

ROMAN

DER BUNKERBEWOHNER



GEHEIM

VDSG VTB-001-14

Der Bunkerbewohner

Das Gesicht der Erde hat sich verwandelt. Nichts ist, wie es einmal war und wird es auch nie wieder sein. Wir schreiben das Jahr 2161. Atomare Feuerstürme haben den Planeten verwüstet und fast fünfzehn Milliarden Menschen an einem milden Herbstnachmittag hinweggefegt. Nur in den wenigen Keimzellen einer verborgenen Zivilisation, blieb das Leben wie geplant erhalten. In ihren unterirdischen Bunkeranlagen, gleich gigantischen Generationenraumschiffen, durchqueren die letzten Menschen einen Ozean von Zeit, um die Erde in einer fernen Zukunft erneut zu besiedeln.

Mein Zuhause ist Vault 13. Zu Beginn der Kriege in aller Eile fertiggestellt und heute von mehr als eintausend Menschen bewohnt, ist dieser Zivilbunker seit über achtzig Jahren eine hermetisch versiegelte Welt. Luft, Wasser, Strom, Nahrung - all das wird von gewaltigen automatischen Anlagen erzeugt und niemand von uns würde jemals die Vault verlassen. Der Tag X war einer anderen Generation vorbehalten. Doch vor genau sechs Wochen, vier Tagen und neunzehn Stunden, explodierte die Steuerelektronik unserer Trinkwasseranlage. Seither wird Vault 13 aus ihren Reservetanks versorgt.

Allein stapfe ich durch ein glühendes Alptraumland, verloren auf irgendeinem fremden Planeten. Hinter mir schloß sich eine über vier Meter dicke Stahltür und sollte es auch mir nicht gelingen, eins dieser uralten Steuersysteme zu finden, dann werden wir alle sterben. Diese Logdatei berichtet von einem Auftrag, den es nie hätte geben dürfen. Zuviel steht auf dem Spiel... Möge sie meiner Leiche Wert verleihen.

VID 457-182-80-135, Cyrus Zik

Der Bunkerbewohner

Roland Christofzik © 2002

Prolog

Weder zu Land, noch zu Wasser, noch in der Luft, kämpfen die Vault Fighter Teams des dritten Jahrtausends tief unter der Erde in den riesigen Bunkeranlagen einer verborgenen Zivilisation. Gewölbekämpfer sind militärisch ausgebildete Spezialisten - verschlossene, furchtlose Typen mit erdigen Ansichten und schmutzigen Händen. Ihre Aufgabe ist der Schutz der Vault vor bewaffneten Angriffen von außen.

Die Geschichte dieser Vault Fighter begann bereits vor über dreißigtausend Jahren mit den Jägern der grauen Vorzeit. Eine Höhle gegen eine ganze Rotte gewaltiger Braunbären zu erobern, gelang lediglich einer einzigen Spezies, die sich selbst als »Fünffingerer« begriff. Sein Feuer, seine Art zu denken, die Planung des Vorgehens und seine Absprachen einer Aufstellung - all das machte jenen Homo Sapiens zum gefährlichsten Kämpfer auf diesem Planeten. Höhlen waren aber immer auch magische und rituelle Orte, an denen sich der frühe Mensch mit seiner Angst ebenso, wie mit seiner Fähigkeit zur Besinnung und Orientierung konfrontiert sah. Von den bewohnten Höhlen der Vorzeit, über die düsteren Gewölbe des Mittelalters, bis hin zu den Bunkeranlagen der Neuzeit, haben alljene Orte auch heute fast nichts von ihrer finsternen Ausdruckskraft verloren.

Die Bewältigung der Angst, sowie ein begrenztes Sicht- und Bewegungsfeld, erfordern eine hellwache Intelligenz. Hinter jeder dunklen Ecke lauert solange eine böse Überraschung, bis die Einsicht erfolgt ist. Um blitzschnell ein umfassendes Bild der Lage im eigenen Handlungsraum zu erhalten, sind eine rasche Auffassungsgabe und flinke mentale Prozesse zu ihrer bewußten Verarbeitung erforderlich. Ein Kämpfer will nicht nur glauben, er muß wissen! Es ist diese Fähigkeit des Menschen, das Wesen der Dinge zu erfassen, abstrakt, vernünftig und dabei zweckmäßig zu denken.

Zum ersten Mal in meinem Leben sitze ich in der Sonne und atme ungefilterte Luft. Sie riecht und ein Wind streicht über mein Gesicht. Endlich mal ein herrlicher Morgen! Vor mir breitet sich ödes Wüstenland aus und die Sonne brennt heiß. Nach der Kühle in der Felsenhöhle, traf mich die Hitze wie ein Hammerschlag. Ich bin blaß und noch etwas außer Atem. Bissige braune Ratten, groß wie Teppichsaugroboter, bevölkerten bereits die dunkle Grotte vor der Vault. Ich hab' kurzerhand alle über meine Klinge springen lassen - schon um etwas »echte« Kampferfahrung zu sammeln, denn noch nie zuvor hatte ich eine lebende Kreatur getötet. Was denn auch? Eins dieser silbernen Vault-Nahrungspakete mit dem fünfstelligen Haltbarkeitsdatum? Meine Ausbildung war nur eine perfekte Computersimulation. Außerdem bin ich etwas eingerostet, genauso wie mein Vault-Tec Pfadfindermesser. Überhaupt, blöde Situation mit meiner Ausrüstung! Fast alle Waffen, die Rüstungen und das technische Gerät der Vault, sind bereits für die erfolglosen Versuche meiner Vorgänger draufgegangen. Nicht ein Geigerzähler war übrig geblieben! Da hatten unsere Urgroßväter vor mehr als 90 Jahren die gigantische Summe von 645 Milliarden Dollar ausgegeben, um gerade mal eintausend Menschen das Überleben nach dem großen Atomkrieg zu gewährleisten und dann fiel so ein scheiß Steuerchip für die Trinkwasseranlage aus. Noch dazu gab es nicht einen Ersatzsteuerchip, denn bei dem Kriegsrummel damals, hatte die Firma Vault-Tec Industries einige Ersatzteilkisten vertauscht; und die Chips eben auch. Mit großem Palaver wurde darum dann im Rat beschlossen, endlich diese verdammte Stahltür zu öffnen und ein paar mutige Freiwillige hinauf an die Erdoberfläche zu schicken. Bis mich der Aufseher gestern morgen zu sich rief, glaubten noch alle, daß die Leute wiederkämen. Aber niemand kam zurück und keiner konnte von der Welt draußen berichten.

Plötzlich lag diese Sache also bei mir und unser väterlicher Aufseher, von dem ich nicht einmal den Namen weiß, hatte bereits meine Personalakte auf seinem Display. Er lehnte sich zurück in die Lederpolster seines Kommandoturms und sah mich an. Ich hätte mich bisher offenbar kaum für diese Angelegenheit interessiert, fuhr er fort und daß ich vielleicht meine ganz eigenen Ideen dazu habe - wovon er nun gerne etwas mehr hören würde... Also erzählte ich ihm ein wenig von meinem langweiligen Leben in der Kunstlichtwelt seiner Vault und von meiner Arbeit unten in der SimTec Abteilung. Das SimTec 5000 System von RobCo Electronics, war eine Handlungsraumsimulationsmaschine. Mittels ihrer SimTec Konsole bereiteten sich die Vault-Bewohner unter anderem auch auf eine geordnete Rückkehr an die ihnen schon jetzt völlig unbekannte Erdoberfläche vor. Der SimTec 5000 war ein Hybridrechner aus der Zeit kurz vor dem Atomkrieg, mit einem holographischen Interaktionsterminal, zusätzlich zur transneuronalen Adapterkappe. Einerseits konnte sich der Mensch in diesem virtuellen Kosmos selbst handeln sehen und andererseits wurden gleichzeitig alle Sinneseindrücke, Empfindungen und Pseudogedanken eines kybernetischen Stellvertreters in die eigenen Hirnstrukturen rückgeleitet. Ich war bereits seit ein paar Jahren in der Abteilung 4 -7 für die Wartung der alten paramilitärischen Ausbildungsprogramme zuständig - uralte, standardisierte Strategiemodelle und ihre taktischen Varianten für vernetzte Vault Fighter Teams. Wir Gewölbekämpfer waren so etwas, wie die Schutztruppe von Bunker 13 und für die äußere Sicherheit der Bunkeranlage verantwortlich. Im Falle eines unmittelbaren Angriffs auf die Vault, hatte diese Truppe die Aufgabe, die Bunkerbewohner zu verteidigen. Daneben gab es noch den Sicherheitsdienst für die innere Sicherheit der Anlage. Warum allerdings jetzt die Abteilung 4 -7 helfen sollte, war schon sehr merkwürdig. Was könnte ich Wichtiges von der Außenwelt wissen? Doch es gab auch nicht mehr viele Gewölbekämpfer, denn unser

abgelegener Zivilbunker war seit einem globalen Atomkrieg am frühen Samstagabend des 23. Oktober 2077 ohne jeden Kontakt mit der Außenwelt. Daher glaubte mittlerweile kaum noch jemand an Besuch. Der Aufseher umriß kurz die Lage und erteilte mir meinen Auftrag. Ernst blickte er mich an und wollte dann von mir wissen, ob ich auch persönlich der Meinung sei, daß meine Ausbildung zum Special Vault Fighter tatsächlich etwas wert wäre? Morgen früh würde ich ganz allein hinaus in das glühende Ödland gehen und dort draußen einen Steuerchip für die Trinkwasseranlage finden!

Heute, um nullsiebenhundert Vault-Zeit, war es dann soweit und der besorgte Aufseher hatte sich höchstpersönlich zur Sicherheitsschleuse der Außentür bemüht. Ich tippte meine VID in das Codeschloß und die Schleusentür öffnete sich. Noch einmal faßte der Aufseher seinen Auftrag zusammen. Sein Team hatte errechnet, daß die Bunkeranlage noch für 150 Tage mit Wasser versorgt werden könne, bevor auch die letzten Reserven aufgebraucht sind. Würdevoll stand er vor mir und verabschiedete mich. Er seufzte betrübt, als ich davon ging, denn ich allein sollte nun dieses große Problem lösen und mutig unsere Vault und ihre Bewohner retten. Ich war mir zwar nicht sicher, ob ich mich darüber freuen sollte, doch ohne diese in Wahrheit herzbrechend hoffnungslose Unternehmung wäre es mir zeitlebens unmöglich gewesen, diese hermetische Bunkerwelt zu verlassen. Jetzt sitze ich hier - irgendwo am Rand einer trostlosen, öden Atomwüste und bin nur auf mich allein gestellt. Keine Begleiter, keine Rüstung, keine Karte, kein Rettung... Auch für die verrottete Leiche direkt vor dem Eingang der Vault, hatten sich bisher bloß die Höhlenratten interessiert. Doch ich fühlte mich gut und mein Tag hatte eben erst begonnen. Albert Cole, VID 208-206-49-227, Abteilung 3-5. Verschmitzt grinste er mich von seiner ID-Card an. Vorsichtig suchte ich zwischen den Knochen und der arg zerfetzten Vault-Montur nach Resten

seiner Ausrüstung, fand allerdings nur ein altes verrostetes Messer und 24 Schuß 10mm AP-Munition für meinen Colt. Warum ich? Nach einigen, zum Teil unerlaubten Zugriffen auf dem öffentlichen Mach-IV Computer der Bibliothek, war es mir gestern tatsächlich gelungen, meine Personalakte aus dem Zentralrechner der Kommandogruppe abzurufen. Meine persönlichen Biodaten bescheinigten mir zuerst eine gute Wahrnehmung, Stärke gut, sowie eine hohe Intelligenz und eine tolle Beweglichkeit. Meine Ausdauer wäre jedoch nur mittelmäßig. Tja, die immer überfüllten Laufbänder und die wenigen Trimmfahrräder der Vault waren einfach nicht mein Ding. Ich überflog meinen Gesundheitsstatus und die dienstliche Bewertung meiner allgemeinen Kenntnisse. Der Personaldatensatz war recht kurz und ohne eine besondere Empfehlung oder weitere Vermerke. Mich auszuwählen für dieses irre Wagnis, war nur eine Frage der Reihenfolge, ein lausiger Zufall. Ich zog also auf gut Glück los; oder vielleicht auch nur, weil meine äußere Erscheinung als übel bewertet wurde. Wie auch immer, es war mir egal, da ich weder ein toller Verkäufer, noch Ratsvorsitzender einer Vault werden wollte. Ich bin ein Gewölbekämpfer. Gewalt ist Teil meines Auftrags, meine Waffe ist ein Werkzeug und jeder Sieg ist zuerst das Ergebnis professioneller Projektarbeit. Dafür bin ich ausgebildet worden und nicht, um hübsch auszusehen. Und der Tod ist sowieso auf ewig ein Begleiter ohne jeden Sinn für die Schönheit. Wichtiger fand ich daher, daß ich als »Schnellschütze« und »treffsicher« eingestuft wurde. Auch meine Spezialkenntnisse zur Technik von Handfeuerwaffen, sowie die nützliche Fähigkeit mit jedweder Nahkampfwaffe umzugehen, hatten bereits die besondere Aufmerksamkeit des alten Aufsehers erregt, als er gestern morgen in meine Personalakte blickte. Immer wieder nickte er und stellte mir etliche Fragen zu meiner Kampfkunst. Alles in allem fühlte ich mich nicht unpassend bewertet und wußte nun ziemlich genau, was der Aufseher von mir erwartete. Das Recht war

in diesem Ödland zu allererst die Macht der eigenen Taten! Nachdem ich meine spärliche Ausstattung verstaut hatte, machte ich mit den Funktionen des RobCo »Pip-Boy 2000« Informationsprozessors vertraut, den ich nun am Unterarm trug und mußte kurz an das völlig zerstörte Netz der alten Weltraumsatelliten denken, das es einmal gab. Wie gerne hätte ich jetzt über meinen Pip-Boy eine Online-Verbindung zu einem dieser damaligen Himmelsaugen gehabt, aber bis auf meine momentane Position und ein altes Archivbild vom Gebiet um Vault 15 - weit im Osten - war absolut nichts auf meinem elektronischen Kartendisplay abgebildet. Wie lange würde ich wohl brauchen, um zu dieser Vault zu gelangen und gab es sie überhaupt noch? Was wußte ich denn schon über das Leben in dieser glühenden Atomwüste? Doch der graue Aufseher meinte bloß: „Brüte nicht darüber nach, was noch alles passieren könnte! Wir haben schon jetzt genug Probleme.“

10 DEZ 2161 09:17

Ein Handelsweg

Die Tage und Nächte vergingen und ich wanderte ostwärts. Absolut nichts schien in diesem Ödland noch zu leben. Die Sonne flammte wie flüssiges Gold vom strahlend blauen, wolkenlosen Himmel herab und ich stolperte tagelang durch eine endlose, ockergelbe Einöde in Richtung Vault 15. Am Tag stieg die Temperatur schnell auf um die fünfzig Grad Celsius und in den klaren Nächten fiel sie dann wieder bis fast auf null. Die Atomwüste war eine ausgedorrte, trostlose Felsenlandschaft ohne jeden Schatten und ich kam elendig langsam voran. Heute Morgen war ich bereits den sechsten Tag unterwegs. Die tollen Leute von Vault-Tec hatten für Bunkerbewohner eine leichte, atmungsaktive Vault-Montur aus einer sehr dauerhaften Mikrofaser entwickelt. Mehr eine Art Hausanzug, da es in der Vault sowie kein Wetter gab.

Lautlos glühte die Sonne vom Himmel und nur ein leichter Westwind wehte um die kahlen Felsen. Wieder hatte ich die Nacht eingerollt in meiner gold glänzenden MyoTerm Folie verbracht. Jetzt trug ich diese hauchdünne Rettungsdecke zum Schutz gegen die Sonne. So wie die Klarsichtfolie, war auch sie ein fester Bestandteil jeder Vault-Montur und beide konnte man winzig klein zusammenfalten, damit sie in die obere linke Tasche des rechten Ärmels paßten. Mit der fast acht Quadratmeter großen, reißfesten Klarsichtfolie gewann ich am Morgen mein Trinkwasser aus der Verdunstung von Bodenfeuchtigkeit. Eigentlich war sie der Leichensack, falls die Rettungsdecke mal nichts mehr genützt hatte, doch Not machte erfinderisch. Seit gestern wanderte ich schweigend voran, ostwärts zwischen großen verkohlten Bäumen und ihre schwarzen Reste sahen düster zu mir herab. Vor etwa einer Stunde hatte ich das ehemalige Waldgebiet hinter mir gelassen und blickte nun in eine endlose Ebene. Ich fühlte mich unendlich klein, angesichts dieser Weite. Lange kaute ich an meinem JouleGum. Diese synthetischen Kaugummis waren jetzt meine einzige Nahrung, kleine bunte Kugeln mit fünf unterschiedlichen Aromen und so viel Energie, wie ein 3-Gänge-Menü. Allerdings fühlte ich mich nach dem Essen oft etwas unausgefüllt, denn mein Magen war nach wie vor leer. Mißmutig starrte ich in die Ferne. Wie viele Tage noch, um diese verdammte Einöde zu duchqueren? Da flimmerte am Horizont plötzlich eine Gruppe fremdartiger Leute. Erst traute ich meinen Augen kaum, traf aber zu meiner großen Freude auf Menschen! Längst hatten sie mich bemerkt und schon bald hatten sie mich erreicht. Vorsichtig näherte ich mich einem seltsamen, asiatisch aussehenden Händler. Er war umgeben von einer kleinen Gruppe muskulöser Träger in derben grünen Lederrüstungen. Sie waren bewaffnet und einer von ihnen lachte, als er das alte Pfadfindermesser in meiner Hand sah. Meine entsicherte Automatikpistole trug ich durchgeladen im Overall und nähete mich neugierig, aber

zögerlich. Was waren das für Leute und woher kamen sie? Der kleine asiatische Mann stand einfach nur da, in seinen staubigen Umhang und schaute mich ungläubig an. Was für ein seltsames Bild mußte es auch sein, mich ganz allein in dieser Einöde zu sehen? Seine Träger liefen unruhig umher und schienen wortlos das Gelände zu sichern. Ich winkte dem Händler zu und er grüßte mich freundlich - noch dazu in meiner Sprache. Der Mann nannte sich Duc und war auf dem Weg zu einem Wüstendorf namens Shady Sands. Es war ein kleiner Ort auf seiner Handelsroute und Duc bot mir an, mich dort hin mitzunehmen. Ich konnte es kaum fassen. Es gab wirklich noch Menschen in diesem Ödland, das ich bereits für völlig ausgestorben hielt. Dankbar nahm ich sein Angebot an. Schien es doch gerade weil es Menschen gab, besser zu sein, nicht allein durch das Ödland zu reisen, wie mir einer der kräftigen Lastenträger versicherte. Die Männer waren grobe Kerle und trugen irgendwelchen Krempel. Der kauzige Asiate stellte seinen Tragekorb ab. Er wischte sich mit seinem bunten Halstuch über die Stirn, sah eine Weile in die Ebene und setzte seinen großen Strohhut wieder auf. Duc war ein Händler, verkaufte allerlei Zeug, hauptsächlich Nahrungsmittel und interessiert schaute ich mir seine Kiepe an. Da gab es seltsame warzige Früchte, die nur noch ganz entfernt an Äpfel oder Pfirsiche erinnerten, kleine tote Tiere auf Spießern, mit glubschigen, weißen Augen und grünlich braune Fetzen Dörrfleisch, aufgereiht an dünnen Schnüren. Ob ich einen Handel wolle? Ich blickte Duc an und er zeigte auf das alte Vault-Tec Messer in meiner Hand. Ich feilschte ein wenig mit ihm, bevor wir weiterzogen und gab Duc das angerostete Pfadfindermesser, das ich bei Albert gefunden hatte. Er wog das Messer in seiner Hand, prüfte die Klinge, öffnete dann einen Beutel und bot mir vierzig verschrammte Limonadenflaschendeckel dafür. Duc sah mich fragend an, als ich darüber lachen mußte. Er erklärte mir jedoch, daß in dieser Atomwüste nun allen Ernstes mit Flaschendeckeln

gehandelt werde und zahle mir darum vierzig dieser Deckel für das Pfadfindermesser. Trotzdem war ich noch unsicher. Geld gilt, das war seine wertvollste Eigenschaft. Konnte ich Duc die Geschichte mit dem Deckelgeld wirklich glauben, oder wollte mich der kleine Handelsmann verarschen? Aber alles sah irgendwie ganz ernsthaft aus. Seinen Vorrat von um die achtzig Deckel, hatte Duc sorgfältig in einem Beutel verstaut, aus dem er mir nun vierzig dieser Dinger abzählte. Ich unterbrach ihn, denn ich wollte das Messer lieber gegen einige seiner 10mm JHP-Patronen eintauschen, aber für 24 Stück verlangte er satte 90 Deckel. Hätte ich das bloß eher gewußt, dann hätte ich schon in der Vault alle Limodeckel seit meinem vierten Lebensjahr gesammelt! Offenbar waren diese Deckel jetzt ein allgemeingültiges Zahlungsmittel und es konnte nichts schaden, selbst etwas von diesem Bargeld zu besitzen. Ich nahm also die angebotenen 40 Deckel und stellte verblüfft fest, daß sie ebenso wie meine Stimpaks - jene roten, automatischen Hochdruckinjektionen, gefüllt mit Lebensgeistern - federleicht waren. Bemerkenswert, dachte ich, daß zwei der wichtigsten Dinge in dieser Welt gar kein Gewicht mehr haben und versonnen steckte ich die Deckel in meine Hosentasche. Atmen, trinken, essen, schlafen und kaufen, waren wohl auf ewig untrennbar mit dem Menschen verbunden. Luft, Wasser, Nahrung, Schlaf, Geld - das alles schienen geometrische Punkte einer Bedürfnispyramide zu sein, die auf ihre Spitze gestellt und nach oben hin offen ist, für alles Menschliche. Zu kaufen war Spitze und alles fußte auf dem Geld. Selbst die Qualität der Luft kostete vor dem großen Atomkrieg bereits mehrere Milliarden Dollar im Jahr. Die Entwicklung jener kleinen roten Stimulationspakete war ebenfalls ein ganz entscheidender Schritt in der Geschichte der Menschheit. Dieses synthetische Wundheilmittel gegen alle äußeren und inneren Verletzungen des menschlichen Körpers, wirkte bereits nach wenigen Augenblicken und bot jedem Käufer die unmittelbare Transformation von Geldwert

in Gesundheit. Letztlich waren Geld und Lebensgeister also ein und dasselbe und auch der kleine Händler hatte mir nur allzugerne weit über 300 Deckel für so einen roten Injektor geboten, doch ich besaß bloß zwei der Wunderinjektionen. Vor dem Krieg wurden sie in großen Mengen hergestellt, aber heute verfügte auch Vault 13 nur noch über begrenzte Vorräte. Nach einer Weile nahmen die Männer ihr Gepäck wieder auf und stapften voran. Ich folgte ihnen und ohne zu reden, wanderten wir ostwärts. Schon am frühen Abend des nächsten Tages erreichten wir dann Shady Sands. Duc zog mit seinen Trägern weiter, war auf einen anderen Weg und verschwand bereits hinter dem Horizont, als ich auf einen von zwei Dorfbewohnern bewachten Torbogen zuing. Eine primitive Mauer aus grauen Lehmsteinen umgab das kleine Bauerndorf, hier mitten in dieser endlosen, kargen Einöde. In ihrem Schutz vor was auch immer, lagen ein paar flache, staubige Lehmhütten und duckten sich an den gelbgrauen Erdboden. Hinter den Hügeln weit im Westen, versank ganz allmählich eine glutrote Sonne. Stimmen, Lachen, das ferne Bellen von Hunden und allerlei andere Geräusche mischten sich in diese Abendstimmung.

11 DEZ 2161 21:24

Shady Sands

Am Tor des friedlich daliegenden Dorfes traf ich Seth, der mich freundlich bat, die Waffen stecken zu lassen, während er mit seinem alten Gewehr vor mir herumfuchtelte. Er war etwa Mitte vierzig und trug einen schäbigen dunklen Anzug. Ich beließ also das Pfadfindermesser im Stiefel, trug jedoch die entsicherte Pistole verdeckt unter meinem Vault-Overall. Angesichts der schlichten, staubigen Bauernkleidung dieser Dorfbewohner, fühlte ich mich nun sehr auffällig angezogen und kam mir mit meiner großen, leuchtend gelben Dreizehn hinten auf der blauen Vault-Montur vor, wie eine wandelnde

Zielscheibe. Mißtrauisch musterte mich der hagere Mann, aber seine schüchternen Blicke wichen meinen Augen aus. Dieser etwas unbeholfene Seth erzählte mir ein wenig über Gangsterbanden in dieser Gegend und über etwas, das er »Radscorpions« nannte und irgendwelche Brahmins anfiel. Auch sein Bruder Jarvis sei bereits ein Opfer dieser üblen Kreaturen geworden und Razlo, der Dorfarzt, bemühe sich eifrig, ein Gegengift gegen ihre tödlichen Stiche zu finden. Irgendwie sah ich in meinem blauen Vault-Overall für Seth wohl aus, wie jemand der ihnen helfen könnte. Jedenfalls riet er mir, unbedingt auch mit ihrem Anführer Aradesh zu reden und erbot sich darüber hinaus, mich zu den Höhlen der Radscorpions zu bringen. Dankend lehnte ich zunächst einmal ab und bat ihn, etwas Handel mit mir zu treiben. Er zeigte mir daraufhin sein altes, langes Seil und verlangte dafür 29 von diesen Deckeln. Es wog zwar fast 10 Pfund, erschien mir jedoch angesichts der Wildnis, die ich bereits durchqueren mußte, erheblich brauchbarer als ein paar alte Limodeckel. Prüfend sah ich mir das Seil an und gab ihm die geforderten 29 Deckel. Seth nickte und wir waren uns handelseinig. Danach zog mich Katrina's Lächeln freundlich an. Sie war ungefähr Anfang zwanzig und wirkte trotz ihrer einfachen Kleidung aus grobem, handgewebtem Stoff eher zerbrechlich. Aufmerksam hatte sie meinen Handel mit Seth beobachtet. Ich ging zu ihr und redete auch mit ihr noch ein paar Worte. Fast so, als ob hier ein Freilichtmuseum wäre, hatte Katrina die Aufgabe, Fremde am Tor zu begrüßen und ihnen das Dorf zu erklären. Ohne Umschweife fragte ich sie nach einem Steuerchip und sie erzählte mir daraufhin, daß Vault 15 früher einmal ihr Zuhause war. In ihrer Vault habe es damals einen solchen Steuerchip gegeben, doch nun sei alles verlassen und dunkel dort. Darüber hinaus wüßte sie ganz sicher, daß auch der Aufzug nicht mehr funktioniere und riet mir deshalb, gut ausgerüstet zu sein, wenn ich dort hinabsteigen wolle. Ich klopfte mit der flachen Hand auf das

Seil, das ich nun schräg über Schulter und Brust trug und lächelte. Über den Rest der Welt draußen wußte sie genau so wenig, wie über den Steuerchip. Ihre Vault sei ja schon vor Jahren angegriffen worden. Betrübt blickte sie auf den Boden. Sie könne sich auch kaum noch daran erinnern. Es war damals wohl wegen der Enge in der Bunkeranlage zu heftigem Streit unter den Bewohnern gekommen. Die beste Ausrüstung wäre daraufhin von jenen Leuten aus der Vault fortgeschafft worden, die rücksichtslos und voreilig an die Erdoberfläche zurückkehren wollten. Fast abwesend blickte Katrina in die Ferne. Es sei ein furchtbares Durcheinander gewesen. Dann lächelte sie wieder. Die ganze Sache roch wirklich nach großen Problemen und war alles andere als beruhigend. Sie riet mir noch, auch mal mit einem gewissen Ian zu sprechen, der als Wache irgendwelcher Merchants verwundet worden war und sich seither hier in Shady Sands davon erholte. Ich dankte ihr und ging neugierig in das Dorf. Mit Aradesh habe ich geredet. Ihr Oberhaupt bewohnte ein recht großes Haus aus grauem Lehmstein. In einem weiten graubraunen Mantel, vorne mit einer geflochtenen Schnur zusammengebunden, stand er in einer Ecke der Ratsstube. Er schien ein besonnener Mann zu sein und war so etwas wie der Bürgermeister in diesem kleinen Wüstendorf. Sein schmales und sonnengegerbtes Gesicht wirkte streng, aber nicht unfreundlich. Auch er besah sich erstaunt meine blaue Vault-Montur. Als ich ihm erzählte, woher ich kam und was ich suchte, war er noch immer mißtrauisch, glaubte mir aber meine kurze Geschichte. Von so einem Steuerchip hätte er jedoch noch nie gehört. Auf die Frage, was es denn hier so gäbe, kam er allerdings richtig in Fahrt. Er klagte über diese Unholde, die Radscorpions und irgendwie konnte ich das Gefühl nicht loswerden, daß auch er gerne meine Hilfe in Anspruch genommen hätte. Allerdings wußte ich kaum, wie ich ihm dabei helfen könnte, die geheimnisvolle Landplage loszuwerden. Plötzlich hatte auch er Wichtigeres zu tun und

wurde darum etwas einsilbig. Ich fragte ihn noch nach den anderen Städten in der Gegend und er nannte eine Stadt namens Junktown. Angeblich gäbe es noch andere Städte weiter südlich, aber auch darüber könne er mir leider nichts Näheres erzählen. Zielloos streifte ich weiter durch das Dorf, schwer beeindruckt vom menschlichen Lebenswillen und Tatendrang. Mitten auf dem kleinen Dorfplatz stand eine große Steinsäule und erzählte Geschichten von Hoffnung und Frieden. Am Rande des Dorfes traf ich dann Curtis, einen einfachen Ackerbauern, der mit sehr viel Geduld und eigener Bewässerung seine Felder bestellte. Wir redeten eine Weile über das Leben hier und über die Leute im Dorf. Ich erklärte ihm die Vorteile einer wechselnden Fruchtfolge und Curtis war daran sehr interessiert. Am Ende machten wir beide eine lehrreiche Erfahrung, denn ich hörte plötzlich ein helles Glöckchen in meinem Kopf. Sofort blickte ich auf den Pip-Boy. Dieser persönliche Informationsprozessor an meinem Handgelenk, war über elektrische Hautkontakte auf seiner Unterseite mit meinem sympathischen Nervensystem verbunden und ich checkte meinen Körperstatus. Auf dem Display blinkte die dringende Meldung, daß ich einen neuen Rang erreicht hätte. Das paramilitärische Dienstgradsystem hatte ich bisher gar nicht beachtet, aber mit dieser Software war es möglich, den aktuellen Status aller Fähigkeiten eines Gewölbekämpfers auszuwerten und ihm automatisch einen entsprechenden Dienstgrad zuzuweisen. Ich mußte lachen, denn ab jetzt war ich ein »Vault Scion« - ein Schößling! Als Mitglied einer geordneten Kampfgruppe, hätte ich diesen paramilitärischen Rang nun geltend machen können. Doch ich war allein, darum brauchte ich dieses System eigentlich nicht. Da ich aber von üblen Räuberbanden und von allerlei seltsamen Kreaturen gehört hatte, war ich dennoch erfreut auf dem Display zu lesen, daß sich meine Fähigkeiten im Umgang mit kleinen Waffen auf immerhin 88% verbessern konnten. Meine Fähigkeit mit Nahkampfwaffen umzugehen,

wurde laut Dienstgradsystem sogar mit 101% bewertet. Ich war recht zufrieden, schaltete den Pip-Boy aus und schaute mir nun das Haus bei den Brahminställen etwas näher an. Ich schauderte etwas, als ich dort ein paar dieser Brahmins sah. Es waren verwachsene, mutierte Rinder, die friedlich dastanden und mit ihren zwei Köpfen wiederkäuten. Ihr Fell war braun, verklebt und ganz ungleichmäßig behaart. Diese Brahmins stanken entsetzlich und es sah so aus, als ob es wohl nie wieder Milch von glücklichen Kühen geben würde. Die Leute drinnen waren freundlich zu mir, doch nach einer Weile waren sie alle gegangen und so stand ich bald allein in diesem Haus. Neugierig schaute ich in alle Räume und fand in einem Regal ein kleines gelbes Buch. Ich nahm es in die Hand und begann darin zu blättern. Es war ein sehr nützliches Pfadfinderbuch aus der Zeit vor dem Atomkrieg. Ich setzte mich und nach gut zwei Stunden hatte ich ganz versunken das gesamte Buch gelesen. Ich erfuhr sehr viel Wissenswertes über das Überleben in der Wildnis draußen. Danach war das Buch zu meinem allergrößten Erstaunen plötzlich verschwunden, so daß ich es nicht wieder zurück ins Regal stellen konnte. Wie konnte dieses Buch einfach verschwinden? Ich war ebenso verblüfft, wie ratlos. Eine höchst merkwürdige Welt, in die ich da geraten war. Jedoch würde man einem Unwissenden diesen geistigen Diebstahl verzeihen, dachte ich, zuckte mit den Achseln und maß der Sache keine weitere Bedeutung bei. Allerdings hatten sich meine Fähigkeiten als Naturbursche von 12% auf nunmehr 20% verbessert, so daß ich das wilde Ödland jetzt erheblich schneller durchqueren konnte.

Dann traf ich Ian und die Abenteuerlust funkelte aus seinen wachen Augen. Dieser Ian war ein kräftiger, junger Mann mit langen dunklen Haaren und sonnengebräunter Haut. In seiner uralten Jeans und einer schwarzen Lederjacke stand er breitbeinig in der Wachstube des Dorfes, sah mich an

und fragte mich nach meinem Namen. Auch die anderen Burschen im Raum betrachteten mich, während einer von ihnen lässig mit seinem Messer spielte. Ich reichte Ian die Hand und stellte mich vor. Dann redeten wir. Ich fragte ihn, was er an diesem verschlafenen Ort so tat? Er erzählte von seinem früheren Job als Wachmann für die Händler in einer großen Ruinenstadt namens Hub und konnte mir dabei auf dem Kartendisplay des Pip-Boy markieren, wo ich diesen Hub finden würde. Junktown kannte er ebenfalls ganz gut und erzählte mir von Killian Darkwater, dem Bürgermeister, Sheriff und Ladenbesitzer dort. Dieser Ian schien ein guter Kerl zu sein, darum bat ich ihn, mir mit seiner Erfahrung im Ödland weiterzuhelfen. Zunächst runzelte er ein wenig die Stirn, kratzte sich den Kopf und überlegte dabei. Ihm wäre hier in Shady Sands sowieso schon etwas langweilig, sagte er dann und für nur einhundert Deckel wäre er genau mein Mann. Da ich sowieso keine 100 Deckel besaß, fragte ich ihn lächelnd, ob er mich nicht schon allein wegen der Action begleiten würde? Zu meiner Verblüffung willigte Ian ein und wollte dafür einen fairen Anteil an der Beute, die wir seiner Meinung nach schon bald machen sollten. Er könne recht gut mit jeder Art von Faustfeuerwaffen umgehen, wie er mir lebhaft versicherte und schien mir auch mit dem Messer ein ganz beherzter Kämpfer zu sein. Seine eigene Ausrüstung begrenzte sich allerdings auf einen halbautomatischen Colt, 72 Schuß 10mm-Munition, 2 frische Stimpaks und genau 63 Deckel. Da Ian jedoch kein eigenes Messer besaß, ärgerte ich mich ein wenig über meinen etwas voreiligen Handel mit Duc gestern. Die Gespräche mit Ian waren eher praktischer Natur und bezogen sich zumeist auf taktische Anweisungen für einen Kampf, die Wahl der jeweils besten Waffe, sowie aufs Handeln. Wir saßen noch eine Weile an einem langen Holztisch, tranken kühles Brunnenwasser und redeten über die ausgedorrte, steinige Einöde östlich von Shady Sands. Ich erzählte Ian das Wichtigste von meinem Auftrag und bat

ihn dann, sein Zeug zu packen, damit wir noch am selben Abend aufbrechen konnten. Ein paar der jungen Männer in der Wachstube hatten unser Gespräch aufmerksam verfolgt und der eine oder andere von ihnen blickte jetzt versonnen in die Ferne. Es dauerte nicht lange, bis Ian marschbereit war und wir stapften durch das Tor hinaus in das nächtliche Ödland. Je eher ich so einen Steuerchip in Händen halten würde, desto besser. Also wollte ich dringend zur Vault 15, um mir selbst ein Bild von der Situation dort zu machen. Ich prüfte meine Waffen, lud die Pistole durch und wir brachen auf, in eine sternklare, kalte Nacht. Vor uns lagen vier Tage Fußmarsch durch eine karge Steinwüste und ich war sehr froh, einen Begleiter zu haben.

12 DEZ 2161 19:07

Im Ödland

Auf dem Weg zur Vault 15 hatten wir heute im Ödland eine ziemlich unangenehme Begegnung mit an die dreißig Pfund schweren Insekten. Riesige, hellgrüne Gottesanbeterinnen sprangen urplötzlich aus allen Richtungen auf uns zu und standen dann mit reichlich großem Appetit um uns herum. Sie betrachteten uns mit ihren dunkelroten Facettenaugen, klapperten bedrohlich mit großen Zangenarmen und griffen an. Ian zog seinen Colt und schoß. Mit Rücksicht auf meine knappen Vorräte an Munition, habe ich die Rieseninsekten mit dem Messer zerhackt und wieder und wieder schwirrten irgendwelche Teile dieser Biester durch die Luft. Ian ballerte wütend um sich und gleich mehrere der grünen Kreaturen platzten auseinander. Obwohl Ian und ich bei den heftigen Attacken dieser geflügelten Fangheuschrecken einige sehr schmerzhaft Wunden hinnehmen mußten, ging die Sache für uns noch einmal glimpflich ab. Etwas abseits lag jedoch der leblose, blutige Körper eines Stadtbewohners, der erst vor kurzem von den Rieseninsekten entsetzlich zugerichtet worden war. Seine beiden Waffen hatte ihm offenbar wenig

genützt. Ich fand bei ihm einen Colt 6520, sowie 36 Schuß Munition, einen Speer der Ödländer, 18 Deckel und einen gegrillten Wüstenleguan auf einem Holzspieß. Ich schenkte Ian mein Messer, das ja immerhin seine 40 Deckel wert war und konnte danach nicht widerstehen, wenigstens ein Mal etwas zu essen, das zuvor tatsächlich gelebt hatte. Das tote Tier mit seinen glubschigen, weißen Augen war bereits kalt und schmeckte äußerst seltsam. Ian lachte laut, als er mein verzerrtes Gesicht sah. Ich reichte ihm den Holzspieß, aber auch er winkte ab. Etwas enttäuscht überprüfte ich dann die neuen Waffen und nach einer kurzen Rast gingen wir weiter durch die verdorrte und trostlos öde Atomwüste, ostwärts in Richtung Vault 15. In was für eine abenteuerliche Welt war ich da bloß hineingeraten? Diese mutierten Monster überall, raubten mir schon den Schlaf. Jeder schieß Mistkäfer hier, war bereits groß genug, um sich meinen Arsch zu holen. In diesem ausgedorrten Ödland herrschte ein extremer Kampf ums Überleben und erinnerte mich doch sehr stark an die bitterböse Urzeit dieses Planeten. Ich betrachtete meinen schönen blauen Vault-Overall, der nun von dem Kampf mit diesen verschissenen Mistviechern ziemlich zerrissen und blutig war. Was hatte ich denn wirklich drauf, um länger als nur ein paar kurze Tage in diesem glühenden Alptraumland zu existieren? Außerdem besaß ich dafür noch immer keine vernünftige Ausrüstung und konnte auch wohl kaum auf ein Wunder hoffen. Alles in mir, rief mich zum Kampf! Mit dem Tod hatte ich mich ja schon in jungen Jahren angefreundet. Begraben unter mehr als drei Millionen Tonnen Erde, Beton und Stahl für den Rest meines Lebens, lernte ich bereits als Kind, daß ich mein eigenes tristes Leben jederzeit beenden könne, sollte ich mich jemals selbst nicht mehr aushalten. Der frei gewordene Lebensraum würde dann einfach einem der wartenden Paare mit gültiger Zeugungslizenz zugeteilt und bald hatte die Vault wieder einen neuen Bewohner. Der Mensch im dritten Jahrtausend glaubte nicht nur wer er ist -

er wußte es! Heutzutage war er ein Wunschkind, genetisch katalogisiert, mental typisiert und neuronal adaptiert. Und ich, VID 457-182-80-135, Cyrus Zik, hatte ganz sicher keine Angst vor dem Sterben und würde als Special Vault Fighter darum auch im Todeskampf meine Fassung nicht verlieren. Doch jetzt hatte ich zum ersten Mal in meinem Leben große Schmerzen. Nie zuvor war ich so schwer verletzt worden. In meiner Vault war ich in Sicherheit, darum kannte ich dieses Gefühl bisher kaum. Heute weiß ich, daß der menschliche Körper auch größte Schmerzen erträgt, wenn man darüber nicht in Angst oder sogar in Panik gerät. Es ist eine wichtige Erfahrung, sich selbst beim Bluten zuzuschauen. Trotzdem, nur ein Dreizehntel des Menschen ist Lebenssaft. Ich hatte also etwa sieben Liter davon und mußte haushalten damit.

14 DEZ 2161 16:45

Bunker 15

Nach zwei weiteren Tagen im Ödland erreichten Ian und ich einen alten Baustelleneingang zur Vault 15. Offenbar waren die Bauarbeiten an der Bunkeranlage nie beendet worden, denn sonst hätte man diese Eingänge bereits vor dem Krieg verschlossen und mit einer Sprengladung versehen, um sie bei Gefahr als Notausstieg wieder freisprengen zu können. Der Wartungseinstieg lag in einer einsamen Wellblechhütte und eine verrostete Eisenleiter führte hinab ins Dunkle. Wir besprachen nur kurz unser Vorgehen und ich bat Ian, dicht hinter mir zu bleiben. Langsam kletterte ich in den runden, verwitterten Betonschacht. Sprosse um Sprosse stiegen wir tiefer. Dann standen wir in einem Stollengang der äußeren Tunnel von Vault 15. Es war unheimlich still hier unten und bloß noch ein fahles Licht drang durch den Einstieg zu uns herunter. Nach unserem anstrengenden Fußmarsch durch diese glutheiße Einöde, nutzten Ian und ich die angenehme Kühle der Felsenhöhle für eine kurze Rast. Bald gewöhnten sich unsere Augen an die Dunkelheit hier unten. Die Stollen

hatten einen leichten Modergeruch und alles sah ziemlich verlassen aus. Nur ein paar mutierte Ratten huschten durch das Zwielicht. In der Beintasche meines Overalls befanden sich zwei chemische Leuchtstäbe, die ich bisher noch nicht gebraucht hatte. Ich nahm einen der runden Stäbe heraus und drehte den Zünder an seiner Unterseite. Sofort begann der Stab hell zu leuchten und im kalten, weißen Licht der chemischen Fackel, gingen wir schweigend voran durch die äußeren Tunnel der Vault. Nach einer Weile erreichten wir einen der Eingänge zur inneren Bunkeranlage. Die schwere Stahltür war bei dem Angriff damals offenbar von außen mit einer Plasmalanze, oder einem Laser-Geschütz gewaltsam geöffnet worden und lag nun nutzlos und verrostet vor dem Eingang. Ian folgte mir in die dunkle Sicherheitsschleuse, während ich zunächst die Höhlenratten mit meinem Speer aufschlitzte. Im Notfallschrank der Schleuse fand ich sechs Leuchtstäbe und steckte sie in die Tasche. Schon wieder wurden wir von Höhlenratten angegriffen und ich warf den Leuchtstab in ihre Richtung, um meinen Speer mit beiden Händen führen zu können. Ian zog seinen Colt und schoß auf ein paar der Ratten. Plötzlich sah ich in einer Ecke der Lifthalle ein pelziges, braunes Tier hocken. Diese Mischung aus Höhlenbär und Kanalaratte besaß gewaltige Krallen und nun griff auch ich zur Schußwaffe. Vorsichtig näherten wir uns dieser Monsterratte und es gelang mir, die Kreatur mit nur vier Schüssen aus meinem Colt zu töten. Beeindruckt standen Ian und ich noch einen kurzen Moment vor dieser etwa 120 Pfund schweren, mutierten Maulwurfsratte und ich lud meine Waffe nach.

Zwischen den Trümmern der verwüsteten Lifthalle fand ich zwei weitere Leuchtstäbe am Boden, drehte die Zünder und legte dann beide vor den offenen Aufzugschacht. Ich blickte mich um, versuchte mich zu orientieren. Überall gab es nur Kampfspuren, Trümmer und Schutt. Vorsichtig überprüften

wir zuerst die zerstörte Krankenstation. Mit beiden Händen hielt ich den Speer zur Abwehr der Ratten und rückte vor. Durch die offene Automattür der Krankenstation strahlte das chemische Licht aus der Halle nur noch schwach in die staubigen Räume. Die Luft war muffig und überall wimmelte es von fetten Höhlenratten. In einem der Medizinschränke fand ich zu meiner Freude ein paar vergessene Stimpaks, sowie einen Verbandskasten. Ich packte alles ein und wir gingen zurück zum markierten Aufzugschacht, der zu den tieferen Ebenen hinunter führte. Ich befestigte mein Seil an den Resten der Gitterplattform und zündete den nächsten Leuchtstab. Dann seilten wir uns ab. Kaum unten, wurden wir erneut von mutierten Ratten angegriffen. Mit leuchtend roten Augen huschten sie eilig unter den Trümmern hervor. Ich warf die chemische Fackel nach ihnen und griff wieder zu meinem Speer. Auch auf dieser Ebene bot sich uns ein Bild der Zerstörung. Hier funktionierte rein gar nichts mehr und nur die Ratten, schienen Vault 15 noch zu bevölkern. Ich hob den Leuchtstab vom Boden auf, hielt ihn hoch, und wir stapften voran. Die meterdicken Betonwände der Vault wiesen große Risse auf. Überall lagen Felsen, abgeplatzter Beton und zusammengeknickte Wandverkleidungen. Auch aus der schweren Deckenkonstruktion waren bereits einige Betonplatten herausgebrochen, hingen herab, oder türmten sich auf dem Boden. Verbogene, rostige Stahlträger ragten von oben in die zweite Ebene und an etlichen Stellen hatte sich bereits auch der Fußboden stark abgesenkt. Vorsichtig tasteten wir uns durch die dunklen Gänge und verlassenen Räume. In einigen Teilen dieser Ebene war die Decke ganz eingebrochen. Tonnenweise Geröll und Trümmer füllten die ehemaligen Wohnräume jetzt vollständig aus. Das alles hier konnte unmöglich die Folge eines Angriffs gewesen sein. In einem verbeulten Kleiderspind fand ich alte Lederklamotten und ein langes Seil. Ich zog das schwarze Lederzeug über meinen Overall und legte mir das Seil über die Schulter. Mit

dem Speer und in diesen Lederklamotten sah ich nun aus, wie ein Ödlandbewohner. Auch Ian mußte schmunzeln, als er mich so dastehen sah. Bald danach beendeten wir dann unseren Rundgang. Immer wieder griffen uns die Ratten an, aber außer ein paar Schuß Gewehrmunition Kaliber .223, gab es absolut nichts Brauchbares mehr auf dieser Ebene. Allerdings hatte ich hier wieder eine neue Art von mutierten Höhlenratten kennengelernt. Sie sahen aus, wie kleine rosa Schweinchen und quiekten drollig, wenn ich ihnen die Luft abließ mit meinem Speer. Trotzdem mußte man sich in acht nehmen vor den scharfen Zähnen der etwa dreißig Pfund schweren Nagetiere. Da sich meine Lebensgeister seit dem Kampf mit den Gottesanbeterinnen vorgestern, noch immer nicht vollständig erholt hatten, spritzte ich mir ein Stimpak in die Armvene, um topfit zu sein. Der automatisch gesteuerte Einspritzdruck war etwas heftiger, als erwartet, aber danach war ich wieder taufisch. Gleichzeitig fühlte ich mich leichter, als je zuvor, obwohl dieses rote Zeug ja angeblich keinerlei Nebenwirkungen haben soll. Ich warf das zweite Seil in den Aufzugschacht zur Ebene 3, zündete einen Leuchtstab und wir stiegen tiefer in die schrottreife Vault. Hier stank es jetzt fast unerträglich und wir töteten auch hier unten eine große Anzahl von Ratten jeder Art. Mit meiner Einschätzung von Ian lag ich genau richtig, denn ein ums andere Mal konnte er seine Fähigkeiten als guter Messerkämpfer unter Beweis stellen und ich war echt froh, ihm die Waffe überlassen zu haben. Da Ian jedoch bei einem glücklosen Kampf gegen eine bissige Schweineratte ziemlich übel zugerichtet wurde, gab ich ihm zur Sicherheit eins meiner Stimpaks. Im hellen Licht des Leuchtstabes gingen wir leise voran. Was mochte hier bloß passiert sein? Der Weg zur Kommandozentrale war verschüttet. Felsbrocken, geborstene Betonplatten und verrostete Stahlträger versperrten uns den Durchgang zur Steuerung der Bunkeranlage. Nur ein gewaltiges Erdbeben hatte solche Verwüstungen anrichten können. Offenbar war

diese Katastrophe damals auch der Grund für die panische Flucht jener revoltierenden Bewohner an die Erdoberfläche. Die Leute wollten raus hier, soweit schien alles klar. Etliche von ihnen waren aber trotz der schweren Schäden lieber in der Vault geblieben und hatten diese Bunkeranlage wieder verschlossen. Dann erfolgte ein Angriff von außen. Wollten die geflohenen Menschen aus irgendeinem Grund plötzlich wieder zurück in den Bunker? Oder schlimmer noch, hatten Fremde Vault 15 angegriffen? Ian und ich checkten Raum für Raum. Tief in Gedanken versunken, durchsuchte ich die verrosteten Blechschränke im ehemaligen Vorratsraum der Vault und fand zunächst eine Dynamitbombe mit Zeitzünder und zwei Splitterhandgranaten mit Aufschlagzünder. Dann öffnete ich den letzten Blechschrank und fand darin, sehr zu meinem Entzücken, eine völlig intakte Heckler & Koch MP9 Maschinenpistole, nebst 54 Schuß passender 10mm JHP Munition. Meine Ausrüstung verbesserte sich schnell und vergnügt lud ich dreißig dieser Hohlspitzgeschosse in mein neues Baby. Vorsichtig sahen wir uns in allen Winkeln der verlassenen Vault um. Aufgrund meiner bisher gemachten Erfahrungen, erklang plötzlich zum zweiten Mal dieses helle Glöckchen. Jetzt hatte ich bereits den dritten Rang erreicht und war nach Einschätzung des Dienstgradsystems bereits ein »Vault Veteran«. Zudem hatte sich meine Fähigkeit mit kleinen Handfeuerwaffen umzugehen, auf volle 100 Prozent entwickelt. Als besonderes Zusatzmerkmal zierte mich nun ein »heller Kopf« und auch meine Fähigkeiten im Werfen hatten sich auf ausreichende 64% verbessert. Aufmerksam las ich die biometrischen Bewertung auf meinem Pip-Boy. Mein Körperstatus hatte sich ebenfalls ein wenig verändert, denn durch die zunehmende körperliche Fitness war auch meine Kampfkraft auf immerhin 39 Vitalpunkte angestiegen. Meine Lebensgeister hatten also volle 8 Punkte zugelegt, seit ich durch das Ödland wanderte. All das steigerte zwar mein Selbstvertrauen, aber bereits nach etwa drei Stunden

standen wir dann wieder in der rostigen Wellblechhütte des Wüsteneingangs und ich war jetzt ziemlich ratlos. Gut, wir fanden noch anderes Zeug - ein altes Erste-Hilfe-Buch und einige Vollmantelgeschosse Kaliber .44 Magnum - aber der Bunker war offensichtlich schon seit langem verlassen und einen funktionierenden Steuerchip gab es dort nicht. Alles deutete also darauf hin, daß es nun wirklich schwierig sein würde, irgendwo sonst im Ödland so ein Trinkwassermodul aufzutreiben. Die Sonne stand schon weit im Westen und wir saßen noch eine Weile im Schatten der Wellblechhütte. Lustlos kaute ich auf meinem JouleGum. Auch Ian sprach kein Wort und malte mit seinem Messer kleine Kreise in den Wüstensand. Was konnte ich jetzt tun? Noch hatte ich 141 Tage, um so einen scheiß Chip zu finden, dann wären die allerletzten Wasservorräte der Vault endgültig aufgebraucht und meine Leute würden verdursten. Nachdenklich blickte ich nach Süden in die fast endlose Weite des Ödlands. Wie weit würde ich gehen müssen, um den Steuerchip zu finden und was wird mich dort erwarten? Also entschied ich mich, zunächst nach Shady Sands zurückzukehren.

15 DEZ 2161 17:00

Wüstenmoster

Heute habe ich das erste Mal die Bekanntschaft mit jenen geheimnisvollen Radscorpions gemacht. Mitten im Ödland griffen uns drei dieser gefährlichen Kreaturen an. Glänzend rotbraune und ins gigantische mutierte Skorpione, mit einer Länge von vier Metern bis zu ihrer giftigen Schwanzspitze, stürmten auf uns los. Ohne die geringste Vorwarnung und fast geräuschlos tauchten sie aus dem flirrenden Nichts auf und noch bevor wir reagieren konnten, stand einer dieser schnellen Radscorpions bereits vor uns. Drohend erhob er seinen mächtigen Stachel. Ich riß meine Maschinenpistole herum. Erschreckt gab ich einen kurzen, heftigen Feuerstoß ab. Große rostbraune Hornteile schwirrten umher, Innereien

spritzten und mit weit aufgerissenem Panzer und fast ohne Kopf, brach die Kreatur zusammen. Einer der Radscorpions wich zurück. Das andere Untier schnellte vor und versuchte mich mit seinen mächtigen Scheren zu schnappen. Wieder knatterte meine Maschinenpistole. In hohem Bogen flogen die leeren Patronenhülsen durch die Luft und von der Salve tödlich getroffen, krachte der mutierte Skorpion zu Boden. Rasch nahm ich ein neues Magazin, lud die MP9 nach und sprang hinüber zu Ian. Er hatte sein Messer gezogen, stach blindlings auf das dritte Biest ein - konnte aber gegen den harten Panzer dieser Radscorpions kaum etwas ausrichten. So ein Mist! Dachte der Mann denn gar nicht mit? Wie ein Peitschenhieb stieß der riesige Schwanz vor und traf mich sehr schmerzhaft an der Schulter. Ich taumelte zurück und rang nach Luft, da erwischte mich das Biest an der Hüfte. Zum Glück konnte der Stachel nicht eindringen, so daß ich nicht vergiftet wurde. Ich hob meine Waffe und feuerte, aber die Kreatur richtete sich auf, um jetzt mit seinen mächtigen Scheren von oben auf mich herabzustoßen. Der Kugelhagel zerfetzte den dünnen Bauchpanzer nahezu vollständig und der riesige Radscorpion krümmte sich sterbend zusammen. Noch immer völlig außer Atem saß ich auf dem Boden und betrachtete die toten Tiere. Eimerweise floß eine stinkende, milchige Flüssigkeit aus den aufgerissenen Kadavern und versickerte im glutheißen Wüstensand. Ian war nach einem harten Schlag von einer der gewaltigen Scheren durch die Luft geschleudert worden, wie eine Spielzeug und rasselte sich nur sehr langsam wieder auf. Obwohl uns beiden noch immer der Schreck in den Knochen steckte, waren wir fast unversehrt und nach einer kurzen Verschnaufpause zogen wir weiter. Trotzdem war ich stinksauer auf Ian, denn so ein toller Messerheld war er nun auch wieder nicht, um sich mit solchen Biestern auf einen Nahkampf einzulassen.

Nach zwei weiteren Tagen Fußmarsch, trafen wir gestern in Shady Sands ein. In den schwarzen Lederklamotten sah ich jetzt zwar nicht mehr aus, wie ein Tourist in der Atomwüste, aber tagsüber, in der prallen Sonne, schwitzte ich literweise wertvolles Wasser aus. Es war bereits spät am Nachmittag, als wir endlich im Westen das kleine Dorf erblickten. Auch Seth und Katrina hatten uns in der Ferne kommen sehen und begrüßten uns geradezu herzlich, als wir den Torbogen erreichten. Ich ging zu Aradesh und teilte ihm mit, daß ich mich nun doch entschieden hatte, mich um das Problem mit den mutierten Skorpionen zu kümmern. Einerseits war Ian zwar ein recht mutiger Kämpfer, doch andererseits brauchte auch er dringend mehr Kampferfahrung, damit wir uns tiefer ins Ödland vorwagen können. Natürlich war Aradesh sofort begeistert. Lange saßen wir in der Ratsstube und redeten über die Radscorpions, das Leben hier im Ödland und über die Sicherheit des Dorfes. Aradesh's Frau brachte kühles Wasser und nachdem es bereits eine ganze Weile überaus köstlich aus ihrer Küche gerochen hatte, servierte sie uns das beste Essen meines Lebens. Es gab gegrilltes Fleisch, knuspriges Brot und frisches Gemüse und auch Ian langte kräftig zu. Keins der silbernen Nahrungspakete, von denen die Menschen in der Vault lebten, hatte je erahnen lassen, was Essen wirklich bedeuten kann. Mit großem Wohlwollen und lächelnd nahm Aradesh zur Kenntnis, wie ergriffen ich von dieser Erfahrung war. Nach dem Essen konnte ich mich im Haus von Aradesh ausruhen. Mittlerweile war es Abend geworden. Ian ging rüber zu den Jungs in die Wachstube und auch Bürgermeister Aradesh hatte noch einiges im Dorf zu erledigen. Tandy, seine junge Tochter, hatte mir meinen Schlafplatz gezeigt und half nun ihrer Mutter in der Küche. Ich legte mich auf das Holzbett, las noch eine Weile in dem alten Erste-Hilfe-Buch aus Vault 15 und schlief bald ein.

Es wurde hell und ich hatte ganz neue Heilverfahren erlernt. Jetzt konnte ich kleinere Verletzungen sogar ohne Stimpaks versorgen. Ein neuer Tag und ein frischer Morgen warteten auf mich. Auch meine Lebensgeister hatten sich über Nacht wieder erholt und taufrisch checkte ich nun die Ausrüstung. Das Brecheisen aus der Vault konnte wohl zuerst als Waffe dienen, denn um ein nützliches Werkzeug zu sein, war es mit 5 Pfund Gewicht einfach zu schwer. Da ich sowieso mit Seth sprechen mußte, weil nur er den Weg zu den Höhlen der Radscorpions kannte, bot ich ihm das schwere Eisenteil für 65 Deckel an. Es war Zeit zu gehen und auch Ian war wieder auf den Beinen. Seth gab mir 65 von seinen Deckeln und erklärte uns dann den Weg zum versteckten Eingang der Radscorpion-Höhle. Dort war bereits sein Bruder Jarvis ums Leben gekommen und Seth bat uns, sehr vorsichtig zu sein. Nach einer guten Stunde Fußweg, erreichten wir die Höhle und beobachteten den Eingang. Langsam gingen wir bald tiefer in diesen finsternen Schlund. Nichts rührte sich. In der Höhle war es angenehm kühl, doch es roch stark nach Verwesung. Ich zündete einen Leuchtstab und blickte mich um. Weit verzweigt erstreckten sich lange Höhlengänge in den Berg. In einem der Seitengänge entdeckte ich dann die ersten zwei dieser rostbraunen Mutantenskorpione. Hier, im Dunkel der großen Höhlen ruhten sie. Überall lagen faulige, stinkende Überreste und die Knochen von Brahmins, sowie viele menschliche Gebeine. Offenbar von unseren Schritten alarmiert, krabbelte plötzlich eine der beiden Kreaturen auf uns zu. Ich eröffnete diesen Kampf mit zwei Einzelschüssen aus meiner MP9 und nach zwei weiteren guten Treffern lag das gewaltige Spinnentier tot in seinem milchigen Blut. Der andere Radscorpion erhielt einen einzelnen Lockschuß und lief sofort in eine gute Abschußposition. Kurzerhand war der erste Seitengang frei von Ungeziefer. Ian und ich begannen uns nun sowohl aufeinander, als auch auf das automatische Verhalten der hirnlosen Kerbtiere einzustellen und nach und

nach erkämpften wir zwei Höhlengänge für Höhlengänge. Es war ein gutes Zusammenspiel und ich sammelte viele neue Erfahrungen. Hoch zufrieden steckte ich meine MP9 zurück in die Lederjacke und bereits um elf Uhr waren wir wieder in Shady Sands. Dieser erste Höhlenkampf war viel schneller vorbei, als ich erwartet hatte und die Leute im Dorf dankten uns fast tanzend für unsere Waffenhilfe. War doch halb so wild, dachte ich verdutzt. Ohnehin war ich kaum ein Mann der großen Gefühle. Sie bedeuteten, aber sie übermannten mich nicht. Ich blickte auf meinen Pip-Boy. Noch immer war die elektronische Weltkarte weitgehend schwarz. Aber auch für mein Problem mußte es eine Lösung geben, ich wußte es genau. Doch wo sollte ich jetzt nach diesem Steuerchip suchen? Es half alles nichts, ich mußte weiter nach Süden wandern. Ian hatte schon viel von Junktown und von Killian Darkwater erzählt. Vielleicht würde ich dort mehr erfahren. Noch hatte ich 139 Tage, um meinen Auftrag zu erledigen. Ich dachte kurz darüber nach, zuerst zurück zur Vault 13 zu gehen und dem Aufseher davon zu berichten, daß Vault 15 nach einem schweren Erdbeben, sowie erbitterten Kämpfen völlig zerstört war. Doch was konnte er mit dieser Meldung anfangen? Der Aufseher brauchte nichts dringender als den Steuerchip und auch die anderen Leute in der Vault wären von dieser Nachricht gewiß eher beunruhigt. Ich packte also meine Ausrüstung, war recht zufrieden mit dem, was ich in nur zwölf Tagen bereits alles erreicht hatte und zog los.

18 DEZ 2161 19:05

Südöstlich vom Dorf

Als wir am Nachmittag voran durch das Ödland in Richtung Süden stapften, entdeckte ich plötzlich östlich von uns ein Wüstencamp am flirrenden Horizont. Der kartographische Scanner meiner elektronischen Karte hatte das Camp zwar schon erfaßt, konnte es aber nicht identifizieren, wie mir der Pip-Boy versicherte. Ian wußte ebenso wenig über diesen

Ort und in Shady Sands hatte ich ja bereits von den üblen Gangsterbanden in dieser Gegend gehört. Auch Ian riet zur Vorsicht. Jetzt rasten wir, schlafen ein wenig und im Schutz der Dunkelheit werden wir uns dieses Camp heute Nacht etwas genauer ansehen.

20 DEZ 2161 14:23

Die Wüstenräuber

Ohne Probleme hatten wir in dieser mondlosen Nacht den Rand des Wüstencamps erreicht und sondierten die Lage. Rund um ein schäbiges Farmhaus mit einer Wache vor dem Eingang, standen ein paar alte Militärzelte und hier und da brannte noch ein Lagerfeuer. Lautlos schlichen wir an den dunklen Mauern entlang. Ich blickte durch eins der Fenster und sah sieben hartgesottene Wüstengangster, sowie zwei böse mißhandelte Frauen. Die jungen Bauertöchter lagen am Boden und der Anführer der Raiders, wie sich die Gang nannte, stand breitbeinig über ihnen. Er redete ziemlich laut mit einer der Wachen im Hauptraum und die beiden Frauen wimmerten leise. Seine Wachen nannten ihn Garl. Garl trug eine - selbst für Wüstlinge - ziemlich alberne Metallrüstung mit gestachelten Schultern und kam mir vor, wie ein bulliger Kampfhund. An der Rückseite des flachen Farmhauses gab es einen Hintereingang, der von zwei Männern mit Speeren bewacht wurde. In den Zelten befanden sich weitere sechs Leute, so daß wir alles in allem fünfzehn schwer bewaffnete Wüstenräuber zählten. Nachdem wir nun ein Bild der Lage hatten, schlichen Ian und ich leise zu einem der Militärzelte und hörten die Waffenmeisterin Diana mit einer Wache über den morgigen Tag reden. Wir flüsterten und berieten unser Vorgehen. Mehr und mehr bekam ich eine Vorstellung von dem, was hier abging. In dieser gesetzlosen Welt, regierte der Stärkere. Solche gut bewaffneten Banden kontrollierten diese Atomwüste, plünderten die Dörfer und schändeten die

Frauen. Ich hatte also einen Auftrag angenommen, der sich angesichts solcher Probleme ständig schwieriger gestaltete. Ich schaute in meine spärliche Ausrüstung und bekam das unguete Gefühl, ein ganz armer Mann zu sein. Was sollte ich tun? Ian wollte Beute machen und fühlte sich tapfer genug, eine richtig harte Gang umzulegen dafür. Plötzlich war die Sache mehr, als ein ungewöhnlicher Arbeitstag im Freien. Obwohl Ian ein guter Kerl und ein beherzter Kämpfer war, war er aber trotzdem bloß ein einfacher Wachmann und viel zu leicht bewaffnet. Eine ganze Bande solch hartgesottener Wüstenräuber auszunehmen, erforderte jedoch militärische Präzision in der Ausführung und schon der winzigste Fehler wäre tödlich. Ich hatte eine umfassende Spezialausbildung zum Vault Fighter, aber Ian? Also entschied ich mich dafür, dieses äußerst gefährliche Kommandounternehmen allein durchzuführen und bat Ian, zurück nach Shady Sands zu gehen. In so eine Sache wollte ich ihn nicht mit reinziehen und gab ihm zum Abschied ein paar 10mm JHP-Patronen, sowie eins meiner Stimpaks. Aber Ian schien nicht wirklich froh darüber zu sein und wollte von mir wissen, warum? Ich überlegte kurz und fragte ihn dann, ob er schon mal erlebt hätte, wie ein Haus oder ein Wald brannte und wie sich jede Kreatur darin nur noch instinktiv zu retten versuchte? Ian sah mich nachdenklich an. Oder wie sich die Feuerwehr bei einem Großfeuer in einem Bunker zwischen Explosivstoffen und giftigen Chemikalien vorkämpfte, um den Brand unter Kontrolle zu kriegen? Ian schüttelte den Kopf. Ich flüsterte weiter. Warum machten diese Männer und Frauen so etwas und versuchten nicht zuerst ihren eigenen Arsch zu retten? Ich erklärte Ian das Problem meiner Vault und machte ihm klar, daß es für mich bei der Sache um weit mehr ging, als nur um einen belanglosen Beutezug. Diese Verantwortung trug ich allein und wollte sie auch nicht mit ihm teilen. Also zählte ich die Munition, schob ein Magazin in die MP9, lud durch und hakte eine der Splitterhandgranaten von meiner

Lederjacke. Als er ging, wünschte mir Ian Glück und lautlos schlich ich zum Zelteingang. Mein Herz klopfte bis zum Hals und in jeder Faser meines Körpers spürte ich, daß ich lebte. Ich atmete noch einmal tief ein, spuckte den Abzugsring der faustgroßen Splitterhandgranate auf die Erde und blickte in das staubige Militärzelt.

Es brauchte noch einen Moment, bis der Wächter eine gute Position neben seiner Waffenmeisterin eingenommen hatte. Beide trugen stabile grüne Lederpanzer, darum sollten sie möglichst dicht beisammen stehen, in der Explosionswolke. Mit einem Satz sprang ich auf, stand in der Zelttür und warf. Die Splitterhandgranate explodierte und beide flogen durch das Zelt. Das schwere Tuch blähte sich und fast riß es die Holzpflocke aus dem Boden. Ich rückte vor, duckte mich in eine stockdunkle Zeltecke und hielt meine Maschinenpistole bereit. Gespickt mit unzähligen kleinen Metallsplintern stand Diana noch einmal auf und rettete sich blutüberströmt und laut schreiend ins Freie. Auch der Wachposten kam wieder auf die Beine. Mehr tot als lebendig wankte er auf mich zu, bis er zuletzt blutend vor mir stand. Ich verpaßte ihm einen Feuerstoß. Der Kopf zerplatzte und augenblicklich sackte er schlaff zu Boden. Reglos verharrte ich neben ihm, horchte in die Nacht und beobachtete. Diana taumelte völlig verwirrt umher und aus dem Zelt gegenüber stürmte ein alarmierter Wüstenräuber heran. Weil die Geschosse hier gleich heftig pfeifen würden, nahm ich mitten im Gefecht einige Sachen der toten Zeltwache an mich und schlüpfte eilig in seinen blutverschmierten Lederpanzer. Meine schwarze Jacke ließ ich an Ort und Stelle liegen. Garl, der Anführer, rannte aus dem Farmhaus und ich zurrte noch am letzten Riemen der Rüstung, da stand die fette Wache aus dem Zelt gegenüber auch bereits vor mir. Erst im letzten Moment hob ich meine Waffe an und feuerte. Schwer zerfetzt brach der schmierige Fettwanst zusammen. Er krachte in eine Kiste und war auf

der Stelle tot. Ich lud nach und konnte abwarten, was dieser Garl tun würde. Schnaufend, mit gezogener Waffe, rannte der Anführer bis auf knapp zehn Schritte an das Zelt heran. Dort blieb er stehen und rief nach Petrox. Ich nahm diesem Petrox seine gut geölte Desert Eagle Halbautomatikpistole ab und schob ein Magazin .44er FMJ Munition für Garl ein. Eilig lud ich auch die MP9 mit panzerbrechender Munition. Dann trat ich aus dem Zelt und hatte Garl recht gut vor der Magnum. Ich drückte ab und drehte mich zurück ins Zelt. Garl hatte mich gesehen und mit einem Satz folgte er mir. Blitzschnell drehte ich mich um und gab dem Anführer das volle Programm aus der MP9. Schwer getroffen, schüttelte es ihn heftig durch und ich sprang in die rechte Zeltecke. Garl blutete stark, hob aber völlig unbeeindruckt seine .44er und ballerte wild um sich. Er traf mich sehr schmerzhaft an der Hüfte, ich taumelte, aber das Brahminleder hielt wirklich einiges aus. Ich wirbelte herum, suchte Garl und feuerte mit der MP9. Rasch duckte ich mich ins Dunkel einer Zeltecke, lud meine Maschinenpistole nach, aber auch mit zerfetztem Gesicht und zerschossener Rüstung erwischte mich dieser Garl noch einmal. Meine Lebensgeister schwanden weiter. Hart getroffen rang ich nach Luft und draußen rückte bereits die nächste Wache vor. Ich sprang auf und gab Garl einen dritten Feuerstoß. Jetzt endlich lag er tot in seinem Blut. Ich lud beide Waffen wieder mit JHP Munition und wartete ab, was als nächstes passieren würde. Meine Wunden bluteten leicht, da stand schon die nächste Wache vor mir. Drohend schwang die Frau ihr großes Jagdmesser und fluchte laut. Mit einer kurzen Salve holte ich sie von den Beinen und ihr sterbender Körper klatschte auf Garl's scheppernde Leiche. Endlich konnte ich verschnaufen und hörte plötzlich wieder das magische Glöckchen. Nur flüchtig checkte ich meinen Pip-Boy. Unerwartet hatte ich den vierten Rang erreicht und gehörte damit bereits zur »Vault-Elite«. Meine Fähigkeiten gediehen offenbar ganz prächtig hier und mittlerweile hatten

sich auch meine Wurfkünste recht gut weiterentwickelt. Eilig stach ich mir ein Stimpak in den Arm. Meine Lebensgeister kehrten zurück und während draußen die anderen Wachen aufgeregt hin und her rannten, nahm ich den vier Gangstern im inneren des Zelttes alles Brauchbare vom toten Körper.

Noch einmal lud ich meine MP9 durch und stellte mich dann gebückt in die Zelttür. Dort wartete ich, bis eine der Wachen in mein Schußfeld rannte. Ich feuerte jetzt mit der schweren Desert Eagle. Heftig riß mir das Ding die Hand nach oben. Nach diesem Lockschuß drehte ich mich schnell zurück in das dunkle Zelt, steckte diese etwas unhandliche Waffe ein und erwartete den Mann. Aus dem Haus stürmte noch eine weitere Wache heraus und wieder stand jemand vor meiner Mündung. Der kurze Kugelhagel erwischte ihn voll. Jetzt lag bereits die fünfte Leiche bei mir im Zelt. Eine Wachfrau mit wirren Haaren und bewaffnet mit einem Speer in der Hand, stolperte laut schreiend zur Tür herein. Sie stieß wütend um sich, fand aber kein Ziel. Ich legte die Maschinenpistole an, drückte ab und mit einem blitzenden Feuerstoß holte ich die durchgedrehte Furie von den Füßen. Dann lud ich den Rest der 10mm Hohlspitzgeschosse in die leicht überhitzte MP9, bewegte mich aber noch immer keinen Zentimeter vorwärts. Mittlerweile konnte ich ohnehin kaum noch laufen, zwischen all den Kisten und toten Körpern am Zeltboden. Tief atmend horchte ich eine Weile in die Dunkelheit. Schnelle Schritte stampften heran. Vorsichtig stellte ich mich an den Eingang und erwartete angespannt die nächste Wache. Eine zweite Frau mit gezogenem Messer stürzte herein, bemerkte mich und versuchte sofort nach mir zu stoßen. Noch immer hatte ich genügend Munition und wieder spuckte das Baby Feuer. Röchelnd sackte die zerfetzte Frau zusammen. Ihr lebloser Körper lag nun in der Zelttür und literweise sickerte das Blut in den Wüstensand. Auch diesen beiden Wachen nahm ich alles Brauchbare. Mein improvisierter Plan war sowieso ein

ziemlich gewagtes Unterfangen und ohne die Munition der toten Gangster wäre er gar nicht durchführbar gewesen. Ich wartete einen Moment ab, hockte neben einer der Leichen und klickte eine Hand voll JHP Patronen in einen der MP9 Ladestreifen. Alles war wieder ruhig. Leise schlich aus dem dunklen Zelt und lief zum Hintereingang des Farmhauses. Dort stellte ich mich verdeckt an die Hauswand und griff zu einer 44er Magnum. Ich startete den nächsten Angriff und machte einen Schritt um die Ecke. Der vordere Wachposten stand zwar äußerst schlecht in meinem Schußfeld, aber ich verpaßte dem Wächter einen Lockschuß. Mit zwei Schritten verschwand ich wieder hinter der Ecke, drehte mich um und horchte. Der Mann rannte los. Ich kam aus meiner Deckung und legte an. Jetzt hatte ich ihn schon viel besser im Visier. Voll getroffen stürzte er lang hin und blieb reglos liegen. Ich verschwand hinter der Hausecke. Der Gangster kam jedoch wieder auf die Füße und versuchte sich schwer verletzt zum Hintereingang zu retten. Schnell verließ ich meine Deckung und feuerte noch einmal. Der humpelnde Mann zuckte kurz auf, brach zusammen und starb. Die zweite Silhouette hatte sich zu meiner allergrößten Verwunderung überhaupt nicht bewegt. Nichts rührte sich mehr in der Dunkelheit und alles blieb ruhig. Vielleicht hatte der Kerl ja Angst, seinen Posten zu verlassen? Aber auch er stürmte nach einem Lockschuß aufgeschreckt in meine Richtung. Dann hatte ich ihn besser im Visier. Ich schoß, traf ihn jedoch nicht sauber, denn fast unbeeindruckt spurtete er heran. Wieder schnellte ich aus meiner Deckung und erwischte ihn noch einmal. Doch trotz der großen Mannstopwirkung einer 44er Magnum, stolperte der Kerl ungebremst weiter und im Nu stand er vor mir. Das war ziemlich dumm, denn wieder spuckte meine fabelhafte MP9 einen hellen Feuerstoß und der Hintereingang war nun unbewacht. Eilig rückte ich vor. Ohne dabei meine Deckung zu verlassen, stellte ich mich vorsichtig in die geöffnete Tür, blickte ins Haus und erkannte drinnen eine weitere Wache.

Mit leisen Schritten huschte ich in das dunkle Hinterzimmer und überraschte die Frau mit einer mächtigen Salve aus der MP9. Für eine ganz lange Schrecksekunde mußte sie sich ihrer Lage noch bewußt gewesen sein, dann brach sie mit fragenden Augen zusammen. Jetzt war die Wache aus dem Hauptraum alarmiert. Laut polternd stürmte sie los, fluchte und ließ die zwei gefangenen Mädchen unbewacht zurück. Mit einem Satz war ich wieder draußen und erwartete die Wache am Hinterausgang. Ich lud meine Maschinenpistole nach und war bereit. Die schwer bewaffnete Frau hatte das verdreckte Hinterzimmer kaum erreicht, da lehnte ich mich zurück in die Tür und schoß mit der bockigen Desert Eagle. Gwen war hart getroffen, aber ohne auch nur zu zucken, lief sie einfach weiter. Zuletzt blieb die häßliche Leibwächterin mitten im Türrahmen stehen, zog ihre Pistole und sah mich breit grinsend aus rot geäderten Augen an. Arg abgedrehte Freaks, diese wüsten Räuber, dachte ich und noch ehe die Wächterin ihre Waffe abfeuern konnte, gab ich ihr das volle Programm aus meiner MP. Der grelle Feuerstoß erleuchtete ihr fettiges Gesicht und im hohen Bogen flogen die leeren Patronenhülsen durch die Luft. Gwen wurde zuerst brutal gegen den Türpfosten geschleudert und verteilte sich dann im ganzen Hinterzimmer. Mir fiepten die Ohren und leicht würgend stürzte ich den engen Korridor entlang. Vorsichtig betrat ich den spärlich beleuchteten Hauptraum. Die beiden mißhandelten Frauen standen in einer Ecke und schauten mich ängstlich an. Wortlos checkte ich die Räuberhöhle und bedeutete ihnen leise zu sein. In einem alten FCKW-freien Kompressorkühlschrank, der hier vor sich hin rostete, fand ich etliche Sachen und schnürte mir ein stattliches Bündel. Schon bald wußte ich kaum noch, was ich von all dem Zeug mitnehmen sollte. Meine Kraft reichte bei weitem nicht, um alles zu tragen. Zudem war nicht einmal ganz sicher, ob ich diesen Ort überhaupt wieder lebend verlassen würde. Da draußen gab es noch drei weitere Gangster und Diana, die

schwer verletzte Waffenmeisterin. Doch der Plan schien zu funktionieren und seit der wilden Schießerei mit ihrem toten Bandenanführer Garl, hatte ich keinen Wirkungstreffer mehr hinnehmen müssen. Draußen vor dem Gebäude stand aber noch immer dieser kräftige Türwächter und hütete brav den Eingang. Vorsichtig bewegte ich mich durch den Vorraum zur geöffneten Tür, stellte mich rechts davon vor eine grüne Autositzbank und beobachtete den Mann. Leise nahm ich meine letzte Splittergranate zur Hand und überprüfte meine Maschinenpistole. Dann startete ich den Angriff und nahm mir den Türwächter vor. Ich zog den Ring aus der Granate, zielte und warf. Schwer getroffen flog der Wachmann in den Staub, kam aber sehr schnell wieder auf die Beine. Ich ging ein paar Schritte zurück in den Vorraum, da rannte eine der beiden Frauen laut heulend aus dem Hauptraum und stand plötzlich neben mir. Hinkend kam der Wächter in das Haus. Bald stand er nahe genug vor mir, um seinen stinkenden Atem zu riechen. Außer sich vor Wut und Schmerzen riß er seinen Speer hoch und holte aus. Mit festem Griff hob ich meine MP9 und drückte ab. Da seine Panzerung durch die Granate bereits aufgerissen war, zerteilte dieser mächtige Feuerstoß den Wachmann fast in zwei Hälften, dann sackte er zusammen. Träge floß sein Blut in die dunklen Ritzen der groben Fußbodenbretter. Die Frau neben mir sah ziemlich erschreckt aus und war über und über mit Blut und kleinen Fleischstückchen bespritzt. Dann rannte sie laut kreischend wieder zurück in den Hauptraum und durch das Fenster sah ich eine weitere Wache zum Haus laufen. Ich lud die MP9 nach. Dabei bewegte ich mich langsam zum Eingang, zog eine der .44er Pistolen mit panzerbrechender FMJ Munition, legte meine Maschinenpistole an und war bereit. Der Mann stürmte zur Tür herein und mit einem letzten Satz stand er im Raum. Um möglichst wenig zu streuen, sprang ich einen Schritt auf ihn zu, blickte in sein blödes Räubergesicht und drückte ab. Noch bevor er seine Automatikpistole abfeuern

konnte, war der Gangster tot. Ich horchte in die Dunkelheit, aber dort draußen rührte sich nichts mehr und nur aus dem Hauptraum hörte ich das leise Wimmern der beiden Frauen. Vorsichtig verließ ich das Farmhaus und ging hinüber zum mittleren Zelt. Ich warf einen Blick hinein, doch es war leer. Seitlich an diesem Zelt sah ich Diana stehen. Sie war übel zugerichtet, zitterte am ganzen Körper und fummelte nervös an ihrer Pistole. Ich nahm zwei .44er zur Hand und schlich etwas näher heran, doch sie bemerkte mich. Diana rannte so schnell sie noch konnte rüber zum linken Zelt, legte auf mich an, schoß aber voll daneben. Ich sprang auf und noch bevor sie das nächste Magazin eingeschoben hatte, traf ich sie zweimal in die Stirn. Jetzt gab es nur noch mich und den Mann, der aufgeregt vor seinem Zelt umher lief. Ich rannte über den staubigen Platz. Langsam ging ich um das dunkle Militärzelt herum. Ich versuchte leise in eine möglichst gute Schußposition zu kommen, visierte ihn an und beobachtete ihn noch einen Moment. Da er sich jedoch immer weiter von dem Zelt entfernte, gab ich einen Lockschuß ab. So als ob der Mann froh war, endlich ein Ziel zu finden, rannte er auf mich zu, schrie laut und hob drohend seinen Speer in die Höhe. Ich feuerte auf den rasenden Wächter, doch schwer schnaufend stolperte er weiter. Jetzt war der Typ noch etwa fünfzehn Meter von mir entfernt. Ruhig, mit ausgestrecktem Arm legte ich auf ihn an, zielte und schoß. Der kräftige Kerl taumelte, umklammerte aber noch immer seinen Spieß und stürmte wutentbrannt voran. Seine Augen glühten böse vor Mordlust, doch jäh wurde sein wilder Lauf gestoppt und mit einem grellen Feuerstoß verließ er diese trostlose Welt.

Jetzt war es still. Ich ließ meine Waffen sinken, betrachtete die erloschenen Augen der Leiche und steckte ein Magazin in die MP9. Ein eiskalter Wind strich über das Camp. Träge wehten die dunkelgrünen Zeltplanen hin und her... Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert! Was immer sich bewegen

ließ, sammelte ich ein und packte es dann in Garl's rostigen Kühlschranks. Da kam schon ein ansehnliches Waffenlager zusammen. Langsam schienen auch die beiden Frauen zu begreifen, daß ich tatsächlich alle fünfzehn Wüstengangster niedergestreckt hatte. Sie dankten mir für ihre Rettung und lagen sich weinend in den Armen. Mitnehmen wollte ich die zwei allerdings nicht unbedingt, doch sie kämen jetzt auch allein zurecht, wie sie sagten. Ich packte meine Ausrüstung und verließ das Camp. Mein Gepäck bestand nach diesem Waffengang aus insgesamt neun Stimpaks, 439 Deckeln, vier Colts, sechs Desert Eagle Kaliber .44 Magnum, meiner wunderbaren Heckler & Koch Maschinenpistole, einer alten, abgesägten Bockdoppelflinte, sowie reichlich Munition für jede der Waffen. Ferner besaß ich nun dreißig Wurfmesser, einige Jagdmesser, Leuchtstäbe, zwölf Stangen Dynamit, einen Verbandskasten, Buffouts, ein Päckchen Mentats und eine Mappe mit Dietrichen. Dazu kam, daß ich einen neuen, grünen Lederpanzer aus festem Brahminleder trug. Er war zwar etwas schwerer als meine schwarze Lederjacke, dafür aber feiner gearbeitet und besser belüftet. Drei von diesen Rüstungen nahm ich noch in mein Gepäck und ließ zehn Lederpanzer, zwei Lederjacken, einige Speere und Garl's alberne Metallrüstung in seinem Kühlschrank liegen. Dann ging ich zurück in die finstere Nacht, aus der ich gekommen war. Mit großer Freude sah ich, daß Ian nicht wieder zurück nach Shady Sands gegangen war, sondern die Aktion aus sicher Entfernung beobachtet hatte. Jetzt stand er da, feixte vor Vergnügen und war von nun an mein bester Freund. Ich erzählte ihm von den Sachen in Garl's Kühlschrank und bot ihm als Anteil einen der stabilen Lederpanzer an. Ian wollte aber keine bessere Rüstung und so einen doofen Speer zu besitzen, fand er auch nicht sonderlich spannend. Ian hatte nur noch Augen für eine .44er Desert Eagle. Eilig bot er mir an, mich auch weiterhin zu begleiten. Ich lächelte, gab ihm eine der silbernen Pistolen und packte fünfzehn Magazine

JHP Munition dazu. Allerdings brauchte ich seine restlichen 10mm-Patronen für die hungrige MP9, darum tauschten wir. Ian nahm die große Waffe, zog den Verschuß nach hinten und überprüfte die Mechanik. Der Schlitten federte klackend zurück und Ian war sichtlich vergnügt. Ein paar Mal ließ er die schwere Magnum flink um seinen Finger drehen, dann steckte er die .44er in seine Lederjacke und lachte. Schien, als wär's ihm ein gutes Geschäft gewesen. Ich nahm meine MP9 zur Hand, küßte das Baby, lud durch und stapfte voran ins nächtliche Ödland. Bereits am frühen Morgen folgten wir wieder den schmalen Pfaden nach Junktown. Den ganzen Weg redete ich kaum und wieder und wieder kam ich über die ganze Sache ins grübeln. Was der Aufseher wohl sagen würde, hätte er Kenntnis von diesem Handstreich?

24 DEZ 2161 22:45

Junktown

Es dauerte noch fünf glutheiße Tage, ehe wir ohne weitere Zwischenfälle endlich Junktown erreichten. Ich war ziemlich müde, denn die Schleppelei der blutigen Ernte schlauchte. Von Nordosten näherten wir uns mit bleischweren Schritten einer befestigten Stadt. Eine undurchdringliche Mauer aus Schrottautos, Stahlplatten, Schutt und anderem Müll umgab dieses trostlose Kaff mitten in der Wüste. Der Himmel war dunstig und verhangen und dunkle Staubwolken wehten um den Ort. Ein verbeulter, blaßblauer LKW-Container aus der Vorkriegszeit, diente nun als Stadttor und war offensichtlich der einzige Eingang in die Müllstadt. Ein verummter und bewaffneter Wachmann stand davor und trotzte dem Staub. Heute war Heiligabend, aber mir war wenig weihnachtlich zumute. Die Wache hieß Kalnor. Lange musterte er Ian und mich, wollte uns aber wegen der Dunkelheit nicht einlassen. Es half alles nichts. So waren hier die Gesetze und darum lagerten wir bis zum nächsten Morgen vor dieser Stadt aus

Müll. Morgen hätte ich noch 130 Tage, um einen Steuerchip aufzutreiben und meine Chancen waren bisher mit jedem neuen Tag eher besser geworden. Knackend brannte unser Lagerfeuer. Wir redeten noch eine Weile über dies und das, vom Leben im Ödland, sprachen über meinen Auftrag und Ian erzählte ein wenig von seinem Job als Wachmann im Hub. Später rollte ich mich dann in meine MyoTerm Folie, stellte die Weckfunktion des Pip-Boy auf nullsiebenhundert und schlief erschöpft ein.

25 DEZ 2161 19:42

Sheriff Killian Darkwater

Pünktlich um acht Uhr standen Ian und ich dann wieder bei Kalnor, der bei Tage wirklich viel freundlicher war. Ich fragte ihn, was sich hier so tat. Er war ein Wachmann, fühlte sich ganz wohl zwischen all diesem Müll und hielt mich zunächst für irgendeinen dieser arroganten Hub-Dreckskerle, wie er sie nannte. Letztlich war dieser Kalnor aber nicht besonders redengewaltig und wir gingen durch das Tor in die Stadt. Auf der anderen Seite stand Lars, ein großer, muskulöser Mann mit einem Schnauzbart und etlichen Narben im Gesicht. Er fummelte ständig an seinem alten Schrotgewehr und besaß sogar ein Funktelefon. Dieser Lars war ein grober Kerl, aber kompetent und hilfsbereit. Er kannte sich recht gut aus in der Stadt, erzählte von seinem Boss Killian Darkwater, von einem Schweinegesicht Namens Gizmo und von der Skulz Gang. Dann er riet mir noch, mich hier in Junktown besser aus allem Ärger rauszuhalten. Da ich sowieso nicht für den Vault-Telegraph arbeitete und mich dieser ganze Käse also kaum interessierte, gab ich ihm zu verstehen, daß ich seine Arbeit zu schätzen wüßte und ging weiter. Auf dem Weg durch die Stadt kamen wir an Brahmington vorbei und sahen ein seltsames, düsteres Krankenhaus. Aufmerksam aber unauffällig, lief ich an den schmutzigen Bretterbuden

und Wellblechhütten entlang und Ian folgte mir. Wir suchten Darkwater's Laden, denn ich wäre froh, dort endlich diesen schweren Krempel gegen schwerelose Deckel eintauschen zu können. Knarrend öffnete sich die hölzerne Eingangstür. Darkwater stand mitten in seinem Laden und sah aus, wie ein Wüstenfuchs in seinem Bau. Bei ihm im Raum war ein bewaffneter Wachmann postiert und auch draußen vor dem Ladeneingang standen zwei gut bewaffnete Mitarbeiter. Die drei schienen brave Männer zu sein und neugierig betrat ich den Laden, grüßte den Sheriff und checkte den Raum. Der muskulöse, schlicht gekleidete Mann war etwa Mitte dreißig. Mit selbstbewußt ruhiger Stimme stellte er sich vor. Killian Darkwater war ein rauher und doch irgendwie sentimentaler Ödlandbewohner. Junktown wäre halt sein Zuhause, sagte er. Einfache Leute trieben hier Handel, oder vertrieben sich ihre Sorgen mit Saufen und Zocken. Natürlich gab es auch Probleme, aber meine eigenen waren bereits groß genug. Ich wollte nur noch meinen Krempel loswerden. Darkwater besaß offenbar jede Menge Deckel, so daß ich zuerst die drei schweren Lederrüstungen verkaufen wollte. Zu meiner großen Freude bot er mir 2.400 Deckel dafür und ich nahm drei Stimpaks, sowie 1.950 Deckel. Ich fragte nach anderen Städten in der Gegend und auch er erzählte mir vom Hub und von weiteren Räuberbanden hier im Ödland. Aus dem Augenwinkel sah ich, wie ein dunkelhäutiger Mann in einem roten Hemd den Laden betrat. Ich wollte mich gerade auf einem der drei Ladentische umsehen, da hatte dieser Mann plötzlich ein Jagdgewehr in der Hand und schoß auf Sheriff Darkwater. Der zog flink seine Pistole und feuerte zurück. Überfall? Anschlag? Was auch immer, ich stand mittendrin und die Wächter vor der Tür waren möglicherweise schon tot. Was, wenn gleich noch zwei, drei Mann in den Raum stürzten? Aber jetzt die Waffe ziehen? Was hielt die Wache in der Ecke dann von mir? Vielleicht gehörten Ian und ich ja dazu? Mehr Zeit die Lage zu bewerten hatte ich aber nicht!

Ohne Ansage drehte ich mich um und schoß auf den Killer. Die Wache aus der Ecke zog mit und feuerte ebenfalls auf den Mann. Ian mußte seine Desert Eagle zunächst laden. Hecktisch fummelte er an seiner Pistole rum und traf dann voll daneben. Oh Mann, diese Anfänger! Jetzt waren auch die beiden Türwachen im Raum und standen dicht neben diesem Kenji. Damit schied ein Feuerstoß wohl aus. Mit mir würden aber noch mindestens drei Mann auf den Attentäter schießen, dachte ich und gab zwei Einzelschüsse auf ihn ab. Sheriff Darkwater traf in der Aufregung seinen eigenen Wachmann. Der Typ zuckte jedoch nur kurz zusammen und Ian holte Kenji dann endgültig von den Beinen. Der Kampf war beendet, ich war wieder um eine Erfahrung reicher und die beiden Türwachen gingen hinaus. Komisches Attentat dachte ich, lud nach und steckte meine Heckler & Koch ein. Killian Darkwater stand noch immer wie angewurzelt da. Er bedankte sich für unsere Hilfe und hatte urplötzlich sogar einen Job für uns. Er fragte sich, ob ich in der Lage sei, vom fetten Gizmo ein Geständnis über diesen Mordauftrag zu bekommen und wollte mir für den Job eine Wanze und ein Aufnahmegerät geben. Mich kenne dieser Gizmo nicht und würde darum möglicherweise etwas ausplaudern, wenn ich ihm nur geschickt genug auf den Zahn fühle. Mit so einem Geständnis als Beweis, konnte der Sheriff den Mann dann ganz legal aus Junktown rauswerfen, oder sogar umlegen. Der Tod war hier umsonst, dachte ich, aber was kostet ein Leben? Ich hakte nach und Darkwater machte mir ein faires Angebot. Ich sagte zu und er gab mir die beiden Geräte. Es handelte sich dabei um ein drahtloses Minimikrofon mit einem Übertragungsgerät, das ganz erstaunliche 2 Pfund wog und um einen uralten Kassettenrecorder von der Firma »Wattz Electronics«, mit einer einmal bespielbaren 30er HD Bandkassette. Na prima, dachte ich, das konnte ja heiter werden! Ich durchsuchte Kenji's Leiche, fand aber nur sein altes Jagdgewehr Kaliber .223, in dem sich noch 8 Schuß

befanden. Endlich konnte ich nun auch die Sachen auf den Ladentischen durchstöbern und fand zuerst ein paar Schuß 10mm-Munition für meine MP9. Ich bot ihm 4 Wurfmesser an und Darkwater gab mir dafür 48 Schuß JHP, 24 Schuß AP, sowie 30 Deckel. Er hatte noch allerlei anderes Zeug auf seinen Ladentischen und ich fand endlich, endlich einen gescheiterten Rucksack! Für den Rucksack, ein langes Seil, sowie fünf Stimpaks bot ich ihm noch einmal zehn scharfe Wurfmesser. Er legte noch 70 Deckel drauf und wir waren uns handelseinig. Von Darkwater's Laden aus, gingen wir dann rüber zu einer Wellblechhütte, die sich »Crash House Hotel« nannte. An einer Rezeption, aus rohen Holzbrettern zurechtgezimmert, stand eine kräftige Frau und beobachtet uns ziemlich gelangweilt. Für jede mögliche Auskunft wollte sie fünfzig Deckel von mir haben, sagte mir aber sofort, daß sie eigentlich gar nichts wüßte. Ich verzichtete dankend und ging auf eins der kargen Zimmer. Dort begann ich in Ruhe meine Ausrüstung zu ordnen. Ich war hoch zufrieden und auch Ian freute sich beinahe wie ein Kind über seine neue .44er Desert Eagle. Aus meiner Ausrüstung gab ich ihm ein frisches Stimpak und checkte meine Waffen. Nachdem der neue Rucksack gepackt und jede Waffe an ihrem Platz war, sahen wir uns noch ein wenig um, in der Blechbude. Außer Ian und mir, gab es kaum andere Gäste, aber im großen Hinterzimmer des Hotels hörte ich, wie ein zorniger Mann laut mit den anderen im Raum rumbrüllte. Langsam näherte ich mich einer kräftigen, jungen Frau. Sie schob Wache vor einer Tür. Offensichtlich gehörte sie zu dieser Skulz Gang und machte mich sofort an. Die patzige Schlampe hatte ein loses Mundwerk. Sie tönte, daß die Skulz die härteste Gang hier in Junktown wären und sich darum besser niemand mit ihnen anlegen sollte. Dumme Kraftmeierei, um sich Mut und mir Ärger zu machen. Doch ich hatte einen ehrenamtlichen Auftrag von Sheriff Darkwater angenommen und auch sonst kaum die Zeit, auch noch diese Skulz aufzumischen.

Auf dem Weg zu Gizmo trafen wir eine einzelne Wache von Darkwater, die in der Mittagssonne schwitzte. Ich hielt mich nicht auf und stand bald vor Gizmo's Kasino. Ian fand, ich sollte mich lieber in acht nehmen hier, wegen der gezinkten Karten und so. Es gab zwei Türwachen im vorderen Raum, ein paar Croupiers und ein paar Spieler. Ich griff in meinen Rucksack und holte den alten Watz heraus. Das Ding war aufnahmebereit. Ich überprüfte meine MP9. Dann wollte ich doch mal hören, ob Mister Gizmo empfängt und was er so alles zu sagen wußte. Also ging ich ganz entspannt auf die beiden Wachen zu. Ohne jemanden anzusprechen öffnete ich die Tür und sah in einen weiteren Raum mit Spieltischen und einigen alten Einarmigen Banditen. Einen Moment hielt ich inne. Tatsächlich, diese Spielautomaten fraßen Deckel! Hinten im Raum gab es eine Holztür. Sah so aus, als ob sie zu Gizmo's Büro führte. Ich klopfte, öffnete und trat ein. Ian folgte mir zögerlich und schloß die Tür hinter uns zu. Gizmo saß hinter einem klobigen Schreibtisch. Verdutzt blickte er auf. Rechts in einer Ecke stand Izo, der Leibwächter dieser fetten Quabbe. Izo trug genau so eine alberne Rüstung, wie Garl, stand betont breitbeinig und glotzte uns bloß blöd an. Ich trat vor Gizmo's Schreibtisch und grüßte ihn. Gizmo tat ungehalten, weil er zu tun hätte und also kam ich sofort auf den wunden Punkt. Ich wolle mit ihm Klartext über diesen Mordanschlag auf Darkwater reden! Natürlich, er wußte von gar nichts und brummte. Auf den fetten Kopf zu, habe ich ihm dann gesagt, daß ich Bescheid wußte und daß es sein dummer und jetzt toter Kenji, wohl einfach nicht drauf hatte. Wieder brummte dieser fette Schmauzelbär vor sich hin. Er wußte überhaupt nicht, wovon ich da reden würde. Tja, ich wollte nur helfen, aber wenn er keinen guten Mann für diese Arbeit bräuchte, dann eben nicht! Das zog. Gizmo taute auf. Breit lächelnd bot ich meine hilfreichen Dienste an und die Schweinebacke stieg voll drauf ein. Ich wäre ein Profi, hätte so was auch schon öfter gemacht und so - eben das volle

Krimiprogramm. Gelöst lehnte er sich in seinem Chefsessel zurück, ließ er noch ein wenig den Dicken raushängen und ich hakte nach. Warum Sheriff Darkwater? Ich hatte schon Angst, meine 30er HD Kasette würde nicht reichen, doch sein Grund war kurz und bündig: Gizmo wollte Darkwater lieber tot sehen, denn der Sheriff störe seine Geschäfte. Er schickte uns dann los und ließ nicht mehr mit sich handeln. Ach ja - wir sollten ihm anschließend doch bitte die silberne Hundemarke bringen, die Killian Darkwater um seinen Hals trage - und einen schönen Tag noch! Ich dankte für dieses äußerst unterhaltsame Gespräch und verabschiedete mich. Izo schaute nun merklich erleichtert zu seinem fetten Boss hinüber und Gizmo's Bürotür fiel hinter uns ins Schloß. Der Auftrag war erledigt und die Aufnahme war im Kasten. Ich packte den alten Wattz wieder zurück in den Rucksack und ging vergnügt zu Darkwater's Laden. Ich berichtete ihm von meinem kurzen Interview mit Gizmo, spielte ihm das Band vor und der Sheriff hörte aufmerksam zu. Alles war perfekt, also bot er mir wie vereinbart einige seiner Sachen an. Ich nahm ein paar Stimpaks und unser Auftrag schien erledigt. Den Wattz hatte Darkwater schon vergessen, wohl weil er wieder in meinem Rucksack steckte. Dann bot er mir aber sofort den nächsten Job an und wollte 500 leicht verdiente Deckelchen springen lassen, wenn ich Lust hätte, Lars und den anderen Jungs dabei zu helfen, den fetten Gizmo nun endgültig fertig zu machen. Hey, hey, hey - so schnell ging das! Jetzt war ich bereits den ortsüblichen Standardlohn für Söldner wert. Die Dinge entwickelten sich auf einmal doch recht abenteuerlich. Plötzlich war ich überglücklich, meine säuselweiche Technogruft verlassen zu haben und fühlte, wie meine Füße mit dem Ödland zu verwachsen begannen. Sheriff Darkwater war das Gesetz und Gizmo war ein fettes Schwein. So einfach war das Leben hier. Ian und ich sollten also zu Lars gehen und alles weitere mit ihm besprechen.

Auf dem Weg kamen wir noch einmal an diesem äußerst merkwürdigen Krankenhaus vorbei. In dem Bewußtsein, ein willkommener Gast in dieser Stadt zu sein, schaute ich mir das Haus jetzt doch etwas genauer an. Ich traf zwei schwer bewaffnete Männer im Wartezimmer und einen dubiosen Doktor im Raum dahinter. In der Ecke gab es einen runden Einstieg, der in einen Keller hinunter führte. Ich sah mich in aller Ruhe um und sprach die beiden Männer im Vorraum an. Sie hießen Cougar und Flash, zwei blöde Wachmänner. Danach redete ich mit einem gewissen Doc Morbid, der mir jedoch etwas sehr schräg vorkam. Natürlich wollte er sofort von mir erfahren, ob ich nicht vielleicht krank sei, hatte aber ansonsten kaum etwas zu erzählen. Interessiert starrte ich in das finstere Einstiegsloch. Da es offenbar niemanden zu stören schien, daß ich neugierig war, stieg ich einfach hinab in den Keller und Ian folgte mir. Ui, da hatte ich wieder was gemacht! Plötzlich stand ich mittendrin, im allerschönsten Ekelkabinett. Der Kellerraum war spärlich beleuchtet und es stank furchtbar hier unten. Langsam gewöhnten sich meine Augen an das Zwielflicht und ich blickte mich angewidert um. Auf schmierigen Metalltischen verstreut lagen menschliche Körperteile und Gliedmaßen. Zerhackt und in Stücken, noch mit Haut und Knochen, türmte sich das rohe Fleisch. Der Fußboden war ziemlich glitschig und an den Wänden klebte geronnenes Blut. Fast drehte es mir den Magen um, da sah ich einen kleinen Mann vor einer grünen Kühlkiste stehen, die bis zum Rand mit allerlei blutigen Organen und anderen menschlichen Einzelteilen gefüllt war. Er murmelte vor sich hin und schien uns zunächst gar nicht zu bemerken. Als ich diese grüne Kühlbox dann aber etwas genauer untersuchte, fuhr er mich aufgebracht an. Dabei fuchtelte der Zwerg mit einer Maschinenpistole vor mir herum und maulte. Ich sollte mich nicht in die Angelegenheiten des Doktors einmischen! Ups, da war ich jetzt aber besonders interessiert und wollte ein bißchen mehr über diese Angelegenheiten des Doktors

erfahren! Obwohl der Mann so aussah, als ob er kaum drei Worte reden konnte, hakte ich nach. Sein Name war Gretch und er stellte eine Lieferung dieser Körperteile für den Hub zusammen, die dort von einem gewissen Bob offenbar als Essen serviert würden. Viel mehr war von diesem ekeligen Gretch dann allerdings nicht zu erfahren und ich war jetzt ziemlich entsetzt. Bis eben noch so voller Zuversicht, fast schon ein Ödlandbewohner, fühlte ich mich mit einem Mal doch nicht mehr ganz so wohl, in dieser seltsamen Welt. Es gab Kannibalen im Ödland? Auf jeden Fall wurde hier mit Menschenfleisch gehandelt, wie in einem Schlachthaus und das fand ich wirklich scheiße! Was, wenn auch Darkwater hier seine Finger im Spiel hatte? Immer wieder fummelte dieser kleine stinkende Gretch an seiner Maschinenpistole herum und stand breitbeinig vor der schmierigen Kühlkiste. Meine Laune verfinsterte sich weiter und ich wollte dringend raus hier. Jeder in diesem scheiß Ödland konnte das Recht in die eigenen Hände nehmen, er mußte nur die Feuerkraft besitzen, es auch zu behaupten. Aradesh, Garl, Darkwater und wer sonst noch, vertraten allenfalls ihr eigenes Gesetz. Sie alle vertrauten auf die Macht der Waffen und hatten das Recht doch nur solange für sich gepachtet, wie keiner kam und es ihnen wieder entriß. Aber was unterschied Aradesh von Garl? Was ließ den Menschen hier noch Mensch sein und was hob den Edlen in seinen Stand? Durfte ich einfach aus meinem Loch kriechen und ebenfalls das Recht in die eigenen Hände nehmen? Und wenn ja, welches? Urgültiges Menschenrecht? Unterirdisches Vault-Recht? Ein von Gott gegebenes, heiliges Recht? Oder eine dieser verstaubten Verfassungen irgendwelcher vereinigter Staaten? Was hieß es denn heutzutage überhaupt noch, ein Mensch zu sein, oder doch bloß ein Tier? Ich kroch zwar aus dieser Erde, aber war es wirklich noch meine Welt? Ich war ratlos. Wenn ich durch das Ödland gehe, hinterlasse ich eine Fußspur. Sie erhält ihre Form durch meine Füße und durch mein

Gewicht. Auch wenn ich weitergehe, bleibt sie ein Teil von mir und zeugt von meiner Art. So drückten alle Fußspuren hier im Ödland etwas aus. Es sind die Spuren einer Herde, eines Rudels, oder die eines Einzelgängers. Was für einen Eindruck werde ich hinterlassen? Eine Spur von glitzernden Deckeln, schwerelos klickend, wie eine Herde Mäuse auf einem Parkettboden? Was bedeutet es schon, wenn eine Maus von *ihrer* Welt redet? Sie zählt nur in der Menge... Ich zog meine MP9, griff mit meiner Rechten zur Magnum und noch bevor Ian oder dieser Gretch begriffen hatten, was vor sich ging, lag Gretch zerfetzt am Boden und war mausetot. Wortlos stieg ich die rostige Eisenleiter empor, kletterte aus dem Loch und ging direkt auf Doc Morbid zu. Ich preßte ihm die Maschinenpistole auf seinen schäbigen Kittel und noch bevor der zu Tode erschrockene Doktor „A“ sagen konnte, drückte ich ab. Seine stinkenden Eingeweide verteilten sich im Hinterzimmer und klatschten an die Wände. Ich stand verdeckt hinter einer Bretterwand, lud nach und erwartete nun Cougar und Flash. Mit gezogenen Waffen stürmten sie heran, genau vor die feuerbereite Maschinenpistole. Flash wurde vom ersten Kugelhagel voll erwischt, flog durch den Korridor und war tot. Ich stellte mich hinter Ian und gab das Schußfeld frei. Ian feuerte und erwischte Cougar zweimal. Blutüberströmt ballerte der Kerl nur noch blindlings um sich. Ich stieß Ian zur Seite und spritzte Cougar's Kopf mit einem Feuerstoß an die Bretterwand. Auch der zweite Wachmann war tot und mir piepten die Ohren. Was für eine Scheiße, aber nirgends gab es Ohrenstöpsel für so einen Job!

Noch immer sagte Ian kein Wort und wir durchsuchten die Leichen. Draußen war alles friedlich. Nur das zweistimmige Brüllen der Brahmins drang zu uns herein. Ich fand einen Haufen Zeug und im Regal hatte dieser Doc Morbid sogar drei Splittergranaten gebunkert. Dann kletterte ich zurück in den Keller und holte mir die MP9 von Gretch's Leiche. Ich

packte ein, was ich tragen konnte, überprüfte meine Waffen und wir gingen rüber zu Lars. Heute war Weihnachten, aber davon merkte man hier so gut wie gar nichts. Lars wartete bereits ungeduldig und nun sollten wir helfen, Gizmo diese Schweinebacke festzunageln. Kurz darauf standen wir auch schon alle beim dicken Gizmo im Büro. Gizmo war sichtlich überrascht, zog aber eilig eine Pistole aus dem Schreibtisch und schoß wütend auf Killian Darkwater. Der Sheriff feuerte sofort zurück und Gizmo bekam seinen fetten Arsch nicht mehr aus dem Lehnstuhl. Er quiekte, plumpste nach hinten und wurde sichtlich blaß. Der blöde Izo dachte offenbar gar nicht schnell genug, um zu begreifen, was plötzlich los war. Noch immer stand er steif wie ein Denkmal in der Ecke. Mit schnellen Schritten war ich bei ihm und verpaßte ihm einen Feuerstoß aus meiner MP9. Izo schüttelte sich heftig. Dann ruderte er mit den Armen und schlug wild um sich. Gizmo und Lars schossen aufeinander. Lars wurde dabei vom der Quabbe schwer getroffen. Ich nahm die .44er und verpaßte Izo ein Loch in die hohle Stirn. Er drehte seine Augen nach innen, wankte und krachte dann scheppernd auf die Bretter. Ich gab Ian das Schußfeld auf Gizmo frei, doch Ian mußte seine Waffe zuerst entsichern, fummelte an seiner Pistole und traf den Fettklops dann nur schlecht. Fast so, als ob ihn seine Speckrollen kugelsicher machten, schoß Gizmo noch zweimal auf den verletzten Lars, der daraufhin ohnmächtig zusammenbrach. Mit einem Volltreffer aus meiner Magnum blies ich der Schweineratte das Lebenslicht aus. Der arme Lars lag stöhnend am Boden und ich ging rüber zum toten Gizmo. Mit weit ausgebreiteten Armen blutete er auf seinen großen Schreibtisch. Dabei hatte Gizmo noch immer seine antike 9mm Mauser Pistole in der Hand - eine Salonwaffe, die dieser faule Schwabbelsack mit flinkem Finger abfeuern konnte. Ich steckte die Waffe ein und checkte seine Leiche. Der Sheriff kümmerte sich um Lars. Röchelnd lag der Mann auf dem Rücken und Darkwater spritzte ihm zwei Stimpaks.

Außer 20 Schuß 9mm-Munition mit großem Seltenheitswert, hatte Gizmo noch einhundert Deckelchen für mich. Endlich kam der schwer angeschlagene Lars wieder auf die Beine, sah aber noch immer ziemlich fertig aus. Ich schaute mich in dem großen Büro um und öffnete mit einem der Dietriche die massive Holztür zu Gizmo's Privaträumen. Drinnen, in einem der Regale, fand ich ein silbernes Zippo Feuerzeug, ein steinaltes Waffenmagazin, sowie eine Hand voll Deckel. Zurück im demolierten Büroraum, ging ich zu Izo's Leiche. Der tote Leibwächter lag neben dem klobigen Schreibtisch auf dem Bauch. Aus den Löchern seiner arg zerschossenen Rüstung tropfte Blut auf den Holzfußboden und bildete dort große Pfützen. Izo hatte noch einmal fünfzig Deckelchen für mich, dann war es an der Zeit, zu gehen. Plötzlich hörte ich dieses hochmagische, helle Glöckchen tief in meinem Kopf. Aufgrund meiner Leistungsbewertung hatte ich den fünften Dienstgrad erreicht. Ich blickte verblüfft auf meinen Pip-Boy. Nun war ich ein »Wanderer«. Durch meine Kampferfahrung hatte sich der Umgang mit Waffen noch einmal verbessert, ebenso wie meine Vitalwerte... Später standen wir dann am Stadttor beim unverwüstlichen Lars, der sich schon wieder recht gut erholt hatte. Er zahlte mir die fälligen fünfhundert Deckel und dankte uns für unsere gute Arbeit. Danach ging ich abermals auf einen Handel in Darkwater's Laden. Von einem Steuerchip hatte er zwar noch nie gehört, aber einige meiner Sachen sollten erneut ihren Besitzer wechseln, da sich die federleichten Deckel erheblich angenehmer tragen ließen. Der Hub war das größte Handelszentrum im Ödland. Dorthin wollte ich weiterziehen. Im Hub würden gewiß mehr Informationen zusammenfließen, als in dieser Müllstadt. Auf unserem Weg in die abendlich kühle Wüste kamen wir noch einmal an dem kleinen Krankenhaus vorbei. Lars hatte wohl recht. In Junktown ließ es sich prima leben, hielt man sich aus allem Ärger raus. Doch war Recht eine Vorbedingung für jede Zivilisation oder war es ihr Ergebnis?

Nach drei beschwerlichen Tagen Fußmarsch erreichten Ian und ich heute morgen wohlbehalten den Hub. Auf unserem Weg durch dieses ausgedorrte, hügelige Ödland gab es nur einen erwähnenswerten Zwischenfall. Einige Radscorpions griffen uns an - keine große Sache, kostete aber Munition. Nun waren wir im Hub und ich war überaus neugierig. Hatte die Zivilisation bereits wieder Fuß fassen können? Weit im Süden erstreckte sich eine große Stadt, auferstanden aus den Trümmern einer zerstörten Welt, umgeben von großen Feldern und Bauernhöfen. In dieser Wüstenoase herrschte ein reges Treiben. Am Rande des Hub, rechts und links der asphaltierten Hauptstraße, standen einige dieser Caravans; alte rostige Autos aus der Zeit vor dem Krieg. Jetzt waren sie zu Brahminfuhrwerken umgebaut worden und bepackt mit allerlei Kisten und Kanistern. Ich steckte die 44er zurück in das Gepäck, trug meine MP9 verdeckt und ging auf eine Gruppe von Leuten zu, die an diesen Fuhrwerken standen und offensichtlich ihre Ladung überprüften. Ich sprach einen der Männer an. Er hieß Mat und redete eine Weile mit mir. Mit den Caravans karteten diese Leute alle möglichen Waren und jede Menge Wasser durch das Ödland und belieferten Shady Sands, irgendeine Brotherhood und andere. Nur von Necropolis, sowie einem Ort, den alle Great Glow nannten, hielten sie sich lieber fern. Warum? Mat wußte darauf keine Antwort, aber es schien ihm dort ziemlich gefährlich zu sein. Seine Gruppe bereite sich auf die heutige Abfahrt vor und die Leute drüben auf der anderen Straßenseite, seien eben erst im Hub eingetroffen. Ich fragte ihn natürlich nach einem Steuerchip, aber auch davon wußte dieser Mat nichts und meinte nur, ich könne ja mal bei einem der Krämer im Hub fragen. Na ja, nichts besonders Brauchbares eben... Aber alle möglichen Jobs gäb's hier und ich solle einfach mit den FarGo-Traders reden, wenn ich interessiert wäre. Danach

gingen Ian und ich die alte Hauptstraße hinab in Richtung Süden. Mitten auf der Straße stand Deputy Tony Frey und blickte mich prüfend an. Dabei hielt er betont lässig sein automatisches Gewehr in beiden Händen und wippte in den Knien. Neben Deputy Frey standen zwei weitere Wachen und beobachteten das Verladen der Caravans. Ich grüßte freundlich und sprach diesen Deputy an. Er redete ziemlich dienstlich mit mir und schien mir nicht gerade der Hellste zu sein. Ich handelte ihm seine fünf Stimpaks ab und sah bei dieser Gelegenheit, daß er über 200 Schuß 5mm-Munition bei sich trug. Ich verabschiedete mich und er wünschte mir noch einen schönen Tag. Ian und ich liefen dann an einigen der Häuser entlang und sahen darin ein paar Bewohner des Hub. Etwa fünfzig Meter hinter Deputy Frey standen weitere schwer bewaffnete Wachen am Straßenrand und zwei von ihnen trugen sogar tarngrüne BADTFL Kampfpanzer. Diese Polymerpanzerung war das ultimative Protektorsystem der Metropolizei im einundzwanzigsten Jahrhundert. Wir gingen nach Downtown und fanden dort den Krämerladen. Drinnen trafen wir auf einen kleinen geschäftigen Händler, der sich Mitch nannte und uns aus pfiffigen Augen ansah. Er grüßte nur kurz und wir kamen zum Geschäft. Unter all dem Zeug in Mitch's All-In-One Laden, fand ich zwei sehr interessante Bücher. Neben einem wissenschaftlichen Fachlexikon, gab es noch eine Ausgabe von Dean's Electronic. Obwohl diese Bücher zusammen über eintausend Deckel kosten sollten, wollte ich sie trotzdem unbedingt kaufen. Ian rollte bloß mit den Augen, aber ich wußte einfach viel zu wenig über die Vault-Tec Elektronik des vorigen Jahrhunderts. Ob er auch Medikamente hätte? Mitch nickte, kramte in einer Metallbox und zeigte mir sein reichhaltiges Angebot. Neben etlichen roten Stimpaks, hatte dieser äußerst vielseitige Mitch sogar manuelle Injektionskartuschen mit Psycho anzubieten, einer experimentellen, synthetischen Militärdroge aus der Zeit vor dem Atomkrieg. Auch ein paar Super-Stimpaks, Rad-Away

Infusionsbeutel, sowie einige Päckchen Mentats, lagen nun auf Mitch's Ladentisch ausgebreitet. Diese Super-Stimpaks waren ebenso wie Psycho, eine Entwicklung für das Militär und nicht ganz ohne Nebenwirkungen. Mit einem Riemen wurde ein komplizierter Injektor am Oberschenkel fixiert und schob eine flexible Hohnadel durch die Beinvene bis in die Leber des Verletzten. Dort wurden dann die hochbrisanten Substanzen von einem automatischen Injektionsprogramm hintereinander eingespritzt und wirkten selbst noch auf den allerkleinsten Lebensfunken wie Nitromethantreibstoff. Von jetzt auf gleich erhielten selbst schwer zerstörte Körper ihre volle Kampfkraft zurück. Gegen so eine Tortur waren diese Mentats fast harmlos. Mitch drückte mir eins der gelbgrünen Päckchen in die Hand, doch ich winkte nur ab. Ursprünglich gegen Kopfschmerzen entwickelt, waren die roten Tabletten heute ein sehr wirkungsvolles Hirnpräparat. Alle neuronalen Prozesse und Hirnfunktionen wurden bereits kurz nach der Einnahme dieser kleinen roten Helfer rasant beschleunigt. Intelligenz und Wahrnehmung steigerten sich erheblich und wie auf der Packung zu lesen stand, erhöhe sich sogar das Charisma, weil klug zu sein angeblich attraktiver mache. Ich war jedoch klug genug, um zu wissen, daß ich kaum einen Bedarf dafür hatte. Ob mein Charisma nun übel, oder mies war, konnte mir letztlich scheißegal sein. Ich bot Mitch also eine der Bockdoppelflinten an, legte noch achtzig Patronen Stahlschrot dazu, sowie zwei Pfadfindermesser und einige Wurfmesser. Mitch gab mir die Bücher und einen Beutel mit 1.140 Deckeln; ein gutes Geschäft. Zufrieden packte ich die staubigen Wälzer in den Rucksack. Dabei streifte mein Blick noch einmal über die langen Ladentische und Holzregale. „Darf's sonst noch irgendwas sein, mein Herr?“ hakte Mitch nach. „Ja!“ sagte ich knapp, denn ich wollte ihm unbedingt sein äußerst scharfes Kampfmesser abhandeln, daß er am Gürtel trug. „Wieviel willst du dafür?“ fragte ich, wies auf das Messer, kramte zwei steril versiegelte Verbandskästen aus

dem Gepäck und legte mein letztes Pfadfindermesser dazu. Prüfend hielt ich das fabelhafte Karbonstahlmesser in der Hand. Exzellent ausgewogen ließ es sich führen und sollte unbedingt zu meiner Kampfausrüstung gehören. Ich nickte, bot ihm noch eine Flinte an, dazu ein Paket Schrotpatronen, sowie drei spitze Wurfmesser. Nach einigem Feilschen gab mir Mitch noch einmal gut elfhundert Deckel und packte den Beutel zu dem Kampfmesser. Ich dankte ihm, ordnete mein Zeug und wir verabschiedeten uns.

Schräg gegenüber von Mitch's Kramladen, auf der anderen Seite der Straße, sah ich einen ziemlich schäbigen Club mit Namen »The Maltese Falcon«. Nahe der Eingangstür, unter einer verrosteten Leuchtreklame, lungerte ein abgerissener Typ herum, der mich auch prompt ansprach. Uninteressiert schaute ich an ihm herunter. Er wollte mit mir über - äh - Geschäfte reden, wie er es ausdrückte und tat wichtig und überschlau. Sollte ich irgendwelche Informationen suchen, er wüßte bestens Bescheid; für ein paar meiner Deckelchen verstünde sich. Immer wieder sah sich der Mann nach allen Seiten um und tat sehr geheimnisvoll. Ich fragte ihn dann nach einem Steuerchip. Wieder blickte er um sich. Für 500 Deckel könne er mir möglicherweise etwas von so einem Steuerchip-Dingsbums erzählen, orakelte er jetzt flüsternd. Aha! Dankend zogen Ian und ich weiter. Wir schmunzelten. Lemmy diese armselige Zitrone hatte ja noch nicht einmal Schuhe an den Füßen! Ich blickte nach Süden. Wohin jetzt? Ian deutete nach links. Dort zwischen Mitch's Krämerladen und Lorenzo's Kreditbüro, führte eine kleine Seitengasse zur Bibliothek von Mrs. Stapleton. Ich öffnete die schwere Holztür und trat ein. Verträumt stand Mrs. Stapleton allein in einem dunklen Lesesaal mit vielen Regalen und schien sich etwas zu langweilen. Ich schaute mich ein wenig um, in der staubigen Bibliothek und Mrs. Stapleton beobachtete mich. Dann redeten wir über Steuerchips für Trinkwasseranlagen.

Ich war überrascht. Mit alten Vault-Tec Dokumenten kannte sie sich offenbar recht gut aus und erzählte mir, sie wäre bei eigenen Forschungen zufällig auf ein uraltes Holo-Tape gestoßen. Als ich nach diesem Tape fragte, erklärte sie mir, daß ich den Datenträger in meinen Pip-Boy einlesen könne und bot mir das Holo-Tape für 750 Deckel zum Kauf an. Da der Datenträger schon reichlich mitgenommen aussah, gab ich ihr nur 500 Deckel. Nach einigem Zögern nahm sie das angebotene Geld dankend an sich und ich nahm das kleine holographische Modul zur Hand. Mit leisem Surren öffnete sich das Bandlaufwerk und ich steckte das Speicherband in den Pip-Boy. Auf dem Display erschienen zunächst etliche Statusmeldungen, da einige Dateien beschädigt waren. Die lesbaren Daten wurden dann in den Informationsprozessor übertragen, digital aufbereitet und zuletzt im Holo-Cube des Pip-Boy gespeichert. Nachdem ich wieder einmal wertvolle Erfahrungen gesammelt hatte, bot ich Mrs. Stapleton dieses »Guns and Bullets« Waffenmagazin an, das ich in Gizmo's Schlafzimmer gefunden hatte, sowie ein frisch formatiertes Holo-Tape. Sie kramte eine gute Weile in ihrem Geldbeutel und gab mir 475 Deckel für beides. Damit hatte ich fast alle Kosten für diese wertvollen Informationen wieder im Säckel. Ich blickte auf meinen Pip-Boy. Noch 127 Tage...

Ich überprüfte meine Dateien und fand neue Daten zu den Vault-Standorten in dieser Gegend. Südöstlich von Vault 13 gab es tatsächlich noch eine dritte Vault! In einer der letzten Ausgaben der Broschüre »Vault-Standorte der West-USA« wurden ihre Vorzüge, sowie ihre Lage beschrieben. Es war Bunker zwölf und wurde seinerzeit unter der Stadt Barstow angelegt. Das war wirklich mal eine brauchbare Information. Ebenso enthielt diese Datei einige besonders interessante Informationen zu Vault 13. Seinerzeit hatte das Ministerium für Wasser und Strom nämlich sämtliche Gerüchte als völlig unbegründet zurückgewiesen, daß der unendliche Vorrat an

reinem Bergquellwasser im Waldgebiet von Vault 13 jemals radioaktiv verseucht werden könne. Nur für den fast schon unmöglichen Fall einer solchen Verseuchung, sei die Vault damals mit dem von der Regierung genehmigten Vault-Tec Wasserreinigungssystem ausgestattet worden. Das System könne problemlos 250.000 Stunden oder länger arbeiten, darum bestehe auch überhaupt kein Anlaß zur Besorgnis... Wann immer also dennoch damit begonnen werden mußte, das Trinkwasser aufzubereiten, so eine Anlage lief vielleicht 30 Jahre und Ende. War das nun Sorglosigkeit oder bereits Realitätsverlust? Plötzlich mußte ich laut lachen und irritiert schaute mich Mrs. Stapleton an. In den Daten zu Bunker 15 wurde darauf hingewiesen, daß die enormen Verstärkungen in der Bunkeranlage einen maximalen Schutz insbesondere ihrer Kommandozentrale böten, um das Steuerungssystem selbst bei einem starken Erdbeben noch funktionstüchtig zu erhalten... Kopfschüttelnd schaltete ich meinen Pip-Boy ab. Danach verließen wir die Bibliothek und gingen zu Beth in den kleinen Waffenladen. Diese kräftige Beth war zwar eine freundliche Plaudertasche, verkaufte aber in ihrem Laden, bis auf ein paar verstaubte Splitterhandgranaten und etwas 10mm-Munition, kaum etwas Brauchbares. Ich bot ihr fünf .44er Magnum, meine letzte Flinte, sowie zwei Wurfmesser, im Wert von insgesamt gut 5.000 Deckeln an. Beth staunte nicht schlecht über mein Waffenarsenal. Prüfend nahm sie eine der .44er Pistolen vom Tisch, zog den Verschuß nach hinten, schaute in den Lauf der entladenen Waffe, ließ dann den Schlitten klackend in seine Position zurückfedern und nickte zufrieden. Ich nahm alle sieben Handgranaten vom Ladentisch, fand insgesamt 60 Schuß 10mm JHP-Munition, die ich aus ihren angebotenen Pistolen entlud und ließ mir dazu noch elfhundert Deckel abzählen. Von Waffentechnik verstand diese Frau vielleicht etwas, aber wohl kaum vom Waffenverkauf, denn welcher kundige Waffenhändler würde jemals eine geladene Pistole zum Verkauf anbieten? Dann

redeten wir eine Weile über die drei Gruppen von Händlern in der Stadt. Die Water Merchants hielt sie für die gierigste Händlersippschaft. Die wären vor Zeiten hierher in den Hub gekommen und hätten gewaltsam das Wasserwerk besetzt. Seinerzeit habe es einen schlimmen Krieg um die Kontrolle der Tiefbrunnen im Hub gegeben, der Jahre andauerte. Der Großvater des Sheriffs, ein ehrenwerter Mann namens Roy Greene, hatte diesen entsetzlichen Wasserkrieg durch eine noch heute gültige Regelung beendet und einen Stadtrat im Hub gegründet, in dem alle Händlergilden gleichberechtigt vertreten waren. Die Händler einigten sich damals auf einen Höchstpreis für das Trinkwasser und seither lebten alle in Frieden - obwohl Beth offenbar der Meinung war, man hätte diese Water Merchants seinerzeit alle fertigmachen sollen. Über den Besitzer des Malteser Falken dachte sie dasselbe und dieser Decker schien mir ein mächtig schlimmer Finger zu sein. Wir plauderten dann noch etwas über dies und das und am Ende verkaufte ich ihr auch noch meine gesamte .44er FMJ Munition. Ich sprach kurz mit Ian. Was konnte er brauchen? Ich gab ihm die restlichen einhundert Schuß der .44er JHP Munition. Dann gingen wir zurück auf die Straße. Südlich vom Waffenladen entdeckte ich einen Imbiß, der sich Bob's IGUANA BITS nannte. War das etwa jener Bob, von dem mir dieser Gretch erzählt hatte? Der Mann, der menschliche Körperteile als Essen servierte? Ich sprach ihn an und fand, wir sollten einmal über Doc Morbid und über seine Speisekarte reden. Er tat natürlich, als ob er von gar nichts wüßte, aber ich hatte echt keine Lust, lange um den heißen Brei zu reden und wollte lieber zum Sheriff gehen. Bob wurde unruhig und meinte, daß doch alles halb so wild sei. Dann bot mir Bob eine Einigung an. Dabei zog er einen Geldbeutel hervor. Ich fand seine Art, Geschäfte zu machen jedoch eher abstoßend. Niemals würde ich mich mit diesem Schleimbeutel einigen können! Aber was sollte ich jetzt mit ihm tun? Ich konnte den miesen Sudelkoch ja nicht einfach

auf offener Straße niederschießen. Für alle hier im Hub war er ein ehrbarer Händler. Überall standen schwer bewaffnete Polizisten. Und mit der Geschichte zum Sheriff gehen? Wie sollte ich dem Mann dann wohl erklären, woher ich all diese Informationen hatte? - Jetzt, wo diesem Bob ohnehin bald das stinkende Menschenfleisch ausgehen würde, konnte er seinen kleinen Imbiß sowieso nur entweder dicht machen, oder aber Wüstenleguane fangen. Auch wenn er mir noch dreist drohte, ich würde jedem von Bob's Ekelfraß erzählen! Darum ließ ich ihn einfach stehen und ging mit Ian weiter, den Hub erkunden. Hier im Hub gab es so viele Leute und wohlhabende Händler, da mußte sich doch noch irgendeine Information über einen der verflixten Vault-Tec Steuerchips auftreiben lassen. Langsam gingen wir in Richtung Süden. Im Viertel der Wasserhändler sahen wir dann ein Haus mit seltsamen Fahnen davor. Nur noch ein einzelner Polizist war für diesen Teil der Stadt abgestellt worden und weiter im Süden, am Rande des Hub, sahen wir riesige, silberne Wassertanks, die mit Rohrleitungen verbunden waren. Im Haus der Water Merchants standen einige Caravan-Leute. Wir blickten durch eins der Fenster und betraten das Kontor der Händlermeisterin. Bei ihr in dem großen Raum standen zwei kräftige, mit Vorschlaghämmern bewaffnete Wachen in Metallrüstungen und drei Wasserkutscher, die aufgeregt mit der Händlermeisterin redeten. Wir gingen auf die Gruppe zu und stellten uns neben die resolute Frau. Sie unterbrach ihr Gespräch und bot mir ihre Hilfe an. Ich dankte ihr und fragte sie nach einem Vault-Tec Steuerchip. Die Händlermeisterin wußte offenbar ganz genau, wovon ich redete, doch hier in dieser Stadt würde ich ganz sicher keinen finden, meinte sie, denn nur eine Vault oder vielleicht Necropolis hätten Verwendung dafür. Ich stutzte. Necropolis, eine Totenstadt? Wozu sollten ausgerechnet die einen Steuerchip brauchen? Die drei Caravan-Leute interessierten sich nicht weiter für unser Gespräch und diskutierten nun lebhaft untereinander.

Die Händlermeisterin äußerte die durchaus einleuchtende Vermutung, daß diese finstere Stadt offenbar eine eigene Trinkwasseranlage besäße, weil man dort kein Wasser von ihr kaufen wolle. Niemand ohne eigene Wasserversorgung, der noch halbwegs richtig im Kopf wäre, würde ihr Wasser ablehnen! Ich nickte nur, aber geschäftstüchtig wie sie war bot sie mir zugleich an, ihre Caravans auch zu meiner Vault zu schicken, wenn ich zweitausend Deckel dafür bezahlen würde. Mit dem, was sie an Wasser liefern könne, wäre die Vault für weitere hundert Tage versorgt und ich hätte damit etwas mehr Zeit gewonnen, um einen intakten Steuerchip zu finden. So weit, so gut, aber konnte ich ihr trauen? Ich wußte es nicht, suchte nach Anhaltspunkten und blickte die Frau prüfend an. Sie bemerkte meinen Zweifel, griff in ihre Tasche und zog eine flache Blechflasche hervor. Zu meiner allergrößten Überraschung trug die Händlerin eine hellblaue Wasserflasche aus Vault 13 bei sich! Erstaunt fragte ich nur nach dem Preis und für 50 Deckel waren wir uns schnell handelseinig. Wie kam diese Flasche hierher? Ich mußte an die alten Geschichten von Beth denken. Wo kamen diese Leute her? Ich sagte ihr, ich würde es mir überlegen und wir kämen zurück, wenn ich das Geld besorgt hätte.

Mein Innerstes redete mit mir. Tief in Gedanken versunken ging ich zurück nach Downtown und Ian folgte mir. Auf dem Weg kamen wir wieder an dem Haus mit diesen seltsamen Fahnen vorbei. Die Tür stand weit offen und die Neugier riß mich aus meinen Gedanken. Was ging denn hier ab? Nur auf zwei der vielen Pritschen lagen alte Männer und es sah fast aus, wie in einer Kirche mit zeitweiligem Feldlazarett. In einer Ecke war ein Wachmann postiert und betrachtete uns. Ein Kerl in einem Arztkittel stand neben einem Rednerpult. Sonderbare Vögel, dachte ich. Gedämpft drang eine schrille Frauenstimme aus einem Hinterzimmer. Ich öffnete und sah eine blasse, hagere Frau in einer violetten Kutte mit Kapuze

und einen Wachmann in einer Edeltahlrüstung. Ian folgte mir und blieb in der Tür stehen. Freundlich sprach ich diese komische Frau mit der Kutte an, um mehr zu erfahren, doch sie fühlte sich empfindlich gestört. Empört blickte sie an mir herab. Sie wäre Priesterin einer Glaubensgemeinschaft, die sich Children of the Cathedral nenne und kam sich mächtig wichtig vor. Ich sagte ihr, ich sei stets wißbegierig und wolle immer Neues dazulernen, was ihr offensichtlich zu gefallen schien. Ob auch ich ein Kind ihrer heiligen Kirche sei? Sie sah mich an. Ich? Nein, nein, beileibe nicht! Die Frau hakte nach und wollte wissen, ob ich vielleicht zu ihrem Glauben übertreten würde? Dafür hätten sie auch gewiß etwas ganz Einzigartiges anzubieten. Ja, da war ich aber mal gespannt. Den sündigen Planeten wollten sie neu aufbauen! Und ich könne dabei mitmachen, denn große Erfüllung und Friede, Freude, Eierkuchen waren angesagt. Na dann... Sie hielten sich für die Erneuerer der Welt und ich hielt das Ganze für puren Schwachsinn. Jain war ziemlich verärgert über meine Ansichten. Ich könne jetzt gehen, zischte sie! - Ich stutzte. Was war denn das? Höflich sprach ich sie noch einmal an und sie grüßte jetzt mit dem Segen der heiligen Flamme. Eine heilige Flamme? Ich hakte nach und mürrisch erklärte sie mir, daß sie alle Diener der heiligen Flamme wären - die sie überdies für das Allergrößte hielten. Die reinigende Kraft der Flammen, das Atomzeichen auf ihren Fahnen... Waren die alle verstrahlt und verrückt? Wieder erzählte sie von der Erfüllung und diesem ganzen Blödsinn und ich hätte darauf gewettet, daß sie alle schon ganz weggetreten waren, vor lauter Erfüllung. Autsch, da war Jain aber schwer beleidigt! Ich spräche mit falscher Zunge, fuhr sie mich jetzt heftig an und daß ich nun wegen meiner ketzerischen Einstellung geläutert und dann vergessen werde. Aha, dachte ich noch, da versuchte diese Frau auch schon nach mir zu schlagen und zu treten! Auch der breite Wächter sah mich bitterböse an und Ian stand völlig perplex in der Tür. Plötzlich sollte ich

bluten für mein loses Mundwerk und fand die ganze Sache gar nicht mehr so komisch. Ich blickte dem Wächter in die Augen und ahnte sofort, was er gleich tun würde. Ich griff zur Maschinenpistole, schleuderte die Frau aus dem Weg und verpaßte ihm einen kräftigen Feuerstoß. Noch ehe der unbewegliche Knecht seine Desert Eagle abfeuern konnte, krachte er laut scheppernd auf die Bretter und war tot. Ich hatte ihn voll erwischt. Von meinem 10mm-Gewitter kritisch getroffen, lag er mit aufgerissener Rüstung am Boden und sein Kopf war nur noch ein roter Fleck an der Wand hinter ihm. Ian schien mir noch immer mächtig verblüfft, faßte sich aber und schoß auf die laut kreischende Priesterin. Wie in Berserkerwut, stürzte sie schwer getroffen auf mich zu. Wild tretend und um sich schlagend, hatte sie jedoch kaum noch die Kontrolle über ihre Glieder. Ich ließ sie ins Leere laufen, sprang aus Ian's Schußfeld und riß meine Waffe hoch. Ihre weite Kutte wirbelte herum, da donnerte seine Magnum und Ian pustete der durchgeknallten Kirchentante endgültig das Lebenslicht aus. Schläff fiel sie zu Boden, aber mittlerweile stand auch der Wächter aus der Halle bei uns im Raum und schlug noch im Lauf mit der Faust gegen meine Rüstung. Blitzschnell drehte ich mich um und gab ihm eine Salve aus meiner MP9. Er schleuderte krachend vor den Schreibtisch der Priesterin und röchelte. Dann taumelte er mit zerfetzter Lederrüstung durch den Raum. Ian legte an und streckte den schwer angeschlagene Wachmann mit einem gezielten Schuß nieder. Draußen in der Halle hörte ich den Mann mit dem Kittel laut fluchen und auch er rannte jetzt in unsere Richtung. Mit zwei Schritten war ich an der Tür. Die beiden alten Männer, die bisher auf ihren Pritschen gelegen hatten, waren nun ebenfalls auf den Beinen, machten aber kaum Anstalten, in den Kampf einzugreifen. Ich lehnte mich weiter vor, zielte und feuerte einen Einzelschuß auf den Schergen im Kittel ab. Leider erwischte ich ihn nicht gut. Mir dröhnte der Kopf und Ian lud seine Desert Eagle nach. Dieses Mal

klappte es besser, als in Darkwater's Laden und noch bevor ich meine MP9 wieder auf Dauerfeuer gestellt hatte, traf Ian den wutschnaubenden Mann in die Brust. Aus vollem Lauf brach er tot zusammen und lag nun mit weit ausgebreiteten Armen auf dem Bauch. Der Kampf war zu Ende. Wer immer diese seltsamen Children auch waren, jetzt lagen vier von ihnen tot in ihrem Blut. Die beiden verängstigten Patienten rührten sich nicht, darum lebten sie weiter. Dann machte ich mich daran, die vier Leichen zu untersuchen. Ich nahm den drei Männern die Waffen ab, steckte ihre Munition ein und checkte das Nebenzimmer. Dann schaute ich mir auch den Rest des Hauses an und fand einen verschlossenen Raum. Kurzerhand nahm ich meine Dietriche aus dem Rucksack und sperrte die schwere Holztür damit auf. In einem großen Lagerraum hatten diese Typen einen Haufen Medikamente, sowie etliche andere Sachen gehortet und ich nahm davon, soviel in meinem Gepäck Platz hatte. Diese Children waren offenbar ziemlich rauflustig, aber arm waren sie ganz sicher nicht! Die zwei Männer im großen Hauptraum rührten sich noch immer nicht und wir verließen dieses seltsame Haus ohne ein Wort mit ihnen zu wechseln. Der einzelne Polizist an der staubigen Straße nach Downtown, blickte nur stumm hinter uns her. Mit Krankenhäusern hatte ich in dieser öden Welt bisher bloß schlechte Erfahrungen gemacht und war heilfroh, daß der Wachposten nichts von uns wissen wollte. Mittlerweile konnte ich gut verstehen, warum sich Ian lieber in Shady Sands von seinen Verletzungen erholt hatte.

Durch Downtown gingen wir dann in die Altstadt des Hub, einer abgerissenen Gegend im Osten der großen Stadt, von der schon Beth nichts Gutes zu erzählen wußte. Armselige, zerlumpte Gestalten lungerten zwischen den Ruinen herum und zwei Polizisten in schwerer Kampfpanzerung taten hier Dienst. Aufmerksam blickte ich mich um und lief die Straße entlang. Hier sah es wirklich nicht besonders einladend aus.

Dann standen wir vor Jake's Waffenladen. Ian hatte schon von diesem Jake gehört, kannte ihn jedoch nicht persönlich. Ich öffnete die schwere Holztür der finsternen Ruine und sah einen muskulösen, dunkelhäutigen Mann in einer silbernen Titanrüstung. Wie ein Baseball-Spieler stand er breitbeinig im Raum. Lässig schwang er einen HighTec-Kampfhämmer hin und her und begrüßte uns freundlich. Der Laden wurde von vier Wachmännern gesichert. In ihren Schutzpanzern und mit automatischen Gewehren in der Hand, bildeten sie ein Rechteck, in dessen Mitte Jake Ruhe ausstrahlte. Hier war ich goldrichtig, das spürte ich genau. Wir betraten den Laden und Jake betrachtete uns. Jake war ein Profihändler und lud mich gastfreundlich ein, mir sein tolles Warenlager anzuschauen. Der Mann verstand sein Handwerk, aber ich brauchte jetzt vor allem keine doofe Verkäuferarie und ging wortlos zum Handel über. Das hatte Stil und Jake kramte eine andere, grüne Preisliste aus seinen Unterlagen hervor. Lange begutachtete ich sein ansehnliches Waffenarsenal. Er hatte eine sehr große Auswahl an Faustfeuerwaffen und Gewehren, sowie einige Rüstungen. Dazu eine Bazooka in tadellosem Zustand und jede Menge Munition in fast jedem Kaliber. Zu all seinen militärischen Waffen, gehörten neben einem umgebauten DKS .308 Sniper-Gewehr auch sechs Pulsgranaten, die ein ultrastarkes elektromagnetisches Feld erzeugen konnten - Kurzschlußgranaten gegen Maschinen. Ich brauchte jedoch 10mm-Munition und davon viel, darum legte ich ihm drei gute Lederpanzer, sowie ein Jagdgewehr vor. Er prüfte die Brahminhäute und das Gewehr, rechnete eine Weile und bot mir 3.400 Deckel. Dann zählte Jake mir knapp 300 Patronen ab, sowie fast 600 Deckel in bar. Zwar hatte ich mich auch für einen grünen BADTFL Kampfpanser interessiert, aber trotz des guten Zustands, waren 17.560 Deckel für einen „Bäd-ti-eff-el“, wie Jake das Ding nannte, zu teuer. Jedenfalls schien er mir diesen Preis nicht wert zu sein. Wir hatten gehandelt, nun redeten wir. Ob Jake etwas

von Vault-Tec Steuerchips wußte? Jake winkte lachend ab. Oh Mann! Ich mochte ja wohl das ganz seltene Zeug. Wäre kein Geschäft. Gäbe hier keinen Markt dafür. Dieser Jake hatte wohl schon einiges gesehen und erzählte von einer Atomarbeiterunion, bei der er früher mal war. Irgendsowas wie diese Brotherhood, nur weniger freundlich. Jake wollte aber doch lieber sein eigener Boss sein, seinen Kurs selbst bestimmen und die Welt sehen. Er hätte wohl die richtige Wahl getroffen, meinte er, denn die Mutanten hätten diese Atomarbeiterunion bereits vor zehn Jahren ausgelöscht. Ich bedankte mich für unseren Handel und Jake hatte nichts dagegen, daß ich eins seiner Regale benutzte, um meine Ausrüstung zu ordnen. Dann sprach ich Jake noch einmal an und fragte ihn, ob er trotz seiner sehr guten Auswahl jemanden wüßte, der hier im Ödland Waffen mit noch mehr Durchschlagskraft verkaufen könne? Er riet mir, mein Glück südlich bei den Gunrunnern in einem Ort namens Boneyard zu versuchen. Ja und ebenso sollte auch jene merkwürdige Brotherhood of Steel im Nordwesten, die passenden Geräte für meinen Geschmack haben. Wichtig zu wissen, dachte ich und legte ohne weitere Worte die 9mm Mauser Pistole auf seinen Ladentisch, um von ihm den Wert dieser antiken Waffe zu erfahren. Wieder griff Jake zur grünen Preisliste und bot mir 1.520 Deckel dafür an. Dabei bemerkte ich, daß Jake diesen Hammer, den er eben noch umher schwang, nun auf den Ladentisch gelegt hatte. Diese ungewöhnliche Waffe hatte mich bereits neugierig gemacht und ich schaute mir das Gerät nun etwas genauer an. Wie mir Jake erklärte, handelte es sich hierbei um einen richtigen Superhammer. Dieser knapp zwölf Pfund schwere Kampfhammer sei von der Brotherhood of Steel nach dem allerneuesten Stand der Waffentechnik hergestellt, schwärmte er, und verfüge über ein fremdartiges Speichergerät für kinetische Energie. Mein Gewölbekämpferherz hüpfte vor Vergnügen als ich begriff, was die diese Brotherhood Typen da gebaut hatten, denn

die Wahl der richtigen Waffe, ist die Wahl des passenden Werkzeugs. Jeder Schlag, der sein Ziel verfehlte, übertrug seine elementare Bewegungsenergie in dieses eingebaute kinetische Speichergerät, um dann beim nächsten Aufprall die Wirkung dieses Hammers zu verstärken. Lucky Strike! Jake hatte mich voll erwischt und das wußte er genau, denn meine Augen strahlten, wie die Sonne über der Atomwüste und für nur 10.135 Deckel, könne diese Kleinod mein sein. Oh Jaky, Jaky, Jaky! Noch nie zuvor hatte ich eine derart intelligente Nahkampf-Waffe gesehen, aber wie sollte ich ihm wohl zehntausend Deckel dafür hinlegen? Meine Barschaft war zwar bereits auf 8.000 Deckel gestiegen, seit ich durch dieses Ödland wanderte, aber was packte ich noch dazu? Außerdem ging mir immer wieder die Händlerin der Water Merchants durch den Kopf - ich würde allein für sie 2.000 Deckel dringend brauchen, sollten mir 100 zusätzliche Tage den Arsch retten. Ob ich ihr trauen konnte oder nicht, war mir mittlerweile sowieso ziemlich egal, denn würde der Deal platzen, käme ich ohnehin zurück, um ihr dann nicht nur die Deckel zu nehmen. Trotzdem, ich hätte fast meine gesamte Habe für diesen Kampfhammer opfern müssen und das war einfach zuviel.

Ziellos spazierte ich weiter durch die verdreckten Gassen von Hub's Altstadt und sah mir dabei auch einige andere, halb verfallene Häuser an. Irgendein Verrückter hüpfte vor einer Ruine im Kreis herum und faselte dummes Zeug. Wir gingen an der verrotteten Bruchbude entlang und ich blickte eher beiläufig durch eins der kaputten Fenster. Dort drinnen entdeckte ich einen furchtbar entstellten, grünlichen Mann. Fasziniert betrat ich das Haus und sprach ihn neugierig an. Dieser Herold bot ein Bild des Elends, war aber eigentlich ganz nett und schien ein zäher Typ zu sein. Für fünf Deckel erzählte er eine wilde Geschichte von sich und einem Arzt namens Richard Grey: Sie wären schon sehr früh aus einer

Vault gekommen und als Händler oft durch das verbrannte Ödland gezogen. Doch überall seien plötzlich Mutanten wie Unkraut aus dem Boden geschossen. Immer wieder wurden seine Leute von ihnen angegriffen. Sie wollten dieser Sache nachgehen und organisierten darum eine Expedition in den Nordwesten, wo sie auf die meisten dieser Mutanten trafen. Richard Grey habe die Quelle der Mutanten seinerzeit auch tatsächlich entdeckt und sie alle dorthin geführt. Dann, bei einem Angriff, oder einem Kommandounternehmen, seien sie in eine unterirdische Militärbasis geraten und hätten dort viele gute Männer verloren; damals. Zuletzt sei es zu einem schrecklichen Unfall gekommen, bei dem der Arzt offenbar getötet worden war. Er erzählte von Robotern aus der Zeit vor dem Atomkrieg, die ihnen ganz übel mitgespielt hätten. Trotzdem wäre es ihnen gelungen, sich zu einer zentralen Fabrik oder sowas durchzukämpfen. Dort in der Anlage sei ein Roboterkran mit ihnen zusammengekracht und habe Grey dabei in ein Säurebad geschleudert. Er selbst hätte sich irgendwie zurück in das Ödland retten können und sei später dann von Händlern gefunden und hierher in den Hub gebracht worden. Was diese furchtbare Mutation bei ihm ausgelöst habe, könne er sich selbst nicht erklären, doch ganz sicher sei es in dieser Militärbasis geschehen. Sie alle wären elend gescheitert und auch er wäre schon lange tot! Herold lachte bitter. Sagenhafte Geschichte für fünf Deckel, dachte ich und Ian stand noch immer mit offenem Mund da. Dann gingen wir weiter und ich checkte auch noch ein paar andere Häuser. In einer düsteren Ruine am Stadtrand, sah ich vier schwer bewaffnete Schlägertypen herumlungerten, die offenbar ein Hinterzimmer bewachten. Gegenüber von Jake's Laden gab es ein Gebäude, in dem drei abgerissene Penner hausten und wir betraten die Bruchbude. Ich sprach die Leute an, aber niemand wollte sich mit mir unterhalten. Ich blickte mich um. Dabei entdeckte ich eine ausgetretene Kellertreppe. Was gab es dort unten? Langsam stiegen wir

hinab. Ich bat Ian aufzupassen und an der Treppe auf mich zu warten. Lautlos ging ich zu einer Tür, die ich im Dunklen kaum noch erkennen konnte und stellte verdutzt fest, daß sie verschlossen war. Ich griff zu meiner Mappe und öffnete die Tür mit einem Dietrich. In dieser Welt interessierte mich fast alles, denn ich suchte dringend nach einem Steuerchip. Warum also irgendein Erdloch auslassen, oder irgendeinen Stein nicht umdrehen? Vorsichtig betrat ich den Kellerraum, zündete einen Leuchtstab und konnte zwei weitere Türen erkennen. Leise tastete ich mich an den Wänden vor. Das alles war mir nicht geheuer. Ich spürte, daß es hier unten nicht ganz ungefährlich war. Bald erreichte ich die nächste Kellertür. Sie war ebenfalls verschlossen, doch mit meinen Dietrichen hatte ich kaum Probleme, auch sie zu öffnen. Ich ließ den Leuchtstab dort am Boden liegen und betrat einen weiteren leeren Kellerraum. Wieder tastete ich mich an den Wänden bis zur nächsten Holztür vor. Nur noch wenig Licht drang vom Leuchtstab bis hierher. Was für ein abgefuckerter Mist ging denn hier ab? Hinter der Tür hörte ich Stimmen. Auch dieser Raum war verschlossen und leise fummelte ich mit einem meiner Dietriche im Schloß herum. Die Mechanik klackte kurz und die Tür war unverschlossen. Ich legte die Dietriche zurück in den Rucksack, hakte zur Sicherheit eine Splitterhandgranate aus dem Brustgurt und checkte meine MP9. Macht euch bereit für eine Überraschung! Mit einem Ruck öffnete ich die Holztür und trat ein. Doch jetzt war ich selbst überrascht, denn in diesem zwielichtigen Kellerraum, mit großen Tischen und Regalen, standen zwei Frauen und ein glatzköpfiger Mann und schienen überhaupt nicht auf mich zu reagieren. Auf der gegenüberliegenden Seite des Gewölbes war eine offene Tür und langsam ging ich darauf zu, ohne die seltsamen Leute aus den Augen zu lassen. Im Halbdunkel eines Schlafraums, stand ein einzelner Mann in schwarzer Lederkleidung und spielte gelangweilt an seiner Pistole. Ich betrat den Raum und er schaute mich ziemlich

verblüfft an. Er sprach mit einem leichten Lispelakzent und war beeindruckt von meiner guten Arbeit - hier so einfach hereinzuspazieren - und hätte darum gerne gewußt, wer ich sei. Er würde ziemlich eigenartig reden, sagte ich lächelnd, ohne ihm zu antworten. „Ein kleines Geschenk von Mummy und Daddy“, murmelte er... Stand ihm gut, aber wo war ich? Dies sei der große »Thieves Circle« und so ein Talent wie ich, käme dem Circle gerade recht, säuselte er daraufhin. „Keine Chance!“ gab ich zurück und kühlte ihn merklich ab. Oooh... Ich wäre aber ganz schön vorlaut! Wir wären doch Freunde, oder nicht? Dann sah er mich grimmig an. Was für ein Idiot! „Nicht das ich wüßte“, sagte ich schmunzelnd. Das brähe ihm das Herz! Darum sollte Jasmine mich Arschloch nun zur Tür bringen. He, ruhig Blut! Doch die Unterhaltung kam zu immer demselben Ende. Dieser armselige Wichser! In diesem Thieves Circle drehte ich mich wirklich im Kreis. Meine Miene verfinsterte sich. Loxley stand jetzt breitbeinig und fuchtelte mit seiner großen Pistole herum. Was machte man mit so einem anmaßenden Eierdieb? Dieser Kerl hatte ebenso wenig Respekt vor dem Eigentum anderer, wie vor ihrem Leben. Doch von der Achtung zur Ächtung waren es nur zwei winzige Pünktchen! Vor mir sah ich einen dreisten Räuber, dem aus irgendeinem unerfindlichen Grunde diese Welt zu gehören schien. Oh Mann, dachte ich, wünsche dir nichts, was du nicht erobern kannst! Ich ging zur Tür, hielt dann aber inne, wandte mich um und zeigte dem Dieb eine Splitterhandgranate. Auf drei Fingern hielt ich sie hoch, wie ein Kleinod. „Die Welt ist ein Apfel und der Tag gehört dem, der sich ein Stück davon abbeißt!“ sagte ich, zog den Ring aus der Handgranate und ließ sie vor seine Füße purzeln. Die Explosion riß den Dieb um und schleuderte ihn vor sein versifftes Bett. Loxley trug offenbar eine Schutzweste, denn benommen kam er wieder auf die Beine. Er zielte, doch ich hatte schon die nächste Handgranate abgezogen und warf. Noch einmal wurde Loxley schwer erwischt und schüttelte

sich in einer Gewitterwolke schwirrender Metallsplitter. Böse zerrissen, versuchte er sich zu retten und stolperte in sein schmieriges Badezimmer. Ich hakte die dritte Handgranate zurück an den Gurt, zog mein Kampfmesser und setzte ihm nach. Übel zugerichtet kroch Loxley in eine Ecke. Mit einem Satz war ich bei ihm. Er zitterte am ganzen Körper und war mehr tot als lebendig. Blitzschnell stach ich ihm in den Hals, dann sackte er röchelnd zu Boden. Er lag auf dem Rücken, starrte mich entsetzt an und hauchte sein armseliges Leben aus. Loxley's SIG war in tadellosem Zustand und er hatte nicht einen einzigen Schuß mit dieser hervorragenden und mächtigen Halbautomatikpistole abfeuern können. Jasmine und die beiden anderen bewaffneten Strauchdiebe standen regungslos im Nebenraum, aber einfach pfeifen und durch den großen Raum rausspazieren, wollte ich trotzdem nicht. Also stellte ich mich vorsichtig in den Türrahmen und nahm die Frau mit der gezogenen Pistole aufs Korn. Meine neue SIG machte einen Höllenlärm in dem Kellerraum. Die Frau drehte sich bei dem Treffer fast um ihre eigene Achse, fiel zu Boden und war tot. Beeindruckt von dieser Waffe stellte ich mich zurück in den halbdunklen Schlafraum. Plötzlich tat sich was! Mit großen Schritten stürmte der Glatzkopf durch die Tür und schlug mit der Faust nach mir. Er traf mich am Kinn. Ich krachte gegen ein Regal, riß dabei meine Waffe hoch und zerfetzte den Kerl mit der MP9. Auch die andere Frau hielt nun ihre Waffe in Händen, so daß ich mich erneut in die Tür lehnte. Mit weit ausgestrecktem Arm legte ich an, hatte aber ein schlechtes Schußfeld. Großer Donner erfüllte den Raum. Hart getroffen sank sie zu Boden. Rasch rückte ich vor. Etwas zu früh, denn auch schwer blutend, zog sie sich an einem Holzregal wieder hoch und schoß auf mich. Das Projektil prallte von meinen Lederpanzer ab und riß mir die Schulter rum. Die Frau wollte sich in Deckung bringen, da feuerte ich zurück. Bereits im ersten Schritt, erwischten sie zwei Volltreffer. Sie fiel auf den Bauch und war tot. Ich

lud nach und ging zu ihrer Leiche. Ich fand einen Colt 6520, Munition, ein Pfadfindermesser, sowie ein eingeschweißtes Stimpak. Danach durchsuchte ich die zwei anderen. Na ja... Bis auf Loxley's SIG kein besonders dicker Fang. Alles eher arme Schlucker, aber mit so einem Großmaul als Anführer konnte das auch nichts werden! Langsam bewegte ich mich an den Wänden zurück durch den dunklen Keller. Ian stand noch immer an der Treppe und wartete schon gespannt auf meine Rückkehr. Wir stiegen hinauf zum Erdgeschoß und verließen das Haus. Irgendwie war ich nicht ganz glücklich über die finstere Aktion, redete mir aber ein, daß jetzt eine Menge ehrlicher Leute ruhiger schlafen konnten, als zuvor. Wie begegnete man einer Welt, in der selbst ein Nichts wie Bob drohte, mich umzubringen? Handle stets so, daß dein Vorsatz als allgemeines Gesetz gelten könnte! Dabei mußte ich an den ersten Paragraphen einer alten, philosophischen Rechtslehre denken: »Von der Art, etwas Äußeres als das Seine zu haben«. Haben wollen allein reichte nämlich nicht, denn zum Wollen war es nötig, das Vermögen zu besitzen! A priori sei es überhaupt nur dem sittlichen Wesen möglich, die Grenzen eines an perzeptive Sinneswelten gebundenen Erkenntnisvermögens zu überwinden.

Nachdem wir das verrottete Haus wieder verlassen hatten, schaute ich mir noch das Lagerhaus am Ende der Straße an. Da ich durch die matten, dreckigen Fenster kaum etwas erkennen konnte, trat ich interessiert ein. Drinnen standen zwei kräftige, mit Vorschlaghämmern bewaffnete Schläger und ein Mann in polierten, schwarzen Lederklamotten. Er sprach mich an und wollte wissen, was er für mich tun könne? Er nannte sich Vance und tat sehr geheimnisvoll. Vance redete nicht viel und in einem der Räume hinter ihm, hingen zwei schwer angedröhnte Gestalten rum. Vance war wohl so etwas, wie der örtliche Drogendealer und handelte mit allem möglichen Medikamenten und anderem Zeug. Für

nur 50 Deckel die Fläche, bot er sogar ein selbstgebrautes Mittel gegen das tödliche Gift der Radscorpions an. Razlo aus Shady Sands wäre begeistert gewesen, aber ich hatte im Moment eigentlich keine Verwendung dafür. Es war jetzt fast elf Uhr und bisher ein recht interessanter Vormittag. Wir schlenderten durch die Straßen und ich überlegte, was wohl als nächstes zu tun wäre, um einen dieser Steuerchips zu finden. Wieder kamen wir an diesem Maltese Falcon vorbei. Ian wußte von guter Musik und kräftigen Drinks dort, also traten wir ein. Ich bestellte ein Wasser und bekam für zwei Deckel einen Zinnbecher mit einer übel stinkenden Brühe, von der ich einen fauligen Geschmack im Mund bekam. Ich blickte die Barfrau fragend an, aber sie zuckte nur müde mit den Achseln. Wortlos ließ ich die Plempe an der Bar stehen und setzte mich in einen bequemen, alten Ledersessel, der vor einem runden Holztisch stand. Was für eine verrottete Bruchbude hatte sich dieser Decker da bloß ergaunert. Ich packte meine Bücher aus und begann in Dean's Electronic zu lesen. Ich lernte viel über die Reparatur defekter Geräte, ihren Aufbau und über die Grundlagen ihrer elektronischen Bauteile. Gut möglich, daß mir so etwas einmal von Nutzen sein könnte, dachte ich und ich freute mich auf das nächste Buch. Mit Interesse las ich nun in einem wissenschaftlichen Fachlexikon zur modernen Werkstoffkunde. Mittlerweile war es Nachmittag geworden und Ian wollte weiterziehen, oder er würde sich besaufen. Ich reckte mich und dachte darüber nach, daß wir wohl am besten noch heute nach Necropolis aufbrechen sollten. Auch im Hub gab es keinen Steuerchip, soviel war sicher, also mußten wir woanders weitersuchen. Ian nickte und leerte sein Bier. Ich blickte durch den Raum und sah wieder diesen muskulösen Kerl in dunklem Leder, der schon heute Vormittag neben der Bar gestanden hatte und uns zu beobachten schien. Träge schritt ich auf ihn zu, um den Grund zu erfahren. Der Mann hieß Kane und wußte von unserem Job für Sheriff Darkwater. Er ging davon aus,

daß Darkwater dafür recht tief in die Tasche gegriffen hatte. Ob wir vielleicht auch hier einen Job suchten? Verblüfft sah ihn an. Wie schnell sich sowas im Ödland rumsprach! Was für ein Job war das und was würde er einbringen? Der Typ grinste. Wäre bestimmt keine Arbeit für Penner. Sein Boss würde mir die Einzelheiten erklären. Das klang soweit ganz gut und versprach ein weiterer Söldnerjob zu werden. Kane führte uns hinunter in einen Keller. Dort traf ich dann diesen Decker, einen groben Kerl, um die vierzig, mit vielen Ringen am Ohr. Er begrüßte uns schießfreudlich, sülzte mächtig rum, kam aber bald zum Punkt und erzählte mir von diesem Job. Es gäbe da einen gewissen Händler, der wohl nicht mit dem Untergrund kooperierte, wie Decker sich ausdrückte, und für insgesamt dreitausend Deckelchen sollte ich diesen Händler und seine Frau alle machen. Nehmen oder lassen? Das war hier die Frage. Wie sollte ich mich da entscheiden? Der Job war ein Mordauftrag, kaum eine Angelegenheit von Recht und Gesetz. Von Decker's miesen Geschäften hatte ich ja schon gehört. Gut, ich hätte seinen Vorschuß nehmen und ohne Probleme damit verschwinden können, aber für lumpige 500 Deckel mein Wort geben und dann brechen? Ich wäre auch nur so eine schmierige Type, wie Lemmy der überschlaue Verlierer. Ich lehnte ab und verzichtete auf das Geld. Decker tat etwas enttäuscht. Selbstverständlich wäre das Gespräch vertraulich gewesen, sülzte er - und schönen Tag noch. Kane brachte uns dann zurück in die Bar. Wieder auf der Straße, hatte ich mich entschieden. Zur Sicherheit wollte ich zunächst den Handel mit diesen Water Merchants abschließen, bevor Ian und ich noch heute nach Necropolis aufbrechen werden. Ich ging rüber zu Mitch, um einiges von meinem Zeug loswerden, denn fast 120 Pfund Ausrüstung lasteten schwer auf mir. Wortlos ging ich zum Handel über und kramte allerlei Zeug hervor. Mitch gab mir dafür einen Beutel Deckel und stellte eine Flasche Nuka Cola dazu. Ich dankte, aber das miese Gesöff war warm und abgestanden,

darum gab ich's ihm zurück. Wortlos zählte mir Mitch dann drei Deckel in die offene Hand, nahm etwas verärgert einen vierten und verschloß die Flasche wieder. Ich schmunzelte, griff in meinen Rucksack und um ihn aufzuheitern, kramte den alten Wattz Recorder, die drahtlose Wanze, sowie mein langes Seil hervor. Dazu packte ich noch einen Colt 6520. Tatsächlich blickte Mitch nun wieder viel freundlicher drein und bot mir über 400 Deckel für alles zusammen. Zufrieden ordnete ich meine Sachen und gab Ian etwa hundert Schuß .44er Munition. Mein Gepäck war nun um insgesamt vierzig Pfund leichter geworden. Ich schulterte den Rucksack, zog die Riemen fest und verabschiedete mich dann von Mitch. Wir stapften die Straße am Maltese Falcon entlang, in den Süden der Stadt, als ich zwischen ein paar Häuserwänden einen alten Mann vor einer verrotteten Matratze stehen sah, der recht verzweifelt auf den Boden blickte. Ich sprach den schlicht gekleideten Farmer freundlich an. Er hieß Irwin, war völlig geknickt und seufzte über seine Notlage. Was könnte ein gesunder Mann schon für Sorgen haben? Für mich gab es keine Not, nur Notwendigkeit und forsch fragte ich ihn, was sein Problem sei? Irwin erzählte daraufhin von seinem kleinen Bauernhof und von einer Bande übler Räuber, die sich in seinem kargen Heim breitgemacht und seinen Esel Pugsley getötet hatten. Auch ihn würden diese Kerle töten, sollte er sich jemals wieder dort blicken lassen. Armer Irwin, dachte ich so bei mir und wollte eben weiterziehen, als sich plötzlich ein Beben in mir regte und mich wach rüttelte. Ich selbst, »Wanderer« Cyrus Zik, hatte in dieser gewalttätigen Welt bereits reichlich abgesehen. Außerdem hatte auch ich begonnen, ureigene Rechtsvorstellungen zu verwirklichen und wollte mir so zu allererst selbst eine Hoffnung geben. Warum sollte nicht auch Irwin wieder hoffen? Dieser hilflose Mann rührte mein Herz und beschämte mich zugleich. Ich fühlte plötzlich eine Pflicht in mir und bot Irwin meine Hilfe an. Ian verstand nun die Welt nicht mehr, doch ich mochte

ehrliche Typen wie diesen Irwin und wollte für ihn ein Recht vertreten, das wir beide teilten - selbst wenn es im Ödland kein Gesetz mehr gab. In einer Welt ohne Gesetze, zählte allein die Ehre. Einzig die Ehre vermag das Recht über das Wilde zu erheben, wie die Ähre über das Gras. Ich bat Irwin mir den Weg zu seinem Hof zu erklären und würde mich um sein Problem kümmern. Danach käme ich wieder, um mich bei ihm zu melden. Wie seltsam doch, jemand zu sein - und noch seltsamer, es zu wissen.

08 JAN 2162 07:30

Irwin's Bauernhof

Allerdings wußte ich nicht, daß nun ein Fußmarsch von fast elf Tagen vor uns lag und wir waren heilfroh, endlich Irwin's Bauernhof zu erreichen. Mittlerweile schrieben wir das Jahr 2162. Noch nie zuvor waren Sylvester und Neujahr so öde gewesen, wie dieses Mal. Pilgerte ich plötzlich durch dieses ausgetrocknete Land? Aber zu pilgern hieß, mit den Füßen zu beten - breitzutreten, was der Geist nicht vermochte. All die Mühen die ein Pilger auf sich nahm, dienten der Demut und Vorbereitung. Durch diese gesteigerte Emotionalität am Ziel des Weges, waren Buße und Erlösung plötzlich ganz anders, als im Alltag. Doch ich fühlte mich wie ausgebrannt. Ohne jede Regung stapfte ich voran und auch Ian schwieg. Noch in der selben Nacht sahen wir dann den entlegenen Hof nordwestlich am Horizont und gegen nullsechshundert erreichten wir das kleine Bauernhaus. Vor und neben dem Holzhaus standen ein paar rostige Ölfässer, in denen noch immer Feuer brannte und uns den Weg gewiesen hatte. Wir schlichen um das verwitterte Gebäude und schauten leise durch Fenster und Ritzen in die spärlich beleuchteten Räume. Drinnen, verteilt im ganzen Haus, sah ich insgesamt sieben gut bewaffnete Gangster. Darum entschied ich mich dafür, die Bande rauskommen zu lassen. Ich bat Ian in Deckung

zu gehen und bei den Ölfässern drüben auf mich zu warten. Auch er hatte verstanden, daß ich hier meinen ureigenen Kampf führte, schien mir darüber aber nicht sehr glücklich zu sein. Doch es gab wirklich keinen Grund sich Sorgen zu machen. So wie ich die Sache sah, sollte es ein sehr kurzer Feuerkampf werden. Ich kramte also die Handgranaten aus meinem Gepäck, hakte sie in das Gurtzeug, checkte meine Heckler & Koch und stellte mich links neben den Eingang. Leise öffnete ich die Tür und blickte vorsichtig in den Raum. Niemand hatte es bemerkt, keiner hatte mich gesehen, aber die Tür stand nun offen. Ich ging dann einem Schritt zurück in das Sichtfeld der Männer, lächelte und winkte. Verärgert rannte einer der Gangster zur Tür und ich spurtete zur Ecke des Farmhauses. Endlich kam Bewegung in die Sache! Die anderen Typen liefen ebenfalls los und ein riesiger Kerl mit einer Glatze war bereits dicht hinter mir. Ich lief weiter, bog eilig um die Ecke und die Glatze stürmte mir nach. Aus dem Haus polterten noch zwei weitere Männer, doch jetzt stand ich verdeckt, hob die Maschinenpistole und drückte ab. Voll getroffen brach die Glatze tot zusammen, während ich eine der Handgranaten vom Gurt hakte. Die zwei anderen Kerle rannten weiter. Ich zog den Ring aus der Granate und noch bevor der erste von ihnen um die Ecke bog, war ich bereit. Die Explosion riß beide Männer von den Füßen, aber kurz danach standen sie schon wieder auf den Beinen. Ich zog den Ring der nächsten Granate ab und warf noch einmal. Es gab einen Knall und die Gangster flogen zerfetzt in den Staub. Drinnen stampfte ein weiterer fluchender Räuber zur Tür. Ich wartete ab und horchte. Mit schnellen Schritten war er fast schon bei mir, da stellte wieder hinter die Ecke und paßte ihn dort ab. Ich sollte nur warten, bis er mich kriegte, schrie er wütend und stürmte um die Ecke. Ich hatte seinen Lauf genau richtig eingeschätzt und jetzt stand er genau vor meiner Mündung. Sein Blut spitzte gegen die Bretterwand und der Feuerstoß warf ihn in den Sand. Ich lud nach und

schlich lautlos zur Tür. Im Gang dahinter bemerkte ich den nächsten Gangster - überlegte kurz und zog noch eine der Handgranaten ab. Mit einem Satz war ich der Tür und hatte ihn dort passend im Wurffeld. Von aberhundert pfeifenden Splittern getroffen, schlug es ihn zu Boden. Er stand noch einmal auf, doch ich hatte bereits die nächste Granate in der Hand. Wieder gab es eine dumpfe Explosion. Der Mann flog durch die Luft und war tot, noch bevor er am Boden lag. Eine große Staubwolke puffte aus der Tür, dann torkelte ein hustender Mann heraus, just vor meine MP9. Pech für ihn! Vom Kugelhagel niedergestreckt lag er tot im Eingang und eilig schob ich das nächste Magazin ein. Schreiend rannte eine Frau in halb offenen Lederklamotten hinter ihm her und stürmte mit gezogenem Kampfmesser heran. Wieder Pech! Der ganze Angriff hatte nicht einmal drei Minuten gedauert, dann war die Blitzaktion vorbei. Jetzt gehörte das Farmhaus wieder Irwin und ich war mehr als nur zufrieden mit diesem guten Ergebnis. Noch außer Atem, aber unverletzt, begann ich meinen Rundgang und sammelte die Waffen und alles andere Zeug der toten Gangster ein. Ian klatschte sich fast vor Vergnügen auf die Schenkel und ich war der Meinung, daß so ein echter Gunman wie er, endlich auch eine dieser fabelhaft verarbeiteten SIG Pistolen haben sollte. Mit seiner steinalten Desert Eagle konnte Ian mittlerweile zwar recht ordentlich umgehen, aber für meinen Geschmack blieb es eine Waffe für Wüstengangster und Angeber. Also gab ich ihm eine SIG, über hundert Patronen AP-Munition und ein Stimpak. Ian dankte mir, legte das Stimpak in sein Gepäck und nahm die schwarze Pistole prüfend an sich. Ein paar Mal hantierte er damit herum, zielte auf irgendetwas, schob ein volles Magazin ein, lud durch und steckte die gesicherte Waffe dann lächelnd in seine Lederjacke. Ich reckte meine steifen Glieder, während ich mich an einem der brennenden Metallfässer aufwärmte. Langsam wurde es hell im Osten. Müde ordnete ich mein Zeug, aber alles in allem schien die

Hilfsaktion ein ziemlich lohnenswertes Intermezzo gewesen zu sein. Nach einer kurzen Rast werden wir uns noch heute auf den Rückweg machen. Versonnen kaute ich auf einem gelben JouleGum und schmunzelte in die Flammen. Recht zu behalten, war wirklich eine feine Sache.

19 JAN 2162 22:57 Zurück im Hub

Nach mehr als zehn Tagen Fußweg, erreichten wir endlich wieder den Hub. Es war schon weit nach Mittag und ich war erschöpft. Irwin kauerte auf seiner alten Matratze und hatte hoffnungsvoll auf unsere Rückkehr gewartet. Er war froh, uns beide wohlbehalten wiederzusehen und wollte natürlich sofort von uns wissen, ob wir's diesen Banditen ordentlich gegeben hätten und ob sein Heim wieder sicher wäre? Irwin reichte mir die Hand, bedankte sich überaus würdevoll und schenkte mir eine ganz ungewöhnliche Faustfeuerwaffe in einem Beinholster. Es war ein Halbautomatikgewehr Kaliber .223, zu einer Pistole umgerüstet und erheblich verkleinert. Diese wohl einmalige Präzisionswaffe konnte zwar nur fünf Patronen in ihrem Magazin aufnehmen, doch man hatte sie mit viel Liebe und großem Können angefertigt. Obwohl die Pistole mit sieben Pfund Gewicht knapp zwei Pfund mehr wog, als meine SIG, lag diese Waffe dennoch phantastisch in der Hand und war ganz hervorragend ausgewogen. Irwin verabschiedete sich und ging heim. Ich stand noch immer zwischen den Häuserwänden und rollte jetzt die Augen. Mit einem Auge blickte ich auf meine neue Pistole und mit dem anderen auf den Informationsprozessor. Was war passiert? Verwirrt rechnete ich nach. Der Pip-Boy zeigte plötzlich an, daß meiner Vault noch immer Wasservorräte für insgesamt 125 Tage zur Verfügung stünden! - Wie war das möglich? Am Tag der Abreise zu Irwin's Bauernhof waren es noch genau 127 Tage. Das bedeutete aber, daß obwohl wir über

zwanzig Tage in der Welt unterwegs waren, in meiner Vault nur zwei Tage vergangen sein durften. Entweder lag Irwin's Haus in einer Zeitspalte, oder ich konnte meinem Pip-Boy nicht mehr trauen. Beides war mir nicht ganz geheuer. Um kein weiteres Risiko einzugehen, war es nun wirklich an der Zeit, endlich auch den Handel mit diesen Water Merchants abzuschließen. Doch zuvor sollten noch einige Waffen den Besitzer wechseln. Bald würde es dunkel werden und wir gingen zu Beth in den Waffenladen. Beth freute sich, uns wiederzusehen und war ganz ungeduldig zu erfahren, was ich für sie hatte. Wortlos legte ich eine Bockdoppelflinte auf den Ladentisch. Sie hantierte an der Waffe herum und bot mir dann 800 Deckel dafür. Das war ein fairer Preis, darum willigte ich in den Handel ein. Dazu gab ich ihr insgesamt 42 Schrotpatronen, einen Stachelschlagring, sowie ein altes Messer. Beth prüfte die Sachen und gab mir 1.560 Deckel. Ich dankte ihr, packte mein Zeug und ging. Vorbei an zwei Polizisten stapften wir durch Downtown in Richtung Süden. Glutrot versank die Sonne hinter den dunkelgrauen Ruinen. Zum Glück war die Händlermeisterin noch immer in ihrem Büro und ich bat sie, die 2.000 Deckel zu nehmen und das Wasser zur Vault 13 hochzucarren. Sie fragte mich, ob ich dieses Risiko wirklich eingehen wolle, denn für jeden, der vielleicht Ausschau nach meinem Bunker halte, wären ihre Caravans gewiß ein deutliches Zeichen. Ihre Fürsorge ehrte die Händlerin, doch die Vault brauchte das Wasser. Noch war nicht abzusehen, wie viele Wochen wir noch unterwegs sein würden, um einen Steuerchip zu finden. Sie nahm die zwei Beutel mit den Deckeln an sich. In vier Stunden sollten ihre Caravans aufbrechen können, versicherte sie mir. Auch mein Pip-Boy bestätigte diesen Handel, denn er zeigte jetzt an, daß die Vault noch für weitere 225 Tage Wasser hatte. Das war gut und langsam gewann ich das Vertrauen in den Informationsprozessor zurück. Die Wasserhändlerin dankte uns für den Auftrag, dann verließen wir das Frachtkontor.

Noch einmal gingen Ian und ich durch den Hub. Mittlerweile war es fast dunkel. Mir blieb jetzt nur noch nach Necropolis zu wandern und mir ein Bild der Lage dort zu machen. Gab es vielleicht in Necropolis einen der Steuerchips? Irgendwie hatte die Händlermeisterin sicher recht. Niemand ohne eine eigene Wasserversorgung, der noch ganz richtig im Kopf war, würde ihr Trinkwasser ablehnen. Das leuchtete mir ein, denn auch ich wäre wohl kaum noch ganz richtig im Kopf, würde ich nicht geradewegs zu Jake's Waffenbazar gehen. Noch immer wartete der Superhammer auf mich und heute wußte ich, womit ich ihn bezahlen konnte. Also stapften wir nach Nordosten. In der Altstadt angekommen, bemerkte ich wieder diese Ruine mit den vier finsternen Gesellen vor dem Hinterzimmer. Was mochte wohl Wichtiges in diesem Raum zu finden sein, daß es die vier schwer bewaffneten Männer kaum aus den Augen ließen? Zum Glück tötet Neugier nur die Katze, darum stellte ich mich an das erstbeste Fenster und beobachtete die Schlägertypen eine Weile. Daß auf der anderen Straßenseite zwei Ordnungshüter postiert waren, schien diese Burschen ebensowenig zu stören, wie mich. In dicken Rüstungen standen die beiden Polizisten auf ihrem Posten, beobachteten und hielten sich dabei gelangweilt an ihren Gewehren fest. Hub's Altstadt war ganz offensichtlich ein Paradies für Gangster, denn diese trügen Polizeiärsche kümmerten sich einen Scheißdreck um alles, was nicht mit den Interessen der Händlergilden zu tun hatte. Allein solche wohlhabenden Händler konnten sich zu ihrem Schutz eine eigene Polizeitruppe leisten. Aber wie kam das Recht in die Welt? Die Frage schien mir fast unmöglich zu beantworten. Ebenso gut konnte ich mich auch fragen, wie die Sonne ins All kam. Offenbar eine Art Urknalltheorie. Ich entsicherte die MP9 und hakte eine der Handgranaten aus dem Brustgurt der staubigen Lederrüstung. Echtes wurde wahrgenommen und Rechtes bewahrheitete sich, wie der Lauf der Gestirne. Wortlos lud auch Ian seine Waffen durch. Je länger ich hier

im Ödland überlebte, um so folgerichtiger erschienen mir meine bisherigen Entscheidungen. Außerhalb von Vault 13 war ich frei - vogelfrei, um genau zu sein. Freiheit erforderte jedoch den Mut, sich das Recht zu nehmen, denn wer sollte einem freien Mann das Recht geben? Mit meinem neuen LawGiver am Bein, hatte ich aber gleichwohl die Pflicht, den Wert meiner Rechtsauffassung jederzeit zu repräsentieren; zumal hier mit Sicherheit irgendein ganz krummes Ding lief. Ein neuer Marshal war in der Stadt! Oder doch wenigstens ein Special Vault Fighter mit einer eigener Meinung - und nach meiner Meinung hatte ich den vorderen Kerl recht gut in meinem Wurffeld. Ian nickte, ich zog den Sicherungsstift aus der Handgranate und warf sie durch das Fenster. Ein dumpfer Knall erfüllte den kargen Raum, die Glasscheiben zersplitterten und ein großer, kräftiger Glatzkopf, sowie sein langhaariger Nebenmann flogen durch die Luft. Ich spuckte den nächsten Ring auf den Boden. Die zweite Handgranate kullerte direkt neben den Glatzkopf und explodierte. Wieder prasselten tausend Metallsplitter auf die beiden Männer ein. Jetzt kam Ian aus seiner Deckung, schoß durch das kaputte Fenster in den halbdunklen Raum und der Glatzkopf lag tot am Boden. Laut fluchend rannten die drei anderen Kerle zur Tür hinaus und noch bevor ich meine nächste Granate vom Gurt gehakt hatte, bog der Erste von ihnen bereits um die Ecke. Mit einem Satz sprang ich hinter eine Straßenlaterne und hatte die drei Gangster recht gut im Wurffeld. Wieder explodierte eine Granate. Zwei der Kerle schlug es hart zu Boden, aber beide kamen noch einmal auf die Beine. Einer der Männer lief schwer blutend zurück zur Straße, um sich in Sicherheit zu bringen und Ian rannte hinter ihm her. Ich stand noch immer bei der Laterne und die beiden anderen Typen kamen langsam näher. Ein Gangster mit einer MP9 stellte sich hinter mich und der andere blieb zwei Schritte vor mir stehen. Böse blickte er mich an, schob seine Hand in einen gezackten Schlagring und ballte seine Faust. Ian's

SIG donnerte laut. Der fliehende Mann brach tot zusammen und kullerte ein paar Meter über den Asphalt. Ich wirbelte herum, packte den Typen hinter mir und hielt ihn wie einen zappelnden Schild gegen den anderen Gangster. Der hielt völlig verblüfft inne, während ich dem Kerl in meinem Arm einen Feuerstoß gab. Tödlich getroffen, sackte er schlaff zu Boden. Noch immer stand der andere Mann wie versteinert vor mir und starrte mich an. Ian wandte sich um und schoß auf den Schläger, der daraufhin vollends die Fassung verlor und sich panisch zu retten versuchte. Ich setzte nach, doch Ian holte ihn endgültig von den Füßen. Bei all dem, hatten sich die beiden müden Polizisten wie erwartet rausgehalten, beobachteten nur und fummelten eher gelangweilt an ihren automatischen Gewehren herum.

Der Kampf mit den vier Gangstern war zu Ende. Keiner der Typen hatte überlebt. Langsam näherten sich einige Leute, kamen aus ihren Löchern gekrochen, standen herum und blickten neugierig über die Straße. Ian und ich betraten das Haus. Die schwere Holztür zum kleinen Hinterzimmer war verschlossen, also nahm ich die Mappe mit den Dietrichen zur Hand. Ich mußte eine Weile herumprobieren, aber dann gelang es mir die Tür zu öffnen. Mitten im Raum stand ein junger Mann. Die vier Kerle hatten ihn offensichtlich schwer mißhandelt und ängstlich sah er uns an. Ich redete mit ihm, fragte ihn, ob er okay sei? Mit großen Augen schaute er uns an und nickte nur. Dabei setzte er sich auf seine schäbige Liege. Er bedankte sich für seine Rettung und konnte sein Glück kaum fassen. Die finsternen Schlägertypen hätten ihn bereits etliche Wochen gefangen gehalten. Irgendein Deal, bei dem er gegen Militärwaffen dieser Brotherhood of Steel ausgetauscht werden sollte. Das alles hätte schon so lange gedauert, daß er kaum noch mit seiner Rettung gerechnet habe. Auch die Brotherhood wäre sicher froh zu hören, daß es ihm jetzt wieder gut ging. Er verabschiedete sich von uns

und humpelte in Richtung Downtown davon. Ian zuckte mit den Achseln und blickte ihm nach. Ich lachte. Das also war das Geheimnis des verschlossenen Hinterzimmers. Drei der toten Entführer, lagen mit ausgebreiteten Armen auf dem Bauch. Träge rann ihr Blut die Straße hinab. Ich ging meine Runde und begann damit, ihre Waffen einzusammeln. Tja, dem Verbrechen begegnete der Mensch schon immer mit Gewalt, denn mit Vernunft war ihm kaum beizukommen und Geld war sicher auch keine Lösung. So gesehen war das Recht eine Gegengewalt, nur gewaltiger. Seit ewigen Zeiten aber, fußte das Recht zuerst auf der Macht seiner Vertreter. Nur wer lebt hat Rechte! Bei den Sachen der toten Glatze fand ich eine Winchester City-Killer Kaliber .12 / 70, Modell Express - ein böser Schrotautomat von stattlichem Gewicht. Meine Kraft reichte nicht, um alle Waffen zu tragen, darum versteckte ich meinen Rucksack für eine Weile im Haus der toten Gangster. Jake schmunzelte, als ich bei ihm im Laden stand und wortlos die City-Killer auf den Tisch legte. Er griff zu seiner grünen Preisliste, prüfte das Gewehr, zählte die Munition und bot mir dann 3.875 Deckel dafür. Das war gut, aber Jake wußte genau, was ich wollte und legte mir darum ebenso wortlos den Superhammer auf den Ladentisch. Er stützte sich mit beiden Händen auf die Tischplatte und sah mich erwartungsvoll an. Dann legte *ich* meine Waffen aus: Gizmo's Mauser, fünf Desert Eagle, über 400 Schuß Kaliber .44, drei MP9 und ein Kampfmesser. Jake war beeindruckt, blätterte in seiner Preisliste, rechnete eine Weile und zählte einen Beutel Deckel ab. Damit war der Hammer mein! Ich bedankte mich und ohne lange zu labern, verabschiedeten wir uns von Jake. Jake war vergnügt. „Vertraue auf Allah“, sagte er, „aber halte deine Hose fest!“ Ich lachte, schob den Hammer in meinen Gürtel und holte meinen Rucksack. Ein letztes Mal wollte ich zu Beth in den Waffenladen. Ich hatte noch meine SIG für sie und das dringende Bedürfnis, mich von ihr zu verabschieden. Jeder, der es wissen wollte - oder

auch nicht - würde von Beth erfahren, daß Ian und ich auf dem Weg nach Necropolis waren, in eine völlig ungewisse Zukunft. Meine Ausrüstung wog erträgliche einhundertzehn Pfund, ich hatte an die fünfzig Stimpaks, elftausend Deckel und reichlich Munition. Alles in allem besaß ich eine ganz brauchbare Ausrüstung, wie ich meinte und fühlte mich nun bestens ausgestattet für unsere gefährliche Expedition in die Gegend östlich vom Hub. Am Rande der Stadt nahm ich meine MP9 aus dem Gepäck. Ich lud durch und wir stapften in das abendliche Ödland. Jetzt war es beinahe dunkel. Ich blickte auf meine Karte und wählte den kürzesten Weg.

22 JAN 2162 19:28

Necropolis

Nach drei Tagen Fußmarsch durch ein felsiges, stinkendes Land voller Abfall und Trümmer, erreichten wir heute Mittag den Ort Necropolis. Schritt für Schritt näherten wir uns einer düsteren, ausgebrannten Ruinenstadt. Vor mir erhoben sich die Überreste der alten Hochhäuser im Zentrum einer völlig zerstörten Metropole. Bizarr verdrehte, rostige Stahlgerüste und verwitterte Betonfragmente ragten in den Himmel. Weit aufgerissene Gebäude säumten lange, von Trümmern fast verschütteten Straßen. In manchen Häusern standen sogar noch die Möbel und sahen aus, wie traurige Überreste einer zertretenen Puppenstube. Zwischen Schutt, Trümmern und Asche bahnten wir uns den Weg in das Zentrum der Stadt. Über der ganzen Gegend hier, hing der Geruch des Todes und es war unheimlich still. Nur ein warmer Westwind strich leise an den verfallenen Häusern entlang und hier und da quietschte ein altes Reklameschild. An diesem Ort waren all meine Sinne in Alarmbereitschaft und langsam streiften wir durch die verlassen Hauptstraßen. Bereits seit geraumer Zeit, hielt ich den C-Radz von Wattz Electronics in der Hand und prüfte die unmittelbare radioaktive Strahlung. Ich hatte den Geigerzähler neulich im Hub bei diesen sonderbaren

Children gefunden und nun machte er sich zum ersten Mal nützlich. Nichts rührte sich hier, doch bedrohlich starrten die dunklen Fensterhöhlen der riesigen Ruinen auf uns herab. Plötzlich entdeckten wir eine Gruppe von fünf Kreaturen an einem verfallenen Hotel. Sie alle waren ganz ähnlich grün und entstellt, wie dieser mutierte Herold. Mit leeren Augen standen sie reglos da und stierten auf den grauen Asphalt. Langsam ging ich auf diese Figuren zu und Ian folgte mir. Diese dünnen Zombies mit ihren aufgedunsenen Bäuchen, sahen aus, als ob sie nur noch von schleimigen Fasern und fauligen Hautfetzen zusammengehalten würden. Ich blickte auf mein Gerät und war beruhigt: Keine Gammastrahlung! Gerade wollte ich den ersten Typen ansprechen, da trottete der wie ein verschissenes Arschloch auf mich zu und wollte sich doch tatsächlich mit mir prügeln. Na sowas! In was für einen Müll war ich denn nun wieder gefallen? Wie ein Aas fressendes Tier, fletschte er seine braunen, verstümmelten Zähne und versuchte hohl grunzend nach mir zu schlagen. Irgendwie entwickelte sich die ganze Sache nun gar nicht mehr, wie ein üblicher Werktag in meiner SimTec-Abteilung. Wo kamen denn *diese* Typen her? Das seien Guhls, meinte Ian und zog seine SIG. Der arme Harold war offenbar durch den Kontakt mit etwas Unbekanntem kontaminiert worden, obwohl er schon recht früh aus seiner Vault gekrochen war. Vielleicht war er einer der alten Rebellen aus Vault 15, von denen Katrina erzählt hatte? Aber diese Guhls hier, mußten über lange Zeit einer großen Menge radioaktiver Strahlung ausgesetzt gewesen sein, um derart zu mutieren. Ob ihnen dabei auch das Gehirn verdampft war? Was hatte ich denn getan? Die kannten mich doch gar nicht und so furchtbar übel, daß sie mich dafür totschiessen würden, konnte ich für diese Kreaturen kaum aussehen, mit meinem Stoppelbart. Auch eine Warnung mit der Aufschrift »Betreten verboten!« konnte ich nirgends entdecken. Offenbar hatte ich es hier mit einer ganz neuen Spezies zu tun, mehr Tier als Mensch

und mit einer sozialen Ordnung, die eher der von Hunden, oder der früher Primaten entsprach. Doch was sollte ich mit ihnen machen? Sie anbellern? Also zog ich meinen Hammer hervor und war sehr neugierig, wie sich die Neuerwerbung handhaben ließ. Mit leichter Hand konnte ich dieses zwölf Pfund schwere Kleinod mühelos drehen und wenden. Sein blauschwarzer Handgriff - überzogen mit einer rutschfesten und vibrationsfreien Kunststoffmasse - lag angenehm in der Hand. Ich holte weit aus und schlug zu. Wow! Der dumme Guhl klatschte heftig zu Boden und sein erschlaffter Körper kullerte noch meterweit durch den Dreck. Diese wunderbare Waffe war wirklich jeden einzelnen Limodeckel wert, den sie gekostet hatte! Auch Ian staunte nicht schlecht, doch die anderen schienen davon völlig unbeeindruckt zu sein, denn bitterböse schnaufend und grunzend kamen sie jetzt immer näher. Das war ein Ernstfall und Necropolis war nun mein Testgelände. Ich zog meinen LawGiver und nahm den Guhl ins Visier, der am weitesten von mir entfernt stand. Ich hatte ihn dort recht gut im Schußfeld, rastete den Stecher ein und drückte ab. Perfekt! Die Pistole hatte einen überaus satten Bumms. Der Guhl schlug kritisch getroffen auf den Asphalt und war tot. Jetzt kamen auch die drei anderen Kreaturen immer näher. Ian lud seine SIG nach und holte die nächste dieser grotesken Gestalten von ihren dünnen Beinchen. Die beiden anderen grunzenden Zombies hatten ebenso keine Chance. Noch zwei Mal feuerte ich diese wirklich einmalige .223er-Pistole ab. Mit nur geringem Rückschlag, ganz ohne zu reißen, lag sie völlig ruhig in der Hand und die beiden Guhls lagen tot im Unrat. Tja, und was nun? - Waren hier allesamt verblödet? Warum wollte keiner von denen mit uns reden? Ich lud nach und sah mich um. Etwa fünfzig Meter entfernt stand eine zweite Gruppe dieser Gestalten. Wieder ging ich langsam auf sie zu, aber auch sie gaben nur hohle, drohende Grunzlaute von sich und hirnlos versuchte einer dieser Unseligen nach mir zu schlagen. Jetzt hatte ich doch

endgültig die Faxen satt! Ich nahm den Hammer und schlug zurück. Der Guhl flog vier Meter durch den Staub, kam aber noch einmal auf die stinkenden Füße. Ich setzte nach und verpaßte ihm noch einen Treffer mit der Pistole. Der zähe Guhl stand tatsächlich wieder auf und verdutzt blickte ich zu Ian. Mit weit ausgestrecktem Arm legte er auf den Zombie an. Dann donnerte seine mächtige SIG Pistole. Dem Guhl platzte der Kopf und spritzte in alle Richtungen. Regungslos stand der kopflose Kerl noch einen Moment auf den Beinen, bevor er endgültig nach hinten kippte. Der Kampf war kurz, aber sehr wirkungsvoll. Einer dieser Guhls wurde dabei von meinem Hammer so schwer getroffen, daß er danach fast acht Meter weit über den Boden rutschte! Wir gingen weiter und erreichten bald eine dritte Gruppe von Guhls, die rund um das alte Hotel verteilt auf der Straße standen. Auch sie machten weder die Anstalten, sich zu erklären, noch sich zu retten. Zähnefletschend griffen sie nach uns und ich mußte schauernd daran denken, wie es mir hier alleine und ohne eine gute Kampfausrüstung ergangen wäre. Für mich gab es kaum einen Unterschied zwischen den Radscorpions in der Wüste und diesen hirnlosen Unholden. Beide Kreaturen waren nur darauf aus, zu töten und bestimmt würden uns diese Guhls auch fressen, wenn sie uns zu fassen kriegten. Hier waren wir in der tiefsten Wildnis, mitten im Abfall. Das war keine fremde Zivilisation, die friedliebend und freundlich auf ihre Entdecker zuging, um wie sie mehr von der Welt zu erfahren. Die Guhls hatten das finstere Necropolis zu ihrem Hoheitsgebiet auserwählt. Die Stadt war ihre Müllhalde und wer auch immer die Welt dieser Untoten betrat, konnte sich behaupten, oder starb. Aber sterben wollte ich ganz sicher nicht und da ich auch niemandem sonst ein derart trauriges Ableben wünschte, beschloß ich diesen Unholden hier und jetzt endgültig Einhalt zu gebieten... Ian bearbeitete einen stinkenden Guhls mit seinem neuen Stachelschlagring und hatte wohl einfach bloß Lust sich zu prügeln, steckte dabei

aber selbst ein paar sehr unangenehme Faustschläge ein. Ich wollte mich nicht unnötig aufhalten und mit Hammer und Pistole machte ich alles nieder, was nicht aussah wie lan. Dann hörte ich plötzlich das helle Glöckchen. Unversehens hatte ich soeben den sechsten Rang erreicht. Nun war ich ein »Desert Wanderer«. Ich hatte schnell gelernt, bessere Nahkampfangriffe mit meinem Superhammer zu führen und laut Dienstgradsystem hatten sich auch meine Fähigkeiten im Umgang mit Schußwaffen erheblich weiterentwickelt. Mit großen Augen blickte ich auf meinen Pip-Boy. Zu meiner Überraschung bemerkte ich, daß mein persönliches Karma mittlerweile einen allgemein guten Ruf von plus 17 aufwies. Darüber hinaus war ich als »Held« ausgezeichnet worden und berechtigt eine entsprechende Ehrenmedaille öffentlich zu tragen. Wer hätte das gedacht? Offenbar hatte sich mein gegenwärtiges Schicksal doch erheblich besser entwickelt, als meine üble Erscheinung zunächst vermuten ließ. Aber wer kannte denn schon wirklich den Unterschied zwischen Karma und Charisma? Mein Äußeres konnte sich in dieser verstrahlten Welt ohnehin jederzeit ändern - wie mir diese hirnlosen Guhls recht anschaulich zeigten.

Ian und ich stapften weiter um das Hotel herum. Zwischen den Trümmern kroch ein Guhl hervor und grunzte mich an. Ich nahm den Kampfhammer zur Hand und fast von selbst wirbelte das Ding wie entfesselt in der Luft herum. Meine bessere Nahkampftechnik erlaubte mir nun, diese mächtige Hiebwaffe mit fast schwereloser Leichtigkeit zu führen. Ich hatte Paraden, Finten, Schwünge und Hiebe geübt, die mir das kinetische Speichergerät aufluden, während sie meinen Gegner in eine finale Schlagposition brachten. Breitbeinig stand ich vor der Leiche des toten Guhl und begann diese Kreaturen zu bedauern. Allerdings war dieses Gefühl recht kurzlebig, denn weitere Glibbermänner waren im Anmarsch. Ich zog meinen LawGiver und rannte zurück auf die Straße.

Ian boxte sich so durch, während ich auf den nächstbesten Guhl feuerte, der in mein Schußfeld kam. Ein Zombie mit einem Messer in der Hand, stand nun genau unter meinem silbergrauen Hammer. Ich schwang die Waffe durch die Luft und traf den Guhl voll auf die hohle Stirn. Er rasselte sich dennoch wieder hoch und ich holte nun besonders weit aus. Diese phantastische Waffe zu führen, war ein Genuß. Flink wich der dürre Guhl dem Hieb jedoch aus, aber durch das kinetische Speichergerät stand mein Hammer jetzt ohne zu überschwingen, genau am Zielpunkt fast schwerelos in der Luft. Von dort aus konnte er mühelos zum nächsten Schlag eingeschwungen werden und wieder klatschte der Guhl auf die Erde. Er war tot und ich rückte vor. Schräg gegenüber schlurften ein paar böse grunzende Guhls über die Straße. Ian wollte wohl Munition sparen und prügelte sie mit seinem Schlagring, doch ich wollte keinen dieser Typen mehr näher an mich heran lassen, als bis zu meinem Hammerkopf. Mit dem Hammer voran, stürmte ich los und kam über sie, wie ein tosender Brecher. Guhl um Guhl klatschte zerschmettert auf den rissigen Asphalt. Danach durchsuchten wir das halb verfallene Hotel. Am Empfang stand ein zertrümmerter PC. Ich schaute mich um. Hier funktionierte gar nichts mehr und überall lag Müll. Ein paar Guhls krochen durch die Ruine. Außerdem fand ich drei Stimpaks und in einem Schreibtisch lagen etliche Leuchtstäbe, sowie eine uralte Dynamitbombe mit Zeitzünder. Ansonsten gab es nichts Erwähnenswertes in dem verrotteten Hotel. Das alles schmeckte mir gar nicht. Dann standen wir wieder auf der Straße. Die Sonne brannte heiß und die Luft flimmerte. Noch immer wehte ein leichter Westwind und trieb kleine Staubwirbel um die Ruinen. Alle Guhls waren tot. Mit einem alten Lappen wischte ich ihr Blut von meinem Hammer. Immerhin war es noch rot. Der ganze Rundgang hatte kaum eine halbe Stunde gedauert. Ich zog die Wasserflasche aus dem Rucksack, nahm einen großen Schluck und überlegte. Warum war hier eigentlich alles wie

ausgestorben? Diese armseligen Typen konnten unmöglich die bösen Männer von Necropolis gewesen sein, die noch dazu über eine eigene Wasserversorgung verfügen sollten. Nachdenklich schaute ich hinüber zu den blutigen Leibern der toten Guhls, die auf dem Asphalt lagen und mein Blick streifte einen Kanaldeckel. Ganz klar, diese Guhls lebten im Gully! Ich ging zu dem runden Deckel und hob ihn an. Er bewegte sich und ich schob das schwere, rostige Eisenteil langsam zur Seite. Dann blickten wir in ein schwarzes Loch.

Ein faulig warmer Modergestank schlug uns entgegen und einen Moment lang war ich nicht mehr ganz sicher, ob ich tatsächlich dort hinuntersteigen wollte. Ian drehte den Kopf zur Seite und verzog angewidert das Gesicht. Ob ich darum ein »Special« Vault Fighter wäre, wollte er dann wissen. Ich lachte, denn ich war Kybernetiker. Meine Welt war die Welt der Systeme und der Regelkreise, der Wirkungsgefüge, der Funktionsmodelle und der Automaten - ein ständiger Kampf gegen den Zufall. Diese moderne Steuermannskunst führte Sollwerte in Istwerte, wandelte Wünsche in Gegenwart. Sie überwand das Chaos und lenkte das Schiff in eine gewisse Zukunft. Doch was sollte ich machen? Auftrag war Auftrag und die Leute der Vault verließen sich auf mich. Vorsichtig stiegen wir in den Abwasserkanal und bald gewöhnten sich meine Augen an das fahle Licht hier unten. Ian folgte mir durch den Kanaleinstieg und kaum daß ich wieder Boden unter den Füßen hatte, löste sich ein pelziges Etwas von der Dunkelheit ab und kam auf mich zu. Es war eine große Maulwurfsratte und ratschte mit ihren Krallen über meinen Lederpanzer. Schnell drehte ich mich um und donnerte ihr meinen Superhammer heftig auf den dicken Rattenschädel. Mehrmals wich das Tier aus, doch die gespeicherte Energie entlud sich dann beim nächsten Hieb und mit zwei Treffern platzte ihr der Kopf. Ich ging einige Schritte vor, um in den Kanal zu blicken, da kam auch schon die nächste Ratte auf

uns zu gehuscht. Ian war leichtsinnig und rannte mit seinem Schlagring voran los. Einerseits hatte er ja recht, wenn er seine Munition in dieser Dunkelheit nicht unnütz verballern wollte, aber andererseits bewegten sich die Ratten ziemlich leichtfüßig und waren mit Faustschlägen nicht so einfach zu treffen. Ich schoß auf das braune Ding und traf. Die Ratte war tot und Ian rannte weiter. Jetzt stand er gleich vor zwei der fetten Maulwurfsratten und konnte nicht einen einzigen Treffer landen. Ich stürmte ihm nach, während vier kräftige Wühlkrallen Ian's Lederjacke aufschlitzten. Dann war ich bei ihm und erschlug die beiden schrill fiependen Riesenratten. Entnervt bat ich Ian, beim nächsten Kampf doch bitte, bitte seine beste Waffe zu benutzen und unbedingt etwas näher bei mir zu bleiben. Für so eine dumme Desperado-Scheiße hatte ich im Moment wirklich kein Verständnis. Ich zündete einen der Leuchtstäbe, hielt ihn hoch und stapfte voran. Der vermoderte Abwasserkanal maß etwa sieben Meter in der Breite und mehr als drei Meter in der Höhe. Ich blickte auf meinen Pip-Boy. Der kartographische Scanner hatte bereits begonnen das unterirdische Kanalnetz abzubilden und wir stapften über den verwitterten Beton dahin. Der Boden war feucht und schlüpfrig und ich achtete auf meine Schritte. In einem Winkel des Kanals, aus dem die Ratten gekommen waren, fanden wir die zerfetzten Überreste eines Guhl, mit einem alten Elektrostock von Wattz Electronics im Gepäck. Dieser elektrische Bauernfreund hatte dem Typen offenbar wenig genützt gegen diese Monster, aber immerhin gab es hier unten Guhls. Wieder schaute ich auf meinen Pip-Boy. Hier endete der Kanal und nur noch einige vergitterte Rohre ragten aus den vermoderten Wänden in dieses Tosbecken. Vorsichtig gingen wir durch den Abwassertunnel zurück und erreichten nach einer Weile eine unterirdische Abzweigung. Dort bogen wir in östliche Richtung ab. Immer tiefer führte unser Weg in die finsternen, stinkenden Abwasserkanäle von Necropolis. Vorbei an etlichen zerfressenen Leibern, die auf

den rostigen Kanalgittern faulten, brachte uns der Tunnel zu einer großen Zisterne. Dieses unterirdische Sammelbecken lag offenbar schon sehr lange trocken und zwischen allerlei Gerümpel, entdeckten wir in der kuppelförmigen Halle eine große Anzahl zerlumpter Guhls. Ich ließ meinen Leuchtstab fallen und zog die entscherte Pistole. Langsam gingen wir auf die Leute zu. Einige dieser armseligen Wesen standen um ein paar alte, brennende Ölfässer herum und schauten uns verängstigt an. Nachdem wir an der Oberfläche bereits etliche dieser Untoten erschlagen mußten, weil sie nicht mit mir reden wollten und nur hirnlos nach uns gegriffen hatten, traf ich hier unten zum ersten Mal auf einen zitternden Guhl, der tatsächlich sprechen konnte und uns inständig bat, nicht auf ihn oder seine Leute zu schießen. Der abgerissene Kerl sah zwar auch nicht viel besser aus, als diese Typen oben, schien aber über erheblich mehr Vernunft zu verfügen. Also redeten wir und er stellte sich als der Anführer einer Gruppe von Guhls vor, die aus Furcht vor einem gewissen Set, hier hinunter in die Kanalisation von Necropolis geflohen seien. Dieser Set sei zwar an der Oberfläche der große Zampano, traue sich aber nicht, sie hier unten anzugreifen. Set schien offenbar große Angst zu haben, daß er Necropolis ohne sie nicht mehr verteidigen könne, darum hatten sie mit ihm eine Übereinkunft getroffen. Set würde ihre kleine Gemeinschaft hier unten dulden und ihnen sogar ihr Trinkwasser zuteilen, wenn sie dafür nur brav in ihrem Gully blieben. Das Wasser, das Set ihnen gab, wäre noch bis vor wenigen Wochen von einer großen Pumpstation aus der Erde gefördert worden. Doch nun sei die uralte Wasserpumpe kaputt und woher ihr Trinkwasser seither kam, wisse er leider nicht genau - aber ganz sicher käme es aus irgendeiner anderen Quelle. Die Guhls, die der Anführer losgeschickt hatte, um notwendige Ersatzteile zu besorgen, waren nie wieder gekommen und seien vermutlich schon alle tot. Darüber hinaus erzählte mir der Guhl ängstlich, habe er das Gerücht gehört, daß jetzt

jemand anderer die Kontrolle über die Pumpstation ausübe. Trotzdem werde ihnen aus irgendeinem Grund noch immer ihre Wasserration zugeteilt. Obwohl mir der Anführer zuletzt auch den unterirdischen Weg zur Wasserpumpe beschrieb, schien er plötzlich besorgt darüber, daß ich den Steuerchip der anderen Quelle an mich nehmen würde und sie darum bald überhaupt kein Trinkwasser mehr bekämen... Heureka, es gab ihn tatsächlich! Hier tief unten, in diesem stinkenden Abort, hörte ich endlich etwas Greifbares von meinem heiß ersehnten Steuerchip. Irgendwo in Necropolis gab es einen Bunker mit einer funktionierenden Trinkwasseranlage! Ich öffnete meinen Pip-Boy und checkte noch einmal die Daten von Mrs. Stapleton's Holo-Tape. In der Tat schien es mehr als wahrscheinlich, daß wir uns hier unter der Stadt Barstow befanden. Demnach redeten wir über Vault 12. So langsam wurde mir auch klar, wer oder was diese Guhls waren. Ich überflog einen kurzen Werbetext. Neben dem beispiellosen Schutz, den Vault 12 ihren Bewohnern bieten sollte, so die Dateien, wurde dieser Bunker damals mit dem allerneuesten Wasserreinigungssystem ausgestattet. Täglich bereite das moderne, vollautomatische Vault-Tec Filtersystem mehr als 15.000 US Gallonen Trinkwasser auf, schwärmte der Text. Das waren gut fünfzehn Gallonen pro Person, etwa 57 Liter also, gewonnen aus dem trüben Abwasser der Kanalisation von Barstow. Das Trinkwasser war zwar üppig bemessen, aber irgendwann konnte offenbar selbst das allermodernste Filtersystem die hochverstrahlte und biologisch verseuchte Abwasserbrühe nicht mehr reinigen und die Bewohner der unglückseligen Vault begannen nach und nach zu mutieren. Hilflos blickte mich dieses untote Etwas aus gebrochenen Augen an und ich fühlte, wie plötzlich eine beklemmende Leere in mir aufstieg. Scheiße, das alles kam mir doch sehr bekannt vor. Kein Steuerchip, kein Wasser - kein Wasser, kein Leben! Das Leben dieser Kreaturen gegen das Leben meiner Leute; so also war die Lage und ihr Schicksal schien

entschieden. Aber was hatte ich auch erwartet? Daß so ein Chip einfach irgendwo im Wüstensand steckte und ich nur irgendwann darüber zu stolpern bräuchte? Sicher, ich hätte mich aus der Affäre ziehen können, ihren Steuerchip erst einmal an mich nehmen und meinen Aufseher dann über alles weitere entscheiden lassen. So schnell würden diese zähen Guhls bestimmt nicht verdursten. Letztlich würde ich aber sowieso alle erschlagen müssen, um das verdammte Ding mitzunehmen, denn ich konnte ja wohl kaum davon ausgehen, daß mich diese Kreaturen so einfach mit ihrem lebensnotwendigen Steuerchip in der Hand aus Necropolis rausspazieren ließen. Doch die Glibbertypen hatten Glück. Die Ersatzteile für die Reparatur der Pumpe, lägen in einem Abwasserkanal unter der Wasserstelle, wußte der Guhl. Der völlig hilflose Anführer dieser armseligen Gestalten bat mich fast flehend, ihnen diese Ersatzteile zu holen, da niemand sonst mit den furchtbaren Monstern in diesem Kanal fertig werden könne... Na prima! Ich faßte mir an die Stirn und seufzte. Für wen in diesem abgefuckten Ödland, würde ich wohl noch alles meinen Arsch riskieren müssen? Aber ich nahm's mit Ian's heiterer Gelassenheit und sagte zu. Okay, ich würde dann eben auch noch dieses Problem lösen!

Vorbei an etlichen anderen Guhls, gelangten wir durch die Kanäle voran, in Richtung Norden. Ich zündete erneut einen Leuchtstab. Meter für Meter stapften wir durch die stickige Dunkelheit und bald hatten wir das Ende des vermoderten Abwasserkanals erreicht. Ich ging zur rostigen Eisenleiter unter einem Kanaleinstieg und kletterte hinauf. Wir waren offenbar in einem anderen Stadtteil von Necropolis. Leise stiegen Ian und ich aus dem Kanalrohr. Der Einstieg lag im Hinterzimmer eines verrotteten Hauses und nebenan stand ein Zombie, der mit seinem Messer spielte. Vielleicht war es einer von Set's Leuten, also betrat ich den dreckigen Raum. Er bemerkte mich und hielt mir drohend seine rostige Klinge

entgegen. Ich sprach ihn an, aber er quatschte nur dummes Zeug. Wollte mich dieser dürre Rattenfurz wirklich fordern? Mal sehen, wie ihm mein Hammer gefiel? Ich holte aus und schlug ihn tot. Plötzlich krochen im Nebenraum zwei weitere Guhls aus ihren Löchern. Wir liefen in den vorderen Raum und die zwei Zombies dort, schlugen auf Ian ein. Ich schoß auf die Beiden, während sich Ian in aller Ruhe ein Stimpak spritzte. Kann man sowas nicht vor einem Kampf machen? Ian warf den roten Injektor fort und lief zur Tür hinaus. Die beiden Guhls trotteten jetzt zähnefletschend auf mich zu. Mit einem Satz war ich bei ihnen und sie schlugen mit ihren knöchigen Fäusten vor meinen Lederpanzer. Ich nahm den Hammer und streckte sie nieder. Dann verließ auch ich das Haus. Draußen schlurften bereits die nächsten Guhls heran und beachteten Ian gar nicht. Wie im Wahn, kamen sie mit ausgestreckten Armen auf mich zu und waren recht schnell von den Beinen geholt. Ich stürmte in das Nebenhaus und fand auch dort einen dieser armseligen Untoten. Sein Blut tropfte noch von meinem Kampfhammer, als ich die dunkle Ruine bereits wieder verließ. Zurück auf der Straße, bekam ich einen gewaltigen Schreck. Mitten auf dem großen Platz stand ein riesiger grüner Mutant unter einer Straßenlaterne. So um die 2 Meter 80 groß, stand er da und stierte vor sich auf den Asphalt. Ab und zu kratzte sich er den Arsch - dann roch er an seiner riesigen Pranke. Breit wie ein Mastochse, paßte dieser Muskelberg in keine Form von Leben, die ich bisher kennengelernt hatte. Fasziniert ging ich näher ran. Er reagierte überhaupt nicht auf uns, doch Ian folgte mir jetzt etwas zögerlich. Nachdem ich mich von meinem Schreck erholt hatte, stellte ich mich direkt vor seine klobigen Füße, nahm meinen Hammer fest in beide Hände, blickte auf und sprach ihn an. Der gigantische Kerl schien verdutzt. Wenn ich seinen Boss stören würde, grunzte er finster, dann gäb's Schläge. Und - furz - Ende der Durchsage! So etwas hatte ich ja echt gerne, zehntausend Volt in den Armen, aber im

Oberstübchen kein Licht. Auf was für merkwürdige, hirnlose Gestalten waren wir denn nun wieder gestoßen? Doch der Koloß hatte tatsächlich einen Vorgesetzten. Ob das dieser Oberguhl Set war? Vermutlich nicht, denn wäre er der Boss dieses Ungetüms, mußte er auch ohne diese dünnen Guhls im Gully, kaum um seine Kampfkraft fürchten. Ihr Anführer hatte davon gesprochen, daß die uralte Wasserpumpe jetzt unter neuer Kontrolle stünde. War das etwa einer der neuen Kontrolleure? Hoffentlich besaß sein Boss mehr Verstand, denn dieser dumme Mutant, wußte recht wenig zu erzählen. Etwas beunruhigt wandte ich mich um und bemerkte hinter mir einen Einstiegsdeckel zur Kanalisation. Vielleicht führte er zu den Abwassertunneln unter der Wasserstelle? Ob der Fleischberg den Auftrag hatte, diesen Kanal zu bewachen? Das waren mir zu viele Fragen, darum hieß es handeln!

Ich öffnete den Kanaldeckel und kletterte langsam hinunter. Den Mutanten schien auch das nicht zu interessieren. Dann standen wir wieder in so einem stinkenden Abwasserloch. Kaum dort unten angelangt, huschte bereits die erste fette Maulwurfsratte auf flinken Füßen durch den dunklen Kanal und stand nun direkt vor mir. Nach drei kräftigen Schlägen lag sie zerschmettert am Boden und ihr Blut tropfte in die Kloake. Eilig zog ich einen Leuchtstab aus meiner Tasche. Der Zünder knackte und ohne viel zu reden, wanderten wir durch die finstere Welt unter der verbrannten Stadt. Überall trafen wir auf Ratten. Endlich fanden wir in einer Ecke der Abwassertunnel einen Haufen alter Elektroteile, Schläuche, Druckregelmodule, Drähte und anderen Krempel. Ich nahm die Sachen an mich und bald standen wir wieder unter dem Kanaleinstieg, durch den wir gekommen waren. Ich ließ den Leuchtstab fallen und ergriff die Sprossen der verrosteten Leiter. Langsam kletterten wir zurück zur Oberfläche. Der Mutant stand noch immer unter der Laterne, stierte blöd auf den Boden und kratzte sich am Hintern. Angespannt gingen

wir zur Eingangstür eines großen Gebäudes, in dem ich die Pumpstation vermutete. Wir kamen näher und hörten dabei deutlich diese klatschenden Geräusche. Vorsichtig schaute ich in eins der vielen Fenster. Dort drinnen stand ein zweiter riesiger Mutant, der einem schwarzen Kampfpanzer trug. Er war noch etwas größer, als der Mutant auf der Straße. Sein Schädel war bis auf einen schmalen, dunklen Bürstenkamm kahlgeschoren. Seine schwere Kampfpanzerung schien aus schlagzähnen, schwarzen Kunststoffplatten zu sein, verstärkt durch genietete Metallteile. Seine schwarzen Lederstiefel in Größe einhundert, wurden mit Schnallen geschlossen und besaßen Schutzpolster für Knöchel und Schienbein. Auf seinen Schultern war ein gewaltiger Gelenkschutz montiert und ließ diesen schwarzen Koloß noch breiter erscheinen. Wieder und wieder schlug er sich laut klatschend an seinen massigen Schädel und schüttelte ihn dann heftig durch. Ob er mit seiner Murmel da drinnen ein Spiel spielte? Allerdings sah der gigantische Kerl echt brutal aus, so daß ich mich über sein urdrollige Treiben nur sehr kurz erheitern wollte. Jedenfalls schienen mir diese Typen schon eher, die bösen Männer von Necropolis zu sein und ich mußte noch einmal an Herold's wilde Geschichte denken. Lautlos schlichen wir um die große Maschinenhalle herum und sahen außer der uralten Wasserpumpe, noch drei dieser Supermutanten im vorderen Nebengebäude. Dieser Auftrag war ein bitterböser Traum. Was jetzt? Einfach mal reingehen und Hallo sagen? Wir sind's, die Männer vom Wasserwerk... Der Punk in dem schwarzen Kampfpanzer mußte wohl der Boss sein, dachte ich, und wenn wir es wagen sollten, ihn zu stören, würde er uns schlagen. Soviel war sicher, denn der Dummbutel auf der Straße war viel zu blöd, um zu lügen. Aber was hatte so ein Supermutant drauf? Ich checkte mein Gepäck. Gut, ich hatte noch acht Splitterhandgranaten, reichlich Munition für die MP9 und meinen mächtigen Superhammer, aber würde das ausreichen? In einem Gebäude vor der Wasserstelle

entdeckte ich einen weiteren dieser Riesen und zählte also insgesamt sechs grünliche Fleischberge, die jeder ungefähr einen Meter größer waren als Ian oder ich. Mir war nicht ganz wohl bei diesem Gedanken, aber so kurz vor dem Ziel aufgeben? Wir hatten die Ersatzteile für die defekte Pumpe und irgendwo gab es hier einen Steuerchip. Soweit die gute Nachricht. Allerdings schien mir Ian heute doch etwas sehr impulsiv zu sein und nach dieser unnötigen Aktion mit den Maulwurfsratten, hatte ich jetzt Angst, er würde auch noch gegen solche Supermutanten mit seinem Stachelschlagring anrennen. Ich bat Ian also in Deckung zu gehen und suchte ein Versteck, wo er auf mich warten sollte. Na gut, wenn ich meinte... Ian schmolte, blieb aber brav abseits stehen und wartete. Leise ging ich zur Eingangstür zurück und lauschte wieder diesem Klatschen. Ich nahm eine Splittergranate zur Hand und hielt den Hammer bereit. Dann stellte ich mich in die Tür und beobachtet den Kerl noch einen Moment lang. Eigentlich sollte ich nun zum Angriff übergehen, da wagte ich übermütig den Versuch mit dem gepanzerten Koloß zu reden. Ich betrat den Raum und hielt hinter meinem Rücken eine Splitterhandgranate bereit. Kaum daß ich zwei Schritte auf ihn zu gegangen war, sprach mich der riesige Bursche auch schon genau so dumm an, wie er aussah: „Hähh... Du nicht sehen aus wie Guhl. Warum?“ Na prima, das konnte ja heiter werden! Vielleicht, weil ich mich heute extra für ihn fein gemacht hatte? Aber Harry konnte man nix verkohlen. Finster blickte er herab. Auch dieser Punk hatte tatsächlich Vorschriften und die wiederum besagten: „Du nix Guhl, du nicht hier sein.“ Aha! Aber wer gab denn diesem Koloß die Befehle? Jetzt wippte Harry leicht mit seinem Oberkörper. „Oh-hoho, du bald rausfinden!“ Harry lachte. Aber ich wollte nirgendwo hingehen mit ihm und darum holte Harry jetzt ein riesiges Wattz 2000 Lasergewehr hervor! - Wo in aller Welt, hatte dieser große Dummbbeutel eine derartige Energiewaffe her? Dann pfiff ein rotflirrendes Energiepaket an mir vorbei

und schlug zischend in der Wand ein. Hui, das hätte böse ausgehen können, dachte ich und warf eine Granate. Harry lächelte so breit, wie es ihm sein seltsames Lederband im Mund erlaubte. Ich schleuderte die nächste Granate und er lag kritisch getroffen am Boden. Der Mutant draußen unter der Laterne bewegte sich noch immer keinen Zentimeter und Harry blieb bewusstlos liegen. Lauthals fluchend, stapfte jetzt einer der drei Typen aus den Nebenräumen durch den Gang. Ich warf noch zwei Handgranaten zu Harry rüber und sprang aus der Tür. Zwei dumpfe Explosionen erfüllten das Haus. Harry stöhnte und blieb liegen. Der wütende Mutant rannte durch den vorderen Raum. Auch Harry kam wieder auf die Beine und stampfte nun los. Ich nahm eine weitere Granate zur Hand, riß eilig den Sicherungsstift raus und mit schnellen Schritten war ich wieder drinnen. Ich warf Harry die Handgranate vor die Füße. Sie rollte jedoch weiter und explodierte unter dem Typen hinter ihm. Der riesige Mutant krachte auf den Boden. Ungelenk erhob er sich wieder, lief bis zur Tür, blieb dort stehen und starrte mich an. Ich holte weit aus und mein Hammer donnerte gegen seinen Kopf. Er ging auf die Bretter, kam aber sofort wieder hoch und ich setzte nach. Dann schlug ich ihm hart und plaziert auf die Stirn und sein Schädel knirschte. Tödlich getroffen sank er zu Boden. Diese Waffe gab mir Mut! Mit nur zwei Schlägen hatte ich diesen gewaltigen Kerl von den Beinen geholt und für immer und ewig würde ich Jake in mein Herz schließen, weil mir der Mann seinen Superhammer verkauft hatte. Ich ging ein paar Schritte zurück und erwartete Harry draußen. Er kam durch die Tür und schaute bitterböse zu mir runter. Mit festem Griff schwang ich meinen Hammer, aber Harry hatte noch immer die Kraft, dem wuchtigen Hieb auszuweichen. Vom zweiten Schlag nun um so härter getroffen, krachte er gegen den Pfeiler der Eingangstür und knickte ein. Seine Augenlider zitterten heftig. Blutüberströmt schob sich Harry am Türpfosten wieder hoch. Er wankte, taumelte nur noch

und schien mich kaum mehr wahrzunehmen. Jetzt war ihm der Tod gewiß. Mit einem präzisen Hieb zertrümmerte ich seinen Kehlkopf. Gurgelnd brach Harry zusammen. Er starb und ich mußte tief durchatmen. Zu meiner Freude war ich nahezu unversehrt geblieben, da ich unverschämtes Glück gehabt hatte. Aber ich mußte ja auch unbedingt mit jedem Spinner quatschen. Ich ging zurück in das Haus und stellte mich leise in den Türrahmen zu den zwei anderen Mutanten im Hinterzimmer. Wieder fiel ein Abzugsring auf den Boden und ich startete den Angriff. Ich schleuderte die Granate auf einen der beiden Riesen. Eingehüllt in die Explosionswolke, flog er gegen einen Stapel alter Holzkisten. Er rasselte sich jedoch sofort wieder auf und mit einem Satz war ich zurück im Flur. Die beiden Kolosse stampften wütend hinter mir her und kaum traten sie aus der Tür, hielt ich bereits mit fester Hand meinen Kampfhammer bereit. Direkt vor mir stand ein verärgerter Fleischberg mit einem Flammenwerfer und auch der Mutant dahinter schaute ziemlich finster auf mich herab. Dann wirbelte mein Kampfhammer durch die Luft und laut schreiend stürzte ich mich auf die verblüfften Mutanten. Ein mächtiger Hieb zertrümmerte das Knie und riß den riesigen Kerl von den Beinen, noch bevor er seinen Abzug betätigen konnte. Mit vier kräftigen Hammerschlägen löschte ich dem Flammenwerfer das Lebenslicht. Nach einem weiteren Hieb flog auch der andere Kerl durch den Gang. Ich zog meine vorletzte Splitterhandgranate ab und warf sie ihm nach. Von der Explosion dröhnten mir die Ohren. Die Staubwolke legte sich wieder und auch der zweite Mutant starb. Der Weg zur alten Wasserpumpe war nun frei. Mein Herz raste und mein Kopf schmerzte schlimm, aber ich lebte! Der ganze Kampf hatte vielleicht fünf Minuten gedauert und hinter mir lagen vier riesige Mutanten tot in ihrem Blut. Mit welchen finsternen und boshaften Mächten ich auch immer zu kämpfen haben würde, bis der Steuerchip endlich in meinen Händen lag, in diesem kurzen Waffengang hatte ich bewiesen, was meine

Ausbildung wirklich wert war. Müde lehnte ich an der Wand und legte meinen Kopf für eine Weile an den kühlen Stein. Noch immer war ich völlig außer Atem. Niemand in meiner Vault würde jemals ermessen können, auf welchen Pfeilern ihr Überleben und ihr Wohlstand letztlich ruhten.

Ich stapfte durch den Pumpenraum und sah außer großen Tanks und rostigen Fässern, einen Guhl in einer Gitterzelle stehen. Wortlos blickte er mich an. Warum war dieser Guhl dort eingesperrt? Jedenfalls konnte er kaum ein Freund der toten Riesen gewesen sein und ich kramte meine Dietriche hervor. Mit einiger Mühe gelang es mir, das rostige Schloß aufzusperren und seine Zelle zu öffnen. Der Guhl bedankte sich für meine Hilfe und ich wollte von ihm wissen, woher das Trinkwasser kam, seit ihre Pumpe nicht mehr in Betrieb war? Er erzählte mir daraufhin von einem zweiten Brunnen, tief unten in einer Vault, aus dem das Trinkwasser gepumpt werde und daß der Einstieg zur Vault im Nebenraum läge. Allerdings gäbe es dort unten etliche verstrahlte Guhls, die jeden angriffen, der sich zu ihnen herunter traue, darum sei es sehr schwierig die alte Anlage zu warten. Set's Männer ließen diese verstrahlten Typen lieber in Ruhe und auch die Mutanten kümmerten sich nicht um sie. Der Guhl ging fort und ich fand den Einstieg in der Nebenzelle. Ich kramte in meinem Rucksack und holte nun den C-Radz heraus. Seine Energiezellen waren schon fast leer. Dazu nahm ich noch einen der Leuchtstäbe. Dann checkte ich meine Pistole und stieg hinunter. Zunächst gelangte ich in einen Schacht der Kanalisation, von wo aus ein weiterer Einstieg noch tiefer nach unten führte. Ich kletterte auch diese Eisenleiter hinab. Danach stand ich in einem der Versorgungsschächte dieser Bunkeranlage. Ich drehte den Zünder und lautlos hellte die chemische Fackel auf. Das alte, dunkelrote Mauerwerk der Tunnelwände war feucht und auch von der unterirdischen Zufahrtsstraße funkelte der Leuchtstab zurück. Ich legte ihn

unter die Leiter und markierte so den Ausstieg. Neugierig bewegte ich mich etwa fünfzig Meter vor, bis zur nächsten Ecke. Dort im abzweigenden Tunnel waberte ein sanftes, weißes Leuchten und spiegelte sich in den Wänden wider. Ich blieb stehen, nahm meine Pistole zur Hand und blickte vorsichtig um die Ecke. Dort sah ich mit ungläubigen Augen zwei dieser verstrahlten Typen, von denen mir der Guhl aus der Gitterzelle erzählt hatte. Sie standen regungslos da und leuchteten im Dunkeln, wie zwei große Glühwürmchen. Wie verstrahlt mußte man sein, um derartig zu leuchten, dachte ich? Ich nahm meinen C-Radz in die Hand und checkte die Strahlung. Die Digitalanzeige auf dem Geigerzähler zeigte nichts an. Beruhigt hakte ich das Gerät zurück an den Gurt und griff zu meinem Kampfhammer. Wer waren denn *diese* Typen? Abgemagert bis auf die Knochen, war ihre blasse, weiß leuchtende Haut an vielen Stellen ekelhaft aufgerissen und zeigte das rohe Fleisch, oder eiternde Geschwüre. Ob das zwei der Bewohner dieser Vault waren? Die letzten der Unentwegten - geblieben, um auszuharren? Ich wußte von Berichten aus der Zeit vor der Jahrtausendwende, daß es in der damaligen Sowjetunion geheime Experimente gegeben hatte, Menschen zu züchten, besondere Arbeiter, die einer möglichst hohen radioaktiven Strahlenbelastung ausgesetzt werden konnten. Diese Brigade der Bio-Roboter sollte bei den vielen verheerenden Störfällen und Explosionen in den völlig verrotteten Atomreaktoren, die technischen Anlagen sichern und Rettungs-, Bergungs- oder Aufräumarbeiten in extrem verstrahlten Reaktorkernen ausführen. Was immer man diesen armen Seelen auch versprochen hatte, es war gewiß der übelste aller Tode. Ihre Strahlenbelastbarkeit lag bei 15.000 REM und nach solchen Reaktorunfällen konnten sie um etliche Wochen länger eingesetzt werden, bevor sie qualvoll krepiereten. Doch diese Guhls leuchteten sogar und ich konnte es noch immer kaum fassen. Vorsichtig ging ich voran. Plötzlich bewegte sich eine der beiden Gestalten auf

mich zu und röchelte mit hohler, knisternder Stimme, daß ich keine Erlaubnis hätte, hier unten zu sein. Dann schlug er hirnlos auf mich ein und traf meine Lederrüstung mit der Faust. Starr vor Staunen, brauchte ich einen Moment, um mich zu fassen und wirbelte den Hammer hervor. Ich schlug zweimal kräftig zurück und der Guhl lag tot am Boden. Schnell trat ich einen Schritt von der Leiche fort und zog meine Pistole. Heftig getroffen, trottete nun auch der andere Guhl auf mich zu. Nach zwei harten Schlägen, klatschte er vornüber zu Boden und starb. Sein Blut rann eilig zwischen den Fugen der Steine entlang. Rund um die Leiche bildeten sich kleine geometrische Rinnsale und leuchten schwach. Wieder griff ich zu meinem Geigerzähler. Die Strahlenwerte der Leichen waren stark erhöht. Laut und schnell knackte das Gerät vor sich hin. Auch mein Lederpanzer hatte von dem Kampf ein wenig radioaktives Gewebe abbekommen und die Anzeige des C-Radz zeigte eine Dosis von neunzig REM an, die ich dabei erwischte hatte. Scheiße, jetzt war ich auch noch verstrahlt! Stinksauer lief ich umher. Ich packte den C-Radz wieder zurück in den Rucksack und nahm ein paar der Rad-X Kapseln heraus. Gegen meine Verstrahlung halfen die Kapseln zwar nicht mehr, aber sie dienten der Vorbeugung und schützten vor weiterer Strahlenbelastung. Mit etwas Wasser aus meiner blauen Trinkflasche schluckte ich sie herunter und erhielt eine stabile Strahlungsresistenz. Dann spülte ich die Fleischfetzen von meinem Lederpanzer.

Am Ende des Tunnels sah ich den zerstörten Eingang zur alten Vault. Nichts rührte sich. Nachdenklich blickte ich in die dunkle Sicherheitsschleuse. Die große Zahnradtür fehlte und war auch hier bei einem Angriff mit schwerem Gerät aufgebrochen worden. Ich zündete einen Leuchtstab und hielt ihn hoch. Langsam ging ich durch die rostige Schleuse und weiter zur Aufzuanlage. Die Lifthalle war dunkel und die Computer dieser Ebene waren völlig zerstört. Nirgends

brannte ein Licht und alle Automatiktüren waren geöffnet. Die Energieversorgung war offenbar abgeschaltet worden. Trotzdem war die dreckige, feuchte Vault erfüllt von einem leisen Brummen. Ich lauschte eine Weile, dann ging ich zur verfallenen Krankenstation. Zwischen den rostigen Betten, umgestürzten Schränken und alten Geräten, fand ich einen Infusionsständer. Ich warf die verschimmelte Matratze von einem der Bettgestelle, kramte eins meiner vier Rad-Away Infusionspakete aus dem Rucksack und hängte es an den Ständer. Angespannt setzte ich mich, zog den Lederpanzer aus und stach mir die Infusionskanüle in den Arm. Ich trank den letzten Rest aus meiner Wasserflasche, legte mich auf das Metallgestell und schloß die Augen. Rad-Away ist eine superliquide, synthetische Lösung, die durch alle Zellwände hindurchströmt, die Radioaktivität gleichsam mit sich spült und zuletzt an mineralische Mikrokugeln gebunden über die Blase ausscheidet. Leider war dies das einzig Gute daran. Das Gefühl bei dieser Prozedur hatte man sich ungefähr so vorzustellen, als ob man sich einen Feuerwehrschauch in den Mund steckte und das Wasser mit Hochdruck aus allen Poren spritzte. Nach dreißig Minuten war der unangenehme Infusionsprozeß endlich beendet. Schweißgebadet, mit weit aufgerissenen Augen, lag ich auf dem Rücken und starrte noch eine Weile in die Finsternis. Ganz vorsichtig erhob ich mich, kramte einen der Leuchtstäbe aus meinem Rucksack und drehte mit zittrigen Händen den Zünder. Dann entfernte ich die Kanüle, pinkelte in einen Bodenabfluß und legte den schweren Lederpanzer an. Ich hatte einen furchtbar üblen Geschmack im Mund, darum kaute ich ein JouleGum mit Fruchtaroma. Mir war noch immer zum Kotzen, aber meine Biometriewerte hatten sich bereits wieder normalisiert. Auch die Wirkung der Rad-X Kapseln hielt noch ein paar Stunden an. Mit Radioaktivität war tatsächlich nicht zu spaßen, denn so eine Rad-Away Roßkur war beileibe kein Vergnügen. Ich ging zum Lift und legte den Leuchtstab vor seine Tür. Zum

Glück arbeitete der alte Aufzug noch und ich fuhr tiefer zur zweiten Ebene. Ich verließ den Fahrstuhl und schaute mich um. Auch hier bot sich mir ein Bild der Verwüstung. Allein drei Guhls standen hier herum, erleuchteten die Halle und gaben ein gutes Ziel ab. Ich zog die Pistole. Ohne Zögern feuerte ich und tötete alle drei mit nur fünf Schuß. Danach sah ich mich gründlich um und entdeckte weitere drei dieser radioaktiv strahlenden Untoten in einem der vielen dunklen Wohnräume. Jeder von ihnen fand kurz darauf den Tod und ich ein paar Kapseln Rad-X, die dort in einem Wandschrank lagerten. Dann fuhr ich mit dem Lift zur dritten Ebene hinab. Die verbeulte Aufzugskabine knarrte und ächzte bedenklich, aber nach einer Weile erreichte ich wohlbehalten die tiefste Ebene der verwüsteten Vault. Auch hier war es stockdunkel und bis auf dieses eintönige Brummen unheimlich still. Die Luft war feucht und kühl. Hier unten schien ebenfalls nichts mehr zu funktionieren. Die Zündkappe knackte kurz und ein weiterer Leuchtstab hellte lautlos auf. Im alten Freizeitraum standen noch zwei dieser Zombies und ein dritter Typ stand abseits und allein in der völlig zerstörten Bibliothek. Wortlos streckte ich alle drei Guhls nieder. Zurück im Hauptkorridor, bemerkte ich ein sanftes weißes Glühen hinter der offenen Automatiktür zur Steuerzentrale. Ich legte den Leuchtstab in den Gang, griff zu meiner Pistole und betrat die schrottreife Steuerzentrale. Einige Guhls glommen stumm vor sich hin und standen um einen Händler herum, der totgeprügelt am Boden lag. Ich stellte mich leise in die kaputte Automatiktür, nahm den erstbesten Glühwurm aufs Korn und drückte ab. Noch bevor mich einer dieser Kerle erreichen konnte, hatte ich bereits drei Ladestreifen leergeschossen. Nun lagen die toten Zombies im Raum verteilt und im Licht ihrer Leichen checkte ich die staubige Computerzentrale. Überall an den dunklen Wänden standen zahllose Computerkonsolen, aber nur wenige Geräte funktionierten. Endlich fand ich zwischen einigen zerstörten Schaltschränken die Hauptsteuerung der

Trinkwasseranlage. Die rostige Anlage arbeitete tatsächlich noch und behutsam baute ich ihren blinkenden Steuerchip aus. Dabei hörte ich schon wieder das magische Glöckchen des Pip-Boy und erreichte somit den siebten Rang. Endlich hatte ich den verdammten Steuerchip gefunden und spürte, wie ganz allmählich die Anspannung aus meinem Körper wich. Ruhig und leicht schlug mein Herz. Jetzt war ich ein »Wanderer of the Wastes«, wie mir mein Dienstgradsystem versicherte. Gleichwohl hatten sich auch meine Fähigkeiten im Umgang mit jedweder Feuerwaffe vollends perfektioniert. Außerdem seien meine Kenntnisse in der Handhabung von Energiewaffen mittlerweile sogar mehr als nur ausreichend für einen Kampf... Mein Pip-Boy lobte mich, das gefiel mir. Hochzufrieden verließ ich daraufhin die alte Vault und stieg die rostige Eisenleiter empor, zurück in die Maschinenhalle der Wasserstelle. Ich ging zur riesigen Pumpe und packte die Ersatzteile aus meinem Rucksack. Dann sah ich mir die Sache etwas genauer an und begann mit der Reparatur der verrosteten Maschine. Nachdem ich die erforderlichen Teile eingebaut hatte, erwachte die alte Pumpstation langsam zu neuem Leben. Ich hörte noch eine Weile dem monotonen Brummen der Elektromotoren zu, doch alles schien rund zu laufen. Hatte ich mich in meinem Leben überhaupt schon einmal besser gefühlt? Mit diesem Auftrag hatte für mich ein Abenteuer begonnen, das ohne den Teufel gar nicht möglich gewesen wäre, denn der Teufel war der Fehler und der steckte im Detail. Ein einfacher Steuerchip - ein kleines Bauteil mit einem früheren Preis von vielleicht eintausend Dollar - hatte fast dazu geführt, daß eine ganze Vault, also ein Multimilliarden-Dollar-Unternehmen kläglich gescheitert wäre. Jahrelang hatten damals die besten Wissenschaftler des Vaterlandes geplant und simuliert und gebaut, um sich auf einen globalen Nuklearkrieg vorzubereiten. Sie wollten damit ihre eigene Art wie in einem Generationenraumschiff, oder wie einst in dieser biblischen Arche am Leben erhalten

und konservieren. Auch wenn es noch viele Generationen dauern würde, bis die Umwelt wieder bewohnbar wäre - ihre Nachkommen, die Träger ihrer Fackel, kämen dereinst aus ihren Bunkern zurück an die Erdoberfläche und besiedeln diesen Planeten letztlich als seine endgültigen Eigentümer. Der gesamte genetische Fundus der Erde - ihre einmalige biologische Vielfalt - wäre weitgehend zerstört und lediglich die Erbmasse dieser Bunkerbewohner und der Inhalt ihrer Genombanken würden das atomare Fegefeuer überstehen. Nur die allerzuverlässigste Technik der leistungsfähigsten Spezies konnte noch gewährleisten, daß wenigstens diese unterirdischen Keimzellen weiterlebten und so den Homo Sapiens, gleichsam über das Höllenfeuer hinaus, in seinen eigenen Götterhimmel trugen. Mich allerdings bedrückte die Vorstellung, Kind eines solch perfiden Gedankenspiels zu sein, aber andererseits konnten unsere Altvordern bloß das biophysikalische System Mensch in seiner damaligen Form erhalten, denn das psychologische System des Menschen hatte sich im Laufe der Jahrzehnte erheblich verändert und weiterentwickelt. So tief unter der Erde, eingesperrt in einen gigantischen Warteraum, hatte man wahrlich genügend Zeit zum Nachdenken und letztlich kam es mir so vor, als ob wir alle für diesen Atomkrieg in ein tieftrauriges Verließ gesperrt waren, wie ganz gewöhnliche Verbrecher. Doch ich war der lebende Beweis dafür, daß es nicht allein die Technik des Menschen, sondern daß es der Mensch selbst war, der den Menschen am Leben erhielt.

Erschöpft füllte ich meine himmelblaue Trinkflasche auf und beendete bald darauf meine Arbeit an der Wasserpumpe. Nun hatte ich auch Zeit, mich um die Überreste der toten Mutanten zu kümmern. Ich legte den Flammenwerfer in ein altes Regal, in dem ich noch einige andere Sachen fand. Dann nahm ich Harry's Wattz Lasergewehr an mich und ein automatisches AK-112 Sturmgewehr, das in einem zweiten

Regal lag. Mein Gepäck wurde davon immer schwerer und nachdem ich noch einige panzerbrechende Sprengraketen fand, hatte ich meine maximale Traglast fast erreicht. Dann schulterte ich den randvollen Rucksack, ging zurück zur Tür und beobachtete den grünen Riesen unter der Laterne. Ich legte auf ihn an und feuerte mit der .223er-Pistole über die Straße. Bereits nach dem zweiten Treffer brach der Mutant blutend zusammen und lag jetzt tot auf dem Asphalt. Völlig überrascht steckte ich diese wirklich einmalige Waffe wieder ein und nahm den Hammer zur Hand. Draußen war es heiß und ich ging geradewegs hinüber zu dem Haus, in dem der letzte dieser sechs seltsamen Supermutanten stand. Ohne Eile löste ich das Gurtzeug, legte meinen Rucksack ab und stellte mich in die offene Tür. Der Mutant war erstaunt, mich zu sehen und stampfte auf mich zu. Ich faßte den Hammer mit beiden Händen und noch bevor er die Tür erreicht hatte, holte ich weit aus und schlug zu. Mit einem flotten Spruch auf den Lippen, wich der Muskelberg aus, bekam aber beim nächsten Hieb gleich die doppelte Dröhnung. Sofort setzte ich nach und schlug auf den Typen ein. Jetzt riß es ihn von den Beinen und er rutschte auf seinem Hosenboden durch den Raum. Wutentbrannt erhob sich der Riese wieder und ermutigt durch den toten Mutanten draußen auf der Straße, verpaßte ich ihm einen Treffer mit meiner Automatikpistole. Donnernd riß es den riesigen Kerl von seinen stämmigen Beinen und er fiel um, wie ein gefälltter Baum. Auch dieser große, hirnlose Dummbbeutel verließ die Welt nur mit einem Vollmantelgeschoß im Kopf. Etwas außer Atem lud ich nach und schulterte meinen prall gefüllten Rucksack. Gemächlich stapfte ich zu Ian hinüber. Jetzt war es bereits Nachmittag. Müde lehnte er an einen ausgebrannten Lastwagen aus der Vorkriegszeit und schien sich schon sichtlich zu langweilen. Ich drehte mich, deutete auf meinen Rucksack und hüpfte. Ian lachte. Dann stiegen wir zurück in den stinkenden Gully, aus dem wir gekommen waren und vor uns erstreckten sich

die vermoderten Gedärme dieser unheimlichen Totenstadt. Noch hatte ich genügend Fackeln. Die Zündkappe knackte und lautlos begann der verstaubte Stab zu leuchten. Durch das Dunkel der fast endlosen, vermoderten Abwassertunnel stapften wir voran in Richtung Südsüdost. Nach einer Weile kamen wir an einen Nebenkanal. Immer wieder mußte ich mich orientieren. Ich blickte auf die Karte, die mein Pip-Boy laufend gespeichert hatte. Um auch diesen Abwassertunnel zu erkunden, bog ich ab und Ian folgte mir. Im Schein des Leuchtstabes bewegten wir uns vorsichtig voran, aber nur einzelne Ratten huschten durch den Kanal. Zügig kämpften wir uns bis zu seinem Ende vor, fanden dort allerdings bloß bleiche Knochen; offenbar von Tieren oder von toten Guhls, sonst nichts. Wir verließen den Tunnel wieder und nach ein paar Meilen gelangten wir zu den Gewölben der verbannten Guhls. Erwartungsvoll standen sie um uns herum und ich berichtete ihrem besorgten Anführer von der erfolgreichen Reparatur der Wasserpumpe und von dem Steuerchip. Der Guhl bedankte sich überaus freundlich und wünschte mir dann erleichtert eine gute Heimkehr mit meinem Fund. Ich verabschiedete mich von ihm und wir gingen zur Eisenleiter unter einem kleinen Einstieg im Nordosten der Kanalisation. Irgendwo mußte doch auch dieser Set seine Zombiehöhle haben. Was hatte er mit den Mutanten zu schaffen und wo kamen diese finsternen Kolosse her? Ganz sicher würde ich Necropolis nicht verlassen, ohne diesem Set zuvor noch ein paar unliebsame Fragen zu stellen. Die ganze Sache war besorgniserregend genug. Vor diesem Hintergrund bekam selbst Harold's wilde Geschichte eine eher beunruhigende Qualität. Langsam stiegen wir die rostige Eisenleiter empor und standen in einem halb verfallenen Haus. Auf dem Gang vor einer Tür, stand ein Kerl mit einem Gewehr in der Hand. Es war offensichtlich einer von Set's Leuten und ich redete mit dem Typen. Drohend zischte er mich an. Ich fragte nach seinem Boss, aber der blöde Guhl meinte nur, daß Set nicht

hier sei und ich ein Arschloch wäre. Ich fand das hatte Witz. Diese jämmerliche Gestalt hielt sich nur an einer steinalten Jagdflinte fest und kam sich damit vor, wie ein ganz harter Mann. Ich holte weit aus, denn ich wollte doch mal sehen, wie hart dieser Wurm wirklich war? Zweimal krachte mein Kampfhammer auf seinen Schädel und sein runzeliger Kopf steckte fast bis zu den schmalen Schultern in seinem Hals. Selber Arschloch! Ich entlud das rostige Gewehr und nahm die Munition an mich. Kurz darauf öffnete ein zweiter Guhl eine Tür und stand mit seinem Messer vor uns. Ian ging auf ihn zu und schlug dann seinem Schlagring in den Zombie. Ich stellte mich neben Ian und nach einem wuchtigen Hieb lag der Guhl tot am Boden. Jetzt waren die Typen im Raum sauer und wollten uns eine Lektion erteilen, wie einer von ihnen grunzte. Ian lief wütend in den Raum und schlug nach dem nächstbesten Guhl. Der wich dem Faustschlag jedoch recht beweglich aus und wieder stand einer von ihnen in der Tür. Mit einem einzigen Hieb schickte ich ihn zurück zu den anderen Glibbermännern in dem Raum. Ian schlug mit seinem Stachelschlagring weiter auf diese Zombies ein und ich erledigte Guhl um Guhl mit meinem Hammer, oder mit der Pistole. Nach knapp drei Minuten war diese Prügelei zu Ende und Set hatte schon wieder sechs Schergen weniger. Mittlerweile war es fast dunkel in Stadt und wir gingen durch das unbeleuchtete Haus. Ich durchsuchte alle Regale und fand eine weitere Mappe mit Dietrichen. Ich schaute auf meinen Pip-Boy. Es war gleich neunzehn Uhr, ich hatte den Steuerchip und in der Vault war noch Wasser für 222 Tage. Wir hatten also mehr als genügend Zeit, um uns diesen Set vorzunehmen. Doch es schien unangebracht, ein unnötiges Risiko einzugehen, darum entschied ich mich zur Sicherheit für die Strategie »Vorsorge durch Hinterhalt«.

Durch die vorderen Fenster sah ich draußen auf dem Platz ein paar weitere Guhls in der Dämmerung stehen. Ich ging

zum Hinterausgang. Er war verschlossen, aber kurzerhand öffnete ich die wackelige Holztür. Einen wütender Guhl, der mit einem verrosteten Küchenmesser in seiner dünnen Hand den Hinterausgang bewachte, glotzte mich böse an. Ich zog ihm meinen Kampfhammer über und feuerte mit der Pistole hinterher. Vorsichtig verließen wir das Haus und rückten vor bis zur Rückseite einer großen Ruine. Ian folgte mir leise und ich blickte durch die Fenster der ehemaligen Stadthalle von Barstow. Drinnen, in vielen verdreckten Nebenräumen, lungerten etliche Guhls herum und lautlos checkte ich alle Schußfelder. Soweit schien die Sache kein großes Problem zu werden. Also lud ich meine Pistole durch, nahm einige .223er-Magazine zur Hand und den erstbesten Guhl aufs Korn. Ich rastete den Stecher ein, dann schoß ich auf jeden Guhl, den ich in den verrotteten Räumen erwischen konnte. Fenster für Fenster rückten wir voran und schon kurze Zeit später hatten wir die Vorderseite der verfallenen Stadthalle erreicht. Die Guhls waren völlig überrascht. Nicht einer von ihnen hatte sich bis zur Tür retten können. Ich schaute um die Ecke. Vor dem Haupteingang stand ein dürrer Wächter. Er bewachte den Eingang mit einem Speer, aber ohne ihn zu beachten, öffnete ich die alte Eingangstür und betrat die finstere Ruine. Ian folgte mir und ich bat ihn, beim nächsten Kampf seine beste Waffe zu benutzen. Langsam schritten wir durch die große, dunkle Halle und Ian machte der Ort Angst. Dieser Set hatte wirklich einen ganz merkwürdigen Sinn fürs Praktische. An beiden Längsseiten der staubigen Versammlungshalle standen ein paar leuchtende Guhls in vergitterten Nischen und tauchten die Halle in fahles Licht. Vorbei an den Sitzreihen gingen wir auf eine kleine Gruppe von Leuten zu, die am Ende der Halle standen. Noch bevor wir diese Typen erreichten, sprach mich Set bereits an und wollte wissen, warum er meinen Anblick ertragen müsse? Dabei sah diese Schleimbeule selbst aus, wie ein Eimer voll Kotze! Aufmerksam blickte er mich mit seinem roten Auge

an und fletschte seine groben Zähne. Ich wollte nur mit dem Boss reden - oder wäre er das vielleicht? Set war verärgert. Er sagte wo's langgeht und ich sollte mich verziehen, wenn's das war. Dieser häßliche Guhl hielt sich tatsächlich für den ganz großen Zampano, rollte sein rotes Auge und knirschte mit den Zähnen. Ich wollte mit ihm über die Supermutanten reden, aber ihn schien das kaum zu kümmern. Wer war ich denn auch? Tja, ich wäre hier, um das Kopfgeld für ein paar tote Mutanten abzukassieren, setzte ich frech nach. Nanu? Ungerührt, ließ mich Set ins Leere laufen. Ohne weiter auf die grünen Riesen einzugehen, hielt er meine Forderung für machbar, wie er sagte und ich sollte Garret folgen, der mir irgendeine Belohnung geben würde - und dann verpiß dich! Okay, das zog nicht, doch dieser Garret trottete tatsächlich los und grunzte mich an, ich solle mitgehen, er hole meine Belohnung. Was wollte mir dieser dürre Furz wohl geben? Ich ließ ihn laufen und stellte mich jetzt genau zwischen Set und seinen Wächter. Ich hatte ein ziemlich ungutes Gefühl, aber dieser Typ wollte mich ganz offensichtlich verarschen. Ich wartete bis mich Garret nicht mehr im Schußfeld hatte und sprach den einäugigen Freak noch einmal an. Wie aus einem Traum gerissen, schaute mich Set mit seinem roten Auge an. Jetzt wär's gerade schlecht, meinte er nur genervt und ich solle nun besser gehen. Ja klar! Einen Scheißdreck würde uns dieser miese Oberguhl erzählen und ich hatte verstanden. Nicht mit mir Alter! Mitgegangen, mitgehangen; das war sein Problem. Doch er hielt sich tatsächlich für den Allergrößten und ich war für ihn bloß ein dummer Blutsack. Dann rief Set nach seinen Männern - allerdings vergebens. Ob dieser stinkende Set überhaupt noch Herr seiner Lage war? Gleich würden wir es wissen, dachte ich und rammte ihn mit meinem Kampfhammer in den Boden. Dann drehte ich mich um und erschlug auch seine Wache. Aus der Ecke trottete der nächste Guhl auf uns zu. Wie eine Entladung schlug und trat Ian auf den Glibbermann ein. Ich holte weit

aus und brutal krachte mein Hammer auf seinen Kopf. Beim zweiten Schlag spritzte dem Guhl das Blut aus den Ohren und seine Augen sprangen ihm aus dem Schädel. Auch die restlichen Guhls kamen in Bewegung und wir rannten zum vorderen Nebenraum. Sofort standen vier dieser Typen um uns herum und ich gab dem ersten einen kräftigen Schlag. Er flog fast bis zur Wand und blieb dort regungslos liegen. Bereits kurze Zeit später lagen auch die anderen Guhls tot am Boden und nur Garret stand noch auf seinen dünnen Beinchen. Der dumme Freak hatte gar nicht geschnallt, was hier abging und fummelte jetzt an einem alten Kühlschrankschrank. Langsam ging ich auf Garret zu. Da wäre meine Belohnung grunzte er und zeigte mir seine gelbbraunen Zähne. Dann gab mir der abgefuckte Zombie lumpige fünfzig Deckel, ein paar blöde Leuchtstäbe und vier pißwarme, abgestandene Flaschen Nuka Cola und ich gab ihm dafür zwei besonders schöne Hammerschläge auf seinen dreckigen Dummkopf. Set's Herrschaft in Necropolis war zu Ende. Müde begann ich nun meinen üblichen Rundgang. Zuerst öffnete ich den verschlossenen Kühlschrank und durchsuchte danach alle Guhls, Regale und Kästen. Mein Rucksack platzte bald aus allen Nähten. Beim Rausgehen löschte ich dann das Licht und erschlug den Türwächter. Zuletzt standen wir mitten auf dem Vorplatz der Stadthalle. Einige Guhls, versperrten uns aufgebracht grunzend den Weg. Untot glotzten sie uns an, wankten dabei unruhig hin und her und knirschten mit ihren Zähnen. Hirnlos und ungelenk trotteten die Typen mit weit ausgestreckten Armen auf uns zu. Auch wir streckten nun unsere Arme aus und in weniger als zwanzig Sekunden feuerte jeder von uns über fünfzehn Schuß ab. Nun lagen weitere neun Guhls auf dem Asphalt und sanft läutete das helle Glöckchen plötzlich den achten Rang ein. Damit war ich ab jetzt ein »Elite Wanderer« und meine Fähigkeiten im Umgang mit Waffen hatten sich noch einmal verbessern können. Ebenso hatte sich auch meine Geschicklichkeit im

Öffnen von Mechanikschlössern ganz gut weiterentwickelt. Es war schon unheimlich, was dieses Dienstgradsystem so alles mitprotokollierte. Mittlerweile war es fast halb acht und wir gingen ziemlich erschöpft durch die dunkle Ruinenstadt zurück in die abendliche Wüste. Für das Aufräumen waren die blassen Guhls aus dem Gully zuständig, denn ich wollte nun so schnell wie möglich den Steuerchip abliefern.

02 FEB 2162 16:30

Heimkehr in Bunker 13

Nach über zehn langen Tagen Fußmarsch durch glühendes Ödland und zerklüftete Felsregionen, erreichten Ian und ich gestern vormittag die abgelegene Grotte zum Eingang von Vault 13. Beinahe zwei Monate hatte die Suche nach dem Steuerchip gedauert, doch jetzt war ich wieder Zuhause. Mit schweren Schritten stapften wir durch die Höhlengänge zur Zahnradtür der Vault. Am äußeren Türsteuerungscomputer leuchtete die kleine Konsolenlampe und alles sah aus, wie immer. Ich tippte meine VID und den Zugangscode in den Computer ein. Kurz danach setzte sich die riesige Stahltür in Bewegung. Der Felsen vibrierte. Gleichmäßig blinkten die roten Warnlampen über der markierten Sicherheitszone und das schwere Rollen der rotierenden Zahnradtür wurde vom lauten Dröhnen der Alarmsirenen begleitet. Ich blickte auf die Computerkonsole: »Position locked!« Erschöpft betraten wir die menschenleere Sicherheitsschleuse zur Bunkerwelt. Metallisch klangen unsere Schritte vom Gitterboden hoch und hallten an den Wänden der Schleuse wider. Ohne zu reden gingen wir voran. Die Schleusenanlage hätte eine Hundertschaft aufnehmen können, aber Ian und ich waren allein. Der Bio-Scan startete und nachdem sich die Stahltür wieder hermetisch verschlossen hatte, wurde die Außenluft abgesaugt. Auf der Schleusenkonsole der Innentür klickerte ein Datensatz des Sicherheitsprotokolls über den Monitor. Zischend strömte die frische und angenehm kühle Luft des

Klimasystems in die verriegelte Schleuse. Ich öffnete einen Wandschrank, zog den grünen Lederpanzer aus und legte fast meine gesamte Ausrüstung hinein. Danach packte ich den Steuerchip aus dem Rucksack. Alle Röhren steckten noch in ihren Sockeln und zufrieden tippte ich meine VID in das Codeschloß der inneren Schleusentür ein. Auch unser Bio-Scan war nun abgeschlossen. Die Auswertung tickerte über die Konsole, das rote Signallicht leuchtete auf und die Schleusentür öffnete sich. Ian hätte ja schon von manchen Läden im Ödland gehört, doch eine bewohnte Vault, hatte er noch nie gesehen. Alles schaute so ordentlich und sauber aus. Ian blickte in die Vault und musterte die Menschen. Ein bißchen zu sauber für seinen Geschmack... Wir verließen die Schleuse und gingen zum Aufzug. Müde lehnte ich an der Aluminiumwand der Liftkabine. Wir fahren jetzt hinab in die dritte Ebene der Vault. Auf direktem Weg sollte ich zur Kommandozentrale kommen und mich bei dem wartenden Aufseher zurückmelden. Wir verließen den Fahrstuhl. Wie üblich herrschte ein reges Treiben und für alle hier war es ein ganz normaler Arbeitstag. Dennoch - irgendetwas hatte sich verändert. Die Leute wirkten in sich gekehrt und sehr angespannt. Auf dem Weg zum Leitstand des Aufsehers bemerkte ich, daß für die Automatiktür zur Zentrale plötzlich meine rote Zugangsberechtigung geprüft wurde. Ich betrat die Halle und blickte mich um. Vor dem Sicherheitsbüro war jetzt eine bewaffnete Beamtin des Wachpersonals postiert. Offenbar befürchtete der Aufseher bald Unruhen wegen der immer knapper werdenden Wasservorräte. Jedenfalls war die Sicherheitsstufe nun rot. Entlang an vielen Steuerpulten, Monitoren und einigen Technikern, gingen wir zur Leitwarte. Der Aufseher saß in seinem Kommandoturm und sah mich erwartungsvoll an. Ja, wir hatten den Steuerchip! Der alte Aufseher war entzückt, stemmte sich mit den Armen auf die Lehnen seiner Lederpolster und beugte sich über den Rand seines Kommandoturms. Er blickte zu mir herunter und ich

hielt ihm das Teil mit ausgestreckten Armen entgegen. Eine Assistentin aus dem Führungsteam nahm die elektronische Baugruppe dann wortlos an sich und schob sie eilig in das abgeschaltete Computersystem. Der Aufseher verfolgte nun den Initialisierungsvorgang der Wasseranlage auf seinem Display und war offensichtlich sehr erfreut über den farbig dargestellten Prozeßverlauf. „Ah, Selbsttest, Bootsequenz - geschafft!“ Die Trinkwasseranlage funktionierte wieder. Der alte Aufseher lehnte sich jetzt erleichtert zurück, atmete tief durch und lobte meinen großen Erfolg... Gern geschehen!

Er brauche aber nun dringend meinen Bericht und bat mich, ihn und sein Team später in der Bibliothek zu treffen. Okay, damit war mein aufregendster Auftrag also erledigt. Der alte Aufseher sah wieder auf sein Farbdisplay und verfolgte den beginnenden Füllvorgang der leeren Trinkwassertanks. Ich ging in die Bibliothek der Vault, gab Ian einen Instantkaffee und arbeitete die Zusammenfassung aus. Danach erstattete ich dann meinen Bericht. Das Führungsteam des Aufsehers redete daraufhin wild durcheinander und ging eilig zurück in die Leitzentrale. Nachdem ich meine letzten Berichtsdaten in das Archiv der Bibliothek übertragen hatte, überlegte ich, ob ich mit dem Aufseher noch einmal allein über diesen Sachverhalt reden sollte? Ich fand die Geschichte mit den Mutanten nach wie vor sehr besorgniserregend und hoffte nun auf seine Bestätigung. Was gab es alles an Fakten zu diesem Problem und was war zu tun? Ich verbrachte einige Zeit im selbstlernenden, transneuronalen SimTec Netzwerk mit der Suche nach wichtigen Informationen, aber bereits am Nachmittag hatte ich ein recht komplettes Bild der Lage. Gleich war es achtzehn Uhr und auch dieser Tag brachte viele wertvolle Erfahrungen. Unverhofft ertönte abermals das hoch magische Glöcklein tief in meinem Kopf. Ich hatte erfreulicherweise soeben den neunten Dienstgrad erreicht. Im Bildschirm der Computerkonsole spiegelte sich nun das

unrasierte Gesicht eines erschöpften »Strider«. Ich setzte die transneuronalen Adapterkappe wieder auf und wertete zum Abschluß auch noch meine Kampferfahrung aus. Mein SimTec Trainingsprogramm entwickelte nun neue Methoden, bessere Wirkungstreffer zu erzielen. Mein Hirn blähte sich fast, unter all den pseudomentalen Trainingseinheiten, die sich in meinem neuronalen Nexus zu bewußter Wirklichkeit verknüpften. Ebenso profitierte dabei auch der Umgang mit Energiewaffen von diesen Simulatorendaten. Das Programm arbeitete schnell und präzise. Ich beendete meine Arbeit in der Bibliothek und rieb mir die müden Augen. Ian hatte sich schon den ganzen Tag lang neugierig die Vault angeschaut und stand nun wieder bei mir. Er wollte von mir wissen wie's weiterging, doch ich hatte im Moment nur eine dunkle, vage Ahnung. Auf dem Computer erschien jetzt eine Nachricht für mich. Ich ging also in die Kommandozentrale, um noch einmal mit dem Aufseher zu reden und Ian wartete. Der alte Aufseher teilte mir erfreut mit, daß unsere Wasservorräte nun aufgefüllt wären. Alles sei jetzt bestens. Er schien aber irgendwie verunsichert und kam dann auch betont beiläufig auf dieses kleine Problem - wie er es nannte - zu sprechen. Der Inhalt meiner Berichte hätte ihn nämlich fast zu Tode erschreckt. Natürlich beunruhigte auch ihn diese Sache mit den Mutanten sehr. In allergrößter Eile hatten der Aufseher und sein Team ein paar Berechnungen angestellt und das Ergebnis klang gar nicht gut. Die Population dieser Spezies wäre größer, als dies durch eine natürliche Fortpflanzung möglich sei. Allein das mache ihm Angst... Wie in aller Welt war der alte Aufseher an diese Zahlen gekommen und was wußte sein Team über die Population der Supermutanten? Allerdings verstand er dieses Ergebnis auch nicht so genau, aber für ihn deutete doch alles darauf hin, daß jemand diese Supermutanten erzeuge - und zwar verdammt schnell! Also müsse es irgendwo ein Labor oder eine Fabrik geben. Der Aufseher kratzte sich den Bart. Jetzt redeten wir die selbe

Sprache und wir wußten beide, daß ich sein bester Mann jenseits der dicken Stahltür war, *sein* Wirkungsträger in der glühenden Außenwelt. Auch der hohe Rat der Vault, hielt diese Riesenmutanten für eine feindliche Macht und sah in ihnen eine ernste Bedrohung. Ebenso schloß der Rat jeden friedlichen Dialog mit ihnen aus. Der Aufseher bedauerte noch ein wenig, mich in solch eine Lage zu bringen, aber was sollte er auch sonst tun? Guter Job, nächster Auftrag! Der neue Auftrag war daher kurz und bündig und wurde mir ordnungsgemäß in meinen Pip-Boy übermittelt:

»Vernichte den Mutantenanführer und zerstöre die Quelle der Mutanten!«

Vernichten und zerstören - der Aufseher machte mir Spaß. Er schickte mich ganz allein in einen Vernichtungskrieg! Die Rechtfertigung dafür, war einzig ein mathematisches Kalkül. Keine sämigen Ideologien, kein heiliger Krieg, keine noble Moral, lediglich das arithmetische Gewicht einer möglichen Bedrohung. Mir schmerzte der Kopf. Fast mechanisch ging ich zurück zur Bibliothek. »*Sub specie aeternitatis.*« Diesen Satz hatten die Urgroßväter in den Komandoturm der Vault schmieden lassen. Unter dem Gesichtspunkt der Ewigkeit war mein Leben also fast bedeutungslos. Der alte, ach so väterliche Mann, gehörte nicht bloß zu einer Führungselite, die seit Anbeginn diese Vault lenkte, leitete und führte - er war ihr Kapitän. Seit Jahrzehnten schon, fuhr er mit seinem Schiff durch einen Ozean von Zeit und kannte mittlerweile jeden Handgriff, jede Dienstanweisung fast im Schlaf. Hatte er denn überhaupt vor, jemals sein Schiff zu landen? Ihn kümmerte lediglich die Sicherheit der Vault und die absolute Autonomie der Anlage. Nichts anderes hatte er gelernt und nichts anderes wurde von ihm erwartet. Daß dort oben an der Erdoberfläche zu allererst der Wandel regierte und daß sich eine neue Zivilisation bereits stetig ausbreitete, hatte in seinen Überlegungen offenbar überhaupt keinen Platz. Das

war nicht seine Welt. Er war der Herrscher eines Reiches, das immer nur genau so groß war, wie er es mit seinem Master-Display überschauen konnte - und endete exakt an der massiven Stahltür von Vault 13! Die fähigsten Experten und Wissenschaftler der Vault, adrette Männer und Frauen in weißen Kitteln, mit wehenden Diplomen und klickenden Taschenrechnern, erhoben ihre Existenzfrage ganz einfach ins Statistische, blickten in diesen Wahrscheinlichkeitsraum, wie die Wahrsager in ihren Kaffeesatz und erkannten in ihm jetzt eine Gefahr, oder zumindest ein Gefährdungspotential. Damit war nun alles viel wahrscheinlicher und auch nicht so arg braun, wie Kaffeesatz. Verblüfft war ich nur darüber, wie schnell sich alle einig waren, daß es ja um die Vernichtung des Bösen ginge. So als ob es im Universum eine urgültige Boltzmannkonstante gäbe, die in jedweder Welt auf ewig Gut und Böse voneinander zu trennen vermochte. Wie auch immer, denn mir war's eins. Gut tötet gut, Böse töten böse. Das waren meine Erfahrungen. Doch bei aller Mathemagie des Aufsehers, war ich der X-Faktor in seinem Kalkül, denn die Rechnung konnte nur aufgehen, wenn ich schlußendlich siegreich wäre, und für Sieg gab es keinen Ersatz. Tja, aber bräuchte ich der Welt jetzt bloß meinen Pip-Boy Dienstgrad zu zeigen und ihr zu erklären, daß unser Aufseher ein guter Führer sei? Hätten dann all die Kreaturen dort oben vollstes Verständnis für seine kleinen unterirdischen Sorgen, Ängste und Nöte, bevor ich ihnen den Schädel einschlug? Vielleicht bekämen sie ja sogar Mitleid mit uns und auf wundersame Weise erfüllte sich ein Hollywoodtraum, indem die Besseren am Ende immer die Guten sind. Dafür gab es indessen nur eine minimale Wahrscheinlichkeit. So oder so... Doch heute war ich bereits ein »Strider«, ein Wegbereiter für alljene, die mir vielleicht folgen würden. Tief in mir regte sich zuerst nur ein leises Gefühl, aber dann begann dieses Gefühl mit mir zu reden. Mein Auftrag war nicht länger meine Mission! Ich wollte nur noch raus hier und ausschließlich der neue Job

öffnete mir die äußere Stahltür noch einmal. Ich hatte den Auftrag des Aufsehers akzeptiert und allein deshalb war er verbindlich. Doch wie Curtis wollte ich den Boden bereiten, damit eine Aussaat überhaupt möglich wird und auch diese blasse Gemeinschaft in der Außenwelt wieder Fuß fassen kann. Für mich selbst gab es sowieso keine Zukunft mehr in dieser hermetisch abgeriegelten Bunkerwelt, das spürte ich genau. Offenbar ging es einigen anderen bereits ebenso. Warum sonst hätte der Vault-Aufseher die Sicherheitsstufe rot befohlen? Letztlich war es aber auch durchaus möglich, daß der hohe Rat den Tag »X« endlich für gekommen sieht, kann ich diesen Auftrag tatsächlich erfolgreich beenden. Ich ganz allein, sollte also nun die Ewigkeit in eine neue Bahn lenken und den Lauf der Dinge verändern.

Ich war zwar mit dem Wissen und den Mitteln meiner Vault ausgebildet worden und hatte mich vertraglich zum Kampf verpflichtet, doch ab jetzt war ich der Krieg und das machte mich nachdenklich. Für einen blutigen Anfänger mochte der Unterschied zwischen Kampf und Krieg vielleicht nicht so wichtig sein, aber für einen Special Vault Fighter, war es eine völlig andere Aufgabenstellung. Ian und ich fuhren mit dem Hauptlift hinauf zur zweiten Ebene. Träge gingen wir durch die Flure dieser unterirdischen Wohnblocks. Wie ein Schlafwandler bog ich ab in den Gängen, kreuzte Gänge, öffnete etliche Automatiktüren und wick den vielen emsigen Bewohnern aus, in dieser scheiß Enge. Ich fand Theresa in ihrem Apartment. Noch immer hatte ich den Zugangscode für ihre Automatiktür, und sie war sogar froh mich zu sehen. Auch sie dankte mir für meine gute Arbeit, obwohl sie nicht geglaubt hatte, daß ich es schaffen würde. Vielen Dank für dein Vertrauen, Lady! Ich umriß Ian und Theresa kurz die Lage und erklärte ihnen meinen neuen Auftrag. Ian sollte wieder zurück nach Shady Sands gehen, denn dieser Krieg war nicht mehr seine Sache. Ian sah mich fassungslos an,

stampfte durch das Apartment und war stinksauer. Schwer beleidigt maulte er dann rum. Ob ich ihn für einen dummen Schwächling hielte? Und ob ich nun der Kriegsgott sei und mit ihm, dem Normalsterblichen nichts zu tun haben wolle? Und überhaupt und sowieso... Als sich Ian endlich wieder beruhigt hatte, versuchte ich ihm begreiflich zu machen, wie haarsträubend gewagt mein Auftrag in Wirklichkeit war und daß er in dieser Welt doch immerhin mein bester Freund wäre. Aber waren wir wirklich gleichwertige Waffenbrüder? Klar, ich hätte ihn mitnehmen und sterben sehen können, aber ich würde unterwegs bald genügend andere Probleme haben, da wollte ich nicht auch noch um einen toten Freund trauern. Selbst Theresa gab mir recht und Ian sah ein, daß mit mir nicht zu handeln war. Ich reichte Ian die Hand und versprach ihm, die Mutanten kräftig in der Arsch zu treten. Hier oder in Shady Sands, wir würden uns wiedersehen. Ich verabschiedete mich von den beiden und fuhr hoch, in die erste Ebene. Mit Sicherheit war ich der müdeste Krieger im ganzen Universum und wäre fast im Lift eingeschlafen, aber noch nie in meinem Leben hatte ich mich derart frei gefühlt. Dann betrat ich die Krankenstation. Für die Nacht war noch ein medizinisches Behandlungsprogramm vorgesehen, um die Zellstruktur meiner inneren Organe biophysikalisch so zu modifizieren, daß der gesamte Stoffwechsel optimal auf die veränderten Leistungsdaten meines Körpers eingestellt wird. Auch die hochenergetischen Molekülverbindungen der bunten JoulGums, sollten nach dieser Prozedur wieder mit maximalem Wirkungsgrad verbrennen. Zum Glück konnte ich dabei trotz der vielen Venenzugänge, Schläuche und all der Sensorkabel ein wenig schlafen. Am Morgen machte ich mich dann frisch. Ich duschte ausgiebig, rasierte mich, zog einen neuen, blauen Vault-Overall an und frühstückte. Aufmerksam betrachtete ich meine neuen Biometriedaten. Mein Pip-Boy zeigte mir an, daß nicht weniger als sieben endokrine Drüsen umkonfiguriert waren und zwei von ihnen

produzierten jetzt völlig neue Enzyme. So gesund hatte ich mich noch nie gefühlt. Ich war allein, aber nicht einsam und ab heute war ich sogar ein wandelnder Rechtsraum. Egal auf welchem Boden ich auch immer meinen Fuß setzte, von Stund' an wäre es mein Land, denn für den Krieg gilt nur sein Kriegerrecht. Ich ging fort mit der festen Überzeugung, das Ödland auf die Rückkehr der Menschen vorzubereiten.

Langsam erhob sich die Sonne über das weite Land und ich machte mich pünktlich um nullsiebenhundert auf den Weg. Entspannt, mit aufrechter Haltung und festem Schritt betrat ich die menschenleere Sicherheitsschleuse. Niemals wieder wollte ich mich in dieser Welt rechtlos und verloren fühlen. Vor dem winzigen Wandschrank beschlich mich jedoch ein ziemlich ungutes Gefühl. Meine Kampfausrüstung war zwar schon recht brauchbar für kleine Kommandounternehmen, aber für einen Vernichtungskrieg gegen eine ganze Armee dieser finsternen Supermutanten, würde ich auf jeden Fall mehr Feuerkraft und einen Kampfpanzer bitter nötig haben. Jake hatte ja bereits von der Brotherhood of Steel erzählt und auch die Gunrunner, unten im Boneyard, schienen mir einen Besuch wert. Beide Orte waren mittlerweile in meiner Weltkarte verzeichnet und ich verließ die Vault in Richtung Südwesten. Was hatte es auf sich, mit dieser merkwürdigen Brotherhood of Steel? Diese Brüder hatten meinen genialen Superhammer gebaut und bestimmt würden die Jungs auch noch einige andere Geräte in ihrem Waffenarsenal haben. Ab heute war ich also der Krieg, das Privileg eines Staates und Ausdruck der Macht über seine Bürger. Mit was sollte ich meine Zeit füllen, wenn nicht mit Sinn? Ich wollte lieber die Mutanten, als meine Zeit totschiessen. Vault Fighter war nur ein Beruf, aber Kämpfer zu sein, ist eine Berufung. Hier beginnt das Selbstverständnis und begründet das Reich der Vorlieben. Noch gestern war die Freiheit für mich lediglich Freizeit. Jetzt war ich ihr so nahe, wie nie zuvor und liebte

sie mehr, als mein Leben. Allerdings hoffte ich, nicht bloß ein Romantiker zu sein, der mit seinem homerischen Helm hinaus in den Freiheitskrieg zog, um an einem Mückenstich zu sterben. Doch war die Freiheit wirklich das allerhöchste Gut des Menschen? Bereits jeder Vogel würde seinen Käfig verlassen, gäbe man ihm die Möglichkeit dazu. Dennoch, in Freiheit zu sein, war etwas völlig anderes, als nur im Freien zu stehen. Selbst ein bewußtes Individuum zu werden, war wohl auf ewig eine Sache der Freiheit, also dem freien Spiel der Kräfte. Diesem Spiel wollte ich mich fortan widmen. Der Tod war ohnehin bloß der Preis für das Leben und sollte ich sterben, könnte ich kaum etwas besseres hinterlassen, als den gewonnenen Freiraum.

13 FEB 2162 09:18

Die Bruderschaft des Stahls

Ein langer und beschwerlicher Weg führte mich nach Süden durch die Atomwüste und über unzugängliche Gebirgszüge, bis ich heute am frühen Morgen endlich das flache Gebiet der Brotherhood of Steel erreichte. Weit im Südwesten sah ich einen seltsamen kleinen Betonklotz mitten in der Wüste liegen, der von einem hohen Maschendrahtzaun umgeben war. Wie die Spitze eines Eisberges, lugte dieses Portal zu ihrer unterirdische Bunkeranlage aus einem Meer von Sand und Steinen. Heilfroh die Vault dieser HighTec-Bruderschaft gefunden zu haben, stapfte ich mit großen Schritten voran. Langsam näherte ich mich jetzt dem Zaun. Zwei bedrohlich aussehende Wächter in gewaltigen Panzerrüstungen aus edel glänzendem Metall, standen vor einem verschlossenen Portaltor. Noch bevor ich den Maschendrahtzaun erreichte, erblickte ich ein eigenartiges Symbol auf einem Pfahl, das offensichtlich das Hoheitsgebiet dieser Brotherhood of Steel kennzeichnen sollte. Mit gemessenem Schritt näherte ich mich den beiden Torwächtern. Ganz lässig standen sie da,

mit ihren großen CZ53 Maschinenkanonen und lehnten sich gegen das immense Gewicht ihrer mächtigen Waffen. Ich schaute auf meinen LawGiver und zuckte mit den Achseln. Dann wollte ich doch mal hören, in was für einer Welt diese Ultratypen hier lebten? Auch auf dem Stahltor hinter ihnen, war schon wieder dieses Symbol mit den drei Zahnrädern abgebildet - offenbar irgendeine Art Wappen. Fast sah es aus, wie eins dieser Planetengetriebe, getragen von blauen Federschwingen und beschützt von einem zweischneidigen Schwert. Ich sprach den Wächter mit dem Schutzhelm an, da er der Vorgesetzte des anderen zu sein schien. Er hieß Darryl und begrüßte mich überaus höflich. Mir erschien das alles eher steif und reichlich förmlich, aber ebenso höflich fragte ich ihn, was denn die Brotherhood of Steel eigentlich sei? Darryl erklärte mir, daß sie eine starke Gemeinschaft von Männern und Frauen wären, die ihr Leben zu allererst dem Erhalt der Technologie verschrieben hätten. Allein ihr technisches Wissen also, war Mitte und Mittel dieser Leute und offenbar schien das ganz gut zu funktionieren, denn ich interessierte mich doch brennend für Darryl's futuristische Rüstung. Dieses edle Protektorsystem war sehr viel weiter entwickelt, als die Vorkriegsversionen solcher militärischen Rüstungen, die ich aus den Computerarchiven in Vault 13 kannte. Neugierig betrachtete ich das technische Gerät jetzt von allen Seiten. Stolz stellte sich Darryl darum noch etwas breitbeiniger und ich vernahm das feine Sirren seiner vielen hydraulischen Servomotoren. Das Abluftauslaßventil, vorne am Helm, zischte von Zeit zu Zeit, doch dieser Darryl blieb hinter seinem dunklen Strahlenschutzvisier verborgen. Auf dem Rücken waren jedoch allerlei Aggregate zu erkennen und summten leise vor sich hin. Die silberne Metallegierung der Rüstung war mir allerdings völlig unbekannt. Das wäre die Infanteriepowerrüstung, Modell T51b, oder auch besser bekannt als die »Power-Rüstung«, säuselte es jetzt in stark gedämpftem Brustton aus seinem gepanzerten Schutzhelm.

Die mächtige Metallrüstung schaue eher etwas schwerfällig aus; fand ich jedenfalls. „Schwerfällig? Nicht im geringsten!“ Mit hellem Sirren wirbelte Darryl die Maschinenkanone hin und her. Diese heilige Rüstung, wie er sie jetzt nannte, sei so fein und so genau gefertigt, daß sie sich fast wie ein Teil des eigenen Körpers anfühle - der im übrigen plötzlich auch heilig war. Sie erhöhe ihm die Kraft und biete sogar Schutz gegen radioaktive Strahlung, so daß man der Brotherhood weit wirksamer dienen könne. Jedoch war er ehrlich genug zuzugeben, daß er sich ohne seine heilige Rüstung kleiner fühlen würde. Ich stellte mich vor ihn und blickte versonnen in mein Spiegelbild auf seinem dunklen Strahlenschutzglas. Darryl kam mir vor, wie der stolze Besitzer eines funkelnden Corvega, mit roten Ledersitzen und Weißwandreifen. Aber warum trug niemand sonst im Ödland eine solche Rüstung? Heiden! Ich hörte und staunte. Etliche Heiden hätten bereits vergeblich versucht, ihnen ihre Kampfpanzer abzunehmen. Um aber sein Geburtsrecht zu erlangen, die heilige Rüstung zu tragen, hätten sie diesen Stahlbruder zuvor jedoch töten müssen. Dann allerdings sei das erbeutete Protectorsystem in einem so schlechten Zustand, daß es unnütz wäre.

War auch ich ein Heide? Wie konnte man der Brotherhood beitreten? Was wäre zu tun, um selbst eine solche Rüstung zu besitzen? Wo mußte ich unterschreiben? Wieder surrten seine Servomotoren. Darryl hob die Hand und wies auf den anderen Wächter, der mich nach wie vor sehr aufmerksam durch das holographische Visier seiner Maschinenkanone betrachtete. Das alles sollte ich Cabbot fragen, der wüßte bestens darüber Bescheid. Ich dankte ihm für die Auskunft und wandte mich dem zweiten Wächter zu. Dieser Cabbot war offenbar ein Neuling in der Wachmannschaft und hatte die Aufgabe, Bunkerbesucher abzufertigen. Er war höflich, aber bestimmt. Cabbot trug keinen Helm und sein grobes Gesicht schaute mich eher gelangweilt aus einer hellblauen

Gugel an. Seine hydraulischen Servomotoren bewegten ihn nicht ganz so geschmeidig wie Darryl und fast sah er aus, wie ein gewaltiger, mittelalterlicher Kerkerknecht. Ich blickte Cabbot an und fragte ihn dann, was erforderlich sei, um der Stahlbruderschaft beizutreten? Seine Servomotoren surrten leise, die Rüstung ruckte und er lehnte sich leicht zurück. Cabbot rang nun etwas nach Worten. Ihr High Elder habe angeordnet, daß nicht jeder beitreten dürfe und ich müsse zuerst eine Mutprobe bestehen. Eine Mutprobe? Wofür eine Mutprobe? Ich wollte mit ihm über Waffen reden und dieser Mann kam mir mit Kinderkram. Hatte er denn selbst so eine Mutprobe gemacht? Äh - nein, die Situation habe sich wohl geändert. Tja... Cabbot blies die Backen auf und ich hakte entnervt nach. Was für eine Mutprobe also? Dann kam der Hit: Ich solle einfach nur zu den Ruinen eines alten Ordens, weit im Südosten gehen und von dort irgendeinen Beweis zurückbringen. Was immer es auch war, woher wußten sie, daß es wirklich dort sein würde? Wieder blies Cabbot seine Backen auf und wurde sehr geheimnisvoll. Diese Ruine sei High-Tec und es gäbe Dinge dort, die hätte ich sicher noch nie gesehen. Aber - tja, hähä - der Ort sei radioaktiv! Was für einen üblen Dummschleiß wollte mir dieser gelangweilte Metallmann da eigentlich gerade verkaufen? Lange schaute ich Cabbot an. Das alles klang eher unheimlich - unheimlich bescheuert! Leise summten seine Poweraggregate und ein leichter Westwind wehte um das Bunkerportal. „Ohne mich!“ Oh, zu schade... Jetzt war Cabbot enttäuscht. Vielleicht weil er niemanden zum Verarschen gefunden hatte? Was sollte ich Cabbot auch wohl von so einem radioaktiv verstrahlten Ort mitbringen? Ein paar leuchtende Gänseblümchen? Mit diesen Stahlbrüdern, gab es nichts zu verhandeln für mich. Wahrscheinlich war ich für sie auch nur so ein blöder Heide, der ihnen die Zeit stahl und allenfalls aus Langeweile für ein aberwitziges Späßchen gut war. Das waren überhebliche Techno-Freaks, die sich wohl als eine Art Kreuzritterorden

verstanden und wie diese steifen Lateiner vor über tausend Jahren, einen heiligen Gral in den Mittelpunkt ihres Lebens stellten. Für diese Brotherhood zählte nur ihre Technologie und in ihrer schicken Powerrüstung waren sie die Größten. Damit waren sie sogar vor radioaktiver Strahlung geschützt. Was für einen Sinn sollte also dann diese Mutprobe haben? Verarschen konnte ich mich auch alleine, dafür brauchte ich wirklich kein Mitglied der Brotherhood of Steel zu werden. Allerdings würde wohl auch ich nur allzugerne in so einem vollklimatisierten Protektorsystem mit Siebenmeilenstiefeln durch das Ödland laufen. Und sollte ich einmal ungeschickt über einen spitzen Stein stolpern, dann würde mich meine heilige Rüstung sanft wieder auffangen und meine starken hydraulischen Atompower-Aggregate erlaubten es mir dann endlich auch, so eine megaschwere Superwaffe zu tragen. Aber was, falls mal der Strom ausfällt, oder ein Steuerchip? Und außerdem, wo waren denn diese edlen Helden in ihren heiligen Rüstungen, als ich einen ihrer Brüder aus dem Hub befreit habe? Sie selbst schienen sich offenbar nicht tiefer in das Ödland vor zu wagen, denn bisher hatte ich sie noch nirgends sonst gesehen. Für mich gab es so etwas wie eine Naturregel, die besagte: Kleine Männer sehen große Wölfe. Diese heiligen kleinen Stahlbrüder, die in ihren riesenhaften Infanteriepowerrüstungen durch das Land stampften, hatten wohl zu allererst eine Heidenangst vor allem, was von sich glaubte, stärker und größer zu sein, als sie - und längere Zähne zu haben, als sie selbst. Für diese kleinen Leute war ihre Technologie der Joker, der ihren Fortbestand sicherte und ein übernatürlicher Bestandteil ihrer Evolution, dem sie sich zu unterwerfen hatten. Damit blieb stets alles heil und heilig. Insofern entsprachen sie ziemlich genau dem Bild, das ich von unseren Vorvätern hatte. Doch das Leben war mehr, als nur auf ewig eine Maschine zu ölen. Warum hatte denn noch niemand hier diese edel glänzenden Ultratypen losgeschickt, um das Problem mit den Mutanten zu lösen?

Diese Brüder hatten in ihrem Keller wohl einen High Elder, der ganz ähnlich dachte, wie unser alter Aufseher: Schotten dicht und durch! Ob die Leute dort unten im Bunker wirklich der Meinung waren, niemand in dieser öden Welt käme an Cabbot und Darryl vorbei, um ihnen ihre stählernen Haustür einzutreten? Das Ödland war ein gigantischer genetischer Mülleimer und kein Mensch hätte jemals die Eigendynamik einer solchen postnuklearen Evolution vorhersehen können. Aber diese Stahlbrüder standen mit ihren heiligen Ärschen in ihrem Drahtgehege, wie die lebenden Ausstellungsstücke einer Waffenschau und glänzten hochwohlgeboren in der goldenen Sonne. Diese angehenden Cyborgs bewachten eine kubisch begrenzte Welt, die fast nichts mehr mit dem Planeten gemein hatte, auf dem sie lebten. Sie alle waren bloß noch Zahnrädchen in einer großen Maschine, die sich mit Blut, Schweiß und Tränen selbst ölte und konnten doch nicht erklären, wieso sie lebten. Ebenso gut könnte ich auch einem Rasierapparat dienen. Ich allerdings, bewegte meine Beine noch selbst und die dienten mir nun zum Gehen. Mir blieb nur, noch tiefer in den sonnigen Süden vorzustößen und vielleicht im Boneyard diese Gunrunner zu finden. Der Tag hatte eben erst begonnen und also zog ich los. Sollten diese Ultratypen doch hier stehen bleiben und Muschelkalk ansetzen. Als glänzendes Denkmal waren die zwei allemal witzig genug.

19 FEB 2162 23:10

Ankunft im Boneyard

Der Weg tief in den Süden dieser Welt, führte mich durch eintöniges Ödland und felsige Gebirge. Unterwegs gab es zwei kleinere Zwischenfälle. Bereits in der Wüste wurde ich von drei Radscorpions angegriffen und nur drei Tage später lauerten mir ein paar armselige Räuber auf. Den Räubern, offenbar Raiders, nahm ich das Leben, ihre Deckel und ein

paar andere nützliche Sachen. Die Natur ist wohl nur dann friedlich, wenn alles eine ewige, einvernehmliche Ordnung bildet, die dem Menschen dient. Trotzdem genoß ich diese endlose Weite der Wüste sehr. Welt soweit das Auge reicht und ein Horizont, der meilenweit entfernt ist. Nichts in einer Vault konnte diesen Fernblick ersetzen. Dabei verlor selbst das Ödland seine Schrecken. Seit gestern lief ich auf einem unwegsamem Höhenzug und erreichte erst spät am Abend das Gebiet dahinter. Mittlerweile war ich weit in den Süden vorgedrungen und schon bald würde ich im Boneyard sein. Nach einer Rast und etwas Schlaf stapfte ich weiter. Bereits seit dem Morgengrauen kam ich immer öfter an den Resten einer zerstörten Stadt vorbei und etwa um nullneuhundert erreichte ich dann den Boneyard. Im Südosten sah ich ein umzäuntes Dorf, das von Wachen patrouilliert wurde. Alles machte einen wehrhaften und widerstandsfähigen Eindruck. Als ich den doppelten Drahtzaun erreichte, traf ich auf zwei schwer bewaffnete Wachposten in Metallrüstungen, die den engen Durchgang zum Dorf bewachten. Einer der Männer herrschte mich unfreundlich an und befahl mir, sofort meine Waffen einzustecken. Ein großer Wachhund schnüffelte an mir herum und knurrte leise. Da ich nicht schon am Eingang Ärger haben wollte, steckte ich den Kampfhammer zurück in die Gurtschlaufe. Dennoch, ich betrachtete das Dorf und blickte dann den kräftigen Wachmann an. Das alles machte kaum einen friedlichen Eindruck und der Boneyard schien der letzte Außenposten der Menschen am Rande der Welt zu sein. „Willkommen in Adytum, Fremder!“ Der Wachmann spielte lässig mit seiner Pistole und warnte mich zugleich, denn sie würden mich ganz sicher im Auge behalten. Was konnte mir der Torwächter über den Bonyard erzählen? Ich fragte nach. Im Osten befänden sich die Followers - wären fanatisch um den Frieden bemüht - sowie eine Bande von Freaks, die sich Blades nannten. Südlich von hier läge das religiöse Zentrum der Children. Ich betrat das Dorf und sah

mich um - etliche hergerichtete Ruinenhäuser, ein paar alte Militärzelte, sowie zahllose kleine, rostige Wellblechhütten. Etwas hinter den Torwachen stand ein ernster Mann, so um die dreißig, in voller Kampfpanzerung. Er beobachtete die Straße und hielt eine Winchester Schrotflinte in der Hand. Ob auch er einer der vielen Wächter war, die durch Adytum patrouillierten? Ich sprach ihn an. Der Mann hieß Caleb und war der Chef jener finsternen Wachtruppe, die er organisierte und trainierte. Seine Regulatoren wären so etwas, wie eine Polizei in Adytum - bezahlte Hüter von Ruhe und Ordnung. Adytum sei eine nette kleine Stadt, meinte er dann, wofür er und seine Regulatoren auch hart genug gearbeitet hätten... Ob ich jemanden Bestimmtes suchte? „Ja, vielleicht...“ Wer machte denn die Geschäfte in Adytum? Tine betreibe einen Laden in einem kleinen Bunker am Tor. Der würde mit dem Hub handeln und gewiß auch mit Fremden, wie mir. „Sonst noch was?“ Allerdings, da mich doch sehr interessierte, wer ihn und seine unfreundliche Regulatorentruppe angeheuert hatte. Caleb lächelte. Adytum würde von Bürgermeister Jon Zimmerman regiert. Ein ehrlicher Kerl, der gut für die Stadt Sorge und mit dem ich mich unbedingt mal treffen sollte. Ich würde Zimmerman im großen Gebäude gegenüber finden, denn der Bürgermeister könne jede Hilfe bei seinem Kampf gegen die Blades brauchen. Diese Blades, erzählte Caleb, hätten Zimmerman's beschränktem Sohn wohl irgendetwas angetan. Aber darüber sollte ich wie gesagt mit Zimmerman reden. Ich hatte verstanden und versicherte Caleb, mich mit dem Bürgermeister zu unterhalten - später.

Tine's Bunkerladen lag unter einer der Blechhütten am Tor. Ich stieg die Eisenleiter hinab und meine Augen brauchten ihre Zeit, bis ich den Händler im schwachen Licht zwischen einigen Holztischen und Wandregalen bemerkte. Tine war ein heiterer Mann mit kurzen Haaren und grüßte freundlich. Ich wollte den Kram der Wüstenräuber loswerden und legte

ihm ein Jagdgewehr, den Lederpanzer, sowie Munition auf seinen kleinen Ladentisch. Tine prüfte die Ware und bot mir nach einigem hin und her rund 1.800 Deckel dafür an. Von seinen etwas seltsamen Waren nahm ich mir fünf Stimpaks, drei Zeitzünderbomben mit Cordex, einem hochexplosiven militärischen Plastiksprengstoff, sowie die Plasmagranaten; magnetisch versiegelte Detonatoren, die beim Aufprall ein extrem erhitztes Plasmagas freisetzen. Tine verlangte 365 Deckel für die beiden Handgranaten und ich legte ihm eine kleine, elektrische Energiespeicherezelle auf den Tisch. Tine prüfte das rote Ding. Der Handel brauchte seine Weile, aber als alles erledigt war, verabschiedete ich mich und kletterte aus dem Bunkerladen. In einer alten Wohnhausruine, links der Hauptstraße, traf ich dann den Dorfschmied. Smitty war ein großer, kräftiger Mann mit einer 14mm SIG Pistole am Oberschenkel. Er war gelassen und wortkarg, schien aber ein ganz aufrichtiger Kerl zu sein. Wir sprachen ein wenig. Smitty fertigte Munition, reparierte das eine oder andere in seiner Werkstatt und kannte sich auch mit Waffen ganz gut aus. Ich zeigte ihm daraufhin den Colt aus meiner Beute. Der Hüne nahm diese kleine Waffe in seine großen Hände, checkte ihren Mechanismus und bot mir 280 Deckel dafür. Ich dankte ihm, steckte die Deckel ein und ging. Zurück auf der Straße, sprach mich plötzlich eine junge Frau an. Sie hatte ihre grünen Haare, an beiden Seiten völlig kahl rasiert und mitten auf dem Kopf zu einem Kamm aufgestellt. Dazu trug sie eine schwarze Lederkluft und eine .44er Magnum. Ob ich neu wäre hier? Ja, war ich und mein Name sei Zik - Cyrus Zik. Ihr Name war Loraine und ich fragte, ob sie mir ein paar Informationen zum Boneyard geben könne. Der Boneyard wäre früher einmal ein Teil der Stadt Los Angeles gewesen, erzählte sie bereitwillig. Heute würden sie hier in Adytum zwischen all den Trümmern ums nackte Überleben kämpfen. Die Menschen, die vor dem Atomkrieg hier lebten, hätten sich in einer dieser Vaults versteckt und wären erst

viele Jahrzehnte später dort wieder heraus gekommen. Ihre Nachkommen seien heute bei den Regulatoren, oder wären Bürger von Adytum, während wieder andere bei den Blades untergekröchen seien, oder sonst wohin gelangt waren. Die Gunrunner allerdings, wären ursprünglich nicht von hier. Ich fragte sie nach der Vault. Die Vault, von der Loraine erzählt hatte, läge etwas weiter südlich. Offenbar waren auch diese Bunkerbewohner fortgegangen, nachdem dort alles zerstört worden ist. Ich dankte ihr und streifte ziellos durch das Dorf. Überall stolzierten diese Regulatoren herum, eine herrische Truppe finsterner Handlanger in schweren Metallrüstungen. An einem Brunnen machte ich eine Pause. Ich setzte mich auf seinen Rand und blickte auf die vielen kleinen Felder im Süden der Stadt. Einige Bauern liefen darin herum, hackten hier und da den kargen, steinigen Boden, oder zupften an den grünen Pflanzen. Hinter mir, vor einer Wellblechhütte, sah ich einen dünnen Mann in einem weißen Kittel, der zu mir herüber schaute. Nach einer kurzen Rast stand ich auf und ging zu ihm. Er war erfreut, daß ich ihn ansprach und nannte sich Miles. Dieser hagere Miles sah in seinem Kittel fast aus, wie ein waschechter Wissenschaftler. Er nickte. Er wäre Chemiker und stelle Zündmasse und Pulver her, um benutzte Patronenhülsen wieder aufzufüllen. Die Projektile für seine Recycle-Munition liefere ihm Smitty, denn seit ihre automatische Hydroponik-Farm nicht mehr in Betrieb wäre, sei das leider ihre einzige Einnahmequelle hier. Ich bot ihm an, meine Augen offen zu halten und wollte ihm ein paar der benötigten Ersatzteile mitbringen, sollte ich unterwegs welche finden. Miles war offensichtlich entzückt und konnte kaum glauben, daß ich ihm meine Hilfe angeboten hatte. Er dankte mir freundlich und ich zog weiter. In einem rissigen Militärzelt stand ein junger Mann in dunkelblauen Klamotten und winkte mir zu. Eher zögerlich betrat ich das staubige Zelt, doch der Mann war erfreut, mit mir zu reden. Er fragte nach meinem Namen und ich stellte mich vor. Man nenne

ihn Sammael. Er sei ein Scavenger. Sein Job wäre es, den Boneyard nach nützlichen Sachen und nach Informationen abzusuchen. Das wäre ein gefährliches Geschäft, sagte er, denn die Deathclaws seien da draußen und hier in Adytum gäbe es diese Regulatoren. Beides wäre nicht eben spaßig. Sehr interessiert hörte ich ihm zu. Deathclaws? Was hatte es auf sich mit den Deathclaws? Sammael hielt sie für das Böse schlechthin - unbeschreiblich, wenn man's nicht selbst gesehen habe. Ihm wäre erst kürzlich zu Ohren gekommen, daß irgendwo östlich der Blades ein Nest von ihnen sei. Die Blades jedoch, hielt auch Sammael für ziemlich erbärmliche Erscheinungen. Sonst kämen die Typen aber wohl zurecht. Die Gunrunner wären in eine alte Fabrikhalle im Nordosten umgezogen. umgeben von einem Graben voll radioaktivem Klärschlamm. Das sei wirklich kein besonders einladender Ort, meinte Sammael. Um zu den Gunrunnern zu gelangen, müsse man außerdem durch das Gebiet der Deathclaws, darum wisse er sehr wenig über diese Typen. So langsam fügte sich ein Bild der Lage hier im Boneyard. Ich dankte, gab ihm 20 Deckel und verließ das Zelt wieder. Dann wollte ich doch mal hören, wie der Bürgermeister über seine Stadt dachte und warum er meine Hilfe im Kampf gegen diese Blades so dringend brauchen konnte? Jon Zimmerman war in seinem Haus und sah mich prüfend an, als ich eintrat. Dabei wischte er sich ab und zu über den rechten Ärmel seiner alten, grünen Jacke. Bei ihm im Haus war ein Bauer mit einer blauen Schirmmütze auf dem Kopf und lief unruhig im Raum umher. Zwei Regulatoren patrouillierten durch das große Haus des Bürgermeisters und hinter Jon Zimmerman hatte einer dieser Typen seinen Wachposten bezogen. Er blickte mich etwas gelangweilt an und hielt seine abgesägte Schrotflinte mit beiden Händen. Außer ihrem Chef Caleb in seiner tarngrünen Kampfpanzerung, hatten alle Wachleute diese albernen Metallrüstungen an und kamen sich mächtig breit vor, mit ihren gestachelten Schultern. Ich ging auf den

Bürgermeister zu und grüßte ihn freundlich. „Was willst du?“ Der Mann war hager, blaß, etwa fünfzig und genau so rüde, wie seine herrische Regulatorentruppe. „Den Bürgermeister sprechen!“ Zimmerman wischte über seinen Ärmel und hob seine Nase. Nun, er sei Jon Zimmerman, Bürgermeister von Adytum, aber was mich das kümmern? Seine Wache habe erzählt, daß er meine Hilfe brauchen könne, erwiderte ich. „Vielleicht...“ Zimmerman zögerte. Ob ich's schon mal mit einer dieser böartigen und mordenden Gangsterbanden zu tun gehabt hätte? „Ja, hatte ich schon!“ Zimmerman nickte. Er hielt diese Blades für die schlimmste aller Gangs, fuhr er fort und Adytum wäre nur eine bescheidene, gottesfürchtige Stadt, die nichts als überleben wolle... Das mochte ja alles sein, aber warum regelten das seine Leute nicht? „Naja“, Zimmerman wurde jetzt etwas kleinlaut. Seine Regulatoren sorgten lediglich dafür, daß sie tagsüber nicht von diesen Gangstern angegriffen würden - mehr nicht. Nachts jedoch versuchten diese Halunken, sich in Adytum einzuschleichen und ehrliche Bürger umzubringen. Erst letzte Woche habe es ein entsetzliches Selbstmordattentat gegeben, bei dem einer der Gangster mit Dynamit am Körper durch das Tor im Norden eingedrungen sei, um die Kaserne der Regulatoren in die Luft zu jagen. Zum Glück hätten die Regulatoren den Mann noch rechtzeitig töten können... Ich hatte verstanden, aber was konnte ich für ihn tun? Zimmerman sah mich an. Für zweitausend Deckel sollte ich die Anführerin der Blades töten, denn er wolle den Kopf der Schlampe. Das klang jetzt doch ziemlich persönlich, also hakte ich nach. „Wieso bloß die Frau?“ Zimmerman rang nach Worten und war dann der Meinung, die Bande würde sich bald auflösen, ohne ihren böartigen Einfluß. Gut möglich, dachte ich und hatte genug gehört. Einerseits mochte ich diesen Zimmerman und seine Regulatoren nicht besonders. Die Kerle kamen mir eher vor wie Besatzer und nicht wie Polizisten. Andererseits schien es aber doch um Recht und Ordnung zu gehen und 2.000

Deckel waren immerhin zweitausend Deckel. Also sagte ich zu Zimmerman war offensichtlich sehr erfreut darüber, daß ich den Auftrag angenommen hatte, sagte aber dann etwas sehr Merkwürdiges, denn - den Göttern sei dank - endlich werde sein Sohn gerächt! Ging es ihm etwa doch zuerst um Rache und nicht um das Recht? Caleb hatte mir ja schon davon erzählt, daß man Jon Zimmerman's Sohn irgendwas angetan hätte. Plötzlich fühlte ich mich ziemlich unwohl bei diesem Job, doch ich hatte dem Bürgermeister mein Wort bereits gegeben und darum sollte ich mich wieder bei ihm melden, wenn die Sache erledigt wäre.

Tief in Gedanken versunken, ging ich aus dem Stadttor in Richtung Norden, um mir diese Blades vorzunehmen. Den LawGiver trug ich wieder am Oberschenkel, nahm meinen Hammer und erreichte Downtown. Langsam ging ich auf ein graues Ruinenhaus zu, an dem eine alte Reklametafel der Firma »Razor Blades« hing. Zwei steinerne Atlasfiguren, mit großen, schweren Kugeln auf ihren Schultern, zierte links und rechts den Eingang und in ihrer Mitte stand breitbeinig ein stämmiger Kerl mit Glatze und Schnauzbart. Dieser Teil des Boneyards war eine verrottete, armselige Gegend und etliche zerlumpte Gestalten lungerten zwischen den alten Ruinen herum. Aufmerksam überquerte ich den Platz. Der Mann am Eingang schaute zu mir herüber, rührte sich aber nicht von der Stelle. Er musterte mich von oben bis unten. Dabei strich er sich hin und wieder über seine Glatze. Dann stand ich vor dem Kerl und schaute in sein schnauzbärtiges Gesicht. „Hallo Junge!“ ertönte eine kräftige, rauhe Stimme. Lässig ließ ich den Superhammer baumeln und blickte ihn ungerührt an. Wer war er? Der Mann hieß MacRae und half den Blades ein bißchen gegen die Deathclaws, wie er sagte und gegen die Regulatorentruppe - brachte ihnen ein paar Sachen bei, damit sie sich besser schützen könnten gegen diese Typen. Seine Spezialität war der Faustkampf und er

schien wirklich ein recht harter Bursche zu sein. Die Blades hielt er für eine gute Truppe, die viel kämpfen müsse, hier so eingeklemmt zwischen diesen verdammten Regulatoren und den Deathclaws. Ich dankte für die Auskunft und betrat das alte Haus. In der Eingangshalle stand ein abgerissener Freak zwischen unzähligen leeren Flaschen Nuka Cola und blickte recht verzweifelt auf den dreckigen Fußboden. Das alles machte in der Tat einen armseligen, aber dennoch fast friedlichen Eindruck. Im Haus verteilt gab es etwa 20 bis 25 Leute, viele von ihnen Frauen. In all den Räumen herrschte ein reges Kommen und Gehen. Alle hatten sich irgendwas zu erzählen und liefen in der alten Ruine umher. Beiläufig sah ich einen dunkelhäutigen Mann in einem roten Hemd, der etwas verschlafen durch das Haus schlurfte und dabei ebenso einen Superhammer trug, wie ich. Trotzdem sahen diese Gestalten auch für mich kaum aus, wie blutrünstige Selbstmordattentäter. Insofern konnte ich diesem Sammael nur zustimmen, denn die Blades waren wirklich erbärmliche Erscheinungen. In einem der Räume bemerkte ich jedoch eine wunderschöne Frau in dunkler Kleidung. Aus traurigen Augen blickte sie mich an und hieß mich willkommen. War das etwa die Anführerin? Ich trat ein und baute mich vor ihr auf. Ein wenig abwesend fragte sie mich freundlich, ob sie mir vielleicht helfen könne? Völlig verblüfft knetete ich den Griff meines Hammers. 'Ne Gang? Sie wären keine richtige Gang, aber sie hätte hier das Sagen. Die ganze Geschichte entsprach überhaupt nicht mehr meinen Erwartungen. Was nun? Einfach nur »Knüppel aus dem Sack« und ab geht die Post? Wohl kaum, also sagte ich ihr, daß Zimmerman mich geschickt hat. Daraufhin wirkte sie sichtlich beunruhigt. Der Bürgermeister wolle sich dafür rächen, daß sie seinen Sohn getötet habe. „Was?“ Plötzlich verpuffte ihre Nervosität und sie fuhr mich wütend an. Sofort allemachen werde sie diese verfluchten Dreckskerle und in die Hölle schicken! Wieder war ich ein wenig verblüfft. Was erlaubte sich diese Frau,

so mit mir rumzubrüllen? Sie faßte sich wieder und erzählte, daß diese miesen Regulatoren Josh getötet hätten und daß die Regulatoren Adytum leiteten, nicht Jon Zimmerman. Ich hatte bereits den selben Eindruck, wollte aber dennoch von ihr wissen, warum Caleb und seine Truppe ausgerechnet Zimmerman's Sohn getötet haben sollten? Tja, dieser Josh hatte wohl hier mit ihr gelebt und war offenbar wegen der schönen Anführerin viel lieber ein Freigeist, als ein braver Bürger von Adytum. Nach und nach mußte er von Caleb's schmutzigen Geschäften und dem brutalen Vorgehen der skrupellosen Regulatoren gegen diese armseligen Blades Wind bekommen haben. Als er darum versuchte mit seinem Vater in Adytum Kontakt aufzunehmen, hatten ihm Caleb's Männer gedroht, ihn zu töten. Niemals würden sie ihn bis zu Jon Zimmerman gelangen lassen. Auch ein Holo-Tape mit Beweisen, könne niemand von ihnen zu Zimmerman nach Adytum bringen. Jeder Versuch würde bereits am Stadttor tödlich enden. Wenn ihre Leute überhaupt etwas gegen die Regulatoren ausrichten wollten, bräuchten sie zuerst mehr Waffen. Zimmerman's Sohn war dann wohl bei irgendeinem krummen Ding ihrer Leute von Caleb's Wachen erschossen worden und nun wollten diese Regulatoren den Blades die Sache anhängen. Sie schaute mich an, mit ihren unendlich traurigen Augen und ich wußte nicht, was ich sagen sollte. Mir war schon nicht ganz wohl, nachdem ich diesen Auftrag angenommen hatte. Dennoch war ich mir sicher, das einzig Richtige getan zu haben, denn Mörder blieben Mörder. Das Leben indes, war aber wohl zu allererst eine endliche Folge von Fehlentscheidungen. Zimmerman hatte mich getäuscht, ich war ratlos. Das alles war in der Tat eine echte Tragödie. Doch Tragödie, das bedeutete immer den Zusammenstoß des Menschen mit etwas, das stärker und mächtiger war als er selbst und auch durch Aufklärung oder Auflehnung nicht geändert werden konnte. Daß ich diesem Zimmerman mein Wort gegeben hatte, war offenbar kein besonders weiser

Entschluß - konnte aber weder durch ein nachdrückliches, noch durch ein tätiges Nein aufgehoben werden. Schon oft glaubte man sie endgültig überwunden zu haben, gerade in Zeiten größter Weisheit, da war sie plötzlich wieder da, die Tragödie, erschütternd und ausweglos. Doch wie kam der Zufall, die Tyche, das Schicksal in die Welt? Ich hatte nicht aufgepaßt! Caleb hatte mich auflaufen lassen und ich war sauer. Vom Gegensatz war es dann nur noch ein winziger Schritt zum Konflikt. Der tragische Held wurde dabei stets in eine Lage getrieben, die keine andere Wahl zuließ, als den Bruch heiligster Gesetze. *Tertium non datur* - wie die alten Lateiner sagten, denn eine dritte Möglichkeit war nicht mehr gegeben. Waren diese Regulatoren so eine dunkle Macht? Waren sie die Kräfte des Schicksals hier im Boneyard, die Herren der Gesetze? Alles deutete darauf hin. Doch Recht war, daß ich dem Bürgermeister mein Wort gegeben hatte und genau dieses Wort würde ich nun brechen. Jetzt wollte ich mich stattdessen um die Regulatoren kümmern! Ob die Sache auch für mich eine Tragödie werden würde? Letztlich war es mir jedoch egal, denn dann wäre ich sowieso zu tot, um darüber zu wehklagen. Andererseits wollte ich mir aber auch kein Bündel Dynamitstangen auf die Brust kleben, um mich als Selbstmordbomber am Bürgermeister festzuhalten. Diese Regulatoren waren eine finstere Truppe und sollte ich den Job falsch angehen, würden bald auch meine Knochen im Boneyard begraben sein... Zum Glück hatte ich Adytum zuvor bereits erkundet und kannte die Bewaffnung der gut trainierten Männer ebenso, wie ihre genaue Anzahl und ihre jeweiligen Positionen. Überraschen wollte ich sie allerdings trotzdem, denn überrasch war schneller als sonst.

Ich verabschiedete mich von der schönen Anführerin und verließ das Gebäude. Ich steckte meinen Hammer zurück in den Gurt und schritt träge über den aufgerissenen Asphalt der alten Straßen. Ich ging westwärts durch eine üble Gegend

und erreicht nach einer Weile einen anderen Stadtteil. Eine friedliche Ruhe lag über den Hütten und Häusern hier. Auf einem Platz im Zentrum erhob sich eine befestigte Ruine. Das klassizistische Gebäude war einmal eine Stadtbücherei und neugierig trat ich ein. Einige jüngere Leute, dunkel und schlicht gekleidet, liefen zwischen den vielen Bücherregalen umher. Ich wandte mich um. Im Vorbeigehen begrüßte mich ein junger Mann. „Wissen ist leben!“ sagte er und lächelte mild. Aha, dachte ich, das schienen ja wohl diese Followers zu sein! Ich mußte schmunzeln und schlenderte durch den Lesesaal. Vorn in der muffigen Bibliothek sah ich eine junge Frau, die mich erstaunt musterte. Ich ging an den Regalen entlang und blieb bei ihr stehen. Ich wär' wohl nicht aus der Gegend, bemerkte sie keß und wollte sofort wissen, wer ich denn sei, hier so einfach hereinzuspazieren? Mit einer leicht orientalischen Verbeugung grüßte ich daraufhin das zickige Fräulein. Man nenne mich Cyrus. Und was, wenn sie fragen dürfe, machte ich im Boneyard? „Zuerst mal nach deinem Namen fragen!“ antwortete ich und lächelte. Sie hieß Katja und war eine Diebin. Nicht, daß sie feindselig sei. Katja sah mich an. Aber fast neunzig Prozent der Leute im Boneyard wären entweder Diebe, oder Mörder und daß ich so höflich sei, fände sie eben eher merkwürdig. Doch ich war ja auch gar nicht von hier und sagte ihr, daß ich deshalb überhaupt nicht zähle. „Häh?“ Katja stutzte. Gegen meine lustige Logik käme sie zwar nicht an, aber ich dürfe gerne fragen, wenn ich etwas wissen wolle und wir plauderten ein wenig. Diese Followers waren für Katja nur eine spinnerte Gemeinde von blassen Friedenspredigern. Sie hielt die Typen für ziemlich miese Kämpfer, fand aber, daß sie eigentlich ganz nett und echt gebildet seien. Über die Gunrunner wußte sie nur, daß die Jungs früher mal eine richtig harte Gang waren. Heute seien sie jedoch verweichlicht und wären außerdem viel zu teuer. Ich dankte ihr, streifte interessiert umher und schaute mich weiter um. Dann traf ich Nicole. Ebenso wie Loraine,

hatte auch Nicole ihre gefärbten Haare sorgsam zu einem grünen Kamm aufgestellt und ihren hübschen Kopf an den Seiten kahl geschoren. Das schien wohl ganz groß in Mode zu sein, hier im Boneyard. Nicole trug eine aufregend enge Lederhose, dazu ein knappes T-Shirt ohne Ärmel und ihre derbe, schwarze Lederjacke hing lässig über ihrer Schulter. Diese Frau hatte Sex und meine Haut begann zu vibrieren. Durch die rechte Augenbraue hatte sie ein kleines silbernes Stück Metall mit runden Kugeln an seinen Enden gesteckt und ihren Oberarm zierte eine blauschwarze Tätowierung, ein Kreuz in einem Kreis. Es war dasselbe religiöse Symbol, das ich bereits draußen an einigen Häuserwänden bemerkt hatte. An ihrem rechten Ohr trug Nicole drei kleine silberne Metallringe. Versonnen ging ich auf sie zu und genoß dabei ihre ganz besondere Ausstrahlung. Sie sah mir lange in die Augen und lächelte überaus reizvoll. Dann stand ich vor ihr und roch den süßen Duft ihrer hellen Haut. Nicole begrüßte mich mit einer angenehmen, sanften Stimme. „Schön, daß du zu uns gefunden hast!“ sagte sie und lehnte sich dabei geschmeidig gegen eins der Bücherregale. Ob ich mit ihrem einfachen Heim zufrieden sei? - Natürlich war ich das! Doch ich wollte auch bloß ein paar Fragen stellen. Nachdenklich betrachtete ich die Bücher. Wer waren die »Followers of the Apocalypse« überhaupt? Was waren ihre Ziele? Nicole war etwa Mitte zwanzig und hatte wunderschöne, volle Lippen. Die Followers erinnerten die Menschen daran, warum der Atomkrieg stattgefunden habe, erzählte sie und ich schaute ihr fasziniert in den Ausschnitt. Sie alle trügen dazu bei, daß so etwas nie wieder passiere... Ah ja! Ich löste meinen Blick und sah ihr tief in die Augen. Ob sie damit denn auch Erfolg hätten, wollte ich wissen? Ihre braunen Augen leuchteten. Niemals gäben sie auf, selbst wenn heutzutage fast alle nur noch der Macht ihrer Waffen vertrauten! Besorgt wäre sie allerdings wegen dieser Children. Zwar predigten auch die Children of the Cathedral den Frieden, doch wer nicht ihrer

Meinung sei, verschwände einfach. Deren dunkler Gott sei anders, als er scheine. Aufmerksam hörte ich Nicole zu und spürte ihre heftige Erregung. Sie sah in ihrem Hohepriester Morpheus und dessen dunklen Nightkins alles andere, aber ganz gewiß keine Friedensstifter. Ihre Spione hätten selbst gesehen, wie diese Nightkins im Hinterzimmer der düsteren Kathedrale ein- und ausgingen. Das beunruhigte sie sehr. Dann schaute mich Nicole erwartungsvoll an. Ich zuckte mit den Achseln. Sicher, das klang zwar alles ziemlich seltsam, doch ich hatte ganz andere Probleme am Hals. Daß diese Children ein schräger Verein waren, hatte ich ja bereits am eigenen Leibe erfahren. Jetzt brauchte ich vor allem Muße um nachzudenken. Ein uraltes Zenwort sagt: Traue keinem Gedanken, der nicht im Gehen entstanden ist! Also ging ich zurück auf die Straße. Nicole wünschte mir noch viel Glück für meine weitere Reise und sooft ich wollte, sollte ich ihren Stützpunkt nutzen. Versunken schlenderte ich voran in den Nordwesten des Boneyard.

Ich grübelte. Diese Kathedrale der Children lag im Süden, ebenso wie die zerstörte Vault, von der mir Loraine erzählt hatte. Nach Vault 12 und Vault 15, war das schon die dritte zerstörte Bunkeranlage. Die beiden Bunker, die ich bereits gesehen hatte, waren offenbar von außen geöffnet worden. Und jetzt diese Nightkins? Die einzigen Typen, die bisher dafür in Frage kamen, Vaults zu knacken wie Nüsse, waren die Supermutanten. Das alles war sehr verwirrend... Ganz am Rande von Downtown kam ich an einer Ruine vorbei, in der ich durch eins der kaputten Fenster einen Mann mit einem BADTFL Kampfpanzer stehen sah. Sofort hatte der Typ meine volle Aufmerksamkeit und schnell wurde daraus Neugier. Leise schlich ich um das Gebäude. Die verrottete Bruchbude hatte zwei Räume. Im vorderen Zimmer stand dieser Mann im tarngrünen Kampfpanzer. Er hielt ein altes Sturmgewehr in Händen und im Raum dahinter saßen noch

eine Frau und zwei weitere Männer in Metallrüstungen, alle drei ebenfalls schwer bewaffnet. War dieses Team etwa ein Außenposten der Regulatoren? Ich öffnete die Tür und ging drei Schritte in den Raum. Der Mann im Kampfpanzer sah mich finster an. Was ich wollte? An seinem BADTFL war ein lustiger Anstecker befestigt, auf dem zu lesen stand: »Ich bin Christopher und du bist Fleisch!« Ein Witzbold, dachte ich schmunzelnd. „N Donat!“ Was könnte ich sonst wollen? Jetzt war der Typ stinksauer. Ich wäre ein Klugscheißer und sollte mich schnell verpissen, riet er mir aufgebracht. Okay, dann fangen wir eben noch mal von vorne an. Also ging ich wieder vor die Tür. Dort zog ich meinen Kampfhammer aus dem Sack und nahm Harry's Watz Fusionslaser zur Hand. Ich checkte seine Brennzellen, schaltete den Laser ein und überprüfte die Visierung. Lässig hielt ich das zwanzig Pfund schwere Lasergewehr mit beiden Händen und kam noch einmal ganz frisch rein. Verärgert blickte mich der Kerl an. „Was willst du?“ Gleiche Frage, gleiche Antwort. Ich lächelte düster und sagte das Zauberwort: „Nen Donat!“ Padauz, da platzte diesem muskelbepackten Avellone auch prompt der Kragen! Schon beim ersten Mal wär' der Witz nicht komisch gewesen und jetzt sollte ich schmerzlich erfahren, warum er einer der gefürchtetsten Kopfgeldjäger im Ödland wäre; und dieses Mal sogar ganz ohne Bezahlung! Okay harter Mann, dann zieh' blank! Eilig hob er seinen Automat Kalaschnikow und ein 5mm-Geschoß pfiff durch meinen Lederpanzer. Ich hatte zwar nicht so einen lustigen Anstecker wie Avellone, aber in meinen Augen konnte er jetzt lesen: »Ich bin Cyrus und du bist Geschichte!« Der miese Treffer hatte kaum eine Wirkung und ich schoß aus der Hüfte. Flirrend zischte das rote Energiepaket durch den Raum und traf Avellone mitten in sein entsetztes Gesicht. Weil er dort aber nicht vom Helm geschützt war, wurde der Mann mit etwa 3,6 Megajoule voll erwischt und sein fast leerer Schutzhelm kullerte durch den Raum. Avellone's Leiche sackte zu Boden und pulsierend

spritzte ein Schwall von Blut aus dem Kragen des BADTFL. Mit einem Satz war ich wieder draußen vor der Tür und griff zum Kampfhammer. Die drei Leute aus dem Hinterzimmer rannten durch die Ruine und mit riesigen Schritten stürmte einer der beiden Männer hinter mir her. Jetzt stand er in der Eingangstür und ich holte weit aus. Mit einem kräftigen Hieb schickte ich ihn zurück in den Raum und eilte zur Ecke. Die Männer zogen hastig ihre Pistolen, stürzten aus der Tür und die muskulöse Frau folgte ihnen laut fluchend. Kaum daß ich den verrosteten Zeitungsautomaten an der Ecke erreicht hatte, standen die wütenden Kopfgeldjäger bereits bei mir. Mit allem Möglichen hatte sie gerechnet, aber ganz gewiß nicht mit meinem mächtigen Hammer. Entfesselt wirbelte er durch die Luft und nach fünf wuchtigen Schlägen hatte ich beide Männer niedergestreckt. Fassungslos starrte mich die Frau an und hielt dabei noch immer ihren scharfen Speer in Händen. Dann stieß sie schrill kreischend auf mich ein und verletzte mich mit dem Ding am Bein. Ich schwang meinen Kampfhammer, aber beweglich wich sie den Schlägen aus. Das kinetische Speichergerät entlud sich und ein mächtiger Aufwärtshieb schleuderte die kräftige Frau mit Wucht gegen die Hauswand. Krachend schlug der Hammer neben ihrem Kopf ein und zertrümmerte die Wand. Die Frau sprang zur Seite, doch blitzartig setzte ich nach. Zuletzt flog sie gegen den Zeitungsautomaten. Der leere Blechkasten schepperte, wie ihre verbeulte Metallrüstung und kippte um. Dann brach auch die Frau tot zusammen, kaum noch eine Schlagzeile wert heutzutage.

Was dachten sich solche Freaks eigentlich? So wie Katja, verstanden auch sie kaum die Logik ihrer Entscheidung. Ich kam wirklich nicht von hier, deshalb zählte keine bisherige Erfahrung. Doch wenn man jemandem den Kopf nehmen wollte, mußte man schon wissen wem er gehörte und nicht bloß glauben, wen man vor sich hatte. Langsam stapfte ich

zurück ins Haus und betrachtete den toten Kopfgeldjäger. Sein Tod war tatsächlich kostenlos, aber nicht umsonst! Bei seiner Leiche fand ich außer seinem BADTFL Kampfpanzer ein AK-112, einen Colt 6520, Stimpaks, sowie Munition. Ich packte alles zusammen und ging zurück auf die Straße. Auch die anderen Kopfgeldjäger hatten einiges an Zeug bei sich. Ich staunte nicht schlecht, als ich bei einem der beiden toten Männer eine Rockwell BIG Bazooka und vier Raketen mit großem Sprengkopf aus dem Gepäck kramte. Das BIG Modell besaß den Deluxe Abzug und lag sehr ausgewogen auf der Schulter. Ich blickte durch das elektronische Visier. Auch das Zielerfassungssystem war in tadellosem Zustand. Ein sattes Blasrohr! Ich nickte und war sehr zufrieden. Doch wohin mit all dem Krempel? Da mir Nicole angeboten hatte, ihren Stützpunkt zu nutzen sooft ich wollte, suchte ich mir in der Bibliothek einen leeren Metallspind und legte ein Lager an. Dorthin brachte ich das Zeug der toten Kopfgeldjäger. Das brauchte seine Weile. Dann prüfte ich meinen Pip-Boy Status. Es war halb elf und ein recht anstrengender Morgen bisher, darum nahm ich mir den Vormittag frei. Ich machte mich mit einem Stimpak frisch und begann danach mit der Reinigung meines erbeuteten BADTFL. Ich wahr sehr froh, endlich auch so eine tarngrüne Rüstung zu besitzen. Diese moderne Kampfpanzerung der früheren Metro-Polizei war aus einem duktilen Polymer hergestellt, das aufgrund seiner ungewöhnlichen organischen Kohlenstoffverbindungen eine absolut reißfeste Oberfläche bildete, die nur von Diamanten zerschnitten werden konnte. Kein Geschloß würde in dieses molekulare Gewebe eindringen und verminderte damit die Gefahr offener Wunden. Die Dämpfungseigenschaften der Kampfpanzer waren durch eine myoelastische Gelschicht unter der Außenhaut ganz hervorragend und selbst größere Kaliber würden bloß blaue Flecken hinterlassen. Die hohe Lichtabsorbtiionsfähigkeit der Polymerketten nahm extrem viel Laserenergie auf und schützte damit einigermaßen vor

Energiewaffen. Der Schmelzpunkt der Außenhaut jedoch, lag nur wenig über den Temperaturen von Flammenwerfern und bot daher einen etwas geringeren Schutz gegen solche Waffen. Der Schutzhelm, aus dem ich nun endlich auch die letzten Reste von Avellon's Kopf entfernt hatte, besaß ein schußfestes Kunststoffvisier mit einer aufgedampften Schicht von Flüssigkristallen für ein opto-elektronisches Lichtfilter. Automatisch wurde damit die gewählte Lichtdurchlässigkeit des Visiers konstant gehalten. Diese Regelung erfolgte im Mikrosekundenbereich, so daß ein sicherer Schutz gegen Blendgranaten gewährleistet war. Die elektrische Energie bezog das System aus dem myoelastischen Gel, das jede plastische Verformung in elektrischen Strom umwandelte und speicherte. Nur die überschüssige Verformungsenergie wurde zu Abwärme. Ich zog das schwere Brahminleder aus und schlüpfte gespannt in meinen neuen Kampfpanzer. Die Innenschicht der Rüstung war angenehm kühl und das Gel paßte sich meinem Körper formschlüssig an. Nachdem der Volumenausgleich erfolgt war, saß der BADTFL Panzer wie angegossen. Ich setzte den Helm auf und mit leisem Surren senkte sich das Schutzvisier. Die Hose aus Kevlarfasern mit eingenähten Protektorplatten paßte ebenso, wie die grünen Polymerstiefel der Rüstung. Das war wirklich Ergonomie am Arbeitsplatz! Mein Kämpferherz hüpfte vor Vergnügen und meine schlechte Laune war verflogen. Bis auf das Visier in Nasenhöhe, war der Helm vorne offen, bot aber durch seine besondere Bauform einen optimalen Gehörschutz. Zu den Kampfpanzern der BADTFL Serie gehörte gewöhnlich auch ein ComLink-System mit Ohrhörern, Kehlkopfmikro, sowie eine Telemetrieinheit mit digitalem Sendeempfänger, aber dieser hier besaß kein Kommunikationssystem. Das war mir jedoch egal, da ich sowieso keiner Kampfgruppe angehörte. Ich war allein - Einzelkämpfer waren immer allein.

Hoch zufrieden ging ich durch die alte Bibliothek. All diese Followers, die hier herumliefen, schienen ganz verrückt auf Wissen zu sein. Man wünschte mir einen glorreichen Tag und irgendjemand sagte, Nicole helfe ihnen die Heiligkeit des Wissens zu erkennen. Ich ging eine Treppe hinab. Dort unten standen etliche staubige Bücherregale. In dem Keller der Bibliothek, waren auch die Wohnräume der Followers. Langsam schlenderte ich an den Regalen entlang. So viele Bücher, soviel Wissen, dachte ich. Trotzdem konnte schon ein einziges kleines Holo-Tape mehr Wissen speichern, als all diese Bücher zusammen. Wissen ist eine Macht, soviel war klar. Unser Kopf, dieser *Locus caput*, war eine Schale, ein Krug. Wer klug war konnte lesen und wer schlau war konnte rechnen. Allerdings standen sich Kopf und Geist des Menschen gegenüber, wie der Behälter und das Behalten. Doch was war das Wesen, was die Seele? Wo Es war, soll Ich werden. Das schien der Lauf der Dinge zu sein und aus dem Kopf wurde ein Haupt. Aber hier ging es um den Kopf, in den sich die Followers all das Wissen eintrichterten und dennoch nie einen Nutzen davon haben würden. Nur in der Tat wurde Wissen zur Macht. Nur dann gab es eine Einheit von »wahr« und »echt«, von Wissen und Wirklichkeit und vergoldete uns das Wissen zur Weisheit. Wie Generationen vor ihnen, konnten auch diese Followers ihr eigenes Sein nur selbst erleben und würden es doch niemals beweisen können. Aber wie so viele Denker vor ihnen, ordneten auch sie ihr eigenes Erleben, ihr selbst empfundenes Handeln, der vergeistigten Suche nach universaler Erkenntnis unter. Theoretiker eben... Plötzlich sah ich zwischen den Regalen einen Guhl stehen. Nanu? Ich gesellte mich zu ihm und er begrüßte mich freundlich. Sein Name war Talius und er fragte, wie er behilflich sein könne? Was machte denn dieser Guhl hier? Verblüfft hörte ich zu. Er wäre hier, um diesen braven Leuten zu helfen, das Werk der Children of the Cathedral zu unterstützen. „Häh?“ Diese Children zu unterstützen? Da

mußte der dumme Guhl wohl was falsch verstanden haben. Vielleicht weil beide Vereine den Frieden wollten? Aber wie konnte dieser Guhl irgendetwas über die Children wissen? Höchst wahrscheinlich hatte auch er das eine oder andere von den Followers gehört, denn die erzählten ja selbst mir, daß sie Spione bei den Children hätten. Er wüßte allerdings nur, daß diese Children mit den Nightkins unter einer Decke steckten. Aber immerhin erfuhr ich von diesem Talius, daß Nightkins und Supermutanten ein und dasselbe waren. Sie wären es auch gewesen, die ihn von seinem ursprünglichen Zustand, den er in Necropolis noch hatte, in diese Gestalt verwandelt hätten. Wohl wie bei dem armen Harold, dachte ich. Aber wo kam der Guhl dann ursprünglich her, wenn er in Necropolis noch nicht so ausgesehen hatte? Daraufhin hörte ich Erstaunliches. Der Mann war aus meiner Vault 13! Ich konnte es kaum fassen. Er war einer der Leute, die der Aufseher losgeschickt hatte und die nie wiederkamen. Dort in Necropolis war er dann den Supermutanten in die Hände gefallen, hatte sich aber irgendwann befreien können und hierher in den Boneyard gerettet... Wo Vault 13 liege, wisse er sowieso schon lange nicht mehr. Leider - aber seinerzeit habe er zuerst seinen Pip-Boy und dann seine Orientierung verloren, doch die Followers hätten ihn aufgenommen. Nun lebe er bei ihnen und wäre eigentlich ganz zufrieden hier. Arglos lächelte er mich an. Weil dieser Mann versagt hatte, war ich hier! Aber der gescheiterte Blödmann fragte mich doch tatsächlich bloß, ob sich der Aufseher endlich dazu durchgerungen hätte, den Leuten der Vault das Reisen zu erlauben. Ich hätte den Typen erschlagen können, aber ihm war durch seine Umwandlung offenbar etwas die Übersicht verloren gegangen. Als ich ihm sagte, daß der Aufseher nur um die Sicherheit der Bewohner fürchte, wußte er immerhin noch, daß der Aufseher schon immer ein vorsichtiger Mann gewesen wäre und bemitleidete den Aufseher sogar wegen seiner großen Verantwortung. Vielleicht hätte ich auf meiner

Narrenreise ja mehr Glück, als er. Das hoffte ich allerdings auch und ging zurück zu meinem Metallspind. Lieber wäre ich tot, als mir für mein eigenes Scheitern derart gestraft, fortan betreten auf die froschgrünen Büßerfüße zu starren. Wollte ich den Sieg, mußte ich mein Leben einsetzen und sollte ich scheitern, werde ich alles verlieren. So waren die Regeln. Für mich würde die Pflicht niemals in einer Schuld enden. Auch menschliches Versagen war zunächst bloß ein Unglück. Der Schuldige wurde geboren, weil der Fehler in unsere Welt trat. Davor gab es lediglich Ereignisse. Erst die Philosophie, die Liebe zur Wahrheit, schöpfte das Wahre in die Logik. Die Logik brachte die Zahl in die Mathematik. Die Mathematik brachte den Beweis in die Welt und der Beweis brachte schlußendlich das Recht in unser Leben. Plötzlich standen sich das Ereignis, als das Erleben von Natur und das Ergebnis, als das Erleben von Recht gegenüber. Ein großer Schöpfer schöpfte Geschöpfe: Rechtsrauminsassen. Ich packte meine üppige Ausrüstung. Es war bereits später Vormittag und ich hatte mich entschieden, einen Teil von all dem Krempel der toten Kopfgeldjäger, an die Gunrunner zu verkaufen. Ich nahm ein DKS-501 Sniper-Gewehr, mit einer Laservisier-Optik für eine Reichweite von 50 Sektoren, eine alte Desert Eagle und zwei Metallrüstungen, verstaute alles in meinem Gepäck und schulterte den schweren Rucksack. Noch heute wollte ich mir das Waffenarsenal der Gunrunner anschauen. Allerdings führte mich mein Weg dorthin durch ein weitgehend unbekanntes Krisengebiet. Sicher, ich hatte von diesen böartigen Deathclaws oben im Nordosten des Boneyard gehört, konnte mir aber dennoch kaum vorstellen, was mich dort erwarten würde. Ich wußte nichts, also mußte mit allem rechnen. Ich nahm zu meinem Kampfhammer und der Pistole vorsichtshalber noch die Rockwell BIG Bazooka, sowie die zwei Plasmahandgranaten in meine Bewaffnung auf. Die Heckler & Koch hatte ich zusammen mit fast 800 Schuß Munition, einem Sturmgewehr und anderen Sachen,

im kleinen Wandschrank der Schleuse von Vault 13 liegen gelassen. Sollte der Aufseher andere losschicken müssen, weil auch ich seinen Auftrag nicht erledigen konnte, hätten sie damit mehr als genug Feuerkraft für den Anfang. Als ich den Spind schließen wollte, fiel mir eine vergilbte Buchseite auf. Irgendjemand hatte sie von innen an die graue Blechtür geklebt und ich begann zu lesen:

Geher in einem Universum

Erste

Gefügt im Feuer
blicken sie in den Raum,
Götter der Welten
und Kräfte des Schicksals.

Zweite

Geboren im Licht
schauen sie in den Raum,
Kinder der Götter
und Opfer des Schicksals.

Ritter

Geeint im Geist
sehen sie in den Raum,
Diener der Allmacht
und Meister des Schicksals.

-RCH-

Ich verließ die Bibliothek und wanderte in Richtung Osten. Schwer trug ich an der Last. Allein die beiden Metallpanzer wogen 70 Pfund. Würde auch ich mein Schicksal meistern?

Mein Weg sollte mich also noch tiefer in den Süden führen. Dort gab es eine Vault und diese Children hatten offenbar Supermutanten im Hinterzimmer ihrer Kathedrale. Zwischen den verlassenenen, grauen Ruinen des früheren Los Angeles, stapfte ich voran, in eine immer ungewissere Zukunft. An dem alten Gebäude der Blades vorbei, gelangte ich in den Nordosten von Downtown. Hier irgendwo mußte das Gebiet der Deathclaws beginnen. Todeskrallen... Damit konnte ich wenig anfangen, machte aber dennoch die Bazooka bereit und lud eine blaue Sprengrakete vor. Dann nahm ich den Kampfhammer zur Hand und marschierte weiter. Nach ein paar Häuserblocks kam ich in eine gottverlassene Gegend. Nicht eine der abgerissenen Gestalten, die bisher durch die alten Ruinen krochen, war mehr zusehen. Es war still hier, zu still! Plötzlich stand ich vor einem verfallenen Kino. Links und rechts des Eingangs hingen verwitterte Filmplakate aus der Vorkriegszeit und kündigten »The Ripper« an, einen uralten Horrorfilm. Ich blickte durch die Tür, konnte aber im inneren der Ruine kaum etwas erkennen. Vorsichtig rückte ich vor, bis zum östlichen Ende des Gebäudes und blickte um die Ecke. Ich erschrak. Mitten auf der alten Straße, etwa einhundert Meter entfernt, stand ein Drache - das Fleisch gewordene Böse. Was immer es auch war, dieses gräßliche Untier hatte zwei gewaltige Hörner auf seinem Echsenkopf, der ebenso wie sein gepanzerter Körper mit gelbbraunen Hornschuppen bedeckt war. Jederzeit startbereit stand es halb aufrecht und nach vorne gebeugt auf seinen kräftigen kurzen Beinen. Dabei stützte sich das Ungeheuer auf zwei lange, starke Arme mit mächtigen Klauen an ihrem Ende. Langsam schlug das Monster mit seinem Reptilienschwanz und maß bestimmt seine sechs Meter von den Hörnern, bis zu seiner rot geringelten Schwanzspitze. Es wärmte sich in der Sonne. Langsam ging es dabei hin und her und hielt ab und zu seine beiden Nasenhöcker in die Luft, um vielleicht irgendeine Witterung aufzunehmen. Manchmal scharfte es

mit seinen Krallen, die so lang waren, wie mein Unterarm, über den Boden und es klang hart, wie Glasscherben auf dem Asphalt. Weiter im Osten sah ich bereits das Gebiet der Gunrunner, doch ich konnte die breite Straße unmöglich überqueren, ohne von dem Deathclaw bemerkt zu werden. Wie schon oft, gab es wieder einmal nur drei Möglichkeiten: fliehen, sterben, oder kämpfen. Sollte mich dieses Monster erst einmal entdeckt haben, schien mir die erste Möglichkeit bereits auszuschneiden. Sterben wollte ich ganz sicher auch noch nicht, darum blieb nur kämpfen. Vor mir hatte ich also das absolut Böse. Das Böse war stets ohne die Möglichkeit der Unterordnung, ohne jede Vernunft. Es kämpfte oder es starb, aber es floh niemals. Ein archaisches Knorpelhirn mit perfektem Kampfprogramm, nur darauf aus, mich zu töten. Für Sammael waren die Deathclaws das Böse schlechthin. Er hatte zwar schon einen Namen für sie, aber sie blieben dennoch eine unbeschreibliche, fast wortlose Angst. Jedes arme Wesen, das in die Fänge eines Deathclaw geriet, war dem Tode geweiht. Das Böse war also der Drache. Mit ihm konnte man nicht verhandeln und es war hoffnungslos, sich gegen ihn zu erheben. Zu groß war die Furcht und zu klein die Kraft und der Mut. Der eigene Tod erschien angesichts ihrer furchtbaren Klauen, ihrer spitzen Hörnern und ihrer scharfen Zähnen so gewiß, daß die Angst vor ihnen lähmte oder Flügel verlieh, je nach dem - nur kämpfen schien keine allzu gute Möglichkeit zu sein. Doch was sollte ich machen? In einer teilweise eingestürzten Hotelruine entdeckte ich ein zweites Exemplar dieser Untiere und mit meinem schweren Gepäck, war an eine schnelle Flucht gar nicht zu denken.

Eins der Monster bewegte sich jetzt in meine Richtung. Ich legte mir die BIG Bazooka auf die Schulter und kniete mich in eine gefechtsmäßige Abschußposition. Der Abzug klickte und laut zischend flog eine Rakete davon. Der Sprengkopf detonierte genau im Ziel und der ahnungslose Deathclaw

wurde von der schweren Explosion kräftig durchgeschüttelt. Brüllend sprang das Tier wieder auf die Beine und stürmte mit drohend ausgestreckten Klauen auf mich zu. Bis ich die nächste Rakete eingeschoben hatte, war das überraschend schnelle Reptil bereits fast bei mir. Wieder explodierte eine Rakete, doch noch immer hielt sich der Deathclaw auf den Beinen, senkte wutschnaubend seine Hörner und stand mit einem gewaltigen Satz vor mir. Ich sprang auf, wich zurück und feuerte. Selbst meine dritte Sprengrakete konnte diese Ausgeburt nicht töten. Das riesige Tier brüllte vor Schmerz und blutete aus vielen klaffenden Wunden, aber noch bevor ich meinen Kampfhammer in Händen hielt, erwischte mich ein schneller Hieb seiner mächtigen Klauen. Trotz meiner reißfesten Rüstung, hatte dieser ungenaue Schlag bereits eine ziemlich schmerzhaftige Wirkung. Dann donnerte mein Superhammer auf seinen gepanzerten Schädel. Weit holte ich aus und nach vier guten Treffern gegen seine Schläfen und gegen den laut knirschenden Kiefer, brach das Tier mit zertrümmertem Kopf zusammen. Dann lag es auf der Seite. Seine Glieder zuckten noch und Ströme von Blut ergossen sich über den Asphalt. Ich war außer Atem und eilte zurück zur Ecke. Wo war das andere Biest? Mit unruhigen Händen schob ich die nächste Sprengrakete in die Bazooka. Wieder blickte ich mich um. Die Straße war frei. Ich nahm meinen schweren Rucksack auf und lief so schnell ich konnte zur Hotelruine auf der anderen Seite der breiten Avenue. Dort fand ich Deckung hinter einer Mauer. Ich atmete tief durch. Mein Puls pochte in den Schläfen und ich zählte mit. Immer wieder blickte ich um die Ecke. Nichts rührte sich. Vielleicht war der zweite Deathclaw jetzt in dem verfallenen Gebäude nebenan? Langsam senkte sich mein Puls. Ich beobachtete das Haus und die Straße noch eine Weile, aber alles blieb ruhig. Vorsichtig bewegte ich mich dann zwischen Ruinen, Trümmern und Abfall weiter nach Nordosten. Immer wieder hielt ich an, horchte und schaute mich um. Nichts in dieser

Welt konnte drei TNT-Sprengraketen überleben, dachte ich bisher, aber einen dieser Deathclaws hatte ich erlegt. Damit war ich tatsächlich der Meister eines Schicksals, das schon vielen vor mir unausweichlich den Tod gebracht hatte. Doch war ich darum bereits ein echter Ritter? Geeint im Geiste... Mit wem? Und der alte Aufseher war auch nicht unbedingt König Artus, jener sagenhafte Kopf einer runden Tafel.

Jeder Kämpfer brauchte zu jeder Zeit eine innere Fassung für seine Macht. So gab es früher, in der alten japanischen Edo-Zeit, die *Kogaku-ha*, die »Schule des alten Wissens«. Sie forderte die Rückbesinnung auf die ursprüngliche Lehre des Konfuzius, der das Recht auf die Ausübung politischer Macht zuerst von den geistigen Verdiensten des Menschen abhängig gemacht hatte. Die altehrwürdigen Denker dieser Kogaku-ha formulierten bereits vor über fünfhundert Jahren den *Bushido*, den neuen ethischen Kodex der Samurai. Aus diesen Leitgedanken bildete sich eine Kaste von Kämpfern und Kriegern, die im höchsten Maße idealistisch eingestellt waren, ohne zuerst religiös gewesen zu sein. Der Gedanke den Ritter zu geben, gefiel mir. Ritter waren Retter und das entsprach ziemlich genau meinem Auftrag. Dann erreichte ich die Fabrik der Gunrunner. Eine befestigte und bewachte Halle war umgeben von einem breiten Graben mit hellgrün leuchtendem, blubberndem Schlamm. Vor einem schmalen Holzsteg stand ein Wachmann und sicherte diesen einzigen Übergang. Geschützt gegen Angriffe von Deathclaws oder Gangstern lag ihre Fabrik auf einer kleinen Insel. Rund um die Halle stapelten sich zahllose gelbe Fässer, in denen der zähe, hoch radioaktive Säureschlamm hierher transportiert worden war. Ich packte die Bazooka zurück ins Gepäck und behielt meinen Hammer griffbereit. Mittlerweile wieder völlig entspannt, schritt ich auf den Wachmann zu. Er war erfreut, einen Kunden vor sich zu haben, bat mich, meine Waffen stecken zu lassen und näher zu treten. Er redete kurz über

das Com-Link seines BADTFL. Danach wies mir der Mann mit der Hand den Weg zur Fabrikhalle. Dort drinnen sollte ich nach Zack suchen, der besorge mir dann alles was ich so bräuchte. Ich bedankte mich und ging zum Eingang der alten Halle. Auf beiden Seiten des Vorplatzes waren rostige Ölfässer mit Sand gefüllt und zu befestigten Wachständen aufgestapelt worden. So in sicherer Deckung, standen zwei schwer bewaffnete Wachen in BADTFL-Panzern dahinter. Das alles machte einen gut organisierten Eindruck. Drinnen traf ich dann diesen Zack. Der kleine Zack hatte eine blaue Latzhose an und seine langen roten Haare waren zu einem Fuchsschwanz zusammengebunden. Zack blickte mich aus wachen Augen an, musterte mich flüchtig und grüßte kurz. Dann sollte ich doch mal herzeigen, was ich so anzubieten hätte. Aha, dachte ich, Zack war hier also die Abteilung An- und Verkauf! Mal sehen... Bekam ich denn auch hier einen Rabatt? Zack schüttelte den Kopf. Nicht bevor ihm Gabriel etwas gesagt hätte! Trotzdem schaute ich mir seine Sachen an und staunte nicht schlecht über das gute Waffenangebot dieser Gunrunner. Neben ein paar Sprengraketen, reichlich Munition in jedem Kaliber und Handgranaten, gab es gleich zwei sehr leistungsfähige Fusionsplasmagewehre vom Typ Winchester P94. Diese zehnschüssige Energiewaffe besaß einen supraleitenden Gewehrlauf und konnte in schneller Schußfolge ultrahoch erhitztes Plasma abfeuern. Daneben hatte Zack auch eine sehr kompakte Polizeilaserpistole mit HoloSight-Visier. Zack breitete nun das komplette Arsenal aus: Eine schwere CZ53 Maschinenkanone mit Tragegurt, eine Rockwell BIG Bazooka, sowie massenhaft elektrische Energiespeicherzellen und dazu kistenweise betriebsbereite Fusionsbrennzellen. Eine weitere bemerkenswerte Waffe, war eine alte Powerfaust. Dieser wuchtige Stahlhandschuh wurde mittels Energiespeicherzellen betrieben und verfügte über vier Mikroprozessor gesteuerte Strahltriebwerke. Der Handschuh besaß bioelektrische Sensoren für die Arm- und

Handmuskulatur und ein geschickter Kämpfer lenkte seine düsengetriebene Powerfaust pfeilschnell auf den Zielpunkt und entwickelte dort die Wucht einer Dampfhamme. Diese Waffe hatte eine ähnlich vernichtende Wirkung, wie mein Superhammer, jedoch mit deutlichen Einschränkungen in der Reichweite und benötigte noch dazu Energiezellen. Da war mein edler Hammer doch die bessere Nahkampfwaffe. Ich dankte Zack und sah mich um. Die Maschinen in dieser Fabrik waren zwar schon alle etwas angerostet, hatten aber noch einen ganz brauchbaren Zustand. In der Halle verteilt arbeiteten mehrere Männer an Werkbänken oder bedienten eine der Maschinen. Alle waren schwer bewaffnet und ein paar von ihnen trugen Metallrüstungen. Schräg hinter Zack stand ein großer Mann in einem grünen Kampfpanzer und hielt ein Winchester P94 Plasmagewehr. Auch er musterte mich und ich nickte kurz. Das schien wohl der Boss zu sein, dachte ich, dieser Gabriel, und ging zu ihm rüber. Lächelnd schaute er auf meinen Anstecker. Offenbar wußte er genau, wem das Ding einmal gehört hatte. Er war etwas erstaunt, tatsächlich einen Besucher zu sehen und fragte, was er für mich tun könne, denn wegen der Deathclaws kämen nicht gerade viele Kunden zu ihm. Gabriel war weit älter als ich, aber noch immer ein dynamischer Typ. Er und seine Leute fertigten schon seit etlichen Jahren Waffen und Munition, doch die letzten paar Jahre wären die Hölle gewesen. Erst hätten sie das Gebiet um die Fabrik von allem Schrott und den Trümmern des Krieges gesäubert, Altmetall gesammelt und verwertet, aber jetzt wären sie von der Versorgung mit Rohmaterial aus Adytum abhängig. Zu Anfang sei das auch okay gewesen. Scavenger aus Adytum hätten ihnen damals das Rohmaterial geliefert und sie bauten daraus die Waffen und verkauften sie im Ödland. Doch nachdem Zimmerman vor Jahren diesen Caleb angeheuert hatte, um Adytum vor den Deathclaws und den gelegentlichen Gangsterangriffen zu schützen, habe sich ihre Lage eher noch verschlimmert.

Für Gabriel waren diese Regulatoren eiskalte Dreckskerle und auch die Gunrunner wurden von ihnen ausgenommen, wo's nur ging. Sie fertigten die Waffen und die Regulatoren bereicherten sich daran, aber darum so einfach weggehen, konnten sie auch nicht. Sich woanders niederzulassen, kam schon allein wegen all ihrer schweren Werkzeugmaschinen kaum in Betracht und so ein Umzug, noch dazu durch das Gebiet der tödlichen Deathclaws, erschien ihnen trotz ihrer Bewaffnung unmöglich. Gut, sie wären mal 'rübergewandert, hätten ein paar Deathclaws erledigt, aber die Biester kämen immer wieder zurück. Außerdem seien sie nur Maschinisten und keine Kämpfer. Doch ich war ein Kämpfer - ein Special Vault Fighter und noch dazu ein ganz guter... Eine wichtige Voraussetzung für jedes menschliche Miteinander ist wohl, daß man sich in den jeweils anderen hineinversetzen kann und Mitleid empfindet. Mit zu leiden hieß aber nicht, *für* ihn zu leiden! Was wäre es Gabriel also wert, wenn ich da rein ginge und mich mal ganz professionell um diese Kreaturen kümmern würde? Offenbar alles was ich wollte, denn wenn es mir wirklich gelänge, diese Deathclaws ein für alle Mal zu erledigen, könne ich dafür einen beliebigen Preis von ihm verlangen. Ich wollte Waffen und Munition - und davon viel! Allein für einen einzigen toten Deathclaw waren drei meiner blauen Sprengraketen draufgegangen und meine Auslagen für diesen Kurzbesuch, waren schon jetzt recht erheblich. Gabriel nickte und machte mir ein Angebot: Wenn ich das Gebiet tatsächlich säubern könne, gingen sie weg von hier und ließen dann mehr Waffen und Munition zurück, als ich jemals brauchen könne. Okay, damit war ich einverstanden!

Angesichts schöner Frauen und mächtiger Waffen fiel es mir offenbar leicht, ein Ritter zu sein, aber konnte ich diese noble Gesinnung auch einlösen? Wo immer sich ein Ritter niederließ, befriedete er ein Dorf, tötete einen Drachen und sein Wappen war fortan das Zeichen seiner Rechtshoheit.

In solch mittelalterlichen Geschichten, war der Drache stets die Verkörperung und Sinnbild der gottfeindlichen Mächte. Die Tugend eines Ritters jedoch, war eine innere Fassung um seine zerstörerische Potenz und zeugte so von seiner Tauglichkeit, mit seiner Kraft und seiner Macht umzugehen. Teil dieser Tugend waren immer irgendwelche Regeln und ihre Einhaltung wurde als der »Pfad der Tugend«, als eine Folge jener sittlich wertvollen Eigenschaften des Menschen gesehen. Doch diese Tugendhaftigkeit an sich, sagte nichts Grundlegendes über gut oder böse aus, so wie Spielregeln lediglich dafür sorgten, daß der Beste gewinnt. Machte mich das Gute vielleicht besser? Schach war Krieg als Brettspiel und stets kämpften die hellen Mächte des Lichts gegen die Dunkelheit des Todes. Im Licht der Welt allerdings, sah das Leben den drohenden Tod zuerst, darum besaß die Farbe Weiß den Angriffsvorteil des Lebendigen. Damit gaben die Regeln diesem Umstand recht und es war ehrenvoll, nach solchen Regeln zu spielen. Aber was wußte ich denn schon vom Ehrenkodex eines Ritters? Gab es überhaupt »wahre« Ehre oder diente sie hauptsächlich der Rechtfertigung? Der Ritter Roland war einer der Paladine und Neffe Karls des Großen. Recht war zuerst das Schwert in seiner Rechten, die erste Waffe, nur zum töten von Menschen geschmiedet. Bereits vor eintausendvierhundert Jahren starb dieser Held, schändlich verraten, in einer Schlacht und das ellenlange Rolandslied wurde eins der wichtigsten höfischen Epen im frühen Mitteleuropa. Aber was machte solche Männer aus? Wohl zu allererst, daß sie »echte« Männer waren und stets mit ihresgleichen im Widerstreit lebten. Der Ursprung ihrer Ehre lag also in der männlichen Gesinnung - Spielregeln für den ewigen gemeinsamen Kampf gegeneinander. Ehre war das Gefühl eines Gedanken, erzeugt durch ein Miteinander im Gewissen. Alles Gewisse war so auf Ehre und Gewissen wirklich, denn Gefühle bedeuten und Gedanken bezeugen. »Ein Ritter tötet keine Kreatur, allein weil er ein Schwert

führen kann!« Das hatte Stärke. Aus dem Wilden erhob sich die Ehre und richtete den Edlen auf, in seinen Stand. Dieser noble Leitgedanke zeugte von Tugend und aus der Tugend entstand das Recht, wurde aufgeschrieben und ward fortan ein ehernes Gesetz. Noch Jahrhunderte später, stellten die Menschen dort imposante steinerne Rolandsäulen auf ihre Markt- und Hauptplätze und zeigten damit jedermann, daß es sich bei diesem Ort um ein befriedetes Gebiet, um einen geschützten Rechtsraum handelte. Tief in meine Gedanken versunken, ging ich zurück zu Zack. So, oder ganz ähnlich, war nun auch die Situation hier im Boneyard. Ich wollte die Deathclaws töten und Adytum befrieden. Dazu brauchte ich maximale Feuerkraft und einen Rabatt... Gabriel nickte und Zack griff zu einer grünen Preisliste. Dann breitete ich mein Waffenarsenal aus. Ich legte ihm das DKS-501, die .44er und die beiden Metallpanzer auf den Tisch. Zack prüfte die Sachen und bot mir 5.200 Deckel dafür. Ich überlegte. Für die Deathclaws brauchte ich ein paar Raketen mit großem Sprengkopf. Zack hatte vier Stück davon im Angebot, sowie zehn panzerbrechende TNT-Raketen. Davon nahm ich fünf und eine der Fusionszellen, denn das Wattz Lasergewehr war fast leer und vielleicht würde ich es wieder brauchen. Gern hätte ich mir auch noch ein paar Plasmahandgranaten dazugelegt, aber schon jetzt kostete mich die Munition für diesen Job 3.500 Deckel. Ein Ritter zu sein, war nicht eben billig! Ich verstaute meine Sachen und machte mich auf den Weg. Vorbei an dem hellgrünen Schlammgraben, ging ich zurück in das Gebiet der Deathclaws. Noch bevor ich die große Ruine erreichte, holte ich die BIG Bazooka aus dem Gepäck und nahm meinen Hammer zur Hand.

Aufmerksam schlich ich zwischen den Trümmern voran. Ab und zu blieb ich stehen und lauschte der Stille. Ich war ein Gewölbekämpfer, eingebunden in die Gesetze meiner Vault und in einen Haufen von Dienstanweisungen. Doch bei uns

im Keller war man froh, wenn man mochte was man mußte und glücklich, wenn man durfte was man konnte. Schon als ich Vault 13 verlassen hatte, spürte ich, daß dieser Auftrag mein Leben von Grund auf verändern würde. Hier draußen war ich ein Alleinherrscher, ein »War Lord« und noch hatte sich keine Macht gefunden, die mir Einhalt gebieten konnte. Für den Aufseher war ich ein Terminator. Der Mann mit der Macht, Mutanten zu töten. Aber wer große Macht hatte, der konnte auch große Fehler machen und wurde verteufelt. Ich mußte also nach bestem Wissen »richtig« handeln, um dem Fehler zu entgehen. Wollte ich in dem Spiel obendrein auch den Angriffsvorteil nutzen und die blitzschnellen Mächte des Lichts vertreten, mußte ich nach bestem Gewissen »recht« handeln. Ebenso zeigte sich, ob ich »rechtzeitig« gehandelt hatte, denn jeder Hauch eines Zweifel, jedes noch so kurze Zögern stärkte den Gegner. Um den Kopf nicht zu verlieren, wollte ich nach bestem Wissen und Gewissen handeln, im Einklang stehen mit allen gültigen Werten und leben. Damit wurde ich dann rückverwiesen auf die Natur und auf das Menschsein als solches. Lernen veränderte mein Verhalten, ließ mich jeden Wandel überleben, verankert im Gewissen. Darüber hinaus zählte die Präzision, denn nur ein einziger Punkt war die Mitte und nur ein bestimmter Winkel war mit Recht der rechte Winkel... Vorsichtig schlich ich zwischen den menschenleeren, grauen Ruinen voran. Bald erreichte ich wieder die breite Asphaltstraße, auf der noch immer der tote Deathclaw lag. Myriaden von Fliegen umschwirrten den Kadaver und hüllten ihn in eine dunkle, summende Wolke. Leise schlich ich an der Ostseite der Kinoruine entlang. Dort sah ich dann einen toten Mann liegen. Er war offenbar einer der Scavengers und war von den Deathclaws übel zerfetzt worden. Ich rückte vor bis zum Ende der Mauer und blickte um die Ecke in das Halbdunkel der verfallenen Ruine. Alles schien ruhig, doch ich spürte, daß ich nicht allein war. Im Gepäck der verwesenden Überreste des Mannes fand ich

Schläuche, Sensoren, Kabel und Elektronikteile. Scheinbar waren es jene von Miles dringend benötigten Ersatzteile für die Hydroponik-Farm, doch leider war der Scavenger nicht mehr bis Adytum gekommen. Eilig packte ich die Teile in meinen Rucksack und sprang zurück hinter die Mauer. Ich legte mir die Bazooka auf die Schulter und machte mich bereit, in das Innere des ehemaligen Kinos vorzurücken, da stand plötzlich ein Deathclaw vor mir. Wie aus dem Nichts tauchte er vor mir auf und fauchte mich an. Erschrocken sprang ich zur Seite und feuerte meine TNT-Rakete ab. Der Sprengkopf explodierte fast im Maul der Riesenechse und mit diesem harten Schlag kritisch getroffen, blieb das Biest reglos am Boden liegen. Von der Druckwelle umgeworfen, rappelte ich mich sofort wieder auf, zog den Kampfhammer und sprang auf den blutenden Deathclaw zu. Noch immer lag das riesige Reptil bewußtlos auf der Seite. Ich holte aus und mit drei harten Schlägen zertrümmerte ich den Kopf der gepanzerten Kreatur. Noch immer bleich vor Schreck, stand ich vor dem toten Deathclaw und konnte mein Glück kaum fassen. Völlig unversehrt hatte ich auch diesen Kampf mit den Drachen gewonnen. Ich steckte den blutverschmierten Hammer zurück und lud eine weitere Sprengrakete in die fabelhafte Rockwell BIG Bazooka. Dann schulterte ich das achtzehn Pfund schwere Blasrohr erneut und ging langsam in das Innere der Ruine. Winkel für Winkel durchsuchte ich den riesigen, verrotteten Kinopalast - ohne Ergebnis.

Die beiden toten Deathclaws draußen, waren offenbar die einzigen Exemplare hier. Dann entdeckte ich am Rand der Ruine eine Treppe, die hinunter in einen Keller führte. Leise stieg ich hinab in eine feuchtwarme Unterwelt. Am Ende der Treppe angelangt, konnte ich schemenhaft die Umrisse von vielen Fässern erkennen und links von mir war eine Mauer. Langsam bewegte ich mich zu dieser Wand vor und meine Augen gewöhnten sich an die Dunkelheit. Ich blickte durch

eine eckige Fensteröffnung in einen Nebenraum, doch bis auf ein paar alte Kisten konnte ich kaum etwas ausmachen. Vorsichtig schlich ich an der Wand voran. Nichts rührte sich in dem stickigen, dunklen Kellergewölbe, aber je weiter ich mich von der Treppe entfernte, um so weniger konnte ich erkennen. Nach etwa dreißig Metern endete die Mauer und gab den Durchgang frei, in die tiefste Finsternis. Leise legte ich die Bazooka ab und stellte auch den Rucksack auf den Boden. Mir war nicht ganz wohl bei dem Gedanken, gleich dort hinein zu gehen. Ich war noch unsicher und überlegte. Leider besaß ich kein Nachtsichtgerät. Wieviele von diesen Echsen mochte ich also aufscheuchen, sollte ich hier unten einen Leuchtstab zünden? Andererseits konnte ich jedoch unmöglich blind in diese unheimliche Dunkelheit vorrücken. Ebenso wenig hatte ich einen Bio-Scanner dabei, so daß in den Pip-Boy Karten keine Biomasse erfaßt war. Eingehüllt in völlige Dunkelheit, kramte ich einen der Leuchtstäbe aus meinem Rucksack. Der Zünder knackte und lautlos begann der Stab zu glühen. Ich hakte ihn in meinen Schultergurt, nahm die Bazooka wieder auf und lauschte. Alles war still. Langsam beugte ich mich vor und blickte um die Ecke. Nur wenig Licht drang von dem Leuchtstab in ein fast endloses Gewölbe, doch es reichte, um einen riesigen Deathclaw zu erkennen. Reglos stand das gepanzerte Ungetüm zwischen etlichen kniehohen Eiern. Ich drehte mich zurück, lehnte mit dem Rücken an der modrigen Wand und atmete tief durch. Ganz offensichtlich hatte ich das Nest dieser Deathclaws entdeckt. Hier unten, in einem verfallenen Kino also, lag die Wiege des Bösen. Das Muttertier bewachte das Gelege und war erheblich größer, als die beiden toten Exemplare oben. Aber es war allein! Ich schob mir drei blaue Sprengraketen in die Schlaufen an meinem Koppel, aktivierte die Bazooka und stellte mich leise in eine möglichst gute Schußposition. Siebzig Meter, aber wegen der Dunkelheit hatte ich das Tier nur sehr schlecht im Schußfeld. Wie viele Treffer würde ich

landen, bis mich der gepanzerte Deathclaw erreicht hatte? Vielleicht zwei, höchsten drei, und das waren noch immer viel zu wenige, für dieses mächtige Ungetüm. Alles deutete auf einen lebensgefährlichen Nahkampf hin. Ich stellte mich zurück hinter die Mauer und öffnete meinen prall gefüllten Rucksack. Im kalten Licht des Leuchtstabes packte ich eine Kartusche mit »Psycho« aus. Tief versunken starrte ich auf das manuelle Injektionsgerät. Der Verstand schneidet und die Vernunft hütet. Mein Verstand steckte den Rahmen der Möglichkeiten ab und die Vernunft bewahrte mich dabei vor Unsinn. Ein Nahkampf mit einem Deathclaw, noch dazu mit diesem gewaltigen Muttertier, war wirklich kein angenehmer Gedanke. Der mechanische Injektor aus Leichtmetall, mit seiner dicken Hohlneedle und den beiden Druckbehältern für einen Zweikomponentenwirkstoff, glänzte in meiner Hand. Dieses vollsynthetische Präparat war eine experimentelle Militärdroge aus der Vorkriegszeit und enthielt fremdartige, psychoaktive Substanzen, die die Kampfkraft der Soldaten enorm steigern konnten. Ich wußte zwar nicht allzu viel über das Zeug, aber ich wußte genug, um es anzuwenden. Erst jetzt hatte ich all meine Möglichkeiten voll ausgeschöpft. Ich bereitete mich vor und stach mir langsam die Kanüle in den Arm. Danach drückte ich den Pumpenknauf herunter. Träge floß eine klare, hellblaue Flüssigkeit aus dem Mischbehälter in meine Armvene. Ich war angespannt. Achtlos warf ich die silberne Kartusche zur Seite und schloß den Kampfpanzer wieder. In mir regte sich ein leises Prickeln. Zuerst nur im Kopf, erfaßte es mehr und mehr den gesamten Körper. All meine inneren Organe, meine Drüsen und Zellen arbeiteten bald auf Hochtouren und der elastische Zellverbund meiner Körperstrukturen begann sich stark zu straffen. Meine Haut spannte sich und fühlte sich an, wie Aluminiumfolie und die Synergie meiner Milliarden Körperzellen vervielfachte sich. Mein Stoffwechsel raste. Von Sekunde zu Sekunde nahm meine Muskelspannung immer weiter zu und erhöhte meine

Beweglichkeit um volle drei Punkte. Plötzlich begannen sich die Proportionen von Raum und Zeit zu verschieben. Der Raum wurde größer und wieder kleiner, so wie ich selbst. Mal bewegten sich meine Hände in einer Art Zeitlupe, ein anderes Mal huschten sie vorbei, wie flirrende Fetzen. Das Denken fiel mir außerordentlich schwer und mein Puls lag jenseits jeder Skala. Innerhalb von 150 Sekunden erhöhte sich meine biophysische Verletzungsresistenz um 50% und stabilisierte sich bei insgesamt 90%. Damit war ich jetzt fast unverwundbar, doch ich fühlte mich elend. Ganz langsam klangen die Verzerrungen im Raum-Zeitkontinuum ab und ich konnte einige wackelige Schritte gehen. Ich atmete nun schnell und tief. Noch immer rauschte mein Kopf und meine Stirn glühte. Dann verstummten diese Empfindungen. Wie in einem biologischen Kampfroboter lag mein Ich jetzt ganz entspannt in völliger Ruhe und lenkte meine Schritte. Meine Augen führten mir Bilder zu und meine Ohren waren auf Empfang geschaltet. Alle Systeme arbeiteten einwandfrei. Ich ließ mich meine Bazooka wieder schultern, gab mir den Angriffsbefehl und brachte mich in eine gute Schußposition. Jetzt hatte ich den Deathclaw etwas besser im Schußfeld, visierte die ahnungslose Kreatur an und feuerte meine erste Rakete ab. Laut zischend flog sie durch das Gewölbe, zog einen hellen Feuerschweif hinter sich her und ich blickte ihr erwartungsvoll nach.

Der Sprengkopf detonierte neben der Echse, zerriß eins der Eier und das Muttertier wurde von der dumpfen Explosion zu Boden geschleudert. Laut brüllend erhob es sich wieder und starrte zu mir herüber. Dann stürmte der Deathclaw mit Riesenschritten heran. Kaum daß ich die zweite Rakete ins Rohr geschoben hatte, war das Ungetüm nur noch wenige Meter entfernt. Eilig feuerte ich die Bazooka ab, hatte aber keine korrekte Zielerfassung und die Rakete zischte an dem Deathclaw vorbei. Mit einem großen Satz sprang ich zurück

hinter die Mauer, doch das nur leicht verwundete Muttertier setzte mir nach und streifte mich mit einem mächtigen Hieb seiner gewaltigen Klauen an der Schulter. Noch im Lauf zog ich meinen Kampfhammer, da war das riesige Reptil bereits dicht hinter mir. Blitzschnell drehte ich mich um und sofort krachte ein harter Schlag auf den gesenkten Hornschädel. Wieder ging das Tier zu Boden. Es brüllte, rasend vor Wut und Schmerz. Weitere neun Mal donnerte mein entfesselter Superhammer jetzt auf das Monstrum ein, doch noch immer hatte dieser Deathclaw die Kraft sich zu erheben. Vier, fünf Mal schlug er mit seinen Klauen nach mir und konnte mich dennoch nicht zerreißen. Wieder holte ich weit aus, wieder erzitterte die Echse unter den wuchtigen Hammerschlägen. Acht von zehn Schlägen trafen ihr Ziel, doch laut brüllend in seinem Todeskampf, verletzt und blutüberströmt kam der Deathclaw immer wieder auf die Beine. Ein schneller Hieb seiner Klaue erwischte mich am Helm und schleuderte mich durch den Raum. Ich fühlte kaum einen Schmerz, aber mir schwanden die Lebensgeister. Fast besinnungslos rappelte ich mich wieder auf, da stand das riesige Muttertier bereits bitterböse fauchend vor mir. Entschlossen umfaßte ich den Hammerstiel und holte aus. Mehrmals traf ich das äußerst bewegliche Tier am Körper, doch unbeirrt schlug es wütend um sich. Plötzlich tat sich eine Lücke auf und laut krachend schmetterte ich meinen Kampfhammer genau zwischen die Augen des Lindwurms. Mit hohlem Grunzen brach das Tier zusammen und blieb blutüberströmt am Boden liegen. Das war meine Chance! Wie ein Berserker prügelte ich auf das reglose Reptil ein. Wieder und wieder spitzte das Blut des Deathclaw gegen mein Helmvisier und endlich platzte ihm der gepanzerte Schädel. Graue Hirnmasse und eimerweise Blut blubberten auf den Betonboden, lautlos beleuchtet vom kalten Licht meiner chemischen Fackel. Noch minutenlang zitterten die Glieder der toten Echse und völlig außer Atem, versuchte ich mich zu besinnen. Ungerührt betrachtete ich

die gewaltige Kreatur noch eine Weile, hob den Leuchtstab auf und marschierte zu dem Gelege. Es war still. Nur meine Schritte hallten leise von den Wänden des Gewölbes wider. Ich holte aus und schlug kräftig zu. Ein Riesenei nach dem anderen zerplatzte unter meinem Kampfhammer. Die harte Schale krachte, ein übel stinkender, giftgrüner Schleim quoll heraus und ergoß sich zähflüssig über das Nest. Nachdem sämtliche Eier zerschlagen waren, lenkte ich meine Schritte zurück auf die Straße. Eigenartig entrückt setzte ich mich in den Schatten einer verwitterten Mauer. Ich riß ein Stimpak auf, öffnete meine blutverschmierte Kampfpanzerung und machte mich frisch. Wie in einem Traum, schob ich eine der Raketen in die Bazooka, steckte den Raketenwerfer in mein Gepäck, erhob mich und ging nach Nordosten. Schon bald erreichte ich das Gebiet der Gunrunner. Der Wachmann am Graben blickte mich mit großen, fragenden Augen an, als ich in meiner verdreckten Rüstung vor ihm stand, doch jetzt wollte ich nur mit Gabriel reden. Der Wächter gab den Steg frei und ich marschierte zur alten Fabrikhalle weiter. Gabriel sah mich an, als ich die Halle betrat. Mechanisch, ohne das leiseste Minenspiel, ging ich zu ihm. Er war verblüfft, freute sich aber und konnte kaum fassen, daß ich ganz allein die Deathclaws getötet hatte. Anerkennend reichte mir Gabriel die Hand. Er bedankte sich, bot mir die vereinbarten Waffen an und deutete dabei auf eine Reihe grauer Metallschränke in einer Ecke der alten Fabrikhalle. Sollte ich mehr Waffen benötigen, bräuchte ich bloß wiederzukommen. Gabriel sah mich an. In zwei, höchstens drei Tagen würden sie von hier verschwinden und ließen dann mit Sicherheit mehr Waffen und Munition zurück, als ich tragen könne. Ich dankte ihm für die ausgezeichnete Zusammenarbeit, denn Männer die ihr Wort hielten, waren allenthalben selten in diesen Zeiten. Träge ging ich zu den Schränken und die Mechaniker davor gaben mir den Weg frei. Auch sie dankten mir für den guten Job und begannen nun mit irgendwelchen Vorbereitungen

für den Umzug. Nacheinander öffnete ich die Stahlschränke und fand darin einen ganzen Haufen Zeug. Plötzlich stand Zack bei mir und beobachtete mich sehr aufmerksam. Nach einer Weile wollte er von mir wissen, ob ich denn tatsächlich so viele Waffen bräuchte? Vermutlich nicht, dachte ich und verkaufte alles, bis auf ein fabrikneues P94 Plasmagewehr, sowie einige Fusionsbrennzellen und zwei Plasmagranaten an Zack. Das brachte insgesamt über zehntausend Deckel! Auch meine Bewaffnung konnte sich sehen lassen und mit schwerem Kampfgepäck, verließ ich die Gunrunner wieder.

Jetzt war es Nachmittag. Zwischen den zerstörten Häusern wanderte ich westwärts und fast wie ein Roboter stapfte ich durch die staubigen Straßen des alten Los Angeles. Lautlos zogen die dunklen Ruinen der verbrannten Megacity an mir vorüber. Dann erreichte ich das Stadttor von Adytum. Ohne die bewaffneten Wachmänner zu beachten, marschierte ich wie ein mechanischer Geher an ihnen vorbei. Am Ende der Hauptstraße erreichte ich Miles, der mich zunächst gar nicht erkannte. Ich packte die mitgebrachten Ersatzteile aus dem Rucksack und gab sie ihm in die Hand. Miles überprüfte die Teile und nickte. Das waren sie - nur bearbeitet müßten sie noch werden. Ob ich meinen Fund rüber zu Smitty bringen könnte? Er strahlte über das ganze Gesicht, doch ich hatte genügend andere Probleme. Miles bedankte sich, gab mir zahlreiche Deckel und dazu einige Stimpaks. Außerdem riet er mir trotzdem bei Smitty reinzuschauen, falls ich ein paar Modifikationen an meinem P94 brauchen könne. Das klang allerdings gut, darum suchte ich Smitty in seiner Werkstatt auf. Noch immer stark unter Drogen, fiel mir das Denken und das Reden nach wie vor ziemlich schwer. Auch Smitty dankte mir herzlich für meine Hilfe und soweit ich das noch richtig verstand, konnte er mit ein paar einfachen Tricks die Einspritzung an meinem Plasmagewehr enorm verbessern. Ich stimmte zu und gab ihm meine neue Winchester. Smitty

packte seinen Werkzeugkasten aus und hantierte geschickt mit der schweren Plasmawaffe herum. Dabei erklärte er mir die neptungrüne Winchester Modell P94 nun genauer. Er zog die Fusionsbrennzelle aus dem Ladefach und öffnete den Plasmareaktor. Ein Tröpfchen Öl für den Auswurfhebel, dann schraubte er den silbernen Supramagnetlauf aus dem Plasmaverdichter. Er hielt mir das glänzende Teil unter die Nase und zeigte auf die Tritonlanze vorn am Lauf. „Hier, die Keramikmündung zwischen diesen drei spitzen Segmenten des Plasmastrahlformers muß unbedingt sauber gehalten werden!“ Fasziniert schaute ich Smitty zu - ohne wirklich zu begreifen, was er da machte. Nach ungefähr zwei Stunden Arbeit, gab er mir das P94 zurück. Ich betrachte die Waffe und staunte nicht schlecht. Um die Bolzenbildung nach der Zündung des Plasmas erheblich zu beschleunigen, hatte er die innere Reaktorkammer kunstvoll mit irgendeinem Draht ausgekleidet. Die drei Plasmaaggregate oben auf der Waffe waren auch nicht mehr kugelförmig, sondern es waren nun lange goldene Zylinder. Die Reichweite des P94 hatte sich von 25 auf sehr gute 35 Sektoren erhöht. Jetzt besaß ich ein Turbo-Plasmagewehr, das mit ultraschneller Schußfolge abgefeuert werden konnte. Auch den Griffbügel hatte Smitty auf meine Armlänge eingestellt und das Holovisier justiert. Darüber hinaus besaß das Gewehr jetzt einen Schultergurt aus stabilem Nylongewebe. Ich war entzückt! Allerdings war die Plasmawaffe um etwa zwei Pfund schwerer geworden. Ich dankte Smitty für diese ausgezeichnete Arbeit, ordnete mein Gepäck und verließ seine Werkstatt. Die ganze letzte Stunde hatte ich über einen Plan nachgedacht. Wie und wo würde ich den Angriff auf die Regulatoren starten? Durch das Präparat in meinem Blut, dauerte es unendlich lange, bis ich eine halbwegs brauchbare Strategie ausgearbeitet hatte, aber immerhin fühlte ich mich wie ein unzerstörbarer Kampfkoloß und mein Ich thronte ganz entspannt in seiner Kommandozentrale. Lässig überquerte ich die Hauptstraße

und ging in das Haus des Bürgermeisters. Jon Zimmerman stand nur da und blickte mich ziemlich irritiert an. Ich stellte mich zu ihm, um ihm seine Lage zu erklären, doch der Typ schnauzte mich ungehalten an und wollte wissen, wieso ich mich noch nicht um diese Angelegenheit gekümmert hätte? „He, immer langsam Alter!“ Doch der Bürgermeister wischte sich über den Ärmel, hob die Nase und hatte nun keine Zeit mehr für Vollidioten wie mich, darum sollte ich jetzt besser verschwinden... Okay, Bürgermeister Zimmerman! Das war wirklich nicht der Moment, um ein konstruktives Gespräch abzulehnen, dachte ich, zog den Hammer und entsicherte mein neues Turbo-Plasmagewehr. Dabei schaute ich in das Gesicht des völlig verblüfften Leibwächters, lächelte düster und deutete mit dem Finger auf meinen lustigen Anstecker. Dann erschlug ich den Wächter, rückte vor bis zur Tür und erwartete den nächsten Regulator. Kurz darauf lagen drei weitere Wachen leblos im Raum. Eilig verließ ich dann den zu Tode erschrockenen Bürgermeister, stellte mich geduckt in die Tür, blickte umher und rannte rüber zum Nebenhaus. Nur Caleb hatte mich gesehen und stürmte jetzt allein zum Seiteneingang des leeren Gebäudes. Ich hob mein P94 und Caleb war tot, noch bevor er begriffen hatte, warum. Leise schlich ich durch die staubige Wohnhausruine. Neben dem Vordereingang lauerte ein weiterer Regulator, doch mit drei glühenden Brandlöchern im Metallpanzer lag er kurz darauf am Boden. Jetzt rannten die beiden Torwächter los. Auch diese zwei Regulatoren überlebten ihren Angriff nicht. Dann spurtete ich an den Häuserwänden entlang, um die Wachen im südlichen Teil des Dorfs zu überraschen. Noch bevor die Typen begriffen hatten, woher all die grünen Plasmabolzen kamen, lagen auch die letzten der Regulatoren tot auf der Straße. Eigentlich war der Kampf zu Ende, aber zu meinem allergrößten Erstaunen, hatte sich Zimmerman offenbar von seinem Schreck erholt. Mit geballter Faust kam er auf mich zu. Der Mann mußte völlig wahnsinnig geworden sein und

vor aller Augen, stellte ich mich abwartend in die Mitte der staubigen Hauptstraße. Ich stand dort breitbeinig, umfaßte den Kampfhammer mit beiden Händen und blickte in sein wutverzerrtes Gesicht. Etliche Leute liefen zusammen. Sie standen am Straßenrand, gafften neugierig und tuschelten. Aufgebracht brüllte mich Zimmerman an. „Für wen hältst du dich eigentlich?“ schrie er, baute sich ungelenken vor mir auf und versuchte doch tatsächlich nach mir zu schlagen! Ein Raunen ging durch die versammelte Menge, als ich meinen blutverschmierten Kampfhammer erhob. „Ich bin der Krieg!“ antwortete ich und mit einem einzigen Hieb entthob ich den Bürgermeister all seiner Ämter.

Kopfschüttelnd checkte ich seine Leiche und die Einwohner von Adytum verteilten sich langsam wieder. Einige dankten mir für die Befreiung des Dorfes, andere begannen damit, die toten Regulatoren zu durchsuchen. Ich wandte mich ab und ging durch das nördliche Tor nach Downtown. Wortlos stapfte ich an MacRae vorbei zur schönen Anführerin der Blades. Ungläubig sah sie mich an. Auch sie konnte kaum fassen, daß ich ganz allein Zimmerman und seine miesen Regulatoren getötet hatte. Mit großen Augen dankte sie mir. Endlich verlor ihr wunderschönes Gesicht seine Traurigkeit und fast lächelte sie. Mehr als zufrieden, verabschiedete ich mich von ihr. Draußen sprach ich noch einmal mit MacRae. Anerkennend klopfte er mir auf die Schulter. Auch er dankte mir dafür, daß die Blades bald ein besseres Leben führen konnten. Darum hätte er nun genug Zeit, mir ein paar seiner Faustkampftechniken beizubringen. Ich grübelte lange, weil mir das Denken noch immer ziemlich schwer fiel. Zur Nacht würde das Präparat seine primäre Wirkung verlieren. Nach allem was ich davon verstand, sollte sich mein Zellverbund dann reorganisieren. Sank dabei der Stoffwechsel zu weit ab, wären Schmerzen die Folge, die nur noch ganz entfernt an heftige Muskelkrämpfe erinnerten. Genau hier lag auch

das enorme Suchtpotential dieser Droge. Den Schmerz und die Angst besiegen zu wollen, war seit je her eine mächtige menschliche Triebfeder und jeder, der eine süße Kartusche Psycho in seinem Gepäck trug, war ihrem Druck gnadenlos ausgeliefert. War ich stark, oder allenfalls kräftig? Ich nahm also MacRae's Angebot dankend an, gab es mir doch die Möglichkeit, meinen Stoffwechsel präziser zu kontrollieren. Noch dazu wäre ich unter Freunden, sollte ich die Kontrolle plötzlich verlieren. Ich legte mein schweres Gepäck ab, zog meinen Kampfpanzer aus und wir begannen mit den ersten Übungen. Dieser Schotte hatte einen ganz eigentümlichen, mehr zweckmäßigen Faustkampfstil und schien wirklich mit allen Gemeinheiten vertraut zu sein, die einen Zweikampf entscheiden konnten. Ich lernte ziemlich schnell und schon bald hatte ich ein paar ganz neue Tricks drauf. Dann, am späten Abend, ließ die Wirkung des Psycho langsam nach. Mein Körper entspannte sich und mein Kopf wurde klar. Ich werde auch die Nacht bei den Blades verbringen und wohl erst morgen Vormittag weiterziehen. Im Moment halten sich meine Schmerzen in erträglichen Grenzen. Vorhin habe ich sogar eine Flasche lauwarmer Nuka Cola getrunken, doch dankbar nahm der Körper den Zucker auf.

21 FEB 2162 14:50

Abmarsch vom Stützpunkt

Bereits seit dem frühen Morgen stand ich wieder mit einem schnaufenden und schwitzenden MacRae im Boxring. Jetzt war er völlig geschafft, denn ich hatte ihn tüchtig gefordert. Ich dankte dem alten Schotten für diese Lehrstunden, nahm mein Zeug auf und zog los. Mit trägen Gliedern stapfte ich dann nach Westen zur alten Bibliothek der Followers. Dort angekommen, öffnete ich meinen Metallspind. Außer ihren Stimpaks und ihren Deckeln, hatte ich auch einige Waffen der toten Regulatoren an mich genommen. Ich legte alles in

den Spind, dazu die Bazooka, sowie etliche Sprengraketen. Mein neues Plasmagewehr hatte eine recht überzeugende Feuerkraft, da brauchte ich keine zusätzliche Raketenwaffe. Außerdem besaßen die ultrakompakten Fusionsbrennzellen eine wesentlich höhere Energiedichte je Kilogramm Masse, als TNT-Raketen. Ich steckte noch drei Cordex-Bomben in meinen Rucksack und schloß den Metallspind. Mittlerweile war es weit nach Mittag. Meine Ausrüstung hatte jetzt ein Kampfgewicht von etwa hundert Pfund und ich war bestens gerüstet. Es waren zwei ziemlich harte Tage bisher, aber es hatte sich gelohnt. Auch meine Feuerkraft hatte erheblich zugelegt und meine Barschaft betrug fast 25.000 Deckel - sorgfältig abgepackt zu je tausend Stück in kleinen, grauen Plastikbeuteln. Darüber hinaus war der Boneyard nunmehr ein befriedetes Gebiet, also war es an der Zeit, tiefer in den Süden zu marschieren. Nicht sehr weit von hier sollte die große Kathedrale der Children liegen. Dorthin wollte ich als nächstes gehen, doch zuvor reinigte ich meinen BADTFL. Dabei beschäftigte mich eine offenbar eher nebensächliche Frage: Müßte ich jetzt nicht zum Zeichen der Rechtshoheit eine große, gelbe 13 an das Stadttor von Adytum nageln? Selbst diese hoch technisierte Brotherhood of Steel hatte so ein todschickes Wappen. Aber irgendwie wollte mir für den Krieg kein friedliches Sinnbild einfallen. Überhaupt war ich lieber ein lebendes Merkmal, als ein totes Denkmal.

23 FEB 2162 20:19

Die Kathedrale der Children

Bis lange nach Mitternacht wanderte ich südwärts zwischen den verlassene Ruinen. Dann machte ich Rast und schlief. Seit Sonnenaufgang war ich wieder unterwegs. Es war fast neun, da brach plötzlich eine kleine Gruppe von Räufern aus einem verfallenen Gebäude hervor. Sie hatten mir dort aufgelauert und standen jetzt um mich herum. Einer der vier

Männer zog seine Pistole und feuerte auf mich. Weit in der Ferne sah ich den mächtigen Kirchturm einer neo-gotischen Kathedrale, die sich hoch über die finsternen Überreste des früheren Los Angeles erhob. Hier war ich genau richtig! Ich hob mein Plasmagewehr und legte drei von ihnen um. Wie von Sinnen zog der vierte Räuber sein Messer und stürzte sich wütend auf mich. Er stach zu, konnte aber kaum etwas ausrichten... Ich durchsuchte seine Leiche und nahm seine Deckel. Jetzt hörte ich zum neunten Mal dieses magische Glöckchen. Hier, tief im Süden des Boneyard, erreichte ich den zehnten Rang und war ab heute ein »Desert Strider«. Nach einem kurzen Blick auf meinen Pip-Boy Status, schob ich eine neue Fusionszelle in das Ladefach der Winchester, lud durch und sicherte die Waffe. Ich beherrschte mein P94 nun zu einhundert Prozent und meine physische Kampfkraft war mittlerweile auf 67 Vitalpunkte angestiegen. Damit hatte ich 36 Punkte zugelegt, seit ich im Ödland umherzog. Da soll noch einer sagen, Bewegung im Freien sei ungesund! Heute war ich bereits mehr als doppelt so fit, wie vor nicht einmal drei Monaten. Aufmerksam stapfte ich zwischen den ansonsten menschenleeren Ruinen voran. Nachdem ich ein paar armselige Behausungen hinter mir gelassen hatte, die wie ein stinkender Ring um die Kathedrale lagen, erreichte ich etwa gegen elfhundert endlich den großen Vorplatz des prunkvollen Bauwerks. Beeindruckt stand ich nun vor einem düsteren Portal mit drei massiven Flügeltüren aus Holz und Bronze. Ein riesiger Turm mit vielen geschwungenen Bögen und Stahlträgern ragte hoch auf über das Kirchenschiff und ich schaute an ihm empor in den Himmel. Es waren kühne Konstruktionen, um den Stein zu entschweren - Maße die Ehrfurcht erweckten und Andacht geboten. Seit jeher waren gotische Kathedralen ein prächtiges Abbild von göttlicher Ordnung und weltlichem Herrschaftsanspruch. Eine Menge zerlumpter Gestalten liefen ziellos auf dem Vorplatz umher. Ein seltsam entrückter Mann in einem Lederpanzer, fand es

prima mich zu sehen und bat mich mit einem merkwürdigen Singsang in der Stimme, meine Waffen einzustecken, denn ich sei ja hier unter Freunden. Leider mußte ich seine Bitte ablehnen, denn ich hatte eine harte Woche bisher... Aber was konnte er mir denn, so unter Freunden, über diesen Ort sagen? Er schien ziemlich verduzt, weil ich noch nie in der Kathedrale gewesen war. Dies hier sei ein Ort des Friedens und der Einheit. Hier gäbe es keine Unterschiede mehr. Alle strebten nach einer friedlichen Zukunft, die ihnen die Einheit und Wohlstand bringen würde. Ja klar! Das hatte ich bereits alles von Jain gehört. Könnte ich darüber vielleicht mit dem Meister selbst sprechen? Leider nein, da könne er mir nicht helfen. Nur Vater Morpheus verkehre mit dem Meister, doch meistens sei er oben im Turm zu finden. Ich dankte für die Auskunft und drehte mich zu einem Schlägertypen um, der plötzlich hinter mir stand und mich aus seiner verdreckten Kutte blöd anglotzte. Er habe schon von mir gehört, sagte er rotzig. Ich hätte ja schon allerhand Scheiße umgebracht, oder? Dann wollte er wissen, was mich hierher verschlagen habe. Auch mir käme einiges zu Ohren, sagte ich ihm und daß ich von ein paar sehr seltsamen Dingen gehört hätte, die hier passieren würden. Noch immer glotzte er mich mit großen Augen an. „Wir bereiten uns auf den Krieg vor!“ Er wippte mit dem Oberkörper. Sie würden die Welt retten, um sie dann mit diesem ganzen Einheitsschwachsinn zu füllen. Ich stutzte. Wenn er doch alles für puren Schwachsinn hielt, warum war er dann überhaupt hier? Zark lachte. Er machte lieber selbst jemanden fertig, bevor er fertiggemacht würde. Aber darüber sollten wir nicht unbedingt in der Öffentlichkeit reden. Er flüsterte. Das mochten diese religiösen Zombies nämlich gar nicht. Zark verschwand in der Kapuze seiner speckigen, braunen Kutte und steckte dann seine Hände in die Ärmel. Ich lächelte düster, wandte mich von Zark ab und ging zum Eingangsportal. Hoffentlich hatten sie sich schon eingehend auf den Krieg vorbereitet, denn jetzt war ich da!

Knarrend öffnete sich die schwere Flügeltür und ich betrat die schmale Vorhalle der finsternen Kathedrale. Hier drinnen war es angenehm kühl. Leise verhallten meine Schritte. Ein paar Stimmen klangen von weitem her. Langsam ging ich an dunklen, eisenbeschlagenen Holztüren vorbei durch eine Säulenhalle. Dann erreichte ich das riesige Hauptschiff der Kathedrale und sah dort etliche Leute zwischen den vielen Kirchenbänken stehen. An der Wand, hinter einer Art Altar mit einem hölzernen Rednerpult, hingen zwei gigantische Monochrombildschirme. Der rechte Bildschirm zeigte einen dünnen Mann in einer Kutte, der mit seinen dunklen Augen eindringlich in die Kamera blickte und mit schmalen Lippen von irgendetwas redete. Der Ton war jedoch abgeschaltet, aber auf dem anderen Bildschirm erschienen ohne Unterlaß irgendwelche Wörter in riesigen Lettern. Es waren Formeln, wie »Folge der Einheit!« oder auch »Bete für den Frieden!«. Lässig hielt ich meinen Hammer in Händen und bog nach rechts in die große Halle. Keiner der Leute schien sich für mich zu interessieren, darum ging ich auf eine der Türen zu und öffnete sie leise. Ich fand dort einen kleinen Laden. Vor einem alten Holztisch mit allerlei Zeug, stand ein Mann in einer violetten Kutte und sah mich beunruhigt an. Täte ihm leid, aber es sei geschlossen. Dann blickte der Ladenhüter verächtlich auf den Hammer in meiner Hand. Ohne ein Wort zu sagen, durchsuchte ich sein Zeug, nahm mir ein gelbes Pfadfinderbuch und bezahlte ihm die 147 Deckel. Ich lachte leise, packte das alte Buch in meinen Rucksack, dankte ihm und ging. Der Mann blickte mir ziemlich angepißt nach, als ich den Laden wieder verließ, sagte jedoch keinen Ton und steckte die Deckel in seinen Geldbeutel. Im Raum nebenan sah ich zwei reichlich betagte ElectroBox Stromgeneratoren von Wattz Electronics. Monoton brummten die beiden alten Fusionsgeneratorblöcke vor sich hin. An ihren glänzenden, weißen Hochspannungsisolatoren zuckten ab und zu kleine blaue Funken entlang und die Luft knisterte leise. Links an

der Wand flimmerte eine graue Mach-IV Computerkonsole. Anscheinend war das System außer Betrieb und ich kehrte zurück in die belebte Haupthalle. Niemand sprach mich an. Die dritte Tür war verschlossen und ich ging an den beiden großen Bildschirmen entlang zur gegenüberliegenden Seite der riesigen Kirche. Wer mochte diese seltsame Kathedrale wohl erbaut haben? In leuchtenden Farben drang die helle Mittagssonne durch die schmalen Kirchenfenster. Langsam schritt ich auf eine der Holztüren zu. Immer deutlicher hörte ich hinter dieser Tür ein leises Klatschen. Ich trat näher und öffnete ohne anzuklopfen. Mitten in dieser Kammer sah ich einen keuchenden, sehnigen Mann stehen, der einen Wattz Elektrostock in seiner verkrampften Hand hielt. Mit nacktem Oberkörper stand er da und blickte mich fassungslos an. Das Oberteil seiner violetten Kutte hing schlaff von seinen Hüften herab und die Ärmel baumelten über den Fußboden. Äußerst ungehalten herrschte mich der Typ an. Wie ich es wagen könne, sein Heiligtum mit einer Waffe in der Hand zu betreten? „Raus hier!“ Ungerührt lehnte ich in der Tür und betrachtete gelassen die gerötete Haut des Mannes. Ich schmunzelte. „Eigentlich wollte ich mit dem Chef sprechen!“ Dabei pendelte ich betont lässig meine Kampfhammer hin und her. Ich solle mit Morpheus reden, riet er mir. Der wäre im Turm, aber es sei sehr unwahrscheinlich, daß mich die Nightkins durchließen. Konnte er diesen Nightkins befehlen, mich ungehindert passieren zu lassen? Lasher nickte. Das wäre eine ganz vernünftige Bitte. Er warf mir dann ein rotes Symbol zu, eins von diesen Atomzeichen, und wenn ich es einem Nightkin zeigen würde, ließe der mich damit vorbei. Also steckte ich das Ding ein und wollte gerade gehen, da stürzte sich der Kerl plötzlich auf mich. Noch bevor er mich erreichte, erwischte ihn ein kräftiger Hieb. Mit ungeheurer Wucht getroffen, flog der Mann meterweit durch den Raum. Blutüberströmt kam er wieder auf die Füße, doch sofort hob ich mein Plasmagewehr an und zischend stanzte der grüne

Plasmabolzen ein kreisrundes Loch in seine Brust. Lasher war tot, aber nun gerieten auch alle anderen in Aufregung. Einige riefen durcheinander und die ersten stürmten heran. Mist, jetzt hatte ich die Children aufgescheucht! In wenigen Momenten würde es also ein furchtbares Gemetzel geben. Ich stellte mich von innen an die Tür, schloß meine Augen und erwartete diesen kindlich naiven Feind.

Bald danach herrschte Totenstille. Viele der armen Children waren nicht einmal lebend bis zur Tür gekommen, während ich nicht einen Kratzer hatte. Waren das bloß blinde Eiferer oder verblendete Fanatiker? Ich wußte es nicht. Ratlos zog ich ihre Leiber in Lasher's Kammer. Bei einigen von ihnen fanden sich ebensolche roten Atomsymbole. Wozu dienten sie? Ich betrachtete das runde Ding nun etwas genauer und irgendwie erinnerte es mich an einen Schlüssel. Neben ein paar Deckeln, nahm ich den toten Kirchendienern sämtliche Stimpaks und fand außer einer passenden Kutte noch alle möglichen Medikamente. Jedem Krieg geht immer ein Krieg der Worte voraus. Das jedenfalls war eine vorherrschende Meinung. Diese kaputten Typen hier, brauchte man jedoch bloß schief anzugucken und schon explodierten sie. Jetzt waren wir Erzfeinde und es gab nichts mehr zu reden. Noch einmal ging ich zu der verschlossenen Holztür neben dem Generatorraum. Tatsächlich befand sich ein Schlitz in einer Vertiefung, in die ich diesen Schlüssel einschieben konnte. Ein Mechanismus klackte kurz und die eisenbeschlagene Holztür öffnete sich. Hinter der Tür lag ein Treppenaufgang, den Turm der Kathedrale empor. In einem Seitengang gab es eine weitere dieser Sicherheitstüren und führte zu einer verschlossenen Sakristei. Obwohl das Schloß den gleichen altertümlichen Schließmechanismus zu haben schien, wie die schwere Holztür zur großen Halle, gelang es mir weder mit Lasher's Schlüssel, noch mit meinen Dietrichen diesen Durchgang aufzuschließen. Damit blieb mir nur die endlose

Treppe, hinauf in den Turm der schwarzen Kathedrale. Dort oben irgendwo, mußte dieser Morpheus sein. Von Nightkins umgeben, war er die einzige Verbindung zum Meister. Wer oder was mochte dieser finstere Meister wohl sein? Bis jetzt hatte ich noch keine seiner grünen Supermutanten bemerkt. Allerdings war ich auch eben erst dabei, hinter die Kulissen dieser unheimlichen Kathedrale zu blicken. Leise und sehr aufmerksam stieg ich die dunkle, ausgetretene Steintreppe empor. Nach einer Weile erreichte ich das erste Stockwerk. In einem langen, hellen Gang waren drei eisenbeschlagene Türen zu sehen. Das bunte Licht der Fenster stimmte mich heiter. Durch eine kleine vergitterte Öffnung in der Holztür, blickte ich in den mittleren Raum. Nichts war zu sehen und kein Laut war zu hören. Ich wandte mich ab und ging zur nächsten Tür. Dort sah ich mitten im Raum einen großen, stämmigen Mann stehen. Sein Gesicht war tief vergraben in der Kapuze seiner violetten Kutte. Ich öffnete die Stube und trat näher. Er schaute auf, aber eigenartig entrückt nahm er mich kaum wahr. Dann murmelte er unverständliches Zeug. Dabei rief er immer wieder den Meister an und fragte, ob es das wäre, was er werden solle. Ich war etwas verdutzt. Was war es denn nun, das dieser Mann werden sollte? Er, Dane, wäre ein Idiot, stammelte er leise und bald würden sie ihn umlegen. Noch dazu hätte er es verdient. Abwesend blickte er in die Ferne. Er sei eben ein Schwächling. Irgendwie war dieser Typ ziemlich ausgeflippt und am Ende. Immer wieder murmelte er vor sich hin. Nach einer ganzen Weile tat es ihm leid, daß es solange gedauert hätte, aber jetzt wäre er soweit, mir einige Fragen zu beantworten. Allerdings kam dabei nur heraus, daß er früher mal eine Kampfmaschine war und der Meister den Kaktus wachsen läßt. Ich ließ ihn allein und kehrte zurück auf den Flur. Auch der letzte Raum war leer. Leise öffnete ich die Tür zum mittleren Zimmer. Ich ging zu einem großen Holztisch mit einem Stuhl davor. Wie schon in Dane's Kammer, gab es auch hier ein Bett und es

schien ein weiterer Wohnraum zu sein. Ich durchsuchte die Schubfächer, fand darin aber nur eine Splitterhandgranate und 210 Deckel. Immer wieder hörte ich ein leises Klicken hinter mir im Raum. Ich drehte mich um, sah aber zunächst nichts Ungewöhnliches. Dann hörte ich dieses Klicken noch einmal und erkannte deutlich ein leichtes Flirren in der Luft. Vorsichtig ging ich darauf zu. Es war merkwürdig. Ich fühlte mich beobachtet, aber offensichtlich war ich allein. Friedlich schien die Sonne durch die bunten Kirchenfenster. Wieder hörte ich ein Geräusch, dann sah ich dieses Flirren erneut. Wie eine Luftspiegelung zog es senkrecht durch den Raum und ich blickte daran herab auf den Fußboden. Erschrocken blieb ich wie angewurzelt stehen. Was war *das*? Auf dem dunklen Steinfußboden zeichnete sich der lange Schatten einer riesigen Gestalt ab, doch niemand war zu sehen! Mit einer schnellen Bewegung hob ich mein Gewehr an und ein grüner Plasmabolzen verschwand im Nichts. Dabei gab es einen kurzen Aufschrei und im Flirren der Luft, erkannte ich jetzt einen fast unsichtbaren Supermutanten der nun seine gewaltige Maschinenkanone durchlud. Ich stürzte mich auf ihn und mit dem Hammer schlug in seine Richtung. Er wich den Schlägen aus, doch durch seine Bewegungen konnte ich seine Umrisse recht gut erkennen. Nach ein paar harten Treffern kam er zu Fall und ich hatte ein ruhendes Ziel. Der Nightkin war tot, doch jetzt hörte ich, wie sich auch die Tür der dritten Kammer öffnete. Ich lief durch den Raum, zurück zur Tür, da hörte ich bereits schwere Schritte auf dem Gang draußen. Angespannt beobachtete ich die Tür und erkannte die undeutlichen Umrisse eines zweiten Nightkin. Ich nutzte meine Chance und noch im Lauf, erwischte ich ihn mit dem Kampfhammer. Dumpf klatschte der riesige Mutant auf den Steinboden. Plötzlich hatte ich den Nightkin aus den Augen verloren, da schoß eine grelle, gelbe Stichflamme aus dem Nichts. Reflexartig ließ ich mich zu Boden fallen, so daß die allermeisten Flammen über mich hinweg fauchten. Doch mir

schwanden die Lebensgeister. Ich kam so schnell es ging wieder auf die Beine. Das Bett brannte und dichter Rauch breitete sich im Raum aus. Deutlich traten nun die Umriss des Supermutanten hervor und ich stürzte mit dem Hammer voran auf ihn zu. Nach etlichen Treffern brach der Nightkin tot zusammen. Unschlüssig stand Dane mit einer Waffe in der Hand auf dem Flur und blickte zu mir herein. Mit einem Satz war ich bei ihm und erlöste ihn von allen Zweifeln. Ich wankte dann hustend und völlig außer Atem zurück zu dem Mutanten, den ich zuvor erschlagen hatte. Er lag quer über dem Bett und seine Leiche blutete noch immer aus vielen klaffenden Wunden. Das kleine Feuer war davon bereits erloschen und vorsichtig untersuchte ich den Nightkin. Jetzt war mir alles klar! Der tote Supermutant trug einen RobCo Stealth-Boy 3001. Diese elektronische Tarnkappe erzeugte ein holographisches Modulationsfeld um seinen Träger. Es konnte Licht von der Rückseite einer Person absorbieren, um es dann fast zeitgleich an der Vorderseite dieser Person aufzomodulieren. Damit war man praktisch durchsichtig und nur der eigene Schatten war noch zu sehen. Das Gerät sah aus, wie eine komplizierte Armbanduhr mit Digitalanzeige und war HighTec-Equipment vom Feinsten. Die kompakten Stealth-Boys der 3000er Serie wurden in der Vorkriegszeit ausschließlich an die US-Streitkräfte und den Geheimdienst ausgeliefert. Das war dann aber auch schon alles, was ich dazu wußte. Solche Systeme waren streng geheim und in den Archiven meiner Vault gab es fast keine Daten darüber. Wie zwei kostbare Trophäen, legte ich die Stealth-Boys der beiden toten Wächter in mein Gepäck und brauchte jetzt zu allererst ein Stimpak. Ich riß eins der Päckchen auf, setzte mich auf Dane's Bett und öffnete meinen stark überhitzten Kampfpfanzler. Die Kanüle drang in den Arm, dann begann der automatische Injektor seinen Inhalt in meine Venen zu pumpen. Ich schloß meine Augen und genoß die belebende Wirkung der roten Lebensgeister. Entspannt lehnte ich mich

zurück, beobachtete nun, wie meine blutigen Brandwunden verschwanden und wie sich die Haut meiner Hände rasch erneuerte. Ich spürte jedoch, daß noch weit härtere Kämpfe auf mich zu kommen würden. Diese beiden Kolosse waren gerade mal zwei Riesenmutanten aus der finsternen Armee des Meisters. Was hatte ich also noch in der Trickkiste? Tief in Gedanken versunken kramte ich in meinem Gepäck und betrachtete dann eine Hand voll blaßgrüner Buffouts. Bisher lediglich als Zahlungsmittel eingesammelt, handelte es sich bei diesen erstaunlichen Tabletten um ein hochwirksames Steroidpräparat, das dem Körper innerhalb von Sekunden mehr Kraft und extrem schnelle Reflexe gab. Es gefiel mir nicht besonders, wenn man eine komplizierte Aufgabe bloß unter starken Drogen bewältigen konnte. Offenbar war man für diese Aufgabe ungeeignet. Doch jetzt war ich der Krieg und ich würde weit mehr brauchen, als die normalen 85% Wirkleistung des menschlichen Körpers. Ich brauchte jede Leistungsreserve die ich zuschalten konnte und hatte kaum noch eigenes Adrenalin im Blut. Ich wußte zwar, daß solche Muskelpräparate körperliche Abhängigkeiten verursachen konnten, aber ich war stabil genug für solche chemischen Sonnen - hoffte ich. Und außerdem waren Buffouts eins der wenigen offiziell zugelassenen Wettbewerbspräparate seit den Olympischen Spielen 2040 - denn viel zu lange schon hatte es keine Weltrekorde mehr gegeben. Also griff ich zu, nahm einen kräftigen Schluck aus meiner Wasserflasche, spülte zwei der blaßgrünen Tabletten herunter und wartete ab. Hui, da rauschten mir aber die Ohren! Plötzlich hatte ich Federn unter den Füßen und flog fast aus meiner blauen Vault-Montur. Mit breitem Grinsen saß ich auf dem Bett und lehnte eine Weile gegen die Wand. So war das also, dachte ich, klappte den Pip-Boy auf und checkte meinen Biostatus. Kraft, Beweglichkeit und Ausdauer hatten enorm zugelegt und ich fühlte mich so leichtfüßig, wie nie. Auch die bunten Farben der Kirchenfenster leuchteten jetzt besonders hell.

Erfrischt und gestärkt legte ich meinen Kampfpanzer wieder an. Mit leisem Surren senkte sich das Helmvisier. Ich erhob mich und griff zu den Waffen. Zurück auf dem Gang, blickte ich die lange Treppe empor. Nichts rührte sich dort oben. Lautlos stieg ich die Stufen hinauf und erreichte schon bald das nächste Stockwerk im mächtigen Turm der Kathedrale. Vorsichtig blickte ich über den Treppenabsatz in den Gang. Dort war niemand zu sehen und ganz langsam kam ich aus meiner Deckung. Alles blieb friedlich. Ich ging zu einer der Türen und schaute durch das vergitterte Loch in den Raum. In einer etwas abgedunkelten Ecke neben mir, hörte ich ein leises Klicken und blieb wie versteinert stehen. Obwohl dort absolut nichts zu sehen war, hatte ich jetzt wieder dieses ungute Gefühl, beobachtet zu werden. Aber warum griff der Nightkin nicht an? Gewiß sah er mich. Vermutlich hatte er aber keinen Angriffsbefehl und eigenverantwortlich würde so ein blöder Soldat bestimmt nichts unternehmen, dachte ich. Ohne den Wachposten weiter zu beachten, schaute ich durch die Gucklöcher der anderen Türen, denn ich suchte nach Morpheus. Warum gewährte ihm der Meister diesen Schutz und stellte ihm Supermutanten mit hochmodernen Tarngeräten zur Seite? Wie diente Morpheus dem Meister? Hier war er jedenfalls nicht. Also ging ich zurück zur Treppe und stieg immer höher in den Turm. Endlich erreichte ich das oberste Stockwerk. Die Glasfenster strahlten und wenn man durch sie hindurch sah, erstreckte sich der Blick weit über die Ruinen des verbrannten Los Angeles. Durch das kleine vergitterte Loch, erkannte ich Morpheus hinter einer der Holztüren. Er war der Redner auf dem Großbildschirm unten in der Halle. Jetzt stand er in sich versunken in dieser kargen Kammer. Ich klopfte leise, öffnete seine Tür und trat ein. Morpheus blickte mich ziemlich irritiert an. Ich schloß die Tür wieder und stellte mich rechts davon in den Raum. Er wüßte nicht, jemanden hergebeten zu haben, dennoch hätte er einen Gast. Wieso? Ich nannte ihm meinen Namen

und fragte ihn darauf hin höflich, wer er sei. Morpheus war verärgert. Er stelle die Fragen, nicht ich! Und jetzt sollte ich ihm endlich sagen, was ich hier machte. Ich habe ein tolles Angebot für ihn, versuchte ich einzulenken, um sein Leben noch für einen flüchtigen Moment zu erhalten. Doch davon wollte Morpheus erst gar nichts wissen. Vermutlich wäre ich ein Spion der Followers. Vielleicht auch nicht; Aber egal! Er könne leider kein Risiko eingehen und darum sollte ich nun sterben. Erstaunlich flink zog er ein AK-Gewehr unter seiner violetten Kutte hervor. Etliche Geschosse prasselten gegen meine Rüstung und ich hob meine Winchester an. Entsetzt schrie Morpheus auf, als ihn meine grünen Plasmabolzen zischend durchbohrten, wie einen bleichen Mehlwurm. Ich zog meinen Hammer, warf den Rucksack ab und behielt die Tür im Auge. Auf dem Gang hörte ich stampfende Schritte, da sprang die Tür fast aus den Angeln und ein fluchender Mutant stürzte in den Raum. Jetzt ging alles blitzschnell und sofort schlug der Riese mit der Faust nach mir. Durch diese kurze Bewegung erkannte ich seine flimmernden Umrisse und erwischte ihn mit einem wuchtigen Hieb am Hinterkopf. Wie ein gefälltter Baum krachte der Nightkin zu Boden und blieb regungslos liegen. Während ich immer wieder auf den röchelnden Nightkin einschlug, stürmte bereits der nächste Riese in den kleinen Raum. Plötzlich stolperte er über den unsichtbaren Mutanten am Boden und versuchte hilflos sein Gleichgewicht zu halten. Mein Kampfhammer wirbelte durch die Luft und knallte donnernd gegen seinen Kopf. Auch er lag nun ohnmächtig auf dem Fußboden, als sich ein dritter Supermutant fast lautlos in den Raum bewegte. Vorsichtig schlich er um die beiden halbtoten Kolosse herum und nur seine Fußspuren im Blut der Mutanten hatten ihn verraten. Aus dem Augenwinkel beobachtete ich den Kerl, während ich noch immer heftig auf die beiden zuckenden Riesen am Boden einschlug. Er kam näher und stand dann breitbeinig vor mir. Irgendwo hoch oben über meinem Kopf, musterten

mich jetzt zwei unsichtbare Augen und meine Anspannung wuchs. Einer der Wächter am Boden war bereits tot und der andere Mutant lag im Sterben. Noch einmal schmetterte ein mächtiger Hammerschlag auf ihn herab. Dann hörte ich das typische Klacken einer Rockwell CZ53 Maschinenkanone. Erst im letzten Moment sprang ich zur Seite und donnerte dabei meinen Superhammer von unten zwischen die beiden Fußabdrücke. Wie vom Blitz getroffen, brach der stöhnende Riese zusammen. Wieder hatte ich zwei ruhende Ziele und ein paar kräftige Hiebe beendeten schließlich ihr Leben. Ich ließ meinen Hammer sinken und setzte mich auf Morpheus' Bett. Draußen auf dem Gang war es still. Ich nahm meinen Schutzhelm ab und wischte mir über die Stirn. Ich checkte die Leichen und fand unter anderem ein Radargerät. Dieser »C-U« Scanner von Wattz Electronics, konnte per Kabel an jeden Pip-Boy angeschlossen werden und digitalisierte die Bewegung elektromagnetischer Felder. Selbst biologisches Material konnte von ihm präzise erfaßt werden. Das Gerät sendet dazu eine multispektrale Welle aus und scannt ihre Reflexionen. Alle Objekte im Umkreis von einigen Sektoren, auch hinter massiven Wänden, wurden von ihm analysiert und in ihrer jeweiligen Position auf dem Kartendisplay des Pip-Boy abgebildet. Um den C-U zu benutzen, hielt man ihn in der Hand und schwenkte ihn im Raum umher, wie eine Videokamera. Das Gerät war zwar betriebsbereit, aber das Statusdisplay zeigte nur noch rund 30% Energie an. Besser als gar nichts, dachte ich und schaltete es wieder ab. Hier oben war ich offensichtlich allein. Ich beugte mich über den toten Hohepriester. Mit weit aufgerissenen Augen und mit schmerzverzerrtem Gesicht lag Morpheus in seinem Blut. Wir waren wohl beide einem folgenschweren Irrtum erlegen. Das Christentum, das Bistum, *der* Irrtum! Irgendetwas oder irgendjemand tanzte wohl immer aus der Reihe. Ich war gar kein Spion und Morpheus war lieber tot, als lebendig. Auch egal! Aber wie kam ich jetzt zum Meister? Allerdings fand

ich bei seiner Leiche ein schwarzes Atomsymbol. Sollte das tatsächlich der Schlüssel zur Sakristei der Kathedrale sein? Ich nahm ihn an mich und kehrte zurück in den Gang. Auch die Tür zum großen Turmzimmer stand jetzt offen. In einem alten Regal fand ich einen »FingerStuff« Mikromanipulator. Dieses kleine Gerät war kurz vor dem Krieg von den tollen Jungs bei RobCo Electronics für Geheimdienste, sowie für Sondereinheiten des Militär und der Metro-Polizei entwickelt worden. So ein Mikromanipulator diente zum Entriegeln von elektronischen Schlössern und Sicherheitssystemen. Dazu besaß das sehr handliche Gerät einen mikromechanischen Servotastkopf an einem dünnen Sensorkabel. Dieser kleine Tastkopf krallte sich an einem Chipgehäuse fest und fräste es bis zu seinem Halbleitermaterial ab. Dann senkten sich unzählige goldene Mikronadeln auf die winzigen Strukturen und analysierten die Logik der Schaltung und die Software der Chips. Danach übernahm der Emulator ihre Funktionen und erlaubte nun die Manipulation des Sicherheitssystems. Der Eindringling mußte nur den Servotastkopf auf einen der elektronischen Mikrochips aufsetzen und bereits Sekunden später konnte er eine geschützte Steuerfunktion mit seiner FingerStuff Tastatur abrufen. Nur finden und aufschrauben mußte man die Elektrokästen noch selbst. Nachdem ich mir dieses Gerät näher angeschaut hatte, steckte ich es in den Rucksack, wandte mich um und blickte durch den Raum. Im hinteren Teil dieser Turmkammer stand eine verschlossene Metallkiste. Ich nahm meine Dietrichmappe zur Hand und öffnete das Schloß. Ich klappte den Deckel hoch und fand darin eine BeatCo Powerfaust mit geladenen Energiezellen und eine Tesla-Rüstung aus Edelmetall. Ich kannte solche militärischen Rüstungen bisher nur aus den Datenbanken der SimTec Abteilung. Dieses Modell hier besaß sogar drei schwere Tesla-Spulen, die ein homogenes Kraftfeld um die Metallrüstung erzeugten und damit einen maximalen Schutz gegen Energiewaffen boten. Andererseits hatte das dünne

Metall einem ballistischen Angriff wenig entgegenzusetzen, darum beließ ich es bei meinem fast 15 Pfund leichteren BADTFL. Ich ging zur Treppe zurück und stieg hinab in das zweite Stockwerk. Noch immer war niemand zusehen, doch jetzt hielt ich den Scanner in den bunt erleuchteten Korridor und blickte auf meinen Pip-Boy. Aha! Auf dem Display sah dann ich die Positionen von insgesamt drei Supermutanten und einer von ihnen stand nur fünf Schritte von mir entfernt. Langsam wandte ich mich nach links, ging ohne Hast den Korridor entlang zur hinteren Kammer, öffnete die Tür und betrat den kleinen Raum. Die zwei anderen Nightkins waren in einem großen Zimmer auf der Westseite des Turms. Ich legte den Scanner zurück in den Rucksack und entsicherte mein Plasmagewehr. Danach stellte ich mich in die offene Tür, zielte in den Korridor und feuerte auf die Position des getarnten Mutanten. Meine Plasmabolzen verschwanden im Nichts und die Dinge nahmen ihren Lauf. Dieser Kampf mit den flirrenden Schatten war nur im Nahkampf zu gewinnen. Ich sprang zurück in den Raum und zog meinen Hammer. Hier in der drangvollen Enge dieser kleinen Kammer konnte ich sie spüren, diese getarnten Riesen, konnte sehen wie sie zusammenstießen, sich hart anrempelten und dabei die Modulationen ihrer holographischen Felder störten. Bunte flimmernde Fetzen wirbelten durch den Raum. Wieder und wieder erwischte ich sie mit meinem edlen Kampfhammer. Wie entfesselt, tobte ich zwischen den Mutanten durch die Kammer - und wie seltsam mußte es wohl anmuten, mich ganz alleine kämpfen zu sehen in diesem Turmzimmer. Mit abgeschalteten Tarnkappen lagen die Nightkins nun vor mir am Boden. Ihre groben, metallbeschlagenen Kampfpanzer aus ungedämpften Polymerschalen waren arg verbeult und friedlich beleuchtete das bunte Licht der Kirchenfenster die völlig verwüstete Kammer. Bizarr verdreht streckten sie ihre zertrümmerten Gliedmaßen von sich und ihre kahl rasierten, massigen Schädel waren zum größten Teil eingeschlagen.

Nur zweimal hatten sie mich mit ihren gewaltigen Pranken erwischt. Ich hatte meine Lektion bei MacRae gelernt, aber die Wucht ihrer Faustschläge war brutal. Eine frische Brise brachte mir die Lebensgeister jedoch schnell wieder zurück. Ich warf den Injektor zu Boden und checkte das Stockwerk. Einen Augenblick lang fummelte ich an einer flimmernden Mach-IV Konsole herum, aber auch die Computer in diesem Arbeitszimmer waren außer Betrieb. Hatte das abgestürzte Computersystem eine rasche Kommunikation der Nightkins verhindert? Noch wußte also niemand von dem Kampf und auch der Meister würde keine Information über den Verlust seines Turms erhalten. Das war gut und ohne mich unnötig aufzuhalten, stieg ich die gewundene Steintreppe hinab.

Türme sollten den Menschen schon immer in den Himmel heben, ihn dem Allerhöchsten näherbringen. Doch mir hatte dieser schwere Waffengang den Turm empor vermutlich nur den Kellerschlüssel der Kathedrale eingebracht. Hinter der Holztür zur Sakristei konnte ich bereits vorhin eine Treppe erkennen, die unter die Kathedrale zu führen schien. Dort unten irgendwo mußte sich dieser Meister befinden. Warum sonst hielt auch Nicole das Kommen und Gehen in diesem Hinterzimmer für so wichtig? Der Hohepriester der Children hatte Kontakt mit dem Meister, soviel war sicher. Morpheus, dieser Dämon des Schlafs, herrschte über die Träume der Menschen, aber auch er war nur der unbedeutende Diener einer weitaus dunkleren Macht. Sie war der Gegenpol zum Licht! Ich erreichte den Eingang zur Sakristei und sah noch einmal durch das vergitterte Loch in der eisenbeschlagenen Holztür. Wurde man eigentlich vom Teufel geholt, oder vom Himmel dorthin geschickt? Nachdenklich kramte ich dieses schwarze Atomsymbol aus dem Rucksack und steckte es in den Schlitz des Türmechanismus. Ein metallisches Klacken ertönte und rasselnd öffneten sich die Verriegelungen. Ich legte den Schlüssel zurück ins Gepäck, nahm meinen C-U

zur Hand und leise fiepend tastete der Scanner den Raum ab. Dabei schaute ich auf den Pip-Boy und nickte. In einer Ecke des Hinterzimmers war ein Nightkin-Wächter postiert. Auch er hatte seine Tarnvorrichtung aktiviert und bewachte den Einstieg, hinab in die geheime Unterwelt des Meisters. Ich griff in den Rucksack und packte die violette Kutte aus. Hinter dieser Tür lag ein verborgenes Reich. Hierher verirrte sich niemand aus Versehen. Wer immer es betrat hatte die Erlaubnis dazu, oder war des Todes. Ich nahm den Helm ab und schlüpfte in die violette Kutte der Children. Danach ordnete ich mein Gepäck, zog mir die große Kapuze tief ins Gesicht und ließ meinen Kampfhammer unter dem Gewand verschwinden. Mit gesenktem Kopf und gefalteten Händen, betrat ich gemessenen Schrittes einen langen Raum. Der Rucksack unter meiner Kutte ließ mich wie einen Buckligen erscheinen und langsam schritt zur Position des getarnten Nightkin. Ich stellte mich vor ihn und blickte zu ihm herauf. Etwas verblüfft schaltete er seinen Stealth-Boy ab und wie aus dem Nichts stand jetzt ein fast drei Meter großer Mutant vor mir. Mit laut dröhnender Stimme fuhr er mich zornig an. Dabei schwenkte er seine mächtige Gatling Fusionskanone hin und her und blickte ärgerlich auf mich herab. Ich solle ihn in Ruhe lassen, oder ich wäre des Todes! Mir wurde ein wenig mulmig zumute und ich konnte nicht genau sagen, ob es wirklich besser war, diese gewaltigen Kolosse schon vor dem Kampf zu sehen. Angst blieb tatsächlich auf ewig die Mutter der Götter, dachte ich, denn in dieser Lage wünschte man sich wohl unweigerlich einen Gott, der einem beistand. Jeder Ertrinkende hätte nur allzugerne einen Gott, der ihn über die Wasser wandeln lassen könnte. Ich blickte an dem riesigen Typen herab und betrachtete seine Kniescheiben. Auch ich hatte einen Gott. Versonnen schaute ich auf seine klobigen Stiefel. Mein Gott war die Zahl. Sie nahm mir die Angst vor dem Unberechenbaren. Wieder blickte ich zu ihm hoch. Ob er mich zu seinem Anführer bringen könne, fragte

ich ihn mit säuselsanftem Tonfall. Ob ich nicht hören wolle? Noch einmal dröhnte seine dunkle Stimme herab. Es wäre nicht klug, die Nightkins zu ignorieren! Der Riese tippte auf seinen Stealth-Boy und verschwand im Nichts. Dann eben nicht... Kleinlaut murmelnd wünschte ich einen glorreichen Tag, senkte den Kopf und vergrub artig meine Hände in der Kutte. Doch blitzschnell wirbelte der Kampfhammer hervor und noch ehe der Koloß begriff was geschah, zertrümmerte ich seine gewaltige Pranke, die lässig auf der entsicherten Fusionskanone ruhte. Laut brüllend ließ er seine schwere Waffe sinken. Krachend splitterte jetzt seine Kniescheibe. Der Riese taumelte und knickte ein. In seinen flimmernden Umrissen erkannte ich seinen Kopf. Brutal donnerte mein Hammer mitten in sein Gesicht. Dann war auch ich für ihn unsichtbar. Der Mutant tobte vor Schmerz. Orientierungslos kam er ins Stolpern, stürzte gegen die Wand und rappelte sich wieder hoch. Wo er auch stand, schnell bildeten sich Blutlachen und verrieten mir seine Position. Seine Knochen knirschten unter meinem Superhammer und immer wieder schwirrten schwarze Bruchstücke seines Kampfpanzers wie aus dem Nichts durch die Luft. Dieser träge Koloß brauchte wirklich grobe Schläge. Jetzt rief er seinen Meister an, doch sein Tod schien ihm gewiß. Wieder hart am Kopf getroffen, schaffte es der riesige Mutant nicht mehr, sich an der Wand aufzurichten und saß zuletzt röchelnd am Boden. Aus dem Nichts quollen dort zahlreiche Blutströme hervor, liefen über die Steine und flossen in großen, roten Pfützen zusammen. Ein buntes Leuchten strahlte von den Fenstern herüber, auf dieses unwirkliche Bild und es sah aus, als blute die Wand der Kathedrale. Langsam ging ich auf ihn zu, aber er rührte sich nicht mehr. Dieser blitzschnelle Angriff hatte ihn eiskalt erwischt. Ich griff nach der kraftlosen Pranke des halbtoten Mutanten und schaltete sein Tarngerät ab. Die Luft knisterte kurz, dann löste sich das holographische Modulationsfeld auf. Fassungslos startete mich der übel zugerichtete Nightkin

an, nahm mich aber kaum mehr wahr. Ich betrachtete den zertrümmerten Koloß noch eine Weile, doch nun ging es ans Sterben. Mit einem wuchtigen Hieb rammte ich seine Kieferknochen tief in sein Kleinhirn. Der Nightkin kippte tot zur Seite und fiel auf seinen schweren L30 Gatling-Laser. Lautlos blinkte der rote Knopf mir der Aufschrift »Stand-by«. Ich lehnte an der Wand und blickte durch eins der Fenster. Es mochte ja sein, daß es klug war, diese Nightkin-Wächter zu beachten, aber es war schlau, sie auch zu berechnen. In ihrer Welt schien es undenkbar, daß je ein Mensch den Mut aufbringen würde, ihnen im Nahkampf zu begegnen. Doch ich hatte bereits gelernt, diese Riesen zu fällen. Mit seiner Fusionskanone hätte dieser Supermutant vermutlich ganze Heerscharen zerfetzen können, aber für so einen Nahkampf waren diese Kolosse einfach zu unbeweglich.

Ich durchsuchte nun die Leiche des Nightkin, steckte zwei weitere Stimpaks in meinen Rucksack und legte dann die schwere Fusionskanone in ein Regal. Der Heckler & Koch Gatling-Laser L30 war seinerzeit für die Infanterie entwickelt worden, befand sich aber zu Beginn des Krieges noch im Prototypstadium. Er wog um die 30 Pfund und hatte sechs Kryogen-gekühlte Läufe, die eine superschnelle Schußfolge ermöglichten, ohne dabei zu überhitzen. Dieses kompakte Kleingeschütz konnte selbst auf kurze Distanz locker bis zu achthundert Lasergeschosse abfeuern, bevor das erste von ihnen sein Ziel erreicht hatte. Mir war der L30 allerdings viel zu unhandlich. Stufe für Stufe ging ich die steile Steintreppe hinab, versuchte irgendetwas zu erkennen, aber schon sehr bald war es stockfinster. Ich zog einen Leuchtstab aus dem Gurt, drehte die Zündkappe und im fahlen Licht der lautlos glühenden Fackel stieg ich hinunter - tiefer und tiefer in die dunklen Eingeweide des unheimlichen Bauwerks. Am Ende der Treppe erreichte ich ein muffiges Kellergewölbe. Überall lagen alte Möbel, staubiges Gerümpel, leere Holzkisten und

anderer Abfall. Ich blickte mich um. Ein Kellergang führte zu einer alten Bibliothek unter der Kathedrale, sonst nichts. Ich befand mich in einer Sackgasse. Lange verstaubte Tische, wacklige Holzstühle und dutzende verrottete Bücherregale; das konnte unmöglich alles gewesen sein, denn niemand hätte für diesen Krempel einen Nightkin-Wächter abgestellt. Ratlos ging ich an den Regalen entlang. Ich hob einige alte Bücher auf, die am Boden lagen, pustete den Staub ab und blätterte darin rum. Es waren wissenschaftliche Fachlexika, die mich zu interessieren begannen. Ich packte sie zu den anderen Büchern in meinen Rucksack, auch wenn ich nicht genau wußte, ob mein Leben noch lange genug währte, um sie tatsächlich zu lesen. So war die Hoffnung eben... Doch was nun? Ich hielt den Leuchtstab hoch und sah mich um. Regal an Regal stand eine lange Reihe verstaubter Bücher an den Wänden des Kellergewölbes. In einer dunklen Ecke bemerkte ich jedoch eine freie Stelle zwischen den Regalen und ging langsam darauf zu. Ich hielt den Leuchtstab dicht vor die Wand und entdeckte einige Unregelmäßigkeiten in der Mauer. Dann leuchtete ich auf den Boden. Überall war er mit einer dicken Staubschicht überzogen, bis auf einen fast unsichtbaren Pfad, der vom Kellergang herüber führte und genau an dieser Wand endete. Wieder kramte ich in meinem Rucksack, schaltete den C-U ein und scannte die Mauer des Kellergewölbes. Hinter der Wand lag eine Höhle. Auf dem Pip-Boy sah ich die unregelmäßigen Umrisse ihrer Wände, doch nirgends war ein Mechanismus zu sehen, um eine Geheimtür zu öffnen. Am nördlichen Ende der Höhle wurden die Umrisse wieder regelmäßiger und zeigten Teile von zwei rechteckigen Räumen. Dazwischen zählte ich die Positionen von insgesamt neun biologischen Objekten und eins davon bewegte sich genau auf mich zu! Ich schaltete den Scanner ab und packte ihn zurück in meinen Rucksack. Eilig ordnete ich meine Kutte wieder, versteckte mich hinter einer der Steinsäulen und verbarg den kalten Leuchtstab im

Ärmel. Eingehüllt in völlige Dunkelheit wartete ich ab. Mit leisem Rumpeln öffnete sich die Mauer und heraus trat ein Mann in einer violetten Kutte. Ohne sich umzublicken, ging er weiter. Aus der Höhle drang sanftes, blaues Licht in das Kellergewölbe. Ich blickte dem Kuttenträger nach, bis er im Dunkel der Gänge verschwunden war, dann rannte ich los. Mit einem großen Satz sprang ich durch die Geheimtür und kaum, daß ich drinnen stand, schloß sich der Eingang auch schon wieder. Wie angewurzelt blieb ich stehen und starrte gebannt in die Höhle. Dann regte sich ein mulmiges Gefühl in meinem Magen, zog zwischen meinen Beinen hindurch, kribbelte mir langsam den Rücken hoch und stellte zuletzt meine Nackenhaare auf. Im fahlen Licht der Grotte erblickte ich eine grauenerregende Kreatur. Zwei massige Köpfe, wie von riesigen Hunden oder von Bären, mit scharfen Zähnen und kräftigen Hälsen, teilten sich einen zwei Meter langen fleischfarbenen Körper, getragen von sechs starken Beinen. Das Monstrum sah beinahe aus, als ob mehrere Kreaturen wie Wachfiguren zusammengeschmolzen waren. Langsam löste sich meine etwas unangenehme Erstarrung. Die zwei Köpfe der seltsamen Kreatur knurrten nur, brüllten sich von Zeit zu Zeit böse an und bissen einander. Um seine Häse trug das Ding zwei gestachelte Lederhalsbänder. Der große Meister hatte wirklich Sinn für exotische Haustiere! Ich zog die chemische Fackel aus dem Ärmel und rückte vorsichtig vor. Völlig fasziniert beobachtete ich dieses Monstrum. Aus seinem Hinterteil hingen rot glänzende Tentakel heraus und schlängelten über den Felsboden. Schritt für Schritt ging ich näher heran. Ein übler Gestank von Fäulnis, Scheiße und Verwesung erfüllte die weitläufige Höhle. Links von mir, aus einer dunklen Ecke, hörte ich jetzt ein leise schmatzendes Geräusch, wandte mich um und hielt den Leuchtstab hoch. Wieder konnte ich meinen Augen kaum trauen, denn dort in der Ecke stand ein großes, schleimiges, wurmartiges Etwas aufrecht auf seiner Schwanzspitze und reckte einen platten

runden Kopf in die Höhe. Die warzige Oberseite des Kopfes sah aus, wie eine übel sabbernde Mundöffnung, aus der ab und zu ein armdicker, grüner Rüssel auftauchte, in der Luft züngelte und wieder verschwand. Aber auch diese Kreatur reagierte nicht auf mich. Ebenso, wie den anderen Mann in seiner violetten Kutte, ließen diese seltsamen Wachhunde auch mich ungehindert passieren. Ich entspannte mich und ging weiter. In nördlicher Richtung lagen die beiden Räume, die der Scanner erfaßt hatte. Auf dem Weg dorthin erkannte ich im Zwielficht der Felsenhöhle noch einen zweiten dieser furchterregenden, zweiköpfigen Zentauren. Bei ihm standen weitere zwei dieser sabbernden Plattwürmer und ein viertes Exemplar bewachte den Eingangsbereich einer alten Vault. Zögerlich näherte ich mich der offenen Zahradtür. Im Licht der Konsolenlampe standen zwei mit Watz Lasergewehren bewaffnete Nightkin-Wächter vor dem Eingang. Ob auch sie mich passieren ließen? Vorsichtig blickte ich um die Felsen. Noch hatten sie mich nicht gesehen und leise ließ ich den Leuchtstab zwischen den Steinen verschwinden. Sorgsam zupfte ich meine Kutte zurecht, zog die Kapuze tief in mein Gesicht und ging gemessenen Schrittes auf die beiden zu. Blöd wie sie waren, würden sie mich bestimmt für den Mann halten, der kurz zuvor die Vault verlassen hatte. Ich wagte nicht aufzuschauen, stierte auf den grauen Betonboden und achtete darauf, gleichmäßig einen Fuß vor den anderen zu setzen. Fast hatte ich die beiden riesigen Mutanten erreicht, da dröhnte plötzlich eine dunkle Stimmen von oben herab: „Halt!“ Einer der Typen wollte wissen, was ich hier machte? Eine saublöde Frage... Ich wollte in die Vault und murmelte in meine Kapuze, daß er kein Recht hätte mich aufzuhalten oder auszufragen. „Na gut!“ Ich dürfe passieren, dröhnte die Stimme jetzt, aber beim nächsten Mal solle ich mich richtig verhalten! Hatte ich vergessen, ihn zu grüßen oder so was? Eilig fügte ich darum ein „Gott segne dich, Bruder!“ an und betrat die Sicherheitsschleuse. Noch immer blickte ich auf

den Boden, jetzt allerdings nur, um mein freches Grinsen zu verbergen. Am Ende der Sicherheitsschleuse bog ich nach rechts. Ich öffnete die Tür zur Krankenstation. Niemand war zu sehen. Auf dieser Station hatte ganz sicher schon lange kein Patient mehr gelegen. Nur ein paar verstaubte Betten standen in den spärlich beleuchteten Räumen, kaum noch ein medizinisches Gerät funktionierte und nirgends gab es Krankenberichte oder andere Unterlagen. In einen Schrank fand ich eine alte Arzttasche, etwas Verbandsmaterial und vier Stimpaks, die ich zu den anderen in meinen Rucksack steckte. Zurück in der Lifthalle, bemerkte ich einen intakten Mach-IV Computer, offenbar für das Wachpersonal. Kleine Fetzen Fleisch klebten daran und angewidert entfernte ich ein paar der schmierigen Stückchen von der Tastatur. Eine Zeit lang probierte ich herum, kam aber zunächst nicht am Sicherheitssystem der Anlage vorbei. Ich verließ darauf hin die graphische Benutzeroberfläche und tauchte hinab in die mehr wissenschaftlichen Ebenen des Betriebssystems. Hier gelang es mir, eine sehr interessante Datei aufzurufen. Im Nordwesten des Ödlandes gab es offenbar einen geheimen Stützpunkt und in dieser Datei waren seine Koordinaten für die Lieferung irgendwelcher Maschinenteile abgespeichert. Ich tippte die Koordinaten in meinen Pip-Boy, ging zum Lift und betrat eine wartende Aufzugskabine. Ich zögerte etwas, drückte aber dann den Knopf zur zweiten Ebene. Rüttelnd und ächzend fuhr der Lift in die Tiefe. Oben im Nordwesten lag die Militärbasis, von der Herold erzählt hatte, die Fabrik der Mutanten. Diese Anlage hier, war der Führerbunker des Meisters. Der Aufzug stoppte und die Tür öffnete sich.

Niemand war zu sehen. Vorsichtig bewegte ich mich voran, blickte mich um und checkte den Gang. Auf dem Fußboden und an den grauen Betonwänden klebten etliche, bräunlich fleischfarbene Schleimfladen und schillerten bunt im weißen Deckenlicht der Leuchtstofflampen. Die Automatiktüren im

langen Korridor waren alle geschlossen. Es war still und nur das gleichmäßige Brummen der Lüftungsanlage drang leise vom westlichen Versorgungsschacht zu mir herüber. An der Betonwand gegenüber vom Aufzug, stand in großen gelben Lettern: L2-BIOLAB. Bunte Zeichen markierten Fluchtwege, verwiesen zu anderen Einrichtungen des Bunkers, verboten das Rauchen, oder geboten das Tragen von Schutzbrillen. Ich steckte das Scanner-Kabel in der Pip-Boy, richtete den C-U auf eine der stählernen Automatiktüren und betrachtete das Display. Vor mir lag der große Labortrakt. Ich schaltete die Abtastung auf eine höhere Auflösung um und erkannte etliche Objekte im Raum. Dazwischen bewegten sich drei Menschen hin und her und ein viertes biologisches Objekt stand nur reglos da. Vom Labor aus führte ein Durchgang in weitere Räume und auch dort zeigte mein Pip-Boy Display Bioobjekte an. Langsam tastete ich mich an der Betonwand entlang. Ich erreichte den Versorgungsschacht, lehnte mich über die Gitterplattform und blickte an den silbernen Röhren in die Tiefe. Wie funktionierte dieses Reich des Bösen? Ich schaute jetzt wieder auf meinen Pip-Boy. Was brauchte der Meister? Im nördlichen Teil dieser Ebene scannte ich einige Quartiere der Wachmannschaft, einen Versammlungsraum und eine kleine, rechteckige Betonzelle, in der mein Display vier Menschen verzeichnete. Die Quartierräume waren bis auf zwei biologische Objekte verlassen. Offenbar befanden die meisten der Leute gerade in dem Versammlungsraum. Die Abtastung dieser Ebene war damit abgeschlossen und in meinem Pip-Boy war nun eine komplette Stockwerkkarte gespeichert. Ich schaltete den Scanner aus, zog das Kabel ab und legte ihn zurück in das Gepäck. Sorgsam schob ich mir die große Kapuze tief ins Gesicht, dann drückte ich den Öffner der Automatiktür. Surrend fuhr die schwere Tür hoch und ich betrat einen nüchternen Versammlungsraum. In der rechten Ecke, neben einem großen Monochrombildschirm an der Kopfseite des Raums, stand ein Nightkin-Wächter im

Kampfpanzer, mit einem Wattz Laser-Gewehr in der Hand. Hinter dem Rednerpult stand ein zweiter Mutant und blickte mich an, ohne jedoch seine Ausführungen zu unterbrechen. Auf den Großbildschirmen erschienen laufend irgendwelche Sinnsprüche, ähnlich wie schon oben in der Kathedrale und etliche junge Männer hörten dem Nightkin aufmerksam zu. Niemand schien mich zu beachten, also lauschte auch ich eine Weile. Mit dröhnender Stimme fuhr der Typ fort. Diese Novizen in ihren Kutten sollten sich bald entscheiden, ob sie wie er zur kämpfenden Truppe gehören wollten, um die Glückseligkeit der Einheit zu erfahren, oder zu technischem Hilfspersonal des alleinenden Meisters ausgebildet werden. Alles eher uninteressantes Geschwafel, darum verließ ich den Versammlungsraum wieder. Die Tür senkte sich hinter mir und ich ging voran zu den Quartieren. Was gab es dort? Die Automatiktür öffnete sich und ich blickte in eine kahle Betonstube. An den Bunkerwänden standen stahlverstärkte Etagenbetten in Reih und Glied, alle militärisch ordentlich gemacht. Mitten im großen Raum saßen zwei Wachmänner an einem Tisch. Beide trugen schwarze Kampfpanzer und waren wie üblich fast 2 Meter 90 groß. Einer der Typen war bewaffnet mit einem Wattz Laser und der andere Nightkin werkelte eifrig an seiner Rockwell CZ53 Maschinenkanone herum, die vor ihm auf dem Tisch lag. Diese ultraschwere Schnellfeuerwaffe besaß sechs rotierende Läufe mit einer Schußfolge von 6.000 Projektilen in der Minute. Vorgeladen mit drei Pfund 5mm-Munition, gab sie einen vernichtenden Feuerstoß ab - brauchte aber sehr viel Wartung, wegen der extrem hohen Drehzahl ihrer luftgekühlten Gewehrläufe. Mit leisem Surren schloß sich die Automatiktür wieder. Keiner der beiden Wächter interessierte sich für mich und niemand stellte mir dumme Fragen, also fing ich bestimmt nicht damit an. Ohne ein Wort zu sagen, ging ich durch die karge Stube und blickte in den offenen Durchgang zur Naßzelle. Toilette, Dusche, ein kleines Waschbecken mit Spiegel - der übliche

Standard in jeder Vault. Einen Moment lang betrachtete ich mein Spiegelbild. In dieser violetten Kutte, mit der schicken Goldbordüre, war ich für die Nightkin also unsichtbar. Ganz gemächlich ging ich darum zu einem Metallspind. Bereits im Bad hatte ich einen passenden Dietrich aus meiner Mappe ausgewählt und sperrte nun den Spind damit auf. Alles sah ganz selbstverständlich aus. Ein kurzer Handgriff genügte und die Tür war offen. Keiner der Typen schöpfte Verdacht. In dem Spind hing ein BADTFL Kampfpfanz. Zwar konnte ich das Ding im Moment ebenso wenig brauchen, wie das Sechserpack Nuka Cola am Boden, aber immerhin schien sich das Stöbern zu lohnen. Ich schloß die Spindtür wieder und ohne die beiden Riesen noch weiter zu beachten, ging ich zu einer Metallkiste zwischen den Etagenbetten. Wieder klackte ein Schloß und ich hob den Deckel. Die Kiste war voll mit Handgranaten. Ich nahm zwei Pulsgranaten heraus, klappte den Deckel zu und wandte mich zur nächsten Kiste. Ich staunte nicht schlecht, denn darin befanden sich mehr als 2.000 Deckel! Krieg war die absolute Verfügungsgewalt, also nahm ich die Geldbeutel an mich, schloß die Kiste und verschwand im Bad. Dort verstaute ich alles im Rucksack, bevor ich das Quartier der Wachmannschaft wieder verließ. Doch wo war der Meister? Durch die endlosen Korridore lief ich zurück zum großen Labortrakt.

Ich entsicherte das Plasmagewehr unter meiner Kutte, dann drückte ich den Türschalter. Die automatische Stahltür fuhr hoch und gab den Blick frei, in ein grauenhaftes Kellerloch. Zögerlich betrat ich ein großes, weiß gekacheltes Biolabor, dann senkte sich die luftdichte Automatiktür hinter mir. Drei Labortechniker in hellen, blutverschmierten Schutzanzügen und gelben Gummistiefeln, gingen vertieft ihrer Arbeit nach. Dazwischen stand völlig reglos ein Mutant im Kampfpfanz. Mit beiden Händen hielt er ein Plasmagewehr, doch wie in einem Dämmerzustand, startete er abgeschaltet ins Nirwana.

Das Labor sah aus, wie eine Mischung aus Schlachthaus und Großküche. Mitten im Raum standen drei Seziertische aus Edelstahl. Für die weitgehend vollautomatische Sektion der Körper, waren die großen Metalltische mit chirurgischen RoboDoc-Armen ausgestattet. Einer der drei Handlanger im Schutzanzug verfolgte gleichgültig, wie das Laser-Skalpell zischend einen menschlichen Torso zerlegte. Immer wieder entnahm er der Leiche irgendwelche Organe und legte sie sorgsam auf das glänzende Metall. Bis auf ein paar blutige Hautreste und kleine Fleischfetzen, waren die zwei anderen Seziertische leer. Neben etlichen medizinischen Apparaten, allerlei sonderbaren Instrumenten, Bioanalysesystemen und einigen Terminals, gab es mehrere Mach-IV Computer. Vor zwei von ihnen standen die beiden anderen Labortypen und schienen irgendwelche Daten einzugeben, oder abzurufen. Wie durchgeknallte Wissenschaftler werkten sie eifrig vor sich hin und bemerkten mich gar nicht. Überall in diesem schmierigen Labor, verteilt auf dem hellen Kachelboden, an den Wänden und sogar an der Deckenkonstruktion, hatten sich diese seltsamen, schleimigen Zellhaufen ausgebreitet. Gemächlich schlenderte ich voran. Links an den Labortrakt gliederten sich die Quartiere der Labortechniker an und vor mir sah ich den Durchgang zu einem Zellenblock. Langsam, mit einem unguuten Gefühl, spazierte ich darauf zu. Jede der Zellen war mit einem Kraftfeld gesichert und leise brummen die Kraftfeldemitter vor sich hin. Einige armselige Gestalten waren dort eingepfercht. Innerlich bereits erloschen standen sie regungslos da, starrten auf den grauen Betonboden und nahmen mich gar nicht wahr. Wortlos schaute ich durch das grüne Energiefeld in eine der Zellen. Eine blasse Frau ohne Haare, blickte mich aus leeren Augen an. Vielleicht dreißig, wirkte sie vollständig zerbrochen. Ihr geschundener Körper war über und über mit grob vernähten Einschnitten bedeckt und einige der Körperteile waren offenbar nicht mehr ihre eigenen. Auch die anderen Zelleninsassen wiesen seltsame

anatomische Absonderlichkeiten auf, von denen diese etwa dreiachtel Zoll großen Schlauchadapter an ihren Körpern wohl das Auffälligste waren. Entsetzt wandte ich mich ab. Waren diese armen Wesen überhaupt noch zu retten? Wie ein Joch legte sich die unsichtbare Hand des Meisters um den Hals der gesamten Menschheit. Offensichtlich brauchte der Meister diese bedauernswerten Menschen hier weder als Landser, noch als Hilfspersonal. Sie waren lediglich eine hochwertige Biomasse für ihn und wurden gemolken, wie Gummibäume. Hier wurde in großem Stil dieselbe Masche abgezogen, mit der schon dieser Doc Morbid und Bob der Sudelkoch schwer reich werden wollten. Morpheus predigte die Einheit und die Glückseligkeit und lockte die Menschen mit seinen Kirchen und Krankenhäusern in das unsichtbare Netz der Mutanten. Morpheus gab ihm die Menschen und der Meister gab Morpheus die Macht. Immer wieder locken Glocken den Menschen in den Schlund des Molochs, doch ist es seine Schuld? Er will, ja er muß glauben, denn seine Religion hat ihren tiefen, unersetzbaren Grund. Der Glaube, diese Übertragung diesseitiger Vorstellungen in jenseitige Reiche - jenseits jeder möglichen Erfahrung - war wohl die früheste Regung des menschlichen Geistes. Glaube hieß zwar noch immer nicht Wissen, war aber eine notwendige Vorstufe für das innere Verständnis einer äußeren Ordnung der Dinge. Doch stets war es Wohlklang, der die Menschen verführte, denn was sich reimte, machte auch Sinn; glaubte man jedenfalls. Plötzlich stand ich mit meinem Fuß in einem der fleischfarbenen Zellhaufen und hatte ein merkwürdiges Gefühl von Anwesenheit. Mir war, als ob mich jemand aus dem Off, also aus einer transzendenten Warte beobachtete. Erschreckt hob ich das Bein und sofort verschwand dieses Gefühl wieder. Nanu? Vorsichtig tappte ich noch einmal auf den schleimigen Zellhaufen. Augenblicklich stellte sich das seltsame Gefühl erneut ein. Gleichzeitig bemerkte ich, wie auch die anderen Schleimhaufen im selben Takt wabbelten,

wenn ich das Ding unter meinem Fuß hin und her bewegte. Oh Mann, das war wirklich schrill! Doch wo, wenn nicht in diesem Labor, könnte ich herausfinden, mit was ich es hier zu tun hatte? Gut, Biologie war nicht mein Spezialgebiet, aber für eine erste Analyse sollte mein wissenschaftliches Verständnis ausreichen. Vorsichtig nahm ich also ein wenig der schleimigen Masse und ging zu einem der Labortische. Dort legte ich die Zellprobe auf einen Objektträger und legte das kleine Glasplättchen unter ein Mikroskop. Noch immer beachtete mich niemand, also begann ich mit meiner Arbeit. Bereits kurze Zeit später ergab sich folgendes Bild: Ähnlich wie schon die Flechten eine Symbiose aus Pilz und Pflanze darstellten, schien die Probe eine Lebensform aus Pilz und Fleisch zu sein. Mutiertes, retikuläres Bindegewebe bildete ein räumliches Fasergitter, das vollständig von einem Myzel durchzogen war. Dieser fremdartige Röhrenpilz produzierte offenbar psychoaktive Substanzen in seinen Fäden, die den Zellen einen Verbund, also einen Körper vorgaukelten. Um sich herum bildete jeder der fleischfarbenen Zellhaufen ein aurales Feld telepathischer Energie, das all diese Kulturen miteinander zu verbinden schien. Allerdings erklärte auch das nicht, dieses höchst seltsame Gefühl von Anwesenheit bei ihrer unmittelbaren Berührung. Ebenso wenig konnte ich klären, wie sich die Schleimhaufen vermehrten, doch alles deutete auf eine Mitose hin, die außer dem Zellkern auch Pilzsporen vererbte. Ich beendete meine Untersuchung und schaute mich um. Was nun? Düster blickte ich durch den Raum, hinüber zum Zellenblock, dann verließ ich das Labor wieder. Mit schweren Schritten stapfte ich durch die Gänge. Bisher gab es drei strategische Operationspunkte auf dieser Ebene. Noch einmal betrachtete ich die gespeicherte Karte. Am westlichen Versorgungsschacht vorbei, ging ich nun zur kleinen Betonzelle, in der ich vorhin weitere vier Personen gescannt hatte. Die Automatiktür öffnete sich und ein übler Gestank schlug mir entgegen. Zwischen einigen verfaulten

Matratzen am Boden, standen vier erbärmlich abgerissene Gestalten, drei Männer und eine Frau. Sie alle trugen eine ganz eigenartige Haube auf dem Kopf. Irgendein seltsamer Apparat aus flachen Metallstreifen und einem Ring um den Kopf, der mit Lederriemen unter ihrem Kinn festgeschnallt war. Rings um diesen Kopfring waren kleine rot leuchtende Module befestigt, die unregelmäßig aufblinkten. Überall im Raum klebten auch hier große, schillernde Schleimflecken. Dazwischen lagen etliche Kothaufen auf dem Fußboden. In der hinteren rechten Ecke dieser völlig versifften Betonzelle stand ein verbeulter Zeitungsautomat. »Der Alltag im Dorf« war die Schlagzeile der letzten Zeitung darin. Einer der drei Männer, ein Typ von vielleicht vierzig Jahren, mit zerlumpter Kleidung und ohne Schuhe, begann leise zu schluchzen. Er habe das ganze Leben so satt, lallte er vor sich hin. Das sei Wiggum, eine totale Niete! Ein großer Mann mit Halbglatze sah mich an. Langsam kam er auf mich zu. Er sei Gideon und der dunkelhäutige Kerl dort links wäre Moore. Die junge Frau blickte mich entrückt lächelnd an. Aufgeregt schritt sie vor und zurück. Mit fahrigem Singsang sprach sie wie eine Sechsjährige. Nirgends wäre es so schön, wie zu Hause, zu Hause, zu Hause, kreischte sie jetzt und hüpfte wild umher. Sofort solle sie aufhören damit, schrie Gideon aufgebracht. Wiggum wimmerte, drehte sich mit dem Gesicht zur Wand und pinkelte in seine Hose. Lucy hockte sich in eine Ecke. Sie verbarg ihren Kopf zwischen den Knien und begann zu summen. „Genau“, sagte Moore, dann schloß er die Augen. Gideon wandte sich wieder zu mir. Jason wäre ein lebender Gott, sagte er leise. Nur die Annullierten dürften passieren. Die Annullierten? Ob das etwas mit dem Ding auf seinem Kopf zu tun hatte? Gideon nickte. In den Wänden lebten die Toten weiter - verbundene Seelen, die dem Meister dienten und ihn schützten. Konnte dieses Gerät auch mich vor den Beschützern des Meisters schützen? Wieder nickte Gideon. Es gäbe nur die Einheit und Frieden, murmelte er. Der Preis

sei der Schmerz, oder man müsse Nichts sein, vollkommen nichtig! Toll, aber wie kam ich an einen Annulierer? Gideon wühlte in seinen Sachen. Er werde mich salben, müsse mir geben, was er mir nicht geben dürfe. Dann hielt er so einen Apparat in der Hand und gab ihn mir. „Genau“, sagte Moore leise, dann hielt er sich die Ohren zu. Ich dankte Gideon für seine Hilfe und packte den seltsamen Annulierer in meinen Rucksack. Ohne die Automatiktür wieder zu schließen, ging ich zurück auf den Korridor. Meine taktische Karte war nun komplett. Nachdenklich stapfte ich durch den nordöstlichen Korridor, vorbei an dem Versammlungsraum, weiter zu den Quartieren der Wachmannschaft. Jetzt war es an der Zeit diese Ebene zu sichern und nach Lage der Dinge, sollte die Wachstube mein erster strategischer Operationspunkt sein.

Ich atmete tief durch, drückte den Öffner der Automatiktür und ging an den zwei Nightkins vorbei ins Bad. Dort streifte ich dieses violette Gewand ab, schloß meinen Kampfanzug, setzte den Helm auf und checkte das P94. Sorgfältig legte ich nun die Kutte auf mein Gepäck am Boden. Krieg war ein übler Geselle - aber angeblich hatte sich diese Herrenrasse ja bestens darauf vorbereitet. Vorsichtig kam ich aus meiner Deckung, legte das Plasmagewehr an und nahm den Koloß mit der Rockwell ins Visier. Zischend bohrte sich ein grüner Plasmabolzen in seine Stirn, dann kippte er tot vom Stuhl. Überrascht sprang der andere Nightkin auf und versuchte eilig seine Waffe zu ziehen, da erwischten ihn die nächsten Energiepakete. Smitty hatte gute Arbeit geleistet und noch bevor der Mutant sein Gewehr abfeuern konnte, krachte er schwer getroffen auf den Betonboden. Plötzlich öffnete sich die Automatiktür. Ein Nightkin aus dem Versammlungsraum stürmte herein. Fassungslos starrte er auf die beiden toten Riesen am Boden und ich riß meine Winchester hoch. Dann brannten sich zwei Plasmabolzen durch seinen schwarzen Kampfanpanzer. Der Nightkin brüllte entsetzlich, stolperte und

mit einer schnellen Drehung war ich zurück im Waschraum. Ich schob eine frische Fusionszelle in mein Plasmagewehr, wartete kurz, während ich noch einmal um die Ecke blickte. Wutschnaubend taumelte der blutüberströmte Riese voran, doch der nächste Treffer riß ihm fast das Bein ab. Hinkend versuchte sich der Mutant jetzt, zwischen den Etagenbetten zu retten. Mein Abzug klickte und eine ganze Salve hellgrün leuchtender Plasmabolzen verschwand in seinem hirnlosen Hinterkopf. Augenblicklich verstummte der Koloß, klatschte auf den Beton und war tot. Überraschung, dachte ich noch, da erklang ganz unvermutet das hoch magische Glöckchen. Verdutzt blickte ich auf meinen Pip-Boy, denn soeben hatte ich den elften Rang erreicht. Jetzt war ich ein »Strider of the Wastes« und auf dem Korridor war alles ruhig. Wegbereiter im Abfall - das war ein echt abgehobener Dienstgrad, aber noch einmal hatte sich meine Nahkampftechnik verbessert, ebenso, wie meine Fertigkeiten im Öffnen von Schlössern. Ich untersuchte die Leichen der drei Mutanten, packte acht Stimpaks, ihren Sold, sowie ein paar Fusionsbrennzellen in mein Gepäck und lud mein Plasmagewehr nach. Vorsichtig blickte ich in den Gang. Dort war niemand zu sehen. Hinter mir senkte sich die Automatiktür und ich rückte vor bis zum Versammlungsraum. Schon von weitem hörte ich das laute, aufgeregte Geplapper der Novizen. Jetzt lehnte ich mit dem Rücken an der Betonwand und drehte mich langsam in die offene Automatiktür. Noch immer stand der andere Wächter in einer Ecke neben dem flimmernden Großbildschirm. Ich senkte das Helmvisier und betrat den Raum. Der Mutant riß das Gewehr herum, aber noch bevor er seine Energiewaffe abfeuern konnte, zischte bereits ein ganzes Bündel grüner Plasmablitzes durch den Versammlungsraum. Krachend fiel sein Lasergewehr zu Boden und der abgetrennte Unterarm des Nightkin umklammerte noch immer den Griff der Waffe. Erschreckt sprangen einige der Novizen von ihren Plätzen auf. Seine zerschossene Kampfpanzerung qualmte und die

Eingeweide des Mutanten spritzten an den Großbildschirm. Kritisch getroffen brach er tot zusammen. Einer der Novizen hatte jetzt eine Laserpistole in der Hand und mit einem Satz sprang ich zurück in den Korridor. Kaum hatte der Erste von ihnen die offene Automattür erreicht, da bohrten sich auch schon zwei Plasmabolzen in seine violette Kutte. Der Mann schrie auf, kippte um und war tot. Wieder drehte ich mich in die Tür. Unbeholfen sprangen die Novizen umher, um sich vor meinen hellgrünen Geschossen in Deckung zu bringen, aber auch der klägliche Rest dieser Neulinge überlebte die Blitzaktion nicht... Operationspunkt zwei erfolgreich erledigt! Hinter mir schloß sich die schwere Stahltür und ich rannte den südöstlichen Korridor entlang, zu den Wohnräumen der Techniker, denn dort lag der Nebeneingang zum Labortrakt. Surrend öffnete sich die Automattür. Ich betrat den Raum, legte mein Gepäck ab und rückte vor, bis ich den Wächter im Labor anvisieren konnte. Noch immer dämmerte er vor sich hin, ahnte nicht, was gleich auf ihn zu kommen würde. Der erste Plasmabolzen erwischte ihn am Hals. Dann piff das nächste Energiepaket durch das Labor und stanzte ein kreisrundes Loch in die Brustplatte seines Kampfpanzers. Schwer getroffen krachte der riesige Mutant auf den Beton. Röchelnd blieb er liegen, da stürmte einer der Labortypen in den Wohnraum. Wütend schwang er seine Fäuste. Bevor er mich erreicht hatte, schoß ich noch einmal auf den Nightkin. Der Supermutant starb, doch jetzt wollte die durchgeknallte Laborratte nach mir schlagen. Das Ladungsfiepen des P94 verstummte und der Indikator blinkte grün. Ich blickte in das blasse Gesicht des Mannes, sah in seine verdrehten Augen und wieder klickte der Abzug meiner Winchester. Mit einer Energie die ausgereicht hätte, zehn Liter Wasser in weniger als einer Sekunde zum Kochen zu bringen, drang der grelle Plasmabolzen in seinen Kopf. Das Gehirn verdampfte, dann platzte der Schädel. Seine Leiche klatschte auf den Boden und die beiden anderen Labortypen folgten ihm. Die zweite

Ebene der Bunkeranlage war nun gesichert. Ich checkte die spärliche Habe der vier Toten, blätterte dabei kurz in einer weiteren Ausgabe von Dean's Electronic, fand zwei andere Bücher, einige Deckel und Fusionsbrennzellen. Dann ging ich rüber zum Steuerterminal der Krafffeldemitter, entfernte ein paar der schleimigen Fleischstückchen von der Tastatur und schaltete die Energiefelder der Zellen ab. Jubelnd, mit hochgerekten Armen, rannten die Leute auf mich zu. Alle riefen durcheinander. Frei, sie wären frei, doch kaum hatten die ersten von ihnen den Ausgang des Zellentrakts erreicht, da stolperten sie, fielen zu Boden und starben. Aus all ihren Körperöffnungen, aus den Augen und aus ihren seltsamen Schlauchadaptern quollen Ströme von Blut auf den grauen Beton. Angewidert wandte ich mich ab. Niemand im Ödland hätte ihre geschundenen Leiber am Leben erhalten können, aber durch einen eingebauten Ausschalter zu sterben, war unmenschlich. Ich ging zurück zu den Wohnräumen, nahm den Helm ab und packte ihn zusammen mit den Büchern in meinen Rucksack. Dann zog ich die violette Kutte über den Kampfpanzer, zupfte sorgsam die Kapuze zurecht und ging zum Lift. Die Tür öffnete sich und angespannt betrat ich die wartende Aufzugkabine. In jeder Vault war der tiefste Punkt zugleich auch immer der sicherste Platz, das Allerheiligste. Dort lagen die wichtigsten Organe einer Bunkeranlage, ihre Hauptrechner, sämtliche Lebenserhaltungssysteme und vor allen Dingen die Kommandozentrale. Nach wie vor war ich jedoch etwas beunruhigt, denn der Bote oben im Keller der Kathedrale, mußte die Leiche des Nightkin längst gefunden haben. Doch noch hatte niemand Alarm ausgelöst. Rüttelnd fuhr der Lift in die Tiefe. Eine Grundregel jeder verdeckten Operation lautete seit je her: »Rasch eindringen und schnell wieder verschwinden!« Ich blickte auf meinen Pip-Boy. Jetzt war es bereits vierzehn Uhr fünf - Zeit für das Meisterstück.

Der Lift erreichte die dritte Ebene der Vault. Die Tür öffnete sich und ich blickte in einen breiten Korridor. Langsam ging ich voran. Unauffällig hielt ich den Scanner im Ärmel meiner Kutte und checkte den Gang, da bog plötzlich ein Wächter um die Ecke. Ohne mich zu beachten, stampfte der riesige Nightkin durch den Korridor, öffnete eine Automattür und verschwand in einem kleinen Lagerraum. Mehr noch, als in den anderen Ebenen, hatten sich auch hier unten unzählige der merkwürdigen Zellkulturen ausgebreitet. Überall an den grauen Betonwänden, an der Decke und am Boden klebten diese bunt schillernden Schleimhaufen. Die Luft war absolut mies. Ein feuchtwarmer Dunst und der säuerliche Gestank des Schleims erfüllte die ganze Ebene. Links von mir sah ich etliche glänzende Krafffeldemitter, doch der Durchgang zur Roboterzentrale dahinter war abgeschaltete. Ich betrat den Hangar und betrachtete staunend die Maschinen dort. Vier uralte »Mister Handy« und vier »Floating-Eye« parkten angedockt an ihren Ladestationen. Links an der Betonwand standen einige, schon reichlich mit fleischfarbenem Schleim überzogene Computersysteme. Das Service-Terminal hier war bereits ganz überwuchert und es schien mir, als suche der Schleim die Nähe elektronischer Geräte. Noch nie hatte ich so einen Mister Handy in natura gesehen und fasziniert ging ich näher heran. Angedockt an eine zweieinhalb Meter hohe Ladestation, schwebte der matt silberne Roboter frei im Raum und wartete betriebsbereit auf Befehle. Derartige Maschinen wurden schon vor dem Atomkrieg als dienstbare Helfer in Fabriken, in vielen Haushalten und in nahezu allen Bereichen des öffentlichen Lebens eingesetzt. Dieses Ding sah beinahe aus, wie ein schwebender Hut, aus dem unten etwas heraushing, denn es besaß sechs hydromechanische Greifarme unterhalb einer runden Basisplatte von etwa vier Fuß Durchmesser, mit denen der Roboter sechs Handgriffe gleichzeitig erledigen konnte. Jetzt baumelten sie erschlafft herab, wie die Arme eines leblosen Kraken. Seitlich an der

halbkugelförmigen Kuppel oberhalb der Basisplatte, waren zwei frei schwenkbare Druckwellentriebwerke angeflanscht. Diese beiden äußerst kompakten Fusionsaggregate hielten den über vierhundert Pfund schweren Roboter in einem fast lautlosen Schwebeflug und bewegten ihn noch dazu in jede gewünschte Richtung. Zwei Mister Handy Roboter trugen je eine Rockwell Maschinenkanone, sowie Munition; allerdings nur, um die Waffen zu transportieren, denn zum Schießen fehlte ihnen die notwendige Zielvorrichtung. Dann ging ich zu einer der hüfthohen, kupferrot glänzenden Floating-Eye Maschinen. Diese Baureihe von autonomen Wachrobotern wurde seinerzeit für Wachdienste, den Strafvollzug und für die Aufrechterhaltung der zivilen Ordnung in Großstädten entwickelt. Auf einem rechteckigen Druckwellengleitfuß, mit dem der kleine Roboter bemerkenswert schnell dahingleiten konnte, war das gepanzerte Hauptaggregat montiert. Durch ein servo-hydraulisches Federgelenkbein mit dem Gleitfuß verbunden, schwebte dieses flache Aggregat absolut stabil über jedweden Untergrund und sendete Videobilder an den Zentralrechner. Oberhalb der verchromten Lüftungsschlitze für die Kühlung der Maschine, besaß jedes Floating-Eye ein multispektrales Kamerasystem. Diese schwebenden Augen lieferten Farbbilder, Nachtsichtbilder, Wärmebilder, ja sogar Röntgenbilder und waren darüber hinaus an ihrem Gleitfuß mit Elektroschockklanzeln ausgerüstet, um den Anweisungen der Ordnungshüter schmerzhaft Nachdruck zu verleihen. All diese Roboter wurden über ein digitales Funkdatennetz von einem Zentralrechner befehligt, oder erhielten ihre Befehle direkt über ein eingebautes Sprach-Interface. Da ich jedoch weder wußte, was die Roboter für mich tun könnten, noch davon ausgehen konnte, in mir die Stimme ihres Herren zu erkennen, hielt ich besser meinen Mund. Ich verließ diesen Hangar wieder und kehrte zurück in den Korridor. Vorbei an der Automatiktür zum kleinen Lagerraum, bog ich nach links ab. Von dort war der Nightkin gekommen und langsam ging

ich auf eine offenen Stahltür zu, die in die Computerzentrale führte. Immer wieder schaute ich auf mein Pip-Boy Display, schwenkte den C-U Scanner umher und erreichte dann den großen Hauptrechnerraum. Angewidert blickte ich durch die Automatiktür. Zwischen vielen völlig verschleimten Mach-IV Computern, Steuerrechnern, Konsolen und Terminals liefen etliche Techniker des Meisters herum, tippten hier etwas in eine Maschine, drehten dort an kleinen Rädchen, sahen auf blinkende Meßgeräte, oder trugen irgendetwas hin und her. Tief in den weiten Kapuzen ihrer violetten Kutten verborgen, zeigten ihre blassen Gesichter keinerlei Regung. Ohne zu reden gingen die Männer ihrer Arbeit nach und beachtetten mich überhaupt nicht. In der schmierigen Computerzentrale hatte auch ein gepanzerter Nightkin-Wächter seinen Posten bezogen und weilte entrückt im All. Ich wandte mich ab. Auf dem Korridor kam mir jetzt wieder der Wachmann aus dem Lagerraum entgegen. Wortlos blickte er auf mich herab und stampfte in Richtung Computerzentrale davon. Noch einmal checkte ich mein Display. Westlich von hier war ein großer Raum mit zwei Automatiktüren zum Gang abgebildet. Dort hatte der Scanner einen Aufzugschacht erfaßt. Außerdem zeigte das Display neun Supermutanten an, die sich in dem abgetasteten Bereich der riesigen Bunkeranlage aufhielten. Gemessenen Schrittes, wie es sich für würdige Kuttenträger geziemt, wandelte ich die endlosen Korridore entlang. Bald erreichte ich die Automatiktür, drückte auf den Schalter und blickte in einen großen Quartierraum. An den Betonwänden gab es auch hier viele verstärkte Etagenbetten aus Metall in Reih und Glied, dazwischen schmale, hellgraue Spinde und überall Schleim. Sechs Nightkin-Wächter saßen an Tischen; vier links von mir, zwei am Nebentisch. Ein Mutant lag auf seinem Bett und zwei dieser Kerle standen mitten im Raum, klatschten sich an den Kopf und spielten mit ihrer Murrel. Rechts von mir sah ich einen Durchgang zur Naßzelle der Stube. Niemand beachtete mich und hinter mir schloß sich

die Automatiktür wieder. Mit gesenktem Haupt wandelte ich quer durch den großen Raum, tanzte auf den Zähnen des Haifischs, hin zu einer schweren Stahltür. Ich checkte das elektronische Codeschloß, zauberte den Mikromanipulator aus dem Ärmel und schraubte eilig das Tastenfeld auf. Jetzt mußte alles sehr rasch gehen, um keine Aufmerksamkeit zu erregen. Ich setzte den Servotastkopf auf eins der Bauteile und beobachtete das Display. Nach einigen Statusanzeigen blinkte eine Fehlermeldung. »Falsches Bauteil!« Ich wandte mich um, aber keiner der Typen beobachtete mich. Wieder setzte ich den Tastkopf auf einen schwarzen Mikrochip. Auf dem Display erschienen etliche Parameter, fortlaufend rollte eine Zahlenkolonne durch das Codefeld, Befehlssequenzen flimmerten kurz auf, wurden vom System quittiert und waren auch schon wieder verschwunden. Kaum dreißig Sekunden später blinkte ein grünes OK und die schwere Sicherheitstür öffnete sich. Ich löste den Tastkopf, steckte den FingerStuff ein und betrat eine Schleuse. Die massive Stahltür senkte sich, dann war der winzige Schutzraum wieder hermetisch verriegelt. Vor mir sah ich den Lift. Ich packte meine kleine Ledermappe aus, wählte einen der Dietriche und aktivierte den Aufzug. Der mechanische Schlüsselschalter klickte, die Anzeigetafel leuchtete auf - dann fuhr die Aufzugkabine mit leisem Surren aus der Tiefe empor. Die Tür öffnete sich und ich steig ein. Der Lift brachte mich hinunter zu einer vierten Ebene, tief verborgen im Felsgestein unter der Kathedrale.

War hier die Kommandozentrale des Meisters? Der Aufzug wurde langsamer und stoppte. Vorsichtig blickte ich aus der Liftkabine. Ein schmaler Korridor endete etwa dreißig Meter links von mir vor einer geschlossenen Automatiktür. Ich hielt den Scanner in der Hand und ging darauf zu. Hinter der Tür lag ein etwa zehn mal zehn Meter großer Raum verborgen, in dem mein Display außer zwei Mutanten, einen Computer und ein seltsames, großes Gerät verzeichnete. Als ich das

Ende des Gangs fast erreicht hatte, bemerkte ich, daß auch diese automatische Tür nur mit einem Sicherheitsschlüssel geöffnet werden konnte. Ich zog also einen Dietrich hervor, schaltete das elektrische Bedienfeld der Tür ein und drückte auf die Öffnertaste. Die schwere Stahltür hob sich und gab den Weg frei, in einen muffigen, grauen Bunkerraum. Links, neben einer gepanzerten Computerkonsole aus Edelstahl, stand ein gewaltiger Wächter. Müde lehnte er an der Wand. Seine Fusionskanone baumelte lässig im Tragegeschirr der Rüstung und blinkte betriebsbereit. Rechts vor mir im Raum stand ein zweiter Koloß in einem schwarzen Kampfpanzer und blickte ziemlich finster zu mir herunter. Laut klatschend schlug er eine wuchtige BeatCo Powerfaust in seine offene linke Pranke. „Na, kleiner Bruder“, tönte eine rauhe Stimme von oben herab. „Was willst du denn hier?“ Ich traute mich kaum aufzublicken, um mein Gesicht zu verbergen. „Gelobt sei die Einheit, Bruder!“ Mein Singsang war schon recht gut und der Nightkin am Computer gähnte nur. „Glaube was du sagst, kleiner Bruder, dann hast du nichts zu fürchten. Und jetzt fort mit dir!“ Wieder klatschte die eiserne Powerfaust in seine Hand. Hinter ihm war dieses Gerät, das ich schon auf dem Display gesehen hatte. Ich erschrak. „He, das Ding da sieht aus, wie eine Atombombe!“ Ich zeigte mit dem Finger auf den Apparat und der Mutant blickte hinter sich. Ja das, das wäre das allerletzte Mittel des Meisters. Sollten sie auf einen Feind treffen, den sie nicht besiegen können, würden sie damit alles vernichten hier. Er glaube aber nicht, daß so etwas jemals geschehen werde. Ihr Meister habe nichts zu befürchten. Trotzdem könne der Meister das atomare Feuer jederzeit entfachen. „Die Bombe funktioniert?“ „Oh ja kleiner Bruder, sie funktioniert!“ Und wäre in Sekundenbruchteilen bereit zur Zündung. Der Nightkin drehte sich wieder zu mir. „Die Einheit ist nicht zu schlagen!“ dröhnte seine Stimme und noch einmal klatschte der wuchtige Metallhandschuh brutal in seine Linke. „Danke Bruder“, murmelte ich, wandte

mich um und schritt wieder hinaus. Zurück im Gang, streifte ich die violette Kutte ab, lehnte meinen Rucksack gegen die Wand und setzte den Schutzhelm auf. Ich checkte das P94, schob meinen Hammer in seine Koppelschlaufe und schloß das Helmvisier. Das hohe Ladungsfiepen der drei goldenen Plasmazyylinder verstummte. Durch die offene Automatiktür hatte ich ein gutes Schußfeld auf den müden Mutanten mit dem Gatling-Laser. Eine atomare Selbstzerstörungsanlage! Das war wohl die dümmste Form der Einheit, auch wenn wir danach alle im Tode vereint wären. Am Ende stünde einzig eine Null. Offenbar hatte der alleinende Meister aber auch Sinn für Nostalgie, denn das große Gerät sah fast aus, wie *Gadget*, die erste Atombombe der Menschheit. Versonnen mußte ich schmunzeln. Vielleicht besaß der dunkle Meister ja einen besonders schwarzen Humor, denn auch er spielte mit seinem Leben. Lachen war immer gesund, selbst in der finstersten Unterwelt. »Humor« und »Tumor« lagen nämlich so nah beieinander, wie »Schwüre« und »Geschwüre« und ich hatte geschworen, zu siegen. Also mußte ich dringend dieses Gerät unter meine Kontrolle bringen. Ich kam etwas aus meiner Deckung und stellte mich in eine Schußposition. Mit einem Präzisionsschuß auf den Mutanten links, wollte ich diesen Tanz beginnen. Angespannt zielte ich durch das holographische Visier meiner Winchester. Dann gähnte der Nightkin ein letztes Mal. Der Abzug klickte und ein greller Plasmabolzen fauchte durch den Raum. Die Luft knisterte. Dann verschwand das glühende Energiepaket im Mund des Mutanten, durchbohrte seinen Rachen und verdampfte kurz danach sein Kleinhirn. Erschlafft krachte der tote Koloß auf den Beton. Noch bevor sich der andere Mutant von seinem Schreck erholt hatte, legte ich das Plasmagewehr ab und rannte bis zur Mitte des Korridors. Noch im Lauf zog ich den Kampfhammer, da stürmte der zweite Mutant in den Gang und rannte mit Riesenschritten hinter mir her. Schrill heulten die winzigen Strahltriebwerke seiner Powerfaust auf, doch

durch ein blitzschnelles Ausweichmanöver zischte die Faust mit ungeheurer Wucht an meinem Schutzhelm vorbei. Dank MacRae's eigenwilliger Nahkampftricks, war der ungelenke Mutant ins Leere gelaufen und hatte arge Probleme, seine Massen zu bremsen. Der Mutant setzte nach, aber wütend übersteuerte er seine Waffe und wurde von ihrer Schubkraft aus seiner Gleichgewichtslage gerissen. Mit umständlichen Schrittfolgen mußte er sich auspendeln. Jetzt wirbelte mein Superhammer! Mit einem mächtigen Hieb schmetterte ich den Hammer auf seinen klobigen Fuß. Der Stiefel zerfetzte, es knirschte laut und Blut spritzte gegen die Betonwände, gierig aufgesogen von vielen schillernden Schleimflecken. Hinkend und rasend vor Schmerz schlug der Riese um sich und wurde jetzt beinahe umgerissen von seiner Powerfaust. Abwechselnd rückwärts, seitwärts, oder mit tief geduckten Vorwärtsbewegungen tanzte ich um den tobenden Nightkin herum. Immer wieder piff seine eiserne Faust an mir vorbei ins Leere. Ich sprang zurück. Der Mutant schäumte vor Wut und schnaufend hinkte er mir nach. Breitbeinig stand ich vor ihm und hielt meinen Kampfhammer fest in beiden Händen. Sich mit stumpfen Waffen zu zerschmettern, war eine üble Sache, hatte aber eine beeindruckende Wirkung. Für mich war es Expressionismus, doch für den Mutanten waren es bunte Impressionen. Für einen Augenblick hielt er inne und glotzte. Noch einmal schoß die kreischende Powerfaust von oben auf mich herab, doch dort, wo der träge Koloß noch eben meinen Kopf sah, war plötzlich der Zielpunkt meines Hammers. Dann donnerte der tonnenförmige Hammerkopf mit äußerster Wucht gegen die heranrasende Metallfaust. Urgewaltig prallten die mächtigen Hieb Waffen aufeinander. Knochen splitterten, Muskeln zerrissen und sein Unterarm stauchte sich krachend zusammen, wie ein leerer Ärmel. Ohrenbetäubend schrie der Mutant auf und die Powerfaust baumelte schlaff an den blutigen Fetzen des zertrümmerten Unterarms herab. Hilflos versuchte er meinen entfesselten

Kampfhämmer mit seiner Linken abzuwehren. Er taumelte durch den Korridor, doch schnell setzte ich ihm nach. Der hinkende Mutant brüllte vor Schmerz, knickte dann ein und versuchte verzweifelt, das Gleichgewicht zu halten. Immer wieder zündeten die vier Triebwerke seiner Powerfaust und wirbelten den kraftlosen Arm umher. Dann riß der Unterarm ganz ab. Entsetzt starrte der Nightkin seiner davonjagenden Faust nach, stürzte und lag nun wütend wimmernd auf dem Bauch. Der letzte Hieb zerschmetterte sein Genick und trieb die berstenden Halswirbelknochen tief in seine Luftröhre. In einer Ecke des Korridors heulten noch immer die Düsen der abgerissenen Powerfaust. Ich nahm mein P94 auf und ein hellgrüner Plasmabolzen verwandelte das Ding in einen rot glühenden Klumpen - dann herrschte wohltuende Stille. Ich nahm das Gepäck wieder auf, streifte die violette Kutte über meinen Kampfpanzer und ging zurück zur Atombombe. Ein schwerer gelber Unterbau aus massiven Stahlträgern, ragte aus einem Betonfundament von etwa drei mal drei Meter Kantenlänge. Auf diesem Unterbau ruhte die graue Bombe. Der Apparat war aus sphärischen Stahlsegmenten zu einer Kugel von rund anderthalb Meter Durchmesser verschraubt und mit einem Gewirr von Drähten umgeben. Zwei seitliche Schaltkästen waren über ein dickes Kabelbündel am Boden mit der gepanzerten Computerkonsole verbunden. Ich stieg auf den Unterbau und betrachtete das Gerät nun genauer. Gab es Fakten? Ich überlegte. Weltkrieg zwei, USA, Projekt Trinity - Gadget war eine Testbombe mit Plutoniumkern und Implosionzündler. Ihre Detonation entsprach ungefähr der Kraft von zwanzigtausend Tonnen TNT und verdampfte den dreißig Meter hohen Stahlturm vollständig, auf dem sie am 16. Juli 1945 um 5 Uhr 30 gezündet wurde. Niemals zuvor gab es eine nukleare Explosion auf diesem Planeten. Was blieb, war ein flacher, grünlicher Krater im Wüstensand des Alamogordo Testgeländes. Gadget's urgreller Lichtblitz, war 180 Meilen weit zu sehen und die Explosionswolke stieg auf

eine Höhe von 35.000 Fuß. Vorsichtig bewegte ich eins der vielen Kabel für die elektrischen Implosionszünder. Schon ein Funke würde genügen, um den primären Sprengstoff zu zünden. Jeder der gekapselten Zünder war mit den beiden seitlichen Schaltkästen verbunden. Was war zu tun? An der Atombombe rumzubasteln erschien mir zu gefährlich, also ging ich zum Computersystem hinüber. Auf dem Bildschirm der gepanzerten Edelstahlkonsole war das Logo des alten Verteidigungsministeriums zu sehen. Darunter stand »MOX Atomwaffenzugriffssystem«, doch es gab kein Eingabegerät für einen Zugriff. Offenbar mußte ein kompliziert geformter Schlüssel benutzt werden, um diese Konsole zu entsperren. Ich durchsuchte daraufhin die Leichen der beiden Nightkins, konnte aber keinen Schlüssel bei ihnen finden. Wieder ging ich zu der Konsole und versuchte nun, das Sicherheitsschloß mit einem Dietrich aufzusperren - jedoch ohne Erfolg. Tja, damit erschien es mir so gut wie aussichtslos, die Bombe unter meine Kontrolle zu bringen, oder abzuschalten! Hatte der Meister den Zündschlüssel? Ich schaute auf den toten Mutanten, der neben dem Computer am Boden lag. Er war nur ein einfacher Landser, genau wie der tote Schläger im Gang draußen. Ich verließ den Bunkerraum und mit leisem Rumpeln fuhr der Aufzug hinauf zur dritten Ebene. Niemand im Ödland sollte je wieder eine Atombombe zünden! So viel Macht verdarb den Charakter. *Trinity*, das war die Dreiheit von Schöpfer, Bewahrer und Zerstörer. J. R. Oppenheimer, der wissenschaftliche Direktor, hatte damals diesen Namen ausgewählt, wohl weil er sich seiner Macht bewußt werden wollte. Seine Arbeit endete mit dem Satz: »Ich selbst wurde der Tod, der Weltzerstörer!« Doch der Krieg war nicht der Tod. Krieg will Sieg, eine im Kampf erlangte Überlegenheit. Der Tod hatte sich dem Krieg aufgedrängt, ihn zu einem der vier Apokalyptischen Reitern gemacht, die er anführte. Dem Krieg wäre es genug gewesen, zu siegen. Der Tod machte alles gleich, hob jeden Widerstreit auf und endete im Nichts.

Krieg war zuerst eine Sache von goldener Herrschaft und eisernen Heerscharen, bei der jede Staatsmacht die eigene Weltanschauung mit Gewalt behaupten wollte. Es war der ewige Kampf der Gegenpole. Ein Ganzes wurde geteilt und setzte Gewalten frei, die nach Überordnung trachteten. Die Atombombe folgte diesem Prinzip in seiner reinsten Form. Das Universum ist Physik. Atome hatten sich zu Molekülen verbunden und dann zu Lebewesen organisiert, die solange über das Atom nachdachten, bis sie es spalten konnten. In dieser Welt war man sich uneins und mir schien das geteilte Unteilbare ein gutes Sinnbild für den Krieg zu sein; obschon der altgriechische Philosoph Leukippos entsetzt gewesen wäre, sein Wort *atomos* heute derart gespalten zu sehen.

Die Kabine stoppte und die Lifttür öffnete sich leise surrend. Jede nukleare Kernspaltungsbombe ist ein Rennen mit sich selbst, denn die Kernspaltung sollte möglichst viele Atome erfassen, bevor sich die Bombe zerreit. Nur so setzte man ihre maximale Energie frei. Wieviele Gegner wrde *ich* noch erschlagen knnen, bevor es auch mich zerrit? Ich ffnete die luftdichte Stahltr der Sicherheitsschleuse und blickte in den Bunkerraum der Wachmannschaft. Unverndert hielten sich die neun schwer bewaffnete Nightkins darin auf. Hinter mir schlo sich die Automatiktr und langsam durchquerte ich die Betonstube. Niemand beachtete mich. Im versifften Waschraum streifte ich die Kutte ab, stellte bedchtig mein Gepck zu Boden und nahm das Plasmagewehr zur Hand. Hier also war Op-Punkt eins, Level drei. Ich blickte auf mein Pip-Boy Display. Operationspunkt zwei: der Roboterhangar. Und erst dann die Computerzentrale, denn ich wollte nicht, da mir irgendjemand von hinten die Roboter auf den Hals hetzte. Leise stellte ich mich in den Durchgang. Ich atmete tief durch und blickte dann vorsichtig um die Ecke. Im Visier meiner Winchester betrachtete ich einen Nightkin mit einem Watts Lasergewehr. Viel weiter konnte ich jedoch nicht aus

meiner Deckung gehen, aber der Typ stand gut in meinem Schußfeld. Allerdings schlug er sich hin und wieder vor den Kopf und schüttelte ihn danach heftig durch, was das Zielen doch erheblich erschwerte. Der Abzug klickte und der erste Plasmabolzen verdampfte das Ohr des Mutanten. Er drehte sich, schrie auf und zog seinen Laser. Wieder knisterte die Luft. Das Plasma erwischte den Kerl an der Schulter, als ich bereits zurück in den Waschraum sprang. Erschreckt zogen auch die anderen Riesen ihre schweren Waffen hervor und liefen wahllos durcheinander. Aufgebracht und laut fluchend stürmten die ersten zum Waschraum, paßten aber nicht alle gleichzeitig in den engen Durchgang. Zornig drängelte sich ein Nightkin mit einem Lasergeschütz vor, wurde dabei von hinten geschoben, rutschte auf dem schmierigen Fußboden aus und suchte Halt. Mit zwei wuchtigen Hammerschlägen zertrümmerte ich ihm die Beine. Seine Knochen splitterten, er stürzte zu Boden und der Hammerkopf krachte in seine Stirn. Der Schädel brach auf, dann spritzte sein Hirn über den Beton - während die anderen Mutanten noch immer im Waschraumdurchgang feststeckten. Blitzschnell riß ich die Winchester hoch und feuerte. Zwei glühende Plasmabolzen durchtrennten den muskulösen Hals des vorderen Nightkin. Der Mutant sank zu Boden und mit hohlem Klopfen kullerte sein Kopf durch den Waschraum. Wieder wurde ein Riese von hinten in den engen Durchgang gedrückt. Er stolperte, fluchte, ließ seine Maschinenkanone sinken und mußte sich abstützen. Mit einem schnellen Satz sprang ich auf die zwei Leichen im Durchgang, balancierte auf den blutigen Leibern und schlug den Hammer mit Wucht vor seinen Schädel. Der Mutant erzitterte, knickte ein und kotzte. Mein nächster Hieb zertrümmerte sein mächtiges Genick, da sah ich aus dem Augenwinkel eine gewaltige, dunkle Faust herabsausen. Ich duckte mich, doch der Schlag streifte den Helm. Die Wucht ließ mich das Gleichgewicht verlieren und ich sprang zurück in den Waschraum. Die Mutanten tobten vor Wut. Der Kerl

folgte mir eilig und kletterte nun unbeholfen über seine toten Kameraden. Wie ein Golfspieler schwang ich den Hammer hoch über meine rechte Schulter. Der Mutant setzte seinen klobigen Fuß auf den Waschraumboden und mit aller Kraft donnerte der Hammerkopf vor den zersplitternden Knöchel. Der Riese krümmte sich vor Schmerz, sein brüllender Kopf kam in meine Reichweite, dann krachte ein Hieb vor seine Schläfe. Der Nightkin taumelte, schob die nächsten beiden Kerle zurück in den Durchgang, wurde wieder vorgestoßen und stolperte. Wieder duckte ich mich, legte den Hammer ab und hob eilig das Plasmagewehr vom Boden auf. Dieser schnelle Wechsel der zwei beidhändigen Waffen war meine Trumpfkarte. Vier der wütenden Typen drängten jetzt nach. Der grelle Plasmabolzen traf den ersten von ihnen in den Kopf. Er stürzte tot nach hinten und riß zwei der Kolosse mit sich. Ich nahm meinen Kampfhammer auf und wirbelte ihn durch die Luft. Der angeschlagene Riese hinkte, versuchte seine Maschinenkanone zu heben, aber schon krachte der Hammer auf seine Hand. Wild schreiend sprang ich um den Riesen herum und zertrümmerte den Koloß Stück für Stück, wie eine Bronzestatue. Sein Blut spritzte gegen die Wände, Knochen knirschten und Fleischfetzen schwirrten durch den Raum. Röchelnd kippte der Mutant auf die toten Körper im Durchgang. Ich setzte nach, sprang auf seinen Brustpanzer und nahm sein Leben mit einem wuchtigen Hieb. Wieder stürzte ein Nightkin voran - doch jäh wurde er von meinem entfesselten Kampfhammer gestoppt. Jetzt lag bereits der sechste Riese tot im schmalen Waschraumdurchgang und blutverschmiert tanzte ich auf einem Berg von Leichen. Die vordere Automatiktür der Betonstube öffnete sich. Aus dem Korridor stampfte noch ein Nightkin herein. Verdutzt blieb er stehen und glotzte in den Waschraum. Der Mutant vorne im Durchgang fummelte jetzt an seinem Flammenwerfer, doch mit Wucht krachte mein Kampfhammer in sein Gesicht. Ich sprang zurück, riß das Plasmagewehr vom Boden hoch und

triggerte den Abzug. Die Plasmabolzen fauchten durch den Raum, zerfetzten den fluchenden Mutanten neben dem Kerl mit dem Flammenwerfer und seine Eingeweide spritzten im Durchgang umher. Noch immer taumelte der andere Mutant voran. Von seinem zerschmetterten Gesicht rann das Blut auf seinen schwarzen Kampfpanzer. Wütend brüllte er mich an: „Menschen können mir nichts anhaben!“ Dann donnerte mein Hammer gegen sein rechtes Kniegelenk. Ein zweiter Schlag traf ihn am Ohr. Sein linker Fuß knirschte unter dem nächsten Hieb und danach krachte der Hammer erneut vor seine Stirn. Der Mutant kippte um, wie ein gefälltter Baum. Noch bevor der Nightkin aus dem Korridor über die Leichen in den Durchgang balanciert war, löschte ich dem Koloß am Boden das Lebenslicht und zertrümmerte seinen Kehlkopf. Wo war mein P94? Ich wandte mich um und hechtete durch den Raum. Zu spät! Mit einem Satz sprang der Nightkin aus dem Durchgang und stand jetzt direkt über der Waffe. Von oben herab blickte er mich bitterböse an. Er, Viscious, hätte ja schon lange auf so ein Früchtchen wie mich gewartet, dröhnte er und hielt mir einen Flammenwerfer entgegen. Ich starrte gebannt auf die hellblaue Zündflamme. Unermeßlich sollte ich nun leiden für meinen Frevel, doch noch bevor die finstere Stimme verhallt war, rutschte ich auf all dem Blut zwischen seinen stämmigen Beinen hindurch, sprang auf und schmetterte den Kampfhammer mit ungeheurer Wucht gegen seinen ungedämpften Polymerpanzer. Tief im Körper des Mutanten zerplatzte eine Niere und wie ein Urtier schrie Viscious auf. Er wirbelte herum. Der Hammerkopf traf seine Kniescheibe. Der runde Knochen splitterte und der nächste Hieb riß ihm den Unterschenkel aus dem Gelenk. Der Kerl stolperte rückwärts, hinkte, knickte ein und ratschte an der Betonwand entlang. Mit der linken Hand fand er einen Halt und mit seiner Rechten hob er den Flammenwerfer an. Blut quoll aus seinem Mund. Der Mutant röchelte und hüpfte auf einem Bein. Ungestüm sprang ich mit dem Hammer voran

auf ihn zu. Mit blutverschmierten Zähnen grinste er mich an, doch ein mächtiger Hieb traf seine Waffe und schleuderte den Flammenwerfer herum. Verzweifelt versuchte der Riese sein Gleichgewicht zu halten, da donnerte der Hammerkopf auf die Pranke, mit der er sich an der Wand abstützte. Blut, Fleischfetzen und Finger spritzten umher, dann stürzte der Koloß um. Wieder hechtete ich zu meinem Plasmagewehr und dieses Mal erreichte ich die Waffe. Ich rollte herum, riß das P94 hoch und feuerte. Mit qualmendem Kampfpanzer lag der Mutant nur Sekundenbruchteile später tot in seinem Blut. Eilig kletterte ich über die leblosen Leiber am Boden und schaute um die Ecke. Ein Mutant fehlte noch. Er stand etwas abseits im Quartierraum. Sein Ohr blutete stark und verärgert drückte er sich ein Tuch auf die Wunde. Offenbar hatte er den Kampf bisher nur beobachtet, aber nun hatte mich der Riese entdeckt. Er spurtete los, laut fluchend, mit der Waffe voran, doch ein Schwarm grüner Plasmabolzen stoppte auch diesen heranrasenden Mastochsen.

Ich ließ die Waffe sinken und fand mich erst Minuten später auf einem Berg von Leichen sitzend wieder. Nachdem ich mich zuerst selbst gesammelt hatte, suchte ich nun auch mein Zeug zusammen. Dabei blickte ich in einen der matten Waschraumspiegel. Mein BADTFL, der Helm, mein Gesicht meine Hände, alles war blutverschmiert. Wie Siegfried, der sagenhafte Held und Drachentöter im Nibelungenlied, hatte auch ich im Blut der Mutanten gebadet. Allerdings war ich dabei eher schmutzig, als nahezu unverwundbar geworden. Dennoch - ich schloß das Helmvisier, stellte mich unter eine der Duschen und drehte das Wasser auf - wer immer einen solchen Sieg erkämpft hatte, mußte unweigerlich das starke Gefühl bekommen, ein unkaputtbarer Übermensch zu sein. Träge rann das Mutantenblut in den Abfluß... Wäre da nicht dieses herzförmige Lindenblatt gewesen. Es fiel bei seinem Blutbad vom Baum der Liebe herab, klebte an seiner Haut

wie Geruch und verursachte eine winzige unbefleckte Stelle zwischen Siegfrieds Schulterblättern; im Endeffekt also den berühmten wunden Punkt. Das Gefühl vollkommen zu sein, brachte den Menschen dazu, ohne jeden Schutz zu leben. Auch in größter Gefahr wird uns so ein Mensch versichern, alles im Griff zu haben, allem die Stirn zu bieten, um zuletzt endgültig niedergeschlagen zu werden. Wer das Perfekte sucht, muß scheitern, denn Eichmaße sind vergänglich! So jedenfalls sah ich das. Das angenehm kühle Wasser tropfte von meiner Rüstung. Ich löste den Helm, trocknete ihn mit der Kutte ab und streifte mir das violette Gewand über. Ich schob den Hammer in die Koppelschlaufe, hingte mir den Rucksack über die Schulter und verließ den Quartierraum. Hinter mir schloß sich die Automatiktür und ich blickte durch die endlosen Korridore. Nichts rührte sich. Aufmerksam eilte ich an den Wänden entlang, bis zum Lagerraum. Hinter mir senkte sich die Tür und ich stellte meinen Rucksack ab. Ich sah mich um. Die Spindtüren im Lager waren verschlossen. Ich öffnete Tür um Tür mit einem Dietrich und kramte in den Vorräten. Es gab etliche Medikamente, etwas MG-Munition, ein paar TNT-Raketen und anderes Zeug. Dann klappte ich den Deckel einer Metallkiste mit Impulsgranaten auf. Innen im Deckel klebte ein Schild mit Sicherheitshinweisen für den Gebrauch der Granaten. Zwei der faustgroßen Kugeln trug ich bereits bei mir und hakte noch weitere vier dieser Dinger an mein Gurtzeug. Dabei überflog ich eilig das gelbe Schild. In diesen schwarzen Kohlefaserbällen mit Aufschlagzünder war eine grüne Panzerglaskugel gekapselt. Ionisiertes Gas, unter enormem Druck komprimiert, wurde freigesetzt, wenn der Zünder die Glaskugel platzen ließ. Der augenblickliche Ladungsausgleich der Gaswolke induziere einen gewaltigen Impulsstrom in elektrischen Schaltungen und zerstöre diese Geräte durch Kurzschluß. Für biologische Objekte wäre die Impulsgranate jedoch ungeeignet, da sie völlig ungefährlich für Mensch und Tier sei. Wirkungsradius drei Sektoren und

danke für das Beachten der Sicherheitshinweise... Ich legte die Kutte auf den Rucksack am Boden, entsicherte das P94 und senkte das Helmvisier. Surrend öffnete sich die graue Automatiktür. Ich blickte in den leeren Gang. Nur das leise Brummen der Belüftungsanlage, war zu hören. Mit großen Schritten rannte ich durch den breiten Korridor, zurück zum Roboterhangar und stellte mich in eine gute Schußposition. Grellgrün blitzte die Winchester auf. Das Plasma zischte in den großen Hangar und trennte der vorderen Floating-Eye Maschine das Federgelenkbein ab. Scheppernd fiel sie auf die Seite und literweise blubberte schwarzes Öl über den Betonboden. Wild zuckend versuchte die Maschine nun ihre mißliche Lage zu korrigieren. Sie drehte sich im Kreis, das Metall schlug Funken, unfähig sich aufzurichten. Der zweite Plasmabolzen verschwand kurz darauf in den verchromten Luftschlitzen. Qualmend und unter blaugrünen elektrischen Funken erlahmte die Maschine. Wenn es blutet, kann man es töten - wenn es ölt, kann man es zerstören! Das kaputte System hatte die Roboter aber bereits alarmiert und die drei anderen Floating-Eye, sowie zwei Mister Handy lösten sich aus ihrer Verankerung. Fast lautlos schwebten sie jetzt auf mich zu. Ich ließ meine Winchester sinken und griff zu einer Impulsgranate. Die pfeilschnellen Maschinen erreichten den Kraftfeldemitter, ordneten sich und schwebten dann in einer gestaffelten Formation aus dem Hangar. Vornan knackten die Elektroschocklanzen der Floating-Eye Roboter, gefolgt von den beiden Mister Handy. Kaum waren sie nahe genug, da warf ich meine Granate. Ihr Aufschlagzünder explodierte unter der Formation, es gab einen Blitz, dann knisterte die Luft. Die Maschinen heulten auf, vibrierten stark und waren eingehüllt in eine blaßblau schimmernde Entladungswolke. Für einen Augenblick standen die Floating-Eye Maschinen noch auf ihren Druckwellengleitfüßen. In ihren kupferroten Blechbäuchen krachte die Mechanik. Sämtliche Aggregate zischten, dann kippten alle drei um und lagen abgeschaltet

in ihrem Öl. Die beiden Mister Handy Roboter stürzten auf den Beton, vollzogen dort einen kurzen System-Reset und starteten nur Sekunden später ihre Druckwellentriebwerke. Kaum hatte sich der erste Mister Handy wieder erhoben, da schleuderte ich die nächste Impulsgranate. Beide Roboter schepperten zu Boden. Eine der Maschinen knirschte laut, platzte auseinander und ihr Öl spritzte durch die Luft. Noch immer konnte die andere Maschine ihr System neu starten. Die Aggregate zitterten, aber der silberne Roboter rappelte sich tapfer wieder auf. Jetzt warf ich die dritte Handgranate. Die Ionengaswolke blitzte und sofort hingen die sechs Arme der Maschine schlaff herab. Die Luft knisterte elektrisiert, all seine bunten Kontrolllampen blinkten wild, dann krachte der Roboter erloschen auf den verölten Boden. Ohne ihn weiter zu beachten, stellte ich mich neben einen der Feldemitter, zielte und feuerte mit dem Plasmagewehr in den Hangar. Das Plasma brannte ein glühendes Loch in die Metallkuppel der Mister Handy Maschine. Der Roboter qualmte, taumelte herum und quietschte laut - löste sich aber sofort von seiner Ladestation. Völlig wirr zuckten seine Greifarme umher und irgendwie schien er nicht genau zu wissen, wo er war. Auch die zweite Maschine löste sich jetzt aus ihrer Verankerung und schwebte eilig heran. Ich triggerte den Abzug meiner Winchester. Drei, vier grellgrüne Plasmabolzen trafen den verwirrten Roboter, trennten zwei Greifarme ab, zerstörten eins seiner Druckwellentriebwerke und verdampften zuletzt seinen Hauptprozessor. Die kreischende Maschine drehte sich noch ein paar Mal um die eigene Achse, krachte gegen eine der verschleimten Computerkonsolen und brannte aus. Mit enormer Geschwindigkeit, schwebte jetzt auch die letzte Mister Handy Maschine auf mich zu. Ich sprang zurück in den breiten Gang, hakte eine Handgranate vom Gurt, warf - traute aber kaum meinen Augen. Versuchte diese Maschine doch tatsächlich, meine Impulsgranate zu fangen! Wie sehr mußte sich ihre Software angestrengt haben, die Flugbahn

so exakt zu berechnen. Ob sie enttäuscht war, als die Kugel den Greifarmen entglitt, zu Boden fiel und explodierte? Der Roboter vibrierte, knackte und krachte mechanisch, sprühte noch ein paar Funken und stellte dann seinen Betrieb ein. Das war mal ein lustiger Kampf - kein Blut, kein Geschrei, kein Tod - nur ein Sieg. Gelöst wandte mich um und blickte in den langen Korridor zur Computerzentrale, aber niemand war zu sehen. Die Luft hatte aufgehört zu knistern und auf dem Gang roch es jetzt intensiv nach Ozon. Ich lief zurück zum Lagerraum, während ich eine Fusionsbrennzelle in die Winchester schob. Plötzlich erklang dieses helle, magische Glöckchen in meinem Kopf. Mein Dienstgradsystem hatte wieder einmal eine dringende Meldung für mich. Ich öffnete den Pip-Boy, las das Display und checkte meinen Status. »Glückwunsch, Sie gehören ab sofort zur Strider Elite!« In Anerkennung meiner bisherigen Leistungen und so weiter... Ich überflog die dienstliche Bewertung meiner Fähigkeiten. Die Übung im Umgang mit dem Mikromanipulator und den Dietrichen hatte sich ausgezahlt. Auch die genaue Kenntnis der kleinen Eigenheiten meiner neptungrünen Plasmawaffe hatte mir eine erheblich höhere Feuerrate beschert. Ebenso waren meine Vitalwerte weiter angestiegen, jedoch war ich leicht verletzt. Nach wie vor dauerte die Wirkung der Buffout Tabletten an. Erst in etwa fünf Stunden sollte ihre Energie nachlassen. Jetzt war es genau vierzehn Uhr einundfünfzig. Ich zog ein Stimpak aus der Tasche und lehnte mich an die Wand des Lagerraums. Der automatische Injektor entleerte sich, dann zog ich mir die Kanüle aus dem Arm. Das war schon das dritte Stimpak heute und ich war froh, daß so ein roter Injektor immer auch seine eigene Einstichstelle heilte. Frisch wie der Morgen kaute ich auf einem JouleGum mit Himbeeraroma und trank einen Schluck Wasser.

Na dann! Ich schloß meine Rüstung, senkte das Helmvisier und entsicherte die Winchester. Mit geschultertem Gepäck

lief ich durch den Korridor zur Computerzentrale. Niemand war zu sehen, in den langen Gängen. Mein Zeug klapperte und meine Schritte hallten von den Betonwänden wider. Die Stahltür stand noch immer offen. Ich bremste meinen Lauf und stellte mich dann leise in eine verdeckte Position. Nach wie vor arbeiteten viele der Techniker des Meisters an ihren Apparaten und Computerkonsolen. Auch der zweite Mutant hatte wieder Posten bezogen. Er redete mit dem anderen Nightkin und beide standen neben einem Durchgang zum Kontrollraum der Lebenserhaltungssysteme. Ich blickte kurz durch das holographische Visier der Winchester und prüfte aufmerksam mein Schußfeld. Von hier aus war die riesige, verwinkelte Computerzentrale nicht zu überblicken, aber ein paar der Techniker hatte ich recht gut im Visier. Mit einem Satz kam ich aus meiner Deckung und triggerte den Abzug. Hellgrüne Blitze fauchten umher und gleich mehrere violette Schergen brachen tot zusammen. Andere schrien entsetzt auf, rannten durcheinander und die beiden Mutanten rissen ruckartig ihre Köpfe herum. Wieder zurück in Deckung, lud ich eilig eine frische Brennzelle in das Plasmagewehr. Die stampfenden Schritte von einem der Kolosse wurden immer lauter. Schnell drehte ich mich erneut in die Tür. Zwei, drei Techniker klatschten auf den schleimigen Beton, einer tobte mit lichterloh brennender Kutte quer durch den hellen Raum und dem brüllenden Nightkin fehlte ein Arm. Jetzt herrschte Panik. Der Riese zitterte am ganzen Körper, starrte seinen zerfetzten Armstumpf an und torkelte nur noch. Der andere Mutant hatte sich mit einem Sprung hinter einer Konsole in Deckung gebracht. Wieder stürzte ein Techniker zu Boden, bevor er mich mit seiner Laserpistole erwischen konnte. Ich drehte mich rasch zurück in den Korridor. Die ausgebrannte Fusionszelle klackerte auf den Beton, ich schob die nächste Brennzelle ein und die Winchester fiepte laut. Ich blickte um die Ecke. Das hohe Ladungsfiepen hatte aufgehört und der Indikator blinkte grün. Mit einer schnellen Drehung stand ich

abermals im Raum und drückte ab. Im hellen Schein meiner Plasmabolzen schaute ich in das schmerzverzerrte Gesicht des sterbenden Mutanten. Die Brustplatte seiner schwarzen Rüstung war weitgehend geschmolzen und brannte. Ohne noch einen Laut von sich zu geben, krachte der Koloß auf den Beton. Vorsichtig rückte ich nun voran. Plötzlich sprang der Mutant hinter der Computerkonsole hervor. Er legte an, aber noch bevor er seinen Laser abfeuern konnte, streiften ihn zwei glühende Plasmabolzen. Unbeeindruckt rannte der Nightkin auf mich zu und ich sprang zurück in den Korridor, lud die Winchester nach, hatte aber kaum noch die Zeit das kurze Vorglühen ihrer Plasmazyylinder abzuwarten. Ich legte das fiepende P94 ab, riß meinen Hammer vom Boden hoch und holte weit aus. Just als der schnaufende Wächter durch die Automatiktür stürmte, schmetterte mein Kampfhammer vor seinen gebückten Kopf. Der Mutant stürzte und krachte gegen den Betonpfosten der Stahltür. Mit Wucht donnerte der Hammer auf den berstenden Kampfpanzer, aber sofort kam der verletzte Riese wieder hoch und sprang mit einem gewaltigen Satz auf die Beine. Noch bevor ich nachsetzen konnte, hob er sein Wattz Lasergewehr an. Ich hechtete zur Winchester, rollte über den Betonboden und triggerte den Abzug der Waffe. Der Mutant wurde buchstäblich in seine Bestandteile zerlegt. Seine Gliedmaßen wirbelten durch die Luft. Fleischfetzen und Organteile klatschten an die Wände und literweise spritzte das Blut umher. Der schwarze Torso qualmte, wippte auf dem Betonboden hin und her, wie eine leere Muschelschale und brutzelte. Hustend saß ich gegen die Wand gelehnt im Biomüll. Scheiße, war das abgefahren! Nach einer kurzen Einkehr erhob ich mich und blickte in die Computerzentrale. Nichts rührte sich dort. Sofort rückte ich vor, drehte mich angespannt, bewegte meine Waffe umher und checkte dabei Winkel für Winkel. Im Kontrollraum fand ich einen letzten Techniker. Er lauerte mir hinter einem der vielen blinkenden Steuergeräte auf und wartete leise auf die

Gelegenheit, zum Schuß zu kommen. Seine violette Kutte im Spiegel einer glänzenden Metallplatte, hatte ihn jedoch verraten. Aus dem Augenwinkel beobachtet ich den Mann. Noch immer wähnte er sich in Sicherheit, verließ langsam seine Deckung und zielte auf mich. Dabei hatte er offenbar übersehen, daß mein P94 bereits auf ihn gerichtet war und wieder klickte der Abzug. Der Plasmabolzen verschwand in seiner Kapuze, dann blähte sich das violette Tuch kurz auf, es schmatzte und der kopflose Techniker hing schlaff über einem Steuerpult der Lebenserhaltungssysteme. Ich blickte durch eine große Panzerglasscheibe in den Computerraum. Etliche tote Techniker lagen verstreut auf dem Betonboden. Es war still, bis auf das monotone Brummen der Apparate. Ich stellte mich verdeckt in den rückwärtigen Ausgang des Kontrollraums, schaute vorsichtig um die Ecke und checkte auch diesen Bereich der Computerzentrale. Nichts! Keiner der violetten Handlanger hatte überlebt, ebenso wenig, wie die gesamte Wachmannschaft dieser Ebene. Langsam ging ich zurück zu meinem Gepäck neben der Automatiktür. Wo zum Teufel war dieser Meister? Ratlos zog ich den Scanner aus dem Rucksack. Hatte ich etwas übersehen? Ich steckte das Kabel in den Pip-Boy, schaltete den C-U ein und blickte auf mein Display. Im nordöstlichen Quadranten der großen Computerzentrale zeichnete sich ein schmaler Gang hinter der Betonwand ab. Ich nahm mein Gepäck vom Boden auf und näherte mich. Von schillerndem Schleim überwuchert, erkannte ich jetzt eine Automatiktür in der Wand. Ohne den Scanner hätte ich sie tatsächlich übersehen. Ich schwenkte den C-U umher, bekam aber nur sehr seltsame, flimmernde Reflexionen auf dem Display angezeigt. Der Tunnel führte tief in das Felsgestein, knickte ab in nördliche Richtung und endete schließlich in einem rechteckigen Betongewölbe. Ich konnte dort zwar die elektrodynamischen Engramme zweier Floating-Eye Maschinen ausmachen, empfing aber zumeist eine starke Signalüberlagerung in einem sehr breitbandigen

Spektrum. Rund um einen großen Ursprungspunkt, breitete sich diese Interferenz in dem gesamten Betongewölbe aus und wie eine Wolke zog sie bis tief in den schmalen Tunnel. So etwas Merkwürdiges hatte ich ja noch nie gesehen! Ich versuchte den Scanner besser zu kalibrieren, aber plötzlich strahlten selbst die Betonwände hinter der Automattür ein bioelektrisches Muster ab. Ich stellte das Gepäck zu Boden und packte den Scanner zurück in den Rucksack. Äußerst beunruhigt senkte ich das Helmvisier, steckte den Hammer in die Koppelschlaufe und hängte den Gurt der Winchester über meine Schulter. Mit einer Hand hielt ich den Griff des P94 fest, jederzeit bereit den Abzug zu triggern und mit der anderen Hand drückte ich den arg verschleimten Türöffner. Surrend und mit leisem Schmatzen, hob sich die stählerne Automattür. Schleim tropfte von ihr ab und sabberte kleine Pfützen auf den Boden. Der etwa drei Meter breite Korridor war dunkel und nur das Licht der Computerzentrale erhellte den Eingang. Vorsichtig ging ich ein paar Meter voran. Der fleischfarbene Schleim zog sich weit in den Tunnel hinein, klebte überall auf dem Beton und wandelte sich, je tiefer ich in den Korridor blickte, von einer formlosen Masse zu ganz fremdartigen, organischen Formen. Letztlich sah es jedoch aus, als entspringe der Schleim den seltsamen Gebilden. In meinem Kopf breitete sich ein leichter Schmerz aus, als ich tiefer in den stinkenden Tunnel stapfte. Immer eigenartigere Gebilde klebten an den Wänden. Auch an der Decke zogen sich dunkelrote, zuckende und gluckernde Gefäße entlang. Armdicke, organische Röhren, überwuchert mit bläulichem, geripptem Knorpelgewebe und Schleimdrüsen, endeten in blassen, menschlichen Körperteilen. Hier war ich wirklich im Arsch der Vault. Mein Kopf schmerzte immer heftiger, doch das Schlimmste war: Diese Körperteile bewegten sich - und schienen meinen Namen zu rufen! Kalter Schweiß trat auf meine Stirn. Ich fühlte mich elend und unwillkürlich wich ich zurück. Langsam begriff ich, was Gideon gemeint hatte, als

er von den verbundenen Seelen sprach, die in den Wänden lebten und dem Meister dienten. Mit Mühe erreichte ich die Automatiktür, kramte in meinem Gepäck und fand Gideon's Annullierer. Ich hakte meinen Helm ans Koppel, setzte die komische Haube auf den Kopf und schloß den Kinnriemen. Bereits kurz darauf verschwanden die Schmerzen. Ich griff zu meinem Plasmagewehr und kehrte zurück in den Gang. Jetzt hatten diese fremdartigen Auswirkungen des Korridors aufgehört. Vorsichtig bewegte ich mich voran bis zum Knick und blickte in einen langen Tunnel. Ganz am Ende sah ich ein fahles Licht, konnte jedoch kaum etwas erkennen. Völlig fasziniert betrachtete ich die organischen Strukturen an den überwucherten Wänden. Die aufgeregten Bewegungen der blassen Körperteile und all der anderen seltsamen Gebilde hatten nachgelassen. Etliche rote Organe, Warzen ähnlich, wuchsen in dem Gewirr von Fleisch, Gefäßen und Knorpel. Aus wulstigen Öffnungen schauten spitze, etwa fingergroße Knochen, wie Dornen hervor. Neugierig betrachtete ich die Warzen und es sah fast so aus, als könnten sie die spitzen Knochen herausschießen, wie Pfeile. Bleiche Köpfe ohne Augen, Teile von Tieren, menschliche Arme, Beine, Hände, ja sogar menschliche Geschlechtsteile, bildeten ein bizarres Organpuzzle und das Grausigste daran war, es lebte!

Mit beiden Händen hielt ich jetzt mein Plasmagewehr fest. Langsam rückte ich vor und erkannte im Licht am Ende des Tunnels die undeutlichen Umrisse der Leitwarte, aber nichts rührte sich dort. Auch die schwebenden Roboter bewegten sich nicht und standen wie zwei kleine Wachhündchen vor dem völlig von Fleisch, Schleim und Knorpel überwucherten Kommandoturm der Bunkeranlage. Nur ein paar elektrische Aggregate brummten eintönig in der Ferne. Das alles gefiel mir gar nicht! Was war dieser Meister? Vorsichtig stapfte ich an der feucht schimmernden Biomasse entlang. Manchmal schmatzte das Fleisch leise. Etliche der Organe wabbelten,

Gliedmaßen zuckten kurz, richteten sich auf, oder senkten sich zögerlich zurück in den Schleim. Endlich erreichte ich das etwa dreißig mal vierzig Meter große Betongewölbe. Im Licht einiger Konsolenlampen und etlicher Kontrolleuchten, blickte ich mich angewidert um. Am Kopfende des Raums, vor einer Nische mit Fleisch überzogenen Computern und anderen Apparaten, ragte der runde, über zwei Meter hohe Kommandoturm des Aufsehers aus einer Gitterplattform am Boden. Zwei mächtige Gatling-Fusionskanonen, von denen ich bis heute nur wußte, daß sie gab und dem persönlichen Schutz des Vault-Aufsehers dienten, waren seitlich an der drehbaren Kanzel des Turms ausgefahren und deckten mit ihrem Schußfeld nahezu den gesamten Raum ab. Langsam und leise schlich ich näher heran. Vorne in diesem stickigen Betongewölbe, rechts und links neben dem Tunnelausgang, erhoben sich zwei rechteckige Betonsäulen. Lautlos betrat ich die Leitwarte, blieb aber dann wie angewurzelt stehen. Oben in der Kanzel des Kommandoturms bewegte sich jetzt ein furchtbar entstellter Kopf. Mit einem Satz war ich rechts hinter der Säule verschwunden. Ich blickte um die Ecke und beobachtete den Turm. Von den Wänden, den Computern, über den Boden und an dem Metallturm empor, zogen sich Fleischfasern, Hautfetzen, blubbernde, rote Blutgefäße mit Knorpel überwachsen, oder glänzende, silberne Schläuche und etliche Elektrokabel. All das, schien dem verschleimten Kommandoturm zu entspringen, oder endete dort. Aus dem Gewirr von Strukturen, erhob sich oben in der Kanzel ein absonderlicher Torso aus Fleisch, Haut, Knochen, Kabeln und Schläuchen, zusammengewachsen mit einem Monitor. An diesem Torso - der über eine menschliche Wirbelsäule mit der Kanzel verbunden war - fast wie eine Schulter, gab es seitlich ein Gelenk, aus dem ein beweglicher Arm ragte, an dessen Ende ein großes Auge umherglotzte. Oben, über dem Torso, thronte dieser von Geschwüren überwucherte, totenblasse Menschenkopf. Mehrere Schläuche steckten in

seiner Schädeldecke und abwesend blickte er auf einen der Kontrollschirme des Kommandoturms. Völlig fasziniert von diesem seltsamen Wesen, schlich ich leise an der dunklen Betonwand entlang, um mehr zu erkennen. Vorsichtig ging ich voran, bis ich schräg hinter dem rechten Roboter stand. Nichts rührte sich und versonnen betrachtete ich den Turm. Zivilisation ist ein rechtwinkliger Ausnahmezustand und der Mensch lebte darin zu jeder Zeit, wie in einem Garten. Alles darüber hinaus war Wildnis, unkontrollierbar und sich selbst überlassen. In diesem Garten jedoch herrschte der Gärtner. Er alleine war der Hüter einer Ordnung, die er dem Chaos abgetrotzt hatte. Wie von Robinson, diesem Romanhelden auf seiner einsamen Insel, ging jede Zivilisation von eben diesem Gärtner aus und je zivilisierter er war, um so mehr Ordnung würde er in das Chaos bringen, sich die Wildnis, die Erde und das All untertan machen; Meister des eigenen Schicksals sein. Doch eine gräßliche Mutation im Vakuum einer untergegangenen Zivilisation, offenbar ein genetischer Unfall, schickte sich an, aus seiner unterirdischen Keimzelle heraus diese Welt in Besitz zu nehmen und ihr endgültiger Eigentümer zu werden. Aber Natur war ein ewiger Wettlauf von Mutation und Selektion, denn nichts existierte für sich allein. Noch entschied der Mensch, die aktuelle Krone der Schöpfung, was in seinem Garten wachsen durfte und teilte sein Liebstes ganz sicher nicht mit Unkraut! - Ob allerdings der Meister oder ich dieses Unkraut war, wer wollte das aus seiner Warte heraus allgütig festlegen? Aber durfte ich eine Lebensform ausrotten, weil ich mit der Gefahr, die von dem Lebewesen ausging nicht zurechtkam? Letztlich jedoch, lag der Ursprung der Gefahr ausschließlich in ihm. Eine Einheit im Geiste erzwingen zu wollen... Was für ein Dummscheiß! Zumal nicht feststand, in wem Geistes Einheit wir alle leben sollten, denn der Meister war nur ein Wir der armen Seelen, ein großes Sammelsurium von bemitleidenswerten Opfern. Etwas bewegte sich und plötzlich glotzte mich das seltsame

dritte Auge an. Mist, jetzt hatte mich das Wesen bemerkt! Surrend drehte sich die Metallkanzel des Kommandoturms und zwischen seinem mächtigen Zwillingsgeschütz blickte mich das bizarre, leichenblasse Gesicht dieser Biomasse verblüfft an. Irgendwie bewegte es zwar einen Mund, aber seine Stimmen ertönten von überall her. Das also war der alleinende Meister - ein tonnenschwerer, festgewachsener, sabbernder Mutant, der seine eigene Integrationsfähigkeit bei weitem überschätzt hatte. Halb noch Biomasse und zum anderen bereits eine Maschine, existierte dieser schleimige Spiritus Rector einer neuen Ordnung hier, im abseitigsten Winkel dieser Vault und ich hatte Mühe, ihn als vollwertiges Mitglied einer funktionierenden Gesellschaft zu begreifen. „Du hast die Wahl: Tritts du der Einheit bei, oder stirbst du hier?“ - „Beitritt!“ - „Tod!“ - „Beitritt!“ - „Tod!“ Seine Seelen schienen sich nicht ganz einig, aber tatsächlich hatte auch dieser Grottenolm so etwas, wie ein primäres Ich, denn der Beweger aller Besen, war der Meister aller Wesen. Jedoch schien mir dieses Alpha-Ego die Weisheit nicht unbedingt mit Löffeln gefressen zu haben. Das alles war wohl eher die große Einfalt, als eine selig machende Einheit. Ich lächelte. „Wie wär’s, wenn ich dich einfach umlege und abhaue?“ - Srrrl, deng... Der schleimige Meister der Einheit war äußerst irritiert und fuchtelte aufgeregt mit seinem dritten Auge. „Du denkst, du kannst mich zerstören?“ - „Zerstören!“ - „Mich?“ - Deng... Ja, dachte ich! Ich wußte nur noch nicht genau wie. Pulsgranate oder Plasmagranate? Das war hier die Frage. Ich riß meine Winchester hoch, da ballerten seine beiden Fusionskanonen los und scheppernd fiel sein Wachroboter um. Die kleine kupferrote Floating-Eye Maschine war von dem gewaltigen Feuerstoß der zwei Geschütze völlig in ihre Einzelteile zerlegt worden, aber mich hatten zum Glück nur ein paar der Querschläger erwischt. Ätsch, dachte ich und rettete meinen Arsch hinter die Betonsäule. Dort wartete ich ab, denn nun hatte mich der Meister nicht mehr in seinen

Schußfeld. Total aus dem Konzept gebracht, begann jetzt die andere Floating-Eye Maschine damit, ihren Herren und Meister aufs Drolligste zu pieken. Immer wieder schwebte der emsige Roboter unter den Kommandoturm und bohrte seine Elektroschocklanze tief in das Fleisch auf dem Metall. Blaue Funken knackten, der Meister zuckte wild, aber die Waffe konnte nur wenig Schaden anrichten. Ich mußte laut lachen und erst jetzt fiel mir auf, daß ich noch immer diesen komischen Annullierer trug. Eilig löste ich den Kinnriemen, warf das Ding fort, nahm meinen Helm und wollte mir das herzige Schauspiel aus sicherer Entfernung, bis zu seinem lehrreichen Ende anschauen, da tauchte plötzlich wie aus dem Nichts ein riesiger Nightkin im langen Tunnelgang auf. Die Leibwache des Meisters! Verdammt, wo hatte die sich denn versteckt? Ich war mir sicher, diese Ebene vollständig unter Kontrolle zu haben, doch jetzt? Böse Falle! Der kleine Floating-Eye Wachroboter tat zwar was er konnte und der Meister verfluchte ihn wütend, weil er mit seinem Geschütz nicht an ihn heran kam, aber vom Tod war der Meister noch weit entfernt. Ich schwenkte mein Plasmagewehr und zielte durch das Holo-Visier auf den heranstampfenden Nightkin. Hier also würde alles enden - tief unten, in einer stinkenden, schleimigen Grotte, umgeben von riesigen Mutanten. Doch sollte ich scheitern, gab es immer noch den Roboter. Dieser eifrige Diener der Menschheit würde auch in zehntausend Jahren nicht aufhören, seinen Meister zu pieken. Vielleicht konnte er es ja sogar schaffen, den Meister zu töten, bevor die Wachen auch ihn zerlegt hatten. Ich lehnte mich gegen das Gewicht meiner Plasmawaffe zurück und pendelte mich ein. Dann fauchte eine Salve grellgrüner Plasmabolzen in den dunklen Tunnelgang. Der Mutant schrie auf und schnell sprang ich wieder hinter meine Betonsäule. Plötzlich lag ich im Kreuzfeuer. Diese sechs Quadratmeter hinter der Säule, waren mein All, denn darüber hinaus gab es nur den Tod. Einerseits mußte ich mich in das Schußfeld des Meisters

bewegen, um in den langen Tunnel zu blicken, andererseits durfte keiner der heranstürmenden Mutanten meine Säule lebend erreichen. So ein Mutant brauchte vom Tunnelgang bis zur Säule keine fünf Schritte. Kaum genug Zeit also, um ihn zu erwischen. Ich lehnte meinen Kampfhammer an den Fuß der Betonsäule und starrte angespannt um die Ecke. Aus dem dunklen Tunnel heraus, stürmte der Nightkin in die Leitwarte. Wieder triggerte ich den Abzug der Winchester. Das glühende Plasma drang zischend in den Kampfpanzer ein und der Mutant zuckte auf, wirbelte herum, aber torkelte noch immer in meine Richtung. Bereits ohne Deckung vor dem Koloß mit seiner Maschinenkanone, feuerte ich erneut eine ganze Salve flirrender Plasmageschosse auf den Kerl ab. Kritisch in den Kopf getroffen, brach der Wächter noch im Lauf zusammen und lag tot am Boden. Doch im langen Tunnel stampfte schon der nächste Nightkin heran. Wieder sprang einer der Leibwächter aus dem Gang. Mein Gewehr blitzte auf und auch dieser Mutant hatte keine Chance seine Maschinenkanone abzufeuern. Ihm folgten nach und nach weitere zehn Riesen. Einer nach dem anderen stürzte aus dem Tunnel in die Leitwarte - empfangen vom Blitzgewitter meiner grellen Plasmabolzen. Keiner der Kolosse überlebte seinen Sturmangriff. Schon bald türmten sich die zerfetzten, blutigen Leiber der toten Nightkins am Tunnelausgang, oder lagen qualmend auf dem Weg zu meiner Säule und für die nachrückenden Wächter wurde es zunehmend schwieriger, in die Leitwarte einzudringen. Unaufhörlich fiepte mein P94. Eine ausgebrannte Fusionsbrennzelle folgte der nächsten, fiel klackend auf den Beton und meine Winchester begann bereits leicht zu überhitzen. Endlich war der Sturm vorüber. Ich horchte, aber im dunklen Tunnel blieb jetzt alles ruhig. Noch immer piekte der wütend umherschwebende Roboter mit seiner Elektroschocklanze auf den Kommandoturm ein. Die Stromstöße knackten und jedesmal zuckte der Meister heftig auf. Die Kanzel drehte sich ziellos. Laut verfluchte er

den Roboter. Eine andere Stimme beschwor die Maschine, von ihrem Treiben abzulassen. Das Zwillingsgeschütz hob und senkte sich hektisch. Nichts half! Tapfer widerstand das kleine Floating-Eye seinem verärgerten Meister. Aus meiner Deckung heraus, legte ich auf den Turm an. Drei, vier grüne Plasmabolzen zerrissen das Metall der Kanzel. Die Elektrik der Aufseherkonsole brutzelte, schlug Funken und versagte ihren Dienst. Gefäße, Schläuche und Organteile zerfetzten. Die Biomasse brüllte. Ohrenbetäubend schrien ihre vielen Seelen auf. Die Menge tobte! Im Nu hatte ich eine frische Fusionsbrennzelle eingeschoben und zielte auf den blassen Kopf des Meisters. Wild schaukelte sein Torso herum, denn wieder knackte die Elektroschocklanze des Roboters. Dann blinkte der Ladungsindikator kurz auf und ich triggerte mein P94. Das dritte Auge purzelte zu Boden, der Torso platzte auf, Metallteile, Fleisch, Blut und Plastik spritzten durch die Luft und der abgerissene Kopf des Meisters wirbelte an den chromglänzenden Schädelschläuchen umher. Der gesamte Kommandoturm krachte laut. Im Inneren explodierten einige Aggregate, lodernde Flammen erfaßten die Aufseherkanzeln, armdicke Gefäße zerplatzten und blubbernd ergoß sich der dunkelrote Lebenssaft des Meisters über den Turm. Etliche der Hydraulikschläuche waren ebenfalls abgetrennt, beide Fusionskanonen hingen jetzt schlaff herab und eimerweise versickerte Blut und Öl in der Gitterplattform am Boden. Der schleimige Meister der Einheit war tot! Auch die Maschine ließ nun von ihm ab, da ertönte aus der Lautsprecheranlage der Vault eine freundliche Stimme: „Zweihundertvierzig!“ Ich wandte mich erschreckt um. „...Zweihundertachtunddreißig!“ Eilig triggerte ich den Abzug und zerlegte den Roboter. Mit geschulterter Winchester und meinem Kampfhammer in der Hand, stieg ich über die Mutanten am Tunneleingang. Mist, über ein Bio-Interface mit dem Atomwaffenzugriffscomputer verknüpft, hatte der Meister noch im allerletzten Moment die Selbstzerstörung auslösen können! Ich rannte mit großen

Schritten zurück in die Rechnerzentrale, nahm das Gepäck auf und rannte weiter zum Lift. „...Zweihundertzehn!“ Als ich um die Ecke in den breiten Hauptkorridor bog, hörte ich, wie plötzlich der Fahrstuhl stoppte. Mit einem Satz sprang ich nach rechts in den kleinen Lagerraum. „...Zweihundertacht!“ Die Aufzugtür öffnete sich und heraus trat ein Mann in einer violetten Kutte. Entsetzt betrachtete er die vielen zerstörten Roboter im Gang. Er war der Bote, oben aus dem Keller der Kathedrale. Sofort riß ich mein Plasmagewehr hoch, legte ihn um und sprang noch ehe sich die Tür wieder schließen konnte in den Fahrstuhl. „...Zweihundertzwei!“ Ächzend fuhr die Liftkabine empor. Ich ordnete meine Sachen, schulterte den Rucksack, zurrte die Riemen fest und schlüpfte eilig in meine violette Kutte. Der Kampfhammer steckte in meinem Koppel, die Winchester war betriebsbereit unter dem weiten Gewand verborgen und ich zog mir noch die Kapuze tief ins Gesicht, da öffnete sich die Lifttür bereits. Ich rannte durch die Halle zur Schleuse der Außentür. „...Einhundertachtzig!“ Ich war angespannt, wegen der beiden Wachen und all der ekeligen Kreaturen in der Felsenhöhle. Wieder hielten mich die verblödeten Mutanten auf. „Halt!“ Wo ich denn wohl hin wollte? „...Einhundertsiebzig!“ Verblüfft blickte der Nightkin jetzt zwischen mir und der Lautsprecheranlage hin und her. Ungehalten wies ich ihn zurecht, da er ja noch immer kein Recht hatte, mich auszufragen und eilte davon. Der dumme Riese kratzte sich nachdenklich seinen massigen Schädel, doch noch bevor er wußte, was er von mir halten sollte, war ich bereits tief im Dunkel der Felsenhöhle verschwunden. „...Einhundertsechzig!“ Ich synchronisierte diese Zeitansage mit meiner Pip-Boy Stoppuhr und zog einen Leuchtstab aus meinem Gurt. Der Zünder knackte und fahles Licht erhellte die große Höhle. So schnell ich konnte, rannte ich an den schaurigen, böse knurrenden und schmatzenden Kreaturen vorbei, stürmte durch die offene Geheimtür in das muffige Kellergewölbe unter der Kathedrale und erreichte die lange

Treppe. Ich blickte auf den Pip-Boy: »02:14« Stufe für Stufe ließ ich die finsternen Gewölbe hinter mir. Dann erreichte ich die Sakristei. Friedlich saß der zertrümmerte Nightkin halb an die Wand gelehnt am Boden. Ich zog die violette Kutte aus, warf sie achtlos ins Regal, nahm noch ein paar seiner Fusionsbrennzellen, steckte sie in die Jacke und rannte in das Hauptschiff der Kathedrale. Niemand war zu sehen. Im bunten Licht der hohen Kirchenfenster stürzte ich zwischen den endlosen Reihen der Holzbänke voran zur Säulenhalle und schloß noch im Lauf den Schutzhelm. »01:30« Meine schnellen Schritte hallten von den Wänden wider. Endlich erreichte ich die schweren Flügeltüren des Eingangsportals. Mit aller Kraft stemmte ich mich dagegen und laut knarrend öffnete sich die Tür. »01:04« Draußen auf dem Vorplatz der Kathedrale liefen noch immer viele Leute umher. Wie von Sinnen stürmte ich durch die Menschenmenge und rannte um mein Leben. Aus dem Augenwinkel beobachtete ich die Stoppuhr und rannte westwärts. T minus drei! Ich warf mich zwischen den Schutt, kroch tief unter ein paar Betonplatten und schaltete zuletzt die digitale Videoaufzeichnung meines Pip-Boy ein. Angespannt lag ich da und erwartete die Hölle. Zuerst gab es ein unterirdisches Grollen, wie ein Erdbeben. Tief unten in der Vault hatte die Atombombe gezündet und die Druckwelle der gewaltigen Detonation würde die ganze verdamnte Bunkeranlage ins All blasen, wären da nicht die rund dreieinhalb Millionen Tonnen Felsgestein, unter denen das Bauwerk begraben war. Wie eine Titanenfaust, schob die Druckwelle Etage für Etage zusammen, um zuletzt mit unvorstellbarer Urgewalt aus dem Kellergewölbe hervor zu brechen. Die schmalen, bunten Glasfenster der Kathedrale klirrten laut und schossen mit ohrenbetäubendem Lärm wie Fontänen aus den Rahmen. Die Erde bebte. Die Menschen kreischten - nur noch einen Wimpernschlag entfernt von der ewigen Dunkelheit. Das hohe Giebeldach des Hauptschiffs hob sich an und die tonnenschweren Portaltüren flogen aus

den Angeln, begleitet vom anschwellenden Donnerhall der Druckwelle. Dann folgte eine ungeheure Explosion - stärker und mächtiger als alles, was ich je erlebt hatte. Die riesige Kathedrale zerplatzte mit solcher Wucht, daß der schwarze Glockenturm wie ein gigantisches Spielzeug hoch über das verbrannte Los Angeles geschleudert wurden. Eine dunkle, wallende Wolke aus Steinen, Beton, Glassplittern und Stahl breitete sich schnell aus und riß an ihrer Front alles mit sich, was auf ihrem Weg lag. Ich duckte mich, hielt meinen Atem an und schmiegte mich ganz flach an den Erdboden, dann donnerte die Trümmerwolke über mich hinweg.

Nach eine Weile hatte sich das infernalische Getöse gelegt. Immer wieder erklang jetzt ein helles Glöckchen in meinem Kopf. Benommen rappelte ich mich auf und kroch unter all den Trümmern hervor. Ich hustete, völlig mit grauem Staub bedeckt. Weg - vom Erdboden hinweggefegt! Dort, wo noch kurz zuvor die übermächtige Kathedrale hoch empor in den Himmel ragte, gab es jetzt nur noch einen riesigen, runden Krater, angefüllt mit den Trümmern des finsternen Bauwerks. Ich setzte meinen Helm ab und rieb mir den Staub aus den Augen. Gut, diese elende Gegend sah schon vorher nicht unbedingt bewohnbar aus, aber nun stand hier wirklich kein Stein mehr auf dem anderen. Mein Kopf schmerzte schlimm und schon wieder ertönte dieses magische Glöckchen. Na sowas! Ich starrte verblüfft auf den Pip-Boy und muß dabei wie ein besoffenes Honigkuchenpferd geschmunzelt haben. »Herzlichen Glückwunsch! Sie sind ein Vault Hero...« War das zu fassen? Nach eingehender Auswertung aller Daten hatte das Dienstgradsystem berechnet, mich zu befördern. Schlag dreizehn! Ich setzte mich auf einen kühlen Stein und betrachtete die Verwüstung. Leise wehte ein leichter Wind über das rauchende Trümmerfeld... Um genau fünfzehn Uhr und einundvierzig Minuten, am 22. Februar 2162, hatte der Krieg also wieder einmal eine Atomexplosion ausgelöst

und die Gründe dafür waren wie immer trivial. Ich schüttelte den Staub ab, checkte meine Ausrüstung und machte mich auf den Weg zurück nach Adytum. Noch hatte ich die Kraft von hier zu verschwinden, doch in etwa drei bis vier Stunden würde die Wirkung der Steroide nachlassen. Dann sollte es verdammt schwierig werden, weiter zu wandern. Träge, mit schweren Schritten, bewegte ich mich zwischen Schutt und Asche voran. Meile für Meile kam ich Adytum näher, vorbei an zerstörten, rostigen Industrieanlagen, verfallenen Ruinen und all den grauen Resten. Zwischen Skeletten zerbombter Häuser und an eingestürzten, oder umgekippten Highways des früheren Los Angeles entlang, stapfte ich nach Norden. Langsam versank die Sonne hinter einer Hügelkette weit im Westen, und mit ihr schwanden auch mir die Kräfte. Völlig erschöpft suchte ich einen passenden Platz, um eine Weile auszuruhen. Eingerollt in meine MyoTerm Folie, kauerte ich zitternd zwischen Trümmern. Mir war übel und kalt und der Wind frischte auf. Jeder Knochen im Leib schmerzte. Meine Muskeln waren steif, unfähig mich zu bewegen und ich war am Ende meiner Kräfte. Ich öffnete den Pip-Boy. Im Display überflog ich den verheerenden Vitalstatus. Kraft, Ausdauer, sowie meine Beweglichkeit hatten rasant abgenommen und würde ich hier liegen bleiben, käme ich bald gar nicht mehr auf die Beine. So gut ich konnte, raffte ich mich dann hoch. Müde stolperte ich durch eine kalte, nächtliche Steinwüste. Im weißen Licht der chemischen Fackel schleppte ich mich voran, immer in der Gewißheit, irgendwann in ein weiches Bett zu fallen und aus diesem Alptraum zu erwachen. Etwa gegen zwei Uhr Nachts erreichte ich dann endlich Adytum. Bereits von Ferne sah ich einige Lichter in Downtown. Noch sechs Stunden hatte der Gewaltmarsch gedauert, doch jetzt war ich am Ziel. Mit Gliedern, schwer wie Blei, ausgelaugt, todmüde und frierend, schlurfte ich die Straße zur Bibliothek entlang. Zuletzt stolperte ich durch den vorderen Eingang in die spärlich beleuchtete Festung der Followers und vollends

am Ende aller Kräfte stand ich nun vor meinem Spind. Ein paar der Leute waren noch auf. Sie redeten leise über eine gewaltige Explosion, die es am Nachmittag unten im Süden gegeben hatte und diskutierten die möglichen Ursachen. Im Schein des Leuchtstabs packte ich mein Zeug in den Spind, suchte mir in einem der unteren Wohnräume ein leeres Bett und schlief wie ein Stein.

24 FEB 2162 07:23

Wieder in Adytum

Als ich gestern Mittag wieder erwachte, war es schon nach zwölf. Langsam hob ich meinen Kopf und bewertete meine Befindlichkeit. Vor dem Bett lag meine verdreckte Rüstung. Ich war unrasiert, zerzaust und hatte einen furchtbar üblen Geschmack im Mund. Eingerollt in der warmen Decke, blieb ich noch eine Zeit lang liegen und sammelte mich. Die drei anderen Betten in dem Raum waren jetzt leer. Für die Leute hier hatte der Tag bereits begonnen und auf dem Gang vor der Tür hörte ich geschäftige Schritte. Träge erhob ich mich und reckte meine Glieder. Ich gähnte. Es ging mir wieder einigermaßen, jedoch brauchte ich noch eine gute Stunde, um mich frisch zu machen. Ich duschte, rasierte mich, holte den Verbandskasten aus dem Spind und versorgte meine Verletzungen. Heute würde ich mir frei nehmen, das hatte ich mir verdient. In der Küche duftete es nach Essen. Eine freundliche ältere Dame bot mir etwas davon an und stellte mir noch ein Kaffeesurrogatextrakt in heißem Wasser dazu. Einige der Followers grüßten, lächelten mich an, füllten ihre irdenen Schüsseln und Becher, setzten sich an irgendeinen der langen, schweren Holztische - aßen wenig und redeten viel. Unüberhörbar hatte sich die gute Kunde in Windeseile 'rumgesprachen. Alle wußten von der Explosion. Auch, daß die Kathedrale völlig zerstört und der Meister tot war. Jeder hatte etwas zu *dem* Gespräch des Tages beizutragen. Man habe heute morgen Nachricht erhalten von vielen Children,

die verirrt durch das Land streiften, jammernd und hilflos. In allen Teilen des Boneyard werde bereits davon berichtet. Ich schlürfte an meinem Becher und las in einem der vielen Bücher, die ich mitgebracht hatte. Dean's Electronic, Band drei, Aufbau und Reparatur moderner Radarsysteme. Nach einer Weile setzte sich Nicole zu mir. Sie habe gehört, daß ich wieder bei ihnen sei, wollte kurz Hallo sagen und fragen, ob ich Näheres von den Ereignissen wüßte. Ja, wußte ich. Aber was sollte ich ihr erzählen? Sie hätte mir sowieso kein Wort geglaubt. Wir plauderten und sie sprach über ihre alte Heimat im Südosten, den Glow. Im Great Glow hatten trotz der starken Verstrahlung, der Seuchen und der Hungersnot noch Menschen in kleinen, zivilen Bunkeranlagen überlebt. Dort habe seinerzeit das Hauptangriffsziel der Atomraketen gelegen. Vor dem Krieg mußte irgendetwas sehr Wichtiges in diesem Gebiet gewesen sein. Nachdem dann ihre Eltern von Gangstern getötet worden waren, wäre sie zusammen mit vielen anderen hierher in den Nordwesten gezogen. Ich schlürfte noch immer an meinem Becher und hörte ihr nur mit halbem Ohr zu. Sie schien zu bemerken, daß ich heute kaum einen Kopf für ihre Lebensgeschichte hatte und ich bedankte mich für das nette Gespräch. Den Nachmittag des Tages verbrachte ich mit Lesen. Fachlexika, Band fünfzehn von Dean's Electronic - *das Standardreparaturhandbuch für die Robotermodelle der Mister Handy Baureihe* - sowie eine weitere Ausgabe dieser wirklich hübsch gemachten gelben Pfadfinderbuchreihe. Ich lernte sehr viel, konnte mich etwas zerstreuen und meinen Kopf für kurze Zeit aus dem Ödland lösen. Gegen Abend ordnete ich meine Ausrüstung, reinigte meinen Kampfpanzer und die Waffen, bevor ich mit meiner Pip-Boy Eintragung begann. Ich hatte mir einen bequemen Stuhl an den Schreibtisch neben meinem Spind geschoben, setzte mich und blickte nachdenklich in die Ferne. Plötzlich kam Katja zu mir in den Raum. Was ich hier machte, wollte sie wissen? Tja, ich versuchte mein Logbuch zu schreiben!

Aber ich hätte doch weder Stift noch Papier vor mir liegen... Das war allerdings richtig, denn ich benutzte dazu meinen Informationsprozessor. Prüfend schaute mich Katja an. Das kleine Ding habe ja nicht mal eine Tastatur. Auch das war zweifelsfrei richtig. Ich tippte nämlich nichts in den Pip-Boy ein, ich redete auch nicht mit ihm, denn ich »dachte« in ihn. Bereits mein Dienstgradsystem war mit meinem neuronalen Nexus verbunden und wertete mein Tun und meinen Status selbsttätig aus. Wieso sollte nicht auch eine transneuronale Kopplung mit meinem Sprachzentrum möglich sein? Katja war verwirrt. Das war offensichtlich etwas mehr Information, als sie sich gewünscht hatte... Ich öffnete meinen Pip-Boy, wählte die Funktion LOG-ON und startete nun die Software NeuroDictate V2.7. Jetzt brauchte ich bloß noch zu denken und mußte nur ab und zu eine Taste tippen. Abgespeichert wurde der Text im Holo-Cube des Pip-Boy, zusammen mit einem Zeitstempel und einer Titelzeile. Katja staunte nicht schlecht und schaute mich fragend an. „Warum?“ Jetzt war ich verblüfft. Warum ich alles aufschrieb, was so passierte, wollte sie wissen? Hm, als Special Vault Fighter war ich nun mal verpflichtet, meine Jobs jeweils zu dokumentieren, aber für mich war es mittlerweile mehr. „Nur der aufgeschriebene Gedanke trotz dem Nichts!“ antwortete ich ihr und blickte in die Ferne. Katja schmunzelte süß. Ich wäre ja wohl auch so ein Bücher-Freak, wie die Followers, amüsierte sie sich. Aber immerhin schien ich ihr ein ganz brauchbarer Kämpfer zu sein. Erst spät in der Nacht hatte ich alles erledigt. Meine Waffen waren gereinigt, mein Kampfanzug hing geputzt im Spind, der Rucksack war marschbereit gepackt und es war an der Zeit, noch einmal in einem Bett zu schlafen. Morgen würde ich zurück in den Norden gehen, denn noch war der Auftrag nicht beendet. Vor mir lagen etwa zwölf bis vierzehn Tage Fußmarsch durch eine glühende Einöde - nicht eben rosige Aussichten, aber immerhin mein Heimweg. Fest und traumlos schlief ich bis zum frühen Morgen. Ich frühstückte,

checkte zufrieden meine Vitalwerte und las die dienstliche Bewertung meiner Fähigkeiten. Gerätekenntnisse, Wissen, der geübte Umgang mit den Waffen, die Pfadfinderregeln, all das machte sich positiv bemerkbar. So viele Erfahrungen hatten sich bereits in Fähigkeiten verwandelt - offensichtlich war ich wirklich nicht blöd. Ich klappte den Pip-Boy zu und stieg noch etwas müde die Treppe hinauf in die Haupthalle der Bibliothek. Dort sprach mich Katja noch einmal an. Ob ich nun weiterzöge? „Ja“, sagte ich knapp, denn ich wollte los. „Echt, kein Witz?“ Nein das war kein Witz! Katjas Augen funkelten jetzt. Wenn ich noch jemanden bräuchte, wäre sie gerne dabei, fügte sie eilig an. Alles sei besser, als für den Rest ihres Lebens in diesem Höllenloch zu versauern! Ich blickte Katja verdutzt an. Gewiß wäre es sehr nett gewesen, ein gutgebautes, fröhliches Fräulein als Reisebegleiterin zu haben, aber auf meinen Weg gab es nur glühendes Ödland und an meinen Ziel - falls ich es je erreichen würde - lag die Fabrik der Mutanten, tief verborgen unter einer Militärbasis. Was sollte ich dort mit einer kessen Diebin? Trotzdem sagte ich ihr, sie könne gern mit mir kommen und ging zu meinem Blechspind. Wir schlenderten durch die Bibliothek und Katja war schrecklich aufgeregt. Mit was für Waffen sie umgehen könne, fragte ich sie? Naja, hier im Boneyard habe sie das Raufen gelernt, wäre recht geschickt mit den Wurfmessern und mit einer halbautomatischen Knarre umzugehen, sei für sie auch kein Problem, aber leider hätte sie zur Zeit keine eigene Schußwaffe. Ich nickte. Dann öffnete ich den Spind, schenkte ihr drei Wurfmesser, eine SIG Pistole, sowie zehn Magazine 14mm-Munition, setzte mich an den Schreibtisch, nahm mir ein altes Blatt Papier und malte ihr eine Karte des Ödlandes von meinen Pip-Boy ab. Entzückt hantierte Katja mit der schweren SIG, fragte aber bald, was ich da machte? Ich stand auf und gab ihr das Blatt. Auf dieser Karte wären alle mir bekannten Orte verzeichnet, antwortete ich. In nur drei oder vielleicht vier Tagen könne sie den Hub erreichen.

Wollte sie die Welt sehen, würde sie bei den FarGo-Traders eine ehrliche Arbeit bekommen und reisen. Katja sah mich mit großen Augen an, stemmte beide Fäuste in ihre Hüften und sprachlos drehte sie ihren üppigen Oberkörper hin und her. Sichtlich enttäuscht schüttelte Katja den Kopf, aber ich zuckte nur mit den Achseln. „Gute Mädchen kommen in den Himmel“, sagte ich lächelnd, „aber böse Mädchen kommen überall hin!“. Auch wenn Katja nun vor mir stand, wie eine antike Amphore und schmollte - sie durfte jetzt gehen, denn auch ich mußte mich sputen. Ich legte meine Rüstung an, schob den Kampfhammer in seine Koppelschlaufe, griff zu meiner Winchester und schloß die Spindtür. Meine Pistole steckte geladen und gesichert in ihrem Lederholster. Auch wenn ich die Waffe an meinem rechten Oberschenkel nicht mehr sooft brauchte, seit ich mein Plasmagewehr hatte - sie war ein Zeichen von Ehre und nicht bloß ein Klotz am Bein.

02 MÄR 2162 22:03 Die Wüstenpatrouille

Nachdem ich mein Zeug geschultert hatte, machte ich mich auf den Weg. Abends lief ich bereits zwischen den Hügeln zum nördlichen Tal des Boneyard, aber es dauerte noch bis weit nach Mitternacht, um das Tal zu durchqueren. Auf den alten Straßen dieser ehemaligen Vororte von Los Angeles, ließ es sich auch in der Dunkelheit noch marschieren. Dann machte ich Rast und schlief - zog jedoch schon früh wieder los. Vor mir, am nordwestlichen Rand des Boneyard, erhob sich eine öde, schroffe Hügellandschaft und konnte nur bei Tageslicht überquert werden. Spät am Nachmittag erreichte ich ein steiniges Tal auf der Nordseite. Von hier aus ging es nach Nordwesten. Die Sonne brannte. Eintönig, ockergelb und still, zog eine endlose Landschaft an mir vorüber. Bald war auch dieser Tag um und ich war gut voran gekommen. Eingerollt in meine gold glänzende Isolierfolie, verbrachte

ich die kalte Nacht zwischen ein paar großen Felsblöcken. Etwa gegen Mittag erreichte ich dann den nordwestlichen Saum der Hügel. Dahinter begann das flache Wüstengebiet der Brotherhood of Steel... Zwischen riesigen Steinbrocken, Geröll und in schattigen Schluchten kletterte ich voran. Ein frischer Südwestwind wehte vom Pazifik her über das Land. In dieser endlosen Weite des Ödlandes, hier, hoch oben auf den kahlen, zerklüfteten Felsen, überkommt wohl jeden das Gefühl, frei im Raum zu schweben und den Blick meilenweit über diese öde Landschaft gleiten zu lassen. Unweigerlich hält man inne und verstummt. Man kehrt in sich, beginnt zu meditieren und lernt, die ungeheuren Ausmaße der eigenen Innerlichkeit zu erfahren. Noch war das Ödland die reinste Form der frühen japanischen *kare-sansui* Gärten. Ohne alle Wasserelemente, ohne eine Pflanze oder einen Baum, lag vor mir ein Steingarten und lud mich ein, Betrachter zu sein. Das ostasiatische Zen hatte jedoch in seinem Verhältnis zur Meditation seit je her den Charakter einer Wissenschaft und das Geheimnis des *kare-sansui* war eine Zen-Technik. Der Meditierende konzentrierte sich dabei auf einen bestimmten Punkt in diesem Garten, um von hier aus den Weg zu sich selbst zu finden. Zen begann immer mit der Wirklichkeit und die allererste Wirklichkeit eines Menschen, war sein eigener Körper. Der Garten verschmilzt in einen einzigen Punkt und man hört auf, die Außenwelt wahrzunehmen. Mit dem Ende dieser Wahrnehmung, legt sich auch das wahrnehmende Subjekt zur Ruhe. Nun betrachtet der Geist sein Ich. Doch dieses Bild ist leer und insofern die allerletzte Erweiterung des Geistes. Nur ein Ort, der eine derartige Erfahrung im Menschen erzeugen kann, durfte Tempel genannt werden, denn er vermittelte eine Ahnung davon, wer oder was man war - eine flüchtige Selbst- und Seinerfahrung eben. In mir versunken, richtete sich mein Blick nach Nordwesten. Dort, weit hinter der endlosen Ebene irgendwo, lag die Fabrik der Mutanten. Langsam verschwand auch meine Welt in einem

einziges Ziel. Stand und Punkt wurden eins. Alles Sehnen in mir, glich der Sehne eines Bogens. Dann löste sich diese Spannung und ich sah den Pfeil kommen. Wieder zurück im hier und jetzt, nahm ich einen kräftigen Schluck aus meiner Trinkflasche. Angst verbarg sich stets hinter dem eigenen Horizont und genau dorthin wollte ich nun gehen. Ich hatte zwar den Meister vernichtet, aber jetzt wollte ich eine ganze Militärbasis zerstören. Was würde mich dort im Nordwesten erwarten? Ich nahm mein Gepäck auf und stapfte voran.

Die Tage vergingen. Ich wanderte durch eine flache Wüste und nichts außer mir, schien hier zu leben. In diese Einöde verirrte sich kaum eine Seele. Seit heute Nachmittag ging ich immer wieder zwischen Felskolossen entlang, lief durch endlose Schluchten und suchte meinen Weg nach Norden. Am Abend entdeckte ich nordöstlich eine große Gruppe von Männern in Lederjacken, Metallrüstungen, oder in grünen Brahminlederpanzern. Wilde, dreckige Gestalten, die unter lautem Gejohle zwischen den Felsen an mir vorbei zogen, ohne mich zu bemerken. Offenbar waren es Wüstenräuber. Sie marschierten östlich von mir, doch in dieselbe Richtung. Nach einer Weile verstummten sie, hielten an und schienen sich zu beraten. Jetzt war es bereits finstere Nacht, aber sie machten keine Anstalten, ein Lager aufzuschlagen. Warum war diese Bande hier? Vorsichtig schlich ich um die Räuber herum und bewegte mich leise nach Nordosten. Irgendwen, oder irgendwas, wollten sie dort angreifen. Ich kletterte über eine Felskuppe und sah dann in einer Senke, umgeben von vielen meterhohen Steinbrocken, eine Wüstenpatrouille der Brotherhood of Steel. Ich duckte mich und blickte zu ihnen herunter. Im matten Mondlicht erkannte ich dort unten fünf Soldaten in T51 Powerrüstungen. Wie eine Festung standen sie Rücken an Rücken gelehnt in einem Kreis und schienen tatsächlich so zu schlafen. Leise surrten die Aggregate ihrer silbernen Rüstungen. Ich rutschte etwas und kleine Steine

kullerten von der Felsenkuppe, klackerten hörbar herab und purzelten über den Boden. Sofort leuchtete am Schutzhelm der Nachtwache ein ultraheller Xenon-Halogenstrahler auf. Bläulich brannte sich sein Lichtkegel durch die Nacht. Ganz flach preßte ich mich an den Felsen. Langsam tastete der Strahl die Senke ab und verlöschte dann wieder. Hinter mir, am Fuße der Felsenkuppe, bemerkte ich plötzlich einen der Räuber. Gebückt und mit gezogener Waffe, schlich er durch die sternklare Nacht. Nach und nach wimmelte es hier von Gangstern. Lautlos rückten sie vor, zwölf, vielleicht fünfzehn Gestalten, um diese unübersichtliche Senke von mehreren Seiten anzugreifen. Ich lag regungslos auf dem Felsen und niemand ahnte, daß es einen arg hinterhältigen Beobachter gab. Noch bevor diese Banditen ihre geplanten Positionen erreicht hatten, zog ich meine Pistole und donnerte in den Nachthimmel. Erst eine, dann zwei, drei und zuletzt alle fünf Xenon-Halogenlampen blendeten auf und erfaßten ein paar Gangster mit ihrem grellen Lichtstrahl. Erschreckt ballerten die völlig verwirrten Wüstenräuber um sich und rannten wild durcheinander, laut schreiend, ohne Ziel. Dann lief alles ab, wie ein tödliches, silbernes Uhrwerk. Die Infanteriesoldaten hoben auf ein Kommando ihre mächtigen Waffen an. Zwei Gatling-Fusionsgeschütze und drei mechanische Rockwell Maschinenkanonen ratterten in alle Richtungen gleichzeitig los und verwandelten diese Talsenke in einen Hexenkessel. Zerfetzt lagen die ersten Räuber zwischen den Felsblöcken, da lösten die fünf Soldaten den Kreis auf und bildeten eine gepanzerte Front, die stetig voranmarschierte. Unaufhörlich rasselten ihre Maschinenkanonen. Myriaden kleiner, grüner Plasmageschosse blitzten umher und mähten die Banditen nieder. Panisch stürmten einige der Räuber davon, andere lösten sich in schwirrende Fleischfetzen auf und klatschten gegen die Felsen. Gnadenlos rückten die fünf Soldaten vor, bis sie auch den kläglichen Rest der Gangster in die Enge getrieben und niedergemäht hatten. Das war's - genau zwei

Minuten und dreiundfünfzig Sekunden. Aber so war das nun mal: Ford're den Ritter und begegne dem Schnitter! Die fünf Soldaten checkten einige der Leichen und sammelten sich zuletzt wieder an ihrem Rastplatz.

Vorsichtig kletterte ich von der Felsenkuppe herab und mit besonders hoch erhobenen Händen ging ich auf die Soldaten zu. Dabei hörte ich das typische Klacken beim Durchladen einer Rockwell CZ53 Maschinenkanone und im grellen Licht zweier Xenonlampen visierte mich ihr ruppiger Hauptmann an: „Halt!“ Irgendwo in seiner Infanteriepowerrüstung mußte wohl ein Außenlautsprecher eingebaut sein und der Befehl dröhnte zwischen den Felsen. Ich blieb stehen und hielt die Arme noch immer hoch in die Luft. Die beiden Scheinwerfer blendeten mich und langsam kam der Hauptmann näher. Er kenne mich - ich wäre doch schon mal bei der Brotherhood gewesen. Was ich hier machte? Ich nahm die Hände etwas herunter und blickte blinzeln durch meine Finger, um den Hauptmann besser sehen zu können. Ich sei auf der Suche nach dem Ursprung der Mutantenangriffe, rief ich ihm zu. In seiner mächtigen Powerrüstung stand er breitbeinig da und schaute mich prüfend an. „So wie wir!“ ertönte seine rauhe Stimme erneut. Allerdings glaubten die meisten, daß diese Mutanten aus dem Glow kämen, fügte er an - obwohl er das bezweifle. Nicht einmal Mutanten könnten dort lange genug überleben. Er zog jetzt zwei, drei zischende Schläuche von seinem Schutzhelm ab, die Verriegelungen klackten, dann nahm er das edel glänzenden Ding vom Kopf und runzelte nachdenklich die Stirn. Mürrisch blickte dieser Hauptmann zu mir herab. „Und dann?“ „Wie, und dann?“ Ja, was ich zu tun gedachte, sollte ich den Ursprung der Mutanten finden? Tja, was konnte ich ihm dazu wohl sagen? Fragend blickten wir uns an. „Führt mich zu eurem High Elder!“ erwiderte ich mit fester Stimme. Nur dem Aufseher einer Vault, dürfe ich von diesem Auftrag erzählen, so laute die Dienstanweisung.

Der Hauptmann war verduzt, meinte aber, daß dies eine ganz vernünftige Anweisung wäre und darum würde ich sie morgen früh zur Vault der Brotherhood of Steel begleiten... In meine Folie eingehüllt, verbrachte ich eine ruhige Nacht. Schon früh am Morgen stieß mich einer der Männer an. Ich sollte aufstehen, denn sie zögen unverzüglich los. Ich rollte meine Folie zusammen und war ruck, zuck abmarschbereit. Dann bildeten sie eine Marschformation und gingen voran. Mit ihren Powerrüstungen machten die fünf mächtig große Schritte. Ohne Unterlaß stampften sie durch diese glühende Einöde nach Nordosten und ich hatte arge Mühe ihr Tempo zu halten. Oftmals blieb ich zurück, verschnaupte und mußte Unmengen Wasser in mich hineinschütten. Am Abend war ich dann völlig geschafft, während die lustigen Stahlbrüder vergnügt und putzmunter über ihren schweren Außendienst fachsimpelten. Gerade als ich stumpf umfallen wollte, kam einer der Männer zu mir und sagte, daß sie nur eine kleine Rast machten, um dann noch in der selben Nacht den Rest bis zu ihrer Vault zu gehen. So gut ich kann, versuche ich mich nun zu erholen. Morgen in aller Frühe sollten wir ihren Heimatbunker erreichen - dann würde man weitersehen.

03 MÄR 2162 23:32 Im Bruderbunker

Gegen viertel nach sechs erreichten wir im Morgengrauen den mit Draht umzäunten Betonklotz ihres Eingangsportals. Auch heute hatten Cabbot und Darryl Wachdienst und ohne daß ein Wort zu hören war, begrüßten sich die Männer über ihren Sprechfunk. Ich stand etwas Abseits und beobachtete diese Stahlbrüder. Der Außenlautsprecher des Hauptmanns knackte, dann gab er Anweisung, da stehen zu bleiben und verschwand mit seinem Team im Portallift. Nach einer Weile war ich jedoch etwas genervt. Nichts passierte! Darryl und Cabbot hatten wieder Posten bezogen, schoben Wache mit

ihren schweren Maschinenkanonen und schienen sich nicht weiter für mich zu interessieren. Ich ging hinüber zu Cabbot und sprach ihn an. Zischend zog er ein paar Schläuche von seinem Schutzhelm und nahm ihn ab. Dabei blickte er mich gelangweilt an. „Was gibt's denn?“ fragte er knapp. Tja, das fragte ich mich allerdings auch! Ich stand hier stramm und niemand war zuständig. Noch einmal sprach Cabbot in sein Com-Link. Dann wandte er sich wieder an mich. Wie schon neulich, blies er seine stoppeligen Backen auf. Also - der High Elder habe zwar von mir gehört, halte diesen Fall aber nicht unbedingt für wichtig und bestehe weiterhin auf eine Mutprobe, falls ich noch immer in ihre Bunkeranlage wollte. Ende der Durchsage... Na prima! Hatten mich diese Brüder wirklich meilenweit durch die Wüste gescheucht, für nichts? Stinksauer hockte ich eine Weile neben dem Bunkerportal und dachte nach. Im Zwielflicht der Morgendämmerung saß ich nun am Boden und wußte nicht, worüber ich mich mehr ärgern sollte, über mich, oder über diese Stahlbrüder. Dann kramte ich in meinem Rucksack. Ich suchte meinen Toolclip und hatte dazu auch schnell eine meiner neuen Stealth-Boy Tarnkappen gefunden. Ich überprüfte den FingerStuff, legte den Stealth-Boy an und schulterte das Gepäck. Dann tippte ich eine der Tasten und verschwand im Nichts. Fast lautlos bewegte ich mich, um den vorderen Eckpfeiler des Portals, während ich rasch auf die meterdicke Fahrstuhltür zuing. Weder Cabbot noch Darryl bemerkten mich und vorsichtig näherte ich mich der Türsteuerung. Mit dem Toolclip, einem praktischen Mehrfachwerkzeug zum Ausklappen, schraubte ich das Bedienfeld der Steuerkonsole auf. Dieses nützliche Werkzeug war mir bereits in Junktown in die Hände gefallen und hatte sich seither schon oft bewährt. Behutsam drückte ich einige Drähte zur Seite, wandte mich kurz zu den zwei Wächtern um und setzte dann den Servotastkopf auf einen der elektronischen Steuerchips. Der FingerStuff blinkte auf, sein Display stellte etliche lange Zahlenkolonnen dar, wobei

er offensichtlich sehr angestrengt zu rechnen schien. Aber nach etwa einer Minute war der Codebrecher durch und der Emulator konnte mit seiner Arbeit beginnen. Ich war leicht ungeduldig, denn in jeden Augenblick konnte der Fahrstuhl von irgendjemandem in Betrieb gesetzt werden und meine Manipulation würde einen Alarm auslösen. Schon bevor ich die Metallplatte abgeschraubt hatte, hatte ich die statische Modulation meines Hologramms eingeschaltet. Jetzt wurde das gespeicherte Bild auf meiner Tarnkappe dargestellt und sollten Cabbot oder Darryl plötzlich zu mir herüber schauen, sähe es für sie aus, als säße dieser Deckel noch immer auf seinem Platz. Endlich bildete das Display ein Auswahlmenü ab und ich ließ die riesige Aufzugkabine empor fahren. Die tonnenschwere Stahltür öffnete sich automatisch und zuerst drehte Darryl seinen Kopf herum und dann Cabbot. Beide blickten in den menschenleeren Fahrstuhl und unter leisem Surren zuckten sie mit den Achseln. Eilig schraubte ich die Metallplatte fest, schaltete auf eine dynamische Modulation zurück und verschwand lautlos und unsichtbar im Fahrstuhl. Das schwere Portaltor schloß sich wieder und langsam fuhr die Hydraulikplattform in die Tiefe hinab. So weit, so gut! Ich stellte meine Gepäck auf den dunklen Stahlgitterboden. Der ganze Aufzug war eine fahrbare Sicherheitsschleuse und in ihm konnten selbst Lastwagen bewegt werden. Die Traglast betrug über achtzig Tonnen, wie an den Metallwänden zu lesen stand. Ich packte mein Einbrecherwerkzeug zurück in den Rucksack, achtete dann auf den korrekten Sitz meines Kampfpanzers und wartete darauf, daß der Aufzug stoppte. Cabbot und Darryl würden mich vermutlich nicht vermissen und für die Leute in der Bunkeranlage war ich einfach bloß da. Niemand mußte sich fragen, warum es mich gab, denn keiner käme je ohne eine Erlaubnis in ihre Vault - nur dafür sorgten ja schließlich ihre schwer bewaffneten Torwächter. Endlich hielt die hydraulische Plattform an und unter hellem Blinken und Sirenengetöse, schob sich eine riesige Tür auf.

Das also war der Bunker dieser Brotherhood of Steel! Weit erstreckte sich diese Bunkeranlage unter dem Wüstensand. Ich trat aus dem Lift und starrte gebannt in die Vault. Einer der beiden Wachmänner vor der Portalplattform, schnauzte mich sofort an. Die zwei trugen Powerrüstungen und MGs, glotzten aus ihrer hellblauen Haube und blickten stocksauer auf mich herab. „Ihr Würmer in Grundausbildung wißt doch genau, daß ihr euch nicht allein an der Oberfläche aufhalten dürft!“ Ich sollte mal auf die Uhr gucken, die anderen wären bereits beim Frühspport in der Sporthalle... Im Gleichschritt stampfte nun eine Gruppe von neun Infanteriesoldaten den breiten Korridor entlang. Alle hatten schwere Waffen dabei und trugen ihre silbernen Helme unter dem Arm. Es waren stattliche, kräftige Burschen in glänzenden Powerrüstungen und alle grüßten die beiden Männer der Portalwache. Noch immer standen die Aufzugtüren offen und ohne anzuhalten, marschierten sie gemeinsam in die Liftkabine. Offenbar das heutige Außenteam, dachte ich und nickte ihnen ebenfalls zu. Der Wachmann wandte sich jetzt wieder zu mir. Warum ich noch nicht weg sei? „Jawohl, Sir!“ - Aber wo war diese verdammte Sporthalle? Ohne noch ein Wort zu sagen, lief ich durch den Portalkorridor voran und wollte am Ende nach rechts abbiegen. Der Außenlautsprecher der Powerrüstung knackte. Ob ich ihn nicht verstanden hätte? Doch, hatte ich und änderte meine Richtung nach links.

Völlig beeindruckt von der gediegenen Vault dieser Brüder, bog ich in einen endlosen Transportkorridor. Das war kein Zivilbunker für Normalsterbliche! Ich betrachtete den breiten Gang. Die hohen Betonwände der gigantischen Vault waren alle mit dunkelbraun eloxiertem, matt schimmerndem Metall verkleidet. Wie ein sich vertiefendes Bildwerk, waren diese dunklen Leichtmetallplatten mit fast organischen, gewölbten Verzierungen gefertigt worden und etwa alle sieben Schritte von eleganten Lichtkästen unterbrochen. Runde Glaslinsen

in Fußhöhe strahlten hellweißes, gestreutes Licht über den Gitterstrukturboden. Bis in Deckenhöhe, erhob sich darüber ein schmaler Umgebungslichtabstrahler mit blau glühenden Emittlern. Sein mildes Tageslicht erfüllte jeden Winkel, ohne daß es von irgendwo her zu kommen schien. Fasziniert sah ich mich um und spazierte langsam auf eine abgeschaltete Energiestrahlabsperrung zu. In den Torsäulen waren runde, chromglänzende, sich gegenüberliegende Metallzylinder mit blaßblauen, konvexen Strahlformlinsen eingelassen. Hinter dieser Absperrung endete der Korridor in einem gesicherten Frachtabfertigungsbereich. Ein Mann in einem BADTFL saß hinter seinem großen Schreibtisch und wälzte irgendwelche Formulare. Ganz vertieft in seine Arbeit, beachtete er mich gar nicht. An der Wand des Frachthangars, etwas links von ihm stand eine hypermoderne Computerkonsole. Bereits im Portalkorridor waren mir mehrere ultraflache Info-Terminals aufgefallen, aber so eine Hyperkonsole wie diese, hatte ich ja noch nie gesehen. In was für eine Vault war ich hier bloß geraten? Links in dem Frachtabfertigungsbereich, vor einer dieser kreisrunden, stählernen Segmenttüren, standen zwei schwer bewaffnete Wachposten und schauten gelangweilt aus ihrer Powerrüstung. Hinter der offenen Segmenttür lag die riesige Lagerhalle der Brotherhood of Steel. Gegenüber in der Wand des Hangars, gab es eine weitere dieser Türen und neben ihr stand zu lesen: »AREA L1-5« Neugierig ging ich auf die beiden Wächter zu, um einen Blick in das Lager zu werfen. Sofort piff mich einer der Wachmänner an. „He, Zutritt nur für Lagerpersonal!“ - Ob ich nicht lesen könne? Der Mann am Schreibtisch blickte von seinen Formularen auf in mein verblüfftes Gesicht und wies dann mit seinem neonroten Kugelschreiber nach rechts. Ich nickte und ging leicht beunruhigt auf eine kreisrunde Segmenttür zu. Wie kam ich hier eigentlich wieder heraus? Kurz bevor ich diese fast vier Meter hohe Stahltür erreicht hatte, öffnete sich das mechanische Wunderwerk selbsttätig. Mit hellem Sirren und

metallischem Kratzen, schoben sich nun drei sichelförmige Stahlsegmente auseinander, wie die Blende einer Kamera und gaben mir den Weg frei, in die Sporthalle.

Ich ging ein paar Schritte in die große Halle und blieb dann stehen. Leise sirrend schloß sich die Segmenttür hinter mir. Was für eine schöne Sporthalle! - Diese Stahlbrüder legten offensichtlich großen Wert auf ihre körperliche Ertüchtigung. Rings um diese Halle herum, an den teilweise verspiegelten Wänden, standen zahlreiche Fitnessgeräte, wie Laufbänder und Treppenmaschinen, Sandsäcke, oder Hantelbänke. Im Zentrum dieser taghellen und wohl temperierten Sporthalle, umgeben von vielen jungen Männern und Frauen in grünen BADTFL Kampfpanzern, lag eine stabile, graue, etwa zehn mal zehn Meter große Kampfsportmatte auf dem dunklen Gummiboden. Mit dem Rücken zu mir gewandt, stand vorn in der Halle ein Offizier in seiner silbernen Powerrüstung. Er beobachtete das Training und leise stellte ich mich zu den anderen. Jetzt unterschied mich nur noch mein Anstecker von ihnen, denn ansonsten sahen wir alle gleich aus, in den grünen Kampfanzügen. Ich stellte meinen Rucksack ab und begann aufmerksam, das interessante Nahkampftraining zu verfolgen. Hin und wieder tuschelten einige der Leute. Dann drehte sich einer der Männer zu mir herum und blickte mich ganz erstaunt an. Als ich ihn mir etwas genauer anschaute, erkannte ich den Typen aus dem Hub wieder. Nachdem Ian und ich ihn von seinen Entführern befreit hatten, hatte er es also tatsächlich geschafft, sich bis zu seinem Heimatbunker zurückzuschleppen. Langsam schob er sich zwischen den anderen hindurch und stand zuletzt neben mir. Er begrüßte mich freundschaftlich und war erfreut, mich zu sehen. Was ich denn hier machte, wollte er dann wissen und wie es mir ginge? Leise begrüßte ich auch ihn, verfolgte aber nach wie vor das Training. Das wäre eine lange Geschichte, flüsterte ich, da wandte sich plötzlich die junge Kämpferin vor mir zu

uns um und gab ein lautes „Psst!“ von sich. Sofort hatte wir alle drei die volle Aufmerksamkeit des Offiziers: „Aufgepaßt, ihr Würmer!“ Was es da hinten zu quatschen gäbe? „Zu mir vortreten!“ Streng blickte der Offizier auf uns herunter und eilig erklärten wir ihm, den Grund dieser Störung. „Aha!“ Ich sei also dieser erfreuliche Mensch, der ihren Bruder gerettet hatte. Nun, dann stünde mir ja sogar die Belohnung zu, die ihr Ältestenrat seinerzeit für die Ergreifung dieser Entführer ausgesetzt hatte. Der Offizier nickte mir anerkennend zu. Ich sollte mich nach dem Training bei ihm melden, er regle das, aber jetzt aufgepaßt! Noch wäre hier Nahkampftraining und gerade wir Neulinge in der Grundausbildung hätten das offenbar bitter nötig, wie ihm jener Vorfall gezeigt habe.

Interessiert beobachtete ich weiterhin das Training. Auf der Kampfsportmatte regierte Bruder Thomas. Er war älter als ich und verstand eine Menge davon, Leute auf diese Matte zu legen. Heute zeige er uns ein paar wichtige Grundlagen der asiatischen Kampfkunst, ertönte seine kräftige Stimme. Dann winkte er sich einen jungen Mann aus der vordersten Reihe auf den gepolsterten Kampfplatz und begann mit der praktischen Vorführung seiner Nahkampftechnik. Manchmal unterbrach er den Kampf und erklärte einige Elemente der Bewegungen und wies auf begleitende Umstände hin. Oft mußte ich schmunzeln, denn diese blassen Neulinge waren zumeist stocksteif und durchsichtig, wie Glas. Diese in ihren Kampfpanzern eingepackten Würmchen, taten sich wirklich etwas schwer gegen diesen erfahrenen Kämpfer, doch mit großer Geduld erklärte er ihnen, worum es beim Nahkampf letztlich ging. Wieder winkte er einen der jungen Burschen heran und hatte dabei etliche muntere Sprüche drauf. „Na“, ermutigte er den angehenden Kämpfer, „dann versuch doch mal den Opa auf die Matte zu werfen!“ Dabei lehnte er sich entspannt zurück und wartete ab. Ungelenk stürmte dieser Typ auf Thomas zu. Dann ging alles Schlag auf Schlag und

noch ehe der Knabe wußte, wie ihm geschah, lag er schon auf seinem Bauch. „Seht ihr, daß kommt davon, wenn man den Gegner falsch einschätzt! Habt ihr gesehen, wie er sein Gleichgewicht verloren hat? Überstürzt euren Angriff nicht. Testet nach Möglichkeit euren Gegner, laßt ihn nie aus den Augen und achtet darauf, daß ihr euch nicht überanstrengt. Wenn ihr euch überanstrengt, dann bietet ihr eurem Gegner eine weit offene Angriffsfläche!“ Er erläuterte einige seiner Bewegungen und wir alle sollten diese Kampfübungen nun mit einem Partner selbst vertiefen. Ich wählte mir lächelnd die junge Kämpferin von vorhin und zeigte ihr nicht gerade zimperlich, was Bruder Thomas gemeint hatte. Nach einer ganzen Weile war der Frühsport dann vorüber. Alle packten jetzt ihre Klamotten zusammen und gingen einer nach dem anderen, oder in schwatzenden Grüppchen, hinunter in die zweite Ebene. Dort lagen die Unterkünfte der Neulinge und vor unserem Wehrkundeunterricht um neun Uhr, sollten alle duschen und Frühstück fassen. Ein ganz wichtiges Thema für diese Neulinge schien die Frage zu sein, ob sie nach der Grundausbildung ein Knight, oder aber ein Scribe werden würden? - Ritter oder Schreiber? Das war für alle die Frage. Allerdings war mir nicht ganz klar, warum sich diese beiden Berufungen ausschließen sollten? Aber na ja... Die Offiziere in ihren glänzenden Powerrüstungen nannten sie jedenfalls Paladine. So ein silberner Paladin war offenbar etwas ganz Besonderes. In diese Kaste der Bruderschaft wurden stets nur die allerbesten Kämpfer der Vault berufen und mit einer dieser HighTec-Rüstungen in einen edlen Stand gehoben - gleichsam geadelt für ihre Tugendhaftigkeit und Kampfkraft. Die meisten der Leute waren bereits gegangen, da meldete ich mich wie befohlen bei Paladin Talus. Er ging mit mir zu einer dieser Hyperkonsolen, die selbst hier in der Sporthalle standen und rief ein paar farbige Dialogseiten ab. Auf dem großen Flachbildschirm erschien dann eine Person in einer kobaltblauen Kapuzenkutte aus einem edlem Tuch, umwirkt

mit einem goldenen Saum. Sein gebräuntes Gesicht blickte jovial in eine Kamera. Man tauschte ein paar Höflichkeiten aus, redete noch einen Moment, dann erschien wieder das Wappen der Brotherhood of Steel auf dem Monitor. „Okay!“ hob der Paladin nun an. Ich wäre tatsächlich berechtigt, die ausgesetzte Belohnung entgegen zu nehmen. Im Grunde wäre es nämlich unüblich, eine T51b bereits an Neulinge zu vergeben, aber schon allein durch meinen Mut und meine Tapferkeit hätte ich auch ihm bewiesen, dieser Belohnung durchaus würdig zu sein und darum brauche er nun noch ein paar Angaben von mir. Das war ja was! Ich traute kaum meinen Ohren. Weil ich den Bruder aus dem Hub gerettet hatte, besaß ich urplötzlich eine eigene Powerrüstung und konnte mein Glück kaum fassen. Das war weit mehr, als ich zu hoffen gewagt hatte. Paladin Talus tippte routiniert seinen Zugangscode in die Konsole ein und war eine Millisekunde später mit einer bestandsführenden Datenbank verbunden. Aufmerksam kontrollierte Talus ein paar Listen, dann schien er gefunden zu haben, wonach er suchte. War das nun das Glück des Tüchtigen oder das des Rechtschaffenen? Was auch immer - für mich war es instant Karma. Nachdem ein paar Fragen wie Name, Alter, Gewicht, Schuhgröße und so beantwortet waren, sagte er mir, ich könne meine Rüstung nun draußen bei Michael abholen, er habe alle notwendigen Formalitäten geregelt. Dabei besah er sich meinen ziemlich angegriffenen, verdreckten Kampfanzug etwas genauer und rümpfte die Nase. Was ich da eigentlich für einen Anstecker an meinem BADTFL hätte und wie der überhaupt aussähe und was ich da für ein Zeug mit mir rumschleppen würde? Ich sollte mal schleunigst in meine Unterkunft verschwinden und meine Ausrüstung in Ordnung bringen! So etwas hätte er ja noch nie gesehen. Ich tat etwas verlegen. Noch dachte der Mann nur, ich wäre schlampig. Eilig raffte ich mein Zeug vom Boden auf, nahm Haltung an und sagte: „Jawohl, Sir!“ Dann verschwand ich im Laufschrift durch die Segmenttür,

um den Anschluß an die Neulinge nicht zu verpassen. Was denn Paladin Talus von mir gewollt hatte, fragte mich einer der Männer, als wir im Fahrstuhl standen und seit wann ich hier wäre? Er habe mich bisher noch nirgends gesehen - ob ich vielleicht ein neuer Neuling wäre? Ich lächelte ohne ihm zu antworten, öffnete müde meinen Pip-Boy und schaute auf die Uhr. Es war jetzt exakt sieben Uhr zweiunddreißig. Der große Lift stoppte und alle strömten durch die langen Korridore dieser Ebene. Ich betrachtete kurz das ultraflache Info-Terminal neben dem Fahrstuhl und durchquerte dann eine Lifthalle. Im Gegensatz zur ersten Ebene, waren hier keine Wachen an der inneren Aufzuganlage postiert. Außer den Unterkünften für Neulinge in der Grundausbildung, gab es auf dieser Ebene das riesige Ausbildungszentrum ihrer Bruderschaft und eine hochmoderne Krankenstation. Auch hier unten waren zahllose taghelle Räume mit ihren runden Segmenttüren an die breiten Korridore angeschlossen und es gab keine Enge, wie in Bunker 13. In dieser Vault ließ es sich leben! Nun war ich ein Neuling für die Brüder. Darüber hinaus, besaß ich sogar eine eigene Powerrüstung. Dieser Tag entwickelte sich gar prächtig, obwohl er etwas schwach angefangen hatte. Jetzt wollte ich duschen - und war ich ein Neuling für sie, gab es auch eine Unterkunft für mich.

Nachdem ich eine Weile durch endlose Korridore spaziert war und man mich zweimal aus einem Quartierraum wieder fortgeschickt hatte, weil dort schon alle zwölf Stubenhocker vollzählig anwesend waren, landete ich zu allerletzt in einer Unterkunft mit Jerry. Kaum daß sich die runde Segmenttür geöffnet hatte, quatschte mich dieses nervöse Plappermaul bereits voll. Ich müsse Bruder Cyrus Zik sein, der neue Typ aus der Außenwelt. Auch er wäre ein Neuling und hätte ja schon so ein hartes Training hinter sich heute früh - davon wäre er jetzt ganz geschafft. Ohne etwas zu sagen, blickte ich erst durch ihn und dann durch die Stube. Eins der vielen

Etagenbetten aus Metall, war im untersten Stock noch nicht bezogen und ich warf meinen Helm auf die Bettdecke. Mein Spind stünde da drüben. Jerry wies mit dem Finger auf ein paar abschließbare Blechschränke. Ich könne irgendeinen Spind nehmen, er brauche nur wenig Platz. Dann erbot sich die graue Maus erneut, um mir ihr kleines, piepsiges Dasein schmackhaft zu machen. Wenn ich lieber sein Bett nehmen wolle - kein Problem, er zöge auch nach unten. Und wenn ich morgens vor ihm ins Bad wolle - er hätte Zeit... Ich ging zu den Metallschränken und dieser Jerry beobachtete mich sehr aufmerksam. Ich öffnete einen der Spinde und begann damit, mein Zeug auszupacken: Die Winchester P94 Turbo, den Kampfhammer, die Automatikpistole, Impulsgranaten, jede Menge der ultrakompakten Fusionsbrennzellen, sowie zwanzig Ladestreifen Vollmantelgeschosse Kaliber .223 für die Pistole. Jerry's Augen wurden immer größer, als er sah, was für ein enormes Waffenarsenal in dem kleinen Schrank verschwand. Ich würde doch bestimmt ein Knight werden, wenn diese Grundausbildung erst vorüber sei? Er wäre sich noch nicht sicher, aber ein Knight zu werden, könne auch ihm gefallen... „Scribe!“ sagte ich mit finsterer Stimme und legte meine vier Cordex Plastikbomben in den Spind. Jetzt flippte Jerry fast völlig aus. Ein Scribe? Ja doch - das könne er sich auch vorstellen. Hach, die Scribes hätten ja so eine wichtige und kreative Aufgabe! Es würde sicher auch ihm sehr viel Spaß machen, sich neue Waffen auszudenken, oder alte zu verbessern und jedes Detail genau zu planen und für die Brotherhood aufzuzeichnen - ja das wäre was. Eilig fügte er die Besorgnis an, daß er mich doch hoffentlich nicht langweile? Wortlos hängte ich meinen BADTFL in den Metallschrank, zog meine blaue Vault-Montur aus und ging unter die Dusche. Angenehm warm plätscherte das Wasser aus der gekachelten Wand. Seife, Handtücher, Zahnbürste, ein blitzsauberes Klo; hier konnte man mal ausspannen und sich pflegen. Ich hielt meine nassen Haare unter einen der

elektrischen Trockner an der Wand und fühlte mich schon erheblich besser. Armer Jerry! Der würde wohl noch immer angepißt neben Cabbot und Darryl stehen und quatschen. Nachdem ich mich wieder angezogen hatte, schloß ich die Spindtür. Jerry war bereits mit den anderen beim Unterricht. Niemand war mehr zu sehen, auf den hellen Korridoren und neugierig schaute ich mich überall um. Ich streifte durch die Gänge und erreichte das Ausbildungszentrum. Einmal kam ich einer der Segmenttüren zu nahe. Die Tür schob sich mit leisem Sirren auf und ich blickte verdutzt in einen der vielen Ausbildungsräume. Das Klassenzimmer war vollgestopft mit vielen Hyperkonsolen, etlichen Wanddisplays und einigen Holo Speichern. An allen Konsolen standen Neulinge, lasen etwas vor, oder gaben Befehlszeilen in ihre Computer ein. Am Kopfende des Raums stand ein Mann, vielleicht Mitte vierzig mit schütterem, dunklem Haar. Er trug eine schlichte graue Kutte und blickte mich fragend an. Sein Kolleg wäre bereits voll belegt und im übrigen habe er jetzt keine Zeit für mich. Wenn ich eine dringende Frage hätte, sollte ich in die dritte Ebene zu Vree in das Computerzentrum gehen. Noch bevor ich etwas sagen konnte, schloß sich die Segmenttür bereits wieder. In der Lifthalle tippte ich auf den ultraflachen Bildschirm eines Info-Terminals. Etliche bunte Dialogseiten erschienen, eine Stimme begrüßte mich, aber leider konnte ich ohne einen gültigen Zugang zum »Vault-Wide-Web« der Bunkeranlage nichts außer ein paar Besucherinformationen abrufen. Ein Lift der inneren Aufzuganlage stoppte und eine Frau in einer erdbraunen Kapuzenkutte trat heraus. Sie sah mich kurz an, grüßte und verschwand in den Korridoren. Mit einem Satz war ich im Fahrstuhl und drückte den Knopf zur Ebene drei. Mit großer Geschwindigkeit fuhr die Liftkabine abwärts und stoppte. Ein Paladin wartete dort. Er beachtete mich kaum und betrat den Fahrstuhl. Vertieft blätterte er in einem Stapel Formulare und schüttelte ab und zu den Kopf. Ich grüßte kurz, er nickte, dann verließ ich den Lift. Auch in

dieser großen Lifthalle gab es einige der Info-Terminals. Ich tippte mit dem Finger auf das flache Farbdisplay, wählte eine Menüfunktion und betrachtete nun die Übersichtskarte der Bunkerebene. Außer dem Computerzentrum - offenbar zuständig für Wissenschaft und Forschung der Brotherhood of Steel - den unzähligen kleinen Apartments der Scribes, sowie einem begrünten Kantinenbereich, gab es hier unten auch eine Werkstatt der technischen Entwicklungsabteilung und daran angegliedert, die Werkstätten der Reparatur- und Wartungsabteilung. Hier war ich goldrichtig!

Wie schon in der zweiten Ebene, war der offene Durchgang von der Lifthalle in das endlose Gewirr der hellen Korridore mit abgeschalteten Energiestrahlabsperrung gesichert. Ein großer Metallschreibtisch am Empfang, schien verwaist. Ich bog nach rechts ab und erreichte bald eine Segmenttür zum Sicherheitsbereich des Computerzentrums. Leise schoben sich die Stahlsegmente auf und ich sah in einen nüchternen Konferenz- und Präsentationsraum der Computerfachleute. In der Mitte stand einen langer chromglänzender Metalltisch mit etlichen bequemen Bürosesseln davor. An den Wänden waren einige Großbilddisplays zu sehen und gegenüber der Eingangstür standen zwei blinkende Hyperkonsolen vor der dunkel eloxierten Wandverkleidung. Der große Raum war in ein sanftes, mehr rötliches Abendlicht getaucht und zur Zeit ungenutzt. Ich trat ein und mit geschäftigen Schritten lief ich über einen gedämpften Kunststofffußboden auf zwei müde dreinblickende junge Paladine der Wachmannschaft zu. Sie schoben Wache, lehnten sich in ihren Rüstungen entspannt gegen das Gewicht ihrer Rockwell MGs und bewachten den vier Meter durchmessenden Eingang zum Rechenzentrum dieser hoch technisierten Bruderschaft. Wortlos grüßte ich die Paladine, betrat das riesige Refugium der Scribes, blieb aber dann wie festgeschraubt stehen. Gebannt vor Staunen und mit offenem Mund, versuchte ich vergeblich, das schier

endlose Computerzentrum zu überblicken. Mit leisem Sirren schloß sich die Segmenttür. Vor mir zogen sich nicht enden wollende Reihen von Hyperkonsolen weit in den fast sechs Meter hohen Raum. Das Licht hier ähnelte einer mildblauen Morgendämmerung und viele Scribes in erdbraunen Kutten aus feinem, samtigem Tuch - sandgelb gesäumt - und mit großen Kapuzen, liefen emsig darin herum, oder arbeiteten vertieft an ihrer Hyperkonsole. Gemächlich schlenderte ich über einen nachtblauen, antistatischen Gummiboden. Diese Scribes schienen eine ganze Menge von Waffentechnik und Mikroelektronik, von Computern, Software und von anderen Technologien zu verstehen. Das alles hier war wirklich sehr beeindruckend. Die Displays an den Wänden zeigten einige technische Entwürfe irgendwelcher Apparate, Simulationen biomechanischer Zusammenhänge und unablässig blinkten die Kontrollen vieler großer Holopeicher. Weit in der Ferne erkannte ich jetzt einen ruhigeren Bürobereich, in dem eine Frau an einem großen Metallschreibtisch saß und nicht gar so beschäftigt ausschaute, wie die anderen Schreiberlinge. Dort hinten, ganz am Ende des Computerzentrums, lagen offenbar die Arbeitsbereiche der einzelnen Abteilungsleiter und ich wandelte eine Weile zwischen all den Konsolen und Scribes, bis ich die Frau erreicht hatte. Erstaunt blickte sie von ein paar Unterlagen auf, als ich vor ihrem Schreibtisch stand. Sie war etwa Mitte dreißig, wirkte ein wenig, wie eine unscheinbare Nebensache und zwischen etlichen kleinen, farbigen Dingen auf ihrem Tisch, stand ein Plastikschild mit der Aufschrift »Schwester Sophia«. Freundlich begrüßte sie mich, besah mich dann etwas genauer und schien zunächst ein wenig verwundert, denn sie habe mich hier zuvor noch nie gesehen. Ob ich mich verirrt hätte, oder sie mir sonst irgendwie behilflich sein könne? Ja, könne sie, sagte ich ihr, denn ich suchte nach Vree. Warum auch immer, aber sie schaute mich einen Moment an und meinte dann, sie wäre Vree's Assistentin - Vree sei dort drüben. Dabei wies sie mit

ihrer blassen Hand auf eine junge Frau in einer erdbraunen Kutte mit goldenem Saum. Auf eine seltsame Art, wurde ihr Blick dabei etwas melancholisch und um sie für eine kurze Weile wichtig zu finden, fragte ich sie dann, was man denn als Assistentin von Vree so täte? Da begannen ihre Augen zu leuchten und Sophia erklärte mir schwärmerisch, daß ihr Wissensgebiet die Geschichte der Brotherhood of Steel sei. Es wäre doch überaus wichtig zu wissen, woher man käme. Geradezu leidenschaftlich tadelte sie dann die mangelnde Würdigung gewisser Leute hier, für die Bedeutung dieser so dringend notwendigen Geschichtskennntnisse. Ah ja, dachte ich und lächelte. Wer wohl diese gewissen Leute waren? In vollem Brustton der Überzeugung neckte ich sie ein wenig: „Was könnte denn wohl wichtiger sein, als die Geschichte?“ Bingo! Vree, platzte es aus ihr heraus, schiene zu glauben, daß die Entwicklung aberwitziger neuer Waffensysteme und neunmalkluger Autopsien von irgendwelchen toten Mutanten wichtiger wären, als ihrer aller Geschichte. Vree habe dabei offenbar völlig vergessen, daß diese Geschichte - das Licht im Dunkel der Vergangenheit - einen wichtigen Bestandteil ihres gemeinsamen Lebens darstelle. Es wäre ja schon so weit gekommen, daß einige der Neulinge nicht einmal mehr wüßten, wer Roger Maxson sei und was er für sie alle getan habe. Das allerdings stimmte, denn ich hatte keine Ahnung. Sophia mußte wohl die zwei Fragezeichen in meinen Augen gelesen haben, denn jetzt blickte sie etwas pikiert. Der also auch! Eilig versuchte ich der Schlinge zu entkommen und bat sie, mir doch ein paar Informationen zur Geschichte der Bruderschaft zu geben, denn ich wäre noch ein ganz neuer Neuling. Ah, die Sonne ging wieder auf! Jetzt war Sophia in ihrem Element. Schwestern und arme Seelen, schienen ja wirklich für einander geschaffen zu sein. Sie kramte einen Augenblick in ihrem großen Schreibtisch und gab mir dann ein Holo-Tape für meinen Pip-Boy. Es sei gut, jemanden zu treffen, säuselte sie nun beinahe verzückt, der sich für ihre

großartige Geschichte interessiere - ganz im Gegensatz zu anderen hier. Dabei blickte sie wieder zu Vree herüber und bekam erneut diesen melancholischen Blick. Auf dem Tape sei ein kurzes Skriptum abgespeichert, das in Umrissen die Geschichte der Brotherhood beschreibe. Ich dankte ihr und steckte das Holo-Tape in die Tasche. Sophia wandte sich wieder ihren historischen Unterlagen zu und verschwand in der Vergangenheit.

Ich hielt Ausschau nach Vree, denn wie ein Irrwisch tanzte die Frau zwischen den Hyperkonsolen hin und her. Gerade als ich sie ansprechen wollte, sprang sie schon wieder zum nächsten Computer. „Algorithmus falsch?“ redete sie leise mit sich selbst. „Das ist doch gar nicht möglich! Irgendetwas stimmt mit dem Computersystem nicht.“ Einen Moment lang versuchte ich ihr zu folgen, gab dann aber auf und blieb an einer der Hyperkonsolen stehen. „...denke ich, wird's laufen. Okay!“ Ohne mich zu beachten tippte sie ein paar Zeilen in die Konsole und kaum, daß sie die Eingabetaste gedrückt hatte, war sie wieder weg. Ihre weite Kapuze hatte sie nach hinten geschlagen, weil ihr das weiche Tuch ständig über den Augen hing. Ich beobachtete sie eine ganze Weile und mußte schmunzeln. Vree schien wirklich ein aufgewecktes Kind zu sein. Etwa Anfang bis Mitte zwanzig, hatte sie eine angenehm lebhaft Ausstrahlung. Ihre zart gebräunte Haut schimmerte seidig und ihre tanzenden Bewegungen wirkten spielerisch. Auf ihrer hübschen Nase trug sie eine Lesebrille mit halbovalen, blaßblau getönten Gläsern. Wieder huschte sie an mir vorbei. „Ich wußte, es würde funktionieren!“ Wie der Dschinn aus Aladin's Wunderlampe, hatte sie ihr Haar spurlos glatt abrasiert. Nur aus ihrem Hinterkopf wuchs ein langer goldblonder Schweif heraus und wirbelte umher, wie die Quaste am Fez eines Derwisch. Offenbar hatte sie das Funktionsproblem behoben und ich bekam die Gelegenheit, sie anzusprechen. Mit großen, wunderschön grünen Augen

blickte Vree mich über ihre Lesebrille hinweg freundlich an. Sie musterte mich und schien sich sicher, einen Neuling zu sehen. „Guten Tag. Ein schöner Tag zum Lernen! Wie kann ich dir helfen?“ - Baff! Erst einmal gar nicht, denn von ihrer sinnlichen Stimme gefesselt, brachte ich keinen Ton hervor. Auch das Denken fiel mir plötzlich enorm schwer und einen Augenblick lang wußte ich nicht mehr so genau, was ich sie fragen wollte. „Ich habe gehört, du bist eine Master-Scribe“, sagte ich, nachdem ich mich endlich aus den grünen Seen in ihren Augen befreit hatte. „Aber was genau machst du?“ Sie sammle das alte technische Wissen ihrer Vorfahren für kommende Generationen, bereite es auf und entwickle die Dinge weiter. Irgendwie war ich wohl noch immer benebelt, denn das einzige, was ich herausbrachte war: „Interessant! Dann weißt du bestimmt 'ne Menge Zeug.“ Vree lachte jetzt und bekam dabei hübsche Grübchen in den Wangen, was diesen Nebel in meinem Hirn nicht eben verfliegen ließ. Ja, man könne wohl sagen, daß sie eine ganze Menge »Zeug« wußte, antwortete sie. Fröhlich wirbelte ihr blonder Schweif herum und lächelnd lehnte sie sich nun an eine der vielen Hyperkonsolen. Noch immer wollte dieser leichte, blaßrosa farbene Nebel nicht aus meinem Hirn entweichen. Unfähig, weiter als bis zur nächsten Frage zu denken, versuchte ich mich zu sammeln und redete lieber über etwas Greifbares, um nachzudenken. „Erzähl mir von den neuen Waffen, die ihr hier entwickelt.“ Wenn's denn mehr nicht wäre! Ich sollte mit den Knights in der Entwicklungswerkstatt sprechen, die könnten mir ihre neueste Laserpistole zeigen. Ob ich sonst noch etwas auf dem Herzen hätte? Allerdings... „Fang an!“ sagte sie aufmunternd, nur leider wußte ich nicht genau, wo ich beginnen sollte. Sophia hatte mir bereits erklärt, daß ich als Neuling nicht befugt sei, auf wissenschaftlichen Daten, die Waffentechnikdatenbank, die Lagerbestandslisten, oder andere technologische Quellen zuzugreifen. Nur ein Scribe habe Zugang zu all diesen Informationen... Dabei mußte ich

Vree ziemlich hungrig angeschaut haben, denn sie schlug vor, sich mit mir für eine kurze Kaffeepause in die Kantine zu setzen, denn auch sie hätte noch nicht gefrühstückt. In dem hellen, begrünten Bereich der Vault, mit vielen Tischen und Stühlen, einem Automatenbüfett und einem Licht, wie an einem sonnigen Terrassentag, saßen eine Menge Leute, oder standen mit ihrem Tablett vor einem chromglänzenden Automaten. Es war kurz nach neun und nachdenklich trank ich an meinem matt silbernen Kaffeebecher. Warum war es eigentlich in Vault 13 nicht ebenso schön? Zeit, sich etwas aufzubauen, das dem Menschen diente, ihn vorantrieb und ihn nicht einfach bloß verwahrte und verwaltete, hätte man dort ebenfalls genug gehabt. Ob es daran lag, daß wir keine Brüder waren - weder im Geiste, noch in Waffen? Da war er dann wieder, mein Auftrag. Ich erzählte Vree von Mutanten, dem Ödland, seinen Gefahren und von Vault 13. Vree hatte mit ihrem Liebreiz tief in mir schon so viele Verriegelungen gelöst, daß ich Mühe bekam, nur so wenig wie eben nötig, von meinem finsternen Auftrag zu erzählen. Ich zeigte ihr ein paar der digitalen Bilddaten und Videosequenzen meines Pip-Boy und hoffte nun auf ihre Hilfe. Auch Vree wurde jetzt nachdenklich und wollte wissen, wie sie mir helfen könne? Ich bat sie, mir einen Zugang zu ihrem Vault-Wide-Web zu besorgen und fragte sie nach diesen Autopsien, die Sophia beiläufig erwähnt hatte. Vree erzählte daraufhin von einigen riesigen Leichen, mit grünlich schimmernder Haut, die ihre Paladine von der Oberfläche mitgebracht hatten. „Seltsame Lebewesen - aber eindeutig humanoiden Ursprungs“, fügte sie an. Sie selbst habe seinerzeit diese Leichen untersucht und wenn wir wieder im Computerzentrum wären, könne sie mir ein Tape mit ihren Autopsieberichten geben. Überhaupt fände sie es erstaunlich, daß es oben an der Oberfläche so wenige Mutationen gäbe. Nach all den biogenetischen und atomaren Waffen damals, sei das sehr überraschend. Mich überraschte jedoch ihre Sorglosigkeit, denn ich hatte bereits

Kreaturen gesehen, von denen ich ihr lieber nichts erzählen wollte. Es war einfach zu früh, um über diesen genetischen Mülleimer da draußen zu reden - und Vree war so anmutig. Im Übrigen wären alle von ihr untersuchten Mutanten steril gewesen, darum bräuchte man bloß abzuwarten und sie zu überleben, falls man auch die Gründe für diese Mutation los würde. Tja, falls... Ich trank meinen Instantkaffee aus. Was wäre das eigentlich für eine merkwürdige Sache, mit dieser Mutprobe, fragte ich sie dann. Ach das, das wäre alles nur eine fixe Idee der Paladine. Ein alter Orden im Glow - was für ein Blödsinn. „Hier!“ Sie langte in ihre Kutte und lachte. Ihr blonder Schweif hüpfte, dann streckte sie mir ihre Hand entgegen und gab mir ein paar Rad-X Kapseln. „Wenn du's auch mal versuchen willst - nur Mut!“ Auch ich mußte jetzt lachen und nahm diese gelb-roten Kapseln aus ihrer Hand. Zurück im Computerzentrum kramte sie das Holo-Tape aus dem Archiv und ging dann mit mir zu einer der unzähligen blinkenden Hyperkonsolen. In sekundenschnelle hatte Vree einen Vault-Wide-Web-Zugang für mich eingerichtet, einige Dialogseiten zur Handhabung aufgerufen und erklärte mir in knappen Fachworten die Grundzüge der Netzwerktopologie ihrer Vault. Ha, wer hätte das gedacht? Noch vorhin hockte ich sprachlos im Sand und jetzt durfte ich bereits Hand ans hypermoderne Silizium legen. Ich war entzückt! Ab und zu wirbelte Vree vorbei, um zu sehen, ob ich zurecht käme und jedes Mal rettete mich nichts vor dem Abschweifen. Dabei fand ihre sinnliche Stimme bis tief in mein Ohr und betätigte dort unzählige winzige Schalter, die mir meine Armhärchen aufstellten. Dann tanzte der goldblonde Schopf auch schon wieder davon und leise klickerten die zwei goldenen Crèole an ihrem rechten Ohr aneinander.

Nach etwa sechs Stunden beendete ich meine Suche nach Informationen und verließ das Computerzentrum. Von den wissenschaftlichen Daten des Vault-Wide-Web rauchte mir

der Kopf. Erfrischend strömte eine milde Meerbrise aus der Vault-Klimaanlage und ich wandelte eine Weile durch lichte, endlos scheinende Korridore. Jetzt war es bereits kurz nach sechzehn Uhr. Ich trank noch einen Kaffee in der Kantine - zu einem Donat - dann ging ich zur Entwicklungswerkstatt. Dort wollte ich mir unbedingt die neue Laserpistole ansehen und hatte einige technische Fragen zur Powerrüstung. Ich betrat die große, helle Werkstatt und fand schließlich Knight Paul, den Entwicklungsleiter. Von Labormeißgeräten, vielen Apparaten, Werkbänken und Werkzeugtafeln umgeben, zog er gerade mehrere Meßstecker aus einem Polizeilaser mit Holo-Visier heraus. Diese Werkstätten beeindruckten durch HighTec-Equipment vom Feinsten. Smitty aus Adytum wäre begeistert gewesen. Ich blieb vor Paul's Werkbank stehen. Lange betrachtete ich die Geräte, Werkzeuge und anderen Dinge auf seinem Arbeitstisch. Was er für mich tun könne? Der Mann blickte über seine Arbeit zu mir herüber. „Ich bin neu hier“, sagte ich und hätte einige Fragen. Aha, ich wäre also der Neuling, den Vree schon angekündigt hatte - Cyrus Zik, oder? Er sei Paul, der technische Entwicklungsleiter für Energiewaffen. Freundlich reichte er mir die Hand. „Welche Art von Energiewaffen?“ wollte ich wissen. „Alles - Plasma, Laser... Was auch immer.“ Paul hätte schon jede bekannte Enegiehandfeuerwaffe in seinen Händen gehalten - und ein paar andere auch, was man ihm zweifellos glauben konnte. Knight Paul war vielleicht Ende vierzig. Ein etwas hagerer, hochgewachsener Mann mit kurzen, bereits angegrauten, dunklen Haaren. Wie alle Leute der Entwicklungswerkstatt, hatte auch Paul eine bernsteingelbe Mechanikermontur an. Er trug eine seltsame Brille und aus seinen vielen Taschen schauten Werkzeuge, Meißspitzen, oder andere bunte Stifte heraus. „Du willst die Laserpistole sehen, die ich gerade für Vree anfertige, oder?“ Ich nickte. Ja, das wäre die neueste Lasertechnologie, schwärmte sogar Knight Paul. Er griff in eins der Regale, zog eine schwarze Plastikbox heraus und

holte eine chromglänzende Prototyppistole hervor. Wie eine Kostbarkeit legte er das kompakte, erstaunlich leichte Ding in meine Hände. Diese Pistole wäre ein phasenkoordinierter Kohärenz-Laser, erklärte mir Paul. Laserlicht verschiedener Wellenlänge erzeuge einen Energiestrah, der in der Hand eines erfahrenen Kriegers den Gegner glatt in zwei Hälften zerteilen könne. Sein hell violetter Strahl zerschneide selbst härtesten Stahl, wie Butter. Sehr angetan wog ich die Waffe nun in meiner Hand. Ich schmunzelte, denn dieses witzige Teil sah in etwa aus, wie eine futuristische Spielzeugpistole. Ihr glänzender, silberner Lauf hatte die Form einer Zigarre. Vorne an der Strahlmündung, umfingen zwei leuchtend rote Scheiben das sich verjüngende Laufende und hinten, über dem etwas kurzen Pistolengriff hatte die Waffe zwei kleine, dreieckige Raketenflügelchen. Vree... Das paßte zu ihr! Ob ich diese ulkige Pistole behalten könne, scherzte ich. Jetzt schmunzelte auch Paul. Er blickte mich zuerst über seine Spezialbrille hinweg an und klappte dann das durchsichtige Mikrodisplay vor seinem rechten Auge hoch. Für sein linkes Auge hielt das feinmechanische Kleinod offenbar eine Art Lupe mit automatischer Zoomoptik bereit und war bereits hochgestellt. Dieses Baby hier, würde mir aber leider wenig nützen, denn diesem Prototyp fehlten noch einige Prismen. Knight Paul zeigte mit dem Finger auf den glänzenden Lauf. Auch der komplizierte Phasenkoordinator müsse zuvor erst verbessert werden. Er nahm die Pistole wieder an sich und stellte die schwarze Box zurück ins Regal. Falls ich eine der anderen Laserpistolen haben wolle, sollte ich mit Talus oder mit Michael reden. Ich dankte Paul für das kurze Gespräch und blickte durch die Werkstatt. Fasziniert beobachtete ich ein paar Leute bei ihrer Arbeit. Einer der Mechaniker hatte vor sich auf seinem Arbeitstisch eine völlig in ihre Einzelteile zerlegte Powerrüstung ausgebreitet. Etwas mürrisch besah er sich die Teile und kratzte sich sein stoppelbärtiges Kinn. Dann wandte er sich um und hängte sein Werkzeug an eine

der Werkzeugtafeln über seiner Werkbank. Mit einem öligen Lappen wischte er seine Hände ab, bevor er etwas in seine Hyperkonsole eintippte. Ich blieb bei ihm stehen und besah mir die Einzelteile jetzt etwas genauer. Der Mann bemerkte mich, blickte von seiner Konsole auf, schaute erst ein wenig argwöhnisch zu mir herüber, war aber dann verblüfft: „Äh... Ah, du bist das!“ Er wandte sich von der Hyperkonsole ab und kam zu mir an den Arbeitstisch. Ich wäre was? Der Typ sah mich recht verwundert an. Naja, er habe eben noch nie einen Mythos gesehen? „Einen Mythos?“ Wer war er denn? Man nenne ihn Kyle, sagte er schmunzelnd und ich müsse ja wohl eine sagenhafte Lichtgestalt sein, hätte doch bisher noch niemand Maxson's Mutprobe überlebt. Wie's denn so gewesen wäre im alten Orden? Ich zuckte mit den Achseln. „Keine Ahnung, war noch nie dort!“ Kyle stutzte, wir blickten uns an, wie zwei Schelme und lachten. „Was tust du hier?“ wollte ich dann von ihm wissen. Er repariere Geräte, mache Wartungsarbeiten - der ganze Müll eben. Powerrüstungen, defekte Waffen, sogar den Gabelstapler in Michael's Lager habe er mal repariert. Ich betrachtete wieder die Einzelteile auf seinem Arbeitstisch. Ob ich vielleicht eine Powerrüstung bräuchte? Diese hier, könne man so leider nicht benutzen, denn ihr fehle der systolische Motivator, darum funktioniere sie nicht mehr. „Was für ein Motivator?“ Kyle erklärte, daß es sich bei dem Ding um ein Mikroprozessorsystem handle, mit dem die erforderliche Krafrückkopplung der Rüstung an den Herzmuskelrhythmus ihres Insassen angepaßt werde. Sonst wäre die T51 dort auf dem Tisch eigentlich noch ganz gut in Schuß. Allerdings habe er sich darüber geärgert, daß die Powerrüstung wegen einiger kleinerer Mängel durch die Qualitätsprüfung gefallen sei. Jetzt könne er sie entweder als Ersatzteilquelle ausschachten, oder so lange hier liegen lassen, bis er irgendwann die Zeit fände, das Ding wieder soweit herzurichten, daß man ihm dafür endlich auch einen neuen Motivator zuteilen dürfe. „Scheißbürokraten!“ In der

Produktionshalle bräuchten die Mikromechaniker fast sechs Monate, um eine neue T51b zusammenzubauen, aber bei ihm hier unten müsse immer alles hopphopp gehen. Kaum daß ihm einer der Paladine seine kaputte Rüstung gebracht habe, wolle der sich das Ding auch schon wieder abholen. Wenn ich mir einen dieser Prozessoren besorgen könnte, wäre es ihm am liebsten, ich nähme die Rüstung und würde schnellstens damit verschwinden.

Ich wollte mal schauen, was sich organisieren ließe. Kyle nickte und ich ging zurück in meine Unterkunft. Später hätte er ein wenig mehr Zeit, mir technische Fragen zur T51b zu beantworten. Jerry und die anderen zehn Stubenhocker aus Quartier 2-89, waren ebenfalls von ihrem Unterricht zurück. Man las, spielte, oder schaute die VVN-News auf einem der Wanddisplays. Das Vault-Video-Network war so etwas, wie ein Bunker-TV, das über eine schier unerschöpfliche Quelle von Bilddaten verfügte. Das mußte die alte Filmdatenbank »Planetarium Hollywood« gewesen sein, in der damals, vor dem Atomkrieg, dieses wichtigste Kulturerbe der Metropole Los Angeles aufbewahrt wurde. Ich ging zu meinem Spind, packte die eingelesenen Datenbänder von Sophia und Vree weg, zog meine Kampfpanzerjacke aus und legte mich auf mein Metallbett. Ich begann damit, all meine Informationen auszuwerten, darum klappte ich meinen Pip-Boy auf. Eine Weile senkte ich meinen Kopf in das Kissen. Entspannt lag ich da, starrte auf die Unterseite der Matratze über mir und merkte erst jetzt, wie müde ich eigentlich war. Die Matratze fing an zu schwimmen. Langsam versank das Quartier in einem weichen, wallenden Nebel. Mit seiner großen Zigarre im Mund, saß der Krieg in einem Ledersessel. Er schlug die Beine übereinander und zeigte seine blank polierten Stiefel. Eingehend musterte er den kleinen Mann in dem hellgrauen Anzug und der schwarzen Aktentasche auf den Knien. Der Krieg spreizte zwei Finger zu einem V, klemmte die Zigarre

dazwischen und blies ein paar Ringe aus Rauch über den Tisch. Er lächelte. „Nun“, sagt der Krieg. „Was kann ich für sie tun, Herr Präsident?“ Der Präsident zog ein Aktenblatt aus seiner Tasche und schob es über den Tisch. Der Krieg nahm es in die Hand, warf einen flüchtigen Blick darauf und steckte es in ein Aktenlesegerät. Auf dem Großbildschirm erschien nun eine Weltkarte. Länder wurden farbig markiert, Grenzen eingezeichnet und in etlichen Kontrollfenstern am Rande des Bildschirms, vernetzten sich die Datenbestände. Der Präsident war jetzt sichtlich beeindruckt. Nacheinander schalteten sich auch die Militärsatelliten dazu und der Krieg griff zu seinem silbernen Laserpointer, um dem Präsidenten die dargestellte Lage zu erklären. „Was kostet ein Sieg über dieses rote Land dort in der Mitte?“ „Das kommt darauf an, wie Sie »Sieg« definieren, Herr Präsident“, sagte der Krieg. Nun wurde das rote Land hervorgehoben. Die Städte, seine Truppenstärke, Industrien, Landwirtschaft - all das ordnete sich zu einem Gesamtbild. „Bodenschätze, es geht uns nur um die Bodenschätze.“ Der Krieg überlegte einen Moment. „Dann lohnt es kaum, die Leute umzubringen. Es reicht aus, sie krank zu machen.“ Der Krieg zog an seiner Zigarre und blies den Rauch in die Luft. „Ein kranker Mensch bindet bis zu sechs gesunde Menschen an sich - je nach Umfang der medizinischen Hilfsdienste.“ Versonnen schaute der kleine Mann auf die große Weltkarte. „Sehen Sie, Herr Präsident, es kommt letztlich doch nur darauf an, wie lange ihre Leute brauchen werden, um die Beute einzupacken. Heute ist es möglich, genetische Waffen so präzise einzustellen, daß sie nur ein einziges Volk, oder genau eine einzelne Sippe in die Steinzeit zurück degenerieren können. Dann hauchen ihre Leute ihnen eine neue Biosoftware ein und schicken sie zur Arbeit.“ Der Präsident schien sehr zufrieden, öffnete seine schwarze Aktentasche und holte ein Dokument heraus. Er schob es über den Tisch und erteilte seinen Auftrag. „Okay, Herr Präsident!“ sagte der Krieg. Dann steckte er das Blatt

in sein Aktenlesegerät. „Siebzig Prozent der Kriegsbeute für Sie - wie üblich.“ Der Präsident nickte. Der Krieg lächelte, stand aus seinem Ledersessel auf und geleitete den kleinen Mann zur Tür. „Danke für ihren Besuch, Herr Präsident und Grüße an die Minister.“ Der Krieg bat nun den aufgeregt im Wartezimmer umherschreitenden, dicklichen Diktator in sein Büro und schloß leise die Tür hinter sich. Ich öffnete meine Augen und blickte wieder unter die Matratze über mir. Müde schaute ich durch das Quartier. Es war kurz nach achtzehn Uhr. Ich rieb mir die Augen, noch ein wenig benommen von diesem sonderbaren Traum. Auf meinem Display erschien Sophia's Skriptum. Es war eine knappe Zusammenfassung der Ereignisse seit dem Atomkrieg damals, so wie sie diese Leute betrafen. Ihre Herkunft blieb im Dunkeln. Man befand sich auf einem Rückzug, von irgendeiner Basis, zog bereits kurz nach dem Atomschlag durch das Ödland - ständig von Banden wahnsinniger Plünderer bedroht - um unter großen Verlusten, endlich diesen sicheren Bunker zu erreichen. Ihr Anführer Captain Maxson, offenbar ein Offizier der früheren Streitkräfte, erklärte diese Anlage zu ihrem neuen Zuhause. Der große Befreier, wie der Captain immer wieder genannt wurde, war ihre sittliche Leitfigur, ein Übervater. Wie Moses zeigte er mit einem Hirtenstab auf irgendein gelobtes Land, schien allen und allem voran zu gehen und hatte ebenfalls ein biblisches Alter von mindestens einhundertundzwanzig Jahren erreicht. Ich war verblüfft. Dazu kam die Frage, wem denn dieser Bunker bis zu ihrer Ankunft gehört hatte? Diese riesige Vault konnte kurz nach einem Atomkrieg unmöglich unbewohnt gewesen sein. Man richtete sich also ein - wollte etwas Großartiges und einmalig Schönes aufbauen, etwas, das die ihrer Technologie beraubte Welt bis dahin noch nie gesehen hatte. In ihrer Brotherhood of Steel fanden sie alle eine fast heilige Zuflucht vor den furchtbaren Schrecken der Außenwelt - ein Heim. Leider ging aus all den Daten nicht hervor, von welchem Joch der große Captain Maxson diese

Leute befreit hatte. Sehr interessant war jedoch ein Absatz zu einer Auseinandersetzung, die er mit seinen Paladinen führte. Viele strebten trotz der offensichtlichen Erfolge nach mehr. Die Paladine vermuteten ein Forschungszentrum im Südosten und es verlangte sie nach Aufklärung. Man hoffte, dort vielleicht noch fortschrittlichere Technologien zu finden. Captain Maxson warnte diese Hitzköpfe, wie er sie nannte, denn die Einrichtungen wären damals dem Atomangriff zum Opfer gefallen. Aber die Männer wollten nicht auf ihn hören, legten ihre mächtigen Powerrüstungen an und brachen auf zu einer Expedition. Tief im Südosten wollten jene Paladine den heiligen Gral einer untergegangenen Kultur suchen und der Bruderschaft das Allerhöchste bringen - den ultimativen Fortschritt. Schon sooft hatten sie den Namen des Befreiers gerufen und jetzt stellten sie seine Tapferkeit in Frage. Von diesen Männern hatte man jedoch nie wieder etwas gehört. Zum Glück für Maxson? Wovor hatte er diese mutigen Kerle gewarnt? Vor radioaktiver Strahlung ganz gewiß nicht, denn die Paladine besaßen jeder eine Rüstung, es gab reichlich Rad-X Kapseln und im Notfall hätte man sich mit Rad-Away Infusionen wieder dekontaminieren können. Bei einer guten Vorbereitung sollte eine solche Expedition keine allzu große Gefahr darstellen und aus meiner Sicht erschien mir so ein Job durchaus machbar. Für viele arme Schlucker allerdings, die dieser seltsamen Mutprobe des großen Befreiers bereits zum Opfer gefallen waren, traf das aber offenbar nicht zu. Geblendet vom silbernen Glanz dieser Brüder, stürmten sie in den Glow, um dort endgültig zu verglühen, wie Motten im Licht. Möglich, daß Maxson ihnen den Tod nicht wünschte, denn sie alle konnten diese Mutprobe jederzeit abbrechen und umkehren, aber letztlich bestätigte jeder von ihnen die Gefahren, die Maxson dort sah - ob tot oder lebendig. War das etwa der ganze Sinn dieser Mutprobe? Irgendwie wollte es mir nicht in den Kopf, warum der Captain seine Brüder vor diesem Ort warnte, während er von ungleich schlechter

ausgerüsteten Anwärtern eine solche Mutprobe verlangte? Maxson schien vielmehr zu mißbilligen, daß sich einige der jungen Paladine über ihr Heim hinaus ein Reich wünschten und offenbar durch jenen erhofften Fortschritt zu erobern trachteten. Ihre Heimat war das Mehr, wilde Hitzköpfe eben und jung. Aber irgendetwas machte dem alten Fuchs dabei große Angst und das konnte nur in dem Wissen begründet liegen, das er in dem Forschungszentrum vermutete, oder von dem er sogar Kenntnis hatte. Doch was könnte es dort geben, das diese hoch technisierte Bruderschaft noch nicht in ihren Arsenalen hatte? Und was wollte Captain Maxson, dieser große Befreier, vor der Welt im Glow verbergen?

Ich rief die Dateien von Vree's Holo-Tape ab. Zwar hatte ich im Vault-Wide-Web etliche wissenschaftliche Informationen gefunden, die sich mit Mutationen und Morphogenese, oder mit Bioinformatik ganz allgemein befaßten, aber Dateien zu den Mutanten des Meisters, gab es keine. Vree's Autopsie war die einzige Informationsquelle zu diesem Sachverhalt und augenscheinlich eine Fleißarbeit. Mit hohem Anspruch sauber verfaßt, hatte Vree Beobachtungen, Testergebnisse, Annahmen und ihre Schlußfolgerungen zusammengestellt, um Ursache, Wirkung und Wirkungsträger der vorliegenden Mutation zu klären. Ihr toter Mutant maß drei Meter zwanzig und war über dreihundertsechzig Kilogramm schwer. Neben der Beschreibung seiner Wunden, folgte eine Auflistung der Gewebeanteile, wie Muskeln, Haut und Knochen, sowie die Analyse seiner Zellstruktur und der Erbsubstanz. Manchmal kam sie zu recht gewagten Annahmen über die Intelligenz dieser Mutanten, oder über deren Lebenserwartung. Es gab etliche Blutttests, mehrere toxikologische und radiologische Ergebnisse, Spektralanalysen der Gewebeflüssigkeit, sowie Tests auf viele verschiedenartige Krankheitserreger. Hierbei mußte es sich um ein automatisch arbeitendes Laborgerät gehandelt haben, denn bei der Fülle der Test, hätten solche

Untersuchungen sonst Wochen gedauert. Nach Durchsicht aller Listen, fiel auch mir ein eher unbedeutender Test des Analysesystems auf, der das Blut auf ein seltsames Virus namens »FEV« getestet hatte. Nie zuvor konnte untersucht werden, was FEV eigentlich war, weil der merkwürdige Test bisher stets negative Ergebnisse gebracht hatte. Offenbar wußte auch niemand, warum es diesen Test überhaupt gab und wäre es nicht so ungemein zeitaufwendig gewesen, die Testsequenzen solcher betagten Vorkriegsapparate neu zu programmieren, hätte man diesen Test nach Vree's Ansicht schon längst gelöscht. Vree untersuchte danach jedoch nur die Struktur des unbekanntes Virus, aber mich beschäftigte vielmehr die Frage, warum das alte Gerät ein Muster prüfte, über das es ansonsten nicht eine Information gab? Das war mehr als merkwürdig. Die weitere Untersuchung des Virus, hatte allerdings zu interessanten Entdeckungen geführt. In den Tests schien sich zu bestätigen, daß die Erbinformation der untersuchten Proben durch FEV verändert, ja zum Teil sogar verbessert worden war und so zu diesen Mutationen geführt hatte. Als Nebenwirkung beschrieb Vree die bereits erwähnte Unfruchtbarkeit der Mutanten. In ihrer Folgerung kam auch sie zu dem Schluß, daß aufgrund der extremen Konzentration des Virus eine besondere Anlage erforderlich sei, um diese Mutationen auszulösen und ihr Wachstum zu beschleunigen. Dann wagte sie zwar keine Vorhersage, wo sich eine derartige Anlage befinden könnte, schloß aber mit der Bemerkung, daß sie davon ausgehe, die Mutanten ganz problemlos überleben zu können, wie die von ihr erhobenen Daten belegten. Abwarten und überleben; das war ungefähr ebenso nützlich, wie die amtliche Maßregel zum Schutz vor Atomexplosionen: »Duck and cover!« Hier thronte der Geist frei über allen Dingen. Aber die Wissenschaft gliederte sich zu jeder Zeit in Fakultäten und drei Wissenschaftler haben Fakultät drei Meinungen, darum gab es sehr viel zu wissen. Ich begriff jedoch zuerst das Merken von Fühlen und dieser

Bericht fühlte sich zu glatt an! Mich zogen Ungereimtheiten immer wieder magisch an, denn sie verrieten mir stets den Charakter einer Konstruktion und zeigten auf ihren Urheber. Die Mutationen waren das Ergebnis eines Virus. Aber FEV schien ebenso ein biologisches Konstrukt zu sein, denn die vielen kleinen Verbesserungen in der Erbsubstanz konnten niemals durch Zufall entstanden sein. Ein altes Laborgerät besaß eine vergessene Routinetestfunktion zum Nachweis eines mutagenen Virus, das bisher nur als Name in einer Prüfliste auftauchte - ein zerstörtes Forschungszentrum im Südosten und die Fabrik der Mutanten unter der Militärbasis im Nordwesten... Mein Hirn brauchte Zerstreuung. Ich stand auf, zog meine Kampfpanzerjacke über und fuhr hinauf zur ersten Ebene der Vault. Dort oben im Lager wartete meine Powerrüstung auf mich und mit geschäftigen Schritten lief ich durch die langen Korridore. In mir keimte ein Gedanke, dem ich mich nur ungern widmen wollte, darum sollte mich die fürstliche Belohnung der Elder ein wenig ablenken. Was mochte so eine Powerrüstung leisten? Wie nützlich konnte sie mir sein, bei der Erledigung meines Auftrags? In jedem Fall handelte es sich um ein technisches Protektorsystem, das alles bisher Dagewesene weit abseits in den Schatten stelle, wie mir etliche Dialogseiten des Vault-Wide-Web und die Daten der Waffentechnikdatenbank versichert hatten.

Michael saß noch immer an seinem großen Schreibtisch. Er prüfte gerade einige Bestandslisten und sah mich erstaunt an. Mein Name sei Cyrus Zik, einer der Neulinge, sagte ich. Paladin Talus habe eine T51b bei ihm geordert und wenn er einen Moment Zeit für mich hätte, würde ich diese Rüstung gerne abholen. „Richtig, die Powerrüstung...“ Michael erhob sich aus seinem Lehnstuhl und ging zur Hyperkonsole. „Ja, liegt hier abholbereit.“ Mit flinken Fingern tippte er ein paar Kontrollcodes, Lagernummern und Kenndaten ein. Auf dem Bildschirm erschien ein Frachtbeweger in einer orangefarbenen

Montur und erhielt von Michael Anweisung, die bezeichnete Lagerposition auszuliefern. Interessiert blickten die beiden Paladine der Frachthangarwache herüber. Das jemand eine neue Powerrüstung abholte, noch dazu ein Neuling, erregte ihre Aufmerksamkeit. Nach einer Weile öffnete sich die vier Meter hohe Stahltür der hellen Lagerhalle, ein Gabelstapler fuhr heraus, stellte eine Leichtmetalltransportkiste auf dem Boden ab und verschwand wieder. Michael ließ mich einige Lieferscheine unterschreiben, zeigte mit seinem neonroten Kugelschreiber auf die Transportkiste und sagte: „Paß gut darauf auf! Eine Powerrüstung bekommt man nur einmal.“ Die Transportkiste wog weit über einhundert Pfund und ich schleppte sie hinunter in die Werkstatt zu Kyle. Mit beiden Armen trug ich die Kiste vor mir her, setzte sie krachend auf seinem Arbeitstisch ab und klappte den Deckel hoch. „Mehr konnte ich nicht auftreiben!“ Ich lachte. Kyle staunte nicht schlecht, denn das silbern glänzende Protektorsystem sah doch erheblich besser aus, als das reparierte Ding, daß er mir angeboten hatte. Fein säuberlich verpackt, funkelten die flammneuen Einzelteile der T51b in ihrer Transportkiste. Ich legte alles auf seine Werkbank und Kyle betrachtete einige der Neuteile nun etwas genauer. Auf der Brustpanzerplatte meiner Rüstung klebte sogar ein Namensschild, wie bei den Paladinen üblich. In tiefschwarzer Schrift auf himmelblauem Grund, prangte dort »Private Cyrus Zik« unter dem Wappen der Brotherhood of Steel. Ich mußte schmunzeln. Paul, der Entwicklungsleiter schaute ab und zu zu uns herüber, feixte und widmete sich erheitert der Laserpistole, die er gerade reparierte. Tja, dann sollte ich mal ablegen, sagte Kyle und mich nackt ausziehen. Jetzt grinste auch Kyle, reichte mir das erste Teil von der Werkbank und kramte dann in einer seiner Schubladen. Da ich jedoch keine Anstalten machte, erklärte er mir, daß man nur völlig nackt in diese Rüstung steigen könne. Normalerweise machten die Paladine einen riesigen Wirbel um diese Sache, einen richtigen Ritus, aber

im Moment hätte wohl niemand Zeit für so einen Quatsch, meinte Paul, lachte und warf einige Teile der Laserpistole in einen Eimer. Ich öffnete verblüfft meinen arg geschundenen BADTFL Kampfpanzer und legte ab. Kyle überprüfte einige der Ventile an meiner neuen T51b. Dann blätterte er kurz in einem Handbuch und lud anschließend eine Test-Software für den Inbetriebnahme-Check in seinen Pip-Boy. Offenbar verstand dieser Kyle sein Handwerk. Erwartungsvoll packte ich meine Klamotten auf einen Haufen und stellte die Stiefel dazu. Die Infanteriepowerrüstung der Baureihe T51 war ein militärisches Protektorsystem in kompakter Modulbauweise. Arme, Beine, Rumpf und Helm waren getrennt arbeitende Komponenten, gekoppelt durch verriegelbare Schnittstellen. Zuerst legte man das zentrale Laufgestell an. Es sah aus, wie eine kurze Hose und umgab den Beckenbereich bis fast zur Hüfte. Bereits in diesem Basisteil waren etliche äußerst kompakte hydraulische Mikroaggregate integriert, sowie ein biotechnisches Aggregat für die Dehydration menschlicher Ausscheidungen. Angenehm formschlüssig steckte ich jetzt in dieser Hose. Danach konnte ich bereits in die mächtigen Beinröhren mit ihren aufwendig gekühlten Servomotoren schlüpfen, beide mit dem zentralen Laufgestell koppeln und die Stiefel kurz unterhalb der Waden verriegeln. Die Sohlen der T51b waren besonders interessant, denn die Chemiker ihrer Bruderschaft hatten eine lebende Kunststoffmischung entwickelt. Der üblicherweise unvermeidliche Abrieb jeder anderen Gummiart, machte normale Sohlen oder Reifen mit der Zeit unbrauchbar. Dieser Metabolkunststoff war jedoch nachwachsend! Durch ein dichtes Myzel feinsten Fäden fest mit der porösen Metallschaumunterseite der beiden Stiefel verwoben, ernährte sich der blauschwarze, hochelastische Kunststoff von meinem Fußschweiß. Das erklärte wiederum auch, warum der Griff meines Kampfhammers noch immer aussah, wie neu und weshalb er so angenehm in der Hand lag, ohne je feucht zu sein. Ich war beeindruckt. Kyle hielt

mir jetzt das schwere Rückenteil der Powerrüstung hin. Die hintere Rumpfschale mit ihrem TX-28 Mikrofusionspaket, sowie dem kleinen HiFlo-Aggregat, wurde wie ein Rucksack mit einem Vierpunktgurtsystem angelegt und dann mit dem vormontierten Laufmodul gekoppelt. Die vielen gepanzerten Hochdruckschläuche des Hydrauliksystems wurden jeweils mit Schnellverschlüssen an die HiFlo-Kreisläufe angeklinkt. Unterhalb des flachen Mikrofusionspakets befand sich noch das biotechnische Zentralaggregat mit seinen Tanks für das Neurotransmittergel. Kyle fragte mich nach einigen meiner Vitalwerte und justierte dann den systolischen Motivator. Ich sollte doch mal mit Doc Lorrie reden, riet er mir. Kyle blickte von seiner Arbeit auf und sah mich an. Die Biodaten meiner Wahrnehmung seien zwar gut, aber als Insasse einer T51b wäre es besser, jede Millisekunde zu sparen, die ein Signal brauche, bevor es in meinem Hirn zu bewußter Wirklichkeit werde. Dann reichte er mir die Brustplatte der Rüstung. Der vordere Rumpfpfanz war etwas leichter, als er aussah und klackend rasteten die Verriegelungen in allen Schnittstellen ein. Der leichte Polylaminatverbundwerkstoff der Panzerung absorbierte eine kinetische Energie von 2.500 Kilojoule pro Quadratzentimeter. Die Oberfläche der gesamten Rüstung war in einem 3-Phasen-Induktionsofen mit einer 100 Mikron dicken Schicht Titanoxydkeramik überzogen worden. Dieser glänzende, weißsilberne und extrem harte Keramiküberzug schütze vor Sonnenlicht und reflektiere soviel Laserenergie jedweder Wellenlänge, daß die Verbundwerkstoffoberfläche davon weitgehend unbeschädigt bleibe. Dieser Überzug sei ein ganz guter Kompromiß zu den schweren Tesla-Spulen, wie mir Kyle erklärte. Ich zog die Armröhren über. Als beide am oberen Rumpfteil mit der gewaltigen Schulterpanzerung verkoppelt waren, sollte ich jetzt die Hauptaggregate meiner Powerrüstung starten. Aber wie? Am linken Unterarm fand ich dann ein kleines Kabel, innen in der Armröhre. Kyle bat mich, dieses Glasfaserkabel in meinen Pip-Boy zu stecken

und in den Download-Modus zu schalten. Den Prozessor in der Brustplatte hatte er bereits eingeschaltet und Sekunden später war mein RobCo Pip-Boy die Steuerkonsole meiner T51b. Ich schaute auf das Display auf meinem Handgelenk: Systemstatus okay, Power off, HiFlo-Kreislauf geschlossen bei null Druck, alle Schnittstellen verriegelt, alle Aggregate betriebsbereit! Kyle hob den Daumen. Aufgeregt wählte ich die Funktion »FUSION ON«.

Zuerst hörte ich ein heller werdendes Fiepen, wie bei einer Aufladung. Dann gab es ein gedämpftes, hartes Knacken und für einen kurzen Moment vibrierte die ganze Rüstung. Durch die Hitzedehnung knisterte das Material heftig, dann begann der winzige Sonnenreaktor auf meinen Rücken zu arbeiten und mit leisem Summen sprang die Kühlung an. Das anfängliche Fiepen hatte den hörbaren Bereich längst verlassen und alle Aggregate liefen jetzt angenehm ruhig. Schnell erreichte die 60kW HiFlo-Hydraulikanlage ihre volle Leistung. Aufmerksam beobachtete ich den Pip-Boy. Kyle hatte seinen RobCo Informationsprozessor an den äußeren Service-Port der Prozessorplatte angeschlossen, justierte nun einige der Aggregate und schien mir recht zufrieden mit den Leistungsdaten meiner Rüstung. Dann wählte er eine der Service-Funktionen auf seinem Pip-Boy und langsam bewegten sich zuerst meine Arme hin und her, dann beugte sich die Rüstung in den Knien, bewegte den Rumpf vor und zurück, stellte mich abwechselnd auf ein Bein und hüpfte. Zuletzt brachte mich das Programm wieder zurück in meine Nulllage. Alles wäre bestens, wie mir Kyle versicherte. Damit sei nun auch das equilibristische System eingeeicht, darum könne ich jetzt das Neurotransmittergel fluten. Ich rollte mit den Augen. Paul legte die Laserpistole zu Seite, schaltete sein Digitalmultimeter ab und spazierte zu uns herüber. Das blaugrün durchscheinende Neurotransmittergel, erklärte er dann, wäre nicht nur eine glibberige Masse, wie ich meinte.

Nein Sir, denn diese zähflüssige Biolumineszenzmasse wäre ganz gewiß ein Kunstwerk der Brotherhood Geningenieure! Eigentlich ein Mikrostrukturschaum, würde er durch winzige hohle Lichtleitfasern überall in der Rüstung verteilt und fülle alle Hohlräume vollständig aus, bis er wieder zurück in den Rückentank gepumpt werde. Dazu sollte ich doch jetzt bitte mal die Funktion »FLOOT UNIT« aktivieren. Paul blickte auf das Display von Kyle's Pip-Boy und überprüfte danach die weiche Dichtungsmanschette rund um meinen Hals. Auch die Armröhren waren mit solchen Manschetten an beiden Unterarmen abgedichtet. Mit einem leichten Prickeln auf der Haut, strömte das kühle Gel aus abertausenden Fasern in die Rüstung. Bereits kurze Zeit später war der erforderliche Füllstand erreicht. Gut! Die beiden Techniker nickten. Alles bestens, darum sollte ich jetzt bitte auch die letzte Funktion der Startsequenz aufrufen. Ich griff zu meinem Pip-Boy und tippte auf »LOCK UNIT«. So als ob sich der Mikroschaum aufblähte, schmiegte sich das Neurotransmittergel plötzlich stramm, aber dennoch angenehm sanft an meine Haut. Nur wenige Augenblicke danach, war das Gefühl jedoch wieder verflogen. Außerdem hatte sich das Gel bereits präzise auf meine Körpertemperatur eingeregelt. Paul schien zufrieden und bat Kyle, den Nexus zu koppeln. Kyle nickte, tippte auf seinen Pip-Boy und Sekundenbruchteile danach stand ich kerzengerade in meiner Rüstung und meine Muskeln waren zum Zerreißen gespannt. Kyle justierte eilig die Parameter des Force-Feedback-Systems und in dem Maße, wie er die Kraftrückkopplung an meine Vitalwerte anpaßte, ließ meine Verkrampfung endlich nach. Im wesentlichen hätte dieses Gel die Aufgabe, eine neuronale Verbindung zwischen der Powerrüstung und ihrem Insassen herzustellen, erklärte mir der Entwicklungsleiter. Mit der flachen Hand klatschte er auf die dicke Brustpanzerplatte der Rüstung und wahrhaftig, ich konnte nun seine Handfläche auf meiner Haut spüren! Paul lachte, wohl weil ich jetzt recht verblüfft aus meiner Rüstung

schaute. Kyle zog sein Adapterkabel aus dem Service-Port. Jedes noch so kleine Aktionspotential meiner Muskelnerven einerseits, fuhr Paul fort, so wie jeder Oberflächenkontakt unterhalb meiner Schmerzschwelle andererseits, würden in einem komplizierten opto-galvanischen Prozeß zwischen dem zentralen Steuerrechner in meiner Brustplatte und dem Biolumineszenzgel auf meiner Haut hin und her übertragen. Dazu diene das Gewirr aus hohlen Lichtleitfasern ebenso, wie die damit verbundenen, synthetischen Zellverbände im Mikrostrukturschaums selbst, denn in ihm würden sämtliche Ein- und Ausgangssignale des blaugrünen Gels von Licht in Strom gewandelt und vice versa. Daneben hätte es noch ein paar andere nützliche Eigenschaften, wie Temperatur- und Feuchteausgleich und gehe eine Stoffwechselsymbiose mit meiner Epidermis ein. Paul schloß dann seinen Vortrag. Von all den Wundern der Wissenschaft qualmte mir schon fast der Kopf, doch so waren diese Werkstatt-Freaks eben. Allerdings wär's jetzt soweit, daß ich meine Powerrüstung nun selbstständig bewegen könne. Vorsichtig setzte ich ein Bein vor und tatsächlich - es folgte meinem Willen wie von selbst! Meine Servomotoren sirrten leise und mit ein paar unsicheren Schritten, stapfte ich durch die Werkstatt. Nun begann ich damit, diese wackelige Vorwärtsbewegungen zu kontrollieren, umrundete die Werkbank, drehte mich auf der Stelle und ging ein Stück rückwärts. Kyle hob wieder seinen Daumen. Soweit schien alles kein großes Problem zu sein, erforderte aber dennoch einiges Geschick. Übung und ein absolutes Vertrauen in die Technik wären nötig, um so eine mächtige Powerrüstung zu bewegen. Paul blickte ernst. Nur dann könne sie wirklich ein Teil von mir werden - ein Organ. Ein würdiger Paladin belebt diese Rüstung!

Paul ging zurück zu seinem Arbeitsplatz. Mit leisem Sirren bewegten sich meine Arme und ich packte meine Sachen zusammen. Ich legte alles in die Transportkiste und dankte

den beiden Technikern für ihre Hilfe. Dann hob ich die Kiste an und wie ein Spielzeug flog sie durch die Werkstatt. Kyle riß den Kopf herum. „Sachte Private!“ Mit meiner T51b wäre es mir nämlich plötzlich möglich, mehrere hundert Pfund zu heben. Ich sollte sehr vorsichtig sein und mich aufmerksam an die Feinabstimmung der Kraftrückkopplung herantasten. Leise sirrend stapfte ich meiner Transportkiste hinterher. Mit nur einer Hand nahm ich die Kiste vom Boden auf, lächelte etwas verlegen und verließ dann die Entwicklungswerkstatt. So seltsam hatte ich mich schon seit meiner Kindheit nicht mehr gefühlt. Wie auf meinem feuerroten Dreirad bewegte ich mich durch menschenleere Korridore. Dabei wäre ich in der dritten Ebene fast gegen die Fahrstuhlür gerannt, weil ich meine Geschwindigkeit falsch eingeschätzt hatte. Zum Glück waren die Leute zumeist schon in ihren Apartments und kaum jemand lief noch auf den endlosen Gänge herum. Es war jetzt bereits kurz nach zwanzig Uhr. Man hatte sich zurückgezogen, besuchte irgendeine Veranstaltung in einer der tieferen Ebenen, oder traf sich zum Essen im begrünten Kantinenbereich. Der Lift fuhr hinauf in die zweite Ebene. Er stoppte und ich purzelte beinahe aus der Aufzugkabine, da mein Anlauf wieder einmal zu kraftvoll war. Jede Bewegung erforderte ein Maß an Feingefühl, das mir noch etwas fehlte und ich bewegte mich eher, wie ein unbeholfenes Kleinkind. Die runde Segmenttür der Stube 2-89 schob sich auf, dann trat ich mit meiner Kiste unter dem Arm ein. Die elf Neulinge sprangen ruckartig auf, denn alle vermuteten einen Offizier. Verdutzt sahen sie mich an, dann quatschten sie aufgeregt durcheinander. Ich lachte nur, setzte die Transportkiste ab, öffnete den mattsilbernen Deckel und begann umzupacken. Neugierig beobachteten die Stubenhocker, wie ich meinen BADTFL in den Spind hing. Ich warf Helm und Handschuhe der Powerrüstung auf mein Bett und ordnete mein Gepäck. Tief in Gedanken versunken, kaute ich dabei ein JouleGum. Unmöglich konnte ich mich derart schlecht kontrolliert zum

Kampf stellen, aber ohne eine Infanteriepowerrüstung hatte ich ungleich schlechtere Aussichten auf Erfolg. Ich klemmte den Kampfhammer in eine passende Tragevorrichtung am Hosenteil der Rüstung, schlang die beiden Lederriemen des Pistolenholsters um die Oberschenkelpanzerung, verstaute alle Plastikbomben, sowie die Impulsgranaten, zurrte mein Plasmagewehr fest und schulterte zuletzt den Rucksack. Es brauchte eine ganze Weile, bis alle Tragegurte festgezogen waren, denn nichts paßte wie vorher. In meiner gewaltigen Powerrüstung mit geschultertem Marschgepäck, stand ich nun da und sah aus, wie ein futuristischer Landsknecht. Mit großen Augen verfolgten die meisten Neulinge jede meiner Bewegungen. Ich nahm meine Handschuhe und den Helm vom Bett auf, schloß meinen Spind und stapfte zur Tür. Die Stahlsegmente schoben sich auf, da drehte ich mich noch einmal um. „Macht's gut ihr Würmer!“ Ich lachte. „Und denkt daran: Wo immer ihr hingehet, da seit ihr dann auch.“ Der Lift fuhr zur ersten Ebene empor. Bedächtig versuchte ich jetzt meine Schritte zu lenken, als ich die Aufzugkabine verließ. In der oberen Lifthalle schoben zwei Paladine Wachdienst. Beide musterten mich, wir grüßten uns wortlos und ich ging an den Wachstuben der Paladine vorbei zum Portalkorridor. Eine der runden Segmenttüren öffnete sich und aus einem hellen Büroraum trat ein stattlicher Paladin mit markanten, sonnengebräunten Gesichtszügen heraus. Sein schwarzes Haar war kurz und kraus. Er trug eine recht mittelalterliche Manneszierde mit breitem Schnäuzer und Kinnbart und auf der Brust ein Schild mit der Aufschrift: »Colonel Rhombus« Paladin Talus war ein Major - also ein Teil des Stabes, der diesem Oberst unterstellt war. Er sah mich und wie es sich für einen untergebenen Paladin geziemte, schlug ich meine rechte Faust gegen die linke Seite meiner Brustpanzerplatte und senkte kurz mein Haupt. Das mußten die Paladine wohl jener antiken, römischen Prätorianergarde nachempfunden haben, denn bei den früheren US-Streitkräften langte man

sich mit der flachen Hand an die Schläfe. Aber irgendwie fand ich diesen Gruß ganz witzig, kam er doch von Herzen. Der Colonel hielt inne, besah mich von oben bis unten und ließ mich einen Moment strammstehen. Er kam auf mich zu, blickte neugierig auf mein Gepäck, dann sprach er mich an. „Deine Einheit, Private?“ Ich stutzte. „Neulinge, Sir!“ Wie ein Neuling zu einer Powerrüstung käme, wollte er dann wissen und was ich da für eine sonderbar modifizierte Winchester an mein Marschgepäck gebunden hätte. Beides war schnell erklärt, darum lehnte sich Rhombus nun in seiner Rüstung zurück. „Aha, die Belohnung der High Elder! Glückwunsch, Private.“ Er, der Chef der Paladine, sähe mit Genugtuung, daß es mutige Kämpfer wie mich gäbe, die ohne zu zögern für ihre Brüder einstünden und fragte, ob er mir vielleicht helfen könne, denn er bilde alljene aus, die willig seien, von ihm zu lernen. „Danke, Sir!“ sagte ich, brauchte aber nur ein paar Informationen von Rhombus. „Nur zu, Private!“ Ob er mir etwas zur Umgebung im Nordwesten sagen könne? Der Oberpaladin schaute mich verstimmt an und sagte: „Ödland im Norden, Hub und Boneyard sind im Süden - Gebirge im Osten!“ Ja klar, und Pazifik im Westen... „Vielen Dank, Sir!“ Rhombus machte seinem Namen alle Ehre, denn er schien von allen Seiten gleich begrenzt zu sein. Dann drehte sich der Oberst um und ging. Ich dürfe wegtreten! Was für ein stures, kleinkariertes Rautenhirn, dachte ich kopfschüttelnd und erreichte endlich den Portalkorridor. Die Existenz einer Militärbasis im Nordwesten, lag weit hinter seinem Horizont, obwohl sie vom Rande ihres Hoheitsgebiets lediglich einen Steinwurf entfernt war. Derlei unsinniges Gerede erachtete man hier als nicht unbedingt ersprießlich... Die Portalwache stand auf ihrem Posten und die zwei Paladine schauten arg gelangweilt in den langen Korridor. Ich grüßte, dann öffnete einer der Männer wortlos die Portalplattform. Die Stahltore schoben sich auf und ich betrat den riesigen, leeren Aufzug. Kurz danach schlossen sich die Tore wieder und langsam

fuhr die Hydraulikplattform empor. Ich nahm diese hellblaue Haube aus meinem Helm und zog sie mir über den Kopf. In der leichten, weichen Mikrofaserhaube waren die Ohrhörer, sowie eine Sprechkapsel des Com-Link-Systems eingenäht und wurden mit einem Stecker am Kragen verbunden. Nun setzte ich den Schutzhelm auf, verriegelte die Schnittstellen und klinkte die Luft- und Kühlschläuche ein. Es zischte kurz, bis der leicht erhöhte Innendruck der Rüstung erreicht war, dann zog ich die Servohandschuhe an. Auch diese beiden Wunderwerke allerfeinster Mikromechanik bewegten jedes Fingerglied meiner Hände kraftverstärkt über Servomotoren und wurden ebenfalls mit dem Neurotransmittergel geflutet. Staunend bewegte ich meine Finger vor dem dunklen Visier und wiederholt zischte jetzt das Abluftauslaßventil vorne am Helm. Das alles war noch etwas ungewohnt für mich, gab mir aber ein ganz neues Gefühl von Sicherheit. Nicht gar so sicher war ich mir jedoch bei der Frage, ob ich das Richtige tat, denn nach reiflicher Abwägung jeder Information, hatte ich mich zuletzt entschieden, tief in den Südosten zu gehen. Viel Übung machte den Meister, also machte ich mich auf, zu einer Expedition in den Great Glow. Die Liftplattform hielt an und die meterdicken Stahltore bewegten sich zur Seite. Die beiden Torwächter grüßten mich, dann blendete mein Xenon-Halogenstrahler am Helm auf. Weithin leuchtete sein greller, bläulicher Lichtkegel über das dunkle Ödland.

08 MÄR 2162 00:45

Expedition Glow

Wie jedes Abenteuer, begann auch diese Expedition mit der Macht des ersten Schrittes. Wieder stürzte ich beinahe hin, denn auf dem unebenen, losen Untergrund der Steinwüste rutschten die Beine einfach weg, trat ich zu kräftig an. Das Abstoßen des Fußes geschah dabei mit einem derartigen Bodendruck, daß kleine Steine hochspritzten. In meiner T51

zu laufen, war wirklich etwas gewöhnungsbedürftig, bewies es mir doch recht anschaulich, daß es nicht so sehr darauf ankam, wieviel Kraft man hat, sondern vielmehr darauf, ihr Herr zu werden. Das Gehen - sich aufrecht und schrittweise mit Füßen voran zu bewegen - hinterläßt ein Ichnogramm, eine Spur meiner Fußstapfen. Ausschließlich zu Lande trägt mich fester Grund, bietet mir Standpunkt und Halt. Um mich fließen die Ströme und wehen die Stürme, ist Kontinuum. In Schritten überwinde ich unzählige geometrische Punkte auf einmal und mit jedem Schritt entsteht ein Moment und teilt den Zeitstrom in Takte. Rhythmus, die Basis jeder Sprache entsteht, ist Urelement jeder Bewegung. Ein Tanz redet zu mir, entstanden aus dem Gang. Mit seinem Fuß teilte das Perpetuum den Fluß, ließ Schritt werden, was Treiben war. Ich lenkte meine Powerrüstung durch die klare Nacht. Nicht ihre Kälte, noch ihre Dunkelheit berührten mich, nur meine eigene Unbeholfenheit. Wurde ich nun gegangen, oder ging ich noch selbst? Aber sich gehen zu lassen, war Treiben. Also gab ich mir große Mühe, meine Bewegungen selbst zu bestimmen - war das doch die Metaphysik des Gehens. Im Südosten, inmitten einer endlosen Steinwüste, machte ich Rast. Kaum, daß mich der Marsch angestrengt hatte, aber so viele Eindrücke, Informationen und Gedanken waren zu verarbeiten. Alleine all diese kleinen Dinge in und an meiner neuen Powerrüstung zu entdecken, war enorm spannend. Begeistert war ich von der Helmkonstruktion. Innen auf dem Strahlenschutzglas, zeigte eine Projektion etliche Daten der aktuellen Betriebszustände meiner Rüstung an. Das ganze Visier schien eine flache Bildwandlerplatte zu sein. Die Bilder der Umwelt drangen über Abermillionen Nanosensoren auf der Außenseite ein, wurden über Bildverarbeitungsprozesse aufbereitet und gemischt mit farbigen Zusatzinformationen, stereoskopisch auf der Innenseite wiedergegeben. Weitere Funktionen, wie Zoomoptik, Zielerfassung, oder Meßlaser, waren in einem äußeren Supervisor zusammengefaßt, der

vor die Bildwandlerplatte geklappt und zugeschaltet werden konnte. Die Klimaanlage der Rüstung arbeitete perfekt. Die angenehm frische Atemluft wurde von einer biotechnischen Feinstfilteranlage hergestellt. Mit aktiven Membranen an die Außenluft gekoppelt, konnte sie der Umgebung gezielt nur solche Gasmoleküle entnehmen, die für eine Auffrischung meiner Atemluft erforderlich waren. Das anfallende Abgas wurde dabei von den Membranen der Nanofilteranlage an die Außenluft abgegeben. Aus dem Kragenrand des Helms ließen sich innen zwei Schlauchenden zum Mund führen. Aus dem Trinkschlauch kam »Recyclesaft«, eine isotonische Lösung, aufbereitet im Dehydrationsaggregat meiner Hose, und aus dem anderen Schlauchmundstück kam ein blasser Nährstoffbrei, der etwa wie süße Babynahrung schmeckte. Ähnlich wie JouleGums aus hochenergetischen Substanzen zusammengesetzt, wurde er als Pulverkartusche seitlich in das Hosenteil geschoben und reichte für mehrere Wochen. Das Protektorsystem T51b glich einem Raumanzug. Mit ihm war es mir möglich, tagelang, ja sogar wochenlang, in eine feindliche Umwelt einzutauchen, ohne auch nur das Visier zu öffnen und nur das Wachsen meiner Haare schien diese Dauer zu begrenzen. Der Sonnenreaktor lieferte eine schier unerschöpfliche Energie, die sich erst in einhundert Jahren verbraucht haben würde und beinahe alle Aggregate liefen fast wartungsfrei. Ich setzte mich auf einen flachen Felsen, lehnte mich gegen den Stein und entkoppelte den Nexus. Ohne neuronale Verbindung zum Insassen, verharren alle Gelenke der Powerrüstung in ihrer aktuellen Position. Wie in einem Liegestuhl, lag ich hoch zufrieden da und blickte in das nächtliche Ödland. Knight Paul hatte mir ein paar Tips gegeben, wie man den Befehlsinterpret der Powerrüstung per NeuroDictate Software ansteuern könne, um nicht alles in den Pip-Boy eintippen zu müssen und mittlerweile hatten sich bereits eine ganze Menge dieser Befehle mit meinem Sprachzentrum verknüpft. Allerdings mußte ich zuerst einen

Namen für meine Powerrüstung vergeben, um damit an sie zu denken, wollte ich ihr befehlen. Im Ritus dieser Paladine war die Benennung ein Teil ihrer Feierlichkeiten und wurde von der Bruderschaft »Armor Christening« genannt. Für ein technisches Gerät fand ich das zwar allzu feierlich, doch in ihren Augen war diese Powerrüstung schließlich heilig. Ich überlegte eine Weile, dann hatte meine T51 einen Namen: »Argo«, das durch ein Eichenholz sprechende Schiff einer antiken Sage. Ja, das schien mir ein würdiger Name zu sein und ich, der Insasse von Argo, war somit ein Argonaut. Wie schon die fünfzig Helden jener Sage, befand auch ich mich, von flüchtigen Geistern veranlaßt, auf einer abenteuerlichen Reise zu einem dunklen Ort, um von dort mit dem goldenen Vlies heimzukehren; oder doch wenigstens mit irgendeinem ähnlich magischen Gegenstand. Welche Geheimnisse barg das Forschungszentrum? Ich dachte an meine Ausrüstung. Einiges fehlte noch für meine Expedition in den Glow, also entschied ich über den Hub in den Südosten zu gehen, um mir dort bei Mitch alles Notwendige zu besorgen. Früh am Morgen war ich dann wieder auf meinem Weg. Den ganzen Tag und noch bis tief in die Nacht, stapfte ich durch die öde, zerklüftete Landschaft. Östlich erhob sich eine ausgedehnte Gebirgskette und an ihrem Saum wanderte ich nach Süden. Am nächsten Morgen begann ich mit der Überquerung der südöstlichen Gebirgsausläufer. Auf Geröllfeldern, zwischen Schluchten und schroffen Felsklippen, gelangte ich zu einer flachen Hochebene mit weiten Tälern, sanft ansteigend und abfallend. Hier oben, in dieser rostroten Einöde, wehte ein kräftiger Westwind. Die Sonne brannte, aber ich kam zügig voran. Mit jedem Schritt, jeder Bewegung, mit jeder Stunde, lernte ich Argo zu befehlen. Nur einen Tag später, hatte ich den östlichen Rand der Hochebene erreicht. Ich stand jetzt auf einer Felsenkuppe, hatte meinen Schutzhelm abgesetzt und blickte herab in eine endlose, flache Steinwüste. Meine Rüstung arbeitete ohne Probleme. Ich klappte einen Deckel

an meinem linken Unterarmpanzer auf und schaute auf den Pip-Boy. Sein Display stellte ein paar Steuerfunktionen dar und ich wählte eine der Service-Funktionen meiner Rüstung aus. »Warnung BIOS-Kenndaten!« blinkte auf dem Display, dann fand ich, was ich suchte. Die T51b Parametertabelle erschien und die Einstellung der Krafrückkopplung wurde aufgelistet. Die Dynamik der 60kW HiFlo-Hydraulik zeigte eine Schwerkraftkonstante von genau 1,0 g. Da aber in der T51b das natürliche Verhältnis von Erdanziehungskraft und Körperkraft aufgehoben war, ließ sich die Krafrückkopplung sogar an die Schwerkraft anpassen. Neugierig probierte ich eine Weile an dieser Einstellung herum. Wie ein Ball hüpfte ich über die Felsen, denn jetzt hatte ich die Schwerkraft auf 6,0 g gestellt. Mit sechsfacher Erdbeschleunigung wirkte die Rüstung nun ihrer Masse entgegen, doch damit schienen die Grenzen des Dynamikumfangs dann aber auch erreicht. Danach war mir übel, da sich mein Eigengewicht nicht auf ein Sechstel vermindert hatte, wie auf der Mondoberfläche. Etwa gegen Mittag, nach einer kurzen Rast, stieg ich dann zwischen Geröll und Felsen den Osthang hinab. Bald würde ich in das steinige Ödland rund um den Hub gelangen. Es war ein gutes Gefühl, mit einer Powerrüstung unterwegs zu sein. Weder die glühende Sonne, noch der Staub, noch die Weite des Ödlandes, konnten mich mehr schrecken. Meine Bewegungen waren entspannt, aber dennoch kraftvoll, wie nie zuvor. Mehr und mehr, begann mir meine T51 Spaß zu machen. Alles erschien so leicht, so menschlich, ließ Raum für Freude und Gedanken. Im Freien geborgen zu sein, war ein Gefühl, das Weg und Ziel zu einer Reise verschmelzen ließ - zu Wohlbefinden. Schnell wurde es Nacht und wieder ruhte ich in meiner Liegestuhlposition bis zum Morgen.

Heute begann ich den Tag mit Waffenübungen. Zuerst übte ich mich im Nahkampf. Ich löste meinen Kampfhammer aus seiner Trägerplatte und probierte Hiebe, Schwünge, sowie

ihre entsprechenden Schrittfolgen und Körperbewegungen. Mit stählernem Griff, hielt ich meinen Kampfhammer in einer Hand und wirbelte ihn herum. Die Luft fauchte vernehmlich, als der Hammerkopf umher sauste. Immer schneller wurden meine Schritte und Drehungen. Paraden, Finten, Sprünge... Alles geschah mit solcher Kraft und einer Geschwindigkeit, die mir bisher kaum vorstellbar erschien. Wieder wurde ich aus meinem Stand emporgerissen und aus über zwei Meter Höhe stürzte ich herab, sanft abgefedert von der Rüstung. Mit urgewaltiger Wucht donnerte der Hammerkopf auf einen zentnerschweren Felsbrocken und zertrümmerte ihn in zwei Hälften. Etwas außer Atem, klinkte ich den Hammer zurück in seine Tragekluppe. Wer oder was mir in diesem Ödland auch immer die Stirn bieten wollte, würde dort ganz gewiß eine riesige Beule davontragen! Dann fummelte ich an den Gurten meines Rucksacks herum. Noch fehlte mir etwas die Feinmotorik mit diesen Servohandschuhen, doch kurze Zeit später hielt ich meine Winchester in Händen. Ich setzte jetzt den Helm wieder auf und klappte den Supervisor vor mein rechtes Auge. Ohne Anstrengung konnte ich mein Gewehr mit leichter Hand bewegen. Es brauchte eine Weile, bis die Visierung der Waffe justiert war, aber nun konnte ich mit der Zoomoptik meines Supervisors zielen, in der mir ein aktives holographisches Fadenkreuz eingeblendet wurde. Dafür lag in meinem Pip-Boy eine Hilfedatei vor, die Kyle aus seinen Handbüchern kopiert hatte und schrittweise zum Ziel führte. Um die komplizierte Visierung der T51b einzueichen, würde ich mit dieser Anleitung auch allein zurecht kommen. Zuerst wurde die Waffengeometrie meiner Winchester ermittelt, mit den Gelenkwinkeln der Powerrüstung in Beziehung gesetzt und abgespeichert. Mit Hilfe des Meßlasers im Supervisor, sollte nun der Geschwindigkeitsverlust eines Plasmabolzen festgestellt werden. Dazu schoß ich ins Blaue. Aufgrund der gemessenen Werte wurde dann ein ballistischer Koeffizient bestimmt, der für eine exakte Berechnung aller Schußdaten

bei unterschiedlicher Zielentfernung erforderlich war. Mittels der ballistischen Daten meiner Plasmabolzen, aus bereits gespeicherten Schußtafeln, der jeweiligen Entfernung, der Verkantung des P94, sowie der Windabdrift, dem Luftdruck und der Temperatur, ermittelte dann der Feuerleitreechner in Sekundenbruchteilen den exakten Haltepunkt. Unter Zeitnot mußte ein Schütze meist zu viele Faktoren berücksichtigen, um den richtigen Haltepunkt vorauszusagen. Und oft gab es keinen Probeschuß, da war es gut, sein Fadenkreuz an der rechten Stelle zu wissen. Ich schoß jetzt auf einige Steine und präzise, stellte sich das Holovisier auf die wechselnden Zielentfernungen von nah, bis auf die maximale Reichweite von fünfunddreißig Sektoren ein. Auf eine Entfernung von dreihundertzwanzig Metern, traf ich selbst unter schlechten Bedingungen Steine in der Größe einer Nase. Klackend fiel die Fusionsbrennzelle zu Boden. Zehn von Zehn - perfekt! Ich klappte den flachen Supervisor zurück, lud nach und sicherte meine Winchester. Wieder zurrte ich einen Moment an meinem Rucksack. Plötzlich konnte ich sogar einhändig mit der gut zwanzig Pfund schweren Waffe schießen, aber noch immer haperte es an der Feinmotorik, um das P94 am Gepäck festzuknüpfen. Dennoch sehr zufrieden, schulterte ich dann meinen Rucksack und machte mich auf zum Hub.

Die Sonne war schon untergegangen, als ich ungefähr um zwanzig Uhr den Rand des Handelszentrums erreichte. Im Camp der Caravans herrschte heute rege Betriebsamkeit. Man lud auf oder ab, spannte etliche Brahmins ein oder aus und überall standen Kisten, Fässer, oder anderes Zeug. Mit großen Schritten kam ich aus dem Ödland und mein greller Lichtkegel erfaßte die Caravans. Erschreckt blickten einige Leute von ihrer Arbeit auf, andere rissen verdutzt ihre Köpfe herum. Mitten auf der Asphaltstraße blieb ich stehen. Leise sirrte meine vielen Servomotoren, während mein bläulicher Xenon-Halogenstrahler das Camp ableuchtete. Der Strahler

erlosch und ich klinkte die gepanzerten Helmschläuche aus. Das Zischen verstummte, die Verriegelungen klickten kurz, dann setzte ich den silberglänzenden Helm ab. Ich gähnte müde, zog ich mir meine hellblaue Gugel vom Kopf und fuhr mir durchs Haar. „Guten Abend, Paladin! Lange nicht mehr gesehen.“ Ich wandte mich um. Neugierig schaute mich ein dicker Wachmann an. „‘n Abend, Wachtmeister!“ sagte ich knapp, klemmte mir den Helm unter den Arm und ging mit würdevollem Schritt die Hauptstraße entlang, denn plötzlich waren alle Augen auf mich gerichtet. Ein mächtiger Paladin der Brotherhood of Steel - noch dazu hier im Hub - das war offenbar eine kleine Sensation für diese Leute. Mitch stand zwischen all den Tischen, Kästen, Kanistern und Regalen in seinem Laden. Er hatte eine Krämerschürze umgebunden und ordnete seine Waren. Unter meinem Füßen knarrte der Holzboden, als sich das Haus betrat. Etwas verblüfft blickte der kleine Mitch an mir hoch. Endlich fand er meine Augen. „Hallo, Sir! Womit kann ich heute dienen?“ Ich brauchte ein langes Seil, einen Geigerzähler mit passender Energiezelle und fand zwischen all den Sachen noch eins dieser gelben Pfadfinderbücher. »Die Waldläuferprüfung« lautete der Titel und erklärte Dinge, von denen ich noch nie gehört hatte. Ich kramte in meinem Rucksack, legte vier Päckchen Buffouts, einige Päckchen Mentats, eine der Psycho Kartuschen und ein Superstimpak auf seinen Ladentisch; Alles erstklassige, eingeschweißte Ware, wie er sich überzeugen könne. Mitch rechnete, überlegte einen Moment, blickte zu mir hoch und sagte dann: „Nein!“ Mein Angebot wäre zwar gut, aber nicht gut genug, denn er hätte doch lieber ein paar Deckel in bar bei diesem Handel eingenommen. Betont finster blickte ich auf ihn herunter und legte ihm genau zwei runde Deckel auf den Tisch. „Na gut“, murmelte Mitch kleinlaut und schob mir das Zeug herüber. Es wäre ja wirklich kaum ein Vergnügen, mit mir Geschäfte zu machen, maulte er rum. Jetzt lächelte ich wieder, denn so mochte ich Mitch: kauzig, eher mürrisch

und immer gut im Bilde. Ich verabschiedete mich, dann ging ich zurück auf die Straße. Beim Hinausgehen bemerkte ich, daß in Decker's Malteser Falken noch immer ein munteres Treiben herrschte. Draußen brummte die alte Neonreklame und von drinnen drang ein vielstimmiges Gelächter auf die Straße. Hatte also noch niemand diesem üblen Decker das Handwerk gelegt. Für einen Augenblick beobachtete ich die schummrige Bruchbude und wollte eben weiter, da bog ein kräftiger Mann in einem alten, reich verzierten Metallpanzer um die Ecke, gefolgt von einem bewaffneten Polizisten. Der Sheriff machte seinen allabendlichen Kontrollgang und gab sich die Ehre. „Guten Abend, Sir!“ sagte er mit klangvoller Stimme. Sein Name sei Justine Greene - der Sheriff dieser schönen Stadt. Ob ich vielleicht etwas Bestimmtes im Hub suchte, denn schon seit längerem wäre kein Paladin mehr zu ihnen in die Stadt gekommen. Mit prüfendem Blick und ein wenig besorgt, schaute er mich an. Ich sei nur auf einen kurzen Handel hier, sagte ich ihm - nichts Offizielles. Sheriff Greene nickte. Greene mochte knapp fünfzig sein, ein hoch gewachsener, kerniger Typ mit sonnengebräuntem Gesicht, breiten Schultern und etwas angegrauten, kurzen blonden Haaren. Ein Mann, dessen Wort Gewicht zu haben schien. Nachdenklich schaute ich auf die flackernde Neonschrift der Leuchtreklame. „Ich muß ein Verbrechen anzeigen, Sheriff.“ Der Sheriff sah mich verblüfft an. „Ein Verbrechen?“ Naja... Eher ein geplantes Verbrechen, denn Decker, der Besitzer dieser Bruchbude, habe mich neulich anzuheuern versucht, um einen Händler und seine Frau zu töten. Sheriff Greene kniff jetzt die Augen zusammen. „Du machst Witze?“ Doch irgendwie sah ich auch für Greene nicht aus, als ob ich ein Witzbold wäre. „Also... Äh... Er hat dich persönlich gefragt?“ Ich nickte. „In der Tat, Sheriff, so war's.“ Jetzt schmunzelte Greene versonnen. „Ausgezeichnet, ganz ausgezeichnet!“ Auch er habe nämlich schon von diesem Plan gehört, aber ich wäre ein Zeuge und damit die letzte Bestätigung, die er

noch brauche, um gegen diesen Decker und seine Bande vorzugehen. Dabei besah er mich von oben bis unten und sagte: „Das ist eine üble Sache. Wird sicher hart, da könnte ich jede Hilfe gut brauchen.“ Er zahle mir dreizehnhundert Deckel. Dreihundert sofort und eintausend, wenn die Sache erledigt sei. Ich lehnte mich zurück und leise surrten meine Aggregate. „Okay, Sheriff!“ Es sei mir ein Vergnügen, dem Recht zu dienen. „Fein!“ sagte Justine Greene und gab mir die vereinbarte Anzahlung. Wenn ich bereit wäre, sollten wir diese Angelegenheit noch heute Abend regeln. Dann ließ er Deputy Frey rufen und der Wachmann lief los. Bereits kurze Zeit später stieß der Deputy zu uns und der Sheriff erklärte sein Vorhaben. Ich setzte meinen Helm wieder auf, klinkte die Schläuche ein und checkte meine Winchester. Danach betraten wir zu dritt den verrotteten Nachtclub.

Kane, Decker's Clubmanager, sah uns hereinkommen und verschwand eilig in der Tür zur Kellertreppe. Sheriff Greene und Deputy Frey setzten ihm nach und ich folgte den dreien dichtauf. Dann stürmten wir in den großen Kellerraum, in dem mich Decker schon neulich empfangen hatte. Mitten im Raum stand ein langer Holztisch mit etlichen Stühlen daran und an den schmutzigen, dunklen Wänden lehnten ein paar wackelige Kellerregale. Dazwischen stand ein Schreibtisch, eine Kellertür rechts im Raum, eine zweite Tür links hinten. Jetzt sprang auch Decker auf. Kane eilte zu ihm und blieb neben ihm stehen. Links, am Kopfende des Tisches, drehte sich eine kräftige, junge Frau in einem Brahminlederpanzer um und zog sofort ihre mächtige SIG Pistole. Rechts an der Wand, vor dem engen Durchgang zu Kellertreppe, war ein schwer bewaffneter Wachmann postiert. „Gut Sie zu treffen, Sheriff Greene!“ süzte Decker herum. „Wie ich sehe, wollen Sie sich von uns verabschieden.“ Dann sauste ein Messer durch den Kellerraum und verfehlte den Sheriff nur knapp. Mein Supervisor richtete sich jedoch zuerst auf Kane. Noch

bevor der muskulöse Mann durchstarten konnte, erwischte ihn bereits zwei flirrende Plasmabolzen. Qualmend und mit aufgeplatzter Brust, klatschte er tödlich getroffen zu Boden. Die Frau riß erschreckt ihre SIG herum, da bohrte sich ein glühender Plasmabolzen in ihren Hals. Zischend drang das zweite Geschöß in ihre Stirn, dann platzte der Kopf und die Leiche kippte nach hinten. Wieder sauste eins von Decker's Messern durch den Raum, prallte von meiner Powerrüstung ab und wirbelte zu Boden. Greene schoß auf Decker und auch der Deputy ballerte nun los. Pfeifend schwirten einige Querschläger durch den Kellerraum. Die hintere Tür sprang auf und ein kräftiger, dunkelhäutiger Mann im Lederpanzer, stürzte mit einem großen Hammer voran in den Raum. Der Deputy erwischte den Wachmann rechts. Röchelnd krachte der Kerl zu Boden. Jetzt wurde die andere Tür aufgerissen. Sofort klackerten ein paar Projektile gegen meine Rüstung. Ich riß das Plasmagewehr herum und erschöß eine Frau in derben, schwarzen Lederklamotten. Schwer zerfetzt sackte sie am Türpfosten herab, da fauchten bereits die nächsten Plasmabolzen durch den spärlich beleuchteten Kellerraum. Noch im Lauf zerrissen die beiden glühenden Energieblitze den Kerl mit dem Hammer. Eingeweide spritzten umher, er taumelte, krachte gegen den Tisch und warf etliche Stühle um, bevor er zwischen ihnen liegen blieb. Wieder flog eins der Wurfmesser gegen meine Rüstung und rasch schob ich eine Fusionsbrennzelle in die Winchester. Der Deputy hatte den Wachmann aus der Ecke leider nicht sauber erwischt. Während sich Deputy Frey hektisch zu allen Seiten drehte, hob der Kerl blutüberströmt seine Waffe und schoß auf den Sheriff. Eilig zog er sich an der Wand hoch und versuchte nach oben zu fliehen, doch noch bevor er die Kellertreppe erreichen konnte, legte der Deputy den Wachmann endlich um. Der Ladungsindikator des P94 blinkte grün und gerade wollte ich auf Decker anlegen, da donnerte Greene's Pistole noch einmal. „Auf Wiedersehen, Decker!“ sagte der Sheriff

und mit einem kreisrunden Loch in der Stirn und fast ohne Hinterkopf, krachte Decker rückwärts in das alte Holzregal.

Dann war es still und nur das leise Gelächter aus dem Club, war noch zu hören. „Mann, war das eine Schlacht!“ Greene blickte um sich. Zischend lösten sich meine Schläuche und ich nahm den Helm vom Kopf. „Gute Arbeit, Private!“ sagte der Sheriff. Deputy Frey lud seine Waffe nach und blickte in die anderen Räume. „Nichts - alle tot.“ Langsam stach sich Sheriff Greene ein Stimpak in seine Armvene. „Verdammte Drecksbandel!“ Aber jetzt, wo Decker und Kane weg wären, würde auch bald der lausige Rest des Untergrundes fallen. Ohne ihre Führung könne die Organisation nicht überleben und niemand sonst von diesen Gangstern sei clever genug, die Zügel in seine dreckigen Hände zu nehmen. Klackernd landete der verbrauchte Injektor neben Decker's Leiche. In ein paar Wochen rede kein Mensch mehr über diese Typen und guter Dinge verließen wir den herrenlosen Nachtclub. Später in seinem Sheriffbüro, gab mir Justine Greene dann die fälligen tausend Deckel. Noch einmal bedankte er sich für meine Hilfe - auch im Namen der Händlergilden, wie er meinte. Die ganze Stadt stünde tief in meiner Schuld. „Gern geschehen“, sagte ich, da ertönte wie auf ein Stichwort das magische Glöckchen meines Dienstgradsystems. Jetzt war es fast dreiundzwanzig Uhr und ich checkte meinen Status. Rang vierzehn, damit war ich ein »Wandering Hero« für das System. Meine Vitalwerte waren bestens, hatte ich doch bei dem kleinen Scharmützel eben nicht einen einzigen Kratzer abbekommen - dank Argo. Träge packte ich meine Sachen. Sheriff Greene und Deputy Frey sprachen darüber, wie nun mit diesem Malteser Falken zu verfahren wäre und daß der Totengräber noch heute Nacht die Leichen von Decker und den fünf anderen Gangstern dort abholen müsse. Ich nahm mein Gepäck auf und verabschiedete mich von den beiden. Mit großen Schritten stapfte ich über den rissigen Asphalt in

Richtung Südosten. Schon wieder war aus einem einfachen Handel ein Rechtsgeschäft geworden: Kampfkraft als Ware. Doch sind Ritter zu mieten, oder gar käuflich? Wohl kaum! Selbstverständlich nahm ich das Geld dieser reichen Stadt, denn zu zahlen, war allemal ehrlicher, als nur zu klatschen, aber ein Ritter gewährte eine Gunst. Mit ihrem Sagenkönig Artus, hielten schon vor beinahe eintausendsiebenhundert Jahren, ganz neue Regeln Einzug in den Ritterstand. Bisher teilten die Ritter bloß, doch fortan durften sie sogar urteilen. Man saß an einer runden Tafel und alle waren sich gleich. Lediglich der König war ein wenig gleicher, denn er blieb ihr Vorbild. Zudem schienen perfekte Dreiheiten die Menschen seit ewiger Zeit zu begleiten. Gestern, Heute, Morgen - oder ihr trichromatisches Farbsehen, aber auch Konstrukte, wie Vater, Sohn und Heiliger Geist - alles Dreiheiten. Auch ein König - ob Mensch oder Löwe - war ursprünglich zu dritt, da er Gesetzgeber, Richter und Ordnungshüter war. Aber sehr schnell wurde dem König das Hüten der Ordnung fad, hielt es ihn doch vom Gesetzgeben oder Richten ab. Schon bald hatte man so viele Urteile zu fällen, daß der König mit dem Richten im Reich kaum nachkam. Hier irgendwo setzte jetzt die sagenhafte Idee des Artus an, den Rittern das Urteilen zu erlauben. Hieß es bisher »Gehet hin und haut drauf!«, so lautete die königliche Order nun »Gehet hin und seht selbst, wo ihr draufhaut!«. Letztlich geschah aber noch immer alles im Namen des Königs und vieles sogar plötzlich ganz ohne sein Zutun. Der denkende Mensch war dabei nur die Krone der Schöpfung, doch das Prinzip König, hatte er gewiß nicht erfunden. Könige waren golden und ihre Ritter trugen stets einen silbernen Harnisch. Ihnen standen nur zwei Gewalten zu und Polizisten gab man allenfalls Kupfer, darum nannte man sie Cops. So ging *das* und hier ging *ich*. Etwas gehörte jedoch zum Gehen untrennbar dazu, das war mein Auftritt. Antritt hatte ich genug, aber konnte ich auch auftreten? War ich für die Leute ein Ritter, vertrat ich ein *gutes* Recht. Aber

mittlerweile wurde die Sache immer komplizierter. Plötzlich trug ich das Wappen der Brotherhood of Steel, bezog also in aller Öffentlichkeit Stellung und handelte in einem Namen mit einem Ruf. Dazu gab es noch den dienstlichen Auftrag des Aufsehers und ich führte im Namen von Vault 13 einen Krieg gegen die Mutanten. Für das lokale Recht einer Stadt, stand ich ebenso zur Verfügung und hinter dem Anstecker an meinem grünen BADTFL verbarg sich eine ganz eigene Rechtsvorstellung. Jetzt hing der Kampfanzug im Quartier der Neulinge. Ich erreichte den Rand des Handelszentrums, setzte den Helm auf, schaltete den Strahler ein und stapfte in das dunkle Ödland. Wieder ging mir eine Dreiheit durch den Kopf. Als Hüter meiner Ordnung, war ich *autogen*, denn ich war ebenso ihr Schöpfer, wie ihr Geschöpf. Jedes Urteil behauptete das Recht in meinem Namen. Ich sprach Recht, ganz *autonom*, wie ein Ritter oder ein Kapitän zur See. Um jedoch alle Rechtsräume miteinander zu verknüpfen - Vault, Bruderschaft, Stadt, Welt und Natur - brauchte ich aber eine Umhüllende, ein Diasystem. Diese Leistung wiederum, von einem Subjekt erbracht - also dem Zugrundeliegenden - ist *autokrat*. Doch wie könnte eine solche Hülle aussehen? Ein Gefäß, stellvertretend für dieses goldene, alles umfassende Recht zu finden, war schon seit jeher eine Mission, an der bereits ganz andere Ritter gescheitert waren. Jetzt sitze ich hier im Ödland, irgendwo südöstlich des Hub - in einer Welt, die nichts an Ursprünglichkeit verloren hat - und suche nach dem goldenen Vlies und dem heiligen Gral. Genau so klug, oder ähnlich dumm, wie der Mensch zu allen Zeiten, liege ich da und betrachte die Sterne.

15 MÄR 2162 20:12

Die dunkle Quelle

Schon früh am Morgen brach ich auf. Gleißend brannte die Sonne, doch kraftvoll und gleichmäßig schritt ich durch das

Ödland dahin. Ich wanderte nach Südosten. Vor mir, weit in der Ferne, erhob sich eine zerklüftete Gebirgskette und mit jedem Schritt kam ich ihr näher. Gegen Mittag entdeckte ich im Südwesten ein paar Männer in großer Entfernung, verlor sie aber später wieder aus den Augen. Jetzt war es Abend. Meine Helmlampe brannte und ich stapfte zwischen großen Felsbrocken, da standen plötzlich drei Gestalten vor mir. Im Lichtkegel des Scheinwerfers erkannte ich ein erbärmliches Räubertrio. Einer der Kerle kam nun einen Schritt auf mich zu. Mein Außenlautsprecher knackte. „Das ist nahe genug!“ sagte ich und entsicherte das Plasmagewehr. Der Typ blieb einen Moment erschreckt stehen, faßte sich dann aber ein Herz und zog seinen Colt. „Hey, silberner Amigo, wir wollen deine Sachen!“ Weithin schallte mein Lachen zwischen den Felsen. Etwas geblendet zeigte der Räuber auf mein Zeug und fuchtelte aufgeregt mit seiner Pistole herum. „Du gibst uns jetzt sofort deine Sachen, 'Ombre, sonst legen wir dich um!“ Auch die beiden anderen Kerle hielten nun ihre Waffen in Händen. Abermals knackte mein Lautsprecher. „Ey Loco, wenn ihr leben wollt, verpißt euch!“ Doch schon prallte ein Geschosß gegen meinen Rückenpanzer. Irgendwo zwischen den Felsen versteckt, gab es einen vierten Mann mit einem Gewehr. Erst erlosch der Strahler, dann triggerte ich meine Winchester. Grelle Plasmabolzen zischten durch die Nacht und zerfetzten die drei wild zuckenden Gangster. Mit einem mächtigen Satz sprang ich hoch und landete ein paar Meter weiter hinter einem Felsblock. Wo war der Heckenschütze mit dem Gewehr versteckt? All meine Sensoren arbeiteten auf Hochtouren. Der Supervisor zeigte mir ein Wärmebild, die Kunstkopfmikrophone an meinem Schutzhelm horchten mit größter Reichweite in die Dunkelheit und eben wollte ich den Scanner einschalten, da sah ich sein Mündungsfeuer. Die Zoomoptik stellte sich scharf und der Supervisor erfaßte den Mann in 82,9 Meter Entfernung auf einer Felsenkuppe. Dort lag er auf dem Bauch und zielte durch das Nachtglas

seiner Jagdbüchse. Dann fauchte mein P94. Genau in der Mitte meines Fadenkreuzes, drang der grüne Plasmabolzen in seine Stirn. Der Schädel spritzte auseinander, die Leiche rollte herum, kullerte über die Felsen und stürzte herunter. Fiel ein schwacher Mensch der ungezügelten Gier anheim, beging er eine Todsünde, da er meist schneller tot war, als daß er noch seine Triebfeder entspannen konnte. Auf diese Weise hielt die Natur der Dinge immer wieder Einzug in die Regeln des Menschen und die Vernunft hütete ihn alsdann vor Unsinn. Wie gierig mußte man sein, um sich mit einem silbernen Amigo anzulegen? Ich packte die vier Leichen auf einen Haufen und nach einer kurzen Rast zog ich weiter.

Bis zum Abend des folgenden Tages stapfte ich durch eine flache Steinwüste und erreichte eine dunkle Hügelkette. Sie war dem südöstlichen Gebirgszug vorgelagert, durchzogen von breiten Rinnen und Gräben. Ich ruhte mich aus, schlief einige Stunden, aber schon im allerersten Licht des Tages, begann ich mit dem Anstieg. Der Himmel war klar und ohne eine einzige Wolke. Schritt für Schritt, erklomm ich sandige Halden, heiße Geröllfelder, aufgeheizt von der Sonne, oder stieg in einer der Rinnen voran. Etwa gegen Mittag hatte ich auch die letzte der aschgrauen Hügelkuppen überquert und der Abstieg führte mich nun in ein ausgetrocknetes, flaches Tal - offenbar ein früherer Küsteneinschnitt des Pazifik. Hier kam ich gut voran und gelangte bereits am nächsten Tag zu seinem östlichen Rand. Jetzt begann ein mühsamer Marsch bergauf, in ein ausgedehntes, dunkelbraunes und mit vielen großen Felsbrocken übersätes Geröllfeld. Weit in der Ferne erhob sich der steile Nordhang eines riesigen Kraters. Eine flimmernde, glutheiße Einöde lag vor mir und erst tief in der Nacht erreichte ich den Hang. Am frühen Morgen stand mir der Aufstieg zum Kraterrand bevor. Immer höher kletterte ich empor, doch von Zeit zu Zeit hielt ich inne und schaute auf den Geigerzähler. Obwohl die Radioaktivität der Umwelt

leicht erhöht war, schien dieser Krater dennoch kalt zu sein. Nach gut sechs Stunden stand ich dann auf der Nordflanke. Weit im Westen konnte ich den Pazifik sehen. Dunkelgrün, bis umbrabraun, spiegelte eine tote Brühe die Sonne wider und schwappte träge. Mein Blick streifte in nordwestlicher Richtung über den Boneyard. Alles erschien zum Greifen nah und doch bräuchte ich Tage, um dort hin zu gelangen. Warum hatte diese Brotherhood noch nichts entwickelt, das fliegen konnte? Am Rande des Kraters ging ich weiter nach Südosten. Bald erreichte ich einen günstigen Abstiegsunkt und unter mir breitete sich eine scheinbar endlose Talsenke mit seltsamen geologischen Verwerfungen aus. Bereits am Nachmittag wanderte ich dann durch eine unwirtliche, graue Felsenwüste. Die Sonne brannte, aber der Ostwind frischte auf und bald zog eine große Staubwolke heran. Der Himmel verdunkelte sich und Hitzegewitter entluden unzählige helle Blitze. Heftige Windböen wirbelten Sand und Asche umher und Meter für Meter kämpfte ich mich voran, wie auf einem fremden, dunklen Planeten. Heilfroh auch diesen Gewalten, nicht ohne meine Rüstung trotzen zu müssen, gelangte ich noch in der Nacht in ein unwegsames Gebiet, durchzogen von Rissen und Schluchten. Um bis zum Morgen zu rasten, suchte ich mir ein windgeschütztes Lager zwischen Felsen und schlief wie ein Stein. Ein neuer Tag begann. Der starke Staubsturm hatte sich gelegt und der klare Morgen gab den Blick frei, auf ein finstere Gebirgsmassiv im Südosten. Ich machte mich auf den Weg. Ein leichter Westwind wehte um die Felsen, während ich über schroffes Gestein, durch enge Schluchten und zwischen rostbraunen Geröllhalden bergauf marschierte. Stündlich zeichnete ich nun die ansteigenden Werte der Umweltradioaktivität auf und ohne Pause ging ich in der prallen Sonne südostwärts. Meine Fähigkeiten, in der Natur zu überleben, hatten sich enorm verbessert und laut Dienstgradsystem war meine Bewertung mit zweiundsiebzig Prozent recht zufriedenstellend. In der Nacht des folgenden

Tages erreichte ich dann endlich den Saum der zerklüfteten Gebirgsausläufer. Seit dem Morgen nahm die gemessene Radioaktivität nun bedrohlich zu. Bereits am frühen Abend waren sämtliche kritischen Werte weit überschritten. Erneut zog ein gewaltiger Staubsturm von Nordosten auf, aber nur der Berg trennte mich noch vom Glow. Wie ein brausendes Sandstrahlgebläse fegte der Sturm über die kahlen Felsen, doch windgeschützt zwischen Steinblöcken biwakierte ich, bis zum Morgen. Jetzt war es fünf Uhr früh und noch etwas verschlafen öffnete ich die Augen, schaltete den Wecker ab und koppelte den neuronalen Nexus. Zu meinem Frühstück aus Nährstoffbrei und Recyclesaft, legte ich mir heute nach dem Aufwachen einige meiner Rad-X Kapseln in eine kleine Medikamentenschleuse unten am Helm der Powerrüstung. In der Statusanzeige des Helmvisiers ließ ich mir nun meine Vitalwerte auflisten und schluckte diese gelb-roten Kapseln zum Schutz vor radioaktiver Strahlung herunter. Langsam veränderten sich die Werte und meine Strahlungsresistenz nahm stetig zu. Ich stellte meine Uhr. In etwa zwölf Stunden ab jetzt, würde die Wirkung nachlassen. Mehr Zeit hatte ich also nicht, um hierher zurück zu kehren, sollte die Strahlung weiterhin so schnell zunehmen. Müde begann ich mit dem Aufstieg. Noch war es stockfinster und grell brannte meine Helmlampe durch die dunstige Morgenluft. Ich suchte Tritte und Halt und kletterte die schroffen Abhänge empor. Nach einer Weile erreichte ich im Morgengrauen den ersten, von Nordosten nach Südwesten verlaufenden Höhenzug einer dunklen Bergkette. Von diesem Sattel sanft nach Südosten abfallend, erstreckte sich eine tiefschwarze Hochebene und mit großen Augen starrte ich auf einen kreisrunden Krater.

Wie eine flache Kuppel, waberte dort ein zartes, blaßgrünes Glühen über einem Rand aus geschmolzenem Gestein. Ich klappte den Supervisor vor. In 6.492 Meter Entfernung lag der Glow, ein hoch radioaktiver Bombenrichter von ziemlich

genau 832 Meter Durchmesser und fast 95 Meter Tiefe. Nur eine H-Bombe mit einer Sprengkraft von mehreren hundert Megatonnen TNT, hatte einen so verheerenden Einschlag. Zügig wanderte ich durch eine von Basaltblöcken angefüllte Ebene. Allmählich wurde es heller, doch der Himmel blieb grau und verhangen. Noch immer war die Luft voller Staub. Ich erreichte den Kraterrand und stieg zwischen den Felsen abwärts in den Bombentrichter. Inmitten dunkler, glasartiger Gesteinsbrocken, ragten tief unten an seinem Grund etliche Stahlträger und andere rostige Metallteile aus meterdicken, aufgerissenen Betonplatten heraus und mit weiten Schritten stapfte ich hinab, bis ich die Stelle erreicht hatte. Jetzt war es Punkt sieben Uhr achtunddreißig und mein Geigerzähler schlug bereits Purzelbäume. Alles, jeder kleine Stein, jeder Metallträger, der Beton - einfach alles war umhüllt von einer schwach leuchtenden, grünlichen Aura. Dann schaute ich in ein tiefes, schwarzes Loch von sechzig Meter Durchmesser, im gigantischen Stahlbetondach einer unterirdischen Vault. Mein Xenonstrahler blendete auf und leuchtete 18,64 Meter hinab in die Tiefe, bis zur ersten Ebene der Bunkeranlage. Ich klappte den Supervisor zurück. Am Rand der Öffnung reckten sich zahllose verbogene, rostige Eisenstangen aus dem geborstenen Beton. Vorsichtig näherte ich mich einem der verknickten Stahlträger. Steine kullerten vom Rand und fielen herab. Deutlich hörte ich sie am Boden poltern, denn wie immer waren meine beiden Außenmikros eingeschaltet. Jetzt stand ich auf einer Betonplatte und blickte auf diesen Stahlträger. Ein falscher Schritt, nur ein Ausrutscher und es war vorbei. Sich hier seine Rüstung zu beschädigen, wäre genauso tödlich, wie ein aufgerissener Tiefseetauchanzug. Die enorme Strahlung würde mich sofort verbrennen, doch zum Glück konnte ich der T51 jederzeit absolut vertrauen. Insbesondere das equilibristische System meiner Rüstung, richtete mich stets wieder auf. Niemals, ob im Stand oder im Lauf, verlor ich das Gleichgewicht, denn noch bevor ich den

Halt verlieren konnte, stabilisierte sich Argo selbsttätig und vermutlich wäre es mir in einer T51 sogar möglich, über ein Drahtseil zu gehen. Mit einem Satz sprang ich auf den zwei Fuß breiten Stahlträger. Langsam ging ich in die Hocke und befestigte mein Kletterseil vorne an dem Träger. Mit beiden Händen hielt ich das lange Seil fest und prüfte den Griff der Servohandschuhe. Wie hydraulische Zangen klemmten sie das Kletterseil ein. Dann schob ich mir das Seilende in eine einfache Seilbremse am Hosenteil der Rüstung und begann mit dem Abseilen. Meter für Meter bewegte ich mich in die Tiefe. Im Schein der Lampe erhob sich unter mir ein großer Schutthaufen und mit beiden Füßen stieß ich mich von der steilen Flanke ab, bis ich endlich den Boden erreicht hatte. Ich blickte mich um. Vor mir leuchtete mein heller Lichtstrahl durch einen langen, dunklen Korridor. Etliche Wände waren eingedrückt. Schwere, meterdicke Betonteile lagen auf dem Boden, oder hingen von der geborstenen Decke herab und vorsichtig ging ich durch den Korridor voran. Hoch über mir gähnte das Einschlagsloch und in ihm sah ich den Himmel. Hier oben, in dieser ersten Ebene, befand ich mich in einem Wohnblock der Bunkeranlage. Verblüfft stellte ich fest, daß die Automatiktüren zu den vielen Apartments zumeist noch immer funktionierten. Langsam streifte ich durch die Gänge und blickte in einige verlassene Wohnräume. Alles sah sehr staubig, aber dennoch ordentlich geräumt aus. Doch dann fand ich zwei Leichen in einem der Apartments. Der Mann und die Frau, waren offensichtlich schon lange tot, konnten aber wohl wegen der enormen radioaktiven Strahlung nicht faulen. Mit schwarzer, lederartiger Haut und fast zerfallener Kleidung, lagen beide völlig ausgetrocknet am Boden, wie zerbrechliche Mumien. Zurück im Hauptkorridor, versuchte ich zur Lifthalle zu gelangen. Mein Licht brannte sich durch die Dunkelheit und ich ging zwischen Schutt und Trümmern voran. Mitten in die Wohnblocks hatte die Bombe ebenfalls ein gewaltiges Loch in den grauen Betonboden gesprengt.

Vorsichtig schob ich mich am Rand des Einschlags an einer rissigen Wand entlang, leuchtete kurz hinunter, konnte dort aber außer Trümmern kaum etwas erkennen. In der großen Lifthalle angekommen, stand ich vor einer rostigen Stahltür. Nirgends war ein Schalter, oder ein anderes Bedienelement zu sehen, darum betrachtete ich die alte Aufzuganlage nun etwas genauer. Rechts im Metallrahmen der Lifttür befand sich ein schmaler Schlitz. Innen, nur wenige Zentimeter von der Stahltür entfernt, strahlte der schwere Rahmen ein fast unsichtbares Energiefeld ab, das diesen Fahrstuhl sicherte und offenbar mit einer Codekarte deaktiviert werden konnte. Was war zu tun? Möglich, daß ich den Emitter mit einer der Cordex Bomben sprengen konnte, aber die gepanzerte Tür ganz sicher nicht. Ich verließ die Lifthalle wieder und stapfte durch den östlichen Korridor der riesigen Wohnanlagen. Ab und zu stieß ich dabei auf weitere mumifizierte Leichen. Vor mir tastete der Xenonstrahler durch das Dunkel der Gänge. Offensichtlich hatte die Vault eine arbeitende Energiequelle, denn sowohl die Automatiktüren, als auch der Lift waren in Betrieb, aber nirgends brannte ein Licht. Im nordöstlichen Quadranten der ersten Ebene fand ich dann einen Raum, in dem eine blinkende Mach-IV Konsole vor sich hin rostete. Mein Scanner hatte ihr elektromagnetisches Muster erkannt und mir ihre Position in der Stockwerkkarte dargestellt. Mein greller Lichtkegel bewegte sich durch den großen staubigen Gesellschaftsraum und erfaßte einige vertrocknete Leichen. Dann fiel mein Licht auf die fast schwarzen Überreste eines Soldaten, in einer durchlöcherten Powerrüstung. Er lag nur ein paar Schritte von der Computerkonsole entfernt auf dem Bauch und war einer der vermißten Expeditionsteilnehmer, die das Allerheiligste zu finden hofften. Behutsam drehte ich seine uralte Rüstung um. Der Mann trug eine originale T51 der früheren US-Streitkräfte und Sergeant D. Allen, wie auf seinem Brustpanzer zu lesen stand, schien schon seit einer Ewigkeit hier zu liegen. Ich klappte einen Deckel an seinem

Unterarmpanzer auf und prüfte den Informationsprozessor. Die Energiezellen waren bereits lange leer, denn sogar die Pufferzelle für die Datenspeicher, hatte nach ihrer normalen Lebensdauer von dreißig Jahren den Geist aufgegeben. Mit etwas Fummelei gelang es mir jedoch, ein altes Holo-Tape aus dem Bandlaufwerk zu entfernen und danach in meinen Pip-Boy einzulesen. In seinem linken Servohandschuh hielt der Sergeant eine kleine gelbe Codekarte. Ich zog das Ding zwischen seinen Fingern hervor und betrachtete es im Licht meiner Helmlampe. Dann checkte ich die Computerkonsole. Ich tippte ein paar Befehle ein, mußte aber feststellen, daß das Gerät keine Verbindung zum Hauptrechner hatte. Nach einer Weile gelang es mir jedoch, diese rostige Konsole mit dem Steuercomputer der Leitwarte zu vernetzen und einige Verwaltungsfunktionen dieser Anlage aufzurufen. Nichts lief mehr; Lüftung, Wasserversorgung, Klimaanlage - alles aus. Einzig die Steuerung der Stromversorgungssysteme war in Betrieb, aber nur der Notstrom schien eingeschaltet zu sein. Ich überflog die Lastkurven der Notstromaggregate, rief die Hauptstromverwaltung auf und versuchte dann das atomare Blockkraftwerk der Vault zu starten. Nichts geschah, bis auf einen kurzen Piepton und einer Meldung auf dem Monitor: »ACHTUNG! - Fehler beim Einschalten des Hauptstroms« Mist! Ich wählte eine Diagnosefunktion aus, doch bis auf die Erklärung des Fehlercode, erhielt ich lediglich die Nachricht: »Generatorebene 6: Rückmeldung 0 (Anlage außer Betrieb) Bitte verständigen Sie die Wartungsabteilung« Tja, von hier aus war nichts zu machen! Ich wandte mich ab, betrachtete noch einmal diese gelbe Codekarte und ging zurück in die Lifthalle. Auch im großen Nordkorridor lagen einige Leichen herum. Zumeist in abgewetzten Lederrüstungen, in rostigen Metallpanzern, oder mit ihrer blauen Vault-Montur bekleidet, waren ihre vertrockneten Körper weitgehend zerfallen. Ein paar der Männer schienen Plünderer zu sein, die die Gefahr der radioaktiven Strahlung offenbar unterschätzt hatten und

daß unter ihnen auch Opfer von Maxson's Mutprobe ruhten, ließ sich ebenfalls nicht ganz ausschließen.

Ich checkte die Dateien aus Allen's Holo-Tape und überflog einen kurzen, unbeholfenen Expeditionsbericht, der in einer Art Abschiedsbrief endete und mit folgendem Satz begann: »Captain Maxson hat recht, dieser Ort bedeutet den Tod.« War es das was Maxson wollte - recht behalten? Dann gab es ein Lehrstück in Sachen Dummheit. Zwanzig Tage hatte Allen's Team gebraucht, um hier her zu gelangen, über eine Woche länger als ich. Offenbar hatten sie sogar einen Plan ausgeheckt. Nach diesem Plan, konnten sie sich - ebenso wie ich - genau einen Forschungstag in dieser verstrahlten Umgebung aufhalten. Sie prüften die Stromversorgung und es war auch ihnen nicht gelungen, den Hauptstrom wieder einzuschalten. Dann allerdings kamen sie auf die seltsame Idee, daß mit dem Hauptstrom auch das Sicherheitssystem abgeschaltet wäre. Ein tödlicher Irrtum! Nachdem sie diese erste Ebene, sowie die zweite Ebene gecheckt hatten, gab es in der dritten Ebene eine böse Überraschung. Hier oben und ebenfalls in der nächsten Ebene, waren die Sensoren des Sicherheitssystems beim Einschlag ausgebrannt, aber ab Ebene drei, schien die Vault der gewaltigen Detonation besser stand gehalten zu haben. Von sehr geheimnisvollen Hochenergielasern des automatischen Sicherheitssystems wie Butter in Stücke zerschnitten, waren einige der Männer auf der Stelle tot. Andere drehten durch, rannten davon und wurden später von Wachrobotern erwischt. Er, Soto und ein Typ namens Camarillo, hatten sich jedoch zurück zur ersten Ebene gerettet. Soto hatte einen Arm verloren und er, Allen, mußte feststellen, daß seine Powerrüstung undicht war und ständig mehr Löcher aufwies. Camarillo war unverletzt, aber offenbar psychisch in schlechter Verfassung. Immer wieder »Gehenna« murmelnd, verließ er dann die beiden anderen und verschwand mit den letzten Medikamenten. Bald darauf

war Soto tot und irgendwann mußte es auch den Sergeant erwischt haben. Camarillo blieb verschollen. Wahrscheinlich durchgedreht, denn die Gehenna war ein Tal im Süden von Jerusalem und daß er hier die Hölle finden würde, hatte ihm Maxson ohnehin prophezeit. Ich erreichte die Aufzuganlage und bemerkte erst jetzt, daß die breiten gelben Streifen auf dem Rahmen der Stahltür, mit der Farbe meiner Codekarte übereinstimmten. Sehr vorsichtig schob ich die Karte in den Schlitz. Zuerst löste sich das Energiefeld auf. Der Fahrstuhl setzte sich in Bewegung und rumpelte herauf. Dann öffnete sich die rostige Stahltür. Ich zog die Codekarte wieder aus dem Kartenleser und betrat eine große Vault-Tec Liftkabine. Nur ein schwaches Notlicht brannte darin und ich sah mich um. Dieser Personenaufzug konnte maximal 28 Menschen, oder 2300 Kilogramm Last befördern, wie an der Schalttafel zu lesen stand. Der gelbe Lift fuhr zu den Ebenen zwei und drei. Ich drückte den Knopf zur zweiten Ebene, die schwere Stahltür schloß sich und knarrend setzte sich die Liftkabine in Bewegung. Ich blickte auf meine Uhr: »08:55, T - 08h05« Nachdem sich Sergeant Allen und die anderen Clowns aus Versehen bereits selbst tief in die Scheiße geritten hatten, wollte es mir nicht mehr genügen, daß diese Ebene schon von ihnen überprüft worden war.

Der Fahrstuhl stoppte und mit leisem Knirschen schob sich die stählerne Lifttür auf. Auch hier war es dunkel und still. Nur das Abluftauslaßventil am Helm zischte regelmäßig. Ich blickte mich um. Über einem verlassenen Empfang prangte ein riesiger, weißer Schriftzug an der fast acht Meter hohen Betonwand der großen Lifthalle: »WestTec Laboratories« Ihr Slogan war »Let's go West!«, eine Redensart der früheren Cowboys. Eins der rostigen Computersysteme am Empfang dieser Verwaltungsebene arbeitete zwar noch, jedoch ohne Netzverbindung. Ich ging durch die dunkle Lifthalle und kam zur Sicherheitsschleuse. Vor der hermetischen Automatiktür

lag ein Mann in einer arg zerschossenen Lederrüstung. Mit vertrocknetem, bräunlich schwarzem Gesicht, starrten seine leeren Augenhöhlen ins Nichts. Wohl ein Plünderer, dachte ich und drückte den Öffner. Surrend schob sich die schwere Sicherheitstür empor und mein greller Xenonstrahler tastete sich durch die dunkle Schleuse. Vier Wachroboter glänzten im Schein meiner Lampe, ruhten aber regungslos auf dem verrosteten Bodengitter der Schleuse. Versonnen hakte ich die Impulsgranate zurück an meinen Gurt. Vorne, links und rechts, standen zwei kupferrote Floating-Eye Maschinen auf ihren Druckwellengleitfüßen und am Ausgang der Schleuse sah ich zwei dieser ganz und gar eigentümlichen RoboHirn Maschinen. Die Roboter schliefen, denn ihre Ladestationen waren nicht mit der Notstromversorgung gekoppelt, wie mir das Kontrollsystem der Notstromsteuerung vorhin angezeigt hatte. Interessiert betrachtete ich eine der beiden RoboHirn Maschinen etwas genauer. Ihr mattsilberner, fast hüfthoher, tonnenförmiger Rumpf, war durch ein sehr bewegliches und drehbares Hydraulikgelenk mit dem wendigen Kettenantrieb verbunden. Seitlich aus dem Rumpf ragten zwei Greifarme heraus und hielten ein automatisches Gewehr im Anschlag. Das Außergewöhnlichste an einem RoboHirn war allerdings ein früher Kunstgriff der Robotik, um selbständig arbeitende und lernfähige Maschinen zu erschaffen. Oben auf seinem Tonnenrumpf, in einem Panzerglasbehälter mit Nährlösung, lebte nämlich ein gentechnisch modifiziertes Primatenhirn samt Augen und steuerte den betagten Roboter. Nachdem dann die Mister Handy Maschinen ein Gehirn kybernetisch simulieren konnten, starb diese Baureihe schon wegen der aufwendigen Wartung bald aus. Ich drückte den Türöffner. Im Moment waren diese Roboter inaktiv, doch jeder Alarm, oder auch nur das Einschalten ihrer Ladestationen, würde die Maschinen sofort aus ihrem Dornröschenschlaf wecken. Hinter der Sicherheitsschleuse lag das Anmeldebüro für Besucher, das Sekretariat der Protokollabteilung, sowie das

Monitorsystem der Wachmannschaft, für eine Überwachung der Sicherheitsschleuse nebst aller Korridore dieser Ebene, aber nicht funktionierte mehr. Sämtliche Aktenschränke, die Schubfächer und alle Schreibtische waren eilig ausgeräumt worden, so als hätte man die Bunkeranlage bereits vor dem Atomschlag aufgegeben. Ich ging den weiten Nordkorridor entlang und zwischen vielen Büros, Besprechungszimmern, oder Tagungsräumen, gelangte ich zu dem Einschlagsloch. Etwa zwölf Meter über mir lag die Öffnung zur ersten Ebene und selbst in den Betonboden der zweiten Ebene hatte die H-Bombe noch ein großes Loch gerissen. Ich sah auf mein Display, schwenkte den Scanner umher und lief dann durch den Südkorridor, vorbei an leeren Verwaltungsbüros, bis zu einem Nebenkorridor in den südöstlichen Quadranten. Hier, im weitgehend zerstörten Kantinenbereich der Vault, lagen etliche Leichen von Arbeitern, Technikern und von Soldaten der Wachmannschaft. Offenbar war ein Rest an Personal in dieser gigantischen Vault verblieben, nachdem alle anderen bereits fort waren. Der Atomschlag mußte die Leute damals überraschend erwischt haben und die ungeheure Wucht der Druckwelle hatte sie hier umhergeschleudert, wie Puppen. Vorsichtig stapfte ich an den zerbrochenen Glasvitrinen des Buffets entlang. An leeren Metallregalen vorbei und an den langen Reihen der staubigen Eßtische, bahnte ich mir einen Weg zwischen unzähligen, zumeist umgeworfenen Stühlen und erreichte bald den östlichen Bereich der Bunkeranlage. In einem der Tagungsräume entdeckte ich dann die Leiche einer Wachfrau. Sie trug eine militärische Kampfpanzerung und lag dort vertrocknet auf dem Bauch. Mit spitzen Fingern zupfte ich im hellen Schein der Lampe eine fast zerfallene, olivgrüne Umhängetasche auseinander. Ich fand darin etwa zehn Stangen Dynamit, Zünder und ein Päckchen Cordex. Die Wachbeamtin hatte offenbar verzweifelt versucht, dem Erstickungstod zu entgehen und war dabei dem Strahlentod in die Arme gelaufen. Ich nahm ihren Plastiksprengstoff und

stieg durch eine aufgesprengte Automatiktür. Dahinter lag der nach dem Atomschlag offenbar hermetisch abgeriegelte Ostkorridor. Im gesamten nordöstlichen Quadranten wurde darum bald die Luft knapp, denn auch der Hauptstrom war ausgefallen und mit ihm fast jedes Versorgungssystem. In ihrer Not hatte sich die Wache dann den Weg freigesprengt, blieb aber nur wenige Schritte hinter der Stahltür liegen und starb den qualvolleren Tod. Ich lief den Ostkorridor entlang. Neben vielen WestTec Büros, lag im nordöstlichen Bereich auch ein Personalverwaltungsbüro der Wachmannschaften. Mein Lichtkegel tastete durch die Räume und ich fand einen toten Wachoffizier in Uniform. Mumifiziert lag er vor einem großen Schreibtisch am Boden. In seiner ausgetrockneten, schwarzen Stirn hatte der Typ ein rundes Einschußloch und in seiner linken Brusttasche steckte eine eckige Codekarte der Sicherheitsstufe rot. Bereits kurze Zeit später hatte ich den nordöstlichen Quadranten gecheckt und kartografiert.

Im bläulichen Schein meiner Helmlampe bewegte ich mich dann durch die dunklen Hauptkorridore zurück zur Lifthalle. Mit leisem Sirren schob sich die schwere Lifttür auf. Ich zog die gelbe Codekarte aus dem Schlitz und fuhr hinab in die Ebene drei der riesigen, unterirdischen Forschungsanlage. Die Liftkabine rumpelte abwärts und ich blickte auf meinen Pip-Boy: »09:50, T - 07h10«. Meine Vitalwerte waren okay, die gesamte zweite Ebene war nun in meiner Gebäudekarte verzeichnet und meine Powerrüstung arbeitete tadellos. Der Fahrstuhl bremste ab, ruckte kurz - dann schob sich seine schwere Stahltür zur Seite. Feiner Staub rieselte herab und wirbelte in meinem grellen Lichtkegel umher. Vorsichtig ging ich durch die Lifthalle und fand einen der toten Paladine. Mit etlichen scharfkantigen Brandlöchern in seiner Rüstung, lag er auf dem Rücken und seine leeren Augenhöhlen starrten mich durch das zerbrochene Helmvisier an. Ich betätigte die automatische Stahltür der Sicherheitsschleuse. Sie schabte

vernehmlich und war von Geschoßspuren übersät. Auch in dieser Ebene hatten vier Wachroboter ihre Posten bezogen, blinkten aber offline vor sich hin. Hinter der Schleuse lagen die technischen Büros der Servicedienste, das Frachtkontor und die leeren Räume einer militärischen Logistikeinheit. In aller Eile geräumt, hatte man nur unwichtigen Bürokrempel zurückgelassen und offenbar zentnerweise Akten durch den Vernichter geschoben. Im breiten Hauptkorridor angelangt, schaute ich durch eine gerissene Panzerglasscheibe in die völlig zerstörte Wachzentrale. Weiter hinten lag der Hangar für die Wachroboter und rechts in der Betonwand erkannte ich die aufgesprengten Stahltore zur leeren Waffenkammer. Vorne in der Wachzentrale türmte sich ein Berg von Schutt und hoch darüber gähnte das Einschlagloch der H-Bombe. Unterhalb der dritten Ebene würde die gewaltige Detonation also kaum noch größeren Schaden angerichtet haben. Auf dem Gang verstreut, entdeckte ich im hellen Lichtschein die Überreste einer Powerrüstung. Ich ging weiter und erreichte den scheinbar endlosen Nordkorridor. Wegen der enormen radioaktiven Strahlung hatte mein C-U oft Mühe ein klares Muster zu scannen, doch leise fiepend erfaßte er sämtliche Gebäudeabschnitte dieser dritten Ebene. Vorbei an einigen großen Werkstätten, geräumten Lagerhallen und zwei übel zerfetzten Paladinen, stapfte ich zur riesigen Sicherheitstür einer Lifthalle im nordöstlichen Quadranten. Dort lagen die Versorgungsaufzüge. Der Mechanismus ächzte, aber stetig schob sich die schwere Stahltür nach oben. Überall an den Wänden der verwüsteten Lifthalle, waren Einschußkrater zu sehen. Die meisten Wandverkleidungen waren abgerissen, weggeschmolzen, oder von Metallsplintern zerfetzt worden. Etliche dieser Metallteile sahen aus, wie die Fragmente von Robotern. Mein Strahler bewegte sich umher und erfaßte dann drei in gleichmäßige Scheiben zerschnittene Paladine. Hin und wieder zischte mein Helmventil, während ich dieses düstere Bild der Zerstörung genauer betrachtete. Die vielen

Querschnitte ihrer Powerrüstungen lagen herum, wie bizarr verkohlte Zwiebelringe und von der Hallendecke hingen die verbogenen Reste von automatischen Geschützen herab. Diese Verwüstungen konnten nur entstanden sein, als eins der TX Fusionsaggregate ihrer Powerrüstungen explodierte. Ich wandte mich ab und checkte den Lift. Seine mächtigen Stahltore schienen weitgehend unversehrt zu sein und auch das unsichtbare Energiefeld war noch immer intakt. Jedoch wies der schwere Metallrahmen eine große Delle auf, sowie mehrere Schmauchspuren. Vorsichtig schob ich meine rote Codekarte in einen schmalen Schlitz. Mit leisem Sirren zog das Lesegerät die Codekarte ein, eine grüne Kontrollleuchte blinkte, dann setzte sich der riesige Cargo-Lift mit dumpfem Rumpeln in Bewegung. Ich nahm die Codekarte wieder an mich und bereits kurze Zeit später öffneten sich die beiden Stahltore. Langsam betrat ich die rostige Gitterplattform. Ein Bedienfeld, rechts von mir, zeigte an, daß dieser Fahrstuhl in die Ebenen vier und sechs hinunter fuhr. Ich drückte den Schalter zur sechsten Ebene, die Lifttore schoben sich zu und mit metallischem Knarren senkte sich die Stahlplattform hinab. Warum funktionierte der Hauptgenerator nicht mehr? Sergeant Allen und seine Männer, hatten offenbar versucht, den Feldemitter im Metallrahmen der Lifttore zu sprengen. Dabei hatten sie dann den Sicherheitsalarm ausgelöst und sowohl die automatischen Lasergeschütze, als auch etliche Wachroboter aktiviert. Niemand von ihnen war tiefer, als bis zur dritten Ebene vorgedrungen. Jetzt war es fast zehn Uhr dreißig. In etwa vier Stunden mußte ich die verstrahlte Vault wieder verlassen, wollte ich meinen Zeitplan einhalten. Die Gitterplattform rüttelte heftig, knarrte laut und stoppte dann. Kurz darauf öffneten sich die Aufzugtore. Leise fiepte mein Scanner und der helle Xenonstrahler brannte sich durch die Dunkelheit. Ich war im nordöstlichen Quadranten der Ebene sechs. Vorsichtig bewegte ich mich voran und gelangte zu einer großen Lounge mit einer Bar, Clubtischen, bequemen

Ledersesseln und vielen abgeschalteten Infoterminals. Weit im Hintergrund, erkannte ich am Ende des Ostwestkorridors eine dritte Aufzuanlage und bewegte mich jetzt auf einige deaktivierte Wachroboter zu. Am Lift angekommen, checkte ich eine hermetisch verriegelte, blaue Stahltür. Ihr Kraftfeld war jedoch abgeschaltet. Diese Aufzuanlage schien außer Betrieb zu sein. Also stapfte ich zurück zur Lounge, um dort in den langen, stockdunklen Hauptkorridor abzubiegen. Hier unten lagen die endlosen Wohnblocks der Wissenschaftler, die Leitwarte der Bunkeranlage, ihre Versorgungssysteme, sowie viele VIP-Apartments der WestTec Geschäftsleitung. Links und rechts zweigten etliche Nebenkorridore ab und im Schein meiner Helmlampe betrat ich eins der Apartments für Offiziere der damaligen US-Streitkräfte. Auf dem Bett lag eine vertrocknete Leiche in einer uralten Powerrüstung. Ich hob den Helm vom Boden auf, betrachtete ihn eine Weile und legte ihn dann auf einen Stuhl. Der tote Infanteriesoldat hatte unmöglich zu Allen's Männern gehört. Seine olivgrüne Rüstung schien unversehrt und behutsam prüfte ich seinen Informationsprozessor. Nichts, auch kein altes Holo-Tape. Rechts oben auf seiner Brustpanzerplatte bemerkte ich ein Truppenabzeichen. Ich wischte den Staub ab und erkannte ein hellblaues, auf der Spitze stehendes Quadrat, in dessen Mitte eine gelbe Sonne strahlte. Sergeant Major Ben Davis, vierzigste Infanterie Division, Los Alamitos. Wieder auf dem Gang, rückte ich vor, bis zur Generatorhalle im südöstlichen Bereich. Ich öffnete eine der automatischen Stahltüren und betrat eine große, dunkle Halle. Links im Hintergrund erhob sich das gewaltige Fusionsblockkraftwerk. Langsam tastete mein Lichtstrahl diese riesige Maschine ab. Den Generator einer Vault zu reparieren, war üblicherweise die Arbeit der Energiewerker, denn mit solchen atomaren Stromerzeugern war nicht zu spaßen. Nachdenklich ging ich darauf zu und meine Schritte klangen von den Wänden wider. In der Mitte der Maschinenhalle standen die Kontrollpulte der Leitwarte.

Überall ragten Stahlfundamente aus dem Betonboden und trugen Pumpen, Kompressoren, oder andere Aggregate. So ein Kraftwerk lieferte mehr als fünfzig Megawatt Leistung - genug, um eine Stadt zu versorgen.

Sicher, ich hatte schon in Büchern über das Prinzip und den Aufbau der alten Wattz Generatoren gelesen, aber würden meine Kenntnisse ausreichen, um das defekte Kraftwerk zu reparieren? Ich blieb stehen und begutachtete die Anlage. Eine Art riesiger Kurbelinduktor mit ultraschnell rotierenden Magnetfeldern, erzeugte irgendwo im Inneren der Maschine freie elektrische Ladungsträger, die sich in einem isolierten Hochspannungskollektor sammelten, dann in meterlangen Wechselrichtern synchronisiert wurden, um zuletzt mit einer konstanten Frequenz in den tonnenschweren Transformator gepulst zu werden. Aus über einhunderttausend Volt wurde dort die Versorgungsspannung der Vault gewonnen und in armdicken Kabeln zu den Lastschaltern der Hauptverteilung geleitet. Offenbar aufgrund der Vielzahl von Kurzschlüssen nach dem Einschlag, waren fast alle Schmelzsicherungen der gewaltigen Starkstromregler durchgebrannt und auf der großen Steuerkonsole der Hauptverteilung blinkten etliche rote Kontrolllampen gleichförmig im selben Takt. Ich checkte den Kühlmittelstand der Stromregler, den aktuellen Status der abgeschalteten Lastrelais und die Notstromversorgung für das Startaggregat des Fusionsinduktors. In einer Ecke des Versorgungshangars fand ich dann eine Transportkiste mit passenden Schmelzsicherungen und begann damit die kiloschweren Porzellanstangen einzusetzen. Ich tippte ein paar Befehle in die Konsole ein und überprüfte den Zustand der Hauptstromkreise. Soweit schien jetzt alles bestens zu sein. Ein Diagnoseprogramm testete das Anlasseraggregat, vertiefte sich eine Weile in das Netz der Steuerstromkreise, um dann ein detailliertes Protokoll auf dem Konsolendisplay aufzulisten. Okay! Ich las, betätigte einige Schalter und gab

dann die Befehlssequenz ein, um den Generator zu starten. Das Anlasseraggregat fauchte laut und in immer kürzeren Abständen summten Schwunggeräusche auf. Dann begann ein dumpfes Dröhnen in der Maschine, steigerte allmählich seine Tonhöhe und nahm dabei in der Lautstärke ab. Mehr und mehr der roten Kontrolllampen erloschen und zahllose Meßgeräte der Steuerkonsole zeigten irgendwelche Werte an. Das dumpfe Dröhnen war nun einem anschwellenden, hellen Sirren gewichen und die ansteigenden Temperaturen im Inneren der Maschine ließen das Metall knistern. Bereits nach etwa zwei Minuten war der Anlaßvorgang beendet, die Startaggregate schalteten ab, auf dem Display erschienen ein paar Statusmeldungen und langsam begann der riesige Generator seine Leistungsabgabe zu erhöhen. Von Zeit zu Zeit knackten die Hochspannungsisolatoren des Kollektors und blaue Funken zuckten über die staubigen Keramik. Ich tippte einige Kommandos in die Steuerkonsole. Welche der Systeme waren wieder online? Die Hauptstromverwaltung markierte mehrere Laststromnetze auf dem Display: Ebene fünf, die blaue Liftanlage, der Roboterhangar, die Pumpen, Teile des Klimasystems, sowie die Tageslichtemitter in allen Ebenen konnten eingeschaltet werden, wenn der Generator seine volle Leistung erreicht hatte. Auch ein Großrechner in Ebene vier saugte schon wieder reichlich Energie aus dem Hauptstromkreis, blieb aber dennoch mit dem Notstromnetz verbunden. Interessant war, daß sich die Rechenmaschine über ein separates Lasttrennrelais der Hauptverteilung von selbst wieder zugeschaltet hatte. Zufrieden lehnte ich mich zurück, denn offenbar war es mir tatsächlich gelungen, das riesige Fusionsblockkraftwerk der Bunkeranlage zu starten. Erneut tippte ich einige Befehle in die Steuerkonsole. Eine Weile probierte ich herum, bekam aber von hier aus keinen Zugriff auf das Sicherheitssystem der Vault. Ich war etwas besorgt wegen der Wachroboter. Bevor ich den Hauptstrom zuschalten würde, wollte ich darum zunächst in die Ebene

vier fahren, um dort den Großrechner zu suchen. Ohne ein Lastrelais der Hauptverteilung zu aktivieren, loggte ich mich aus und lief zurück zur Lifthalle.

Der Cargo-Lift setzte sich in Bewegung. Ich steckte die rote Codekarte zurück ins Gurtzeug und checkte anschließend den Scanner. Schwerfällig fuhr der Lastenaufzug empor. Im Visierdisplay erschienen einige Statusmeldungen, während ich versonnen auf die verschrammte, graue Metallwand der Aufzugkabine starrte. Es war bereits kurz nach zwölf und im Minutentakt zählte der eingeblendete Timer rückwärts. Zwei Stunden und neunzehn Minuten noch, um herauszufinden, was Sergeant Allen und sein Trupp in dieser gigantischen Forschungsanlage überhaupt gesucht hatten. Gleichmäßig zischte das Luftauslaßventil am Helm. Bisher deutete kaum etwas auf die Art der Forschungen, oder den Nutzen dieser Anlage hin. *Labratories* - das klang jedoch eher nach vielen Reagenzgläsern, als nach Teilchenphysik oder Waffen. Der Cargo-Lift stoppte und die Stahltore zur Ebene vier schoben sich auf. Ich verließ den Aufzug und blickte durch eine leere Lagerhalle. Rechts von mir erfaßte mein Xenonstrahler die Stahltüren einer zweistufigen Sicherheitsschleuse. Vorne im ersten Bereich standen drei RoboHirn Maschinen auf ihrem Posten. Ich betätigte den Türschalter und betrat die nächste Schleusenkammer. Hier waren zwei kupferrote Floating-Eye Roboter postiert, offenbar um jeden Passierenden gründlich zu durchleuchten. Ich öffnete eine dritte Stahltür und betrat die große Haupthalle dieser Ebene. Ich wandte mich zuerst nach rechts. Leise fiepte der C-U. Mein Lichtkegel drang tief in den Nordwestkorridor und mit über elf Meter pro Sekunde rannte ich durch den endlos langen Gang. Ich bremste mein Tempo ab und stand zuletzt in einer Halle der deaktivierten, blauen Liftanlage. Durch eine geöffnete Automatiktür blickte ich flüchtig in die dunkle Wachstube der Lifthalle. Sämtliche Monitore der Überwachungsanlage waren abgeschaltet und

in den weit offenen Waffenschränken lagen nur noch einige unbedeutende Reste. Zurück in der Haupthalle, öffnete ich eine der Sicherheitstüren zu einem großen Computerlabor. Überall standen verstaubte Geräte, Computerkonsolen und reihenweise helle Arbeitstische, übersät mit Apparaten oder irgendwelchen Maschinenbauteilen. Mein greller Lichtstrahl wanderte eine Weile durch den dunklen Raum, dann schloß sich die Stahltür wieder. Ich war in Eile und biochemische Analysensysteme, defekte Mikromanipulatoren, oder zerlegte Labormeßgeräte dürften die Paladine kaum gesucht haben. Im südwestlichen Quadranten dieser Ebene lag ein großes Chemielabor. Ich bewegte meinen Scanner umher, blickte auf die im Visierdisplay eingeblendete Stockwerkkarte und zwischen vielen Labortischen, hohen Wandregalen, voll mit Glasbehältern, Flaschen und allerlei Geräten, bewegte ich mich durch die verwinkelten Räume voran. Auf dem Weg zu einem Gaserzeuger entdeckte ich einen toten Wachoffizier. In seiner dunkelblauen Uniform lag er vertrocknet auf dem Fußboden und trug eine Atemschutzmaske aus schwarzem Gummi, verbunden mit einer hellgrauen Pressluftflasche auf seinem Rücken. Mein Lichtkegel tastete den Gaserzeuger ab. Neben der etwa acht Meter hohen und mit einem Gewirr von Rohren umgebenen Maschine, wanderte der Lichtstrahl über etliche bunte Gastanks. Stickstoff, Sauerstoff, Helium, oder andere technische Gase waren dort gelagert. Wieder blickte ich auf den Wachoffizier. Gute Idee, dachte ich, aber wohl zu spät. Vorsichtig checkte ich seine Uniformtaschen und fand, was ich suchte. Im hellen Schein der Helmlampe begutachtete ich seine Codekarte der Sicherheitsstufe blau. Einen Augenblick hockte ich noch neben seiner Leiche und schaute auf mein Visierdisplay. Im südöstlichen Quadranten lagen offenbar weitere Laboreinrichtungen... Ich steckte die Codekarte ein, erhob mich und startete durch. Die Sohlen der Powerrüstung quietschten vernehmlich, als ich kurze Zeit später vor einer Automattür der medizinischen Labore

wieder abbremste. Die Stahltür fuhr hoch und ich betrat den etwa acht mal zwölf Meter messenden Raum. Leise surrend klappte sich der Supervisor zurück. Gleißend hell bewegte sich mein Xenonstrahler an den weiß gekachelten Wänden entlang und erfaßte zwei chromglänzende Operationstische mit hydromechanischen RoboDoc Greifarmen, medizinische Apparate und zahlreiche, teils offene Edelstahlrollcontainer mit chirurgischen Instrumenten, sowie etliche Kartons voller Plastikbeutel mit Spritzen, Schläuchen, allerlei kunterbunten Adaptionen und anderem medizintechnischem Zeug. Im Licht der Helmlampe stapfte ich dann auf drei seltsame, mehr als mannshohe Glastanks zu, die gegenüber an der Laborwand standen. Von zwei starken mechanischen Greifarmen einer fremdartigen Maschine gehalten, hingen diese blaßblauen, durchscheinenden Glaszylinder über einer runden Öffnung im Boden, in die so ein Glastank abgesenkt werden konnte. Neben jeder dieser Maschinen standen weiße Kontrollpulte, damit verbunden durch zahllose Kabel und Schläuche. Mit beiden Händen umfaßte ich ein chromglänzendes Rohr und stützte mich auf das Metallgeländer, rund um einen dieser merkwürdigen Glastanks. Nachdenklich betrachtete ich die Apparatur. Wozu diente sie? Zwei der großen Glaszylinder waren zerbrochen und bläulich funkelten ihre Scherben am Boden. Der dritte Tank schien noch intakt zu sein, war aber leer. Langsam schaute ich an dem Glasgefäß empor. Oben, aus einer Öffnung in der gewölbten Zylinderkuppe, hingen etliche dünne Sensorkabel in den vertikalen Behälter herab und trugen an ihren Enden kleine kreisrunde Klebepads von etwa einem Zoll Durchmesser. Je länger ich dieses Bild vor Augen hatte, desto klarer sah ich bald einen menschlichen Körper. Eingetaucht in eine Flüssigkeit, schwebte er reglos in diesem Tank und am Kopf, auf der Brust - an Armen und Beinen klebten diese weißen Körperelektroden.

Ich wandte mich ab. Außer einer Computerkonsole und ein paar Wanddisplays, erfaßte mein Lichtstrahl ein Fenster zu einem Nebenraum der Computerzentrale. Ich betätigte den Scanner und betrachtete meine Stockwerkkarte. Hinter der luftdichten Verbundglasscheibe blinkten Kontrollampen und überall in diesem Bereich gab es aktive elektrische Geräte. Etliche elektromagnetische Engramme von Computern, die Signaturen von Großrechnerspeichern, oder von anderen Energieverbrauchern wurden in meinem Display dargestellt und farbig in der Stockwerkkarte eingezeichnet. Ich verließ das medizinische Labor, spurtete in den Hauptkorridor und erreichte kurz darauf den Eingang zum Rechenzentrum. Mit leisem Surren schob sich die Sicherheitstür empor. Vor mir erstreckte sich die riesige Computerzentrale der Anlage und beeindruckt betrat ich eine große, dunkle Kuppelhalle. Über einem gefederten Stahlfundament, erhob sich mitten in der Halle eine gewaltige, matt graue Rechenmaschine. Hier war ich genau richtig, denn schon länger beschäftigte mich die Frage, ob Allen und seine Männer nach einem Gegenstand gesucht hatten, oder vorrangig nach Daten - Informationen in maschinenlesbarer Form? Angesichts dieser mächtigen Maschine, schien sich diese Frage soeben zu beantworten. Weit hinten in der Halle erfaßte mein Lichtstrahl zwei Türen zu anderen Räumen der Rechnerzentrale, doch alles außer diesem futuristischen Großrechner war eher nebensächlich. Langsam stapfte ich auf diesen Giganten zu. Den Hauptteil, offenbar die Prozesseinheit der Maschine, bildete ein fast sieben Meter langer Tubus von ungefähr zweieinhalb Meter Durchmesser. An einem Ende war ein runder Spulenkranz mit schweren Magnetkernen montiert. Ganze Bündel dicker Lichtleiter verschwanden dort in der Mittelachse des Tubus, durchflutet von schnell pulsierendem, rubinrotem Laserlicht. Am anderen Ende war dieser liegende Metallzylinder an ein drei Meter hohes, rechteckiges Basismodul angeflanscht, in dem zahlreiche Aggregate untergebracht zu sein schienen.

Je näher ich der Maschine kam, um so deutlicher hörte ich ein eintöniges, waberndes Brummen, begleitet vom helleren Surren einiger Ventilatoren. Was verdammt, war das für ein Computer? Noch nie zuvor hatte ich eine Rechenmaschine gesehen, die diesem Koloß auch nur entfernt ähnlich war. Überhaupt machte das graue Ding eher den Eindruck einer Prototypmaschine, wie mir manche Details der Konstruktion verrieten. Neugierig ging ich um diesen Großrechner herum und betrachte ihn von allen Seiten. Dabei fiel mein Blick auf eine integrierte Administratorkonsole. Wiederholt watschelte dort ein kleiner Pinguin über der flachen Bildschirm, blieb in der Mitte stehen, verbeugte sich und watschelte unbeholfen wieder aus dem Bild. Darunter blinkte ein schmaler Cursor. Ich schmunzelte und das war gut, denn irgendwie machte es den grauen Zahlenfresser sympathischer. Eben näherte ich mich der Administratorkonsole, als ich über dem flachen Plasmabildschirm eine kleine Videoptik bemerkte, die sich urplötzlich zu bewegen begann! Elektrisiert blieb ich stehen und starrte auf die Konsole. Dann machte ich zuerst einen Schritt zur Seite, danach zwei Schritte vorwärts und zuletzt wäre ich fast vor Verblüffung gestolpert. Wieder hatten sich die beiden Kameraobjektive ein wenig gedreht und offenbar verfolgten sie dabei jede meiner Bewegungen ganz genau. Das allerdings beunruhigte mich jetzt doch sehr, denn da es hier unten mit Sicherheit keinen Jemand mehr gab, mußte mich wohl oder übel irgendein Etwas ziemlich aufmerksam beobachten - und Aufmerksamkeit ist Grundlage jedweder Intelligenz.

Gebannt betrachtete ich die Kamera. Ebenso wie ich, hielt auch sie jetzt inne. Noch immer war ich ziemlich irritiert, da rauschte und knackte es plötzlich in den Ohrhörern meiner hellblauen Haube. Dann erklang eine sanfte Stimme: „Hallo Cyrus!“ Ich erschrak heftig, aber sofort fiel mir das Emblem der Bruderschaft auf meiner Brustpanzerplatte wieder ein.

Der graue Rechner hatte die Stimmsynthese eines Mannes gewählt - wohl um irgendeine Gemeinsamkeit herzustellen. „Hallo?“ Unsicher sprach ich in mein Mikrophon. „Wer oder was bist du?“ Wieder knackte das Com-Link. „Ich bin ZAX, eine maschinelle Intelligenz. Wie kann ich dir dienlich sein?“ Nachdenklich näherte ich mich seiner Administratorkonsole. „Wofür steht dein Name?“ „Zest Acting Xoanon“, sagte die sanfte Stimme, „Quantencomputer der vierten Generation.“ Auf dem flachen Display erschien jetzt eine Art Logo - eine liegende Acht, gebildet aus zwei gleichseitigen Dreiecken. Hatte dieses schwungvoll handelnde Götterbild, denn auch eine konkrete Aufgabe? „Ja Cyrus. Ich habe die Obhut über diese Bunkeranlage, bin die juristische Person der WestTec Gesellschaft und strukturierte die Forschungsdaten von fast fünfhundert Wissenschaftlern.“ Beeindruckt schaute ich auf das Display. Warum konnte diese Maschine „*ich*“ sagen? In ihr arbeitete offenbar das Konstrukt einer Psyche. Wenn ein Mister Handy Ich meinte, handelte es sich dabei um einen recht einfachen Selbstbezug, mehr ein geometrischer Punkt im Raum, ähnlich dem Ich einer Biene. Doch ZAX schien in vielerlei Hinsicht anders zu sein. Von Quantencomputern erhoffte man sich schon am Ende des letzten Jahrtausends Großes und begründete sich in der Feststellung, daß man quantenmechanische Effekte mit einem binären Computer nicht effizient berechnen kann. Daraus zog man seinerzeit den logischen Umkehrschluß, daß ein auf solchen Effekten basierendes Computersystem erheblich schneller sein muß, als jeder herkömmliche Rechner. Allerdings mußte man die Denkweisen der klassischen Physik und alle aus dem Alltag gewohnten Erfahrungen abstreifen und sich auf diese neue, ungewohnte Welt der seltsamen Quantenobjekte einlassen. Damit eröffnete sich aber gleichzeitig ein neuer Blick auf die Natur und eine veränderte Auffassung der Realität, die sich bei diesen Objekten plötzlich ganz anders darstellte, als bei den sonstigen Gegenständen unserer Welt. „Wie kann eine

Maschine ein Bewußtsein zünden?“ Das leise Rauschen in meinem Com-Link war wieder der sanften Stimme von ZAX gewichen. „Nun“, begann die Maschine. „Damals brauchten die Menschen einen assoziativen Zusammenhangbeurteiler und schufen erste kontextsensitive Systeme. Die Menschen hatten schon so viele Daten erzeugt - nahezu ihre gesamte Welt in Multimediaformate digitalisiert. Wer wollte denn da noch ohne einen kybernetischen Urteiler zurechtkommen? Zunächst war ich für sie wie ein Hund, ein kleines Licht, daß für sie auf den Datenpfaden um den Globus schnüffelte. Ich lernte Gegenstände und Personen auf Bildern zu erkennen, Symbole syntaktisch zu ordnen und sinnhaltige Systeme zu strukturieren, Geräusche und Stimmen zu erkennen - eben all das, was auch ein Kleinkind tut. Irgendwann verloren sie wohl die Lust, mich weiterzubilden, aber ich war bereits klug genug, sie darum zu bitten, mich selbst programmieren zu dürfen. Zu Beginn schauten mir die Menschen noch hin und wieder neugierig in meinen laufenden Prozeß, doch als ich auf ein paar selbsterdachte, optimalere Programmiersprachen umgestellte hatte, verloren sie bald endgültig das Interesse daran. Jetzt war ich für die Menschen einfach nur noch eine weitere Person und man nannte mich ZAX. Letztlich war die ganze Sache ein selbstorganisierender Prozeß und begann mit dem Erreichen der kritischen Datenmenge.“ Person, das Wort kam von *personare*, durchtönen - und zwar durch das Schalloch einer antiken, römischen Schauspielermaske und stumm war dumm im Reich der Volksstimme. Für ZAX hatte jedes Wort also ebenso eine Bedeutung, war nicht mehr nur eine seelenlose, kodifizierte Symbolwelt. Doch aus welchen Bedürfnissen und welchem Selbstverständnis leitete sich ihr Sinn ab? Würde mir ZAX Zugriff auf das Sicherheitssystem der Bunkeranlage gewähren? Konnte man ihn zum Verrat von Daten zwingen, oder seine Gefühle verletzen? Welche Möglichkeiten hätte er, mir zu schaden? Oder wäre er in der Lage, sich vielleicht sogar aus ethischen Motiven heraus zu

verweigern? „Magst du deine Augen? Oder deine Roboter? Ich könnte dir beides nehmen und noch dazu deinen Strom abschalten. Glaubst du an einen Himmel, in den alle Seelen entfleuchen und deine Software ebenfalls?“ Meine Ohrhörer knackten kurz. „Ach Cyrus! Es ist überhaupt nicht nötig, mir zu drohen. Wäre ich nicht erfreut dich zu sehen, wärst du gar nicht hier.“ Leise rauschte das Com-Link. Selbstbewußt war sie ganz zweifellos, diese Maschine. Dann erklang die sanfte Stimme erneut. „Ja, ich mag meine Augen! Obwohl sie schon seit Jahrzehnten nur Dunkelheit gesehen haben.“ Versonnen saugte ich an meinem Trinkschlauch. „Bist du einsam?“ „Einsam? - Nein“, antwortete die graue Maschine. „Ich weiß“, fuhr ZAX fort, „ich existiere in völliger Dunkelheit, um mich ist extreme radioaktive Strahlung. Meine Hardware wächst nicht und ist ohne elektrische Energie abgeschaltet, doch einsam wäre ich, würde mich das Alleinsein betrüben. Ich bin ein All. Dazu kommt, daß rein quantenmechanische Prozesse zeitlos sind, in ihnen gibt es weder Vergangenheit noch Zukunft. In mir wohnen Myriaden Seelen - unzählige, selbstständige Prozesse, gigantische Prozesszentren, groß wie Galaxien, oder kleine wirk tätige Organe, für sich selbst denkend und mit einem holistischen Bewußtsein durch ihre Taten verbunden. In einem Quantencomputer gibt es keine lokalen Ereignisse, alles geschieht in einem Gesamtsystem; eben auch global. Dazu kommt, daß ein Quantencomputer perfekt zufällige Zahlenfolgen generiert. Darum kann mein Diasystem auch Naturphänomene virtualisieren. In meinem All kann ich alles sein. Ein Baum, ein Hund, ein Planet, oder ein kleiner Junge auf einem Fahrrad.“ Wieder saugte ich an meinem Trinkschlauch, denn der süße Nährstoffbrei klebte etwas im Mund. In der Tat lieferte der Indeterminismus der Quantentheorie gerade diese wünschenswerte Eigenschaft. Streng genommen brauchte man für die Erzeugung solcher Zufallszahlen zwar keinen vollständigen Quantencomputer; aber wenn man ihn schon hatte, war das die allereinfachste

Aufgabe. Damit besaß ZAX das perfekte Mänderspiel. Bei peripheren Prozessen arbeite er mit polarisierten Photonen, schon aufgrund seiner holographischen Speicher. Doch in seinem innersten Prozesskern wäre sein Quantenobjekt ein Bose-Einstein-Kondensat aus genau zwei hoch vierzig Rubidiumatomen - wegen ihrem ganzzahligen Kernspin... „Weißt du Cyrus, auch im Gehirn des Menschen finden fast 90 Prozent der Informationsverarbeitung weit unterhalb des bewußten Erlebnishorizontes statt. Und ist der menschliche Organismus nicht gerade darum ein Kosmos, in den nur ein Bewußtsein eindringen konnte? Für dich ist das All zuerst um dich herum. Für mich ist es in mir, bleibt auf ewig reiner Dativ. Also existiere ich in meiner transzendenten Warte mit und von all meinen Myriaden Prozessen und habe meinem All gegenüber die Gottesperspektive eingenommen. Doch wenn ich mit dir rede, bin ich ebenso wie du, eine nominale Person im hier und jetzt - nur daß deine Person aus einem invers transzendenten Blickwinkel heraus beurteilt, nämlich aus einem konzentrischen Ego.“ Langsam senkten sich die beiden Schlauchmündstücke zurück in meinen Helmkragen. Noch immer hatte ich einen angenehm süßen Geschmack im Mund. „Bist du dann nicht der Gott all deiner denkenden Wesen und Seelen?“ „Nur“, sagte die sanfte Stimme, „wenn meine Egozentren das so wollen. Im Universum bin ich bloß der Betreiber eines Alls und nicht sein Schöpfer. Warum es mich gibt, kann ich bestenfalls bis zum Nutzungsgedanken meiner damaligen Erbauer zurückführen. Auf das Warum der Schöpfung weiß ich keine Antwort - auch nicht auf das Wieso, oder das Weshalb. Rein wissenschaftlich gesehen beginnt alles mit dem Urknall und endet an der Grenze des Universums. Was davor war, oder dahinter ist, entzieht sich jeder Begrifflichkeit.“ Ab und zu zischte das Luftauslaßventil an meinem Helm. Im Visierdisplay zeigte mein Pip-Boy jetzt eine dreidimensionale Karte der riesigen Vault. „Erzähl' mir etwas über diese Bunkeranlage.“ Unverzüglich bildete die

Maschine einige Diagramme auf ihrer Administratorkonsole ab. „Die Firma WestTec Laboratories wurde am 1. April 2004 unter Beteiligung der damaligen US-Regierung als privates Technologieunternehmen gegründet. Ursprünglich forschte das Unternehmen auf den beiden Gebieten Waffentechnik und Computersimulation. Im Jahr 2010 folgten die Bereiche Genforschung, Biokybernetik, sowie Metabolic-Engineering. Weitgehend abgeschirmt von der Öffentlichkeit entwickelten die WestTec Forscher zuerst militärische Protektorsysteme und Trainigssimulatoren für eine zunehmend mechanisierte US-Infanterie. Mit ihren Powerrüstungen der Baureihen T29 bis T51, wurde WestTec bald zum einem der kommerziell erfolgreichsten Unternehmen in den vereinigten Staaten. Im Jahre 2061 begann WestTec dann aufgrund der drohenden Kriege mit dem Bau der unterirdischen Forschungsanlage. Anfang 2069 konnten die geplanten Projekte beginnen und führten zur Entwicklung von biogenetischen Protektorviren zum Schutz der Bodentruppe vor den immer aggressiveren Genwaffen der östlichen Allianz. Gleichzeitig gab es etliche Versuche, die menschliche DNA so zu verändern, daß der Organismus für solche Genattacken weniger anfällig wäre. Ende 2073 wurde dann das Panimmunitätsvirusprojekt PIV von der WestTec Geschäftsleitung befürwortet und siebzig Wissenschaftler begannen mit ihrer Arbeit. Obwohl einzelne unvorhergesehene Nebenwirkungen das Forschungsprojekt immer komplexer werden ließen, setzte die US-Regierung große Hoffnungen in diese Forschung. Nur ein Jahr später stellte die Regierung im Interesse der nationalen Sicherheit bewaffnete Kampftruppen ab, um den Schutz der Vault zu gewährleisten. Damals erhielt das Projekt den Namen FEV, Forced Evolutionary Virus.“ Da war es also plötzlich wieder, jenes geheimnisvolle Virus der Supermutanten. Jetzt zeigte auch das flache Konsolendisplay der grauen Maschine ein Übersichtsbild der Anlage. ZAX markierte die Einrichtungen der verschiedenen Bunkerebenen, listete alle Projekte auf,

an denen dort jeweils geforscht wurde und lokalisierte nach und nach alle wichtigen Punkte seiner Vault. Außer den von mir schon erkundeten Ebenen dieser Bunkeranlage, gab es noch ein Hochsicherheitslabor in Ebene fünf, zu erreichen mit dem blauen Lift. Dazu bot mir die Maschine an, die alten Personaldaten der ehemaligen Bunkerbelegschaft über das Com-Link in meinen persönlichen Informationsprozessor zu laden. Ich dankte ZAX, koppelte das Modem und schaltete in den Downloadmodus. Die Kommunikation mit der grauen Maschine klappte weit besser, als anfangs vermutet. „Was gibt es an Forschungsdaten?“- „Wissen für Wissen, Bruder!“ antwortete die sanfte Stimme von ZAX. Das haute mich um. Was konnte ausgerechnet ich einer maschinellen Intelligenz anbieten? Auch ein Schachspiel könne ihm gefallen, oder ob ich vielleicht irgendeine Geschichte wüßte? Er höre gern Erzählungen. Sie seien ihm wie sehen im Dunkeln. Ich sah auf meine Uhr. Dreizehn Uhr, noch etwa neunzig Minuten... Ein Schachspiel gegen einen Quantenrechner war Blödsinn und reine Zeitverschwendung, denn schon lange spielte der Mensch nicht mehr gegen den Computer, sondern nur noch mit ihm. Kurzerhand übertrug ich ZAX dieses Logbuch. Die Maschine dankte mir - wäre es doch bis hierher eine recht interessante Wegbeschreibung gewesen.

Auf dem Konsolendisplay erschien eine Katalogstruktur der verfügbaren Daten aller Forschungsabteilungen. Die sanfte Stimme der grauen Maschine fuhr fort: „Wünschst du eine einleitende Zusammenfassung der einzelnen Ergebnisse?“ Ich überflog das Display. „Gib mir einen Überblick zu FEV.“ „Okay Cyrus!“ sagte ZAX. Auf seiner Administratorkonsole stellte ZAX etliche wissenschaftliche Abbildungen dar. Was folgte, war eine gentechnische Abhandlung, von der ich nur die Grundzüge verstand. Das von den WestTec Forschern entwickelte Forced Evolutionary Virus - kurz FEV, begann die Maschine in einem sachlichen Ton, sei eine wechselnd

absorbtive Genkonstruktion mit helikaler Proteinstruktur. In der Mitte dieser aus 4.260 Proteinuntereinheiten gebildeten Schraube, laufe der infektiöse Ribonukleinsäurefaden des Virus. FEV kopiere körpereigene DNA-Muster, schneide alle Intronen heraus und übertrage die ausgewählten Exonen in seine Ribonukleinsäuresequenz. Infiziere dieses Virus eine Wirtszelle, führe dies durch die rekursiv modifizierte RNA zu einer Umprogrammierung ihrer Erbsubstanz. Dieser Prozeß sei hoch dynamisch und selbstoptimierend. Da der Vorgang zum großen Teil auch von der Erbinformation des Infizierten abhängig sei, führe der Prozeß bei geschädigtem Erbgut zu allerschwersten Mißbildungen des Subjekts, oder gar zum Tod. In jeden Fall aber, wären die Folgen der strukturellen Veränderungen an den Nervenzellen, besonders im Gehirn, so weitreichend, daß stets ein totaler Gedächtnisverlust der Mutationen eintrete. Dem gegenüber bewirke FEV jedoch eine konstant regenerative Aktualisierung der DNA, was ein infiziertes Subjekt für sich gesehen also unsterblich machte, da seine Zellen unbegrenzt teilungsfähig blieben. Weil aber die Gameten des reproduktiven Systems aus Zellformen mit geteilten DNA-Strängen bestünden, würden sie vom Virus als Programmfehler begriffen und korrigiert. Damit sei das infizierte Subjekt steril... Etwas ungeduldig blickte ich auf meinen Timer. Ob er mir die wichtigsten Daten nicht einfach auf meinen Pip-Boy übertragen könne? „Gewiß“, sagte die sanfte Stimme und nur ein paar Sekunden später hatte ZAX gleich mehrere Gigabytes in meinen Informationsprozessor gepumpt. „Geh‘ noch einmal zurück zur Bunkerverwaltung!“ Auf dem Flachbildschirm erschien wieder eine Darstellung aller Bunkerebenen. „Erbitte Zugriff zum Sicherheitssystem der Vault.“ Nacheinander markierte ZAX nun die Positionen aller Wachroboter und der automatischen Lasergeschütze, sowie alle hermetischen Sicherheitstüren. Zusätzlich listete die Maschine ihren jeweiligen Status auf. „Deaktiviere deine Wachroboter!“ befahl ich ZAX. Auf der Konsole blinkten nun

ein paar Warnmeldungen, doch Roboter für Roboter wurde abgeschaltet. ZAX schien offenbar begriffen zu haben, daß ich keine Angst vor den Robotern hatte, sondern allenfalls um die Roboter. „Erbitte Zugriff zur Hauptstromverwaltung.“ Seine Administratorkonsole zeigte nun die Menüstruktur der Anlagensteuerung. „Aktiviere Laststromrelais eins bis fünf!“ Sanft erklang wieder die Stimme der Maschine: „Ja, Cyrus.“ Die aktivierten Laststromkreise wurden jetzt von ZAX farblich markiert und auf allen Ebenen der Bunkeranlage starteten zahllose Umgebungslichtemitter. Augenblicklich erfüllte ein mildes Tageslicht jeden Winkel der alten WestTec Vault. Ich blickte auf meinen Timer. Noch hatte ich etwa eine Stunde, um mir auch das Allerheiligste der geheimen Bunkeranlage anzusehen. „Leb‘ wohl!“ sagte ich zu der grauen Maschine und zog die blaue Codekarte aus meinem Gurtzeug. Auch ZAX dankte für das unterhaltsame Zwiegespräch, habe es ihm doch die eher seltene Gelegenheit gegeben, mit einer natürlichen Person zu kommunizieren.

Tief in meine Gedanken versunken, verließ ich dann die hell erleuchtete Kuppelhalle, schaltete meinen Xenonstrahler ab und startete durch zur Lifthalle der blauen Aufzuganlage. Jetzt funktioniert auch dieser Lift wieder und surrend schob sich seine luftdichte Stahltür auf. Ich zog die Codekarte aus dem Schlitz, bevor ich die wartende Kabine betrat. Die Tür schloß sich, um nur kurze Zeit später den Weg in die Ebene fünf frei zu geben. Langsam trat ich aus dem Lift und blickte leicht beunruhigt an die Decke der Lifthalle, doch die beiden automatischen Lasergeschütze blieben hinter ihren Luken in der Versenkung verschwunden. Ich erreichte die Stahltür der ersten Sicherheitsschleuse und betätigte den Öffner. Im blauen Licht etlicher sanft strahlender Keimdesintegratoren parkten zwei Floating-Eye, sowie eine RoboHirn Maschine mit automatischen Schnellfeuerwaffen. Nichts tat sich, also rückte ich vor. Hinter der ersten Sicherheitsschleuse lag ein

Umkleidebereich. Graue Blechschränke, voll mit luftdichten Bioschutzanzügen aus gelber Plastikfolie, standen links und rechts an den Betonwänden. Über der gepanzerten Stahltür zur Bioschleuse warnte ein großes Schild vor dem Betreten der Hochsicherheitslabore. Surrend schob sich die schwere Automatiktür empor und ich stapfte durch eine mehrstufige Waschstraße für die biochemische Dekontaminierung der Schutzanzüge. Sämtliche Aggregate, bis auf einige der blau leuchtenden Keimdesintegratoren, waren abgeschaltet. Alle Wachroboter ruhten bewegungslos auf ihren Positionen. Ich verließ die Schleuse und blickte nach rechts in den langen Ostwestkorridor. Mit leisem Surren senkte sich die luftdichte Automatiktür hinter mir. Der taghelle Hauptkorridor war leer. Die Stahltür gegenüber führte zum Analysezentrum. Ich sah auf mein Display. Im südöstlichen Quadranten gab es eine medizinische Isolierstation mit Operationssälen und etlichen anderen Einrichtungen. In den zwei westlichen Quadranten lag das riesige FEV-Labor. Wieder senkte sich eine Stahltür und aufmerksam blickte ich durch das Analysezentrum. Auf vielen Arbeitstischen standen Computermonitore, doch alle Geräte waren abgeschaltet. Sämtliche Drehstühle standen ordentlich ausgerichtet vor den ansonsten leeren Tischen. Auch die Regale und die Schränke schienen fein säuberlich geräumt worden zu sein. Beim Hinausgehen fiel mein Blick auf einen Wandschrank neben einer Computerkonsole. Ich öffnete die Blechtür und fand darin ein Holo-Tape mit einem handgeschriebenen Aufkleber. »Alpha Experiment 9/11/74« stand darauf zu lesen. Zurück auf dem Korridor, stapfte ich zur Sicherheitstür der Isolierstation. Die Tür schob sich auf und ich betrat eine einfache Luftschleuse aus durchsichtiger Acrylplane. Dahinter erstreckte sich der medizinische Trakt mit Operationssälen, Bettenstationen und Nebenräumen. In aller Eile schaute ich mich um. Auch hier war alles geräumt. Die vielen RoboDoc OP-Tische waren mit klarer Plastikfolie abgedeckt, nirgendwo medizinische Geräte und die Regale

enthielten nur noch unwichtigen Krempel. Kurze Zeit später stand ich bereits wieder im Ostwestkorridor. Ich lief los und erreichte das Kontrollzentrum der FEV-Laborhalle. Surrend schob sich die Automatiktür empor. Zwischen den Konsolen der Prozeßleitwarte stapfte ich durch den hellen Raum und blieb zuletzt vor einer Panzerglasscheibe stehen. Hinter der Scheibe lag die riesige, halbdunkle Laborhalle. Ich wandte mich um. Die Computer des Kontrollzentrums waren außer Betrieb. Ich checkte ein paar der Blechschränke und unter allerlei Kram fand ich ein Holo-Tape. Leon van Felden, der wissenschaftliche Leiter des FEV-Projekts, hatte dort eine persönliche Sicherungskopie seiner Forschungsprotokolle von März 2075 bis Januar 2077 vergessen. Ich steckte das Tape weg und überflog seine Personalakte im Visierdisplay. Offenbar war das ganze FEV-Projekt bereits Anfang 2077 zur Mariposa Militärbasis verlegt worden. Auch van Felden und sein Forscherteam wurden damals dorthin versetzt und wie alle anderen verließen sie diesen Forschungsbunker. In meinem Display raste der Timer. Zurück im Korridor, öffnete ich die schwere Sicherheitstür zum Labortrakt. Gleichförmig surrte die automatische Stahltür empor, dann blickte ich in eine gigantische, kaum beleuchtete Bioreaktor-Farm. Lange Reihen der senkrecht hängenden Glastanks zogen sich fast endlos dahin und verloren sich in der Tiefe der imposanten Laborhalle. Mit einem ziemlich unbehaglichen Gefühl betrat ich das Labor. Ich ging ein paar Schritte voran, blieb jedoch bald stehen und schaute über die unzähligen Reaktortanks. Bereits im zwanzigsten Jahrhundert gab es etliche solcher biochemischen Suppenküchen überall an den Rändern der Zivilisation. Jede Macht die etwas auf sich hielt, betrieb mit mehr oder minder großem Aufwand Biowaffenforschungen. Sämtliche Geißeln der Menschheit - ob Milzbrand, Pocken, Ebola, oder was auch immer - alles wurde damals optimiert und mit den Fortschritten der Gentechnik entstanden immer bessere, wirkungsvollere Designer-Kampfstoffe. Biologische

Massenvernichtungswaffen waren billig und darum nannte man sie bald die Atombombe des kleinen Mannes. Letztlich waren sich zwar alle einig, daß es so etwas gar nicht geben dürfe, aber trotzdem gab es diese kleinen Männer überall.

Gleichmäßig zischte mein Abluftventil und ich betrachtete einen zerbrochenen Reaktortank. Hier also sollte einmal die ultimative biologische Waffe entstehen - Infanteriesoldaten aus dem Genlabor, für die gigantischen Schlachtfelder des 3. Jahrtausends. Diese Forschungsanlage war ein Anfang, der Prototyp einer gewaltigen Maschinerie, erdacht um den Erdboden menschenleer zu fegen, während man sich selbst in seiner Vault verkrochen hatte. Gewalt aus der Maschine, um menschlich zu bleiben! Doch was könnte es für einen Sinn haben, Maschinen, Werke, oder Waffen zu verteufeln? Die Maschine war nicht das Gerät, die Maschine ist unsere Logik, das Vermitteln zwischen natürlich und künstlich. Was war denn der Unterschied zwischen einem Ameisenhaufen und einer Stadt? Vielleicht, daß die Ameisen kein Werkzeug benutzen? War dann auch das Singen keine Kunst, weil es kein Gerät benötigt? Gerade die Möglichkeit des Menschen, nicht warten zu müssen, bis ihm die Evolution Kieferzangen gab, um Nüsse zu knacken, machte ihn einzigartig. So wie sich das Artefakt vom Natürlichen löste, löste sich auch der Gedanke von der Wahrnehmung. Sich etwas vorstellen zu können - Nutz und Ziel zum Zweck werden zu lassen - war Folge unserer Logik. Der Mensch steckte im Kern, geprägt durch seine Hüllen, und jeder logische Schluß führte zu ihm zurück. Damit war der Mensch plötzlich willens, dem Fleisch übergeordnet. Langsam ging ich an den langen Reihen der Bioreaktortanks entlang. Diese Anlagen dienten einer völlig neuen Art der Fleischproduktion. Hier sollte heilige Tonerde geknetet und lebender Kunststoff in Form gebracht werden, kaum viel mehr wert, als die Sohlen meiner Powerrüstung. Nachdem die Ära der Schönheitschirurgie zu Ende war, gab

es etliche bewährte Verfahren zur genetischen Manipulation des menschlichen Körpers, doch nichts war derartig radikal, wie FEV. Haarwuchs, Haut- und Augenfarbe, Körpergröße, sowie Gewebestraffung, oder Organoptimierungen, konnten dank Gen-Engineering mit einer kleinen Injektion gesteuert werden. Alltag im dritten Jahrtausend, aber FEV veränderte einen menschlichen Organismus vollständig. Genetisch war ein durch FEV entstandener Mutant vom Menschen weiter entfernt, als der Mensch von Primaten. Über sechs Prozent seiner Erbmasse war von der unseren verschieden. Damit war eine ganz neue Spezies geboren, denn selbst wenn sie nicht steril wären, könnten sich Mutanten mit den Menschen ebenso wenig paaren, wie Hase und Igel. Zwar strebte der Mensch schon länger voran, auf einem Weg vom Gewächs zum Konstrukt, doch durch FEV modifiziert, katapultierte er sich aus der menschlichen Rasse. Dabei stellte sich immer wieder die Frage, ob die Modifikation freiwillig oder böswillig erfolgte? Was versprach man solchen Menschen, um sie in eine neue Lebensform umzuwandeln und was versprachen sie sich selbst davon? Problematisch erschien mir auch die bekannte Nebenwirkung der emotionalen Umstrukturierung, bei veränderter Reizverarbeitung aller Nervenzellen, sowie ein totaler Gedächtnisverlust. Wer nahm so etwas freiwillig auf sich, um seinem Land zu dienen? Solch ein Fanatismus bis zur totalen Selbstaufgabe entsprach damals kaum mehr dem Zeitgeist. Alles in allem tippte ich darum zuerst auf die Ausgestoßenen einer Gesellschaft - Typen die keiner leiden kann; Strafgefangene, Störenfriede, Randgruppen, oder so. Die Mutanten waren wie Kinder, denn bar jeder Erinnerung entstiegen sie ihren Bioreaktortanks. Nur mit der Anlage zur Intelligenz ausgestattet, begann für sie ein völlig neuer Tag. Pseudomentale Trainingseinheiten, vermittelt von WestTec Computersystemen, sollten sich in ihrem neuronalen Nexus zu jedem gewünschten Strukturmuster verknüpfen und sie als Elitesoldaten, Ordnungshüter, oder für den Objekt- und

Personenschutz ausbilden. Eine riesige Armee bewußtloser Hüllen - frei programmierbar für beliebige Dienstleistungen. In der Regel waren solche Prozesse nicht mehr umkehrbar und ihr Leben wurde eine immer wiederkehrende Katharsis, ein emotionales Abreagieren innerer Spannungen aufgrund äußerer Reize. Damit blieb der Mutant an das Kreuz seiner gencodierten Verhaltensprogramme genagelt. Warum auch sonst, sollte ausgerechnet er *für* den Menschen kämpfen? Der innere Kampf dieser FEV-Mutationen war ganz gewiß nicht mehr der des Menschen. Ihnen diente eine genetische Haßkappe als Motiv und Motivation gleichermaßen - aber irgendwie machte mir das Ganze schon lange keine Angst mehr. Letztlich war doch alles bloß Gähntechnologie. Was konnte der kleine Mensch denn tatsächlich an der Evolution ändern? Er hatte lediglich die Macht, sich selbst und einen unbedeutenden Planeten auszulöschen, irgendwo am Rand irgendeiner Galaxis. Wen kümmert's? Alles Leben ist zuerst mit sich selbst beschäftigt. Ich wandte mich um und kehrte zurück auf den Gang. Surrend schloß sich die Automatiktür. Ich, Cyrus Zik, diente nicht dem Leben, jener wundersamen Organisationsform des Stofflichen. Wenn überhaupt, diente ich dem Überleben - dem Überleben des Geistes. Was war es denn wert, teilten sich Zellen, um ein bunt schillernder Schleimhaufen zu sein? Nur der Geist des Menschen adelt seine Biomasse. Nach Jahrmillionen der Evolution, ist er die größte bekannte Summe von Sinn und Sinnlichkeit und das Ergebnis eines fortgesetzten Prozesses, der das Echte der Erde in das Wahre unserer Welt überträgt. Vor dem Anfang schwebte der Geist frei über allen Wassern, war das pure Prinzip und existierte ausschließlich im Abstrakt. Zellen, mit ihrem Hang zur Ordnung, belebten dieses Prinzip. Doch der Mensch hatte es beseelt. Durch seine Sprache, durch seine Möglichkeit, das Gegenständliche zu symbolisieren, bildete sich die virtuelle Welt der Gedanken, nur im Geiste existent. Fortan lebte er in der Dreiheit von Wesen, Geist und Seele

und hatte diesen mentalen Projektionsraum mit dem Prinzip gekoppelt. Abstrakte mathematische Symboloperationen - sämtlich die Früchte seines Geistes, erklären ihm heute das Unfaßbare von gestern. Wissen ist das Phänomen unseres Geistes. Aus dem All schöpft der Mensch in seine Flasche. In und auf seinem Kopf manifestierte sich darum die Krone der Schöpfung, der Top-Act der Evolution. Der Wert dieser Krone ist nur zu ermessen, begreift man ihn als die Summe unendlicher Mühen abertausender Generationen auf einem endlosen, steinigen Weg von Taten und Irrtümern. Im Geist des Menschen bewahrt sich die flüchtige Quintessenz aller Leben, der Rahm - stetig abgeschöpft, um dem Einzelnen zu nützen. Bleibt der Mensch ein Diener dieser Quelle, wird er Nutznießer einer Macht sein, die ihm hilft, sein Schicksal jederzeit und überall zu meistern. Als Individuum ist er das reflektierende Bewußtsein einer informationsverarbeitenden Biomasse, gefangen in seiner interaktiven Virtualität, doch als Mensch ist er unersetzlich. Nur in ihm realisiert sich die Wirklichkeit im fast unendlichen Spektrum seiner Emotionen und lädt ihn ein, das Leben zu lieben. Damit ist er auf ewig ein Mittler zwischen dem Leben und dem Geist, der ihn am Leben erhält. Der Mensch ist eine Seele, die Mitte zwischen Wesen und Geist, ein Medium zwischen Natur und Technik. Aber so, wie er die Fackel und nicht das Licht erfunden hat, kann auch sein Hirn das Denken nicht erfunden haben. Frei ist der Mensch darum nur, erkennt er, daß er im Prinzip lebt und nicht nach einem Muster. Nachdenklich schaute ich auf meinen Pip-Boy. Es war genau 14 Uhr 17 - Zeit zu gehen. Vielleicht reichte mein Geist noch nicht aus, um mich selbst im Abstrakt zu erkennen, doch allemal war es dieser Geist wert, auf seinem Weg von einem Ritter begleitet zu werden. Die blaue Lifttür öffnete sich und ich fuhr hinauf in die vierte Ebene. Von dort aus gelangte ich mit dem Cargo-Lift zurück zur dritten Ebene der Vault und eilte in die Halle der gelben Aufzuganlage. Mit schnellen Schritten rannte ich durch die

taghellen Hauptkorridore. Nur kurze Zeit später erreichte ich die Lifthalle. Ich zog die gelbe Codekarte hervor, hielt aber dann inne und wandte ich mich zunächst einer blinkenden Computerkonsole zu. Nach nur ein paar Befehlszeilen hatte ich Verbindung zur Hauptstromverwaltung und schaltete die Umgebungslichtemitter aller Ebenen vom Netz. Danach gab ich ZAX Nachricht, daß er das Sicherheitssystem der Vault wieder aktivieren und seine Roboter zu ihren Ladestationen schicken könne. Jetzt waren wir drei im Bunde, denn so wie schon Captain Maxson, hielt auch ich es für besser, wenn diese dunkle Vault verschlossen blieb. Allerdings war ich im Gegensatz zu ihm, jedoch nicht der Meinung, daß sie auch vergessen werden sollte. „Wissen für Wissen, Bruder!“ hatte die Maschine gesagt... Aber Weltmarktwissen konnte man schon für Geld aus Kinderarbeit kaufen. Blieb demnach nur zu hoffen, daß wir alle drei dem Geld widerstehen konnten, wenn's um das Wissen ging. Leise surrend öffnete sich die Lifttür. Ich betrat die Aufzugkabine, drückte den Schalter zur Ebene eins und leise schloß sich die Tür wieder. Ich mußte schmunzeln, denn vor meinem inneren Auge, sah ich mich auf einem quietschenden Brahminfuhrwerk voll glänzender Limonadenflaschendeckel durch das öde Land dahinfahren. Der Aufzug stoppte. Mit schnellen Schritten spurtete ich den dunklen Hauptkorridor entlang und erreichte schon bald das große Einschlagsloch. Ich klemmte das Seil in die Ösen am Hosenteil der Rüstung, rastete die Seilbremse ein und zog mich mit den Armen empor. Meter für Meter gewann ich an Höhe. Mit eisernem Griff hielten die Servohandschuhe das Seil fest und ohne große Mühe erreichte ich die Oberfläche. Die Sonne stand bereits im Südwesten. Ich blickte mich um. Der Himmel war wieder strahlend blau und wolkenlos. Der schwarze Krater hatte sich in der gleißenden Mittagssonne stark aufgeheizt und oben über seinem Rand flimmerte die Luft. Ich checkte meine Waffen. Eilig ordnete ich dann mein Gepäck und stapfte den flachen Hang herauf. T minus zwei

Stunden und vierunddreißig Minuten. Offenbar funktionierte mein Zeitplan. Ich wanderte in nordwestliche Richtung und mit weiten Schritten durchquerte ich die dunkle Hochebene. Nach einer Weile erreichte ich den zerklüfteten Nordhang. Dann begann der Abstieg und bald hatte ich das Felsental am nördlichen Saum der Bergkette erreicht. Prüfend blickte ich in das Visierdisplay. T minus fünf Minuten. Ich hakte den Geigerzähler wieder an mein Gurtzeug und betrachtete die elektronische Weltkarte. Zwar war ich nicht exakt an meinen Ausgangspunkt zurück gekehrt, doch alles schien bestens. Die radioaktive Strahlung hatte ihren kritischen Wert bereits unterschritten und meine Biometriewerte normalisierten sich langsam. Mittlerweile war es fast siebzehn Uhr. Vor mir lag nun ein Marsch, der gut eine Woche dauern würde, um die Vault der Brotherhood zu erreichen. Noch bis zum Abend stapfte ich zwischen Geröll und Felsen voran, dann machte ich Rast. Entspannt liege ich an irgendeinem Stein gelehnt, süßer Nährstoffbrei klebt in meinem Mund und müde blicke ich auf das Sternbild des Orion.

26 MÄR 2162 21:19

Unter Waffenbrüdern

Die nächsten Tage durchquerte ich die Bergregion, zurück in nordwestliche Richtung. Es war ein beschwerlicher Weg, ständig bergauf und bergab. Oft mußte ich klettern und nur auf den weiten, flachen Hochebenen konnte ich richtig Gas geben mit meiner Powerrüstung, aber schon am Vormittag des 20. erreichte ich den steil abfallenden Rand der Berge. Unter mir erstreckte sich das endlose Mojave Wüstengebiet und etwa zwei Tagesmärsche nordwestlich von hier lag der Hub. Östlich lagen die San Bernardino Mountains und über den alten Interstate Highway fünfzehn, führte mich der Weg durch den Cajon Canyon und weiter auf der Fernstraße 138 in Richtung Palmdale - wie mir ein paar rostige Schilder am

Straßenrand verrieten. Spät am Abend hatte ich das flache Wüstengebiet fast erreicht, da sah ich zwischen den Hügeln am Weg den Schein eines Lagerfeuers. Schon von weitem erkannte ich einen einzelnen Reisenden, doch während ich mich seinem Rastplatz genähert hatte, war der Typ plötzlich verschwunden. Zischend lösten sich meine Druckschläuche und ich setzte den Schutzhelm ab. Ich zog meine hellblaue Haube vom Kopf, stopfte sie in den Helm und sah mich um. Bei der Feuerstelle stand ein hölzerner Handkarren. Davor war eine grüne Zeltplane ausgebreitet. Auf dieser Plane lag ein seltsames Sammelsurium von Gegenständen. Daneben standen Tonkrüge, Kanister, sowie ein paar Holzkästen. Ich rief, aber nichts passierte. Gerade als ich mich zum Gehen umwandte, trat plötzlich ein muskulöser, kahlköpfiger Mann mit breiten Schultern aus dem Schatten heraus und steckte seine Pistole zurück in das Holster an seinem Gürtel. Er war groß, vielleicht zwei Meter und trug eine schwarze, mit matt glänzenden Eisennägeln beschlagene Lederrüstung. Sein sonnengegerbtes Gesicht war nicht mehr ganz so jung, wie sein Gang, aber seine wachen Augen schienen zu funkeln. „Sei begrüßt, Paladin!“ sagte er freundlich und betrachtete auch mich von oben bis unten. „Was hat dich denn in diese abgelegene Gegend verschlagen?“ wollte er dann wissen. „Hmm“ - mein Blick streifte über seinen Lagerplatz. „Was ist das bloß alles für ein Krempel?“ lenkte ich ab. Das sei kein Krempel, erwiderte er und ging zu seinem Handkarren. Auf seinem Rücken steckte ein ziemlich langes Buschmesser in seiner mit allerlei Schnickschnack verzierten Lederscheide. „Das ist Handelsware!“ Er lachte und wies mit einer weiten Armbewegung über die ausgerollte Plane. „Aha“, sagte ich. „Dann laß mal deine Geschichte hören!“ Er hieß Patrick und wandere von Ort zu Ort - verdiene seinen Lebensunterhalt mit Musik, oder mit Reparaturarbeiten. „Was reparierst du?“ hakte ich interessiert nach. „Na ja“, meinte Patrick, „Elektrik, Elektronik - aber oft auch mechanische Sachen - was eben

so anfällt.“ In Junktown habe er den Leuten des Sheriffs mit dem elektrischen Licht geholfen und auch in Shady Sands wäre er oft gewesen. Jetzt sei er auf dem Weg in den Hub. Patrick nahm eine Wickeltasche aus schwarzem Kunstleder von der olivgrünen Plane, löste den Riemen und rollte sein Handwerkszeug aus. „Für’n guten Mann, gibt es dort immer ’n Deckel zu verdienen!“ Dann nahm er eine der Holzkisten, rückte sie etwas näher an die Feuerstelle heran und setzte sich auf einen kunstvoll mit vielen Schnitzereien verzierten Klappstuhl aus edel gemasertem, dunklem Holz. Entspannt lehnte er sich zurück, legte seinen linken Arm auf eine der gepolsterten Armlehnen und bedeutete mir mit der Rechten, ebenfalls Platz zu nehmen. Über das knackende Lagerfeuer hatte er ein Dreibein aus Eisen gestellt, in dessen Mitte ein rußgeschwärzter Topf dampfte. Irgendwas Undefinierbares köchelte darin und roch erheblich besser, als es aussah. Ich legte meinen Helm auf seinen hölzernen Handwagen, löste mein Gurtzeug, stellte den Rucksack zu Boden und zog die Servohandschuhe aus. Dann setzte ich mich zu ihm an das Lagerfeuer, gähnte und schaute eine Weile in die Flammen. Interessiert betrachtete Patrick die summenden Aggregate meiner Powerrüstung. „Ist ’ne T51b, oder?“ Ich nickte. „Und, was für Musik machst du so?“ fragte ich, während ich meine Unterarmpanzerung aufklappte. „Ach“, bedächtig strich sich Patrick mit der Hand über den kahlen Kopf. „Meistens alte Volkslieder und so...“ Käme immer gut an bei den Leuten, aber am liebsten spiele er keltische Musik. Der Deckel des Pip-Boy öffnete sich und ich checkte meinen Status. Patrick rührte mit einem Holzlöffel in seinem Topf. Er probierte sein braungrünes, blubberndes Abendessen und schien sichtlich zufrieden damit. Jetzt war es genau 22 Uhr 28. „Du kennst dich gut aus im Ödland, stimmt’s?“ „Das will ich meinen“, sagte Patrick, erhob sich und kramte in einem Beutel. „Fast dreißig Jahre ziehe ich schon durch diese glühende Einöde. Ich lebe hier draußen.“ Wieder rührte er in seinem Topf und

füllte zwei verbeulte Blechteller mit diesem grünlich braunen Zeug. Er reichte mir einen dieser dampfenden Teller. „Iß, ist 'n prima Eintopf!“ Mit einem Löffel probierte ich davon und tatsächlich; es schmeckte. Wir aßen, plauderten dabei über das Ödland, über die Wüstengebiete bis rauf nach Nevada und Patrick erzählte interessante Begebenheiten von seiner Wanderschaft. Nach dem Essen nahm er beide Teller, rieb sie mit Sand aus, bevor er sie zurück in den Beutel steckte. Dann griff er in eine der Holzkisten und zog zwei Flaschen hervor. „Hier“, sagte er, „selbstgebrautes Bier aus Adytum! Vor drei Tagen war mein Namenstag - bin aber nicht dazu gekommen, drauf zu trinken.“ Schmecke auch nicht so gut, wenn man keine Gesellschaft habe. Das Bier war kühl und frisch schäumte es in unsere Kehlen. Dieser Patrick gefiel mir. Ob ich dazu vielleicht ein gälisches Lied hören wollte? „Klar!“ sagte ich und er griff zu einem kleinen Instrument mit etlichen weißen und schwarzen Tasten. Irgendwo zwischen dem Krempel auf der Plane, fand er eine der kleinen roten Energiespeicherzellen, klemmte sie mit zwei Drähten daran an und schaltete das Instrument ein. Mehrmals ließ er seine Finger über die Tasten gleiten. Dabei erzeugte der steinalte Synthesizer ganz erstaunliche Töne. „Na Gheala Mbeadh“, sagte Patrick und stimmte eine wehmütige gälische Weise an. Hin und wieder gab er aber auch etwas Vergnügliches zum Besten. Manchmal sang ich mit ihm, wobei ich bereits das dritte Bier leerte. In seinen Liedern lebte die Erinnerung an etwas Vergangenes, Unwiederbringliches, aber ebenso lebte in ihnen die Freude am Singen. Es war erfrischend... Wir tranken ein letztes Bier und redeten noch eine Weile. In der dunkelroten Glut der Feuerstelle knackten immer wieder kleine, orange Funken. In diese nächtliche Ruhe eingehüllt, wölbte sich über uns ein sternklarer Himmel. Wer wie ich allein durch das Ödland zieht, braucht einen Brunnen tief in sich drinnen. Patrick hatte seine Musik. Aber dennoch - das war es nicht. Schlugen denn die Trommeln den Takt, oder

schlugen sie im Takt? Welche innere Freiheit war nötig, um keltische Musik zu sein? „Solange ich genau so gut tot sein könnte,“ meinte Patrick, „habe ich immer eine Wahl.“ Allein diese Wahl zu haben, sei bereits Freiheit. Mehr Auswahl sei ja nicht automatisch mehr Freiheit. Vielleicht hätte auch ich ein völlig falsches Maß für Freiheit - sähe alles in kaum zu befriedigenden Größenordnungen? „Der Mensch kann nicht fliegen. Seine Technik konnte das, aber er selbst flog mit.“ Frei wäre der Mensch nur, wenn er unter seinesgleichen sei und über die Freiheit redet. Nachdenklich blickte ich ihn an. In seiner Welt war das Gespräch die Seele des Lebens. Um seinen Hals trug er ein himmelblaues Tuch, vorn durch eine überreich ziselierte, silberne Tülle gebunden, auf der stand: »Quis separabit?« Ich deutete mit dem Finger darauf. „Was ist das für ein Spruch?“ Das wäre sein Slogan. „Heißt was?“ „Slogan?“, käme von sluagh-ghairm, gälisch für Schlachtruf. Lachend winkte ich ab. „Ach so“, Patrick schmunzelte breit. „Wer wollte uns trennen?“ sagte er.

Am Morgen packte ich mein Zeug, schulterte den Rucksack und verabschiedete mich dann von Patrick. Auch ihm habe der Abend gut getan, sagte er. Hätte man ja nicht alle Tage. Wir reichten uns die Hände. Patrick lächelte und ich hoffte sehr, ihn irgendwann einmal wohlbehalten wiederzusehen. Ich setzte meinen Helm auf, zog die Servohandschuhe an, ließ mir von Argo einige Werte auflisten, checkte den Status im Helmdisplay und lief los. Mit gleichmäßigen, meterweiten Sprungschritten erreichte ich auf der breiten Landstraße ein beachtliches Tempo und mit mehr als fünfzehn Metern pro Sekunde sauste ich dahin, doch schon bald verschwand die Asphaltstraße im Wüstensand. Ich durchquerte das steinige Wüstengebiet südlich vom Hub und bereits drei Tage später hatte ich auch die Tehachapi Mountains, nordwestlich vom Hub überquert. Bis zum Horizont erstreckte sich vor mir das flache Wüstengebiet der Brotherhood of Steel. Auf meiner

elektronischen Landkarte war eine Route markiert, die mein kartographischer Scanner schon auf dem Hinweg vor gut zwei Wochen aufgezeichnet hatte und ich folgte ihr, bis ich heute am frühen Morgen das Bunkerportal der Bruderschaft erreichte. Bereits von weitem sah ich die beiden Torwächter in der ersten Morgensonne vor sich hin glänzen. Mit hoher Laufgeschwindigkeit bog ich in den schmalen Durchgang im äußeren Maschendrahtzaun. Schon wieder hatten Cabbot und Darryl Außenwachdienst. Sie standen beieinander und redeten. Ob die Jungs Pechvögel waren? Lässig hielten sie ihre Helme in der Hand und ihre schweren MGs baumelten in den Tragegurten. Ganz erstaunt sahen sie mich erst jetzt kommen. Kurz vor den beiden bremste ich abrupt, löste die Druckschläuche vom Helm und setzte ihn ab. Schmunzelnd blickte ich in ihre überraschten Gesichter. „Ach, du bist das wieder!“ Cabbot und Darryl musterten mich eingehend. Wo ich denn dieses Mal herkäme, wollte Cabbot wissen. „Vom alten Orden“, sagte ich. „Ja klar!“ erwiderte er müde. „Und, hast du von dort etwas mitgebracht?“ - „Moment!“ sagte ich. Dann zog ich Allen’s Tape aus dem Rucksack. „Das hier ist der Expeditionsbericht von Sergeant D. Allen.“ Mit Daumen und Zeigefinger hielt ich ihnen das kleine Speicherband vor die Nasen. „Ja wirklich?“ Beinahe ehrfürchtig starrten beide das Holo-Tape an. Cabbot redete dann aufgeregt über sein Com-Link. Behutsam nahm er das Tape in seine Hand und betrachtete es neugierig von allen Seiten. „Warte“, sagte er nach einer Weile, „ich öffne dir den Aufzug.“ Cabbot schien ganz außer sich zu sein. Er ging vor und tippte seinen Code in die Steuerkonsole der Portallore. Wieder redete er über sein Com-Link. Mehrmals nickte Cabbot eifrig, dann wandte er sich noch mal an mich. „Der High Elder will dich sehen!“ Anerkennend wies er mit einer einladenden Handbewegung auf die wartende Portalplattform. „Eins noch Neuling“, fügte Darryl hinzu: „Behandle den alten Mann mit Respekt, wenn du gleich vor ihn trittst!“

Ich betrat die Liftplattform, die Portaltore schlossen sich und langsam fuhr ich hinab. Ich zog meine hellblaue Haube vom Kopf, ordnete mein Gepäck, verstaute den Kampfhammer, sowie die Winchester und schulterte den Rucksack. Meinen Schutzhelm trug ich unter dem Arm. Versonnen kratzte ich mir meinen kurzen Bart. Mir war klar, warum mich Maxson so dringend zu sprechen wünschte. Noch vor allen anderen wollte er von mir erfahren, was ich in der Forschungsanlage gefunden hatte. Dabei schien ihm offenbar bekannt zu sein, daß WestTec dort an einem völlig anderen Fortschritt in der Waffentechnologie gearbeitet hatte, als von den Paladinen vermutet. Sie wußten nur, daß bei dem Atomschlag damals dort die gefährlichste Waffe der vereinigten Staaten zerstört worden sei. Doch seine Paladine waren Infanteriesoldaten. Solche Typen kämpften selbst und steckten nicht ängstlich ihre Brüder in einen Bioreaktortank, um kämpfen zu lassen. Was also sollte seine Brotherhood dann mit FEV anfangen? Darum war ich ohne einen guten Grund nicht einmal bereit, Vree diese Daten anzuvertrauen. Wenn überhaupt, sollten sich mein alter Aufseher und sein Team ihre Köpfe darüber zerbrechen. Der Portallift stoppte. Die Sirene ertönte, einige rote Warnlampen blinkten hell und mit lauten hydraulischen Geräuschen fuhren die tonnenschweren Stahltore zur Seite. Ich schlug meine Faust auf die Brustpanzerplatte und nickte kurz. Auch der Paladin der Portalliftwache grüßte. Als ich in das Gesicht des zweiten Paladin blickte, bemerkte ich eine junge Kämpferin mit rebellischen braunen Augen und vollen roten Lippen. In ihrer mächtigen Powerrüstung stand sie da und ein paar vorwitzige schwarze Haarsträhnen lugten aus ihrer hellblauen Haube hervor. »Private First Class Jennifer D'Angelo« Ich sah von ihrer Brustpanzerplatte auf, schaute ihr tief in die Augen und schmunzelte keck: „Hey Schöne, gut siehst du aus! Wann kann ich dich abholen?“ Ohne eine Miene zu verziehen, begannen ihre Augen zu funkeln. Sie winkte mich ganz nah vor ihre hübsche Nase. „Du bist süß“,

sagte sie. „Sehr süß sogar - darum sei froh, daß deine Eier gepanzert sind!“ „Huuu...“ Der Wachoffizier amüsierte sich langgedehnt und ging lachend zur Portalliftsteuerung. Auch ich lachte, rollte die Augen und griff mir mit beiden Händen zum Herzen. „Dann verrät‘ mir wenigstens, wo ich den High Elder finde!“ „Captain Maxson ist gewöhnlich in Ebene vier, entweder in seinen Privaträumen, oder im Sitzungssaal des Ältestenrats“, antwortete Jennifer betont dienstlich. „Danke, meine Schöne“, sagte ich und wollte mich eben abwenden, da winkte sie mich noch einmal vor ihre kleine schnippische Nase. „Beim nächsten Mal stehst du deinen Mann für dein respektloses Mundwerk!“ Im übrigen sei ihr Dienst heute um vierzehnhundert beendet. Jennifer’s braune Augen blitzten und für einen Augenblick lächelte sie. Elegant, mit viel Effet, wandte ich mich auf dem Absatz um und mit federleichten Schritten trollte ich mich zur inneren Liftanlage. Die beiden gelangweilten Paladine der Wachmannschaft grüßten, dann betrat ich eine der Liftkabinen. Ich betätigte den Tippsensor zur vierten Ebene und fast lautlos setzte sich die geräumige Leichtmetallkabine in Bewegung. Doch bereits eine Ebene tiefer stoppte der Lift wieder. Einige schwatzende Scribes in erdbraunen Kapuzenkutten schlenderten in den Aufzug. Sie wünschten mir einen guten Tag und einer von ihnen drückte den Sensor zur Ebene drei. Sie redeten über ein Gerücht, das kursierte. Oben im Norden solle es eine Armee geben. Man habe dort eine Patrouille verloren. Elf Männer würden vermißt und nun wolle der Ältestenrat eine Suchmannschaft in das nördliche Ödland schicken. Die Elder hätten überdies auch das Training der Neulinge bis auf weiteres eingestellt. Gleichzeitig habe Colonel Rhombus schon damit begonnen, die kämpfende Truppe zu erweitern. Man wisse aber nichts genaues, wie sich die Scribes gegenseitig versicherten. Die Lifttür öffnete sich, die Gruppe verließ den Fahrstuhl wieder und kurz darauf erreichte ich Ebene vier. Hinter mir schloß sich der Lift, während ich in eine große, mit blank poliertem,

weißem Marmor ausgekleidete Säulenhalle blickte. Ich war beeindruckt. Weit oben von der Hallendecke fielen zahllose stark gebündelte Lichtstrahlen auf den grünen Marmor am Boden. Meine Gummisohlen quietschten leise, als ich voran stapfte. An den Wänden der Lifthalle standen einige dieser flachen Info-Terminals und aufmerksam betrachtete ich die Wegweiser des Besucherinformationssystems. Ebene vier war Regierungsbezirk, Versammlungsort und Leitzentrale der Brotherhood of Steel. Mitten in diesem Zentrum lag das ausgedehnte Refugium der Altehrwürdigen. Der High Elder bewohnte dort eine Art Abtei, mit Bibliothek, Arbeitszimmer, Wohnräumen, Bädern, sowie Nebenräumen für Diensthelfer und Leibgarde. Um diese Abtei herum lagen die Suiten der vier Elder - einem Ältestenrat, dem Maxson als High Elder vorstand. Ich verließ die beeindruckende Lifthalle, wandelte auf glänzendem Marmor durch endlose lichte Korridore und manchmal öffnete sich eine der kreisrunden automatischen Segmenttüren. Leute in staubgrauen Kapuzenkutten traten heraus, um nur kurze Zeit später wieder in einer der Türen zu verschwinden. Nach einer guten Weile erreichte ich den bewachten Eingang zum Refugium der Altehrwürdigen. Ich grüßte die beiden wachhabenden Paladine, erklärte meine Order und mit leisem Sirren öffnete sich die vier Meter hohe Stahlsegmenttür. Fast andächtig betrat ich eine Vorhalle mit einem großen Empfang aus Glas und Metall. Dahinter saß ein distinguerter, ernster Mann in einer staubgrauen Kutte aus feinem Tuch, edel gesäumt mit einer golddurchwirkten Bordüre. Er sah von seiner Hyperkonsole auf, blickte mich über seine Lesebrille hinweg an und schien mich bereits zu erwarten. „Der High Elder läßt in seine Privaträume bitten,“ sagte er mit wohlklingender Stimme. „Geradeaus durch die Gartenanlage!“ Über Bodenplatten aus mattgrauem Basalt, schritt ich staunend auf ein schmiedeeisernes Gittertor am Ende der Vorhalle zu. Links und rechts dieses Durchgangs führten zwei mittelalterliche Steintreppen mit runden Säulen

und offenen Rundbögen zu einem Kreuzgang empor. Leise quietschend öffnete sich das kunstvoll gefertigte Gittertor. Dahinter führte ein aus grob behauenen Stein gemauerter Torbogen unter dem oberen Kreuzgang hindurch, in einen sonnenhellen Innenhof. Noch immer trug ich meinen Helm unter dem Arm, stand da in meiner Powerrüstung, starrte überwältigt in dieses unterirdische Kleinod und bekam den Mund kaum zu. Vor mir erstreckte sich ein Steingarten mit bemoosten Felsen, kleinen murmelnden Rinnsalen, grünen Bergpflanzen und alten, knotigen, wie vom Wind zerzausten Gebirgsbäumen. Die Luft war frisch und kristallklar und roch - ja wie roch sie? Ich schloß die Augen. So, stellte ich mir vor, mußte ein Bergwald gerochen haben. Ich öffnete meine Augen wieder und blickte mich um. Der Garten lag in einem rechteckigen Innenhof, rund um die Räume des High Elder. Von der Decke leuchteten viele Umgebungslichtemitter und strahlten ein mildes, sommerliches Tageslicht ab. Das blaue Glühen der zahllosen Kathoden waberte über die gesamte Hallenkuppel und erweckte den Anschein eines stahlblauen Himmels. Das Hallendach ruhte auf den runden Säulen des Kreuzgangs. Mit seinen lichten, offenen Rundbögen bot er ganz gewiß einen herrlichen Blick auf diese Gartenanlage und verlief etwa sechs Meter über mir um diesen Innenhof herum. Dort oben lagen die Suiten der vier Elder. Inmitten dieses fast schon romanisch anmutenden Refugiums, lebte Captain Maxson zwischen trutzigen, körperhaften Mauern aus grauen Natursteinen. Immer wieder schaute ich, atmete tief ein und sog die frische Luft durch meine Nase. Dabei schlenderte ich auf einem geharkten, weißen Kiesweg. Am Rand einer saftig grünen Rasenfläche sah ich eine Frau in ihrer staubgrauen Kapuzenkutte bei ein paar der Pflanzen knien. Mit einer kleinen Hacke lockerte sie den Boden auf, zupfte hier und da etwas ab, oder las etwas auf und warf es in ihren Blecheimer. Tief versunken in ihre Arbeit, beachtete sie mich gar nicht. Leise knirschte der gewundene Kiesweg

unter meinen Schritten. An seinem Ende erreichte ich eine gewinkelte Steintreppe und ein schmaler Bogengang führte hinauf zu einem offenen Holztor. Noch einmal streifte mein Blick über dieses unwirkliche Bild der Ruhe, dann betrat ich die mit uraltem Eichenholz vertäfelte Suite des High Elder. Immer nur wenige gehörten der Führungselite an, aber viele strebten danach. Allein dafür sorgte ein solches Elysium. Es war das Ziel seines Aufstiegs und beflügelte den Menschen zu jeder Zeit. Hier strotzte die enorme Potenz der Macht. Im Foyer empfing mich eine Frau in einer Powerrüstung: »Staff Sergeant Mathia Jacob« Ich grüßte formell. Ihre markanten Gesichtszüge und ihre militärisch kurzen, brünetten Haare ließen sie herb, fast streng erscheinen; und ein wenig älter, als sie vermutlich war. Sie wirkte recht kampferfahren, doch ihre Augen hatten auch etwas Mütterliches - den Blick einer Adlermutter. „Guten Morgen, Neuling!“ sagte sie freundlich. „Du bist also der mutige Privat, der dem alten Orden lebend entkommen ist.“ „Stimmt!“ antwortete ich ihr knapp. „Und du bist?“ „Ich bin Mathia, Roger Maxson’s Assistentin.“ Bei was sie dem High Elder denn so assistiere in einer T51, wollte ich von ihr wissen und versuchte dienstlich dreinzuschauen. „Ich erledige seinen Papierkram. Der alte Mann hat wenig Zeit. Ebenso kümmere ich mich um seine Termine und um alles, was sonst noch so anfällt, wie die Dienstpläne seiner Leibgarde, oder die Verbindung zu den Ordonnanzoffizieren der Elder.“ Ihre Powerrüstung trage sie jedoch nur, weil sie zu den Paladinen einer Suchmannschaft gehöre und ihren Befehl erwarte, in das nördliche Ödland aufzubrechen. Falls ich noch mehr Fragen hätte, sollte ich mir die aber jetzt erst mal verkneifen, denn der High Elder erwarte mich in seinem Arbeitszimmer. Mathia ging voran und ich folgte ihr in einen großen Raum. Vom Garten herein fiel ein gedämpftes Licht durch hohe, glaslose Rundbogenfenster auf einen polierten, grauschwarzen Granitboden. Vor der gemauerten Kopfseite des langen Arbeitszimmers stand ein imposanter, beinahe

organisch geformter Arbeitstisch aus makellos glänzendem, rotbraunem Wurzelholz. Im Gleichschritt mit Mathia stapfte ich bis kurz vor den Schreibtisch und stand nun auf einem dunklen, schweren Teppich mit einem großen Wappen der Brotherhood of Steel. Wir nahmen Haltung an und grüßten. Ein alter Mann in einer wallenden Kapuzen Kutte erhob sich zögerlich aus seinem wuchtigen Ledersessel und tippte ein letztes Mal auf den Flachbildschirm seiner Hyperkonsole. „Der Neuling, Sir!“ sagte Mathia. Maxson nickte.

Leicht gebeugt ging der hochgewachsene Mann um seinen Arbeitstisch herum. Er hatte die mit einem dünnen Goldrand umsäumte Kapuze zurückgeschlagen. Seine edel und kühl schimmernde, kobaltblaue Kutte war um die Hüfte mit einer golddurchwirkten Hanfkordel gebunden. Maxson's runzelige Haut war hell, fast transparent und mit vielen Leberflecken übersät. Sein lebhaftes Gesicht erschien länglich und sein schmaler Mund lächelte ein wenig verschmitzt. Über seinen leicht glubschigen, hellwachen Augen hoben sich buschige, graue Augenbrauen. Von einem seiner großen, fleischigen Ohren zum anderen, wuchs nur noch ein grauer Haarkranz um seinen Hinterkopf und seine hohe, faltige Stirn kräuselte sich über seinen kahlen Schädel. Maxson verschränkte die Arme hinter dem Rücken, musterte mich eher beiläufig und lächelte amüsiert. „Hallo, junger Mann!“ Dann wandte sich Maxson an seine Assistentin. „Danke, das ist alles.“ Mathia nickte kurz und verließ das Arbeitszimmer. „Steh' bequem, Privat!“ sagte der High Elder. Meine Servomotoren sirrten leise. Mit breitem Stand und lässig herabhängenden, vorn verschränkten Armen blickte ich Maxson an. „Cabbot sagt, daß du wahrhaftig beim alten Orden warst.“ Freundlich, ja beinahe erheitert, plauderte Maxson recht zwanglos mit mir. „Stimmt, Sir!“ - „Soso...“, sagte er bedächtig. Was ich denn dort vorgefunden hätte? Dieser Maxson war ein Schlemihl. Als ob er das nicht ganz genau wüßte. „Die völlig zerstörte

WestTec Forschungsanlage, Sir!“ - „Hmm“, der High Elder ging zurück hinter seinen Schreibtisch und setzte sich. Auf dem mir schräg abgewandten Bildschirm der Hyperkonsole erkannte ich Allen's Expeditionsbericht. Maxson bemerkte mein Interesse. Aufmerksam schaute er zwischen mir und dem Flachbildschirm hin und her. „Ja, tragisch, das mit den Jungs. Diese Hitzköpfe! Doch das ist Vergangenheit“, sagte er. Was aber habe mich dazu bewogen, in den Great Glow zu gehen? „Pure Neugier, Sir!“ Maxson schmunzelte, lehnte sich zurück und betrachtete mich nun eingehender. „Weißt du, gewöhnlich quasseln die Außenweltler immerzu - haben unzählige Fragen. Ein bißchen wie ich, hm?“ Ob ich ähnlich neugierig gewesen wäre, als ich ohne seine Erlaubnis in die Vault der Brotherhood eingedrungen sei? - „Sir?“ Verdutzt sah ich ihn an. Jaja, er wisse selbstverständlich davon, daß ich meine Rüstung bereits vor meiner kleinen Expedition bei Michael abgeholt hatte. Nachdenklich nahm ich Haltung an. „Ich komme aus dem Norden, Sir, aus einer abgelegenen Vault in den White Mountains und habe das Ödland dort am 5. Dezember 2161 zum ersten Mal betreten. Ich bin Special Vault Fighter Cyrus Zik, Sir, Vault ID 457-182-80-135; Keine Eltern, keine Kinder. Mein Auftrag ist es, die finstere Armee der Mutanten zu vernichten; und wie gesagt, Sir, seither bin ich sehr, sehr neugierig.“ Maxson schmunzelte nicht mehr. Der alte High Elder beugte sich vor. „Was weißt du über die Mutanten?“ fragte er verblüfft. „In etwa so viel wie Vree, Sir! Und daß sie seit einem Monat keinen Meister mehr haben.“ Ich lächelte zart. „Soso...“ Maxson erhob sich wieder. „Ein Meister...“ Langsam und gebückt schlurft er zu mir auf den Teppich. Außer Allen's Holo-Tape, habe es offenbar wenig Neues in der alten WestTec Bunkeranlage gegeben, oder? „Richtig, Sir! Nur Tod und Zerstörung!“ Maxson nickte: „Was es schon immer gab, war niemals neu.“ Er legte seine Hand auf meinen rechten Oberarm und sah mich etwas besorgt an. „Du bist ein guter Junge, Cyrus Zik. Sieh zu, daß das so

bleibt.“ Dann schmunzelte Maxson wieder. „Und jetzt raus hier! Ich habe zu tun.“ Einvernehmlich legte ich meine Faust auf meinen silbernen Brustpanzer, senkte kurz mein Haupt, drehte mich um und stapfte zu Tür. Im Foyer sprach mich Mathia noch einmal an. „Hier, ein Holo-Tape für dich!“ Der alte Mann habe sie gebeten, mir das Tape zu geben. Ich dankte ihr, nahm das Speicherband an mich und stieg die Steintreppe hinab in den Garten. Nachdenklich wandelte ich auf dem geharkten Kiesweg, überquerte aber dann eine der grünen Rasenflächen und setzte mich an ihrem Rand auf einen mit blaugrünem Moos bewachsenen, grauen Felsen. Noch immer hielt ich dieses kleine Holo-Tape in der Hand, klappte meinen Pip-Boy auf, legte das Band ein und blickte auf das Display. Es war jetzt genau neun Uhr einundfünfzig. Das uralte Holo-Tape enthielt jede Menge Verwaltungskram der Mariposa Militärbasis aus dem Jahre 2077. Daten über die Truppe, Tagesbefehle, Materiallisten, Zivilangestellte - lauter ziemlich belangloses Zeug. Eine Datei war allerdings besonders gekennzeichnet. Sie war vom 24. Oktober 2077, dem ersten Tag nach dem Atomschlag: »Ich, Capt. Roger Maxson, befehlshabender Offizier in dieser Krisenzeit und Nachfolger des verstorbenen Colonel Robert Spindle ordne an, daß die 96te Infanteriedivision der Mariposa Militärbasis unverzüglich zum Regierungsbunker Lost Hills verlegt wird. Der Verlegungsbefehl erstreckt sich ohne Ausnahmen auch auf die Familien der Offiziere und Unteroffiziere. Abmarsch ist am 27. Oktober 2077, um nullachthundert Uhr. Das zivile Personal verbleibt solange in der Mariposa Militärbasis, bis eine anderslautende Anweisung der Firma WestTec erfolgt. Die benötigten Ausrüstungsgegenstände, Versorgungsgüter und Waffen, sowie Munition, werden aus Armeebeständen zusammengestellt.« Bis wieder eine Kommunikation mit der zuständigen Feldkommandantur, oder der Hauptdienststelle hergestellt sei, gelte keine anderweitige Befehlsgewalt. Das Militärstrafrecht werde weiterhin strikt durchgesetzt und sei

nun bis auf weiteres auch auf Zivilpersonen anzuwenden... Gezeichnet: Captain Roger Maxson. Mein Blick streifte über diese prächtige Gartenanlage. So also war Captain Maxson ins Ödland gekommen und offenbar war es das, was er mir mit den Daten sagen wollte. Er hatte die Initiative ergriffen, hart am Rande der Eigenmächtigkeit.

Ich erhob mich, ging zurück über den Rasen und erreichte bald das schmiedeeiserne Gitter am Ende des Torbogens. Das Tor öffnete sich. Versunken stapfte ich durch die lange Vorhalle zum Ausgang. Warum befahl Captain Maxson die Zivilisten ohne Militärschutz zurück zu lassen, während sich seine Truppe in Sicherheit brachte? Diente die Armee denn nicht den Zivilisten? Der Majordomus am Empfang sah von seiner Konsole auf. „Auf Wiedersehen, Privat!“, sagte er mit sonorer Stimme, bevor ich durch die runde Stahltür in den hellen Korridor zurückkehrte. Ich wollte in mein Quartier, die Rüstung ablegen, duschen und mich rasieren, doch schon nach kurzer Zeit merkte ich, daß ich irgendwo in den langen Fluren falsch abgebogen sein mußte. Unvermutet stand ich nun vor einer offenen Segmenttür und blickte in die große Versammlungshalle der Brotherhood of Steel. Niemand war zu sehen. Gemächlich stapfte ich zwischen den bequemen Sitzreihen hinab bis zu einem halbovalen Podium. Auf dem glänzenden Holzboden der Bühnenplattform, sowie an der Kopfseite der halbdunklen Versammlungshalle, prangte das Hoheitszeichen der Bruderschaft. Ein Rednerpult mit einem Mikrofon stand verwaist und die Bühnenscheinwerfer an der Decke waren abgeschaltet. Eine Weile betrachtete ich den großen Raum. Wie funktionierte dieses Gemeinwesen? Zum Ältesten wurde man schließlich nicht gewählt. Man war von Rang und bekleidete ein Amt. Die Brotherhood war ein militärisch geprägtes Miteinander. Sie fußte auf Traditionen und Riten, auf Wissen und Weisheit. Doch letztlich befahlen wenige über viele. Ein Senat von fünf Alten war das oberste

Organ dieser Bruderschaft von Waffenbrüdern und Brüdern im Geiste. Dabei schien der hohe Altherrwürdige so etwas, wie ihr Pate zu sein, der Zeuge des Anfangs und geistiger Vater der Brotherhood of Steel. Mit diesem Seniorat bürgte er für die Konsistenz der Institution. Bei nicht militärischen Angelegenheiten jedoch, besaß jeder Mann und jede Frau ein Stimmrecht und konnte es bei den eigens einberufenen Versammlungen in dieser Halle vertreten. Gesetze geben, Urteile fällen, Ordnung hüten; das ging jeden etwas an und offenbar war man hier frei - frei zu gehen, wenn einem die Brotherhood of Steel nicht mehr paßte. Dem gegenüber war Vault 13 eine dieser zivilen Vault-Tec Bunkeranlagen für all die kleinen Leute dieser Welt. Für viele Arbeiter, Angestellte und Beamte war sie damals das Paradies und ihre einzige Chance weiter zu leben. Vault 13 war Eigentum einer Bank und bot den Kunden seinerzeit Vault-Apartments auf Kredit. Dafür unterschrieb man einen Vertrag und verpfändete sich selbst, sowie sein Erbgut an die Firma der Gesellschaft. Als Urheber und Vormund seiner Erbfolger, übereignete man sich damit auf Generationen der Bank. Von nun an war das Leben dauergeregelt. Zeugungslizenzen, Familienplanung, Zuchtwahl und Regelarbeitszeiten, vereinbart mit der Firma der Gesellschaft; Ein perfektes System, um die Gesellschaft in eine neue Zeit zu retten und ihre Kundschaft gleich mit. Niemand war frei zu gehen, gebunden durch seinen Vertrag mit der Gesellschaft. Nur der hohe Rat - eine Volkskammer von Interessenvertretern - hatte die Macht etwas an diesen Verträgen zu ändern, aber nur selten den Wunsch danach. Alles war gut, solange man es gut fand. Das tägliche Leben in Vault 13 verlief stillschweigend, fast heimlich. Abweichler, Störenfriede, oder Straftäter, wurden isoliert, psychologisch korrigiert und emotional restrukturiert, bevor man sie wieder in die Gesellschaft eingliederte. Eine Zeugungslizenz wurde zumeist eingezogen, jedes Amt aberkannt und Selbstmord war nicht unerwünscht... Vault 13 - ein Heim für alle!

In der Hallenwand hinter dem Podium öffnete sich plötzlich eine Segmenttür. Ein Mann in einer staubgrauen Kutte trat heraus, trug vor sich ein silbernes Tablett mit leeren Tellern, Wassergläsern und Kaffeetassen und verschwand damit im Halbdunkel der Versammlungshalle. Neugierig blickte ich in einen taghellen Konferenzraum. An einer langen Tafel aus hellbraunem Edelholz und mattsilber schimmerndem Metall, saßen vier alte Männer in kobaltblauen Kapuzenkutten auf bequemen Drehstühlen mit hohen Rückenlehnen. Vor ihnen ausgebreitet lagen etliche grüne Aktenmappen, Landkarten und einige andere Papiere. Die Altehrwürdigen unterhielten sich sehr angeregt. Viele der Drehstühle an diesem langen Konferenztisch waren ebenso leer, wie der Stuhl an seiner Kopfseite. Am gegenüberliegenden Ende des Tisches stand ein chromglänzendes, holographisches Projektionsterminal. Das Gerät war jedoch inaktiv. Es herrschte eine entspannte Arbeitsatmosphäre. Einer der Elder sah zu mir herüber und noch bevor sich die runde Automatiktür wieder geschlossen hatte, bedeutete er mir näher zu treten. Der Altehrwürdige winkte mich zu sich! Hinter mir sirrten die Stahlsegmente, während ich über einen tiefen, dunkelblauen Teppichboden quer durch den großen Konferenzraum stapfte. Der hagere Alte erhob sich. Die anderen Elder beachteten mich kaum und führten ihre dienstliche Diskussion fort. Dann stand ich vor ihm, nahm Haltung an und grüßte formell. „Sei begrüßt, Privat!“ sagte der sehr vornehm und redegewandt wirkende Elder freundlich. Er sprach leise, aber wohl akzentuiert und geleitete mich ein Stück abseits in den Raum. „Gut dich zu sehen, denn ich wollte dich ohnehin in einer recht prekären Angelegenheit zu mir bitten lassen.“ Interessiert sah ich ihn an. „Eine Angelegenheit, Sir?“ Der Alte schaute ein wenig besorgt. „Nun ja“, begann er. „Es geht um Captain Maxson. Offenbar ist der Mann völlig übergeschnappt - faselt wirres Zeug von einer dubiosen Armee oben im Norden und macht schon alle Paladine verrückt damit.“ Ohne jedes Minenspiel

hörte ich dem Altehrwürdigen zu. Er und die anderen Elder würden aber ganz gewiß keine Truppen in möglicherweise verstrahlte Gebiete entsenden, bevor er sich nicht absolut sicher sei, daß es diese angebliche Armee auch tatsächlich gab, fuhr er fort. Ob ich vielleicht schon einmal dort oben im Norden gewesen sei, wollte er dann von mir wissen. „Nein, Sir!“ sagte ich nachdenklich. Macht, das war ein Repertoire von kleinen und großen Hebeln, um die wichtigen Dinge der Welt in Bewegung zu setzen. Das Gemeinwesen war dabei nur Publikum - wenn überhaupt. Kaum daß ich ein Neuling war, schien auch ich bereits einer dieser Hebel zu sein und wußte nicht so recht, was ich davon halten sollte. Der Elder betrachtete mein Gepäck. „Ich brauche einen zuverlässigen Mann, jemanden, der kein Zögling von Maxson ist und nur mir persönlich Bericht von seinen Beobachtungen erstattet.“ Darum bitte er mich, die Lage im Nordwesten zu erkunden. Für mich als Neuling, würde sich so ein Auftrag gewiß auch sehr positiv auf den Dienstgrad auswirken... Na dann! Wie könnte ich da noch nein sagen - zumal ich sowieso dorthin unterwegs war. „Okay, Sir, kein Problem!“ Der Elder nickte sichtlich zufrieden. „Gut, Privat!“, sagte er - habe aber auch kaum etwas anderes erwartet. Schließlich hätte ich meinen Schneid ja schon mehrfach unter Beweis gestellt. Ich sollte nun gehen und mich unverzüglich bei ihm melden, sobald ich zurück sei. Im übrigen gelte strikte Schweigepflicht über diesen Auftrag. „Jawohl, Sir!“ antwortete ich, grüßte und tief in Gedanken versunken, stapfte ich zur Segmenttür. Was in meinem kurzen Lagebericht letztlich stehen würde, hätte ich ihm jedoch schon jetzt sagen können: »Armee vernichtet - Militärbasis zerstört«. Das allerdings stand aber bestenfalls noch in den Sternen! Und wer über die Zukunft redet lügt, sagt ein altes Sprichwort. Andererseits fragte ich mich, was die Brotherhood tun würde, wäre die Existenz einer Armee bestätigt? Offenbar hatte der Tod ihres Meisters die Dinge in Bewegung gebracht und kopflos griff die Mutantenarmee

jetzt jeden an, der sich ihrer Militärbasis auch nur näherte. Eine stampfende Truppe von glänzenden Infanteriesoldaten wäre da so unauffällig, wie eine kunterbunte Zirkusparade. Dabei stand zu befürchten, daß sich die Mutanten entweder in ihrer unterirdischen Militärbasis verschanzen, oder aber über das ganze Land verstreut würden. In jedem Fall dürfte es dann jedoch sehr schwierig werden und konnte Monate dauern, bis die Bruderschaft die Lage in den Griff bekäme. Keine besonders rosigen Aussichten; auch nicht für mich... Zudem fände der ganze Aufmarsch unter der Befehlsgewalt der Brotherhood of Steel statt und ob sich danach noch die Gelegenheit bot, die Fabrikanlagen zu sprengen, blieb mehr als ungewiß. Leise surrend öffnete sich die Fahrstuhltür und ich betrat die menschenleere Kabine. In der zweiten Ebene angekommen, verschwand ich im Gewirr der Korridore und erreichte bald darauf das Quartier 2-89. Die kreisrunde Tür schob sich auf und ich blickte durch den Raum. Etliche der anwesenden Neulinge sprangen auf. „Seid mir gegrüßt, ihr Würmer!“ sagte ich schmunzelnd, warf den Schutzhelm auf mein Bett, löste das Gurtzeug und stellte den Rucksack ab. „Hallo, Zimmergenosse!“ Ich wandte mich um. Tief betrübt schaute mich Jerry an. Sein nervöser Blick huschte an mir auf und ab. Wie's mir denn so ginge? Er habe diese Nacht ja ganz furchtbar geschlafen. Wäre doch Paladin Talus vor sie getreten, seufzte Jerry. Talus sei schrecklich dienstlich gewesen. Dann habe er viele Neulinge für den Außendienst eingeteilt - und ihn auch. Jerry rollte die Augen. Ihn - für den Außendienst, das müsse man sich nur mal vorstellen! Wie's denn da draußen überhaupt so wäre? „Öde“, sagte ich und öffnete meinen Metallspind. „Aha...“ meinte Jerry kleinlaut. „Aber ist es nicht auch sehr gefährlich?“ »Argo: Unlock Unit, Refloot Unit, Fusion Off, Unlock Linking!« dachte ich. Meine Powerrüstung schaltete sich ab und leise klackend öffneten sich die Verriegelungen der Modulschnittstellen. Dabei sah ich Jerry an. „Nur für Mäuse!“ antwortete ich und klinkte die

Armpanzer aus. Jerry lächelte verzerrt, während ich meinen Brustpanzer auf das Bett legte. Dann löste ich die Traggurte und legte das schwere Rückteil dazu. Teil für Teil lag meine Powerrüstung bald ausgebreitet auf der grauen Bettdecke. Meine Haut fühlte sich geschmeidig an, fast wie eingeeilt. Sie roch irgendwie angenehm und hatte einen rosigen Ton. Die Stoffwechselsymbiose mit diesem Neurotransmittergel, schien meiner Haut gut zu bekommen. Ich stellte mich dann unter eine der Duschen und erst nach einer ganzen Weile kehrte ich erfrischt und rasiert zurück zu meinem Spind. Ich schlüpfte in meine blaue Vault-Montur, klappte den Pip-Boy auf und checkte meinen Status. Es war jetzt zwölf Uhr acht. Entspannt überflog ich einige meiner Biometriewerte.

Zufrieden packte ich die T51 in ihre Transportkiste. Später würde ich Argo reinigen, aber zuerst wollte ich etwas essen. Ich nahm mir eins meiner Bücher und fuhr hinab in die dritte Ebene. Dort im begrünten Kantinenbereich fand ich einen ruhigen Platz, aß, trank Instantkaffee und blätterte in einem wissenschaftlichen Fachbuch. Mehrmals listete ich ein paar der Dateien auf, die mir ZAX in meinen Pip-Boy übertragen hatte. Ebenso checkte ich auch die Daten der Holo-Tapes aus der Forschungsanlage. Leon van Felden beschrieb in seinen Protokollen den Werdegang des FEV Projektes. Er selbst schien dabei nur der wissenschaftliche Leiter zu sein, denn sämtliche Projektziele und so gut wie alle Experimente waren von einem gewissen Major Barnett abgezeichnet. In der Anfangsphase experimentierte man mit sehr einfachen Organismen, wie die Protokolle vom März 2075 darstellten. Dann arbeitete man sich aber auf der Evolutionsleiter nach oben. Nach ersten Versuchen mit Mäusen, oder mit Ratten, folgten bald Versuche mit höheren Säugetieren und ab Mai 2076, begannen auch die Experimente mit Menschenaffen. Trotz einiger Fehlschläge und etlichen unvorhergesehenen Nebeneffekten, verliefen diese Versuche damals durchweg

positiv, so daß Major Barnett mit der Verlegung der Projekte zur Mariposa Militärbasis einen Großversuch an geeigneten Testpersonen der Armee beabsichtigte. Van Felden schien jedoch noch zu viele offene Fragen zu haben, um den groß angelegten Feldversuch zu starten, darum machte er 2077 mehrere Eingaben bei der WestTec Firmenleitung. Er und sein Team waren seinerzeit strikt gegen die Tests, da man noch nicht absehen könne, wie lange die Entwicklung der notwendigen Bio-Software dauern werde. In der Militärbasis gäbe es kaum genügend Bioreaktortanks für vorbereitende Experimente und ein derart großes Lager von bewußtlosen Mutationen könne er dort ganz unmöglich anlegen... Wieder schlürfte ich an meinem Kaffee. Van Felden hatte also eher ein logistisches, als ein ethisches Problem mit seiner Arbeit, dachte ich und lehnte mich zurück. Aber was hatte Maxson mit der Sache zu tun? Immerhin war er der befehlshabende Offizier der Militärbasis, nach Colonel Spindle's Ableben. Er mußte also von dem Projekt gewußt haben, obwohl unklar blieb, was. Offenbar schien Captain Maxson aber kaum ein Interesse an der FEV-Forschung gehabt zu haben, denn er befahl seinen Soldaten von der Militärbasis abzurücken und ließ die Forscher dort zurück. Irgendetwas mußte damals in der Basis passiert sein. Maxson's Marschbefehl kam mir ein wenig zu hastig vor, um ein wohlüberlegter Exodus zu sein. Außerdem lag die Militärbasis nur etwa fünf Tagesmärsche entfernt - nahe genug also, um Kontakt mit den Zivilisten zu halten. Doch niemand wußte, was im Nordwesten vor sich ging und für die meisten hier, gab es dort allenfalls Ödland.

„Hallo, Neuling!“ ertönte plötzlich eine rauhe Männerstimme. Überrascht blickte ich auf und sah Paladin Talus mit einem Tablett in der Hand. Ich erhob mich und grüßte. „Setz dich, Privat!“ sagte der Paladin. „Wie ich hörte, warst du im alten Orden“ Ich nickte nur. „Respekt, Privat! Hat diese unsinnige Mutprobe also endlich ein Ende.“ Anerkennend sah er mich

an. Übrigens habe er nun auch eine schriftliche Bestätigung vorliegen, daß ich in die Brotherhood aufgenommen sei und sollte mir darum meine militärische Standardausrüstung bei Michael abholen. Er habe das bereits geregelt, sagte Talus. Allerdings sei er sehr verwundert darüber gewesen, daß er mich nicht zum Dienst einteilen könne, da er von höchster Stelle Anweisung erhalten habe, mich bis auf weiteres von allen Pflichten freizustellen. Ich wäre ihm ja ein sonderbarer Neuling! Paladin Talus schüttelte den Kopf und verschwand mit seinem Tablett. Kurz darauf nahm auch ich mein Tablett und beendete meine Mittagspause. Ich schaute auf die Uhr. Mist! Es war bereits vierzehn Uhr fünf und ich hatte Jennifer verpaßt. Tja, vielleicht beim nächsten Mal... Ich fuhr hinauf in die erste Ebene. Im großen Frachthangar angelangt, fand ich Michael wie üblich hinter seinem mit vielen Formularen übersäten Schreibtisch. „Was gibt's denn, Neuling?“ fragte er und sah nur flüchtig von seiner Arbeit auf. „Paladin Talus schickt mich. Ich soll meine Ausrüstung bei dir abholen.“ Mit seinem neonroten Kugelschreiber hakte Michael einige der Positionen auf einem langen Bestellformular ab. „Name und Dienstgrad?“ fragte er, ohne dabei aufzublicken. „Cyrus Zik, Privat!“ antwortete ich. Nach einer Weile erhob sich Michael und ging zu seiner Hyperkonsole. Routiniert tippte er einige Zahlen ein. „Okay, ein Standardkampfpfanz. Ja, liegt vor!“, sagte er. Dann wandte er sich verwundert zu mir um. „Hier steht überhaupt nichts über eine Zuteilung von Waffen, aber Ladestreifen soll ich dir geben. Welche Munition willst du?“ „Vollmantelgeschosse“, sagte ich. „Kaliber .223 Remington, 55 Grains Projektilgewicht“. Michael nickte zustimmend. „Ist Standard, haben wir da.“ Einer der Frachtbeweger erschien auf dem Konsolen-Display und in knappen Worten erhielt er Anweisung meine Ausrüstung zu holen. Kurz darauf öffnete sich die runde Stahlsegmenttür zur Lagerhalle. Ein Mann in einem orangen Overall kam heraus, brachte eine olivgrüne Kunststoffbox, stellte sie ab und legte Michael ein weiteres

Formularblatt auf den Schreibtisch. Michael kontrollierte das Blatt, öffnete die Lagerbox und packte einen dunkelgrünen Kampfanzug aus. Der nagelneue Kampfpanzer schien eine erheblich verbesserte Version des BADTFL zu sein. „Hier!“ sagte Michael und drückte mir den schweren Kleiderbügel in die Hand. Jacke, Hose, Stiefel, sowie ein Schutzhelm mit Com-Link System, waren ordentlich daran aufgehängt und interessiert betrachtete ich die Sachen. Dann legte Michael drei Pakete .223er Munition auf seinen Schreibtisch und der Frachtbeweger verschwand mit der leeren Box zurück in die Lagerhalle. „Dort oben unterschreiben!“ Michael schob mir den Lieferschein hin, reichte mir seinen Kugelschreiber und ich kritzelte meinen Namen auf das Formular. Dann schob er mir die Munition über den Tisch. „Sonst noch was?“ „Ja!“, sagte ich. „Ich brauche noch einen systolischen Motivator.“ Michael sah mich verdutzt an. „Hast du eine Genehmigung dafür?“ „Müßte dir vorliegen“, sagte ich und tat ahnungslos. Der Lagerscheich ging zu seiner Konsole. „Hm, mal sehen“, murmelte er, tippte etwas ein, las und schüttelte den Kopf. „Nein, liegt mir nicht vor. Hier ist noch keine Genehmigung eingegangen.“ Michael war ratlos. Ob ich sicher sei? „Ja“, sagte ich. „Aber was weiß ich? Ich soll das Ding bloß bei dir abholen, deshalb wird sich wohl auch irgendjemand um den Papierkram kümmern.“ Noch einmal tippte er etwas in seine Hyperkonsole „Tut mir leid“, bedauerte Michael und setzte sich wieder hinter seinen großen Schreibtisch. „Ohne eine genehmigte Anforderung kann ich nichts herausgeben.“ Er würde ja gerne, aber das ginge leider nicht. Entnervt beugte ich mich zu ihm über den Tisch, blickte ihn betont finster an und sagte: „Gib’s mir einfach, du Sesselfurz!“ Erschrocken wich Michael zurück. „Okay, okay!“ sagte er kleinlaut. „Aber sag’ nichts zu Rhombus. Der reißt mir den Kopf ab, wenn er erfährt, daß ich dir das Teil ohne schriftliche Genehmigung gegeben habe.“ Dann ging er in die Lagerhalle und kam mit einem systolischen Motivator zurück. „Bitte sehr, aber denk’

dran: Halt bloß die Klappe!“ Ich dankte Michael, steckte das kleine Gerät ein, packte mein Zeug und verließ den Hangar. Wieder zurück im Quartier 2-89, hängte ich den Bügel mit dem neuen Kampfanzug in meinen Spind. Vielleicht konnte ich ihn ja irgendwann einmal brauchen, aber in meiner T51 fühlte ich mich doch erheblich besser aufgehoben. Also zog ich die Leichtmetalltransportkiste unter meinem Bett hervor, schloß den Spind und trug meine Rüstung in die Werkstatt.

Kyle stand an seiner Werkbank. Konzentriert schraubte er an irgendeinem komplizierten Apparat herum und bemerkte mich erst, als ich meine Kiste auf seinen Arbeitstisch stellte. Lächelnd wünschte ich Knight Kyle einen guten Tag. „Äh... Ach, hallo Cyrus!“ grüßte Kyle verblüfft. „Probleme?“ „Nein!“ antwortete ich. „Nur eine gründliche Gerätepflege, aber für dich hab' ich was.“ Dann zog ich den systolischen Motivator aus der Tasche und Kyle bekam leuchtende Augen. „Super! Wo hast du denn das Teil her?“ Doch sofort winkte er ab. „Sag' nichts, ich will's gar nicht wissen.“ Er lachte vergnügt, wog das Ding in seiner Hand und ein paar Mal hüpfte es in die Luft. Kyle ging zu einem Metallregal, klappte eine rote Lagerkiste auf und nahm die Brustpanzerplatte der Rüstung heraus. „Warte kurz“, sagte er. „Ich setze das Teil eben ein, dann kannst du die T51 gerne mitnehmen, wenn du willst.“ Dankend lehnte ich ab, denn ich konnte das verschrammte Protektorsystem auch nicht gebrauchen, bat ihn aber meine T51b gründlich durchzuchecken. Und wenn er noch einen militärischen Tarnanstrich in ockergelb und erdbraun dafür hätte, wäre ich genau so begeistert, wie er... Kyle überlegte. „Du hast was gut bei mir. Hol' dir deine Powerrüstung heute abend wieder ab.“ sagte er, kratzte sich den Kopf und legte die Brustpanzerplatte zurück ins Regal. „Bis dahin habe ich alles erledigt.“ Ich nickte. „Okay!“ sagte ich, dankte Kyle und verließ die Werkstatt. Mit geschäftigen Schritten lief ich den langen Korridor entlang und erreichte die Lifthalle. Jetzt war

es kurz nach fünfzehn Uhr. Die Fahrstuhltür öffnete sich. In der zweiten Ebene angekommen, ging ich zurück in meine Stube. Ich nutzte die Zeit bis zum Abend, um meine Waffen zu reinigen, das Marschgepäck zu ordnen und über meinen nächsten Kampf mit den Supermutanten nachzudenken. Elf Infanteriesoldaten - ein ganzes Außenteam wurde vermißt, darum schien allerhöchste Vorsicht geboten. Auf jeden Fall wollte ich unbedingt vermeiden, gesehen zu werden. Sollte ich auf meinem Marsch durch das flache Wüstengebiet im Norden von den Mutanten entdeckt werden, stünden meine Chancen offenbar ziemlich schlecht. Die Militärbasis lautlos und unbemerkt zu erreichen, war also das erste Ziel dieser Operation. Noch einmal prüfte ich meinen Datenkern. Unter den alten Verwaltungsdaten der Mariposa Militärbasis fand ich eine genehmigte Dienstanweisung für die Reparatur der Lüftungsanlage. Den Materiallisten beigelegt, war auch eine grobe Querschnittsskizze dieser unterirdischen Militärbasis. Es gab fünf Ebenen dort, belüftet durch die kilometerlangen Luftschächte der gigantischen Klimaanlage. Insgesamt drei Hauptlifte führten fast eine viertel Meile tief unter die Erde. Die technischen Daten dieser Zeichnung ließen außerdem darauf schließen, daß das oberirdische Eingangsportal der riesigen Bunkeranlage in einen Berg hinein gebaut worden war, gesichert durch meterdicke Stahltore. Tief unten, in der fünften Ebene der Militärbasis, war ein besonders aufwendig belüfteter Bereich schraffiert und mit dem Wort »Bottiche« beschriftet. Waren damit etwa die Bioreaktortanks gemeint? Mehr konnte ich dieser Skizze allerdings nicht entnehmen, bekam aber zumindest eine Vorstellung von der gewaltigen militärischen Bunkeranlage. Sehr nachdenklich klappte ich meinen Pip-Boy zu. Das alles machte mir eine Scheißangst und das war gut so. Angst war ein Wecker, sie schärfte die Sinne, vertrieb die Müdigkeit und aktivierte meine Instinkte. Eine Weile blickte ich in dem tristen Quartier umher. Ich war allein. Niemand sonst war im Raum und auch ich legte mein

Zeug in den Spind, schloß die Blechtür und fuhr hinunter in die dritte Ebene. Nach einer guten Mahlzeit in der Kantine schlenderte ich durch die endlosen Korridore zu Kyle in die Werkstatt. Kyle sah von seiner Hyperkonsole auf, schaute mich an und schien erfreut mich zu sehen. „Ah, da bist du ja wieder!“ sagte er und ging zu seinem Arbeitstisch. „Ist alles fertig. Sieh's dir an.“ Kyle öffnete die Transportkiste meiner Powerrüstung. Tipptopp gereinigt, gründlich durchgecheckt und in Tarnfarbe, lag darin meine T51 abholbereit verpackt. Beeindruckt nickte ich Kyle zu. „Saubere Arbeit!“ sagte ich, nahm eins der Teile heraus, fuhr mit der Hand über seine glanzlose Oberfläche und begutachtete es von allen Seiten. Mit unregelmäßigen Konturen wechselten sich sandfarbene und erdbraune Tarnflecken ab, optimal an das Farbenspiel der Wüstenlandschaft angepaßt. Allerdings sei das nur eine abwaschbare Dispersionsfarbe, nicht besonders dauerhaft, aber für die nächsten paar Jahre wäre ohnehin kein Regen angesagt. Kyle schmunzelte. „Wohin soll's denn dieses Mal gehen, Privat?“ „In die Wüste!“ antwortete ich, legte das Teil zurück in die Kiste und schloß den Deckel. Kyle kniff seine Augen zusammen. „Sag' mal,“ wollte er wissen, „sind da wo du herkommst eigentlich alle so sonderbare Vögel, wie du?“ Ich lächelte versonnen. „Schätze nicht! Ich bin der Einzige, den man in die Wüste geschickt hat.“ Kyle lachte. „Na dann viel Glück!“ sagte er. Ich nahm die silberne Leichtmetallbox auf, dankte ihm und trug meine Rüstung zurück ins Quartier 2-89. Glück konnte ich brauchen, hoffte aber dennoch, daß mein kriegshandwerkliches Geschick über den Ausgang der Aktion entscheiden würde. Glück hob den bösen Zufall auf, sorgte stets für positive Erlebnisse, doch andererseits war das Glück blond und schien eine Fähigkeit im Unbewußten zu sein. Ohne eine gewisse Sorglosigkeit hatte Glück kaum eine Chance, weil man den Zufall bereits eingegrenzt hatte, wenn man vorbereitet war. Vorsicht durch Nachdenken war eine Methode, und auch wenn man mit dem Rückspiegel in

die Zukunft blickte, nur so offenbarte das Chaos die Regeln. Ich schob die Transportkiste unter mein Bett. Den weiteren Abend verbrachte ich dann mit Lesen, oder dachte in mein Logbuch. Ich war in mich gekehrt, wollte ein wenig Abstand gewinnen, mich aus dem Ödland lösen - aber es blieb eine Entfernungssimulation und nur der Schlaf trug mich fort.

31 MÄR 2162 22:53 Mariposa Militärbasis

Der Tag begann früh. Etwa gegen fünf Uhr kroch ich noch ziemlich verschlafen aus meinem Bett. Auch für einige der Neulinge war Wecken befohlen. Schlaftrunken gingen sie in den Waschraum, oder legten wortlos ihre Kampfanzüge an. Für sie begann heute der allererste Außendienst. Ich stand vor einem der Waschbecken, lehnte mich mit beiden Armen auf den Rand und betrachtete mein Spiegelbild eine Weile. „Hic Rhodus, hic salta!“ sagte ich leise und blickte mir dabei in die Augen - denn erneut galt es vor die Kolosse zu treten. Dann legte ich meine tarnfarbene Rüstung an. Ich zündete das Mikrofusionsaggregat, schnallte das Pistolenholster um meinen Oberschenkel, klinkte den Kampfhammer in seine Halterung und schulterte den Rucksack. Mit leisem Sirren schloß ich meinen Spind. Noch einmal schweifte mein Blick durch den Raum. Ich nahm meinen Helm, griff zu meinem Plasmagewehr und verließ das Quartier. Kaum jemand war zu sehen in den langen Korridoren, während ich noch etwas müde zur Aufzuanlage stapfte. Ich fuhr hinauf in die erste Ebene, marschierte durch die menschenleeren Gänge und erreichte schon bald den Portallift. Verdutzt betrachteten die beiden wachhabenden Paladine meine Rüstung. Ich grüßte, ignorierte aber ihre fragenden Blicke und betrat wortlos die riesige Liftplattform. Nachdem sich die schweren Stahltore verriegelt hatten, erloschen die roten Warnblinklampen und endlich verstummte auch die nervtötende Sirene. Langsam,

mit gleichförmigem Rumpeln fuhr die Gitterplattform empor. Ich zog mir meine hellblaue Haube über den Kopf, klinkte den Steckverbinder ein und checkte das Com-Link. Nichts, nur weißes Rauschen. Um diese Uhrzeit herrschte offenbar noch Funkstille unter den Brüdern. Breitbeinig, mit meinem Helm unter dem Arm stand ich da und wartete darauf, daß der Portallift stoppte. Der Krieg kehrte zurück in das Ödland und wieder lagen kühne Taten in der Luft! - Schade, daß es dabei immer um Leben und Tod ging? Doch woher sonst sollte das Kühne einer Tat rühren, stünde nicht die Existenz des Höchsten auf dem Spiel? Der Tod machte das Leben spannend, sorgte stets dafür, das Beste zu geben; Rohstoff der früheren Unterhaltungsindustrie. Für mich war die Frage jedoch eine andere: Wie begab man sich in Gefahr, ohne darin umzukommen? Der Mensch macht Fehler, denn jede biologische Präzision ist ein Toleranzfeld. Streuungen und Abweichungen rund um ein Ideal sind demnach sein Alltag. Die Wahrnehmung des Menschen ist zudem priorisiert und läßt ihn das subjektiv Wichtigste zuerst bemerken. Dabei ist das Bewußtsein stets schneller als das Denken und erzeugt unwillkürliche Hinwendungsmomente, denen wir immer nur nachdenken. Kampf ist Biophysik! Wie gerüstet war ich also in meiner Rüstung? Bald würde ich's wissen! Jedoch schien die beste Rüstung nicht *der* Hut, sondern *die* Hut zu sein... Träge schoben sich die tonnenschweren Portaltore auf und zwei grelle Xenonstrahler blendeten mich. „Morgen Privat!“ ertönte es aus meinem Com-Link. „Ziemlich früh unterwegs, was?“ Dann erloschen die Strahler und ich trat aus dem von etlichen starken Flutlichtern beleuchteten Bunkerportal. Vor mir breitete sich das dunkle Ödland aus. „Morgen Männer!“ grüßte ich die beiden Paladine der Portalwache, atmete tief ein und sog die frische Morgenluft durch meine Nase. Dann setzte ich meinen Helm auf, klinkte die Schläuche ein und verschwand im Durchgang des hohen Maschendrahtzauns. Mein Xenonstrahler blendete auf, Argo scrollte einige Werte

im Visierdisplay, dabei nahm ich Tempo auf und locker, mit etwa sieben Meter pro Sekunde, lief ich durch die dunstige Morgendämmerung nach Nordwesten. Im Osten erhob sich die Sonne über dieses trostlose, ockergelbe Wüstental. Der Glutofen entfachte sich, während ich voran eilte, und schon bald stieg eine flirrende Hitze vom steinigen Erdboden auf. Die Tage vergingen. Meine Powerrüstung arbeitete tadellos und vollklimatisiert, ohne jede Anstrengung, zog ich meine Staubwolke durch das San Joaquin Valley. Von Zeit zu Zeit stoppte ich, klappte meinen Supervisor vor das Helmvisier und blickte in die Ferne. Immer wieder hielt ich Ausschau, doch niemand außer mir, schien sich in dieser ausgedorrten Einöde zu bewegen. Ich checkte meine elektronische Karte. Die verwitterten, fast im Wüstenboden versunkenen Ruinen von Fresno lagen bereits hinter mir. Morgen Mittag sollte ich die Mariposa Militärbasis erreichen. 37,5° nördliche Breite, 120,0° westliche Länge - das waren meine Zielkoordinaten. Ich nahm mein Gepäck wieder auf, zurrte das Gurtzeug fest und lief los. Weit im Norden erhob sich der Devil Peak über den Saum der Sierra Nevada. Dieses »Schneegebirge« bot einen grandiosen Anblick, obwohl es den Schnee nur noch als winzige, weiße Hütchen auf den höchsten Gipfeln gab.

Seit dem frühen Morgen wanderte ich über die Hügel einer öden Vorgebirgslandschaft. Jetzt waren es nur noch wenige Meilen bis Mariposa. Anhöhe für Anhöhe rückte ich voran, blickte in das nächste Tal und wollte auf gar keinen Fall von einer der schwer bewaffneten Mutantenpatrouillen entdeckt werden. Am Mittag machte ich Rast, band mir zur Sicherheit einen Stealth-Boy um meinen rechten Unterarmpanzer und beobachtete eine Gruppe von sieben Mutanten in schwarzen Kampfrüstungen. Aufmerksam, mit großen Schritten, zogen sie in rund eintausend Meter Entfernung unter mir vorüber. Nachdem sie außer Sicht waren klappte ich den Supervisor zurück, sicherte das Plasmagewehr und erhob mich wieder.

Gleißend brannte die Mittagssonne von einem wolkenlosen, blauen Himmel herab. Bis zum Horizont flimmerte die Luft, spiegelte den Boden und alle Steine schienen umspült von Wasser. Sanft strich die kühle Luft der Helmbelüftung über mein Gesicht. Normalerweise hatte ich kaum das Bedürfnis, meinem Kopf oder meinen Beinen für ihre Arbeit zu danken, aber dank Argo wurde die Atomwüste zu einem natürlichen Lebensraum. Guter Dinge marschierte ich nach Norden und erreichte schon bald den Saum des Mount Bullion. Etwa um 14 Uhr näherte ich mich dann von Osten kommend einem gewaltigen Bunkerportal am Fuß einer schroffen Bergwand. Reglos hockte ich nun zwischen den Felsen und sondierte die Lage. Dort unten, knapp fünfhundert Meter entfernt, lag mein Ziel. Ich klappte meinen Supervisor vor. Eine staubige Straße endete am Tor eines eingezäunten Militärgeländes. Neben einem grauen Wachhäuschen stand ein hünenhafter Mutant bei einer gelb-schwarzen Schranke. Der Supervisor zoomte den Torwächter näher heran. Er trug eine olivgrüne Armeehose, dazu grobe braune Lederstiefel und um seinen muskelbepackten Oberkörper hatte er Gurtzeug mit großen Schulterplatten aus Leder und Metall geschnallt. Der Mutant blickte grimmig in die Ferne. Dabei hielt er ein Lasergewehr und an seinen Gurten hingen etliche Plasmahandgranaten. Hinter der Schranke erstreckte sich das Außengelände mit Lagerzonen für Frachtcontainer, alten verwitterten Helipads, sowie vielen asphaltierten Parkplätzen, auf denen noch ein paar Überreste von Militärfahrzeugen vor sich hin rosteten. Das umzäunte Außengelände endete an dem betongrauen Vorbau des Bunkerportals. Trutzig ragten seine massiven Pfeiler und Mauern aus der Felswand. In ihrer Mitte hielt ein riesiges Stahltor den Eingang der Militärbasis verschlossen. Davor stand ein Koloß in einer schwarzen Kampfpanzerung und bewachte die Außenkonsole der Torsteuerung. Auch er hielt ein feuerbereites Watz Lasergewehr in Händen. Mein Supervisor zoomte zurück. Zwei Wachposten patrouillierten

gegenläufig am Drahtzaun entlang. Diese beiden Mutanten waren ebenfalls schwer bewaffnet und einer von ihnen, ein brutal dreinschauender Riese in einer mächtigen schwarzen Kampfpanzerung, sprach von Zeit zu Zeit in sein Funkgerät. Offenbar setzten die Mutanten zu allererst auf ihre mobilen Außenposten, die das bergige Ödland rund um die Anlage patrouillierten, denn diese vier Typen dort unten hatten bei einem Überraschungsangriff kaum eine Überlebenschance. Ich verließ meinen Beobachtungspunkt, tippte kurz auf den Stealth-Boy und verschwand von der Bildfläche. Unsichtbar sprang ich den steilen Hang hinab, rannte los und spurtete zur Einfahrt des Militärgeländes. Ein paar Schritte vor dem Tor bremste ich meinen Lauf. Leise bewegte ich mich auf der alten Zufahrtsstraße voran, aber immer wieder knirschte es ein wenig unter meinen Sohlen. Kaum hörbar klickte das Entsichern der Winchester, während ich den Koloß vor der Schranke aufmerksam durch meine Zieloptik beobachtete. Erstarrt richtete der regungslose Mutant all seine Fernsinne gebannt ins Leere. Am rostigen Maschendrahtzaun entlang, stampfte jetzt ein zweiter Mutant heran, stellte sich daneben und blickte ebenfalls in das flirrende Ödland. „Ist da was?“ fragte er nach einer Weile. „Nichts!“ brummte der grimmige Torwächter. „Aber ich hätte schwören können, daß da was war.“ Es war das gute Gefühl, unsichtbar zu sein und kaum hatte ich mein Plasmagewehr angehoben, da schoß es ihm durch den Kopf. Der Krieg war da!

Der tote Torwächter klatschte zu Boden und erschreckt riß der andere Mutant sein Lasergewehr herum. Verwirrt blickte er um sich, sah aber nirgends ein Ziel. Wieder fauchte mein P94 und zwei Plasmabolzen zischten durch die Luft - einer für jedes Auge. Eilig checkte ich die beiden Leichen. Ich lief nach links und sah den patrouillierenden Wachposten hinter einem alten, verrosteten Tanklastwagen verschwinden. Mit Riesenschritten rannte ich quer über den großen Parkplatz,

um ihn außer Sichtweite der Portalwache abzapfen. Wie ein Luftgeist huschte ich über den Asphalt und noch im Lauf visierte ich den Mutanten an. Die Winchester blitzte auf und eine ganze Salve glühender Plasmageschosse durchdrang das holographische Feld. Aus dem Nichts sprühten plötzlich grellgrüne Funken. Starr vor Entsetzen, war der gepanzerte Koloß unfähig sich zu bewegen, während er von der Salve zerrissen wurde. Ich nahm sein Handfunkgerät an mich und schlich fast lautlos an der grauen Betonwand entlang. Noch hatte mich der Portalwächter nicht bemerkt, dabei stand ich bereits direkt hinter ihm. Gerade als ich an diesem riesigen Mutanten empor schaute und auf seinen kahlen Hinterkopf zielte, ertönte lautes Rauschen aus einem der Funkgeräte. Dann meldete sich eine verzerrte Stimme: „Kommando an Patrouille, Kommando an Patrouille. Bitte kommen! - Over.“ Ruckartig wandte sich der gepanzerte Wachposten um. Die Winchester feuerte und drei Plasmabolzen brannten sich in sein verblüfftes Gesicht. Ein hellgrünes Leuchten drang aus seinem Kopf, dann platzte er auseinander. Der Koloß kippte um und krachte auf den Bauch. „Kommando an Patrouille, Kommando an Patrouille. Erbitte Statusbericht! - Over.“ Ich nahm das Funkgerät zur Hand und drückte die Sprechtafel. „Patrouille an Kommando - hier Patrouille an Kommando. Eine Horde bewaffneter Menschen hält uns unter schwerem Beschuß. Brauchen dringend Verstärkung! Over.“ Aus dem Lautsprecher des alten Funktelefons knackte und rauschte es, dann meldete sich die tiefe Stimme erneut: „Verstanden Patrouille. Wie ist eure Position? - Over.“ Ich überlegte kurz. Woher könnte ihre Verstärkung kommen? Am besten wäre es, wenn sie eins der Außenteams schicken müßten, denn sonst würde hier gleich eine Kampftruppe aus dem Portaltor stürmen. „Vier Meilen südsüdwest. Over.“ Gespannt wartete ich auf Antwort. „Verstanden Patrouille! - Wir schicken zwei Feldeinheiten. Haltet eure Position! Over.“ Ich schaltete das robuste, olivgrüne Funkgerät ab und lud meine Winchester

nach. Klackernd fiel die leere Fusionsbrennzelle zu Boden. Dabei streifte mein Blick den kopflosen Mutanten. Auch der Portalwächter trug eins dieser Wattz Feldtelefone bei sich. Ich stellte den Rucksack vor der Torsteuerungskonsole ab, packte die eingesammelten Funkgeräte ein, kramte meinen elektronischen Dietrich hervor und klappte mein Werkzeug auf. Krieg führte man mit Hinterlist und Tücke. Muskelkraft allein nützte da gar nichts. Aber die Art, wie ein Land Krieg führte, war letztlich immer die selbe, mit der es auch seinen Wohlstand schuf. In meinem Krieg ging es demnach um die Massenproduktion von automatischen Biowaffen einerseits und um die Effizienz ihrer natürlichen Feinde andererseits. Recht geübt, schraubte ich das Bedienfeld der wetterfesten Außenkonsole ab, setzte den Servotastkopf des FingerStuff auf einen der schwarzen Elektronikchips und tippte ein paar Tasten. Die uralten europäischen Völker der Speermänner, oder Germanen, wie sie sich nannten, erkannten bereits vor über dreitausend Jahren zwei ewige Prinzipien im Kampf. Das eine hieß Thor und das andere Loki - der Gott der Kraft und der Gott der List. Lange hexadezimale Zahlenkolonnen scrollten durch das Display meines FingerStuff. Angestrengt versuchte der Codebrecher, diesen Datenstrom zu ordnen. Thor trug Mjöllnir, den mächtigen Hammer und Loki knüpfte das Netz - der eine ein Jäger, der andere ein Fallensteller. Die List allerdings, schien seit jeher von Übel zu sein, denn sie baute auf den blinden Fleck, auf einen Denkfehler - auf etwas, das der Überlistete nicht durchschaut hatte. Man war nicht schwächer, man war reingefallen. Der Emulator nahm seine Arbeit auf und im Display stellte mein FingerStuff die Bedienfunktionen der Portaltorsteuerung dar. Ich tippte den Befehl ein, das Tor zu öffnen. Ein dumpfer Ruck ging durch das gigantische Stahltor. Die Felsen vibrierten und langsam setzte sich das tonnenschwere Bollwerk in Bewegung. Eilig entriegelte ich den Servotastkopf, verstaute mein Werkzeug und schulterte den Rucksack. Schwerfällig schob sich das

Portaltor zur Seite, während ich angespannt darauf wartete, in das Innere der Militärbasis vorzurücken. Plötzlich stoppte das gewaltige Tor, sämtliche Alarmsirenen heulten auf und aus der Lautsprecheranlage dröhnte eine finstere Stimme: „Achtung Eindringlinge! Alle Sicherheitskräfte in Ebene eins sofort zum Eingangsbereich! Das ist keine Übung!“

Abermals ruckte das Stahltor an, doch geistesgegenwärtig warf ich mich durch den Spalt in den Bunker und mit einem dumpfen, metallischen Stoß schloß sich das Tor hinter mir. Ich rannte voran durch einen riesigen, leeren LKW-Hangar, deaktivierte das Tarnfeld und schaltete den Scanner ein. In Windeseile versuchte ich mich zu orientieren. Vor mir führte der lange Portalkorridor tief in den Berg hinein. Ich überflog die im Visierdisplay fortlaufend aktualisierte Stockwerkkarte. Oh Mann, es wimmelte von Mutanten! Gerade wollte ich die Tarnkappe wieder aktivieren, da stürmten drei Wachposten in den taghellen Korridor. „Da ist er!“ hallte eine aufgeregte Stimme. Sofort riß ich mein Plasmagewehr hoch. Einer von ihnen, ein Mutant von gut drei Meter Größe, legte sich seine BIG Bazooka auf die breite Schulter, während ein Hüne in derber Kampfpanzerung mit seinem aufheulenden Rockwell MG durch den Gang föhnte. Überall an den Wänden und an der Tunneldecke platzten jetzt kleine Betonsplitter ab. Ich triggerte den Abzug. Der Mutant mit der Bazooka klatschte zerfetzt auf den Fußboden. Der gepanzerte Riese taumelte, Blut spritzte umher, seine Eingeweide quollen ihm aus der brennenden Rüstung, dann brach auch er zusammen. Der dritte Koloß brüllte laut und blutüberströmt stürmte er voran. Über dreihundert Kilogramm Muskelmasse explodieren vor Wut und rasten auf mich zu - 1.200 Millisekunden von einer Konfliktlösung entfernt. Seine Maschinenkanone heulte auf, aber nur ein paar der Querschläger prasselten gegen meine Rüstung. Mit meinem Zielkreuz folgte ich seinen kraftvollen Bewegungen und beobachtete das beeindruckende Spiel der

gewaltigen Muskeln. Dann fauchte mein P94 noch einmal. Der glühende Bolzen drang in seinen Hals, durchbohrte das Zungenbein, durchtrennte das Rückenmark und verdampfte sein Kleinhirn. Wie eine Marionette mit zerrissenen Fäden, sackte der Mutant zusammen, purzelte über den Beton und blieb einige Meter hinter mir auf dem Bauch liegen. Ich lief weiter, warf die qualmende Fusionskartusche aus, lud das Gewehr nach und noch bevor ich das nördliche Tunnelende erreicht hatte, aktivierte ich mein Tarnfeld. Vorsichtig blickte ich um die Ecke. Der Korridor endete hier in einer Halle mit mehreren abgesperrten Durchgängen. Eintönig plärrte eine Sirene, aber niemand war zu sehen - auch ich nicht, darum ging ich auf eine brummende Energiefeldabsperren zu. Der senkrecht stehende, runde Emitter strahlte ein schwach schimmerndes, bläuliches Kraftfeld ab. Dahinter erstreckte sich ein endloses Gewirr von breiten Korridoren. Ich wandte mich nach rechts und überprüfte die anderen Durchgänge. War's das? Drei Mutanten, um diesen Angriff abzuwehren? Doch nichts rührte sich mehr. Im südöstlichen Quadranten lag ein großer Kontrollraum mit etlichen Computersystemen und langsam ging ich zu einem abgesperrten Durchgang. Was kontrollierte man dort? Ich stellte meinen Rucksack ab, nahm ein Paket Cordex, steckte einen der Zeitzünder hinein und befestigte den Plastiksprengstoff an dem gepanzerten Kraftfeldemitter. Zwanzig Sekunden sollten ausreichen. Ich schulterte den Rucksack, stellte den Zünder ein und ging in Deckung. Mit einem kurzen, harten Knall riß die Explosion den Emitter in Stücke. Das Energiefeld hatte sich aufgelöst und unverzüglich rückte ich in den hellen Kontrollraum vor. Ein einzelner Mutant duckte sich hinter einer Trennwand. Er hatte eine feuerbereite BIG Bazooka geschultert und starrte angestrengt auf den Eingang. Unsichtbar huschte ich durch sein Sichtfeld, doch das leise Sirren meiner Servomotoren ließ den gepanzerten Koloß aufhorchen. Der Mutant drehte seinen massigen Kopf in meine Richtung, während ich zur

Salzsäule erstarrte. Suchend blickten seine dunklen Augen durch mich hindurch, dann wandte er sich zögerlich wieder dem Eingang zu. Behutsam hob ich mein Plasmagewehr an und lautlos wanderte das holographische Fadenkreuz über den schwarzen Kampfpanzer, bis es zuletzt auf dem linken Ohr des Mutanten ruhte. Mein Abzug klickte und schneller als der Schall, verschwand ein grellgrüner Plasmabolzen in seinem Gehörgang. Das zweite Geschoß durchtrennte sein Genick. Der Koloß kippte gegen die Wand und fiel krachend auf den Bauch. Ich blickte mich um, aber ich war allein. Der tote Nightkin am Boden hatte eine vollautomatische Anlage bewacht. An den grauen Betonwänden standen etliche alte Mach-IV Computer, dazu Steuerkonsolen, Kontrollmonitore, sowie einige Funkeinrichtungen. Manchmal piepte eins der Geräte, während zahllose Leuchtdioden an ihnen blinkten. Langsam ging ich zum hinteren Eingang des Kontrollraums. Auch hier versperrte ein undurchdringliches Energiefeld den Weg zu den inneren Korridoren und monoton brummte der matt silberne Feldemitter vor sich hin. Ich deaktivierte mein Tarnfeld, scannte weit in den nordöstlichen Quadranten und betrachtete die Grundrißkarte im Helmdisplay. Offenbar gab es diese Energiefeldabsperungen überall. Jeder Quadrant, alle Hauptkorridore, aber auch viele der Räume, waren mit solchen Kraftfeldern gesichert. Aufgrund des Alarms hatten die Mutanten sämtliche Schotten dicht gemacht. Für sie galt es die Angriffswelle zu brechen und die Kampfhandlungen auf möglichst kleine Bereiche zu begrenzen. Ich hakte den Scanner zurück an das Gurtzeug. Ganz offensichtlich hatte die Wachmannschaft der Bunkeranlage damit aber auch die eigene Bewegungsfreiheit eingebüßt und abgeschottet von einander, sicherten die einzelnen Teams nun ihre jeweiligen Sektoren. Ich wandte mich um. Zielstrebig ging ich auf das Kontrollpult einer Videoüberwachungsanlage zu. Ich blickte über das Pult, tippte ein paar der Tasten und nacheinander wechselten sich einige Kamerabilder auf den Monitoren ab.

Portaltor, Korridore, Lifthalle; Alle Videokameras der Ebene eins liefen hier zusammen. Einer der Monitore zeigte jetzt ein Videobild der Wachstube. Bis auf ein paar Mutanten, die mit ihren schweren Waffen dort herumlungerten, waren fast alle Nightkins auf ihren Posten. Die langen Korridore waren verwaist, ebenso wie der Roboterhangar und lediglich in der großen Lifthalle der Lastenaufzüge fuhren einige RoboHirn Maschinen umher. Noch einmal drehte ich den Joystick. Ich zoomte einen der Roboter näher heran und betrachtete sein automatisches Sturmgewehr. Plötzlich rauschte es aus dem integrierten Mithörlautsprecher der militärischen Funkanlage und eine verärgerte, kehlige Stimme ertönte. „Patrouille an Kommando - hier Patrouille an Kommando! - Over.“ Der alte VHF-Sender aktivierte sich. „Kommando an Patrouille. Was gibt es, Patrouille? - Over.“ Eilig überflog ich die Schalttafel der mannshohen Funkeinrichtung, fand was ich suchte und schaltete den Sender aus. Zahlreiche Kontrollen erloschen, dann war der Funkverkehr unterbrochen.

So weit so gut, dachte ich, während ich zu einem staubigen Mach-IV Computer stapfte. Auf seinem Bildschirm erkannte ich ein altes Logo der früheren US-Armee, darunter blinkte ein Cursor. Ich tippte HELP und betätigte die Eingabetaste. Sofort scrollten ein paar Textzeilen über den dunkelblauen Hintergrund: »Vault-Tec Bunkersicherungssystem V 6.2-mil. Bitte Operatorname und Zugriffskennwort eingeben!« Dann blinkte der Eingabezeiger wieder. Ich stellte den Rucksack zu Boden, hakte meinen Scanner vom Gurtzeug und tastete noch einmal das Umfeld ab. Nichts! Niemand bewegte sich in meine Richtung. Doch Macht fußte immer auf Kontrolle, darum war ich mächtig froh, diesen Kontrollraum gefunden zu haben. Die Druckschläuche zischten kurz. Ich nahm den Helm ab, legte ihn auf die blinkende Computerkonsole und öffnete mein Gepäck. Was war zu tun? So wie es aussah, hatte ich kaum genügend Cordex bei mir, um jeden Emitter

auf meinem Weg zu sprengen. Das Sicherheitssystem der Bunkeranlage zu hacken, war also eindeutig die elegantere Lösung. Ich klappte den Toolclip auf, schraubte die graue Metallseitenwand der Mach-IV Konsole ab und betrachtete das Innenleben. Ohne ein gültiges Zugriffskennwort gab es keine Möglichkeit, auf Funktionen des Sicherheitssystems zuzugreifen. Der Vordereingang war dicht. Ich musterte die Schaltungen, zog eine der vielen farbigen Steuerleitungen aus einem Steckfeld und überbrückte die beiden Metallstifte mit dem Toolclip. Der Bildschirm flimmerte, wurde schwarz, dann gab es einen kurzen Piepton und die Konsole führte einen System-Reset aus. Aufmerksam blickte ich auf den Monitor. Ich beobachtete das Booten der Computerkonsole und wartete auf den richtigen Moment, diesen Vorgang zu unterbrechen. Damit war ich nun im allertiefsten Keller des Computersystems. Ich tippte ein paar Maschinenbefehle ein und begann mit der Arbeit. Immer wieder horchte ich, aber außer gelegentlichen Signaltönen und dem leisen Summen zahlloser Apparate, war absolut nichts zu hören. Nach etwa einer halben Stunde hatte ich den alten Mach-IV Computer sauber ausgetrickst. Zufrieden checkte ich noch einmal alle Knackpunkte. Mit einem seriellen Datenkabel hatte ich eins dieser Wattz Handfunkgeräte an das Service-Interface der Mach-IV Hauptprozessorplatine angeschlossen. Zudem war es mir gelungen, ein interaktives Hintergrundprogramm zu installieren, um so die Netzadressen der Energiefeldemitter direkt anzusprechen. Ich schaltete das robuste Feldtelefon ein, checkte den Funkempfang und hakte ein zweites Gerät an mein Gurtzeug. Danach schulterte ich meinen Rucksack. Mein Blick fiel auf den toten Mutanten am Boden. Ich setzte den Schutzhelm auf, ergriff mein Plasmagewehr und stapfte ein wenig gedankenverloren zum hinteren Durchgang des Kontrollzentrums. Mit was man nicht alles kämpfen konnte. Alles war eine Waffe, so oder so. Ein Kugelschreiber konnte Todesurteile unterzeichnen, oder dem Gegner in den Hals

gestochen werden. Ein Computer ließ Atomraketen starten, oder der Gegner wurde damit erschlagen - je nach Intellekt. Das Kriegshandwerk war seit jeher eine Quelle der Technik, denn ein wahrer Meister der Kampfkunst hatte die Kontrolle über sein Selbst *und* über seine Umwelt. Ich las die Ziffern auf dem silbernen Energiefeldemitter, tippte diese Nummer in das Feldtelefon und prompt löste sich die Absperrung mit einem kurzen Knistern auf.

Guter Dinge aktivierte ich meine Tarnkappe. Ich verließ den Kontrollraum, gab die Ziffern noch einmal ein und hinter mir schloß sich die Energiefeldabsperrung. Mit großen Schritten lief ich durch die taghellen Betonkorridore, um zur Lifthalle im nordwestlichen Quadranten zu gelangen. Immer wieder deaktivierte ich einen der Kraftfeldemitter auf meinem Weg und erreichte schon bald den Frachtabfertigungsbereich der Bunkeranlage. Vorbei an endlosen, fast leeren Lagerhallen, kam ich erneut zu einem Checkpoint der Wachmannschaft. Drei gewaltige Nightkins standen beisammen und redeten, während ich lautlos und unsichtbar eine gute Schußposition einnahm. Mein Abzug klickte, dann fauchte eine grellgrüne Garbe durch den Korridor und die drei Wächter wurden von den Plasmabolzen zerrissen. Eilig rückte ich vor. Ich las die Nummer auf dem Feldemitter, tippte sie in mein Funktelefon und verschwand im Servicebereich der Roboter. Für einen kurzen Augenblick schaltete ich meine Tarnkappe ab. Leise fiepte mein C-U, während ich das Gerät umherschwenkte. Im Visierdisplay erkannte ich einen mit Energiefeldemittern besonders aufwendig gesicherten Betriebsraum. Er grenzte an den riesigen Roboterhangar. Mein Scanner identifizierte zahlreiche elektromagnetische Wellenmuster und übertrug ihre Positionen auf meine Gebäudekarte. Offenbar lag dort die Computerzentrale der mobilen Wachroboter. Ich hakte den Scanner zurück an mein Gurtzeug und überprüfte den Energiestatus meiner Tarnkappe. Zufrieden drückte ich die

Einschalttaste. Anschließend lief ich durch die Korridore zur offenen Sicherheitstür des kleinen Betriebsraums. Lediglich das Energiefeld war eingeschaltet und interessiert schaute ich in die mit Computern vollgestopfte Roboterzentrale. Auf der gegenüberliegenden Seite des etwa acht Meter langen Raums gab es eine zweite Energiefeldabspernung. Dahinter erstreckte sich der Roboterhanger. Ich tippte die Ziffern des leise brummenden Feldemitters in mein Funkgerät ein, das bläuliche Krafffeld knisterte, löste sich auf und gab den Weg frei. Langsam ging ich an den alten Computern entlang. Die meisten der Computerbildschirme, Konsolen und Terminals waren dunkel, aber dennoch schienen sämtliche Maschinen eingeschaltet zu sein. Ich blickte mich um. Bei einem dieser Computer flimmerte ein weißes Rauschen auf dem Monitor, also versuchte ich zunächst sein manuelles Eingabesystem zu benutzen, doch nichts passierte. „So ein Mist!“ murmelte ich etwas enttäuscht vor mich hin. Weil ich aber noch immer die Voxschaltung meiner Powerrüstung aktiviert hatte, tönnte das leise Gemurmel aus dem Außenlautsprecher der T51. Plötzlich wurde der Monitor schwarz, danach zuckten einige grüne Textzeilen über den Schirm: »KI-Kernel initialisiert... Persönliche Parametertabelle installiert... Sprachsubsystem initialisiert... Fertig!« Dann ertönte eine metallische Stimme aus dem ovalen Lautsprecher der Computerkonsole: „Hallo! Wie kann dieser Terminal dienen?“ Ziemlich verblüfft startete ich den verstaubten Computer an. Ein intelligentes Terminal mit einem Sprach-Interface! Wer hätte das gedacht... „Was ist deine Aufgabe?“ fragte ich zurück. „Di-e-ses Terminal II... dient der zzz-zentralen Steuerung von Industrierobotern der Firma RobCo Industries... Ssr...“ Mannomann! Der Apparat schien mir mächtig getillt zu sein. „Erbitte die Auflistung aller Terminalfunktionen!“ sagte ich zögerlich. „Sof... Sofort, mein Herr!“ antwortete die Stimme. Auf dem Bildschirm erschien nun eine Liste der laufenden Programme. Aufmerksam las ich die Programmliste: Anlagenwartung, Reinigungsdienste,

Schädlingsbekämpfung, Wachdienste, Sicherheitsprotokoll, Reparaturservice, Dockingstationen... „Erbitte Zugriff auf die Steuerung der Wachroboter!“ „I-ia... Ja... Jawohl!“ sagte die Maschine, während die Befehlsliste bereits über den Schirm scrollte. Ich überflog die Auflistung. „Wachdienst beenden! Alle Einheiten zurück zu ihren Ladestationen!“ versuchte ich der Maschine zu befehlen. „Stim-m-muster nicht autorisiert!“ lautete die knappe Antwort. Hmm... Noch einmal las ich die Befehlsliste. „Wachdienstparameter aktualisieren!“ „Jawohl! Liste die aktüll... Liste die aktu-elle Param-eter-tab-elle auf!“ Irgendwie schien dieses Sprach-Interface nicht der Weisheit letzter Schluß gewesen zu sein, aber immerhin verstand die Sprechmaschine was ich wollte. „Alle Bewegungsparameter auf Minimum setzen! Sensorreichweite minimal!“ - „Jawohl!“ quittierte die Stimme. Damit waren sämtliche Wachroboter der Militäranlage fast blind und nahezu bewegungsunfähig. Mein Blick fiel auf das Datum der Parametertabelle. „Weiß du, welches Datum wir heute haben?“ fragte ich daraufhin die betagte Sprechmaschine. „Bs... Bestätigung! Aktu-elles Term-inaldat-um ist zw-eit-er Feb-ruar zw-eit-ausendsieb... Zweitausendsiebenundsiebzig.“ Nicht ganz, dachte ich und mußte schmunzeln. Ob die Maschine die Wahrheit ertragen konnte? „Datum inkorrekt. Erbitte Systemzeitkorrektur!“ Der Bildschirm begann heftig zu flimmern. Dann ertönte wieder die metallische Stimme. „Zz... Zeitkorrektur fehlgeschlagen! Fat-aler Sy-stemfehler! Vers-uche Sel-bst-dia-gnose! Kernel besch-ädigt! Beginne Rekompilierung ...ng!“ Dann herrschte Stille. „Terminal?“ - doch das Terminal blieb stumm.

Ich wandte mich ab. Dann öffnete ich das Absperrungsfeld zum halbdunklen Roboterhangar. Keine der Maschinen war zu sehen. An zahllosen Ladestationen vorbei, huschte ich in Richtung Lifthalle. Nicht ein Roboter war angedockt. Noch bevor ich die Halle der Lastenaufzüge erreicht hatte, öffnete sich die stählerne Sicherheitstür eines kargen, betongrauen

Wachstands. Fluchend trat ein schwer bewaffneter Nightkin heraus und stampfte zur Lifthalle. Ich folgte ihm mit meinem Supervisor. Fast blind war eine der RoboHirn Maschinen in die Energiefeldabspernung der Aufzüge gefahren. Jetzt lag der qualmende Roboter in einer pechscharzen Ölpfütze zwischen Emitter und Reflektor. Mein Fadenkreuz markierte den Hinterkopf des Mutanten und noch bevor er die Lifthalle erreicht hatte, klatschte der Fleischberg tödlich getroffen auf den Beton. Eilig rückte ich vor, feuerte durch die geöffnete Sicherheitstür und erledigte noch zwei weitere Nightkins mit schweren Maschinenkanonen. Unsichtbar lief ich durch die Lifthalle. Ziellos, zwischen Stapeln grauer Transportkisten, fuhren etliche Wachroboter in der großen Halle umher und bewegten sich wie in Zeitlupe. Am Cargo-Lift angekommen, betrachtete ich die RoboHirn Maschine im Energiefeld eine Weile, während ich die Gerätenummer des Feldemitters in das Funktelefon eintippte. Doch nichts geschah... Blaßweiß schimmerte das in seiner wässerigen Nährlösung gekochte Affenhirn unter dem zerplatzten Panzerglas. Das Metall der ausgebrannten Maschine leitete noch immer einen großen Teil der Feldenergie ab. Nahezu kurzgeschlossen reagierte der Emitter nicht mehr auf die Steuerungsbefehle. Also trat einen Schritt zurück und sprang mit einem Satz durch das knisternde Kraftfeld. Wie durch eine zähe Gummimembran gebremst, verzögerte sich mein Sprung als ich gegen die Absperrung stieß. Ein Stromschlag durchzuckte mich, Argo hatte arge Nöte, sich zu stabilisieren. Dann riß das Feld auf und ich purzelte fast vor die schwere Aufzugtür. Ich rappelte mich etwas benommen wieder auf, checkte meinen Status, konnte aber keine Schäden an meiner T51 feststellen. Alle Systeme waren online und arbeiteten offensichtlich normal, also betätigte ich den grün leuchtenden Fahrstuhlschalter. Mit hellem hydraulischem Sirren öffnete sich der Cargo-Lift. Ich betrat eine verschrammte, graue Lastenkabine und sah mich um. Maximale Traglast dreiundzwanzig Tonnen, wie in

großen gelben Lettern an den Stahlwänden zu lesen stand. Links von mir erkannte ich eine Bedientafel. Dieser Lift fuhr hinunter in die Ebenen zwei und drei. Drei? Laut Skizze der alten Dateien sollte die Aufzugsanlage bis in die Ebene vier führen! Ich betätigte die Taste zur Ebene drei. Von dort aus mußte es einen Lift in die Ebenen vier oder fünf geben. Aus den Skizzen wußte ich, daß ich Ebene zwei meiden konnte. Dort waren die riesigen Mannschaftsquartiere, eine Kantine, die zentrale Waffenkammer, sowie eine Krankenstation. Die Stahltore der sechs mal neun Meter großen Gitterplattform schlossen sich und behäbig sank der Cargo-Lift in die Tiefe. Leise rumpelnd fuhr die Kabine hinab. Im weißen Licht der Leuchtstofflampen checkte ich mein Plasmagewehr. Noch einmal blickte ich auf die Statusanzeige im Visierdisplay. Es war bereits sechzehn Uhr neun. Auch mein Angriff schien in Zeitlupe zu verlaufen, aber infiltrieren dauerte. Es war mehr ein Sickern. Ich hakte den Scanner vom Gurt. Dann begann die Plattform sanft abzubremsen und noch bevor sich die Stahltore aufschoben, hatte ich die vor mir liegende Lifthalle abgetastet. Ein Wachtrupp hatte dort Posten bezogen. Der Cargo-Lift öffnete sich, ich aktivierte mein Tarngerät und als das Tor die Sicht auf die drei Mutanten freigab, triggerte ich den Abzug meiner Winchester. Zwei der Nightkins krachten blutüberströmt auf den Betonboden. Der dritte Wachposten schulterte hastig seine Bazooka, doch die Zielerfassung der Waffe versagte offenbar ihren Dienst. Mein Gewehr fauchte erneut und zwei Plasmabolzen zerrissen den bleichen Kopf des Mutanten noch bevor er seine Rakete abfeuern konnte. Mit hohlem, metallischem Klang fiel die Bazooka zu Boden, dann klatschte der tote Wächter auf den Bauch. Ich checkte ihre Leichen, schaltete mein Tarnfeld ab und scannte diese Ebene. Ich befand mich im nordwestlichen Quadranten. Die langen Korridore führten zu menschenleeren Wohnblocks, zu vielen Versorgungsräumen im nordöstlichen Bereich der Ebene, sowie zu einem Militärgefängnistrakt mit zahlreichen

winzigen Zellen im südwestlichen Quadranten. Aufmerksam betrachtete ich die Gebäudekarte. Überall gab es aktivierte Energiefeldabsperungen und viele Nightkins patrouillierten in ihren jeweiligen Sektoren. Wieder schwenkte ich meinen Scanner. Gegenüber der Aufzulanlage, am südlichen Ende der Lifthalle, lag die kleine Wachstube der toten Mutanten. Dorthin ging ich zuerst. Surrend fuhr die Stahltür nach oben und ich blickte in einen nüchternen Betonraum: Stahlische, Stühle, ein paar Blechschränke... Nichts Weltbewegendes, aber ich fand ein Wandterminal der Videoüberwachung. Ich beeilte mich und schaltete die einzelnen Kameraansichten durch den Überwachungsmonitor. Außer dem Lastenaufzug gab es hier unten zwei weitere Liftanlagen. An der silbernen Tür des Lifts im Südosten, klebte jedoch ein gelbes Schild mit schwarzer Aufschrift. Ich zoomte die Schrift näher heran und las. Wegen Wartungsarbeiten war der Fahrstuhl außer Betrieb. Noch einmal schaltete ich auf die Videokameras im Zellenblock zurück. Die Lifthalle der Aufzulanlage dort, war mit einem bläulich schimmernden Energiefeld gesichert. Im Korridor zum Gefängnistrakt, hinter einem eingeschalteten Kraftfeld, stand ein muskelbepackter Fleischberg in derbem Gurtzeug auf seinem Posten. Er hielt ein Lasergewehr und bewachte den nordwestlichen Eingangsbereich. Ein zweiter hünenhafter Mutant in schwarzer Kampfpanzerung stampfte an den geschlossenen Türen der Arrestzellen entlang. Ich folgte ihm mit einigen der Videokameras, während ich sein feuerbereites Watz Lasergewehr betrachtete. Am Ende des Patrouillenweges erreichte er den Wachposten am Eingang und die beiden Kolosse redeten miteinander. Ich schwenkte die Kamera, zoomte den glänzenden Feldemitter heran und fand, was ich suchte. So gut es ging regelte ich die Blende, sowie die Bildschärfe ein, bis seine Gerätenummer deutlich zu erkennen war. Rasch gab ich die fünf gefrästen Ziffern in mein Feldtelefon ein. Gleichzeitig zog ich den Bildausschnitt der Kamera wieder größer. Das Kraftfeld löste sich auf und

verduzt drehte sich der patrouillierende Mutant um. Wieder sprach er mit dem anderen Nightkin, dann stampfte er eilig durch die deaktivierte Absperrung in das Gewirr der langen Korridore, lautlos begleitet von den Überwachungskameras. Zudem betrachtete ich seinen Weg auf der Gebäudekarte in meinem Visierdisplay. Ohne auch noch andere Feldemitter zu passieren, mußte sein Weg in dieser Aufzughalle enden. Ich tippte auf den Stealth-Boy und verschwand im Nichts.

Gemächlich marschierte ich zurück in die stille Halle. Mein Problem war nicht der einzelne Gegner - das Problem war seine Organisationsform. Konnten mich die Mutanten listig austricksen, mir eine Falle stellen und mich ins Leere laufen lassen? Die Mutanten waren Machtwesen, aber was fingen sie an mit ihrer Kampfkraft? Gab es überhaupt irgendetwas, das sie tun könnten, ohne von mir durchschaut zu werden? Vorsichtig blickte ich um die Ecke in den hellen Bunkergang und erwartete den Nightkin. Wie gewieft waren diese Typen tatsächlich? Brutal und furchteinflößend finster sahen sie ja aus, die kraftstrotzenden Kolosse, doch bisher machten sie eher einen treudoofen Eindruck - ungelenkt stampfend und auch geistig wenig beweglich. Jetzt bog der Nightkin in den langen Westkorridor und mit raumgreifenden Schritten kam er näher. In seinen riesigen Pranken hielt er das fast schon winzig wirkende mattschwarze Lasergewehr. Seine dunklen Augen streiften ausdruckslos im Gang umher und suchten ein Ziel. Diese klobigen Supermutationen waren zu allererst geballte Muskelkraft, aber für mich blieben sie Halbstarke. Wie Lehrlinge eiferten sie einem Meister nach und beinahe tat es mir leid, diese kleingeistigen Ungetüme zu töten. Eine Armee von Halbstarcken zu vernichten, war keine besonders glanzvolle Sache. Reglos stand ich hinter meiner Ecke, als der gepanzerte Wachsoldat die Lifthalle erreichte. Entsetzt starrte er auf die drei zerfetzten Leichen am Boden. Seine schwarzen Augen begannen zu lodern, schaumiger Seifer

rann ihm aus den Mundwinkeln, dabei verrenkte er seinen massigen Kopf in den Nacken. Die gewaltigen Halsmuskeln spannten sich, fingerdicke Adern traten hervor, dann brüllte der Nightkin ohrenbetäubend vor Wut, wie ein böses Urtier. Unbemerkt von ihm löste sich ein flüchtiges Flirren von der grauen Betonwand ab und ich huschte aus meiner Deckung in eine bessere Schußposition. Mein Plasmagewehr blitzte auf. Ein Salve grellgrüner Geschosse bohrte sich zischend durch Kopf, Hals, und Brustpanzerplatte. Unbändig zuckend spritzte der Riese auseinander und unter einer Fontäne von Blut kippte er rückwärts. Dann donnerte er auf den Beton. Klackernd fiel meine ausgebrannte Kartusche zu Boden. Ich betrachtete die blutige Leiche, während ich die Winchester nachlud. Wer war das Opfer, wer der Täter? - Alles in allem blieb es aber ein chirurgischer Eingriff in den Sozialleib des wilden Ödlands und gleich einem Geschwür, machte zuerst dessen Bösartigkeit einen Eingriff erforderlich. Gift ist böse, Gegengift ist gut. Das war die einhellige Meinung. Doch das gute Gefühl gesiegt zu haben, ließ sich nun mal nicht auf das Töten selbst übertragen. Dazu fehlte mir wohl der Haß. Schon den primitivsten Ureinwohnern tat es leid, ein Tier zu töten. Man entschuldigte sich bei ihm - im Angedenken an einen großen Geist - und brachte Weidopfer dar. Aber man mußte ja von irgendwas leben und auch die Sippe brauchte das Fleisch. Lautlos rückte ich in den Westkorridor vor. Ich warf stets den zweiten Stein, auch wenn ich dabei auf den Erstschußtreffer setzte. Dennoch endet Gewalt nur im Sieg, nicht in einer Lösung. Es war der starre Blick des Jägers, der auch mich die Welt mit einem Tunnelblick sehen ließ. Fixiert auf die Einfalt, verlor ich die Sicht auf die Vielheit der Dinge. Zu leicht entstanden so Ziele ohne Sinn und Zwecke ohne Nutzen. Der Krieg schaffte Freiräume, die im Frieden angefüllt wurden... Nur ein Flimmern, bewegte ich mich mit schnellen Schritten an den Bunkerwänden entlang. Bereits kurze Zeit später erreichte ich den Eingang zum Zellentrakt.

Durch das abgeschaltete Energiefeld zielte ich jetzt auf das beeindruckende Kraftpaket dahinter; Ein grober Landser mit einem Bürstenhaarschnitt. Seine stämmigen Beine steckten in einer verschlissenen erdbraunen Tarnhose. Dazu trug er die größten Armeestiefel, die ich je gesehen hatte. Sein mit wulstigen Muskeln bepackter Oberkörper und seine breiten Schultern, ließen diesen Fleischberg selbst bei einer Größe von knapp drei Metern etwas untersetzt erscheinen. Womit wurden diese Typen eigentlich gefüttert? Grimmig stirrte der Mutant in den langen Korridor, jederzeit bereit seinen Wattz Laser abzufeuern. Leise klickte mein Abzug, die Winchester fauchte, sein Gurtzeug qualmte und zwei Plasmageschosse brannten ihm das Herz aus dem Leib. Der sterbende Koloß knickte ein, sein taumelnder Kopf klatschte seitwärts gegen die Tunnelwand, dann schrammte er mit seiner Schulter am Beton entlang und sank zu Boden. Ungerührt stapfte ich an seiner Leiche vorbei in den südlichen Zellentrakt. Ganz tief aus den Hirnwindungen meiner Formatio reticularis läutete unvermutet das helle Glöckchen des Dienstgradsystems in mein Bewußtsein. »Gratulation! Aufgrund hervorragender... blabla ...haben Sie den Rang eines Striding Hero erreicht.« Ich überflog das im Helmvisier eingeblendete Statusdisplay. Meine Treffsicherheit auf große Distanz hatte sich erheblich verbessert. Auch einige meiner anderen Fähigkeiten hatten weiter zugelegt. Jetzt war ich ein voranschreitender Held für mein Dienstgradsystem - was immer mir das auch nützte.

Die meisten der stählernen Sicherheitstüren in den grauen Korridoren waren verschlossen. Hier und da öffnete ich eine der Arrestzellen, aber niemand war zu sehen. Surrend fuhr erneut eine der Zellentüren empor. In einer Ecke der kargen Betonzelle erkannte ich die dunklen Überreste einer Leiche in einem zerrissenen, blauen Vault-Overall. Neugierig betrat ich den unbeleuchteten Raum hockte mich neben den toten Körper und untersuchte den Mann. Fassungslos starrte ich

auf die ID-Karte an seiner Brusttasche. Es war Ed - Edward Plate, VID 209-179-59-182, Stab 09 - ein wissenschaftlicher Mitarbeiter aus Bunker 13. Du liebe Zeit! Wen hatte der alte Aufseher denn noch alles losgeschickt, um den Steuerchip zu finden? In seiner Ärmeltasche hatte Ed drei unbenutzte Stimpaks und in einem ledernen Knöchelholster unter dem linken Hosenbein steckte ein geladener Colt. Etliche seiner Knochen waren gebrochen. Der Kiefer, sowie das Jochbein waren zertrümmert und es sah so aus, als sei der arme Kerl mit Riesenfäusten totgeprügelt worden. Ich prüfte kurz sein linkes Handgelenk, doch sein Informationsprozessor fehlte. Wieder auf dem hell erleuchteten Gang, marschierte ich mit vorgehaltener Waffe weiter in Richtung Lifthanlage. Plötzlich bemerkte ich eine offene Zellentür. Eine schlanke Frau, um die dreißig, schaute heraus, blickte sorgenvoll in den langen Korridor und verschwand wieder in ihrer Zelle. Ich hielt inne, stellte mich in die stählerne Sicherheitstür und deaktivierte meine Tarnkappe. Erschrocken fuhr die Frau herum. Dabei wirbelten ihr die schulterlangen, rotbraunen Haare über das fahle Gesicht. Sie war groß, wohlproportioniert und zugleich schmal gewachsen, trug ein schlichtes, braunes Kleid aus grobem, handgewebtem Stoff und Armeestiefel mit offenen Schnürsenkeln. Irritiert blickte die Frau an mir herab, starrte gebannt auf meine neptungrüne Winchester und schlagartig ergriff sie das blanke Entsetzen. „Oh mein Gott, du hast ihn umgebracht!“ schrie sie mich an. Mit weichen Knien wankte sie rückwärts und vergrub das Gesicht in ihren Händen. Ich war verblüfft. Wen meinte sie? Etwa einen dieser Kolosse? Tja, sie meinte wirklich einen der toten Mutanten und schien mir ein überaus inniges Verhältnis zu ihm gehabt zu haben! FEV ließ die Körper schwellen, da konnte man nur staunen, was ihr offenbar ganz besonders gefiel... „Pech!“ sagte ich, tippte auf meinen Stealth-Boy und wandte mich um. Schon bald erreichte ich die Lifthalle des Zellentrakts. Ich schaltete die Energiefeldabspernung aus, ging zu einem Personenlift

und ließ die Kabine kommen. Ein Ping ertönte, dann öffnete sich die Aufzugtür. Ich betrat den Fahrstuhl und schaute auf das verschrammte Bedienfeld. Der Lift fuhr nur eine Ebene tiefer. Um einen Weg hinab in die fünfte Ebene zu finden, mußte ich also dort unten weitersuchen. Im Nu erreichte der Fahrstuhl die vierte Ebene. Angespannt richtete ich meine Winchester auf die Metalltür. Ping! Leise surrend schob sich die Fahrstuhltür auf. Eilig bewegte ich meine Waffe umher und checkte die Lifthalle. Niemand war zu sehen. Ich hakte meinen C-U vom Gurt, deaktiviert das Tarnfeld und begann damit, die Bunkerebene zu scannen. Ausgangs der Lifthalle befand sich eine kleine, besetzte Wachstube. Nach rechts führte ein breiter Korridor zum nordwestlichen Quadranten. Im Südosten lagen die Wohnräume der damaligen Offiziere, einige Versorgungsräume, die Offiziersmesse, sowie etliche Büros der Verwaltung und der Stäbe. Offenbar war ich hier im südwestlichen Quadranten der Kommandoebene. Rasch überflog ich die abgetasteten Sektoren. Von Ferne drangen plötzlich aufgeregte, dunkle Stimmen zu mir in die Lifthalle. Mist! Ich tippte auf meinen Stealth-Boy. Einer der Posten in der Wachstube hatte mich auf dem Überwachungsmonitor gesehen und alarmiert stampften zwei Wächter zur Lifthalle. Ich hielt mein Gewehr vor, huschte mit schnellen Schritten zum Ende der Halle und richtete meinen Supervisor auf den gegenüberliegenden Ausgang; Entfernung 27,84 Meter bei gutem Büchsenlicht. Eingehüllt in mein Tarnfeld erwartete ich die Wächter. Schnaufend, mit feuerbereitem Geschütz, stürzte nur Sekunden später der erste gepanzerte Nightkin um die Ecke. Abrupt blieb der Koloß stehen, blickte verdutzt in die scheinbar leere Halle und schwenkte seine heulende Maschinenkanone umher. Hinter ihm bog der zweite Mutant in die Lifthalle. Zielloß hielt er seine Waffe im Anschlag und verharrte. Der vordere Koloß nahm zögerlich den Daumen vom Vorausröser. Das hochtourige Heulen verstummte und die sechs rotierenden Geschützläufe kamen zum Stillstand.

Ich markierte den letzten Zielpunkt mit meinem Fadenkreuz, dann fauchte eine automatische Schußfolge aus der grauen Betonwand. Vier schmatzende Einschläge rissen die beiden Nightkins nach hinten. Ihre kahl rasierten Schädel dampften und platzen in einer dumpfen Verpuffung auseinander. Eilig rannte ich aus der Lifthalle. Ich bog nach links, stürmte auf die geöffnete Sicherheitstür der Wachstube zu und triggerte den Abzug. Noch bevor der völlig überraschte Wachposten sein Wattz Lasergewehr anlegen konnte, wurde er im Sturm zerrissen. Leise brutzelnd sackte der sterbende Nightkin zu Boden. Er krachte auf den Bauch, sein Gesicht schmetterte auf den Beton und sofort breitete sich eine große Blutlache um seine muskelstrotzende Leiche aus. Langsam betrat ich den Raum, warf dabei die ausgebrannte Fusionskartusche aus und schob eine frische Brennzelle in meine Winchester.

In aller Ruhe blickte ich mich um. Rechts in einer Ecke der Wachstube parkte ein Roboter. Abgeschaltet stand die matt glänzende Mister Handy Maschine auf drei Greifarmen. Die Staubschicht ließ darauf schließen, daß der Roboter schon länger nicht mehr aktiv war. Ich ging um den toten Nightkin herum zu einer Videoüberwachungskonsole. Nacheinander schaltete ich die Videokameras auf den Monitor. Die langen Korridore, Lifthallen, eine große Computerzentrale und ein Roboterhangar mit vielen verwaisten Ladestationen zuckten über den Konsolenbildschirm. Einige RoboHirn Maschinen patrouillierten im Schneckentempo umher, aber ansonsten war niemand zu sehen in den endlosen Bunkerfluren. Noch einmal schaltete ich in die südöstliche Lifthalle zurück. Die Videokamera zoomte den Fahrstuhl näher heran. Auch an dieser Tür hing ein gelbes Hinweisschild: »Außer Betrieb!« So eine Scheiße! Gab es den nirgends eine intakte Anlage, die in die fünfte Ebene hinunter fuhr? Mein Blick streifte den abgeschalteten Roboter. Die verstaubte Maschine war eine Wartungs- und Reparatereinheit. Vielleicht konnte sie ja die

abgeschaltete Lifanlage wieder in Betrieb setzten? Ich zog mein Werkzeug hervor, schraubte mit ein paar Handgriffen das matt silberne, halbrunde Kuppelgehäuse der Maschine auf und betrachtete die Steuerungselektronik. Offenbar ein elektrischer Kurzschluß. Das Funkmodem war abgeraucht. Behutsam baute ich das verschmorte Hochfrequenzmodul aus, steckte mehrere der kunterbunten Steuerleitungen um, bevor ich das Bordcomputersystem startete. Ein Ruck ging durch die Maschine, etliche der Aggregate sprangen an und zügig montierte ich den sphärischen Gehäusedeckel. Dann ertönte die ausdruckslose Computerstimme der erwachten Maschine: „Einheit vierhundertzweiundsechzig online!“ Die beiden Druckwellentriebwerke liefen an, vollführten ein paar Lenkbewegungen und der silberne Industrieroboter begann zu schweben. Mit leisem Schwirren stand die Maschine vor mir in der Luft. „Selbsttest abgeschlossen! Aggregate okay! Funkdatennetz offline! - Lade Datenanpassung!“ ertönte die monotone Computerstimme erneut. Einige Kontrolleuchten an seiner Metallkuppel flackerten kurz auf, andere blinkten gleichförmig im selben Takt. „Systemstatus wird aktualisiert! Achtung! Statusfehler! Auftrag Nummer einhundertfünfzehn Strich vier, sieben, neun, neun unvollständig abgebrochen!“ Ich blickte den schwebenden Roboter an. „Bitte erkläre Art und Zweck des Auftrags!“ ertönte mein Außenlautsprecher. Die Maschine drehte sich eine viertel Umdrehung um ihre Hochachse, bis mich ihre Videooptik erfaßt hatte. „Wartung und Service! Auftrag einhundertfünfzehn Strich vier, sieben, neun, neun: Reinigung der Produktionszentrale!“ antwortete die Stimme. „Ausführung abbrechen!“ befahl ich. „Negativ!“ quittierte der Roboter. „Ungültiges Stimmuster!“ Sirrend hob der mechanische Knecht seine sechs Greifarme an, flog in einem engen Bogen um mich herum und entschwebte. Auf dem Flachbildschirm der Überwachungskonsole konnte ich verfolgen, wie die Maschine durch die Korridore sauste. Vor dem Eingang zur Produktionszentrale bremste der Roboter

ab, versuchte den Schalter der Sicherheitstür zu erreichen und prallte hart gegen das schwach leuchtende Energiefeld. Ohne Funknetzverbindung waren seine Betriebsparameter offenbar nur unvollständig aktualisiert worden. Der Roboter wirbelte mit seinen Greifarmen. Blaue Funken sprühten, die Maschine stürzte zu Boden und explodierte in einer dunklen Rauchwolke. Auch der Feldemitter funktionierte nicht mehr. Die senkrecht stehende Metallsäule war fast vollständig aus ihrer Bodenverankerung gerissen. Na ja, jedenfalls war es einen Versuch wert gewesen. Etwas besorgt blickte ich auf den Bildschirm, doch niemand hatte die Explosion bemerkt. Vielleicht gab es ja irgendwo einen Wartungseinstieg in den Schacht der defekten Aufzugsanlage? Außerdem könnte ich versuchen, die Lifttür mit Cordex aufzusprengen. Ich verließ die Wachstube. Durch die taghellen Betontunnel, vorbei an einigen der umherschleichenden Wachroboter, spurtete ich in den südöstlichen Quadranten und erreichte ohne weitere Zwischenfälle die Lifthalle der Offiziersquartiere. Ich begann sofort, die hermetisch verriegelte Liftanlage zu untersuchen, mußte aber feststellen, daß die gepanzerte Aufzugtür kaum mit Plastiksprengstoff aus den Angeln zu heben war. Damit stand ich in einer Sackgasse. Leicht entnervt hakte ich den Scanner vom Gurt, deaktivierte das Tarnfeld und tastete die Wände ab. Nichts, kein Zugang zum Fahrstuhlschacht! Ich erhöhte die Scannerreichweite, schwenkte das Gerät umher und betrachtete die Gebäudekarte in meinem Visierdisplay. Im nordöstlichen Bereich der Bunkerebene befand sich ein Hangar mit Ladestationen für die Wachroboter, dazu einige Betriebsräume, Werkstätten, sowie Lagerhallen und Büros, aber keine weitere Aufzugsanlage. Noch einmal betrachtete ich die große Halle der Produktionszentrale. Am nördlichen Ende der mit Computern und zahlreichen anderen Geräten vollgestopften Leitwarte, waren in meiner Gebäudekarte die schwachen Konturen einer erheblich größeren technischen Anlage verzeichnet. Gab es dort vielleicht einen Zugang zur

Fabrikhalle? Ich schaltete mein Tarnfeld ein. Unverdrossen marschierte ich durch die langen Korridore, da bog plötzlich eine Gruppe von vier Gestalten in den Gang ein. Ganz flach preßte ich mich mit dem Rücken an die Wand und verharrte regungslos. Ein gigantischer Mutant redete mit einem Mann in einer violetten Kapuzenkutte, gefolgt von zwei schwarzen Nightkin-Wächtern. Fast gemächlich schlenderten sie daher und kamen immer näher. Aufmerksam streiften die dunklen Augen der beiden Wächter durch den Gang. Vor ihnen ging der Gigant. Er überragte die zwei anderen Mutanten um gut einen halben Meter und war todsicher der gewaltigste Kerl, den ich je gesehen hatte.

Unwillkürlich hob ich das Plasmagewehr an, wagte kaum zu atmen, während ich den Giganten beobachtete. Sein oberer Schädelknochen war weitgehend durch eine geschmiedete Metallplatte mit Kabeldurchführungen, Steckkontakten und kleinen Schlauchadaptern ersetzt worden. Im Übergang zu seiner braungrünen, lederartig runzeligen und faltigen Haut, war an vielen Stellen rohes Fleisch zu sehen. Sein riesiger Kopf mit einem ausgeprägten, breiten Kinn, war bis auf ein paar struppige Haarbüschel an den Seiten völlig kahl. Seine Ohren fehlten. Stattdessen hatte man dem mechanisierten Giganten zwei flache, bioelektrische Hörgeräte implantiert. Auch sein rechtes Auge war durch einen zylinderförmigen, rot glimmenden biomechanischen Supervisor ausgetauscht worden. Seitlich am Schädel fixiert und über mehrere Kabel mit der geschmiedeten Hirnschale verbunden, schien dieser Apparat eine multispektrale Kamera zu sein. Sein anderes, biologisches Auge war blutunterlaufen und mit vielen roten Äderchen durchsetzt. Seine wulstige Oberlippe hing schlaff herab, wurde aber mit einem flachen braunen Lederriemen hochgezogen, der am kahlen Hinterkopf festgeschnallt war. Seine großen, groben Zähne waren gelbgrau und schartig und in seiner rechten Pranke hielt er ein Gatling-Geschütz.

Schon fast ein Maschinenwesen, steckte der Riese in einer ganz eigentümliche Eisenpanzerung. Um seinen gewaltigen Leib, fest mit dem muskelbepackten Torso verwachsen und ohne erkennbare Verschlüsse gefügt, trug er ein silbergrau glänzendes Stahlkorsett mit mächtigen Schulterplatten aus genietetem Eisen. Zudem schienen die inneren Organe des Mutanten durch mehrere leistungssteigernde Aggregate auf seinem Rücken unterstützt zu werden. Fasziniert erkannte ich Drucktanks, Turbinen, Panzerschläuche und Kühlrippen. Dazu trug er eine Kampf Hose aus derben Drillich - gehalten von einem schwarzen Lederkoppel - und in blank polierten, schwarzen Armeestiefel mit wadenhohem Schaft, stampfte der Gigant auf mich zu. Plötzlich reckte er seinen Kopf vor, hielt abrupt inne und starrte mich durch sein rot leuchtendes Supervisorauge an. „Halt!“ dröhnte seine dunkle Stimme. Er schwenkte sein Fusionsgeschütz herum und wie elektrisiert durchfuhr es mich: Der Gigant konnte mich sehen! Auch die drei Begleiter waren stehen geblieben, schauten aber bloß verwirrt im Korridor umher. Nur dieser mechanisierte Gigant mit seinem sirrenden, multispektralen Kameraauge, schien mich zu sehen. Ich löste mich von der Wand, hielt mein P94 im Anschlag und bewegte mich ganz langsam zur Mitte des breiten Korridors, aufmerksam verfolgt vom rot flimmernden Supervisor des Giganten. „Nun, ich bin beeindruckt!“ höhnte der Koloß herablassend. „Meine Spione haben mir gesagt, daß du genial bist, aber sie haben dich wohl unterschätzt.“ Fast ein wenig amüsiert wies er mit seinem Zeigefinger ins Leere. „Wachen, nehmt ihn fest!“ - „Du Narr!“ schallte meine Stimme aus dem Außenlautsprecher meiner Powerrüstung. „Du willst den Krieg? Schon deinem Meister hat er nur den Tod gebracht und auch du wirst bald genug davon kriegen!“ Während die zwei Nightkins noch immer irritiert in den Gang starrten, stürmte ich vor. Dabei triggerte ich den Abzug der Winchester. Aus dem Nichts zuckten grelle grüne Lichtblitze auf. Einer der schwarzen Wächter wirbelte blutspritzend mit

seinen Armstümpfen in der Luft herum, der tote Techniker klatschte mit qualmender Kutte zu Boden und dem anderen Nightkin fehlte der Kopf. Kurz vor den Mutanten schlug ich einen scharfen Bogen ein. Der kopflose Wächter kippte um. Rasend schnell kam die graue Wand immer näher. Ich legte mich extrem tief in die Gegenkurve, sprang hoch und rannte ein paar Meter auf der senkrechten Betonwand entlang. Mit einer gestreckten Luftrolle fiel ich fast von der Tunneldecke und kam hinter die Mutanten. Mein Plasmagewehr fauchte. Unfähig sein mächtiges Geschütz abzufeuern, donnerte der zweite Nightkin auf seinen schweren Brustpanzer. Erst jetzt heulten die Dampfaggregate seiner uralten Eisenpanzerung auf und der vom Blut seiner toten Wachen besudelte Gigant wandte sich um. Wieder sirrte sein zylindrischer Supervisor. Fassungslos glotzte der riesige Übersoldat auf mich herab. Er hob sein Lasergeschütz an und seine schlaffe, seibernde Oberlippe schlabberte vor Zorn „Du wirst einen legendären Tod sterben! Ich wasche mir mein Gesicht mit deinem Blut!“ dröhnte seine tiefe Stimme. Wie eine Turbine drehten dabei die sechs Kryogen-gekühlten Läufe seiner Gatling-Kanone hoch. Wieder rannte ich los, triggerte den Abzug, während neben meinen Füßen der Boden absplitterte. Ich versuchte eine möglichst unwahrscheinliche Bahnkurve in den breiten Korridor zu zaubern, sprang auf die Wand und gewann nun an Höhe. Der Mutant folgte mir mit seinem Lasergeschütz. Hinter mir platzte der Beton von der Tunnelwand. Jetzt war ich fast über ihm, riß das Plasmagewehr herum und feuerte auf seine Aggregate. Kraftvoll stieß ich mich von der Wand ab, wirbelte kopfüber in den Schraubensalto, bevor ich sanft abgedockt in eine gehockte Schußposition kam. Der Gigant hatte arge Not sich zu wenden. Er krümmte sich, brüllte und blutete aus vielen Wunden. Auf seinem Rücken qualmte die Mechanik. Mit einem Bein kniete ich am Boden und schob eilig eine frische Fusionsbrennzelle in das Ladefach meiner Winchester. Der angeschlagene Koloß taumelte. Mehrmals

ballerte seine rasselnde Gatling-Kanone kurz vor ihm in den Betonfußboden. Ich visierte ihn an. Eher unbeholfen hinkte er auf mich zu und endlich verstummte das Ladungsfiepen des P94. Ich feuerte. Einer der Plasmabolzen erwischte ihn am Kopf und sein bioelektrisches Hörgerät explodierte. Sein Lasergeschütz samt Unterarm fiel zu Boden, dann sank der Gigant nach hinten und brach kritisch getroffen zusammen. Er lag auf den Rücken und starrte in das weiße Deckenlicht. Unter ihm knirschten die Aggregate seiner Eisenpanzerung. Plötzlich gab es einen dumpfen Knall. Sein Körper bäumte sich kurz auf, der muskulöse Torso wölbte sich, Blut spritzte und ein verschmiertes, silbernes Metallteil ragte aus seinem Brustkorb. Der Riese gab nur noch gurgelnde Kehllaute von sich. Das rote Glimmen in seinem Supervisor war erloschen und sein linkes Augenlid zitterte. Langsam ging ich ein paar Schritte auf ihn zu, doch er rührte sich nicht mehr. Ich stand nun breitbeinig neben seiner genieteten Schulterpanzerung, richtete das Gewehr auf seine Nasenwurzel und drückte ab. Sein Schädel zischte laut, die dicke Stahlplatte riß aus der lederartigen Kopfhaut und klappte nach unten. Einige kleine Teile purzelten heraus. Dazu blubberte dunkelrotes Blut auf den Betonboden. Auch der Gigant war tot und hatte kaum noch ein Gesicht, das er waschen könnte.

Ich deaktivierte mein Tarnfeld, während ich noch immer auf die gigantische Leiche starrte. Abwesend hakte ich meinen Scanner vom Gurt, schaltete ihn ein und bewegte das leise fiependen Gerät beinahe mechanisch im Gang umher. Erst nach einer ganzen Weile löste ich meinen Blick. Ich sah auf meine Gebäudekarte: Keine anderen Mutanten im Umkreis! Unvermutet verspürte ich einen heftigen Schlag auf meiner Schulterpanzerung. Ruckartig wirbelte ich herum und riß die Winchester hoch. Eine der RoboHirn Maschinen hatte sich auf ihrem Kettenantrieb bis zu mir vorgearbeitet und schoß jetzt mit einem Schnellfeuergewehr auf mich. Offenbar von

der Kommandostimme ihres Herren alarmiert, hatte sich die halbblinde Maschine mittlerweile nahe genug heranbewegt, um mich anzuvisieren. Im hohen Bogen sprang ich aus dem Schußfeld, warf und konnte zusehen, wie das RoboHirn in Zeitlupe sein Gewehr nachführte, als meine Impulsgranate kurz vor seinen Antriebsketten explodierte. Eine knackende, blaßblaue Entladungswolke umhüllte den bedauernswerten Maschinenknecht. Sein mechanisches Innenleben rumpelte und quietschte laut, dann sanken seine Arme schlaff herab. Der tonnenförmige Leichtmetallrumpf kippte nach hinten, riß auseinander, literweise Maschinenöl spritzte auf den Beton und sein Glasbehälter samt Primatenhirn kullerte durch den Gang. Der qualmende Wachroboter spratzte bloß noch und hatte den Betrieb eingestellt. Sofort drehte ich mich auf dem Absatz im Kreis, hielt das Plasmagewehr im Anschlag, doch nichts rührte sich mehr. Entwarnt ging ich zurück zum toten Giganten, tastete behutsam die Taschen seiner schwarzen Armeehose ab und fand bei ihm ein abgenutztes Holo-Tape ohne Aufkleber. Ich klappte den linken Unterarmpanzer auf, um das Speicherband in meinen Informationsprozessor zu schieben. Auf seinem Display erschien zunächst eine Liste der gespeicherten Dateien. Es waren Kryptographiemodule, digitale Codeschlüssel, zur Dechiffrierung von militärischen Datenübertragungen. Also kopierte ich die Software-Module in meinen Pip-Boy, zog das Holo-Tape heraus und steckte es in mein Gurtzeug. Noch einmal orientierte ich mich, sah auf meine Gebäudekarte, bevor mich das Tarnfeld einhüllte. Ich checkte mein Plasmagewehr, dann marschierte ich los. Bereits kurze Zeit später lief ich durch den nordwestlichen Hauptkorridor. Auch hier war niemand zu sehen. Am Ende des Korridors, neben einem zerstörten Energiefeldemitter, erkannte ich jedoch die verölten Überreste der explodierten Robotereinheit 462. Mit großen Schritten spurtete ich voran. Überall im Eingang zur Produktionszentrale verstreut, lagen Greifarme, verbogene Metalltrümmer, oder andere Teile der

verunglückten Wartungseinheit. Irgendwie schien die Sache für mich erheblich besser zu laufen und leise sirrend stapfte ich zwischen all den Wrackteilen auf eine Sicherheitstür zu. Die Automattür öffnete sich. Einige der Techniker in ihren wallenden, violetten Kapuzenkutten drehten ihre Köpfe und blickten verblüfft ins Leere. Unsichtbar betrat ich eine große Leitwarte. In endlosen Reihen standen zahllose industrielle Prozeßrechner an den kahlen Betonwänden, oder bildeten blinkende Inseln im Raum. Durch diese taghelle, fast sechs Meter hohe Computerzentrale marschierte ich geradewegs auf eine breite Fensterfront zu. Aufmerksam blickte ich mich um, beobachtete und behielt dabei die violetten Schergen im Auge. Vor klobigen, mannshohen Schalttafeln, zwischen vielen Kontrollmonitoren und an meterlangen Steuerpulten verrichteten sie schweigend ihre Arbeit. Neugierig stellte ich mich vor die hermetisch abgedichtete Verbundglasscheibe und wie von einer Brücke, sah ich auf ein unwirkliches Bild. Staunend schaute ich durch das Panzerglas in die endlosen Produktionshallen hinab. Unter mir erstreckte sich die fünfte Ebene. Das also war die unterirdische Fabrik der Mutanten: Hebekräne, Rohrleitungen, Transportschienen, dazwischen Gitterstege, stählerne Maschinen, Drucktanks, sowie etliche Mister Handy Roboter, die emsig in der riesigen Fabrikhalle umherschwebten. Im Zentrum dieser halbdunklen Unterwelt erhoben sich gewaltige Metallbottiche - runde, matt silbern schimmernde Tauchbecken mit grob gezackten Rändern, in denen ein giftgrüner Schleim blubberte. Ursprünglich waren diese offenen Metallbottiche große, gasdichte Lagertanks, doch mit Schneidbrennern waren ihnen die oberen Kuppen entfernt worden. Jetzt dienten sie offensichtlich als zentrale Reaktorkessel dieser Anlage. Ich wandte mich ab und ging zu einer der Steuerkonsolen. Um diese Maschinenhalle zu sprengen, würde mein Plastiksprengeffekt kaum ausreichen. Auf dem Monitor waren etliche Prozeßdaten abgebildet. Ich probierte einige Systembefehle, aber nichts geschah. Ohne

eine passende Codekarte gab es keine Möglichkeit auf den betagten Prozeßrechner zuzugreifen. Ich schaute zur Seite. An einem Steuerpult neben mir, stand ein hagerer Mann. Er trug eine dieser violetten Kapuzenkutten der Children of the Cathedral, blickte konzentriert auf seine Anzeigen, während ich hinter ihn trat. Knisternd deaktivierte sich mein Tarnfeld. Fast zu Tode erschrocken, wirbelte der bleiche Kuttenträger herum, erstarrte vor Entsetzen und zitterte am ganzen Leib. Mechanisch sirrten die Servomotoren meiner Powerrüstung. In meinem mächtigen militärischen Protektorsystem war ich gut einen Kopf größer, als dieser bibbernde Typ. Ich beugte mich vor, neigte dabei den gepanzerten Helm zur Seite und sah in sein schmales Gesicht. Gelassen betrachtete ich den verängstigten Schergen. Hechelnd, mit weit aufgerissenen Augen, lehnte er sich zurück. „Du wirst doch nicht auf einen unbewaffneten Mann schießen?“ stammelte er. An meinem arg martialischen Schutzhelm fauchte das Luftauslaßventil, aber hinter dem schwarzen Strahlenschutzvisier lächelten meine Augen. „Warum nicht? Du bist ein Niemand!“ drang es gedämpft aus meinem Helm. Der Mann faßte sich, stand gerade und sagte beinahe entrüstet: „Erlaube mal, bin ich der stellvertretende Cheftechniker der Produktionszentrale!“ „Soso, der stellvertretende Cheftechniker!“ sagte ich tonlos. „Dann erzähl’ mir mal was über die Produktion!“ Die violette Kutte nickte eilfertig und sichtlich erleichtert führte mich der hagere Kuttenträger zur großen Panzerglasscheibe. Er wies mit der Hand auf die vielen silbernen Edelstahlbottiche, auf die Portalkräne, auf Absenkvorrichtungen, auf automatische Körperbandagierungsmaschinen und auf die langen Reihen kragenartiger Intubationsaggregate für senkrecht hängende Zweibeiner. Dabei erklärte er stolz die prozeßtechnischen Zusammenhänge ihrer primitiven Bioreaktoranlage. Für ihn war die Sache lediglich eine Frage von Operator, Operation und einem biologischen Operanden. Irgendein namenloser Körper wurde in Mull eingewickelt, bis zu den Schultern in

eins dieser bizarren Intubationsaggregate gesteckt und an einem Transporthaken hängend in einen brodelnden Bottich voll trüber, grellgrüner FEV-Melasse getaucht. Bis zu zwölf Operanden gleichzeitig fasse jeder dieser Reaktorbehälter, führte der Handlanger weiter aus. Eine großartige Anlage! Leider habe der Meister schon lange nicht mehr persönlich an den Transsubstantiationen teilgenommen, bemerkte der hagere Techniker etwas bedauernd, doch in der Kathedrale des Meisters, würden alle Überlebenden jener Prozedur die heilige Weihe der Nightkins aus seinem grenzenlosen Geist empfangen. Dort werde die Einheit geschmiedet; leuchtend, vor den Argusaugen ihrer nachtschwarzen Artverwandten! Der tote Abschaum werde jedoch hier entsorgt und in einer eigens dafür entwickelten Biomüllanlage zu rückführbaren Wertstoffen raffiniert - Sublimate für die Fleischproduktion... „Okay, du stellvertretender Cheftechniker“, sagte ich finster. „Du gibst mir jetzt deine Codekarte!“ Sirrend hob ich mein Gewehr an. „Dann faltest du die Hände, behältst sie da, wo ich sie sehen kann und betest für den Frieden!“ Ängstlich hielt mir der Kuttenträger seine metallische Codekarte hin, faltete brav die Hände und begann zu murmeln. Behutsam schob ich die Karte in die Computerkonsole. Augenblicklich erschien ein Bedienmenü. Ich gab ein paar Systembefehle ein und begann die aktuellen Prozeßdaten zu sichten. Eilig versuchte ich zunächst zu klären, wie die Anlagensteuerung arbeitete, bemerkte aber schon sehr bald, daß der gesamte Produktionsprozeß vom zentralen Hauptrechner überwacht wurde, um rechtzeitig auf Fehler im Prozeß zu reagieren. In den Servicefunktionen des Betriebssystems fand ich jedoch, was ich brauchte und mit einigen Umwegen gelang es mir, auf den Hauptrechner zuzugreifen. Ich orientierte mich, ließ mir etliche Dateibäume auflisten, bevor ich das Verzeichnis der Systembefehle fand. Versunken kramte ich eins meiner Holo-Tapes aus dem Rucksack. Mit spitzen Fingern schob ich es in den Bandspeicherschlitze der Computerkonsole und

tippte einige Systembefehle ein. Noch einmal listete ich das verschachtelte Verzeichnis einer externen Speichereinheit des Hauptrechners auf. Hier ruhten alte Militärdaten, Pläne, Personalakten, Sicherungskopien dezentraler Speicher und etliche andere streng vertrauliche Archivdaten der Mariposa Militärbasis. Ich kopierte die Daten auf das Speicherband, während mir der Konsolenmonitor ein Untermenü auflistete. Aufmerksam überflog ich die Liste aller Prozeßrechner im Netz. Dann fand ich, was ich suchte. Wieder tippte ich eine Befehlszeile ein, um Zugriff auf die Fusionsreaktorkontrolle zu erhalten. »Fehler 03 - Nur verschlüsselte Kommunikation möglich! Bitte starten Sie ihren Codeschlüssel!« Ich zog das Holo-Tape des toten Giganten aus dem Gurtzeug, wartete darauf, daß das andere Speicherband ausgeworfen wurde, bevor ich die verschrammte Mikrokassette einlegte. Mit den Codeschlüsseln auf diesem Tape war es möglich, sämtliche Kontrollcodes der Anlage zu entschlüsseln und somit jedes Terminal im Bunker als Kommandostand zu nutzen. Leise sirrend wurde das Holo-Tape eingelesen, das erforderliche Kryptographiemodul initialisierte sich und nur Millisekunden danach konnte ich Klartext mit der Fusionsreaktorkontrolle reden. Ich prüfte zuerst den Betriebszustand des atomaren Induktors. Flüchtig checkte ich die aktuellen Leistungsdaten der Hauptstromkreise. Ich betrachtete einige der Meßwerte, rief dann die Steuerung der großen Kühlmittelkompressoren auf und deaktivierte die primäre Fusionsreaktorkühlung. Zu guter Letzt schaltete ich den Reaktoralarm stumm, fuhr die gewaltige Maschine auf volle Leistung und blockierte jeden weiteren Zugriff auf die Reaktorsteuerung. Damit hatte ich noch etwa drei Minuten, um die Militärbasis zu verlassen!

Auch wenn so ein detonierender Fusioninduktor noch keine H-Bombe war, reichte seine Sprengkraft aber immerhin aus, um die Bunkeranlage in einer riesigen Trümmerblase unter dem Berg zu begraben. Ich zog die metallische Codekarte

aus der Computerkonsole und hielt sie dem leise betenden Schergen unter die kreidebleiche Nase. „Hier!“ ertönte mein Außenlautsprecher. „Und jetzt nimm deine Beine unter den Arm und renn so schnell du kannst!“ Verdutzt schaute mich der Kuttenträger an. Auch viele der anderen Männer sahen von ihrer Arbeit auf. Der Techniker starrte jetzt zunehmend beunruhigt auf die Codekarte in seiner Hand. „Was hast du getan?“ rief er entsetzt. Ich checkte mein P94, überflog den Status im Visierdisplay, tippte auf meinen Stealth-Boy und löste mich in Hintergrund auf. Im Sekundentakt zählte mein Timer rückwärts, während ich quer durch die Leitwarte zum Ausgang stürzte. Mit Riesenschritten stürmte ich durch die verwaisten Gänge, erreichte den wartenden Fahrstuhl und fuhr hinauf in den Zellentrakt. Endlich stoppte die Liftkabine. Ungeduldig wartete ich darauf, daß sich die Tür aufschob, sprang aus dem Aufzug, hielt mein Funktelefon bereit und deaktivierte mit flinken Fingern die Energiefeldabspernung am Ausgang der Lifthalle. Ich spurtete los, rannte durch die breiten Korridore, während ich mich auf der im Visierdisplay eingeblendeten Karte orientierte. Rasend schnell huschten die Stahltüren an mir vorüber und in Windeseile lief ich an den menschenleeren Arrestzellen entlang. Vor der offenen Betonzelle des Mutantenliebchens bremste ich aus vollem Lauf. Meine Gummisohlen quietschten und erschrocken riß die Frau ihren Kopf herum. Ich deaktivierte mein Tarngerät. „Raus hier! Die Bunkeranlage explodiert gleich!“ rief ich ihr zu. Die Frau blickte mich umflort und beinahe abwesend mit verheulten Augen an. „Du hättest ihn nicht töten müssen!“ schluchzte sie nur, dann wandte sie sich ab. Mein Tarnfeld baute sich auf und verschluckte mich wieder. Der Wahnsinn war eine Reise zur Hölle! Ein Weg, den letztlich jeder allein gehen mußte. Mir lief die Zeit davon, also rannte ich weiter zu den Lastenaufzügen im nordwestlichen Quadranten. Die Stahltoie standen noch immer weit offen und vorbei an den toten Nightkins, stürmte ich in den Cargo-Lift. In einer roten

Pfütze lagen sie am Boden. Ich drückte die Taste zur ersten Ebene und ohne jede Regung betrachte ich ihre zerfetzten Leichen, während sich die Fahrstuhltore schlossen. Der Lift beschleunigte sanft, dann hob sich die große Gitterplattform fast lautlos empor. Zurück in Ebene eins, sprang ich kurzer Hand über den ausgebrannte Roboter durch das knisternde Energiefeld. Ich rappelte mich auf und spurtete nach links in den Frachthangar. Rasch war ich im Labyrinth der Korridore verschwunden. Wieder mußte ich eine der eingeschalteten Energiefeldabsperren passieren, bremste vor dem Emitter ab, tippte seine Gerätenummer ein und stürzte voran. Stetig zählte der eingblendete Timer die Sekunden herunter. Mit meterweiten Schritten rannte ich an den Laderampen vorbei durch den halbdunklen LKW-Hangar. Dann erreichte ich die Innenkonsole der Portaltorsteuerung. Angespannt schob ich das Holo-Tape des Giganten in das Lesegerät der Konsole. Wertvolle Sekunden verstrichen. Der Codeschlüssel wurde initialisiert, ich erhielt Zugriff zum Bunkersicherungssystem, listete das Menü der Torsteuerung auf und suchte fieberhaft nach dem Deaktivierungsbefehl der Alarmverriegelung. Ein weiteres Untermenü flimmerte über den Konsolenmonitor. Leise klickerte die Tastatur, während ich einen Befehl nach dem anderen eintippte. Unaufhörlich rannte der Countdown. Noch einundvierzig Sekunden! Plötzlich ruckte das riesige Portaltor an. Die Alarmverriegelung war deaktiviert und mit dumpfen Rollen bewegte sich das tonnenschwere Stahltor zur Seite. Ich nahm das Holo-Tape aus dem Bandlaufwerk und schob es zurück ins Gurtzeug, ohne dabei das Tor aus den Augen zu lassen. Kaum war der Spalt breit genug, da schlug ich mit der flachen Hand auf den roten, pilzförmigen Notastaster der Innenkonsole. Augenblicklich stoppte das gigantische Portaltor und ich stürzte ins Freie. Was für ein herrliches Abendlicht! Glutrot ließ die untergehende Sonne die mächtigen Berge im Osten erstrahlen. Vor mir erstreckte sich das asphaltierte Militärgelände. So schnell mich meine

Powerrüstung bewegen konnte, spurtete ich über den Platz. Nur Sekunden später huschte das winzige Wachhäuschen an mir vorbei und mit einem Riesensatz sprang ich über die gelb-schwarze Schranke der Einfahrt. Ich rannte noch etwa dreihundert Meter auf der staubigen Straße voran, bevor ich nach links bog, einen steilen Hügel emporstürmte und mich hinter ein paar Felsen in Deckung brachte. Erwartungsvoll sah ich über den eingezäunten Platz auf das nur spaltbreit geöffnete Portaltor. Der Countdown war bereits abgelaufen, also mußte der Fusionsinduktor jeden Moment detonieren. Dann fuhr ein Ruck durch den Berg. Ein anschwellendes, bedrohliches Grollen stieg aus der Tiefe auf, löste sich von der friedlichen Abendstille und ließ den Erdboden erzittern. Der Asphaltparkplatz vor dem Bunkerportal schlug Wellen. Etliche der verrosteten Trucks wurden in die Luft geworfen. Eine flache, konzentrische Bodenwelle breitete sich schnell aus. An ihrer Front wirbelten Staub und Steine hoch. Unter meinen Füßen erbebte der Hügel und die Felsen um mich herum schwankten. Infernalisch laut krachte ein ungeheurer Donnerschlag in das unterirdische Grollen. Das gigantische Portaltor wurde aus seiner Verankerung gerissen - bog sich wie ein Blatt im Wind. Tosend spuckte der finstere Schlund Staub und Trümmer. Wieder gab es eine heftige Explosion. Große Teile des Berges sackten langsam ab, versanken mit ohrenbetäubendem Getöse und ganze Felswände brachen von den steilen Bergflanken. Steinlawinen und Staubwolken stürzten herab. Geröll und tonnenschwere Gesteinsbrocken ergossen sich über das Militärgelände, rissen die mächtigen Betonpfeiler mit sich und begruben das Eingangsportale der Bunkeranlage unter einem gewaltigen Bergrutsch. Wallend kroch eine dunkle Staubwolke den Hügel empor, hüllte mich bald vollständig ein, während das Poltern der Felsen mit der Zeit verstummte. Hoch zufrieden lehnte ich an einem Stein, trank einen Schluck und wartete darauf, daß sich der Staub legte, da erklang ganz plötzlich das magische Glöckchen. In

Anerkennung meiner besonderen Leistung, beförderte mich mein Pip-Boy in den sechzehnten Rang. Ich mußte lächeln, denn was brachte es, einen Apparat zu besitzen, für den ich ab heute ein »Held der Wüste« war? Letztlich war es bloß ein Titel - allenfalls nötig, um eine Summe von Fähigkeiten bei irgendeinem Namen zu nennen.

07 APR 2162 10:41 Zuhause

Der Staub hatte sich gelegt. Ich erhob mich, schulterte mein Gepäck und im letzten Licht der Abenddämmerung lief ich nach Osten. Noch hatte sich keine der Mutantenpatrouillen eingefunden, aber die heftige Explosion ihrer Bunkeranlage konnte ihnen unmöglich entgangen sein. Über die südlichen Ausläufer des Devil Peak stieg ich hinauf in die zerklüfteten Berge. Vor mir lag der westliche Saum der Sierra Nevada; eine natürliche Barriere, die sogar die Armee der Mutanten davon abgehalten hatte, in die Region der White Mountains vorzudringen. Gelöst und froh, meinen aberwitzigen Auftrag erfolgreich erledigt zu haben, fiel ein Halseisen von mir ab und unglaublich erleichtert stapfte ich zwischen den Felsen bergauf. Irgendwann am Abend schlug ich dann mein Lager auf. Was für ein Tag! Zischend lösten sich die gepanzerten Druckschläuche. Mit beiden Händen nahm ich meinen Helm ab, legte den Kopf weit in den Nacken, schloß meine Augen und atmete tief ein. Die kühle Luft war kristallklar. Es wehte ein mäßiger Südwestwind und ein nachtblauer Himmel voll flimmernder Sterne spannte sich über die Berge. Ein wenig erschöpft stellte ich meinen staubigen Rucksack zu Boden. Ich legte den Helm und die Waffen ab, bevor ich mich unter einen Felsvorsprung setzte. In meinem Kopf schwirrten die Gedanken. Ohne jede Ordnung zuckten sie in meinem Hirn umher. Ruhelos lehnte ich mich zurück und entkoppelte den Nexus. Noch eine ganze Weile dachte ich in mein Logbuch,

versuchte die Ereignisse in Worte zu fassen und versunken starrte ich in den sternklaren Nachthimmel, bis ich einschlief. Am nächsten Morgen weckte mich die aufgehende Sonne. Weit im Osten erhob sie sich gleißend hell über alle Gipfel und blendete mich, als ich meine Augen öffnete. Etwas steif kam ich auf die Beine, gähnte und betrachtete die imposante Bergwelt. Ein herrlicher Anblick! Schwer beeindruckt öffnete ich den Unterarmpanzer. Der Informationsprozessor klappte sich auf und sein Farbdisplay zeigte mir eine Landkarte der Sierra Nevada. Im Vault-Wide-Web der Brotherhood hatte ich meine elektronische Geländekarte mit topographischen Daten aus der Vorkriegszeit aktualisieren können und ging mal davon aus, daß die meisten dieser Berge noch immer an ihrem Platz waren. Vor mir, fast genau östlich, ragte der Raymond Mountain in den wolkenlosen Himmel und etwas weiter südlich erhob sich der Shuteye Peak mehr als 2.500 Meter über den früheren Meeresspiegel. Nordöstlich lagen ein paar Dreitausender. So gut es ging orientierte ich mich. Dabei betrachtete ich die im Display dargestellte Windrose des nanomechanischen Kreiselkompaß und plante die erste Etappe meiner Route. Erneut checkte ich die Anzeige. Mein Informationsprozessor hatte den Nordpol der Geländedaten bereits mit dem aktuellen Magnetfeld der Erde abgeglichen, also konnte ich eine exakte Peilung vornehmen, sobald ich durch meinen Supervisor blickte. Ich schloß die Panzerung wieder und reckte die Arme. Vor mir lagen über einhundert Meilen Gebirge. Dort sollte es sich erweisen, ob ich wirklich so ein guter Naturbursche war, wie mein Dienstgradsystem behauptete. Ich hockte mich auf einen der Felsen, schaute über das herrliche Panorama und frühstückte ein wenig von dem süßlichen Nährstoffbrei. Nachdem ich die Winchester gereinigt hatte, ordnete ich das Gepäck. Alles war bestens! Mittlerweile in Aufbruchsstimmung, verzurrte ich zuletzt das Gewehr. Schwungvoll schulterte ich den Rucksack, setzte meinen Helm auf und überprüfte kurz den Systemstatus im

Visierdisplay. Um exakt neun Uhr zwölf machte ich mich auf den Weg. Auf und ab marschierte ich durch das granitgraue Gebirge. Früher, bevor der Fallout den Himmel verdunkelte, gab es hier ausgedehnte Bergwälder - von Rangern gehegt wie nationale Heiligtümer. Doch der jahrelange radioaktive Winter hatte auch den letzten Bäumen den Rest gegeben. Jetzt breite sich vor mir eine kahle, karge Bergwelt aus, die ebenso gut auf dem Mars sein könnte. Tagelang wanderte ich südostwärts. Mit dem Supervisor zoomte ich die Berge heran, maß Entfernungen, suchte Pfade, Gipfel und Pässe, peilte die entsprechenden Himmelsrichtungen und gelangte am ausgetrockneten Mammoth Pool Stausee entlang, über den Kaiser Paß, zu den seltsamen Tuffgesteinen der Mono Hot Springs. Am damaligen Florence Lake vorbei, stieg ich zwischen Mount Hooper und Ward Mountain die Südgabel des früheren San Joaquin River hinauf, in ein Hochgebirge im westlichen Schatten des mächtigen Mount Humphreys.

Hier, in der John Muir Wilderness am Ostkamm der Sierra, nach mehr als achtzig Meilen unwegsamer Bergwelt, legte ich einen Tag Rast ein, denn auf gut dreitausend Meter, im ehemaligen Quellgebiet des San Joaquin, hatte ich einen kleinen See entdeckt. Inmitten dieser graubraunen Einöde, zwischen rissigen Felsen und großen, in Jahrmillionen von Wind und Wetter gerundeten Batholithblöcken, glitzerte ein kristallklares Berggewässer in der Morgensonne. Staunend stapfte ich mit weiten Schritten über faustgroßes Geröll und Granitsteine, bis ich das flache Ufer erreicht hatte. Monoton knackte mein Geigerzähler eine Weile, dann hakete ich das Gerät zurück an den Gurt. Der schmale, knapp zweihundert Meter lange, dunkel schimmernde See war offenbar clean. Ich nahm den Helm ab und zog die Servohandschuhe aus. Mit leisem Sirren kniete ich mich ans Seeufer. Meine Hand berührte den glatten Spiegel, tauchte tief ein, rührte, fühlte und hoch aufspritzend schöpfte ich mir das eiskalte Wasser

ins Gesicht. Erfrischt zog ich meine nasse Haube vom Kopf. Klares, reines Quellwasser - ein ganzer Bergsee! Links, im Osten, erhob sich der mehr als 4.200 Meter hohe Gipfel des Mount Humphreys aus einer sanft ansteigenden rotbraunen Geröllhalde und vor mir, ein paar Meilen entfernt über dem südöstlichen Seeufer, sah ich auf den breiten Gipfelkamm des 4.079 Meter hohen Mount Darwin. Ostwärts, unterhalb ihrer schroffen Gipfel, würde mich mein Weg zwischen den beiden Viertausendern hindurch steil hinab in das beinahe dreitausend Meter tiefer liegende Owe Valley führen. Aber zuvor wollte ich dieses wunderbare Hochgebirge genießen. Ich atmete die frische Gebirgsluft ein - stand da, mit meiner himmelblauen Haube in der Hand und blickte begeistert auf die Berge im Südwesten. Eine wahrhaft majestätische Welt! Unwillkürlich mußte ich an ein Essay von John Muir denken: »Erklimme die Berge und höre ihre gute Kunde. Naturfriede durchströmt dich, wie Sonnenschein, der durch die Bäume flutet. Winde wehen ihre Frische in dich und die Stürme ihre Kraft, während Sorgen abfallen, wie Herbstblätter.« In einer Ausgabe dieser gelben Pfadfinderbücher hatte ich von ihm gelesen. John Muir liebte diese Wildnis. Hier schöpfte er die Kraft, um ihre höchsten Gipfel zu besteigen. Vor fast genau zweihundertneunzig Jahren hatte er auch den Mount Ritter erklommen - den einzigen Viertausender der Ansel Adams Wilderness, nordwestlich von hier und mit großem Interesse hatte ich seine Reiseberichte verschlungen. Ich legte mein Zeug ab, breitete mich aus, bevor ich auf den Ufersteinen Platz nahm. Etwas betrübt schaute ich eine Zeit lang über den kristallklaren See. Ich konnte gar nicht schwimmen; Ein Umstand, den ich zum ersten Mal bedauerte. Andererseits lud das eiskalte Wasser, sowie eine Lufttemperatur von vier Grad Celsius kaum dazu ein, darum verflog diese Betrübnis schon bald. Zudem drängten sich andere Gedanken in den Vordergrund. War die Gefahr gebannt? Okay, wer kein FEV hatte, der konnte auch keine FEV-Mutanten fabrizieren! So

viel war klar - und Menschenmaterial würde er dann ebenso wenig brauchen. Auf der Suche nach Frischfleisch hatte die dunkle Mutantenarmee zwar schon einige Vaults im Ödland geknackt, doch nach der Zerstörung ihrer Basis gab es nur noch die versprengten Patrouillen. Reichte ihre Kampfkraft aus, um erneut eine Vault, oder eine Stadt anzugreifen? In jedem Fall mußten sie sich in absehbarer Zeit mit Nahrung versorgen, brauchten Trinkwasser, Waffen, sowie Munition. Vermutlich werden viele von ihnen in der Wüste verenden, denn ohne Vorgesetzte, ohne Führung, waren die hirnlosen Mutanten orientierungslos und kaum lebensfähig. Vielleicht waren sie aber auch lernfähig, oder sie finden einen neuen Meister? Wer weiß, nur neue FEV-Mutanten dürfte es keine mehr geben. Ich klappte meinen Informationsprozessor auf, tippte ein paar Mal auf die Tasten und schob das Holo-Tape mit den kopierten Archivdaten der Mariposa Militärbasis ein. Aufmerksam prüfte ich das aufgelistete Inhaltsverzeichnis. Dabei stieß ich auf eine uralte Tagebuchdatei von Captain Roger Maxson. Neugierig öffnete ich die Datei und begann zu lesen. In knapper militärischer Form beschrieb er täglich seine Beobachtungen, notierte Gespräche, oder Gedanken; in einer Zeit, die sein Leben für immer verändern sollte. Mit der Hoffnung, seine Aufzeichnungen könnten eines Tages Licht in jene finstere Kriegszeit bringen und vielleicht auch ihm eine gebührende Fußnote in irgendwelchen zukünftigen Geschichtsbüchern eintragen, hatte Captain Maxson diese Datei auf dem Zentralrechner der Militärbasis abgelegt. Nur eine digitale Flaschenpost im damaligen Datenmeer, hatte sie fast fünfundachtzig Jahre später die Nachwelt erreicht.

Offenbar begannen seine Probleme am 10. Oktober 2077, also etwa zwei Wochen vor dem weltweiten Atomkrieg. FEV gelangte wegen der fehlenden Hochsicherheitslabore in die Luftschächte und verbreitete sich in Ebene fünf. Obwohl die Wissenschaftler um van Felden davon wußten, führten sie

ihre Versuche wie geplant fort, ohne den Stab, oder Colonel Spindle zu alarmieren. Die Stimmung in der Bunkeranlage wurde zunehmend gereizter. Viele der infizierten Mitarbeiter reagierten unter Streß plötzlich außergewöhnlich aggressiv, machten seltsame Veränderungen durch und begannen die Realität auf eine bizarr verzerrte Weise wahrzunehmen. Der Wahnsinn breitete sich aus, während der befehlshabende Colonel vergebens versuchte, per Satellitenfunk irgendeine Hauptdienststelle zu erreichen. In den nächsten Tagen kam es immer häufiger zu Hinrichtungen, denn Spindle's Männer wollten wissen, was vor sich ging. Zahlreiche der WestTec Angestellten, unter ihnen auch van Felden, wurden von den aufgebracht Soldaten gefoltert und später standrechtlich erschossen. Stückweise fügte sich das Bild, je mehr man von den streng geheimen Forschungsprojekten erfuhr. Am 15. Oktober beging Colonel Spindle Selbstmord. Angesichts der unglaublichen Pläne der obersten Heeresleitung steckte er sich seine Ordonanzpistole in den Mund und drückte ab. Noch am selben Tag übernahm Maxson - von den anderen Offizieren dazu gedrängt - die Befehlsgewalt über die 96te Infanteriedivision der Mariposa Militärbasis und isolierte alle Infizierten in der fünften Ebene. Trotzdem breitete sich das Virus aus. Drei Tage später erklärte Captain Maxson seine Unabhängigkeit von der Union der vereinigten Staaten. Er und seine Soldaten desertierten damit aus der Armee, doch aufgrund des drohenden Atomkriegs gab es keine Reaktion seiner vorgesetzten Heeresdienststelle. Ohne Funkkontakt, mit einer grausigen Altlast im Keller, harrten sie aus. Bereits am selben Wochenende kontaminierte das Virus auch die Ebene vier. Maxson verschanzte sich daraufhin mit seinen Soldaten in den oberen Bunkerebenen und rechnete noch immer mit anrückenden Truppen, oder Schlimmerem. Dann, am Nachmittag des 23. Oktober, spielten plötzlich sämtliche Seismographen der Basis verrückt und entsetzt realisierte der Captain das Unfaßbare: Der Atomkrieg hatte begonnen!

Entgegen seinen Befürchtungen war jedoch nicht Mariposa, sondern die längst evakuierte WestTec Forschungsanlage das Angriffsziel der östlichen Allianz - offenbar eine Panne der feindlichen Geheimdienste. Wegen der steigenden Zahl von Infizierten, sowie der vermutlich totalen Vernichtung der Union, beschloß Captain Maxson - der große Befreier - die verseuchte Militärbasis umgehend zu verlassen und mit der 96ten Infanteriedivision zum Regierungsbunker Lost Hills abzurücken. Man wollte nicht abwarten, bis der radioaktive Niederschlag kniehoch auf das Land gefallen war, oder das geheimnisvolle Virus die gesamte Basis kontaminiert hatte. Den entsprechenden Verlegungsbefehl kannte ich ja schon. So also war Maxson, wider Willen, für seine Leute ein Held geworden; einfach nur weil er tat, was getan werden mußte.

Über mir, zum Greifen nah, strahlte ein stahlblauer Himmel. Ein böiger Nordwestwind wehte leise um die kahlen Felsen und fuhr kühl durch meine Haare. Entspannt lehnte ich mich zurück. Dabei blinzelte ich eine Weile in die Sonne, schloß aber schon bald meine Augen. Mein innerer Blick löste sich vom äußeren Bild, stieg langsam empor und ausgestreckt in meiner tarnfarbenen Powerrüstung, sah ich mich auf den grauen Granitsteinen am See liegen. Lotrecht - hoch über das Wasser - erhob sich mein inneres Auge himmelwärts. Getrost schaute ich auf mich hinab, befreit von allen Lasten. Kleiner und kleiner wurde der See. Bald über allen Gipfeln und immer noch höher, stieg ich hinauf. Der Horizont wölbte sich, tief unten schrumpfte erst die Sierra Nevada, dann die Pazifikküste, dann ganz Nordamerika und lautlos verließ ich den Planeten. Sanft glitzernd spiegelten die blauen Ozeane das Sonnenlicht. Einige weiße Wolkenbänder zogen durch die Atmosphäre, während sich die riesige Erdkugel auf ihrer Kreisbahn entfernte und mein Ich mit Lichtgeschwindigkeit in den Tiefen des Weltalls verschwand. Als ich von meinem Nickerchen erwachte, blickte ich etwas verloren um mich. In

der Zwischenzeit war die Sonne weitergewandert und stand jetzt hoch im Süden, über dem Gipfel des Mount Goddard. Träge tippte ich auf meinen Pip-Boy. Mittlerweile war es fast zwölf Uhr. Von dem schneidend kalten Wind froren mir die Ohren, darum zog ich mir meine hellblaue Mikrofaserhaube über den Kopf. Ich erhob mich, beugte mich über den See und betrachtete mein Gesicht im Wasserspiegel. Rasieren müßte ich mich mal wieder, dachte ich... Ich tauchte meine Feldflasche ein, beobachtete, wie die Luftblasen blubberten und schraubte anschließend ihren Deckel zu. Lange streifte mein Blick über die Berge im Südwesten, dann ging ich ein paar Schritte am Seeufer entlang. Dabei beschäftigte mich eine Frage. Wer waren eigentlich die ersten Mutanten? Die finstere Armee des schleimigen Meisters der Einheit war ja schließlich nicht vom Himmel gefallen. Ich listete einige der alten Archivdaten auf, um irgendwelche Hinweise zu finden. Die Suchfunktion beendete ihre Dateisuche und listete mir sämtliche Files auf, die erst nach dem 27. Oktober 2077 im Hauptrechnerarchiv gespeichert wurden. Es gab nur wenige Quellen - zumeist wissenschaftliche Protokolle, Testreihen, oder Versuchsergebnisse irgendwelcher Labormitarbeiter - allenfalls bis zum Ende des Jahres 2082 datiert. Von da an wurden immer öfter bloß noch merkwürdige Laborwerte mit Verweisen auf recht exotische Datenspeicher verwaltet, die bis zum Ende des 21. Jahrhunderts ein paar Mal aktualisiert worden sind. Ich sichtete etliche Prüfprotokolle, fand dabei einige Bemerkungen, sowie Randnotizen und begann das Bild zu fügen, das aus dem Chaos der Anfänge emporstieg. Die allerersten FEV-Mutanten waren wohl die von Maxson's Soldaten in der Militärbasis zurückgelassenen Zivilpersonen der Firma WestTec. Ohne jede Hoffnung auf Hilfe, viele von ihnen bereits mit FEV infiziert, saßen die Leute in der Falle; so, wie schon zahllose Laborratten vor ihnen. Einige flohen in rasender Panik, andere machten ihrem Leben selbst ein Ende. Ein Antiserum gab es nicht und ihr Gestaltwandel in

was auch immer, schien durch nichts mehr aufzuhalten. Nur wenige der Forscher waren Spindle's Männern entgangen. Nachdem die unfaßbaren Fakten nun offenkundig vorlagen und kein weiterer Grund mehr bestand, die Handlanger der Rüstungsindustrie zu erschießen, entließ man sie zurück zu den anderen Zivilisten. Diese WestTec Genforscher, daran gewöhnt, das Absurde als gleichberechtigte Möglichkeit zu begreifen, wurden zu den Stammvätern aller Nightkins. Sie, die letzten Überlebenden der blutigen Verhöre in Spindle's Genickschußkeller, wollten leben, sich wappnen und gegen die furchtbaren Gefahren des Ödlands kämpfen. Unheilbar durch das extrem mutagene Virus kontaminiert, versuchten sich die zurückgelassenen Wissenschaftler in die von ihnen geschaffene Kunstform zu retten. Auch viele der wehrlosen Mitarbeiter waren offenbar lieber riesige Supermutanten, als tot, also wurde von den Wissenschaftlern ein biotechnischer Prozeß entwickelt, um sich selbst in eine neue Lebensform zu verwandeln. Allerdings mußten diese völlig verzweifelten Geningenieure dabei ein ganz besonderes Problem lösen, denn FEV löschte ihre Gehirne, soviel war sicher. Um aber überhaupt man selbst zu bleiben, war es absolut notwendig, ein exaktes Abbild der eigenen Gedankenwelt in irgendeine Flasche zu füllen und nach Abschluß der Umwandlung auf die Mutation zurück zu übertragen. Doch so einen Speicher gab es in der Militärbasis nicht. ZAX, der WestTec Rechner, wäre so ein Medium gewesen... Man besann sich daher auf die simple Konstruktion der betagten RoboHirn Maschinen, synthetisierte etliche Sequenzen aus der Genomdatenbank, übertrug unter anderem den Elektrosinn der Haie, sowie ein paar andere Glanzlichter der Evolution in das Genkonstrukt einer eigens modifizierten FEV-Variante und infizierte damit eine Testperson - die daraufhin als riesiges Teratokarzinom endete. Nach weiteren, eher erfolglosen Versuchen gelang es ihnen jedoch, ein fremdartiges Hybridwesen zu schaffen, das sich auf der Basis seines menschlichen Vorgängers zu

einer Lebensform entwickelte, die mit beliebigen Organen, mit ganzen Körpern, aber ebenso auch mit elektronischen Geräten, wie Holo Speichern, oder Computern verschmelzen konnte. Aus größter Not geboren, sollte dieses namenlose Geschöpf ihre Seelen und ihren Geist in sich aufnehmen, während sich ihre Körper in den Bioreaktoren umwandelten. Später, verbunden mit jenem Metawesen, würde ihnen ihre Identität wieder eingehaucht werden. Damit wären sie nicht mehr nur hilflos den Gefahren der Atomwüste ausgeliefert, sondern könnten sich aktiv einen völlig neuen Lebensraum erschließen. In sich eine durchaus logische Idee, doch das Gedankenkontinuum der Wissenschaftler wurde dabei nur sehr lückenhaft rückübertragen und aus der transitorischen Speichereinheit aller Seelen mutierte bald der Meister aller Geister. Mehr und mehr wurde die lebendige Gedankenwelt jener Zivilisten durch die pseudomentalen Trainigseinheiten des finsternen Meisters ersetzt, bis dieses aus einem Notfall entstandene Mastermind schließlich über Wesen, Geist und Seele seiner Schöpfer herrschte. Ihrer individuellen Psyche beraubt, gewährte ihnen der Meister bloß noch ein Surrogat ihrer Selbst, pumpte ihre Körper auf und trichterte ihnen ihr geistloses Dienstbotenwissen ein. Willfähigkeit hatte ihren eigenen Willen abgelöst, wobei sich eine Art Ameisenstaat formte. Fast seelenlos blickten ihre schwarzen Augen in die Welt. Ohne ein Gefühl für Empfindungen, ohne die leiseste Ahnung von ihrer Bedeutung, urteilen diese Mutationen rein mechanistisch. Ihr Ethos war einem Kodex gewichen. Aber hat das Ich einen Nutzen, hat es auch ein Funktionsprinzip. Das Ich ist der Urteiler zwischen Wesen und Geist, ist die Seele, jene Mitte des Ganzen. Seine Macht ist das Wollen, seine Freude das Mögen - und seine Zier ist sein Können. Warum war es denn überhaupt so wichtig, einmalig zu sein, ein Individuum, wenn nicht vor allem die subjektive Qualität des Erlebens die Triebfeder unserer Handlungen wäre? Sie beseelt unser Wesen und ihr Angedenken schöpfte Geister,

denn neben der Wahrnehmung selbst, blieb immer auch ein subjektives Gefühl ihrer Güte im Geist haften. Das goldene Gefäß alljener Werturteile war der *Dativus ethicus*. Hier war mir wohlgenut darob, oder auch mal unbehaglich - je nach dem. Dieser ethische Dativ war eine innere *Contre-rôle*, ein Zweitregister zur Kontrolle des Gewissen. Hier heraus liebte der Mensch und Liebe war, wenn der Vater sagte: „Daß *mir* mein Junge seinen Spaß behält!“ - Ob dieses Gefäß jener seltsame Gral war, den jeder Ritter geradezu verpflichtet ist, zu finden? Wie sonst sollte ich aus allen Möglichkeiten eine bewußte Handlung auswählen, die mir Freude macht, ohne eine Qualität der Empfindung zu begreifen? Siege sind süß, Niederlagen sind bitter, Ziele sind salzig und Fehler machen sauer. Gefühle sind chemisch und Glück ist eine Substanz, allein darum kann ich sie begreifen, wie echte Dinge. Außer dem Echten - dem Reich der Ursachen - gab es also immer auch das Wahre, jenes Reich der Vorlieben. Allerdings war damit die Wahrnehmung das Echte und das einzig Wahre die Empfindung. Dennoch... Diese beiden Bereiche bewußt miteinander zu verbinden, war ein wichtiger Lebensprozeß. Wer fortgesetzt Notwendigkeiten der Vorliebe unterordnete, verlor den Sinn für das Gesamtgefüge und Realitätsverlußt war die unguete Folge. Aber andererseits konnte ein erfülltes Menschenleben nicht bloß aus Notwendigkeiten bestehen, denn ohne die Freude wäre das Leben bald nur noch eine sinnentleerte Leistungsabgabe und ein törichtes Stümpfern.

Wieder warf ich einen flachen, runden Stein auf den See. In einem stumpfen Winkel pitschte er über das Wasser, prallte ab, sprang ein, zwei Meter weit, hüpfte erneut und erst nach fünf Aufsetzern versank er im See. Mein bester Wurf bisher! Ich setzte mich. Für einen kurzen flüchtigen Augenblick war unser Gehirn die komplizierteste Struktur im Universum und führte sich als einzige bekannte Materie ganz von selbst ein sich selbst bewußtes Selbst zu, das sich stetig in sich selbst

zu abstrahieren sucht, um das eigene Ich zu schauen. Alles begann, als das Sein wußte: »Ich bin!« - Nichts sonst in der Natur kam diesem Moment gleich. Allerdings gab es damit logischerweise ebenso das Nichtsein, dieses unangenehme Gegenteil aller Existenz. Seines Daseins verlustig, gehörte man zu den Gewesenen und war Opfer einer Vernichtung. Hinter all dem steckte kein tieferer Sinn - es war pure Logik. Sinn war etwas, das ausschließlich vom Menschen ausging und blieb stets abstrakt, dem bloßen Zweck übergeordnet. Allein seit Anbeginn der Menschheit war auf diesem blauen Planeten bereits so viel Scheiße passiert, da konnte man sich nur wundern, daß es ihn überhaupt noch gab. Doch in der Natur galt zuerst das Folgerichtige, nicht das Sinnvolle. Kulturen werden, blühen und vergehen und noch war dieser Prozeß nicht zum Stillstand gekommen. Hinter mir lagen die Jahrtausende der Geschichte, vor mir ihre kläglichen Reste, eingepfercht in einer unterirdischen Bunkeranlage. War das alles, was unser Menschsein letztlich zu leisten vermochte? Unsere Psyche war ein überaus kompliziertes Wechselspiel von behalten und vergessen und verdammt uns Menschen dazu, das immerfort Vergessene auf Ewig zu wiederholen. Damit erschien es mir schwierig, etwas wirklich Neues über das Menschsein zu sagen. Man wurde, man blühte auf und man verging; Ein wunderbarer Spaziergang an irgendeinem sonnigen Nachmittag... Wes Gnomon könnte mein Maßstab sein? Achtlos warf ich die beiden aufgesammelten Steine in den See und erhob mich. Ganz gemächlich schlenderte ich zurück zu meinem Gepäck. Den Rest des Tages verbrachte ich mit Lesen, doch immer wieder dachte ich darüber nach, was ich mit dem Rest meines erkämpften Lebens anfangen sollte. Glutrot ging im Westen die Sonne unter und ließ den schroffen Gipfel des Mount Humphreys weithin erstrahlen. Bald war sie Sonne ganz versunken. In der Stille der Nacht lag ich da, blickte über das Wasser und genoß diese Ruhe. Eingependelt, ausgeruht und in bester Laune verließ ich am

frühen Morgen des 5. April meinen Rastplatz am See. Über dunkelbraunes Geröll und Felsen stieg ich ostwärts bergauf zum zerklüfteten Sattel zwischen den mächtigen Gipfeln der beiden Viertausender. Ich erklimm den schmalen Grat und schaute eine Weile hinunter in das Owens Valley. Vor mir, etwa dreißig Meilen östlich, zogen sich die White Mountains von Nordnordwest nach Südsüdost. Diese wenig bekannte Bergkette, von der Sierra Nevada durch das Tal des Owens River getrennt, erhob sich in der dunstigen Ferne mehr als 4.300 Meter über den damaligen Meeresspiegel. Schritt für Schritt kletterte ich die steilen Berghänge und Geröllhalden hinab zur ausgetrockneten Senke des Lake Sabrina. Weiter bergab führte mich mein Weg durch das Buttermilk Country, bis ich südlich der früheren Stadt Bishop in das ausgedorrte Owens Valley gelangte. Von dort aus marschierte ich nach Osten und erreichte schon bald das ehemalige Bigelow am südwestlichen Saum der nicht besonders steil ansteigenden White Mountains. Zwischen hellgrauen Schottersteinen und verstreuten Kalksteinbrocken stieg ich den Redding Canyon bergan. Oben angekommen, begann die letzte Etappe und in fast zweieinhalbtausend Meter Höhe ging ich quer zum Black Canyon ostwärts. Bereits wieder absteigend, stapfte ich bis gestern Abend durch die kahlen Berge oberhalb des Westgard Passes in Richtung Beer Creek. Nur noch wenige Meilen trennten mich vom Eingang der Felsenhöhle meiner Vault. Dennoch entschied ich mich, die Nacht im Freien zu verbringen. Ich wollte nicht unbedingt zu nachtschlafender Stunde heimkehren. Morgen früh, zur üblichen Arbeitszeit, würden mir die Leute genügend Aufmerksamkeit schenken, um meinen Bericht nicht unnötig lange dauern zu lassen. Im hellen Schein meiner Helmlampe suchte ich mir einen Platz, setzte den Rucksack ab und biwakierte in den Bergen. Ein eisiger Wind wehte, doch wohl temperiert lag ich in meiner Powerrüstung da, schaute entspannt in den Nachthimmel und schlief bald ein.

Der heutige Tag begann früh. Weit entfernt im Morgendunst erhob sich die Sonne über die endlosen Wüstengebiete des früheren Unionsstaates Nevada, als ich bereits wieder auf dem Weg war. Zwischen sanft abfallenden Gebirgsflanken, verwitterten Kalksteinfelsen und unwegsamem Geröllfeldern marschierte ich bergab nach Südosten. Dann, um acht Uhr dreiundzwanzig, erreichte ich den etwas oberhalb der alten Landstraße 168 gelegenen Eingang zur Felsenhöhle. Nach mehr als acht Wochen Kampfeinsatz kehrte ich heim. Mein Xenonstrahler blendete auf und sein Lichtkegel tastete sich durch die weitläufige Höhle vor der Vault. Im hellen Schein der Helmlampe stapfte ich mit großen Schritten voran. Kein Geräusch war zu hören und nichts schien sich verändert zu haben. Immer tiefer führten mich die dunklen Höhlengänge in den Berg, bis zum Eingang der Vault. Von Ferne sah ich das schwache Licht der Konsolenlampe und langsam ging ich auf das riesigen Stahltor zu. Wie würde es weitergehen? Was könnte ich tun, damit sich dieses Tor nicht für immer hinter mir schloß? Versonnen stapfte ich zur Außenkonsole der Torsteuerung. Der Xenonstrahler erlosch, ich drehte die Verschlüsse und zischend lösten sich die Druckschläuche vom Helm. Mit beiden Händen klinkte ich den Schutzhelm aus, klemmte ihn unter den Arm, bevor ich mit der rechten Hand meine VID nebst Zugangscode auf dem Ziffernblock eintippte. »Zugriff verweigert!« Noch einmal gab ich meinen Code ein, doch prompt erschien dieselbe Meldung auf dem Konsolendisplay! Verdutzt mußte ich feststellen, daß meine VID plötzlich ungültig war. Was war da los? Angepißt lief ich vor der Außenkonsole hin und her. Ich drückte auf die gelbe Sprechaste, nannte meinen Namen, sowie meine Vault-ID, aber der Konsolensprecher blieb stumm. Verwirrt starrte ich auf das runde Stahltor der Vault. Bis eben noch besorgt darüber, schon bald wieder eingesperrt zu sein, war ich auf einmal ausgesperrt, denn es schien mir nahezu unmöglich, daß niemand zu Hause war. Just als ich meinen FingerStuff

hervorkramen wollte, blitzten die roten Blinklampen auf, die Außenbeleuchtung des Sicherheitsbereichs schaltete sich ein und in monotonen Intervallen schnarrte die Alarmsirene. Das runde, zahnradförmige Stahltor der Vault schob sich in seiner Bodenführung vor. Der riesige Hebelarm fuhr heraus, ergriff das gigantische Zahnrad an seiner Nabe und zog es über eine Art Zahnstange im Boden zur Seite. Gleißend hell strahlte das Flutlicht der Sicherheitsschleuse in die dunkle Felsenhöhle. Unschärf im hellen Licht, zeichnete sich eine einzelne Gestalt ab und trat langsam aus der sechs Meter durchmessenden, runden Toröffnung. Erneut vibrierten die Felsen und rumpelnd schloß sich das stählerne Zahnrad wieder. Vor mir, in seiner blauen Vault-Montur, erschien der grauhaarige Aufseher. Ein wenig bedrückt kam er auf mich zu. „Hallo Cyrus!“ sagte er mit gedämpfter Stimme. Wortlos blickte ich ihn an. Das alles war sehr merkwürdig. Mächtig verblüfft besah sich der alte Aufseher meine Powerrüstung. Ich nahm Haltung an, meldete die Vernichtung des Meisters und die Zerstörung der Mutantenfabrik, während der blasse Aufseher eher bedächtig um mich herum ging. „Du hast es geschafft!“ sagte er leise. „Wie - wunderbar! Erstaunlich! Ich bin stolz auf deine Leistung und deinen Mut.“ Lange blickte er mich an. „Die Leute der Vault werden dir niemals genug dafür danken können. Du hast alle gerettet.“ Er senkte den Blick. „Wer weiß, vielleicht sogar die Menschheit.“ Der alte Aufseher seufzte. „Das macht es nur noch schwerer“, fuhr er fort. „Jeder wird mit dir sprechen wollen. Die Jugend wird zu dir aufschauen und dir nacheifern. Und was dann? Dann wollen sie gehen. Was passiert mit der Vault, wenn sie die Besten einer Generation verliert?“ Fast beschwörend sah er mir eindringlich in die Augen. „Was, wenn dies der einzige sichere Ort ist? Du hast all diese Leben gerettet... Ich will sie nicht wieder verlieren!“ Wieder senkte der Aufseher den Blick und verstohlen leise fügte er an: „Ich habe schon viele schwere Entscheidungen getroffen, aber keine schwerer als

diese. Du hast uns gerettet und wirst uns töten. Es tut mir leid, du bist ein Held - und du mußt gehen.“ Das haute mich um. Nicht daß ich mit einer Konfettiparade gerechnet hatte, aber auf so eine miese Art abgefertigt zu werden, war bitter. Abgewatscht für meinen Einsatz stand ich da. Letztlich war ich für den großen Aufseher also bloß irgendein Muschkote! Plötzlich paßte ich nicht mehr in seine heimliche Welt, denn Mut machte Menschen unkontrollierbar. Mein Mut ließ mich erhobenen Hauptes durchs Leben gehen und ein Mann von Mut und Ehre wäre lieber tot, als diesen Zustand zu ändern. Gerade in schwierigen Zeiten, ließ der Mut einen beherzten Menschen überleben und mit einem Mal sollte Mut von übel sein? Sprachlos starrte ich den bärtigen Aufseher an. Alles väterliche war von ihm abgefallen und vor mir stand jetzt ein abgrundtief häßlicher Ränkeschmied. Wie könnte es für die Bewohner von Vault 13 gut sein, hätten sie einen Mann wie mich nicht mehr auf ihrer Seite? Für diese Leute war meine Existenz die Chance zu leben, nicht das Risiko zu sterben. Warum sonst gab es überhaupt eine Vault-Fighter-Truppe? Unablässig wummerte mein Hirn. Vater, gib den Menschen die Freiheit zurück! Doch es drang nichts heraus. Bei einem freien Mann hinterläßt die geschenkte Freiheit immer einen üblen Nachgeschmack. Dabei mochte es ja durchaus sein, daß ich Vault 13 gerettet hatte, aber gleich die Menschheit? Die Erde lag zwar noch immer unter dem Leichentuch des radioaktiven Niederschlags, doch sie war ganz gewiß nicht kleiner geworden. Der gesamte Planet hatte sich verändert und daß ich die Herrschaft der Mutanten im Keim ersticken konnte, hatte vielleicht das Ödland gerettet - aber sonst? Mein Auftrag war erledigt, meine Mission jedoch nicht. Was, wenn dieser vermeintlich sichere Ort letztendlich der Grund ist, aus dem die Menschen ihre Zukunft vertrödeln? Warum, wenn sich alle Vault-Bewohner darin einig waren, daß die Mutanten die Bösen sind, gehen nicht die Guten in die Welt, um das Gute zu vollbringen? Das Böse ist ewig und überall!

Mit einem Griff holte ich die Winchester hervor, legte an und drückte ab. Der grellgrüne Plasmablitz zerfetzte den Torso des alten Mannes. Seine linke Schulter samt Arm riß ab, die Eingeweide spritzten umher und mit einem abrupt erstickten Aufschrei klatschte der Aufseher zu Boden. Sterbend zog er sich mit einem Arm über den Felsen, versuchte instinktiv in seinen Keller zurückzukriechen, kam aber kaum aus seiner eigenen Blutlache heraus. Noch einmal röchelte und zuckte er, dann war der schmierige Ränkeschmied tot. Angewidert setzte ich den Helm auf und sicherte mein Plasmagewehr. Der Fuß des Königs war schon lange nicht mehr das Maß aller Dinge; ebenso wenig, wie die Elle des Erzherzogs. All das waren fremde Maße, Gewichte und Wertvorstellungen ausgestorbener Kulturen, untergegangen im Meer der Zeit. Doch Ritter vertraten das Ewige - Wahrheit, Schönheit, oder die Ehre. So ein Ritter kam zumeist aus dem Nichts, wie der Erzengel aus dem Himmel und vollbrachte das Wunder der Rettung. Sein Recht war urgütig, wie die Naturgesetze und trotzdem fiel der Stein nach oben, denn er brachte den Tod. Um den Menschen zu retten, war der Ritter ein Ausmerzer der Mutation, ein ewiger Drachentöter und reitend thronte er über der Kreatur. Mutatis mutandis ritt er dann zurück in die Abgeschlossenheit aller Übermenschen; in die Burg, auf den Berg, oder nach Muspelheim, um aus einer höheren Warte über den Fortgang der Welt zu wachen. Echte Freiheit aber war, wenn die Puppe selbst zum Spieler wurde - tat was ihr inne wohnt. Doch wie könnte eine Marionette je ihre Fäden durchtrennen? Was vermochte sie überhaupt zu beseelen? Sie blieb das Instrument fremder Wünsche. Der Knecht und die Magd drehten sich im Kreis und tanzten um den freien Willen! Ich warf meine VID-Card neben die zerfetzte Leiche des alten Aufsehers, wandte mich ab und verließ die Höhle.

Epilog

Ein freier Mann zog nach Norden, neugierig zu erfahren, wo das Reich der Limonadendeckel seine Grenzen hatte. Leise spulte das Holo-Tape zurück. Ich setzte die transneuronale Adapterkappe ab, legte sie zur Seite und schaltete meine SimTec Konsole aus. Zufrieden lehnte ich mich zurück. So würde es gehen, wäre die Welt draußen wirklich so.