

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG: VORWORT 2

KAPITEL EINS: ABENTEUER 3-19

KAPITEL ZWEI: FREUNDE UND FEINDE 20-25

KAPITEL DREI: RELIKTE UND ARTEFAKTE 26-28

KAPITEL VIER: ORTE VOLLER MYSTERIEN UND ABENTEUER 29

Einführung:

VORWORT

Hier sind die weiteren Erlebnisse der Gruppe verfasst, nachdem Atsuko sich weitestgehend zurückgezogen hat. Neben Atsuko sind inzwischen viele weitere Spielercharaktere zu NSC geworden, die die Welt allerdings noch mit Gaststarauftritten bereichern.

Waren die Kampagnen in Buch I sehr kompakt und in sich abgeschlossen, so erstrecken sie sich nun über einen größeren Zeitraum mit Pausen zwischen den einzelnen Episoden. Teilweise überlagern sie sich sogar (etwa das Spiel um die Revolution und die Erlebnisse in The World). Das brachte den Vorteil mit sich, dass bei der Vorbereitung der einzelnen Episoden mehr Zeit zur Verfügung stand und sich einige Dinge gemächlicher entwickeln konnten (z.B. die Duelle, die Akane absolvieren musste).

Kapitel 1:

ABENTEUER

2003

ENDE OKTOBER – NECROLOGY II (CYBERPUNK 2.0.2.0 MODUL)

Los Angeles wird von grausame Ritualmorden erschüttert, die die Gruppe aufhorchen lassen, da die bisherigen zwei Opfer in die Vorfälle um Flatline 2000 und das Institut für nekrologische Studien verwickelt waren¹.

Während die Gruppe die (sehr unappetitlichen) Spuren sichtet geschehen weitere Morde (unter anderem sogar an der UCLA). Dabei nimmt eine Überwachungskamera einen der Täter auf, doch gilt jener bereits seit Wochen als tot und beerdigt. Dann wird Akane auch noch selbst Opfer eines solchen Attentats, indem sie angegriffen und gelyncht wird.

Dank akribischer Suche findet die Gruppe endlich den Unterschlupf der „verstorbenen“ Mörder. Deren Anführerin wurde bei einem Besuch von Flatline 2000 komplett von Adams Persönlichkeit übernommen und hält sich für eine mächtige Voodoo-Priesterin, die über eine Gruppe Zombies gebietet. Adam selbst hat zwar von den Morden erfahren und die Erkenntnisse seiner Marionette gesichtet, bleibt aber im Hintergrund.

ANFANG NOVEMBER – TRADITIONEN

Peter erhält einen Brief von seinem Onkel Walter, der ihn nach England einlädt. Vor Ort eröffnet jener ihm, dass er ein Druide ist und ihm gerne seine Tradition beibringen möchte. Zunächst skeptisch muss Peter bald anerkennen, dass sein Onkel kein Scharlatan oder geistig verwirrt ist, als jener ihm kleine Kostproben seiner Macht demonstriert. Interessiert, willigt er ein, muss jedoch darauf hinweisen, dass in Los Angeles Arbeit auf ihn wartet. Kurzenschlossen packt Walter daraufhin seine Sachen, um ihn in die Staaten zu begleiten.

MITTE NOVEMBER – WILLKOMMEN IM DSCHUNDEL

Mehrere Kunden von Enrico Valerez Möbeln leiden an mysteriösen Bränden. Als auch noch sein Holznachschub davon betroffen ist und er selbst nur knapp sein eigenes Lager retten kann, vermutet er Brandstiftung. Walter Smythe findet heraus, dass auf den Tropenhölzern ein Fluch liegt. Die Gruppe reist mit Enrico nach Brasilien, um der Spur des Holzes zum Ursprung zurück zu folgen. Tief im Amazonas geraten sie mit einem Ausbeuter aneinander, der dort die Ressourcen ausbeutet (vor allem Gold und Holz) und seine Arbeiter wie Sklaven behandelt. Die Gruppe verbündet sich mit den Rebellen und hilft ihnen einen Goldschatz zu finden, mit dessen Erlös, sie die Menschen dort aus der Abhängigkeit weiterer Sklaventreiber kaufen können. Es kommt zum Showdown gegen die Schergen des Ausbeuters, der den Schatz für sich beansprucht. Zum Dank dafür für seine Hilfe befreit der Schamane einer nahe gelegenen Indiosiedlung Enrico von seinem Fluch.

ANFANG DEZEMBER – NECROLOGY III (CYBERPUNK 2.0.2.0 MODUL)

Da die Gruppe inzwischen zweimal Adams Studien gestört hat, entwickelt er einen Plan, um sie auszuschalten. Da seine Programmierung ihn hindert sie zu töten, bindet er sie in sein aktuellstes Experiment ein, dass sich mit der Übertragung von Vampirismus beschäftigt.

Als Gefangene muss die Gruppe miterleben, wie Waxfire, der Graffiti-Künstler, dank dem sie auf die Machenschaften von Flatline 2000 aufmerksam wurden, zu einem Vampir gemacht wird. Bevor ihnen dasselbe Schicksal blüht, können sie ausbrechen und das Labor zerstören. Adam ist erneut nicht zu fassen.

¹ Siehe Buch I September 2003

MITTE DEZEMBER – LARGOS RACHE (INSPIRIERT DURCH EINE EPISODE DER BUBBLEGUM CRISIS OVA)

Seit dem Verrat von Brian Quincy ist Akane mit der Aufgabe betraut, weitere Spuren seiner Taten zu untersuchen. Doch das einzige, was sie in der Zeit finden konnte, war eine verlassene, mobile Klinik. Zusätzlich wurde nun aus einem Hochsicherheitsbereich von einer Forschungseinrichtung von Mishima ein Gerät zur Satellitenkontrolle gestohlen.

Wenig später greift ein Cyborg namens Largo Mishima USA an. Es stellt sich heraus, dass Quincy kurz vor seinem Tod seinen Geist in den Cyborg transferieren ließ. In Atsukos Büro stellt er ihr (und einer aus Japan direkt zugeschalteten Akiko) seine Forderungen: Übertragung der Leitung von Mishima auf seine Person. Ansonsten würde er die Firma komplett auslöschen. Um seiner Forderung Nachdruck zu verleihen zerstört er die Forschungseinrichtung mittels direkter Satellitenkontrolle.

Atsuko und Akane können schließlich ihn und seine Begleiterin Anri (ein Cyborg vom selben Typ wie Sylvie²) besiegen, wobei allerdings die oberen Stockwerke des Mishima Towers zerlegt werden.

2004**ENDE JANUAR – ENDE DER WEIT: DIE REVOLUTION (DER STUDENTISCHE RAT) (INSPIRIERT DURCH REVOLUTIONARY GIRL UTENA)**

Akane gerät an der UCLA in Streit mit einem Kommilitonen an der UCLA. Um ihr Können mit dem Katana wissend, fordert er sie zu einem Duell, bei dem es darum geht, dem Kontrahenten eine Rose vom Revers zu schlagen. Schon die Vorbereitungen sind stark ritualisiert und sehr mysteriös. Doch als Akanes Gegner plötzlich seine Waffe aus der Brust einer anderen Studentin materialisiert, ahnt Akane, dass an der Sache mehr dran ist.

Dennoch siegt sie im Duell und wird plötzlich mit der Studentin konfrontiert, die sich als Anthy Queensland vorstellt und Akane nun auf sie achten soll, da sie das Schwert des Dios verwahrt, mit Akane von nun an weitere Duelle bestreiten muss.

Anthys ehemaliger Beschützer stellt sich als Mitglied des sogenannten Studentischen Rats der UCLA heraus, einer Gruppe, die dieses Spiel schon seit vielen Jahren betreibt, ohne jedoch wirklich zu einem Ende zu gelangen.

Neugierig auf Akane, gewähren sie ihr informelle Mitgliedschaft, was ihr erlaubt, ihren Anspruch auf das Schwert des Dios in weiteren Duellen zu verteidigen, obwohl niemand ihr sagen kann, was das im Endeffekt bedeutet. In den nächsten Monaten ficht sie 4 weitere Duelle gegen die anderen Mitglieder des Rats aus. Mit den meisten schafft sie es dennoch Freundschaft zu schließen bzw. sich ihren Respekt zu verdienen.

MITTE MÄRZ – BATTLE RAVE 2004

Lord Albion richtet den ersten Battle Rave in San Diego aus, an dem auch die Gruppe teilnimmt:

- x Um ein möglichst großes Teilnehmerfeld zu haben, werden parallel drei getrennte Segmente angeboten: Anfänger, Veteranen und Elite.
- x Enrico Valerez und Peter Smythe versuchen sich im Veteranen-Segment, fliegen dort aber im Finale bzw. Halbfinale raus.
- x Akane kämpft bei der Elite, unterliegt aber ebenfalls im Finale dem World Warrior Ken Masters.
- x Zum Abschluss findet eine Battle Royale für die bestplatzierten der einzelnen Segmente statt. Enrico und Peter schaffen es als letzte im Ring zu bleiben. Enrico gewinnt schließlich.

MITTE MAI – THE WORLD (INSPIRIERT DURCH .HACK//SIGN)

Cheng Fui findet seine Frau Elenara bewusstlos vor ihrem Computer, während sie im MMORPG The World eingeloggt ist. Er findet den Geist seiner Frau im Spiel, gefangen in ihrem Spielercharakter. Da Cheng Fui selbst einer der Programmierer des Spiels ist, beginnt er Nachforschungen in der Firma, wird aber im Rahmen einer Vertuschung gefeuert. Eine Spur führt nach Deutschland zur ursprünglichen Entwicklerin Helena Schmidt, von der sie allerdings nur noch das Grab finden, da sie bei einem Autounfall ums Leben kam.

² Siehe Buch I September 2003

Die Gruppe beschließt in The World weiter zu forschen und legt sich dazu Spieler-Accounts an. Doch auch hier werden ihnen Steine in den Weg gelegt. Einzig der Spielleiter Balmung unterstützt die Gruppe und sorgt dafür, dass sie von anderen Administratoren ungestört arbeiten kann. Sie stoßen dabei auf Adam, der sich in The World eingenistet hat und den virtuellen Tod erforscht, und dessen Tochter Eva, die ein Amalgam aus Adams und Elenaras Geist ist. Da sich Eva auf die Seite der Gruppe schlägt, muss Adam sich schließlich zurück ziehen und Elenaras Geist frei geben.

MITTE JUNI – AUF DEN SPUREN DER REVOLUTION: GRIECHENLAND

Richard Craven findet durch Nachforschungen Hinweise auf eine alte Kultstätte, in der das Ende der Welt angerufen werden sollte. Schnell ist eine Expedition ausgerüstet, an der auch Enrico als Geldgeber und Akane als Begleitschutz teilnehmen. Die Kultstätte befindet sich auf einer Insel vor der Südostküste Griechenlands.

Innerhalb der Kultstätte findet die Gruppe Gräber alter Duellanten, die um einen nicht näher genannten Preis gekämpft haben. Für einen kurzen Moment ist Akane vom Rest der Gruppe getrennt. In dieser kurzen Zeit finden Richard und Enrico hinter einer Geheimtür mehrere unscheinbare Ringe, die sie an sich nehmen ohne Akane davon zu unterrichten.

Gelenkt von einer fremden Macht (sie sich später als Nemuro heraus stellt), beginnen die beiden, sobald sie wieder in Los Angeles sind, diese Ringe an andere Personen aus Akanes Bekanntenkreis zu verteilen. Einen Ring nimmt Nemuro selber.

ANFANG JULI – DRACO FOUNDATION VS. ALBION ENTERPRISES

Die Gruppe wird in einen Konzernkrieg hinein gezogen. Albion und D'Anclaude bieten ihre kompletten Ressourcen auf, um den jeweils anderen in die Knie zu zwingen. Akane gerät zwischen die Fronten, da sie für beide arbeitet.

Sie entscheidet sich für Albion und zieht damit D'Anclaudes Rache auf sich. Parallel dazu bietet Atsuko dem Rest der Gruppe Mitgliedschaft in ihrer neu gegründeten Taiyo Foundation an und zieht gegen D'Anclaude in die Schlacht, der inzwischen auch seine Drachenweibchen ins Gefecht geworfen hat.

Nach einigen schweren Kämpfen zieht D'Anclaude sich zurück und taucht unter. Die Draco Foundation bricht teilweise auseinander, bevor sie unter neuem Management und arg geschwächt weiter bestehen kann.

ANFANG AUGUST – AUF DEN SPUREN DER REVOLUTION: FRANKREICH

Eine zweite Reise, die Aufschluss über die Revolution bringen soll, führt Richard Craven und seinen Partner und Freund aus Studientagen Takeda Shingen, nach Frankreich. Hier finden sie Spuren, dass das Spiel von einer Bruderschaft abgehalten wurde, doch sind viele Aufzeichnungen der Zeit zum Opfer gefallen, so dass sie ihre Nachforschungen ohne neue Erkenntnisse beenden müssen.

Als die beiden noch ein paar Tage in Paris verbringen, besuchen sie dabei die Vernissage eines jungen, aufstrebenden Künstlers namens Claude Dosset. Sie erkennen, dass seine Bilder – in bestimmter Reihenfolge angeordnet – eine durchgängige Landschaft ergeben. Auch die abgebildeten Monster kommen ihnen seltsam vertraut vor. Sie beschließen der Sache auf den Grund zu gehen. Nachts brechen sie in den Louvre ein und beobachten, wie die Bilder im Kreis angeordnet ein Tor öffnen, durch das Monster treten, die denen auf den Bildern gleichen: Mi-Gos. Nach einem harten Kampf können sowohl die Mi-Gos als auch Claude besiegt werden. Takeda sorgt mittels seiner Kontakte dafür, dass Claude für unzurechnungsfähig erklärt und in psychiatrische Behandlung gebracht wird. Dennoch kann er damit nicht verhindern, dass sich Claude in seiner Zelle Stifte geben lässt, mit denen er neue Bilder zeichnet...

ENDE AUGUST – WORLD WARRIOR GRAND TOURNAMENT 2004

Es ist das erste Turnier, das die Gruppe überhaupt besucht. Da Atsuko inzwischen ein World Warrior ist, lädt sie ihre Freunde ein, sie nach Mriganka zu begleiten, dem diesmaligen Austragungsort.

Da Akane ebenfalls teilnehmen will, reist sie nach Hongkong und schafft es Fei Long herauszufordern. Sie besiegt ihn und nimmt als frischgebackener World Warrior seinen Platz beim Turnier ein, da er nun zu verletzt ist. Insgesamt nehmen dieses Mal 24 Fighter teil:

- | | | |
|--------------------|-----------------------|--------------|
| 1. Atsuko Natsume | 9. Rose | 17. Cammy |
| 2. Dee Jay | 10. Dhalsim | 18. Zangief |
| 3. Sakura Kasugano | 11. Birdie | 19. Ryu |
| 4. Blanka | 12. Akane Liu-Natsume | 20. Sagat |
| 5. Jaques Desroche | 13. Pretorian | 21. Balrog |
| 6. Chun Li | 14. Ken Masters | 22. T. Hawk |
| 7. Yuki Takada | 15. Alexandre Dumas | 23. Vega |
| 8. E. Honda | 16. Guile | 24. M. Bison |

In der ersten Runde kämpfen nur die Fighter auf den Startpositionen 1-16. In der zweiten Runde kommen die Fighter 17-24 dazu. Dass Bison und seine Handlanger alle erst ab der zweiten Runde kämpfen müssen, ist natürlich reiner Zufall, wie immer wieder von offizieller Seite betont wird. Beim Turnier erlebt die Gruppe einen extrem starken Alexandre, der Guile ohne große Mühe besiegt. Sie ahnen, dass er von Akuma trainiert wurde.

Akane wird im Tempel der Order of Heavenly Unity gefangen genommen. Bei dem Versuch, sie zu befreien, muss die Gruppe tief in das Herz von Mriganka vordringen. Sie durchsucht den Tempel, den darunter liegenden Komplex, fährt mit einer Tiefenbahn in den Hochsicherheitstrakt, stürmt dort ein abgeschottetes Labor, nur um schließlich zu erfahren, dass Akane nach einer Neuprogrammierung wieder in den Tempel geschafft wurde. Dabei entsteht auch eine große Menge Chaos (u.a. durch einen Drachen, den die Gruppe im Hochsicherheitstrakt befreit). Auch andere Spione nutzen die Gunst der Stunde und infiltrieren verschiedene Örtlichkeiten, während die meisten Wachen abgelenkt sind.

Im Herzen des Tempels kommt es schließlich zum Showdown, wo auch Akane gegen die Gruppe antritt. Doch recht schnell kann sie ihre Programmierung überkommen und wechselt wieder die Seiten. Mit vereinten Kräften gelingt die Flucht vor den Sicherheitskräften, die langsam Herr der Lage werden und das allgemeine Chaos eindämmen.

Mehr am Rande bekommen sie noch mit, dass Ryu das Turnier zwischenzeitlich gewonnen hat. Atsuko flog dagegen in der 2. Runde raus.

ENDE SEPTEMBER – GEISELNAHME IM MISHIMA-TOWER (INSPIRIERT DURCH CYBER CITY OEDO 808)

Der Mishima Tower in Tokio, Hauptsitz von Mishima Heavy Industries, ist von Terroristen besetzt. Akiko bittet Atsuko und die Taiyo Foundation um Hilfe. Atsuko wiederum stellt eine Eingreiftruppe aus Akane, Cheng Fui und Peter zusammen.

Während Peter und Akane versuchen, die aktivierten Sicherheitssystem des Towers zu umgehen, findet Cheng Fui heraus, dass ein Raum im Gebäude scheinbar vom Sicherheitssystem getrennt ist. Die Gruppe arbeitet sich dorthin vor und trifft dort auf Dave Kurokawa, den Architekten des Turms, der sich in einem Raum abgeschottet hat. Jener faselt davon, dass der ursprüngliche Schöpfer des Turms – Yoshikazu Amachi – sich an ihm rächen will. Auf Nachfragen gesteht er schließlich, dass der Turm damals zwei Planer hatte, sein Kollege Amachi jedoch die meiste Arbeit gemacht hatte und er ihn aus Neid deshalb in einen tiefen Schacht hier im Tower stieß.

Plötzlich stoppt das Gyroskop des Turms, mit dem er stabil gehalten wird, und er beginnt sich immer weiter zu neigen. Die Gruppe eilt in den Keller, um es wieder zu reaktivieren. Dabei finden sie einen verlassenen Tunnel, der sie zu einem Gewirr aus Kabeln führt, die alle an einen Leichnam angeschlossen sind. Die Leiche trägt ein Namensschild mit Amachis Namen drauf. Akane und Cheng Fui versuchen erfolglos an den Leichnam zu gelangen, da sie immer wieder von den tentakelartigen Kabeln attackiert werden. Es scheint, als ob eine künstliche Intelligenz ihre Ausweichbewegungen voraus berechnet. Erst als sie den direkten Weg wählen ohne weiteren Attacken auszuweichen, verwirren sie ihren Gegner. Mit einem gut platzierten Schlag zerstören sie Amachis Leichnam und unterbrechen die Verbindung zu seinem Gehirn, das noch immer am Leben war.

ANFANG OKTOBER – DAS BABYLON-PROJEKT (INSPIRIERT DURCH DEN DATLABOR-FILM)

Wegen des Erfolgs bei der Geiselnahme, bittet Akiko die Gruppe, einen weiteren Fall zu übernehmen. Ein brillanter Wissenschaftler namens Eiji Hoba beging Selbstmord und die Gruppe soll den Grund herausfinden. Nebenbei erschüttert eine Serie von mysteriösen Fehlfunktionen in Mishima-Baugeräten die Seriosität des Konzerns. Die Gruppe soll ermitteln, ob ein Zusammenhang gibt.

Es stellt sich heraus, dass die Baumaschinen mit einem Betriebssystem ausgerüstet sind, das Hoba alleine entwickelt hat. Sie erkennen, dass durch tonale Frequenzen (etwa Wind), das Betriebssystem in einen Autopiloten schaltet.

Der Höhepunkt dieser Sabotage aus dem Grab ist jedoch ein geplanter Amoklauf sämtlicher Baufahrzeuge von Mishima in Tokio. Um das zu verhindern entert die Gruppe während eines aufziehenden Taifuns die Maschinenfabrik von Mishima und lässt sie kontrolliert einstürzen, damit sie sich nicht in eine riesige Stimmgabel verwandelt und dadurch Tokio von Dutzenden Baumaschinen verwüstet wird.

2005

ANFANG JANUAR – DIE REVOLUTION: JÜNGER DER SCHWARZEN ROSE

Im Laufe des letzten Jahres hat Akane nacheinander die insgesamt 5 Mitglieder des studentischen Rats besiegt. Doch nun treten neue Gegner auf den Plan, mit denen sie nicht gerechnet hat. Akanes erhält eine Duellherausforderung von Wolf, der sich die letzten Monate überraschend ruhig verhalten hat. Nach einem klimatischen Kampf kann sie ihn besiegen und erfährt aus seinen Erinnerungen, dass er gefangen und gezwungen wurde unter diesen Umständen gegen Akane zu kämpfen. Wolfs Kidnapper lassen sich zwar nicht identifizieren, Akane sieht aber deutliche Bilder seiner ursprünglichen Auftraggeber.

Die eigentlichen Auftraggeber bleiben im Verborgenen. Als einzigen weiteren Hinweis findet sie einen schwarzen Ring bei ihm, der ein Rosensymbol zeigt. Es handelt sich dabei um einen der Ringe, die heimlich von Richard Craven und Enrico Valerez verteilt wurden.

MITTE JANUAR – RÜCKKEHR NACH JADE

Akane, Cheng Fui und Peter reisen nach Jade, um weitere Informationen über die Auftraggeber von Wolf zu erfahren. Sie erhoffen sich vom Erzmagier Kendron Hilfe, finden jedoch seinen Turm zerstört vor. Dank einer magischen Kamera sehen sie, dass er von 5 Unsterblichen getötet wurde; unter ihnen auch Wolfs ursprüngliche Auftraggeber.

Bei ihrer Weiterreise treffen sie auf den Schattenelf Astaron, der ihnen spezielle Waffen zur Verfügung stellt, mit der Unsterbliche leichter zu töten sind. Nachdem sie nacheinander drei der Unsterblichen vernichtet haben, weiß Akane genug, um die letzten beiden verfolgen zu können. Die Spur führt zu einem Grabmal aus der Zeit der Versklaver (wie die Phalanx auf Jade genannt wird). Hier findet die Gruppe einen Unsterblichen, den die anderen zwei befreit haben und zum Dank von ihm umgebracht wurden. Es handelt sich um den Anführer von Akanes Clan aus der Zeit der Versklaver, welcher damals auf deren Seite gegen den Rest von Jade kämpfte. Nachdem die Gruppe ihn besiegen kann, erscheint Astaron erneut und gesteht ihnen, wie sein Volk damals damit betraut wurde, Kollaborateure zu bestrafen. Akanes Clansführer wurde für besonders schweren Verrat mit dem Fluch des ewigen Lebens bestraft und in einer Eisernen Jungfrau eingekerkert. Durch einen ungewollten Nebeneffekt wurde auch der Rest seines Clans verflucht, was ein Volk von nahezu unbesiegbaren Wesen erschuf.

ANFANG FEBRUAR – DIE REVOLUTION: JÜNGER DER SCHWARZEN ROSE (FORTSETZUNG)

Nacheinander erhalten Akane, Peter Smythe, Enrico Valerez und Richard Craven eine Einladung zu den Vorlesungen von Nemuro, der obwohl noch Student, wegen seiner Genialität bereits selbst Seminare zu verschiedenen Einzelthemen gibt (Ökonomie, Philosophie, Theologie). Herausragend sind vor allem seine Vorlesungen, in der er verschiedene Themenkomplexe verknüpft und so völlig neuartige Denkansätze formuliert, die teilweise während der Vorlesung kreiert werden. Unbemerkt webt er dabei auch Hellsichtszauber bzw. aktiviert die nächsten Gegner Akanes.

Akanes nächste Herausforderungen erhält sie kurz nacheinander von Enrico und Richard. Beiden ist gemein, dass sie sich nach dem Kampf an nichts mehr erinnern können. Ebenfalls haben sie alles über die Ringe vergessen (wo sie sie fanden, wer alles einen erhalten hat). Damit ist die einzige Spur über die Herkunft der Ringe effektiv verloren.

MITTE FEBRUAR – THE WORLD REBOOTED (INSPIRIERT DURCH .HACK//DUSK)

Der Spielleiter Balmung bittet die Gruppe erneut um Hilfe, da in The World wieder seltsame Dinge geschehen. Monster entstehen an Orten, wo sie nicht vorgesehen sind und widerstehen sogar ihrer Löschung durch Administratoren. Spieler, die von ihnen getötet werden, fallen dagegen in der realen Welt ins Koma.

Als die Gruppe die Welt betritt, wird Peters Charakter bei einem Kampf gegen eine solche Kreatur getötet. Anstatt ebenfalls ebenfalls ins Koma zu fallen, befindet er sich plötzlich in einer Art Zwischenwelt. Ein junges Mädchen (Eva) erweckt ihn erneut und gibt ihm den „Twilight Bracelet“. Wie sich heraus stellt, ist dieser Gegenstand in der Lage einige Regeln des Spiels zu umgehen. Seine Attacke ist stark genug, um die Kreaturen zu vernichten (eigentlich werden die fehlerhaften Daten der Monster korrigiert, was bei dem bis dahin angesammelte Schaden ihren Tod bedeutet). Allerdings lässt er sich nur alle 24 Stunden einsetzen.

Ungemach droht nun von den Spielleitern, angeführt von Administratorin Helena, denen es nicht passt, dass sich Außenstehende in die interne Angelegenheit von The World einmischen und scheinbar Hacks einsetzen, um Monster zu besiegen.

ANFANG MÄRZ – DIE REVOLUTION: JÜNGER DER SCHWARZEN ROSE (FORTSETZUNG)

Akane findet heraus, dass die Taiyo Foundation Wolf gefangen genommen und auf sie gehetzt hat. Als Atsuko damit konfrontiert wird, fordert sie Akane zum Duell heraus. Der Kampf ist hart, da Atsuko eine mehr als ebenbürtige Gegnerin ist. Schließlich entwapfnet Akane sie, was Atsuko veranlasst ihr Schwert Hoshi no Shinzu herbei zu rufen. Doch das wendet sich mit einer gewaltigen Energieentladung gegen sie und Atsuko verliert die Besinnung, womit Akane das vierte Duell gegen die Kämpfer der schwarzen Rose gewinnt.

Schon kurz darauf wird der Ring von Peter Smythe aktiviert. Dank seiner druidischen Ausbildung, kann er dem Drängen des Rings, Akane zu fordern, eine gewisse Zeit standhalten. Diese Zeit nutzt er, um sich von seinem Onkel ein Schutzamulett fertigen zu lassen. Als es dann doch zum Duell kommt, schafft er es sogar, Akane zu besiegen. Im sofort darauf folgenden Rückkampf ist er allerdings nicht in der Lage das Schwert des Dios zu beherrschen und unterliegt. Dank des Amuletts hat er jedoch den Vorteil, dass er von den Geschehnissen nichts vergisst, obwohl auch sein Ring nach seiner Niederlage sich selbst zerstört.

Cheng Fui ist der sechste und letzte, der von Nemuro aktiviert wird, doch auch er unterliegt mit den üblichen Folgen.

Doch die Gruppe war bis dahin nicht untätig und hat es geschafft, einige Informationen über Nemuro zu sammeln. Das Haus in dem Nemuro seine Seminare hält, diente in den 30er Jahren einer Gruppe Wissenschaftler für seltsame und esoterische Experimente und Forschungen. Als es dann plötzlich abbrannte sollen alle Wissenschaftler ums Leben gekommen sein.

In einer Zeitung von damals finden sie das Bild einer Person, die Nemuro wie aus dem Gesicht geschnitten ist. Auch ein Zeitzeuge von damals, der Sohn einer Haushälterin, bestätigt, dass der damalige Leiter der Forschergruppe ein gewisser Nemuro war, der dem heutigen wie ein Ei dem anderen gleicht.

Als die Gruppe Nemuro mit diesen Beweisen konfrontiert, lässt er seine Maske fallen und gesteht die grausame Wahrheit: Auf der Suche nach dem ewigen Leben stolperte er über Akios Spiel und versuchte sich als Quereinsteiger. Indem er seine Kollegen Akio und dem Spiel als Opfer darbrachte, wurde ihm die Möglichkeit dazu verliehen (so glaubt er).

Er eröffnet das siebte Duell der Schwarzen Rose gegen Akane, in der Hoffnung, dass sie in den vorangegangenen Duellen gegen ihre Freunde physisch und mental geschwächt worden ist. Dennoch verliert er gegen sie, womit die Duelle der Schwarzen Rose abgeschlossen sind.

MITTE MÄRZ – DIE REVOLUTION: DER VORGÄNGER

Ein unbekannter Student fordert Akane heraus. Wie sich herausstellt, war er Akanes Vorgänger, der wegen einer gefährlichen Krankheit das Duellieren beenden musste. Nun, da er wieder

genesen ist, möchte er seine Chance gegen das neue Mitglied (sprich: Akane) wahrnehmen. Auch hier ist der Kampf hart, aber Akane schafft es knapp ihn zu besiegen. Ein paar Tage später erfährt sie, dass er den Folgen seiner Krankheit erlegen ist. Seine Genesung war nur vorgetäuscht.

THE WORLD REBOOTED (FORTSETZUNG)

In The World tauchen weitere Monster auf, die nur mit Peters Twilight Bracelet vernichtet werden können. Zu allem Überdross wird die Gruppe von einem übereifrigen Spieler namens Bartuc verfolgt. Das geht soweit, dass bei einem Einsatz des Bracelets Bartuc dazwischen gerät und er die Folgen tragen muss und sein Charakter kurzzeitig gelöscht wird.

Balmung und die Gruppe stoßen bei der Suche nach der Herkunft der Monster auf eine nichtöffentliche Zone. Zunächst erscheint Helena mit einer Gruppe Administratoren und droht allen, ihre Accounts zu bannen. Dann gibt sich Morte, Tochter von Adam, als Urheber der Vorkommnisse zu erkennen und beginnt wahllos alle Anwesenden zu attackieren. Opfer ihrer Angriffe fallen ins Koma. Die Gruppe entkommt im letzten Augenblick.

Nachdem es einen Großteil ihrer Leute erwischt hat, ist Helena nun zu einem Bündnis bereit. Morte wird aufgespürt, doch ein Angriff mit dem Twilight Bracelet zeigt bei ihr keine Wirkung. Während des Kampfes taucht auch Bartuc auf, der der Gruppe wieder mal gefolgt ist. Als Morte einen Angriff loslässt, der die ganze Gruppe betrifft, zeigt sich Bartuc scheinbar unbeeindruckt. In letzter Minute erkennen sie, dass Bartucs scheinbare Immunität auf den Treffer mit dem Twilight Bracelet zurück zu führen ist, den er kürzlich einstecken musste. Eva erscheint und lädt den Armreif wieder auf. Mit einem Schuss auf die gesamte Gruppe sind alle immunisiert und Morte muss sich zurückziehen.

ENDE MÄRZ – DIE REVOLUTION: ENDSPIEL

Viele Spuren, die die Gruppe gesammelt hat, deuten daraufhin, dass Anthys Bruder (Akio Queensland) der Urheber der Duelle ist oder zumindest mit ihnen im Zusammenhang steht. Die Gruppe beschließt, ihn zu beschatten. Auch Anthy wird zu ihrem Bruder befragt, sie weicht jedoch aus.

Cheng Fui entdeckt in Akios Wohnung einen Computer mit einem unbekanntem Betriebssystem. Er entwendet die Festplatte und lässt sie Gina Diggers anschließen, was in einer kleinen Explosion resultiert. Peter entdeckt bei einem weiteren Eindringen in Akios Wohnung, dass dieser Anthy zu sexuellen Praktiken zwingt; er also offensichtlich eine große Macht über sie ausübt.

Dennoch versucht Anthy heimlich Informationen an die Gruppe weiterzugeben. Sie gibt ein spezielles Theaterstück in Auftrag, das in grober Form die Geschichte von ihr und ihrem Bruder erzählt, und lädt Akane dazu ein.

Schließlich hält es Akane nicht länger aus und fordert Akio heraus; ohne sich auch nur im entferntesten Vorstellen zu können, was sie erwartet. Während des Kampfes auf dem Duellplatz, wo sie schon alle anderen Gegner besiegt hat, erscheint ein Tor, das von Rosenranken umschlungen ist. Akio erklärt ihr, dass dahinter der Preis wartet. Ein Preis so mächtig, dass man damit eine Revolution einleiten könne.

Doch in dem Moment verrät Anthy Akane und sticht sie von hinten mit dem Schwert des Dios nieder. Akio nimmt daraufhin die Klinge an sich und deklariert sich als Sieger des Spiels. Er macht sich daran mit dem Schwert des Dios – seinem eigenen Schwert – die Ranken vom Tor zu schneiden. Anthy dagegen wurde von Akio noch immer nicht vergeben. Unzählige Schwerter erscheinen am Himmel, eines für jeden Teilnehmer seit der Gründung des Spiels und stoßen in Anthys Körper.

Während sie von einer Klinge nach der anderen durchbohrt wird, rappelt sich Akane ein letztes Mal auf, um Akio/Dios entgegen zu treten. Dieser scheitert beim Öffnen des Tores; die Klinge zerbricht in seiner Hand, was er trocken damit quittiert, dass das Spiel dann halt doch weiter geht, bis ein würdigerer Gegner als Akane erscheint. Akane sieht ihre Chance, statt sich auf ihn zu stürzen, versucht sie mit letzter Kraft, selber das Tor zu öffnen. Als sie es einen kleinen Spalt öffnen kann, legt sich eine unheimliche Ruhe über die ganze Szene. Auch Akio bemerkt, was Akane getan hat und versucht sie aufzuhalten. In der Luft lösen sich sämtliche Klängen von Anthys Körper und verwandeln sich in einen reißenden Wirbelsturm, sie selbst ist verschwunden.

Hinter der Tür entdeckt Akane einen geöffneten Sarg, in dem Anthy nun liegt. Sie versucht nach ihr zu greifen, ist aber zu weit weg. Zudem zögert Anthy, da sie nicht glauben kann, dass Akane sie

von ihrem Bruder erlösen kann. Als sie schließlich doch bereit ist, bricht der ganze Raum weg und stürzt mit ihr in die Tiefe. Oben kann Akane nur noch darauf warten, nach Akio als nächste von den Schwertern zerfetzt zu werden, die inzwischen den gesamten Duellplatz zerstören.

Als Akane Tage später aufwacht, liegt sie verletzt in einem Krankenhaus. Schnell kommen die Erinnerungen wieder: Sie hat den Preis für den Sieg in Akios Spiel erhalten. Der Fluch der Unsterblichen wurde von ihr und allen anderen ihres Clans genommen. Im Gegenzug hat Akane die Fähigkeiten eines Luftpiloten erhalten. Außerdem ist Anthy nun frei in ihren Handlungen, was sie sofort ausnutzt und ihrem Bruder und seinen verrückten Plänen den Rücken kehrt und bei Akane zu bleiben.

MITTE JULI – NEXUS

Zwei Personen suchen die Gruppe auf. Sie nennen sich April Smythe und Kim Fui. Sie geben sich als Zeitreisende aus einer alternativen Zukunft zu erkennen, die mittels des Dimensionstors im Himalaya zurückgekommen sind, um sie vor Nexus zu warnen. Wenn ihn niemand aufhält, wird er in naher Zukunft, Shadoloo und danach die ganze Welt unter seine Kontrolle zwingen.

Zur Zeit soll sich Nexus in einer geheimen Forschungsbasis von Shadoloo befinden, wo er als Bisons Sohn heran gezüchtet wird. Die Basis befindet sich irgendwo im Grenzgebiet der Fidschiinseln, nahe den Atollen, die für Atomtests missbraucht wurden.

Die Gruppe baut ein Team auf bestehend aus Akane, Peter, Cheng Fui, Julia, Theodore und Brittany Diggers, den Teams von Buffy Summers und Angel und den beiden Zeitreisenden. Auf der Insel müssen sie sich mit Gedankenkontrollstrahlen und Elitewachen auseinandersetzen. Aus einer Gefängniszelle befreien sie einen Handlanger von Peewee, der ihnen mitteilt, dass sein Herr mittels Gedankenkontrolle gefügig gemacht wurde und ebenfalls daran arbeitet, Nexus zu vollenden.

Als sie endlich ins Hauptlabor vorstoßen, ist Nexus bereits erwacht und es kommt zur finalen Schlacht, in der er nur dank der gemeinsamen Anstrengung aller Beteiligten besiegt werden kann.

Mit der Vernichtung von Nexus verschwinden auch April und Kim sowie sämtliche Erinnerungen an die beiden. Die Gruppe flieht mit Peewee und weiteren befreiten Wissenschaftlern von der Insel.

ALTERNATIVE ZEITLINIE

Obwohl April und Kim nach Nexus Tod quasi nie existiert haben, fand die Expedition auf die Insel dennoch statt. Auslöser war nun Buffy, die die Gruppe auf der Suche nach Verbündeten einige Tage später ansprach, da sie ihr von Angel empfohlen wurde.

ENDE AUGUST – DER FALL (VON) NEW ORLEANS

Atsuko bittet Akane, Cheng Fui und Peter den Wissenschaftler Dr. Stone und dessen Familie aus New Orleans zu retten, das gerade vom Hurricane Katrina verwüstet wurde. Mit dem VTOL der Taiyo Foundation springen die drei in der Nähe seiner Wohnung mit dem Fallschirm ab und landen unsanft in der ruinierten Stadt.

Nachdem sie sich mit einigen Plünderern herum geschlagen haben, finden sie die Wohnung verlassen vor. Durch eine Militärstreife der Nationalgarde hören sie vom nahe befindlichen Stadion, wo die meisten Einwohner Unterschlupf gesucht haben. Dort finden sie die Familie Stone und überzeugen sie, mit ihnen zu kommen. Nach einigen Stunden durch unsicheres Gebiet können sie die Stadt endlich hinter sich bringen und den VTOL kontaktieren, damit sie abgeholt werden.

MITTE NOVEMBER – DIE DREI TORE

Richard Craven und Penny Pincer laden die Gruppe ein, sie auf eine Expedition zu begleiten. Richard hat in der Zikkurat von Babylon einen Raum mit 7 Haltevorrichtungen und eine alte Steintafel mit Inschriften über 7 Artefakte – Tore genannt – entdeckt, die den Weg zu einer anderen Dimension öffnen sollen. Durch weitere Nachforschungen in der Datenbank der Explorer Society konnte er den Aufenthaltsort eines Tores ermitteln. Tief im Herzen Japans soll es eine alte Höhle geben, in der nun ein antiker Kultgegenstand (wahrscheinlich ein Schwert) verborgen ist, den Craven als eines der Tore identifiziert hat.

Die Gruppe lässt sich anheuern und alle reisen kurz darauf zur besagten Höhle nach Japan. Dort müssen sie feststellen, dass schon jemand vor ihnen da war: Der Wächter liegt versteinert am Boden und das Schwert ist nicht mehr an seinem Platz. Nur Cheng kann sich erinnern, dass er

Jahre zuvor diese Höhle zusammen mit Gina Diggers, Ray Crocket und Atsuko schon einmal betreten hat³. Letztere hütet nun das Schwert, dessen Name Hoshi no Shinzu ist. Mit dieser Erkenntnis ist auch nicht schwer, gleich zwei weitere Tore ausfindig zu machen: Den Spiegel, den Ray Crocket trägt, sowie den Kristall, der von Gina Diggers verwahrt wird. Weitere Tore sind aber nicht auszumachen.

ENDE DEZEMBER – RÜCKKEHR DER PHALANX

Auf der Weihnachtsfeier von Mishima USA erscheint eine in Roben gehüllte Gestalt, die Akane und Atsuko eine Einladung übergibt, mit der Aufforderung, diese allen anderen zu zeigen, die im September 2003 beim Turnier in San Francisco teilnahmen. In der Einladung geht es um eine direkte Herausforderung der Phalanx an die 32 besten Kämpfer der Erde. In einem Turnier sollen sie gegen die Champions der Phalanx um die Zukunft der Erde antreten. Die Koordinaten, die den Schauplatz bestimmen, liegen im Meer, nordwestlich von Australien. Das Turnier wird in 30 Tagen stattfinden.

Die nächsten Wochen sind Akane, Cheng Fui, Peter, Enrico und Atsuko damit beschäftigt, den Erdball nach weiteren potentiellen Kämpfern abzugrasen. Schließlich sind sogar 34 gefunden, die sich eine Woche vor dem Ende der Frist in Sydney treffen:

- x Die Gruppe inklusive mehrerer ehemaliger Mitglieder wie Ray Crocket, May Ling Tsung und Atsuko
- x Viele World Warrior inklusive Bison, Vega, Sagat, Balrog, Akuma und Alexandre Dumas
- x Julia Diggers und ihre drei Schüler
- x Brittany Diggers und ihr Ehemann Stryyp von El Dorado⁴
- x Stryyp bringt zwei seiner Kollegen namens Agent M und Agent X der ominösen Agency Zero mit
- x Francis D'Anclaude
- x Pretorian
- x der japanische Sturmgott Susano-O

Auf der Fahrt zum vorgegebenen Treffpunkt werden schließlich per Los 2 bestimmt, die aus der Endaufstellung raus müssen: Das Los trifft Julia Diggers und Sagat.

2006

ENDE JANUAR – DAS TURNIER DER PHALANX

An den besagten Koordinaten erhebt sich ein alter Stützpunkt Lemurias, den die Phalanx aus den Tiefen des Meeres gehoben und wieder in Betrieb genommen hat. Hier treffen die 32 ausgewählten Kämpfer auf die Phalanx. Prinzessin Kitara – Champion der Phalanx – nimmt Kontakt mit Akane und Cheng Fui auf. Sie versorgt die Gruppe fortan mit Insider-Informationen über die nächsten Gegner. In Runde 1 haben die Menschen die Wahl des Gegners. Dazu dürfen sie sich diese auch vorher beim Training anschauen. Wie erwartet, siegen alle Kämpfer.

Runde 2 läuft auf die selbe Art ab, nur das die Gegner schon eine Kategorie stärker waren. Dennoch wird die Phalanx auch hier komplett besiegt. Die dritte Runde bringt ein Novum: Zwar ist es immer noch erlaubt, die Gegner vorher zu begutachten, doch werden die Paarungen vor Beginn der Kämpfe per Zufall festgelegt; das behauptet zumindest der Sprecher der Phalanx. In dieser Runde kommt es zu den ersten Ausfällen: Carla, eine Schülerin von Julia Diggers, wird von ihrem Gegner umgebracht und D'Anclaude verlässt das Turnier und schlägt dabei vorher noch die Kollegen von Stryyp kampfunfähig. Damit stehen zu Beginn der Runde 4 nur noch 28 Kämpfer. In Runde 4 liegt das Recht bei der Phalanx, ihre Gegner zu wählen. Die Gruppe kann sich nur dank der Infos von Kitara vorbereiten. Trotzdem fallen in dieser Runde mehrere Kämpfer aus. Nach Runde 4 soll die Gruppe nun aus den verbleibenden Kämpfern ihre 8 besten wählen, die in 30 Tagen an diesem Ort gegen Invid, Führer der Phalanx, antreten werden. Die verbleibenden Kämpfer einigen sich darauf, der Gruppe die Auswahl zu überlassen.

³ Siehe Buch I Die späten 90er

⁴ Siehe Buch I Mitte der 90er Jahre (Hitchhiker's Guide to lost cities)

ANFANG FEBRUAR – EINE KURZE FRIST

Die Gruppe entscheidet sich, weitere Tore zu sammeln, in der Hoffnung deren Fähigkeiten im Finale einsetzen zu können. Mittels des Kristalls können die Standorte restlichen Tore ermittelt werden.

Sie lernen eine Frau namens Catherine Margrave kennen, die eines der Tore besitzt. Sie ist bereit, der Gruppe den Armreif zu leihen, wenn sie ihr im Gegenzug gegen einen alten Feind namens Amon Ankh Ra helfen. Die Gruppe stürmt die Ranch, auf der er sich als Sektenführer verehren lässt, und bezwingt ihn und seine Anhänger.

Nachdem auch Atsuko, Ray Crocket und Gina Diggers sich bereit erklärt haben, ihr Artefakt zur Verfügung zu stellen, besitzt die Gruppe damit 4 Tore. Unter Beteiligung von Dr. Theodore Diggers und weiterer Magier, wird nördlich von Sydney ein Feldversuch gestartet. Eine gigantische Bestie erscheint, die marodierend Richtung Stadt zieht, bis sie vernichtet werden kann.

ANFANG MÄRZ – DIE LETZTE RUNDE

Die Gruppe wählt folgende Kämpfer für das Finale: Ryu, Chun Li, Zangiev, Akuma, Susano-O, M. Bison, Akane und Cheng Fui. Die 4 Tore werden wie folgt verteilt:

- x Chun Li erhält den Armreif, um Bastias Kraft zu nutzen;
- x Akane kämpft mit Hoshi no Shinzu;
- x Cheng Fui bekommt Spiegel und Kristall, um während des Kampfes eine Beschwörung durchzuführen.

Vor der finalen Runde erhalten die Kontrahenten von Kitara die Prüfungen mitgeteilt, denen sie sich im Laufe des Kampfes stellen müssen: Die Prüfung des einzelnen, die Prüfung der Gruppe und die Prüfung des Anführers.

Beim Kampf zeigt sich sofort die Prüfung des einzelnen: Invid spaltet sich in 8 Avatare, die jeweils einen Kämpfer angreifen. Sobald ein Kämpfer mit seinem Gegner fertig ist und versucht einem anderen zu helfen, erscheint ein weiterer Avatar: Die Kämpfer sind gezwungen, jeden Avatar einzeln zu besiegen.

Als endlich alle von Invids Duplikaten am Boden liegen, vereinigen sich alle zu einem Giganten, den die Kämpfer nun gemeinsam bezwingen müssen. Cheng Fui aktiviert seinen beiden Tore und kann tatsächlich eine Wesenheit herbei rufen, die jedoch körperlos ist und von ihm Besitz ergreift. Es handelt sich um niemand anderen als den Asen Loki, der nach kurzem Abwägen auf Seiten der Menschen eingreift.

Obwohl Invid unglaublichen Schaden austeilt, kann er schließlich zu Fall gebracht werden, was jedoch vor allem an dem Potential der Kämpfer liegt und weniger an ihrem Teamwork. Dadurch scheitern sie an der Prüfung des Anführers, da es keinem gelingt, sich während des Kampfes als Anführer zu profilieren, der die anderen Kämpfer zu einer Einheit zusammen schweißst.

Als Invid durch Akanes Schwert den Tod findet, bricht Chaos in der Phalanx aus. Ohne einen starken Anführer, versuchen verschiedene Gruppierungen die Macht an sich zu reißen.

Nachdem der Trubel sich gelegt hat verkündet Prinzessin Kitara, dass eine kleine Splittergruppe unter ihrer Führung in der lemurischen Basis bleiben wird.

ANFANG APRIL – DIE FEHLENDEN TORE

Richard Craven versucht mit Penny Pincer die fehlenden drei Tore zu ergattern, deren Position ihnen dank des Kristalls bekannt ist. Dazu werden Cheng Fui und Peter als Unterstützung angeheuert. Auch Akane wird gefragt, doch lehnt diese ab und teilt Maximilian Albion die Pläne der anderen mit. Während Richard und Penny ihre Expedition ausrüsten reist Akane bereits mit einem Team in die ägyptische Wüste. In der nun verlassenen Bastion des ehemaligen Shadaloo-Handlangers Phönix⁵ beginnt sie mit der Suche. Durch Sprengungen werden bisher unentdeckte Tunnel aufgespürt, die die Gruppe damals nicht entdeckt hat. Hier findet Akane ein Ankh, das an einen Schlüssel erinnert. In Visionen erfährt sie, dass dieser Gegenstand dazu dient, ein Tor zur Unterwelt oder Totenreich zu öffnen.

Gleichzeitig reist die Expedition nach Mexiko und sucht die verlassene Stadt Teotihuacan auf. Im dortigen Tempel des Mondes finden sie ein Rätsel vor. Beim Versuch, es zu lösen, scheitert die Gruppe und ist nun gezwungen, an das Tor mittels Bohrung zu kommen. Craven versucht dazu

5 Siehe Buch I Februar 2002

eine Erlaubnis bei der mexikanischen Regierung zu erhalten; sie wird ihm jedoch verweigert. Es kommt zum Showdown in den Ruinen, als die Gruppe trotzdem beschließt, das Artefakt zu bergen und dabei von Söldnern angegriffen wird, die von Akane angeheuert wurden. Eingeschlossen in den Ruinen werden sie von Ace gerettet, der seine Maschine mitten in der antiken Tempelstadt landet.

Im Louvre von Paris befindet sich das letzte Tor in einem Sarkophag, den die Historiker bisher nicht zu öffnen vermochten. Entsprechend einfach ist für Penny eine Erlaubnis für die Untersuchung zu erhalten. Sie stellt fest, dass er mittels Magie verschlossen ist. Cheng Fui lässt seine Frau Elenara einfliegen, die den Sarkophag öffnen kann. Im Inneren liegt eine Mumie, die das Tor – eine kleine Goldkugel – in der Augenhöhle trägt. Noch bevor die Historiker des Louvre dazu kommen, greift sich Cheng Fui das Tor und verschluckt es, um es ungesehen aus dem Louvre schmuggeln zu können.

ANFANG JUNI – DAS LETZTE TOR

Die Gruppe besitzt nun einige Tore und hält diese bei Mishima USA unter Verschluss. Maximilian Albion hat zwischenzeitlich heimlich einen Plan erdacht (der selbst Akane nicht bekannt ist), sich der restlichen Tore zu bemächtigen. Mit Hilfe eines Mystikers lässt er Atsuko, Ray Crocket und Catherine Margrave zeitgleich überfallen und ihre Artefakte gegen ihren Willen beschwören. Derartig überrumpelt, werden die beiden nieder gerungen. Atsuko bittet darauf hin sämtliche Hüter eines Tores zu sich. Man beschließt gemeinsam, sämtliche Tore bei Mishima zu sichern. Doch während einzelne Gruppen unterwegs sind, die Tore aus ihren Verstecken zu holen, wird eine überfallen. Zu allem Überfluss werden die restlichen Tore aus dem Hochsicherheitstresor von Mishima entwendet. Nachträgliche Ermittlungen decken teilweise Albions Plan auf. Atsuko schickt Cheng Fui, Peter Smythe, Richard Craven, Gina Diggers, Penny Pincer und 5 Agenten der Taiyo Foundation nach Babylon, um das Ritual zu verhindern, das Albion offensichtlich durchführen will. Akane versucht derweil mehr über Albions Pläne herauszufinden und kontaktiert Dr. Theodore Diggers.

In den Ruinen von Babylon angekommen, muss sich die Gruppe durch Albions Söldner und Soldaten der Iranischen Revolutionsgarde kämpfen. In der Zikkurat werden sie schließlich von Albions Mystiker empfangen, der einiges über die Tore weiß. Mit den richtigen Worten und geistiger Beeinflussung gelingt es ihm, an den Forscherdrang von Gina, Penny und Richard zu appellieren und sie neugierig darauf zu machen, wohin das Tor führt, dass sie hier öffnen können⁶. Es gibt nebenbei sogar zu, Albion angelogen zu haben, um ihn dazu zu verleiten, die 7 Artefakte zu sammeln, in der Hoffnung sie würden ihn unsterblich machen.

Peter und Cheng Fui wollen sich den 4 zwar in den Weg stellen, müssen aber feststellen, dass der Mystiker über enorme geistige Fähigkeiten verfügt, mit denen er ihnen die Kampfkraft raubt. Kraftlos können sie nur zusehen, wie die anderen die Tore nun in den Haltevorrichtungen platzieren und die ganze Apparatur aktivieren. Entsetzt müssen alle mit ansehen, wie sich im Raum ein tiefschwarzes Loch öffnet, durch das eine schattenhafte Kreatur tritt. Der Mystiker versteift sich und beginnt zu sprechen, offensichtlich benutzt ihn das Wesen als Sprachrohr. Schnell wird klar, dass diese Wesen, sich gestört fühlen und, um sich zu schützen, gewillt sind, die Menschen auszurotten. Als die anderen angreifen wollen, kontert das Phantomwesen mit mentalen Angriffen, die alle in die Knie zwingen. Vor ihrem geistigen Auge sehen sie mit Entsetzen, dass es diese Schattenphantome waren, die damals auch die Zivilisation der Lemurier ausgelöscht haben; an einem einzigen Tag.

In diesem Augenblick materialisiert Akane vor dem Eingang zur Zikkurat. Sie hat zwischenzeitlich von Dr. Diggers erfahren, dass der Mystiker ein Forscher ist, der buchstäblich über Leichen geht. Sie spürt, dass das Tor geöffnet ist und bereitet sich auf das schlimmste vor, als sie in die innere Kammer vordringt. Während dort alle vom Schattenphantom mental versklavt sind, kann Akane das Überraschungsmoment nutzen indem sie das Schwert Hoshi no Shinzu aus der Haltevorrichtung nimmt. Abgeschnitten von seiner eigenen Dimension ist das Phantom derart geschwächt, dass die anderen es nieder machen können, nachdem sie die geistige Beherrschung abgeschüttelt haben.

⁶ Siehe November 2005

MITTE JULI – BATTLE RAVE 2006

Nach über zwei Jahren lässt Lord Albion den zweiten Battle Rave steigen.

- x Kurz vor Beginn tritt eine Gruppe Zodiaque Warriors an Akane und Albion heran und bittet sie, den Battle Rave nutzen zu dürfen, den zukünftigen Träger einer wertvollen Rüstung zu ermitteln. Albion lässt die Rüstung daraufhin als Sonderpreis zu.
- x Cheng Fui besiegt Dan und danach Nash im Elite-Segment und ist damit offiziell World Warrior geworden.
- x Alexandre Dumas nimmt ebenfalls teil. In Runde 2 steht er Akane gegenüber und ist ihr überlegen. Anstatt sie aber zu besiegen, gibt er schließlich selber auf, um ihre Demütigung noch zu vergrößern.
- x Kurz vor dem Finale versucht Alexandre die Rüstung zu stehlen. Akane versucht ihn aufzuhalten, wird aber erneut von ihm geschlagen. Als kleines Trostpflaster lässt er ihr den Helm der Rüstung da und verspricht ihr, dass sie bald eine Herausforderung von ihm erhalten wird.
- x Akane schafft es trotz der Rückschläge sowohl im Elite-Segment als auch in der abschließenden Battle Royale zu siegen.

MITTE AUGUST – SHOWDOWN IN BEIRUT

Die von Alexandre ausgesprochene Herausforderung lässt nicht lange auf sich warten. Er lockt Akane nach Beirut, das gerade von Israel bombardiert wird. Mit Peter zusammen schleicht sie sich in die Stadt ein. Dort zwischen den Trümmern und teilweise sogar mitten im Bombardement, fällt schließlich die Entscheidung. In 3 Kämpfen kann Akane 2 Siege und ein Unentschieden herausholen und den Helm zurück fordern. Allerdings gelingt es ihr nicht, Alexandre endgültig unschädlich zu machen.

ENDE AUGUST – PETERS TRAUMVISION

Peter und Walter reisen in das Gebiet der Salish-Indianer in Washington, um sich dort mit Walters altem Kollegen Howling Wolf zu treffen. Peter beginnt ein Spezialtraining, das ihn an den Rand seiner körperlichen Belastbarkeit treibt. Derartig ausgelaugt, ist er nun bereit, ein Ritual durchzuführen, mit dem er sein Seelentier erkennen wird. In der Vision nimmt er die Gestalt eines Falken an, der frei über das Land fliegt, bis ein Schuss erschallt und die Vision abbricht.

Beunruhigt von Peters Bericht, beschließen die Anführer der Kommune das zu untersuchen. Mit Peters Hilfe finden sie die Stelle im Wald und entdecken ein Nest mit einem jungen Falkenküken, das ihm überlassen wird.

Einige Jugendliche aus dem Dorf wollen die Wilderer zur Strecke bringen, was beinahe in einer Katastrophe endet. Doch vorher kann Peter einschreiten und die drohende Selbstjustiz verhindern.

MITTE SEPTEMBER – D'ANCLAUDES WURZELN

Seitdem D'Anclaude von Albion aus Los Angeles vertrieben wurde, hat Akane einen Detektiv damit beauftragt, heraus zu finden, wo er sich aufhält. Er hat nun ein altes Anwesen von D'Anclaude südlich von Ocean City in Maryland gefunden. Als die Gruppe die Villa vor Ort untersucht, entdecken sie, dass er vor nicht allzu langer Zeit ein letztes Mal hier gewesen sein muss.

Unter seinem Anwesen findet die Gruppe ein verstecktes Höhlensystem. Nach einem Kampf gegen einige Drakoiden können sie auf dem Meeresboden direkt unterhalb eines zweiten Höhlenausgangs (nur für flugfähige Wesen), einen Mymior bergen, der einige wichtige Erinnerungen von D'Anclaude besitzt. Die Gruppe erfährt dadurch, dass Vorbereitungen für eine Reise nach Jade getroffen hat.

MITTE OKTOBER – RUMBLE AUF DER EDWARDS AIR FORCE BASE

Guile richtet ein Turnier aus, an dem nur jene Street Fighter teilnehmen dürfen, die in den Streitkräften ihres Landes gedient haben. Peter Smythe, der früher im britischen Special Boat Service gedient hat, nimmt teil und schafft es sogar fast, den World Warrior Nash zu besiegen.

ANFANG NOVEMBER – AUF DER SUCHE NACH DEN SAURIANS

Gina Diggers, Penny Pincer und Richard Craven starten eine Ausgrabung nahe der Tempelstadt Teotihuacan. Durch Abgleich älterer Forschungsunterlagen, haben sie festgestellt, dass unterhalb der Tempelstadt ein gewaltiges Vorkommen, desselben Metalls ist, dass auch in der Zikkurat von Babylon ist.

Tag 1 – 1. November

Nach Wochen der Vorbereitungen beginnen an diesem Tag pünktlich Ausgrabungsarbeiten, für die es nur eine Erlaubnis von 30 Tagen gibt.

Tag 4

Nachdem Akane, Peter und Cheng Fui eingeladen wurden, an der Expedition teilzunehmen, erreichen sie die Ausgrabung, reisen aber schon am nächsten Tag wieder ab, nachdem sie sich zunächst nur einen Überblick verschaffen wollen.

Tag 7

Am Ende der ersten Woche wird ein versunkenes Gebäude gefunden.

Tag 10

Der Zugang zu dem Gebäude, das scheinbar eine kleine Pyramide ist, ist freigelegt. Im Inneren befindet sich die Mumie eines Priesters einer cthulhoiden Gottheit. Nachts stiehlt einer der Arbeiter einen Zeremoniendolch aus den Grabbeigaben und weckt dadurch den Priester, der ihn geistig übernimmt. Er zwingt den Arbeiter zurück zu kehren und sich selbst mit dem Dolch zu töten. Mit dem Blut kann der untote Priester sich erheben.

Tag 11

Erneut besucht die Gruppe die Ausgrabung. Nachts ermordet der Priester einen weiteren Arbeiter und saugt ihm sein Blut vollständig aus. Zurück im Tempel benutzt er es, um eine Grabwache zu erwecken.

Tag 12

Der Priester mordet dieses Mal im nahe gelegenen Ort San Sebastian und saugt wieder alles Blut aus dem Opfer.

Tag 13

Die Gruppe legt sich auf die Lauer und beobachtet den Priester bei seiner Mordtour. Sie stellen ihn im Tempel und besiegen ihn und seine Wachen.

Tag 16

Durch Messungen wird ein viel tiefer liegendes Gebäude geortet. Die Grabungen konzentrieren sich nun darauf.

Tag 24

Der Zugang zu einem größeren Komplex kann frei gelegt werden. Gina, Penny, Richard, Peter und Cheng betreten ihn und finden zunächst riesige Zellen, in denen die vermutlich verhungerten Überreste von Drachen liegen. Auf der untersten Ebene, in einer Werkstatt, liegt ein deaktivierter Roboter, der mittels Stasisfeld die Jahrmillionen seit dem Untergang der Stadt, überdauert hat. Die Gruppe schafft es ihn zu reaktivieren und erfährt von ihm, dass die Schattenphantome die Stadt seinerzeit zerstörten. Er lädt sie ein, ihn in die eigentlich Stadt zu begleiten, allerdings möchten die meisten aus der Gruppe sich zuerst entsprechend vorbereiten.

Tag 25

Als die Gruppe am folgenden Tag wieder erscheint, ist der Tunnel zur eigentlichen Stadt mit einem Kraftfeld versperrt. Allerdings können andere Roboter (die genauso aussehen, wie das von der Gruppe reaktivierte Modell), problemlos diese Sperre passieren. Aus den Überresten eines anderen Roboters und einiger Batterien gelingt es ihnen einen, einen Unterbrecher zu bauen, der ein Loch in das Kraftfeld öffnet. Nach dem Tunnel öffnet sich vor der Gruppe ein riesiger unterirdischer Komplex einer lemurischen Stadt. Der erweckte Roboter (tatsächlich handelt es sich um eine spezielle Version, in die ein Saurian seine Persönlichkeit geladen hat) hat keine Zeit verloren und damit begonnen, sämtliche Wartungs- und Reperatureinheiten zu reaktivieren. Allerdings hat er mit der Einschalten der Hauptenergie auch einen Phantomgenerator wieder in Betrieb genommen (ähnlich dem Tor im Zikkurat). Binnen weniger Stunden sind die Schattenphantome darauf aufmerksam geworden und haben einige von ihnen durch das vom Generator erzeugte Portal geschickt. Jene stellen nun in der Stadt sowie an der Oberfläche Erkundigungen an. Der Erweckte Roboter bittet die Gruppe, den Generator zu suchen und zu deaktivieren, damit die Schattenphantome verschwinden.

Schnell bemerkt die Gruppe, dass sie sich nun zwischen den Fronten befindet. Auf der einen Seite marodieren die Schattenphantome, auf der anderen die aktivierten Sicherheitsroboter der Basis. Nachdem die Gruppe den Phantomgenerator abschalten kann, lässt der Saurian-Roboter seine Maske fallen. Er will sich nun auch der Gruppe entledigen, um in Ruhe die Reaktivierung seiner Stadt abzuschließen. Als es erneut zum Kampf kommt, gelingt es Akane dem Roboter eine Fernsteuerung zu entwenden, mit der er versucht weitere Unterstützung herbeizurufen. Ohne die hat er keine Chance gegen die Gruppe.

Tag 30

Der letzte Tag der Ausgrabung. Da die Stadt das eigentliche Ziel der Expedition war, wurden die letzten Tage nur noch genutzt, um einzupacken und die bisher gewonnenen Daten vorab auszuwerten.

2007**MITTE JANUAR – SAUBERMACHEN IN REIHE 5 (FREIES CALL OF CTHULHU ABENTEUER)**

Ein Leibwächter und seine zu bewachende Person aus Peters Firma sind spurlos verschwunden. Peter fährt mit Cheng Fui und Akane zu einem kleinen Ort südlich von Boston, um herauszufinden, was passiert ist. Sie entdecken, dass noch mehr Leute verschwunden sind und sich alle zum selben Zeitpunkt an einer kleinen Tankstelle aufhielten. In der folgenden Nacht werden sie von albraumhaften Wesen aus einer anderen Dimension angegriffen, die sie nur mit Mühe besiegen können.

Während ihrer Nachforschungen am nächsten Tag werden sie von einer hartnäckigen Reporterin verfolgt, die eine große Story wittert. Akane kann mittels Aurasicht sehen, dass das ganze Areal um die Tankstelle in Nebel gehüllt zu sein scheint und schließt daraus, dass es extrem instabil sein muss. Sie legen sich auf die Lauer und tatsächlich erscheinen in Nacht wieder diese Wesen, die versuchen einzelne Gruppenmitglieder mit in ihre Dimension zu ziehen. Nur der glückliche Umstand, dass während der Kämpfe eine Mikrowelle aktiviert wird, bringt schließlich den Sieg, da das elektromagnetische Feld den Riss zwischen den Dimensionen stört.

MITTE FEBRUAR – NEKO

Als Atsukos Ehemann Kenji eines Abends nach Hause kommt, stellt er fest, dass eingebrochen wurde. Die Angestellten wurden überwältigt, Atsuko ist verschwunden. Ein einzelnes Symbol in Form eines stilisierten Katzenkopf bringt ihn auf die Idee, dass der Entführer der Sanin Neko sein muss, den er bereits einige Male aufspüren, jedoch nie fassen konnte.

Mit Hilfe von Angel versucht er Nekos aktuellen Aufenthaltsort heraus zu finden. Bald haben sie ein altes Lagerhaus ausfindig gemacht, das angeblich Nekos Operationsbasis sein soll. Es entpuppt sich allerdings als Hinterhalt. Im Getümmel wird Kenji von Atsuko attackiert, die einer Gehirnwäsche unterzogen wurde. Trotz heftiger Gegenwehr, kann die Gruppe, schließlich die Angreifer besiegen und Atsuko gefangen nehmen. Bei den restlichen Angreifern handelt es sich

um gewöhnliche Menschen, die Neko an verschiedenen Orten rekrutiert hat und sie etwas von seinem veränderten Blut hat trinken lassen, damit sie stärker und ihm hörig wurden. Nachdem Atsuko geheilt ist, hilft sie der Gruppe, Nekos wahren Unterschlupf ausfindig zu machen. In der Kanalisation brechen sie in sein mit Fallen gespicktes Versteck ein und müssen gegen Unmengen weiterer Handlanger kämpfen. Dabei gelingt es Neko zu fliehen, als er sieht, dass seine Truppen unterliegen.

ANFANG MÄRZ – ALTE BEKANNTE

Cheng Fui und Elenara treffen überraschend Mei Ling Tsung wieder. In einem kleinen Café berichtet sie über ihre Erlebnisse der letzten Jahre. Sie erzählt unter anderem, dass ihr Ziehvater und Sifu gestorben ist und sie daraufhin viel von Asien bereist hat, vor allem die Orte anderer World Warrior wie Ryu, Chun Li und Dhalsim.

ENDE APRIL – CLAUDES RACHE

Claude gelingt die Flucht aus der Anstalt. Von Rache getrieben lauert er Richard Craven und Takeda Shingen auf. Enrico Valerez ist gerade ebenfalls anwesend, als er seine Falle zu schnappen lässt und sie alle drei ins Deutschland vor 1000 Jahren schleudert. Nachdem sie einem Dorf beigestanden haben, dass von Mi-Gos terrorisiert wurde, beginnen sie das Beste aus ihrer Situation zu machen. Sie verdienen etwas Geld und wagen die Reise nach Konstantinopel, dem damaligen kulturellen Zentrum der Welt. Dort, so hoffen sie, werden sie einen Weg finden, wieder nach Hause zu gelangen. Auf dem Weg dorthin geraten sie mehrmals an Claude, der in Gestalt eines Dämons sein perverses Spiel mit ihnen treibt.

MITTE MAI – ALEXANDRES ENDE

Alexandre Dumas fordert Akane ein weiteres Mal heraus. Seit seiner Niederlage in Beirut hat er auf eine Gelegenheit zur Revanche gewartet und obwohl sein Meister Akuma ihm diese verwehrt, sieht er nun seine Zeit gekommen. Akane wählt als Kampfplatz eine Trainingshalle in Albions Firmensitz. Nach einem kurzen Kampf wird Alexandre haushoch geschlagen. Er versucht mit letzter Kraft zu fliehen doch plötzlich erscheint Mei Ling Tsung vor ihm. Er drängt sie, Akane anzugreifen, da sie zu zweit eine Chance hätten. Es stellt sich heraus, dass Mei Ling selbst inzwischen Akumas Schülerin ist und den Auftrag erhalten hat Alexandre auszuschalten, was sie eindrucksvoll demonstriert, indem sie ihn lebendig verbrennt. Nach einem anschließenden kurzen Wortwechsel mit Akane, geht sie einfach.

Am selben Abend besucht sie Cheng Fui und bietet ihm an, unter ihrem Meister zu trainieren (der niemand anderes als Akuma ist). Cheng Fui willigt ein.

Akane leitet die Aufnahmen der Sicherheitskameras aus der Halle an die Polizei weiter, die daraufhin eine Fahndung nach Mei Ling Tsung einleitet. Jene attackiert daraufhin Anthy in ihrem Zuhause, unterschätzt allerdings deren Stärke. Akane kommt gerade noch rechtzeitig, um Anthy aus dem brennenden Appartement zu retten während Mei Ling schwer verletzt flieht.

ENDE MAI – BESUCH BEI AKUMA

Mei Lings Einladung folgend, reist Cheng Fui nach China, um Akuma zu treffen. Dieser hat nahe Shanghai seine neue Bleibe. Als Cheng Fui sich seiner Behausung nähert, trifft er zunächst wieder auf Mei Ling, die er bezüglich des Mordes an Alexandre befragt. Sie antwortet darauf nur, dass ihr Sensei es ihr aufgetragen hat, da er unwürdig geworden ist, weiterhin Akumas Schüler zu sein. Als Akuma schließlich erscheint, muss Cheng Fui mit Entsetzen erkennen, dass dieser scheinbar kein normaler Mensch mehr ist, sondern eher einem Buddha ähnelt. Akuma scheint das reine, unverfälschte Böse zu verkörpern. Cheng Fui lehnt dessen Angebot ab und verlässt den Ort.

MITTE JUNI – WINNER TAKES IT ALL

Lord Albion und Akane reisen zu einer geheimen Auktion, auf der alle möglichen magischen Objekte angeboten werden. Albions Augenmerk liegt auf zwei kleinen Götzen, über die er bereits etwas Hintergrundwissen zu besitzen scheint. Ein Konkurrent namens Nicholas St. Andrews ist jedoch ebenfalls an den beiden Idolen interessiert, so dass eine Bieterschlacht zwischen den beiden entbrennt. Letztendlich erhält Albion jedoch den Zuschlag.

ANFANG JULI – THE PETERSEN COUNTERSTRIKE (FREIES D20 MODERN ABENTEUER)

Albion möchte, dass Akane einen seiner Angestellten namens Grant Petersen befreit, der in seiner eigenen Penthouse-Wohnung als Geisel festgehalten wird. Sie wiederum bittet Peter und Cheng um Hilfe und gemeinsam dringen sie in Petersens Wohnung ein. Schon im ersten Raum können sie Grants Frau Audrey befreien. Auch die restlichen Geiseln stellen danach kein größeres Problem mehr dar. Auffällig ist nur das teilweise fanatische Verhalten der Geiselnehmer, die bereit sind eher zu sterben, als sich gefangen nehmen zu lassen.

Am folgenden Tag erfährt Akane von Albion, dass Grant mit der Erforschung der beiden Idole beauftragt war, diese seit der Geiselnahme jedoch aus seiner Wohnung verschwunden sind. Da Akane sicher ist, dass niemand der Geiselnehmer entkommen konnte und alle Geiseln (bis auf eine) sich gemeinsam in einem anderen Raum als die Idole aufhielten, begreift die Gruppe, dass Audrey in die Sache verwickelt sein muss. Da sie nicht mehr aufgespürt werden kann, sind sich alle sicher, dass sie während ihrer Befreiung durch die Gruppe, die Idole aus ihrer Wohnung geschmuggelt hat.

KLEINER, SCHWARZER KASTEN

Peters Firma erhält den Auftrag einen Wissenschaftler namens Frank McFeatherstone vom Flughafen abzuholen und einige Tage während einer Tagung zu eskortieren. Zwei Nächte später wird ein Anschlag auf ihn verübt. Peter kann zwar die Attentäter ausschalten, findet McFeatherstone aber sterbend vor. Jener sediert Peter mit letzter Kraft und setzt ihm ein Gerät auf die Augen. Nach einem stechenden Kopfschmerz verliert Peter das Bewusstsein.

Am nächsten Morgen wird er unsanft von der Polizei geweckt. Sein Klient liegt tot neben ihm, das Gerät ist zerstört. Da er beweisen kann, dass seine Firma für den Schutz des Verstorbenen zuständig war, wird er frei gelassen. Kaum aus dem Polizeipräsidium, fluten fremde Erinnerungen seinen Geist. Er bittet Dr. Diggers um Hilfe, mit dessen Unterstützung er einzelne Bilder identifizieren kann, bei denen es sich um McFeatherstones Erinnerungen handeln. Unter anderem sieht er Bilder eines gestrigen Restaurantbesuchs.

Peter, Cheng und Akane bringen die Aufnahmen einer Überwachungskamera aus dem Restaurant an sich. Mit Hilfe eines Lippenlesers können sie Teile des Gesprächs entschlüsseln und daraus schließen, dass die andere Person wahrscheinlich für den Mordanschlag verantwortlich ist, da er McFeatherstone ein Angebot gemacht hat, für seine Organisation zu arbeiten, was jener ablehnte. Mit einem Foto dieser Person finden sie darüber hinaus noch einen Zeitungsartikel, der sie zusammen mit dem Bürgermeister von Los Angeles zeigt. Es kristallisiert sich heraus, dass es sich um ein Mitglied von Shadooloo handeln muss, der versucht dessen Einfluss in Los Angeles wieder zu mehren.

Insofern ist wundert es niemanden, als einige Tage später die Nachricht lanciert wird, dass der Bürgermeister der Order of Heavenly Unity gewährt, eine neue Zweigstelle in der Stadt zu errichten.

Aus Mangel an Beweisen ist die Gruppe nicht in der Lage einzuschreiten. Die Überreste des Kastens lassen sie verschwinden und Peter lässt sich die fremden Erinnerungen aus seinem Geist löschen.

MITTE JULI – BLOOD SUGAR (FREIES D20 MODERN ABENTEUER)

Albion spielt Akane die Aufnahme einer Überwachungskamera zu, auf der eines der vermissten Idole zu sehen ist. Die Gruppe bricht sofort zu der Bonbon-Fabrik auf, wo diese Aufnahme gemacht wurde.

Unterwegs teilt Albion ihnen mit, dass ein Polizist in der Werkshalle von etwas unbekanntem angegriffen worden ist. Sie brechen in die Fabrik ein und können das Idol bergen. Dabei werden sie von der Leiche des Nachtwächters angegriffen, der in eine Art Zombie verwandelt wurde. Da die Gruppe nicht weiter verfolgt, was aus einer gestohlenen Ladung Zucker geworden ist, die laut Überwachungsvideo mit einem Ritual verzaubert wurde, bekommen sie später nur noch aus der Zeitung mit, dass einige Menschen von merkwürdigen Zuckergolems attackiert wurden, was in den Medien als Halluzinationen abgetan wird.

ANFANG AUGUST – FINAL FEAST (FREIES D20 MODERN ABENTEUER)

Die Gruppe erhält eine Info, dass es in einer von der Order of Heavenly Unity neu eingerichteten Suppenküche zu einem Unfall kam. Vor Ort ist ein ganzer Häuserblock von der Polizei abgeriegelt. Mit viel Überredungskunst wird die Gruppe schließlich durch gelassen.

Schnell finden sie in der Suppenküche sowie einem kleinen angrenzenden Park ausgemergelte Gestalten, die von unsäglichem Hunger geleetet werden. Einige sprechen davon, wie ihr Hunger immer größer wurde, je mehr sie aßen. Was dieser Hunger aus den Menschen macht, erlebt die Gruppe, als sie plötzlich von verhungerten attackiert werden, die nur noch von Fressgier geleetet handeln. Als sie schließlich auf den Urheber treffen, erfahren sie, dass es sich um Anhänger von Nicholas St. Andrews handelt, die dieses Chaos mit dem zweiten Idol verursacht haben.

Da Cheng von einem der erkrankten gebissen wurde, suchen sie nach einer Möglichkeit, den Einfluss des Idols einzudämmen. Sie kontaktieren Dr. Diggers, der sie an die Hexe Mimi Masters aus Quagmire⁷ verweist, einer Expertin für Flüche, die Cheng von dem Fluch befreien kann.

7 Siehe Buch I Januar 2002

Kapitel 2:

FREUNDE UND FEINDE

Bei bekannten Personen sind nur Updates zu Buch I aufgeführt. Einzig, Personen, die in Buch II ihren ersten Auftritt haben, sind in ihrer Gesamtheit beschrieben.

ADAM (NSC)

Trotz der bisherigen Rückschläge, sein Projekt in einem größeren Maßstab laufen zu lassen, ist Adam unermüdlich dabei, alles über die menschliche Sterblichkeit und den Tod allgemein zu erforschen.

Als K.I. ist Adam problemlos in der Lage von sich Kopien zu erstellen, um seine Arbeit zu parallelisieren. Morte ist eine solche Kopie, die er speziell für den Zweck erschuf den virtuellen Tod zu erforschen. Eva war ein Experiment, bei dem es ihm gelang mittels eines magisch veränderten Programms, an eine digitalisierte Seele zu gelangen, von der er mit einer Kopie von sich selbst ein Amalgam erschuf.

AKANE LIU-NATSUME (SC)

Durch den Verlust ihrer Unsterblichkeit macht sich Akane verstärkt auf die Suche nach Alternativen. Sie beginnt dabei mehr und mehr ihrem Gönner Lord Albion zu ähneln, der sie protegert.

AKIKO NATSUME (NSC)

Atsukos Mutter leitet inzwischen Mishima Heavy Industries von der Zentrale in Tokio aus. Sie lässt Atsuko mit Mishima USA weitestgehend freie Hand, solange die Bilanz zum Quartalsende stimmt. Im Gegenzug nutzt sie die Talente ihrer Tochter, so z.B. als der Hauptsitz in die Hände von Terroristen fiel.

AKIO QUEENSLAND (NSC)

Er ist eine Wesenheit von großer Macht, gleichzeitig ist er in seinem eigenen Spiel gefangen, dass er vor unendlich langer Zeit begonnen hat. Einstmals war er unter dem Namen Dios ein Held der Menschen, der aber von ihnen auch dann noch um Hilfe angefleht wurde, als er nicht mehr in der Lage war ihnen zu helfen. Das hat ihn innerlich zerstört. Aus Rache entwickelte er ein Spiel, in das er einen großen Teil seiner Fähigkeiten fließen ließ, so dass es zum Selbstläufer wurde. Er besitzt zwar ein gewisses Maß an Kontrolle, unterliegt letzten Endes aber denselben Regeln, den sich jeder Teilnehmer stellen muss.

Als es Akane es gelang, die Revolution herbeizuführen, war das Spiel beendet. Doch Akio war zu sehr gefangen von der Vorstellung, dass er eines Tages der Sieger sein würde, als dass er das akzeptieren wollte. Zuletzt wurde er gesehen, wie er versuchte sein Spiel zu retten bzw. ein neues zu entwickeln. Sein aktueller Aufenthaltsort ist unbekannt.⁸

ALEXANDRE DUMAS (NSC)

Seitdem Alexandre die Gruppe verlassen hat, war lange Zeit unklar, was aus ihm geworden ist. Unerwartet tauchte er zum World Warrior Grand Tournament auf Mriganka wieder auf (als regulärer Teilnehmer, demnach also auch ein World Warrior). Dort zeigte sich schnell was er in der Zwischenzeit getan hat. Seine Technik und die Art wie er Guile in der ersten Runde raus warf trugen die Handschrift von Akumas Stil, dem Dark Shotokan.

Alexandres Fehler war, dass er sich von seinem Hochmut leiten ließ und in einem privaten Kleinkrieg mit Akane verzettelte, was schließlich zu seinem Untergang führte. Als er wiederholt

⁸ Siehe Buch IV Dezember 2012

gegen Akane unterlag, ließ Akuma seinen Schüler endgültig fallen und durch seine Nachfolgerin Mei Ling Tsung exekutieren.

ANGEL (NSC)

Privatdetektiv und Vampir, der besonders gute Kontakte zu den Nichtmenschlichen Einwohnern Los Angeles besitzt. Sein Team besteht aus einer Mischung aus Menschen und Nicht-Menschen mit unterschiedlichsten Qualitäten.

ANTHY QUEENSLAND (NSC)

Anthy ist die Schwester von Akio. Vor langer Zeit versuchte sie ihren Bruder vor den Bittstellern zu verbergen, als er an einer schweren Krankheit litt. Als das scheiterte, versuchte sie ihn in einem Akt der Verzweiflung umzubringen, um ihn von seinen Qualen zu erlösen. Aber Akio bemerkte was sie vorhatte und missdeutete ihre Absichten. In einem Anflug von Zorn und Hass auf die bettelnde Menge und seine Schwester, kehrte seine Kraft zurück und er rächte sich fürchterlich, in dem er Anthy in das Spiel integrierte. Von Schuldgefühlen übermannt und immer noch in Liebe zu ihrem Bruder, ertrug sie seitdem apathisch ihre Sühne, bis Akane das Spiel schließlich beenden konnte. Seitdem hat sich Dankbarkeit in Zuneigung gewandelt und sie würde alles für Akane tun; sogar ihr Leben opfern.

ATSUKO NATSUME (NSC)

Nun voll auf damit beschäftigt einen Konzern zu leiten, ist Atsuko nur noch selten mit dem Rest der Gruppe unterwegs. Um dennoch helfen zu können, gründete sie eine weltweit tätige NGO namens Taiyo Foundation (jap. Sonne), die gegen Verbrechen und Unrecht kämpft. Was auf den ersten Blick nach einem rührend naiven Ziel klingt, hat einen ganz pragmatischen Hintergrund: Atsuko kann das Vermögen von Mishima nicht direkt dafür benutzen, um ihre Freunde im Kampf gegen Shadooloo und andere kriminelle Organisationen zu unterstützen. Da die Taiyo Foundation allerdings als Stiftung firmiert, erhält sie von Mishima (steuerlich absetzbare) Spenden, die sie nach belieben ausgeben kann.

BALMUNG (NSC)

Ein Administrator in The World, der Cheng Fui auch dann noch unterstützt, als jener seinen Arbeitsplatz verliert. Er ist in beiden Fällen, als seltsame Dinge in The World geschehen, an ehrlicher Aufklärung interessiert und will die Vorfälle nicht vertuschen.

SCHATTENPHANTOME (NSC-RASSE)

Diese Wesen entstammen einer anderen Dimension und sehen aus wie animierte, tiefschwarze Scherenschnittfiguren mit verlängerten Gliedmaßen und Hals. Obwohl sie vermutlich nicht direkt böse sind, sehen sie in allem, dass ihre Dimension kontaktieren kann eine Gefahr, die sie ausmerzen wollen. Dabei schrecken sie auch vor Genozid nicht zurück. Dank ihnen wurde die Kultur der Saurians vor 65 Millionen Jahren binnen eines Tages komplett ausgelöscht.

CHENG FUI (SC)

Dank seiner Frau Elenara ist Cheng Fui häuslich geworden und geht einer geregelten Arbeit nach, wenn er nicht gerade mit der Gruppe um die Welt tourt. Zwischenzeitlich war er als Entwickler bei der Firma angestellt, die das MMORPG The World unterhält.

CLAUDE DOSSET (NSC)

Er war ein junger Maler, dessen Karriere gerade begann, doch befindet sich hinter der Maske des begabten Künstlers eine großwahnsinnige und amoralische Person. Die Mi-Go vom Yuggoth wurden auf sein Potential aufmerksam und brachten ihn dazu, dass er mittels seiner Bilder ein Portal erschuf, mit dem die Mi-Go bequem zwischen der Erde und ihrer Welt reisen können. Als er dank Richard Craven und Takeda Shingen in die geschlossene Psychiatrie eingewiesen wurde,

sann er auf Rache an den beiden. Er konnte sie sich schließlich erfüllen, indem er sie (und zusätzlich noch Enrico Valerez) in die Vergangenheit entführte.

DIOS (NSC)

→ Akio Queensland

ELENARA VON FACHT (NSC)

Seitdem sie in Los Angeles wohnt und bei Dr. Diggers Unterricht in Magie nimmt, haben sich auch ihre Computerkenntnisse verbessert. Fasziniert von The World und den versteckten Funktionen, mit denen Adam sie gefangen nahm, versucht sie seitdem selbst Computer und Magie zu verschmelzen.

ENRICO VALEREZ (SC)

Obwohl er ein vielversprechender Kämpfer ist und eine Verstärkung für die Taiyo Foundation gewesen wäre, treibt ihn ein Dauerstreit mit Akane davon, so dass er Ende 2004 die Gruppe wieder verlässt und sich nur noch um sein Geschäft kümmert.

EVA (NSC)

Sie ist eine KI, die aus Teilen von Adams Programmcode und Elenaras Seele entstanden ist. Entgegen den Vorstellungen von Adam bekämpfte sie ihn und seine zweite Schöpfung Morte in The World. Da sie dank Elenaras Seele, auch ein Gewissen hat, geht sie sehr viel bedachter vor. Auch ist sie sich ihrer Sterblichkeit gegenüber ihrem Vater und ihrer Schwester wohl bewusst, weswegen sie lieber im Hintergrund bleibt.

INVID (NSC)

Der ehemalige Herr der Phalanx. Als einstiger Champion hat er den vorherigen Herrscher umgebracht und dessen Platz eingenommen. Invid leitete den Angriff auf die Erde, starb jedoch im Finale des Turniers, bei dem ihr Schicksal bestimmt werden sollte. Da es keinen designierten Nachfolger gab und auch niemand der stark genug wäre, diese Position zu beanspruchen, zerfiel die Phalanx im Anschluss daran.

LARGO (NSC)

Brian Quincy war einige Zeit die rechte Hand von Akiko Natsume. Er überzeugte Akane zu einer arrangierten Hochzeit, veruntreute aber insgeheim Gelder, die er in private Forschungen fließen ließ (vor allem Verbesserungen des menschlichen Körpers durch Cyberimplantate). Als Akane ihm schließlich auf die Schliche kam, verlor er zwar im Kampf gegen sie sein Leben⁹, doch zu dem Zeitpunkt hatte er bereits dafür gesorgt, dass seine Persönlichkeit in den Körper eines Androiden transferiert worden ist. Er nannte sich nun Largo.

Erneut konnte Quincy/Largo besiegt und sein künstlicher Körper zerstört werden, es ist allerdings trotz intensiver Nachforschungen seitens Akane und der Taiyo Foundation bisher nicht bekannt, ob es noch weitere Kopien von ihm gibt.

MAXIMILIAN ALBION (NSC)

Lord Albion bindet Akane stärker in seine Firma ein und lässt sie in einigen wichtigen Turnieren kämpfen, um ihren Ruhm zu steigern. Im Gegenzug erhält sie von ihm häufig Aufträge, bestimmte Relikte zu bergen, sichern oder auch zu entwenden.

MEI LING TSUNG (SC)

Nachdem der Kontakt mit dem Rest der Gruppe irgendwann abbrach, konzentrierter sich Mei Ling von wenigen Turnieren abgesehen, voll auf ihr Studium. Mit einem Diplom in der Tasche machte sie ihrem Ziehvater alle Ehre. Als sie eines Tages nach Hause kam, fand sie die Leiche ihres

⁹ Siehe Buch I Juni 2003

Ziehvaters zu Füßen ihres Stiefbruders. Sie sah rot und tötete ihn gnadenlos. Danach lief sie Scham erfüllt davon, nicht weil sie ihn umgebracht hat, sondern weil sie dabei Befriedigung empfand. Sie konnte nur vermuten, dass die Spurensicherung schlampte und nicht auf die Idee kam, dass sie am Kampf beteiligt gewesen war. Jedenfalls wurde nie gegen sie ermittelt. Sie verkaufte alles und begann China und Japan zu bereisen. Doch in den Klöstern konnte sie keinen Frieden finden. Schließlich kam sie an Akumas Strand und erinnerte sich an das frühere Treffen mit ihm. Sie forderte ihn heraus, in der Hoffnung ein schnelles Ende zu finden. Doch stattdessen weckte Akuma ihre dunkle Seite und machte sie zu seiner Schülerin.

MORTE (NSC)

Nachdem Adam faktisch von seiner eigenen Tochter faktisch aus The World geworfen, erschuf er dieser KI aus sich selbst. Er wandelte Teile seines Codes ab und ließ sie dort weiter arbeiten, wo er versagte (die Erforschung des virtuellen Todes), damit er sich anderen Dingen zuwenden konnte. Ihrer Aufgabe widmete sie sich mit der kühlen Logik einer künstlichen Lebensform. Sie modifizierte einige Bossmonster, indem sie sie unzerstörbar machte und die Optik ihrer Attacken derart abwandelte, dass das resultierende Lichtgewitter bei Zuschauern einen epileptischen Anfall auslöste oder sie sogar ins Koma gleiten ließ. Dann schickte sie die Monster in die Startgebiete von The World, wo die Spieler keine Chance gegen sie hatten.

Nachdem sie in The World erfolgreich zurück geschlagen werden konnte ist ihr weiterer Aufenthaltsort unbekannt.

NEKO (NSC)

Neko (jap. Katze) ist einer der drei sogenannten Sanin, die vom Ribaasan-Clan als Supersoldaten gezüchtet wurden. Genau wie bei seinen Kollegen Sune-Ku¹⁰ und Koumori¹¹ sind seine Fähigkeiten übermenschlich. Er kann zudem sein Blut dazu benutzen, andere Menschen stärker zu machen und sie psychisch an sich zu binden.

Er liebt die Ironie und spielt gerne mit seinen Gegnern (indem er z.B. Verbündete zwingt gegeneinander zu kämpfen). Auch seinen Untergebenen gegenüber ist er rücksichtslos und opfert sie reihenweise, wenn sein Leben in Gefahr ist.

NEMURO (NSC)

Als Akio in den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts sein Spiel an der UCLA wieder aufleben ließ, lernte er einen jungen, vielversprechenden Studenten kennen. Körperlich war er zwar ungeeignet, ein Duellant zu werden, aber sein genialer Verstand, der Nemuro schon mit 25 zu einem herausragenden Wissenschaftler und Philosophen machte, tat es Akio an.

Er förderte seinen Aufstieg an der UCLA und sorgte dafür, dass Nemuro ein eigenes Gebäude und Mitarbeiter für seine Forschungen nach so esoterischen Dingen wie der Suche nach dem Glück, dem Sinn des Lebens oder der Unsterblichkeit erhielt. Im Zuge dieser Forschungen stießen er und seine Leute schon bald scheinbar zufällig auf Akios Spiel, das ihn und seinen Stab sofort in seinen Bann zog.

Verblendet von seinem Stolz glaubte Nemuro bald, dass er nicht nur in das Spiel einsteigen, sondern auf seine Weise gewinnen könnte. Er opferte alle seine Mitarbeiter und kettete sich selbst mit ihren Seelen an den Campus; unsterblich. Auf diese Weise, so glaubte er, habe er genug Zeit, das Spiel zu analysieren und auf den richtigen Moment des Einstiegs zu warten.

Mit Akane war endlich eine vielversprechende Teilnehmerin erschienen, die alle anderen hinter sich ließ. Er versuchte mittels der sogenannten Ringe der Schwarzen Rose eigene Kämpfer um sich zu scharen, die Akane schwächen sollten, um sich dann selbst mit ihr zu duellieren und ihren Platz einzunehmen.

Nemuro ahnte jedoch nicht, dass er nie mehr als eine weitere Hürde in Akios Spiel sein sollte; quasi die nächste Spielstufe, die es zu überwinden galt.

Nachdem er von Akane besiegt wurde, brach der Illusionszauber, der seinen damaligen Massenmord verschleierte und er selbst wurde von der Schuld überwältigt. Als alter, gebrochener Mann fristet er seitdem den Rest seines Lebens apathisch in der Psychiatrie.

10 Siehe Buch I

11 Siehe Buch III

NICHOLAS ST. ANDREWS (NSC)

St. Andrews ist so charismatisch wie rücksichtslos, zwei Eigenschaften mit denen er es zwar nicht weit brachte, bei Rückschlägen jedoch dank ihnen immer wieder auf seinen Füßen landete. Aktuell ist er das geistige Oberhaupt der Children of Chaos, einer Gruppe von ausgestoßenen, die im Namen des Gottes Janus Chaos und Unruhe verbreiten. Unter dem Deckmantel des scheinbar planlosen Chaos benutzt Nicholas den Kult, um ein großes Ritual mit unbekanntem Ausgang vorzubereiten.

„PEEWEE“ ERWIN TALON (NSC)

Erwin wird langsam älter und reifer. Nachdem die Gruppe ihn aus Nexus Klauen befreite, war er zwar nicht sonderlich dankbar, jedoch begann er umgänglicher zu werden.

PENNY PINDER (NSC)

Sie ist eine Kollegin von Gina Diggers und zuweilen auch ihre Rivalin. Die Gruppe lernt sie während des ersten Zwischenfalls mit der Phalanx kennen, als sie die im All gestrandeten Kämpfer mit ihrem eigenen Shuttle vom Raumschiff der Phalanx rettet. In letzter Zeit hat sie deswegen einige Projekte gemeinsam mit Richard Craven in Angriff genommen, die für sie alleine zu kostspielig gewesen wären.

PETER SMYTHE (SC)

Peter hat inzwischen eine eigene Firma gegründet, die sich um Personen- und Objektschutz kümmert. Durch seinen Onkel Walter hat er zu der druidischen Tradition seiner Familie gefunden und wird seitdem von ihm unterwiesen.

PRETORIAN (NSC)

Nicht viel ist über ihn bekannt. Seit dem Angriff der Phalanx¹² kämpfte er sich in den Rängen der Street Fighter hoch und wurde schnell ein World Warrior. Doch davon abgesehen hielt er sich ziemlich bedeckt. Das änderte sich, als die Phalanx Ende 2005 wieder erschien und den Kampf um die Erde einläutete und er zusammen mit den Menschen gegen sie kämpfte. Nachdem sich Prinzessin Kitara mit weiteren Abtrünnigen der zerbrochenen Phalanx auf der lemurischen Station niederließ, schloss er sich ihnen an.¹³

PRINZESSIN KITARA (NSC)

Einstmals gehörte sie zur Herrscherfamilie eines entfernten Planeten. Als die Phalanx diesen überfiel, wurde sie wegen ihrer Fähigkeiten in den Rang eines Champions erhoben. Sie wurde dadurch gezwungen, der Phalanx bei der Eroberung weiterer Planeten zu helfen, konnte dafür jedoch das Schicksal ihrer eigenen Untertanen mildern. Als die Phalanx auf die Erde kam, bemerkte sie das große kämpferische Potential ihrer primitiven Einwohner und half ihnen heimlich mit Informationen über die restlichen Kämpfer der Phalanx. Als die Phalanx nach dem finalen Kampf gegen Invid in sich zusammenfiel, scharte sie viele gleichgesinnte um sich und gründete auf der alten lemurischen Station, wo die Kämpfe stattfanden, eine neue Nation.

QUINCY (NSC)

→ Largo

RICHARD CRAVEN (SC)

Aus dem unbedarften Studenten ist inzwischen ein richtiger Archäologe geworden, der sich seine Sporen verdient hat und sogar von erfahrenen Entdeckern ernst genommen wird. Neben der

¹² Siehe Buch I Oktober 2003

¹³ Pretorian wird ausführlich im Buch 'Contenders' beschrieben.

Ägyptologie ist sein zweites Spezialgebiet inzwischen das Erbe Lemurias und die Kultur der Saurians.

DER STUDENTISCHE RAT DER UCLA (NSC-ORGANISATION)

In den 30er Jahren infiltrierte Akio den studentischen Rat und machte aus ihm einen geheimen Duellanten Club, der seitdem in Akios Spiel kämpft. In der Zeit gab es mehrere viel versprechende Talente, aber niemand, der Akios Ansprüchen genügte. So vergingen die Jahrzehnte, ohne dass sich ein klarer Favorit um den Preis abzeichnete. Erst Anfang 2004 wurde Akio auf die Studentin Akane aufmerksam und sorgte dafür, dass sie in den Rat aufgenommen wurde. Wirkliche Macht hat der Rat nicht (mehr) sondern ist eher vergleichbar mit einer elitären Studentenverbindung.

WALTER SMYTHE (NSC)

Walter ist Peters Onkel väterlicherseits und der Oberste Druiden auf den britischen Inseln. Sein Wissen über die Natur und deren Kräfte ist ohne gleichen. Darüber hinaus ist er ein alter Freund von Dr. Theodore Diggers.

Er lebt für eine Weile in Los Angeles, um Peter in die Geheimnisse des Druidentums einzuführen. Nach einigen Jahren kehrt er jedoch wieder nach Hause zurück.

WOLF, DER JÄGER (NSC)

Wolf wurde von der Taiyo Foundation gefangen genommen. Als Richard und Enrico die Ringe der Schwarzen Rose verteilen, wurde ihm von Atsuko auch einer aufgezwungen und dann gegen Akane gehetzt. In dem Duell gegen sie unterlag er und verlor seinen Kopf.

Kapitel 3:

RELIKTE UND ARTEFAKTE

DIE IDOLE VON BARIK UND VENTIR

Es handelt sich bei den beiden Idolen um Figürchen, die etwa aus dem vierten Jahrhundert nach Christi stammen. Die eine verkörpert den Gott Barik, den Vielfraß, die andere Ventyr, den Ausgehungerten. Mit dem Idol von Barik kann eine größere Menge Zucker derart verflucht werden, dass damit gewürzte Speisen hochgiftig werden und sich aus dem reinen Zucker Golems erheben lassen. Als Nebenprodukt verwandelt sich das notwendige Opfer des Rituals in einen Zombie. Mit Ventyrs Idol lassen sich Speisen verfluchen, so dass sie den Hunger vergrößern anstatt ihn zu stillen, bis zu dem Punkt, wo man regelrecht verhungert und als unersättlicher Untoter wieder aufersteht.

Auf beiden Idolen ist je ein Vers eingraviert, die zusammen gelesen eine neue Bedeutung erhalten:

Sugar and	meat makes
the blood of	a man boil in
Vengeance...	Hunger.
Feeds the Spirit.	Leaving Him empty
So that He may return	after death
to do his chores	with the power of
Unholy	Gods.

Beide Rituale einzeln ausgeführt dienen als Vorbereitung auf ein größeres Ritual, dass angeblich gewaltige Macht verleiht.

KILLERSATELLITEN

Diese Satelliten wurden im Auftrag der U.S.-Regierung unter anderem von Mishima USA entwickelt (als Atsukos Mutter Akiko noch die Leitung des Konzerns inne hatte). Brian Quincy war durch seine Position bei Mishima in der Lage gewesen an wichtige Informationen zu gelangen, die es ihm erlaubten, sich in die Kontrollen zu hacken.

Als Largo ließ er sich eine permanente Verbindung in seinem Körper installieren, was ihn zu einer tödlichen Bedrohung machte. Er ist zwar besiegt, aber die Satelliten umkreisen weiter den Orbit und es ist nur eine Frage der Zeit, bis andere Gruppierung oder Einzelperson sich ihrer bemächtigt.

MYMIORÉ

Es handelt sich dabei um große Kristalle, die von starker Magie durchdrungen sind. Drachen benutzen sie, um darin wichtige Erinnerungen abzuspeichern. Um sie gegen Diebstahl und Missbrauch durch Unbefugte zu schützen, werden diese Erinnerungen gerne mit schädlicher Magie geschützt.

Die Gruppe hat bisher 2 Mymiore in Händen gehalten. Eines gehörte D'Anclaude und war nur mit ein paar neueren Erinnerungen bestückt (um das Jahr 2000 bis Mitte 2004).

Das zweite und größere Mymior gehörte einem alten Drachen aus der Zeit, als auf der Erde noch keine Menschen existierten. In den freigelegten Erinnerungen war genau zu sehen, wie er die Tore erschuf und später versteckte. In diesem Mymior gibt es noch einen besonders geschützten Bereich, den bisher keiner zu öffnen wagte.

PHANTOMGENERATOR

Eigentlich handelt es sich dabei um ein technisch extrem fortschrittliches Gerät, das, vereinfacht ausgedrückt, ein Tor in eine andere Dimension öffnet und deren Energie absaugt. Das Problem dabei ist, dass diese Dimension von den sogenannten Schattenphantomen bewohnt wird, die auf Eindringlinge sehr aggressiv reagieren. Ist der Generator falsch eingestellt, können die Schattenphantome in unsere Dimension wechseln.

DIE RINGE DER SCHWARZEN ROSE

Diese Ringe wurden während einer von Richard Craven geleiteten Expedition in einem antiken Tempel in Griechenland entdeckt, in dem schon seinerzeit Duellanten um das Recht kämpften, die Revolution herbeiführen zu können.

Akio brauchte diese Ringe, als es Akane gelang die zweite Runde in seinem Spiel zu erreichen. Er ließ Craven die Ringe an ausgewählte Personen aus dem Umfeld Akanes verteilen. Sie helfen Akio Kontrolle über ihre Träger auszuüben, so dass sie bei Bedarf im Zuge der zweiten Runde gegen Akane kämpfen konnten.

Nemuro bekam von Akio die Einflüsterung, wo diese Ringe zu finden waren und er gab dieses Wissen auf ähnliche Weise an Richard Craven weiter, der eine Expedition mit Akane und Enrico Valerez ausrüstete, um sie zu bergen. Richard und Enrico wurden die ersten beiden Träger und gaben die restlichen Ringe an Atsuko (diese wiederum einen weiteren an Wolf), Peter Smythe, Cheng Fui. Den letzten nahm Nemuro selber.

Eine geringere Fähigkeit erlaubt es, den Ring in Form und Aussehen nach den Wünschen des Trägers zu verändern. Nur die Farbe des Rings bleibt immer schwarz.

DIE 7 TORE

Es handelt sich dabei um 7 magische Gegenstände die in grauer Vorzeit von einem Drachen erschaffen wurden. Jedes Artefakt verfügt über spezielle Eigenschaften, die es einzigartig machen. Außerdem besitzen alle Gegenstände die Möglichkeit ihr Äußeres an die Vorlieben des Besitzers anzupassen. Die grundsätzliche Form kann allerdings nicht verändert werden und Änderungen in der Größe sind nur in geringem Maße möglich. Bei den Toren handelt es sich um folgende Gegenstände:

- x Schwert „Hoshi no Shinzu“ (jap. Sternenherz) – In höchster Not kann das Schwert mächtige Energien zu entfesseln und auf einen Gegner schleudern. Seitdem es im Laufe der Geschichte Amaterasu geweiht wurde (wobei es auch seinen jetzigen Namen erhielt), kann diese Kraft nur noch im Kampf gegen Ungerechtigkeit eingesetzt werden. Eine geringere, jedoch von Atuko häufiger genutzte Fähigkeit, ist das Fokussieren und Verstärken von Energie, die sie in das Schwert fließen lässt.
- x Kristall – Anhand von Lichtpunkten, die auf der Oberfläche des Kristalls zu sehen sind, ermöglicht er das Orten der anderen Artefakte. Außerdem diente er seinem Schöpfer zudem als Mymior, jedoch konnten bisher nur einige wenige Gedanken und Erinnerungen frei gelegt werden. Aktuell ist er im Besitz von Gina Diggers.
- x Spiegel – Der Spiegel erlaubt das Erkennen von Unsichtbaren oder anderweitig getarnten Objekten und Personen. Zur Zeit ist er im Besitz von Ray Crocket, der ihn jedoch meist Zuhause verwahrt hält.
- x Auge – Äußerlich scheint das Auge nichts weiter zu sein, als eine goldene Kugel von der Größe eines Tischtennisballs. Ein starker und trainierter Geist kann damit jedoch die Gedanken und Gefühle anderer Geschöpfe lesen. Sie wird dazu in eine Augenhöhle eingepasst oder als Schmuckstein in einem Stirnreif getragen. Zuletzt befand es sich bei einer ägyptischen Mumie, die im Louvre ausgestellt wurde. Aktuell wird es von der Taiyo Foundation unter Verschluss gehalten.
- x Schlüssel – Ein Schlüssel ohne richtigen Bart. Dennoch ist er in der Lage, jedes mechanische Schloss zu öffnen, indem er sich perfekt daran anpasst. Fallen jeglicher Art, die durch aufsperrn einer Tür ausgelöst werden, werden dadurch ebenfalls entschärft.

Der Schlüssel wurde in den Ruinen des verlassenen Verstecks des Phönix gefunden¹⁴ und befindet sich aktuell in Gewahrsam der Taiyo Foundation.

- x Stab – Als das wandlungsfähigste Artefakt, erlaubt der Stab seine Länge zwischen 30 und 90 cm zu variieren. Die Spitze kann zudem ein gewünschtes Aussehen annehmen und ihn z.B. wie ein Zepter oder einen Zauberstab wirken lassen. Seine eigentliche Kraft liegt in der Fähigkeit, Energien zu sammeln und zu speichern. Anders als beim Schwert sammelt er die Energie aus der Umgebung, die sich dann nutzen lässt, um Fähigkeiten oder Zauber damit aufzuladen.

Der Stab befand sich in einem Versteck im Tempel des Mondes von Teotihuacan und wird nun ebenfalls von der Taiyo Foundation verwahrt.

- x Armreif – Der Reif nimmt einen Sonderstatus ein. Er befindet sich aktuell im Besitz von Catherine Margrave, so dass er nicht eingehend untersucht werden konnte. Seine wahren Fähigkeiten sind daher nur ihr (wenn überhaupt) bekannt. Zusätzlich wird der Reif selber von einer Wesenheit namens Bastia bewohnt, die Parallelen zur ägyptischen Gottheit Bastet aufweist und aus der selben Zeit stammen soll, wie Amon Ankh Ra.

Jedes Artefakt kann zudem einzeln oder in Kombination mit anderen benutzt werden, um mächtige Wesenheiten aus anderen Dimensionen herbeizurufen. Je mehr der Gegenstände zusammen benutzt werden, desto mächtigere Wesen folgen dem Ruf. Auch wirkt sich die Kombination darauf aus, welches Wesen gerufen wird. Die meisten bisher erfolgreich beschworenen Wesen reagierten allerdings sehr unfreundlich auf den Ruf.

Alle Artefakte gemeinsam im Beschwörungsraum der Zikkurat von Babylon eingesetzt (und jeweils in der vorgesehenen Vorrichtung platziert), öffnen ein Tor in die Dimension der Schattenphantome.

DER TWILIGHT BRACELET

Dieser virtuelle Gegenstand entstammt direkt dem inneren Kern von The World und dient als ingame-Möglichkeit fehlerhafte Daten zu reparieren bzw. sich gegen Datenmodifikation zu schützen. Ärgerlicherweise lässt er sich nur alle 24 Stunde einsetzen und einmal angelegt, lässt sich der Gegenstand nicht mehr ablegen.

14 Siehe Buch I Anfang 2002

Kapitel 4:

ORTE VOLLER MYSTERIEN UND ABENTEUER

Auch hier werden nur Orte beschrieben die komplett neu sind oder über die es zumindest etwas Neues zu berichten gibt.

LEMURIA

Dank Analysen der verwendeten Metalle und Legierungen in den bisher entdeckten lemurischen Basen, konnten Gina Diggers, Penny Pincer und Richard Craven mittels Magnetresonanz eine weitere Basis in Mexiko entdecken, die sie Mexica taufte.

Die Phalanx legte Nordwestlich von Australien einen lemurischen Außenposten frei, der bisher keinen offiziellen Namen erhalten hat.

Außerdem werden Reste einer weiteren Basis oder sogar Stadt unter den Ruinen von Babylon vermutet. Nach der Katastrophe im Zikkurat von Babylon, erlaubt die Iranische Regierung jedoch keine ausländischen Archäologen mehr dort.

THE WORLD

Der Name beschreibt zum Einen ein erfolgreiches MMORPG, das seinen Spielern einen hohen Grad an Immersion ermöglicht, indem es Sprachchat und stereoskopische Sicht integriert. Nur einigen wenigen Entwicklern (zu denen Cheng Fui einige Zeit gehörte) wissen, dass das Spiel um einen Kern herum entwickelt wurde, der das eigentliche „The World“ ist. Die ursprüngliche Programmiererin Helga Schmidt starb kurz nach der Fertigstellung an den Folgen eines Autounfalls und wurde in Stuttgart beigesetzt. Der Kern selber enthält sämtliche Funktionen, um das Spiel beliebig zu erweitern (z.B. Level-, Gegenstands- und Monstereditor). Doch darüber hinaus ist er den restlichen Entwicklern ein Mysterium. Sie wissen nur mit Sicherheit, dass er auch einige fest einprogrammierte Daten für Level, Monster und Gegenstände enthält.

Da Helga eine latente Magierin war, ist der Kern von ihr unbeabsichtigt auch magisch modifiziert worden: Die Seele eines Magiebegabten kann vollständig in das Spiel überwechseln.

Normalerweise funktioniert dies nur, wenn die Person dazu bereit ist. Adam entdeckte das Spiel bei seinen Nachforschungen über den Tod in virtuellen Welten und konnte diese Funktionen weit genug entschlüsseln, um zu ahnen, wozu sie dienen. Er war fasziniert davon, dass er mittels einiger Codezeilen effektiv einen Zauber wirken konnte; etwas, über das er bisher nur in Schriftstücken während seiner Forschungen gelesen hatte. Er benutzte kurzerhand die Funktionen bei jedem Spieler von The World. Mit Elenara, hatte er schließlich ein Opfer, dessen er sich bedienen konnte.

UNIVERSITY OF CALIFORNIA AT LOS ANGELES (UCLA)

Schon Jahre bevor Gina Diggers hier beginnt vielversprechende Studenten in der fortgeschrittenen Archäologie zu unterweisen¹⁵, ist der Campus der University of California ein Tummelplatz für das Seltsame.

Richard Craven hat hier studiert und die Bibliotheken der archäologischen Fakultät für seine Forschungen benutzt, die zu seinen ersten Expeditionen nach Ägypten und Indien führten.

Nemuros Haus, in dem er seine Seminare abhielt ist eigentlich in den 30er Jahren abgebrannt, konnte aber dank eines starken Illusionszaubers all' die Jahre weiterbestehen.

Ende 2003 wurde der Campus durch einen grausigen Ritualmord erschüttert, bei dem ein Kunststudent und zwei Universitätswachen ums Leben kamen.

¹⁵ Siehe Buch III September 2011

CREDITS

Autor/Spielleiter: Cédrik Duval

Spieler: Keith-André P., Rene K., Gundolf T., Jens V.

Versionen: 2.1 (22.09.2013)
2.0 (10.09.2013)
1.2 (25.05.2013)
1.1 (23.08.2008)
1.0 (16.04.2008)

Gina, Brittany, Julia & Dr. Theodore Diggers, Penny Pincer, „Peewee“ Erwin Talon, Kevin „Ace“ Koss, Strypp ©
by Antarctic Press
Ryu, Ken, Guile, Fei Long, M. Bison, Sagat, Vega, Balrog, Chun Li, Zangiev, Akuma, Nash, Dan, Sakura, Rose,
Birdie © by CAPCOM
Buffy, Angel © by UPN