er gerne mit ihr das Zielen üben – und auch wohl so einiges mehr ... Letzteres wird aber von der Dame verneint. Eine Einstellung, die für Apos immer rätselhaft bleiben wird. Auf jeden Fall will *Rick* noch einmal ins Heiligtum zurück. Also redet er mit *Gastoni*, um ihm zu verdeutlichen, dass man ja eh wegen der Gefangenen noch einmal zurückkehren müsste und bei der Gelegenheit ... aber *Gastoni* weigert sich, die Dorfbewohner noch einmal um die Erlaubnis zu bieten, den Ort zu betreten. Es stimmt *Rick* ein wenig versöhnlich, dass er sich eine Rüstung als Belohnung aussuchen darf. *Mars* kommt die Aufgabe zu, eine Wiedertäufer-Rüstung für ihn anzupassen. Sie wird wohl nie ganz passen – Schutz bietet sie trotzdem. *Gastoni* will auf jeden Fall am nächsten Tag weiterziehen; das gefundene Pferd will er dem geschundenen Dorf schenken, das sicherlich eine Verwendung hierfür hat.

Claudio hat sich gleich nach der Rückkehr ins Dorf einen ruhigen Ort gesucht, um ein wenig ausruhen zu können. Pünktlich zum Fest, das die Dorfbewohner am Abend unbedingt für die Helden ausrichten wollen, wird er jedoch wieder wach. Schon am Nachmittag wird damit begonnen, im verwüsteten Dorf Tische zu einer großen Tafel zusammenzustellen. Abends ist der Tisch dann reich gedeckt – und die Fremden sind erstaunt, über den Luxus, der ihnen an diesem Ort der Zerstörung geboten wird. Es gibt ungewöhnliche Speisen, Wein und Obstsaften. Selbst die weitgereiste *Haiba* meint, dass sie einige von diesen Speisen noch nie gesehen hat. *Rick* scheint vor allem der Wein zu schmecken – angesichts der deutlichen Spuren des Schnapsgenusses am Nachmittag eine fast schon erstaunliche Tatsache. Als auch *Pepe* auf dem Fest auftaucht, ist der Heiler *Francesco* entsetzt – und wendet sich dann von dem Mann ab, dem man offensichtlich nicht helfen kann und auf seine Anwesenheit bei der Feier besteht. Seine Rede eröffnet *Pepe* mit dem Hinweis darauf, dass er der letzte der Ältesten des Dorfes sei (etwas, was man in den Gesprächen zuvor schon erfahren hatte). Er spricht seinen Rettern noch einmal offiziellen Dank aus. Alle Beteiligten sollen in *Cassino* fortan und bis an ihr Lebensende stets eine Unterkunft finden. Ein jeder solle 200 Wechsel erhalten. Und man wolle ihnen auch eine weitere Sprengkugel geben. Dann ergreift *Gastoni* das Wort, der selbstverständlich auf die Wechsel für seine Person verzichtet und sich für den Dank bedankt.

Irgendwann beginnt dann die Tafel sich aufzulösen. In den letzten Stunden nutzt *Mars* dabei die Gelegenheit, seinen Proviant aufzufüllen. Doch das findet kaum Beachtung. Gegen Ende des Abends bestätigt *Pepe*, was er dem Herren *Orsini* schon einmal erzählt hatte: Das es geheime Kammern – die „Geheimnisse der Stadt“ – gebe und man diese unbedingt öffnen müsse, um den Aufbau der Stadt in Angriff nehmen zu können. Leider sei nur noch ein Mensch am Leben, der wisse, wo die Kammern zu finden seien: Ein alter Soldat namens *Jeronimo*, ein seltsamer Einzelgänger, der auf einem

	<p>Außenposten zu finden sei. Um zu ihm zu gelangen, ist eine zweitägige Reise erforderlich, bei der man sich vor allem vor den absonderlichen Hunden in Acht nehmen müsse. <i>Gastoni</i>, der spürt, dass ein weiteres Abenteuer nach ihm ruft, erklärt sich bereit, diese Reise zu unternehmen. <i>Rick</i> verspricht ebenfalls, dort hin zu reisen. Allerdings wird er sich am kommenden Morgen wohl nicht mehr an dieses Versprechen erinnern können. Da zu diesem Zeitpunkt einige der Befreier aber ohnehin schon ihr Nachtlager aufgesucht haben, wird man am nächsten Morgen ohnehin noch einmal fragen müssen, wer Herrn <i>Orsini</i> begleiten wird.</p>
<p>22.05.2585 [19.08.10] <i>Holgi</i></p>	<p>Am Morgen nach dem Fest gehen alle ihren Gewohnheiten nach. <i>Rick</i> ist verkatert und kann sich nicht mehr erinnern, dass er einen Auftrag der Dörfler angenommen hat. Er ist aber bereit sich der Aufgabe zu stellen. Bevor es am Mittag losgeht, hilft er noch dem Heiler nach den Verwundeten zu schauen.</p> <p>Unsere schwarze Begleiterin lottert wieder auf den Dächern der Stadt herum, um dem Himmel und Wind näher zu sein. <i>Mars</i> bastelt weiter an dem Ding rum, das wir den Wiedertäufern abgenommen haben und <i>Herr Orsini</i> schläft sehr lange und beginnt dann die Vorkehrungen für die Expedition zu treffen. <i>Di Milano</i> scheint nicht sehr begeistert zu sein in Richtung Westen aufzubrechen. Er wird uns aber begleiten, da er denkt uns mit seiner Erfahrung unterstützen zu können. Er teilt uns aber mit, keinen Schritt weiter nach Westen zu gehen als notwendig, um den Alten zu finden. Wesentlich mehr Vorbehalte hat der Arzt, der erst lange Zeit bearbeitet werden muss, um überhaupt ein kleines Stückchen mitzugehen – er will aber auf einem Drittel des Weges umkehren.</p> <p>Vor der Abreise erhalten wir von den Dorfbewohnern noch die von uns benötigte Ausrüstung und dann führt uns ein mutiger Junge aus dem Dorf bis zu einer Abzweigung ins Gebirge. Wider Erwarten bleibt der Heiler dann doch bei der Gruppe und macht sich nicht mit dem Knaben auf den Rückweg.</p> <p>Der Pfad ist steil und anstrengend und wir merken schnell, dass wir hier nicht mit den Pferden entlang gekommen wären. Die Meisten bekommen auf dem Weg leichte Blessuren und am Abend sind wir alle ziemlich fertig. Nachdem wir eine gute Übernachtungsmöglichkeit gefunden haben, wird die Nachtwache eingeteilt und man begibt sich zur Ruhe.</p>
<p>23.05.2585</p>	<p>Zu unserm Glück passiert in der Nacht nichts und wir können nach einem stärkenden Frühstück wieder aufbrechen. Nach einem kurzen Marsch kommen wir an eine Schlucht über die eine Hängebrücke gespannt wurde. Leider wurde diese in den letzten Jahren nicht mehr gewartet und so ist es nicht ganz so einfach hinüber zu kommen. Nach dem wir die Schlucht hinter uns gelassen haben, bemerken wir, wie sich die Umgebung mit der Zeit verändert. Es gibt weniger Tiere und während der weiteren Wanderung hat man das Gefühl, dass auch die Vögel nahezu ausgestorben sind. Auch die Pflanzen verändern sich – einige haben gelbe oder rote Färbungen auf den Blättern oder andere flechtenartige Mutationen.</p> <p>Am Nachmittag kommen wir auf eine unwirkliche Ebene, es lebt dort nichts mehr und aus dem Boden schießen gewaltige, heiße Wasserfontänen. Ein seltsamer Geruch hängt in der Luft. Wir versuchen den Ort so schnell wie möglich hinter uns zu lassen. Leider wird das Gelände nicht besser und wir entscheiden uns ein Nachtlager auf einem kleinen Plateau aufzuschlagen. An Erholung ist bei der Luft und dem Gelände nicht zu denken und so versuchen wir sehr schnell nachdem die Nachtwachen eingeteilt sind zu schlafen. Leider können wir in dieser Nacht nicht durchschlafen, denn während der Nachtwache von <i>Francesco</i> werden wir von ihm geweckt. Er hat merkwürdige Geräusche gehört, zusätzlich wird unser Lager von einer eigenartigen Wanzenplage heimgesucht. Plötzlich erscheint eine seltsame Gestalt, die sich der Gruppe nähert. Es ist kein Mensch aber auch kein Tier. Sie bleibt plötzlich stehen und öffnet ihr seltsames Maul aus dem eine riesige Anzahl von Insekten herausströmt und über uns herfällt. <i>Rick</i> stürzt nach vorne, doch das Ungetüm löst sich in Luft auf. <i>Haiba</i> und <i>Francesco</i> hat es schlimm erwischt, sie wurden von den winzigen aber zahllosen Chitintierchen schwer zugerichtet. Während der Heiler verzweifelt versucht sich selbst zu verarzten, versucht es <i>Rick</i> bei <i>Haiba</i>, erreicht aber nicht das gewünschte Ergebnis. Die Schwarze schreit unter Schmerzen auf und <i>Francesco</i> gelingt nur durch sehr viel Können die offene Stelle wieder zu verschließen und das Insektengift aus ihrem Körper zu bekommen. Er meint noch, eine nackte Gestalt mit einer eigenartigen Eisenmaske gesehen zu haben, die irgendwo im Dunkeln auf sie herunter gestarrt hat und so ist an Schlafen erst einmal nicht zu denken. Was treibt sich da seit einer Weile in der Dunkelheit um unser Lager herum?</p>

<p>[18.11.10] <i>Nagi</i></p>	<p>Es wird ruhig, sehr ruhig. So wie es normalerweise in einer Gegend ist, wo kein Tier und kein Mensch mehr auf Dauer leben kann. Wo immer man auch hinschaut, liegen noch die toten, wanzenähnlichen Käfer. Ein unangenehmer, beißender Geruch geht von ihnen aus. Kaum ist der seltsam anmutende Angreifer verschwunden, beginnt die Suche nach einer Erklärung: Während <i>Haiba</i> glaubt, dass es sich um einen Geist handelt, von denen es in ihrer Heimat viele gibt und von denen noch mehr erzählt wird, glaubt <i>Rick</i> an etwas, das er einen „Filmtrick“ nennt – und was er sicherlich einigen seiner Begleiter noch einmal erklären muss. <i>Francesco</i> hingegen erscheint es als logisch, dass die Gase giftig seien und man einem Wahn aufgesessen sei. Man nutzt die Leuchte, um den Felsen zu untersuchen, auf dem der Fremde stand – findet aber keine Spur und keinen Hinweis. <i>Claudio</i> und <i>Mars</i> untersuchen auch die Stelle, wo das Monster die Krabbeltiere erbrach, aber auch da finden sich keine Anhaltspunkte in dem bräunlichen Schleim, der hier überall das Land überzieht und eigentlich jeden Fußabdruck gut dokumentiert.</p> <p>Erschöpft und ratlos legen sich die Reisenden nieder und versuchen zu schlafen, was ihnen auch gelingt. In dieser Nacht werden sie von weiteren Angriffen verschont.</p>
<p>24.05.2585</p>	<p>Der nächste Tag ist kühler und windiger. Und mit dem Wind kommt ein gelblicher, feiner Staub, der das Atmen schwer macht. <i>Claudio</i> hat der Staub bereits während des Schlafes sehr zugesetzt. Seine Lungen brennen und er fühlt sich matt und kraftlos. Die Anderen haben mehr Glück gehabt, aber der Heiler mahnt zur Vorsicht und lässt alle zumindest ein Tuch vor Mund und Nase tragen. Die Tücher werden mit einer Tinktur getränkt, welche der <i>Francesco</i> aus Kräutern herstellt, die er in den letzten Tagen gesammelt hat. Für <i>Claudio</i> bereitet er aus diesen Kräutern einen Tee, der sein Leiden lindert. Nachdem diese Vorkehrungen getroffen wurden und alle ihr Gepäck wieder beieinander haben, bricht die Gruppe auf. Aufgrund der Kälte, des Windes und des Staubes wird das Reisen deutlich anstrengender als am Vortag. Auch das Gelände wird unwegsamer. Man kommt nur langsam voran, vor allem <i>Haiba</i> machen ihre schweren Verletzungen zu schaffen. Als die Gruppe zur Mittagszeit Rast macht, bietet die Schwarze an, sich hier zu verstecken und auf die Rückkehr der Gruppe zu warten, um deren Fortkommen nicht zu sehr zu belasten. Dies wird von den Anderen jedoch unisono abgelehnt – und <i>Rick</i> beteuert, dass er sie gerne stütze und ihr helfe.</p> <p>Während man die Mahlzeit einnimmt, sieht <i>Mars</i> aus dem Winkelwinkel etwas, das sich bewegt. Auch <i>Haiba</i> scheint dieses ‚etwas‘ gesehen zu haben, denn sie starrt in dieselbe Richtung, ja, trotz ihrer schweren Verletzung ist sie aufgestanden, um mehr sehen zu können. Während der Bleicher glaubt, dass es sich um ein Tier handeln müsse, ist die Africanerin davon überzeugt, dass dies etwas Böses, ein Geist sei. Für ein Tier sei das Wesen auch zu groß gewesen. Nun starren alle in die bergige, unwirkliche Gegend. <i>Rick</i> wirft einen Stein in die Richtung. Aber es passiert nichts. Und so setzt man die Mahlzeit fort.</p> <p>Der Pfad wird am Nachmittag noch steiler. Risse im felsigen Untergrund und Erdspalten erschweren das Fortkommen. Die Gruppe kommt nur noch langsam voran. Man muss klettern, <i>Haiba</i> wird von <i>Rick</i> nach Kräften unterstützt. Dann ertönt ein ohrenbetäubender Knall, der <i>Rick</i> und die fremdländische Bogenschützin aus dem Gleichgewicht bringt. Hätte <i>Rick</i> sie nicht gehalten, so wäre die Africanerin den Hang hinabgestürzt. Allerdings hat schon der gebremste Sturz aufgrund ihrer schweren Verletzungen Spuren hinterlassen. <i>Rick</i> ist sich sicher, zwei hässlich Arme mit seltsamen Händen gesehen zu haben. An einen natürlichen Steinschlag glaubt er nicht. <i>Claudio</i> konnte das Wesen, den Fremden, der sie in der Nacht schon angegriffen hatte, genauer erkennen. Es sieht so aus, als ob es einmal ein Mensch gewesen wäre. Aber es trägt keine Maske aus Metall, es hat vielmehr einen Kopf aus Metall – einen Kopf, der viel zu groß und viel zu schwer für diesen mageren Körper sein müsste. Doch nichts an diesem Wesen scheint normal zu sein: Überall ist sein Körper von Metallteilen und rostigen Nägeln durchbohrt. Auf der Brust trägt es eine Metallplatte, die dort offensichtlich festgenagelt wurde, und in der Hand trägt es einen Sperr, mit dem es offensichtlich so etwas wie einen Windstoß erzeugen kann. Kurz darauf zeigt sich die Kreatur allen – sie steht oberhalb von <i>Rick</i> und <i>Haiba</i>, während <i>Claudio</i> und <i>Francesco</i> bereits weiter abwärts angelangt waren. Der Heiler bittet <i>Claudio</i>, <i>Rick</i> und <i>Haiba</i> zu helfen. Daraufhin macht sich dieser auf den Weg.</p> <p>Die Kreatur, der Absonderliche, setzt zum Sperrwurf an. Aber das ist vielleicht nicht das Erschreckendste. Je länger die Kreatur da oben steht, umso deutlicher treten all die Unnatürlichkeiten an ihr hervor: Überall wurden Nägel in sein bleiches Fleisch getrieben.</p>

Selbst sein Penis und seine Hoden sind von rostigen Metallstiften durchbohrt. Die Innenseiten seiner Schenkel sind aufgeschürft von diesem widerlichen Metall, das zwischen seinen Beiden baumelt. Sein gesamter Körper ist übersät mit Pusteln und schlecht heilenden Wunden, und selbst unter seine Fingernägel wurden Metallsplitter gebohrt. Seine Stimme ist nun auch zu hören – eine widernatürliche Mischung aus dem tiefen, langsamen und gestörten Atmen eines sehr alten und kranken Mannes, das überlagert wird von der piepsigen Stimme eines Zwergwüchsigen.

Nur knapp verfehlt der Sperr sein Ziel, die am Boden liegende *Haiba*. *Rick* spürt nur zu deutlich, wie knapp der Sperr an ihm vorbeifliegt, bevor er direkt neben der Africanerin im Boden stecken bleibt.

Während *Francesco* mit viel Glück am Fuß des Abhangs ankommt und *Claudio* sich bemüht, *Rick* und *Haiba* möglichst bald zu Hilfe zu eilen, zückt Herr *Gastoni*, der etwas abseits, oberhalb von den beiden, einen guten Platz gefunden hat, eine edle Handfeuerwaffe – und zielt auf den Absonderlichen.

Erstauulich geschickt robbt *Claudio* das letzte Stück zu der Verletzten und ihrem Beschützer. Dort angekommen, muss er jedoch feststellen, dass *Rick* unter Schock steht. Mit einer Ohrfeige versucht *Claudio* ihn zu wecken, aber es will ihm nicht gelingen. Dafür wird *Haiba* nun wieder aktiv und greift nach dem Sperr. Sie ist sich nun sicher, dass es sich bei dieser abscheulichen Kreatur um einen Dämon oder Geist handelt.

In diesem Moment gibt *Gastoni* einen Schuss ab. Er trifft die Kreatur, aber der Schuss zeigt keine Wirkung.

Endlich gelingt es *Rick*, sich aus der Starre zu befreien. Er zieht zwei Waffen – doch er kommt nicht dazu sie einzusetzen. Plötzlich ist da wieder ein säuerlicher Fäulnisgeruch, den man schon in der Nacht wahrgenommen hatte. Und dann ist da dieses seltsame Geräusch ... *Claudio* hilft der Schwarzen aufzustehen und die beiden versuchen wegzukommen. Doch das Quietschen wird immer lauter, wird zu einem Kreischen, explodiert in einem Knall, dem Stille folgt. *Haiba* geht erneut zu Boden; *Rick* ist vor Schmerz gelähmt. Seine Ohren versagen den Dienst. Auch *Claudio* ist taub.

Dafür kommt nun *Mars* wieder zu sich und es gelingt Herrn *Gastoni* die Kreatur ein weiteres Mal mit seiner Feuerwaffe zu treffen. Dieses Mal beginnt das Monster zu schwanken, zu kippen, zu brüllen. Es taumelt nach vorne, dreht sich dann um und rennt auf allen Vieren den Berg hoch. Es ist schnell, sehr schnell, und nutzt geschickt jede Deckung.

Auch *Mars* eröffnet nun das Feuer, schickt der Kreatur eine Kugel hinterher – doch er kann sie nicht mehr treffen.

Herr *Gastoni* schließt zur Gruppe auf und der Heiler kommt wieder zu den anderen hoch, nachdem der edle Herr ihn gerufen hat.

Auch *Mars* eilt zur Gruppe – und erschrickt, als er die Kreatur erblickt, die sich für die anderen unbemerkt wieder genähert hat. Dieses Mal trifft *Mars* und auch dieses Mal gerät die Figur ins Schwanken. *Mars* schießt noch einmal – dann realisiert er, dass es wohl nicht das seltsame, widernatürliche Wesen ist, dem er da in den Rücken geschossen hat.

Francesco verlässt wieder seine Deckung, hinter der er nach dem ersten Schuss des Bleichers Schutz gesucht hatte. Fast zur gleichen Zeit wie der Bleicher erreicht er den Rest der Gruppe. Die Kreatur scheint verschwunden zu sein, so dass sich der Heiler der verwundeten *Haiba* annehmen kann. *Rick* fragt *Claudio*, was denn eine „Absonderlicher“ sei, da er dieses Wort nun schon öfter aus seinem Mund gehört habe. *Claudio* gibt ihm bereitwillig Auskunft. Herr *Gastoni* scheint hingegen mehr an seiner prachtvollen Feuerwaffe interessiert zu sein, ein Familienerbstück, über dessen Vorzüge es in dieser Situation einen jeden zu informieren gilt!

Es ist *Rick*, der als erster den Absonderlichen erblickt, der in einiger Entfernung einen Felsen erklimmt. Oben angekommen reißt die Kreatur ihre Arme auseinander und beginnt infernalisches zu brüllen. Ihr Ruf bleibt nicht unbeantwortet: Aus dem Tal ist das Gewinsel von zwei, vielleicht auch mehr Hunden zu hören – in der unmittelbaren Nähe beginnt es in Büschen zu rascheln – und aus der Richtung, welche die Gruppe als nächstes einschlagen wollte, schallt den Abenteurern ein tierisches Gebrüll entgegen. Nach einer kurzen Weile verstummt der Absonderliche und verschwindet wieder. Es ist an der Zeit, diesen Ort so schnell wie möglich zu verlassen. Doch wohin? Von dem Außenposten, dem Ziel dieser Reise, ist noch nichts zu sehen.

Francesco wird von seiner Angst um ein Haar beinahe übermannt, aber Herr *Gastoni*

<p>[02.12.10] Georg</p>	<p>gelingt es, die Gruppe mittels Worten zu raschen Handeln zu bewegen. Als <i>Mars</i> sich mit einem Stein bewaffnet, schießt aus den Büschen in einiger Entfernung ein roter Feuerball gen Himmel. Kurz darauf kommt <i>Haiba</i> wieder zu sich. <i>Rick</i> hilft ihr auf, dann beginnt man den hastigen Abstieg, der – mit viel Glück – allen ohne größere Blessuren gelingt. <i>Claudio</i> drosselt zunächst das Tempo, um einen Sturz zu vermeiden, aber es gelingt <i>Francesco</i> ihn davon zu überzeugen, dass es in dieser Situation besser sei, wenn die Gruppe zusammenbleibt.</p> <p>Unten angekommen, folgt die Gruppe weiter den Weg, der nun seltsamerweise frei geräumt scheint. <i>Haiba</i> wird von <i>Rick</i> auf dem Rücken getragen – der Mann hält sein Wort und hilft ihr nach Kräften. Als der Weg eine Biegung macht, erwartet die Gefährten ein grausiger Anblick: Die Kadaver von mehreren hundeähnlichen Kreaturen wurden auf einem Scheiterhaufen zusammengetragen, wo sie aber nicht alle zur Gänze verbrannt sind. Einige Wesen haben viel zu große Köpfe, einige haben sechs Beine, andere zwei Schädel ... es ist schrecklich, aber kein Grund sich mit den Abnormitäten näher zu beschäftigen. Man eilt weiter und kommt schließlich auf eine Schwarzsteintrasse. Und nach kurzer Zeit sieht an auch schon ein großes Gebäude, das zur Hälfte in eine Felswand gebaut wurde. In der Nähe des Gebäudes steht ein Wachturm, der mit Holz ausgebessert wurde. Vor dem Gebäude stehen bullige voreshatonale Kampfgefährte (von der Recombination Group, wie der Bleicher mit Befriedigung feststellt). Und einer der Panzer – genau genommen: ein kleines Gefechtsrohr – beginnt sich zu bewegen, wird in Richtung der Gruppe gedreht. „Was wollt ihr hier?“, wird von einem Mann über einen Lautsprecher gerufen. Herr <i>Gastoni</i> antwortet umgehend: „Wir suchen einen <i>Geronimo</i>. Wir kommen aus <i>Cassino</i>, wo etwas Schreckliches passiert ist.“ „Sie müssen weg von der Straße! Kommen sie in die Höhle! Aber lassen sie ihre Waffen draußen!“ , tönt es aus den Lautsprechern. Man beeilt sich, zu dem Gebäude zu gelangen.</p> <p>Als man den grauen Bau betritt, sind alle darüber überrascht, wie ordentlich der Raum wirkt – trotz der zerborstenen, dicken Scheiben, auf denen sich Spinnennetzmuster zeigen und an einigen Stellen wie gerissen wirken. Der Raum scheint auch eine Art Lager zu sein; viele Dinge sind ordentlich in Regale sortiert. Nur zwei menschengroße Puppen – sind es wirklich Puppen? – sitzen an einem Tisch. Ein seltsamer Anblick. Schließlich ertönen Geräusche im Gebäude und ein eisernes Gatter verschließt den Eingang. Dann sieht man auch <i>Geronimo</i>, der wesentlich jünger aussieht, als man es für einen Ältesten erwartet hätte. Er hält eine seltsame Waffe in seinen Händen. Und mit dieser verleiht er seiner Forderung, die Fremden mögen ihre Waffen ablegen Nachdruck. Man tut, was gefordert wurde.</p> <p><i>Geronimo</i> wirft einen besorgten Blick auf die Waffen. Da müsse man sich morgen drum kümmern, meint er und wirkt dabei von der gesamten Situation überfordert. Dann fordert er die Fremden auf ihre Kleidung zu wechseln – also legt man die verstaubte und verklebte Kleidung ab und erhält neue Kleidung aus dem reichhaltigen Lager. Dann werden alle gebeten, sich gründlich einzukalken. <i>Mars</i> ist fasziniert von dem Lager und den Werkzeugen, die er erblickt. Er will auf der Stelle damit beginnen, Dinge zu reparieren, vor allem aber auch Dinge auseinanderzubauen. Doch <i>Geronimo</i> will sich als allererstes um die schwerverletzte <i>Haiba</i> kümmern.</p> <p>Im Inneren des Gebäudes, derjenige Teil, der in den Fels gebaut wurde, brennt elektrisches Licht. Man kommt in einen langen Gang mit einigen Türen, an denen sich jeweils eine Zahlentastatur befindet. Die Krankenstation befindet sich hinter der letzten Tür. Wie bereits zuvor einige Male, weist <i>Geronimo</i> darauf hin, dass man morgen wieder alles sauber machen müsse. Der ganze Staub, der Dreck aus der Außenwelt ... und dann öffnet er die Tür, hinter der tatsächlich ein Raum mit vielen medizinischen Geräten sichtbar wird. Bevor die Gruppe die Station betritt, vergisst <i>Geronimo</i> nicht, sie vor den Türen zu warnen. Die schweren automatischen Schotts verfügen über keinen Stopp-Mechanismus. Selbst hier drinnen, lauern also noch Gefahren ...</p> <p>Der Typ richtet immer noch ein Gewehr auf uns. Das kann ich ja gar nicht leiden. Zudem spricht er langsam und komisch. Da guck ich lieber in der Gegend rum. Diese Anlage ist tatsächlich in einem erstaunlichen Zustand. Ich sehe schon die Wechsel in den Augen der Anderen funkeln ... nur <i>Mars-Trois-Deux</i> nicht – in seinen Augen funkeln eher seltsame Apparate mit noch seltsameren leuchtenden Zeichen drauf. Aber bevor ich mehr davon berichte: <i>Haiba</i> muss verarztet werden! <i>Geronimo</i> bringt uns in einen Raum voller seltsamer Dinge. Voreshatonal, demiurgisch. Ich fühle mich nicht wohl.</p> <p><i>Mars-Trois-Deux</i> regt mich auf mit seiner Spielerei an den uralten Geräten. Ich jage die</p>
-----------------------------	---

	<p>Leute aus dem Raum. <i>Geronimo</i> gibt mir noch einen Tipp, wie ich hier wieder raus komme. Warum lässt er nicht einfach die Tür auf? Ach ja, die Tür: <i>Geronimo</i> fuchtelte mit seiner Hand auf komischen Schaltern herum, <i>Mars</i> scheint sich sehr dafür zu interessieren (er merkt sich die Kombination 181361). Die Tür geht auf, alle gehen raus und endlich bin ich mit <i>Haiba</i> allein und kann sie verarzten. Zum Glück habe ich noch ein paar Kräuter und Verbände. Trotzdem schaue ich mich mal in den Schubladen um. Aber alles nur seltsames Zeug.</p> <p><i>Rick</i> entdeckt verwaschene Tätowierungen am Hals von <i>Geronimo</i>. Keine Ahnung, was das wieder zu bedeuten hat. Irgendwie will ich das aber auch gar nicht wissen.</p> <p>Der Bleicher geht anscheinend richtig auf; er bekommt Werkzeug (wieder hinter einer Tür mit dem Code 245113). Kaum geht die Werkzeugkammer auf, klingt sein Freudenschrei wie der lauteste Orgasmus, der mir je zu Ohren gekommen ist. Nur dass niemand bei einem Orgasmus „Maja“ brüllen würde. Da ist wohl auch nur vor-eshtonales Zeug drinnen, nichts Brauchbares halt. <i>Mars</i> scheint das egal zu sein. Er nimmt sich, was er braucht und macht sich über die Eingangstür und jeden Defekt her, der es wagt, sich ihm in den Weg zu stellen.</p> <p>Unser seltsamer Gastgeber erzählt von einer weiteren Bunkeranlage, die aber wohl schwierig zu erreichen ist. Zudem nicht so gut erhalten. Allerdings wohl auch ein „wichtiger“ Platz. Und Dummerweise im besetztem Land. Gut bewaffnete und rundum verseuchte Berg-Sipplinge haben sich da seit vier Monaten breit gemacht. Ich hoffe, keiner von dieser Truppe von Vollidioten kommt auf die Idee, dort hin zu gehen.</p> <p><i>Rick</i> erklärt die Lage im Dorf und fragt unverblümt nach dem Geheimnis der Alten. Der Einsiedler kennt es nicht, weiß aber wo es geschrieben steht. Schon wieder so ein Demiurg-Zeug. Dummerweise liegt die Schrift in der anderen Bunkeranlage. Scheiße! Das Schicksal meint es nicht gut mit mir. Zum Glück gibt es aber noch eine Kopie auf einer leider kaputten voeshatonalen Maschine.</p> <p><i>Mars</i> bekommt die Tür nach zwei Stunden Arbeit repariert – besser als sie jemals zuvor lief. Er soll dann am nächsten Tag diese Maschine reparieren.</p> <p>Die Zwischenzeit vertreiben wir uns im Mannschaftsraum (die erste Tür auf der rechten Seite). Dieser beherbergt einen Tisch, voeshatonalen Kram, Stühle, voeshatonalen Kram, Regale mit Tellern und Besteck, voeshatonalen Kram und dann noch eine ganze Wand voller sprechendem voeshatonalem Kram. Wenn das da draußen nicht wäre, ich würde sofort das Weite suchen. <i>Geronimo</i> öffnet uns den Schlafraum: Stockbetten und Pritschen, Platz für ca. 20 Mann.</p> <p>Er hat einen komischen Tick: Er will, dass wir uns dauernd mit Kalk abreiben. So auch, als ich <i>Haiba</i> endlich verarztet habe. <i>Rick</i> trägt sie ins Bett (wer auch sonst). Der Bleicher fragt noch den Einsiedler (die „Bienenkönigin“ wie er ihn nennt) über Stimmen aus „Bari“ aus. Doch der zeigt ihm den „Stimmenempfangsraum“ (Kommunikationsraum, linkes Schott mit dem Code 123321 im Empfangsraum), in dem auch die Maschine mit der Kopie des Buches ist. Dummerweise ist dieser Raum alles andere als erhalten, die Maschine in einem katastrophalen Zustand. Anscheinend ist der Raum vor mehreren Jahren ausgebrannt. Es gibt Risse in der Decke, es dringt Feuchtigkeit ein. Danach öffnet uns <i>Geronimo</i> noch die „Baderäume“ (zwischen der Ärztkammer und dem Schlafraum) und lässt uns schlafen. Schlafen, wären da nicht ein ständiges Gekrumme und Geknattere.</p> <p>Irgendwann des Nachts wacht <i>Mars</i> auf, sieht einen Schatten, kümmert sich nicht darum und schläft weiter. Später wache ich auf. Ich höre Stimmen. Nein, nicht solche, sondern reale. Also eigentlich nur eine Stimme. Um genau zu sein höre ich <i>Geronimo</i> reden. Mit sich selbst? Ich steh auf, schleiche mich mutig auf die Tür des Schlafraumes zu und sehe, dass er den einzigen Raum geöffnet hat, der uns bisher verschlossen war. Ich bitte ihn her, er entschuldigt sich nur, geht zurück in den Raum und verschließt die Tür.</p>
25.05.2585	<p>Ich werde gefragt, wie lange <i>Haiba</i> noch genesen muss. Wenn ich ehrlich bin, dann mindestens fünf Tage, eher zehn. Ich sage ihnen zwölf, sie ignorieren mich bestimmt sowieso. Außerdem werden ihr zwei Tage mehr Ruhe nicht schaden. Vor allem, wenn <i>Rick</i> ihre Ruhe dauernd stört. Es wird wohl meine Wochenaufgabe sein, ihn von ihr fernzuhalten.</p> <p>Ich schau mich noch mal in der Ärztekammer um, aber Kräuter gibt es da keine. Das soll wirklich eine Ärztekammer sein? Nicht einmal Tee! <i>Mars</i> holt unterdessen weiteres Werkzeug inklusive einer kleinen funktionierenden Rechenmaschine (die er sofort einpackt) und macht sich über die seltsame Buch-Kopie-Maschine her. <i>Rick</i> fragt nach</p>

[06.01.11]
David

Waffen, bekommt aber eine negative Antwort von *Geronimo*. Inzwischen halte ich *Rick* von *Haiba* ab, der Bleicher zerlegt die Maschine anstatt sie zu reparieren und der wirre Einsame geht patrouillieren. Ein ganz normaler Tag ...

Habe ich schon die „Puppen“ erwähnt? Zwei Leichen, irgendwie haltbar gemacht, sitzen an einem Tisch. Wie lebensechte Puppen. Auch sie müssen sich wohl dauernd mit Kalk abreiben (lassen). *Rick* kann es natürlich nicht lassen. Kaum habe ich ihn von *Haiba* los bekommen, spielt er nun mit den Puppen rum. Ich kümmere mich inzwischen um *Herrn Gastoni* und Sorge dafür, dass er endlich mal wieder seine Gymnastik macht.

Zum Glück kommt *Geronimo* nach diesem langweiligen Tag tatsächlich zurück. Er erzählt uns, dass die Puppen früher auch mal Wächter waren wie er. Ich hoffe, dass sie nicht wirklich wie er waren. Er trägt immer noch seine Waffe bei sich, selbst hier drinnen. Daneben hat er noch einen Bogen – und eine kleine Verletzung. Ich behandle sie mit einer Tinktur, die er mir gibt. Helfen kann die wohl nicht, zumindest nicht in der geringen Menge in der ich sie einsetzen darf. Und *Geronimo* ist sauer auf uns. Wir haben scheinbar alles falsch gemacht, die „Alpha-Zeichen“ nicht beachtet. Wir haben wohl „Alpha“ wütend gemacht. Wir fragen uns, ob „Alpha“ gleichzusetzen ist mit „Eisenschwanz“, wie wir unseren übermächtigen Gegner getauft haben, der uns auf dem Weg hierher mächtig eingeheizt hat. Er hasst *Cassino*. *Geronimo* meint noch, dass es die Menschen sind, die die Absonderlichen zu Monstern machen. Spätestens jetzt hat er alle eventuell vorhandene Sympathie verloren. *Haiba* warnt uns vor diesem seltsamen, abartigen, mit Dämonen im Bunde stehenden und mit Puppen spielenden Ungetüm.

Die Sipplinge kommen auch näher – der Weg zum zweiten Bunker ist wohl komplett verbaut. Zumindest eine gute Nachricht heute. Es gibt wohl nur den Weg über die Straße – und die wird von den Sipplingen überwacht. Trotzdem überlegen die Idioten, ob sie zu der anderen Bunkeranlage aufbrechen sollten. *Haiba* entgegnet, sie will nicht alleine mit diesem *Geronimo* hier bleiben. Ich biete mich gerne an, das Opfer auf mich zu nehmen und auch hier zu bleiben. Dann wendet sich die Diskussion dem gepanzerten Gefährt vor dem Tor zu. Anscheinend kann es aber niemand fahren. Auch wenn *Mars* immer wieder darauf hinweist, dass es nicht so schwer sein kann.

Die letzte Idee ist, des Nachts die Gegend zu erkunden. Vielleicht gibt es einen besseren Weg. Ich frage mich, welchen Weg sie finden können, wenn nicht einmal *Geronimo* einen kennt. Können Absonderliche und Sipplinge eigentlich nachts sehen?

Alpträume plagen alle Anwesenden, bis auf *Mars-Trois-Deux*, der so gut schläft wie schon lange nicht mehr. Der Rest erwacht mitten in der Nacht aus unruhigem Schlaf – irgendetwas scheint seltsam zu sein. Sie hören ein eigenartiges, kratzendes Geräusch. *Gastoni* meint, es gäbe Bereiche zwischen den Wänden und dort könnte etwas sein. Sie beschließen *Geronimo* zu befragen. *Rick* geht zu seinem ominösen Raum am anderen Ende des Bunkers und klopft an. Er hört gedämpfte Stimmen. *Rick* geht davon aus, dass sich *Geronimo* mit *Alpha* unterhält.

Die im Schlafsaal Zurückgebliebenen haben unterdessen das eigenartige Gefühl, etwas würde über ihnen an der Decke kratzen und sich dort entlang bewegen.

Bevor *Rick* jedoch schließlich anklopfen kann, öffnet sich die Tür und *Geronimo* steht vor ihm – mit seiner seltsamen Waffe im Anschlag. Hinter ihm blinkt ein eigenartiges Licht über einem geschlossenen Schott. *Gastoni* berichtet, dass möglicherweise etwas in die Anlage eingedrungen ist. *Geronimo* verlässt abrupt den Raum und rempelt dabei *Rick* an. In wenig verduzt folgen die beiden dem seltsamen Gastgeber wieder in den Gang. Dabei befiehlt dieser ihnen sich wieder schlafen zu legen – er würde sich „darum“ kümmern. *DiMilano* bietet dem seltsamen Mann abermals seine Hilfe bei der Untersuchung der Phänomene an, die jedoch unwirsch abgelehnt wird. Daraufhin kehren sie in den Schlafsaal zurück – und *Geronimo* geht weiter zum Eingangsbereich des Bunkers.

DiMilano wartet kurz ab und folgt dann heimlich *Geronimo*. Dieser geht zur Tür, die zu einem unbekanntem Raum, vorne links in der Anlage, führt, tritt ein und verschließt diese flugs wieder. Daraufhin macht *DiMilano* kehrt und man berät sich. *Haiba* vermutet *Geronimo* sei wahnsinnig und von Dämonen besessen.

Plötzlich hören sie Schlabbern und Kindergesang aus dem Lüftungsschacht. *Mars-Trois-Deux* macht das Licht an und untersucht das Ventilations-Gitter. Zu seinem Entsetzen entdeck er dahinter ein flauschiges Sporenmeer. Panisch berichtet er von seinem Fund, hastet zu seinen Sachen und „versiegelt“ sich so gut wie möglich.

Nach kurzer Beratung beschließt man zu Überprüfen ob andere Räume nicht verseucht

	<p>sind. Der Bleicher geht zum Medizin-Raum und öffnet ihn – mit Hilfe des gemerkten Codes. <i>DiMilano</i> folgt ihm mit der verletzten <i>Haiba</i>.</p> <p>Das Lüftungssystem im Krankenzimmer scheint soweit nicht kontaminiert zu sein. Zur Sicherheit zeigt <i>Mars-Trois-Deux DiMilano</i> den Zahlencode für die Tür. Jedoch ist der Kindergesang aus dem Lüftungsschacht hier deutlich lauter.</p> <p><i>Rick</i> unterhält sich mit <i>Gastoni</i> – er hat die Idee, die wilden Sipplinge draußen, nach <i>Cassino</i> umzusiedeln. <i>Gastoni</i> favorisiert das Panzerfahrzeug zu nehmen, um den anderen Bunker zu erreichen.</p> <p>Derweilen versucht sich <i>Mars-Trois-Deux</i> an der Tür gegenüber des Krankenzimmers – der Raum aus dem <i>Geronimo</i> zuvor gekommen war. Nach drei missglückten Versuchen sperrt die Tür jedoch das Tastenfeld.</p> <p><i>Rick</i> geht zum Eingangsbereich des Bunkers, donnert gegen das Tor und schreit „Sie“ sollen verschwinden. <i>Gastoni</i> ruft nach <i>Geronimo</i> und <i>Mars-Trois-Deux</i> folgt <i>Rick</i> und macht sich auf die Suche nach den Spinden mit ihren Waffen.</p> <p>Plötzlich tritt <i>Geronimo</i> durch die geheimnisvolle Tür im vorderen Bunkerbereich zu ihnen. Er scheint ein wenig verwirrt. Sie unterrichten ihn von der Versporung des Luftschachtes. Daraufhin stapft er zum Schlafsaal und klettert brummend auf das Bett. Er erklärt dem verblüfften <i>Mars-Trois-Deux</i>, dass im Schacht nichts sei. Dieser überzeugt sich selbst davon: nichts! Von dem Kindergesang einmal abgesehen, doch diesen scheint <i>Geronimo</i> nicht zu hören.</p> <p><i>Geronimo</i> sagt, sie sollten am nächsten Tag besser verschwinden – und sich bis dahin einfach schlafen legen. Danach geht er zur Krankenstation und unterhält sich kurz mit <i>Francesco</i>. Als <i>Geronimo</i> den Raum verlässt erblickt er die verräterisch blinkende Tür im hinteren Bunkerbereich. Wutentbrannt wirbelt er herum und <i>Francesco</i> steht zum falschen Zeitpunkt am falschen Ort – und wird von einem zornigen <i>Geronimo</i> niedergeschlagen. Dieser brüllt und schimpft – durch den Lärm angelockt kommen <i>Gastoni</i> und <i>DiMilano</i> hinzu. Der Bleicher und <i>Rick</i> halten sich bedeckt. <i>Geronimo</i> beruhigt sich aber recht schnell wieder und entschuldigt sich sogar bei dem Wundarzt. Er befiehlt ihnen allen wieder zurück in den Schlafraum zu gehen. Danach zieht er ein Metallplättchen, entriegelt damit irgendwie die Tür und verschwindet darin.</p> <p>Der Rest verzeiht sich wieder in den Schlafsaal. Sporen sind keine zu finden, aber der Gesang ist nach wie vor zu hören. Darauf folgt eine kurze Maschinengesang-Demonstration durch <i>Mars-Trois-Deux</i>: Eines seiner wunderlichen Geräte erzählt die Geschichte der „Biene Maja“ auf Alt-Purgish. <i>Rick</i> ist begeistert, <i>DiMilano</i> ein wenig erleuchteter. Umständliche fünf Minuten später erklärt der Bleicher den Türen-Zwischenfall. Es folgt eine kurze Lagebesprechung. <i>Gastoni</i> bringt wieder seine „Wir-Nehmen-Den-Panzer“-Idee ein. Irgendwann schlafen alle wieder ein – nur <i>Rick</i> und <i>Mars</i> lauschen den Abenteuern der „Biene Maja“ – vom Kindergesang ist nichts mehr zu hören.</p>
<p>26.05.2585</p>	<p>Am nächsten Morgen stapft <i>Geronimo</i> an ihrem Raum vorbei zum Eingangsbereich. <i>Rick</i> versucht erfolglos ihn zu überreden ihn begleiten zu dürfen. Ihr seltsamer Gastgeber untersagt ihm dies und meint jedoch er sei bald zurück – und verlässt den Bunker.</p> <p>Man bespricht was zu tun ist. <i>Rick</i> kann trotz der Diskussion das Gesänge wieder hören. <i>Mars-Trois-Deux</i> fällt ein, dass der Stimmen-Raum ja schon verseucht und dieser möglicherweise über das Belüftungssystem mit dem Rest der Anlage verbunden ist. Bevor er jedoch etwas tun kann, ist ein lautes Stöhnen und Schaben aus dem Lüftungsschacht vernehmbar. Das Absperrgitter wird aufgedrückt und ein ekliger Tentakelarm mit viel schwarzem Schleim platzt in den Schlafsaal. <i>Rick</i> bewaffnet sich mit einem Stuhl, <i>Gastoni</i> mit <i>Haiba</i>. <i>Mars</i> rennt zur Werkzeugkammer. <i>Francesco</i> und <i>DiMilano</i> verlassen den Raum. Die massiv deformierte Kreatur fällt in den Raum.</p> <p><i>Haiba</i> bewirft sie mit einem Skalpell, doch ohne Schaden anzurichten. <i>Rick</i> wirft einen Stuhl, schnappt sich einen zweiten und zieht sich aus dem Raum zurück. Im Gegensatz zu den anderen bewegt er sich jedoch Richtung Eingang der Anlage. Die Kreatur kriecht ihnen hinterher und ignoriert <i>Rick</i>. Sie greift <i>DiMilano</i> an und landet einen betäubenden Körpertreffer. Das Vieh prügelt wild um sich, richtet jedoch keinen größeren Schaden an. <i>Mars</i> hat unterdessen die Tür zur Werkzeugkammer geöffnet und versucht erfolglos <i>DiMilano</i> eine Rohrzange zuzuwerfen. <i>Francesco</i> packt ein Brecheisen. <i>Rick</i> prügelt mit seinem Stuhl – und kurz darauf dessen Resten – auf das Vieh ein. Unterdessen beschützt Herr <i>Gastoni</i> die schwer verletzte Schwarze und unterstützt seine Begleiter durch motivierende Zurufe.</p>

[20.01.11]
Georg

Der Bleicher schnappt sich einen Schweißbrenner und fuchtelte vor dem Vieh damit rum. *DiMilano* zieht sich vor der Bestie zurück. Darauf genießt der Bleicher die plötzliche Aufmerksamkeit der Kreatur – diesen Moment nutzt *Rick* um dem Ding seine Stuhlreste ins Hirn zu schieben. *Gastoni* wirft mit einer Knochensäge, die er aus dem Medizinraum hat und landet einen schweren Treffer. Als *Francesco* sein Brecheisen nach dem Ding wirft, bricht es endlich zusammen. Solange das Ding noch Geräusche von sich gibt wird es von *Mars* abgefackelt. Die Reste der Kreatur schleimen und fallen zusammen, dabei entsteht ein sehr widerlicher Geruch. Man sammelt sich im Medizinraum. Als der Kadaver der Kreatur platzt und sich in einem Schwall aus Insekten und Würmern über den Boden ergießt, macht sich der Bleicher wieder ans Abfackeln.

Ich fackel nicht lange und verarzte *Di Milano* während *Mars32* dieses schwarze Ding abfackelt. *Rick* und der Bleicher überprüfen noch mal den Schacht – es ist nichts drinnen. *Rick* hält Wache. Die Kinderstimmen sind noch da, aber nicht durchgängig. *Haiba* hält *Geronimo* noch immer für einen Dämon. Wir brauchen Waffen. Aber *Di Milano* überzeugt uns, dass wir nicht die Spinde aufbrechen – er will es sich nicht mit unserem Gastgeber verscherzen. Während die anderen diskutieren, wie (nicht mehr: „ob“) wir zum zweiten Bunker kommen (wer ist eigentlich mit „wir“ gemeint?), untersuche ich den schwarzen Schleim. Scheiße! Das Zeug lebt noch und wächst. Unheimlich schnell. Eine Art Pilz oder so was. Und es enthält eindeutig Hundeknochen, Blutegel, Bandwürmer, wanzenartige Dinger und macht eigentlich gar keinen Sinn. Wofür hat es Tentakeln? Am Bauch? *Di Milano* packt sein Zeug zusammen, *Gastoni* und *Rick* versuchen den Rest des schwarzen Schleims zusammen zu putzen und mit *Mars32s* Hilfe in einem Metalleimer einzuschweißen. Aber das Zeug befindet sich auch an unsere Klamotten – wir wechseln sie sofort. Ich wasche mich mit Alkohol (und die anderen auch). *Geronimo* kommt zurück, *Gastoni* erzählt ihm alles. Der seltsame Eremit lässt den Eimer wieder aufschweißen, um sich das „Tier“ anzusehen. Selbst in dieser Dunkelheit ist der Pilz noch gewachsen. *Geronimo* wirkt zum ersten Mal ... wehrlos.

Er gibt uns Waffen, besorgt Brennmaterial. Er will, dass wir uns einkalken. Das Zeug ist wohl viel gefährlicher als wir erwartet haben. Wir gehen raus, verbrennen die Klamotten und den Rest von dem „Hund“. *Geronimo* schließt den Bunker und „flutet“ ihn mit Pestiziden. Das dauert wohl eine Weile. Er meint, es ist nicht klar, ob er den Bunker überhaupt noch mal benutzen kann. *Haiba* macht in einiger Entfernung zwei Leute aus – *Rick* hat nichts Besseres zu tun, als sie mit einem „Hallo“ zu begrüßen und auf sie zuzugehen, während *Mars32* zärtlich und liebevoll den „Panzer“ (das seltsame große Gefährt vor dem Bunker) streichelt.

Die Zwei sind wohl Sipplinge. Sie kommen aus dem Norden und hinterlassen nur Zerstörung. *Rick* hört auf „Hallo“ zu brüllen.

Verwunderlich: *Geronimo* war uns nicht böse, dass wir uns neue Klamotten „geborgt“ haben. *Orsini* hat nichts Besseres zu tun, als zu versuchen, *Geronimo* den Panzer und zwei Ohren abzuquetschen. Dieser will aber erst mal sehen, wie es im Bunker nach der Reinigung aussieht. Er wird wieder aufmerksamer. *Rick* sieht sich um. Das Land ist einfach nur krank. Gelbe Nebelschwaden ziehen von Tal zu Tal. In weiter Entfernung kann er mehrere Hunderudel ausmachen. *Claudio* merkt, wie sich *Orsini* mit *Mars32* über Lesen und Schreiben unterhält. *Mars32* scheint das äußerst lustig zu finden.

Am frühen Nachmittag können wir wieder in den Bunker. Es riecht scharf und brennt erst einmal in der Kehle. Wir kalken uns noch mal ein. *Mars32*, *Orsini* und *Rick* gehen in den Panzer, der Rest bleibt im Bunker. Die Kinderstimmen haben aufgehört zu singen. Im Panzer ist es eng, sehr eng. Aber wir würden notdürftig alle reinpassen. *Mars32* bekommt den Keycode von *Geronimo*, damit bekommt er den Panzer mehr oder minder zum Laufen. Der Panzer scheint in einem guten Zustand zu sein, aber eben nicht vollkommen ganz. *Mars32* macht sich daran, das zu ändern.

Am späten Nachmittag versucht unser Gastgeber *Claudio* davon zu überzeugen, dass „sie“, die Absonderlichen, ganz toll sind und nur Frieden wollen. Er quatscht wie ein Burner auf Sporen-Droge. Was für ein Idiot. Und dennoch meine einzige Hoffnung, hier noch lebend rauszukommen. Immerhin bestätigt er, dass „Eisenschwanz“ tatsächlich „Alpha“ ist. Und er behauptet, dass dieser uns nichts tun wird, solange wir ihm nichts tun. Wie wir ja schon erfahren haben, ist dieser Begriff sehr auslegbar.

Claudio und *Rick* merken, dass sich jemand von oben anschleicht. Auf dem Bunker sitzt tatsächlich ein Mensch, das Gesicht verdeckt (Atenschutzmaske) und eine Art Turban auf dem Kopf. *Geronimo* schießt sofort auf den fremden Sippling, seine Waffe ist beeindruckend. Ich höre noch einen Gewehrschuss aus einer anderen Richtung und

<p>[17.03.11] <i>Holgi</i></p>	<p>unser Eremit geht (fast) zu Boden. Mehrere Sippling-Scouts nähern sich. <i>Rick</i> geht in den Angriff über und <i>Claudio</i> schießt gleich mal einen Pfeil durch einen der Fremden („Die haben zuerst rumgehockt!“). Danach geht es ganz schnell. Um es kurz zu machen: Die Feiglinge verdrücken sich, <i>Geronimo</i> ist schwer verletzt, ich verarzte ihn, <i>Rick</i> holt sich noch eine Geisel, die wir fleddern und entwaffnen. <i>Gastoni</i> und <i>Mars32</i> tauchen erst aus dem Panzer auf, nachdem fast alles gelaufen ist.</p>