

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG: VORWORT 2

KAPITEL EINS: ABENTEUER 3-21

KAPITEL ZWEI: FREUNDE UND FEINDE 22-24

KAPITEL DREI: RELIKTE UND ARTEFAKTE 25-27

KAPITEL VIER: ORTE VOLLER MYSTERIEN UND ABENTEUER 28

KAPITEL FÜNF: REGELTECHNISCHES 29

Einführung:

VORWORT

Dieses Buch beschreibt den Zyklus um die Geschehnisse zwischen Ryus Niederlage gegen Akuma bis zu seinem Rückkampf während des World Warrior Grand Tournament 2012. Während dieser Zeitspanne war das Benutzen von Chi für alle eingeschränkt, da Akuma irgendwie durch seinen Sieg befähigt worden ist, den Lebensstrom zu verseuchen. Schon kurz nach dem Duell der beiden wurden die Auswirkungen weltweit spürbar¹.

Nach den losen Abenteuern der letzten Jahre bestimmen diese düstere Zeit vor allem zwei große Handlungsbögen. Durch besondere Umstände bleibt die Gruppe währenddessen weitestgehend vom Einfluss des verseuchten Lebensstroms verschont.

Anfang 2009 kam es mangels Ideen und Problemen bei der Terminfindung zu immer unregelmäßigeren Treffen. Schließlich mussten wir das Spiel für eine unbestimmte Zeit sogar ganz einstellen, bevor ich Ende 2011 mit neuen Charakteren wieder begann. Deren Abenteuer sind in Buch IV nachzulesen. Die aktuelle Gruppe kam ein letztes Mal zusammen, um Ryu im World Warrior Grand Tournament 2012 beizustehen.

1 Wie sich die Verseuchung im Spiel auswirkte ist in Kapitel 5 nachzulesen.

Kapitel 1:

ABENTEUER

2007

ENDE AUGUST – DUNKELHEIT ZIEHT AUF

An einem scheinbar normalen Tag sendet Akuma eine telepathische Herausforderung, die zwar an Ryu gerichtet ist, aber von jedem wahrgenommen wird, der über starkes Chi verfügt (und dieses zu nutzen weiß). So kommen viele Schaulustige zu diesem schicksalsträchtigen Kampf, der an der Küste Osakas ausgetragen wird. Neben Atsuko, Akane, Peter und Cheng sind auch die Normen aus Tokio² gekommen, sowie Dr. Diggers und dessen Frau.

Nach einem langen und harten Kampf verliert Ryu die Kontrolle und weckt seine dunkle Seite in sich, was aber die Niederlage auch nicht mehr abwenden kann. Akuma ist auf Ryus Wandlung vorbereitet und besiegt ihn mit den Worten, 'dass er ihn auf diese Weise nicht schlagen könne'. Zunächst unbemerkt von allen kann Akuma dank dieses Sieges den Lebensstrom korrumpieren und so das natürliche Chi verseuchen. Dieses tritt erst im Laufe der folgenden Wochen deutlicher zutage.

Während die Gruppe sich bei der Taiyo Foundation berät, wie mit dieser neuesten Entwicklung umzugehen ist, werden sie von der Norne Urd aufgesucht, die ihnen eine Prophezeiung zukommen lässt, nach der eine gewisse Hoffnung besteht.

Die Gruppe beschließt zunächst zu prüfen, was aus Ryu geworden ist. Sie finden ihn nach kurzem Suchen in einem Krankenhaus in Osaka, wohin er von Ken und Chun Li gebracht wurde.

MITTE SEPTEMBER – THE DEAD OF WINTER (FREIES D20 MODERN ABENTEUER)

Die Gruppe kommt einer mysteriösen Mordserie auf die Spur, die sie schließlich ein weiteres Mal in die Kanäle von L.A. führt. Dort finden sie Nicholas St. Andrews Unterschlupf, in dem er eine übernatürliche Bestie in Form eines monströsen Tigers beherbergt, die für ihn die Morde begeht. Die Morde sind wiederum wichtiger Bestandteil eines größeren Rituals, für dessen erfolgreiche Durchführung er schon beiden Idole eingesetzt hat³. Die Gruppe stolpert mitten hinein, so dass St. Andrews keine Wahl hat, als zu kämpfen, um nicht alles zu verlieren, was er bisher erreicht hat. Nach dem Gemetzel entdeckt die Gruppe eine angekettete Audrey Petersen⁴, die ihre Kollaboration mit St. Andrews bestreitet und stattdessen behauptet von ihm entführt worden zu sein. Akane fordert ein Säuberungsteam von Albion an und übergibt diesem auch St. Andrews. Mit Audrey geht Akane einen Handel ein, ein bei St. Andrews Besitztümern gefundenes Buch zu übersetzen, damit sie im Gegenzug nicht an die Behörden bzw. Albion ausgeliefert wird.

ENDE OKTOBER – TIME TROUBLES: DIE REISE BEGINNT

Die drei unfreiwilligen Zeitreisenden Takeda, Enrico und Richard haben inzwischen Konstantinopel erreicht und sich niedergelassen. Nachdem er sich das Recht erworben hat, die große Bibliothek von Konstantinopel betreten zu dürfen, sucht Richard intensiv nach einem Weg zurück. Erneut wird er dabei von Claude manipuliert, der ihm heimlich eine Spur unterschiebt. Sie deutet auf ein altes Grabmal wo der "Herr über die Zeit" begraben liegen soll, die in Wirklichkeit niemand anderes als eine frühere Inkarnation von Claude gewesen ist. Die drei rüsten sich aus und reisen los. In der Jetztzeit erhalten Cheng, Akane und Peter Besuch von Personen, die behaupten Zeitreisende zu sein. Sie stellen sich als Mita Celande, Artimus Azland, Kim Fui bzw. April Smythe vor und behaupten, dass ein bekannter der Gruppe namens Richard Craven zur Zeit in der Vergangenheit gestrandet ist und dort eine Katastrophe auslösen wird, die die gesamte

2 Siehe Buch I Sommer 2001

3 Siehe Buch II Juli/August 2007

4 Siehe Buch II Juli 2007

Geschichte ändert. Zum Beweis zeigen sie der Gruppe eine Szene eines länger zurück liegenden Abenteuers, als sie gegen Nexus gekämpft haben und dass sie dort eigentlich von zwei Personen begleitet wurden, die in ihrer Zeitlinie nicht mehr existieren: Kim Fui und April Smythe⁵. Jene beiden behaupten, nur dank eines sogenannten Chronostabilisators noch zu existieren.

Nach einiger Beratung stimmt die Gruppe schließlich zu, sich auf die Reise in die Vergangenheit einzulassen. Nach einem Zwischenstopp in Azlands Basis im Chronoversum, landet die Gruppe im Jahre 1005 nahe der Stadt Konstantinopel und setzt sich auf die Spur von Cravens Gruppe. Dabei wird Cheng Fui bei einem Tavernenbesuch von einem Hund von Tindalos attackiert, der einen besonderen Hass auf ihn zu haben scheint.

Später, bei der Begutachtung eines alten Schlachtfelds, bemerkt die Gruppe, wie sich ein Unbekannter (der niemand anderes als Claude ist) an Azlands Zeitkapsel zu schaffen macht. Er entkommt, indem er sich weg teleportiert. Beim Start der Kapsel wird diese von einer Explosion erschüttert und Cheng Fui wird in die Dimension der Tindalosier geschleudert. Dort trifft er den Hund erneut; für diesen ist es allerdings das erste Treffen. Nachdem Cheng Fui im letzten Augenblick gerettet werden kann, reist die Gruppe nach Konstantinopel weiter, um zum Rest des Teams aufzuschließen, dass in der Zeit dort geforscht hat. Cravens Spur aufnehmend reisen alle weiter zur alten Grabstätte und kommen in dem Moment an, wo Cravens Gruppe das Necronomicon in der Todeswiege entdecken und Enrico Valerez es aufnimmt.

Akane handelt sofort und nimmt das Necronomicon mittels Telekinese an sich und versucht damit den unterirdischen Komplex zu verlassen. Im Thronraum erwartet sie Coldos, der sich zum Einen des Buches bemächtigt und zum Anderen dafür sorgt, dass der Ausgang versperrt wird. Cravens Gruppe nimmt dadurch fälschlicherweise an, dass Coldos das Buch geklaut hat. Coldos erkennt Craven wieder, dank geistiger Verbindung zu seinem anderen Ich, und schleudert beide Gruppen durch ein Zeitloch.

Im wirbelnden Chaos erzeugt Mita Celande ein Energienetz, mit dem sie alle einzufangen versucht. Trotzdem gehen ihr einige durch die Lappen. Einige anderen werden von einer unbekanntem Macht weggezogen.

TIME TROUBLES: D'ANCLAUDES HERKUNFT

Kim, Peter, Takeda und Elenara landen unsanft auf einer staubigen Ebene. Berittene Soldaten nähern sich der Gruppe und stellen barsche Fragen. Schließlich werden sie zu einer Burg gebracht. Dort werden sie vom Weisen Mann – offensichtlich ein Magier – empfangen. Er teilt ihnen mit, dass er sie hierher gerufen hat, um den Einwohnern gegen den Drachen Dankiss zu helfen, der die Baronie erpresst.

Der Gruppe bleiben fünf Tage, bis Dankiss zurück kehrt, um seinen Tribut einfordern. Mit Hilfe der örtlichen Handwerker stellen sie einfache Kanonenrohre her und mischen Schwarzpulver an. In der Nacht zum dritten Tag erschüttert eine Explosion das Pulverlager. Der Täter war ein Drakoide, der sich als Wache getarnt hat und beim Spionieren ungewollt selbst in die Luft sprengte. Mit Hochdruck wird an Ersatz gearbeitet und die Gruppe übernimmt selbst die Bewachung des Schwarzpulvers.

Am fünften Tag erscheint schließlich Dankiss und fordert zuerst, gewarnt durch seine Spione, bedingungslose Kapitulation. Die Gruppe antwortet mit dem Abschießen einer Balistasalve, die Dankiss nur streift. Einen nervenaufreibenden Kampf später hängt Dankiss knapp 10 Meter über dem Burghof, mit lädierten Flügeln sowie Peter auf seinem Rücken und Kim auf seiner Schnauze. Takeda erhält vom Weisen Mann eine blau leuchtende Kugel mit der Aufforderung sie an Dankiss zu benutzen. Elenara erzeugt eine Scheibe, mit der sie sich und ihn nach levitieren kann, doch wird sie auf halben Wege durch einen gezielten Feuerstrahl von Dankiss zerstört. Takeda schleudert im Fallen die Kugel auf Dankiss, die von ihm absorbiert wird. Sein ganzer Körper beginnt blau zu leuchten und er verwandelt sich in einen Menschen: D'Anclaude. Zwei Drakoide tragen den leblosen Körper davon.

TIME TROUBLES: GEFANGENE DER SAURIANS

Prof. Azland, April Smythe und Cheng Fui konnten nicht von Mitas Netz erfasst werden und sind sehr weit in die Vergangenheit zurückgeschleudert worden (wie sie später herausfinden etwa 65 Mio. Jahre). Hier stoßen sie auf eine bewohnte, lemurische Stadt.

5 Siehe Buch II Juli 2005

Sie lassen sich gefangen nehmen, um die Stadt betreten zu können. Dabei sehen sie auch einen Auflauf von Einwohnern, die vermutlich ihrem Anführer zujubeln, während dieser Versprechen von großen Eroberungen macht. Er erwähnt unter anderem ein schuppenloses Wesen namens Claude und das sie seine Form der Zeitreise übernommen haben. Der Gruppe wird schnell klar, dass hier die Gefahr besteht, dass eine größere Streitmacht um das Jahr 1000 AD einfallen könnte und dadurch den weiteren Geschichtsverlauf nachhaltig verändert.

Während des Verhörs im Sicherheitsgebäude nutzt April ihre Fähigkeiten, um einen Fluchtversuch zu starten. Die Gruppe kämpft sich den Weg aus der Einrichtung. Nach einer Jagd durch die Stadt eröffnet April ein Naturportal aus der Stadt raus.

In der folgenden Nacht fangen sie einen Saurian und verhören ihn. Die Gruppe beschließt daraufhin, die Hauptenergieversorgung zu zerstören, um genügend Zeit zu bekommen, in den Palast des Gouverneurs einzudringen bzw. das Tor zu suchen und es ebenfalls zu vernichten. Eine weitere Nacht später betritt die Gruppe die Stadt und dringt in das Gelände der Energieversorgung ein, findet dort allerdings ein verlassenes Areal vor. Das Hauptgebäude ist hermetisch abgeriegelt. Während die Gruppe ihr weiteres Vorgehen berät, werden sie von motorisierten Sicherheitskräften attackiert. Nach einem kurzen Kampf kann die Gruppe zwei der drei Schwebler kapern. Sie geben ihren ursprünglichen Plan auf und fliegen direkt Richtung des Herrscherpalasts. Noch unterwegs durch die Stadt erscheinen drei weitere Verfolger in schwer bewaffneten Gleitern. Nach einer Verfolgungsjagd und anschließendem Gefecht, kann die Gruppe eines dieser Fahrzeuge übernehmen.

Die Gruppe verschafft sich Zugang zum Palast des Gouverneurs, indem sie mit dem gekaperten Gleiter direkt ins Arbeitszimmer fliegen. Der Gouverneur hat sie allerdings schon erwartet und lockt sie durch den Palast in ein unterirdisches Areal. Dabei ist auffällig, wie er sich scheinbar durch pures Glück immer wieder einem drohenden Treffer entziehen kann. Die Jagd endet im Raum mit dem Zeitportal. Während der Gouverneur erzählt, dass er die Gruppe erwartet hat und alles bisher nach Plan läuft, erscheinen vier weitere Ausgaben von ihm durch Zeitportale.

Während des Kampfes gegen diese Doubles merkt die Gruppe recht schnell, dass alles wie bei einem choreographierten Theaterstück abläuft, nur dass der Gouverneur das Drehbuch auswendig gelernt hat: Er weicht fast instinktiv den Attacken aus und weiß genau, wo die Verteidigung des Gegners nicht so effektiv ist. Azland stellt die Theorie auf, dass sich die Gruppe mit diesem Wissen anders Verhalten muss, als sonst. Mit ihren angelegten Chronostabilisatoren, die sie vor Zeitparadoxa schützen, sollten sie in der Lage sein, aus der Zeitlinie des Gouverneurs auszubrechen. Mit dieser Taktik gehen die einzelnen Duplikate dann auch schnell zu Boden.

Nach dem Kampf untersucht Azland die Steuerzentrale, um die Möglichkeiten des Portals zu verstehen. Er hat die Idee, das Portal auf sich selbst zu öffnen, um die vergleichsweise schwache Explosion einer überladenen Energiezelle immer weiter hochzuschaukeln (Effekt einer explodierenden Granate in einem engen Raum). Um das Überraschungsmoment auf der Seite der Gruppe zu halten, benutzt die Gruppe das Portal, um zuerst 3 Tage in die Vergangenheit zu springen und es dort zu zerstören. Die anschließende Flucht aus der Stadt ist dann nur noch eine Formsache. April öffnet ein Naturportal und bringt die Gruppe in den Wald. Azland ruft nun das Rettungsboot aus seiner Heimatbasis, dass aber wegen der enormen zeitlichen Entfernung, einige Tage im Chronoversum unterwegs ist.

TIME TROUBLES: COLODS ANGRIFF

Mita Celande schafft es mittels eines chronostabilisierenden Felds in Form eines Energienetzes Akane, Richard und Enrico einzufangen und das Chronoversum zu verlassen. Sie landen unsanft in einer bewaldeten Gegend. Schnell kann anhand der Messwerte festgestellt werden, dass sie sich ca. 955 AD sind und sich noch im Einzugsbereich von Konstantinopel aufhalten. Mita ruft nach ihrem Chronocruiser, der allerdings nicht sofort erscheint. Deswegen bewegt sich die Gruppe zur nächsten Straße und folgt dieser.

In einem nahen Dorf entdecken sie Spuren von Kampf und Eroberung, aber keine menschlichen Leichen. Akane benutzt ihre Luftform, um dem Heer zu folgen, das für den Überfall verantwortlich ist und findet heraus, dass es sich um Untote handelt, die von einem Menschen angeführt werden. Am nächsten Tag greift die Armee ein weiteres Dorf an.

Als die Gruppe den zwischenzeitlich eingetroffenen Chronocruiser betreten will, um die Vermissten Gruppenmitglieder zu lokalisieren, verabschiedet sich Akane und macht sich davon. Sie hat schnell gemerkt, dass in dieser Zeit der Fluch ihres Clans existiert. Da sie ihren Chronostabilisator deaktiviert hat, sind die anderen außerstande, sie aufzuspüren.

Unfähig Akane zu folgen, überlegt die Gruppe stattdessen, ob die Geschehnisse zum festen Teil der bekannten Geschichte gehören, oder ob sie dabei ist verändert zu werden. Richard erinnert sich, dass der Coldos, der sich im Grab befand, dort ca. 50 Jahre zuvor begraben wurde. Mita vermutet, dass die Geschichte sich hier in Wandlung befindet und es deren Aufgabe ist, dafür zu sorgen, dass sie so weiter läuft, wie in der Zukunft bekannt.

Die Gruppe entscheidet sich, zuerst nach Konstantinopel zu fliegen, um sich dort umzusehen, da ein Verlassen dieser Zeitperiode es ihnen unmöglich macht, zum exakt selben Zeitpunkt zurückzukehren.

Azlands Gruppe erreicht nach einem zwei Wochen dauernden Flug durch das Chronoversum das Jahr 955 durch das selbe Zeittor (weswegen für die anderen auch keine 2 Wochen vergangen sind) und kontaktiert sofort Mita. Sie haben unterwegs auch die Gruppe um Peter Smythe einsammeln können.

Bei einem nächtlichen Spähflug über Konstantinopel sehen sie einen Belagerungsring, der größtenteils aus Untoten besteht, aber immer wieder von kleinen Lagern mit menschlichen Wachen durchsetzt ist. Sie können einen Magier bei einem Ritual beobachten, in dessen Zuge geflügelte Untote erweckt werden, die sich sofort in Richtung Stadt aufmachen. Dort dringen sie direkt in den Königspalast ein. Enrico verfolgt sie und sieht, wie die Untoten schon bis in das Schlafzimmer des Königs vorgedrungen sind und sich dort einen erbitterten Kampf mit der Leibwache liefern. Er bemerkt die Schwachstelle am Nacken der Untoten, wo ihre Magie aufrecht erhalten wird, und kann sie dadurch schnell zerstören. Zum Dank wird er in die königliche Leibwache aufgenommen.

In den folgenden zwei Wochen, wird der Belagerungsring um zusätzliche Truppen verstärkt. König Konstantin VII erhält ein Friedensangebot, dass sich als Falle herausstellt, da es mit einem Panikzauber belegt ist, der den König schreiend auf einen Balkon rennt lässt. Nur das schnelle Eingreifen von Enrico kann eine größere Unruhe verhindern. In der Nacht werfen weitere geflügelte Untote Brandbomben über der Stadt ab. Die Gruppe kann mittels des Chronocruisers das Depot ausfindig machen und sprengen. Bei einer weitere Aktion nehmen sie zwei Wachen und einen Magier gefangen. Beim Verhör stellt sich heraus, dass die Wachen gewöhnliche Söldner sind. Der Magier weiß dagegen mehr, unter Anderem dass sich Coldos aktuell in seiner Bergfestung aufhält. Die Gruppe leitet her, dass es sich bei der Festung um das angebliche Grab handeln muss, in dem Richard, Enrico und Takeda 50 Jahre später Coldos sterbliche Überreste und das Necronomicon finden werden.

Die Gruppe macht sich auf den Weg zu Coldos Feste. Mit dem Beiboot fliegen sie in Richtung Gebirge, wo sie feststellen, dass sie an Höhe verlieren, bis sie kurz vor den ersten Ausläufern schließlich notlanden müssen. Eine Inspektion der Maschine zeigt auf, dass mehrere Teile extrem gealtert sind und deshalb versagten. Die Gruppe macht sich zu Fuß auf und bemerkt sehr schnell, dass ihnen mehrere Verbände von Untoten auf den Fersen sind (inklusive Geflügelte wie in Konstantinopel). Kurz vor den ersten Klippen werden sie schließlich gefangen genommen. Sie werden in die Bergfeste gebracht und vergitterte Zellen gesperrt.

Nebenan sind eine Frau und ein Mann jeweils in einer eigenen Zelle gefangen. Ein erster Ausbruchsversuch von Takeda schlägt fehl, da er unversehens wieder in die Zelle zurück teleportiert wird und das zerstörte Schloss wieder repariert ist.

Die Gruppe erfährt von der Frau, dass sie Natasha heißt und ein Vampir ist. Coldos hat ihr kleines Reich im Norden eingenommen. Sie erzählt weiterhin, dass Coldos als Meister der Zeitmanipulation, sämtliche Ausbrüche vereiteln kann und die Charaktere anhand ihres Blutes (eigentlich: Lebenskraft) jederzeit observieren kann. Außerdem verrät sie, dass es sich bei dem männlichen Gefangenen um Theodoros Philetas handelt. Er ist der Autor, der das griechische Necronomicon ins Lateinische übersetzt hat. Seitdem Coldos das Buch besitzt, ist er hier eingekerkert.

Natasha bietet an, der Gruppe zu helfen, wenn sich alle im Gegenzug von ihr beißen lassen, damit sie wieder zu Kräften kommt und Coldos nicht mehr in der Lage ist, die anderen aufzuspüren.

Nachdem alle eingewilligt haben, teleportiert sich Kim Fui in Natashas Zelle, um sich als erster

beißen zu lassen. Danach ist Natasha kräftig genug, um sich und die anderen zu befreien.

Dennoch trinkt sie auch von den anderen, damit diese "getarnt" sind.

Befreit, aber stark geschwächt, macht sich die Gruppe auf, Coldos zu finden. Als die Gruppe den Gefängnistrakt verlässt, spricht Theodorus die Gruppe zum ersten Mal direkt an und bittet sie, das Buch zur Seelenwiege zu bringen. Sie vermuten, dass es sich um den Ort handelt, wo Craven das Buch 50 Jahre später finden wird.

Sie finden zwei seiner Konkubinen, von denen Cheng Fui eine tötet. Schließlich gelangen sie in Coldos Schlafzimmer, wo sie ihn überraschen können. Die Gruppe greift Coldos an, der erneut versucht, die Gruppe durch die Zeit zu schleudern. Doch bevor sein Zauber aktiv wird, erscheint eine astrale Projektion von Theodorus Philetas, der ihn aufhält und ein stabilisierendes Feld aufbaut, das Coldos daran hindert, seine Zeitmagie direkt auf die Gruppe anzuwenden. Im nachfolgenden Kampf erweisen sich seine übrigen Kräfte allerdings weiterhin als sehr gefährlich, da er sämtliche gegen ihn gerichteten physischen Angriffe immer weiter verlangsamt, je näher sie ihm kommen. Einzig Elenaras telekinetischen Angriffen kann er nichts entgegensetzen und so wird ihm schließlich das Necronomicon aus der Hand geschlagen und er selber an die Wand genagelt. Sofort machen sich Peter und Cheng Fui auf, das Buch zur Seelenwiege zu bringen. Derweil schafft es Coldos sich zu befreien, in dem er seinen Konkubinen die Lebenskraft raubt. Dennoch ist Coldos auf Dauer kein Gegner, da nun auch Natasha eingreift und ihm schließlich das Genick bricht.

Kaum ist Coldos bezwungen verlangt Natasha die Herausgabe des Necronomicon. Da fast alle Gruppenmitglieder von ihr gebissen wurden, werden sie Opfer eines magischen Befehls. Als Natasha allerdings feststellen muss, dass zu viele diesem Befehl widerstehen, flieht sie.

Die Gruppe beschließt, alles so vorzubereiten, wie es Craven später vorfinden wird, um der Geschichte ihren Lauf zu lassen. Sie reist daraufhin nach Konstantinopel zurück, wo inzwischen auch das seines Anführers beraubte Untotenheer besiegt werden konnte.

Theodorus erschafft schließlich ein Zeitportal für die Gruppe nach 1005 AD, das sie kurz hinter den Zeitpunkt bringen wird, an dem Coldos sie in die Vergangenheit schleudert, um ihn dort endgültig zu stoppen.

Die Gruppe steht dort Coldos auch sofort gegenüber. Dieser beginnt eine gewaltige Menge Energie abzustrahlen und verwandelt sich dabei. Sein ganzer Körper erhält wieder ein lebendiges Aussehen und wird muskulöser. Während des Kampfes macht er immer wieder kleinere Zeitsprünge, die es ihm ermöglichen, einigen Attacken gänzlich auszuweichen. Gleichzeitig versetzt er wahllos Ziele für kurze Momente in zeitliche Stasis. Darüber hinaus verursacht seine Nähe schon Schaden durch seine Aura, die alles um ihn herum in glühende Hitze taucht. Außerdem können sich Azland und sein Team nicht am Kampf beteiligen, da Coldos nebenbei (trotz ihrer Chronostabilisatoren) ihre Existenz auslöscht und sie sich infolgedessen langsam auflösen.

Als Coldos endlich besiegt ist, beratschlagt die Gruppe, was aus dem Necronomicon werden soll. Cheng Fui schlägt schließlich vor, es Dr. Diggers zu überlassen. So macht sich die ganze Gruppe schließlich bereit wieder in die Gegenwart zu reisen, als plötzlich Claude erscheint, der Richard, Enrico und Takeda entrückt, damit er weiterhin sein grausames Spiel mit ihnen treiben kann.

Unfähig, etwas dagegen zu tun, ist der Rest gezwungen, alleine nach Hause zu reisen.

Nach einem letzten Zwischenstopp in Azlands Basis im Chronoversum, bringt dieser Peter, Cheng Fui und Elenara nach San Diego zum Haus der Diggers. Auf der Erde hat gerade der Dezember begonnen.

ANFANG DEZEMBER – TIME TROUBLES: NACHSPIEL

Cheng Fui und Peter finden in ihrer Post eine Einladung von Akane zu einem Abendessen im Four Seasons am Heiligen Abend. Akane scheint sich äußerlich nicht verändert zu haben. Sie macht ein wenig Smalltalk, ist neugierig auf die weiteren Erlebnisse der beiden, nachdem sie sie verlassen hat, und erzählt auch einige Anekdoten aus ihren Erlebnissen der letzten Jahrhunderte. Bei genauerer Betrachtung stellen Cheng Fui und Peter fest, dass sich Akane sehr wohl unterschwellig verändert hat. Dadurch, dass sie nun über 1000 Jahre gealtert ist, scheinen ihr viele Kleinigkeiten gleichgültig geworden zu sein. In ihrer Persönlichkeit scheint sie sich damit ihrer Gefährtin Anthy angenähert zu haben. Über Akanes Fähigkeiten ist jedoch nichts herauszufinden und sie schweigt

sich darüber beharrlich aus. Allerdings finden die beiden später heraus, dass Akane ihre alte Wohnung gekündigt hat.

2008

ANFANG JANUAR – DER PFAD DER ERLEUCHTUNG

Noch immer im mittelalterlichen Konstantinopel gestrandet, versuchen Richard, Takeda und Enrico weiterhin nach Hause zu gelangen. Inzwischen haben sie in Konstantinopel eigene Familien gegründet, aber ihr Ziel dabei nie aus den Augen verloren. Gleichzeitig scheint Claude das Interesse an ihnen verloren zu haben, da sie inzwischen mehrere Jahre in Frieden leben konnten. Nun endlich haben sie eine neue Spur. In einem alten Foliant wird von der Quelle der Erleuchtung gesprochen, die im Himalaya verborgen sein soll und nur wer würdig ist, darf sie überhaupt in Augenschein nehmen. Wer von ihr trinkt, soll angeblich die Weisheit der Götter erlangen. Obwohl die drei sich sicher sind, dass das maßlos übertrieben ist, entscheiden sie sich dennoch die Quelle zu suchen, in der Hoffnung, dass sie vielleicht mit ihrer Hilfe einen Weg nach Hause finden.

Sie rüsten eine Expedition aus, an der auch ihre Ehefrauen teilnehmen. Nach Monaten der Reise und vielen weiteren Wochen der Suche finden sie den Zugang zur Höhle, von wo aus der Pfad der Prüfungen beginnen soll, und treten dort durch ein Portal.

Durch Rätsel und Fallen mühen sie sich, bis sie in ein Dorf in einem versteckten Tal gelangen, dass von einer unsichtbaren Kreatur belagert wird. Voller Zuversicht und Vertrauen in seine bisher geleisteten Taten stellt sich Richard dieser Kreatur und erlangt auf diese Weise die Erleuchtung. Auch Takeda kann die Erleuchtung erlangen, Enrico jedoch bleibt sie verwehrt. Doch nun können alle drei problemlos in ihre eigene Zeit zurück kehren und so landen sie mit ihren Familien Anfang 2008 in Los Angeles.

Nur Richard und Takeda wissen, dass ihre Kräfte nur geliehen sind und sie werden sie zum richtigen Zeitpunkt opfern müssen.⁶

MITTE APRIL – DER DRITTE SANIN

Die nächsten Monate sind vergleichsweise Ereignislos. Mitte April werden Cheng Fui und Peter Smythe von Kenji Ribaasan und Atsuko zu einem Geschäftsessen eingeladen. Kenji möchte die beiden anwerben, um ihm gegen Koumori (jap. Fledermaus) beizustehen, den dritten der Shinobi, die er beauftragt ist, zu suchen⁷. Er wurde wenige Tage zuvor im berühmten Casino von Monte Carlo aufgespürt. Allerdings brach kurz darauf der Kontakt zu den Ninjas ab, die ihn entdeckt haben.

Zu Viert reisen sie nach Monte Carlo. Nach dem Einchecken ins Hotel machen sich alle bereit für einen Besuch im Casino. Nach einer knappen Stunde entdecken sie Koumori schließlich, wie er gerade an einem Baccarattisch abräumt und als nächstes eine offene Partie Blackjack anbietet. Kenji nimmt daran teil und lädt Koumori während des Spiels zu einer ebenfalls privaten Runde Blackjack am darauf folgenden Abend ein.

Er versucht Koumori eine Falle zu stellen, in dem er das Essen präpariert. Als dieser jedoch das Buffet ignoriert, greift ihn Kenji direkt an. Koumori flüchtet aus dem Privatraum und sendet einen Ultraschallbefehl an die übrigen Angestellten und Gäste des Casinos, die daraufhin gezwungen sind, die Gruppe anzugreifen. Koumori flieht Richtung des Opernsaals wo er sich ein weiteres Mal der Gruppe stellt. Dieser kommt dabei noch Kenjis herbei gerufenes Einsatzteam zu Hilfe. Kaum sind alle im Saal, attackiert Koumori sie mit einer Schallattacke, gegen die auch der Hörschutz nichts bringt, den sich alle vorsorglich in die Ohren gesteckt haben. Nach kurzer Orientierungslosigkeit, sehen sie mehrere Schattendoppelgänger auf sich zu kommen, die die Gruppe aber mühelos besiegt. Peter wird von einer neuerlichen Welle der Übelkeit übermannt. Atsuko und Kenji sehen nun Koumori und greifen ihn an. Dieser geht binnen kurzer Zeit zu Boden. Nun wird auch den beiden übel und sie erkennen danach, dass sie Opfer einer Halluzination waren. Koumori ist in Wirklichkeit Cheng Fui und die vermeintlichen Schattendoppelgänger waren Kenjis Einsatzteam. Kenji und Atsuko durchsuchen den Saal weiter nach Koumori und nähern sich

⁶ Siehe Buch IV November 2011 'Die Kammer der Götter'

⁷ Siehe Buch I Oktober 2003 & Buch II Februar 2007

Peter, der die beiden ebenfalls als Gegner wahrnimmt und angreift. Atsuko bekommt ihn zu fassen und er wird von Kenjis Taser ruhig gestellt.

Der echte Koumori versucht derweil aus dem Saal zu fliehen, wird aber sofort von Kenji entdeckt und kann endlich ausgeschaltet werden. Mittels einiger wohl platzierter Rauchbomben kann die Gruppe ohne weiteres Aufsehen entkommen, während die inzwischen alarmierte Polizei anrückt.

SCHATTEN DER FINSTERNIS

Einen Tag später erhält Peter einen Anruf von Walter, der ihn in sein Haus in England einlädt (inklusive Gäste). Der Flug und die Fahrt sind ereignislos, als die Gruppe aber vor Walters Anwesen steht, stellen sie fest, dass niemand zuhause ist. Weitere Untersuchungen auf dem Grundstück und um das Haus ergeben, dass Walter mindestens 1-2 Tage nicht mehr zuhause war. Auch im Dorf wurde Walter schon einige Tage nicht mehr gesehen, was aber nicht ungewöhnlich für ihn sei.

Auf der Rückfahrt zum Hotel kommen sie an einer Unfallstelle vorbei und sehen, wie ein Auto gerade aus einem Graben gezogen wird. Sie erkundigen sich bei einem Polizisten und bekommen mit, dass der Fahrer bisher nicht gefunden werden konnte. Im Kofferraum des Wagens finden sie Walters Gepäck. Auf dem Armaturenbrett wurde das Wort 'Water' eingeritzt.

Peter benutzt daraufhin seinen 'Elemente aufspüren', um nach größeren Wasservorkommen zu suchen, und spürt einen Bach, der sich ein Stück im Wald parallel zur Straße entlang schlängelt. Die Gruppe macht sich auf, den Bach zu untersuchen. Sie betreten den Wald und müssen sich durch überraschend dichtes Unterholz und Gestrüpp arbeiten. Schließlich erreichen sie den Bach. Kenji sieht dank seiner Aurasicht, dass der Chi-Fluss hier ziemlich stark in Mitleidenschaft gezogen wurde und kann auch ausmachen, wohin sich dieser Zustand noch verstärkt.

Nach kurzer Strecke am Ufer entlang, gelangt die Gruppe an einen Kampfplatz. Hier wurde ein Teil des Waldes infolge einer Auseinandersetzung regelrecht dem Erdboden gleich gemacht. Kenji spürt darüber hinaus die Reste einer starken negativen Präsenz. Etwas abseits findet sich ein großer Kokon aus Zweigen und Blättern. Spitze Zweige brechen aus diesem hervor, als er untersucht wird, und eine Stimme fordert die Gruppe barsch auf, zu verraten, was sie hier wollen. Als Peter seinen Namen nennt, tritt eine Gestalt auf die Lichtung, die sich als Llewelyn O'Toole vorstellt, seines Zeichens ehemaliger Schüler von Walter Smythe (und ebenso wie Peter von ihm eingeladen worden).

Die Gruppe tauscht Informationen aus und überlegt, wie man in den Kokon vordringen kann, um mit Walter Kontakt aufzunehmen, der sich offensichtlich darin befindet, um sich zu regenerieren. Llewelyn meint, dass Peter als einziger eine Chance hätte, jedoch auch nur dann, wenn er zusätzlich etwas Persönliches von Walter mit sich trägt. Die Gruppe beschließt hier zu kampieren. Kenji und Atsuko fahren derweil nach Reading, um in einem Convenience Store Decken für die Nacht zu kaufen. Danach brechen sie in die dortige Polizeiwache ein und entwenden einige persönliche Dinge aus Walters Koffer, der in der Asservatenkammer aufbewahrt wird.

Am nächsten Morgen versucht Peter Kontakt mit Walter aufzunehmen und wird in den Kokon gezogen. In seinem Unterbewusstsein trifft er seinen Onkel, der ihm erzählt, dass er gegen eine Art Wurm oder Schlange gekämpft hat, dessen Verhalten und Aussehen stark an das Schwarze Chi erinnert. Da Walter den Kampf tödlich verwundet verloren hat, ist er gezwungen noch einige Zeit in dem Kokon zu verbringen, bis sein Zustand nicht mehr kritisch ist. Er entlässt Peter mit der Bitte, den Wurm aufzuhalten, bevor dieser schlimmeres anrichtet.

Die Gruppe folgt der Spur des Schwarzen Chi, das sich nach Ost-Süd-Ost bewegt. Da es eine Spur der Verödung hinter sich her zieht, gestaltet sich die Verfolgung als relativ einfach. Glücklicherweise liegen keine Ansiedlungen auf dem Weg, so dass es bisher noch nicht direkt gesehen wurde.

Nach ca. 20 km kann das Schwarze Chi gestellt werden. Inzwischen hat es eine Größe von ca. 5 x 5 x 5 Metern angenommen. Atsuko ruft ihren Katana Hoshi no Shinzu herbei und lässt ihr Chi hinein fließen (zusätzlich auch das von Kenji, Peter und Llewelyn), wodurch es gleißend hell erstrahlt. Sie kann dem Schwarzen Chi damit zwar erheblichen Schaden zufügen, wird aber auch Ziel all seiner Attacken, denen sie auf Dauer nicht ausweichen kann. Schließlich ist sie gezwungen die Waffe wieder verschwinden zu lassen, als sich schwarze Flecken auf der Klinge abzeichnen. Die Gruppe versucht darauf hin, das Schwarze Chi mit positiven Gedanken zu bezwingen. Wieder werden sie vehement attackiert und jeder Treffer fegt den Gedanken des Ziels hinweg, so dass der

betroffene gezwungen ist, einen neuen zu finden, um nicht in tiefe Depression zu stürzen. Mit letzter Kraft kann das schwarze Chi schließlich besiegt werden. Cheng Fui sieht nach dem Kampf seine Existenz und seine Ziele in Frage gestellt. Nachdem die Gruppe später den Weg des Schwarzen Chis überprüft, deutet alles auf Stonehenge als Ziel hin, wo es schon früher sein Unwesen getrieben hat⁸.

ENDE APRIL – SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Nach weiteren drei Tagen öffnet sich endlich Walters Kokon und gibt ihn frei. Dieser ist allerdings immer noch schwer verletzt und benötigt weiterhin Bettruhe. Nach drei weiteren Tagen ist er soweit genesen, dass er der Gruppe ein wenig das Dorf zeigt (vor allem den einzigen Pub). Atsuko muss wegen dringender Termine zurück in die Staaten. Die anderen entschließen sich noch ein paar Tage zu bleiben, um endlich den versprochenen Urlaub genießen zu können. Am übernächsten Morgen erschüttert eine Polizeisirene den Ort. Der Einwohner Paul Handon ist unter mysteriösen Umständen gestorben. Kenji schleicht sich in das Haus des Verstorbenen und sieht die Leiche halb aufgerichtet im Bett sitzend. Pauls Gesicht ist eine Maske blanken Horrors. Nachdem die Polizei weg ist, betreten auch Cheng und Peter das Haus, um es noch zu untersuchen, bevor die Spurensicherung anrückt. Sie finden außer etwas Dreck vor dem Bett nichts Besonderes. Der Dreck scheint Erde von draußen zu sein. Beim Untersuchen des Gartens finden sie drei Löcher in der Erde vor dem Schlafzimmerfenster. Die Gruppe untersucht den Garten weiter und entdeckt, dass zwischen dem Zaun und dem Fenster noch 2 weitere Stellen mit jeweils drei Löchern sind. Zwar sind die Abstände zwischen diesen Stellen unterschiedlich, aber die drei Löcher stehen jedes Mal im selben dreieckigen Muster zueinander. Auch sind sie immer gleich tief. Darüber hinaus scheint die Erde fest zu sein, so als ob die Stangen (oder was diese Löcher erzeugt hat), längere Zeit in der Erde steckten.

Die Gruppe geht in den Pub, um der örtlichen Gerüchteküche zu lauschen. Aus dem Gespräch mit dem Barkeeper ergibt sich nichts, aber ein Gast namens Jack Smith kann immerhin noch erzählen, dass ihm beim abendlichen Spaziergang auf Höhe von Pauls Haus 3 Vogelscheuchen auf dem gegenüberliegenden Feld aufgefallen sind. Er erwähnt außerdem Pauls Bruder Peter Handon. Ein Besuch beim Bauer Hubert West, dem das Feld hinter Pauls Haus gehört, bringt keine weiteren Erkenntnisse. Dieser bestreitet, dass er auf dem Feld Vogelscheuchen aufgestellt hätte. Die Gruppe untersucht daraufhin das Feld direkt. Nach 2 Stunden Suche kann eine Stelle ausgemacht werden, wo ein paar Halme abgeknickt sind und sich auf dem Boden wieder die charakteristischen Löcher befinden. Kenji benutzt seine Aurasicht und erlebt in einer Vision, wie drei Männer einen vierten ermorden.

Da ihn die Vision mitgenommen hat, ruht Kenji sich aus, während Cheng Fui und Peter Smythe zu Peter Handon gehen und sich mit ihm unterhalten. Sie merken, dass er lügt, als er mit der Frage konfrontiert wird, ob es hier schon einmal einen Mord gab. Cheng eilt daraufhin zurück in den Pub zu Jack Smith, um mehr darüber zu erfahren. Dieser erinnert sich, dass der Mord kurz nach Ende des 2. Weltkrieges geschah. Daraufhin geht Cheng zum örtlichen Friedhof und findet dort tatsächlich das Grab eines jungen Leutnant namens Timothy Holcroft. Ein Gespräch mit dem Pfarrer bringt allerdings keine neuen Erkenntnisse. Zurück bei Peter Handon kann er allerdings noch erfahren, dass Holcroft eine Freundin hatte, die später Pauls Ehefrau wurde. Zusammen mit Kenji gehen sie wieder zu Paul zurück und konfrontieren ihn damit. Als dieser auch noch von seiner Ehefrau bedrängt wird, gesteht er schließlich, dass er, sein Bruder und ein weiterer (inzwischen verstorbener Freund), Timothy damals ermordet hatten und es wie einen Unfall aussehen ließen.

Die Gruppe nimmt Paul zu Walter mit und bereiten sich auf den Abend vor, überzeugt davon, dass Timothy (oder sein Geist), in dieser Nacht versuchen wird, auch Paul zu töten. Tatsächlich erscheinen in der Nacht an Walters Grundstücksgrenze die drei Vogelscheuchen und dringen auf das Gelände vor. Die Gruppe sieht sich mit einem Wesen konfrontiert, das immun gegen physische Angriffe ist und seinerseits mit Telekinese angreift. Schließlich kann es mittels Feuerbällen, elektrischen Angriffen und einem Ritual von Walter, dass die Mächte der Natur mobilisiert, besiegt werden. Am nächsten Tag wird Paul Handon den Behörden in Reading übergeben und die Gruppe kann noch ein paar Tage in Ruhe genießen.

⁸ Siehe Buch I Sommer 2001

MITTE JUNI – ALBIONS TOD

Mitten in die Vorbereitungen auf den Battle Rave III für den sich unter anderem auch Peter Smythe angemeldet hat, schlägt die Nachricht von Maximilian Albions Tod ein wie eine Bombe. Mindestens ebenso groß ist die Überraschung über das Albions Testament, das über 100 Punkte besitzen soll und erst dann offen verlesen wird, wenn vorher gewisse Vorbereitungen abgeschlossen sind.

ANFANG AUGUST – WORLD WARRIOR GRAND TOURNAMENT 2008

Das diesmalige WWGT findet auf der ehemaligen lemurischen Station statt, die von der Phalanx für den Kampf um die Erde genutzt wurde und seitdem von den Flüchtlingen bewohnt wird. Die Zahl an potentiellen Teilnehmern ist seit dem letzten Turnier vor 4 Jahren auf knapp 30 angewachsen, was eine Menge interessanter Kämpfe verspricht.

Die Gruppe bereitet sich auf das Turnier vor. Cheng Fui und Atsuko nehmen daran teil und werden von Elenara bzw. Kenji begleitet. Peter Smythe ist als Ehrengast geladen für seine Teilnahme am Kampf um die Erde.

Die Anreise ist ereignislos. Die Gruppe hat eine kleine Motoryacht gechartert und erreicht die lemurische Basis nach zwei Tagen auf See. Nachdem all Quartier bezogen haben, erkunden sie die Basis. Dabei treffen sie unter anderem auf Sakura Kasugano und Ken Masters, die nach Ryu Ausschau halten. Es stellt sich heraus, dass er überhaupt nicht teilnimmt.

Am Abend bemerkt Peter, dass jemand in seiner Unterkunft war. Mit Hilfe von Kenji entdeckt er, dass jemand seine Zahnpasta manipuliert hat. Sie suchen Prinzessin Kitara auf, worauf diese eine Untersuchung einleitet und eine Warnung veröffentlicht. Tatsächlich melden sich noch andere, die ebenfalls Manipulationen entdeckt haben. Weitere Anschläge dieser Art scheinen den nächsten Tag nicht aufzutreten.

Einen weiteren Tag später beginnt das Turnier. Erst nachdem die World Warrior die Arena betreten haben, werden die Startpaarungen ermittelt. Schon die erste Runde erzeugt viel Aufsehen, als Dhalsim kampfflos aufgibt und Richard Craven in die nächste Runde einzieht. Atsuko kann sich gegen Dee Jay behaupten, Cheng Fui gibt dagegen sofort auf und lässt Chun Li siegen.

Am Abend hat die Gruppe Gelegenheit mit Richard und Takeda zu sprechen und fragt sie über ihre Rückkehr aus Vergangenheit und den so plötzlichen Kraftanstieg aus. Kenji aktiviert dabei heimlich sein Auragespür, um Richards wahre Macht zu erkennen. Craven und Shingen drücken sich schwammig aus, nicht gewillt alles preis zu geben. Einzig, dass wohl jeder seinen eigenen Weg zur Erleuchtung finden muss, ist ihnen zu entlocken.

In der Nacht bekommt Kenji einen Kampf zwischen Guile und einigen Attentätern mit. Guile schien allerdings vorbereitet, da schon 2 außer Gefecht sind.

Die nächsten Runden verlaufen weitestgehend normal. Die Favoriten können ihre Kämpfe erfolgreich bestreiten und rücken weiter. Durch das nun eingegrenzte Teilnehmerfeld kommen auch keine weiteren Attentatsversuche vor.

An einem späteren Abend trifft sich die Gruppe mit Akane und versucht mehr über Albions Testament in Erfahrung zu bringen. Sie erzählt allerdings nur dass seine Firma Albion Enterprises gerade umstrukturiert und das Testament schon bald veröffentlicht wird.

Im Finale stehen sich schließlich Bison und Akuma gegenüber. Der Kampf wird von einer bisher nicht gezeigten Intensität und Brutalität dominiert. Dennoch kann Akuma sich nach zähem Ringen durchsetzen. Als er Bison an der Kehle zu packen kriegt attestiert er ihm eine große Kraft. So groß sogar, dass er sie als Bedrohung ansieht. Mit diesen Worten bricht er ihm das Genick, woraufhin ein Tumult ausbricht.

Mit dem unglücklichen Ende des Turniers reist auch die Gruppe wieder nach Hause. Über die nächsten Tage ist aus verschiedenen Quellen zu erfahren, dass Teile von Bisons Organisation begonnen haben sich gegenseitig um die Vorherrschaft zu bekämpfen.

ENDE AUGUST: DER QUELL DES LEBENS: ERSTE PRÜFUNG

Inmitten dieser Wirren wird endlich das Testament von Lord Maximilian Albion veröffentlicht. Akane macht der Gruppe kurz darauf ein Angebot, den Quell des Lebens bzw. D'Anclaudes Aufenthaltsort zu finden und erhöht die ausgelobte Summe noch um ein weiteres Betrag aus ihrer Privatschatulle.

Die Gruppe entscheidet sich schließlich für den Quell des Lebens und besucht als nächstes Richard Craven, da dieser ihnen während des Turniers erzählte, dass er den Quell ebenfalls gesucht hat. Richard kann ihnen einige Tipps und Hinweise geben, was sie erwarten wird. Außerdem nennt er ihnen den Ort im Himalaja, wo die eigentliche Suche begann.

Die Gruppe bereitet sich vor und lässt sich in den Himalaja bringen. Im tiefsten Schneegestöber macht sich die Gruppe auf, die Höhle zu betreten. In der Höhle sehen sie zuerst ein schwaches Licht. Sie folgt einem Gang und kommt zu einem verlassenen Lagerplatz, wo ein einzelner Strahler einen Torbogen beleuchtet.

Der Torbogen ist aus dem Fels gehauen und zeigt Bilder von Engeln (links) und Dämonen (rechts). An der höchsten Stelle scheint eine Abbildung von Gott zu sein. Am Fuß jeder Seite ist die Abbildung eines Menschen zu erkennen, der einen Kelch in der Hand hält. Hier besitzt der auf der linken Seite gütige Gesichtszüge, der auf der rechten dagegen harte. Kenji kann erkennen, dass der rechte zu trinken scheint.

Die Gruppe durchschreitet schließlich den Torbogen und geht weiter. Wieder sehen sie ein Licht und erkennen, dass sie zu einem Ausgang gelangen. Draußen bemerken sie, dass sie nicht mehr im Himalaja sind, sondern auf einem Hügel stehen und das Licht von der untergehenden Sonne stammt. Der Ausgang gehört nun zu einer versiegelten Mine. Sie finden eine Landstraße, der sie folgen und gelangen zu einem Ort namens Cat's Corner.

In einem Laden erkundigen sie sich nach einer Unterkunft. Der Besitzer erinnert sie daran, dass bald die Ausgangssperre in Kraft tritt und gibt der Gruppe die Adresse einer Pension. Aus einer Zeitung erfahren sie, dass sie in den USA sind und das Datum der 03.04.2020 ist.

In der Pension angekommen mieten sie sich Zimmer und verschaffen sich Zugang zum Internet. Neben zensierten Nachrichten und einer revidierten Geschichtsschreibung über Nexus' Machtergreifung finden sie auch ihre eigenen Namen auf einer Liste mit Staatsfeinden. Die meisten sind allerdings durchgestrichen (nebst Angabe des Todesdatums).

Die Gruppe überlegt ihr weiteres Vorgehen und prüft ihre Möglichkeiten. Man kommt zu dem Schluss, dass sie ohne Kontakte nicht weit kommen werden, zumal fast alles inzwischen bargeldlos gehandelt wird und über personalisierte Geldkarten läuft. Sie entdecken, dass Richard Craven in dieser Realität inzwischen Dozent an der UCLA geworden ist und beschließen ihn anzurufen. In dem Telefonat stellen sie fest, dass Craven in dieser Zeitlinie nie in die Vergangenheit gereist ist und dementsprechend nicht die Erleuchtung erlangt hat. Richard lässt sich überzeugen, nach Cat's Corner zu kommen, um sich mit der Gruppe zu treffen. Er erzählt ihnen von der Taiyo Resistance, die seines Wissens als einzige Gruppierung noch gegen Nexus kämpft und dass man sie Gerüchten zufolge über das Internet kontaktieren kann.

Die Gruppe entdeckt schließlich die geheime Website der Taiyo Resistance, indem sie den Namen in Hex-Notation direkt als Adresse in den Browser tippen. Sie gelangen auf eine Seite, die nur eine einzige Adresse in Los Angeles anzeigt.

Die Gruppe mietet einen Hummer und macht sich auf den Weg. Unterwegs werden sie mehrfach von Patrouillen attackiert, da man inzwischen auf sie aufmerksam geworden ist. Trotzdem können sie ihren Weg bis nach LA fortsetzen. Dort angekommen stehen sie vor einem leeren Gelände ohne irgendwelche Bauten. Sie betreten die Kanäle durch einen Zugang auf der Straße und finden unten ein Sonnensymbol dem sie folgen. Weitere Sonnensymbole dirigieren sie immer weiter durch das Gangsystem, bis sie an eine Kreuzung ohne weitere Markierung gelangen. Nach einem Fehlversuch nehmen sie den einzigen Gang mit einem Ausstieg (durch den sie die Sonne sehen können). Auf dem Weg nach draußen, werden sie teleportiert und landen in unbeleuchteten Einzelzellen.

Peter wird als erster verhört und sieht sich Makoto Natsume gegenüber; Atsukos Sohn. Dieser erkennt Peter sofort und wird darüber sehr wütend. Er verlangt zu erfahren, wer er wirklich sei, da Peter schon vor Jahren starb. Peter versucht seinerseits, Makoto davon zu überzeugen, dass er aus einer Paralleldimension kommt. Makoto lässt schließlich den Rest der Gruppe frei und führt sie durch deren Stützpunkt, der ein aufgegebener Atombunker ist. Sie sprechen über die Paralleldimension und wie der Kampf gegen Nexus dort verlief, dank der Warnung von Kim Fui und April Smythe. Makoto eröffnet ihnen, dass sie hier auf ziemlich verlorenem Posten stehen und er der Idee nicht abgeneigt ist, die beiden nach Jade zu evakuieren. Allerdings müssten sie dafür in den Himalaja reisen und das dortige Portal benutzen, da Nexus veranlasst hat, dass gewöhnliche Portalmagie nicht mehr funktioniert.

Makoto und die Gruppe beschließen den Versuch zu wagen, die noch jungen Kim und April nach Jade zu bringen. Mit einem VTOL, der ehemals der nun zerschlagenen Mishima gehörte, fliegen sie los. Mit an Bord sind außerdem noch die Zieheltern der beiden Kinder und ein Pilot. Der Flug über den Pazifik ist ereignislos. Vor der Küste Chinas schwenkt der Pilot nach Norden, um direkt bei den Ausläufern des Himalayas Land zu erreichen. Auch hier bleibt der Flug ohne Probleme. Als sie sich allerdings dem Portal nähern, stellen sie fest, dass Nexus dort eine Truppe stationiert hat, weniger um Leute davon abzuhalten es zu benutzen, sondern um Besucher aus anderen Dimensionen aufzuhalten.

In einem gewagten Manöver gelingt es dem Piloten, den VTOL direkt in dem Eingang zu landen. Alle steigen schnell aus. Während die Gruppe sich auf die ersten Soldaten vorbereitet, eilen Makoto und der Rest in die Bibliothek, wo er das Ritual zur Portalöffnung vorbereitet.

Die ersten Soldaten werden schnell von Peter, Cheng Fui und seiner Frau besiegt, während Kenji draußen Verwirrung stiftet. Dann wird jedoch der VTOL gesprengt und die Gruppe steht buchstäblich mit dem Rücken zur Wand. Sie ziehen sich in die Bibliothek zurück, wo sie von Makoto empfangen werden, der wissen möchte, was draußen passiert. Nach einem kurzen Lagebericht, eröffnet Makoto der Gruppe, dass sich das Portal vor dem Zugang zur Bibliothek öffnen wird und das dieser Bereich mit allen Mitteln gehalten werden muss.

Cheng Fui ist sich sicher, dass es sich um die Prüfung der Tapferkeit handelt und willigt ein, wohl wissend, dass sie das nicht unbedingt überleben werden. Makoto gibt ihnen einen Schutzzauber mit, der sie bei ihrer Aufgabe unterstützen soll. Derweil ist es Kenji draußen gelungen, den Kommandanten der Truppe auszuschalten, hat dieses allerdings mit dem Leben bezahlt.

Der Rest der Gruppe verteidigt tapfer das Tor und hält die Angreifer auf, während Makoto, die Kinder und die restlichen Begleiter nacheinander das Tor passieren. Cheng Fui, Peter und Elenara fallen nacheinander im Kampf.

DER QUELL DES LEBENS: ZWETE PRÜFUNG

Alle erwachen und stellen fest, dass sie unverletzt und lebendig sind. Wie sie schnell herausfinden, befinden sie sich in Shangri-La zu Zeiten des ersten chinesischen Kaisers Qin Shihuangdi. Laut den Einwohnern wurden sie draußen halb erfroren im Schnee gefunden und hierher gebracht. Während der ihrer Genesung werden sie auf die Bibliothek aufmerksam, die sie schon aus ihrer eigenen Zeit kennen. Allerdings gelten zu dieser Zeit andere Regeln. Nur wer ein bestimmtes Rätsel löst, erhält Zutritt zur Bibliothek. Die Gruppe macht sich daran, es zu lösen. Sie werden nacheinander in eine Pagode geführt, deren Innenwände über und über mit Schriftzeichen aller bekannten und zukünftigen Alphabete beschrieben sind. In der Mitte der Pagode steht eine Säule, auf der das eigentliche Rätsel in allen möglichen Sprachen geschrieben steht („Nenne Gottes Namen“). Keiner aus der Gruppe schafft es auf die Idee zu kommen, dass Gott in allen wohnt („Ich“) und so scheitern sie an der Prüfung der Weisheit.

DER QUELL DES LEBENS: DRITTE UND VIERTE PRÜFUNG

Die Gruppe beschließt Shangri-La zu verlassen und das China des Altertums zu bereisen, doch schon vor der nächsten größeren Stadt erfahren sie von einer Armee, die sich ihnen nähert und Shangri-La als Ziel hat. Sie wird von Kaiser Qin Shihuangdi persönlich angeführt, dessen erklärtes Ziel es ist, sich das Wissen um das ewige Leben anzueignen, dass in Shangri-La vermutet wird. Die Gruppe schaut sich die Größe der Armee an und beschließt umzukehren, um das Kloster zu warnen. Eilig werden einige Vorbereitungen getroffen, um die anrückende Armee zu behindern. Diese schickt nach ihrer Ankunft zunächst einen Unterhändler vor, der aber vom Herrscher Shangri-Las abgewiesen wird. Daraufhin lässt der Kaiser seine Bogenschützen einen stundenlangen, ununterbrochenen Pfeilregen auf die Stadt regnen. Danach erfolgt der Angriff, in dem er Mauern erstürmen lässt. Dank der Hilfe der Gruppe, kann die Erstürmung abgewendet werden.

In der Nacht versuchen Kenji und Peter einen Ausfall, um den Kaiser gefangen zunehmen. Dieser scheitert, als Kenji von einem gegnerischen Kampfkünstler entdeckt und gejagt wird. Beide müssen den Versuch abbrechen.

Am nächsten Tag geht der Angriff mit unverminderter Härte weiter. Immer wieder gelingt es den Angreifern sich kurzfristig auf den Mauern festzusetzen, was zu Verlusten bei den Verteidigern

führt, bis jemand aus der Gruppe zu Hilfe eilen kann. Am Ende des Tages sieht die Lage düster aus.

Auch der folgende Tag verläuft nicht besser und es wird jedem klar, dass sie nicht mehr lange standhalten können. Am Abend wird ein starker Kämpfer bestattet. Die Gruppe nutzt die Gelegenheit, mit dem Bibliothekar zu sprechen. Dieser vertraut ihnen an, dass die Bibliothek über gewissen Mechanismen verfügt, die er aktivieren kann. Dazu gehört auch die Möglichkeit, die ganze Stadt für 1000 Jahre in Stasis zu versetzen. Die Gruppe beschließt darauf hin, sämtliche Einwohner in die Bibliothek zu verfrachten.

Am nächsten Morgen müssen sie feststellen, dass der Bibliothekar einem Anschlag zum Opfer fiel. Dennoch beginnen sie mit der Evakuierung, während die kaiserlichen Truppen, die Mauer stärker berennen. Derweil betritt die Gruppe den inneren, gesperrten Bereich der Bibliothek in der Hoffnung den Stasismechanismus zu finden und zu aktivieren.

Neben Büchern, die offensichtlich aus anderen Epochen stammen, finden sie auch einen Raum, in dem hunderte von Büchern in einer Art Wirbel umher fliegen. Sie untersuchen den Leichnam des Bibliothekars und seinen Kristall, der an seiner Stirn haftete. Elenara kann nach magischer Analyse heraus finden, dass der Kristall eine mago-technische Kreation ist. Inzwischen haben die kaiserlichen die Stadt eingenommen und stürmen die Bibliothek. Im letzten Augenblick ertönt das Signal für den Rückzug. Die Truppen verlassen die Stadt.

Nach einiger Zeit reiten zwei Leute vor die zerstörten Tore. Der eine stellt sich als Huangdis Nachfolger und neuer Kaiser vor. Er kündigt an, Shangri-La in Frieden zu lassen, da er den Tod seines Vaters als Zeichen der Götter ansieht. Zwei Prüfung der Gruppe sind damit ebenfalls beendet. Die erste ist nicht direkt gescheitert, da die Gruppe die Schlacht bis zum Schluss durchgestanden hat, dabei aber weder Glaube noch Hoffnung zeigte. Allerdings bestanden sie die Prüfung der Mäßigung, da sich keiner aus der Gruppe an den Büchern vergriffen hatte, als sie die Gelegenheit dazu hatten.

DER QUELL DES LEBENS: FÜNFTE PRÜFUNG

Die Gruppe hilft beim Wiederaufbau Shangri-Las. Eine Woche später erscheint ein weiterer Besucher, der sich ebenfalls als jemand entpuppt, der die Prüfungen absolviert. Er stellt sich als Dr. Karl Vindictus vor, der ebenfalls durch Albions Testament auf der Suche nach dem Quell der Lebens ist. Er beschreibt der Gruppe das Tor, durch das sie ebenfalls gereist sind. Er versucht sich an der Prüfung von Shangri-La und besteht sie, was ihm den vollen Zugriff erlaubt. Die Gruppe lässt ihn in Ruhe, trotz eines vagen Verdachts, dass er für das Ungleichgewicht am Tor verantwortlich sein könnte. Da sie aber nichts konkretes gegen ihn in der Hand haben, lassen sie ihn ziehen und bestehen so die Prüfung der Gerechtigkeit.

DER QUELL DES LEBENS: SECHSTE PRÜFUNG

Die Gruppe beschließt einen erneuten Versuch, das antike China zu bereisen. Nach einigen Wochen eher zielloser Wanderschaft erwerben sie Bürgerrechte in einer kleinen Stadt und heuern als Schutz bei einer Karawane an.

Die Karawane reist in den Westen, wo sie an den Grenzen zu den wilderen Ländern in einen Hinterhalt geraten. Die Gruppe kann die Banditen besiegen, allerdings sind viele aus der Karawane gestorben, darunter auch der Besitzer. Die Gruppe übernimmt die Führung und verkauft die Waren komplett. Wohlhabend kehren sie in den Osten zurück und kaufen sich dort ein Anwesen. Cheng Fui beginnt Schüler zu trainieren, Peter versucht sich als Arzt und Kenji beginnt sich einen Namen zu machen und Leute zu schmieren.

Kenji zwingt den Betreiber der örtlichen Spielhölle – Li Wang – ihn zu beteiligen. Li Wang versucht sich nach einiger Zeit zu befreien, in dem er Kenji zu einem Spiel überredet. Li Wang verliert dieses und ist gezwungen seine Tochter Li Ping als Ehrengesel an Kenji zu überstellen.

Li Ping erhält einen festen Trainingsplan: Kenji beginnt sie in typischen Fähigkeiten eines Ninjas zu schulen und Cheng unterrichtet sie in Selbstverteidigung. In ihrer Freizeit hält sie sich allerdings meistens bei Peter auf. Sie beginnt eine vorgetäuschte Romanze zu ihm aufzubauen, um sich auch sein Vertrauen zu erschleichen. Niemand bemerkt, dass Li ihre wahren Talente geheim hält. Eines Tages kommt sie aufgelöst zu Peter und berichtet ihm, dass eine gute Freundin namens Rin Lin ins Gefängnis geworfen wurde wegen einer fadenscheinigen Anklage (Diebstahl). Peter verspricht ihr zu helfen und besucht das Anwesen der Familie Rin. Dort erfährt er allerdings, dass

eine Rin Lin nicht existiert, was jedoch in der strengen Gesellschaft Chinas auch bedeuten könnte, dass sie von ihrem Vater verstoßen wurde. Peter wird für einen Spion gehalten und vom Grundstück gejagt. Darauf hin lässt er sich von der Polizei gefangen nehmen, um in das Gefängnis zu gelangen. Dort stellt er fest, dass es dummerweise separate Bereiche für Männer und Frauen gibt, so dass er keine Gelegenheit erhält, mit Rin Lin zu sprechen. Er wird sofort von anderen Häftlingen angepöbelt, zeigt ihnen allerdings, dass mit ihm nicht zu spaßen ist. Gleichzeitig möchte Kenji Li Pings Freundin frei kaufen. Gemeinsam gehen sie zum Gefängnis, wo Kenji den Polizeichef besticht. Vor den Zellen, greift Ping plötzlich die Wachen an und versucht die Zellentür zum Männertrakt zu öffnen. Kenji ahnt, was Pings wahre Intention ist, schreitet aber ein und besiegt sie. Ping gesteht ihm, dass sie die ganze Zeit darauf bedacht war, ihren Geliebten zu befreien, der durch ihren Vater ins Gefängnis geworfen wurde. Damit scheitert die Gruppe an der Prüfung der Liebe. Kenji kauft Peter frei und überlässt Ping sich selbst.

ENDE SEPTEMBER – DER QUELL DES LEBENS: SIEBTE PRÜFUNG

Nach einiger Zeit macht sich die Gruppe erneut auf eine längere Reise. Sie ziehen Richtung Norden, bis sie die letzte Stadt vor dem Ende des chinesischen Reiches erreichen. Dort ziehen sie entlang der Grenze nach Westen. Nachdem sie eines Nachts in einer verlassenen Holzfällerhütte übernachteten, erwachen sie am nächsten Morgen in einer anderen Hütte. Eine schnelle Untersuchung ergibt, dass die Hütte sehr spartanisch eingerichtet ist und aktuell von einer Person bewohnt wird, die sich aber wenig um Ordnung und Sauberkeit kümmert. Außerdem befindet sich die Hütte in einem Gebirge, vermutlich dem Himalaja. Draußen finden sich zudem Trainingsgeräte, die ebenfalls nicht in Stand gehalten werden. Nach einer Weile kommt eine Person zur Hütte: es ist niemand anders als Ryu, der hier wohnt.

Cheng und die anderen erkennen schnell, dass Ryu seit seiner Niederlage gegen Akuma seelisch gebrochen ist. Versuche ihn aus seiner Lethargie zu reißen scheitern. Da die Versuche sehr halbherzig sind und zu früh abgebrochen werden, scheitert die Gruppe schlussendlich auch an der Prüfung der Hoffnung.

Die Gruppe bricht zur nächstgelegenen Ortschaft auf, und kontaktiert dort Ace, damit er sie abholen kommt. Hier erfahren sie auch, dass seit Beginn der Prüfungen in ihrer Zeit nur ein Monat vergangen ist. Die Gruppe macht einen Abstecher nach Shangri'La, um ihre dort deponierten Antiquitäten zu bergen. Als sie abfliegen wollen, lässt sich das Flugzeug nicht starten. Sie untersuchen die Maschine eine Weile, finden allerdings nichts. Händeklatschen schreckt sie auf. Hinter dem Flugzeug steht Dr. Karl Vindictus, der sich auf höchst gestelzte Art und Weise für diesen kleinen Witz auf deren Kosten entschuldigt. Er erkundigt sich nach ihrem Fortschritt in den Prüfungen. Die Gruppe nutzt die Gelegenheit nochmal alles Revue passieren zu lassen und kommt auf ein Verhältnis von 5:2 für sich. Daraufhin entschuldigt sich Vindictus, dass er dann keine Wahl habe und sie im Auftrag seines Herren Seth nun töten müsse. Kenji kann mittels Aura Scanning erkennen, dass Vindictus über ein unglaubliches Chi-Potenzial verfügt.

Der folgende Kampf ähnelt mehr einem Gemetzel. Nach nur 2 Kampfrunden liegen sowohl Peter als auch Cheng Fui bewusstlos am Boden. Kenji versucht Vindictus zu reizen, seine schwerste Attacke zu benutzen. Vindictus erzeugt daraufhin eine Energiekugel in seiner Hand mit dem Kommentar, dass diese Zielsuchend sei. Kaum wirft er diese auf Kenji, teleportiert dieser sich hinter Vindictus und lässt ihn damit seine eigene Attacke fressen.

Vindictus liegt schmachend am Boden, strahlt aber immer noch eine enorme Menge Chi aus. Kenji erzeugt eine Chi-freie Zone in der Hoffnung, Vindictus damit kampfunfähig zu machen, doch stattdessen zerfasert sich Vindictus' Energie und er löst sich komplett auf.

Bevor alle zurück fliegen machen sie einen Abstecher zu Ryu und überreden ihn schließlich doch noch mitzukommen. Zurück in Los Angeles besucht die Gruppe Richard, um ihm von ihren Erlebnissen zu erzählen. Gemeinsam gehen sie erneut alle Details durch und identifizieren mit seiner Hilfe nacheinander die abgelegten Prüfungen:

1. Tapferkeit – Aufopferung bei der Evakuierung der Kinder nach Jade
2. Weisheit – Prüfung in Shangri-La
3. Glaube – Der Glaube daran, dass es die Prüfung der Hoffnung ist (Kampf gegen eine gewaltige Übermacht)
4. Mäßigung – Sich nicht an den Büchern zu bedienen
5. Gerechtigkeit – Vindictus in Ruhe gelassen

6. Liebe – Li Ping mit ihrem Geliebten ziehen lassen
7. Hoffnung – Ryu Hoffnung geben

Als Erfolgreich kann die Gruppe die Prüfungen 1, 4 und 5 für sich verbuchen. Dagegen sind 2, 6 und 7 Misserfolge. Die Prüfung des Glaubens ist offen, selbst Richard vermag nicht zu erkennen, ob diese bestanden ist oder nicht. Allerdings ist das seiner Meinung nach ziemlich irrelevant, denn selbst 3 misslungene Prüfungen dürften wahrscheinlich schon zu viele sein.

Kenji bereitet ein Trainings- und Aufbauprogramm für Ryu vor und versucht ihn auf einen Rückkampf gegen Akuma einzustimmen.

ENDE OKTOBER – SETH

Kenji beginnt ein Training, um seine Teleportationsfähigkeiten weiter auszudehnen. Fortschritte sind jedoch zunächst marginal.

Cheng erhält die Gelegenheit für eine Dissertation bei einem Professor an der San Diego Uni, der bald seinen Lehrstuhl abgeben wird. Vom Inhalt her muss sie einen archäologischen sowie einen technischen Aspekt beinhalten. Er besucht darauf hin Isaac Elite, in der Hoffnung, von ihm lemurische Technologie zu erwerben, die er für seine Arbeit benutzen kann.

Peter macht ein Überlebenstraining mit seinem Onkel Walter und stößt dabei auf einem Indianerfriedhof auf eine militärisch organisierte Gruppe von Grabräubern. Die Soldaten tragen einen Kobrakopf auf ihrer Uniform. Bei einem heimlichen Überfall auf deren Lager, fällt Peter ein Notebook in die Hände mit einem aktiven Webbrowser. Bevor das Notebook im anschließenden Feuergefecht vernichtet wird, kann er sich die IP-Adresse merken.

ENDE NOVEMBER – SPURENSUCHE...

Cheng besucht als nächstes Gina Diggers. Sie ist bereit, ihn bei seiner Dissertation zu unterstützen und versorgt ihn auch mit einigen technischen Apparaturen der Lemurier, über die er schreiben kann.

Peter findet mit Hilfe von Cheng heraus, dass es sich bei der IP-Adresse im Browser um einen Server in Lomé/Togo handelt. Außerdem besucht er das Last Round, wo er hofft weitere Informationen über Seth und das Kobra-Symbol heraus zu finden. Zudem erhält er die Telefonnummer eines Street Fighter-Stalls: Den Renfield Knights.

Kenji sucht parallel dazu in der Bibliothek des Himalajaportals nach Hinweisen und Hilfen für sein Training. Er findet ein Buch in dem vom Überwinden der eigenen Blockaden gesprochen wird.

MITTE DEZEMBER – ... UND ERFOLGE

Peter trifft sich mit Kenji und Atsuko, um auch von ihnen Informationen zum Kobrasymbol zu erhalten. Atsuko verspricht Peter, die Taiyo Foundation darauf anzusetzen. Außerdem nimmt sie das Notebook mit, um ihre Spezialisten für Datenrettung darauf anzusetzen. Diese finden im Hauptspeicher eine verschlüsselte E-Mail, die sich allerdings zunächst nicht dekodieren lässt. Kenji versucht auf eigene Faust Informationen einzuholen. Einige Tage später verüben deswegen Killer einen Anschlag auf ihn. Dank dieser Situation ist er in der Lage, seine geistige Blockade zu überwinden: Er teleportiert sich über eine Strecke von ca. 30 Metern vor das Auto der Attentäter. Mit einem zweiten Teleport landet er im Wagen und schaltet die zwei Personen dort drin mittels Shock Treatment aus. Ein späteres Verhör der beiden liefert jedoch nichts, da sie anonym angeheuert wurden.

2009

ANFANG JANUAR – ERSTSCHLAG

Die E-Mail kann entschlüsselt werden. Sie beschreibt eine Vollversammlung in Portland sämtlicher Westküstenzweige der Organisation Seth. Ort ist eine ehemalige Kirche in einem der ärmeren Viertel der Stadt. Der Gruppe gelingt es die Versammlung hoch zu nehmen und den Anführer namens Ramses gefangen zu nehmen.

Mittels den Informationen, die sie Ramses entlocken können, schickt die Gruppe eine gefälschte Nachricht ab, um Seth eine Falle zu stellen. Sie nehmen jedoch irrtümlich nur einen Untergebenen

namens Chefren gefangen. Sie stellen zudem weitere Nachforschungen über diese Organisation an, erfahren allerdings nur, dass sie bisher selten in Erscheinung getreten ist. Peter schließt sich den Renfield Knights an, um öfters an gewerteten Streetfights teilnehmen zu können.

ENDE JANUAR – CAMMYS GEHEIMNIS

Ende Januar erhält Peter die Chance auf der Frisco Fight Night gegen Cammy anzutreten. Während sie sich noch im Ring gegenüber stehen, flüstert Cammy Peter zu, dass sie diesen Kampf verlieren wird. So geschieht es dann auch. Durch diesen Sieg wird Peter in den Rang eines World Warriors erhoben.

Kurz darauf kann Kenji beobachten, wie zwei Anzug tragende Männer heftig auf Cammy einreden. Zur Rede gestellt, ist sie abweisend. Dennoch gibt Kenji ihr die Adresse von deren Hotel in San Francisco.

Einige Tage später (wieder in Los Angeles) nimmt Cammy schließlich das Angebot an, um sich zu erklären. Sie erzählt der Gruppe von ihrer mysteriösen Vergangenheit und warum sie deshalb jede Chance nutzt, um mehr darüber zu erfahren. Der getürkte Kampf war eine solche Chance. Sie erklärt sich bereit, mit Peter einen Rückkampf auszutragen, der dann in wenigen Wochen stattfinden soll.

Der Rückkampf findet schließlich Mitte Februar statt und Peter kann Cammy ein weiteres Mal besiegen.

ANFANG FEBRUAR – ZEIT DER RUHE

Die nächsten Wochen und Monate sind vergleichsweise ereignislos für die Gruppe. Ein jeder geht seinen eigenen Geschäften nach. Vor allem die Taiyo Foundation forscht im Hintergrund weiter nach Setz und hält auch das, was von Shadooloo übrig geblieben ist, im Auge. Erwähnenswerte Ereignisse:

- x Cheng schafft es mit seiner Dissertation nicht an den begehrten Lehrstuhl zu gelangen. Mitte des Jahres eröffnet sich allerdings eine weitere Option und er nimmt eine Stelle als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der UCLA an.
- x Kenji schafft es seine Teleport-Technik zu verbessern und ist nun in der Lage sich 100 Meter weit zu teleportieren.
- x Peter konzentriert sich immer mehr auf seine Karriere als Street Fighter und überlässt seine Firma den Händen seines Managers. Außerdem lernt er Laura Farrah kennen und geht eine lockere Beziehung mit ihr ein.
- x Atsuko wird Mitte des Jahres schwanger.
- x Ende 2009 nehmen die Kämpfe innerhalb der Reste von Shadooloo ab. Die Dragonlords konnten ihre Einflusssphären verteidigen und regieren nun als drei unabhängige Nachfolger von Shadooloo jeweils über ihr eigenes Syndikat.

2010

Auch dieses Jahr hält keine großen Überraschungen für die Gruppe bereit:

- x Atsuko bekommt eine kleine Tochter mit Namen Kimiko.
- x Elenara wird schwanger.

2011

MITTE JANUAR – IN DIE TIEFEN

Die Gruppe erhält ein Angebot von Gina, ihr bei einer Expedition zu helfen. Eine gewaltige unterirdische Anlage soll erkundet werden, um dort eine antike Waffe namens Gigathon zu erreichen. Dort soll sich ein Phantomgenerator befinden, den Gina bergen möchte.

Bei einem zweiten Treffen erfahren sie weitere Details: Die Anlage ist ein antikes Gefängnis, das sich selbst erweitern kann.

Nahe Boston trifft sich das Team bestehend aus Gina, ihrem Vater, Penny, der Gruppe und einigen weiteren Mitgliedern der Explorer Society. Außerdem werden sie von einem Magier namens Dee'em begleitet, der ein Portal in die oberen Bereiche der Anlage öffnet.

In drei Fahrzeugen begibt sich das Team in die ewige Nacht. Schon recht früh werden sie von Psykobolden attackiert. Obwohl das Team mit seinen Fähigkeiten die Kobolde abwehren kann, werden sie hart bedrängt. Das "Mutterschiff" der Kobolde – eine gewaltige, Schneckenartige Kreatur – beginnt jedoch Chi für einen finalen Angriff in seinen Fühlern zu sammeln. Als ein Mitglied der Society diesen abtrennt, explodiert das freigesetzte Chi. Dee'em kann das Team in letzter Sekunde zu einem Safespot porten. Doch da Kenji, Cheng und Peter von einem von Gina erzeugten Schild umgeben waren, schlägt der Port bei ihnen fehl und sie landen in einem anderen Bereich.

Einem Gang folgenden geraten sie an eine Art Spinnenmensch, den sie jedoch nach kurzem Kampf besiegen können und zwingen ihnen als Reittier zu dienen. Sie erreichen eine Pilzhöhle, die von einer Dryadenartigen Rasse bewohnt wird und es kommt erneut zum Kampf. Die Gruppe flieht und betritt ein Labyrinth kleinerer Höhlen, die von verschiedenen Gruppierungen bewohnt werden.

Nach diversen Abenteuern mit einer alten Hexe, teleportierenden Pilzkreisen und einem unterdrückten Stamm von kleinen Humanoiden findet die Gruppe den Ausgang aus diesem Bereich und trifft endlich auf die anderen Teilnehmer der Expedition.

Die restliche Reise zu Gigathon verläuft ohne weitere Vorkommnisse. Dort angekommen wird ein Lager eingerichtet. Während der darauf folgenden Untersuchung der antiken Waffe kommt es zu merkwürdigen Vorfällen, als einige aus dem Team kurze Visionen haben. Sie erkennen, dass diese Erinnerungen von damals sind, als die Waffe zu ihrem ersten und einzigen Einsatz kam.

Als Gina, Penny und Kenji einen inneren Bereich nahe bei des Phantomgenerators untersuchen setzt Kenji nach einem Streit sein Shock Treatment ein. Dadurch überlastet er einige Systeme und der Phantomgenerator wird kurzzeitig gestartet und zieht sich und Gina in eine andere Dimension. Geschockt, aber nicht in der Lage etwas zu unternehmen, muss das Team abreisen.

MITTE FEBRUAR – TUNGUSKA 2.0

Peter begibt sich als Kämpfer der Renfield Knights auf eine längere Reise zu verschiedenen Turnieren auf der ganzen Welt.

Zur selben Zeit informiert Penny die Taiyo Foundation, dass sie Gina in Sibirien lokalisieren konnte. Daraufhin begeben sich Kenji, Cheng, Penny und Ace per VTOL in das Gebiet. Schon während des Fluges werden sie von Kampfjets angegriffen, die zu Night Flight gehören, einer hochtechnisierten und paramilitärischen Söldnereinheit. Ace landet das VTOL, so dass die anderen zu Fuß weiterreisen. Kurz vor ihrem Ziel werden sie einer anderen Gruppe gewahr, die es scheinbar auch auf Gina abgesehen hat. Diese wird kurz vor Erreichen der Zielkoordinaten von einem russischen Kampfhubschrauber angegriffen und in ein heftiges Gefecht verwickelt.

Die Gruppe nutzt das Chaos, um sich einem Haus großen Gebilde zu nähern. Sie wollen es untersuchen, werden aber vom Hubschrauber aufs Korn genommen, der das Gefecht für sich entschieden hat. Nicht willens aufzugeben, erzeugt Kenji Schattendoppelgänger und greift den Hubschrauber an. Dieser wird nach kurzem Kampf von Night Flights Stingerraketen zerfetzt. Kaum sind die Überreste des Hubschraubers abgestürzt, wird die Gruppe schon von einem Überlebenden der anderen Gruppe bedroht. Es zeigt sich, dass es sich hierbei um eine Eingreiftruppe des U.S.-Militärs handelte. Kenji zeigt sich wenig eingeschüchtert und verjagt die beiden Überlebenden.

Sie nutzen die gewonnene Zeit und entdecken, dass das Objekt ein riesiger Roboter zu sein scheint, da sie den Kopf des Koloss entdecken. Gerade als sie einen Zugang gefunden haben, landet in einiger Entfernung ein Shuttle. Kenji und Cheng überlassen Penny mit Gina, die sie im inneren bewusstlos finden, und stellen sich Night Flights Bodentruppen. Kaum haben sie dieses besiegt, als sie feststellen, dass sie während des Kampfes von Stealthgleitern eingekreist worden sind. Doch nun erhebt sich der gewaltige Roboter von Gina und verjagt Night Flight. Selbst ein Flächenbombardement bleibt gegen den Roboter wirkungslos. Night Flight zieht sich unter Kenjis und Chengs Spott davon. Nun zeigt sich, dass Ginas Roboter, den sie mittels des Phantomgenerators betreibt, doch nicht so unzerstörbar ist, als der erhaltene Schaden, ihm nun

doch den Rest gibt und er regelrecht in sich zusammen fällt. Gina nimmt das Angebot im VTOL mitzufiegen, dankbar an.

2012

ENDE JUNI – WOLKEN ZIEHEN AUF

Jahrelang wurde Ryu von Kenji und Atsuko unterstützt, damit er am WWGT 2012 teilnehmen kann und Akuma besiegt. Ein Video kursiert im Netz, das Akuma zeigt, wie er einigen zitternden Street Fighter-Fans die Regeln des bald startenden Turniers diktiert:

1. Man hat drei Tage Zeit Akuma innerhalb des Großraum von Los Angeles zu finden und zu einem Zweikampf zu fordern. Beginn ist der darauf folgende Tag um 07:00.
2. Akuma nimmt allerdings nur die Herausforderung eines World Warriors an. Wer von ihm oder einem anderen World Warrior besiegt wird, scheidet aus dem Turnier aus.
3. Es sind ausschließlich 1 vs. 1 Kämpfe zwischen World Warrior erlaubt.

Bald überschlagen sich Neuigkeiten und Gerüchte zum Turnier:

- x Sagat wird am Turnier teilnehmen.
- x Bürgermeister Villaraigosa verspricht, dass er alle Mittel einsetzen wird, um die Street Fighter von ihrem Turnier abzuhalten.
- x Kenji erhält ein Video, auf dem ein Cyborg demonstriert wird, der zu Testzwecken ebenfalls am Turnier teilnehmen soll.

Die Gruppe bereitet sich und Ryu auf das baldige Turnier vor. Unter anderem wird Ken eingeladen, der einwillig und sogar zusagt, noch ein paar Freunde mitzubringen.

ENDE AUGUST – DER LETZTE TAG

Schließlich gibt Akuma auch den Termin des Turniers preis: es wird letzte Augustwoche sein. Als am letzten Sonntag im August Akuma in Los Angeles eintrifft, erhält die Gruppe noch am selben Abend eine Einladung von Ken. Am verabredeten Ort werden sie von Ken, Chun Li und Dhalsim begrüßt, die Ryu ihre Wünsche und Hoffnungen mitteilen. Da sie Ryu aus seiner Isolation geholt haben, wollen sie, dass die Gruppe auch weiterhin Ryu den Rücken frei hält. Zuvor fordern sie allerdings einen Testkampf, um ihre Stärke zu festzustellen.

Mittels eine wohl platzierten Shock Treatment kann Kenji einen starken Vorteil für die Gruppe rausschlagen, was zu einem schnellen Sieg führt.

WORLD WARRIOR GRAND TOURNAMENT 2012: TAG 1

Früh am morgen des darauffolgenden Tages schickt die Gruppe ihre Informanten los, um Akuma aufzuspüren. Kenji versucht sich derweil auf magisches Entdecken und Peter schaut durch die Augen seines Falkenvertrauten. Nach etwa einer Stunde haben sie bereits eine Spur, die es ihnen erlaubt, ihre Suche auf den auf den Highway 405 einzugrenzen. Nach einer weiteren guten Stunde entdecken sie ihn auf Höhe des Los Angeles Airport (LAX). Jedoch sind sie nicht die ersten, da bereits Team Shadowfist Akuma bekämpft und Pretorians Gleiter über der Szene schwebt. Jener fordert umgehend die Gruppe heraus, um die Konkurrenz zu reduzieren, doch wird er von Peter im Kampf besiegt.

Akuma hat derweil seinen eigenen Kampf trotz Dominanz abgebrochen, da die Polizei mit immer mehr Streifenwagen anrückt.

Den Rest des Tages nutzt die Gruppe, um weitere Unterstützung für die Suche nach Akuma am kommenden Tag zu sammeln. Am Abend erlebt Peter die Kehrseite des Ruhms, als er das Last Round besucht und dabei von aufdringlichen Fans und Mächtgern Herausforderern belästigt wird.

WORLD WARRIOR GRAND TOURNAMENT 2012: TAG 2

Am folgenden Tag setzt die Gruppe mit besser verteilten Ressourcen ihre Suche fort. Neben Akuma fahnden sie nun auch nach dem Cyborg. Nach etwas mehr als einer Stunde können sie beide in Downtown aufspüren. Akuma hat sich als heutigen Kampfplatz das Dach des U.S. Bank Tower ausgesucht; dem höchsten Gebäude der Stadt. Erneut ist Team Shadowfist schneller vor Ort und lässt eines seiner Mitglieder bereits gegen Akuma kämpfen, um ihn zu schwächen. Dennoch werden Atsuko und Peter zu Zweikämpfen mit den zwei übrigen Mitgliedern gefordert.

Atsuko kann ihren Gegner Itoketip relativ einfach besiegen. Peter jedoch unterliegt Lady Death, nachdem sie ihn mittels Psychic Vise und Mind Control fast vom Dach geworfen hat.

Währenddessen hat Akuma seinen Gegner besiegt und wurde dann von Ryu gefordert. Gleichzeitig bekämpfen Kenji und Ayame einige Revenants, die im VTOL von Team Shadow Fist warteten und von Kenji aufgescheucht wurden. Kaum sind jene besiegt, als die Polizei mit mehreren Einsatzhubschraubern erscheint. Akuma bricht den Kampf ab und verspricht Ryu den morgigen Tag als Tag der Entscheidung. Die Gruppe wird festgenommen, kann aber gegen Kautionsfrei kommen.

Im Laufe des Nachmittags nehmen sie die Spur des Cyborgs wieder auf, die sie zu einem Bürogebäude im Norden von Los Angeles führt. Beobachtung des Gebäudes führt zu den Erkenntnissen, dass es keine Fenster gibt, nur einen einzigen Eingang und das für fast alle Türen eine Zugangskarte benötigt wird. Atsuko läuft absichtlich vor das Auto der Empfangsdame, als jene nach Hause fahren möchte, und ermöglicht es Peter, ihr die Karte zu klauen.

Der Gruppe gelingt es nun, in die Firma einzudringen. Dank der Sicherheitskarte können sie Erd- und Obergeschoss erkunden, wo sie eine höhere Karte erbeuten, mit der sie in die Laboratorien eindringen können. Doch hier finden sie nur Basistechnologie und Grundlagenforschung. Erst als sie einem weiteren Mitarbeiter eine Karte für die höchste Sicherheitsstufe abnehmen, gelingt es ihnen auch die Räume im Untergeschoss zu betreten. Hier finden sie den Cybertron 5000, den sie nach einem harten Kampf zerstören können.

Draußen werden sie von Blackword-Söldner attackiert, die durch einen stummen Alarm herbeigerufen worden sind. Deren Stärke ist aber im Vergleich zum Cybertron vernachlässigbar.

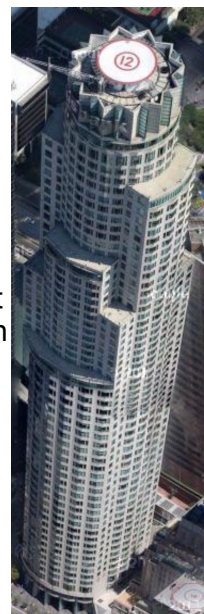
WORLD WARRIOR GRAND TOURNAMENT 2012: TAG 3

Fast alle, die der Gruppe bekannt sind, helfen ihnen heute, Akuma so schnell wie möglich aufzuspüren: Gina und Penny benutzen ihre technischen Spielereien. Dr. Diggers sucht mittels Magie nach ihm, Ace kreist pausenlos mit dem VTOL über Los Angeles und ein Heer ist auf der Straße unterwegs. Die Gruppe selbst fahndet derweil im Internet und hört den Polizeifunk ab. Derart kann Akuma bereits nach 40 Minuten aufgespürt werden.

Für den finalen Tag seines Turniers hat Akuma einen Goodyear-Zeppelin gewählt und sich ganz oben postiert. Ryu springt vom VTOL und fordert ihn heraus, wird jedoch von Sagat unterbrochen, der ebenfalls aufgetaucht ist. Dieser verlangt, dass Ryu ihn dem Vortritt lässt, was jener ihm auch gewährt.

Derweil wird die Gruppe im VTOL von einigen Revenants und Lady Death angegriffen, die es auf Atsuko abgesehen hat, um sie aus dem Rennen zu werfen. Es entbrennt ein hitziger Kampf auf engstem Raum, der kulminiert, als ein Revenant Atsukos Protegé Ayame durch eine offene Luke wirft. Nur ein beherztes Manöver von Ace rettet sie vor dem sicheren Tod. Lady Death gelingt es schließlich Atsuko zu schlagen. Sie wechselt danach wieder auf ihren eigenen VTOL, während auch der Kampf zwischen Sagat und Akuma beendet ist. Letzterer hat Sagat am Hals ergriffen und gibt ihm die Wahl zwischen einem Leben mit der Niederlage oder dem ehrenhaften Tod. Sagat entscheidet sich für das zweite und stürzt zu Tode.

Nun endlich beginnt der Kampf zwischen Ryu und Akuma, der mit solcher Intensität geführt wird, dass jeder die Energie spüren kann, die beide entfesseln. Doch trotz all seiner Vorbereitung und seines Trainings scheint Akuma noch immer überlegen zu sein. Kenji spürt, wie Ryus Chi langsam wieder eine dunkle Form annimmt; genauso wie beim schicksalhaften Kampf vor 5 Jahren. Er ruft ihm zu und drückt ihm seine Unterstützung aus. Als die anderen im VTOL das bemerken tun sie es



ihm gleich, was letztendlich den gewünschten Effekt auf Ryu hat: Sein Chi wird ausgeglichener und er beginnt wieder Vertrauen in sich selbst zu bekommen. Seine Kampfkunst erreicht eine völlig neue Qualität, mit der es ihm endlich gelingt Akuma zu besiegen. Mit einer Shoryuken-Hadoken-Kombinationsattacke schlägt Ryu Akuma fast vom Zeppelin, doch rutscht jener aus und stürzt ab. Er kann sich nur Dank seines Ashura Warps vor dem Tod retten, doch ist der Kampf für ihn verloren.

Während die Gruppe Ryu abholt und ins Innere des VTOL kehrt, kann Ayame für einen kurzen Augenblick eine Frau mit dunkler Hautfarbe und weißen Haaren erblicken, die ihnen zulächelt und den hoch gestreckten Daumen zeigt; es ist die Norn Urd.

Am nächsten Tag gibt Ryu seinen Rücktritt als aktiver Street Fighter bekannt. Einige Tage später folgen ihm Chun Li, Ken und auch Atsuko.

Noch einige weitere Tage später beginnt das Chi sich spürbar zu reinigen. Die von Akuma verursachte Verseuchung ist endlich beendet.

Kapitel 2:

FREUNDE UND FEINDE

Wie schon im vorigen Buch, werden auch hier nur Personen aufgelistet, wenn sie zum ersten Mal erwähnt werden oder es nennenswerte Ereignisse in ihrem Leben gab.

AKANE LIU-NATSUME (SC/NSC)

Nur Akane weiß, was sie bewogen hat, sich im Jahre 955 AD abzusetzen, um das folgende Jahrtausend zu durchleben. Wie sich aber Cheng Fui und Peter Smythe mit eigenen Augen überzeugen konnten, hat sie überlebt. Und sich verändert. Die Zeit wird offenbaren, wie groß ihre physische, mentale sowie materielle Macht geworden ist und wie die Erfahrungen eines gelebten Millenniums sie geprägt haben.

APRIL SMYTHE (NSC)

April ist zusammen mit Kim Fui aus einer möglichen Zukunft ins Jahr 2005⁹ geflüchtet, um dafür zu sorgen, dass eben jene Zukunft nicht eintritt. Dadurch haben alle Beteiligten, die den beiden damals geholfen haben, die Erinnerung an ihre Existenz vergessen, da sie nun nicht mehr geboren werden und ihre Existenz ein Paradoxon wäre. Im Augenblick von Nexus Ende wurden sie von Artimus Azland und Mita Celande gerettet, denen sie sich darauf hin anschlossen.

April ist die Tochter von Peter Smythe und einer gewissen, June O'Neill. Sie ist eine wilde Kämpferin, und verfügt über offensive, druidische Fähigkeiten. So hat sie gelernt, aus ihrem Körper Holz wachsen zu lassen, mit dem sie verschiedene Handlungen ausführen kann (Peitsche, Stachel). Wegen ihrer Fähigkeiten wird sie häufig für ein Erdelementar gehalten.

ARTIMUS AZLAND (NSC)

Azland ist ein Gestrandeter der Zeit, da die Zeitlinie, aus der er stammt, schon vor vielen Jahren zerstört wurde. Er hat sich im Chronoversum eine kleine Heimstatt gebaut, von der aus er auch operiert. Zusammen mit Mita Celande, Kim Fui, April Smythe und einigen anderen, die sein Schicksal teilen, wacht er ehrenamtlich über die „Hauptzeitlinie“ (bzw. dass, was er als solche ansieht) und bewahrt sie vor größeren Manipulationen. Dabei darf man ihn und seine Mitarbeitet allerdings nicht als eine Form polizeilicher Instanz betrachten, da er teilweise Eingriffe in die Zeitlinie bewusst akzeptiert und sogar schon selber vorgenommen hat, wie etwa als Kim und April in die Vergangenheit reisten, um Nexus Aufstieg zu verhindern.

Dieser Aufgabe widmete er sich früher fast bis zu einem Grad, der an Selbstzerstörung grenzte. Erst als er Mita kennen und lieben lernte, ist er umsichtiger geworden und geht seitdem behutsamer vor.

Artimus ist außerdem der Erfinder des Chronostabilisators, der es ermöglicht, dass Personen wie er existieren können, obwohl dieses ein Paradoxon darstellt.

AYAME CHEN (SC)

Als Tochter eines chinesisch-amerikanischen Archäologenehepaars studiert selbst Geschichte und Archäologie an der Universität Los Angeles. Außerdem wird sie von Atsuko protegiert¹⁰.

CLAUDE DOSSET (NSC)

Er ist ein Wesen, das mittels Wiedergeburt quasi unsterblich ist. Zuerst begegneten ihm Richard Craven und Takeda Shingen in Frankreich und konnten seinen Plan aufhalten, Mi-Gos mittels Portal auf die Erde zu bringen. Jahre später rächte er sich dafür, indem er sie in die Vergangenheit

9 Siehe Buch II Juli 2005

10 Siehe Buch IV April 2012

schleuderte und mit ihnen spielte, wie mit Ratten in einem Labyrinth. Er verleitete sie unter anderem dazu, eines seiner früheren Inkarnationen wieder zu erwecken.

COLDOS (NSC)

→ Claude Dosset

KIM FUI (NSC)

Zusammen mit April Smythe floh er aus einer von Nexus beherrschten Zukunft. Als Nexus besiegt wurde, war seine Existenz zu einem Paradoxon geworden, weswegen er hätte verschwinden müssen. In letzter Sekunde wurde er von Azland und seinen Leuten ins Chronoversum gezogen und somit gerettet. Heimatlos hatte er keine große Wahl und schloss sich ihm zusammen mit April an.

Kim ist das Kind von Cheng Fui und Akane Liu-Natsume. Von letzterer hat er auch sein Luftelementarerbe, das er gerne im Kampf einsetzt, um diesen in die dritte Dimension zu verlegen. Ansonsten ist er allerdings ein kühler Stratege, der einen guten Gegenpart zu der eher hitzigen April bildet.

KOUMORI (NSC)

Er ist der dritte der Sanin neben Sune-Ku¹¹ und Neko¹². Im Gegensatz zu Sune-ku, der einen Schüler suchte, bzw. Neko, der Macht über andere Menschen anstrebt, versucht Koumori, sich bedeckt zu halten. Wenn er sich dennoch verteidigen muss, benutzt er Schlangriffe, die Verwirrung und Illusionen erzeugen und ihm Gelegenheit geben, zu entkommen. Mit genügend Zeit ist er allerdings auch in der Lage, sich andere Menschen gefügig zu machen, in dem er sie über einen längeren Zeitraum seinen Ultraschallwellen aussetzt und so unterschwellige Botschaften und Befehle im Gehirn verankert, die er bei Bedarf aktivieren kann.

Nachdem er von Kenji in Monte Carlo gestellt und ausgeschaltet wurde, ist nur noch Neko auf freiem Fuß.

MITA CELANDE (NSC)

Genau wie Artimus entstammt Mita einer nicht mehr existenten Zeitlinie, im Gegensatz zu ihm kommt sie jedoch aus ferner Zukunft. Sie ist damit zu einem Paradoxon geworden, die nur im Chronoversum oder dank eines Chronostabilisators überleben kann. Artimus fand sie dem Tode nahe im Chronoversum treibend. Mit ihrer Hilfe konnte er fortschrittlichere Versionen der Chronocruiser entwickeln, die heute von ihm und seinen Leuten eingesetzt werden, um durch die Zeit zu reisen.

NICHOLAS ST. ANDREWS (NSC)

Nachdem er von der Gruppe gehindert wurde, sein Ritual durchzuführen, übergab Akane ihn an Albion. Sein weiteres Schicksal ist unbekannt.

RICHARD CRAVEN (SC/NSC)

Dank Claudes/Coldos Rache an ihm, bekam er einen einmaligen Blick in die Vergangenheit, da er gezwungen war, einige Zeit im Mittelalter zu verbringen. Als er sich auf die Suche nach dem Quell der Erleuchtung machte, erlangte er dabei die Macht, sich von Claudes Einfluss zu befreien und aus eigener Kraft wieder in seine Zeit zurück zu kehren.

Instinktiv weiß er, dass er diese Macht nur für einen bestimmten Zweck besitzt. Aus diesem Grund hat er am World Warrior Turnier 2008 teilgenommen, da er fälschlicherweise annahm, dass er Akuma stoppen sollte.

11 Siehe Buch I

12 Siehe Buch II

SETH (NSC-ORGANISATION)

Viel ist bisher nicht über diese Organisation bekannt. Früher war ein namenloser Verbund von Glücksrittern und Söldnern, die verlorene Artefakte und Orte aufspürten und plünderten. Kurz bevor Peter das erste Mal auf Mitglieder von Seth trifft wurde die Organisation von Grund auf neu strukturiert und von außen mit erheblichen Geldmitteln ausgestattet. Auch bekam sie dann erst ihren Namen. Sämtliche Führungsmitglieder tragen seitdem Namen ägyptischen Pharaonen. Außer, dass der Kopf der Organisation sich ebenfalls Seth nennt, ist nichts weiteres über ihn bekannt.

Kapitel 3:

RELIKTE UND ARTEFAKTE

ALBIONS TESTAMENT

Obwohl das Testament von Maximilian Albion in keiner Weise magisch ist, hat allein seine Existenz einen größeren Effekt auf die Gruppe und die Menschheit allgemein ausgeübt, als so manches Artefakt. Das Testament besitzt 102 Punkte, die im folgenden gekürzt aufgelistet werden:

- x 1) Dieses Testament soll der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Dem Albion Trust (siehe ab Punkt 2) obliegt es, dafür zu sorgen, dass sämtliche vorhandenen Medien ausgenutzt werden, damit mein Testament einer möglichst breiten Schicht zukommt.
- x Die Punkte 2) bis 11) geben exakt vor, wie Albion Enterprises von nun an weiterhin gesteuert wird. In allen Punkten wird jeweils explizit vermerkt, dass sie nur so lange gültig sind, wie Albion tot ist.
- x 10) In diesem Punkt wird ein Aufsichtsrat eingesetzt und jede Person aufgelistet, die dort einen festen Platz erhält. Unter anderem gehört diesem auch Akane Liu-Natsume an.
- x 11) Als Vorstandsvorsitzender wird Brian J. Mason eingesetzt.

Anmerkung: Albion Enterprises bleibt weiterhin eine Limited und wird nicht zu einer Aktiengesellschaft umgewandelt.

- x 12) Eine Stiftung namens Albion Trust wird gegründet, die mit genügend Mitteln ausgestattet wird, um sämtliche offenen Punkte auch noch Jahre nach Veröffentlichung auszahlen zu können (siehe z.B. Punkt 75 und 102).
- x 13) Albions gesamtes Privatvermögen fließt in die Stiftung.
- x 14) Als Stiftungsverwalter wird eine gewisse Natasha Mirrin eingesetzt. Hier gibt es den Hinweis, dass Albion die Position direkt übernimmt, sollte er wieder leben.
- x Die Punkte von 15) bis 46) geben direkt Geldsummen zwischen 10.000 und 1.000.000 \$ an Personen, Gruppen und Organisationen. Sie Summen werden alle von der Stiftung ausgezahlt.
 - Personen sind hauptsächlich Leute aus seinem direkten Umfeld, meist Angestellte aus seiner Firma oder Privatbereich.
 - Unter den Gruppen findet sich z.B. auch ein Cricketclub
- x 47) An meinen Rivalen Francis D'Anclaude geht der Inhalt von Schließfach Nr. 1171 der Suisse International. Die Zugangsberechtigung erhält er, in dem er persönlich beim Trust vorstellig wird und mit einem Mitglied zur Bank geht.
- x 48) Falls Francis D'Anclaude nicht binnen eines halben Jahres Punkt 47) erfüllt, erhält diejenige Gruppe 1.000.000 \$, die seinen aktuellen Aufenthaltsort herausfindet und ihm von diesem Testament berichtet.
- x 49) 20.000.000 \$ gehen an die Firma, die es als erste schafft einen eingefrorenen, menschlichen Körper wieder erfolgreich zu reanimieren.
- x 50) Die CD-ROM mit der Aufschrift „Genesis“ geht an Akane Liu-Natsume. Sie befindet sich im privaten Tresor in meinem Hauptbüro. Sie kann mit den darauf befindlichen Informationen sowie alles anderem, was sich zum Zeitpunkt meines Todes noch im Tresor befindet, nach Belieben verfahren.

Anmerkung: Hier erkennt man Albions Hang zur Effekthascherei, da er auch einfach hätte schreiben können, dass der Inhalt des Tresors an Akane geht, ohne die CD speziell zu erwähnen.

- x Die Punkte 51) – 73) sind geheim gehalten.

- x 74) Der nächste Sieger des World Warrior Grand Tournament, der nach Veröffentlichung dieses Testaments gekürt wird, erhält 1.000.000 \$.
- x 75) Der Markenname „Battle Rave“ geht an denjenigen, der es schafft ein entsprechendes Turnier abzuhalten und selbiges im maximalen Abstand von drei Jahren regelmäßig zu wiederholen.
- x 76) Der nächste Sieger des „Battle Rave“ erhält eine Prämie von 500.000 \$.

Anmerkung: Diese drei Punkte offenbaren Albions Wurzeln als ehemaliger Street Fighter und World Warrior.

- x 77) - 99) Diese Punkte beziehen sich auf einzelne (noch ausstehende) archäologische Funde. Sie sind alle mit entsprechenden Geldsummen von mindestens 10 Million Dollar ausgelobt.
- x 77) 10.000.000 US Dollar erhält die Person/das Team, das das sagenhafte Goldene Fließ entdeckt.
- x 78) 20.000.000 US Dollar erhält die Person/das Team, das Beweise für den Quell der Jugend liefern kann.
- ...
- x 99) 20.000.000 US Dollar erhält die Person/das Team, für jedweden Fund, der dazu genutzt werden kann, um Tote wiederzuerwecken.

Anmerkung: Sämtliche Funde haben irgendetwas mit Langlebigkeit, ewiger Jugend oder der Wiederauferstehung von den Toten zu tun.

- x 100) Für den Fall, dass ich nicht eines natürlichen Todes gestorben bin, ist eine Gesamtbelohnung von 10.000.000 \$ ausgesetzt, für Hinweise, die zur Aufklärung der Tat beitragen bzw. zur Ergreifung der Schuldigen führen. Im Falle von mehreren Beteiligten, wird diese Summe nach Gutdünken des Albion Trusts aufgeteilt.
- x 101) Was von meinem Körper noch übrig ist, soll tief gefroren werden.
- x 102) Wer Albion von den Toten zurück holt, wird eine Milliarde US-Dollar erhalten. Im Falle von mehreren Helfern, wird diese Summe unter den Beteiligten aufgeteilt.

Dieser letzte Punkt steht für alles, wonach Albion in seinen letzten Jahren strebte.

CHRONOSTABILISATOR

Der Chronostabilisator wurde von Artimus Azland entwickelt und erlaubt es Lebewesen, die infolge von Änderungen an der Zeitlinie ausgelöscht sein müssten, weiter zu existieren. Er schützt seinen Träger vor den direkten Folgen einer Zeitmanipulation. Auch seine Erinnerungen werden nicht verändert. Das bedeutet im Umkehrschluss allerdings auch, dass der Träger nicht weiß, was sich an der neuen Zeitlinie von der alten unterscheidet.

Neben dieser Haupteigenschaft, verfügt der Stabilisator über eine ganze Reihe weiterer technischer Einbauten:

- x Er besitzt eine einfache Tarnvorrichtung (Perception gegen 8 sobald man ca. 5 Minuten mit einem Träger zusammen ist).
- x Empfänger für diverse globale Ortungssysteme (GPS, Galileo, Glonas)
- x Langwellensprechfunk
- x Translator von und in diverse Sprachen (zusammen mit einem Miniaturkopfhörer und einem Kehlkopfmikrofon)
- x Kompass
- x weitere Messapparaturen (Uhr mit verschiedenen Voreinstellungen (Lokal, UTC und einige Hauptstädte), Dosimeter, Höhenmesser, Barometer, Thermometer, laserbasierter Entfernungsmesser)
- x emittiert ein permanentes Signal ins Chronoversum, was eine genaue zeitliche und örtliche Lokalisierung erlaubt.
- x Taschenlampe

- x Laufzeit der Batterie: ca. 1 Monat bei passiver Nutzung

Die Versionen von Artimus Azland und Mita Celande sind fortschrittlichere Modelle mit weiteren Funktionen:

- x Herbeirufen des jeweils eigenen Chronocruisers bzw. eines Rettungsbootes. Das entsprechende Gefährt muss sich entweder in der selben Zeit befinden oder im Chronoversum aufhalten.
- x Empfang anderer Chronostabilisatoren
- x Fernsteuerung empfangener Chronostabilisatoren (bis hin zur Abschaltung und Selbstzerstörung)
- x Integrierter Biomonitor mit automatischer Nachrichtensendung ins Chronoversum bei anormalen Werten plus Empfänger für diese Daten des jeweils anderen Stabilisators.

Kapitel 4:

ORTE VOLLER MYSTERIEN UND ABENTEUER

CHRONOVERSUM

Das Chronoversum ist eine Dimension voller Portale in verschiedene Zeitperioden der Erdgeschichte. Wie auf einer Autobahn kann man sich hauptsächlich in zwei Richtungen bewegen, um Portale anzusteuern, die in der Zukunft oder Vergangenheit liegen. Andere Richtungen sind gefährlich, da man zu Portalen in alternativen Zeitlinien und Paralleldimensionen gelangt. Ohne sichere Navigation kann man sich unrettbar verirren. Der Chronocruiser von Dr. Artimus Azland und Mita Celande ist ein derartiges Fahrzeug, mit dem man das Chronoversum bereisen kann.

DAS LAST ROUND

Die Kneipe wurde vor allem mit Beginn der Ächtung der Street Fighter eine Art sicherer Hafen. Es ist der letzte Ort in Los Angeles, der noch über eine offizielle Arena verfügt. Die lokale Polizei schaut weg, da sie weiß, dass die Stadt den Street Fightern viel verdankt, so z.B. während der Abriegelung nach dem Erdbeben 2001, als viele Street Fighter für Ordnung gesorgt haben. Das Interieur hat sich seit seiner Eröffnung in den 90ern nicht geändert. Neben dem langen Tresen dominieren vor allem kleine Tische mit bis zu vier Stühlen den Schankraum. Die eigentliche Arena ist in einem Nebenraum, aber über Kamera können die Besucher im Schankraum alles auf einem Großbildschirm miterleben. Ein kleiner Nebenraum dient als Umkleidekabine.

DIE TODESWIEGE

Ein Ort an dem Lebens- und Todesenergie parallel existieren. Die Todeswiege dient dazu, um Untote zu erschaffen oder endgültig zu vernichten. Als interessanter Nebeneffekt bietet sie die Möglichkeit, dass sie die Auren von Artefakten unterdrücken kann, die mit Leben oder Tod assoziiert sind (z.B. das Nekronomicon).

Coldos hatte diesen Jahrtausende alten Ort gefunden und zu seiner Basis ausgebaut. Warum er nach seiner Niederlage ausgerechnet hier bestattet wurde, lässt sich wohl nur damit erklären, dass die Gruppe ihn dort im Jahre 1005 vorfand und deswegen im Jahre 955 kein Zeitparadoxon verursachen wollte.

Kapitel 5:

REGELTECHNISCHES

Nach Akumas Sieg über Ryu August 2007 bis zum Rückkampf während des World Warrior Grand Tournament 2012 galten folgende Regeln:

- x Jede Chi-Technik kostete unabhängig von den Basiskosten exakt ein Chi mehr. Dies symbolisierte, dass ein Fighter mehr Chi aus seinem Körper ziehen musste, aber einen großen Teil davon nicht nutzen konnte, da es „verunreinigt“ war.
- x Alternativ konnte eine Chi-Technik weiter mit den Standardkosten eingesetzt werden, was dann allerdings einen temporären Punkt Honor kostet, da das Benutzen von unreinem Chi einen schlechten Einfluss auf die Einheit von Körper und Geist ausübt.

Natürlich galten diese Regeln nicht, während sich die Gruppe in der Vergangenheit aufhielt.

CREDITS

Autor/Spielleiter: Cédrik Duval

Spieler: Sascha C., Keith-André P., Rene K., Jens V.

Versionen: 2.0 (27.09.2013)
1.3 (25.09.2012)
1.2 (19.07.2010)
1.1 (13.08.2009)
1.0 (22.08.2008)

Gina, Julia & Dr. Theodore Diggers, Penny Pincer, Kevin Koss © by Antarctic Press
Ryu, Ken, Sakura, Akuma, Dhalsim, M. Bison, Dee Jay, Chun Li, Cammy © by CAPCOM
Buffy, Angel © by UPN