

# B A L R O G

Aztechnology's „Child“.

Von Patrick

Kapitel 1 – Nephthys' Birth

Kapitel 2 – Nephthys' Death

Kapitel 3 – Intermezzo

Kapitel 4 – Deus' Voyage

Kapitel 5 – Endgame – Balrog's Death

## BALROG – Kapitel 1: Nephthy's Birth

Jeanette Wayne gebar ihren ersten Sohn Peter am 5. Juni 2036 in der Stadt Manaus, in dem vor zwei Jahren gegründeten Staat Amazonien. Er sah aus wie ein normales menschliches Baby. Das aus ihm in der Pubertät ein Troll werden sollte, erfuhren Peter's Eltern Wallace und Jeanette Wayne nie ganz.

Jeanette und Wallace sind gebürtige Brasilianer, die in Manaus aufgewachsen sind und die sich hier auch gefunden haben und dann mit Peter eine Familie gründen wollten. Doch auch an ihnen ging das Erwachen nicht ohne Weiteres vorbei. Nicht nur ihr Umfeld änderte sich, wie zum Beispiel das Erscheinen magisch veränderter Kreaturen und das plötzliche intensive Wachsen des um Manaus schon karg gewordenen Regenwaldes, nein, Jeanette war selber erwacht und zeigte eine leichte Begabung in der Magie. Natürlich nicht so intensiv, wie einige andere wenige in Manaus, aber doch genügend, um sich gelegentlich das Leben zu vereinfachen. Ihr damaliger Freund Wallace war dies bezüglich sehr skeptisch, doch mit der Zeit lernte er zu akzeptieren, dass sich die Welt verändert hatte. So heirateten Jeanette und Wallace im Frühjahr des Jahres 2035 und ein Jahr später, wie anfangs erwähnt, kam Peter zur Welt.

Peter war ein normales, brasilianisches Kind und er hatte in seiner Kindheit einige Freunde in Manaus, doch immer wieder kam es zu Zwischenfällen. Immer wenn mal wieder eine Rauferei unter den Kids anstand, mischte sich Peter ein und meistens gelang es ihm auch, diesen Streit zu lösen, doch immer öfter kam es dazu, dass Peter den anderen Kindern mal das Nasenbein, mal einen Fingerknochen und einmal gar eine Rippe brach. Schon früh war zu erkennen, dass Peter zäh und stark war, und seine Eltern versuchten ihn zu lehren, sich im Zaum zu halten, also nur versuchen, eine Schlägerei verbal zu lösen. Peter versuchte es so, doch als niemand auf ihn hörte, mischte er sich trotzdem ein. Er wurde von seinen Freunden und Kumpel nur noch als ein brutaler Schlichter angesehen und dieses Image isolierte Peter mit der Zeit. In seinen frühen Schuljahren war dies für einen Jungen ein Problem, da er mit den schulischen Sachen alleine klar kommen musste. Peter war zwar relativ intelligent, doch konnte er mit den meisten in seiner Schule nur schwer mithalten. So hatte Peter als einzige richtige Freunde seine Eltern: Wallace, einem Lieferanten für eine kleine Firma in Manaus und Jeanette, eine Verkäuferin in einem Modehaus. Da Peters Vater immer öfter weg musste, blieb ihm nur seine Mutter. Doch sein Vater entschloss sich im Jahre 2045, als Peter 11 Jahre alt war, seine Familie nach Bogota mitzunehmen, wo er etwas ausliefern musste. Peter war mittlerweile der Größte in seinem Alter in Manaus geworden und seine Mutter bemerkte, dass sich zwei kleine Knuppels am Kopf gebildet hatten. Sie war sich nicht ganz sicher, was dies zu bedeuten hatte, aber sie hatte den Verdacht, dass Peter ein Metamensch werden könnte. Da sie sich aber nicht sicher war, sagte sie Wallace nichts von ihrer Vermutung. Es war eine lange und mühsame Fahrt in dem alten Jeep, doch für Peter war es die erste große Reise und er war fasziniert vom Regenwald, der ringsum um der alten Landstraße wieder am gedeihen war. Nach ein paar Tagen kam Familie Wayne in Bogota an, einer etwas größeren Stadt als Manaus im Norden Amazoniens nahe der aztlanischen Grenze.

Die Regierung Aztlans war mittlerweile in den Händen von Aztechnology. Und dies hatte zur Folge, dass hinter der Grenze Sachen stattfinden konnten, die in der Öffentlichkeit schärfstens verurteilt werden. So liess man einige Projekt hinter verschlossenen Mauern innerhalb Aztlans durchführen. Und für einige Experimente braucht man menschliche Testpersonen, doch da die Projekte öffentlich nicht stattfanden, konnte man auch nicht öffentlich Leute fragen, ob sie an den Testreihen etwas Geld verdienen wollen. Und selbst dann hätten die Leute abgelehnt, denn diese Experimente waren menschenunwürdig. So mussten sie andersweitig nach „Freiwilligen“ suchen.

Wallace lieferte mit seiner Familie die Ware in einer Lagerhalle aus, und der Besitzer dieser Lagerhalle, ein mexikanisch aussehender junger Mann, lud sie zu ihm nach Hause ein. Er sagte, seine Wohnung liege auf der anderen Seite der Grenze und so willigte Familie Wayne ein, mitzukommen. An der Grenze wurde sehr stark und gründlich kontrolliert, doch da die Waynes nicht zu verbergen hatten und dazu noch in Begleitung dieses Aztlaners waren, konnten sie passieren. In der Wohnung wurden die Waynes mit einem mexikanischem Getränk empfangen, doch was sie nicht wussten, ihm ihm befand sich ein Betäubungsmittel. Die Waynes sackten zu Boden.

Peter Wayne wachte in einer Kiste auf. Es gab in dieser Kiste nur ein kleines Atemloch, durch das er nichts erkennen konnte. Er hörte um sich Motorengeräusche. Er hatte Angst und fühlte sich allein. Er rief nach seiner Mutter und seinem Vater, doch nichts passierte. Er schrie sich die Seele aus dem Leib und dann fing er an bitterlich zu weinen. Er wusste nicht, wo er war, was mit ihm passieren sollte, und warum. Auch wusste er nicht, warum ihn seine Eltern im Stich gelassen hatten. Weinend und mit diesen Fragen im Kopf schlief er unsanft ein. Peter Wayne wachte in einer sterilen Zelle wieder auf. Seine Beine und seine Füße waren gefesselt. Er konnte sich kaum bewegen. Er versuchte sich gegen die Fesseln zu wehren, doch es gelang ihm nicht. So blieb er am Boden liegen. Vier Stunden später erschien ein dreiköpfiges Ärzteteam und einige Wachen, auf denen Peter das Wappen von Aztechnology erkannte, einen düsteren, zähnefletschenden, auf den Betrachter starrender Kreaturenkopf. Daneben befand sich eine in ägyptischen Stil dargestellte Frau, in den Händen einen Papyrusstab, in der anderen ein Zeichen, welches Peter nicht kannte. Einer der Ärzte verabreichte Peter eine Spritze, während die Wachen ihn festhielten, damit er sich nicht wehrte. Peter fühlte sich daraufhin anders. Er wollte sich nicht wehren, erkannte die Nutzlosigkeit in dieser Aktion und kooperierte bei der Verabreichung weiterer Drogen.

## BALROG – Kapitel 2: Nephthy's Death

2045: Die erste Zeit bei Aztechnology  
2046: Langsame Entwicklung zum Troll  
2048: Erste Versuche zum Fördern seiner latenten magischen Fähigkeiten  
2050: Erste verworrene Träume über Leoparden  
2052: Befreiung durch David Sanders (siehe Seth – Kapitel 2); Flucht nach Seattle, UCAS  
2053: Findet schamanistischen Mentor namens Morgoth und lernt den Pfad des Leoparden  
2059: Selbstfindung; wird ein guter Schamane; Morgoth unterliegt seinem chronischen Leiden  
2060: Balrog wird Runner

## BALROG – Kapitel 3: Intermezzo

- 2061:
- als Sinister (Mensch-Messenger), Koyote (Mensch-Ki-Adept), Cannon (Troll-Klaue) und Nova (Mensch-Schamane) von einem Mr. Johnson angeheuert werden, wird ihnen ein trollischer Kampfmagier mit dem Namen Balrog zur Seite gestellt
- die Runner fliegen nach Bear Lake (Athabaskan Council), um dort in den Konzern NagaTech einzusteigen
- Einstieg gelingt, doch die Runner werden von einem Wissenschaftler in das Jahr 1011 nach Edinburgh (Schottland) verfrachtet, um dort zusammen mit einem Magier namens Flame zu verhindern, dass einige Individuen im Auftrag von Aztech das von der Welt verschwindende Mana einzusammeln und dann für ihre Zwecke zu mißbrauchen
- nahe Edinburgh, bei einem Steinkreis verhindern die Runner, dass das Mana eingesammelt wurde, dabei legt sich das Team auch mit einem Cyberzombie an
- nach Beendigung des Runs reisen sie zurück in ihre Zeit und erzählen Mr. Johnson auf bitten des Wissenschaftlers nichts von der Reise in die Vergangenheit
- Balrog verlässt diese Gruppe wieder; über seine Vergangenheit hatte keiner der anderen Runner etwas erfahren
- einige Monate später findet sich Balrog in Cannons neuer Kneipe, dem „Mary's“ ein und stößt auf andere Runner: Lone Wulf (Ki-Schamane), Hunt (Pseudo-Cowboy), Cheyenne / Andreu Malcovich (schizophrener Habichtgestaltwandler) und Houdini (ehemaliger Soldat)
- zusammen mit ihnen nimmt Balrog von einem Mr. Johnson den Auftrag an, eine etwas ausserhalb von Seattle liegende Höhle, in der ein Wendigo lebt, auszurauchern; dies gelingt den Runnern, jedoch werden sie vom FBI umzingelt und gezwungen Mr. Johnson, der in Wahrheit der Pirat McDirthbag ist, zu verraten
- McDirthbag wird angerufen, um die gesäuberte Höhle zu inspizieren; er und seine Piraten erscheinen und geraten in die Falle der Runner und des FBIs
- so begeben sich die Runner wieder ins „Mary's“, nur um festzustellen, dass Hunt's Waffe, seine Winchester geklaut wurde; da er den Dieb noch einige Zeit verfolgen konnte, findet er heraus, dass es sich bei dem Dieb um den fanatischen Sammler „Phoenix“ handelt
- zusammen mit Ivan, einen Soldatenkollegen von Houdini (welcher bei der Suche Ausfiel), machten sich Hunt, Balrog, Lone Wulf und Cheyenne auf die Suche
- über Phoenix' Schieber Teddy und dem Orkuntergrund gelangen die Runner zu einer alten verlassenen Kathedrale, bei der Phoenix mit den Runnern versucht zu spielen, doch die Runner aber gewinnen dieses für sich; Phoenix kommt um und Hunt erhält seine Winchester wieder
- nach diesen zwei kurzen Abenteuer verlässt Balrog auch diese Gruppe wieder

## BALROG – Kapitel 4: Deus' Voyage

- 2062:
- unverhofft wird Balrog von Deus Incorporated angeheuert, um an einem geheimen Projekt teilzunehmen
- so wird Balrog in einem geheimen Stützpunkt von Deus in New Mexico von Col. McBright in das Projekt „Dimensionsbrecher“ eingeweiht; zusammen mit zwei Angestellten von Deus soll sich Balrog in eine andere Dimension / Zeit mit Hilfe des Dimensionsbrechers begeben, um dort auszukundschaften; Balrog soll dabei als magische Unterstützung dienen, da in der fremden Welt das magische Potential sehr hoch sein soll
- nach einigen Widerwillen nimmt Balrog an; er erhält einen Dienstgrad und wird nun Lt. Balrog genannt

- die weiteren seines Teams sind:
- Lt. Cmdr. Kevin Harisson, der Anführer und Forscher des Teams
- und Lt. Richard McPaper, elfischer Ki-Adept und Pfadfinder des Teams
- nach einer ärztlichen Routineuntersuchung und Impfung bei Prof. Cartwright begibt sich das Team zum Dimensionsbrecher; doch bei der „Reise“ geht etwas schief, alle drei des Teams erleben den selben Traum:

*.... Du stehst inmitten einer weiten Ebene. Um dich herum siehst du Menschen, Orks, und andere seltsame Wesen. Du bist inmitten einer seltsamen Zeltstadt, auf einer gewaltigen Weide erkennst du Pferde, und sonderbare Wesen, welche aussehen wie eine Mischung aus Pferd und Panzerechse. Es kommt dir vor als würdest du in einer paradoxen Zeltstadt der Mongolen stehen. Überall glimmen Feuer, die Sonne senkt sich langsam am Horizont.. die Menschen strömen einem Sammelpunkt entgegen. Jeder von ihnen sieht wild aus, wie ein gnadenloser Kämpfer mit schweren Hieb-, Stichwaffen. Du siehst sogar etliche Gewehre, MGs, sogar einen Raketenwerfer meinst du zu sehen.*

*Du schwebst durch die Massen, es hat den Anschein, dass dich hier niemand wahr nimmt, auf eine unbestimmte Art hast du das Gefühl nicht real zu sein, jedoch riechst du den Geruch der Lagerfeuer, den Schweiß der Menschen. Du hörst ihre Schreie, das Gezänke. Spürst ihre Körper durch die du dich bewegst. Dann mit einem Male verstummt die Menge. Du blickst nach vorn. In der Masse auf einem alten Militärjeep steht ein kräftiger Mann, mit wildem entschlossenem Gesicht. Alles an ihm strahlt Tod, Vernichtung, Leid aus. Er ist in eine grobe Lederpanzerung gehüllt. Seine dunklen Augen gleiten über die Menge. Du duckst dich als er in deine Richtung blickt. Dann ertönt eine feste, harte und völlig skrupellose Stimme.*

*„Brüder, Schwestern... ein weitere Sieg ist unser. Die Steppe erzittert unter euren Hufen, die Menschen schreien eure Namen, und die Welt hält den Atem an, wenn sie unter euren Hufen erzittert....! Es ist an der Zeit weiter nach Westen vorzudringen. Asyn ist bereits unser, nun sollen auch die Reiche der ungläubigen im Westen unter unseren Schwertern bluten. Ihr Reichtum wird uns alle zu großen Kriegsfürsten machen. Ihre Kinder werden unsere Sklaven sein, ihre Männer unsere Mägen füllen“*

*Ein düsteres Lächeln umspielt die Lippen des geheimnisvollen Fremden als er mit leiser Stimme fortfährt.*

*„und ihre Frauen werden uns erfreuen und starke Kinder zeugen damit sich unser Reich bald über ganz Erop und Asyn erstrecken mag... und darüber hinaus. Wollt ihr mir dienen, mein Schwertarm sein, euch die Welt zu Füßen legen.??“*

*Tausende Stimmen rufen gleichzeitig: „JAA !!!!“*

*Im Hintergrund siehst du Gefangene, Frauen, welche nackt auf der Erde hocken, apathisch, vor Angst gelähmt. Kinder welche aussehen als hätte man sie brutal geschlagen. Und dazwischen... Männer, dehnen man die Haut abgezogen hat, einige bewegen sich noch, zucken unter Schmerzen. Einige werden in große Töpfe geworfen. In dir krampft sich alles zusammen. Eisige Kälte gleitet in deine Glieder. Der Mann auf dem Jeep erhebt erneut die Stimme..*

*„dann folgt mir... und ich führe euch zu Reichtum, Heldenmut, und zum Sieg. Ich bin der Sohn der Götter, der Erwählte, der Unsterbliche...“ nun schreit er mit einer Stimme welche lauter klingt als alle Stimmen der anderen auf dem Platz zusammen.*

*„Wem folgt ihr...??“*

*Ein tausendkehliger Chor schreit:“ NATAS, NATAS, NATAS.....“*

*Sein Blick fällt auf dich.. noch immer windest du dich unter dem Schrecken, die deine Augen erblickten. Seine Augen glühen höllenrot auf, als er schreit „DU ?? HIER ???“ mit einem kehligen Knurren springt er auf dich zu. Es ist als ob die Welt im Schatten versinkt, als seine Krallenhände dich zerreißen. Doch paradoxerweise empfindest du keinen Schmerz .. nur Trauer.. tiefe Trauer.....“*

- 2663:
- das Team landet in einer fremden Welt; nach kurzer Orientierung mit Hilfe des funktionierenden GPS findet das Team heraus, dass sie sich in der Nähe von Southhampton, Großbritannien im Jahre 2663 befinden, jedoch scheint die Welt einen Rückschritt hingenommen zu haben, da alles irgendwie mittelalterlich wirkt, jedoch ist das Manapotentail, wie Deus gesagt hat, stark angestiegen
- für Balrog ist insbesondere ein nur magisch vorhandenes Schaf interessant, dass sich zwar tierisch verhält, Balrog aber nur mit dem Potential eines freien Geistes zu vergleichen vermag
- nachdem einige Daten aufgenommen wurden, bereitet sich das Team auf den Rücktransport vor, doch nichts geschieht, auch bei der zweiten und dritten Möglichkeit passiert nichts
- aus Southhampton empfängt das Team Transponderdaten und so machen sie sich auf dorthin; auf dem Weg treffen sie auf einige Menschen, zu Pferd und ungewöhnlich gerüstet; sie stellen sich als die Ritter der tafelrunde vor, die so eine Art Polizei in der Gegend sind; sie warnen das Team, dass Leute wie Balrog in Southhampton auffallen werden, da Trollogs (wie Trolle in dieser Zeit genannt werden) mittlerweile verummt sind
- in Southhampton angekommen, findet das Team heraus, woher die Daten stammen: ein weiteres Team von Deus ist in dieser Welt, doch die beiden übriggebliebenen des Teams sind Gefangene eines Sklavenhändlers
- Balrogs Team kann die beiden befreien; ihnen wird von einem Unbekannten Hilfe angeboten, der anscheinend weiß, was mit dieser Welt passiert ist (nach seiner Aussage sei ein von Aztechnology entfesselter Manasturm schuld an dem Rückschritt der Menschheit); dem Team gelang die Befreiungsaktion ohne fremde Hilfe
- die Situation klärt sich: das andere Team wurde von Deus losgeschickt, um Balrog, McPaper und Harisson zu suchen, jedoch kamen sie zeitlich eher in dieser Welt an
- das anderer Team, welches sich nun dem ersten Team anschließt, besteht aus
- Raptor, einer elfischen Cyberklaue und Anführer ihres Teams
- und Choco, ein trollischer Ki-Adept

- das neue Team kann den Rittern der Tafelrunde entkommen und Southhampton verlassen; sie machen sich auf Anraten des Unbekannten auf nach London, da seiner Aussage nach dort auch der Drache Pendrakan Drake, der ehemalige Präsident von Deus noch leben soll
- auf dem langen Weg nach London wird das Team jedoch von einem Rudel Wolfsgestaltwandler belagert, die das Team sofort aufforderten, umzukehren und ihr Territorium zu umwandern, was jedoch zwei Reisewochen kosten würde, so dass das Team beginnt mit den Wolfsgestaltwandlern zu verhandeln; da ein Trollog in der Gegend immer wieder Wölfe abschachtet, sind die Wolfsmenschen misstrauisch geworden, doch das Team offeriert den Wolfsgestaltwandlern ihre Hilfe im Austausch gegen eine freie Passage durch ihr Revier; die Wölfe stimmen zu
- so begibt sich das Team in die nächste Ortschaft, die einst Wigan hieß; dort werden sie zwar misstrauisch empfangen, doch da die Bewohner ihr Potential erkennen, bitten sie das Team, dafür zu sorgen, dass der Trollog, der anscheinend auch dieses Dorf terrorisiert unschädlich zu machen; nähere Informationen über diesen plötzlich durchgeknallten Trollog weiß sein Bruder Scoot Baton, der außerhalb des Dorfes lebt; so begibt sich das Team dorthin; bei Scoot angekommen, können sie nur knapp einen Angriff von O-Trogs (den damaligen Orks) abwehren
- Scoot behauptet, dass sein dreizehnjähriger Bruder von einem Geist besessen ist und ihn verstoßen habe; da er hofft, seinen Bruder wiederzubekommen, unterstützt er das Team und führt sie zu der Mine, in der Scoots Bruder seine menschlichen Sklaven dazu zwingt ein Metall namens Orikalkum (welches Balrog sehr wohl zuzuordnen vermag) abzubauen
- auf dem Weg zur Mine begibt sich das Team durch einen Sumpf und da sich McPaper aufgrund eines gefundenen gebratenen Kaninchens (mit dem er sich unterhalten kann) immer merkwürdiger verhält, askennt Balrog ihn und wird ohnmächtig, die anderen des Teams ebenfalls...
- Balrog, McPaper, Harission, Raptor und Choco erwachen auf einer Krankenstation und was ihnen hier erzählt wird ist unglaublich, aber anscheinend war: sie wurden vom Dimensionsbrecher wieder zurückgebracht, jedoch fielen sie ins Koma und wachten nun alle auf einmal im Jahre 2663 auf; sie waren während der gesamten Zeit in der Obhut von Deus, so Dr. Spangler, der das Team empfing
- doch bevor Mr. Drake nicht zugegen war, wird dem Team keine weiteren Fragen beantwortet; so werden sie zu ihren Quartieren gebracht und beratschlagen; da Harission es sich in einer VR-Maschine bequem macht und dort keine Informationen über die jetzige Zeit herausfinden kann, wird er von einer virtuellen Person aufgeklärt, dass Deus nicht die Wahrheit sagt und sie sich so schnell wie möglich nach New York begeben sollen, zu einem Mann namens Murdoc, dieser weiß das Team auf den Mars zu bringen, wo ihre Cortex-Schädelbomben entfernt werden können (Harission gibt gegenüber Balrog zu, dass Balrog genauso wie der Rest des Team eine Schädelbombe erhalten hat)
- so überwältigt das Team bei der nächsten Gelegenheit die Wachen und sie nehmen Dr. Spangler als Geisel; sie können mit seiner Hilfe aus dem Komplex bei Washington entkommen und machen sich nun mit einem Krankenwagen auf Richtung New York; auf dem Weg dorthin wird Raptor von Drake kontaktiert, um das Team zu verraten, doch er genießt seine Freiheit und sagt sich von Drake los; dieser droht noch, Kopfgeldjäger auf das Team auszusetzen, die die Frequenzen der Schädelbomben kennen würden
- bei dem Weg durch das Ödland zwischen D.C. und New York entlockt das Team Dr. Spangler die Geschichte der letzten 600 Jahre:
- im Jahre 2081 eskalierte der Konflikt der UCAS mit Aztlan mit einem Nuklearangriff der UCAS; zeitgleich eskalierte in Europa, ein Verbündeter von Aztlan ein Krieg; nach dem daraus resultierende Nuklearkrieg kam es zu den Magierkriegen; die Folgen der Kriege zerstörte das Mana der Welt, es entstanden vielerorts Mutationen und nur dank der Erfindung von strahlungsabweisenden Schutzschirmen entstanden 12 Megaplexe auf dem gesamten Planeten; seit etwa 2360 geht die Forschung in Richtung Weltraum; es entstanden All- und gar Planetenstationen; die Konzerne sicherten sich schnell die Schürfrechte an den Planeten; eine wichtige Rolle spielt dabei Deus und ihr Dimensionsbrecher, der einen Weg zu anderen Planeten darstellt; diese Position hat Deus zum mächtigsten Konzern auf dem Planeten gemacht und Drake ist mittlerweile Weltpräsident; in Nordamerika herrscht im Jahre 2663 ein totalitärer Polizeistaat
- auf dem Weg nach New York wird das Team jedoch von einer Gruppe Mutanten überfallen, die sie zwar in die Flucht schlagen konnten, jedoch wurde ihr Fahrzeug zerstört; so begeben sie sich zu Fuß weiter und treffen dabei auf eine Person, mitten im Ödland übernachtend und in Rätsel sprechend
- dieser Paradox sagt ihnen, sie haben die falsche Kreuzung genommen und müssen umkehren, um den Sturm, auf dem Natas reistet aufzuhalten; das Team versteht erst nicht, doch da Choco anscheinend wie McPaper mit einem toten Tier sich zu unterhalten vermag, askennt Balrog die Tiere, und erneut wird das gesamte Team ohnmächtig...
- das Team wacht im Sumpf bei Scoot wieder auf; nach einer kurzen Regenerationszeit machen sie sich weiter auf dem Weg zur Mine
- das Team dringt in die Mine ein, überwältigt die Wachen und kann die Sklaven befreien; doch dann werden sie von einer Armee Orks überrollt, so dass die Gruppe zu geschwächt war, dem Troll etwas entgegenzusetzen, doch dank einer Impuls- und Laserwaffe aus der Parallelen Welt, die Harission noch bei sich trug,

konnte der Troll getötet werden; der Geist suchte sich ein neues Opfer und fand es in Raptor; doch da ihm ihm nur noch wenig Essenz zu finden war, ging der Geist unter; für Scoots Bruder konnte das Team nichts mehr tun, er war schon tot

- außerhalb der Minen wird das Team von Wölfen empfangen und ohne Verzug durch ihr Territorium weitergeleitet in Richtung London
- die Reise verläuft die nächsten zwei Wochen ohne Vorkommnisse, bis sich das Team eines abends ein Nachtlager sucht, und am nächsten Morgen in einem Krankenhaus aufwacht...
- 2065:
- Balrog wird von Dr. Carter und Mr. Belfin empfangen und darüber aufgeklärt, dass der Abstrahlversuch damals missglückt ist und er, sowie McPaper und Harisson in ein Koma gefallen sind, von dem er nun als erster erwacht ist; da ihm schon einmal vorgegaukelt wurde, durch das des Experimentes ins Koma gefallen zu sein, spielt er mit und täuscht eine Amnesie vor und kann sich sowohl an die Reise an sich, noch an die Tatsache nicht erinnern, dass er von Deus angeheuert wurde; auf seinen Wunsch kann der das Deus-Krankenhaus verlassen und er findet heraus, dass er sich in Washington D.C. befindet
- zuerst sucht sich Balrog eine Wohnung macht sich über die politischen Ereignisse der letzten Jahre vertraut: Im Jahre 2062 wurde die Regierung der Ukraine in einem Putsch von Deus Incorporated mit Hilfe einer terroristischen Organisation namens NWO (New World Order) gestürzt; Mr. Drake hat daraufhin Deus verlassen und seinen eigenen Konzern namens Drake Foundation gegründet; Deus hat in der Zeit seine Macht gefestigt und mit Aztlan / Aztechnology verbündet; aus den aktuellen Nachrichten erfährt Balrog, dass es in La Paso, Aztlan zu einem Manasturm unbekannter Herkunft gekommen ist; dies macht Balrog stutzig, denn die Verdummung Welt bis zum Jahre 2663 wurde ja durch einen von Aztechnology ausgelösten Manasturm eingeleitet
- doch dann klingelt es bei Balrog und er trifft auf eine junge menschliche Frau, die sich Angel nennt und auf der Flucht vor einigen Gangern ist; Balrog nimmt sie in seine Wohnung auf, doch was ihn stutzig macht, ist die Tatsache, dass Angel ihm einen Trolllog heißt, und sich wundert, warum er sprechen kann; Angel scheint aus der Zeit zu stammen, in der Balrog sich noch vor kurzen befunden hat; so unterhalten sich die beiden und Balrog erfährt von der Panther-Gestaltwandlerin, dass sie tatsächlich aus der Zeit stammt, und sich seit einem halben Tag nun hier befindet; da sie nicht weiter weiß, nimmt Balrog sie erst einmal auf
- danach ruft Balrog Mr. Drake an und zu seiner Überraschung existiert der Anschluss noch; Balrog erklärt Drake in kurzen Zügen, was passiert ist und veranlasst ein Treffen mit einem von Drakes Mittelsmännern, da Drake zur Zeit untergetaucht ist; dieser Mittelsmann mit dem Namen Firefist will sich am nächsten Mittag bei Balrog telefonisch melden, um einen Treffpunkt auszumachen
- aus den Nachrichten erfährt Balrog weitere Entwicklungen: in Seattle, UCAS wurde ein Terroranschlag auf United Oil ausgeübt; mutmaßliche Attentäter scheint die Terrororganisation NWO zu sein
- danach ruft Balrog McPaper und Harrison an, die ebenfalls aus dem Koma erwacht sind und freigelassen wurde; Balrog und Angel treffen sich mit den beiden, die Deus jedoch von ihren Abenteuern in der (möglichen) Zukunft erzählt haben; sie beide wurden gewarnt, nicht mit Drake zu reden und über Choco und Raptor haben sie nur erfahren, dass beide wohl tot sind
- des nachts hat Balrog einen sonderbaren Traum:

*Du siehst dich im Korb eines Ballons stehen. Unter dir erstreckt sich ein gewaltiger Urwald. Immer wieder kannst du die Überreste von Häusern, Straßen und ganzen Wohnblöcken sehen, welche zwischen den Pflanzen hindurchragen. Das Wetter wird schlechter, es scheint ein Tropensturm aufzuziehen. Du schaust in die Gesichter deiner Gefährten. Auch deine Freunde scheinen sich Sorgen zu machen. Der Blick des Wissenschaftlers bleibt immer wieder besorgt an den dunklen Wolken hängen, die sich mittlerweile auftürmen. Es blitzt. Gewaltige Entladungen schlagen vom Himmel zu Boden. Dir wird klar, dass dies kein Unwetter, sondern pure Naturgewalt ist. Als du versuchst mit deinen anderen Sinne etwas wahrzunehmen, schreckst du zurück. Es ist nicht einfach nur Naturgewalt, sondern pures Mana.*

*Deine Freunde werden nervös, ebenso wie du. Wind kommt auf, der Ballon tanzt in den Wolken wie ein wilder Büffel. Immer wieder werfen harte Schläge den Korb hin und her. Du hast Mühe das Gleichgewicht zu halten. Plötzlich setzt der Regen ein, oder eher eine Art Sintflut. Innerhalb von Sekunden bist du bis auf die Haut durchnässt. Du und deine Freunde versuchen emsig nicht die Kontrolle über den Ballon zu verlieren. Der Propeller am Korb versagt mit einem Kreischen. Ein weiterer Hieb trifft den Korb. Seile reißen, du siehst den Elfen aus dem Korb stürzen. Ein heller Blitz, ein weiterer Schlag, der dich herumwirft und deine Hände gleiten von der Plastikverkleidung des Korbes ab.. du stürzt... der Urwald schnell dir entgegen. Das letzte was du siehst ist in einiger Entfernung im Licht der Blitze eine gewaltige Zitadelle mit dem Logo deines Arbeitgebers. Euer Ziel.*

- am nächsten Morgen erfahren Balrog und Angel aus den Nachrichten, dass es weiteren Terroranschläge von NWO auf der ganzen Welt gab, insbesondere auf ein Schloss in Schottland, einem möglichen Aufenthaltsort von Drake
- danach treffen sich Balrog, Angel, McPaper und Harrison erneut und auch die anderen hatten einen Traum
- McPaper träumte:

*Noch immer kämpfst du dich durch das dichte Unterholz. Lianen schlagen dir ins Gesicht, als du einen Moment unvorsichtig warst. Der Schmerz in deiner rechten Seite flutet bei jeder Bewegung erneut durch deinen Körper. Ein, oder mehrere Rippenbrüche, denkst du dir besorgt. Der Aufprall auf dem Ast muss dich doch härter getroffen haben, als du dachtest. Mühsam schaffst du einen Durchgang in diesem Irrgarten von Pflanzen und Unterholz. Es ist kaum noch etwas zu erkennen,*

die Sonne ist fast völlig versunken. Doch du bist dir sicher, dass du euer Ziel noch im Auge hast. Auch wenn der Troll immer wieder nach einer Pause fragt. Seine Verletzung scheint doch größer zu sein, als er euch zeigt. Bei jedem Schritt mit seinem verletzten Fuß zucken seine Gesichtsmuskeln schmerzlich zusammen. Der Mensch scheint von alldem nichts mitzubekommen. Er treibt euch voran, ist völlig aufgeregter von eurem Fund. Immer wieder scheint er mit seinen Ortungsgeräten Messungen durchzuführen.

Dann plötzlich, lichtet sich der Wald und ihr seht die moosüberwucherte gewaltige Mauer der Deuszitadelle. Du bist überrascht. Die Jahrhunderte scheinen sie bei weitem nicht so schwer beschädigt zu haben wie der Drache angenommen hatte. Im letzten Licht der Sonne taumelt ihr auf das Bauwerk zu. Nach einigen Minuten entdeckst du das völlig mit Schlingpflanzen überwucherte Tor der Anlage. Der Mensch ist völlig außer sich. Vorsichtig untersucht er das Mag-Schloss an der Tür und schreit überrascht auf. Strom. In dieser Anlage scheint wahrhaftig noch ein Kraftwerk zu laufen, eines der Atomkraftwerke vermutest du. Mit Eifer in den Augen macht sich der Mensch daran das Schloss zu überbrücken. Die Sonne ist bereits völlig untergegangen als sich die beiden Stahlflügel des Tores mit einem Knirschen öffnen. Dunkelheit und der Geruch nach Ewigkeit schlägt dir entgegen. Ihr helft dem Troll auf die Beine und Schritt für Schritt betretet ihr das Gebäude, in dem vor über 600 Jahren das letzte mal ein Mensch seinen Fuß setzte.

- **Harrison träumte:**

Es ist ein Wunder. Dieser Satz schießt dir immer wieder durch den Kopf als du es geschafft hast, das Tor zu öffnen. 600 Jahre. Diese Zahl steht dir immer wieder vor Augen. Vorsichtig betretet ihr die Anlage. Eure Taschenlampen, die Drake euch in London gegeben hat, erhellen euren Weg. Wie von selbst kreisen deine Gedanken kurz um den Drachen. Eure Überraschung, als ihr einen ersten Blick auf ihn werfen konntet, nachdem er aus dem Schatten hervortrat. Die Funkelnde Cyberware die etwa 2/3 seiner linken Körperhälfte ausmachte, die gewaltigen Cybergliedmaßen...., besonders Raptor wirkte sehr geschockt. Bei dem Gedanken denkst du kurz darüber nach ob du nicht auch besser in London hättest bleiben sollen, so wie dieses Maschinenmensch Monstrum und der Schwarze Troll.

Weiter bewegt ihr euch durch die Gänge, und du vertreibst die Gedanken an die Vergangenheit. Hinter dir stöhnt der Troll Schmerz gepeinigt auf. Wieder verwünschst du euer Glück, dass beim Aufprall des Ballonkorbes das Medkit zerstört wurde. Deine Aufmerksamkeit wird nun aber auf etwas anderes gelenkt. Ihr habt eine gewaltige Halle betreten, überall sind Bildschirme in der Wand eingelassen. Seltsame, fast organisch anmutende Leitungen laufen zwischen ihnen hindurch. Auch die Wände sind mit diesem seltsamen Zeug überwuchert. In dir kommt das ungute Gefühl hoch das ihr in einer Art Lebewesen steht. Du trittst näher an die Schalttafeln heran. Hinter dir bricht der Troll auf die Knie, der Elf ist jedoch sofort an seiner Seite. Du jedoch hast den Hauptschalter entdeckt. Zögernd streckst du die Hand aus. Es ist nicht möglich dass nach 600 Jahren die Rechner noch funktionieren denkst du dir, als du ihn drückst. Es knistert, eine Art rotes Elmsfeuer gleitet flackernd durch die organischen Leitungen und mit einem lauten Klacken springt die ganze Anlage an und erwacht zum Leben.

Die Bildschirmanzeige baut sich auf. Du erkennst eine Weltkarte. 25 Punkte, die du schnell zählst, flammen über den ganzen Erdball verteilt auf. Viele über Großstädten. Du überlegst noch was dies bedeutet, als weitere Bildschirme zum Leben erwachen. Dein Blick fällt auf eine Sattelitenanzeige, diese zeigt mehrere rote Punkte in der Erdumlaufbahn. Du bist unsicher was dies bedeutet. Satelliten ?, Raumstationen ?. gerade als du weitere Monitore dazuschalten willst, hallt ein lautes Kreischen durch die Gänge der Anlage. Ihr alle schreckt herum. Doch was dir das Blut in den Adern gefrieren lässt ist die Tatsache, dass die Wände des Raumes, dieses seltsame Material, förmlich zu explodieren scheint. Von allen Seiten rast es auf euch zu. Etwas trifft dich im Gesicht, der Schwung reißt dich von den Beinen, etwas Schleimiges stülpt sich über deinen Kopf. Alles ist dunkel, du spürst wie sich etwas mit Gewalt durch deinen Mund in den Hals drängt. Du versuchst zu schreien, kein Ton, zu atmen, doch das einzige was du spürst ist dieses Etwas, dass sich tief in deine Luftöhre schiebt. Dann kommt die Panik.

- **und Angel träumte:**

Noch immer sitzt du im Dickicht. Deine Augen fixieren die Haarlosen, Menschen wie sie sich selbst nennen. Du schüttelst dich, dein Fell ist noch immer feucht vom Regen. Er war heute sehr stark, nicht so wie an den anderen Tagen der Woche. Die Fremden scheinen unsicher zu sein. Sie stehen vor den offenen Toren der großen Menschenhöhle und scheinen miteinander zu reden. Bis auf die 2, die stinken. Ihr Geruch bereitet dir Unbehagen. Obwohl sie gehen und reden, riechen sie nach Aas. Die anderen Haarlosen scheinen sich vor ihnen zu fürchten. 2 weitere der 6 fremden scheinen Kämpfer zu sein. Immer wieder schauen sie sich vorsichtig um und tragen die Eisenwaffen welche mit einem lauten Knall töten können. Die letzten beiden wirken sehr seltsam. Ständig hantieren sie mit fremdartigen metallenen Geräten herum, auf denen kleine Lichter aufblitzen und welche piepsende Geräusche von sich geben. Nachdem sich die Haarlosen geeinigt haben, gehen sie in die finstere Höhle. Du überlegst, ob du nun endlich weiterziehen solltest, aber etwas hält dich zurück. Was mögen diese Wesen dort suchen? Der Gedanke lässt dich nicht los. Neugierig und vorsichtig folgst du den Haarlosen. Schon von Weitem kannst du sie riechen, dabei ist dort aber noch etwas anderes, einen Geruch, den du noch nie gerochen hast. Völlig fremd. Dann plötzlich hörst du laute Schreie, das Knallen der Metallrohre, ein unheimliches Kreischen wie aus tausend Rachen. Du kämpfst mit dir selbst. Flucht? Oder solltest du den Haarlosen zu Hilfe kommen?. Du erinnerst dich an die beiden haarlosen Weibchen, die dir vor einem Mond das Leben gerettet haben. Mit einem wütenden Brüllen, das eher an dich selbst gerichtet ist, stürzt du in eine große Halle. Der Geruch dieses fremden unheimlichen Wesens ist hier enorm.

Du siehst, wie aus der seltsamen Höhlenwand Hände hervorragen welche die Haarlosen an ihren Köpfen umspannen. Es kommt Bewegung in diese zappelnden Auswüchse, welche sich mit ihrer Beute in die Wand zurückziehen. Die Wand fließt regelrecht um die Beute herum und schließt sich wieder.

Langsam dämmert es dir, dass du keine Chance gegen diesen Jäger hast. Du willst flüchten, drehst dich mit einem Knurren herum, als eine schleimige Masse dich in der Schnauze trifft. Wütend versuchst du zu Knurren, aber es scheint als wäre dein Maul verschlossen. Ein gewaltiger Schmerz durchflutet plötzlich deinen Körper und du weißt, dass du stirbst.

- nach einigen Nachforschungen finden die Runner heraus, dass sich besagte Zitadelle wohl auf dem europäischen Festland südlich der Alpen in Italien befindet und da sie im Traum schon über 600 Jahre alt zu sein scheint, gehen sie davon aus, dass sie auch zu dieser Zeit schon existiert

- aus den Nachrichten erfährt das Team, dass sich der Manasturm weiter ausgedehnt hat und es auch zu Geisterphänomenen gekommen ist, wie zum Beispiel freie Geister und freie Watcher; außerdem erfahren sie, dass das ukrainische Militär in höchste Alarmbereitschaft versetzt wurde
- zum Nachmittag hin wird dem Team klar, dass sich Firefist nicht mehr melden wird und ein erneuter Anruf bei Drake zeigt dem Team, dass die Leitung nicht mehr existiert; dieses wirft die Frage auf, ob Drake tatsächlich bei dem Anschlag verletzt wurde
- aus den Nachrichten erfährt das Team, dass nur der UCAS-Kanal läuft und dort bekannt gegeben wurde, dass die Matrix kollabiert ist und sehr wahrscheinlich Bankcomputer gelöscht wurden; ausserdem erfährt das Team, dass viele Otakus verschwunden sind, und es zu einer neuen Phase der Goblinisierung auf der Erde gekommen ist, ähnlich der SURGE-Effekte während des Halley'schen Kometen im Jahre 2061
- das Team entschließt sich, das immer chaotisch werdende Washington zu verlassen; es gelingt und sie machen sich auf den Weg ins Landesinnere; aufgrund ihrer Träume entschließen sie sich, ein Flugzeug zu kapern und mit ihm nach Europa zu reisen
- aus den Nachrichten erfährt das Team, dass in der Ukraine der Luftverkehr dramatisch zugenommen hat, das Militär sich in Bewegung gesetzt hat und die Versorgung von orbitalen Stationen begonnen hat; außerdem ist in Aztlan eine Massenflucht vor dem Manasturm eingesetzt
- auf dem Weg zu einem Flugplatz hat Angel einen weiteren Traum: Sie träumt, wie Balrog, McPaper, Harrison und sie in La Paso auf einen Mann namens Natas Reficul stoßen, und von ihm getötet werden; den anderen wird klar, dass es sich bei Reficul um jenen Natas handelt, von dem sie schon zu Anfang ihrer Odyssee geträumt haben und vor dem sie von damals Paradox gewarnt hat; sie sehen den Traum als eine Warnung dort nicht hinzureisen und so werden sie in ihrem Beschluss gestärkt, zur Zitadelle zu reisen
- aus den Nachrichten erfährt das Team, dass es zu einem Atomwaffeneinsatz in der Ukraine gekommen ist; in den UCAS hat das Militär die Kontrolle übernommen und geht auch gegen Zivilisten vor; der Manasturm wächst währenddessen immens und in Mittelamerika ist es zu Erdbeben und anderen Zerstörungen gekommen
- das Team erreicht einen abgelegenen Flugplatz, von dem einige Person mit einem Flugzeug nach Europa fliehen wollen; die Cessna kann in einer Überraschungsaktion geentert werden und das Team macht sich auf dem Weg nach Europa; während des Fluges bemerkt Balrog an sich einige Veränderungen und Harrison teilt ihm mit, dass er wohl gesurgt ist: sein rechtes Auge ist tiefschwarz und sein linkes leuchtend rot geworden; zusätzlich befindet sich in seiner Mundhöhle eine Giftdrüse, die ein Einnahmegift produziert
- während des Fluges sieht das Team über Island und Großbritannien ein oranges Leuchten, dass auf dem sich immer weiter ausbreitenden Manasturm hinweist; über dem Ärmelkanal gerät das Flugzeug in Turbulenzen und stürzt ab; das Team kann sich nur mit viel Glück vor dem Ertrinken retten und nur dank der Tatsache, dass sich der Meeresspiegel immer weiter absinkt, können sie sich an das französische Festland retten
- in der Nähe des untergegangenen französischen Städtchens verstecken sich das Team in den Bergen und ruht sich für einige Tage aus; doch dann werden sie Beobachter eines unbekanntes Phänomens: der Himmel wird von einem zirka dreißig Kilometer durchmessenden runden fliegenden Objekt so verändert, dass er umschlungen ist von Elmsfeuern; das Team ist davon beeindruckt und wird kurze Zeit später von kleinen münzförmigen „UFOs“ attackiert und sie verlieren die Besinnung
- ca. 10.000 v. Chr.
- Balrog wacht auf und stellt fest, dass er nicht er selbst ist: er sieht aus wie ein aufrechtgehendes Reptil mit einer silbernen schimmernden Haut; er trägt eine bronzefarbene Tunika; bevor er jedoch die Lage analysieren kann, trifft er auf weitere dieser silbernen Reptilien, die sich dann als McPaper, Harrison und Angel herausstellen; durch Maskerade hat Harrison von einem der Wesen mit dem Namen Nilrem herausgefunden, dass sie anscheinend nicht sie selbst sind, sondern die anderen Wesen sie für die ihren halten: Harrison wird Tulax, Angel Kivora, Balrog Abrax und McPaper wird Zicron genannt; außerdem ist auffällig, dass Kivora anscheinend schwanger ist und von einem der Wesen findet das Team heraus, dass in ihr eines dieser Wesen heranwächst, der den Namen Sesmar tragen soll
- dann wird das Team Zeuge einer Ansprache eines dieser Wesen: er erläutert den restlichen Besatzungsmitgliedern, dass deren Heimatwelt „Zorkat“ verloren ist und sie nun zu einer Welt reisen, in der sie eine neue Heimat gründen wollen
- Balrog ist von dem alles so verwirrt, dass er lauthals nach Paradox ruft, und tatsächlich meldet er sich, jedoch als eines dieser Wesen; er nennt sich noch Xodarap und er gibt einige Auskunft über das Ziel: eine angeblich unbewohnte Welt mit noch schwachen Mananiveau; näheres kann man erst am Ziel der Reise herausfinden
- Der Hypersprung des Raumschiffes wird eingeleitet und das Team wird erneut ohnmächtig
- 2065:
- das Team erwacht in einer Gefängniszelle und von den anderen Gefangenen können sie erfahren, dass sie sich in Paris befinden und von mit Glaskuppeln über dem Gesicht verummten Personen gefangen genommen wurden



- dann werden sie auch schon von einem dieser Personen befragt, wer sie sind und ob sie mit einem Jason und seinem Team zusammenarbeiten, der offensichtlich ein Widerständler zu sein scheint; nachdem Harrison behauptet hat Tulax zu sein, ist der Wärter verschwunden, um einen Offizier zu holen
- dem Team gelingt es in der Zwischenzeit sich zu befreien, jedoch könne sie nicht rechtzeitig entkommen und der Offizier streckt Harrison und die anderen mit einem telekinetischen Messer nieder; Balrog powert sich in dem Gefecht aus und wird ohnmächtig
- ca. 10.000 v. Chr.
- das Team findet sich in den reptilienartigen Gestalten in einer Wüstenlandschaft wieder; Kivora ist erneut schwanger; nach kurzer Orientierungsphase finden sie heraus, dass sie ein Untersuchungsteam sind, dass nun den neuen Planeten untersuchen soll; sie finden heraus, dass es sich bei diesen Planeten um die Erde handelt
- sie reisen zurück zum Mutterschiff, ein 30 Kilometer durchmessendes rundes Raumschiff, dass sich zusammen mit Hunderten anderer Raumschiffe gleicher Bauart hinter dem Mond versteckt haben; im Landehangar hat das Team dann jedoch eine Art Flashback, denn sie sahen Drake, in Drachengestalt und mit Cyberelementen
- sie werden von einem der Außerirdischen empfangen: Kivoras Sohn Sesmar, der mittlerweile erwachsen ist
- er begrüßt das Team und es erfährt von Sesmar folgendes: der untersuchte Planet ist die einzige Möglichkeit für die Xorkat weiterzuleben auch wenn das Mananiveau noch kein Überleben der Xorkat sichert, doch es gib ein weiteres Problem: der Planet ist von primitiven Lebensformen bewohnt und so sind die Xorkat am Überlegen, wie es weitergeht; Sesmar ist der Meinung, dass man mit diesen Wesen in einer Symbiose leben könnte, doch Reficul, einer der Ihren, will die Lebewesen viel lieber für die Zwecke der Xorkat als Arbeiter zu missbrauchen; sie erfahren außerdem, dass eine Rasse mit dem Namen Zaden für die Vernichtung von Xorkat verantwortlich ist
- nach dieser Unterhaltung trennt sich Sesmar von den Anderen, da er noch zu einem Sunil möchte; dann hat das Team wieder eine Art Flashback und sieht sich in einem Raum an die Wände gefesselt von einer Art organischen Materie, wie sie auch in ihren Träumen von der Deus-Zitadelle zu sehen waren; danach nutzt das Team die Möglichkeit, sich in dem Schiff genauer umzusehen;
- Tulax / Harrison trifft dabei auf Niak, der ihn vor einiger Zeit zu einem Duell herausgefordert hat und welches bald ansteht; er findet heraus, dass es sich bei dem Duell um kein tödliches handelt und Niak ein starker Gegner ist, da er erst vor einiger Zeit ein anderes Duell gegen jemanden mit den Namen Tolecnal gewonnen hat; er findet ebenfalls heraus, dass die Gesellschaft in verschiedene Teile eingeteilt ist und man sich nur in seinem Bereich aufzuhalten hat; er als Wissenschaftler musste den Kampfschiffhangar wieder verlassen, da es nicht sein Bereich war
- Zicron / McPaper findet in der Kantine heraus, dass die Xorkat Fleischfresser sind, insbesondere scheinen sie kleinere noch lebende Säugetiere von der Erde zu mögen; außerdem trifft auf ein Mitglied der Schwarzen Garde, die sich vegetarisch ernähren und nur zum Dienen und Kämpfen existieren
- Abrax / Balrog und Kivora / Angel treffen derweil auf Reficul, der ziemlich extreme Ansichten bezüglich des weiteren Verlaufes auf der Erde hat; außerdem züchtet er in seinem Labor so etwas wie Klonkrieger, die Schwarze Garde; als die beiden auf die Brücke wollten, wo sich neben Sesmar auch der Kommandant des Schiffes Derdrom befindet, werden sie von Sesmar wieder weggeschickt, da sie eigentlich nicht dort hin hätten gehen dürfen; so begeben sie sich auf das Panoramadeck und als Balrog die anderen Raumschiffe hinter dem Mond askennen wollte, wird er ohnmächtig; bei Kivora setzten daraufhin die Wehen ein und sie verliert ebenfalls das Bewusstsein
- 2065:
- Balrog wacht wieder in seiner Zelle in Paris auf und findet durch seine Mitgefangenen heraus, dass Harrison und Angel abgeführt wurden und sehr wahrscheinlich tot sind; McPaper befindet sich auch noch in seiner Zelle, jedoch ist er bewusstlos; plötzlich durchfährt Balrog ein Schmerz...
- 2663:
- ...und er findet sich in dem organischen Raum aus dem Flashback wieder; Angel hat ihn von seinen Apparaturen befreit und nun befreien die beiden Harrison und McPaper; ebenfalls Gefangene in diesem Raum sind die NWO-Leute, die Angel schon in ihrem Traum beschrieben hat; das Team findet heraus, dass ihre Vermutungen stimmen: sie befinden sich in der Deus-Zitadelle in der Nähe von Rom und sind wohl nie in das Jahr 2065 gereist, sondern befanden sich die ganze Zeit in einer virtuellen Realität, von der sie nicht wissen, warum sie diese durchlaufen haben, und in wessen Auftrag; auch die Ankunft in London und die Reise nach Rom, bei der Choco und Raptor sie wohl nicht begleitet haben, ist in ihren Gedächtnissen verschwunden, allerdings sind dann wohl ihre Träume und Flashbacks Erinnerungsfetzen an diese Zeit
- eine Befragung der NWO-Leute ergab nichts, da sie mit Cortextbomen ausgestattet waren
- nachdem Harrison die Datenbanken der Zitadelle durchforsten konnte, findet er heraus, dass sich hier ein Dimensionsbrecher befindet und nach einigen reparieren konnte er ihn so herrichten, dass eine Reise mit ihm möglich ist; in den Datenbanken finden sie auch die Aufenthaltsort der anderen Dimensionsbrecher: einer befindet sich in London, ein weiterer in Area 51 und ein anderer irgendwo in Sibirien; Harrison

spielte alle in der Datenbank gesammelten Daten zusammen mit ihren Erfahrungen auf einen Speicherchip; dann startete er den Dimensionsbrecher, um ins Jahre 2061 zu reisen, um das Geschehene zu verhindern; Angel will in ihrer Welt bleiben und so machen sich Balrog, Harrison und McPaper auf, um nach Bielefeld, ADL im Jahre 2061 zu reisen; sie werden abgestrahlt...

- 2061:
- ...doch etwas geht schief: der Durchgang, der sich öffnet und durch den man einen Park in Bielefeld aus der alten Zeit sehen konnte, war zu klein, um durchzuschreiten und der Platz reichte nur für den Datenchip, so dass dieser ins Jahr 2061 geworfen werden konnte und hoffentlich irgendwie in die Hände dieses Widerstandskämpfers namens Jason fällt
- 2663:
- das Team landet wieder in der Zitadelle nahe Rom; da der Dimensionsbrecher durchgeschmort war, machte sich Harrison an die Reparatur; Angel schloss sich ihnen wieder an
- zwei Wochen lang beschäftigt sich Harrison mit der Reparatur, während McPaper, Angel und Balrog die Gegend um Rom und der Zitadelle erkundschaften; so betreten jedoch nicht die immer noch blühende, wenn auch mittelalterlich anmutende „Ewige Stadt“
- doch Harrison bemerkte nach den zwei Wochen, dass ihm einige Teile fehlen, um den Dimensionsbrecher in Betrieb zu nehmen; gleichzeitig trifft Angel auf ein junges Mädchen namens Celine, das aus Rom geflüchtet ist, da dieses von Unbekannten plötzlich belagert wird; nach Befragung des Mädchens findet das Team heraus, dass es sich bei den Invasoren um Mongolen handelt, die von einem Natas angeführt werden; dies erinnert sich sofort an ihren Traum während ihrer Ankunft in dieser Zeit
- so flüchtet Celine weiter zu ihrem Großvater in die Berge, während sich das Team bis auf McPaper, der bei der Zitadelle verbleibt, auf den Weg nach Rom macht, um einerseits Informationen zu sammeln und andererseits die Ersatzteile, die Harrison benötigt, um den Dimensionsbrecher wieder in Betrieb zu nehmen
- kurz vor Ankunft in Rom wird das Team Zeuge, wie ein Manablitz aus dem Hauptzelt der Belagerer einen Gleiter vom Himmel holt, kurze Zeit später erfahren sie über Headset, dass es sich bei einem der Gleiterinsassen um Choco handelt
- beim weiteren Anschleichen an Rom, wird das Team von einem Trupp überrascht und gefangen genommen, doch mit einer plötzlichen Offensive können sie sich wieder befreien; sie können sich in einem Unterschlupf verstecken, der ihnen von einem Römer gewiesen wurde; dieser nennt sich selber Franco und sieht in dem Team die Rettung Roms; sie versprechen ihm Hilfe, auch wenn sie sie wohl nicht einhalten werden können; als Gegenleistung führt er sie durch Unterirdische Tunnel zu Choco, den sie bei einem Überfall auf einen Mongolen-Trupp mitgenommen haben, da er ihr Gefangener war
- Choco ist im Auftrage Drakes nach Rom gereist, um herauszufinden, wo Balrog, McPaper und Harrison geblieben sind, da sie sich nicht gemeldet haben; Raptor ist weiterhin noch in London
- Franco führt Balrog, Angel, Choco und Harrison zu dem abgestürzten Gleiter, den Harrison dann ausreichend ausschlichten kann; danach führt sie Franco wieder in Richtung Zitadelle; das Team kehrt mit den nötigen Ersatzteilen zurück und wird von McPaper empfangen
- Harrison macht sich an die Arbeit, den Dimensionsbrecher fertig zustellen und am nächsten Tag wird der Transfer vorbereitet; Angel entschließt sich nun mit dem Team mitzukommen und es wird erneut eine Zeitbombe in der Zitadelle platziert; der Transfer mit dem Dimensionsbrecher wird auf Süd-Seattle im Jahre 2062 gestellt und gestartet
- 2062:
- das Team landet in einem Restaurant in Seattle am 21.Juni 2062, jedoch ohne McPaper; er ist auf unbekannte Art verschwunden und als Balrog über Headset versucht mit ihm Kontakt aufzunehmen, erreicht er ihn nicht, aber dafür jemand anderen: Natas Reficul; er ist, wie Paradox prophezeit hat, dem Team durch die Dimensionen gefolgt; ohne dass das Team es gemerkt hat, hat er McPapers Platz eingenommen
- trotz der Tatsache will das Team sich erst einmal erholen, um dann mit diesem Jason Kontakt aufzunehmen, doch von dem Taxifahrer werden sie in eine Tiefgarage gefahren, wo sie schon von Reficul erwartet werden
- jedes Mitglied des Teams soll einen Vertrag unterschreiben, in dem es heißt, dass das Team für Reficul einen Mordauftrag übernimmt; sollten sie nicht unterschreiben, droht Reficul sie zu töten
- aus taktischen Gründen unterschreiben Balrog, Choco und Harrison den Vertrag, um so mehr über Reficuls Beweggründe herauszufinden; Angel weigert sich jedoch und so musste Choco unter einem Bann Angel töten
- doch Balrog, Harrison und Choco sind nun Auftragskiller im Namen Reficuls geworden, zumindest so lange, bis sie mit Jason Kontakt aufnehmen können

#### BALROG – Kapitel 4: Endgame – Balrog's Death

- doch dem war nicht möglich, denn Reficul legte einen Beherrschungszauber auf Balrog, Harrison und Choco, den die drei bis zu ihrem Tod nicht brechen sollten; dann wurde ihnen die von Reficul wieder belebte und ebenfalls beherrschte Angel zur Seite gestellt; nun arbeitete das Quartett loyal für Reficul
- und der erste Auftrag lautet Mord; sie reisten nach Seattle, um dort für Tod und Terror zu sorgen
- das Team legte eine Bombe in Bellevue, die viele Todesopfer forderte; danach trennten sie sich
- Balrog legte eine Bombe in einer Kneipe namens „Mary's“, die Cannon gehört, einem von Reficuls Feinden; bei dem Anschlag verlor der Barkeeper ein Bein und die Kneipe wurde schwer beschädigt
- Angel kümmerte sich währenddessen um Azrael, den Anführer der Schlägergang der Cutters und ein guter Freund von Cannon; sie tötete ihn
- währenddessen kümmerte sich Harrison um eine magische Gruppe, zu der ein weiterer Feind Reficuls gehört: Mimikry; sie wurde zerschlagen und unter den Todesopfern war auch der Gestaltwandler Aconor
- Choco kümmerte sich in der Zeit um eine Schieberin namens Marita, einer Freundin von Thor, ebenfalls ein Feind Reficuls; sie wurde zu dem Zeitpunkt getötet, als sie Thor kontaktieren wollte
- nach diesem Auftrag machten sie sich auf den Weg nach Hongkong, wo sie zusammen mit den Deus-Truppen das Gebäude verteidigen sollen
- dann kam es zum Angriff von Cannon, Mimikry und Thor; Cannon und Mimikry drangen in das Gebäude ein und wurden nach der ersten Welle von Angel und Harrison angegriffen, doch Cannon hatte wie Angel die Kraft der regeneration und durch sein Können wurde sie geköpft; auch Harrison wurde besiegt
- dann trat Choco in Aktion, mit dem Ziel, die beiden aufzuhalten, doch dank einer außergewöhnlichen Strahlenwaffe in den Händen Cannons, musste auch er sich geschlagen geben; er starb sofort
- nun war Balrog die letzte Hoffnung für das Deus-Gebäude; es lag an ihm zu verhindern, dass Cannon und Mimikry in den Gefangentrakt gelangen und eine Gefangenen befreien; es gab einen harten Schlagabtausch, doch Balrog unterlag
- er verstarb am 20. Juli 2063 in Deus-Komplex von Hongkong und so hatte das Gute die Möglichkeit zu siegen...