

Logbuch – Legacy of the Deep

10.12.2085
[22.10.08]
Raoul&Pöda

Roger Mason, Leiter von *Demontech*, lud zu einer großen Weihnachtsfeier ein. Auf seine Bitte hin, machten sich zwar etwas verfrüht, aber voller Vorfreude schon im jungen Dezember sieben Personen auf den Weg zu seinem Anwesen auf einer Insel namens *Great Bernera*, irgendwo in Schottischer Küstengegend. Per Privatjet und vor Ort dann per Bus werden die sieben Anreisenden bis zu der kleinen Insel gebracht. Mit von der Partie ist eine bekannte und wunderschöne Schriftstellerin namens *Alicia Barkley*, ein zauberhaftes Geschöpf mit einem ebenmäßigen Gesicht, umrahmt von blondem Haar. Mit an Bord ist ebenfalls ein dunkelhäutiger Fakir namens *Norman Kimba*, welcher von muskulöser Statur ist und einen hilfsbereiten Eindruck macht. *Rhyany* ist eine etwas biedere Fernsehmoderatorin nazzadischer Abstammung mit einer durchdringenden Aura der Arroganz. Sie verhält sich zwar etwas großkotzig, aber ist ganz gefangen vom Charme eines attraktiven Nazzadi namens *Yaza*, der sein Geld offensichtlich mit dem Mixen von Cocktails und Barkeepen verdient und auch deswegen von *Roger Masons* Beraterin *Alanna Meyers* engagiert wurde. Mit dabei sind ebenso zwei sehr schwergewichtige Nazzadi namens *Sorya* und *Mazaa*, beides lebende Beweise dafür, dass nicht alle Nazzadi schlank und edel sind. *Sorya* scheint eine Art Computerfreak, der sehr schweigsam ist und nicht viel über sich erzählt. Aus *Mazaa* konnte man ebenfalls noch viel weniger herausbringen. Der letzte der Sieben ist ein Mann, vermutlich mittelamerikanischer Abstammung, der auf den Namen *Carlos* hört. Er ist wohl für die musikalische Unterhaltung auf der Feier zuständig, denn er hat zwei Gitarrenkoffer, sowie einen Verstärker dabei.

Als schließlich der Bus an der Brücke zur Insel *Great Bernera*, wo das Anwesen von Herrn *Mason* sein soll, gegen etwa 18 Uhr ankommt, lässt der Busfahrer verlauten, dass das Eiland von keinem Fahrzeug befahren werden darf und die Reisenden eigentlich hier abgeholt werden sollten. Leider ist aber niemand auszumachen und weit und breit keine Möglichkeit in Sicht, sich irgendwie zu informieren. Die kleine Reisegruppe ist daraufhin sichtlich unruhig, was bei dem kalten und windigen Wetter auch nicht weiter verwunderlich ist. Zudem lässt sich die verantwortliche Mitarbeiterin bei *Demontech*, *Alanna Meyers*, weder telefonisch noch per Internet erreichen. Einige wollen angesichts eines heraufziehenden Unwetters sogar schon zum Flughafen zurück. Aber *Alicia* und *Yaza* können die Truppe überreden, doch den kleinen Marsch zum Anwesen per Fuß zurück zu legen. Auf dem Weg über die Brücke zur Insel macht der schwergewichtige *Mazaa* einen in der Brandung liegenden Robbenkadaver aus, der offensichtlich an die Insel geschwemmt wurde. Er und *Alicia*, die ihm liebevoll die steile Böschung hinab hilft, begutachten das verendete Tier und kommen mehr oder weniger fachmännisch zu dem Schluss, es müsse von einer Schiffsschraube getötet worden sein. Kaum hat man die Brücke passiert, setzt auch schon ein leichter Nieselregen ein, der nach nur wenigen Minuten immer mehr zunimmt und von einem immer heftiger blasenden Wind begleitet wird. Zum Glück finden die nachtsichtigen Katzenaugen der Nazzadi im Dunkeln ein Wohnhaus unweit vom Straßenrand, das zur zerklüfteten Küste hin liegt und von der Brücke aus nicht auszumachen war. Vor dem Unwetter fliehend, beschließt man gemeinsam dorthin zu hetzen, in der Hoffnung eine warme und sichere Unterkunft zu finden. Das Haus ist jedoch nicht beleuchtet und ein sehr alter, verrosteter Pickup – vermutlich sogar noch mit einem Verbrennungsmotor ausgestattet – steht davor geparkt. Es scheint keiner zu Hause zu sein, und das schon seit vielen Jahren. Von Kälte und Nässe getrieben öffnet *Carlos* mit einem kräftigen Tritt die Haustür und man drängt in das geräumige Holzgebäude.

Die Freude über ein Dach über dem Kopf wärt allerdings nicht lange, denn das Anwesen steht deutlich länger als erwartet leer. Überall findet sich Ratten- und Insektenkot und Schimmel wuchert in allen Ecken. Die Truppe durchsuchte das Haus kurz, wobei *Yaza* auf der Suche nach Alkohol und der Rest nach einem Platz zum Schlafen ist. Obwohl in diesem Dreck eigentlich niemand schlafen will. *Yaza* bleibt im Eingangsbereich zurück und blickt auf die Straße, ob er nicht vielleicht jemand vorbei laufen oder fahren sieht. Ihm leistet die Fernsehjournalistin *Rhyany* Gesellschaft, die eindeutig auf Tuchfühlung geht.

Währenddessen entdeckt *Carlos* hinter dem Haus ein totes Schaf, das aber nicht weiter beachtet wird. Zudem hat er im ehemaligen Schlafzimmer wohl Blutspuren entdeckt, die aber ebenfalls nicht weiter für Aufruhr sorgen. Aufgrund von Postern in einem der beiden Kinderzimmer datiert er die Geschehnisse hier auf ca. 15 Jahre zurückliegend. Deutlich spannender ist da die Entdeckung eines alten Generators, offensichtlich reichlich antiquiert, der in der Tat noch mit Öl oder Benzin läuft und in Windeseile von dem recht ruhigen *Sorya* in Betrieb genommen wird. Und siehe da, es ward Licht! Als man einen kleinen vernagelten

Raum im hinteren Teil des Gebäudes entdeckt, wird dieser von dem stämmigen und gutmütigen *Norman* in mühevoller Kleinarbeit aufgebrochen. Zum Vorschein kommt nicht nur eine Art Speisekammer und Werkraum, sondern vor allen Dingen vier halb mumifizierte Menschenleichen – offensichtlich die ganze Familie, die in diesem Haus einst gelebt hat. Der von Neugier getriebene *Mazaa*, der dem Afrikaner die ganze Zeit die Regenplane gehalten hat, nimmt im Gegensatz zu diesem den Anblick recht unerschrocken hin. Auch *Carlos* und *Alicia* kommen hinzu, die Schriftstellerin sieht sich die Leichen zusammen mit dem fetten *Nazzadi* sogar genauer an. Es braucht keiner medizinischen Kenntnisse um auszumachen, dass die Familie eines gewaltsamen Todes starb. Eine weitere Tür findet sich ebenfalls in dem kleinen Raum, welche sich nur mit einem Brecheisen und viel Gewalt öffnen lässt. Wie schon gemutmaßt findet sich dahinter die Küche des Hauses; den Türrahmen hatte man offensichtlich mit einer Art Schaumstoffmasse ausgespritzt.

Unterdessen erblickt *Yaza* im Feld einen krötenähnlichen Kopf. Erschrocken rennt er ins vermeintliche Wohnzimmer und teilt seine schreckliche Entdeckung den Anderen mit, welche ihm anfangs noch nicht so recht glauben wollen. *Sorya* wird jetzt ein wenig redseliger und startet den Versuch mit seinem Laptop einen Uplink zu bekommen, nicht nur, um noch mal mit den Verantwortlichen von *Demontech* in Kontakt zu treten und diese von der misslichen Lage hier zu informieren, sondern auch, um Informationen über die Insel zu sammeln. Sein Versuch scheitert leider in erster Linie.

Als *Yaza* zu *Rhyany* zurück gehen will muss er jedoch feststellen, dass die Reporterin verschwunden ist und die Haustüre offen steht. Mit den Anderen zusammen sucht man das ganze Haus ab und ruft auch einige Male in die Nacht hinaus – doch es gibt kein Lebenszeichen von ihr. Erneut kann nur *Yaza* in der Ferne ein reptilienartiges Wesen ausmachen. Der Anblick nimmt den Barkeeper sehr mit und *Mazaa* meint seine stotternde Beschreibung der Kreatur könne auf „Hybriden“ passen, welches Wesen von *Dagon* sein sollen.

Kaum ist dies ausgesprochen, ertönt auch schon aus dem Wohnzimmer ein gellender Schrei von dem zurückgelassenen Computerhacker. Ein Teil der Gruppe stürmt los, um zur Hilfe zu eilen. *Carlos* erreicht als erster die Szenerie und was er erblickt, lässt sein Blut in den Adern gefrieren. Drei Wesen, halb Mensch, halb Fisch oder Molch, kommen zur Terrassentür und zum Fenster herein. Bewaffnet mit Speeren, Keulen und Äxten aus zugespitzten Knochen, gehen die Ungetüme augenblicklich und ohne Vorwarnung in den Angriff über. Mit einem Mal hat *Carlos* zwei Feuerwaffen zur Hand, woher er die auch immer haben mag, und feuert los. *Mazaa*, der ebenfalls in den Raum gestürmt ist, versucht seinem fettleibigen *Nazzadibruder* zur Hilfe zu kommen und greift mit einer Axt aus der Werkzeugkammer eines der Monster an. Eines der Wesen wird schnell per Kopfschuss von *Carlos* niedergestreckt. Der dicke *Mazaa* kämpft etwas unbehände mit seiner grobschlächtigen Waffe und obwohl er ein paar Treffer des Hybriden mit einer riesigen Knochenaxt einstecken muss, scheint er keine Verletzungen davon zu tragen. *Carlos* ist sich recht sicher, ein eigenartiges Glimmen vernommen zu haben.

Gleichzeitig dringt ein viertes Wesen zum Eingang herein, wo *Yaza* kauern zurückblieb. Als es ihn angreift verteidigt sich der *Nazzadi* instinktiv. *Norman*, der hinter *Yaza* stand, rennt in die Küche und bewaffnet sich mit einem Messer und einem Schneidebrett – offensichtlich ein (eher unwürdiger) Ersatz für Schwert und Schild. *Alicia* steht zwischen den zwei Fronten und ruft den Kämpfenden hier oder da aufmunternde Worte zu. Währenddessen rettet sich *Sorya* zu dem um sich schießenden Lateinamerikaner und wirft sich dort Deckung suchend auf den Boden, während *Carlos* seinen Verfolger mit einigen gezielten Schüssen niederstreckt. *Yaza* kann auf der anderen Seite recht mühelos den plumpen Angriffen der Bestie ausweichen und prügelt mit Händen und Füßen gnadenlos auf die Kreatur ein. Als der dritte Hybrid im Wohnzimmer merkt, dass seine beiden Mitstreiter aus dem Spiel sind und er bereits von der Axt von *Mazaa* und einer Kugel von *Carlos* getroffen wurde, lässt er von dem etwas überforderten *Mazaa* ab und will humpelnd durchs Fenster flüchten. Doch *Carlos* ist schneller und feuerte eine Salve in seinen Rücken, was das Aus für das Ungetüm bedeutet. Krachend stürzt der Fischmensch ins Fenster und bleibt dort regungslos liegen. Auch im Gang kommt der Kampf kurz darauf zum Erliegen, als *Yaza* dem Hybriden einen schweren Schlag versetzen kann, dem wiederum ein Messerstich des aufgebrachtten Afrikaners folgt – ein finaler Drehkick *Yazas* schickt das Monster endgültig ins Jenseits. Und dann wird es einen Augenblick sehr still. Nur das Röcheln der schwer verletzten Monstren und das tosende Unwetter draußen wagen es die angespannte Stille zu durchbrechen.

Langsam erholen sich alle vom ersten Schock. *Yaza* versucht die Verletzungen *Mazaas* zu versorgen. *Alicia* findet im Badezimmer ein paar Arznei- und Erste-Hilfe-Mittel, die zwar zum

Teil schon seit 18 Jahren abgelaufen sind, aber dennoch eine erste Versorgung von *Mazaa* erlauben. Bei der Behandlung fällt *Yaza* auf, dass die sonst üblichen Tätowierungen der *Nazzadi* bei *Mazaa* ungewöhnlich aussehen und irgendwie auch mehr aufgemalt als wirklich tätowiert zu sein scheinen. Währenddessen versucht *Sorya* die beiden immer noch röchelnden Hybriden endgültig zum Schweigen zu bringen bzw. von ihrem Leid zu erlösen. Aber er bringt es nicht übers Herz mit seiner improvisierten Waffe, einem abgebrochenen Stuhlbein, auf sie einzudreschen. Zu sehr sind trotz ihres widerlichen Äußeren immer noch die menschlichen Züge zu erkennen. Schließlich erbarmt sich *Carlos* und bringt es mit zwei Schüssen zu Ende. Das ist zu viel für *Sorya*, er muss sich heftig übergeben.

Langsam fangen alle an sich zu orientieren und zu überlegen, was sie jetzt machen sollen. *Sorya* wirft ein, dass *Rhyany* ja noch irgendwo sein könnte und *Norman* äußert, dass man sie suchen sollte. Aber angesichts der herumstreunenden Monster, der Dunkelheit und des Wetters entscheiden wir uns, im Haus auszuharren und uns zu verbarrikadieren. Trotz eines Lochs im Dach wählen wir den Speicher als Raum, den wir am besten glauben verteidigen zu können und fangen an, uns dort einzurichten. Die Löcher werden notdürftig geflickt und alles was zum Wärmen taugt, wird auf den Speicher geschafft. Nach dieser Aktivität, bei der sich insbesondere *Norman* durch beherztes Zupacken hervortut, versuchen wir nochmal unsere Gedanken gemeinsam zu sortieren. *Sorya* merkt an, dass er nochmals versucht hat, irgendeine Verbindung zur Außenwelt herzustellen und nichts erreicht hat. Er hat inzwischen den Eindruck, dass jegliche Verbindungsversuche aktiv verhindert werden, wie durch ein ECM. Irgendjemand äußert die Theorie, dass wir Zeugen einer Invasion werden, aber wir kommen zu keiner schlüssigen Erklärung, insbesondere gelingt es uns nicht, einen Zusammenhang mit der Geschichte des Hauses herzustellen, falls einer existiert.

Dann beginnt das Warten. Der eine oder andere versucht ein Auge zu zu machen, doch es gelingt nicht jedem, *Yaza* zum Beispiel läuft die ganze Zeit völlig unruhig hin und her und reibt sich die Hände immer wieder an seiner Hose ab.

Es dauert jedoch nicht allzu lange bevor *Alicia* und *Carlos* die anderen auf Stimmen aufmerksam machen, die sie von draußen hören. In der Zwischenzeit hat der Regen etwas nachgelassen und durch die winzigen Dachfenster können die *Nazzadi* einen Hybriden sehen, der in etwa 50 m Entfernung am Haus vorbeiläuft und sich keinerlei Mühe gibt, nicht gesehen zu werden. Er trägt eine Rüstung, die aus Knochen gefertigt zu sein scheint und eine bedrohlich aussehende Waffe. Kurze Zeit später ist ein zweites ähnliches Wesen zu erkennen und dann erspähen *Alicia* und *Yaza* ein völlig anderes Wesen, das uns das Blut in den Adern gefrieren lässt. Obwohl es von humanoider Erscheinung ist, ist nichts an ihm menschlich und es strahlt Macht und eine fremdartige Eleganz aus. *Mazaa* identifiziert es als einen sogenannten „Deep One“, Bewohner der tiefsten Tiefen des Meeres und Mitglied des *Esoteric Order of Dagon*. Wie gelähmt beobachten wir, dass das Wesen und die Hybriden um das Haus herumlaufen, dabei irgendetwas auf den Boden streuen und einem hypnotischen Singsang von sich geben.

Mazaa scheint mehr als alle anderen über diese fremdartigen Wesen zu Wissen und kommt zu dem Schluss, dass sie eine Art okkultes Ritual vorzubereiten scheinen und dass sich das Haus, in dem wir uns verschanzt haben, beunruhigender Weise genau im Mittelpunkt dieses Rituals befindet. Er äußert große Sorge, dass es keine gute Idee wäre, das Ende des Rituals hier abzuwarten. Vielmehr empfiehlt er, das Ritual irgendwie zu stören. Vorsichtig wird die Lage sondiert, *Yaza* schleicht sich durchs Haus und stellt fest, dass es offenbar niemand in der Zwischenzeit betreten hat. *Alicia* eröffnet, dass auch sie eine Waffe dabei hat, allerdings sind damit immer noch nicht genug Waffen da, um einen Ausfall gegen die bewaffneten Monster vor dem Haus zu wagen. Irgendwer kommt auf die Idee, das Fass mit dem Generatorbenzin von der Terrasse zu holen um damit so etwas wie Molotow-Cocktails zu basteln. Auf *Yazas* Zeichen passen *Norman* und *Carlos* den richtigen Moment ab und holen das Fass unbemerkt ins Haus. Mit Hilfe der Flaschen in der Küche gelingt es, 14 provisorische Molotow-Cocktails vorzubereiten.

Die Kreaturen fahren mit ihrem Ritual fort – hierfür laufen sie zu fünft in einem Fünfeck (Pentagramm), vier weitere Kreaturen patrouillieren daneben, diese haben stabartige Waffen, die durchaus Schusswaffen sein könnten. Der Deep One leitet das Ritual in der Sprache R'Iyehan, es wird immer klarer, dass das Wesen nicht von dieser Welt scheint. *Mazaa* ist sich sicher, dass gerade ein „Transmogrification“-Zauber in Gange ist, der die Zerstörung von Materie zum Ziel hat – aua!

Carlos und *Alicia* schleichen sich an die Kreaturen heran und lauern hinter einem Busch. Sie erkennen ihre Rüstungen, die das Durchdringen von Schlagwaffen wohl verhindern würden. Die Anderen warten auf dem Dach und sind bereit, die Molotow-Cocktails zu werfen. *Carlos*

[22.01.09]
Bobo

	<p>schraubt seiner Waffe einen Schalldämpfer auf und will aus der Deckung erstmal das Feuer auf den Deep One eröffnen. Er zielt auf den Kopf und trifft. Nach einer Schrecksekunde schreit dieser auf. Nun erkennen die beiden vorgezogenen Schützen auch, dass der Deep One eine kleine Kugel hat, die glänzend um seinen Kopf schwirrt. Nach dem Aufschrei des Deep Ones fangen die Kreaturen an, in Richtung des Hauses zu laufen. Ein Schuss auf Brusthöhe scheint seine Haut – wohl eine Art natürlich oder besser übernatürlich Rüstung – nicht zu durchschlagen. <i>Carlos</i> schießt somit weiterhin mit der schallgedämpften Waffe auf den Kopf des Deep Ones und trifft erneut. Daraufhin schießt die leuchtende Kugel mit hoher Geschwindigkeit (ca. 50 km/h) auf das Haus zu und durchschlägt ein Fenster, offenbar auf der Suche nach den Angreifern. Die Kreaturen haben die Hälfte der Strecke zum Haus zurückgelegt, so dass nun auch die Anderen von uns in das Geschehen eingreifen. <i>Carlos</i> verpasst dem Deep One noch mal einen Kopfschuss, nun schießt auch <i>Alicia</i> auf das Monster – ein lauter Knall ist noch in weiter Entfernung zu vernehmen. Der Deep One ändert seine Richtung und schaut nun zu den beiden Schützen, auch die anderen Kreaturen scheinen nun in ihre Richtung vorzugehen. <i>Yaza</i> und <i>Mazaa</i> werfen nun ihre brennenden Cocktails. <i>Yaza</i> trifft meisterlich ein Wesen, das sofort komplett in Flammen aufgeht. Auch <i>Mazaa</i> kann eine Kreatur treffen, wenngleich nicht so gezielt. Trotzdem fängt auch die zweite Kreatur Feuer. <i>Carlos</i> platziert zwei weitere Kopftreffer, die den Deep One niederstrecken. Der Kampf geht weiter, <i>Alicia</i> schießt, während die brennenden Kreaturen sich auf dem Boden wälzen, um die Flammen zu löschen. Nun wird sichtbar, dass es sich bei den stockartigen Waffen um Harpunen handelt. <i>Yaza</i> landet einen weiteren schönen Treffer auf eine Kreatur, die in Richtung <i>Carlos</i> unterwegs war. Dieser landet wiederum zwei schöne Treffer mit seinen Waffen, die ihre Wirkung nicht verfehlen – auch diese Kreatur geht zu Boden. Nachdem <i>Alicia</i> ihr Ziel trifft, macht diese Kreatur Anstalten zu fliehen. <i>Carlos</i> und <i>Alicia</i> beschließen, sich in Richtung Haus zurückzuziehen. Nach weiteren Treffern durch Molotow-Cocktails geht auch die Kreatur, die vorher nur leicht getroffen wurde und welche seinem Artgenossen noch Kommandos oder Beschimpfungen zugerufen hatte, zu Boden, während das fliehende Wesen davongekommen zu sein scheint. Stille breitet sich aus. <i>Carlos</i> und <i>Alicia</i> kommen zurück auf den Dachboden.</p> <p><i>Mazaa</i> macht sich nun Gedanken über die glänzende Kugel – es scheint sich um eine Variante eines „Woeful Orb“ zu handeln, nämlich um einen „Weeping Orb“, der sehr gefährlich ist – allerdings nur, solange der Deep One am Leben ist. Die Gruppe versichert sich, dass der Deep One keine Bewegungen mehr macht, so gut dies vom Dachboden aus möglich ist. Dann berät man, was gemacht werden soll. Es wird beschlossen, in das Erdgeschoss zu gehen, um Toilettengänge zu erledigen und um die Waffen der Angreifer einzusammeln, falls eine weitere Angriffswelle kommen sollte. Im Wohnzimmer wird auch die „leblose“ stählerne Kugel gefunden, die untersucht wird. Die Meisten wundern sich, wie diese fliegen konnte, da sie zu klein ist für eine Engine. <i>Mazaa</i> überwindet sich und geht mit <i>Alicia</i> in die Küche, um einen großen Topf für den Transport der wertvoll bearbeiteten Kugel zu finden. Ein großer Topf mit verschraubbarem Deckel scheint ideal und die Kugel wird dort untergebracht – wenngleich der Topf nun sehr schwer ist.</p> <p>Bei näherer Betrachtung fällt nun auf, dass die Rüstungen und Waffen nicht aus Knochen sind, sondern aus Gräten. <i>Sorya</i> macht Fotos von den Wesen – und übergibt sich mehrfach bei der Untersuchung, seine Neugier treibt ihn aber immer weiter voran. Die Anderen suchen draußen im Gras nach Waffen und finden zumindest zwei Harpunen und den Speer (<i>Acruta</i>) des Deep One – dieser sieht organisch aus, ist allerdings relativ leicht und hat eine geschwungene 4-fach-Klinge. Die Harpunen sind wohl nicht in einem guten Zustand, sollten aber jeweils für einen Schuss gut sein. Weiterhin ist keine Verbindung zur Außenwelt möglich.</p> <p>Nach diesem Ausflug zieht sich die Gruppe erstmal wieder unters Dach zurück. Es wird erneut beraten, was nun zu tun wäre. Es findet eine offene Abstimmung statt, ob wir im Haus verweilen oder in Richtung Brücke gehen sollen. Die Abstimmung endet unentschieden (<i>Yaza</i>, <i>Carlos</i> und <i>Alicia</i> sind für ein Ausrücken), <i>Alicia</i> schwenkt daraufhin um und somit ist beschlossen, die Nacht weiterhin auf dem Dachboden zu verbringen. Es wird geschlafen mit abwechselnder Wache.</p>
11.12.2085	<p>Nach einigen Stunden, die Sonne schält sich gerade über den Horizont, nimmt <i>Yaza</i> ein Knattern wahr, das nicht von unserem Generator stammt. Es erschallen „Hallo“-Rufe durch das Haus, denen der frisch geweckte <i>Mazaa</i> freudig antwortet. Es erscheint <i>Collum</i>, ein hässlicher, derber Typ über 50, der uns wohl ursprünglich abholen sollte. Die Monster im Haus sind verschwunden, doch die Leichen außerhalb sind weiterhin vorhanden – weshalb</p>

[12.03.09]
Bobo

auch immer. *Collum* scheint die Monster zu kennen, wenngleich nicht aus naher Entfernung. Laut seiner Aussage sei es nun mal so, dass Teile der Insel nicht sicher seien. In einem Fahrzeug mit Verbrennungsmotor, einem Jeep mit Laderampe und einem großen Bärenlöter, wartet *Aiden*, ein dünnlicher, kränklicher Bewohner dieses Landstriches, der noch recht jung (ca. 18 Jahre) aussieht. Der bärbeißige Alte geht zurück ins Haus, um den Generator auszustellen und nach dem Rechten zu schauen. Nachdem er zurückkehrt und losfahren will, legt *Carlos* seine Pistole an seine Stirn und warnt ihn, uns nicht zu verarschen. Nachdem sich die Lage beruhigt hat fahren wir los und die Insel sieht bei Tageslicht direkt idyllisch aus. Nach kurzer Fahrt kommen wir bei einer Ruine vorbei, nach weiteren fünf Minuten erreichen wir *Breacelet*, einen kleinen Ort mit ca. acht oder zehn Häuschen aus dem 20. Jahrhundert oder sogar noch weit davor. Der Rest der Fahrt sah total menschenleer aus, wenngleich man in der hügeligen Graslandschaft das ein oder andere vereinsamte Anwesen erkennen konnte. Wir halten auf einem großen Parkplatz vor einem Supermarkt. Dieser ist zur Hälfte total verwildert, Regale sind wahllos zusammengeschoben und mit Müll bedeckt, nur in der anderen Hälfte finden sich spärlich bestückte Regale. Dort holt *Collum*, nach einem unverständlichen Schwätzchen mit dem steinalten Verkäufer in dem lokalen Kauderwelsch, Benzin. *Yaza* folgt ihm, um Alkohol zu besorgen. Er findet einen Whiskey, den er allerdings selbst bezahlen muss, da *Collum* sich weigert, die Flasche zu bezahlen, welche nicht der Gesundheit zuträglich sei. Seine Bemerkung: „Sie leben eh nicht mehr lange“ trägt nicht zur Erheiterung von *Yaza* bei. Die Bezahlung erfolgt ausschließlich mit Scheingeld.

Die Anderen werden draußen Zeuge einer seltsamen Begegnung. Lautes Schluchzen eines rothaarigen Mädchens in einer unverständlichen Sprache (Gälisch oder Walisisch?) ist zu vernehmen, die von drei Typen über den Platz geschleppt wird vom einzigen gepflegten Gebäude des Ortes aus, einer alten, kleinen Kirche. Die Bewohner wirken total hinterwäldlerisch. *Aiden* meint, die Frau habe sich nicht an die Regeln gehalten und werde deswegen nun dem Sheriff überführt. *Alicia* und *Mazaa* eilen ihr zu Hilfe.

Das Mädchen ist auf Distanz betrachtet keine Schönheit. Trotzdem ist die Gruppe schockiert von der Brutalität, mit welcher die drei Typen sie über die Straße zerren. *Aiden* ruft uns noch auf, uns nicht einzumischen, da sie etwas Schlimmes gestohlen habe – *Carlos* erkennt aber sofort, dass er lügt, seine übermäßige Nervosität verrät ihn. *Mazaa* ruft den Typen zu, was denn da los sei, worauf sich einer von ihnen von der Gruppe löst und sich ihm und *Alicia* entgegen stellt. *Mazaa* versucht, seine Körpermasse zwischen *Alicia* und den Typen zu bekommen. Währenddessen quetscht *Carlos* aus *Aiden*, was das eigentliche Vergehen des Mädchens ist: sie scheint schwanger zu sein.

Yaza kommt aus dem Supermarkt und geht zum Jeep – die sich ihm bietende Szenerie beeindruckt ihn erstmal wenig. Nachdem *Carlos* auch in Richtung der drei Typen aufbricht, greift *Collum* zum Bärenlöter und zielt mit den Worten: „Hey Spaghetti“ auf ihn. Nun überschlagen sich die Ereignisse. *Alicia* läuft los, rechts an dem Typen vorbei – obwohl der Typ versucht, sie zu greifen, taucht sie gekonnt unter ihm durch. *Mazaa* nutzt die scheinbare Lücke und läuft links vorbei, allerdings aufgrund seiner Knieverletzung und dem nicht geringen Körpergewicht mit gemächlichem Tempo.

Aufgrund der Bedrohung von *Carlos* greift nun auch *Yaza* in das Geschehen ein. Er versucht, sich von hinten an *Collum* anzuschleichen. Da *Carlos* nicht stehen bleibt, löst sich plötzlich tosend ein Schuss und schlägt neben seinem Fuß ein – *Collum* macht deutlich, dass er es ernst meint. *Carlos* hechtet sofort nach links und zieht dabei seine Waffen und will *Collum* ins Bein schießen, trifft aber nicht. *Collum* feuert erneute, trifft *Carlos* haarscharf aber ebenfalls nicht. Nun kommt *Yaza* von hinten angestürmt und haut *Collum* die geliebte und frisch erworbene Schnapsflasche über den Schädel. Die Flasche zersplittert und *Collum* lässt verletzt die Waffe fallen, welche *Yaza* ergreift.

Auf der anderen Seite des Platzes löst sich zeitgleich ein zweiter Typ – bewaffnet mit einem Baseballschläger - aus der Gruppe. Der erste Typ wirft sich währenddessen auf *Mazaa*, reißt ihn zu Boden und drischt auf ihn ein. Da der Nazzadi chancenlos versucht, die Situation zu entschärfen, schlägt er nicht zurück sondern versucht, die Schläge abzuwehren. Er muss einige Treffer einstecken, sein magischer Schutz bewahrt ihn allerdings vor Schaden. Es ertönt ein weiterer Schuss – *Alicia!* „Lass den Baseballschläger fallen!“ droht sie dem zweiten Typen. *Carlos* ergreift den Bärenlöter von *Yaza* und rennt zu der Schlägerei. Aus dem Haus, vor welchem die Szene sich abspielt, erscheint nun ein Uniformierter mit einem Jagdgewehr und mahnt, alle sollen ihre Waffen fallen lassen. Die Lage beruhigt sich, *Carlos* stellt den Bärenlöter ab, der sogleich vom ersten Typen an sich genommen wird. Der Uniformierte scheint der Sheriff zu sein und die drei Typen sind so etwas wie Hilfsheriffs,

wenngleich sie keine Uniform oder Abzeichen tragen. Die Gruppe versucht, ihr Verhalten zu erklären, da für sie nicht erkenntlich war, dass es sich um Staatsbeamte gehandelt hat. *Collum* wird von *Aiden* notdürftig verarztet, *Alicia* gibt ihre Waffe nach erneuter Aufforderung dem Sheriff. Dieser wendet sich nun an *Collum* und nimmt ihn für ein längeres Gespräch zur Seite. Währenddessen verstecken die Anderen die zweite Waffe von *Carlos*, damit der Sheriff diese bei einer möglichen Durchsuchung nicht bei ihm finden würde.

Tatsächlich verlangt der Sheriff auch noch die Waffe von *Carlos*, alle Erklärungsversuche verpuffen. Immerhin meint der Cop, dass *Carlos* die Waffe wiederbekommen könne, wenn er die Insel verlassen wird. Die Gruppe informiert ihn, was sie in der Nacht durchgemacht hat und dass *Rhyany* vermisst wird. Der Sheriff will sich nach ihr auf die Suche machen und zwei Tage später ins Anwesen kommen, um ein Protokoll zu erstellen, aber die ganze Sache scheint ihn nicht sonderlich beeindruckt zu haben. Er mahnt uns an, die Wege nicht zu verlassen und uns an die Regeln zu halten. Alle steigen in den Jeep, auch *Collum*. *Aiden* füllt den Tank und die Fahrt geht weiter.

Es folgt eine kurze, aber sehr holprige Fahrt, bis wir bei einer Bauruine halten – einem völlig verwilderten Herrenhaus. *Mazaa* erkennt aufgeregt das Haus aus seinen Träumen – die ganzen Strapazen scheinen sich gelohnt zu haben! Die Gruppe spekuliert, ob wir als Putzteam engagiert wurden, da das Haus schon ewig keinen Putzlappen mehr gesehen hat. *Collum* klopft an die Tür und will gehen. Auf unsere Verwunderung und Skepsis hin meint *Aiden*, der Hausherr sei auf alle Fälle da, er sei nur krank und wir sollen uns nicht erschrecken. Allgemeines Rätseln und Warten. Nach einer Weile beginnt *Carlos*, das Haus genauer anzuschauen. Die meisten Vorhänge sind allerdings zugezogen. Trotzdem erkennt er durch einen Schlitz, dass sich im Haus etwas bewegt. Nach weiteren endlos wirkenden Minuten öffnet sich schließlich langsam die Tür. Ein völlig verummtes Wesen öffnet und begrüßt die Gruppe mit extrem röchelnder Stimme. Das Anwesen scheint zur Verwunderung der Gruppe nicht *Roger Mason* zu gehören, die Gruppe wurde aber von dem seltsamen Hausherrn erwartet. Sein Name ist *Murchadh*. Er händigt einen Schlüssel aus und will, dass wir durch einen anderen Eingang ins Haus nach oben gehen, um dort auf ihn zu warten. Wir folgend der Aufforderung und schließen mit dem Schlüssel den anderen Eingang auf. Innen befindet sich Marmorboden, das Anwesen war also wirklich einmal sehr nobel, wenngleich nicht mehr viel von dem Glanz alter Tage erhalten ist. Überall ist eine hohe Staubschicht, die nur dort abgetragen ist, wo jemand über die Gänge gewandelt ist. Wir finden ein Bad, in dem sich *Yaza* sofort zu waschen anfängt. Wir suchen eine Treppe und finden diese auch in einem großen Raum – auch dort ist alles voll mit Spinnweben und Staub. Wir gehen nach oben und warten dort noch ein wenig. Eine verschlossene Tür öffnet sich und *Murchadh* meint, wir sollen uns ein Zimmer suchen. Frühstück gebe es jeden Tag um 8, Mittagessen um 12 und Abendessen um 18 Uhr in dem großen Saal unten. Er ermahnt uns, von den anderen Räumen fernzubleiben, insbesondere vom gesamten Ostflügel. Der Strand sei in der Nähe und in gutem Zustand, nachts sei er allerdings tabu. *Alanna Meyers* war wohl da, sie habe aber laut *Murchadh* gegen die Regeln verstoßen und sei nachts zum Strand gegangen. Eine Aussage, die wir stark bezweifeln. Wir verteilen uns wie folgt auf die Zimmer, da pro Zimmer immer ein Nazzadi sein soll:

- Zimmer 2: Alicia + Mazaa
- Zimmer 5: Sorya + Carlos
- Zimmer 6: Yaza + Norman

Alicia spricht im Zimmer mit *Mazaa*: sie meint noch mal ausdrücklich, dass *Alanna* normalerweise äußerst zuverlässig war und sie von daher sicher sei, dass sie nicht gegen irgendwelche Regeln verstoßen würde, sie sei einfach nicht der Typ dafür. Sie schlägt vor, nach Spuren von ihr zu suchen, ob sie wirklich vor Ort war. *Sorya* bestätigt, dass sie auf der Insel gewesen sein muss, da er mit ihr kommuniziert hatte, als sie schon hier war. *Alicia* und *Mazaa* schauen, ob der Schlüssel noch für ein anderes Schloss passt, da sie einige abgeschlossene Türen gefunden hatten. Allerdings ist ihre Suche erfolglos – sie finden lediglich eine große Küche und eine weitere abgeschlossene Tür.

Von außen ist ein Fahrzeug zu vernehmen, zwei Typen und eine Frau karren das Mittagessen an und informieren uns, dass angerichtet sei. Wir finden einen lieblos gedeckten Tisch vor und matschig wirkendes Essen, das nicht sonderlich lecker riecht. Dazu wird Wasser, Wein und Schnaps gereicht. Das Essen ist gar nicht so übel, schmeckt allerdings ein wenig langweilig. *Aiden* kommt in den Raum und spricht mit der Gruppe: „Sie werden sie töten!“. Er spricht von dem jungen Mädchen, das über den Platz gezerrt wurde. Sie scheint nichts Schlimmes gemacht zu haben, sie bekommt ein Kind, ohne verheiratet zu

[26.03.09]
Raoul

sein und dazu scheint der Vater noch ein Fremder zu sein. Der Sheriff hat die größtmögliche Strafe gegen sie verhängt, sie muss in die „Moorhütte“. Dort werden die Häscher auftauchen und sie holen. Er hofft, dass wir ihr helfen. *Roger Mason* kennt er nicht, der Name *Alanna Meyers* scheint ihm aber bekannt zu sein. Das Anwesen scheint sicher zu sein, es ist „innerhalb der Zone“. Die Hütte scheint in der Nähe von *Breacelet* zu sein, dem kleinen Ort mit dem Supermarkt. Die Hüter machen wohl die Zonen, sie werden vom Sheriff unterstützt. Mit einer anderen Insel wird Handel betrieben. Zwei bis drei Helfer des Sheriffs werden das Mädchen in die Hütte bringen und warten dann in einer weiteren Hütte, die innerhalb der Zone ist, bis die Häscher das Mädchen geholt haben. Die Häscher erfahren, dass ein Opfer in der Moorhütte ist, indem ein Lichtsignal mit einer Fackel gemacht wird. Neben dem offiziellen Weg scheint es einen alten Weg zur Hütte zu geben. Die Helfer des Sheriffs sind bewaffnet, allerdings dem Alkohol nicht abgeneigt. Häscher können sichere Zonen betreten, es bereitet ihnen aber wohl Schmerzen. Die Gruppe beschließt, dem Mädchen zu helfen. Hierfür planen wir, unter einem Vorwand die Dienste von *Aiden* zu buchen, der uns somit zur Hütte führen könnte. Dort könnte *Alicia* mit ihrem Charme die Hilfssheriffs zum Trinken verführen und abfüllen. Eventuell könnte auch Schlafmittel in den Alkohol gemacht werden, allerdings verfügt die Gruppe über keine entsprechenden Medikamente. Nachdem die Leute ausgeschaltet wären, könnten wir das Mädchen befreien und *Aiden* würde sie an einem sicheren Ort verstecken.

Es entbrennt eine hitzige Diskussion an der Tafel, ob man die Moorhütte, in welcher das Mädchen zurückgelassen werden sollte, noch am Tag besuche. *Aiden* erzählt den Sechs Besuchern, dass die Häscher Schmerzen erleiden würden, sollten sie die Zone betreten. Die Moorhütte würde außerhalb dieser Zone liegen und von einer Hütte innerhalb der Zone überwacht werden, ob das Mädchen auch wirklich von den Häschern abgeholt wird. *Sorya* will von vornherein nicht mit zur Moorhütte, da er denkt, er würde die Gruppe aufhalten. Nachdem die anderen ihn eine Weile bearbeiten, stimmt er doch zu, die restliche Gruppe zu begleiten. *Carlos* drückt *Sorya* 40 Terranotes in die Hand, damit er ein Auto mit Benzin besorgen und sich die Gruppe mal unter vier Augen beraten kann. *Mazaa* erzählt den anderen, er wäre in Wirklichkeit nicht von *Roger Mason* eingeladen gewesen, er ist nur wegen diesem Haus, in dem sie sich gerade alle aufhalten, hergekommen. Er wüsste, in diesem Haus soll ein Schatz verborgen sein und den will er finden. *Yaza* ist sofort von der Idee, den Schatz zu suchen, begeistert und will gar nicht erst das einheimische Mädchen retten. *Alicia* ist nicht gerade angetan, als *Yaza* erzählt, man solle die Rothaarige doch ihrem Schicksal überlassen. Als aber *Mazaa* erwähnte, dass der Schatz vielleicht nur eine Schriftrolle, ein altes Buch und vielleicht gar kein Gold oder Diamant ist, sieht man die Enttäuschung in *Yazas* Gesicht. *Alicia* beharrt aber standhaft darauf, das arme Kind zu retten. Mit *Carlos* an ihrer Seite schafft sie es, dass die ganze Gruppe beim Retten dabei ist und sich danach um den Schatz gekümmert wird.

Die Sechs warten anderthalb Stunden auf ihren Zimmern, als plötzlich eine schrille Hupe ertönt und *Aiden* mit einem Auto zurück kommt. Als die Gruppe vor das Anwesen tritt, sieht sie einen Kombi und beißender Geruch von Benzin weht zu ihnen herüber. Der kränkliche Insulaner erklärt, seine Wahl fiel auf den Kombi, da man von außen schlechter hineinblicken kann und das für das Unerkannbleiben der Gruppe maßgeblich sei.

Die Fahrt führt die Urlauber rechterhand an einer kleinen Hügelkette vorbei und linkerhand an einer großen Felsformation. Eine scharfe Linkskurve, ein paar Schlangenlinien und bald kommen alle an einem kleinen abgelegenen Ort an, umringt von Felsen und ganz abseits jeglicher Straßen. Es ist eine kleine Ebene, die früher einmal als Touristenattraktion gedient hat. Halb verrotte Mülleimer und Überreste einer Hütte kann man noch ausfindig machen und in der Mitte sind keltische Steinsäulen aufgestellt, ähnlich wie bei *Stonehenge*. Alle steigen aus dem Kombi und als die Gruppe mehr oder minder motiviert Richtung *Moorhütte* läuft, entdeckt *Carlos* irgendwo in den umliegenden Felsen einen Gewehrlauf aufblitzen. Er denkt *Aiden* könnte uns verraten haben und informiert den Rest. *Alicia* fordert *Aiden* auf wieder ins Auto einzusteigen und die Gruppe erst einmal wegzufahren. Nach einem Kilometer hält der vermeintliche Chauffeur an und als er darauf angesprochen wird, versichert er, er hätte nichts damit zu tun. Er denkt aber, der Sheriff hat ihn vielleicht überwachen lassen. Nach kurzer Diskussion bringt er die Gruppe an einen anderen Ort, von dem man die *Moorhütte* auch erreichen kann, aber bei weitem eine nicht so gute Deckung und vor allen Dingen einen deutlich weiteren Weg hat. Er liegt an einem kleinen 20 x 20 Meter großen Teich. Nach einer kurzen Abstimmung wird die Gruppe ausgelost, die das Mädchen aus der Hütte retten sollen. Die Wahl fällt auf *Carlos*, *Yaza* und *Mazaa*. *Carlos* kann am besten mit einer Schusswaffe umgehen, *Yaza* ist gut im Nahkampf und *Mazaa*

[16.04.09]
Raoul

kennt sich am Besten mit den unmenschlichen Kreaturen aus. Das Trio läuft los und stößt schnell auf einen Meeresarm, der weit ins Land hinein reicht. Man biegt nach rechts ab und läuft direkt auf die *Moorhütte* zu. *Carlos* hechtet dabei von Deckung zu Deckung und *Mazaa* versucht ihm dabei so gut wie möglich zu folgen. *Yaza* denkt nur an Titten und nasse Mumus. Hinter der verlassenen Hütte liegt das Holzhaus, von dem aus die *Moorhütte* beobachtet wird. Als die Drei an der Opferstätte ankommen, bemerken sie, dass es früher mal ein sehr ansehnliches Anwesen war, das aber über die Jahre sehr stark heruntergekommen ist. Es ist eine Behausung im germanischen Stil, L-förmig mit Rieddach und schon stark am Verrotten. Der Zaun um das Anwesen herum ist in Nähe des Meeres defekt und die Gruppe steigt dort ein. Alle Fenster sind wohl schon eine lange Zeit kaputt und *Carlos* macht sich das zunutze um nach kurzem Sondieren dort einzusteigen. In dem großen Vorraum sind Stühle direkt am Boden befestigt und mit Lederriemen versehen, um daran Menschen zu fesseln. *Mazaa* und *Yaza* steigen ihm kurz darauf nach. Das Haus wird schnell durchsucht und der Plan gefasst, in dem Nachbarraum zum Vorraum abzuwarten und zu schauen, von wo die Dorfbewohner kommen. Abwarten ist die Devise, in einem günstigen Zeitpunkt das Mädchen zu befreien und dann unbemerkt zu fliehen. Ein Blick auf die Uhr verrät, dass es 16:16 Uhr ist. Der Tag ist nicht mehr allzu jung.

Ein leichter Wind weht den Strand entlang und Wolken versammeln sich am Himmel. Es sieht nach Regen aus. Kalt zieht es in die halb verfallene *Moorhütte* herein. *Mazaa*, *Carlos* und *Yaza* kauern still im Nebenraum herum und warten darauf, dass die Dorfbewohner das rothaarige Mädchen herbringen. Doch es rührt sich nichts. *Carlos* hat sich sicherheitshalber eine Decke mitgebracht, aber *Yaza* und *Mazaa* spüren langsam aber sicher ihre Zehen nicht mehr. 17 Uhr verstreicht langsam, als der Barkeeper plötzlich hellhörig wird. Er wendet sich zu den anderen und meint, er hört keinen einzigen Tierlaut mehr. Keine Möwen, keine Grillen, die im Gras zirpen. Nur das Rauschen des Meeres und der eisige Wind ist zu vernehmen. *Carlos* meint, dass das Ganze eine Falle sei und die Hybriden wohl sie und nicht das Mädchen abholen würden. Und als *Yaza* auch noch eine Nuance eines fauligen Fischgeruches in die Nase steigt, ist er auf jeden Fall davon überzeugt, sie wurden verraten. Als die Gruppe gerade am Bereden ist, ob sie nun einfach aufbrechen sollen, ertönt ein hämmerndes Motorengeräusch und wenige Sekunden später hält ein Auto vor dem Haus. Und dann passiert sehr viel auf einmal. *Carlos* sieht einen Schatten am Fenster vorbeihuschen. Im großen Raum geht die Tür auf und ein paar Männer scheinen das junge Mädchen hereinzuzerren. Und zu guter Letzt macht sich noch etwas an der Tür zur Küche zu schaffen. *Yaza* reagiert blitzschnell und positioniert sich an der Küchentür. Auch *Carlos* fackelt nicht lange und nimmt Stellung an der Tür zum großen Raum. Dann ertönt plötzlich ein Stöhnen. In das Fenster, durch das auch *Mazaa* und *Yaza* ins Haus kamen, schleppt sich ein halb verfaultes und ekelhaft riechendes Fischwesen. Sein Arm sieht gebrochen aus und eine riesige Schusswunde klafft auf seiner Brust auf. Er sieht mehr tot als lebendig aus. Und noch bevor die Gruppe reagieren kann, öffnet sich auch die Küchentür. Dadurch marschiert ein noch widerwärtigerer Hybrid als durch das Fenster. Mehr Skelett als Hybrid, mit matschigen Hautresten bedeckt, wendet er sich ächzend an *Yaza*. Der Einzige, der halbwegs bei diesem Anblick gefasst bleibt, das ist der beliebte *Nazzadi*. Die anderen Beiden, geschockt von diesem grotesken Anblick, bleiben wie Stein erstarrt. *Mazaa* nimmt allen Mut zusammen, packt seine Axt fest am Griff und schlägt auf den Zombiehybriden, welcher aus der Küche hereinkam, ein. Doch sein Schlag verfehlt das Wesen nur ganz knapp. Als *Carlos* und *Yaza* den Mut ihres Mitstreiters bemerken, fassen sie sich wieder und sondieren blitzschnell die Situation. Der Südländer hechtet sich mit einem gekonnten Sprung durch das letzte freie Fenster und *Yaza* kickt den Zombie vor *Mazaa* kräftig in die Rippen, so dass dieser mit voller Wucht rücklings gegen die Wand geworfen wird. Er gibt *Mazaa* ein kurzes Handzeichen, dass dieser schleunigst durch das Fenster verschwinden soll, was er sich nicht zweimal sagen lässt. *Carlos* feuert draußen wild auf alle Zombiewesen, die er im Halbdunkeln erblicken kann. Er versucht besonders die Fenster frei zu bekommen, damit die beiden *Nazzadi* ihm nach draußen folgen können. Der fette *Mazaa* springt fast schon graziös durchs Fenster, während *Yaza* ihm den Rücken deckt und auf den zweiten Hybridenzombie losgeht. Nun entbrennt draußen vor dem Fenster ein erbitterter Zweikampf zwischen einem verfaulten Wasserwesen und dem kampfunerprobten *Nazzadi*. Doch *Mazaa* hält sich wackerer als man diesem Fettberg zutrauen möchte. *Yaza* schafft es hingegen einem am Boden liegenden Zombie das Ohr und die halbe Schulter wegzutreten. Während er drinnen aufpassen muss, dass er im Zombieschleim nicht ausrutscht, gelingt es dem Dicken draußen behände seinem Zombie die Axt mit voller Wucht seitlich in den Körper zu hauen, welcher daraufhin mehr tot als lebendig zusammensackt. *Carlos* schießt unterdessen weiter

auf alles, was sich bewegt und versucht dabei *Mazaa* nicht zu treffen. Ein weiterer Kick von *Yaza* auf den am Boden liegenden Untoten bewirkt, dass der Schuh des *Nazzadi* sich tief in den Schädel des Hybriden bohrt und dort stecken bleibt. Es bietet einen widerlichen Anblick, als die Reste des Kopfes sich über den Schuh und Fußboden verteilen. Ein kurzer Brechreiz keimt in *Yaza* auf, den er zum Glück aber unterdrücken kann. Währenddessen schaffen es *Mazaa* und *Carlos* noch zwei weitere Untote auf dem offenen Feld zu töten. Kaum hat *Yaza* seinen Fuß aus dem Kopf herausgezogen, springt er ebenfalls behände aus dem Fenster ins Freie, schreit seinen zwei Kameraden zu, dass es nun Zeit zum Abhauen wäre und rennt los. Er sieht keine Hoffnung mehr darin die Insulanerin zu retten, da die Männer, die sie ins Haus geschleift haben, wohl auch gegen die Zombies kämpfen, wenn man den Schussgeräuschen nachgeht. Außerdem hat er eh nie Lust gehabt, das Kind zu retten, er wollte viel lieber auf Schatzsuche gehen ... *Carlos* und *Mazaa* bleiben aber und wollen gerade um das Haus zum Haupteingang laufen, als ein Dorfbewohner mit einer Flinte ums Eck kommt. Beide Parteien schauen sich verwundert an und plötzlich beginnt der Kerl aus dem Dorf den Beiden zuzurufen, sie sollen abhauen, bevor er sich umdreht und zum Auto rennt. Die beiden Helden zögern nicht lange und rennen ins Haus. An der Eingangstür müssen sie noch über zwei Zombiekadaver steigen, bevor sie ins Innere des Hauses vordringen können. Das Mädchen aus dem Dorf hängt schlecht gefesselt, mit einem Sack über dem Kopf, an einer Säule und ist ziemlich hysterisch. *Carlos* befreit sie und entfernt den Sack. Ihr Gesicht ist voller blauer Flecke und Platzwunden – die Dorfbewohner müssen sie vorher noch ziemlich misshandelt haben, bevor man sie herbrachte. Gerade als die Beiden das Mädchen zur Vordertür herausbringen, erscheinen nicht weit entfernt, nahe am Meer zwei Hybriden auf der Bildfläche. *Mazaa* bleibt erneut recht gefasst, im Gegensatz zu den anderen Zweien. Die Kleine bricht einfach ohnmächtig zusammen, während *Carlos* voller Angst gepackt rücklings zu Boden fällt und versucht vor dem Wesen wegzukrabbeln. Als die Hybriden näher kommen, wackelt ein weiterer Zombie aus dem Haus, den der Barkeeper bei seiner Flucht dort zurückgelassen hatte. Komplett erschrocken feuert *Carlos* wie ein Wilder auf den Untoten, während sich *Mazaa* auf einen Kampf gegen die Wasserwesen vorbereitet. Die beiden Hybriden umringen den Dicken und befehlen ihm, seine Waffe hinzulegen und aufzugeben. Doch er denkt nicht im Traum daran. Kurz zögert er, doch dann greift er voll Entschlossenheit mit seiner Axt an und verfehlt auch gleich seinen ersten Schlag. Die Hybriden sind einfach schneller als der Fetthaufen. Dies macht sich auch dadurch bemerkbar, dass *Mazaa* einen Schlag mit einem Knochensäbel der Hybriden abbekommt. Und auch sein zweiter Schlag mit der Axt verfehlt das Wesen, woraufhin alle Hoffnung aus dem *Nazzadi* weicht und er seine Axt auf den Boden legt, um sich zu ergeben. Als sich die Hybriden *Carlos* zuwenden, wird er von solcher Angst gepackt, dass es ihm schon die Tränen in die Augen treibt. Sein kleines Hirn will einfach nicht begreifen, dass die Wesen immer und immer wieder kommen. Egal wie viele er tötet, es werden anscheinend einfach nicht weniger auf dieser verdammten Insel. Während der eine das Mädchen wieder ins Haus schleift, entwaffnet der andere *Carlos*. Auch die Beiden werden danach ins Haus gebracht und auf die beiden Stühle gefesselt. Das eine Wesen erzählt den beiden Männern, mit einem Lächeln auf dem entstellten Gesicht, dass sie für sie keine Verwendung mehr haben, nur noch die Frau ist von Bedeutung. Sie sollen lieber mal mit ihrem Leben abschließen. Als das Monster ausgesprochen hat, betreten noch zwei neue Zombiehybriden die Moorhütte um als Wachleute für die Gefangenen zu dienen.

Währenddessen kommt *Yaza* endlich beim Auto an. Die Einzigen, die er dort noch antrifft sind *Aiden* und *Sorya*. Als *Yaza* fragt, wo *Alicia* und *Norman* sind, meinen diese nur, als sie Schüsse vernahmen, haben sie sich auf den Weg zur Hütte gemacht. Als der Karatebarkeeper noch einen kurzen Abriss der Ereignisse von sich gibt ist schnell entschieden, dass das Auto genommen wird und ab zur Hütte.

Um seine eigene Haut zu retten, versucht *Mazaa* mit den Wesen zu verhandeln. Er bietet ihnen Informationen, aber das interessiert die Monstren nicht. Sie wollen den Menschen und den *Nazzadi* tot sehen. Der eine Hybrid verlässt die Hütte, als plötzlich die Gefangenen die Stimme von *Alicia* aus dem Nachbarzimmer vernehmen. Kurz darauf stürmen *Norman* und die Schöne den Raum und ein wilder Kampf entbrennt. Als plötzlich *Yaza* mit einem Affenzahn den Strand entlang schießt, selbst noch erstaunt, dass das Auto noch nicht ganz auseinander gefallen ist, überrascht er den einen Hybriden und überfährt ihn mit solcher Wucht, dass dieser sofort tot ist. *Alicia* ist mit einem Eisenschlüssel und *Norman* mit einem Drehkreuz aus dem Auto bewaffnet. Als die Drei aus dem Auto ins Haus eindringen, sieht sich der letzte Hybrid einer Übermacht entgegen und flieht durchs Fenster. *Yaza* nimmt gleich die Verfolgung auf. Die anderen Zwei töten sehr schnell die verbleibenden untoten

[14.05.09]
Limbi

Fischwesen, besonders *Alicia* zeigt ein paar Nahkampftechniken, welche man diesem übelst geilen Fickstück nicht zugetraut hätte. Dem einen Zombie wird der Kopf von den Schultern gerissen, als *Norman* ihn mit einem Stein trifft. Und *Alicia* haut den zweiten Zombie mit ihren Fäusten zu Brei. *Yaza* hat dagegen leider keinen Erfolg den Hybriden noch einzuholen, dieser ist einfach zu schnell im Meer verschwunden. Die Gefangenen werden von ihren Fesseln gelöst und *Alicia* sucht die Waffe von *Carlos*, die der überfahrene Hybrid bei sich trug. Schnell ist sie gefunden und alle setzen sich flugs ins leicht demolierte Auto und fahren von diesem verfluchten Ort weg.

Yaza steuert das Auto zurück zu dem kleinen See und hält an, damit wir uns organisieren können. Zunächst erzählen *Mazaa* und *Carlos*, was in der Hütte passiert ist. *Mazaa* stimmt der Äußerung *Carlos'* zu, dass es sich bei den Angreifern um so etwas wie Zombies handelt. *Aiden* schlägt vor, dass er sich jetzt mit dem Mädchen davon macht und dass, wenn uns jemand fragt, wir erzählen sollen, dass wir ihn bei der Schießerei verloren hätten. *Carlos* wendet ein, dass man der Gruppe dann auch noch das Verschwinden eines Dorfbewohners anlasten könnte. Während der Diskussion, was jetzt am besten zu tun wäre, kommt die Frage auf, warum die Menschen hier eigentlich in so einer komischen Situation leben. *Aiden* erzählt, dass es wohl vor ca. 20 Jahren angefangen hat: Erst verschwanden Boote, dann wurden die Hummerbecken zerstört und nach und nach verschwanden auch die Herden. Es war klar, dass das Unheil irgendwie vom Meer her kam. Er erzählt, dass die Inseln beim ersten Krieg nicht behelligt wurden, aber nach dem Krieg seien die „Hüter“ wiedergekommen. Diese waren wohl schon viel früher mal auf den Inseln präsent gewesen. Als die Übergriffe aus dem Meer zunahmen, wurden die Hüter wieder aktiv und predigten, dass das Böse aus dem Meer komme. Das Mädchen, das seit der Befreiung noch kein Wort geäußert hatte, fällt ihm ins Wort und sagt, dass die Hüter wahnsinnig seien. *Aiden* erklärt weiter, dass auch die Steinmonumente und eine uralte Siedlung am Nordstrand der Insel mit den Hütern zu tun hätten, sie also schon seit Jahrhunderten die Geschichte der Insel prägen. *Norman* fragt, was denn die „Häscher“ sind. Laut *Aiden* schützen die Hüter die Menschen vor den Häschern, und die Häscher sind die, die aus dem Meer kommen, die *Mazaa* „Hybriden“ nennt. Die Hüter zwingen allerdings die Menschen, sich unter dem „Namenlosen Einen“ taufen zu lassen, nur dann werden ihre Häuser geschützt. Das Mädchen ergänzt, dass *Truaghnalath* die Häscher als „Häscher Dagon“ bezeichnet. Diese Namen und Bezeichnungen bringen bei *Mazaa* einige Glocken zum Läuten, aber er erzählt den anderen nichts davon. Er fragt beiläufig, was es bedeute, unter dem „Namenlosen Einen“ getauft zu sein, aber *Aiden* weiß es nicht, er sagt, alle hier seien so getauft -- die, die sich nicht haben taufen lassen, sind längst verschwunden oder tot.

Aiden erzählt, dass die Leute auf der Insel völlig isoliert wohnen. Nur der Sheriff muss irgendwie Kontakt nach außen haben, da er die Lieferungen des Benzins organisiert, dass von außerhalb angeliefert wird. Das Benzin wird hergebracht und *Aiden* hat einmal, obwohl es strengstens verboten ist, mit dem Fahrer gesprochen und als der ihm von seiner Heimat und seiner Familie erzählt hat, ist *Aiden* das erste Mal aufgegangen, dass es da draußen noch eine andere Welt und andere Lebensbedingungen gibt. Deshalb hat er sich entschieden abzuhausen, aber bisher ist noch niemand von der Insel weggekommen, wenn es die Priester nicht erlaubt haben. Bei diesen Erzählungen werden wieder Stimmen laut, dass wir so schnell wie möglich von der Insel verschwinden sollten. *Alicia* stellt die Frage in den Raum, wer eigentlich die Bösen bzw. unsere Gegner sind. *Norman* äußert die Theorie, dass die Hüter und die Häscher unter einer Decke stecken, um die Menschen einzuschüchtern, aber *Mazaa* bezweifelt das. Es wird langsam klar, dass wir es wohl mit zwei verfeindeten, aber beide uns nicht wohlgesonnenen Parteien zu tun haben. *Norman* ist inzwischen auch dafür, schnellstmöglich zu verschwinden. *Yaza* protestiert, eine Flucht ohne die von *Roger Mason* versprochene Bezahlung oder etwas Gleichwertiges würde für ihn den Tod bedeuten – anscheinend ist er finanziell in einer echt beschissenen Situation.

Mazaa fragt, ob *Murchadh* auch ein Priester ist, aber *Aiden* weiß es nicht. Er weiß nur, dass er sehr alt ist.

Wir versuchen demokratisch zu entscheiden, ob wir auf der Insel bleiben. *Mazaa* und *Yaza* sind dafür, wenn auch aus verschiedenen Gründen. *Norman* und *Carlos* wollen verschwinden und *Sorya* stimmt ihnen zu. *Alicia* wendet ein, dass wir niemanden zurücklassen sollten und meint damit *Alanna Meyers*. Während wir immer noch debattieren, verabschieden sich *Aiden* und das Mädchen und verschwinden in der Dunkelheit. Nach langem Hin-Und-Her entscheiden wir uns mit *Normans* zögerlicher Stimme, zum Haus zurückzufahren. *Carlos* merkt an, dass wir uns im Falle einer Konfrontation nicht auf Diskussionen oder Verhöre mit dem Sheriff einlassen und uns auf keinen Fall freiwillig in

dessen Gewalt begeben sollten, da ihm nicht zu trauen ist. *Alicia* und *Mazaa* wenden zwar ein, dass der Sheriff und seine Schergen uns schon einmal haben laufen lassen, aber trotzdem herrscht Konsens in der Truppe, dass wir uns lieber nicht nochmal in so eine Situation begeben.

Schließlich fahren wir zum Haus. Wir geben uns keine Mühe unsere Ankunft zu verheimlichen und *Yaza* parkt das Auto direkt vorm Eingang. Kaum angekommen, macht sich dieser sofort verzweifelt auf die Suche nach Besteck oder anderen potenziell wertvollen Gegenständen, findet aber nichts. Es scheint so, dass sich im Haus nichts verändert hat, seit wir es verlassen haben. Während sich *Sorya* und *Carlos* erst einmal etwas ausruhen wollen, machen sich *Yaza* und *Mazaa* auf, das Haus weiter zu erkunden und versuchen, die verschlossenen Türen zu öffnen. Hinter dem Essensaal entdecken sie einen Wintergarten. Durch die Scheiben können sie den Garten und in der Nähe hohes Schilf erkennen. Dort bewegt sich irgendwas. *Mazaa* hatte kurz den Eindruck von etwas Humanoidem, aber auch nach etwas Warten können sie nichts weiteres erkennen.

In der Zwischenzeit unterhalten sich *Carlos* und *Sorya*, der erzählt, dass er eigentlich als Wissenschaftler für die Armee Waffen entwickelt im Bereich Mecha.

Die Anderen sind noch etwas unerschüssig, da geht *Norman* einem kratzenden Geräusch nach und sie gehen dem auf den Grund. In einem Badezimmer finden sie etwas, was wie Unrat von Ratten aussieht. Auch *Sorya* entdeckt ein Loch in der Wand und ähnliche Spuren. Inzwischen versuchen *Mazaa* und *Yaza* weitere Türen im Erdgeschoss zu öffnen. Als sie mit dem von *Murchadh* erhaltenen Schlüssel versuchen die Tür Richtung Ostflügel zu öffnen, kann *Yaza* leise Stimmen von hinter der Tür hören. Bei einem schnellen Blick durchs Schlüsselloch kann er gerade noch eine Person erkennen, die den Raum nach hinten verlässt. Die Person ist in Roben gekleidet und hat ein auffälliges Symbol auf dem Rücken, eine Art mehrzackiger Stern mit einem Auge in der Mitte. Während sie lauschen, ist über ihnen ein Geräusch wie von einer großen Horde Ratten zu hören, das sich über sie hinweg bewegt. Schnell kehren sie zu den Anderen zurück und erzählen, was sie gesehen haben. *Alicia* erinnert sich, dass sie ein ähnliches Symbol an der Kirche im Dorf gesehen hat. Deshalb vermuten wir, dass es sich bei der Person um einen „Hüter“ handelt. Während wir die neuen Erkenntnisse diskutieren, versucht *Norman* mit ein paar Brettern die Rattenlöcher notdürftig zuzumachen. Schließlich machen wir uns auf die Suche nach Spuren von *Alanna Meyers*. Hierbei klemmt sich *Yaza* den Daumen ein und wir entdecken beim genaueren Hinschauen eine ganze Menge von Rattenspuren, die wohl auch schon länger da sind und uns nur vorher nicht aufgefallen sind. Aber wir finden keinen Hinweis, dass *Alanna Meyers* oder sonstwer hier vor Kurzem gewesen ist.

Schließlich ringen wir uns durch, unseren Bewegungsraum etwas zu erweitern. Der Tross geht ins Erdgeschoss zu der verschlossenen Tür, die nicht in Richtung „verbotener Ostflügel“ weist. Während sich *Carlos* am Schloss zu schaffen macht, können alle nochmal das Geräusch hören, das *Yaza* und *Mazaa* vorher schon gehört hatten, als würde eine große Menge Ratten oder ähnliches in der Decke über ihnen oder im oberen Stockwerk vorbeirennen. *Carlos* gelingt es, das Türschloss zu überwinden und öffnet die Tür zu einer großen Garage, die über und über mit Gerümpel vollgestellt ist. Es findet sich eine Menge verschiedener Werkzeuge, die vielleicht als Waffen missbraucht werden können, wenn man sich wieder mit irgendwelchen Fischwesen oder ähnlichem herumärgern muss. *Mazaa* fällt auf, dass auf der einen Seite eine Wand nachträglich eingezogen worden scheint. Dies macht natürlich alle neugierig, was sich dahinter verbergen könnte.

[11.06.09]
Limbi

Es ist inzwischen ca. 23:00. *Mazaa* schlägt vor, die nachträglich eingezogene Wand zu öffnen und zu sehen, was sich dahinter verbirgt. *Norman* meint, zur Ablenkung eine Party mit lauter Musik vorzutäuschen, aber die Idee wird dann doch wegen Unglaubwürdigkeit wieder verworfen. Schließlich entscheidet sich *Yaza*, einen Testschlag mit einem Vorschlaghammer zu machen. Zuvor verlässt *Mazaa* die Garage und verschließt die schwere Eisentür, durch die wir reingekommen sind, um zu hören, wie laut der Schlag in andere Teile des Hauses übertragen wird. Es stellt sich heraus, dass der Lärm gar nicht so schlimm ist, wie befürchtet. Dennoch schlägt *Carlos* vor, zuerst zu versuchen, den von *Yaza* gelockerten Stein auf leisere Art mit Hammer und Meißel herauszupulen, um einen Blick hinter die Wand werfen zu können, bevor wir die ganze Wand einreißen. *Yaza* und *Norman* warten derweil im Vorraum, um auf Reaktionen aus den anderen Teilen des Hauses zu achten. *Norman* nutzt die Zeit um *Yaza* etwas bezüglich seiner Schulden zu befragen. Dieser erzählt, dass er sich (wegen einer Frau) Ärger mit einem sehr einflussreichen Mann eingehandelt hat und deshalb in Amerika wohl nicht so einfach mehr einen Job kriegen könne. *Norman* bemerkt, dass offenbar jeder der Beteiligten hier irgendeine komische

Geschichte mit sich bringe und vielleicht doch mehr hinter der ganzen Geschichte stecke als ein komischer Zufall. Schließlich gelingt es *Carlos*, den Stein herauszulösen und einen Blick hinter die Wand zu werfen. Es ist eine Treppe zu erkennen, die in den Keller führt und mit vor Feuchtigkeit schweren Spinnennetzen und einer feuchtmodrigen Schimmelschicht belegt ist. *Alicia* holt die zwei Wachen wieder in die Garage um das weitere Vorgehen zu besprechen. *Sorya* wendet ein, dass es seiner Meinung nach keinen Sinn mache, die Wand einzureißen. Stattdessen sollten wir uns nochmal durch das Haus schleichen. Er bezieht sich auf eine Äußerung *Alicias*, die in Erinnerung an *Aidens* Aussage, dass noch niemand ohne Erlaubnis der Hüter von der Insel gekommen ist, dass wir uns eventuell nochmal für die Wand rechtfertigen müssten. Dennoch entschließen wir uns, die Wand einzuschlagen und uns den Keller anzugucken. *Yaza* macht sich an die Arbeit und nach einigen Hieben hat er eine begehbare Öffnung in die Wand geschlagen. Allen ist klar, dass diese Aktion doch recht laut ist und eventuell auch in anderen Teilen des Hauses wahrgenommen werden konnte.

Mit *Mazaa* an der Spitze macht sich die Truppe auf den Weg nach unten. Man kommt aber nicht sehr weit, da sich am unteren Ende eine verschlossene Metalltür befindet. *Carlos* zwängt sich nach vorne durch und schafft es auch bei dieser Tür, das Schloss zu knacken. Die Tür führt in einen länglichen Raum, in dem diverse Holzkisten, Fässer und Möbelstücke gelagert sind. Alles ist mit Schimmel überzogen und extrem feucht. *Mazaa* öffnet eine der Kisten, aber er findet nur verfaulte und von Ratten zerfressene Reste von irgendetwas Verderblichen. Beim Durchsehen greift *Mazaa* in Rattenkot und wird auch von einer Ratte gebissen, was aber zum Glück keine weiteren Folgen hat. Da niemand glaubt, dass in dem Gerümpel etwas Wertvolles gelagert ist, widmen wir uns der zweiten Tür in diesem Raum. Da sie ebenfalls verschlossen ist, muss sich *Carlos* wieder als Schlossknacker betätigen. Die Tür öffnet sich in einen Gang, dessen Grundriss an das sich darüber befindende Erdgeschoss erinnert. *Mazaa* geht voraus und führt uns in einen großen Raum, der sich unter dem Essensraum befindet. Hier sind viele vergammelte und feuchte Möbel und sogar ein alter Billard-Tisch zu finden. *Yaza* entdeckt in einer Bar sogar eine alte Whiskey-Flasche, die fast noch trinkbar ist. Wieder zurück im Gang betreten wir einen weiteren Raum, der nicht verschlossen ist. Er sieht aus wie ein Ritualraum mit okkulten Symbolen, Kerzenständern und einer Art Altar in der Mitte. Der Boden trägt das schon vorher beschriebene Symbol eines siebenzackigen Sterns mit einem Auge in der Mitte. Bei näherer Betrachtung erscheint der Altar wie ein Opferaltar, auf dem deutlich Reste von Essenzen und etwas, das wie Blut aussieht, zu finden sind. Die Spuren deuten auf eine Benutzung in nicht allzu weit zurückliegender Vergangenheit hin. *Alicia* äußert, dass es sich vielleicht auch um einen Taufaltar handeln könnte, wenn die Reste kein Blut wären.

Hinter einer weiteren Tür verbirgt sich eine Toilette.

Etwas weiter im Osten führt eine Treppe nach oben und weitere Türen führen von dem Raum weg. *Carlos* hört etwas und kurz darauf geht am oberen Ende der Treppe eine Tür auf und wir hören das rasselnde Atmen des alten *Murchadh*. Die Truppe schleicht sich in den Saal mit dem Billard-Tisch und wartet. Leider kommt der Alte bis in den Raum. *Carlos* macht seine Taschenlampe an und visiert den Alten mit vorgehaltener Knarre an. Doch auf einmal ist ein unmenschlicher Aufschrei zu hören, zugleich kreischend hoch als auch voller beängstigender Tiefe. *Carlos* erstarrt vor Schreck und lässt die Taschenlampe fallen, so dass niemand etwas sehen kann. *Sorya* versucht panisch davon zu rennen, stolpert aber über irgendwelche Möbel, da er nichts sehen kann. Einzig *Mazaa* scheint die Nerven zu behalten und hebt die Taschenlampe wieder auf. Der erwartete Angriff bleibt allerdings aus. Stattdessen fragt *Murchadh* mit seiner rasselnden Stimme, was wir hier machen würden. *Mazaa* versucht die Situation zu retten und uns rauszureden. Der seltsame Alte sagt, dass wir als Gäste hier nichts zu suchen hätten. *Mazaa* schlägt vor, erstmal nach oben zu gehen und *Murchadh* stimmt dem zu. Er lässt uns tatsächlich einfach gehen, allerdings besteht er darauf, dass wir denselben Weg nehmen, über den wir hergekommen sind. Wieder in der Garage angekommen versuchen wir die Lage zu sondieren. Währenddessen kann *Carlos* irgendeine Bewegung durch das Fenster der Garage erkennen. Irgendetwas Großes scheint dort draußen zu sein. Beim Rekapitulieren erinnern sich *Norman*, *Sorya* und *Carlos* daran, am Fuß der Treppe auch etwas wie ein Flüstern gehört zu haben, kurz bevor *Murchadh* die Treppe herunterkam. Verschiedene Leute äußern den Verdacht, dass da unten noch etwas anderes außer dem Alten war. *Sorya* schlägt wieder vor, schnellstmöglich die Fliege von der Insel zu machen.

12.12.2085

Es ist 0:30 Uhr, das Team ist erschöpft, wundert sich aber weiterhin über die

[29.06.09]
Bobo

Gesamtsituation. *Sorya* drängt ferner darauf, die Insel zu verlassen, sein Wunsch findet allerdings kein Gehör – *Norman* bringt auf, dass jeder Einzelne aus einem bestimmten Grund hier zu sein scheint. Warum wurde die Gruppe hergelockt? Um ein Rätsel zu lösen, eine wichtige Entdeckung zu machen, die Insel zu befreien? Oder spielt die Gruppe Versuchskaninchen, an welchem ein böser Plan ausprobiert werden soll? Ratlosigkeit macht sich breit, doch man ist entschlossen, nicht erneut über eine Flucht abzustimmen. *Sorya* bemerkt, dass die Insel vollkommen veraltet ist – Fahrzeuge und Waffen stammen aus den 50er/60er/70er Jahren des vorigen Jahrhunderts. Irgendwie passt alles nicht zusammen. *Norman* findet die Idee von *Carlos* gar nicht so schlecht, einfach *Murchadh* zu befragen – zwei Teammitglieder könnten ihn mit irgendwelchen Fragen ablenken und informieren den Rest über die Green-Eye-Funktion der CPUs, wenn die Luft nicht mehr rein sein sollte. Spontan wären *Sorya* und *Norman* bereit, diesen Part zu übernehmen, wobei der *Nazzadi* mehr oder weniger von *Yaza* in diese Rolle gezwängt wurde. *Sorya* richtet die CPUs des Teams entsprechend ein und die Beiden machen sich auf den Weg, während der Rest im Lagerraum im Keller auf das „Go!“ wartet.

Carlos nutzt die Wartezeit und schaut sich nochmal in den Schränken um, findet allerdings nichts Prickelndes. Es kommt die erste Textnachricht: „Haben ein paar Mal geklopft, aber noch keine Reaktion“. Kurz danach: „Wir hören was, aber wartet noch“. Schließlich: „Hören Schritte, er kommt, ihr könnt los!“. Die Gruppe zieht umgehend in Richtung Metalltür los, aus der zuvor Stimmen zu vernehmen waren, möglichst leise. *Carlos* lauscht dazwischen noch an der Doppelflügeltür aus Holz, kann aber weiterhin nur Flüstern aus Richtung der verrosteten Eisentür vernehmen. Auf der Tür ist ein Siebenstern eingegossen. Ein Lauschen an der Eisentür bringt die Erkenntnis, dass es sich bei dem Flüstern um mehrere Stimmen handelt. *Alicia* hat die grandiose Idee, die Türen mit Öl zu schmieren, um ein mögliches Quietschen zu verringern – sie geht zurück in die Garage, um ein Ölkännchen zu besorgen. *Carlos* nutzt die Zeit, um die Wendeltreppe nach oben zu schleichen und oben durch das Schlüsselloch zu schauen – ohne nennenswerten Erfolg. *Alicia* ist tatsächlich fündig geworden, doch nun müssen wir feststellen, dass alle Türen nach außen aufgehen und somit die Scharniere nicht zugänglich sind – das Öl kann sie sich sonstwohin schmieren. Die Truppe konzentriert sich erstmal auf die Holztüre – sie ist verschlossen, kann aber nicht *Carlos'* Türknackfähigkeiten widerstehen. *Alicia* öffnet die Tür und der Musiker leuchtet mit der Taschenlampe hinein. Es ist ein großer Raum mit Fässern, Krempel und einer Kiste mit sowas wie Dynamitstangen zu sehen. Auf der anderen Seite des Raumes ist eine halbrunde Wand mit Mosaiken. Plötzlich empfangen wir eine Sprachnachricht von *Sorya* – seine panische Stimme bringt nur ein „Irgendetwas läuft hier schief!“ hervor. Die Gruppe tritt schnell den Rückzug an. *Carlos* und *Mazaa* vernehmen beim Nach-Oben-Eilen, dass das Flüstern nun lauter und rhythmischer wird. Auf der Treppe ist zu sehen, dass von der Garage Licht nach unten dringt, welches durch die Fenster scheint. *Carlos*, *Mazaa* und *Alicia* verstecken sich in der Garage, während *Yaza* noch unten abwartet. Von außerhalb sind mehrere Männerstimmen und ein Verbrennungsmotor zu vernehmen. *Yaza* meint, ein Geräusch von hinten zu hören – er scheint verfolgt zu werden und sprintet nach oben, um die Gruppe zu warnen. Er und *Alicia* robben in Richtung Tür, welche ins Haus führt. Auch im Haus sind Schritte zu vernehmen. Ruckartig geht die Außentür der Garage auf, der Lichtkegel einer Taschenlampe erleuchtet das massige Hinterteil von *Mazaa* (oder zieht die Masse des Hinterteils das Licht an?). *Yazaa* flucht aus der Garage, die Anderen wurden noch nicht entdeckt. „Leg dich auf den Boden“ ruft der Mann, der von außen reingekommen ist zu *Mazaa*. Dieser stellt sich erst dumm, da er von seinen Freunden ablenken will, doch nachdem Verstärkung durch die Tür vom Haus auftaucht, leistet er der Aufforderung Folge. *Yazaa* schleicht durch die Haustür nach draußen und kann einen Pick-Up sowie ein Polizeiwagen erkennen. Er kommt von hinten an die Verstärkung heran und streckt den Mann mit einem gezielten Kantenschlag nieder. *Carlos* schießt dem ersten Helfer zeitgleich aus der Deckung ins Bein, der daraufhin aus der Garage springt – damit hatten die Hilfssheriffs nicht gerechnet! *Carlos* stellt den Getroffenen, der auch seine Waffe fallen lässt. *Alicia* ergreift die Waffe des Niedergestreckten und begrüßt einen weiteren Hilfssheriff mit einem Schuss aus der Flinte. Zeitgleich nimmt *Carlos* die Waffe des Gestellten auf, dessen Verzweiflungstat ins Leere greift. Nun sind auch von oben Schritte zu hören. *Carlos* entdeckt, dass in der Garagentür noch der Schlüssel steckt – er nimmt diesen zu sich und verschließt die Garage von innen.

Mazaa sieht plötzlich am Fuß der Treppe in Richtung Keller eine Bewegung und kann unmenschliches Stöhnen vernehmen, dichter dunkler Nebel steigt gespenstisch nach oben. Ein Schuss ertönt von außen, trifft allerdings nur die Wand. *Yaza* geht zur Flügeltür, der Rest

will in die Küche eilen, während von oben der Sheriff die Treppe herunterläuft und mit seiner Büchse auf *Yaza* zielt. Diesem gelingt es, durch die nicht verschlossene Flügeltür zu huschen, der Schuss des Sheriffs geht ins Leere. *Carlos* lauert geschickt dem Sheriff auf und stellt diesem beim Vorbeieilen ein Bein. Das Ergebnis ist ein erbärmlicher Sturz, bei welchem die Büchse fallengelassen wird. *Carlos* hält den Sheriff in Schach und fordert ihn auf, seine Leute zurückzupfeifen, *Mazaa* greift sich die Büchse. „Ihr macht es nur noch schlimmer, genießt lieber eure letzten Tage!“. Nach einiger Diskussion willigt er ein, mit seinem Funkgerät seine Leute zurückzurufen, danach legt *Carlos* ihm die eigenen Handschellen auf dem Rücken an. *Sorya* und *Norman* melden sich weiterhin nicht. Der Sheriff beteuert, dass er und seine Jungs eben erst gekommen seien, nachdem sie wegen Hausfriedensbruchs gerufen worden seien, folglich wüssten sie nichts über den Verbleib der Freunde. *Mazaa* geht zu *Yaza* durch die Flügeltür, ein riesiges Foyer offenbart sich, welches mit ausgestopften Tieren herrschaftlich hergerichtet ist. Obwohl es verwohnt ist, beeindruckt es doch. Plötzlich ist lautes Klirren von Glas zu vernehmen – ein riesiger Schatten, ein gesichtsloses Wesen mit Hörnern, Schwingen und Schwanz steht vor den Beiden. *Mazaa* kennt das Wesen als fliegender Spion, Todesschatten, Assassin oder einfach „Gaunt“. Viele Namen für ein Wesen, das entsprechend seinem Aussehen und Auftreten äußerst tödlich ist, obgleich es lediglich die Intelligenz eines Hundes besitzt. Entsprechend bewirken die Gnadengesuche von *Mazaa* absolut nichts, das Wesen geht auf ihn zu, während *Yaza* vor Schreck gelähmt ist. Da *Mazaa* keine Chance sieht, das Wesen zu bekämpfen, flieht er kurzerhand durch die Flügeltür, die er hinter sich zuzieht in der Hoffnung, das Wesen habe lediglich den Auftrag, die Gruppe zu stellen. Welch ein Irrtum! Das Wesen schlägt mehrmals gegen die Tür, es rumst und klirrt auf der anderen Seite, dann ist es verdächtig still.

Carlos lässt den Sheriff die Tür aufstoßen – er blickt durch die Tür und übergibt sich unmittelbar. *Carlos* blickt ebenfalls durch die Tür und sieht den zerfleischten *Yaza* – Schädelteile liegen umher, es ist nicht mehr viel übrig vom gemeinsamen Freund. Auch *Carlos* muss sich übergeben. Das Wesen ist nicht mehr zu sehen. Bestürzung macht sich breit, besonders *Mazaa* wird sich nun seiner Schuld bewusst, er hat seinen Freund einfach hilflos zurückgelassen.

Der Sheriff wird weiter befragt – er meint, es sei bald Yule-Fest, eine Feier der Germanen zu Ehren von Odin. Beeindruckend mit Kotze vor dem Gesicht: „Gebt einfach auf, ihr habt keine Chance!“. Auch *Alicia* blickt in den Raum und kann anhand *Mazaas* Beschreibungen sofort erkennen, dass es sich um einen „Gaunt“ handelt – ein Wissen, dass sie angeblich auch aus dem Fernseher habe. Das Funkgerät des Sheriffs knistert: „Sheriff, was ist los?“. Um weitere Informationen zu bekommen, schlägt *Alicia* den Sheriff. Laut seinen Aussagen haben die „Schbriester“ hier die Kontrolle – wenn die Gruppe sich ergeben würde, könnten sie alle zumindest noch einige Tage bis zum Fest genießen. *Murchadt* hat offensichtlich den Sheriff gerufen, da wir Ärger gemacht haben. Die Priester bräuchten einige Auserwählte, um das Blut frisch zu halten. Laut Sheriff standen wir von Anfang an unter genauer Beobachtung des Hoheschbriesters. *Alicia* äußert die Vermutung, dass die Dorfbewohner verschont bleiben, da sie getauft sind.

Sorya und *Norman* bleiben noch immer verschollen. Auf Vorschlag von *Alicia* holt die Gruppe *Soryas* Laptop von oben, da dieser noch wichtig für die Gruppe sein könnte. Die Beiden werden vermutlich keine Chance gehabt haben ...

[23.07.09]
Raoul

Es ist 2 Uhr morgens, als ein Schwall Blut unter der großen Flügeltür des alten Gebäudes hervor schwappt. Es ist *Yazas* Blut, der vor wenigen Minuten von einer riesigen Kreatur in seine Einzelteile zerlegt wurde. Der Rest der Truppe ist stark verschreckt. Ein weiteres Mitglied ist nicht mehr am Leben und von *Sorya* und *Norman* fehlt nach wie vor jede Spur. Ein Funkspruch zerreit die Stille. Ein paar Leute des Sheriffs melden etwas Merkwürdiges in der Dunkelheit, doch dann bricht der Funkspruch schlagartig ab. *Carlos* will gerade einen Blick nach drauen werfen, als er den khlen Lauf aus polymeren Verbundstoffen eines CS-40 Defenders an seiner Stirn sprt. Ein hochgewachsener, braunhaariger Kerl steht vor ihm. Er bittet darum, dass alle ihre Waffen sofort runternehmen und fordert *Carlos* auf, wieder in den Gang zurck zu gehen. Der Kerl, der sich kurz darauf als *Joseph* vorstellt, versichert dem Rest der Truppe, dass er ihnen kein Leid zufgen will. Er ist scheinbar hier um seine Frau *Kristina* und seine Tochter *Amy* aus den Klauen der Dorfbewohner zu befreien.

Pltzlich dringt ein markerschtternder Schrei von drauen in das Landhaus und wenige Sekunden danach birst das Fenster im benachbarten Speisesaal. Etwas Schweres kracht in einem dunklen Eck zu Boden und als *Mazaa* einen Blick darauf wirft, erkennt er einen menschlichen Oberkrper; der Unterkrper abgerissen, die Wirbelsule ist zu sehen, Eingeweide liegen herum und berall ist Blut. Doch der Nazzadi hat in den letzten Stunden

schon zu viel Grausamkeiten mit angesehen, als dass ihn diese Szenerie erschrecken könnte. Als er der Gruppe erzählt, was da gerade durchs Fenster geflogen ist, fängt *Joseph* an zu drängeln. Er will sich sofort auf die Suche nach seiner Familie machen. Hier zu warten, während ein Ungetüm da draußen herumschleicht, scheint ihm keineswegs plausibel. *Carlos*, welcher die Ruhe weg hat, begutachtet erst einmal die Leiche ausführlich, bevor er ein Schwätzchen mit dem Sheriff hält. Doch aus dem Kerl bekommt *Carlos* keine wirklichen Antworten. *Joseph* packt sich den Sheriff und drängt die Anderen in den Keller zu verschwinden. *Alicia*, welche am verstörtesten wirkt, macht ihre Gaslampe an und folgt den anderen in den Abgrund, während von draußen Geräusche zu vernehmen sind, die wie das Zusammenfallen eines Autos klingen. Die Truppe bewegt sich schnell die Treppe hinunter, immer nach vorne, bis *Joseph* plötzlich wie angewurzelt stehen bleibt. Er findet auf dem Boden einen Fetzen Papier, auf dem ein Herz aufgemalt ist. Genauso ein Herz, wie es seine verschwundene Frau immer malt. Er stopft sich das Papier in die Hosentasche und drängt die Gruppe erneut zu einem noch schnelleren Handeln. Als die Gruppe ein weiteres Mal in dem runden Raum mit der Treppe ankommt, vernehmen alle wieder die unheimlichen Stimmen, welche eine Art Ritual von sich geben. Während *Mazaa* es für eine r'lyehanische Anrufung hält, ist *Joseph* davon überzeugt, es sei ein Ritual für eine Kindesopferung. Ohne nachzudenken versucht er die Tür zu öffnen, da er davon ausgeht, es geht um seine Tochter. Doch die Tür ist verschlossen. Verzweiflung macht sich in ihm breit. Er bittet die anderen, die Tür zu öffnen. Der Sheriff warnt die Gruppe, doch dies ist *Carlos* egal. Binnen weniger Sekunden hat er das Schloss geknackt und öffnet die Tür, damit *Joseph*, mit dem Sheriff als Schutzschild, hindurchschreiten kann. Hinter der Tür verbirgt sich eine sehr steile Treppe, welche einen leichten Linksknick macht. Ein wenig Licht kann man in der Ferne ausmachen. Als die Truppe nach unten geht, erkennt *Mazaa* Ritualzeichen an den Wänden, welche Tore darstellen. Der Nazzadi ist mehr als fasziniert und macht mit Hilfe seiner PCPU ein paar Fotos. Nach zwei Minuten Treppen-Nach-Unten-Gehen, kommt die Gruppe an einer Art Torbogen an, der in den Fels hineingearbeitet ist. Nach dem Torbogen verwandelt sich der triste, in Stein gehauene Tunnel, in einen mit Reliefs verzierten Schacht, welcher noch tiefer hinab in die Dunkelheit führt. Diesen Gang zu fertigen, muss viele Jahre Zeit gekostet haben. *Mazaa* erkennt, dass die Symbole aus der uralten Kultur Hyperboreas kommen und der wohl ersten menschlichen Sprache entstammen: Tsath-yo. Die Fünf gehen immer weiter hinab, bis sie auf die Lichtquelle am Ende des Tunnels stoßen. Es sind zwei Feuerschalen, auf beiden Seiten eines Durchganges, welcher in eine gigantische, unterirdische Höhle führt. Es verschlägt der Gruppe den Atem. Sprachlos versuchen sie die atemberaubenden Eindrücke zu verarbeiten. Die Treppe führt, auf beiden Seiten in die Tiefe abfallend, immer weiter nach unten, bis zum Boden der Höhle, welche umringt von Wasser ist. Eine unterirdische Stadt aus Ruinen kann im Halbdunkeln ausgemacht werden. Mutig schreitet die Gruppe voran. Immer weiter die Treppe hinunter, welche geradewegs zu einem eigenartigen, zyklischen Gebäude hinführt.

Als das Quintett vorsichtig die Treppe hinabsteigt, reißt sich plötzlich der Sheriff los und rempelt *Joseph* an. Doch dieser reagiert sofort und haut seine geballte Faust dem Gesetzeshüter mitten in die Fresse. *Mazaa* beginnt den Zweien ins Gewissen zu reden. Doch als der Inselbewohner noch einmal versucht, den Neuen von der Treppe zu stoßen, weicht dieser behände aus, überwältigt den Sheriff und drückt diesen auf die Stufen. Der Bulle wird mit einem Ruck von *Joseph* auf seine Beine gestellt und weiter nach unten geschoben. Nun bemerken alle, dass Hunderte, vielleicht auch Tausende, von Fledermäusen in der Höhle umherfliegen, aufgescheucht durch den kurzen Kampf. Ein dumpfer und entfernter Knall ertönt hinter der Gruppe, erschreckt blicken alle sich um. Die Sekunden der Ablenkung nutzt der Sheriff, reißt sich los und springt von der Treppe nach unten ins Wasser. Ein Aufschlag, Wasser spritzt, dann Stille. *Mazaa* schaut verwirrt in die Tiefe. Der Sheriff ist fast gerade nach unten gesprungen, doch er traf in 30 Meter Entfernung ins Wasser. Im gleichen Moment blickt *Carlos* zurück zu den Feuerschalen und bemerkt, dass diese schief sind. Schief im 45°-Winkel. So langsam bekommt die ganze Gruppe diese Verzerrung mit. Es scheint, als stünde die Treppe schief im Raum, aber die Schwerkraft wirkt ganz normal zur Treppe hin. Auch ein Blick zu dem riesigen, eigenartigen Gebäude verwirrt die Höhlenforscher. Der Turm, der aus dem Gebäude empor ragt, steht komplett schräg im Raum, in einem nicht möglichen Winkel zum Boden. Es scheint als würden sich die Perspektiven verschieben oder der Raum in unphysikalischer Weise krümmen und winden. Die Leute stehen auf der Schwelle zum Unbegreiflichen, der heilige Gral des Okkultismus. Alle, bis auf *Joseph*, der seine Familie retten will, wollen umkehren. Selbst

Mazaa, für den dieser Fund den lange gesuchten Schatz darstellt, will hier nur noch raus. Plötzlich bemerkt der *Nazzadi*, dass sich von unten *Murchadh* nähert. Der alte, in eine Robe gewickelte Mann scheint von unten an die Treppe heranzuschweben. Ein Augenblinzeln, schon ist er am Treppenabsatz. Noch mal kurz geblinzelt und er ist schon fast ein Viertel der Treppe emporgekommen. Noch mal kurz die Augen geschlossen, da man nicht glauben kann, was hier passiert, und schon steht die vermummte Gestalt vor den Vieren. *Joseph* und *Carlos* ziehen ohne zu zögern ihre Waffen. „Bleib sofort stehen“, schreit ihn *Joseph* an. Doch *Murchadh* reagiert nicht. Drei laute Schüsse sind zu hören, zwei davon treffen den Alten. Es zerfetzt seine Kleidung, doch den alten Mann scheint dies nicht zu beeindrucken. Noch ein paar Schüsse zerreißen die Stille, doch auch diese, obwohl sie direkte Treffer sind, lassen den alten Mann kalt. Dieser stürzt sich mit einem Male auf *Joseph*, welcher gekonnt ausweicht. *Carlos* will noch einmal auf *Murchadh* schießen, doch es ergibt sich keine freie Schussbahn. *Alicia* und *Mazaa* rennen derweil die Treppe wieder nach oben. *Joseph* versucht *Murchadh* unterdessen in einem wilden Gerangel seitlich von der Treppe zu stoßen. Dabei reißt er im die Kapuze vom Kopf, wodurch das erste Mal sein Gesicht zum Vorschein kommt: Es scheint, als würde der Alte eine Maske aus loser Menschenhaut tragen, die nur halbwegs passend auf seinem Schädel sitzt. Ein weiterer Stoß gegen *Murchadh* und dieser verliert das Gleichgewicht und stürzt in die Tiefe. Ein Knall, das Wasser wellt sich und ... Anders als beim Sheriff kommt der alte Mann wieder an die Wasseroberfläche. Doch er erscheint zu zerfließen. Es bildet sich eine Suppe aus Fleisch, die sich wabernd und schmatzend dem Ufer nähert. Münder, Augen, Haarbüschel, Arme und Beine, Hunderte, Tausende sind in dem Klos aus Sehnen, Muskeln und Fleisch auszumachen. Es scheint zu wachsen, immer weiter, immer schneller, immer abstoßender. Tentakeln schießen hervor, reißen eine riesige Säule um. Nun will auch *Joseph* nicht weiter nach unten. Er humpelt mit seinem verletzten Bein, welches die Gruppe schon vorher bemerkte, die Treppe wieder nach oben. Hinter ihnen können die Vier das Schmatzen und Blubbern der Kreatur ausmachen. Ein kurzer Blick über die Schulter, offenbart das Unmögliche. Ein zutiefst abstoßender und befremdlicher Anblick einer Kreatur, die eigentlich nicht existieren dürfte. Ein monströses, zyklisches Unding, ein tentakelbewehrter, unförmiger Alptraum. *Carlos* und *Joseph* werden als andere Menschen am Ende der Treppe ankommen, unfähig den erblickten Schrecken jemals wieder zu vergessen. Der Berg aus Fleisch nähert sich unaufhaltsam, in einer gleichbleibenden Geschwindigkeit. Ist die Gruppe schnell genug?

[05.08.09]
Limbi

Carlos rennt so schnell er kann und drängt sich an *Mazaa* vorbei, nur den Ausgang aus dieser schrecklichen Höhle vor Augen. Auch der humpelnde *Joseph* schließt schnell auf und *Mazaa*, dem seine Körpermasse schwer zu schaffen macht, lässt ihn passieren. Nur *Alicia* bleibt zurück und feuert den massiven *Nazzadi* an. Zwischendurch kommt das Ungetüm gefährlich nahe, aber während seinen ständigen Transformationen nimmt es auch Formen an, mit denen es sich nur langsam vorwärts bewegen kann, so dass der Wohlbeleibte wieder etwas Abstand gewinnen kann. Schließlich gelangen *Mazaa* und *Alicia* endlich zwischen den Feuerschalen hindurch in den Gang. Hinter sich kann *Mazaa* sehen, wie der Fleischberg ungebremst in die Wand kracht, die Feuerschalen zermalmt und wie ein nasser Sack mit einer Hülle aus Körperteilen ein Stück weit in den Gang hineinquillt. Immerhin scheint er aber zunächst einmal zurückgehalten.

Mit eiserner Disziplin rennen sie weiter. *Carlos* und kurz nach ihm *Joseph* haben inzwischen die Eisentür erreicht, durch die sie diese Hölle betreten hatten und brechen erstmal erschöpft zusammen. Da sie noch die Rufe von *Alicia* hören können, unterdrücken sie ihren Wunsch, weiterzulaufen und warten erstmal ab, in der Hoffnung, die anderen Beiden lebend wiederzusehen. Nach endlos scheinender Zeit können sie endlich *Mazaa* und *Alicia* den Gang hinaufkeuchen sehen. Sie scheinen zumindest nicht unmittelbar verfolgt zu werden, doch kurz bevor *Mazaa* durch die Tür tritt, ist nochmal dieses grausame Kreischen zu hören, was sie schon bei ihrer nächtlichen Begegnung mit *Murchadh* im Keller gehört hatten, nur diesmal ist es viel lauter.

Sobald die Beiden in den Vorraum mit der Treppe getreten sind macht *Carlos* die Tür zu, auch wenn er nicht wirklich glaubt, dass sie für dieses Ungetüm ein echtes Hindernis darstellen würde. *Joseph* kann gerade noch etwas aus dem Gang vernehmen, dass sich wie das Trampeln unzähliger Tierhufe anhört und wendet sich wieder zur Flucht. Auch *Carlos* will nicht herausfinden, was denn nun da aus dem Gang herauskommen könnte – nur *Alicia* ruft verzweifelt, dass wir das Ding töten müssten. *Joseph*, der den Weg, den wir gekommen waren, einschlagen wollte, kommt nicht weit, denn er hört vor sich aus der Dunkelheit das Geräusch der unzähligen trippelnden Tierfüße, das die Anderen am Tag zuvor schon

mehrfach wahrgenommen hatten. Kurz darauf kann er auch erkennen, wie sich eine wahre Flut von Ratten aus der Dunkelheit in den Gang ergießt. Schreiend dreht er um und kollidiert beinahe mit den Anderen, die ihm folgen wollten. Da es nicht mehr viele Möglichkeiten gibt, drehen alle ab und erstürmen die Treppe ins Erdgeschoss. *Carlos* erreicht als erster die Tür am oberen Ende und bricht sie mit ein paar beherzten Schulterstößen auf. Er findet sich in dem Raum wieder, in dem *Yaza* sein schreckliches Ende gefunden hat. Schnell rennt er zu der zerborstenen Scheibe und versucht zu sehen, ob von draußen weiteres Unheil zu erwarten ist. Dort sind die beiden Autos zu sehen, von denen eins umgestürzt wurde, aber im fahlen Licht der Scheinwerfer ist nichts weiteres zu erkennen.

Der Rest der Gruppe kommt auch in den Raum und versucht Abstand von der Treppe nach unten zu gewinnen. *Joseph* kann aus dem Augenwinkel den *Gaunt* erkennen, der verborgen im Schatten an der Decke des Raumes gelauert hat und gerade ansetzt, sich auf den nächsten Menschen zu stürzen. *Joseph* schreit die Anderen an, sie sollen schleunigst aus dem Fenster springen und versucht den *Nazzadi*, der etwas hilflos vor ihm im Raum steht, mit sich aus dem Fenster zu drängen. *Carlos* und *Alicia* wissen zwar nicht, was los ist, aber sie folgen lieber seinem Rat und springen heraus. *Joseph* kann beim Blick zurück gerade noch erkennen, dass der Dämon sich wieder in den Schatten zurückzieht statt sich hinter den anderen herzustürzen. Da niemand so recht weiß, was los ist, bewegen sich alle in verschiedene Richtungen. *Carlos*, *Mazaa* und *Alicia* schleichen sich zu den Autos vor und gehen dort in Deckung, während *Joseph* am Westeingang des Hauses Deckung sucht.

Als er merkt, dass die Anderen ihm nicht folgen, schleicht er zu ihnen und erzählt ihnen, was er gesehen hat. Bevor sie viel unternehmen können, kann *Joseph* und dann auch *Carlos* etwas aus Richtung der zerborstenen Fensterscheibe hören und kurz darauf *Murchadh* erblicken, der sich auf die Gruppe zubewegt. Er hat die Kapuze wieder auf und die Robe ist nicht mehr zerfetzt, so wie sie sie zuletzt in der Höllenhöhle gesehen haben. Wieder entsteht der Eindruck, dass er sich nicht menschlich bewegt und eigentlich gar nicht richtig läuft, sondern sich irgendwie anders durch die Raumzeit bewegt, allerdings ist die Richtung eindeutig, denn er kommt auf die Gruppe zu.

Sobald er um die Deckung des Autos herumkommt, eröffnet *Carlos* das Feuer und es sieht aus, als würde er den Alten oder was auch immer es ist, sehr schwer treffen. Aber wieder scheinen die Treffer ihm nichts auszumachen und es bewegt sich weiter langsam auf die Truppe zu. *Carlos* feuert erneut und diesmal schießt er ihm mit einer Salve aus seiner Maschinenpistole das halbe Gesicht weg. Dieses Mal zeigt der Treffer Wirkung, denn *Murchadh* sackt auf die Knie, röchelt noch etwas und mit einem seltsamen Knall platzt der gesamte Schädel des Alten und Schlabber, Fleisch- und Knochenfetzen verteilen sich ringsum.

Bevor sich Erleichterung einstellen kann sieht *Carlos*, dass aus dem Stumpf, der wohl der Hals war, würmerartige Tentakeln hervorkommen und sich tastend umherbewegen. Er schießt noch einmal auf den Rumpf, was nur kurzzeitig Wirkung zeigt, dann nimmt er die Axt von *Mazaa* und versucht, die Dinger kleinzuhacken. Das zeigt zwar Wirkung aber irgendwie mutiert der ganze Torso immer schneller und es sieht so aus, als ob man dem auf Dauer keinen Einhalt bieten kann. *Alicia* kommt auf die Idee, das Ding mit Benzin zu verbrennen, das ja irgendwie in diesen Autos sein müsste. Während sie nach einer Möglichkeit suchen, schießt auch *Alicia* noch mehrmals auf den Torso während *Carlos* weiter mit der Axt immer wieder zuhaut. Schließlich findet *Mazaa* im Kofferraum des umgestürzten Wagens einen Benzinkanister und schüttet den veralteten Treibstoff über die sich immer weiter deformierende Masse, die einst *Murchadh* war. Schon in der kurzen Zeit, die *Carlos* mit der Axt innehalten muss, damit *Mazaa* das Benzin übergießen kann, formt sich aus dem schlabbrigen Haufen etwas, das droht, sich demnächst schon wieder zu erheben.

Schließlich schmeißt *Alicia* die Gaslampe, die sie im Keller dabei hatte, hinein und augenblicklich steht das ganze Ding lichterloh in Flammen. Aus der Masse stülpt sich ein riesiges Maul hervor und stößt einen markerschütternden Schrei aus, der so laut ist, dass alle das Gefühl haben, ihre Trommelfelle würden platzen und tatsächlich bersten die Scheiben der Autos. Aber die Flammen scheinen dem Ding ernsthaft zuzusetzen und es zu verzehren, denn es hört auf sich zu bewegen und nach einer Weile bleibt eine etwa hüfthohe Masse zurück, die irgendwie wie erstarrtes Lava wirkt. Ruhe kehrt ein, die Flammen versiegen und neben dem Pfeifen, dass alle noch von dem Schrei in den Ohren haben, fällt auf, dass die PCPUs zum Leben zu erwachen scheinen. Anscheinend ist die Netzverbindung wieder hergestellt und es rauschen die Nachrichten ein, die sich in den letzten Stunden und Tagen so angesammelt haben. *Carlos* versucht, mit *Sorya* oder *Norman* Kontakt aufzunehmen, aber er erhält keine Antwort.

Da niemand der Ruhe traut, schlägt *Carlos* vor, jetzt schnell zu verschwinden, aber das geht nicht, da das Feuer auch einen Reifen des einzigen noch fahrbaren Autos in Mitleidenschaft gezogen hat. *Alicia* versucht mit *Soryas* Laptop irgendeinen Kontakt herzustellen oder Hilfe zu holen, aber sie hat nicht die erforderlichen Zugriffe. *Mazaa* schlägt ernsthaft vor, nochmal in die Höllenhöhle zu gehen, da er meint, dass das Monster ja jetzt weg sei, aber er kann niemanden dafür gewinnen. Aber als er darauf hinweist, dass ja vielleicht noch *Josephs* Frau und Kind und *Norman* und *Sorya* im Haus sein könnten, stimmt der Rest zu, zumindest im oberen Teil nach Überlebenden zu suchen und uns zur Not dem geflügelten Dämon zu stellen.

Zunächst organisieren wir eine neue Gaslampe, die wir in unserem Gästezimmer finden. Da wir schon da oben sind, entschließen wir uns, über das Obergeschoss in den Ostflügel vorzudringen. Das Haus ist hier ein Labyrinth von kleinen Räumen mit vielen Schränken, Türen und Winkeln, aber wir werden von keinem Dämon und auch keinen Ratten behelligt. In einem Raum finden wir die Leiche von *Alanna Meyers*, allerdings ist auf die Schnelle nicht zu sehen, woran sie gestorben ist. Ein Teil des Obergeschosses sieht „bewohnt“ aus, auch wenn kein Bett zu erkennen ist und auch das Badezimmer offensichtlich nicht benutzt wurde. Vielleicht hat sich hier das *Murchadh*-Wesen aufgehalten? Ansonsten finden wir oben nichts mehr und machen uns vorsichtig an die Untersuchung des Erdgeschosses.

Dem Gaunt begegnen wir nicht, während wir uns umsehen. Wir finden eine große Bibliothek und schließlich hinter weiteren Türen die Leichen von *Norman* und *Sorya*, denen offensichtlich das Genick gebrochen wurde, von wem oder was auch immer. Nach insgesamt etwa einer halben Stunde Suche, glauben wir, dass wir das Haus weitestgehend abgecheckt haben – von *Josephs* Frau und Kind ist immer noch keine Spur zu finden. Schließlich gehen wir in die Bibliothek, um uns zu sammeln, damit *Mazaa* sich dort umgucken kann und *Alicia* etwas Zeit hat, sich mit dem Laptop zu beschäftigen. *Carlos* behagt der Raum nicht, aber er versucht aufmerksam zu bleiben. *Joseph* scheint in Gedanken verloren in sich hinein zu starren, während er wie besessen seinen geschundenen Leib kratzt.

Bei der Durchsicht der Bibliothek findet *Mazaa* hauptsächlich klassische Literatur bei der auffällt, dass nichts Neueres als aus dem zwanzigsten Jahrhundert dabei ist. Schließlich entdeckt er, zwischen all den alten Büchern, einen dicken Wälzer, der in anderen, nur ihm bekannten Sprachen verfasst ist und okkulte Rituale beschreibt. Er ist wahrscheinlich immens wertvoll, doch bevor er sich darüber richtig freuen kann, nimmt *Joseph* trotz seiner Lethargie etwas wie Erschütterungen in der Ferne wahr, dann sieht er Scheinwerfer aus Richtung des Meeres und kann schließlich einen riesigen Mech erkennen, der da wohl gerade aus dem Meer gestapft kommt. Am Boden sieht er auch Bewegungen, anscheinend ist auch Begleitung für den riesigen Kampfkoloss dabei. Aber das ist jetzt auch nicht mehr wichtig, denn er sieht gerade den Feuerschein zweier Raketen, die sich aus dem Mech lösen und auf das Haus zuschießen ...

[03.09.09]
Bobo

5 Uhr morgens. *Joseph* reicht es gerade noch, ein lautes „Hinlegen!“ herauszustoßen – kaum hat die Gruppe den Boden berührt, schon hört man einen Durchschuss gefolgt von einer wahnsinnig lauten Detonation, die dafür sorgt, dass alle für die nächste Zeit nichts anderes hören können als ein lautes Fiepen im Ohr. Trümmer und Staub fallen von der Decke, durch die Hitze des Geschosses hat jeder leichte Verbrennungen auf dem Rücken, die aber von der Winterkleidung absorbiert werden, und die Bibliothek droht zu kollabieren.

Carlos springt unmittelbar aus dem Fenster, *Alicia* macht den Anderen per Handzeichen verständlich, den Raum sofort zu verlassen und folgt *Carlos*; der Rest folgt ohne Zögern. Die Gruppe rennt hinter das Haus in Deckung. Nun ist zu sehen, dass das Obergeschoss getroffen und praktisch zerstört wurde.

Eine kleine Streitkraft stapft aus dem Meer. Der Mech ist ca. 10 m hoch und sieht ziemlich mitgenommen aus – Algen, Muscheln, Rost und Beulen zieren das Getüm. Es ist offensichtlich, dass das Kampfgerät schon einige Konflikte an vorderster Front mitgemacht hat. Es scheint sich um ein spezielles Unterwassermodell zu handeln, was man an der Form des Kopfes erkennen kann. Neben dem Kampfkoloss kommen ca. zwei Dutzend Soldaten aus dem Wasser, die z.T. deutlich besser bewaffnet sind als die Deep Ones, welche die Gruppe bisher zu Gesicht bekommen hat – einige tragen sogar moderne Feuerwaffen. Zwei der Soldaten sind darüber hinaus mit Kampfausrüstung ausgestattet, einer ca. 3,5 m hohen gepanzerten Rüstung – eine Powered Armor.

Carlos will Richtung Landesinnere rennen, doch *Alicia* hält ihn auf und zeigt in Richtung Sumpf. Keiner kann sich wirklich verständlich machen, da noch alle von der Detonation taub sind. Trotzdem kann man sich darauf einigen, in Richtung Schilf zu laufen. Der Boden wird

schnell uneben, was nur ein vorsichtiges Vorankommen ermöglicht, dafür bietet die Umgebung gute Deckung. Es geht vorsichtig weiter. Auch hinten ist das Haus weitgehend zerstört. Man sieht weitere Brandherde bei den restlichen Häusern der kleinen Siedlung, der Angriff erfolgte also nicht nur auf das Herrenhaus, sondern auf die gesamte Gegend.

Der Mech passiert das Haus, während die Gruppe in einer Mulde kniet. *Mazaa* macht verständlich, dass jeder in eine andere Richtung schauen soll, um alle Angriffsrichtungen abzudecken. *Carlos* tippt in seine PCPU ein schlichtes, fast schon philosophisch angehauchtes „Wohin?“. *Alicia* lässt sich nicht lumpen und antwortet: „Keine Ahnung! Was sollen wir machen?“. *Joseph* wirft ein, dass man sich noch eine Weile ruhig verhalten sollte. Wenn die Invasionstruppe vorhatte, alle im Dorf zu töten, geht sie dieser Aufgabe nach erster Meinung der Gruppe allerdings nicht gründlich nach. Dies scheint das Stichwort gewesen zu sein: *Joseph* sieht hinter *Alicia* zwei Soldaten der Deep Ones auftauchen. Ein weiterer Soldat in Powered Armor springt von hinten auf das Haus, bricht dort ein und läuft unbeeindruckt mit zwei Suchscheinwerfern durch die Trümmer, offensichtlich auf der Suche nach Überlebenden. *Carlos* ist klar, dass wir gegen eine solche Rüstung nichts ausrichten könnten. *Alicia* deutet an, schnell weiterzuziehen.

Man schleicht von dannen, 10 Minuten, 20 Minuten, 30 Minuten. Langsam kommt das Gehör zurück. Hinter einer Düne fragt *Alicia*, ob es nun reichen würde. Man diskutiert, was zu tun ist – eine Flucht mit einem der Fahrzeuge mit Verbrennungsmotor? Die Chancen, noch Überlebende aus den eigenen Reihen zu finden, werden als gering eingeschätzt. Aber noch hat *Joseph* keine Gewissheit, was mit seiner Familie passiert ist. Ist er von daher bereit, die Suche abubrechen und zu fliehen? Die ausbleibende Antwort von ihm spricht Bände. *Alicia* betont, dass sie bald Schlaf brauche. Die kriechende Kälte tut ihr übriges. *Joseph* zeigt der Gruppe einige Karten, die er auf seiner PCPU gespeichert hat, anhand welcher *Mazaa* erkennen kann, dass man sich in der Nähe von *Croir* aufhält – zumindest weiß man nun in etwa, wo man sich befindet. Die Frage kommt erneut auf, was hier gerade geschieht. Was wollen die Depp ... äh Deep Ones auf so einer kleinen Insel? Ist hier ein wichtiger Knotenpunkt arkaner Macht? Ein Artefakt, irgendetwas, das kriegsentscheidend sein könnte? Etwa das namenlose Buch, welches *Mazaa* seit seinem Fund fest umklammert?

Man beschließt, nun in Richtung Landesinnere zu gehen. *Alicia* betont erneut, dass sie bei der nächsten Gelegenheit Schlaf benötige. Nach einigem Marsch ist zu sehen, dass auch andere Ansiedlungen der Insel bereits angegriffen wurden, da auch dort Rauch aufsteigt. Plötzlich meint *Joseph*, Stimmen gehört zu haben. Nach kurzer Zeit sieht er tatsächlich einen 4-Mann-Trupp von Hybriden, zwei davon mit modernen Schusswaffen, die beiden Anderen haben aber im krassen Gegensatz hierzu die bekannte veraltete Ausrüstung – sie scheinen die Gruppe allerdings noch nicht entdeckt zu haben. *Joseph* warnt die Anderen, worauf sich die Gruppe still verhält. Es wird 7:30 Uhr, die Patrouille bewegt sich nach einiger Zeit in Richtung Norden, während langsam die Sonne aufgeht.

Eine Viertelstunde später trifft die Gruppe auf eine Hütte, welche verlassen aussieht. Man schleicht sich an, als plötzlich ein lauter Schuss ertönt und *Mazaa* an der linken oberen Schulter trifft, es entsteht aber glücklicherweise kein Schaden. Man wirft sich auf den Boden, ca. 60 m von der Hütte entfernt. „Drecksviecher, wenn ihr nur einen Schritt näher kommt, schieße ich euch den Kopf vom Rumpf!“ ertönt es aus der Hütte. „Wir sind Menschen, gehören nicht zu denen“ wird versucht, den Schützen zu beruhigen. Währenddessen nähert sich *Carlos* von der anderen Seite und lugt durch die Schlitz im Holz ins Innere, wo er sieht, dass der Schütze am Fenster zu kauern scheint. „Wir kämpfen gegen diese Häscher, genauso wie ihr!“. Die Hütte ist rustikal ausgestattet mit ausgestopften Tieren, hauptsächlich Krebsen und Fischen. Vor der Tür liegt ein Koffer mit Kleidung und Militärgeschirr. Der Schütze lässt sich auf eine weitere Diskussion ein, offensichtlich verunsichert bezüglich der Absichten der seltsam zusammengestellten Gruppe, welche ja auch einen gefährlich wirkenden Nazzadi umfasst. *Carlos* nutzt die Gelegenheit, um die Tür aufzustoßen (welche glücklicherweise nicht verschlossen ist) und in die Hütte zu stürmen. Der Typ erschrickt und folgt sofort der Aufforderung von *Carlos*, die Waffe fallen zu lassen und sich zu ergeben.

Es handelt sich um einen aufgedunsenen Typen Mitte 40. *Carlos* nimmt seine Waffe an sich und versucht ihn zu beruhigen. Der Rest der Gruppe betritt die Hütte und der Eingeborene namens *Connor* erstarrt beim Anblick von *Mazaa*. Er erzählt, dass die Fremden dafür gedacht waren, den Kreis zu erneuern, wie die Priester gesagt hätten. Der Typ erzählt währenddessen weiter, dass er mit seinem Mofa (muss für „Most Offensive Fucking Asshole“ stehen) von seiner Farm nach Start der Invasion herübergetuckert ist. Seine Fischfarm wurde schon vor langer Zeit von den Häschern zerstört, nun ist wohl auch seine Weizenfarm Schutt und Asche. Die Priester hatten die Zonen aufrecht erhalten, wofür sie die

[23.09.09]
Raoul

Erstgeborenen der Einwohner bekommen hatten – diese wurden getötet, dem ohne Namen geopfert.
Carlos meint, dass wir in der Hütte nicht bleiben könnten, da die Hybriden den Schuss gehört haben könnten. Aus der Ferne ist tatsächlich ein dumpfes Hallen von Gefechtsfeuer zu hören. Man einigt sich, gemeinsam nach *Breaclete* zu gehen, um die Familie von *Joseph* und die Frau *Connors* zu suchen, die bei Beginn der Invasion beim Einkaufen war. Vorher muss die Gruppe aber rasten, *Mazaa* erklärt sich bereit, die erste Wache zu halten. Nachdem die Gruppe dem Einwohner nochmal zusichert, zusammenzuhalten, bückt sich der Mann ...
Er bückt sich, räumt einige Schafsfelle zur Seite ...
Er bückt sich, räumt einige Schafsfelle zur Seite und öffnet eine Luke ... [nein, er schießt nicht in das Loch]
Er bückt sich, räumt einige Schafsfelle zur Seite und öffnet eine Luke, schaut stolz in das Loch ... [Raoul lacht schonmal im Voraus – jetzt aber]
Er bückt sich, räumt einige Schafsfelle zur Seite und öffnet eine Luke, schaut stolz in das Loch und verschränkt die Arme (endlich!).
In dem Loch befindet sich ... didudidudu [Werbung blendet ein]
Als *Conner* die Luke im Boden öffnet und sich der aufgewirbelte Staub gelegt hat, sieht die Gruppe in der circa zwei Meter tiefen Grube Waffen, Waffen und noch mehr Waffen. Es liegen da unten Gewehre, Pistole, Granaten, ein schweres MG und sogar eine Panzerfaust und dazu noch reichlich Munition. *Carlos* packt sich die Panzerfaust und *Joseph* das MG. Sonst nimmt sich jeder noch ein Gewehr, ein paar Granaten und so viel Munition wie er tragen kann. Die Gruppe macht sich alsbald auf den Weg durch die Einöde der kleinen Insel. Der Marsch ist beschwerlich und führt durch Pfützen, an alten Tümpeln vorbei, hin zu einem kleinen Hügel. An dessen Hang steht eine kleine Holzhütte und als sie näher kommen, entdecken sie eine in der steilen Wand eingelassene Holztür mit Metallbeschlägen. *Conner* hat dem Rest erzählt, dahinter würde sich ein Fahrzeug verbergen, das Problem ist nur die schwere Kette, welche das Öffnen der Tür verhindert. *Carlos* schnappt sich den erst besten Stein und schlägt damit die Türgriffe ab, an denen die Kette befestigt ist. Als die beiden schweren Flügeltüren aufgezogen werden, eröffnet sich der Gruppe ein Blick auf einen steinalten, aber wohl noch funktionstüchtigen Unimog. Über der Fahrerkabine, auf der Ladefläche, ist eine Arretierungsvorrichtung für das MG. *Joseph* befestigt es, während zu ihm auf die Ladefläche *Alicia* und *Carlos* aufsteigen. *Conner* nimmt hinter dem Lenkrad Platz und *Maaza* gesellt sich zu ihm in die Fahrerkabine. Als *Conner* den Zündschlüssel dreht beginnt plötzlich die ganze Kiste wie wild zu wackeln und stößt einen Schwall Ruß aus, welcher die ganze Garage einnebelt. Und dann geht es los.
Conner tritt das Gaspedal komplett durch und rast mit einem Affenzahn über Stock und Stein Richtung Stadt. Langsam erkennt man am Horizont die Häuser von *Breacelet* erkennen. Und zum Erschrecken der Fahrgäste steht ein riesiger Mech von Dagon zwischen den Häusern. *Conner* fährt einen Schlenker und kommt endlich mit den Rädern auf eine Straße. Die Fahrt wird nun etwas ruhiger und die Gruppe legt schon mal ihre Waffen an. Plötzlich rennen drei Typen aus einem Haus und *Joseph* feuert sofort mit seinem MG los. Die Einschüsse wirbeln überall Staub auf und selbst *Maaza* fackelt nicht lange und feuert auch noch sein Repetiergewehr ab. Einer der drei Typen stürzt tot zu Boden, die anderen beiden verstreuen sich. *Carlos* nimmt währenddessen den bewegungslosen Mech ins Visier und drückt ab. Es gibt einen lauten Knall, welcher *Joseph* etwas desillusioniert und die Rakete fliegt dicht an seinem Kopf vorbei. Wenige Sekunden später gibt es eine riesige Explosion, als die Rakete im Kopf des Mech einschlägt. *Maaza* schießt noch mal und *Carlos* lässt seinen Raketenwerfer von *Alicia* nachladen, während *Joseph* noch mit dem Summen im Ohr zu kämpfen hat. *Carlos* sieht eine Gruppe von locker zehn Mann auf die Straße rennen. Alle schwer bewaffnet. Er legt seinen Raketenwerfer an und feuert. Er trifft die Gruppe leider nicht voll, reibt diese aber sichtlich auf. Der zweite Schuss hilft *Joseph* leider nicht ganz sich wieder zu fassen. *Maaza* lädt sein Gewehr durch und schießt einen der fliehenden Kerle nieder, während *Conner* einen von ihnen überfährt. Den Rest nimmt *Joseph*, welcher endlich wieder zu sich kommt, mit dem MG aufs Korn und mäht die Horde um. *Carlos* feuert seinen Raketenwerfer nochmals dem gerade hochfahrenden Mech ins Gesicht. Dieser reagiert auf dieses Geschenk nicht sehr erfreut und lädt seine Strahlenwaffe auf, um damit auf den Unimog zu feuern, während das restliche Fußvolk schon auf die Karre ballert. Das MG beginnt schon langsam zu glühen, als *Joseph* nochmals circa fünf Leute ummäht. Plötzlich taucht ein Hubschrauber am Himmel auf, den *Carlos* schon mal in seinem Rücken weit oben am Himmel vermutet hatte. Er feuert eine Salve Raketen auf den Mech, der

funktionsunfähig über den restlichen Wasserwesen zusammenbricht, welche in einem Feuer- und Explosionsschwall schreiend umkommen. Die Gruppe atmet auf, da der Mech es nicht geschafft hat seine tödlichen Waffen gegen sie einzusetzen. *Maaza* und *Joseph* töten die letzten fliehenden Hybriden, während *Conner* einen U-Turn fährt, um nicht in den brennenden Haufen von Kreaturen zu brettern und bringt die alte Kiste zum Stehen. *Carlos* lädt noch mal durch und gibt dem Tiefsee-Mech den Rest. Die Rakete schlägt genau zwischen den Beinen des Ungetüms ein, es gibt eine riesige Detonation und sein Unterleib verteilt sich über die ganze Stadt. Teile schlagen in den Unimog ein und köpfen dabei *Conner*. Auch *Maaza* bekommt einen riesigen Metallsplitter in die Schulter und kann gerade noch bei Bewusstsein bleiben. Der Hubschrauber fordert die Gruppe auf zurückzubleiben als er zur Landung ansetzt. *Joseph* stolpert von der Ladefläche und schaut sich die Sauerei in der Fahrerkabine an. Währenddessen steigt ein Typ mit silberner Hautfarbe, blonden Haaren und Kampfanzug aus dem Hubschrauber aus. Auf den ersten Blick ist sofort zu erkennen, er ist ein Halb-Nazzadi. Die drei Unverletzten schleppen den schwergewichtigen und verbluteten *Maaza* zum Hubschrauber, aber der Typ aus dem DemonTech-Hubschrauber will diesem erst gar nicht helfen. Sein einziges Interesse gilt *Alanna Meyers*, welche schon lange tot und begraben in den Trümmern des großen Landhauses liegt. Der Halb-Nazzadi kommt dem Rest nicht ganz geheuer vor. Aber sie schaffen es ihn zu überreden, den Verletzten in den Hubschrauber zu bringen. Er stellt sich als *Drake* vor und wurde von *Roger Mason* beauftragt seine Chefsekretärin ausfindig zu machen.

Nachdem der beißende Qualm ein wenig vom Wind zerstreut wurde und sich die Wogen etwas geglättet haben, scannt *Drake* die Gegend, kann zum Glück aber keine weiteren Energiequellen erkennen. *Alicia* verarztet im Hubschrauber *Maaza*, während der Rest das Dorf nach Überlebenden durchsucht. In der Nähe der seltsamen Kirche liegt eine Reihe toter Menschen, es sieht wie eine Hinrichtung aus. Auch von der Kirche selbst scheint nicht mehr wirklich viel übrig zu sein. *Joseph* macht sich sogleich auf die Suche nach seiner Frau und seiner Tochter, doch in den Überresten findet er nur tote Kultisten. Als er sich das Wesen in der Kutte anschaut, sieht er zum ersten Mal einen Hybriden aus der Nähe und bleibt wie erstarrt stehen. Plötzlich spürt *Carlos* einen stechenden Schmerz. Blut spritzt und er fängt an zu torkeln. Vor ihm baut sich der riesige geflügelte Dämon auf, der Gaunt. Sein Schwanz hat *Carlos* voll erwischt. Der Gaunt greift den Mexikaner nochmals blitzschnell an, er versucht ihn mit seinen Hörnern aufzuspießen. *Carlos* kann jedoch im letzten Moment ausweichen und schießt zurück auf das Wesen. Auch *Drake* eröffnet sein Feuer und zusammen bringen sie das Wesen nach seinem dritten Angriffsversuch zu Boden. Nachdem das Ungetüm vernichtet wurde, wird der Rest der Stadt noch abgesucht, allerdings ohne etwas Nennenswertes zu finden. Wenn die Familie von *Joseph* hier war, ist sie vermutlich bereits tot, ebenso wie *Connors* Ehefrau. Plötzlich meldet sich das Ortungsgerät von *Drake*, mehrere Energiequellen bewegen sich schnell auf *Breacelet* zu. Die Gruppe macht sich auf zum Hubschrauber und verlässt dieses Massengrab. Aber irgendetwas scheint mit *Carlos* nicht zu stimmen ... Die D-Engine des Werewolf-Helikopters lässt das Innere des schweren Ungetüms erstrahlen und langsam hebt sich die Maschine vom Boden, einer ungewissen Zukunft entgegen.

[07.10.09]
Limbl

Drake versucht aus den Sensordaten schlau zu werden. Mit Hilfe der LKI (Lower KI) des Helikopters, *Leila*, kann er die Energiequellen als Powered Armors des Order Of Dagon identifizieren. Laut der Analyse stellen sie jedoch keine Bedrohung für den Helikopter dar, da sie weder flugfähig, noch mit entsprechenden Waffen ausgerüstet sind. Während sich der Helikopter von *Breacelet* entfernt, versucht *Drake* eine Verbindung mit *Roger Mason* herzustellen, um ihm von den Neuigkeiten zu berichten, aber die Verbindungen sind gestört. Laut *Leila* ist ein militärisches Störsignal der Grund, das eventuell sogar von NEG-Systemen erzeugt wird. Sobald der Helikopter über dem Meer ist geht *Drake* in einen Tiefflug über, um gegnerischen Radar- und Sensor-Systemen zu entkommen. Nach einigen weiteren Flugminuten lässt sich endlich die Verbindung zu *Roger Mason* herstellen. Der DemonTech-Kopf ist überrascht, was *Drake* ihm zu berichten hat. Er ist insbesondere auch überrascht, dass überhaupt schon Leute für die Weihnachtsfeier auf *Great Bernera* gebracht worden waren. Er möchte mit einem der Überlebenden sprechen. Da *Alicia* sich um *Mazaa* kümmern will, zwingt sich *Carlos* trotz seiner extremen Flugangst vor ins Cockpit zu *Drake*. Mit knappen Worten versucht er *Mr. Mason* aufzuklären, was vorgefallen ist. Dieser erkennt *Carlos* und weist *Drake*, den er *Mr. Montgomery* nennt, an, alle in seine Behausung zu bringen.

Der Flug dauert gar nicht so lange, doch nach den Erlebnissen auf *Great Bernera* kommt es der Gruppe vor, als beträte sie eine andere Welt. Inmitten sanfter grüner Hügel und

	<p>wohlgepflegten Gartenanlagen landen sie vor einem riesigen prunkvollen Schloss, das mit einer skurrilen Mischung aus absoluter Moderne und original historisch erscheinenden Elementen restauriert und ausgestattet wurde. Ein wahrer Hofstaat von Bediensteten empfängt die Gruppe und geleitet die geschundenen Recken in luxuriöse Unterkünfte. Nach kurzer Zeit landet ein weiterer DemonTech-Helikopter mit einem kompletten Ärzteteam und modernster Ausrüstung, das sich sogleich an die Versorgung des schwer verletzten <i>Mazaa</i> und des verletzten <i>Carlos</i> macht. Der Nazzadi erkennt, dass sie sogar eine magische Salbe verwenden. Rechtlich ist das sicher in der Grauzone, aber wirkungsvoller als herkömmliche medizinische Methoden ganz bestimmt.</p> <p>Mit dem Ärzteteam kommt auch <i>Terence Fixmer</i>, ein enger Mitarbeiter von <i>Roger Mason</i>, mit auf das Anwesen. In verschiedenen Gesprächen mit den Einzelnen oder mit der ganzen Gruppe versucht er Informationen über das Geschehene zu sammeln. Aber nach all den Strapazen und dem Schlafentzug der letzten Tage ziehen sich alle schnell auf ihre Zimmer zurück um einfach mal zu schlafen.</p>
13.12.2085	<p>Beim gemeinsamen Frühstück (ohne <i>Mazaa</i>, der wegen seiner schweren Verletzungen im Bett bleibt) spricht <i>Terence Fixmer</i> im Namen von DemonTech eine Entschuldigung für die Umstände aus. Er bietet den Beteiligten, die auf die Einladung <i>Masons</i> hin nach <i>Great Bernera</i> gekommen sind, an, verlorenes Eigentum zu ersetzen, eine monetäre Entschädigung in der Höhe von 1000 Terranotes zu bezahlen und zusätzlich jedem eine PCPU der neuesten Generation zu schenken. Weiterhin wird DemonTech die Rückreise nach Nordamerika übernehmen. Er betont zwar, dass das eine freiwillige Leistung seines Unternehmens ist, denn im Falle von Naturkatastrophen oder wie im gegebenen Fall bei Ausbruch von Krieg, könne man keine Ansprüche an DemonTech geltend machen, aber offensichtlich liegt der Firma daran, dass die ganze Geschichte auch nicht an die Öffentlichkeit gerät. Den Beiden auf anderem Wege bzw. aus anderen Gründen nach <i>Great Bernera</i> gekommenen, <i>Mazaa</i> und <i>Joseph</i>, bietet der Suit im Namen von DemonTech zumindest die medizinische Versorgung und die Unterkunft an und verspricht im Falle von <i>Joseph</i>, dass sie Ihre Verbindungen zu den Streitkräften der NEG nutzen wollen, um Informationen über das Schicksal seiner Familie zu erhalten.</p> <p>In der Zwischenzeit erfährt die Gruppe so nach und nach, dass es sich bei dem Anwesen, auf dem sie sich aufhalten, um ein ehemaliges Testgelände von DemonTech handelt. <i>Drake</i> oder <i>Mr. Montgomery</i>, der sie mit dem Helikopter von der Schreckensinsel abgeholt hat, ist offensichtlich der Besitzer des Schlosses. Der Halb-Nazzadi ist eine rätselhafte Figur und insbesondere seine Beziehung zu <i>Roger Mason</i> und DemonTech bleibt unklar.</p> <p>Laut den offiziellen Nachrichten stehen England und Schottland unter Quarantäne aufgrund einer Epidemie, derzeit sind keine Flüge nach Übersee oder sogar nach Europa möglich. Laut <i>Terence Fixmer</i> ist der tatsächliche Grund für die Nachrichtensperre und die Quarantäne aber die militärische Lage auf den Inseln, die offizielle Epidemie-Version sei nur vorgeschoben.</p> <p>Die Gruppe nutzt den Zwangsurlaub auf dem luxuriösen Anwesen, um sich von den Strapazen zu erholen. Selbst <i>Joseph</i>, der den Aufenthalt nicht richtig genießen kann, weil er jeden Tag auf neue Informationen über seine Familie wartet, kann sich zumindest körperlich regenerieren. Die außergewöhnliche Schönheit und Ausstrahlung <i>Alicias</i> weckt den Eroberungsdrang des Schlossherrn und tatsächlich gelingt es dem durchaus attraktiven <i>Drake</i> mit seinem skurrilen Charme <i>Alicia</i> zu umgarnen und einige intime Stunden mit ihr zu verbringen. <i>Carlos</i> hingegen nutzt die Zeit zum Müßiggang.</p>
16.12.2085	<p><i>Mazaa</i> fühlt sich langsam etwas besser – die exzellente medizinische Versorgung zeigt ihre Wirkung. Endlich kann er sich den Kopien des Buches widmen, die ihm <i>Alicia</i> auf die PCPU gespielt hat (sie hatte das Buch an sich genommen, aber die Seiten für <i>Mazaa</i> gescannt). Die Nachrichtenlage ist unverändert, es herrscht weiterhin Kommunikationssperre nach außerhalb und in den offiziellen Nachrichten ist der Krieg immer noch nicht erwähnt.</p>
18.12.2085	<p><i>Terence Fixmer</i> zeigt eine Aufzeichnung von einem NEG-Sprecher vor Ort auf den Inseln. Englische und NEG-Streitkräfte haben den Konflikt bisher unterschätzt, der inzwischen auch den südlichen Teil der <i>Isle of Lewis</i> erreicht hat. Sie bemühen sich, den Konflikt wenigstens auf das Gebiet der Inseln einzugrenzen, aber gleichzeitig heißt das, dass die Inseln selbst eigentlich aufgegeben wurden.</p>
19.12.2085	<p>Auf Druck der Öffentlichkeit sind inzwischen zumindest wieder Flüge nach Europa möglich, allerdings sind sie hoffnungslos ausgebucht. <i>Terence Fixmer</i> spricht <i>Drake</i> unter vier Augen an, dass er wohl in den nächsten Tagen nochmal auf die Inseln zurückkehren muss, um etwas zu bergen, das schon auf den Weg zur „Party“ gebracht worden war und nun vermisst</p>

	wird. Er erzählt <i>Drake</i> auch, dass er noch weitere Informationen hat, die er den anderen bisher nicht mitteilen wollte. Der <i>Order Of Dagon</i> scheint auf den Inseln zwei Rape-Camps eingerichtet zu haben, ein klares Zeichen, dass die Inseln inzwischen wohl völlig unter der Kontrolle des Ordens sind.
20.12.2085	<i>Alicia</i> verabschiedet sich von der Gesellschaft. Sie erklärt, dass sie nach London geht, wo sie einen Literatur-Agenten kennt (schließlich ist sie Buchautorin). <i>Mazaa</i> weiß allerdings, dass sie eventuell andere Gründe hat und dass es sich vielleicht eher um einen Geheim-Agenten handelt, den sie dort treffen wird.
23.12.2085	Es ist ein Tag vor Weihnachten und tatsächlich sind selbst die schweren Wunden von <i>Mazaa</i> inzwischen vollständig verheilt. <i>Terence Fixmer</i> spricht die Übriggebliebenen an und erzählt ihnen, dass <i>DemonTech</i> einen Koffer vermisst, der schon in Vorbereitung für die Party auf die Inseln verschifft worden war. Da sie aufgrund der Flugbeschränkungen kein militärisches Personal einfliegen können, fragen sie die Gruppe, die sich ja auf <i>Great Bernera</i> schon in Extremsituationen bewährt hat, ob sie die Mission übernehmen wollen, das wertvolle Stück zu bergen. Als Entlohnung bieten sie eine Behandlung mit medizinischen Naniten der neuesten Generation (Typ 2a) an. Diese hochentwickelten Miniaturroboter, die in den Blutkreislauf eines Menschen (oder <i>Nazzadi</i>) injiziert werden, können schwerste Verletzungen in kürzester Zeit „reparieren“. Der vermisste Koffer befindet sich nach letzten Informationen in einem Container, der in einem Hangar des <i>Stornoway</i> Flughafens auf der <i>Isle of Lewis</i> lagert. Die Mission klingt einfach: Dorthin fliegen, den Container lokalisieren und öffnen, den Koffer herausholen und zurückbringen. <i>Terence Fixmer</i> bittet die Gruppe, bis zum Abend eine Entscheidung zu treffen. Anders bei <i>Drake</i> , er scheint <i>DemonTech</i> irgendwie verpflichtet zu sein. Es klingt mehr nach einem Befehl als ihm der Anzugträger mitteilt, dass er auf jeden Fall an dieser Mission teilnehmen und ihm auch keine Entlohnung angeboten wird. Da sie nichts Besseres zu tun haben, entscheidet sich die Gruppe, auf das Angebot einzugehen. <i>Terence Fixmer</i> versucht über Nacht noch Ausrüstungsgegenstände beizuschaffen, die die Gruppe benötigt. <i>Mazaa</i> schließt sich auf seinem Zimmer ein und führt ein Ritual durch.
24.12.2085 [21.10.09] <i>Bobo</i>	Früh morgens macht sich die Gruppe bereit. Tatsächlich konnte sogar ein Waffentechniker aus London eingeflogen werden, der <i>Carlos</i> eine Rüstung anpassen kann. Auch die anderen Ausrüstungswünsche (hauptsächlich moderne Waffen) konnten besorgt werden, ebenso eine „magische“ Heilsalbe. Das sieht nach einem weniger romantischen Heiligabend aus ... Die Gruppe trifft sich nachdem alle Vorbereitungen abgeschlossen sind, beim Werewolf-Helikopter. Die LKI des Hubschraubers kann leider nicht auf aktuelle Daten zugreifen, da die Satelliten nicht verfügbar sind, aber immerhin liegt eine alte Version des Kartenmaterials vor. Der Heli hebt ab. Nach einer Weile meldet sich <i>Fixmer</i> doch noch mit aktuellen Aufklärungsdaten: neben ca. 20 Soldaten scheint auch ein alter NEG-Kampfpanzer vor Ort zu sein. Kurze Zeit später taucht am Horizont die <i>Isle of Lewis</i> auf, es steigen deutlich Rauchschwaden von Kampfhandlungen auf. Aufgrund der neuen Daten fragt <i>Drake</i> „unauffällig“ die Gruppe, ob großkalibrige Waffen mitgenommen wurden, was diese verneint. Kurz vor der Küste fällt dem Pilot am Steuer des Helikopters auf, dass plötzlich etwas Großes aus dem Wasser nach oben schießt. Es offenbart sich ein Mech, der zwar kleiner als der Hubschrauber ist, sich aber trotzdem vor der Flugbahn des Helis aufbaut und sich schnell auf ihn zubewegt – offenbar mit direktem Kollisionskurs! <i>Drake</i> ruft die Gruppe um Unterstützung, woraufhin <i>Joseph</i> als Erster nach vorne ins Cockpit eilt. Der Mech feuert drei Laser auf den Heli, verzieht aber – <i>Drake</i> erwidert das Feuer erfolgreich mit der Dual Rail Gun und beschleunigt – beim Vorbeirauschen des Helis lässt der Mech-Pilot die Chance verstreichen, das andere Fluggerät zu rammen, seine zweite Salve trifft dafür, durchschlägt die Rüstung aber nicht. Nun wechselt <i>Joseph</i> ans Steuer, nachdem er vorher Probleme mit der Raketenbewaffnung hatte (an die sich auch <i>Carlos</i> nicht rantraut, der auch nach vorne gekommen ist). Der Abstand beider Fluggefährte vergrößert sich – <i>Drake</i> gelingt es schließlich, den feindlichen Mech der Hydra-Klasse einzulocken und er feuert fünf Raketen auf ihn – diese finden ihr Ziel und zerlegen es vollständig – Overkill! <i>Leila</i> kann nun ebenfalls die Präsenz des Panzers bestätigen, bei welchem es sich um einen Wolverine EPC zu handeln scheint. Auch werden die 20 Soldaten bestätigt, darunter auch einige Hybriden. Da der Werewolf kein Kampfheli ist, macht <i>Leila</i> aufmerksam, dass der Panzer die Rüstung durchschlagen könnte. Was tun? Mit dem Heli aus hoffentlich sicherer Entfernung den Panzer angreifen oder zu Fuß an den Flughafen ranpirschen? Die Gruppe

beschließt, erst einmal aus ca. fünf Meilen Entfernung weitere Scans im Tiefflug durchzuführen, welche allerdings aufgrund der Unfähigkeit, die Instrumente bedienen zu können, fehlschlagen. Der Pilot lässt den Heli immer enger um den Flughafen kreisen, bis der Werewolf plötzlich gelockt und getroffen wird (glücklicherweise nicht kritisch). *Joseph* gelingt es aber, das Fluggerät zu stabilisieren. *Mazaa* kann die Rauchspur der Rakete zurückverfolgen, sie kam zwischen den Häusern beim Flughafen hervor aus circa zwei Kilometer Entfernung. Flucht! Ein weiterer Treffer schlägt ein, diesmal im hinteren Teil des Helis. Leichtes Schlingern, aber erneut kein kritischer Schaden. Man beschleunigt weiter, zieht sich schnell zurück und analysiert nochmals die Scandaten in Ruhe. Und tatsächlich ist der Panzer sowie eine Powered Armor am Flughafen zu erkennen. Die Gruppe zieht sich aber zur weiteren Planung des Vorgehens auf eine kleine Halbinsel zurück und will eine „neue“ Strategie erarbeiten – es ist 10:30 Uhr. *Mazaa* will den Heli einem Ritual unterziehen, welches diesen für den Radar unsichtbar machen würde. Da so ein Ritual allerdings zu lange dauern würde, entscheidet man sich doch für die direkte Strategie: im Tiefflug zur Insel, abgelegen und somit unbemerkt landen und ranpirschen.

Gesagt, getan: Der Heli landet nach weiterem Tiefflug ca. 2,5 km vom Hangar entfernt in einer kleinen Bucht. *Drake* aktiviert die Sicherheitssysteme und übergibt *Mazaa* den Raketenwerfer, der für ihn zu schwer wäre aufgrund des anderen Gepäcks, für welches er sich nach (sehr!) langem Überlegen entschieden hat. Um 11:15 Uhr zieht die Gruppe rechtsherum an der Küste an einem kleinen Hügel vorbei los. Dahinter offenbart sich freies Feld. *Mazaa* kann deutlich in ca. 1 km Entfernung an der Zufahrt zum Flughafen den Panzer - behangen mit Tarnnetzen - sehen, um ihn herum scheint sich noch etwas zu bewegen, was sich mit Hilfe des Fernglases von *Drake* als zwei Soldaten identifizieren lässt – ein normaler Mensch und ein Hybride.

Die Gruppe ändert die Richtung und schreitet im toten Winkel der Bedrohung voran, bis *Carlos* einen weiteren Bewaffneten bei einem Gebäude entdeckt. Die Gruppe wirft sich zu Boden, dem einen Soldaten folgen fünf weitere, alle in schwerer Rüstung und mit Gewehren bewaffnet. Das Team sprintet so gut es kann zu einem Gebäude in der Nähe, welches Deckung bietet. Tatsächlich scheint das Squad die Gruppe nicht gesehen zu haben, da es in die andere Richtung davonzieht.

Auf dem Flughafengelände liegt ein Parkplatz mit etlichen Fahrzeugen, die meisten davon zerstört; dahinter eine Abfertigungshalle und weitere größere Gebäude. Das Team huscht weiter von Deckung zu Deckung, bis man endlich das Zielgebiet erreicht. Hier findet man eine verschlossene Metalltür vor, die unmittelbar von *Carlos* virtuos geknackt wird. Er betritt zuerst alleine das Gebäude und findet eine Lagerhalle mit Containern und Kränen vor. Plötzlich hört er ein leises Trippeln. Er schleicht zum nächsten Container und schraubt den Schalldämpfer auf seine Waffe. Als er den Geräuschen folgt und um die Ecke blickt, sieht er ein Wesen, welches ihm bereits vertraut zu sein scheint. Geschockt und von dem furchtbaren Gestank wie gelähmt steht er da und starrt das Ungeheuer an. Doch dieses scheint ebenso erschrocken und hält seine Klauen schützend vor das monströse Gesicht und schluchzt: „Nicht tun!“

[12.11.09]
Limbi

Carlos hält das Wesen, das scheinbar keine Waffe hat, mit der Pistole in Schach und ruft die anderen herein. *Joseph* und *Mazaa* erkennen in dem Wesen einen Ghoul, einen Leichenfresser. Der erzählt in gebrochenem Englisch, dass er hier Rache suche, da die Soldaten des Order Of Dagon seine Familie getötet hätten, mit der er nicht weit von hier gewohnt habe. Als er sich beim nur schwer verständlichen Sprechen etwas erhebt, kann man die Leiche eines menschlichen Kindes erkennen, an der der Ghoul wohl gerade schon geknabbert hat. Bei dem Anblick erleicht *Carlos*, stößt einen Fluch aus und schießt augenblicklich auf die ekelregende Kreatur. Er verfehlt sie jedoch knapp. Der Ghoul schnellert nach vorne und schlägt *Carlos* die Pistole aus der Hand. Dieser, von der Geschwindigkeit des Ghouls überrascht, verliert das Gleichgewicht und stürzt zu Boden.

Drake, der mit gezogenem Schwert bereit stand, haut dem Ghoul mit dem Knauf eine runter, worauf dieser getroffen nach hinten strauchelt. *Joseph*, den beim Anblick des Kindes die schlimmsten Ahnungen kamen, stürzt zu der halbverzehrten Leiche, erkennt aber schnell, dass es sich nicht um seine Tochter, sondern einen fremden Jungen handelt, der schon eine Weile tot sein muss.

Während *Carlos* sich aufrappelt und seine Waffe einsammelt, versucht *Drake* noch ein weiteres Mal auf den Ghoul einzuschlagen. Doch *Mazaa*, der den Ghoul nicht als grundsätzlich feindselig einschätzt und das defensive Verhalten des Ghouls beobachtet hat, fällt *Drake* in die Arme. Der Ghoul nutzt die Chance, klettert gewandt auf den nächsten Container und sucht das Weite. *Carlos* schießt noch einmal hinterher, doch egal ob er

getroffen hat oder nicht, der Ghoul verschwindet in der Dunkelheit. Man hört ihn allerdings noch irgendwo rumoren und jammern. *Mazaa* und *Joseph* versuchen die beiden anderen zu beruhigen und sie zu überzeugen, dass der Ghoul im Moment keine Bedrohung wäre und er das Kind auch nicht getötet hätte, sondern dass es schon vorher tot gewesen sein muss. *Drake* glaubt ihnen jedoch nicht, er hält den Ghoul für einen Dämon, der getötet werden muss und wie zur Bestätigung erhascht er einen Blick das vermeintliche Monster, wie es mit einer riesengroßen Waffe herumhantiert. Er wirft sich in Deckung und warnt die anderen. *Mazaa* und *Carlos* folgen seinem Rat. *Joseph* hingegen tritt aus der Deckung und legt sein Gewehr auf den Boden, um dem Ghoul seine friedliche Absicht zu demonstrieren. *Drake* ist schockiert von *Josephs* Verhalten und bringt seinen Unmut und seine Meinung über den mutmaßlichen Dämonen so deutlich zum Ausdruck, dass auch der Ghoul ihn gut verstehen kann.

Es herrscht eine angespannte Stimmung und die Lage wird noch prekärer dadurch, dass *Mazaa* und *Carlos* Geräusche wahrnehmen, die aus einer anderen Richtung und wahrscheinlich sogar von der Hallenwand kommen. Bevor sie dem jedoch nachgehen können geht plötzlich alles drunter und drüber. Zunächst gibt es einen gewaltigen Schlag. Der Ghoul scheint die Nerven verloren zu haben und hat seine imposante Waffe auf den sich in voller Deckung glaubenden *Drake* gerichtet. Der Schuss durchschlägt glatt die zwei Containerwände, die diese Deckung darstellten, und trifft *Drake* voll in den Rücken. Ohne seine Rüstung wäre der Treffer fatal gewesen.

Joseph stürzt sich in Deckung, *Carlos* schwingt sich auf den nächsten Container und auch *Mazaa* wuchtet sich auf einen Container, um erstmal aus der Sicht zu sein. *Drake* hechtet von seiner Position davon und sucht an einer anderen Stelle Schutz. Aus der anderen Richtung hört man nun das Rappeln eines Rolltores und Licht tritt in die Halle. Eine menschliche Stimme ruft „Achtung“ und wieder gibt es einen lauten Schlag. Der Ghoul hat offenbar gesehen, wo *Drake* seine neue Deckung gesucht hat und erwischt ihn wieder durch die volle Deckung von mehreren Container-Wänden. Und noch ein Schlag erschüttert die Halle, diesmal ist es eine Blendgranate, die allen Beteiligten buchstäblich für eine Weile die Sinne raubt. Zuerst kehrt das Gehör zurück und es zeichnen sich Schritte und Stimmen in der Halle und das Knirschen der Panzerketten vor der Halle gegen das Pfeifen in den Ohren ab.

Als sich bei *Joseph* wieder klarere Konturen abbilden, kann er gerade einen Hybridsoldaten erkennen, der um eine Containerecke kommt. Gleichzeitig wird er von einer menschlichen Stimme mit starkem schottischen Akzent aufgefordert, sich hinzulegen. *Joseph* versucht den vor ihm kauern und benommenen *Drake* zu packen und in Deckung zu ziehen. Die Soldaten eröffnen das Feuer, verfehlen *Joseph* zu seinem Glück jedoch knapp. Während er den immer noch angeschlagenen *Drake* in Deckung zieht, erwidert er mit einer Hand das Feuer und kann tatsächlich einen Treffer beim Hybriden landen. Dann bringt er sich und seinen Schützling erstmal hinter der nächsten Container-Ecke in Sicherheit. Er lässt *Drake* liegen und stürzt zu der Stelle, wo er das Gewehr abgelegt hatte. Dort trifft er erneut auf den Hybriden und liefert sich mit ihm ein Feuergefecht, bei dem allerdings niemand trifft. *Carlos* und *Mazaa* können das Gefecht von ihrer Position auf dem Container beobachten und greifen ein wobei es *Mazaa* gelingt, den Hybriden mit einer Salve niederzustrecken.

Auf der anderen Seite kommt *Drake* gerade rechtzeitig zu Sinnen, um den Soldaten zu erkennen, der um die Container-Ecke kommt. Er reißt das Gewehr hoch, verfehlt seinen Gegner jedoch. Der andere ist aber so überrascht dass er vor Schreck das halbe Magazin seiner Maschinenpistole in seinen eigenen Oberschenkel entleert, woraufhin er bewusstlos zu Boden geht.

Plötzlich kehrt wieder Ruhe ein, das einzige Geräusch ist für einen Moment eine quäkende Stimme aus dem Kommunikator des menschlichen Soldaten, die sich nach der Lage erkundigt. Draußen hört man wieder die Kettengeräusche des Panzers, der sich von der Halle entfernt.

Als sich die Truppe gerade versucht zu sammeln kann man gerade noch das Geräusch hören, wie ein Geschoss durch die Gebäudewand schlägt, bevor ein weiterer ohrenbetäubender Schlag und eine mächtige Explosion alle zu Boden wirft. Zum Glück ist das Geschoss nicht direkt über der Truppe explodiert, so dass niemand ernsthaft verletzt wird. Im Licht der aufgerissenen Hallendecke rennen alle erstmal Hals über Kopf zur anderen Hallenseite, um sich möglichst weit von dem Panzer zu entfernen, den sie als Quelle dieses Geschosses vermuten.

Auf der anderen Seite angekommen, scheint zunächst Ruhe einzukehren. Zwar rechnet die Truppe nicht damit, viel Zeit zu haben, aber versucht doch irgendwie wieder dem

[25.11.09]
Bobo

eigentlichen Ziel näherzukommen, nämlich den Container zu suchen. Und tatsächlich können sich *Carlos* und *Joseph* erinnern, einen Container mit dem Demontech-Logo gesehen zu haben, der auf einem anderen Container in einer Hallenecke liegt und begeben sich dorthin. Auch der Ghoul hat sich in diese Ecke zurückgezogen und bäugt die Helden misstrauisch mit seiner furchteinflößenden Waffe im Anschlag. Dennoch sucht er offenbar das Gespräch und als *Drake* von außerhalb der Hallenwand viele schnelle Schritte hören kann wird auch dem Letzten klar, dass sie besser zusammenarbeiten sollten. *Joseph* zeigt dem Ghoul wieder seinen guten Willen und der Ghoul verzieht sich zwischen den Containern. Ob er der Truppe wirklich helfen will, weiß niemand.

Carlos versucht die Zeit zu nutzen, um das elektronische Schloss des Containers mit dem Hacking-Tool zu überwinden, das sie mitgebracht haben, aber das will nicht so recht funktionieren. Als er sich gerade daranmacht, das Schweißgerät herbeizuschaffen, um es nun mit roher Gewalt zu versuchen, ertönt eine laute Stimme aus Richtung des Hallentores und fordert die Helden auf, ihre Waffen niederzulegen und sich nach draußen zu begeben.

Zum Entsetzen aller anderen erhebt *Mazaa* die Stimme um zu fragen, was sie denn zu erwarten hätten. Leider gibt er damit ihre Position preis. Die Stimme antwortet höflich und erklärt, dass sie zu Kriegsgefangenen würden oder sich wahlweise auch dem Order Of Dagon anschließen könnten. Gleichzeitig rücken die Soldaten aber auch vor und bevor die Helden reagieren können landet eine Rauchgranate in der Ecke und zwingt die Truppe mit dem beißenden Rauch zur unkontrollierten Flucht. Sowohl *Mazaa* als auch *Joseph* müssen dabei eine Kugel einstecken, werden aber zum Glück nicht schwer verletzt und gelangen zunächst in Deckung. *Carlos* kann sich mühsam aus dem Rauch retten, doch *Drake*, der direkt im Zentrum der Rauchexplosion stand, hat die Orientierung verloren und es gelingt ihm nicht, aus der Rauchwolke zu entkommen.

Es ist 5 vor 12, die Schlacht beginnt. Zwei Teams scheinen auf die Heldengruppe zuzustürmen. *Mazaa* sieht zwei Soldaten in ca. 20 Meter Entfernung, wovon einer eine Kopflampe trägt. Dieser wird von dem übergewichtigen Nazzadi sogleich mit einem heftigen Treffer bedacht – das Opfer lässt die Waffe fallen und geht zu Boden. Die Angreifer schießen kräftig zurück, ohne einen nennenswerten Treffer landen zu können. Ein erfolgsversprechender Einstieg in die Schlacht!

Carlos bewegt sich auf der anderen Seite des Raumes geschickt in Richtung der vermuteten Schweißöffnung und erspät drei weitere Angreifer, die aus einer anderen Richtung angerannt kommen. Ihre Schüsse treffen *Carlos* zwar, bleiben aber in der mächtigen Rüstung hängen. *Joseph*, der noch immer bäuchlings auf einem der Container zwischen *Mazaa* und *Carlos* liegt, steigt in das Gefecht ein und streckt einen weiteren Angreifer nieder. *Drake* ist noch damit beschäftigt, aus dem Nebel zu entkommen und springt auf einen anderen Container, während der Nazzadi den zweiten Typen erwischt – auch dieser geht zu Boden. *Joseph* sieht einen Soldaten, der über die Container in Richtung *Mazaa* hetzt und zerlegt ihn mit einem gezielten Kugelhagel völlig. Auch *Carlos* hält sich nicht zurück und trifft einen Gegner, der ins Straucheln gerät und in Deckung zwischen den endlosen Containern wechselt. Danach wechselt der Hispanier geräuschlos seine Position. Nun ist auch *Drake* mitten im Geschehen, kann sogar den Heckenschützen in der Nähe des Rolltors ausmachen und trotz seiner schweren Deckung außer Gefecht setzen. Nachdem *Joseph* getroffen wurde, eilt *Mazaa* zu ihm und erkundigt sich, ob alles in Ordnung sei. Dieser bejaht und streckt kurz darauf einen weiteren Angreifer zu Boden – sie fallen wie die Fliegen! Durch die Frage von *Mazaa* ist ein weiterer Angreifer aufmerksam geworden und überrascht ihn völlig, als er um die Ecke biegt – sein Schuss kann die seltsame Runenrüstung des Nazzadi aber ebenfalls nicht durchschlagen. Verdutzt schaut der Angreifer auf seine Waffe, bevor *Joseph* sich nach vorne rollt und dem Gegner fast den Schädel wegbläst. Erneut hat er dem Dicken den Rücken freigehalten! *Carlos* kommt über einen Bogen auf der Suche nach weiteren Gegnern dazu, sieht aber, dass er an dieser Stelle momentan nicht gebraucht wird und bewegt sich in Richtung Eingang, nachdem *Joseph* meint, dass dort nur noch ein Gegner, der Heckenschütze, wäre.

Mazaa bewegt sich auch – entsprechend langsam – in diese Richtung und nimmt einer Leiche das quäkende Headset ab. „Team Alpha, Team Alpha, bitte melden Sie sich, wir wollen nachrücken“, ertönt es da aufgeregt. *Joseph* tritt hinzu und sie beschließen sich gemeinsam um den Container zu kümmern, bevor die nächste Angriffswelle anrollt. Während *Carlos* den Sniper weiter oben in der Halle ausmachen konnte und sich vorsichtig dorthin bewegt, kämpft *Drake* mit einigen Treffern, die ihn am Boden halten. *Carlos* erwischt den hinterhältigen Angreifer auf höherer Position, der sich allerdings sofort wegrollt – doch der Hispanier springt mit einem erneuten akrobatischen Manöver nach oben und streckt ihn

endgültig nieder, das Scharfschützengewehr wird als Trophäe eingesteckt. Währenddessen eilt *Drake* noch vorne, um nach dem Raketenwerfer Ausschau zu halten, den er kurz darauf auch erspäht und an sich nimmt – eine gute Idee, wie sich nur kurz später herausstellen wird! „Wir haben das Wolverine-Team verloren, Team Alpha meldet sich nicht, wir schicken euch den Mudskipper!“ quäkt es weiter aus dem Headset, das *Mazaa* an sich genommen hat. Weder er noch *Joseph* sehen eine Chance, den Container schnell aufzubekommen, so dass sie *Carlos* um Hilfe nach hinten rufen.

Mit lautem Krach landet etwas in der Halle, das durch das kaputtgeschossene Dach geflogen kam – ein fischartiger Mech, glücklicherweise von eher kleinerer Bauart. *Drake* feuert ohne zu zögern den Raketenwerfer auf das Ungetüm, der Treffer hindert den Mech allerdings nicht daran, mit einem gewaltigen Satz zu ihm hinunter zu springen und einen Gegenangriff mit zwei gewaltigen Eisenpranken zu starten.

Carlos versucht sich währenddessen daran, die Scharniere aufzuschweißen, wohingegen *Mazaa* und *Joseph* nach vorne zu *Drake* eilen, um eventuell den Mech von ihm abzulenken, da nur seine Waffe eine realistische Chance zu haben scheint, die Panzerung des Stahlungetüms zu durchschlagen. Der Mech befindet sich im Nahkampf mit *Joseph*, schlägt aber ungeschickt seine Hand in einen Container, wo sie auch sogleich hängen bleibt. Eine gute Gelegenheit für *Drake*, einen erneuten Treffer zu landen, nachdem er den Raketenwerfer nachgeladen hat. Eine erneute gewaltige Explosion erschüttert die ganze Halle und Trümmer segeln an *Drake* vorbei. Doch der Mech scheint dieses Inferno überstanden zu haben, reißt sich los und greift erneut an. Eine der Stahlklauen reißt dem Soldaten die Brustpanzerung vom Leib, von einigen Fetzen Fleisch gar nicht zu reden. *Drake* taumelt nach hinten und geht zu Bodent. Die Schlacht steht auf der Kippe!

Niemand hatte mit dem Ghoul gerechnet, der sich in der ganzen Zeit ruhig verhalten hatte. Dieser richtet seine beeindruckende Waffe aus dem Hinterhalt nun scheinbar gegen den Mech und mit einem Riesenknall bläst er ein großes Loch in die Führerkuppel des Ungetüms – Volltreffer, der Mech bleibt bewegungslos stehen! „Mudskipper, alles klar bei Ihnen? Können Sie Team Alpha ausmachen?“, tönt es ein weiteres Mal aus dem Headset. Es wird einen Augenblick still.

Carlos gelingt es unterdessen, den Container zu öffnen und er quetscht sich durch die aufgestemmte Öffnung. Im Inneren erspäht er schnell den gesuchten Koffer, den er sich schnappt. *Mazaa* und *Joseph* helfen währenddessen dem verwundeten *Drake*, zum Seitenausgang zu humpeln, bevor auch *Carlos* mit der gesuchten Ware hinstößt. Man schaut vorsichtig durch die Tür, die Luft scheint auf dieser Seite der Halle rein zu sein. *Carlos* entdeckt im Schatten eines Containers einen Granatwerfer, den er zu sich nimmt - um abzulenken, feuert er eine Granate in Richtung des Rolltors, wo sich erneut dichter Nebel ausbreitet. Die Gruppe nutzt diese Gelegenheit, um zum nächsten Gebäude zu eilen. Man plant auf dem Parkplatz ein intaktes Auto aufzubrechen und damit schnellstmöglich zum Heli zu fliehen. *Carlos* joggt ein gutes Stück voraus und sucht auf dem großen Parkgelände einen passenden Wagen aus. Er entdeckt am Rande einen Jeep, der noch vollständig unbeschädigt scheint. Ihm gelingt es, das Fahrzeug trotz neuester Sicherheitstechnik mühelos zu knacken. Das nachrückende Team entert das Fahrzeug, während von der Halle her das Quietschen der Panzerketten zu vernehmen ist. *Carlos* feuert eine weitere Rauchgranate, bevor er das Fahrzeug eilig in Richtung Helikopter bugsiiert, unter ständigem Beschuss des Panzers. Dort angekommen eilt die Gruppe in das Fluggerät – *Joseph* übernimmt das Steuer und lässt den Helikopter abheben. Doch der Panzer ist nachgerückt und feuert weiter auf die Fliehenden. *Joseph* gelingt es aber, das Fluggefährt nach einem Treffer zu stabilisieren. Es folgen einige Raketensalven, die allerdings die Flucht nicht verhindern können. Währenddessen verarztet *Carlos* den ächzenden *Drake* mit der Heilsalbe. Mission accomplished!

Demontech meldet sich per Funk – die Ware soll direkt nach London Heathrow gebracht werden. *Drake* redet mit dem Suite, woraufhin der Heli seinen Kurs ändert und nach einer Weile das riesige Flughafengelände erreicht. In einem gesonderten Militärbereich, der auch riesige Mechs und weiteres Kriegsmaterial beherbergt, wird die Gruppe in Empfang genommen und in ein Demontech-Gebäude geführt. Dort werden alle entwaffnet, auch sämtliche größere Militärrüstungen werden abgenommen. Die ergatterte Kiste wird davon geschafft, ohne dass nähere Details in Erfahrung zu bringen sind. Um die Belohnung zu bekommen, geht es per neutralem Taxi in eine „Spezialklinik“, die nach langer Fahrt in einer total versifften Gegend liegt. Das Team wird von einem menschenähnlichen Roboter empfangen und zu *Dr. Spock*, einem absoluten Nerd, geführt, welcher die Gruppe begrüßt, sich aber sogleich wundert, dass keine Frau dabei sei, da er auch eine Probe für eine *Alicia*

[27.12.09]
Bobo

Barkley bereitgestellt hätte. Nachdem klar ist, dass mit dem Erscheinen von ihr nicht zu rechnen ist, bietet er unvermittelt *Drake* an, die Naniten ihm einzupflanzen, was dieser gerne annimmt. Um eine Autoimmunreaktion zu verhindern, empfiehlt der Doktor eine virtuelle Spielwelt – eine Ablenkung, damit sich der Körper besser an die Fremdkörper gewöhnen kann, ohne psychische Schäden davonzutragen. Die Helden werden hierzu auf Bahren festgeschnallt und mit speziellen Helmen ausgestattet, woraufhin die Einleitung eines virtuellen Abenteuers beginnt!

Langsam weicht die Dunkelheit einem orangefarbenen Leuchten, massives Kopfweh bringt das alte Ich zum Erlöschen. *Drake*, *Mazaa* und zwei weitere Charaktere befinden sich im „Königreich der geborstene(n) Himmel“ unter einer Plane wieder, die das orangefarbene Licht abhalten soll, welches alle zweibeinigen denkenden Wesen ansonsten in den Wahnsinn treiben würde. Ein Wildling, ein ca. 1,2 m großes echsenartiges Wesen, scheint diese Plane über die Gruppe nach einem Unfall gelegt zu haben, um sie vor dem Glühwahn zu bewahren, welcher erst aggressiv macht und schließlich sogar zu physikalischen körperlichen Veränderungen führt, manche Betroffene mutieren einfach zu schrecklichen Monstern. Der Wildling hat auch einige „Hirnlutscher“ zertreten, die sich bereits über die Gruppe hergemacht hatten und wohl auch ein Grund für die höllischen Kopfschmerzen und die leichten Gedächtnislücken sind. Die Gruppe war davor auf dem Weg von *Schattenhafen* nach *Holz* durch die Leere, welche die Inseln verbindet. Sie befanden sich auf einem Zwergenschiff, welches von Elfen angegriffen wurde, da sich auf dem Schiff befreite Wildlinge befanden – eine Folge des Krieges zwischen den Elfen und einer Allianz aus Menschen und Zwergen, um diese Sklaverei zu beenden. Während der Schlacht ist das Zwergenschiff in einen Steinstrudel gekommen, der das Schiff auf einen ca. 100 m großen Steinbrocken zum Stranden gebracht hat, woraufhin es die gesamte Mannschaft vom Schiff gehauen haben muss.

Langsam kommt jedem der Teilnehmer seine Geschichte wieder in den Sinn. *Silian* (Holgi) ist ein Astbrecher, welcher sich den Sitten seiner Elfensippe widersetzt, die die Wildlinge lediglich als Dinge sehen und entsprechend die Wildlinge auf das Schiff brachte. *Drake* ist ein Schiffsbauer, der als Zwerg das Schiff seiner Familie gesteuert hat. *Mazaa* ist ein mächtiger Zauberer, ihm ist allerdings genauso unklar, was er in *Holz* wollte, wie dem Priester, einem Glühblütler (Nagi), der sich auch in der Gruppe wiederfindet.

In der Nähe, ein wenig oberhalb des Steinbrockens im leeren Raum scheint sich eine Hauptinsel zu befinden, von welcher gerade ein Schiff abzulegen scheint, was die Gruppe zuversichtlich stimmt, dass sich dort ein Hafen befinden wird. Man schaut sich das Eisenschiff an – der Zwerg ist überzeugt, dieses wieder manövrierfähig machen zu können, wenn man eine Schmiede finden würde. Kurzerhand beschließt man, Essen und kostbares Wasser in das Beiboot zu bringen und mit dem „Inselhüpfer“ Richtung Hauptinsel aufzubrechen, nachdem der Priester neben den gefallenen Wildlingen keine weiteren Toten ausfindig machen kann. Mitten in der Leere taucht ein Nebelschwall auf, der sich auf den „Inselhüpfer“ zubewegt – ein Nebelhai! Der Elf zieht seinen Bogen und trifft virtuos zwei Pfeile, was den Magier dazu ermuntert, die Fähigkeiten des Elfen mittels Magie kurzzeitig weiter zu steigern – der Elf schießt erneut und landet verheerende Treffer, die den Hai tatsächlich niederstrecken. Was wird dieser Hai wohl davor alles gefressen haben? Verlorene Seelen, die viele Reichtümer bei sich hatten? Kurzerhand schleppt die Gruppe den Hai zur Hauptinsel, muss aber feststellen, dass die Lederhaut des Tiers zu stabil ist für die vorhandenen Messer und Holzschwerter der Gruppe. Somit marschieren sie lieber los in Richtung Wald. Nach drei Stunden Fußmarsch tauchen Ruinen auf – der Priester entdeckt anhand eines arkanen Scans, dass sich ein magischer Gegenstand bei der Tür eines Turms befindet. Bei näherer Betrachtung stellt sich dieser Gegenstand als mit Edelsteinen verziertes Schwert heraus, welches im Boden unterhalb des Türbogens in die Erde gesteckt wurde – handelt es sich um einen Zauber, der ein mächtiges Wesen im Turm gebannt halten soll? *Slurri*, der Wildling, muss aufs Klo und macht Bekanntschaft mit einer Schlange, die sofort beseitigt wird. In unmittelbarer Nähe wird ein Altar gefunden, wohl für die „Faulende“, eine mächtige Göttin. Von dem Ort geht deutlich eine für alle spürbare bedrohliche Macht aus, die die Option zunichte macht, das Schwert eventuell mit magischen Mitteln zu ziehen, da sich dadurch eine große Gefahr für die Gruppe offenbaren könnte. Entsprechend bricht die Gruppe wieder auf, um eventuell weitere Informationen zu der Ruinenanlage im Hafen in Erfahrung zu bringen.

Nach einem weiteren Marsch macht die Gruppe Rast. In der Nacht hört *Drake* Holzfäller in der Ferne. Am nächsten Tag hält ein Holzelement die Gruppe auf, welches klagt, dass die sterblichen Wesen auf der anderen Seite den Wald ausbeuten würden, ohne entsprechend

	<p>etwas an die Natur zurückzugeben. Falls sich die Gruppe gegen die Sterblichen stellen würde, um sie zu vertreiben, wäre er, <i>Steinwurzel</i>, bereit, sie zu unterstützen. Die Gruppe ist sich allerdings bewusst, dass jede „menschliche“ Siedlung aus Sicht des Holzelements eine Bedrohung wäre, auch erscheint es ihr unwahrscheinlich, in der Lage zu sein, eine ganze Siedlung vertreiben zu können. Man zieht weiter und kommt den Klopferäuschen immer näher. Auf einer großen Lichtung sind etwa ein Duzend Goblins, eine Hand voll Orks und ein Oger (ein Ork im Glühwahn) zu sehen. Man berät, ob man Kontakt aufnehmen oder angreifen solle. Der Elf will schießen, wovon ihn der Priester als friedliebendes Wesen allerdings mit seinen wunderlichen Kräften abhält. Dies führt dazu, dass ein Ork auf die Gruppe aufmerksam wird und angreift. Um den ungeschützten <i>Drake</i> vor den Angriffen zu bewahren, verbrennt der Magier den Ork mit einem Feuerball, woraufhin die Goblins schnell das Weite suchen. Auch die Gruppe flieht in Richtung Fort, um nicht weiteres Unheil anzustellen.</p> <p>Auf dem weiteren Weg wird eine Ork-Patrouille entdeckt. Elf und Zwerg treten hervor. <i>Drake</i> gelingt es, die Orks zu beeindrucken, woraufhin diese die Beiden passieren lassen. Erneut gibt es Diskussionen, ob man die Orks trotzdem angreifen solle oder nicht. Man zieht erneut weiter und trifft auf eine große Lichtung vor dem eigentlichen Fort. Alles ist sehr hässlich, alle Bäume sind gefällt, Reste eines Kampfes sind zu sehen. Die Gruppe geht mutig auf das riesige Fort zu (etwa 150 x 120 m), welches sieben große Türme und einen Steg hat. Überall liegen tote und verendete Tiere herum. Die Gruppe marschiert ein (jawohl!), um in der Mitte des Forts auf einen Schäumer und den Häuptling zu treffen. Es wird verhandelt, wobei die offensichtliche Überraschung der Orks von Vorteil ist – diese sind bereit, für 1000 Räder ihre Schmiede bereit zu stellen, was der Zwerg sogleich nutzt, um das benötigte Ersatzteil herzustellen. Zur Überraschung aller kommt es zu keiner weiteren Wendung, die Gruppe zieht mit dem Ersatzteil zu ihrem Schiff, repariert es und setzt die glorreiche Reise nach <i>Holz</i> fort. Und wenn sie nicht gestorben sind ...</p>
<p>26.12.2085 [14.01.10] <i>Raoul</i></p>	<p>Zuerst öffnet <i>Carlos</i> seine Augen. Er liegt wieder auf dem kalten Metalltisch, auf dem ihm vor gar nicht allzu langer Zeit die Augen zufielen. Auch <i>Joseph</i> kommt langsam zu sich. Das grelle Licht blendet ihn und ein komisch monotones Piepsen erklingt in seinen Ohren. Es ist nicht das Piepsen, welches sie vor der Betäubung hörten. Die Beiden blicken sich um und erkennen, dass die medizinischen Geräte, welche an <i>Drake</i> angeschlossen sind, am Boden liegen. <i>Carlos</i> ruft nach <i>Dr. Spock</i>, welcher nur mit einem schwachen Stöhnen antwortet. Der Latino entfernt die Kanülen aus seinem Körper, bevor er auch <i>Joseph</i> und den gerade aufgewachten <i>Mazaa</i> befreit. <i>Carlos</i> wirft einen Blick auf seine PCPU und leichte Verwirrung macht sich breit. 48 Stunden sind seit dem Naniteneingriff vergangen. Es ist schon der 26.12. Was ist nur passiert? Der Doktor stöhnt wieder auf und <i>Carlos</i> macht sich auf den Weg nachzuschauen, was passiert ist. Auf dem Weg ins Nachbarzimmer fällt sein Blick auf die Androidin des Doktors, welche nicht unweit vom Eingang des Raumes zerstört am Boden liegt. Ihr wurde offenbar ein Arm herausgerissen. Als <i>Carlos</i> das Zimmer des Doktors betritt, bleibt im Kurz die Luft weg. <i>Dr. Spock</i> liegt blutend am Boden, eines seiner Beine scheint zertrümmert worden zu sein. Ohne zu zögern versucht er dem Doktor zu helfen. Doch leider sind die Verletzungen so schwer, dass <i>Carlos</i> nicht recht weiß, wie er dem Wissenschaftler helfen soll. Leicht geknickt läuft er zum Rest der Truppe zurück, der immer noch im Behandlungsraum ist. Er befreit auch endlich <i>Drake</i>, der mittlerweile auch aus dem künstlichen Koma erwacht ist. Die Vier machen sich auf den Weg zum Doktor, welcher ihnen sofort erzählt, dass der Eingriff zwar ohne Probleme verlief, aber die Naninten noch nicht „kalibriert“ wurden. Ohne diese Kalibrierung wüssten sie nicht ganz, was sie tun sollen im neuen Wirtskörper und es kann zu schlimmen Mutationen oder gar zum Tod führen. Bevor er die Kalibrierung vornehmen konnte, brach eine Gang in sein Labor ein, hat seine Androiden zerstört, ihn zusammen geschlagen und den Rest größtenteils ausgeräumt. Er kann sich noch an die roten Stirnbänder der Schläger erinnern, aber an mehr nicht. <i>Drake</i> versucht sofort <i>Roger Mason</i> zu kontaktieren, erreicht aber nur dessen Sekretärin, welche ihm nicht wirklich helfen will. Sie klingt eher genervt und versucht den Halbnazzadi so schnell wie möglich abzuwimmeln. <i>Dr. Spock</i> wendet sich an <i>Joseph</i> und bittet diesen, nach Getränken in einem Nachbarraum zu schauen. Dieser macht sich gleich auf und findet sich zuerst in einem Raum wieder, wo alle Möbel quietschbunt und in sehr abstrakten Formen gehalten sind. Schnell durchquert er ihn, um in die Küche zu kommen. Überall liegen leere Fressboxen herum, Fruchtliegen fliegen herum und ein ekelhafter Gestank breitet sich aus. Er schnappt sich ein paar antialkoholische Getränke und eine Flasche mit Hochprozentigem, bevor er sich wieder auf den Rückweg macht und seinen Fund mit dem Rest teilt. <i>Drake</i></p>

	<p>fragt <i>Dr. Spock</i>, ob dieser nicht Überwachungssysteme installiert hat. Der Doktor bejaht diese Frage und schickt die Gruppe in der Halle herum, alles zusammenzusuchen, während der Doktor sich selbst um seine Verletzungen kümmert. Die Gang hat vieles mitgenommen, auch leider den Koffer, in dem die „Akzeptorlösung“ für die Nanitenkalibrierung ist, aber wenigstens sind ungefähr noch die Hälfte der Überwachungsaufzeichnungen noch da. Spock packt eine uralte Tastatur aus und tippt wie wild darauf herum. Die Videos laufen im Schnelldurchlauf, bis zum Raubüberfall der Gang. Die Gruppe ist schnell und zielgerichtet vorgegangen, sie haben ohne Gnade die Androiden zerstört und den Doktor zusammengeschlagen. <i>Joseph</i> und <i>Carlos</i> fällt aber auf, dass sie den Doktor zwar brutal behandelt haben, ihn aber nicht töten wollten, während sie bei den Androiden ohne zu zögern Schusswaffen gebraucht haben. Sieben Typen waren es. Sie trugen alle rote Stirnbänder, Klamotten aus Lederimitat und hatten kleine Teufelshörnchen in ihren Schädel implantiert. In den Audio-Aufnahmen ertönt öfters der Name <i>Eddie</i>, welcher wohl der Anführer der Bande zu sein scheint. Alle Cybernetikware und den Nanitenkoffer haben sie eingepackt und sind dann abgehauen.</p> <p><i>Drake</i> erkundigt sich beim Doc nach der Welt außerhalb dieser Lagerhalle, was es da so gibt und dieser antwortet, dass viel um den Markt herum versammelt ist, aber hier draußen eher wenige, bis gar keine Menschen angesiedelt sind. Auch betont <i>Spock</i> noch mal, dass dieser Koffer wichtig für das Überleben der Vier ist. Sieben Tage hätten sie noch, bis nicht mehr garantiert werden kann, dass die Naniten nicht außer Kontrolle geraten.</p> <p>Die Gruppe verlässt die Lagerhalle, um sich auf dem Markt umzuschauen und etwas zu Essen zu kaufen. Die nähere Umgebung um die Halle herum wirkt ziemlich grau und bedrückend. Überall Betonbauten, kein bisschen Grün und der graue Himmel tut sein übriges dazu, dass man sich hier nicht wirklich wohl fühlt. Ein paar Meter weiter auf einem großen Parkplatz entdecken <i>Carlos</i> und <i>Joseph</i> einen Haufen Leichen herumliegen. Sie verschweigen diese Entdeckung und laufen schnell weiter. Nach circa 15 Minuten kommen die Vier auf dem Markt an. Zuerst hört man nur Stimmen, dann sieht man die ersten Menschen und Nazzadi auf den Straßen, dann strömt der Gruppe der Geruch von Essen in die Nase. Auf dem Markt sind Menschen aller Nationalitäten vertreten, außerdem scheint es so, als könne man hier alles kaufen: Uhren, Klamotten, Elektronikartikel, Speisen, einfach alles. <i>Carlos</i> und <i>Mazaa</i> hören sich etwas um und der Nazzadi führt den Rest durch die Menge, etwa 30 Minuten lang, bis er endlich eine Lokalität findet, in der die Gruppe endlich etwas zu sich nehmen kann. Es scheint sich um ein indisch-afrikanisches Lokal zu handeln und das frittierte Essen schmeckt auch gar nicht so schlecht.</p> <p>Nach dem Essen kann <i>Carlos</i> ein paar Informationen über einen Waffenhändler bekommen. Die Gruppe macht sich auf den Weg, um den besagten <i>Ya'kar</i> zu treffen. Als sie zu dessen vermeintlichen Aufenthaltsort kommen, werden sie von einem Zwei-Meter-Hünen im Militäroutfit gefilzt, der sie nach dem Sagen des Codewortes auch hereinwinkt. Drinnen erwartet die Vier ein kurzer Gang, in dem sie und ihre PCPUs noch mal durchgescannt werden. Im Innenhof, welcher mittels eines Wellbleches überdacht ist, empfängt <i>Ya'kar</i>, ein Afrikaner mit schwarzen, glatt nach hinten geegelten Haaren, die Gruppe. Nachdem abgeklärt wurde, wie man bei ihm bezahlen kann, hat sich die Gruppe mit frischen Handfeuerwaffen und Körperpanzerungen ausgestattet. Die Rechnung hat dabei <i>Drake</i> übernommen, da der Rest nicht so flüssig ist. Danach geht es wieder auf den Markt und nach weiteren zwei Stunden des Umhürens bekommt <i>Carlos</i> endlich den Namen der Gang heraus. Sie nennen sich „Brutes“ und werden anscheinend hier in der Gegend nicht akzeptiert. Es sind die Versager der Versager, sie sind sozusagen Ausgestoßene und sie wohnen anscheinend in einem alten Hotel etwas außerhalb. Zwei Stunden wären es grob zu Fuß dorthin, was der Gruppe definitiv zu weit ist. Sonst machen sie noch einen Arzt ausfindig, der <i>Dr. Spock</i> helfen soll. Er heißt <i>Yo-San</i> und ist asiatischer Abstammung. Gegen einen kleinen Vorschuss begleitet er die Gruppe und versorgt die letzte Hoffnung des Quartetts.</p>
27.12.2085	<p>Am nächsten Morgen erwähnt <i>Dr. Spock</i> noch kurz einen <i>John Stenwood</i>, einen umstrittenen englischen Politiker, bevor sich die Gruppe schon um 10 Uhr erneut auf den Weg zum Markt macht. Kaum dort angekommen, finden sie schnell einen Händler, der fahrbare Untersätze vermietet und verkauft. Der Chef des Ladens ist ein sehr großer, ungehobelter Typ. Er kommt gleich zum Geschäft. Nachdem die Gruppe fast einheitlich angibt, man wolle nur etwas rumcruisen, der Verkäufer das jedoch nicht ganz abkauft, bietet er ihnen einen gerade gefixten Wagen an. Er ist noch nicht lackiert und sieht aus wie eine Mischung aus Trabant und Passat ... aber er fährt. Nachdem der Preis ausgemacht ist,</p>

[28.01.10]
Limbl

weiß der Verkäufer noch mal daraufhin, dass die Batterien des Wagens für circa sechs Stunden halten. Danach schnappen sich die Vier die Karre und fahren los. *Carlos* fährt und neben ihm sitzt *Joseph*. Hinten haben *Mazaa* und *Drake* Platz genommen. Nach einer kurzen Fahrt, geleitet vom Navi des Wagens, kommen sie dem Aufenthaltsort der Gang gefährlich nahe. Auf der Straße kommen ihnen drei der „Brutes“ mit Motorrädern entgegen, machen aber nichts und fahren weiter. Das besagte Hauptquartier der Gang, das Hotel, ist circa 15 Stockwerke hoch und wird von zwei Gangmitgliedern am Eingang bewacht. Die Gruppe fährt mit dem Auto vorbei und parkt ein paar Straßen weiter, um sich einen Plan zurechtzulegen, wie sie die Akzeptorlösung wiederbekommen können. Gewalt wird dabei nicht unbedingt ausgeschlossen ...

Während die verschiedenen Strategien diskutiert werden fühlt sich der eine oder andere zusehends unwohl und irgendwie beobachtet. Nach einiger Zeit kann *Carlos* endlich identifizieren, was sie irritiert hat: Irgendjemand in einer Art Tarnanzug scheint schon seit mehreren Minuten um das Auto herumgeschlichen zu sein. Wie lange das schon so ging und wie viel er von den Gesprächen und Plänen mitbekommen hat, ist unklar. Gerade warnt er die anderen, da biegen drei auffällige Gestalten um die Straßenecke und kommen auf dem Gehweg auf das Auto zu. Einer ist ein älterer Schwarzer im Rollstuhl und er wird begleitet von einem eindrucksvoll tätowierten Nazzadi und einem recht grobschlächtig aussehenden Briten, der ein Gewehr über dem Rücken trägt. Mit gespannten Nerven und Händen an den Knäufen in den Taschen wartet die Gruppe auf das Passieren der Drei. Doch die gehen nicht vorbei, vielmehr klopft der Schwarze an die Beifahrerseite.

Joseph öffnet die Scheibe und der Schwarze stellt sich als *Drape* vor. Er sagt, dass er die Gruppe schon seit einer Weile sucht. Offensichtlich hat sich die Kunde von der Gruppe der Fremden, die sich Waffen organisiert und Informationen über die Brutes (und was zu Essen) eingeholt hat, schnell verbreitet. Er bietet direkt an, der Gruppe mit modernen Waffen und Informationen zu helfen, wenn sie vorhaben, den Brutes in die Hintern zu treten. Unsicher, ob man einander trauen kann, fragt *Drake* provozierend, ob die Drei was mit dem Typen im Tarnanzug zu tun hatten, woraufhin der Nazzadi sichtlich nervös wird und seinen Boss überredet, das Gespräch zu vertagen. *Drape* sagt, dass er die Gruppe bei *Dr. Spock* aufsuchen werde – also auch der Aufenthaltsort der Gruppe ist kein Geheimnis.

Carlos, der am Steuer des Wagens sitzt, fährt erstmal los. Bei gemütlicher Fahrt werden die neuen Informationen diskutiert. Um einen möglichen Verfolger zu verwirren bzw. zu erkennen und etwas mehr Zeit zum Diskutieren zu gewinnen, fährt *Carlos* eine Runde um ein Karree. Dabei fällt *Mazaa* und *Carlos* ein Hauseingang auf, der offen steht, Brandspuren aufweist und den Blick auf eine Person freigibt, die auf dem Boden liegt. *Mazaa* bittet *Carlos* anzuhalten und der setzt das Auto zurück. Von der Straße betrachtet ist nicht zu erkennen, ob der Mann am Boden schon tot ist, deshalb entschließen sich *Mazaa* und *Drake* nachzugucken.

Beim Reingehen ist zu erkennen, dass hier so etwas wie eine Brandbombe explodiert ist, der Mann am Boden scheint aber erst später hereingekommen zu sein. Er ist extrem abgemagert und beim Näherkommen huschen einige Ratten davon, die an seiner Hand geknabbert haben. Lebendig sieht er nicht mehr aus, aber sehr lange ist er wahrscheinlich auch noch nicht tot. *Mazaa* vermutet, dass der Mann nicht ausgeraubt wurde, da er noch eine PCPU am dünnen Arm trägt. In dem Moment hören *Drake* und *Mazaa* das Weinen eines Babys aus einem oberen Stockwerk. *Mazaa* informiert die anderen beiden im Auto und macht sich mit *Drake* auf den Weg nach oben. *Carlos* folgt den beiden und *Joseph* übernimmt den Fahrersitz.

Das Treppenhaus ist stockdunkel und ein widerlicher, fauliger Geruch hängt darin und man meint von oben Flattergeräusche zu hören. Im ersten und zweiten OG finden sich verschlossene Schotts, die mit den Namen der früher hier ansässigen Firmen versehen sind. Da das Kindergeweine offensichtlich von weiter oben kommt, gehen die Drei gleich weiter. Der Gestank wird immer widerlicher und das Trio beginnt sich zu fragen, wo man denn da reingeraten sei. Im dritten Obergeschoss steht eine der Türen offen, die zu Büroräumen einer Firma mit dem Namen *Zeus* führt. Flecken auf dem Boden weisen darauf hin, dass es hier einen Wasserschaden oder etwas ähnliches gegeben hat, aber das mag den bestialischen Gestank nicht erklären. Doch der Schein der Taschenlampe fällt schließlich auf eine weitere Leiche, die schon seit einiger Zeit dort vor sich hin zu modern scheint. Aber kann das die Ursache des Gestanks sein und was ist hier bloß geschehen?

Obwohl das Kind im Moment verstummt ist, war klar, dass es von weiter oben zu hören war und die Drei wenden sich von dem grausigen Anblick ab und setzen den Weg nach oben fort. Tatsächlich wird die Luft immer noch dicker und die Situation immer surrealer.

Irgendeine widerliche schleimige Masse ist die Treppe heruntergelaufen und kurz vor dem fünften OG findet sich deren Quelle. Erst bei näherem Hinsehen lässt sich anhand der übriggebliebenen Knochen erkennen, dass sich hier wohl die Überreste zweier Menschen die Treppe herunter ergießen, als würde sich die gesamte Biomasse in einen verfaulenden Schleim verwandeln. Ratten haben an der widerlichen Suppe herumgeknabbert und es sind Spuren zu erkennen, dass hier Leute mit Schuhen oder sogar barfuß durchgegangen sind. Der Gestank ist unerträglich und der Gedanke, hier noch ein lebendes Kind zu finden, ist unvorstellbar. Doch wieder ist das Gewimmer zu hören, und da sie schon bis hierher gegangen sind, wollen sie jetzt auch dem Rest der Sache auf den Grund gehen. Im obersten Stockwerk sind die Türen wieder mit dem Firmennamen *Zeus* versehen und eine der Türen steht offen und scheint auch zu der Quelle des Geräusches zu führen. Der Blick in den Raum lässt alle erschauern, mindestens ein Dutzend menschliche Leichen scheinen dort auf diese merkwürdige Art ineinandergeflossen zu sein, eine Gestalt hockt noch und es sieht aus, als würde ihm die Haut herabfließen. Etwas weiter hinten in dem Raum, der wie ein umgeräumtes Großraumbüro aussieht, sind zu kleinen Abteilen zusammengestellte Trennwände zu erkennen und auf einer Art Computertisch liegt eine weiter Figur, die wie eine völlig abgemagerte Frau aussieht. Lebenszeichen sind keine zu erkennen.

Drake fasst seinen Mut und tritt in den gruseligen Raum ein. Gerade als *Joseph* per Textnachricht nachfragt, was denn los sei und *Carlos* ihm versucht, die unglaubliche Situation zu schildern, kracht ein Schuss durch die Stille und *Drake* wird beinahe umgeworfen. Es stellt sich heraus, dass er in eine simple Falle getreten ist, die mit einem Stolperdraht eine Schrotflinte ausgelöst hat, die hinter der Tür in der Ecke des Raums aufgestellt war. Zum Glück hat seine Rüstung die Schrotladung aufgefangen und er kommt mit ein paar Prellungen und einem gehörigen Schreck davon.

Nachdem er sich versichert hat, dass er nicht in eine weitere Falle tappt, geht *Drake* zum Fenster, reißt eine Jalousie herunter und schlägt ein Loch in die Scheibe, um etwas Licht und Luft hereinzulassen. Der Anblick wird im Licht nicht weniger gruselig. Als *Drake* durch den Schlamassel läuft und der hockenden Gestalt einen Schubs gibt, um zu sehen, ob noch ein Lebenszeichen vorhanden ist und diese darauf umfällt und der Kopf wie eine überreife matschige Frucht zerplatzt, muss sich *Carlos* übergeben. Als wäre nicht schon genug Unheil geschehen, stolpert *Drake* auch noch, als er sich die Frauenleiche angucken will, woraufhin er den gesamten Tisch umstößt und die Leiche unter sich begräbt. Kurz bevor ein massives Computerteil den Schädel der Frau zertrümmert, glaubt *Drake* zu sehen, dass sie die Augen aufgerissen hat, vielleicht war sie tatsächlich noch am Leben? Aber so wie es hier aussieht, hat er sie damit ja von etwas Grausamen erlöst und sagt den anderen lieber nichts davon.

Weiter hinten im Raum scheint jemand in den kleinen Abteilen provisorische Liegen aus Büromöbeln errichtet zu haben und es finden sich ein paar leere Liegen und mehrere Leichen in unterschiedlichem Stadium dieses grausigen Auflösungs Zustands. Im letzten Abteil sitzt eine abgemagerte Frau, die ein Kind im Arm hält. Obwohl sie nicht direkt auf *Mazaas* Ansprechen reagiert und nicht mal die Augen öffnet, scheint sie noch am Leben zu sein. Das Kind, das sie auf dem Arm hält und das die Gruppe mit seinem Weinen in diesen Albtraum von einem Ort gelockt hat, sieht extrem missgebildet aus, die Haut ist wie eine schlecht passende Hülle über die Gliedmaßen gespannt.

Plötzlich sind aus dem Treppenhaus Schritte zu hören. Ein abgemagerter Mann, der aussieht, als würde er bald selbst den gleichen schrecklichen Tod wie die anderen Menschen hier erleiden, kommt in den Raum und fragt mit röchelnder Stimme, ob jemand da wäre. Als sich die Gruppe zu erkennen gibt, warnt er sie eindringlich, sie sollten so schnell wie möglich verschwinden, alles wäre verseucht und es wäre niemanden zu helfen. Er sagt auch, dass es ansteckend wäre und dass wir uns und alle gründlich reinigen sollten. Er legt einen Datenspeicher auf einen Tisch und sagt, wir sollen das nur jemanden zeigen, dem wir vertrauen. *Mazaa* nimmt den Datenspeicher an sich und verwirrt machen sich *Mazaa* und *Carlos* auf den Weg nach draußen. Dabei merken sie nicht, dass *Drake* zurück bleibt. Er glaubt, dass das Kind noch zu retten sei und hat sich in den Kopf gesetzt, es zu retten. Der kranke Mann greift sich die Schrotflinte von der Eingangsfalle und bedroht *Drake* damit, er solle endlich verschwinden. *Drake* täuscht an zu gehen, schnappt beim Vorbeigehen jedoch dem klapprigen und hilflosen Mann die Flinte aus der Hand. Daraufhin rennt er zurück und holt sich das Kind. Als er fast aus dem Büro ist hört er den Mann rufen, dass hier niemand raus dürfe und sieht im Augenwinkel nur noch, dass der Mann eine Granate in der Hand hält, da gibt es auch schon eine gewaltige Explosion. *Drake* wird durch die Gegend gewirbelt und bleibt schwer angeschlagen am Boden liegen. Erschrocken versuchen die anderen, mit *Drake* Kontakt aufzunehmen, der mühsam die PCPU beantworten kann. *Mazaa* und *Carlos*

machen sich wieder auf nach oben, um dem verletzten *Drake* zu helfen. Oben angekommen ist schnell zu erkennen, dass das Kind und der Mann die Explosion nicht überlebt haben und *Mazaa* und *Carlos* versuchen, den verwirrten und verletzten *Drake* so schnell wie möglich herauszubringen.

Da sie damit rechnen müssen, dass sie und ihre Kleidung mit irgendetwas Grässlichem verseucht sind, legt *Joseph* das Auto mit Folien aus, die er in einer nahegelegenen Ex-Baustelle gefunden hat. Schließlich fahren sie zurück zum Haus von *Dr. Spock*. Der ist sichtlich irritiert, nimmt aber den Datenspeicher von *Mazaa* entgegen und versucht daraus ein paar Informationen zu gewinnen, womit sie es denn zu tun hätten. Die Verseuchten warten solange draußen im Auto und versuchen den verletzten *Drake* zu beruhigen. Auf dem Datenspeicher findet *Spock* eine Fülle von Informationen, die richtig zu untersuchen sehr viel Zeit brauchen würde, jedoch kann er Hinweise finden, dass es sich bei *Zeus* wohl um eine Firma gehandelt hat, die versucht hat, Menschen mit Hilfe von Gentechnik herzustellen. Dabei sind sie wohl schon sehr weit gekommen, auch wenn die Lebensdauer der „Prototypen“ noch unerwünscht kurz war. Durch Kombination mit Arcano-Technologie gab es wohl deutliche Fortschritte, jedoch wurde die Firma offenbar zuletzt von einer Art Virus heimgesucht, der zu den gefundenen schrecklichen Toden führte. Aus den Unterlagen ist auch zu entnehmen, dass anscheinend tatsächlich einige „Transhumans“ genannte Versuchsobjekte bzw. Ergebnisse der Forschung auf die Gesellschaft losgelassen wurden.

Die Kleidung der Kontaminierten wird schon auf der Straße entsorgt, dann versuchen sich alle gründlich zu reinigen und *Spock* versorgt den verwundeten *Drake*. Während sich alle etwas zu erholen versuchen und *Spock* die Blutproben der Gruppe untersucht, ruft *Roger Mason* bei *Drake* an. Dieser erzählt ihm vom Überfall und dass die Naniten-Prozedur noch nicht abgeschlossen ist, erwähnt aber nichts von der alpträumhaften *Zeus*-Erfahrung. Allerdings wird *Mason* wahrscheinlich klar, dass *Spock* nicht die Sicherheitsmaßnahmen ergriffen hatte, wie er das eigentlich sollte. *Mason* kann momentan keine Hilfe anbieten, kündigt aber einen möglichen Auftrag in 1-2 Wochen an und bittet *Drake*, sich nicht auffällig zu verhalten.

Spocks Analyse des Blutes ergibt, dass die Naniten trotz ihrer eingeschränkten Funktionalität zum Glück das Virus bekämpft haben, denn es scheint sehr aggressiv zu sein. Auf *Drape* angesprochen stellt sich heraus, dass *Spock* den schwarzen Rollstuhlfahrer und lokalen Gangster kennt und dass dieser vielleicht wirklich eine Hilfe sein könnte.

Dieser taucht schließlich auch am Abend wie angekündigt mit seinen Bodyguards auf und erzählt von den Brutes. Er erzählt, die Zentrale der Brutes wäre schwer gesichert, der einzige richtige Eingang sei der Haupteingang, alles andere sei verbarrikiert oder gesichert. Außerdem hätten die Brutes Hunde. Er verkauft der Gruppe einen Plan mit dem sie unterirdisch in die Zentrale der Brutes eindringen können. Er erwartet, dass dort einiges an verwertbarem Gut zu finden sein wird, was die Brutes in ihren Raubzügen so eingesammelt haben und schlägt vor, diese Sachen zu verticken. Für einen Anteil von 50% würde er die notwendigen Transportfahrzeuge besorgen und rechtzeitig hinbringen. Weiterhin erzählt er von einem Typen, den er Deutschritter nennt und von dem er sich vorstellen könnte, dass er die Gruppe bei einem Angriff auf die Brutes gerne unterstützen würde. Auch von dem Phantom im Tarnanzug erzählt er, allerdings scheint niemand so recht was über es zu wissen, nur dass es schon länger in dieser Gegend ist. Niemand scheint zu wissen, was es will.

Auch *Drape* scheint Waffen besorgen zu können und *Drake* bestellt sich Ersatz für seine von der Granate halb zerfetzte und virenverseuchte Rüstung.

Carlos überlegt, wie man den Hunden der Brutes beikommen könnte, und fragt nach Gas. Aber das kann *Drape* nicht besorgen – zumindest nicht schnell genug. Aber *Spock* erwähnt, dass er eine Art Duftreduzierer hat, mit dem es möglich sein sollte, die Witterung der Hunde zumindest zu erschweren. Ursprünglich war dies als kybernetisches Implantat gedacht, kann aber auch „unverbaut“ und außerhalb eines Körpers mitgeführt werden.

Ansonsten werden noch ein Lock-Pick-Kit und Nachtsichtgeräte bestellt und *Drape* erzählt, dass man Kontakt zum Deutschritter irgendwie über den Markt herstellen könnte. Als *Drake* nach Aufputzmitteln fragt – schließlich hat er immer noch starke Schmerzen – wendet *Spock* ein, dass sich das vermutlich nicht mit den Naniten vertragen würde. Er spricht völlig offen von den Miniaturrobotern vor den Besuchern, aber die scheint das auch nicht zu beeindrucken. Schließlich verschwinden sie und versprechen, am nächsten Tag mit den bestellten Sachen wiederzukehren. Auch die angekündigten militärischen Waffen – die Raketen- und die Plasmapistole – will *Drape* scheinbar unbedingt eingesetzt sehen. Anscheinend möchte er wirklich, dass den Brutes ordentlich eingeheizt wird.

[11.02.10]
Limbl

	<p><i>Carlos</i> aktiviert alte Kontakte und versucht etwas über die lokalen Gruppen (<i>Drape</i> und <i>Brutes</i>) rauszufinden, aber viel ist nicht in Erfahrung zu bringen. Immerhin nichts Gegensätzliches. Er bittet seinen Kontakt <i>Bescheid</i> zu sagen, wenn plötzlich kybernetisches Zeug auf dem Schwarzmarkt in der London Arcology auftaucht.</p>
28.12.2085	<p>Am nächsten Morgen nimmt <i>Spock</i> eine weitere Blutprobe von <i>Drake</i> und erklärt, dass die Naniten trotz der unvollendeten Prozedur schon ihren Dienst tun und die Wundheilung deutlich beschleunigen. Dennoch wird <i>Drake</i> noch ein paar Tage eingeschränkt sein.</p> <p>Am Mittag erscheint <i>Bob</i>, der <i>Spock</i> mit allem Möglichen versorgt und diesmal Ersatzkleidung für die Virenverseuchten und die Ersatzrüstung für <i>Drake</i> bringt. <i>Bob</i> sieht aus wie ein dauerbekiffter Dreadlockträger, aber er bringt alles, was bestellt wurde, scheint also zuverlässig zu sein.</p> <p>Endlich kann man sich wieder auf die Straße wagen. <i>Drake</i> bleibt wegen seiner Verletzung lieber zurück, aber die Anderen machen sich auf den Weg zum Markt, um Kontakt mit dem Deutschritter aufzunehmen. Der soll sich in einer heruntergekommenen Seitenstraße unweit vom Markt aufhalten. Auf dem Weg dorthin fällt <i>Carlos</i> ein Verfolger auf, um den er sich später kümmern will. Der Deutschritter heißt <i>Weller</i>, ist ein großer, blonder Klischee-Deutscher und empfängt die Gruppe vorsichtig, aber höflich. Er hat sich in dem verlassenem Haus eingerichtet. Da es keinen Strom gibt, behilft er sich mit einem Lagerfeuer. Alles ist improvisiert, aber es sieht auch sehr ordentlich aus und in einer Ecke ist eine beeindruckende Rüstung fein säuberlich drapiert.</p> <p>Er ist durch das Anliegen der Gruppe sehr verunsichert, erzählt von Kriegen gegen Dämonen, an denen er teilgenommen hat und ist irritiert, dass sich Menschen gegenseitig Schaden zufügen. Er sagt, er habe noch nie einen Menschen getötet (allerdings herrschte auf dem Markt das Gerücht, dass er zwei Leute auf dem Gewissen hat, die versucht hatten, ihn zu bestehlen).</p> <p>Er will sich den Hilfesuch der Gruppe durch den Kopf gehen lassen und man verabredet sich für den Abend um 18:00 ins Restaurant <i>Joey's</i>.</p> <p>Auf dem Weg zurück fällt wieder der Verfolger auf. <i>Carlos</i> setzt sich etwas ab und es gelingt der Gruppe, den Verfolger zu stellen. Es ist ein schwächlicher Asiate und er behauptet, er würde die Gruppe nur zu ihrem eigenen Schutz beobachten. Es gelingt der Gruppe nicht, etwas über seinen Auftraggeber zu erfahren, aber sie schicken ihn davon mit der Botschaft, dass sie das nächste Mal nicht so gnädig mit ihm umgehen würden.</p> <p>Während die Anderen noch unterwegs sind, kommt <i>Drape</i> wieder zu <i>Spock</i>. Er zeigt <i>Drake</i> die Waffen und übergibt das Hacking-Tool und die Nachtsichtgeräte für <i>Joseph</i> und <i>Carlos</i>. Da die Anderen nicht da sind, sagt <i>Drake</i> im Alleingang zu, dass <i>Drape</i> 50% der Beute aus dem <i>Brutes</i>-Lager bekommt, wenn er zum rechten Zeitpunkt mit Transportern anrückt. <i>Drape</i> verschwindet mit seinen beiden Bodyguards, bevor der Rest zurückkommt.</p> <p>Abends macht sich die Gruppe, diesmal auch <i>Drake</i>, auf den Weg zum <i>Joey's</i>, um zu sehen, wie sich <i>Weller</i> entschieden hat. Und tatsächlich, er steht da in seiner beeindruckenden Rüstung und erklärt, wenn auch etwas verklausuliert, dass er bei der Aktion mitmachen wird.</p> <p>Es geht nochmal zurück zu <i>Spock</i>, um mit dem Neankömmling die letztliche Strategie zu besprechen. <i>Weller</i> stellt zu Recht die Frage, wer denn das Kommando hätte?</p>
[25.02.10] <i>Limbl</i>	<p>Ein grober Plan entsteht: <i>Mazaa</i> und <i>Weller</i> warten mit dem Auto in kleiner Entfernung zum Hauptquartier der <i>Brutes</i>, während die Anderen versuchen, durch die Kanalisation einzudringen und das Hauptportal für die Wartenden zu öffnen. Start der Aktion soll um 02:00 Uhr nachts sein. Viel genauer wird der Plan auch nach längeren Diskussionen nicht. Man wird die <i>Brutes</i> wohl im Wesentlichen neutralisieren müssen. Während der Gespräche fällt auf, dass <i>Weller</i> sich den beiden (Halb-) <i>Nazzadi</i> sehr reserviert gegenüber verhält. Später spricht er <i>Carlos</i> an und äußert sein Misstrauen. Offensichtlich hatte er bisher noch nicht viel Kontakt mit der künstlichen Alienrasse, doch <i>Carlos</i>, für den der Umgang mit den edlen Schwarzen selbstverständlich ist, kann <i>Weller</i> zunächst einmal beruhigen.</p>
29.12.2085	<p>Um 02:00 morgens steigen <i>Joseph</i>, <i>Drake</i> und <i>Carlos</i> durch eine enge Luke in die Kanalisation hinab. <i>Drake</i> fühlt sich etwas besser, nachdem er einen chemischen Cocktail von <i>Spock</i> verabreicht bekommen hat. Die Kanalisation ist dunkel und offensichtlich lange nicht gewartet worden, doch es stinkt nicht im entferntesten so bestialisch wie im Albtraumhaus der Firma <i>ZEUS</i>. Trotzdem wecken die umherhuschenden Ratten und das Ambiente unangenehme Erinnerungen und die Drei versuchen, schnell voran zu kommen. Der Weg führt durch Kanalisationsabschnitte aus verschiedensten Jahrhunderten. Unbehelligt erreichen sie den Zielausstieg, aber der Weg war nicht einfach, so dass ein</p>

schneller Rückzug über diesen schwierig erscheint.

Der Eingang zum Hauptquartier der Brutes wird durch ein Metallschott verschlossen, das mit einem elektronischen Schloss nachträglich abgesichert wurde. *Carlos* versucht sich mit dem neu erstellten Hacking-Tool, das seine Aufgabe mit beeindruckender Schnelligkeit erledigt ohne einen Alarm auszulösen. Durch das Schott erreichen die Drei einen kleinen Versorgungsraum, in dem eine provisorisch installierte D-Engine vor sich hinsummt, die wahrscheinlich das Haus mit Strom versorgt.

Während sie sich orientieren, können sie hinter der Holztür, die aus dem Raum führt, jemanden pfeifend vorbeilaufen hören. Nachdem dieser verschwunden ist, öffnen sie vorsichtig die Tür, die auf einen langen Gang mit altem Teppich und vielen Türen führt. *Joseph* und *Carlos* schleichen sich in die eine Richtung, wo der Gang schließlich an einem Treppenhaus und einem Fahrstuhl endet. *Drake* bleibt zunächst zurück, da seine Ausrüstung zu sehr klappert und die Anderen Sorge haben, dass er damit unnötige Aufmerksamkeit auf sich zieht. Als sie den langen Gang in die andere Richtung erkunden, bemerken sie, dass ein Fahrstuhl ankommt und der Pfeiffer zurückkehrt. Leise verschwinden sie hinter einer der Türen, die in ein altes Hotelzimmer führt und können so den pfeifenden Brute unbemerkt passieren lassen.

Am anderen Ende des Ganges findet sich hinter einer Biegung eine Glastür, hinter der sich ein großer Raum befindet, in dem zwei Brutes an Computer-Monitoren ihre Zeit vertrödeln. Ohne lange zu fackeln überraschen *Joseph* und *Carlos* die Beiden und strecken sie mit gezielten schallgedämpften Kopfschüssen nieder, bevor sie überhaupt kapierten können, was mit ihnen geschieht. *Carlos* „versteckt“ die Leichen provisorisch unter den Computertischen und sie sagen *Drake* Bescheid, der nachkommt. *Drake* untersucht die Leichen und findet ein Funkgerät und eine Zugangskarte.

Aus dem Raum führen zwei weitere Türen und da sie dahinter den Weg zum Hauptportal vermuten, wendet sich *Carlos* dem Metallschott zu. Es ist ebenfalls mit einem elektronischen Schloss gesichert, doch mit dem Hacking-Tool bereitet das kein Hindernis. Vielmehr gelingt es *Carlos*, das elektronische Schloss umzuprogrammieren, so dass die Tür nur bei Eingabe des neuen Zahlencodes „123“ zu öffnen ist.

Hinter dem Schott öffnet sich ein breiter und ehemals recht prunkvoller Gang und Eingangsbereich, der seit dem Hoteldein des Hauses deutlich verändert wurde. Sämtliche Fenster sind zugemauert oder verbarrikiert und auf der anderen Seite sind mehrere Räume, deren Türen entfernt wurden. Dort lagern scheinbar größere Mengen Nahrungsmittel und anderes Gerümpel.

Während sich *Joseph* und *Drake* verstecken macht sich *Carlos* an das elektronische Schloss des Hauptportals. Da er sich inzwischen mit dem Hacking-Tool etwas angefreundet hat, stellt er fest, dass der damit sogar tiefer in das elektronische Sicherheitssystem der Brutes eindringen kann und es gelingt ihm, den Sicherheitscode aller Türen, die über dieses System zu erreichen sind, auf den neuen Wert „123“ zu setzen. Die Information teilt er auch den Anderen über die PCUs mit und kündigt den zwei Wartenden außerhalb des Gebäudekomplexes auch an, dass sie anrutschen können. Dann öffnet er das Hauptportal.

Von draußen ist Hundegebell zu hören und eine etwas irritierte Stimme. Der Wächter kommt mit dem Hund an der Leine zur Tür rein und wird sogleich von *Joseph* mit einem gezielten Kopfschuss außer Gefecht gesetzt. Der losgelassene Hund stürzt in Richtung *Joseph* davon, doch *Drake* erlegt ihn mit ein paar Flechette-Schüssen.

Draußen war wohl noch ein zweiter Wächter, dessen Fluchen nun zu hören ist. *Carlos* lugt aus dem Hauptportal und sieht den Wächter mit einem weiteren Hund auf ihn zukommen. Er schießt den Hund nieder und *Drake*, der ihm gefolgt war, streckt den verdutzten Wächter nieder.

In der folgenden Stille ist das Auto zu hören, das angerast kommt und nach wenigen Augenblicken steht die vollständige Truppe vor dem geöffneten Hauptportal der Brutes. An einem der Schotts, die von der Eingangshalle wegführen, ist an den Statusanzeigen zu erkennen, dass jemand herauskommen möchte, doch er scheitert wohl im Moment an den unprogrammierten Türcodes. Etwas oberhalb wird ein Fenster geöffnet und ein irritierter Brute streckt seinen Kopf heraus. *Carlos* Versuch, eine Verhandlung zu beginnen, wird mit einem Pistolenschuss beantwortet. *Weller* reagiert am schnellsten und befördert den Brute mit einer Salve aus seinem Flechette-Gewehr ins Jenseits.

Der ruhige Teil der Aktion ist offensichtlich beendet – die Brutes haben bemerkt, dass etwas nicht stimmt. Die Gruppe geht wieder in das Haus und in den Raum mit den Computern, in dem sie die ersten Brutes erledigt haben. *Drake* versucht über das erbeutete Funkgerät den Anführer der Brutes zu kontaktieren. Das führt nicht sehr weit und plötzlich tritt ein Typ mit

[11.03.10]
Bobo

einem Raketenwerfer auf der Schulter um die Ecke und jagt eine Rakete durch die Glastür mitten in den Raum.

Carlos kann sich gerade noch in Deckung werfen, aber alle anderen werden von der Explosion erwischt. Insbesondere *Joseph* und der sowieso schon verwundete *Drake* werden schwer verletzt und *Mazaa* wird mal wieder nur durch seine unnatürlich dicke Haut vor Schlimmerem bewahrt. Immerhin scheint *Wellers* Rüstung ihren Zweck zu erfüllen, denn der stürmt sofort auf den Raketenschützen zu und nagelt ihn mit einer weiteren Flechette-Salve an die nächste Wand. Ein Blick um die Ecke verrät ihm, dass dort noch mindestens zwei weitere Brutes lauern, doch außer ihm kann erstmal nur *Carlos* normal agieren.

Es ist 2:45 Uhr. Rauch durchdringt den Raum, jeder hat von der Explosion ein lautes Pfeifen in den Ohren. *Drake* sieht nicht gut aus – außerdem ist er schwer verletzt *g* Blut läuft ihm aus den Ohren, er schafft es aber, sich aufzurappeln. *Carlos* kümmert sich unterdessen um *Joseph*, der allerdings so schwer verletzt ist, dass man sich besser eine Rückzugsmöglichkeit suchen sollte. *Mazaa* zieht sich in eine Ecke des Raumes zurück, um die noch geschlossene Holztür abzusichern. *Weller*, der auf der Seite der Glastür ist, wird beschossen und bittet um Sicherung, die *Carlos* mit einer geschickten Finte einleitet, bevor er auf einen Brute das Feuer eröffnet und diesen mit der Raketenpistole in Stücke fetzt.

Die Holztür fliegt auf und fünf Brutes stürmen herein, sichtlich überrascht, dass sich überhaupt noch Lebende im Raum befinden. Ihre Schüsse gehen ins Leere, drei stürzen sich aber auf *Drake* und *Mazaa* mit Schlagstöcken, zwei straucheln aber vorbei. Die Konter der Angegriffenen sehen besser aus: *Mazaas* Schuss mit der Plasmapistole lässt den Angreifer nach hinten taumeln, *Drakes* Burst zerlegt den anderen Aggressor, bevor der fünfte Brute ihn mit einem Totschläger auf den Rücken trifft. *Carlos* burstet ebenso in das Gemenge hinein wie *Weller*, nachdem letzterer zwei Tote auf der anderen Front meldet. *Mazaa* brennt mit der Plasmapistole ein Loch in den Boden, der Angreifer *Drakes* schießt an diesem vorbei und reißt ihn zu Boden, wo er auf ihn einprügelt und bewusstlos schlägt, bevor er von *Carlos* niedergestreckt wird. *Mazaa* ballert weiterhin ohne großen Erfolg auf seinen Gegner, was *Carlos* veranlasst, ihm zu Hilfe zu kommen – sein gutgemeinter Schuss trifft allerdings den Falschen: *Mazaa* wird voll am Kopf erwischt (2 x Patzer, beim Schadenswurf 4x nach oben offen gewürfelt!). Ein weiterer Brute schaut um die Ecke und ballert rein, bevor er von *Weller* durch die Holztüre zerlegt wird. Endlich wird *Mazaas* Gegner niedergestreckt – *Joseph* gelingt es, ihn umzupumpen. *Carlos* schaut um die Ecke bei *Weller* und sieht die Auswirkungen seiner Raketenpistole – ein aufgeplatzter Brustkorb zeugt von der gewaltigen Explosion der Raketenmunition. Da *Weller* noch jemand gesehen hat, will man die D-Engine abkoppeln, um das Licht zu löschen. Er fackelt kurzerhand den Gang ab, geht durch den brutzelnden Gang zum Raum mit der Engine und entkoppelt diese. Währenddessen will *Mazaa* weiter den Gang hinter der Holztüre absichern und erspürt dort drei weitere Brutes.

Joseph weckt den bewusstlosen *Drake* auf – alles ist voller Blut, *Drakes* Gesicht ist Hackfleisch, aber *Joseph* sieht auch nicht wirklich besser aus. *Weller* will die verbleibenden drei Brutes alle machen und ausfragen. Er nimmt sein eindrucksvolles Anti-Terrorschild vor sich und stößt vor. *Drake* und *Joseph* bleiben zurück. Die Brutes wollen verhandeln, bleiben aber letztendlich stur. Als das Team weiter vorgeht, springt ein Typ hervor, der aber sofort von *Carlos* umgefegt wird. Das wirkt und die restlichen Angreifer ergeben sich. Man kommt in die ehemals prunkvolle Hotelhalle. Bei *Drake* und *Joseph* gibt es noch ein Gefecht, als ein weiterer Angreifer um die Ecke kommt und *Drake* erwischt, doch *Joseph* macht ihn kalt. *Drake* riecht das Feuer, das im anderen Gang weiterhin lodert.

Einer der Brutes – er ist offensichtlich schon lange bei der Gang dabei - fragt, wo die Gruppe herkommen würde. *Carlos* macht klar, dass sich die Gang mit den Falschen angelegt hätte. Der alte und erfahrene Brute – *Leeland* ist sein Name – bittet, das Funkgerät benutzen zu dürfen, welches *Carlos* ihm bringt. Er spricht mit *Eddy*, welcher kurzerhand herunterkommen will und bittet, die Engine wieder zu aktivieren, da es eine erhebliche Hitzeentwicklung im anderen Gang gäbe. *Weller* begibt sich wieder zur Engine, während *Eddy* mit drei weiteren Typen erscheint. Der Deutschratter aktiviert wieder die Engine, als *Eddy* und sein Gefolge in die Lobby marschieren. Der Anführer der Brutes stellt sich vor, als *Weller* wieder den Ort des Geschehens betritt. Zuerst ist ihm nicht klar, was die Abenteurer wollen, doch dann erinnert er sich an „den dicken Nazzadi“ und meint auf Anfrage, dass ein Teil der Beute oben sei, sie aber einige Deals am Laufen hätten, so dass sie die Sachen nicht komplett zurückgeben könnten. Er schlägt vor, gemeinsam nach oben zu gehen, um im Detail zu klären, was noch da wäre. Der Gegenvorschlag der Helden sieht vor, dass *Eddy* mit *Weller* unten bleibt, während *Carlos* und *Mazaa* oben schauen – eine Pattsituation bahnt

[01.04.10]
Limbi

sich an.
Doch plötzlich verliert *Eddy* die Geduld und zieht seine Knarre aus dem Holster. Dabei ist er aber so langsam, dass er als letzter zum Zuge kommt – zwei seiner Begleiter werden weggehauen, einer ist benommen, bevor *Eddy* auf *Mazaa* schießen kann. Er trifft diesen auf der Stirn – doch der Schuss prallt ab, sehr zum Erstaunen des Oberbrutes. Der alte Brute wirft sich auf *Carlos*, während *Weller* kurzen Prozess mit einem weiteren Angreifer macht. Erneut erweist sich *Mazaas* Plasmapistole als nicht treffsicher, bevor *Carlos* mithilfe eines eleganten Backward-Flips seinen Angreifer umballert. *Drake* erwischt *Eddy* und ein dumpfer Knall offenbart, dass dessen Stahlhelm durchschlagen wurde – er geht zu Boden, ist aber noch glucksend am Leben.
Der letzte noch stehende Brute bittet um Gnade, er scheint noch unerfahren zu sein und hat sich die ganze Zeit passiv verhalten. Das Team bewegt sich vorsichtig mit dem noch lebenden Brute nach oben in das Hauptquartier im 2. OG. Man findet schnell den gesuchten Koffer im Lager, trifft auf keine weiteren Brutes mehr. Es wird *Drape* informiert, bevor der junge Brute laufen gelassen wird. *Weller* checkt die Computer der Brutes, um weitere Informationen über ihre oder ihren Auftraggeber zu finden. Als *Drape* auftaucht, zeigt sich dieser begeistert und will das Haus ausräumen und alle Sachen verchecken, was laut seiner Einschätzung ungefähr zwei bis drei Wochen dauern könnte. *Weller* soll im Computer die Spuren der Gruppe beseitigen und löscht daraufhin die Sensordaten des Angriffs, auch zieht er einige Daten für die Helden auf seine PCPU. Eine Spur wird auch schon ausfindig gemacht: ein ominöser *Mr. Smith* scheint im Auftrag eines Feindes von *Spock* verzweifelt zu versuchen, an dessen kybernetische Ausrüstung zu kommen.
Während *Drapes* Truppe die Bude der Brutes ausräumt, versucht *Carlos*, die beiden Schwerverletzten für den Abtransport vorzubereiten. Aber auf dem Weg zurück verschlechtert sich *Drakes* Zustand sichtlich. Mit einem Mal fängt er wie wild an um sich zu schlagen und vor Schmerzen zu schreien. Es sieht aus, als hätte er einen heftigen epileptischen Anfall und *Carlos* und *Joseph* müssen all ihre Kräfte aufbringen, um ihn festzuhalten. Nach fast einer halben Minute beruhigt er sich plötzlich wieder. Er ist total erschöpft und hitzig, aber der Kopf ist wieder klar und die Schmerzen sind wie weggeblasen. Und unter den Blutkrusten in seinem Gesicht lugt unglaublicherweise wieder völlig gesunde Haut hervor.
Schließlich erreicht die Truppe *Spocks* Quartier, der sich gleich um die Verletzten kümmert. Dabei erzählt er noch ein bisschen über die Naniten, die bei *Drake* bisher gute Dienste geleistet haben und es kommt raus, dass sie im Falle einer Fehlfunktion vielleicht doch nicht ganz so sicher sind, wie der Truppe noch auf *Drakes* Anwesen weisgemacht wurde. So könnten sie im schlimmsten Fall vielleicht auch Mutationen oder ähnliches verursachen.
Die Nacht verläuft vor allem für *Joseph* sehr unruhig, doch als er am nächsten Morgen aufsteht, sind auch seine Verletzungen vollständig verschwunden. Die Naniten haben so scheint es gute Arbeit geleistet und alle warten gespannt auf den Mittag, an dem endlich die Akzeptorlösung mit einer spektakulären Spritze verabreicht wird. *Spock* empfiehlt, den Rest des Tages zu ruhen, da es zu Abwehrreaktionen kommen könnte.
Nach etwas Druckerei eröffnet *Spock* den Helden, dass Demontech veranlasst hat, dass ihnen mit den versprochenen Naniten auch spezielle Sondennaniten mitverabreicht wurden. Diese würden Demontech zum einen ermöglichen, die Helden jederzeit zu lokalisieren und ihre Vitaldaten abzufragen, aber insbesondere könnten diese auch verwendet werden, um auf Kommando eine Fehlfunktion der Naniten auszulösen und damit den Wirt zu töten. Er erzählt, dass Demontech plant, alle Soldaten mit so etwas auszurüsten und dass Demontech Mitarbeiter schon jetzt mit ähnlichen Sonden ausstatten würden. Der Doktor sagt, dass er einen Wissenschaftler kennt, der vielleicht helfen könnte, der aber seit langer Zeit untergetaucht ist (so wie *Spock* das nun lieber auch machen will). Er nennt ihn *Mister Black* und glaubt, dass der sich im Moment vermutlich irgendwo in Südamerika aufhält.
Die Truppe fühlt sich verständlicherweise ziemlich verarscht und äußert ihren Unmut, als Versuchskaninchen missbraucht zu werden. Nur *Drake* versucht zu beschwichtigen. Irgendjemand kommt auf die Idee, dass vielleicht auch die neuen, von Demontech gespendeten PCPUs irgendwie verwandt bzw. nicht ganz koscher sein könnten. In einer ruhigen Minute telefoniert *Drake* mit *Mr. Mason* und führt ein persönliches Gespräch ... Auch *Carlos* versucht seine Kontakte zu bemühen, um an einen vertrauenswürdigen Experten für Übertragungstechnik und PCPUs heranzukommen.
Am Abend erzählt *Spock*, was er anhand der Informationen aus dem Brutes-Lager herausfinden konnte: Auffällig ist, dass das Verschlüsselungsverfahren, das die Brutes nutzen, um mit dem ominösen *Mr. Smith* zu kommunizieren, wahrscheinlich

	<p>höchstentwickelte NEG-Technologie ist. Außerdem hat er Hinweise gefunden, dass ein Attentat auf einen Senator namens <i>John Stanwood</i> geplant ist, der zufälligerweise wohl ein Studienkollege von <i>Spock</i> ist. <i>Stanwood</i> scheint derzeit recht viel Diskussionen aufzuwirbeln und einige Sachen, insbesondere die bisher vermutete Ungefährlichkeit der Nutzung von Arcano-Technologie, in Frage zu stellen, womit er sich nicht unbedingt Freunde in gewissen Wirtschaftskreisen macht. Es fällt auch der Name eines polnischen Wissenschaftlers, der mit diesen Theorien schon länger hausieren geht, aber bisher nicht besonders ernst genommen wurde. Viel genauere Informationen als das Datum und den Ort des geplanten Attentats konnte <i>Spock</i> aber nicht rausfinden, auch nicht, welche Rolle die Brutes dabei eigentlich spielen sollten.</p> <p><i>Weller</i>, <i>Mazaa</i> und <i>Drake</i> sind dafür, einzuschreiten und zu versuchen, das Attentat zu vereiteln. <i>Joseph</i> gibt zu bedenken, dass ihm die Sache irgendwie zu groß erscheint. Nicht ganz einig begeben sich alle zur Nachtruhe.</p>
<p>30.12.2085</p>	<p>Am Morgen stellen die Helden verduzt fest, dass in der Nacht irgendjemand in ihr Domizil eingedrungen sein muss. <i>Spock</i> ist tot und sämtliche Computer und auch ihre PCPUs scheinen komplett gelöscht und unbrauchbar zu sein. Seltsam ist, dass den Helden selber kein Haar gekrümmt wurde. Allerdings realisieren sie, dass sie plötzlich ohne Geld (PCPUs) und ohne Informationen über den Freund von <i>Spock</i> dastehen, der ihre Hoffnung war, die unerwünschten Sondennaniten wieder loszuwerden. Es wird beschlossen, sich eine andere Unterkunft zu suchen und <i>Drape</i> zu kontaktieren, damit er ihnen einen Vorschuss gibt. <i>Carlos</i> ist der Einzige, der noch eine alte PCPU hat, weil er sich die am Vortag von <i>Spock</i> ausgeliehen hatte. Da dort aber keine Kontaktinformation von <i>Drape</i> gespeichert sind, muss sich die Truppe auf den Weg zum Markt machen.</p> <p>Beim Einsteigen ins Auto entdeckt <i>Carlos</i> wieder den Tarnanzug in der Nähe, den sie schon einmal gesehen hatten. Mit einer blitzschnellen Bewegung reißt er die Waffe hoch und schießt dem Phantom auf die Beine. An der getroffenen Stelle ist die Tarnfunktion des Phantoms gestört und somit haben auch die anderen, die verduzt ihre Waffen in Anschlag bringen, ein Ziel vor Augen. Man hört eine etwas seltsame Stimme, die bittet, nicht zu schießen. <i>Carlos</i> fordert den Unbekannten auf, die Tarnfunktion zu deaktivieren und tatsächlich, nach einigen Sekunden kristallisiert sich der hässliche Anblick eines humanoiden Wesens mit Facettenaugen und groben Klauen an Händen und Füßen heraus, das in einem schillernden, futuristisch aussehenden Anzug steckt. Aus einem Lautsprecher am Hals ist die seltsame Stimme zu hören, da der fremdartige Mund wohl nicht in der Lage ist, die Laute der Menschensprache zu formen.</p> <p>Auf die Frage, wer es denn sei, antwortet das Wesen etwas rätselhaft, dass es so etwas ähnliches wie ein Nazzadi sei und keinen Namen habe. Auf genaueres Nachfragen hin stellt sich heraus, dass es sich wohl um eines der Forschungsergebnisse der Firma Zeus handelt, ein künstliches Wesen, von Menschen geschaffen für welche Zwecke auch immer. Es erklärt, dass es sich hier in der Gegend aufhalten muss, da es zum „Schlafen“ immer wieder in seinen „Tank“ zurück müsse. Es hat beobachtet, dass die Truppe die Brutes getötet hat und scheint deswegen dankbar zu sein, da die Brutes wohl eine Gefahr für den Standort seines Tanks dargestellt hätten. Auch hat es gesehen, wie in der letzten Nacht mehrere Gleiter mit einer Spezialeinheit, die wie Polizei oder Militär aussah, aus Richtung der London Arcology zu <i>Spocks</i> Haus gekommen wäre. Der Zugriff sei so schnell gewesen, dass es die Helden nicht mehr hätte warnen können.</p> <p><i>Joseph</i> und <i>Weller</i> sind dem seltsamen Wesen gegenüber sehr misstrauisch, während die beiden (Halb-) Nazzadi der Geschichte glauben. Man einigt sich auf ein Treffen am nächsten Tag zur gleichen Zeit in einem verlassenen Haus in der Nähe. <i>Carlos</i> und <i>Mazaa</i> erinnern sich an den Datenstick, den sie aus dem verfluchten Zeus-Büro mitgebracht hatten und holen ihn aus <i>Spocks</i> Haus in der Hoffnung, dass die Daten darauf nicht durch die nächtliche Aktion gelöscht wurden. Allerdings übergeben sie den Stick dem seltsamen Wesen nicht, sondern nehmen ihn mit auf den Markt.</p> <p>Auf dem Markt lässt sich recht schnell Kontakt zu <i>Drape</i> herstellen, weiterhin wird ein kleiner indischer Computer-Experte aufgesucht. Es fällt auf, dass die Leute am Markt entweder einen großen Bogen um die Helden machen oder ihnen sehr respektvoll begegnen. Es sieht so aus, als habe sich die Aktion mit den Brutes irgendwie herumgesprochen. Der Computer-Experte kriegt den Auftrag, den Datenstick zu duplizieren und soll <i>Mazaas</i> PCPU untersuchen, ob die Daten darauf zu retten wären. Schon beim ersten anschließen fällt dem Experten auf, dass die PCPU wohl mit einem sehr fiesem Computervirus infiziert ist und kündigt an, dass es wohl etwas länger dauern wird. Man soll am Abend wieder kommen.</p>

<p>[22.04.10] <i>Limbi</i></p>	<p><i>Drake</i> verspricht nach kurzer Verhandlung, 4 PCPUs, 3500 Terranotes und eine Unterkunft zu beschaffen, zu der er die Truppe am Abend bringen lassen will.</p> <p>Die Truppe organisiert sich noch Ersatz für ihre vom Kampf mit den Brutes doch deutlich ramponierten Klamotten, dann werden sie von <i>Drapes</i> Nazzadi-Wachhund abgeholt und zu ihrer neuen Unterkunft gebracht. Nicht weit vom Markt (etwa 10 Minuten) durchqueren sie eine etwas dubiose Unterführung um überrascht zu einem einzeln stehenden Villen-artigen alten Haus zu gelangen, das etwas trotzig zwischen all den ehemaligen Büro- und Wohnbunkern steht. Es ist in überraschend gutem Zustand und sehr gut ausgestattet, eine deutliche Verbesserung gegenüber der umgebauten Lagerhalle von <i>Spock</i>. Der Nazzadi überreicht den Helden die versprochenen PCPUs, die ausgehandelten 3500 Terranotes und eine Keycard für das Haus, die <i>Carlos</i> an sich nimmt. Bei den PCPUs handelt es sich um gecrackte Modelle, mit denen man sich in einer Arcology nicht unbedingt erwischen lassen sollte – für diese Umgebung hier sind sie aber perfekt.</p> <p>Als die Gruppe das Geld gleichmäßig untereinander verteilen will, spricht <i>Weller</i> <i>Carlos</i> an und bittet ihn, das Geld für ihn zu verwalten, da er nicht wisse, was er damit anfangen soll. Der verdutzte <i>Carlos</i> empfiehlt ihm, wenigstens einen Teil an sich zu nehmen; man weiß ja schließlich nie.</p> <p>Da <i>Drake</i> noch immer etwas unter der Naniten-Einpflanzung leidet und es <i>Joseph</i> und <i>Weller</i> nicht unter die Menschen zieht, gehen <i>Carlos</i> und <i>Mazaa</i> alleine noch einmal auf den Markt, um den Computer-Inder aufzusuchen. Er konnte tatsächlich die Daten, die dem wohlgenährten Nazzadi so wichtig waren, restaurieren, allerdings lässt er sich das auch recht gut bezahlen und behält die verseuchte PCPU. Laut seiner Analyse war die Attacke auf das Gerät eine Kombination aus EMP-Signal und Virus. Er gibt den Beiden auch den <i>Zeus</i>-Datenstick und eine Kopie davon. Auf dem Heimweg legt <i>Mazaa</i> noch einen Teil seines Geldes in einer beeindruckenden Menge kohlehydratreicher Nahrungsmittel an.</p>
<p>31.12.2085</p>	<p>Die Nacht verläuft ereignislos und alle wachen gut erholt auf. Auch <i>Drake</i> fühlt sich wieder deutlich besser. <i>Carlos</i> wird von seiner Kontakt-Person in der London-Arcology kontaktiert, aber es gibt keine nennenswerten Neuigkeiten.</p> <p>Am Mittag macht sich die ganze Mannschaft auf, um das „Phantom“, wie am Vortag verabredet, zu treffen. Da der Treffpunkt in der Nähe von <i>Spocks</i> Haus liegt, erinnert sich der eine oder andere daran, dass dessen Leiche dort immer noch liegt und es wird überlegt, ob man sich vielleicht irgendwie darum kümmern sollte. Letztendlich fällt aber der etwas bequeme Entschluss, dass er dort mit seinen Computern am besten aufgehoben ist.</p> <p>Schließlich sucht die Truppe den vereinbarten Ort auf und wartet auf das seltsame Wesen. Es taucht tatsächlich auf. Man merkt dem Gespräch an, dass keine der beiden Parteien so recht weiß, was sie eigentlich von der anderen will und insbesondere <i>Weller</i> ist extrem misstrauisch gegenüber der Kreatur. Dennoch übergibt <i>Mazaa</i> ihm den <i>Zeus</i>-Datenstick, weil er irgendwie das Gefühl hat, dass dieses Wissen dem Fremdling gehöre. Dabei fällt auf, dass sich das Wesen mit unglaublicher Geschwindigkeit bewegt, was das Misstrauen und die Vorsicht der anderen noch steigert. <i>Drake</i> wirft ein, ob man sich nicht irgendwie zusammentun könnte, aber die anderen sind nicht so begeistert. So beschränkt man sich darauf, eine Kontaktadresse im Netz auszutauschen, unter der die Helden das Wesen bei Bedarf erreichen können. Schließlich macht sich das „Phantom“ mit Hilfe seines Anzuges wieder unsichtbar und alle sind froh, dass das seltsame Treffen vorüber ist.</p> <p>Auf dem Heimweg schlägt <i>Joseph</i> vor, endlich mal all das Chaos hinter sich zu lassen und heute Abend zu feiern, schließlich ist ja Silvester. Bei <i>Drake</i> und <i>Carlos</i> läuft er damit offene Türen ein, die anderen beiden sind nicht so begeistert. So ziehen die Drei alleine los und lassen es sich gut gehen, während <i>Mazaa</i> sich seinem geretteten Datenstick widmet und <i>Weller</i> das neue Jahr mit einigen Athletikübungen begrüßt.</p>
<p>01.01.2086</p> <p>[24.06.10] <i>Jan</i></p>	<p>Das neue Jahr fängt sehr betulich für die Heldentruppe an, da die einen mit ihrem Kater zu kämpfen haben und die anderen den Schlafmangel aufgrund der Lärmbelästigung durch den poppenden <i>Joseph</i> ausgleichen müssen.</p> <p>Gegen Abend sammelt sich die Truppe jedoch, um zu besprechen, ob und wie sie denn etwas gegen das am nächsten Tag geplante Attentat unternehmen können.</p> <p>Man beschließt, erst einmal so viele Informationen über das Opfer, den Politiker <i>John Stanwood</i>, sowie den Tatort, von dem bisher nur die mutmaßlichen Koordinaten bekannt sind, herauszufinden. <i>Carlos</i> und <i>Mazaa</i> loggen sich mit ihren PCPUs in das Netz ein und beginnen mit der Suche; der Rest ruht sich derweil weiterhin aus und schaut mehrheitlich in die Glotze.</p> <p>Einige Stunden später liegen dem Anti-Attentatverlegenheitstrupp letztendlich nachfolgende</p>

Informationen vor: Neben bereits Bekanntem gelang es *Carlos* dabei vor allem, etwas über den Ort des Attentates herauszufinden, aber man erfährt auch, dass die Inseln mittlerweile aufgegeben wurden. *John Stanwood*, der bekanntermaßen ein Studienkollege von *Dr. Spock* gewesen ist, war offenbar eine Zeit lang im Ausland, kam dann jedoch nach England zurück. Im Sumpf der Politik erlangte *Stanwood* vor allem durch die kritische Sichtweise, mit der er den D-Engines begegnet, Aufmerksamkeit. Damit dürfte dieser vor allem Wirtschaftsunternehmen wie der *Ashcroft Foundation*, die Begründer der Arkanotechnologie, ein Dorn im Auge sein.

Da im März erneute Wahlen anstehen, bereist der motivierte Senator bereits jetzt seinen Wahlkreis. Dabei geht er bewusst Sicherheitsrisiken ein, da er offenbar größere Sicherheitsmaßnahmen allgemein ablehnt, möglicherweise, um auf diese Weise volksnaher zu erscheinen. Bekanntermaßen hat der Senator eine Schwäche für Wagen von G.M.

Die Koordinaten passen hingegen zu einem kleinen Ort namens *Fairley*, der etwa anderthalb Autostunden entfernt außerhalb der *London-Arcology* liegt. Nahe bei *Fairley* liegt der Flughafen *Looten-Airport*.

Es ist zudem bekannt, dass das Attentat am 02.01. gegen 14 Uhr stattfinden soll. Der Senator hingegen hat an diesem Tag einen Termin gegen 15 Uhr südwestlich dieses Flughafens. Es ist daher zu vermuten, dass er wahrscheinlich am Flughafen eintreffen und dann von dort einen Wagen zum geplanten Ziel nehmen wird. Die Attentäter planen offenbar, diesen in *Fairley Hill*, einem Randbereich *Fairleys*, abzupassen. Die Art und Weise, mit der das Attentat erfolgen wird, ist jedoch weiterhin unbekannt; auch weiß man nicht, wie viele Attentäter beteiligt sind.

Da die vorliegenden Informationen über den Ort noch recht dürftig sind, machen sich *Carlos* und *Joseph* gegen 17 Uhr in Richtung *Fairley* auf, um sich vor Ort ein genaueres Bild machen zu können. Die Fahrt führt zunächst durch das Industriegebiet mit zahlreichen, verkommenen Fabrikanlagen, bis das eintönige Betongrau immer mehr verblasst und von einer kargen, wüsten, ländlichen Einöde abgelöst wird, die stellenweise auch den Blick auf Landschaften schwarzer, reichlich toter Stümpfe freigibt, die als Überbleibsel ehemals dichtbewaldeter Gebiete identifiziert werden können. Die Straße ist gesäumt von verrosteten Schildern und Autowracks. Es sieht aus, als wäre das Land hier schon vor längerer Zeit komplett aufgegeben worden. Gegen 18:30 Uhr treffen *Carlos* und *Joseph* endlich in *Fairley Hill*, einem parallelen Straßenzug am Rande *Fairleys*, ein. *Fairley* selbst wirkt von der Erscheinung her nicht minder tot als die übrige Landschaft, entpuppt sich jedoch bei näherer Betrachtung als erstaunlich lebendig; einige Häuser scheinen sogar bewohnt zu sein. Zudem passieren Autos etwa minütlich die Hauptstraße (*Fairley Hill*), es gibt eine vermeintliche Straßennutze und sogar einen beschilderten Kindergarten, in dem offenbar eine Art Fest gefeiert wird, da es nach Essen duftet und die Stimmen von Kindern und Erwachsenen zu hören sind. *Carlos* macht sogleich Fotos der Umgebung.

Um nicht weiter aufzufallen wird beschlossen, eine Autopanne zu simulieren. Während sich *Joseph* am Motor zu schaffen macht, soll *Carlos* die Panne kundtun und dabei unauffällig die Gegend auskundschaften. *Carlos* geht zum Kindergarten, trifft auf ein Kind, das mit einer Plastikpistole spielt und „Peng, peng, du bist tot“ ruft. Er wird freundlich von einem Mann namens *Bartolos* begrüßt - aus Mexiko stammend, wie sich später herausstellt. *Carlos* tischt den Anwesenden die Pannengeschichte auf und darf sich auf Nachfrage auch am Grillfleisch bedienen, nimmt jedoch für *Joseph* nichts mit! Anschließend übt er sich noch ein wenig im Smalltalk mit einer Frau, die gänzlich unländlich aussieht und laut eigener Aussage zugezogen ist. Er erfährt dabei, dass die Gegend hier komplett unfruchtbar ist. Offenbar scheinen hier einige dennoch einem Berufsleben nachzugehen, oder sonst wie festzuhängen.

Unterdessen hat *Joseph* via PCPU Kontakt zur restlichen Heldengruppe aufgenommen und dieser die ersten Eindrücke übermittelt.

Gegen 19:15 Uhr scheint die Autopanne auf wundersame Weise behoben, sodass der Spähtrupp den Rückweg antreten kann und gegen 21 Uhr die Ausgangsbasis wieder erreicht.

Anschließend erfolgt ein wilder Akt der Planung, bei dem beschlossen wird, doch schon diese Nacht in voller Zahl - und mit voller Ausrüstung - in *Fairley* aufzuschlagen und die Attentäter nach Möglichkeit gleich bei Ihrem dortigen Eintreffen auszuschalten, oder aber gegebenenfalls deren Vorbereitungen nachhaltig zu stören - sofern man die Attentäter als solche überhaupt ausfindig machen kann. Da der Senator *Fairley Hill* eigentlich nur mittels einer Straße passieren kann - die Parallelstraße ist gesperrt -, werden die Attentäter entweder das Fahrzeug beschließen/sprengen, oder aber versuchen, den Senator

	<p>anderweitig zum Aussteigen zu bewegen und dann sonstwie ins Jenseits zu befördern. Möglicherweise wird versucht, den Senator zu einem Zwischenstopp am Kindergarten zu bewegen. Da <i>Fairley Hill</i> nicht sonderlich groß ist, werden die Attentäter hier eventuell ein verlassenes Gebäude nahe am Kindergarten als Ausgangsbasis verwenden. Die eigene Planung sieht nun vor, unauffällig dort einzutreffen und die leer stehenden Gebäude zu observieren</p>
<p>02.01.2086</p> <p>[08.07.10] Bobo</p>	<p>Die Helden brechen gegen 1:00 Uhr morgens auf und kommen gegen 3:00 Uhr im Zielgebiet an; allerdings biegt man bereits ein gutes Stück vorher von der Straße ab, um sich <i>Fairley Hill</i> von der Landseite her zu nähern. Das Auto wird hinter Baumruinen verborgen auf einem verrotteten Acker geparkt. Die Helden schleichen sich, mehr oder weniger gekonnt, zu einem vermeintlich leer stehenden Haus am Südrand des Ortes, das sich in der unmittelbaren Nachbarschaft des Kindergartens befindet und auch direkt an der Hauptstraße liegt. Das Haus ist tatsächlich leer und wird daher zur ersten Basis ernannt, von der aus zunächst die nähere Umgebung beobachtet wird. Da alles ruhig bleibt und keine fremden Aktivitäten sichtbar sind, entschließt man sich, die umliegenden Häuser entlang der Straße näher zu inspizieren. Genauer gesagt fällt diese Aufgabe <i>Carlos</i> und <i>Joseph</i> zu, da der Rest der Gruppe keine vielversprechenden Leisetreter abgibt, allen voran der rüstungsrasselnde „Bum-Bum“-<i>Weller</i>, dicht gefolgt von der Nazzadi-Walze <i>Mazaa</i>. Letztendlich erkundschaftet <i>Carlos</i> die nähere Umgebung.</p> <p>Der Kindergarten scheint aktuell unbewohnt zu sein; zwei Häuser östlich daneben, die in etwa größeren Arealen, umgeben von Hecken, liegen, ebenfalls. Auf der anderen Straßenseite befindet sich schräg links ein Restaurant, das offenbar auch unbewohnt ist. Rechts neben dem Restaurant schließen sich mehrere kleinere Reihenhäuser an, von denen zwei bewohnt zu sein scheinen: Im einen wohnt erkennbar ein Paar, bei dem es gerade zur Sache geht, aus dem anderen sind Schnarchgeräusche hörbar. Die Türen des letzteren Hauses sind auch mit Ketten gesichert.</p> <p>Nachdem <i>Carlos</i> seine Erkenntnisse mitgeteilt hat wird beschlossen, die Gruppe auf die leerstehenden Gebäude zu verteilen und das Viertel weiterhin zu oberservieren: <i>Weller</i> bleibt in der Ausgangsbasis und damit als einziger diesseits der Straße. <i>Joseph</i> und <i>Mazaa</i> lassen sich im Restaurant gegenüber nieder. <i>Drake</i> bezieht das Haus neben dem Liebespaar und <i>Carlos</i> bekommt das Haus das abgewandt neben dem Schnarcher-Haus liegt.</p> <p>Zunächst scheint es, als würde diese Nacht ereignislos verstreichen, doch gegen 6:45 Uhr - etwa eine halbe Stunde vor Tagesanbruch - fällt <i>Weller</i> eine ungewöhnliche Bewegung am Paar-Haus neben dem Restaurant auf; er teilt diese sofort den anderen via PCPU mit. Kurz darauf können diejenigen, die Blick auf das Haus haben, sehen, wie dort die Vorhänge zugezogen werden. <i>Drake</i> bemerkt zudem, dass die Hintertür offen steht. Kurz darauf huscht dort eine weitere Person ins Haus, augenscheinlich ein Nazzadi. Die Hintertür wird geschlossen. Zwischenzeitlich kann <i>Mazaa</i> eine andere Person kurz am Fenster sehen. Diese hatte eine sehr merkwürdige Hautfarbe und rotschimmernde Augen, die <i>Mazaa</i> auch an irgendetwas Bestimmtes erinnert, allerdings macht es bei ihm nicht „klick“.</p> <p>Man beratschlagt sich kurz über PCPU und kommt überein, dass hier etwas oberfaul ist und es sich hier aller Wahrscheinlichkeit um die Attentäter handelt. Allerdings kann deren Zahl nicht abgeschätzt werden, da unbekannt ist, wie viele das Haus schon betreten hatten, bevor <i>Weller</i> etwas aufgefallen ist. In Folge dessen ist man sich über die weitere Vorgehensweise im Unklaren, da Aktionen mit einem hohen Risikofaktor behaftet sind. Ein Vorschlag ist, noch nicht einzuschreiten, sondern abzuwarten, bis die Täter in Aktion treten und dann die Sicht auf dessen Fahrzeug mittels Brandgranaten einzuschränken. Zudem wird diskutiert, auf welche Art und Weise das Haus gestürmt werden könne, ob eher in infiltrierender Art und Weise, oder aber ob es besser wäre, auf „Nummer Sicher“ zu gehen und in schönster wellerscher Art das Haus zu durchsieben. Dabei gälte jedoch zu berücksichtigen, dass die Attentäter das Paar, oder möglicherweise eine ganze Familie, als Geisel genommen haben.</p> <p>Währenddessen schließt <i>Carlos</i> zu <i>Drake</i> auf und beide nähern sich dem Hintereingang.</p> <p>7:00 Uhr – die Gruppe grübelt weiter über das sinnvollste Vorgehen. <i>Mazaa</i> und <i>Joseph</i> sitzen gehockt links vor der Tür, während <i>Carlos</i> und <i>Drake</i> Bewegung im Haus vernehmen, es läuft jemand leise an ihrer Tür vorbei. <i>Mazaa</i> kann es kurze Zeit später auch hören, es scheint sich um leise Nazzadi-Sprachfetzen zu handeln, die gebrochen beantwortet werden. Die Eindringlinge scheinen sich sicher zu fühlen. <i>Carlos</i> öffnet die hintere Tür, woraufhin <i>Mazaa</i> deutlich ein „Psssst!“ vernimmt. Trotzdem linst <i>Carlos</i> in das Gebäude hinein und</p>

kann eine kleine Vorkammer erkennen – ihm fällt auch eine lebensgroße Statue auf. Er huscht hinein und will sich irgendwo flink verstecken, während *Drake* von außen absichern will. Doch *Carlos* nimmt instinktiv eine Bewegung im Raum wahr, er scheint nicht allein zu sein und zieht sich lieber wieder zurück. *Mazaa* wirft auf der vorderen Seite ein Steinchen gegen eine Tonne, um abzulenken.

Dies nutzt *Carlos* aus, um erneut in das Haus zu schleichen – diesmal folgt ihm *Drake*, dem hierbei leider hörbar die Tür zufällt. *Carlos* wird urplötzlich von einem Projektil am Hals getroffen, er verspürt ein heftiges Brennen, was aber glücklicherweise sofort wieder abklingt. Noch ahnt er nicht, welches Glück er hierbei hat. Es geht eine Taschenlampe an, vor *Carlos* erscheint ein Wesen mit Drachenkopf und einer erschreckenden Schlangenzunge, die zischend vor der Fratze des kopfüber an der Decke hängenden Dämons hin- und hertanz. *Mazaa* kann von außen auf *Nazzadi* ein „Hast du ihn erwischt? Der bewegt sich doch noch!“ vernehmen – gefolgt von einem extrem lauten Knall, während zeitgleich neben *Carlos* ein Stuhl in tausend Stücke zerschlagen wird. *Carlos* nimmt im Lichtschein der Lampe in seiner Rüstung schuppenartige Projektile wahr.

Das Wesen scheint über den Tisch zu fließen. *Drake* wirft sich zu Boden und will die Tür anvisieren, erblickt dabei allerdings auch das violettschwarze Wesen mit Stacheln auf dem Rücken, grazil und beängstigend zugleich. Er schießt ohne zu zögern auf den Kopf des Monsters und trifft es tatsächlich mit einer Salve am Unterkiefer und unter dem Auge, beide Patronen treten auf der anderen Seite des Kopfes wieder aus.

Weller meldet sich per Funk - „Zugriff!“ gibt ihm *Mazaa* durch, da der Kampf im Inneren des Hauses bereits lodern begonnen hat. Dann vernimmt er ein „Verdammt, Steward!“ von den Eindringlingen. Das Wesen fällt zu Boden und reißt dabei einiges an Mobiliar mit. „Ein Dämon und eine Riesenknarre!“ lautet der Lagebericht von *Carlos*, was *Wellers* Initiative sicherlich nicht mindert. Und auch *Joseph* und *Drake* brechen nun ohne Rücksicht auf Verluste die Vordertüre auf. Sie sehen in einem Vorraum einen *Nazzadi* mit Stirnlampe und riesigem Gewehr stehen, daneben sind zwei Treppen zu erkennen, eine nach oben, eine nach unten. Der *Nazzadi* bemerkt sogleich die Eindringlinge und taucht hinter dem Sofa ab. „Gib auf, Schweinebacke!“. *Joseph* feuert durch das Sofa und kann tatsächlich einen Treffer landen. *Mazaa* nimmt einen unwirklich erscheinenden High-Tech-Raum wahr, sonst ist im Haus nichts von Bedeutung zu erkennen. Er erblickt das tote Wesen und identifiziert es als *Galgore*, was sogar dem unerschütterlichen *Nazzadi* den Schrecken in die Glieder fahren lässt. *Joseph* reißt *Mazaa* zu Boden, rennt schreiend - „Ich mach' den Typ kalt!“ - in den Raum, springt den vermeintlich letzten Gegner an und streckt ihn tatsächlich zu Boden. Es entfährt ihm im Adrenalinrausch ein Schrei, bevor *Carlos* ihn wieder beruhigen kann.

Nun stapft auch *Weller* heran, gemeinsam wird das Haus untersucht. Es wird immer deutlicher, dass es sich um eine sehr wohlhabende Familie handeln muss, was so gar nicht in die Gegend passen will. *Carlos* entdeckt eine Schatulle, lässt diese aber erstmal unberührt an ihrem Ort (er heimst dadurch 5 Purity-Sterne ein). Im Keller wird schließlich tatsächlich die gefesselte Familie gefunden – sie leben alle noch, auch wenn der Familienvater offensichtlich einige Schläge einstecken musste. „Wer sind Sie?“ - „Freunde!“ - mit diesem wortkargen Charme macht man sich Freunde in der Welt und bastelt an der eigenen Legende! Der Rest des Hauses scheint „sauber“ zu sein.

Gerade hat man sich in Sicherheit gefühlt, da ist ein dumpfes Geräusch zu vernehmen. *Mazaa* blickt durch ein Fenster und sieht einen *Elib* – ein weiteres schreckliches Wesen, 2,70 m groß mit einem riesigen Maul und gewaltigen Beinen, Baumstämmen gleich. Dazu noch ausfahrbare Krallen und einen Schweif. Der *Nazzadi* weiß, dass es sich hierbei ebenfalls um einen Gestaltenwandler handelt, allerdings um einen Typ aggressivster Art – diese Wesen sind dafür bekannt, aus reinem Spaß zu töten. Und dieses macht gerade einen riesigen Sprung auf den Dicken zu! *Mazaa* gelingt es gerade noch, zur Seite zu hechten. *Joseph* versucht, die große Wumme zu nehmen und auf das Wesen zu richten, welches eben durch das Fenster gesprungen ist, doch der Dämon beißt einfach genüsslich in ihn wie in eine hilflos entblößte Banane – jamjam. Wie ein Hund, der sein Lieblingsspielzeug ergattern konnte, schüttelt das Monster den armen *Joseph* hin und her, die Knochen des bedauernswerten Opfers knacken im Takt des missmutigen Schicksals, bevor die Gliedmaßen schlaff zu Boden hängen. Der *Elib* lässt einen lauten Brüller der Spielfreude los, bevor er von zwei vollen Bursttreffern von *Carlos* und *Drake* erwischt wird – auch *Mazaa* gelingt ein kleiner Treffer mit der Pistole. *Weller* ballert auch, packt sein Schild aus und rennt schreiend auf das Wesen zu. *Drake* gelingt ein weiterer gezielter Kopftreffer. Die Schlacht ist in vollem Gange. „Nimm mich, Dämon!“ schreit *Weller* und hackt mit seinem mächtigen Schwert auf das Vieh ein, allerdings ohne Effekt. Der *Elib* greift trotzdem *Mazaa* an –

[22.07.10]
Limbl

aufgrund seiner Leibesfülle scheint er diesen aber nicht so einfach verschlucken zu können, der Nazzadi kommt noch glimpflich davon. Auch *Weller* muss einstecken. *Carlos* trifft gezielt den Kopf des Dämons, dunkles Blut tritt aus einer Wunde zwischen den Augen aus. Das Ungeheuer ist aber noch nicht geschlagen, es gelingt ihm, den Brustpanzer von *Weller* aufzureißen, der seine Funktion mit einem Funkenschlag aussetzt. Doch nicht nur die Rüstung ist zerstört, *Wellers* Bauch weist eine riesige klaffende Wunde auf, aus welcher seine Innereien und Gedärme hervorschwollen. Er versucht verzweifelt, diese zurückzuhalten, doch dieses Unterfangen ist so aussichtslos wie einen rieselnden Sandberg mit einer Gabel bändigen zu wollen – er bricht zusammen. Der *Elib* sieht kritisch getroffen seinen Blutdurst gestillt und springt aus dem Fenster, begleitet von Schussalven der noch stehenden Helden. Und tatsächlich, kurz vor dem letzten Sprung in die Sicherheit bricht der Dämon auf der Straße zusammen, der doch noch den Tribut für seinen Bluttausch am vermeintlichen Ausgang begleichen muss.

Sicherheitshalber feuert *Carlos* noch eine weitere Salve in das niedergestreckte Ungetüm. Endlich wird es etwas ruhiger und man hört die geschockten Ausrufe von ein paar Einwohnern Fairley Hills, die durch den Tumult auf die Straßen gelockt wurden und nun den Anblick des *Elib* verkraften müssen.

Carlos stürzt zu *Weller*, doch obwohl noch schwache Lebenszeichen zu erahnen sind, ist dem blonden Hünen nicht mehr zu helfen. Und bei *Joseph* ist sowieso jede Hoffnung verloren, da er in zwei Teilen über das Zimmer verstreut liegt. *Mazaa* versucht sich einen Überblick über die Lage zu verschaffen. Auf der Vorderseite des Hauses ist im Moment keine Bedrohung zu erkennen und als er sich der Rückseite zuwendet, kann er drei halbstarke Jungs erkennen, die sich neugierig in die Nähe des Hauses getraut haben, aber gerade wieder in Deckung gehen. In dem Moment stapft ein fetter, abgehalfterter Ex-Punk durch den Hintereingang in das Haus und richtet eine bedrohlich große Flinte auf *Mazaa*. Er fragt, was das alles soll und mosert herum und verlangt, dass die Waffen niedergelegt werden. *Carlos* und *Drake* visieren ihn im Gegenzug an und *Carlos* droht seinerseits, er solle die Waffe runternehmen. Der Altpunk lässt sich so leicht nicht beeindrucken, doch als *Carlos* mit seiner Taschenlampe die schreckliche Leiche des *Gelgore* bescheinigt kommt er doch ins Stutzen. Schließlich und unter gegenseitigen Bedrohungen lassen alle langsam die Waffen sinken. Der Altpunk verlangt weiterhin, sicherlich auch zurecht, eine Erklärung, doch die Helden geben sich rätselhaft (wenn auch nicht wirklich heldenhaft ...). Er selbst ist mitteilbarer und erzählt, dass er ein Bewohner Fairley Hills ist. Der Staat habe sich schon lange von hier zurückgezogen und den Leuten gesagt, sie sollen in die London Arcology umziehen. Die Leute wollen das aber nicht und gehen inzwischen wohl eher dubiosen Tätigkeiten nach, da keiner mehr einen richtigen Job hat. Da sich hier schon lange keine Polizei mehr blicken lassen hat, nehmen die Leute das Gesetz selbst in die Hand und deshalb ist er auch mit seinem Gewehr hier, um nach dem Rechten zu sehen. Er erkundigt sich nach den Bewohnern und *Mazaa* macht sich auf den Weg in den Keller, um den Vater zu holen, damit sich der Alte beruhigen kann.

Neben der Unterhaltung schaut sich *Drake* das Gewehr von *Weller* an, muss aber enttäuscht feststellen, dass diese wohl auf den Gencode *Wellers* gesichert ist und deshalb als Waffe für ihn in etwa so viel taugt wie ein schwerer Sonnenschirmständer. *Carlos* guckt sich derweil den bewusstlosen Nazzadi an, erleichtert ihn von einer Flechette-Pistole, einem Messer mit Molekular Klinge, seiner PCPU und entdeckt etwas kleines, das wie ein Peilsender aussieht und das er sicherheitshalber mit Hilfe des Messers zerstört.

Gerade als *Mazaa* mit dem Familienvater der *Jamesons* aus dem Keller kommt, sieht er vor dem Haus ein Polizeifahrzeug und einen Typen, der allzu sehr nach Sondereinsatzkommando aussieht. Er schickt den Vater geradewegs wieder nach unten und will die anderen warnen, da kommt ein weiterer Unbekannter durch den Hintereingang ins Haus. Er ist schwarz, hat dünnes, strähniges, blondgefärbtes Haar, trägt einen abgewetzten Ledermantel und hat einen Kippenstummel im Mundwinkel. Allerdings ist auch eine Rüstung und eine Katana auf seinem Rücken zu erkennen. Irgendwie kommt er *Mazaa* bekannt vor, aber er kann ihn nicht zuordnen. Der Neuling wirkt nicht so, als würde ihn der Anblick in dem Raum überraschen oder irritieren, stattdessen kommt er gleich zur Sache und sagt, dass Dämonen kommen würden. Er faselt etwas von Bullen und Dämonen, die Helden sollten sich beeilen und verschwindet auch schon wieder. In dem Moment ist von draußen eine Lautsprecherstimme zu vernehmen, die in guter alter Manier verkündet, dass das Haus von der Polizei umstellt wäre und man die Waffen niederlegen und das Haus verlassen solle. In tiefster Gangart kommt der komische Besucher von eben wieder zurückgekrochen und behauptet, das wäre eine Falle. Auf Nachfragen von *Mazaa* und dem alten Punk behauptet

er, alle Bullen wären Dämonen. Er wüsste es, weil er selber mal Bulle war und er nur knapp rechtzeitig rausgekommen sei. Er nennt auch seinen Namen: *Ian MacGibson*, aber bei *Mazaa* klingelt es immer noch nicht.

Der alte Fairley-Hill-Bewohner ist schwer irritiert, er will die Geschichten von diesem *Ian* nicht glauben, aber er ist auch überrascht, dass überhaupt Bullen hier sind. Es entsteht eine irritierte Diskussion in der sich mal wieder zeigt, wie plan- und kopflos die Truppe eigentlich ist. Das fällt auch dem Alten auf, der etwas davon zu verstehen scheint. Es stellt sich raus, dass er wohl schon in drei Kriegen gekämpft hat. Das erklärt nun auch sein den Umständen widersprechendes unerschrockenes Auftreten.

Die Stimme von draußen wiederholt ihre Litanei und trägt dazu bei, dass die Panik langsam größer wird. *Carlos* will seine Mitstreiter überreden, so schnell wie möglich einen Ausfall zu machen, doch irgendwie reagiert niemand. *Mazaa* versucht etwas Zeit zu gewinnen und fängt an, eine haarsträubende Geschichte nach draußen zu rufen, dass die Helden Regierungsbeamte in geheimer Mission seien. Irgendwie haben die meisten nicht das Gefühl, dass damit etwas gewonnen ist und schließlich setzt sich *Carlos* doch damit durch, dass der Ausbruch gewagt wird. Ein flüchtiger Plan entsteht: Mit der riesigen Multimedia-Anlage und mit der großen Waffe, die die vermutlichen Attentäter angeschleppt hatten, soll Ablenkung und Sperrfeuer erzeugt werden, um dann über den Hintereingang zu fliehen, wobei *Carlos* die Vorhut machen soll.

Auf gemeinsames Kommando bricht das Inferno los, die Multimedia-Anlage feuert die Tonspur eines Kriegsfilmes ab, *Drake* ballert mit der Riesenwaffe in die Luft und *Carlos* springt in einer wagemutigen und akrobatischen Aktion aus dem Hintereingang. Er zieht dabei das Feuer von zwei lauernden Schützen auf sich, doch dank seiner Rüstung und seiner unerwarteten Bewegung kommt er unbeschadet heraus, setzt mit ein paar gezielten Schüssen den ersten Schützen, der vor der Tür lauerte, außer Gefecht und wirft sich in Deckung. Noch weiter Schüsse zischen über ihn hinweg, aber die Schützen hatten wohl nicht mit einer solchen Zirkusnummer gerechnet. *Ian* hat sich hinter *Carlos* zur Hintertür gerobbt und erwidert das Feuer auf die lauernden Schützen.

Einen Moment später zerbricht das rückwärtige Fenster und eine Granate kullert in den Raum. Während alle anderen in Schock erstarren reagiert der alte Veteran blitzschnell, schmeißt sich zu der Granate und wirft sie in einer Bewegung wieder aus dem Fenster, bevor sie explodiert.

Von draußen ertönt wieder die Lautsprecherstimme, man solle das Feuer einstellen, aber niemand lässt sich davon beirren. *Mazaa*, der aus dem Hinterfenster gelugt hat, kann einige der Schützen lokalisieren und ballert einen davon mit zwei gezielten Schüssen hinter seiner Deckung nieder. Auf der anderen Seite versucht *Drake* weiter Unruhe zu stiften und nimmt das Polizeifahrzeug mit der Riesenwumme ins Visier. Er trifft zwar nur den Seitenspiegel, zieht aber erfolgreich etwas Feuer auf sich, so dass er lieber wieder in Deckung abtaucht. Auch *Mazaa* zuckt hinter seiner Deckung zusammen, kommt aber glimpflich davon. *Carlos* nutzt seine neue Position, um einen weiteren der lauernden Schützen niederzustrecken und auch *Ian* trifft erneut.

Nachdem er zunächst nicht wusste, auf welcher Seite er wohl steht, aber ihm die Granate gezeigt hat, dass er wohl oder übel mit den Helden zusammen im Schlamassel steckt, erwidert auch der alte Veteran das Feuer, wobei er ein Ziel außerhalb des Seitenfensters ausgemacht hat.

[12.08.10]
Bobo

Es ist noch immer Morgenstund, wenngleich mit Blut im Mund. *Drake* eröffnet das Feuer, doch ohne Erfolg, auch in weiteren Versuchen. Währenddessen erblickt *Carlos* mehrere Polizisten hinter dem Haus aus allen Richtungen auf sie zulaufen, bevor er einen der Bullen wegballert, der sich hinter einer Holzbalustrade nicht sicher fühlen durfte. Dem Veteranen scheint die Dolby-Ultra-Surround-Soundkulisse aus den 23.1-Lautsprechern nicht zu gefallen, weswegen er die Musikanlage nach einiger erfolgloser Fummelei schlichtweg austritt – das gibt Ärger in der Reklamationsabteilung! Allen fällt auf, dass die Polizisten sehr taff sind – sie suchen z.B. ohne Furcht hinter dem durchlöcherten Leichnam des riesigen Dämonen Schutz, der auf der Straße liegt, als handle es sich um eine lustige Simpsons-Figur aus Knetmasse. *Drake* wird an der Schulter erwischt, dagegen hat *Carlos* Glück, dass ihn ein mächtiger Sniper-Angriff knapp verfehlt – obwohl er so heftig unter Beschuss ist, entdeckt er, wie sich fünf weitere Bullen in der Böschung hinter dem Haus verteilen. *Mazaa* versucht sich am Sniper, doch dieser ist zu gut gedeckt. Der alte Sack kann sich endlich Gehör verschaffen, nachdem die Anlage aus ist: „Wir müssen hier raus, die schießen mit Granaten!“. Der zweite Scharfschützen-Schuss trifft *Carlos* und verletzt ihn – auch *Drake* muss zwei weitere Treffer einstecken. Der Veteran hat mehr Glück, ihm entflucht ein

entsetztes: „Die Arschlöcher schießen mit scharfer Munition!“ – eine Erkenntnis, die zumindest *Drake* und *Carlos* vorher schon schmerzhaft machen mussten. *Ian* und *Mazaa* sind nun auch unter schwerem Beschuss – der Dicke geht wieder in Deckung und wechselt seine Waffe, da der andere Ballermann inzwischen leer ist.

Unterdessen sprintet *Carlos* in gewohnt eleganter Manier um die Ecke des Hauses, wild um sich schießend. Im Augenwinkel sieht er, wie jemand in das Haus hineinhuscht. *Ian* folgt *Carlos'* Vorbild und rennt ebenfalls wild ballernnd hinaus. „Wir brauchen 'ne Karre!“ knurrt *Carlos*, *Ian* deutet an, ihm zu folgen. *Mazaa* bewegt sich in Richtung Tür, schwer darauf bedacht, keine weitere Trefferfläche preis zu geben – der Veteran folgt ihm: „Mist, wir müssen hier raus, die schießen noch so ein Granatending!“ Dies passt zur Warnung, die *Carlos* durchgibt, bevor er zum nächsten Anwesen rennt und filigran durch ein Fenster ins Nachbargebäude springt – die Cops stürmen das Haus!

Eine weitere Granate durchschlägt ein Fenster, giftig-gelbe Rauchschwaden durchziehen rasend schnell den Raum. *Drake* und *Mazaa* spüren unmittelbar ein Brennen auf der Haut und in den Augen, sie halten instinktiv die Luft an, wissen aber genau, dass sie das nicht lange werden aushalten können. Während *Drake* weitere Cops das Haus stürmen sieht, wird *Ian* schwer verletzt. Auch an der Hinterseite sieht es nicht besser aus, *Mazaa* sieht vorgerückte Cops mit angelegter Waffe im Halbkreis um den Hintereingang. Die Lage spitzt sich dramatisch zu.

Carlos schaltet endlich den Sniper aus, bevor der alte Sack sich ein Herz greift und aus dem Haus stürmt – er kommt allerdings leider nicht weit, bevor er von einem Kugelhagel zu Boden gestreckt wird. *Mazaa* zögert noch kurz, sieht aber auch keine andere Chance, als hinterherzuhumpeln – hoffentlich hat der alte Veteran wenigstens einiges Pulver der brutalen Cops auf sich gezogen. In den folgenden Sekundenbruchteilen zieht *Mazaas* Leben mehrmals vor seinem inneren Auge vorbei (vor dem Rechner sitzen, Bücher lesen, auf dem Sofa sitzen, Chipstüten, Schokoriegel, Eis- und Popcorn-Kübel – die Bilder als prominenter, filigraner Langstreckenläufer erscheinen nur ganz dunkel und wollen sich auch nicht mehr in das Gesamtbild aus Süßigkeiten und körperlichem Müßiggang einfügen), doch es sollte noch nicht sein – ein Mann seines Statuts soll laut Fügung wohl eher an Herzinfarkt sterben. Er muss einstecken, entkommt vorerst allerdings dem tödlichen Kugelhagel.

Drake dagegen erblickt gerade noch einen Bullen vor sich im Raum stehen, Gewehr im Anschlag, bevor dieser ihn gnadenlos und mit voller Härte ins Gesicht tritt. Er kann nicht mal mehr „Scheiße!“ denken ...

Mazaa absorbiert weitere empfindliche Treffer, schafft es aber um die Ecke des Gebäudes. Er eilt weiter zu *Carlos* und macht eine schwerfällige Rolle in das Zimmer, weiterhin unter Beschuss, diesmal von zwei ihm nacheilenden Cops, die sich aber sofort wieder zurückziehen, nachdem *Carlos* ihnen klar macht, dass auch ein dicker, fetter Sack Freunde in der Not haben kann. *Mazaa* rappelt sich gerade wieder mit Hilfe von *Carlos* auf, als Beide einen markerschütternden Schrei vernehmen – eventuell von einem geflügelten Transportwesen, wie *Ian* später behauptet (wenngleich *Mazaa* hiervon noch nie was im Fernsehen gesehen hat). Hinzu kommt der Geräuschmix eines Helis und quietschender Reifen. Ein Polizeiwagen passiert das Haus, sich allerdings vom Schlachtfeld entfernend – das sieht alles nach einem mehr als überraschenden Rückzug der Ordnungskräfte aus! *Carlos* und *Mazaa* bewegen sich aus dem Nachbarhaus, während der Hubschrauber über dem Tatort schwebt – *Carlos* kann klar einen Polizeischriftzug sowie das Emblem eines Sondereinsatzkommandos auf dem Fluggefährt erkennen. Schließlich brettet *Ian* mit einem total versifften Fahrzeug vorbei und entdeckt das heftige Winken von *Carlos*. Er hält an und reißt die Beifahrertür auf – *Carlos* eilt zu ihm, teilt ihm aber mit, dass man *Drake* nicht zurücklassen wird. Er eilt zurück zum Haus und ihm offenbart sich ein Bild des Schreckens. Er kann *Drake* erspähen und schleppt ihn zum Auto. „Warum habt ihr mir nicht geglaubt?“ entfährt es einem keuchenden *Ian* mit weit aufgerissenen Augen. „Haben wir doch, wir sind immer so langsam!“ erwidert ein verwunderter *Mazaa*, während sie schnell die Szenerie mit dem durchlöcherten Wohnhaus verlassen, allerdings nicht, ohne noch den Leihwagen abzuholen. Da auf der Fahrt zurück in ihr Lager ihnen ein weiterer (?) Hubschrauber folgt, nimmt *Ian* mit der gekaperten Klapperkiste einen anderen Weg, der Heli bleibt auf den Fersen der Helden.

Während der Fahrt erhält *Carlos* einen Anruf. Es ist *Lewis*, der mit der momentanen Situation allerdings auch nicht helfen kann. Da er wohl bald für einige Zeit weg sein wird, verabredet sich *Carlos* für den nächsten Morgen in der Kneipe.

Man kommt am Markt an, fährt noch ein wenig umher, wonach der Verfolger wohl abgedreht zu haben scheint. Dies eröffnet den Weg zurück ins Lager. Dort angekommen, wird allen

	<p>erstmal bewusst, wie schlapp sie eigentlich sind – nach dieser Schlacht auch alles andere als verwunderlich. Man ruht sich sogleich aus.</p>
<p>03.01.2086</p> <p>[30.09.10] <i>Limbl</i></p>	<p>Nach einer guten Mütze Schlaf (und dank neuester Nanotechnologie) fühlen sich die Freunde am nächsten Morgen tatsächlich wieder fit – eigentlich unglaublich, nach den Verletzungen, die vor allem <i>Drake</i> erlitten hatte.</p> <p>Von <i>Ian</i> fehlt weiterhin jede Spur. <i>Carlos</i> macht sich auf den Weg zum Treffpunkt mit <i>Lewis</i> – allein. Am Treffpunkt wartet allerdings nicht <i>Lewis</i> selbst, sondern <i>Juice</i>, ein eher kleiner Mensch, der allerdings sogleich sympathisch wirkt. <i>Carlos</i> informiert sein Gegenüber, dass er herausfinden will, ob sein Körper sendet. Hierfür will <i>Juice</i> weitere Ausrüstung besorgen, die er von <i>Lewis</i> aber wohl erstattet bekommen wird. <i>Carlos</i> hat die Idee, den technisch Versierten zum Labor von <i>Spock</i> zu bringen, vorerst will der Südamerikaner allerdings erstmal wieder zur Unterkunft zurückkehren. Auf dem Weg dorthin fällt <i>Carlos</i> ein ihm bekanntes Flimmern auf, woraufhin er <i>Juice</i> in den nächsten Hauseingang schubst, um dem Verfolger aufzulauern. Tatsächlich ist dieser auf der anderen Straßenseite zu entdecken. <i>Carlos</i> winkt ihm zu, das getarnte Wesen scheint tatsächlich zurückzuwinken – nach dieser kleinen Winke-Winke-Einlage führt <i>Carlos</i> den Weg beruhigt fort. Auch <i>Juice</i> kann das Flimmern nun erkennen, wobei ihm sein selbstgebauter Infrarotscanner behilflich ist. Ihm fällt sofort die seltsame Anatomie des getarnten Verfolgers auf, insbesondere die pferdeähnlichen Beine – eine erschreckende Erkenntnis für <i>Juice</i>, dem es sogleich eiskalt den Rücken herunterläuft. Was scheint dieser Typ doch nur für Freunde zu haben! Was er wohl gleich denken wird, wenn er den Rest des Haufens kennenlernt ...</p> <p><i>Carlos</i> führt <i>Juice</i> in das Domizil der Helden, wo <i>Juice</i> die beiden anderen, den Halb- und den Fett-Nazzadi kennenlernt. Der Neue lässt sich durch die ungewöhnlichen Gesellen allerdings nicht sonderlich beeindrucken, vielmehr stellt er viele Fragen und verlangt angesichts der Umgebung nach einer Waffe.</p> <p><i>Drake</i> hatte die Zeit genutzt, um nach Nachrichten über die Ereignisse des letzten Tages zu suchen, doch viel ist nicht zu finden. Schließlich stößt er auf einen Sender mit dem vielversprechenden Namen „Northern Wasteland“, der von der Schießerei zwischen Terroristen und der Polizei berichtet. Das Ganze wirkt unprofessionell und geprägt durch den offensichtlich xenophoben Nordödländpatrioten, der sich als Berichterstatter versucht. Aber es sind Bilder zu sehen, die <i>Mazaa</i> und <i>Carlos</i> erkennen lassen, zumindest für jemanden, der die Beiden kennt.</p> <p>Dennoch macht sich die Truppe, wie von <i>Carlos</i> vorgeschlagen, mit <i>Juice</i> im Gepäck auf den Weg zu <i>Spocks</i> Labor, in der Hoffnung, dort noch etwas brauchbares Material zu finden. Die Fahrt in der blutgetränkten Schrott-Limousine durch die abgerissene Gegend hinterlässt einen heftigen Eindruck bei <i>Juice</i>. Die Stimmung wird noch nervöser, da <i>Mazaa</i> am Himmel wieder den Polizei-Hubschrauber ausmachen kann, der die Truppe am Vortag verfolgt hat und den sie abgehängt zu haben hofften.</p> <p>Vor <i>Spocks</i> Labor steht ein großes, gelbes, mit Flammenbemalungen und riesigen Auspuffattrappen versehenes, kurz: unglaublich hässliches Gefährt (obwohl der Besitzer diese Meinung wahrscheinlich nicht teilen würde, denn er hat offensichtlich viel Mühe in die Verunstaltung des Fahrzeugs investiert). Beim Vorbeifahren erkennt <i>Mazaa</i> ein bekanntes Gesicht, nämlich den Nazzadi-Leibwächter von <i>Drape</i>, der gerade in der Tür verschwindet. Auch eine rollstuhltaugliche Konstruktion an der Seite des Fahrzeug-Ungetüms deutet darauf hin, dass der Schwarze vor Ort ist.</p> <p>Die Truppe geht zur Eingangstür und klingelt einfach, da im Moment niemand Ärger mit <i>Drape</i> erwartet. Ein unbekannter monströser Typ mit einer noch monströseren Kanone öffnet die Tür, doch im Hintergrund ist <i>Drape</i> zu sehen, der die Helden mit den wahren Worten begrüßt, dass sie ziemlich scheiße aussehen. Nachdem <i>Juice</i> <i>Drapes</i> Interesse, was sie denn suchen, mit den passenden Fachbegriffen eingeschläfert hat, lässt er die Helden herein, damit sie selber suchen können. Innen sieht es nicht besser aus, als wie es die Helden das letzte Mal gesehen haben, offenbar waren noch weitere Plünderer oder Schnäppchenjäger am Werk. <i>Juice</i> macht sich an die Arbeit, weist aber darauf hin, dass es dauern könnte.</p> <p>Die Helden nutzen die Gelegenheit, <i>Drape</i> nach Munition und einer Waffe für <i>Juice</i> zu fragen, und er hat tatsächlich was Brauchbares in seinem fahrbaren Ungetüm. Bezahlung will er nicht, abgesehen davon, dass noch Geld aussteht von den Verkäufen der Brutes-Beute, scheint er etwas für die Helden übrig zu haben. Vielleicht hat er ja auch nur Mitleid wegen ihrem jämmerlichen Erscheinungsbild.</p> <p><i>Mazaa</i> und <i>Drake</i> vertreiben sich die Zeit damit, weiter nach Nachrichten über den Vortag zu</p>

suchen. Der Sender, den *Drake* am Vormittag entdeckt hatte, ist offenbar von der NEG gesperrt worden, aber *Mazaa* entdeckt schließlich einen Kanal, auf den sich die Nordöndland-Fans zurückgezogen haben. Tatsächlich wird dort weiter über den Vorfall berichtet, Augenzeugen werden befragt (die sich aber nicht äußern wollen) und es gibt Bilder vom Tatort zu sehen. Der *Elib* ist verschwunden und Polizisten sperren den Tatort ab. Obwohl die Polizei nicht viel Informationen rauslässt ist interessant, dass sie sich nicht auf die böse Nazzadi-Terroristen-Schiene einlassen wollen, die der Nordöndland-Patriot gerne propagieren würde.

Drape und seine Jungs verabschieden sich schließlich und lassen die Truppe alleine werkeln, nicht ohne sie darauf hinzuweisen, dass sie ihre Nase nicht in Material stecken sollen, dass *Drape* im hinteren Teil der Halle eingelagert hat.

Bevor die Neugierde zu groß wird, tritt *Ian* auf den Plan, der sich mal wieder unbemerkt an die Truppe herangemacht hat. Er predigt wieder seine Weltverschwörungstheorie, alles sei von Dämonen unterwandert und deshalb brächen alle Fronten der Menschen ein. Obwohl er etwas paranoid erscheint, ist ja tatsächlich einiges Ungewöhnliches passiert in den letzten Tagen und immerhin scheint er mehr zu wissen als der Rest der Versammlung. So lässt die Heldentruppe langsam etwas von der Wahrheit heraus und *Ian* wiederum erzählt etwas von den Dhohanoiden, den Menschen, die sich mit einem Dämon eingelassen haben und dass alle Cops nun solche wären.

Auf die Frage, warum die Dämonen-Cops in der letzten Nacht schlussendlich von den Helden abgelassen haben, obwohl sie ja eigentlich schon beinahe gewonnen hatten, erklärt *Ian*, dass es sich bei dem markerschütternden Schrei um ein Rückzugsignal gehandelt habe. Er vermutet, dass die „Guten“ auf den Plan getreten wären. Auf neugierige Nachfrage erklärt er, dass es die „Guten“ gäbe (er lässt auch die Bezeichnung „Tager“ fallen), Menschen, die ein ähnliches Ritual wie die Dhohanoiden hinter sich hätten, nur dass sie einen „Engel“ in sich aufgenommen hätten. Er versuche schon lange, mit den Guten Kontakt aufzunehmen. Obwohl es ihm noch nicht gelungen ist, glaubt er doch fest an deren Existenz.

Bei den Gesprächen stellt sich raus, dass *Ian Spock* zwar nicht persönlich kannte, ihn aber zu den „Guten“ zählt. Er kennt aber den asiatischen Arzt *Yo-San*, den die Truppe auch schon bei *Spock* zu sehen bekommen hatte. *Ian* bietet seine Kooperation an und behauptet, er könnte über Bestechungsgelder einen Weg in die *London-Arcology* organisieren. Alternativ schlägt er vor, über gefälschte Identitäten und mit plastischen Hilfsmitteln und biometrischen Fälschungen in die *Arcology* einzudringen. Auch in der *Arcology* gibt es wohl Gegenden, in denen die Behörden die Kontrolle verloren haben und in denen man untertauchen kann.

Als *Carlos* erwähnt, dass ihm die letztere Variante lieber wäre, um Spuren zu verwischen, erwähnt er auch den körpereigenen Sender und die Aufgabe, die *Juice* erfüllen soll. *Ian* wird hellhörig und schlägt vor, einen Bekannten von ihm in *Dover* aufzusuchen, der einen funktionierenden Polizeiscanner zu haben scheint. Da die Aussichten, aus den Überbleibseln von *Spocks* Ausrüstung etwas adäquates zusammenzuzimmern, recht gering sind, entscheidet die Truppe, *Ians* Vorschlag zu folgen. *Juice* soll allerdings aufpassen, dass nach der Untersuchung keine verräterischen Daten in *Dover* bleiben.

[25.10.10]
Daniel

Welcher Weg ist der sicherste nach *Dover*? Eine heiße Diskussion entsteht, in der *Juice* großspurig vorschlägt, sich einfach einen Weg an den Grenzposten vorbeizuschießen. Das erscheint den anderen aber zu gefährlich - zudem weil sie höchstwahrscheinlich sowieso schon gesuchte "Verbrecher" sind. Der Hubschrauber, der noch auf dem Flughafen in der Nähe steht, wäre auch eine Option, allerdings entscheidet sich auch hier die Gruppe (zumindest vorläufig) dagegen, weil die Sicherheitskontrollen dort höchstwahrscheinlich ebenfalls nicht besonders vertrauenserweckend sind.

Die Gruppe entschließt sich, erst einmal *Ian* - der praktischerweise ein Expolizist ist - Erkundigungen einholen zu lassen, wie die Grenzkontrollen im Detail beschaffen sind.

Im Eifer des Wortgechts bemerkt außer *Ian* niemand, dass irgendetwas in die Halle eingedrungen zu sein scheint. Erschreckt springt *Juice* mit seiner Schrotflinte unter den nächsten Tisch - noch bevor die anderen ihre Waffen gezogen haben und deutlich furchtloser in Deckung gegangen sind. *Carlos* schleicht aus den Cubicles hinaus in Richtung Hinterausgang und entdeckt dort in etwa 20 Meter Entfernung ein schattenartiges Wesen, das sich offenbar irgendwie getarnt hat, sodass er kaum etwas erkennt. Alte Erinnerungen werden bei ihm wach.

Carlos bemerkt, dass seine Flechette-Waffe ausfällt und auch *Juice* kann seine PCPU nicht benutzen, um seine Tiefenkamera anzuwerfen. Im gleichen Moment riechen *Mazaa* und *Drake* einen unangenehmen Geruch, der nichts Gutes zu verheißen scheint.

Carlos wird plötzlich sehr unruhig und ruft die anderen zum Rückzug zum Hintereingang. *Juice* findet die Idee super, da er nicht den leisesten Schimmer hat, was hier vor sich geht. Zum Glück sind auch die anderen einverstanden.

Die Tür am Hinterausgang wird geöffnet und alle gelangen sicher, aber verunsichert auf den Parkplatz im Hof. *Ian* und *Carlos* flankieren jeweils in unterschiedliche Richtung die schrottigen Autos, während *Juice* sich dicht beim fetten *Mazaa* hält, den er für den Moment als eine ausgezeichnete (wenn auch hässliche) Deckung erkennt. *Drake* sichert nach hinten den Vorstoß in Richtung Sicherheit.

Doch sicher ist der Parkplatz keineswegs. Ganz im Gegenteil: plötzlich schießt eine überschenkeldicke Tentakel aus einem der verrottenden Wagen und hätte *Carlos* um ein Haar ins Jenseits befördert, hätte dieser nicht durch jahrelanges, hartes Training, die richtigen Reflexe trainiert. Vielleicht hat er aber auch nur mehr Glück als Verstand, während er ohne ein gekrümmtes Haar dem Biest ausweicht.

Ganz ähnlich ergeht es *Drake*, der von einem anderen Wagen aus von einem widerlichen, klebrigen Tentakelnetz beschossen wird, das ihm große Teile seiner Kleidung vom Körper reißt. Durch einen filmreifen Block gelingt es ihm, größeres Unheil abzuwenden.

Er hört, wie sich das Wesen unter das Auto verkriecht und informiert noch immer völlig verwirrt die anderen: "Dämon! Oder was...?"

Mazaa schießt mit seiner Defender auf das monströse Etwas bei *Carlos*. Scheinbar ohne Effekt, denn er hört nur ein Blubbern während das Ding das Geschoss absorbiert.

Juice versteht immer noch nicht, was hier vor sich geht und gerät langsam in Panik, während *Ian* zu *Drake* sprintet.

Carlos erkennt ein fettiges, gallertartiges, zerflossenes Gesicht mit stumpfen Fischaugen, die einmal menschlich gewesen sein mögen. Der Dämon hat jedoch keine Nase mehr und der Mund arbeitet nur noch sinnlos und kaut schmatzend mit verhornten Dingen, die einmal Zähne gewesen sein mögen, auf der Luft. Überall wuchern kleine Tentakeln aus dem Körper, an dem nicht mehr viel menschliches erkennbar bleibt. Es schlägt nach *Carlos'* Magen, der sich aber legendär erholt, zwei Schüsse in Richtung des Dings ballert und daraufhin Zeuge wird, wie der Dämon sich in einer widerwärtigen Ausweichbewegung verformt, trotz aller Versuche einen Treffer erleidet und mit einem ekligen Schmatzen aufplatzt. Schleim, Eiter und andere nicht näher zu definierende Flüssigkeiten triefen aus der Wunde hervor, während *Carlos* sich aus der Schusslinie zurückzieht.

Juice zielt nervös auf das tentakelbewehrte Monster und macht sich für einen weiteren Angriff bereit. *Drake* sucht nach weiteren Tentakeln, entdeckt aber nichts, außer dass der Dämon, der ihn gerade angriff, nun mit widernatürlich abgespreizten Gliedmaßen, die sich gerade in Tentakeln verwandeln, weiter unter das Auto kriecht. Es scheint mal weiblich gewesen zu sein, allerdings ändert das nichts an seiner Ekelhaftigkeit. Er schießt und trifft mit seiner Shotgun, allerdings verteilt sich der Schrot überwiegend auf dem Auto anstatt Schaden zu verursachen.

Mazaa beobachtet, wie sich im halbtransparenten Körper des anderen Wesens Organe bewegen und schießt ein weiteres Loch in den Körper, was noch mehr Schleim an die Oberfläche befördert.

Drake schießt erneut auf das quasiweibliche Ding, zerschießt aber stattdessen die hintere Achse des Autos, das unter der Wucht zusammenbricht. Vielleicht hat auch ein Schrotkugelchen den Dämon getroffen, das diesen dann aber höchstens am verwesenden Anus gejuckt haben dürfte.

Der Dämon bei *Carlos* schwappt aus dem Auto und blöbt fluchtartig davon, während es massiv Schleim und andere Flüssigkeiten hoher Viskosität verliert. *Carlos* schießt hinterher und schlägt ein drittes Loch in das Ding. Auch *Juice* hat inzwischen fertig gezielt und - begünstigt durch die Flucht des Dämons - landet einen Volltreffer, der aber leider so gut wie keine Wirkung zeigt.

Plötzlich springt *Ian* schreiend hervor, zückt sein japanisches Schwert und unsere Helden beobachten teils irritiert, teils belustigt und teils bewundernd, wie dieser fluchend auf den Dämon springt, diesen in Stücke schneidet und nach dessen Ableben verächtlich in den Kadaver rotzt.

Das Hochgefühl des Sieges hält aber nur kurz an, als *Carlos* an der Eingangstür zur Halle wogende Schatten erkennt und auf dem Dach einen Humanoiden mit Kutte und einer Knochenrüstung beobachtet. Unzählige schwarz glänzende Krabben mit wild arbeitenden Mandibeln schwappen aus der Halle unseren Helden entgegen. Dieser Anblick jagt *Carlos* einen großen Schreck ein und er ruft: "Schnell abhauen, da kommt noch mehr!"

Ian rennt prompt los.

[09.12.10]
Bobo

Das dreifach verletzte Tentakelmonster flüchtet weiter in Richtung Halle und *Drake* schließt sprintend zu dem Ex-Cop auf. Trotz seiner Panik fordert *Carlos* sein Glück heraus, indem er noch zweimal auf die Gestalt auf dem Dach schießt. Überraschend trifft er und zwar so geschickt, dass der Bösewicht das Gleichgewicht verliert, vom 12 Meter hohen Dach stürzt und sich dabei nicht nur das Genick bricht.

In einem Anfall von Übermut ballert *Juice* noch ein weiteres Mal mit seiner Schrotflinte auf das fliehende Monster. Er landet einen spektakulären Volltreffer, der den Dämon wie eine schleimgefüllte Wasserbombe explodieren lässt.

Glückerrückt sprintet *Juice* hinter *Mazaa* und den anderen her, um zum Auto zu flüchten. *Carlos* beobachtet bei der Flucht noch vier weitere Wesen, die aus der Halle treten und offenbar alle von "der Insel" kommen. Mit diesem Begriff kann *Juice* nichts anfangen, aber *Mazaa* erkennt vier Hybride, die zudem noch stark bewaffnet sind. Irgendwo erhebt sich ein halb unsichtbarer, beflügelter Schatten eines Dämons, während sich das schwarze Krabbenmeer einfach in Luft auflöst. Offenbar wurde das Schattenwesen beschworen und dann auch noch durch Bezaubern getarnt, was auf einen machtvollen "Zauberer" hinweist.

Im Auto diskutieren die Helden während der Fahrt zum Markt, wer oder was das wohl gewesen sein mag.

Die Uhr schlägt 18:30 Uhr, als die Gruppe im Fahrzeug sitzt. *Carlos* kann keine Verfolger entdecken. Während die alten Hasen das eben Erlebte eher mit stoischer Ruhe hinnehmen, lassen *Juice* die Geschehnisse nicht los, er will vehement wissen, was hier eigentlich abgeht. Das lockere „Wir sind hier nicht in Disneyland!“ von *Ian* stellt ihn von daher auch nicht zufrieden. Erst der Ausruf von *Carlos*, dass eine schicke Limousine sie verfolgen würde, bringt den Fokus wieder auf das Hier und Jetzt. *Carlos* und *Juice* entdecken dazu auch noch wieder den Schatten der Kreatur schräg hinter ihrem Fahrzeug. Die Gefahr ist noch nicht gebannt.

Plötzlich schießt ein aufgemohter Pick-Up mit Karacho aus einer Ausfahrt und rammt die Schrottkarre der Helden. Dank einer erheblichen Portion Glück bleiben schwere Verletzungen und kritische Beschädigungen aus; der Pick-Up nimmt allerdings auch die Verfolgung auf. *Carlos* gibt hinter dem Steuer alles und düst gekonnt durch die Straßen. Er kann den Abstand zum Pick-Up sogar vergrößern, obwohl der nazzadische Ballast auf dem Beifahrersitz das Leistungs-Gewichtsverhältnis des Gefährts im wahrsten Sinne des Wortes nach unten drückt.

Drake schlägt die Heckscheibe aus und eröffnet gekonnt mit seiner Schrotflinte das Feuer – der Kofferraumdeckel fliegt davon, allerdings nicht vom Verfolgerfahrzeug, sondern vom eigenen Auto. Das Dach des Pick-Ups öffnet sich und eine riesige Wumme wird in Position gebracht. Einer der Verfolger ballert wild, aber erfolglos. Kurz darauf wird er zur Strafe von *Ian* mit einem schönen Double-Tab erledigt.

Juice hat eine geniale Idee: Er versucht, die Steuerelektronik des Verfolgerautos remote zu hacken, wird aber zuerst bei einem Scan noch nicht fündig. Nun schaltet sich auch noch ein Motorrad in das Geschehen ein – es zieht am Pick-Up vorbei und hängt sich an die Helden. Es handelt sich um eine schwere Maschine mit einem stylischen Fahrer, der so gar nicht zu den eher heruntergekommenen Verfolgern im Pick-Up passt. An der Maschine scheint sich etwas zu tun, was böse Vorahnungen aufsteigen lässt. *Drake* burstet auf den Fahrer (entgegen seines Codexes), das Gefährt kommt ins Trudeln. Da kann *Juice* ein Signal entdecken, woraufhin ein reger Datenaustausch zwischen seiner gepimpten PCPU und dem Motorrad stattfindet. Er haut remote über die Wartungssoftware die Bremsen rein, sehr zum Schaden des mehr als verdutzten Fahrers. Der Pick-Up kann dem Hindernis zwar ausweichen, *Drake* ist sich allerdings sicher, dass es den Fahrer böse erwischt haben wird. *Carlos* gelingt es, das Auto ruhig zu halten und gleichzeitig in die Schießerei einzusteigen. Er ballert auf die Scheibe des Pick-Ups – erfolgreich, da das Fahrzeug ausbricht und sich zweimal überschlägt.

Carlos entdeckt einen weiteren Pick-Up, der sich allerdings wohl nur einen Überblick verschafft, ohne die Verfolgung aufzunehmen. Auch die Limousine ist nicht mehr zu sehen, wohl aber noch der Schatten der gefährlichen Kreatur. *Juice* prahlt stolz von seinem erfolgreichen Hack – absolut zu recht, die Aktion war ein richtiges Highlight! Man fährt weiter zum Markt, besorgt etwas zu essen und setzt sich in eine Seitengasse, um in Ruhe das unterbrochene Gespräch wieder aufzunehmen. Die Veteranen erzählen die Geschichte des Attentats und von *Weller*. Es werden einige Vermutungen angestellt, wie alles zusammenhängen könnte - eventuell könnte die *Chrysalis Corp.* hinter dem Ganzen stecken, unter Umständen auch verwoben mit *DemonTech*, was nur *Drake* nicht plausibel erscheinen will.

[22.12.10]
Limbi

Um weitere Kämpfe überstehen zu können und einige Besorgungen zu machen, benötigt *Ian* einige Zeit. Man plant, jeden Tag eine neue Unterkunft zu suchen, um schwerer ausrechenbar zu sein. Zuerst gehen die Helden aber zurück zu ihrer alten Unterkunft, um die letzten Reste ihrer Ausrüstung einzusammeln. *Carlos* bemerkt dort angekommen, dass das Keypad der Tür des Unterschlupfes kompromittiert wurde. Er will sein Hackingtool benutzen, als ein lautes „Bleiben sie stehen!“ ertönt. Die Gemeinschaft steht plötzlich in einem grellen Lichtkegel, die Tür öffnet sich und ein Nazaadi-Polizist zeigt sich. „Nehmen sie bitte die Hände nach oben. Wir wollen nur mit ihnen reden. Kommen sie bitte herein! Mir wäre es auch recht, wenn sie ihre Waffen ablegen würden.“ *Juice* aktiviert heimlich den Stealth-Modus seiner PCPU, alle legen ihre Waffen ab (auch, wenn mancher hierzu mehrere Anläufe benötigen, aber anscheinend verwenden die Polizisten Scanner). „Sie stehen unter dringendem Tatverdacht und können sich aus dieser Situation nur befreien, wenn sie kooperieren!“. War wohl doch keine so gute Idee, zum alten Versteck zurückzukehren – oder wird die Staatsmacht ein wenig Licht ins Dunkel der Geschehnisse bringen können?

Widerwillig folgen die Helden der freundlichen Einladung des Polizisten, es sich auf ihrem eigenen Sofa bequem zu machen. Dort lümmeln noch zwei weitere Kollegen in gleicher Uniform (und ebenfalls Nazzadi) herum, einer von ihnen hat ein tragbares Displaysystem vor sich auf dem Tisch. Ganz wohl ist den Helden nicht, aber die Cops verhalten sich nicht unbedingt so, wie man es erwarten könnte, wenn man daran denkt, wie die Helden der Polizei zwei Nächte zuvor eingeheizt hatten.

Der Bulle von der Eingangstür kommt recht schnell zur Sache und fragt, was die Helden denn in der Nacht von 1. auf 2. Januar gemacht hätten. *Juice* ist fein raus, da er an diesem Tag gerade erst aus Deutschland nach *London* gekommen war, was der Polizist mit dem Displaysystem nach einer kurzen Abfrage von *Juices* PCPU bestätigt. Damit richtet sich das Interesse der Cops auf die anderen Anwesenden und der Hacker kann sich beruhigt den Schweiß von der Stirn wischen, dass er seine PCPU gerade noch rechtzeitig in den legalen Modus zurückgeschaltet hatte.

Die Helden drucksen zunächst ziemlich rum. *Drake* versinkt beinahe im Sofa, als er, sehr zur Verwirrung seiner Leidensgenossen, vom Bulle als *Mr. Mason* angesprochen wird und plädiert auf Alkohol-bedingte Amnesie. *Carlos* schweigt lieber, wie er das für den Umgang mit Cops nunmal gelernt hat und versucht die Situation und mögliche Ausbruchsmöglichkeiten abzuschätzen. Dabei fällt ihm auf, dass die Cops anders aussehen als die vom nächtlichen Gemetzel, insbesondere haben sie ein anderes Logo. Sie erklären, dass sie von der *London Arcology* kommen und dass sie hier nur operieren, wenn jemand oder etwas der Arcology gefährdet wäre. Irgendwie fällt dabei der Name *John Stanwood* und es wird klar, dass die Cops einige Anhaltspunkte haben, die die Helden mit dem nächtlichen Gemetzel und auch mit anderen Sachen in Verbindung bringen. Sie räumen aber ein, dass sie die Zusammenhänge nicht verstehen und dafür gerne Erklärungen der Helden hätten. Um ihnen etwas auf die Sprünge zu helfen, zeigt der Polizist mit dem Displaysystem schließlich einen Zusammenschnitt von verschiedenen Überwachungskameras, die mit erschreckender Vollständigkeit einen Abriss der nächtlichen Geschehnisse abgeben, inklusive widerlichem *Elib*-Fleischkloß, der zwar letztendlich kaputt auf der virtuellen Straße liegt, bei *Juice* aber doch einen sehr realen Eindruck hinterlässt, an dem er erstmal knabbern muss.

Mit diesen Beweisbildern lässt sich eine Beteiligung an dem Massaker nur schwerlich leugnen, aber die Helden erkennen auch eine Chance, die Sache erklären zu können, denn obwohl die Bilder klar zeigen, dass die Helden auf Polizisten geschossen haben, haben die Handschellen ja noch nicht geklickt und es wird noch höflich mit ihnen gesprochen. Vielmehr breitet der Bulle sogar noch den roten Teppich aus, indem er sagt, dass sie nach seinem bisherigen Kenntnisstand sogar nicht mal gegen das Gesetz verstoßen hätten. Da fasst sich *Mazaa* schließlich ein Herz (und zwei Schokoriegel) und erklärt den Ablauf des Abends in voller Schönheit und schließt mit einem Plädoyer auf Notwehr, was die Schüsse gegen die Polizisten betrifft.

Und tatsächlich scheinen die Cops mit den Ausführungen zufrieden zu sein. Sie erklären, dass es sich bei den Polizisten aus der Schießerei um Landespolizisten handelt, die hier im Hinterland wohl nicht nur als Exekutive, sondern auch gleich als Judikative operieren. Bei denen stehen die Helden nun als Vogelfreie auf der Fahndungsliste. Und obwohl die *London-Arcology*-Cops diese Bewertung nicht teilen, können sie angeblich nichts dagegen unternehmen und empfehlen den Helden, die Region und am Besten das Land zu verlassen. Allerdings kündigen sie jemanden an, der eventuell helfen könnte, verlassen den Raum und überlassen das Parkett *Alicia*, die nun den Raum betritt. Beim Anblick der Schönheit muss

<p>[27.01.11] Jani</p>	<p>sich <i>Juice</i> ganz schön zusammennehmen, nicht gleich irgendwelche Körperflüssigkeiten zu verlieren und auch die anderen freuen sich über das unerwartete Wiedersehen mit der ehemaligen Mitstreiterin.</p> <p>Ein langer Informationsaustausch beginnt, in dem viele alte Geschichten auf den Tisch kommen mit neuen Informationen von <i>Alicia</i> neu beleuchtet werden und bei dem <i>Juice</i> eine ganze Menge über die aufregende Vergangenheit seiner Begleiter erfährt. Eins wird ganz deutlich: Die Helden haben einer ganzen Menge Leute (und anderen) gehörig auf die Füße getreten und sich damit einen bunten Zoo von Feinden gemacht: Von den Okkultisten von <i>Great Bernera</i>, dem Esoteric Order Of Dagon (was jetzt erstmal nichts besonderes ist, aber der Orden scheint ein besonderes Auge auf die Helden geworfen zu haben) über die rätselhafte Organisation, die hinter den mutmaßlichen verhinderten Attentätern steht, bis zur Landespolizei des Londoner Umfeldes (und damit formell sämtlicher NEG-Behörden) und inzwischen noch ein paar Kopfgeldjäger, die auf den Zug aufgesprungen sind. Welche Rolle <i>Demontech</i> dabei spielt, ist auch im Dunkeln. Allerdings ist es für alle Beteiligten eine riesige Überraschung zu erfahren, dass <i>Drake</i> ein leiblicher Sohn des Demontech-Lenkens <i>Roger Mason</i> ist. Auch andere Geheimnisse kommen auf den Tisch, z.B. dass <i>Mazaa</i> wohl eine Karriere als erfolgreicher Langstreckenläufer hinter sich hat, bis ihn das Frustfressen nach einem Sportunfall zu dem machte, was er nun ist. Und <i>Alicia</i> eröffnet, dass sie als Agentin für die GIA (Global Intelligence Agency) arbeitet, was im Nachhinein ihren gekonnten Umgang mit Schusswaffen und letztendlich ihre Anwesenheit genau jetzt und hier deutlich plausibler macht. Sie deutet an, dass die GIA eventuell Interesse an den Diensten der Helden hätte, was <i>Juice</i> und <i>Drake</i> mit Bildern von frauenumschwärmten Agentenfilmlegenden im Hinterkopf gleich mit Begeisterung aufnehmen, während <i>Mazaa</i> und <i>Carlos</i> etwas zurückhaltender reagieren.</p> <p>Viele Theorien und Informationen werden in den Raum geworfen und wieder verworfen und, obwohl einiges klarer erscheint als noch wenige Stunden zuvor, bleibt doch vieles im Dunkeln. Nur dass die Helden ganz schön in der Scheiße stecken, darin sind sich alle einig. Das Land zu verlassen, ist wohl erstmal keine Alternative, da die britischen Inseln laut <i>Alicias</i> Informationen vom Rest der Welt mehr oder weniger abgeschnitten sind (<i>Juice</i> hat wohl noch einen der letzten Flieger erwischt, um reinzukommen). Und selbst wenn, da die Landespolizei formell der NEG untersteht, könnte die Abschussliste die Helden auch außerhalb von England verfolgen. Vielleicht besteht wenigstens die Chance, wieder von der Abschussliste der Polizei runterzukommen und vielleicht kann da ja <i>John Stanwood</i> behilflich sein, der Interesse geäußert hat, seine unerwarteten Beschützer kennenzulernen. So kristallisiert sich als erster Plan heraus, den Politiker zu treffen und zu gucken, ob er Einfluss auf die Landespolizei hat und diesen nutzen kann, die Helden wieder von der Todesliste zu kriegen. Und als allererstes wäre etwas Ruhe nicht schlecht, insbesondere <i>Mazaa</i> äußert, dass er mal ein paar Stunden für sich braucht. <i>Alicia</i> will versuchen, ihre Beziehungen spielen zu lassen, dass die <i>London-Arcology</i>-Polizisten das Domizil der Helden vielleicht noch eine Nacht "observieren" und so vielleicht andere davon abhalten könnten, die Helden zu belästigen.</p> <p>Trotz Müdigkeit überprüft <i>Juice</i> noch einmal das Sicherheitssystem. Dabei fällt ihm auf, dass die Haustür noch offen ist, woraufhin er diese schließt. Anschließend hauen er und die anderen sich aufs Ohr.</p>
----------------------------	---

04.01.2086

Am nächsten Morgen schwingt sich *Carlos* als erster aus den Federn. Er weiß jedoch nicht, dass *Mazaa* noch des Nachts durch das Haus gegeistert ist und sich in Heimlichkeit geübt hat. Der beliebte Nazzadi wird doch keine Geheimnisse vor den anderen haben?

Carlos bemerkt, dass zwischenzeitlich zwei neue Nachrichten auf seiner PCPU eingegangen sind. Die erste stammt von *Mazaa* und besagt, dass man ihn bitte nicht vor 12 Uhr wieder stören solle, die zweite hingegen, abgeschickt um 2:30, ist von *Ian*, dem aufgefallen sein will, dass wir beschattet werden. *Carlos* fragt zurück, erhält von *Ian* kurz darauf jedoch nur die Nachricht, dass dieser in ein paar Tagen einen Deal über Waffen und Munition in Aussicht habe.

Kurze Zeit später hören *Carlos* und *Drake* – der mittlerweile auch wach ist – einen seltsamen kehligen Schrei aus dem Kellergeschoss. Sie wecken *Juice* und gehen dann gemeinsam in den Keller hinunter.

Der Schrei kam offenbar aus dem Fitnessraum, denn dort finden sie *Mazaa* zusammen mit einem anderen Wesen vor. Genauer gesagt handelt es sich dabei um ein entfernt menschenähnliches Etwas, das stark behaart, sehr kräftig gebaut und so groß wie *Mazaa* ist. Auf dem Boden des Raumes sind Symbole gezeichnet, die vom Licht einiger Kerzen erhellt werden. Das Monstrum ist so schaurig, dass *Juice* schreiend die Flucht ergreift. *Carlos* und *Drake*, die beide doch schon etwas erfahrener im Umgang mit grausigen Szenarien sind, behalten jedoch die Nerven und bringen ihre Waffen in Anschlag. *Drake* bellt „Zurück Dämon!“, woraufhin ein etwas verwirrter *Mazaa* ein wenig holprig zu erklären versucht, dass keine Gefahr drohe und er doch gebeten habe, nicht gestört zu werden. Während er redet, untersucht das menschenähnliche Zottelvieh die Umgebung.

Carlos und *Mazaa* beginnen nun zu tuscheln, es fallen Begriffe wie „Beschwörung“, „Tier“ und „unterstützen“. Doch plötzlich bewegt sich das Ding auf *Carlos* zu, es hat zudem einen Schwanz, der bedrohlich vorschnalzt. Reflexartig reißt *Carlos* den zwischenzeitlich gesenkten Revolver hoch und schießt dem Scheusal (nein, nicht *Mazaa*) mitten in die Brust. Aus der Nazzadi-Kehle schallt ein lautes „Neeein!“. Unbeeindruckt von dem Schuss holt das Ding mit einem Arm zu einem brutalen Schlag aus, der *Carlos* von den Füßen reißt und ihn an die hinter ihm liegende Wand klatschen lässt. Jetzt reagiert auch *Drake*; doch das Nadelgeschoss aus seiner Submachinegun trifft stattdessen *Mazaa*, der nun erneut aufschreit.

Doch wider Erwarten greift das Ding nicht weiter an, sondern scheint sich von *Mazaa* beschwichtigen zu lassen. Einen zweiten Schlag hätte *Carlos* wahrscheinlich auch nicht überlebt. Übel zugerichtet schafft er es schwer schnaufend gerade wieder, auf die Beine zu kommen, kann jedoch nur unter starken Schmerzen atmen.

Währenddessen hat sich gezeigt, dass das Ding offenbar in der Lage ist, einfachere Sätze zu verstehen; selbst sprechen kann es jedoch nicht.

Es entbrennt eine erregte Diskussion über Sinn und Unsinn dieser (Beschwörungs-)Aktion. *Mazaa* ist auf jeden Fall zuversichtlich, dass das Wesen ein nützlicher Verbündeter sein kann. Zwischenzeitlich trudelt noch die Nachricht von *Ian* ein, dass er eine neue "Quelle" habe.

In der Hoffnung, dass die Naniten noch voll funktionsfähig sind und die Verletzung heilen, geht *Carlos* wieder nach oben und legt sich hin. Das Wesen wird damit beauftragt, den Keller zu reinigen, was es tatsächlich zu tun scheint.

In den folgenden Stunden widmet sich die Gemeinschaft wieder „normalen“ Tätigkeiten. *Drake* beobachtet zunächst eine Weile die Nachbarschaft vom Obergeschoss aus; später machen sich *Mazaa* und er daran, in den Weiten des Internets mehr über das seltsame Wesen zu erfahren, das da gerade den Keller aufräumt. Demnach handelt es sich um einen Affen, genauer gesagt um einen Orang-Utan: intelligent, stark, aber eben auch nicht ungefährlich. Laut „Geromeyers Magical Kingdom“ sei der lange Schwanz jedoch ein sicheres Indiz für eine magische Komponente, die dem Tier besondere Eigenschaften verleiht.

Derweil hat *Juice* ein wenig Probleme, die jüngsten Ereignisse zu verarbeiten und hadert mit Gott und der Welt. Seine Versuche, das Alarmsystem zu checken, bleiben unfruchtbar, da er sich ständig von irgendwelchen Nichtigkeiten ablenken lässt.

Im Laufe des Nachmittags trifft eine weitere Nachricht von *Ian* ein: Treffen um 21 Uhr bei den Brutes.

[09.03.11]
Daniel

15:00 Uhr. Alle hängen ein bisschen rum, wobei *Juice* aufgrund aufwühlender Eindrücke der vergangenen Stunden ziemlich einen an der Waffel hat. Plötzlich bekommen alle außer ihm gleichzeitig eine anonyme Nachricht an ihre PCPU: "Die Cops rücken jetzt ab, wir treffen uns später. Alicia"

Es herrscht allgemeine Aufbruchstimmung, die Diskussion um's Auto entbrennt - vor allem

weil ein großer Affe mittransportiert werden will.

Nach einiger Diskussion entschließt sich die illustre Runde, dass der Affe mit seinem Halter laufen müsse. Zwischenzeitlich bekommt auch *Juice* eine Nachricht von *Alicia*, die ihm berichtet, dass er eventuell bei ihr beruflich eingespannt werden könnte.

Plötzlich klingelt es stylish audio-visuell, die Kamera enthüllt einen groben Afrikaner mit zahlreichen Bodymods, schwerer Jacke, krassen Tattoos und diversen Narben.

Schon wieder wird diskutiert, dieses mal ob der Typ reingelassen werden darf - währenddessen macht sich *Juice* dialogtechnisch zum Affen (noch einer ...) und der Typ meint, er müsse dringend pissen. Der Orang-Utan kommt neugierig aus dem Keller, wird aber sofort wieder von seinem Halter abgeführt.

Juice öffnet die Tür, *Drake* nimmt den Typen in Empfang, der regelrecht mit der Tür ins Haus fällt. Bis an die Zähne bewaffnet, mit einer üblen Fahne und der Behauptung, dass er von *Drape* käme, sucht er erstmal nach der Toilette.

Dee berichtet von neuen Angriffen seltsamer Fischviecher auf Schottland und sogar der Helden gemütliches Städtchen. *Drape* habe Schwierigkeiten damit, Kohle zu besorgen, könnte aber stattdessen Waffen liefern. Das Flughafenmilitär sei sehr aktiv und auf dem Markt würde nach der kleinen Gruppe gesucht.

Dee verschwindet wieder mit der Aufgabe nach einem Auto für uns zu suchen, während die Helden beschließen nach einem Versteck in der Nähe zu suchen. *Carlos* bemerkt, dass sein Kreislauf verrückt spielt und die Wunde unnatürlich heiß wird. Zähneknirschend, stöhnend, schwitzend krümmt er sich unter Schmerzen.

Drake entdeckt Richtung Südosten einen Beobachter, wovon dieser wiederrum Notiz zu nehmen scheint. Eine schwarze Limousine patrouilliert; offenbar auf der Suche nach den Helden.

Mazaa hat in einem Moment der Absoluten Erleuchtung(TM) die Lage vollständig gecheckt: er erkennt, dass die Limousine technisch gefährlich aussieht und dass das Kennzeichen offenbar dem ihrer früheren Verfolger ähnelt. Die Absolute Erleuchtung(TM) offenbart *Mazaa*, dass ein weiterer Beobachter der Moderator vom Fernsehsender "Northern Wasteland" mit zwei Kameramännern ist. Ein zweiter Beobachter ist das seltsame unsichtbare Wesen im Nordosten. Ein dritter Beobachter ist ein abgefuckter Nazzadi-Punk der irgendwo in den Schatten im Südwesten lauert. Alle scheinen unabhängig voneinander auf der Lauer zu liegen.

Die Drei gehen wieder nach unten zu *Carlos*, dem es immer übler geht. Der Affe *Klaus* nimmt derweil die Entertainmentanlage und anderes Mobiliar auseinander.

Die Helden diskutieren, recherchieren und wollen *Carlos* helfen. *Mazaa* unterrichtet die anderen über seine Beobachtungen und *Juice* fragt nach, ob das halbtransparente Ding uns irgendwie helfen kann. *Mazaa* beschließt ein Lichtzeichen zu geben. *Juice* scannt nach dem WLAN-Signal der Hightech-Limousine. Der Scan hilft nicht beim Finden der Limousine, zeigt aber einige WLAN-Netze, was ziemlich ungewöhnlich für die Gegend ist. *Mazaa* hört Geräusche einer größeren Schießerei im Süden (Richtung Flughafen), kann aber nichts sehen.

Carlos scheint es nach einigen weiteren Minuten wider Erwarten sehr schnell besser zu gehen. Während *Mazaa* ihn auf den neuesten Stand bringt, kommt aus Osten ein riesiger Helikopter, der lautstark in einem Affenzahn über's Haus zieht. Irgendwo scheint da Kacke am Dampfen zu sein.

Die Crew entscheidet gerade, sich zum Fernsehputzi durchzuschlagen, da ruft *Ian* bei *Carlos* an und berichtet vom Ausnahmezustand zwischen *London Arcology* und Flughafen, Unmengen an Bullen (natürlich bösen) und einem Kofferraum voller Munition. Offenbar kommt da noch mehr auf die Jungs zu.

Die Medien berichten, dass die Führungsspitze größere Teile von Nordirland und den britischen Inseln zu evakuieren beschlossen hat.

Um 15:50 Uhr entscheiden sich unsere Helden das Haus zu verlassen. Nach einigen weiteren länglichen Diskussionen geht es los. *Mazaa* und *Klaus* bewegen sich behäbig auf dem kürzeren Weg zum Haus. Die anderen Drei folgen der Straße nach Süden zum anderen Hauseingang. Am verlassenem, stromlosen Bürokomplex angekommen, entdeckt der Nazzadibulle ein ziemlich pompöses Treppenhaus im Innern, wo frische Essensreste und eine Kiste herumliegen. Die Anderen finden im Osteingang ebenfalls einen gesprengten Eingang vor, wo allerdings ein deutlich größeres Chaos herrscht: Geröll blockiert die Treppe, der Gestank nach alter Pisse und vermoderter Scheiße zeugt von Menschen, die hier vor längerem mal gewohnt haben müssen. Man ist einstimmig dafür, zurück zu *Mazaa* zu joggen.

[31.03.11]
Limbl

Dieser findet in der Kiste technisches Equipment und macht sich dann daran die Treppen hinaufzusteigen. Plötzlich kommen ihm Schritte entgegen. Geistesgegenwärtig schleichen sich *Mazaa* und *Klaus* davon. Kaum sind die zwei Kameramänner vorbei tritt *Mazaa* aus den Schatten, fuchtel mit der Waffe und sagt lässig: "Halt!". Einer haut schreiend ab nach unten, der andere, ein pickliger Jugendlicher, bleibt wie angewurzelt stehen.

Carlos, *Drake* und *Juice* sichern das Erdgeschoss. Kurz darauf kommen *Mazaa* und der Affe runter, welcher Stolz seine ohnmächtige Beute präsentiert.

Carlos und *Drake* quetschen den jungen Techniker aus, der völlig verdattert alle Fragen beantwortet. *Mazaa* und *Klaus* passen auf die Jungs auf, die anderen gehen ins Obergeschoss. Der Gang ist kalt, kahl, feucht, sprich: insgesamt ungemütlich. In einem der Räume steht eine Kamera, alter Zigarettenrauch liegt in der Luft, aber der Typ scheint sich auf die Flucht begeben zu haben. *Juice* schnappt sich das herumliegende Datenpad, das gerade irgendwelche Daten hochlädt. Er bricht sofort den Upload ab und beginnt zu untersuchen, was das für Daten waren. Die anderen beiden folgen dem Flüchtling.

Der hat aber keine Lust zu sprechen, deshalb lässt er seine Knarre den Job erledigen. Die Fleischwunde steckt *Drake* mal locker weg, *Carlos* feuert zurück, trifft aber nicht. *Drake* zielt dagegen schon besser und haut dem Typen zwei Treffer in Oberarm und Schulter. Scheinbar völlig verdattert von der Aggressivität der Gruppe erzählt der Journalist, was er weiß - oder vielmehr, was er preiszugeben bereit ist.

Mazaa quetscht unten den Techniker aus, erfährt aber nichts Besonderes und beschließt nach einem kurzen Telefonat nach oben zu kommen.

Juice behält erstmal den Rechner von dem Reporter namens *Ares*.

16:23 Uhr. *Carlos*' PCPU klingelt anonym. Es ist *Drape*, dessen Typ *Dee* das Auto bereitgestellt hat. Die Gruppe sammelt allerlei Gadgets der Fernsehcrew ein und begibt sich nach einer kurzen, aber effektiven Moralpredigt über Geheimhaltung seitens *Mazaa* Richtung Auto. Vorher lassen sie die PCPUs in der Kiste im Treppenhaus. *Juice* nimmt den anderen Rechner einfach mit.

Die Anderen sind nicht ganz einverstanden, aber auf lange Diskussionen haben sie keine Lust, vielmehr wollen sie schnell zum Auto. Da klingelt *Juices* PCPU und er verzieht sich wichtigtuersch in eine Ecke, um einen Hilfesuch von *Alicia* entgegenzunehmen. Sie bittet ihn, bei der Entschlüsselung eines Datenpakets behilflich zu sein, dass sie aufgenommen haben. Wenn er schnell handeln würde, könne er damit helfen Menschenleben zu retten. Sie beginnt, ihm Daten zu übermitteln.

Draußen ist entfernter Helikopter- und Gefechtslärm zu hören, von einem Auto ist nichts zu sehen. *Carlos* ruft bei *Drape* an, der aber sagt, dass *Dee* mit dem Auto in der Nähe sein müsste. Nach kurzem Warten kommt ein riesiger Pickup herangerast und legt in der Nähe der Helden eine filmreife Powerslide-Bremsschleife hin. *Carlos* und *Drake* gehen zu dem Fahrzeug, aus dessen Fahrersitz sich *Dee* schält und sie begrüßt. Auf der Ladefläche sind noch ein paar Aufmerksamkeiten von *Drake* verstaut und nach kurzer Übergabe macht sich der Fleischbrocken davon. Der Gefechtslärm aus Richtung Flughafen nimmt zu, diesmal gibt es einen ordentlichen Rums, der von einer großen Explosion herrühren muss.

Juice, der sich sofort auf seine neue Aufgabe gestürzt hat, macht sich einen ersten Eindruck der Daten, die er analysieren soll. Neben den eigentlichen Daten wurden ihm auch eine leistungsfähige Entschlüsselungssoftware und ein Hilfsprogramm, um die Ergebnisse später zurückzuübermitteln, überspielt. Die Entschlüsselungssoftware ist selber mit GIA-"Ice" geschützt, was darauf hindeutet, dass es sich hier um wirklich heißes Material handelt. Die Daten selber sind eine Aufzeichnung von Audiosignalen, in die anscheinend geheime Informationen einkodiert wurden.

Carlos setzt sich ans Steuer des neu errungenen Fahrzeugs und fährt zur Tür zurück, wo die anderen warten, während sich *Drake* auf der Ladefläche einen Überblick über das Material verschafft. In einer Kiste sind Rüstungsteile, die andere ist im Moment verschlossen. *Mazaa* fällt auf, dass sein *Klaus* sichtlich nervös ist, vor irgendwas Angst hat, nach oben schaut und seinen Meister aus dem Haus zu ziehen versucht. Schließlich verteilt sich die Truppe aufs Fahrzeug, die Dicken auf die Ladefläche, die anderen in die Fahrerkabine und *Carlos* haut aufs Gas, um erstmal etwas Abstand zu diesem Ort zu gewinnen.

Leider kommen sie nicht weit, denn beim Überqueren der Kreuzung tritt der Punk, der schon am Vortag aufgefallen war, mit einem Kumpel aus seinem verratzten Hauseingang – beide schwenken ein riesiges MG und eine Bazooka. Bevor die Helden noch reagieren können, versenkt der eine Punk eine Salve großkalibriger Munition im Blech des schönen neuen Pickups, die zum Teil das Sicherheitsglas durchschlägt und *Juice* mit einigen heftig blutenden Schnittwunden versieht. *Drake* burstet aus dem Seitenfenster zurück, kann den

Punk damit aber leider nicht besonders beeindrucken. *Mazaa*, der mit einem kurzen Blick über die Reling den Ernst der Lage schnell erkannt hat, fackelt nicht lange und ballert dem Punk mit der Bazooka vor den Latz, so dass der sich zumindest neu sortieren muss.

Carlos versucht, da er eh schon mit hoher Geschwindigkeit in die Richtung unterwegs ist, die Angreifer mit einem Schwenk des Autos an die nächste Wand zu quetschen, aber es gelingt ihm nicht und nur mit viel Glück schafft er es, nicht frontal gegen das Haus zu rasen, sondern nur die Häuserecke zu touchieren. Während er versucht, das Fahrzeug wieder unter Kontrolle zu bringen tritt der Mann mit der Bazooka um die Ecke und, obwohl *Mazaa* noch einen schnellen Schuss auf ihn abfeuert, saust nun das unausweichliche Verderben in Form einer Rakete auf das Auto zu.

Es gibt einen riesigen Schlag, *Mazaa* und *Klaus* werden auf die Straße geschleudert und das auf die Fahrerkabine und einen Haufen Schrott reduzierte Fahrzeug rollt auf der Vorderachse rauchend weiter. Auch der MG-Punk kennt keine Gnade und entlädt nochmal eine Ladung in das Wrack. Nachdem *Carlos* die armseligen Reste mit Mühe zum Stehen gebracht hat, springen er, *Drake* und *Juice* heraus und eröffnen das Feuer auf die Angreifer. Endlich gehen die Beiden zu Boden. Während *Mazaa* zu *Klaus* rennt, der offensichtlich was abbekommen hat, und *Drake* und *Carlos* zu den Punks rennen, um ihnen den Rest zu geben, fällt *Juice* auf, dass seine PCPU irgendwie flackert. Irgendwas ist komisch, aber er kann nicht festmachen, was es ist.

Carlos lässt seine Wut an den Punks aus und schnappt sich das riesige MG und eine Pistole von dem MG-Punk. *Drake* schaut sich beim Bazooka-Träger um, kann dort aber keine weitere Munition finden. Deshalb wirft er einen Blick in das Loch, aus dem die Punks herausgekommen waren. Im Dämmerlicht springt ein stinkender Hund auf ihn zu, doch bevor er ihn erreicht, hat *Drake* aus ihm Ragout gemacht.

Die Punks hatten es sich hier gemütlich gemacht, es ist noch Essen zu finden und ein Schlafplatz. *Drake* findet noch eine Rakete für die Bazooka, vorsintflutliche Technik, doch wie kurz zuvor gesehen, durchaus noch effektiv. *Carlos* findet ein auffällig dickes Bündel von Bargeld (etwa 2000 Terranotes) und ein ranziges Laptop, das *Juice* zur späteren Analyse einsteckt.

Inzwischen meldet sich nochmal *Alicia* bei *Juice*, sie bittet um Hilfe am Flughafen, wo die Kacke richtig am Dampfen zu sein scheint. *Juice* erklärt, dass die Helden gerade wieder ihre Mobilität verloren haben und handelt mit ihr aus, dass sie irgendeinen Transport organisiert. Während der Wartezeit versucht *Carlos* die Wunden des verletzten Orang-Utans zu versorgen, scheint aber nicht wirklich erfolgreich zu sein. *Juice* widmet sich weiter seiner Datenaufgabe und findet tatsächlich den Zugang zu den versteckten Informationen. Es handelt sich wohl um taktische Kommunikation verschiedener Einheiten der Truppen des *Order of Dagon*. Es werden die "Räuber des Auge des Dagon" genannt, es scheint eine Zentrale der Priester irgendwo in der Themse zu geben und es scheint der Plan zu sein, den Flughafen zu zerstören, damit die Räuber nicht nochmal entkommen können. Ob die Helden damit was zu tun haben?

Es ist 17:17 Uhr am 04. Januar – *Juice* äußert seine Vermutung, die Truppen des *Order of Dagon* seien hinter den Helden her, da sie das Auge entwendet haben könnten. Alle Überlegungen in diese Richtung werden von schnell lauter werdendem Gefechtslärm unterbunden. *Juice* will die entschlüsselten Daten an *Alicia* senden, doch auf dem Display seiner PCPU erscheint nur eine Fehlermeldung – eine Tatsache, die die altgedienten Helden der Gruppe nicht gerade in Sicherheit wiegt.

Da rauscht ein gepanzertes Fahrzeug an und hält schwungvoll an der Straßenecke. Ein Emblem der *New Earth Government* auf dem Transporter offenbart, dass es sich wohl um das „Taxi“ von *Alicia* handelt. Der Bordschütze, der hinter dem schweren MG auf dem Dach des Gefährts sitzt, kommt *Carlos* sogar bekannt vor; er hat ihn gesehen, als *Alicia* damals bei Drakes Anwesen abgeholt wurde. Dies bestärkt ihn, hervortreten – doch irgendetwas stimmt nicht. Das Geschütz des Fahrzeugs wird panisch nach hinten in Richtung eines Verfolgers gedreht, einem total verranzten Fahrzeug, welches provisorisch um Stahlplatten verstärkt und kampftauglich gemacht wurde. Auf der Klapperkiste wurde auch ein Geschütz angebracht, hinter welchem ein seltsam wirkender Typ grimmig agiert. Hinzu kommt noch ein kleiner Gefechtshubschrauber, der ebenfalls hinter dem gepanzerten Fahrzeug über den Dächern auftaucht.

Ein Einschlag in das ehemalige Domizil der Helden schreckt alle auf. Hinzu ertönt MG-Feuer, begleitet vom plingenden Geräusch zahlreicher Treffer am gestählten Truppentransporter. Auch der Heli eröffnet das Feuer und großkalibrige Geschosse zerlegen direkt vor *Carlos* großflächig den Beton, bevor der Hubschrauber wieder zwischen den

[28.04.11]
Bobo

[12.05.11]
Daniel

Häusern untertaucht. Der Hispanier fackelt nicht lange und feuert mit dem MG auf den Schützen des Verfolgerfahrzeugs – seine Treffer sind tödlich und zerfetzen den Gegner im wahrsten Sinne des Wortes.

Juice zieht sich weiter in das Gebäude zurück und auch *Mazaa* bringt angesichts der großkalibrigen Schlacht den schwerverletzten *Klaus* tiefer in das Gebäude.

Der NEG-Schütze eröffnet nun das Feuer auf das Verfolgerfahrzeug, allerdings ohne nennenswerten Erfolg. *Carlos* macht es erneut besser: seine Schüsse auf beide Frontscheiben des Vehikels führen zum Bersten des Panzerglases, woraufhin das Fahrzeug ausbricht und an der Hauswand entlangschreddert, bevor es auf der anderen Seite der Straße zum Stehen oder besser Liegen kommt.

Carlos tritt erstmal nach hinten, kann aber trotzdem deutlich wahrnehmen, wie der Heli auf den Truppentransporter feuert – die Hoffnung, der Kampfhubschrauber könnte eventuell zur NEG gehören, erfüllt sich somit leider nicht. Aufgrund der geballten Feuerkraft des Kriegsgeräts bleibt vom Schütze auf dem Dach des Fahrzeugs nichts übrig, er wird in Sekundenbruchteilen pulverisiert.

Vom bedrohlichen Schussgeräusch des Helis verschreckt, eilen *Mazaa*, *Klaus* und *Juice* hektisch weiter nach hinten in den Gebäudekomplex. *Drake* dagegen tritt mutig aus der Deckung hervor und feuert mit dem Raketenwerfer – der Heli versucht noch auszuweichen, doch erfolglos. Trotzdem schält sich der Hubschrauber aus der Rauchwolke der Explosion, ohne größere Schäden zu offenbaren.

Der Transporter setzt sich in Bewegung und hält kurz vor *Drake*, der ihm zugewandte Heckeingang öffnet sich. Kurz darauf ist beim Heli wieder ein Aufblitzen der Geschütze zu sehen, Treffer prasseln gnadenlos auf das Fahrzeug ein. Trotzdem öffnet sich eine Tür der Kabine und der Fahrer brüllt *Drake* zu, er solle schnell einsteigen. Während dieser noch überlegt, ob die Panzerung des Fahrzeugs den Treffern auf Dauer Stand halten kann, war das Brüllen des Fahrers das Signal für die fliehenden „Helden“ im Gebäude, wieder zurück zu rennen.

Nun tritt erneut *Carlos* nach draußen und feuert auf den Heli mit seinem MG, woraufhin dieser in der Luft nach vorne kippt und zur Seite trudelt. Er taucht allerdings kurz darauf seitlich wieder auf und entlädt eine geballte Ladung großkalibriger Schüsse auf die Front – die Klapptür des Fahrzeugs kippt nach hinten.

Juice sprintet in den Laderaum des Fahrzeugs – die Wand zur Fahrerkabine ist mehrfach durchschlagen. Im Innenraum befindet sich der grausame Überrest des Bordschützen. Der Anblick des Unterleibs brennt sich in das Gedächtnis des deutschen Hackers ein, er wird diesen grausamen Moment nie wieder vergessen.

Carlos setzt zum entscheidenden Schlag an – durch seine Treffer gerät der Heli außer Kontrolle, verschwindet aus dem Blickfeld der Helden, bevor er in der näheren Umgebung zu Boden kracht. *John Rambo* wäre so stolz auf *Carlos* – wer auch immer *John Rambo* ist oder war.

Drake blickt nun in die Fahrerkabine des Transporters – auch kein schöner Anblick! Während er die Überreste des Fahrers aus dem Fahrzeug entfernt, erreichen auch *Mazaa* und *Klaus* den Laderaum. Aus Flughafenrichtung nähert sich ein weiteres provisorisch gepanzertes Fahrzeug ...

Juice ist noch immer völlig von der Spur als das Fahrzeug schlagartig den Zustand von "leer" nach "rappellvoll" wechselt indem *Mazaa* und *Klaus* hereinkommen. *Drake* und *Carlos* beobachten wie das gepanzerte Vehikel näherkommt.

Klaus ist aufgeregt und versucht die Beine des Toten wieder zu einer Person zusammensetzen. Das triggert *Juice*, sich mal ausgiebig nach draußen zu übergeben, was dazu führt, dass er erstmal eine Runde mit sich selbst beschäftigt ist.

Carlos sucht Deckung hinter dem Heck und zielt auf den Fahrer des sich rasant nähernden Gefährts und bemerkt dabei einen weiteren MG-Schützen in einer verranzten Kanzel. *Mazaa* versucht auf die Schnelle einen Plan von der Situation zu bekommen und erhält so ein kurzes Briefing.

Der MG-Schütze eröffnet das Feuer und unsere Helden finden sich in einem Bleiregen wieder, der zum Glück lautstark in der Karosserie stecken bleibt. *Drake* setzt sich in den menschlichen Brei auf dem Fahrersitz und betätigt den Anlasser. Ein Display wacht auf, Bereitschaftssignale erklingen und er wird mit vollem, echtem Namen angesprochen, was ihn unangenehm zu berühren scheint.

Carlos ist fertig mit Zielen und burstet auf den Fahrer. Drei Salven erwischen das Panzerglas, wovon eine tatsächlich bis zum Insassen durchdringt. Das irritiert diesen aber offenbar wenig; er kommt lediglich ein wenig ins Schlingern. *Juice* erkennt auf einem

Computerdisplay eine Konsole zum Schließen und haut panisch auf den "Notschließen"-Knopf. Er kann gerade noch so ausweichen, als plötzlich ein dumpfes Zischen ertönt und die Tür zuschnellt. Dummerweise schließt sich auch der Zugang zum Geschützturm und der Innendruck ändert sich kurzfristig, fällt aber auf einen normalen Zustand zurück. In diesem Moment erscheinen bei *Drake* Warnhinweise, die aber bei weiterer Nachfrage zu dem Hinweis führen, dass er keine Zugriffsrechte hat und sich schnellstmöglich bei seinem Vorgesetzten melden soll. Ungeachtet dessen tritt *Drake* wild fluchend auf's Gas.

Im Innenraum des Panzerfahrzeugs erkennt *Juice* einen Haufen Fehlermeldungen und den Hinweis: "ABC-Sicherheit gefährdet". Außerdem weist das Fahrzeug freundlich auf die Tatsache hin, dass der Fahrer militärisch gesucht sei und bei Möglichkeit der NEG ausgeliefert werden soll. *Klaus* und *Mazaa* werfen sich auf den Boden, um weiteren MG-Salven auszuweichen. Der Schütze hat jedoch einen schlechten Tag und betankt stattdessen lieber den eigenen Wagen mit Munition. Leicht verbogen und um einige Panzerplatten erleichtert nähert sich der Panzer weiterhin.

Im Inneren des Heldentransporters entscheidet sich der beleibte Nazzadi, über den Boardcomputer einen Kontakt zu *Drake* herzustellen. Nach der plötzlichen Erkenntnis, dass *Carlos* fehlt, notöffnet *Juice* nochmal die Luke und ruft: "Hey *Carlos*! Rein mit dir, schnell!". In Erwartung weiterer Feuersalven flüchtet er in den hinteren Bereich des Transporters. Prompt reagiert der Hispanier, feuert aber noch eine Salve, dieses Mal auf den MG-Schützen. Diesen erwischt es mit terminierender Präzision, was dummerweise nichts an der Geschwindigkeit der Bösewichter ändert. Elegant und routiniert rollt *Carlos* gutausgehend, Kotze meidend auf die Ladefläche.

Das gegnerische Fahrzeug vollzieht unterdessen unerwartet einen halbsprecherischen, schlingernden Powerslide und kommt kurz vor dem Heldenpanzer zum stehen. Diese Gelegenheit nutzt *Drake* zur Flucht in Richtung Flughafen.

Bei einem Versuch in das Boardsystem der Feinde einzudringen stellt *Juice* fest, dass er ein leichtes Spiel hat, da er die Sicherheitssoftware bereits kennt. Da der Feindtransporter die Verfolgung aufnimmt, drückt *Drake* noch etwas mehr auf die Tube und motiviert seine Kollegen, vor dem Gebrauch von Schusswaffen nicht zurückzuschrecken.

Carlos nimmt Menschenreste bestehend aus Blut, Knorpel, Zähnen und einem vereinzelt Augapfel auf die leichte Schulter und entdeckt ein schweres Geschütz, das auf den ersten Blick nicht gerade leicht zu bedienen scheint. Das führt zu viel Lärm und wenig Effekt.

Juice erhält derweil vollen Zugriff zum System und entfernt alle Zugriffsbeschränkungen bezüglich *Drake*. Der Feind rückt näher auf, was *Carlos* ein besseres Ziel bietet. Leider völlig inkompetent entfernt *Carlos* mit seinem Geschütz die Ladeluke.

Mutig schert *Drake* aus und brettet wie ein Wilder zwischen Betonpfeilern im Slalom herum und schafft es so, etwas mehr Abstand zu gewinnen. *Juice* versucht seine Daten für *Alicia* über das Auto hochzuladen und bekommt die Fehlermeldung, dass ein massives magisches Schutzfeld die Kommunikation behindert. Irritiert dreht er sich nach *Mazaa* um, in der Hoffnung ein paar Details zu erfahren. Der weiß leider auch nicht weiter, weshalb dem Hacker nichts besseres einfällt, als das System nach nicht vorhandenen Waffen zu scannen und seine soeben hochgeladenen Daten wieder zu löschen.

Der Rennfahrer-Halbnazzadi entschließt sich, rechts abzubiegen, wo die Straße allerdings auch nicht leichter befahrbar ist. Dank einer hervorragenden Reaktion schlittert das Fahrzeug knapp an einer massiven Betonwand vorbei über ein parkendes Auto hinweg in die Seitenstraße, was alle Insassen heftig durchschüttelt.

Mazaa fasst den schlaunen Gedanken, sich mal anzuschneiden, was er auch gleich in die Tat umsetzt. Auch *Klaus* erklärt er die Grundlagen der Sicherheitstechnik. *Juice* sieht auf seinem Display plötzlich eine Statusmeldung, dass es einen Nothalt geben wird und drückt reflexartig auf den Cancel-Knopf; das ist offenbar keine gute Idee gewesen, denn plötzlich fährt das gesamte System herunter. Displays erlöschen, Lüftungen gehen aus und *Drake* bekommt den Hinweis, einen Mechaniker zu besuchen.

120 Meter entfernt entdeckt das Nazzadi-Koloss einen fliegenden Dämon, der offenbar den Helden folgt. Auch *Drake* und *Carlos* meinen, etwas wahrgenommen zu haben. Achselzuckend begibt sich letzterer zurück in das Fahrzeug, in Deckung.

Alle verzweifelten Versuche seitens *Drake*, dem immer langsamer werdenden Fahrzeug neues Leben einzuhauchen, schlagen fehl, während der Feind erstaunlich geschickt aufhohlt.

Der Heldenpanzer kommt schließlich zum Halt. Der andere Typ macht eine Vollbremsung und kommt 20 Meter entfernt ruppig zum stehen, nachdem er noch ein parkendes Fahrzeug niedergemäht hat. *Mazaa* ruft nur noch "Dämoonen", als er sieht, wie das fliegende

[23.06.11]
Limbl

Monstrum unerwartet schnell auf die Helden zukommt. *Carlos* und *Drake* laden ihre Waffen durch.

Aus der Fahrerkabine des Verfolgerfahrzeugs springen zwei Gestalten heraus und ihre ungesunde Hautfarbe und verrutschten Glubschaugen wecken unangenehme Erinnerungen bei den Veteranen dieses Abenteuerurlaubs. Nur haben sie keine kruden Keulen in der Hand, sondern legen mit großkalibrigen automatischen Gewehren auf die Heldentruppe an. Im Hintergrund schält sich das dämonenhafte Wesen aus dem Schatten und es wird klar, dass es sich nicht um so etwas wie den Gaunt handelt, der den guten alten *Yaza* in Stücke gerissen hat, sondern um etwas noch viel größeres und furchteinflößenderes. *Mazaa* hat sowas schonmal im Fernsehen gesehen, dort wurde es "Peitscher" genannt und die Geschichte ging nicht gut aus für die, die es mit der gewaltigen Peitsche zu tun bekommen hatten, die das geflügelte Ungetüm mit sich führt. Wer auch immer dieses Ding beschworen hat, muss nicht nur einen an der Meise haben, sondern auch ganz schön was drauf ...

Aber eins nach dem anderen: *Carlos* widmet sich ohne langen Überlegens erstmal der nächstliegenden Gefahr und überzieht die Fischköpfe mit einer Salve aus dem alten Maschinengewehr. Der Vordere verendet gleich an Bleivergiftung und auch der Zweite, der hinter dem ranzigen Panzer in Deckung gegangen war, wird getroffen und zumindest soweit aus dem Konzept gebracht, dass er nicht sofort zurückschießen kann. Auch *Mazaa* zieht seine Pistole und mit einem gekonnten Treffer sorgt er dafür, dass sich auch der zweite Fischkopf nicht mehr erholt.

Drake haut verzweifelt auf den Armaturen herum, aber das Fahrzeug versagt stoisch den Dienst. Wütend springt er mit gezogener Waffe aus der Fahrerkabine und eilt den anderen zu Hilfe. Er ahnt ja nicht, dass *Juice* gerade mit nervösen Fingern seinen Ausrutscher auszubügeln versucht und dem sturen Bordcomputer eine Turbowartungssequenz vorgaukelt. Er ist guter Hoffnung, dass das Vehikel bald wieder fahren kann, deshalb trottet *Drake* wieder zurück auf den Fahrersitz.

Carlos widmet seine Aufmerksamkeit nun voll dem, was da bedrohlich immer näher kommt und nimmt das MG mit seinen letzten Patronen in den Anschlag. Erst spät erkennen die Helden, dass noch ein dritter Fischsoldat aus einer anderen Luke des Panzerfahrzeugs geflutscht war und können nicht mehr verhindern, dass er eine Salve tödlicher Kugeln in das nutzlose Gefährt der Helden entlädt. *Juice* wird schwer in die Seite getroffen und *Carlos* verdankt nur mal wieder seiner Rüstung, dass er nicht das gleiche Schicksal erleidet. *Mazaa* hechtet in seiner ihm eigenen Eleganz zur Heckklappe, um die Bahn frei auf den neuen Angreifer zu haben und streckt ihn mit einem sehr präzisen Schuss nieder. Wenn er so weiter macht, wird er noch zum Albtraum aller Schießbudenbesitzer werden.

Aber das kann die Truppe nur bedingt beruhigen, denn je näher das Dämonenwesen mit seinen riesigen Schwingen und seinen seltsam aus einer anderen Welt schimmernden Schuppen kommt, je kleiner und hilfloser kommen sich die Helden vor. Um seinen Eindruck noch zu untermalen, schnappt sich der Dämon einen riesigen Metallcontainer im Vorbeiflug und schlenkert ihn wie ein Designerhandtäschchen unter sich her. Als er dann auch noch einen markerschütternden Schrei ausstößt, ist es zuviel für *Juice*. Gerade hatte er endlich wieder die Startsequenz des Fahrzeuges initiiert und war dabei, diese noch zu beschleunigen, doch jetzt vergisst er alle Technik, stürzt aus dem Fahrzeug und nimmt die Beine in die Hand.

Carlos muss heftig Schlucken, versucht aber doch das, was er am besten kann und hält drauf, was das gute alte MG so hergibt. Stark zu beeindrucken scheint das den Dämon allerdings nicht, und auch die Kugeln von *Mazaa* prallen wirkungslos von den Kopfschuppen des Dämons ab. *Drake*, der immer noch auf das Anspringen des Fahrzeugs wartet, zieht ebenso seine Waffe und hält drauf. Man sieht sogar eine Schuppe abspringen und es scheint dem Dämon doch irgendwie weh zu tun, aber angenehmer wird das Geschrei dadurch nicht. *Drake* hält gleich nochmal drauf, diesmal versucht er irgendwas Verwundbareres als die dicken Schuppen anzuvisieren und entscheidet sich für eins der tellergroßen Augen - und er trifft! Der Dämon stößt einen weiteren schrillen Schrei aus, wirft den Kopf hin und her und ändert seinen Kurs. Vielleicht ist er doch verletzlich, aber zumindest kann man ihn wütender machen ...

Um noch draufhalten zu können, muss *Carlos* nun aus dem Vehikel springen und entleert die letzten Schüsse des MGs in den Dämon. Dieser scheint wirklich nicht amused und kommt immerhin für einen Moment nicht näher. *Drake* und *Mazaa* haben sich jetzt auf die Augentechnik eingeschossen und unter schrecklichem Gebrüll des Dämonen halten sie weiter drauf. Die Antwort des Dämonen kommt in Form des Metallcontainers auf das Panzerfahrzeug zugeflogen, es gibt einen unglaublichen Schlag und das Vehikel wird

mitsamt der übriggebliebenen Insassen auf die Seite geworfen. Zum Glück können sich *Drake* und *Klaus* geschickt abfangen und werden nicht weiter verletzt. Da *Carlos* auf der Suche nach geeigneten Waffen in Richtung der Fischköpfe losgerannt ist, sieht sich *Mazaa* nun plötzlich allein dem näherkommenden Dämon ausgeliefert und kann sich gerade noch unter einen mächtigen Hieb der überdimensionalen Peitsche wegducken und muss mit Schrecken aus nächster Nähe sehen, wie die Peitsche tatsächlich Fetzen aus dem Metall des Panzerfahrzeugs reißt.

Drake steckt seinen Kopf aus dem umgefallenen Fahrzeug und versucht dem Ungetüm die Peitsche aus der Klaue zu schießen, aber obwohl er sehr gut trifft, scheint das Ding einfach nicht kaputtzukriegen zu sein. Der Dämon landet nun direkt vor dem Fahrzeug und gibt dem Panzerfahrzeug einen mächtigen Schubser, so dass es sich wie ein Pappkarton halb überschlägt und *Drake* und *Klaus* abermals ordentlich durchschüttelt. *Mazaa* kann sich gerade noch in Sicherheit bringen, aber sieht sich wieder der Peitsche ausgeliefert, die ihn diesmal auf dem Rücken erwischt. Jeden anderen hätte dieser Hieb wahrscheinlich zerrissen, aber *Mazaa* ist ja zum Glück recht stabil. Dennoch hat er furchtbare Schmerzen und merkt wie ihm das Blut am Rücken runterläuft.

Juice, der sich in etwas Entfernung in Deckung begeben hat, versucht nochmal verzweifelt mit *Alicia* Kontakt aufzunehmen, um sie um Hilfe zu bitten, aber der Netzzugang ist nach wie vor auf magische Weise blockiert.

Nachdem er sich kurz mit der neu ergatterten Waffe anfreunden musste, was zu ein paar Kugeln in den Asphalt führte, hält *Carlos* nun mit frischer Munition auf den Dämon, der das immerhin zur Kenntnis nimmt. Dann entdeckt *Carlos*, dass sein neues Spielzeug auch mit einem Granatwerfer ausgestattet ist. Es scheint ein Geschenk des Himmels zu sein. Die Granate landet genau im Schoß des Monsters und mit einem ohrenbetäubenden Rums wird der komplette Unterleib des Peitschers zerrissen. Irgendwelche dämonischen Innereien ergießen sich in einen widerlich stinkenden Schlabbersee, bevor der Rest des Extraterrestrischen darauf zusammenbricht.

Endlich kehrt Ruhe ein. *Mazaa*, der furchtbare Schmerzen hat, ruft *Carlos* zu Hilfe, doch als er ankommt, kann er gerade noch beobachten wie anscheinend die Naniten ihr Werk beenden und sich die Wunde wie von Geisterhand schließt. Mit einem Mal lassen die Schmerzen nach, doch der Nazzadi hat das ungute Gefühl, dass mit dem Hieb der Peitsche auch etwas anderes in seinen Körper gekommen ist.

In der Zwischenzeit nähert sich *Drake* dem Schädel des Monsters und muss zu seinem Schrecken erkennen, dass sich an den Augen des Dämonen keinerlei Spuren entdecken lassen von den vielen Geschossen, die er und *Mazaa* dachten dort wirkungsvoll angebracht zu haben. Er nimmt sein Schwert und versucht die Panzerung zu durchstechen, was ihm erst nach mehreren starken Schlägen gelingt. Heraus quillt eine gelbliche Masse, die am Schwert kleben bleibt.

Juice, der wieder zurückgekommen ist, guckt sich das Fahrzeug der Fischköpfe an und erkennt, dass es fahrbereit ist. Trotz des ekligen Fischgeruchs ist das immerhin eine Hoffnung und er fordert die anderen hektisch auf, einzusteigen und von hier zu verschwinden. Aber er blutet auch sehr stark und *Carlos* besteht darauf, das erst zu versorgen, bevor sie weiterfahren.

Mazaa nutzt die Zeit, er möchte ein Stück von der Peitsche mitnehmen, da er befürchtet, er wird noch was gegen Spätfolgen des Treffers unternehmen müssen und glaubt, dass ihm ein Teil davon als Ingredienz helfen könnte. Als er sich dazu das Schwert von *Drake* ausleihen will, muss dieser feststellen, dass nicht mehr viel davon übrig ist und er wirft es angewidert weg. Aber *Carlos* hat noch das Molekularmesser der Attentäter, womit es *Mazaa* endlich gelingt, sich etwas von diesem Material aus einer anderen Welt zu sichern.

[11.08.11]
Jan

Doch schon bald wird der jüngst erlebte Triumph über den besiegten geflügelten Unhold von den Echos weiterer schwerer Explosionen überschattet, die augenscheinlich vom Flughafengelände stammen. Ein guter Beobachter könnte erkennen, dass dort vermehrt Flugobjekte starten und offenbar dem Chaos zu entkommen versuchen.

Plötzlich sehen *Carlos* und *Drake*, wie am Ende des Parkplatzes sechs weitere bewaffnete Fischlis auftauchen. Eher beiläufig fällt auf, dass einer davon schon sehr stark nach Frosch aussieht.

Man entscheidet sich jedoch gegen einen Kampf und besteigt eilig das von den anderen Dämonen erbeutete Fahrzeug, welches einen ganz eigenen Geruch mitbringt. Doch dank der Gefahr im Rücken wird jegliche Zurückhaltung zuverlässig unterdrückt. *Carlos* übernimmt das Steuer und *Drake* klemmt sich hinter das auf dem Fahrdach angebrachte MG. Kaum ist man in Richtung Flughafen losgefahren, als auch schon die ersten Kugeln aus

den Waffen der grimmig dreinschauenden Fischlis den Weg in Richtung Fahrzeug finden. Eine von ihnen trifft *Drake* äußerst unsanft in die Schulter, doch dieser bleibt standhaft und beißt die Zähne zusammen; so leicht bringt man einen harten Kerl wie *Drake* eben nicht in Verlegenheit. Im Gegenteil: Wütend erwidert er das Kugelgewitter und verwandelt den vermeintlichen Anführer in Schweizerkäse. So eine Grundausbildung bei der Armee ist manchmal halt doch ganz praktisch. Dank *Carlos* riskantem – jedoch nicht halsbrecherischem – Fahrstil ist man schon bald aus der Reichweite der feindlichen Kugeln. Je näher die Waghalsigen dem Flughagen kommen, desto übler wird die Umgebung; die Gebäude sind zerschossen, der Asphalt weist vereinzelt Krater auf und erschwert das Vorankommen. Weiter in Richtung des Flughafens sind gut zwei Dutzend Rauchsäulen zu erkennen. Offenbar stehen dort mehrere Gebäude in Flammen. Während die Szenerie weiter auf ihn wirkt, verstärkt sich in *Drake* zunehmend ein Gedanke: Invasion! Doch wer, oder besser: Was? Und warum?

Juice versucht weiterhin, eine Funkverbindung zu *Alicia* aufzubauen, hat jedoch keinen zufriedenstellenden Erfolg. Die Verbindung scheint allerdings besser zu werden.

Im Laufe der weiteren Fahrt sind auch öfters verbrannte und verstümmelte Leichen zu sehen. Da muss selbst eine Gemeinschaft solch zwanghaft gehärteter Kerle schlucken. Nur *Mazaa* scheint das alles irgendwie kalt zu lassen. Hat er vielleicht etwas zu verbergen?

Kurz darauf sieht *Carlos* einen NEG-Soldaten am Straßenrand lauern, der sehr bedrohlich eine Panzerfaust in Anschlag bringt und offenbar gewillt zu sein scheint, die Fahrt unrühmlich zu beenden. *Carlos* ruft den anderen geistesgegenwärtig zu, sich zu erkennen zu geben und streckt den Kopf aus dem Fenster. Glücklicherweise kann der Soldat Fischlis und Menschen unterscheiden und bellt ein „Identifizieren sie sich“ zum Wagen herüber, der von *Carlos* mittlerweile einige Meter davor zum Halten gebracht wurde. *Drake*, der sich in der Gegenwart von Soldaten aus persönlichen Gründen unwohl fühlt, stellt sich als „John Smith“ vor. Die anderen nennen ihre real existierenden Namen, was letztendlich das Eis bricht, denn der Soldat gehört offenbar zu einem von *Alicias* Suchtrupps. Schwein gehabt! *Carlos* parkt den Wagen seitlich an der Straße. Nachdem auch die gute Seele der Gruppe, *Klaus*, als das was er ist vorgestellt wurde, begibt man sich zusammen in eines der naheliegenden Gebäude. Dort befinden sich auch zwei angehörige der britischen Armee, die jedoch über keine sichtbaren Rangabzeichen verfügen. Offenbar handelt es sich um freie Mitarbeiter. In einem der Räume hat man ein provisorisches Waffenlager eingerichtet, einige Kisten mit Waffen und Munition (auch Hybrid). Ein Soldat wird weggeschickt, um *Alicia* zu kontaktieren. Währenddessen wird den Belastbaren auch ein wenig Verpflegung angeboten. Nachdem man ein wenig zur Ruhe gekommen ist, erinnert sich *Drake* daran, dass er gerade angeschossen wurde und bittet *Carlos*, die Wunde zu versorgen. Diese ist zum Glück nicht schwer und verschwindet sogleich, nachdem *Carlos* etwas von der Wundermedizin in Salbenform darauf geschmiert hat. Diese neigt sich allerdings so langsam dem Ende zu. Man verbringt die weitere Zeit mit Warten im Waffenraum. Einer der beiden Brit-Soldaten hat Stellung in einem der äußeren Gänge bezogen. Es vergehen etwa 15 belanglose Minuten, als *Carlos* und *Drake* ein dumpfes Scheppern hören. Zeitgleich macht *Mazaa* eine ziemlich beunruhigende Entdeckung: Er sieht einen Soldatenhelm an einer der Türöffnungen – der Raum hat zwei – vorbeigekullt. Diesen hat der andere Soldat offenbar auch gesehen, denn jener schreit sogleich „Gehen sie in Deckung“ und wendet sich dem Durchgang zu.

Ein Vorschlag, der in der Gruppe dankbares Gehör findet. *Juice* schnappt sich ein Sturmgewehr aus einer der Waffenkisten und geht sogleich hinter einem Schreibtisch in einer der Ecken in Deckung. Auch *Carlos* fühlt sich inspiriert, rollt sich in vollendeter Eleganz unter einem der Tische durch und kauert sich neben der Fensterscheibe der zweiten Tür nieder. Die übrigen verkrümmeln sich in den anderen Ecken. Einige Atemzüge bleibt es still – dann ist ein leichtes Knacken von außerhalb des Raumes zu hören.

Bei einigen flüchtigen Blicken ist jedoch nichts zu sehen. Lediglich ein paar vereinzelt Blutspritzer zieren die Wand. In Aussicht eines neuen Kampfes sichtet man die verfügbaren Waffenoptionen und findet einige passende Magazine für die eigenen Waffen; die übrigen Waffen sind allesamt stark veraltet und in nicht unbedingt rosigem Zustand.

Der Soldat geht mit gezogener Waffe vorsichtig auf den Flur hinaus und schaut sich ein wenig um.

Angespannt spitzen die übrigen ihre Hör- und Sehmuscheln. Aber nichts passiert. Kurz darauf meldet der Soldat, nachdem er ein wenig auf dem zimmereigenen Computerequipment rumgehackt hat, dass offenbar keine der Fallen ausgelöst wurden. Als *Drake* zufällig über die Schulter in Richtung der anderen Tür schaut, glaubt er zu sehen, wie dort ein Schatten schnell über die dahinterliegende Flurwand huscht. Man schaut vorsichtig nach,

[25.08.11]
Bobo

kann jedoch nichts erkennen. Plötzlich greift die unbekannte Macht erbarmungslos zu: Der noch etwas weiter vorne im Gang stehende Soldat wird von einer schemenhaften Gestalt gepackt und blitzschnell in den anliegenden Raum gezerrt. Die Gestalt hatte rotleuchtende Augen, und es schien, als hätte sie Schwingen. Zudem musste sie über sehr große Kräfte verfügen. Kurz darauf hören die kurzzeitig erstarrten Gruppenmitglieder nur noch ein hässliches Knacken. *Carlos* reagiert als erster und feuert instinktiv eine Granate in den Raum, in dem der Dämon mit dem nun höchstwahrscheinlich toten Soldaten verschwunden war. Es gibt einen ohrenbetäubenden Knall, Steine und Splitter fliegen umher. Aber es ist auch ein markerschütternder, unmenschlicher Schrei zu hören. Der hat gesessen! Im Rausch der Genugtuung schießt der Hispanier eine zweite Granate hinterher und wird dieses Mal von einem deutlich längeren, ebenso unmenschlichem Schrei belohnt. Offenbar hat die Bestie die erste Granate überlebt. Vorsicht nähern er und *Drake* sich der Raumruine. *Drake* fasst sich ein Herz und betritt den Raum mit gezogener Waffe. Doch fast wäre im dieser Mutesakt zum Verhängnis geworden, denn selbst die zwei Granaten hatten das Monster nicht töten können. Wie unfair! Kaum betritt *Drake* den Raum, da stürzt sich das Ding aus einer anderen Welt schon von der Decke herab, um ihn zu zerfleischen. Doch wieder einmal soll sich die militärische Ausbildung bezahlt machen: Im letzten Augenblick gelingt es *Drake*, seine Waffe zwischen sich und das Monstrum zu bringen und den Abzug zu drücken. Von unzähligen Nadeln zerstoichen schreit die Abscheulichkeit noch ein letztes Mal auf und schlägt krachend auf dem Boden auf, wo sie in einer Lache aus Dämonenblut regungslos liegen bleibt. Gotcha!

Es ist ungefähr 18 Uhr. *Carlos* schaut um die Ecke in den Raum, in welchem der tote *Gaunt* und die Überreste des Soldaten liegen. *Mazaa* sieht eine Tür zuklappen, während *Drake* den Eindruck hat, etwas an der Decke zu spüren. Der Fette vernimmt ein dumpfes Knacken und Klirren und hat gerade noch Zeit, sich über die Aufregung von *Klaus* zu wundern, als ihn ein schleimiges, klebriges, stinkendes Etwas von hinten angreift und an ihm klebt. „*Drake*, nicht jetzt!“ schießt es ihm durch den Kopf, bevor er erschrocken aufschreit und sich umdreht. Er erblickt ein Wesen, welches eine Mischung aus Frosch, Hund und Krake zu sein scheint. Er feuert seine gezogene Waffe ab und trifft das Monstrum im Unterleib, welcher gallertartig platzt – lecker! *Juice* entflucht ein „Die Dinger vom Parkplatz sind da!“, woraufhin *Carlos* und *Drake* lossprinten, um ihren Freunden zur Hilfe zu eilen. *Drake* macht mit der Kreatur kurzen Prozess, indem er ihr ballernd im Sprung den Rest gibt. Nach einer kurzen Verschnaufpause rätseln die Mongos, warum sie immer so schnell aufgespürt werden. *Juice* setzt sich an den Militärcomputer, welcher in der Ecke des Raumes steht und sieht voller Freude, dass sich der Soldat nicht abgemeldet hat und somit viele Daten zugreifbar sind. Er findet Hinweise darauf, dass alle Kommunikationskanäle dicht sind, vermutlich durch Magie. Das Dach des Gebäudes scheint nicht gesichert zu sein. Der Hacker fängt an, verfügbare Daten herunterzuziehen. Die Anderen entdecken währenddessen, dass das Wesen wohl aus dem Lüftungsschacht kam – *Mazaas* Vorahnung in dieser Richtung hatte ihm nichts geholfen; aber glücklicherweise kamen die Hauer des hässlichen Beissfroschs nicht durch seine Fettschicht durch.

Auf einmal sind die strammen Schritte des Soldaten zu vernehmen, welcher die Gruppe empfangen hatte. Er schaut nach seinen Kameraden, *Mazaa* begleitet ihn in den nächsten Raum und erkennt in dem toten Dämonen eine besondere Gattung eines *Night Gaunt*, welcher besonders muskulös gewesen ist. Der Militärangehörige sammelt die Hundemarke von den Überresten seines Kameraden ein, bevor er die Blutspritzer des zweiten Opfers inspiziert, das er kurz darauf tot im Raum schräg gegenüber entdeckt. Alle kehren in den Raum zurück, als *Juice* gerade den Upload der Daten auf sein Device beenden kann. Der Soldat macht sich nochmal auf den Weg, will aber gleich wieder zurückkehren.

Plötzlich klingelt *Carlos'* PCPU und es meldet sich kurz *Ian*, bevor die Verbindung wieder abstirbt. Daraufhin versucht *Juice* ein Senden in kleinen Paketen, was allerdings bis auf ein kleines Paket erfolglos bleibt.

Das Grübeln beginnt erneut, die Arschlöcher gehen nochmal ihre bisherigen Fischkontakte durch, das Rekapitulieren bleibt aber weiterhin ohne Ergebnis.

Der Soldat kehrt zurück. Er bittet *Juice*, eine Art Sender (oder doch eher eine Kontaktbombe) in den Lüftungsschacht zu halten, wirft das Gerät aber dann doch selbst in den Schacht, als *Juice* nicht den erhofften Einsatzwillen zeigt. Der ganze Ärger scheint erst so richtig mit dem Auftauchen der Gefährten losgegangen zu sein, bis dahin war es in der Station wohl eher ruhig.

Der Militärangehörige erkennt *Carlos* als Gitarrist der *Avatars* – ein Exkurs beginnt über die Vorzüge alter Datenträger, *Carlos* hätte sich aber sicherlich ein Fan mit ein wenig mehr

Oberweite gewünscht. Doch schon bald schwenkt das Thema wieder auf die aktuellen Ereignisse – die Invasionstruppe umfasst wohl sogar einen Mech, der die Infrastruktur des Flughafens verwüstet hat. Die Angreifer scheinen Einiges besetzt zu haben und schicken seitdem fortlaufend Suchtrupps aus. Der Soldat bestätigt nochmal, dass die Kommunikation (vermutlich per Magie) kurz nach der Invasion großflächig zusammengebrochen ist und nur per Com über maximal 100 Meter funktioniert. Insgesamt sind noch zwei Soldaten vor Ort, außen scheint es nun wieder verhältnismäßig ruhig zu sein. Nebenbei erfährt die Ansammlung der Unfähigen weitere Details über die Zustände in Europa – Deutsche dürfen normalerweise ihr Land nicht verlassen. Das Dach des momentanen Unterschlupfs ist offen, weite Teile des Kellers sind eingestürzt. Ein fliegender Gegner könnte von überall herkommen, das Gebäude liefert gegen einen solchen Angreifer keinen effektiven Schutz. Der losgeschickte Bote ist per Fahrrad unterwegs, man befindet sich ca. 30 Minuten vom Flughafen per Tretesel entfernt. Er schätzt, es könne noch eine, höchstens zwei Stunden dauern, bis er Rückmeldung bekommen würde. Man beschließt, sich zu verschanzen und auf *Alicia* zu warten. *Juice* durchforstet weiter die heruntergezogenen Daten, kann allerdings nicht viel Hilfreiches entdecken.

Carlos und *Drake* halten Wache, während der Rest der Gammler ruht. Nach weiteren 90 Minuten - der Kampflärm ist massiv zurückgegangen, die Sirenen verstummen - wird ein "Security Breach" im Westflügel gemeldet, aber es handelt sich glücklicherweise um *Alicia*. Sie erscheint weiterhin sehr attraktiv, der Kampf der letzten Stunden steht ihr aber deutlich ins Gesicht geschrieben. Sie scheint verschmort und gehetzt. *Mazaa* spricht sie auf Tiermedizin an, er erntet aber nur verstörte Blicke. In was für einer Welt leben wir eigentlich, wenn die Schmerzen eines armen Tieres gegen Wände der Teilnahmslosigkeit prallen und still mit einer Träne im Auge verstummen? *Drake* zieht alle Register und versucht, gegenüber *Alicia* aufzuschneiden. Sie hat das einzelne Datenpaket von *Juice* tatsächlich empfangen und fragt, ob die Dummdudler bereit wären, als Agenten England einen Dienst zu erweisen. Der Ritualplatz des Magiers, welcher für die Störung der Kommunikation und wohl auch für die *Night Gaunts* verantwortlich zu sein scheint, wurde ausfindig gemacht. Allerdings wurde von den Invasoren auch der Flughafenkindergarten besetzt, knapp 16 oder 17 Kinder scheinen in der Gewalt von vier bis sechs Hybriden, rund zehn Minuten mit dem Fahrzeug entfernt. Es ist keine Verstärkung zu erwarten. Man beschließt, den Rackern aus ihrer misslichen Lage zu verhelfen (oder sind die Hybriden die eigentlich in Gefahr Schwebenden?) und setzt sich schnell in Bewegung zu einem wartenden Truppentransporter, mit welchem *Alicia* gekommen ist. *Mazaa* erblickt auf dem Haus gegenüber einen geflügelten Schatten, welcher allerdings sofort nach hinten verschwindet. *Carlos* sieht daneben noch überraschenderweise den altbekannten Flimmerfreund im Eingang schräg gegenüber stehen. Er legt auf das Dach an, wo der Schatten zuletzt zu sehen war und informiert die Anderen über den unerwarteten Besuch, woraufhin *Juice* in das altbekannte Hintergrundjammern verfällt. *Carlos* bewegt sich auf den Unsichtbaren zu, lässt seine Waffe aber weiterhin auf das Dach angelegt, der Rest der Homos bewegt sich in das Fahrzeug. Als der Geflügelte sich nochmal kurz blicken lässt, tritt auch *Drake* nochmal aus dem Transporter hervor. „Ich nur in eurer Nähe. Viele sind in eurer Nähe“, meint das getarnte Wesen, bevor es seine Tarnvorrichtung deaktiviert und *Carlos* mit seinen Facettenaugen und Klauenhänden entgegentritt. „Mein Tank war leer, ihr seid die einzigen Lebewesen, die etwas für mich getan haben. Ich lebe nicht mehr lange.“ Ohne weiteren Tank hat das Wesen keine Überlebenschance. Es konnte einige der besorgten Daten entschlüsseln, bevor sich das Tankwasser eingetrübt hat. Ein Mitkommen lehnt der seltsame Besucher ab, woraufhin ihm *Carlos* alles Gute wünscht. Der Südamerikaner setzt sich an das Steuer des Transporters, *Drake* bedient das Geschütz des Fahrzeugs. *Alicia* und *Juice* sitzen mit vorne, der Rest macht es sich hinten gemütlich, als sich der gepanzerte Wagen in Bewegung setzt. *Drake* erblickt den Verfolger, ballert sofort los und trifft – Absturz! „Schon wieder so ein Gaunt-Ding, aber ich glaube, er hat es runtergeholt“, meint *Juice*.

Man kommt zum Flughafengebäude, mehrere Feuer zeugen von der Schlacht, die vor kurzem hier noch gelodert hat. *Carlos* parkt das Fahrzeug im Militarteil des Flughafens.

[22.09.11]
Daniel

19:00 Uhr. Die Luft ist geschwängert vom "Rauch" des Krieges. Der Zenit der Attacke scheint überstanden; nur hier und da knattert noch ein wenig Gewehrfeuer. Der Zustand des Flughafens ist desolat: Sämtliche Sicherheitseinrichtungen sind bis auf die Grundmauern zerstört, aber in einigen Gebäuden brennt immerhin noch Licht.

Alicia kann wenig Unterstützung leisten und ist bereits auf dem Sprung. *Juice* fragt nach dem Hubschrauber und vereinbart einen Notfallcode mit Geokoordinaten, falls etwas schiefgeht. Die Koordinaten für die Störquelle kopiert sie ins Auto, dass sie für uns hierlässt.

Die Eingangshalle ist völlig zerstört, Strom scheint jedoch noch da zu sein – sogar funktionstüchtige Terminals. *Juice* kopiert sich beim letzten Fünkchen WLAN-Kontakt zum Auto die Geokoordinaten, während die Anderen alle öffentlichen Infos über den Flughafen abrufen. Diese enthalten auch Infos über den lokalen Kindergarten, ein schickes Gebäude mit partiellen Glasdächern.

Alicia spricht von 4 bis 7 Geiselnemern, die um die 17 Kinder gefangen halten sollen. Ein Treffpunkt am Ausgang zum Kindergarten wird vereinbart. Die Agentin wird in einem gesicherten Seitenflügel warten. *Juice* schleimt sich bei ihr ein, was offenbar gut ankommt.

Er sucht ein Terminal, dass allerdings arg verblutet und mit Stückchen besetzt ist, woraufhin dieser sich gleich mal spontan übergeben muss. Zum Glück gibt es noch ein paar andere Terminals.

Juice macht sich dort sofort zu schaffen, indem er sich per Kabel anschließt und recht schnell Zugriff auf den mittleren Sicherheitslevel bekommt. *Mazaa* steht so lange mit seinem *Klaus* Schmiere.

Währenddessen begeben sich *Carlos* und *Drake* nach draußen und inspizieren weitere zerstörte Displays, blutbespritzte Konsolen und seltsam auf ihre Anwesenheit reagierende Anzeigen. Am Ende eines Ganges befinden sich einige Fußwege nach draußen und Aufgänge zu weiteren Stockwerken. Weiter hinten steht ein ziemlich großer Mech in Flammen, der mit rußigem Rauch hübsch das Ambiente verziert.

Die Tür nach draußen öffnet sich zischend und *Carlos* sucht sofort professionell nach der einen oder anderen Deckung. In der Nähe stottern digitale Vögel in einem idyllisch angelegten Entertainment-Center, das gut geschützt aussieht.

Am Kindergarten erspäht *Carlos* einen soldatenartigen Hybriden mit glubschigen Fisch-Frosch-Extremitäten, eingepackt in eine Panzerweste.

Mazaa entdeckt derweil Kameras, die die Crew offenbar auch beobachten, da sie sich bewegen. Das ist für *Juice* nichts Neues.

Juice erhält gerade keinen Zugriff auf Innenkameras, allerdings auf den Entertainmentbereich und das Rollfeld mit automatischem Personensuchprogramm. Der Kindergarten hat sein eigenes Kameranetz im Außenbereich mit Blick nach draußen, allerdings mit Bewegungssensoren im Inneren, die auslesbar über Kabel sind. 16 offensichtlich noch sehr kleine Kinder und 7 Personen werden erkennbar, wovon 2 im Erdgeschoss und 5 im Obergeschoss sind. Aus der Nähe sollte dieses System besser überprüfbar sein.

Juice beschließt, sich einen Fernzugriff über die eigene PCPU auf das Flughafennetz einzurichten, während *Mazaa* die Gelegenheit nutzt, sich mit neuen Schokoriegeln einzudecken.

Carlos nimmt einen alten Mülleimer mit, um eine Tür im Außenbereich dauerhaft zu öffnen, die zum Kindergarten führt. Zusammen mit *Drake* kehrt er zu den Anderen zurück. Der Hacker unterrichtet die Gruppe über seine Funde und seine Möglichkeiten. Es entsteht eine ausnahmsweise konzentrierte und konstruktive Diskussion darüber was zu tun ist. *Juice* erinnert sich an einen Zugang zum Wartungstunnel, weiß aber nichts Genaues und kann auch nach wiederholten Versuchen nichts erkennen. *Mazaa* schiebt ihn ungeduldig zur Seite mit dem Kommentar: "Lass mich mal" und findet tatsächlich einen Weg ins Tunnelsystem.

Man begibt sich zur östlichen Seite des Flughafens zu einem Werkstattbereich, wo *Carlos* souverän ein Schloss knackt.

Der Bereich sieht ziemlich verschmutzt aus, enthält jede Menge Flugzeugersatzteile; allerdings scheint die Lage der Werkstätten direkt hinter dem Entertainment-Bereich eher ungünstig.

Ein weiteres elektronisches Schloss lässt sich jedoch nicht ganz so einfach knacken. Ein plötzlicher Geistesblitz lässt *Carlos* jedoch auch dieser Sicherung keine Chance und die Tür zu den Wartungstunneln öffnet sich. Tunnel "E" führt zum Entertainment-Center.

Mitten während der Diskussion darüber, ob man sich auf kurze Textnachrichten untereinander verlassen kann, schickt *Alicia* eine SMS, die *Juice* bereits zu vermissen scheint. Ein gutes Zeichen. *Juice* schickt gleich eine kleine Liebesbotschaft zurück und begibt sich mit *Drake* und *Carlos* in den ziemlich ungemütlich wirkenden Schacht. Ein einsamer Schweißroboter repariert etwas entfernt ein Kabel. Die Kommunikation scheint zumindest für die selbsternannten Wartungsarbeiter zu funktionieren; *Mazaa* meldet sich jedoch nicht zurück.

Der war nämlich aufgrund seiner Ausdehnung oben geblieben und wollte zu *Alicia*, der Arsch. Zu spät bemerkt er aber ein neues Schleimdingsbums, das gerade über eine Treppe nach unten kommt ...

[13.10.11]

Mazaa schickt *Klaus* vor, damit er dem ekligen Krötenkopf Manieren beibringt, doch der

Limbi

flutscht dem haarigen Primaten immer wieder aus der Umarmung und hält ihn sich mit seinem Gewehrkolben vom glibberigen Leib. Der Nazzadi beobachtet das Geschehen nervös und hört von der Galerie weitere Laute, die sich verdächtig gurgelig nach noch weiteren Wassergeburt anhören. Außerdem nimmt er noch eine Bewegung durch die Fenster des Flughafengebäudes wahr. Irgendwer mit kurzen Beinen kommt herbeigerannt -- ob er auch Schwimmhäute zwischen den Zehen hat, kann *Mazaa* auf die Entfernung allerdings nicht erkennen.

Mitten im Gerangel bläht der Krötenmann plötzlich seine Backen auf und gibt einen quakigen Schrei von sich, dass der arme *Klaus* erschrocken ein paar Schritte zurückweicht. *Mazaa*, der sieht, wie der Kröterich nun sein Gewehr auf seinen geliebten Affen anlegt, lässt die bisherige Zurückhaltung fahren und versenkt zwei Bleiargumente im Körper des Krötenmanns, die diesen zu überzeugen scheinen ...

Wenn nicht der Brunftschrei, so haben doch schließlich die Schüsse die Aufmerksamkeit der anderen Anwesenden gewonnen, die nun über die Reling der Galerie nach dem Rechten sehen. Der schwarze Fleischklops blickt in die froschigen Glubscher eines Oxenfrosches mit imposanter Schulterbreite von 2 Meter. Und auch *Mazaas* Augen werden groß, als er eine halbe Ladentheke auf sich runterfallen sieht, die der aufgeblähte Widerwart als Wurfgeschoss missbraucht. Zum Glück hat der Exsportler genug Masse entgegensetzen und das Einrichtungstück prallt an seiner Speckschwarte ab. Im gleichen Moment hält ein kleiner Bruder des Oxenfrosches einen großkalibrigen Revolver über das Geländer und fängt an, *Mazaas* sparsame Deckung zu reduzieren. Der Nazzadi hechtet hinter ein großes Terminal-Display und erwidert das Feuer, während sich *Klaus* aus der Schusslinie zurückzieht.

Inzwischen hat der Kurzbeinige das Gebäude betreten und wirft sich in die nächstbeste Deckung. *Mazaa* kann gerade noch erkennen, dass der ansonsten recht zivil aussehende kleine Mann eine Waffe gezückt hat. Doch *Mazaas* Aufmerksamkeit wird wieder auf seinen großen Freund Kermit gelenkt, als dieser mit einem großen Satz seinem Thekenwurfgeschoss hinterherspringt und den schwarzen Schwabblar anzuschleimen versucht. Zum Glück ist er kein Leichtgewicht und man glaubt fast sowas wie ein verwirrtes Quaken zu vernehmen, als die Schläge wirkungslos an *Mazaa* abprallen.

Von hinten hört er eine Stimme: "Bei der Queen, wer sind sie denn?". *Mazaa* weist sich als Amerikaner aus und bittet um Hilfe. Dem scheint der Fremde nachzukommen, denn man kann Schüsse hören und ein schmerz erfülltes Grunzen deutet darauf hin, dass der kleine Bruder des großen Frosches getroffen wurde. Auch *Klaus* kommt aus der Deckung und eilt seinem Meister zu Hilfe, der versucht, den Monsterfrosch mit Schüssen auf Distanz zu halten. Es gibt ein Gerangel und Schüsse, aber der Frosch drängt weiter bedrohlich auf *Mazaa* ein. Plötzlich kommt der kleinwüchsige Mann an *Mazaa* vorbeigerannt, springt dem Monsterfrosch in die Beine, so dass dieser überrascht zu Boden geht, versenkt seinen Ellenbogen im Froschmagen und packt sich schließlich mit unglaublicher Kraft einen Froschschenkel und hebt ihn herum bis er bricht. Daraufhin wird es still.

Der Fremde stellt sich als Mister *Smith* vor, der selbst von seiner heldenhaften Aktion überwältigt zu sein scheint. Er ist zwar kein Soldat, aber hat offensichtlich eine Nahkampfausbildung hinter sich, schließlich erzählt er, dass er wohl auch Waffeningenieur ist. Er hat Gespräche von Soldaten über die gefangenen Kinder mitbekommen und sich entschieden, helfend einzugreifen, auch wenn er keine Ahnung hat, worauf er sich einlässt, wie man an seiner Reaktion auf die Hybriden erkennen kann.

Mazaa nimmt *Smith* mit zum Treffpunkt mit *Alicia*, die den Jungs schon entgegenkommt. Sie hat nicht viel Zeit, erwähnt aber, dass nach der verfügbaren Datenlage *Drakes* Hubschrauber noch ganz sein müsste. Außerdem versucht sie ein Scharfschützengewehr aufzutreiben. Sie erzählt auch, dass die Hybriden in der Stadt eine Art Guerilla-Krieg angefangen haben und dass auch auf dem Flughafengelände ab und zu kleine Gruppen von Hybriden gesichtet werden.

In der Zwischenzeit haben sich die anderen zur Luke vorgearbeitet, die aus dem Versorgungsschacht in den Kindergarten führt. *Juices* Netzzugang über seine PCPU, den er vorbereitet hatte, ist hier unten leider gestört, deshalb versucht er, über die hier angebrachte Wartungskonsole Zugang zu bekommen. Nach etwas Trickseriei gelingt ihm dies auch und er erhält direkten Zugang auf alles, was in dem Kindergarten an Überwachung und Steuerung zur Verfügung steht -- wenn auch nur über ein etwas unpraktisches Sprachsteuerungs-Interface. Er kann die Dachluke des Kindergartens fernentriegeln und über die Sensoren die Position der Hybriden und Kinder abschätzen. Zwei Wachen sind im EG, fünf weitere im OG, wobei sich zwei direkt im Raum mit den Kindern befinden. Der

[27.10.11]
Bobo

Hacker programmiert eine kleine App, mit der er die aktuellen Positionsdaten direkt auf die PCPUs von *Drake* und *Carlos* übertragen kann. Die Zwei nutzen die Zeit, die er dafür braucht, um erfolgversprechende Pläne für das weitere Vorgehen zu schmieden, unter Verwendung von nicht vorhandenem Schlafgas und so ...

Schließlich kommt jemand auf die glorreiche Idee, *Mazaa* zu kontaktieren, um die weiteren Aktionen mit ihm abzustimmen. Die Verbindung ist zwar schlecht, aber es entsteht ein grober Plan: *Carlos* soll sich in das OG schleichen bis in den Raum direkt vor den Kindern. Die Wachen auf dem Weg sollen über Licht-an/aus-Fernsteuerungen von *Juice* abgelenkt werden. *Drake* soll sich bereithalten und danach versuchen, auch soweit wie möglich unentdeckt zu kommen. Dann soll der Zugriff auf *Carlos'* Zeichen hin erfolgen, bzw. wenn einer von beiden vorher entdeckt wird, geht es halt gleich los. Wenn möglich soll *Mazaa* einbezogen werden, z.B. falls er das Scharfschützengewehr bekommt.

Uhrenvergleich: 20:07 Uhr. Nach ungefähr einer Viertelstunde taucht *Alicia* mit einem riesigen Scharfschützengewehr auf, welches sie vorsichtig *Mazaa* übergibt, was eventuell auch an dem sehr hohen Gewicht der Wumme liegen könnte. Sie mahnt ihn an, behutsam damit umzugehen, da die Waffe Wände durchschlagen kann und nur sechs Schuss zur Verfügung stehen. *Mr. Smiths* Nervosität offenbart sich weiterhin durch eine knallrote Rube und knatternde Duftmarken, womit er bei *Alicia* wenig Pluspunkte zu sammeln scheint – komisch, verstehe einer diese Weiber! Man vereinbart noch einen Treffpunkt mit der schönen Frau in einer Stunde, bevor es um die Koordination des Angriffes geht.

Carlos und *Mazaa* vereinbaren per Testnachrichten, dass sich der Dicke auf das Zeichen des Rockstars den Typen im Raum der Kinder ausschalten soll, welcher am nächsten zum Fenster steht. *Mazaa* sucht ein passendes Fenster im Obergeschoss, welches er gedämpft einschlägt und bietet *Robert*, ihm während des Gefechts den Rücken frei zu halten. Er führt einen Reset seines Gewehrs durch, bis die Zugangssperre der Waffe ihn als Schützen akzeptiert. Auch wenn der Wabbel sich nicht wirklich gut mit solchen Waffen auskennt, fällt ihm doch sogleich der sehr mächtige Zielcomputer auf. Nachdem er sich mittels Zielfernrohr ein wenig orientiert hat, gibt er *Carlos* ein Zeichen, dass er bereit wäre. Die heiße Phase beginnt!

Carlos öffnet heimlich die Luke des Badezimmers. Er schleicht aus dem WC-Raum und linst um die Ecke, wo er einen seltsamen Sprachen-Mischmasch aus Englisch und irgendwelchen gutturalen Lauten vernimmt. Zwei amphibienartige Soldaten, welche durch ihre High-Tech-Rüstungen verblüffen, stehen Spalier. Ihm wird klar, dass er sich bei der gegebenen Konstellation kaum vorbeischieben können. Geistesgegenwärtig bittet er *Juice*, für eine Ablenkung zu sorgen, woraufhin dieser das Licht im Außenbereich ausschaltet. Den kurzen Moment der Verwirrung nutzt *Carlos*, um in Richtung Treppe zu huschen. Allerdings könnte eine Kröte etwas vernommen haben, da sie sich in seine Richtung bewegt. Sie schaut nur kurz nach dem Rechten und geht dann wieder zum Ausgangspunkt zurück. Puh!

So langsam setzt sich auch *Drake* in Bewegung und krabbelt aus dem Versorgungsschacht. *Juice* spielt erneut mit der Außen- und diesmal auch mit der Innenbeleuchtung. Dies veranlasst die obere Treppenwache, sich zu den Stufen nach unten zu bewegen. *Carlos* eilt daraufhin nach oben und rammt der verdutzten Echse sein Messer in den Hals, woraufhin diese zu Boden sinkt. Der Held schleicht daraufhin bis zur zweiten Garderobe im Obergeschoss und informiert seine Freunde, dass es gleich losgehe.

Die unteren Soldaten scheinen nun nach ihrem Kameraden zu rufen und einer bewegt sich auch erneut in Richtung Treppe. Da gibt *Carlos* das Signal. Er stürmt durch die Tür in das Zimmer mit den Kindern – und schießt daneben. *Mazaa* zögert nicht und trifft wie ausgemacht das Wesen am Fenster, welches es nach hinten reißt, bevor es gegen eine Wand strauchelt. Dem schwarzen Schwabber klingeln aufgrund des extrem lauten Knalls der Waffe die Ohren, vor Ort im Kindergarten war allerdings nur ein kleines Pling vom Durchschlagen des Fensters zu vernehmen – so soll es sein. Statt sich um seine Ohren zu kümmern, studiert das lebende Fettgewebe die Schußauswertung auf dem Display – Schultertreffer, das geht doch noch besser!

Drake verlässt das WC, erblickt die Wache am Ende des Ganges und kann ihr beim Ballern zuvorkommen. Er verursacht einen Treffer am Hals, woraufhin das grüne Ding zurücktaumelt und aufschreit. Die zweite Amphibie stürmt die Treppe herunter und attackiert den Klogänger mit dem Gewehrkolben, allerdings ohne Erfolg.

Im Raum bei *Carlos* rennen die Kinder voller Panik wild herum. Der Südamerikaner visiert den Kopf seines Gegners, verfehlt allerdings knapp. Der Angegriffene schnappt sich daraufhin ein Kind und hält eine Knarre gegen den kleinen Kopf. *Juice* versucht derweil, die

Türen zu versperren, um den anderen Gegnern den Zugang zu blockieren, die Schlösser bleiben allerdings offen.

Im Erdgeschoss schiebt *Drake* den Angreifer gegen die Wand. Oben wird die Lunge des verduztten Geiselnahmers währenddessen von einem schönen und mutigen Treffer von *Mazaa* durchlöchert, woraufhin dieser das Kind fallen lässt und zusammensackt. Der zweite Kermit im Raum zieht eine Knarre und ballert auf *Carlos*. Ein erneuter Versuch misslingt, die Türsteuerung zu Gunsten der Angreifer einzusetzen. Daraufhin drängt ein weiteres Froschviech in den Raum und stürzt sich mit einer Machete auf unseren Gitarristen, dichtgefolgt von einem zweiten Unterwasserwesen. *Carlos'* Arm wird nach hinten gebogen, wodurch die Knochen ordentlich Knacken.

Unten tritt *Drake* nach hinten, burstet und streckt das eklige Wesen nieder. Doch schon naht die zweite Wache und trifft unseren Helden mit einem Schuss. Oben fügt *Mazaa* dem Pistolenschützen eine doppelte Lungenpunktuaton zu, welche dem Quakquak den Rest gibt. Sein nächster Schuss aus der mächtigen Waffe bläst einem der grünen Nahkämpfer den Arm weg, welcher zu Boden sinkt – schade, dass es nicht das Bein war, sonst hätte es Froschschenkel gegeben. *Carlos* erledigt den letzten Gegner im Raum, bevor er die Kinder anweist, in einer Ecke Schutz zu suchen, was diese erschrocken auch befolgen, bevor sie beobachten können, wie *Carlos* dem zuletzt zu Boden gegangenen Gegner zur Sicherheit nochmal in den Kopf ballert. So wird das gemacht!

Auch im Erdgeschoss gelingt es *Drake*, seinen letzten Gegner mit einem gekonnten Burst zu beseitigen. *Juice* entsteigt nun auch dem Versorgungsschacht und erblickt, wie *Drake* gerade die Waffen der beiden Gegner einsammelt. Er kontaktiert *Alicia*, während *Carlos* aufgrund seiner imposanten Erscheinung erfolglos versucht, die Kinder zu beruhigen. *Juice* tritt hinzu und macht es besser, bevor er die Nachricht von *Alicia* entgegennimmt, die Kinder in das Flughafengebäude zu bringen.

Der Hacker führt die Kinder über das Gelände in Richtung Hauptgebäude, gedeckt vom Schwabbel-Sniper. Da bemerkt dieser plötzlich, dass einer der Feinde versucht, sich wieder aufzurappeln. Der Fettwanst zögert nicht lange und verpasst dem Wesen einen Brusttreffer. Alle erschrecken aufgrund des überraschenden Knalls und werfen sich instinktiv zu Boden, bevor Fetti Entwarnung gibt. Nach dieser kurzen Schrecksekunde führt die Gruppe ihren Weg fort und gelangt zum Ziel. *Juice* kann es nicht lassen und macht mächtig Show, um *Alicia* zu imponieren – mit Erfolg. *Carlos* bedankt sich beim Dicken, und auch *Alicia* dankt den Helden für ihren Einsatz. *Robert* wird den Anderen vorgestellt, bevor *Alicia* informiert, dass *Drakes* Hubschrauber mit leichten Schäden im Militärbereich zu stehen scheint, was einem kleinen Wunder gleichkommt. *Mazaa* gibt ihr das mächtige Sniper Rifle zurück, bevor *Juice*, ganz begeistert vom Zielcomputer der Wumme, sie überredet, sie im Besitz der Gruppe zu lassen. Daneben übergibt *Sexy Hexy* auch eine Key Card für das Fahrzeug – man verabredet, wieder zurückzukommen, wenn sie den Magier erwischt haben.

Alicia geht mit den geretteten Kindern und bestellt noch einen Arzt ein, der die Helden versorgt – leider kann auch dieser Mediziner *Klaus* nicht vollständig heilen, aber immerhin werden die Wunden des mächtigen Tieres versorgt. Der Arzt übergibt noch die Position des Helikopters. *Mr. Smith* zeigt sich indes unschlüssig, ob er die Gruppe weiter begleiten soll, trotz kräftigem Zureden von *Mazaa* und *Juice*.

[24.11.11]
Jan

Nanananana, alle reden wirr. Es ist 21 Uhr: Heftiges Beratschlagen. Was ist das Ziel? Was erwartet uns dort? Was hat der Magier drauf? Mit Hubschrauber oder ohne?

Nun soll's mit dem Panzerfahrzeug gen Richtung Militärgelände gehen. *Mazaa* entdeckt beim Rausgehen den Unsichtbaren am Fahrzeug. Ansonsten keine unmittelbare Gefahr erkennbar.

Robert und *Juice* wollen mehr über das Ding wissen. *Mazaa* ist sich sicher, dass das Ding von der Armor-Corp gezüchtet wurde. Er geht auf die zuletzt bekannte Position zu, kann jedoch keinen Kontakt herstellen. Kurze Fahrt bis Zaun, durchquetschen, dann zu Fuß weiter. Copter ist beschädigt, verschmorte Elektronik. Vermutlich ein Granateneinschlag. Computersysteme defekt, Flugstabilisierung, Sicherheitssystem. *Leila* erkennt *Drake* nicht mehr, der erinnert sich aber an tollen Sicherheitscode und bekommt Zutritt.

Juice schnappt sich ein Terminal und analysiert das System. Wenn Stabilisierung abgeschaltet wird, kann der Heli von einem guten Piloten geflogen werden. Er zieht *Robert* hinzu: Benötigt Reparaturkit, lediglich Notkit an Board. *Juice* will das dennoch in 20 Minuten schaffen. *Robby* leitet an und *Juice* versucht das umzusetzen. *Carlos* und *Drake* genehmigen sich einen an der Bar. *Juice* kriegt's nicht hin: "Nur noch 10 Minuten". Er und *Robert* sind fast fertig. Fast. So halb. Nur noch einen kurzen Moment. Fast eine Stunde lang sind sie vermeintlich fertig. Dann: So gut wie neu! Für längere Flüge sollte die Software noch

<p>[12.01.12] ? Daniel</p>	<p>optimiert werden. Während <i>Juice</i> und <i>Robby</i> mit <i>Drake</i> todesmutig im Heli fliegen, nehmen die zartbesaiteten Zwei das Panzerfahrzeug. Gemeinsam einsam brechen Boden- und Lufttrupp zum Ziel auf. <i>Carlos</i> gibt kräftig Gas und die ersten Straßenzüge verlaufen ruhig ohne Kämpfe. Scanner liefern kaum verwertbare Infos, weshalb visuelle Aufklärung notwendig ist. <i>Drake</i> fliegt relativ niedrig.</p> <p>Im Zielgebiet brennt ein Feuer auf dem Dach. Vereinzelte Personen sind erkennbar. <i>Drake</i> geht mit Heli hinter Gebäude in Deckung, steigt auf und feuert zwei Raketen in die Mitte des Hauses. Zwei weitere Versuche – die linke Seite legt ebenfalls in Schutt und Asche. Ein Bündel Personen verlässt den rechten Flügel. Dabei wird eine von mehreren flankiert - offenbar der Magier. Nächste Salve geht daneben. <i>Drake</i> verlässt Stellung und fliegt auf Ziele zu. Weitere Salve verfehlt Ziel. Rakete verfehlt Heli, nächste Salve sitzt. Gotcha!</p> <p>Der Kampf ist vorbei, <i>Alicia</i> willig und der Gruppe wird empfohlen, sich nach <i>Drakes</i> Heim zurückzuziehen um auf Instruktionen zu warten.</p> <p><i>Juice</i> lädt die Daten an <i>Alicia</i> hoch und nimmt sie mal zur Seite, um mit ihr über das Equipment zu sprechen, das er zu brauchen meint, um die Naniten der anderen zu untersuchen. Diese macht zwar indirekte Versprechungen, verschiebt aber alles weitere auf später. (Natürlich nutzt <i>Juice</i> die Gelegenheit ein wenig auf Tuchfühlung mit der guten Frau zu gehen)</p> <p><i>Carlos</i> ruft <i>Ian</i> an, der beim Waffenschmuggel erwischt wurde. Die Lage sieht düster aus: die Dämonen-Polizisten haben ihn in die London Arcology entführt, wo er offenbar in naher Zukunft zu Hackfleisch verarbeitet werden soll.</p> <p>Ziemlich unsicher meldet sich <i>Robert Smith</i> zu Wort; er möchte wissen, was nun mit ihm passiert. Aus Sicht der Helden ist das gar kein Problem, da er sich ja bereits als wertvoller Helfer etabliert hat.</p> <p>Nach langem Hin-Und-Her, wohin denn nun geflogen werden soll und wiederholtem Drängen seitens <i>Alicia</i>, begibt man sich mit dem Hubschrauber in Richtung Isle of Rum. Die Hoffnung besteht, dass die Agentin sich um die Rettung <i>Ians</i> kümmert, was allerdings wenigstens <i>Carlos</i> skeptisch stimmt. Dieser wundert sich auch, dass der Hubschrauber beim "Betanken" offenbar auch detaillierte Informationen über die Flugroute (inlands) einprogrammiert bekommen hat.</p>
<p>05.01.2086</p>	<p>In den frühen Morgenstunden: Nach zwei bis drei Stunden treffen die Jungs ein und sind überrascht: Das gesamte Anwesen ist nahezu umringt von Luft-, Boden- und Wasser-Militär. Das scheint aber sonst niemanden zu interessieren.</p> <p><i>Drake</i> hat eine längere Diskussion mit seinem Butler über ein nicht näher zu definierendes Thema, bei dem es um seinen Vater geht und Dinge, die eigentlich früher auch schon einmal diskutiert wurden.</p> <p><i>Carlos</i> und <i>Juice</i> besprechen derweil das weitere Vorgehen und beschließen <i>Alicia</i> auf <i>Ian</i> anzusetzen. Sogleich nutzt der Hacker die Gelegenheit, ihr eine Nachricht mit allem zu schicken, was <i>Carlos</i> in Erfahrung bringen konnte. Dank der hervorragenden schriftlichen Fähigkeiten seitens <i>Juice</i>, scheint diese Nachricht auch hervorragend bei ihr anzukommen.</p> <p>Gleich als nächstes gehen die zwei das Problem der Geräte zur Nanitenanalyse an.</p> <p>Mittags kümmern sich <i>Mazaa</i> und <i>Drake</i> um <i>Klaus</i> (der immer noch ziemlich angeschlagen aussieht), indem sie einen Arzt rufen, der auch nicht viel helfen kann. Bei einem seltsamen <i>Nazzadi</i>-Ritual wird den anderen Helden nicht verraten, was passiert.</p> <p>Höflich weist der Butler am Nachmittag darauf hin, dass <i>Drakes</i> Vater nach ihm suche. Nicht allzu erfreut lässt der den "Kommunikationssaal" vorbereiten. Der Vater ist sauer. Er weiß von den Naniten und warnt, dass ein Entfernen der schlechten Sorte dazu führt, dass die gute Sorte deaktiviert wird. Und überhaupt führe jede Spielerei mit den Naniten zum Tod des Wirts. Offenbar sind die Helden aufgrund der Wirkung der Naniten auch gesundheitlich in Gefahr. Idealerweise sollen alle Nanitenträger in naher Zukunft in einem Labor untersucht werden, um die Miniroboter besser zu konfigurieren.</p> <p><i>Juice</i> beschäftigt sich den ganzen Tag mit dem gestohlenen Rechner des "Journalisten" und findet heraus, dass es sich um ein bereits gestohlenen Notebook handelt, das als Kommunikationsrelay verwendet wurde. Es finden sich Fotos von <i>Drake</i>, <i>Carlos</i> und <i>Mazaa</i>, aber alle anderen Daten wurden gelöscht. <i>Juice</i> macht sich an eine Rekonstruktion der verschwundenen Daten.</p> <p><i>Carlos</i> erhält einen Anruf von seinen Bandjungs, wo er denn stecke, lässt es sich aber die meiste Zeit gutgehen. Offenbar wollen seine Kollegen mit ihm touren und warten begierig auf seine Rückkehr in die Staaten.</p>

<p>06.01.2086</p>	<p>Am frühen Morgen wird <i>Drake</i> geweckt: Ein Helikopter mit einem <i>Captain Barnaby</i> bittet um Landeerlaubnis. Nach längerem Zögern bittet er den Captain in den Blauen Salon und lässt den Rest der Helden wecken, die sich alle ziemlich angestrengt aus dem Bett hieven. Unten werden sie von einer ganzen Gruppe von schwer bewaffneten Militärs in Empfang genommen. Der Captain selbst sieht ausgesprochen abgefahren aus: Lange, rote, lockige Haare, mehr zwirbelige Haare im Gesicht, alter Knacker im Tarnschottenrock und insgesamt sehr schottischem Oxford-Englisch. Schnell erschließt sich, dass Barnaby der Kopf einer Söldnergruppe ist und die Helden rekrutieren möchte.</p> <p>In seinem Werbesermon über die "Scottish Eagles" (mit langer Historie) lässt er fallen, dass er für <i>Roger Mason</i> und <i>DemonTech</i> arbeitet, der <i>James Masons</i> Vater sei, der eigentlich <i>Drake</i> sein sollte.</p> <p><i>Juice</i> hat eine Eingebung und schreibt eine Nachricht an <i>Alicia</i>, um den Hintergrund des Typen checken zu lassen. Dabei erfährt er auch, dass <i>Ian</i> auf die eine oder andere Weise ganz schön einen an der Schüssel hat; eine Information die er sich für später aufhebt. Obwohl Barnaby und seine Leute auf dem Sprung sind, lässt er sich doch auf eine Tasse Tee einladen, wo er weiter ungehemmt Werbung macht und dabei ganz besonders häufig den Kampf gegen die Migou erwähnt. Diese Gelegenheit nutzt <i>Juice</i>, um die gesamte Kommunikation der drei Gäste von ihren PCPUs zu kopieren. Außerdem findet er heraus, dass <i>Drake</i> der Sohn des Chefs von <i>DemonTech</i> ist. <i>Alicia</i> liefert unbedenkliche Infos über den Söldneranführer, außer dass der Trupp im Prinzip von <i>DemonTech</i> gekauft wurde.</p> <p><i>Juice</i> hackt eine Datei, die er im Nachrichtenverkehr von Barnaby mit <i>Roger Mason</i> findet. Er entschlüsselt erschreckend detaillierte Hintergrundinformation über alle Helden, die er sich gleich mal in seiner PCPU ablegt.</p> <p><i>Mazaa</i> bringt währenddessen Informationen über das Peitschenstück des Dämons, das offenbar zerstörerische Kräfte hat, denn jeder Kontakt mit diesem Material könnte verheerende Wirkungen haben. Der Peitscher selbst scheint so etwas wie ein Heerführer zu sein.</p>
<p>12.01.2086</p>	<p><i>Mazaa</i> zaubert wieder.</p> <p><i>Alicia</i> besucht die Jungs und informiert sie darüber, dass sie rechtlich wieder eine saubere Weste haben. Außerdem macht sie das Angebot, bei der GIA entweder als geheime Sondereinsatzgruppe einzusteigen, oder direkt für die GIA zu arbeiten, um allerlei nette Vorteile genießen zu können. <i>Juice</i> besteht mal wieder auf das Equipment, das er benötigt, um mehr über die Naniten zu erfahren.</p>