

Unverkäufliche Leseprobe aus:

**THiLO mit Juul Adam Petry**

**Die Flucht aus Faded Factory**

Cold Blood Cooper's Mission Two

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

© S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main

**Wir** schreiben das Jahr 2114. Nach einer globalen Katastrophe sind 98 Prozent der menschlichen Bevölkerung von der Erdoberfläche verschwunden. Die meisten Städte sind zerstört. Es gäbe genügend Gründe für die restliche Menschheit, sich in Frieden zusammenzutun, um sich gemeinsam dieser feindlichen Welt entgegenzustemmen. Doch wie zu allen Zeiten gibt es auch jetzt skrupellose Männer und Frauen, die nur auf ihren eigenen Vorteil bedacht sind. Sie haben sich in kriegerischen Clans organisiert und versuchen so viele Gebiete wie möglich unter ihre Herrschaft zu bringen. Sie gieren nach wertvollen Rohstoffen, Waffen und Macht.

Du bist Bob »Cold Blood« Cooper, eine Kampfmaschine auf zwei Beinen. Die harten Zeiten haben auch dich hart gemacht – doch dein weiches Herz konnten sie nicht verhärten. Unbeirrbar kämpfst du für Gerechtigkeit, Frieden und ein

besseres Leben für alle. Wenn dein Clanführer Marcellus dich auf eine Mission schickt, setzen die gerechten Menschen all ihre Hoffnung in dich.

Bei deiner ersten Mission hast du Dark Dagalur im Alleingang zurückerobert, nun hat Marcellus dir erneut eine geheime Nachricht zukommen lassen:

*Bereit für eine weitere Mission? Gewohnter Treffpunkt, Mitternacht.*

Gespannt und voller Adrenalin betrittst du eine Höhle am Rande der Stadt. Außer Marcellus und dir weiß niemand von ihrer Existenz. Doch schon, als du den Eingang durchschritten hast, macht sich ein mulmiges Gefühl in dir breit. Die wulstige lilafarbene Narbe auf deiner Brust beginnt zu pulsieren.

Irgendetwas ist hier faul. Während deines jahrelangen Trainings hast du eines gelernt: Der menschliche Körper hat mehr Warnsysteme als Ohren und Augen. Dein Bauchgefühl hat dir schon mehr als einmal das Leben gerettet.

Ohne weiter nachzudenken, stürmst du aus der Höhle – keine Sekunde zu früh. Kaum hast du dich mit einem Hechtsprung ins Gras geworfen, geht hinter dir eine Explosion los. Du vergräbst den Kopf unter deinen Händen, Steine fliegen dir um die Ohren, Staub nistet sich in deinen Lungen ein.

Als der Spuk vorbei ist, springst du auf und bist sofort wieder in Angriffsstellung. Die Höhle ist unter einer Gerölllawine verschwunden, doch von Feinden fehlt jede Spur. Das war wohl die Rache für unzählige *kills* auf deiner letzten Mission. Doch so leicht ist ein Cold Blood Cooper nicht kleinzukriegen.

Marcellus hätte dich niemals verraten, also ist klar, dass ihm etwas zugestoßen sein muss.

Zwei Stunden später hast du ein paar Kontaktmänner ausgequetscht und weißt nun: Marcellus, euer Clanführer, wurde entführt. Er wird im verfallenen Industriegebiet Faded Factory gefangen gehalten. Sie wollen ihn als Lockvogel benutzen, um dich blindlings in eine Falle laufen zu lassen. Sie wollen, dass du die Nerven verlierst. Sie

rechnen damit, dass der Hass dich übermannen wird und du alles vergisst, was du in den vergangenen Jahren gelernt hast.

Du lachst. Nie hat jemand so falschgelegen. Nicht umsonst hat man dir den Spitznamen Cold Blood verpasst. Du bist alles andere als ein Hitzkopf, dir brennen nie die Sicherungen durch. Auch unter Dauerbeschuss kannst du so klar denken wie in einer Hängematte am Strand mit einem Drink in der Hand – wie es in besseren Zeiten noch möglich war.

Eine weitere Stunde später nimmst du deinen Skin aus dem Spind, Ragnarök, Stufe 3. Marcellus hat ihn dir verliehen als Auszeichnung für den epischen Sieg bei der Schlacht um Dark Dagalur.

Jetzt kannst du dir selbst und der ganzen Welt beweisen, ob du das Recht hast, den Skin zu tragen.

Ruhig wie ein Baby nach dem Füttern, hockst du auf deinem Platz im Flugbus.

Letzter Halt in zehn Sekunden ... in fünf, in zwei.

Du springst aus der Seitentür, mit nichts als einer Spitzhacke im Rucksack. Du öffnest deinen Gleiter und segelst der Insel entgegen.

Natürlich steuerst du nicht gleich Faded Factory an. Selbst ein Krieger wie du braucht ein paar Waffen, um es mit 99 Gegnern aufzunehmen. So hoch schätzt du die Anzahl deiner Feinde. Du wirst einen halben Wald an Holz benötigen, dazu Steine, Metall, jede Menge Munition, Tränke und Bandagen.

Unter dir siehst du eine verlassene Stadt und eine Moorlandschaft.

Wohin steuerst du deinen Gleiter?

**Du landest auf einem Gebäude in der Stadt → Lies weiter auf Seite 10.**

**Dein Ziel ist der Sumpf → Lies weiter auf Seite 12.**

**Noch** im Sprung wirfst du einen Blick auf deine Map. Die halbverfallene Stadt unter dir trägt den passenden Namen Shabby Shops. Sie besteht aus einer Kreuzung mit ehemaligen Geschäften, rundherum siehst du ein paar verlassene Wohnhäuser. In besseren Zeiten war die Kleinstadt ein Knotenpunkt für den Verkehr des halben Landes. Trucker und Biker machten hier auf ihren Touren regelmäßig Pause, auch Touristen gab es reichlich. Ja, ja, lang ist es her ...

Kaum bist du auf dem Dach eines zweistöckigen Gebäudes angekommen, fliegen dir auch schon die ersten Kugeln um die Ohren. Deine Feinde erwarten dich. Du kletterst durch ein Fenster und siehst dich um. Normalerweise bewegst du dich leiser als eine Katze vorm Mausloch. Doch jetzt wissen deine Gegner ja bereits, wo du bist. Also holst du die Spitzhacke raus und sammelst fleißig Baumaterial. Du hackst ein paar Möbel klein

und siehst dich dabei um. Das meiste ist bereits geerntet, doch in einem Nebenraum entdeckst du ein Sturmgewehr ohne Zielfernrohr – deine Lieblingswaffe für mittlere Distanzen. Sie so schnell zu finden ist ein Glücksfall – oder eine Falle? Das gute Stück liegt für deinen Geschmack ein bisschen zu sehr auf dem Präsentierteller. Oder hörst du nur die Flöhe husten? Risiko oder kurzfristige Sicherheit, was wählst du?

**Du horchst auf Geräusche und holst dir dann das Gewehr. → Lies weiter auf Seite 14.**

**Du schaust dich erst in den Nachbarräumen um. → Lies weiter auf Seite 17.**

**Der** Sumpf mit Namen Secret Swamp ist nicht so geheim, wie es der Name vermuten ließe. Auf deiner Map jedenfalls ist er deutlich eingezeichnet, selbst die meisten gefährlichen Stellen – hoffst du zumindest.

Mit beiden Stiefeln voraus landest du im Morast. Der Boden unter dir gibt leicht nach, du versinkst aber nicht gleich bis zu den Knien.

Rundum geben dir Bäume ausreichend Deckung, auch einige niedrige Büsche und anderes Grünzeug sollten dich ein wenig schützen.

Sofort nickst du dir innerlich zu. Die Landung in diesem unwirtlichen Gebiet war eine episch gute Idee. Von den Feinden wagt sich offenbar niemand in dieses Moskito-Paradies. Massenhaft Loot liegt herum.

Du widerstehst dem Drang, dir sofort alles unter den Nagel zu reißen. Dafür ist der Untergrund zu unsicher.

Auf einer festen Stelle holst du dir aber **Munition**. Kugeln hast du nun, wenn jetzt auch noch eine Knarre vom Himmel fällt, bist du eindeutig ein Glückskind. Doch so einfach machen es dir die Götter nun auch wieder nicht.

Du sammelst noch ein paar **Pilze** ein, dann entdeckst du eine windschiefe Hütte zwischen zwei Bäumen.

**Loot-Action: Nimm 2 × Munition + Pilze.**

**Deine Narbe funkt Alarm. Du machst einen großen Bogen um die Hütte. → Lies weiter auf Seite 19.**

**Du untersuchst die Hütte. → Lies weiter auf Seite 21.**

**Völlig** bewegungslos stehst du hinter einer Mauer und wartest ab. Das Sturmgewehr ist beinahe in Reichweite. Du kannst das Metall der Waffe riechen, aber dummerweise nicht durch Mauern hindurchsehen. Lauert neben der Tür ein Feind? Oder drei? Dann müssten sie sich irgendwann durch Geräusche verraten. Du lauschst, doch alles, was du hörst, ist dein eigenes Herzklopfen. Die Luft scheint rein zu sein, aber volles Risiko gehst du nicht. Du spannst alle deine Muskeln an, springst in den Raum und sofort wieder zurück.

Genau dieser *move* hat dir das Leben gerettet. Tatsächlich steht hinter einem Sofa ein Krieger im Skin Nachtlicht. Dein plötzlicher Sprung hat ihn überrascht, sein Schuss schlägt erst im Türrahmen ein, als du schon wieder im Treppenhaus bist.

Blitzschnell ziehst du eine Schutzwand aus

Holz hoch und rennst die Treppe runter. Bis Nachtlicht die Wand zertrümmert hat, bist du schon aus der Schusslinie. Im Erdgeschoss hagelt es Kugeln, aber der Idiot verballert seine Munition nur sinnlos. Dann ist es still. Hat er keine Patronen mehr, oder will er dich bloß zum Angriff verleiten?

**Du baust eine Treppe und stürmst wieder nach oben, wo das Gewehr liegt. → Lies weiter auf Seite 23.**

**Du greifst Nachtlicht mit deiner Spitzhacke an. → Lies weiter auf Seite 27.**