

frühen Morgen machen wir uns auf den Weg ins Öde Grünland. Vor Ort errichten wir noch in der Nacht in Windeseile unser Quartier. Danach ab ins Bett.

1. Tag nach der Ankunft der Freiheit im Öden Grünland

Der Stromgenerator scheint schon wieder zu spinnen. Gegen 7 Uhr in der Früh läuft dieser einfach an. Am Vortag hatte sich unser Generator einfach von alleine abgeschaltet. Da scheint etwas nicht zu stimmen. Aber andererseits sollte man sich über solche Merkwürdigkeiten in der Zone nicht wundern. Immerhin gibt es hier Glühbirnen, die seit dem ersten Reaktorunfall 1986 immer noch brennen sollen; auch, wenn unerklärlich ist, wo sie den Strom herbekommen.

Na ja, es ist Zeit zum Aufstehen. Nach der Ankunft der Freiheitsfraktion am Vortag, hier im Randgebiet der Zone, gibt es noch einige wichtige Dinge zu erledigen. Unser Quartier, das Ganja 1, ist aber soweit aufgebaut.

14.08 Uhr:

Alles ist ruhig. Wir vertreiben uns die Zeit mit dem einen oder anderen Tütchen und natürlich mit dem obligatorischen Wache schieben.

Unserem Posten sind zwei steile Hügel in Richtung Flugfeld vorgelagert. Dazwischen befindet sich ein kleiner Beobachtungsposten mit schussbereitem PKM für Notfälle und ständigem Kontakt über ein Feldtelefon in unser Quartier, welches sich etwa 30 Meter hinter dem Beobachtungsposten befindet. Seitlich, in Richtung Labor X12 befindet sich ein weiterer steiler Hügel. Auf der Rückseite des Hauptgebäudes grenzt stark verstrahltes Gebiet an. Damit ist das Freiheitsquartier eigentlich ganz gut gegen Angriffe aus allen Richtungen abgesichert.

Bisher ziehen nur ein paar Freie Stalker ihre Runden auf dem Flugfeld. Einige Rumtreiber, darunter eine Handelskarawane, kommen zu uns, wohl um zu sehen, wie sich die Freiheit im Öden Grünland eingerichtet hat. Ganz schön neugierig..

14.12 Uhr:

Ein kleiner Trupp Wächter in schwerer Schutzausrüstung nähert sich unserem Gebiet. Die Drei scheinen auf Schatzsuche zu sein. Sie laufen direkt an uns vorbei, wohl auf dem Weg zu X12. Wir lassen sie erst mal passieren.

Kurz darauf nähern sich zwei heruntergekommene Typen, vermutlich Banditen. Bevor sie allerdings zu uns gelangen können, werden sie von drei Freien Stalkern gestoppt. Die vermeintlichen Banditen drehen um.

Etwa 10 Minuten später laufen drei weitere Wächter und ein Wissenschaftler, welcher schwere Schutzkleidung trägt, in Richtung Clear Sky. Stephan und ich patrouillieren in relativer Nähe zu



auf Patrouille im Öden Grünland

unserem Beobachtungsposten, andere Freiheitler beobachten das Geschehen von den Hügeln aus. Während der Patrouille finden wir immer wieder billige Artefakte.

14.24 Uhr:

Leonid, der alte, grauhaarige Freiheitler, wurde irgendwo angegriffen. Er bittet über Funk um Hilfe und meldet, dass er verletzt wurde. Kurz danach sagt er über Funk, dass es ihm gut ginge. Seine Nachricht klingt sehr ironisch. Genau das ist der Grund, warum wir uns niemals alleine, sondern immer nur zu zweit ins Feld wagen sollten.

Zusammen mit Stephan mache ich mich auf den Weg in Richtung Clear Sky. Dies war die Richtung, in die Leonid höchstwahrscheinlich aufgebrochen ist.

Unterwegs erhalten wir die Meldung aus unserem Quartier, dass es Verhandlungen über ein Waffenstillstandsabkommen zwischen der Freiheit und den Wächtern auf neutralem Grund, bei Clear Sky, geben soll. Da wir wegen Leonid eh in die Richtung laufen, können wir vor Ort schon mal die Lage inspizieren.

Etwa 150 Meter vor dem alten Banditenlager, welches sich direkt neben dem Quartier von Clear Sky befindet und inzwischen von irgendwelchen freien Stalkern genutzt wird, werden wir von einer großen Gruppe streuender Gestalten (etwa 10 Personen) gestoppt. Sie fragen uns nach Geld, wobei sie provokativ die Finger an den Abzügen ihrer mitgeführten Waffen halten.. Zum Glück werden sie aber von einer größeren Gruppe Stalker, die aus Richtung des alten Banditenlagers herbeieilen, vertrieben. Die Stalker schießen den Banditen hinterher.

Beim alten Banditenlager warten wir auf den Langen Artjom, gewählter Anführer der Freiheit hier im Öden Grünland, und auf Mysha, den Händler der Freiheit. Die beiden sollen die Verhandlungen mit den Wächtern führen. Auf Seiten der Wächter wird unter anderem Leutnant Voron erwartet.



Stephan und Gruppe Loner um Stepnoj Volk

glücklichen Snork".

15. 33 Uhr:

Die Lage rund um das Gebiet der Freiheit ist friedlich. Wir halten Ausschau auf den Hügeln rund um unseren Posten.

Um 15.55 Uhr wird erstmals eine große Gruppe Stalker, aus Richtung X12 kommend, gesichtet. Sie bewegen sich gut koordiniert und militärisch geübt durch das Gelände. Gekleidet sind sie in hellen, fast

Aufgrund von drohenden Auseinandersetzungen mit umherstreifenden Banditen mache ich mich mit Stephan wieder auf den Weg zurück zum Ganja 1. Dort sind nämlich nur noch drei Freiheitler. Definitiv zu wenig, um sich mit starken Kräften zu messen. Der verletzte Leonid wurde übrigens wieder von irgendwelchen Stalkern zurück zum Ganja 1 gebracht. Was da genau vorgefallen ist, weiß wohl nur der Schwarze Stalker.

Wir begleiten einen Trupp Freier Stalker um Stepnoj Volk bis zur Rollbahn. Von dort laufen wir in Richtung Ganja 1 weiter, die Stalker Richtung Bar "Zum

schon weißen Anzügen.

16.04 Uhr:

Die Unbekannten kommen näher. Handelt es sich etwa um Monolith-Stalker? Aber diese Geisteskranken bewegen sich für gewöhnlich nicht so weit entfernt vom Zoneninneren...

16.06 Uhr:

Es scheint sich tatsächlich um Monolith-Kämpfer zu handeln. Na klasse. Wir sind lediglich fünf Personen, um gegen diese erbarmungslosen Götzenanbeter zu kämpfen. Die sind bestimmt nicht gekommen, um mit uns eine Runde zu barzen. Mit der Ankunft von Unterstützung ist so schnell nicht zu rechnen...

Ich stehe den Monolithern am nächsten (zum Glück auf einem der Hügel). Entsprechend kommt mir die Rolle des Verhandeln zu. Aus der Gruppe der neun Monolither tritt einer hervor, legt sein Sturmgewehr nieder und stellt sich mit langsamer, geisteskranker Stimme als "Bruder Kamanki" vor. Er spricht so, als ob er nicht Herr seiner eigenen Stimme wäre. Nur mit Anstrengung gelingt es ihm, die Worte über seine Lippen zu bringen. Zwischendurch macht er immer wieder eine Pause. So, als ob er kurz nachdenken müsste - oder einen Befehl erhält - dann redet er weiter.

Kamanki fordert die Herausgabe eines Diebes. Dieser soll den Monolithern irgendetwas geklaut haben. Der Dieb soll graue Haare haben und der Freiheitsfraktion angehören. Zweifelsohne redet der Monolither von Leonid. Wenn wir ihn herausgeben, so Kamanki, würden sie weiterziehen.

Aber wir können doch nicht einfach einen Genossen der Freiheit an diese geisteskranken Irren herausgeben?! Aber verhandeln kann man mit denen bekanntlich auch nicht...

Ich verweigere die Herausgabe Leonids und die Monolith-Kämpfer machen sich zum Angriff bereit. Na toll. Ich gebe einen Warnschuss aus meiner SVD vor die Füße der Irren ab, aber statt sie einzuschüchtern gebe ich ihnen damit anscheinend das Zeichen zum Angriff. Sie stürmen direkt auf den Hügel zu, auf dem ich stehe. Mir fliegen die Kugeln um die Ohren. Ich werde am Arm getroffen, schaffe es aber, auf den Beinen zu bleiben und falle die steile Kante des Hügel herunter. Dabei verliere ich mein Funkgerät. Es herrscht das völlige Chaos.

Ich eile zu unserem Quartier. Hier ist nur noch Stephan anzutreffen. Die drei übrigen, Dima, Leonid und Tier bleiben verschwunden. Hoffentlich konnten sie fliehen.

Stephan und ich versuchen das Quartier zu verteidigen. Wir haben allerdings keine Chance, uns gegen die Übermacht der Monolith-Irren zu wehren. Sie kreisen uns ein und wir legen notgedrungen die Waffen zu Boden.

Umringt von einer Handvoll Monolithern fordern sie uns erneut zur Herausgabe des Diebes auf. Wir haben allerdings keine Ahnung, wo dieser ist. Sie durchsuchen unsere Unterkunft. Mir wird erlaubt, meinen Arm notdürftig zu verbinden.

Da sie den Dieb nirgends finden können, entscheiden sich die Monolith-Stalker, mich anstatt des Gesuchten mitzunehmen.

Mit einer Waffe am Kopf werde ich in Richtung Monolith-Basis geführt. Ich bin nun anscheinend ihre Geisel. Unterwegs begegnen uns noch umherstreifende Stalker. Die Monolither machen kurzen Prozess und feuern ohne Vorwarnung auf die Ahnungslosen. Es gibt mindestens zwei tote Stalker.

Das kann ja heiter werden...

Der Unterschlupf der Monolither befindet sich irgendwo hinter dem Rollfeld, in einem sehr stark verstrahlten Bereich. Stalker mit einem gesunden Verstand würden sich hier niemals, auch nicht mit der besten Schutzausrüstung, rein wagen. Den Irren scheint die Strahlung nichts anzuhaben. Zumindest ist davon nichts zu erkennen. Mir hingegen machen die hohen Strahlenwerte ganz schön zu schaffen. Übelkeit, Kopfschmerzen und ein Brennen auf den unbedeckten Hautpartien sind die schlimmsten Auswirkungen. Hinzu kommt meine Schussverletzung am Arm, welche solch starke Schmerzen verursacht, dass sie kaum noch auszuhalten sind. Ich muss auch schon Unmengen an Blut verloren

haben. Wenn die Irren mich nicht schnellstens versorgen, werde ich nutzlos für ihre Zwecke sein. Aber was sind denn überhaupt "ihre Zwecke"? Das will ich mir gar nicht ausmalen.

Im Lager angekommen, wird mir befohlen, auf einen Schemel neben einem Tisch, welcher mit zahlreichen komischen elektrischen Apparaturen voll gestellt ist, Platz zu nehmen. Auf dem Tisch befindet sich auch ein dreckiger Eimer, gefüllt mit toten weißen Mäusen. Zumindest hoffe ich, dass sie tot sind. Was dafür spricht, ist die dicke Blutkruste, welche die Wände des Eimers bedeckt. Was dagegen spricht sind die schemenhaften Zuckungen, die ab und an durch den Eimer gehen. Aber vielleicht bilde ich mir diese auch nur ein.

Einer der Monolith-Fanatiker, tritt neben mich (mir wird immer noch eine Waffe an den Kopf gehalten) und versucht mir eine Apparatur auf den Kopf zu setzen. Ich will nicht und stoße die Apparatur mit dem Kopf beiseite. Das kann nicht gut enden. Ich will einfach nur meinen Arm verbunden bekommen. Wenn jetzt doch mein Doc hier wäre...

"Deine Schmerzen werden gleich vergehen, glaube mir, Bruder Blaze." Mit diesen Worten wird mir die Apparatur mit Gewalt auf den Kopf gedrückt und die Welt beginnt allmählich, mir zu entgleiten. Ich beginne, lauter bunte Farben zu sehen. Alles ist wie in Trance - ähnlich dem Zustand, wie wenn man zu viel von unseren weiß-rosa Pilzen gegessen hat.

Ich falle in einen Zustand, der weder einer Ohnmacht, noch dem vollen Bewusstsein gleicht. Ich habe das Gefühl, eine fremde Macht beginnt sich in mir breit zu machen. Kurz bevor ich vollends das Bewusstsein verliere, wird mir eine weiße Maus, aus dem ekelerregenden Topf zu essen gegeben. In jeder anderen Situation hätte ich alleine schon bei der Vorstellung, so etwas zu essen, gekotzt. Jetzt aber, verursacht die Maus keinen Ekel. Ganz im Gegenteil: Eine wohlige Wärme macht sich in mir breit. Ich habe das Gefühl, mich selbst von Außen zu sehen; aus den Augen einer umstehenden Person. Dann verliere ich endgültig das Bewusstsein.

Als ich wieder zu mir komme, befinde ich mich immer noch im Lager der Bruderschaft. Ich lebe also noch. Am Stand der Sonne erkenne ich, dass einige Zeit vergangen sein muss. Es scheint einen Blowout gegeben zu haben. Zumindest ist der Himmel noch leicht rosa gefärbt. Meine Wunde am Arm ist sorgfältig verbunden. Unter dem Verband verspüre ich ein leichtes Stechen.

Einige Brüder stehen um mich herum und beäugen mich misstrauisch. Irgendwie habe ich das Gefühl ich kann ihre Gedanken erahnen. Die Monolither unterhalten sich über die Emission und dass sie kurz vorher losgezogen sind, um Verhandlungen mit der Freiheit wegen einem Gefangenen austausch zu führen. Der Blowout hat sie aber dazu veranlasst, dieses Unterfangen abzubrechen, um zurück zur Basis zu gelangen.

Komisch, dass sie nur kaum merklich die Lippen bewegen, wenn sie miteinander reden...

Um 16.10 Uhr erwache ich erneut. Ich muss wohl wieder in Ohnmacht gefallen sein. Diesmal befinde ich mich aber nicht mehr in der Basis der Bruderschaft sondern auf dem Weg zur Landebahn. Dieses Mal werde ich nicht mit einer Waffe bedroht.

16.19 Uhr:

Die Brüder des Monolith haben Stellung zwischen Rollfeld und Freiheitsbasis bezogen. Sie haben sich gut im Gelände verteilt. Ich selber stehe auf einer kleinen Anhöhe, etwa 1 Meter hoch. Was interessant ist: Ich habe anscheinend all meine Waffen, ich bei mir trug, zurückerhalten. Jetzt aber, wird mir eine Knarre an die Schläfe gehalten.

Bruder Strisch befindet sich etwa 20 Meter von uns entfernt und hält ein Megaphon. Der Chef der Freiheit, der Lange Artjom, wird von Bruder Strisch aufgefordert, sich für Verhandlungen in Richtung Bruderschaft zu bewegen. Bei der Freiheit scheint totales Chaos zu herrschen.

Schließlich macht sich Artjom auf den Weg zu Bruder Strisch.

Artjom und Bruder Strisch reden miteinander. Nach einiger Zeit dreht sich Artjom um und haut in Richtung Ganja 1 ab. Er würdigt mich keines Blickes. Anscheinend hat er den Forderungen der

Bruderschaft nicht entsprochen. Auf Geheiß von Bruder Strisch schießt mir einer der Brüder ins Knie. Ich spüre keinen Schmerz, sacke aber dennoch zusammen und falle von der Anhöhe herunter. Bruder Strisch gibt der Freiheit 30 Minuten Zeit, um den grauhaarigen Dieb gegen mich auszutauschen.

16.35 Uhr:

Ein Bruder versorgt meine Wunde am Bein.

16.44 Uhr:

Einige schaulustige Loner schauen sich das Spektakel aus der Ferne an. Sie bleiben allerdings außerhalb der Schussweite. Die Brüder juckt das soweit erst mal nicht. Sie haben lediglich die Befürchtung, dass die Freiheit Freie Stalker und eigene Kräfte sammelt und angreift.

16.53 Uhr:

Die 30 Minuten sind verstrichen. Nichts ist passiert. Die Freiheitler schauen sich das Spektakel weiter aus der Ferne an.

Mir wird von einem Bruder eine weitere Kugel in die Hüfte gejagt. Anschließend zieht sich die Bruderschaft des Monolith zurück. Sie lassen mich am Rollfeld liegen. Denken die Brüder etwa, sie hätten mich umgebracht? Die haben mir nur einen Streifschuss verpasst. War das Absicht? Wenn die Brüder etwas anpacken, dann doch eigentlich richtig..

16.59 Uhr:

Ich krieche Richtung Ganja 1. Niemand eilt mir zu Hilfe. Haben die mitbekommen, dass ich noch am Leben bin? Ich feuere Warnschüsse aus meiner USP ab.

Langsam beginnen meine Wunden auch wieder zu schmerzen.

Einige Minuten später sehe ich Mysha und einen mir unbekanntem Freien Stalker vom Ganja 1 auf mich zukommen. Statt bei mir anzuhalten, laufen sie an mir vorbei und sichern das Gelände. Ich schreie um Hilfe. Mysha kommt mit erhobener AK auf mich zu und fordert mich auf, meine Waffen abzulegen. Er scheint misstrauisch zu sein. Der Loner sichert weiterhin das Gelände.

Auf die Frage, was das mit dem Ablegen der Waffen soll, erwidert Mysha: "Du warst zu lange beim Monolithen. Wer weiß, was die da mit dir gemacht haben." Immerhin versorgt mich Mysha, nachdem ich verächtlich Bajonett, USP und Handgranate beiseite geworfen habe, mit einem Medikit. Kurz danach eilt Tier, der Doc der Freiheit, zu uns und übernimmt die medizinische Versorgung. Ich werde zurück zum Ganja 1 gebracht. Dort werde ich weiter medizinisch versorgt.

Nach einigen Stunden ärztlicher Versorgung hat mich der Doc so weit wieder aufgepäppelt, dass ich immerhin wieder laufen kann. Meine Waffen liegen auf dem Bett des Docs. Ohne zu fragen nehme ich mir diese wieder.

Ich bin irritiert. Niemand scheint sich für das, was bei der Bruderschaft des Monolith geschehen ist, zu interessieren.



meine neue Tätowierung

Unter dem Verband, den mir die Brüder des Monolith angelegt haben, juckt es immer noch verdammt stark. Der Doc hat den Verband nicht geöffnet. Ich wickele langsam den Verband ab und

erblicke zu meiner Verblüffung ein Tattoo an der Stelle, wo eigentlich die mir zugefügte Schusswunde sein sollte. Die Tätowierung zeigt den Schriftzug "S.T.A.L.K.E.R.". Jetzt erschließt sich mir auch, warum es unter dem Verband so doll gejackt hat. Warum ich so ein Tattoo bei der Bruderschaft erhalten habe, erschließt sich mir allerdings nicht. Bevor jemand die Tätowierung sehen kann, verbinde ich mir schnell wieder den Arm.

Irgendwo habe ich ein solches Tattoo bereits schon mal gesehen. Ich komme aber nicht darauf, wo.

Kurz vor Einsetzen der Dunkelheit, gerade als wir uns draußen zum Essen hinsetzen wollten, werden Stephan, Dima (unser Techniker) und ich von einem Snork überrascht.

Diese hässliche Ausgeburt der Zone schlich gerade um die Ecke unseres Quartiers, als sie uns auffiel. Keine Ahnung, was sie dort veranstalten wollte.

Sofort greifen wir zu den Waffen. Dima und Stephan eilen dem flüchtenden Mutanten hinterher, ich begeben mich auf das Dach. Dort, hinter dem Gebäude sitzt dieses widerliche Ding, sodass es uns ein Leichtes ist, es zur Strecke zu bringen. Im Endeffekt war es wohl Dima, der es mit seinem G36 zur Strecke brachte.

Die Beute, einige wenige Rubel, die das Vihech in seinen zerschlissenen Klamotten bei sich trug, fließen in die Fraktionskasse. So geschieht es immer bei der Freiheit. Wird Geld erbeutet, fließt dieses in die Gemeinschaftskasse. Ein Mal am Tag wird aus dieser Kasse jedem Fraktionsmitglied, zu gleichem Anteil, ein Betrag ausgezahlt. Dies ist dann eine willkommene Ergänzung zum täglichen Fraktionssold.

Irgendwo muss sich noch ein weiterer Snork befinden. Von einem der Hügel hört man zumindest die grässlichen Geräusche dieser Bestie.

Doch genau in diesem Augenblick kommt eine Nachricht über den Funkkanal der Freiheit und über das StalkerNet, dass ein wahnsinnig starker Blowout dem Öden Grünland bevorsteht. Es wird geraten, alle Stützpunkte aufzugeben und sich schnellstmöglich in Richtung Wächterbasis bzw. der Bar "Zum glücklichen Snork" zu begeben.

Wir brechen unverzüglich auf und nehmen nur das Nötigste mit uns. Wo die anderen Freiheitler sind, können wir gerade nicht feststellen. Wir können nur hoffen, dass auch sie die Nachricht erhalten haben und in der Lage sind, ebenfalls zu flüchten.

2. Tag nach der Ankunft der Freiheit im Öden Grünland



die gesamte Freiheit auf dem Dach des Ganja 2

Wir haben Asyl neben der „Bar zum glücklichen Snork“ gefunden. Aufgrund der Nähe zur Basis der Wächter, die sich im selben Gebäude wie der Glückliche Snork befindet, war es nötig, ein Waffenstillstandsabkommen mit den Wächtern auszuhandeln. An der Übereinkunft beteiligten sich auch die Freien Stalker.

Es sieht nicht so aus, dass wir in unseren alten Posten, dem Ganja 1, zurückkehren können. Der Blowout war ungewöhnlich stark. Unser altes Quartier ist wahrscheinlich vernichtet, das Gebiet erst einmal auf längere Zeit nicht mehr betretbar. Wie durch ein Wunder haben sich alle Mitglieder der Freiheitsfraktion im Öden Grünland retten können.

Nicht so die Gesandten von Clear Sky in

diesem Gebiet der Zone. Von Clear Sky scheint kein einziger Stalker überlebt zu haben. Jedes Kind weiß doch, dass man so einen Blowout nicht unterschätzen sollte. Wahrscheinlich haben sie in ihrem wissenschaftlichen Übereifer gedacht, sie könnten die Emission hautnah erforschen und erleben. Dann dürften wir sie wohl demnächst als Zombies wiedertreffen...

Das Gebäude, in dem wir nun Quartier beziehen dürfen, beherbergt bisher nur eine Gruppe Stalker aus Russland. Die Typen nennen sich selbst "ORDA", was so viel wie "Horde" bedeutet. Da sie für uns keine Unbekannten sind und wir bisher einige Male mit ihnen zusammengearbeitet haben, ist es okay, wenn sie in unserem neuen Posten ein Zimmer behalten dürfen.

Kurz nachdem wir unser neues Quartier bezogen haben, das Ganja 2, taucht eine mysteriöse Sekte auf dem nahe gelegenen Schrottplatz auf. Der Schrottplatz grenzt fast an unseren neuen Posten, sodass wir die direkten Nachbarn dieser Sektierer sind. Sie schmücken sich mit Blumen und mit weißen Bandagen um ihren Kopf. Zudem faseln sie andauernd etwas von „Der Pastor lebt.“

So lange die Gläubigen auf ihrem Schrottplatz bei ihrem Altar bleiben, dürften wir keine Probleme mit ihnen haben. Zwar tragen einige von ihnen Waffen und sie haben sogar ein schweres MG 42 auf einem Stapel Paletten in der Mitte des Schrottplatzes installiert, doch die Zone ist für Alle da. Wenn sie uns in Ruhe lassen sollen die ruhig ihren albernem Glauben ausleben.

14.47 Uhr:

Die Gläubigen vom Schrottplatz ziehen mit ihrer Priesterin auf den Platz zwischen dem Glücklichen Snork, Tower und Ganja 2. Misstrauisch werden sie von umstehenden Stalkern beäugt. Manche der Stalker entsichern heimlich ihre Waffen.

Die Gläubigen fordern Alle auf, dass man ihnen ihr Heiligtum, anscheinend irgendein Artefakt, wiedergeben solle. Dieses soll ihnen geklaut worden sein.

Genosse Leonid, Mitglied der Freiheitsfraktion, springt ebenfalls zwischen den Gläubigen rum. Stalker berichten, dass er von den Gläubigen mit einer farblosen Flüssigkeit bespritzt wurde und anschließend auch anfang, vom „großartigen Pastor“ zu reden. Ich vermute ja eher, dass eine ungünstige Kombination aus Gras, Pilzen und Zonenkraut an seinem Zustand Schuld ist.

Na ja. Es kann uns egal sein, was Leonid in seiner Freizeit macht - so lange er in seiner Dienstzeit wieder arbeitsfähig ist.

Die Gläubigen ziehen wieder ab.

15.26 Uhr:

Wir brechen zu dritt zu einer Expedition in Richtung Landebahn auf. Unter anderem, um die Auswirkungen des gewaltigen Blowouts auf die Umgebung zu untersuchen. Natürlich kann solch eine Expedition, direkt nach einer Emission nur mit Vollschutz geschehen. Wir müssen also unsere schweren Atemmasken tragen.

Glücklicherweise ist neben Stephan und mir noch unser Doc, das Tier, mit dabei.

15.44 Uhr:

An der Landebahn angekommen stellen wir fest, dass sich unsere Befürchtungen bestätigen. Das Gelände jenseits der Landebahn ist sehr stark verstrahlt und in keinem Fall begehbar. Das war's also definitiv mit dem Ganja 1.

Wir schließen uns einem Trupp Freier Stalker an, die mit uns zusammen die Ränder der Landebahn in südlicher Richtung erkunden wollen. Dabei treffen wir mit den Lonern folgende Übereinkunft: Die gefundene Beute (Artefakte, Geld, Munition,



auf Erkundungstour mit drei Lonern

etc.) wird nach dem Ausflug in Geld umgetauscht und dann gedrittelt. Die Loner dürfen zwei Drittel behalten, wir ein Drittel für unsere Fraktionskasse. Damit sind die Freien einverstanden. Eine win-win-Situation für alle: Durch unsere Gruppenstärke werden sich Mutanten und sonstige Verstrahlte wohl ein mal mehr überlegen uns anzugreifen. Die Loner machen dadurch eine fette Beute, es fällt ein wenig für die Freiheit ab (wir sind ja gar nicht so sehr darauf erpicht, Geld zu scheffeln; Hauptsache es reicht für ein bisschen Munition) und wir können gut geschützt die Lage erkunden.

Am Rande des Rollfeldes finden wir mehrere billige Artefakte, zwei Blutsaugereier, eine angeblich wertlose Spirale (ob man das dem Duty-Wissenschaftler glauben darf?) und mehrere krautige Blumen. Am Ende des Rollfeldes scheint sich eine Tragödie abgespielt zu haben. Hier sind noch die Spuren eines verpufften Vogelkarussells zu erkennen. Anhand der verstreuten Gegenstände (Patronenhülsen, ein volles AK-Magazin, einige Rubel und sogar ein Firefly-Artefakt) lässt sich erahnen, dass hier wohl ein Stalker verreckt ist. Der arme Teufel muss in die Anomalie getreten sein und durch die Entladung des Vogelkarussells hat es ihn in alle Richtungen verteilt.

Auf dem Rückweg, wir haben etwa die Hälfte des Weges zurück zum Ganja 2 zurückgelegt, werden wir über unseren Fraktionsfunk vor einem bevorstehenden Blowout gewarnt. Dieser soll in etwa acht Minuten stattfinden. Wir nehmen also die Beine in die Hand und hoffen, dass wir noch rechtzeitig ankommen. Hoffentlich gibt es keinen Ärger mehr unterwegs. Denn acht Minuten können eine verdammt kurze Zeit sein.

17.56 Uhr:

Wir kommen noch gerade rechtzeitig im Ganja 2 an. Hätten wir eineinhalb Minuten länger gebraucht, hätte man unsere gebratenen Hirne wohl von der Straße abkratzen können. Darauf gönne ich mir erst mal eine Pfeife mit dem besten Zonenkraut der Zone (das gibt es übrigens nur bei der Freiheit zu kaufen!!!).

18.32 Uhr:

Ich halte Wache auf dem Dach unseres Postens. Hinter diesem erstreckt sich ein etwa 70 Meter langer Palettenstapel, über den man fast bis an den Schrottplatz gelangt. Dies ermöglicht es, über die Paletten bis zum Schrottplatz zu patrouillieren, ohne einem direkten Angriff aus der Nähe ausgesetzt zu werden.

Während ich da so Wache halte und mir ein kleines Tütchen gönne, spielt sich auf dem Schrottplatz Komisches ab. Fast alle Gläubigen sind verschwunden. Wohl möglich hängt dies mit dem Blowout von vorhin zusammen. Lediglich zwei Gläubige stehen da und geben sich irgendwelchen Ritualen hin. Wie als ob ein unsichtbares Zeichen erfolgt ist, hören die beiden mit ihrem murmelnden Gesang auf, heben sich die Waffen an die Schläfen und drücken ab. Blut spritzt in alle Richtungen. Beide sind augenblicklich tot. Kein schöner Anblick.



Ritueller Selbstmord auf dem Schrottplatz?

18.40 Uhr:

Wir überprüfen, was das genau auf dem Schrottplatz vorgefallen ist und nehmen zu dritt die Leichen der religiösen Spinner unter die Lupe. Anscheinend handelte es sich um einen rituellen Selbstmord. Aber das ist nur reine Spekulation. Die beiden Toten tragen ein paar Rubel und billige Artefakte bei sich.

19.17 Uhr:

Es gibt die Idee, die Zone nach Artefakten abzusuchen. Gerade nach dem kürzlich erfolgten Blowout besteht noch die Chance, fette Beute zu machen und die Fraktionskasse mit ein paar

Rubel zu füllen. Wir brauchen unbedingt Kohle für MG-Munition.

Da wir nicht wissen, wie sich die Gefahrengebiete nach der Emission verschoben haben könnten, fragen wir die Wächter. Diese sind dies bezüglich eigentlich immer gut informiert.

19.19 Uhr:

Ein Wächter lungert vorm Glücklichen Snork herum. Die Frage, ob Duty bereits einen Messtrupp in die Zone entsandt hat, beantwortet er zu unserem Erstaunen damit, dass gerade noch über die Personenkonstellation des Trupps diskutiert [sic!] werde. Sehr merkwürdig. Eigentlich sind die Wächter für ihre strengen Hierarchien bekannt. Dass da diskutiert werden muss passt nicht ganz.

In der Bar Zum glücklichen Snork ist Niemand am Diskutieren. Wir stehen gelangweilt herum. Doch irgendwann bricht ein Spähtrupp der Wächter auf - aber ohne Messgeräte. Leonid und ich schließen uns den Wächtern an und begleiten sie. Da nicht klar ist, wo Gefahrengebiete sein könnten, legen wir vorsichtshalber die Vollschutzausrüstung an.

An der Landebahn angekommen, erhalten wir über den Funk der Freiheit einen Hilferuf. Anscheinend wird Ganja 2 angegriffen. Wir machen uns unverzüglich auf den Rückweg. Unterwegs treffen wir zwei Loner, die kurz darauf von zwei Fremden, wahrscheinlich Banditenpack, angegriffen werden. Dies sehen wir jedoch nur aus einer Entfernung, aus der wir den beiden Unglückspilzen nicht mehr helfen können.

Wie durch Zufall kommen Stephan und Dima aus Richtung des Schrottplatzes. Die Gefahr beim Ganja 2 scheint gebannt und wir beschließen, den Lonern zu helfen. Immerhin sind wir jetzt zu viert. Dima hat sogar sein leichtes MG dabei. Der Lange Artjom gibt uns über Funk seinen Segen für diese Hilfsaktion.

Bei der Verfolgung der Banditen treffen wir im Wald plötzlich auf einen lumpigen Artefaktsammler. Er sieht ziemlich heruntergekommen aus. Die andauernde Belastung durch die Strahlung zeichnet sich deutlich in seinem Gesicht ab. Er scheint aber soweit harmlos zu sein.

Kurz darauf werden wir jedoch aus dem selben Wald heraus beschossen. Sofort gehen wir in Deckung. Wir verteilen uns im Gelände, doch da ich unseren Trupp von hinten aus decke, bleibe ich ein wenig zurück. Dies nutzt der schießwütige Unbekannte und nimmt mich aufs Korn. Dabei werde ich mal wieder am linken Arm verwundet. Dieses Mal ist es allerdings ein glatter Durchschuss. Also erst mal nicht so dramatisch, wenn man so etwas schnell verbindet. Der Unbekannte nutzt meine kurze Schießunfähigkeit, stürmt aus dem Wald, direkt an mir vorbei, und flüchtet.

Kurz darauf tritt der Sammler von eben aus dem Wald und hilft mir bei der Versorgung meines Arms. Er stellt sich als Jack Hammer vor. Immer diese Leute mit ihren selbst ausgedachten, amerikanischen Namen. Dennoch ein netter Typ. Als Dank für seine Hilfe stecke ich ihm 500 Zonenrubel zu. Jack begleitet mich zum Schrottplatz zurück und verschwindet dann wieder im Wald.

20.01 Uhr:

Der Dreckssack, der mich am Arm verwundet hat, gibt immer noch nicht Ruhe. Wir erleiden am Ganja 2 einen weiteren Beschuss durch diesen Typen. Dima, Mysha, Artjom, Stephan und ich liefern uns ein etwa halbstündiges Feuergefecht mit dem Typen. Man muss schon sagen: Der war echt gut. Statt sich letztendlich mit einer Granate in die Luft zu sprengen, hätte er sich mal lieber der Freiheit anschließen sollen. Aber als wir ihn eingekreist hatten, entscheidet er sich lieber für den Freitod. Viel übrig bleibt von diesem verstrahlten Stück Scheiße nicht. Die Zone gibt - die Zone nimmt.

Mysha wird bei dem Scharmützel leicht verwundet. Nichts ernstes.

20.22 Uhr:

Leonid und ich sind auf dem Weg in Richtung Banditenlager. Wenn man einigen Halunken, die den ganzen Tag schon im Öden Grünland Werbung machen, glauben darf, finden dort heute Abend Arenakämpfe statt.



Snorks in der Arena

20:39 Uhr:

In der Arena finden tatsächlich Snorkkämpfe statt: Jeweils zwei Snorks werden in die Arena geführt und müssen dort auf Leben und Tod gegeneinander kämpfen.

Es gibt für die Zuschauer, Stalker aller Couleur, die Möglichkeit, Wetten auf die Snorks abzuschließen. Ein Mal schafft es sogar einer der Snorks, sich einen Gast aus dem Publikum in die Arena zu ziehen.

20.48 Uhr;

Leonid, ein Genosse von der Freiheit, entschließt sich unter tosendem Applaus des umstehenden Gesindels, mit bloßen Händen gegen einen Snork anzutreten. Verrückter Kerl. Der kifft einfach zu viel, der alte Kerl. Ihm winkt bei einem Sieg, ein fetter Gewinn von mehreren tausend Rubel sowie ein angeblich sehr sehr seltenes Artefakt.

Ich setze 500 Rubel auf Leonid.

20.56 Uhr:

Nach einigen Minuten ist der Kampf vorbei. Leonid erschlägt den Snork mit seinen bloßen Händen und trägt dabei nur einige wenige oberflächliche Verletzungen davon.

Ich gewinne durch das Geld, das ich auf Leonid gesetzt habe, 1250 Rubel.



20.59 Uhr:

Ein mir unbekannter Händler bietet mir für 100 verdammte Rubel eine Wurst für meinen verletzten Begleiter an. Da ich als Veganer nicht so von der Heilwirkung einer Wurst überzeugt bin (mich überzeugt mehr das Zeug, was man rauchen kann), biete ich erst 50 Rubel, lasse mich dann aber letztendlich doch auf 100 Rubel ein.

Da ich nur noch einen 200 Rubel-Schein habe, muss der Händler eigentlich Geld wechseln. Da er aber selber kein Kleingeld mehr hat, verlangt er auf einmal 200 Rubel.

Pah! 200 Rubel für eine widerliche Wurst (wohl möglich aus dem Fleisch eines Schattenhundes). Das ist so dermaßen unverschämt von diesem miesen Händler, dass ich mich in der Arena mit ihm duellieren will. Dieses verstrahlte Stück Scheiße nimmt aber einfach seine Beine in die Hand und haut ab. Wenn ich den in die Finger kriege...

21.05 Uhr:

Jack Hammer, der merkwürdige Sammler, der mir vorhin im Wald ausgeholfen hat, ist auch bei den Arenakämpfen. Er gibt mir den Tipp, nicht auf dem direkten Weg zum Ganja 2 zurückzukehren, da er dort eine größere Anzahl von Mutantenspuren entdeckt hat. Stattdessen rät er, den längeren Weg, über das nördliche Ende der Landebahn zu nehmen.

21.07 Uhr:

Leonid engagiert zwei Loner als Geleitschutz zurück zu unserem Quartier. Immerhin hat er 5000 gewonnene Rubel und ein seltenes Artefakt zu verlieren.

Weitere Stalker, darunter Stepnoj Volk, begleiten uns. Ich laufe hinter der ganzen Gruppe, in ein paar Metern Entfernung, meine gute AKS 74 im Anschlag. Dies sorgt bei den Stalkern für Verwirrung. Aber man kann nie wissen... 5000 Zonenrubel wären eine sehr lukrative Beute für einen gierigen Stalker.

21.29 Uhr:

Wir sind ohne Probleme in unserem Posten angekommen. Nachzügler, die auch von der Arena kamen, berichten bei ihrer Ankunft, dass auf dem Heimweg massiv von Zombies angefallen wurden. Obwohl sie ebenfalls den Weg über die nördliche Spitze des Rollfeldes genommen haben.

Hat Jack Hammer uns verarscht?

Um 22.33 Uhr wird unser Posten nochmals von ein paar todgeweihten Banditen angegriffen. Da ich aber gerade mit dem Schreiben dieser Zeilen hier beschäftigt bin und mir chillig eine Tüte gönne, lasse ich mich nicht aus der Ruhe bringen.

Es stellt sich heraus, dass der Angriff nicht so arg ist und locker abgewehrt werden kann.

3. Tag nach der Ankunft der Freiheit im Öden Grünland

Gegen 1 Uhr in der Nacht bekommen wir im Ganja 2 Besuch von einem abgehalfterten Typen. Er will uns gegen eine Geldzuwendung von 2000 Rubel Informationen über ein angebliches Versteck mit angeblich fetter Beute verraten. Letztendlich lassen wir uns auf das Geschäft ein. Das Versteck soll sich an der südlichen Spitze des Rollfeldes befinden. Also genau dort, wo wir bereits am Nachmittag mit den drei Lonern waren. Der Typ erzählt von einem Stalker, der dort in eine Anomalie geraten sein soll. Irgendwie kommt mir das bekannt vor.

Ace, unser Scharfschütze, und ich machen uns auf den Weg. Ungewöhnlich ist, dass es für diese Uhrzeit sehr ruhig im Öden Grünland ist. Wir nehmen den Weg über die Rollbahn und kommen ohne Probleme zu besagter Stelle. Das Versteck ist natürlich bis auf ein mickriges blaues Artefakt bereits ausgeplündert worden. Wir hatten diese Stelle ja bereits am Nachmittag gefunden. Na toll.

Der Rückweg verläuft genau wie der Hinweg unproblematisch. Einzig, dass wir uns einmal querfeldein schlagen müssen, da uns Leute mit Lampen entgegenkommen. Zu der Uhrzeit in der Zone weiß man nie so genau. Besser man nimmt sich in Acht...

Um 3 Uhr sind wir wieder im Ganja 2. Alle sind froh, dass wir wieder zurück sind. Wir verzichten auf Nachtwachen (eigentlich ein No-Go in der Zone), da wir alle von den Anstrengungen des Tages so geschafft sind und verbarrikadieren die Türen so gut es geht.

Ich schlafe sehr unruhig und bin geplagt von Alpträumen. Ich träume vom Monolith.



Gebetsstelle eines Bruders

Gegen 11 Uhr wache ich auf. Bis auf den Doc sind schon alle auf den Beinen. Der mit Paletten und Brettern befestigte Eingangsbereich unseres Postens wurde verändert. Alle Paletten wurden auf einem Haufen aufgetürmt. Eine Notiz, die lediglich mit „Grüße vom Händler“ unterschrieben ist, ist daran befestigt. Ob dies die Rache des Händlers ist, gegen den ich in der Arena antreten wollte, weil er mich übers Ohr hauen wollte, ist unklar. Aber wenn ich diesen gierigen Betrüger in die Finger kriegen sollte,

wird es an diesem Abend einen unterhaltsamen und blutigen Kampf in der Arena geben! So wahr der Schwarze Stalker lebt!

In der Nacht scheinen die Monolither bei uns in das Gebäude eingedrungen zu sein; obwohl unsere innerste Türbarrikade nicht verändert wurde. In einem zugemüllten Nebenraum befindet sich nämlich eine Art Schrein mit Kerze. Dort sind Gebete an den großen Monolithen angepinnt, sowie die Aufforderung an die Freiheit, den Dieb herauszurücken. Ich habe das Gefühl, ich hätte diesen Schrein schon mal zuvor gesehen, kann mich aber nicht mehr genau erinnern wo das gewesen sein könnte. Sehr merkwürdig... wie sind die Brüder bloß unbemerkt in diesen Raum gelangt?

12.29 Uhr:

Die fanatischen „Pastor lebt“-Leute bauen am Schrottplatz ihren Altar wieder auf. Ich begutachte das Geschehen von den aufgeschichteten Paletten aus. Die Stimmung ist friedlich. Zwar beäugen mich die Wachen der Gläubigen skeptisch, doch mit der Zeit entspannt sich die Situation. Ich rauche nebenbei ein kleines Pfeifchen mit Zonenkraut und gönne mir sogar mit einem der Gläubigen einen Schluck Wodka. Wir kommen mit den Gläubigen eigentlich ganz gut aus. Denn die Zone ist auch für solche religiösen Vollidioten da. Solange sie uns sowie die vorbeiziehenden Stalker in Ruhe lassen, gibt es keinen Grund für uns, sich über unsere irren Nachbarn aufzuregen.

Eine der Wachen der Religiösen berichtet von gesichteten Monolith-Stalkern auf der Landebahn. Angeblich sollen sie dort im Kreis sitzend gebetet haben.

13.04 Uhr:

Die Gläubigen halten immer wieder Stalker auf, die in Richtung Ganja 2 und Zum glücklichen Snork unterwegs sind und zwingen sie, eine Zwangsabgabe für den Pastor zu leisten. Sie nennen es „freiwillige Spenden“. So eine Wegelagerei geht gar nicht!

Deshalb erhalte ich vom Langen Artjom die Anweisung, mit den Gläubigen zu reden. Immerhin bin ich bisher ganz gut mit ihnen ausgekommen. Ich teile ihrer Anführerin (sie nennen sie „Hohepriesterin“) vom Palettenberg aus mit, dass wir sie hier nur so lange dulden würden, wie sie sich an unsere Spielregeln halten. Und dazu gehört, keine Wegelagerei zu betreiben und alle Vorbeiziehenden unbehelligt passieren zu lassen. Die Zone ist für Alle da!

13.17 Uhr:

Die Gläubigen scheinen sich nicht an unsere Forderung zu halten und lassen Stalker weiterhin nur passieren, wenn sie zahlen.

Den Wächtern und auch den Freien Stalkern scheinen die Gläubigen auch ein Dorn im Auge zu sein. Wenn auch, aus unterschiedlichen Motivationen heraus.

Es wird beschlossen, gemeinsam die Gläubigen zu vertreiben.

Um 13.36 Uhr startet die gemeinsame Operation. Die Gläubigen auf dem Schrottplatz werden aus Richtung Ganja 2 massiv angegriffen.

Kurz vor dem Angriff falle ich schon wieder in dunkle Tagträume. Ich kann mich nicht mehr genau erinnern, was geschehen ist. Aber irgendwie träume ich schon wieder vom Monolithen. Ich wache an einer ganz anderen Stelle auf.

Entsprechend komme ich mit ein wenig Verspätung zum Kampf. Dies scheint aber zum Glück



Versorgung der Verwundeten nach dem Kampf gegen die Gläubigen

Niemandem aufgefallen zu sein.

Meine Verspätung nutzt ein vermeintlicher Bandit und verwundet mich im Chaos des Kampfes mit dem Messer. Er will mich abziehen.

Sein Pech: Direkt im Anschluss greift er einen Freien Stalker an, der jedoch eine Panzerung Stufe 1 hat. Das Messer verfehlt seine Wirkung. Der Loner bringt den Bösewicht zur Strecke und beteiligt sich sofort im Anschluss weiter am Angriff auf die Gläubigen.

Gut für mich: Ich kann den Toten alleine ausplündern. Dabei erbeute ich einen wertvollen Anomaliedetektor (Typ Bear). Vorher musste ich mich natürlich um die Versorgung des zugefügten Messerstichs kümmern.

Dann geht der Kampf gegen die Gläubigen weiter.

Gegen 14 Uhr ist der Angriff vorüber. Gemeinsam haben wir die Gläubigen vertrieben. Jetzt dürfte endlich Ruhe auf dem Schrottplatz nahe unseres Postens einkehren.

Der Kampf hat etliche Verwundete hervorgebracht – unabhängig von der Fraktionszugehörigkeit. Demnach haben sowohl wir, die Wächter, aber auch die Freien Stalker Opfer zu beklagen. Dem Schwarzen Stalker sei Dank, keine ganz ernsthaften Verwundungen.

Den Angriff hat Irgendwer dafür genutzt, erneut einen Schrein mit Kerzen und Gebeten, die an den Monolithen gerichtet sind, vor unserem Posten zu platzieren.

14.45 Uhr:

Alarm! Die Monolither greifen vom Schrottplatz aus an!

Ich beginne zu zittern und bekomme starke Kopfschmerzen. Auch meine Tätowierung am Arm macht sich wieder durch Jucken bemerkbar. Als ich auf das Dach steige und gegenüber, am Schrottplatz Bruder Strisch erblicke, verliere ich das erste Mal an diesem Tag das Bewusstsein.

Als ich wieder zu mir komme, hält mir der Lange Artjom seinen 1911er an den Kopf. Ich weiß gar nicht was los ist. Er anscheinend auch nicht. Ich bekomme Panik. Er senkt seinen Colt und sagt, ich hätte auf dem Dach gestanden und „meinen Bruder“, also den Monolither gegenüber, begrüßt. Sehr merkwürdig. Dabei war ich doch gar nicht bei Bewusstsein...

Ich werde erst mal vom Dach geschafft.

14.55 Uhr:

Der Angriff der Bruderschaft des Monolith ist vorüber. Es gibt unzählige Verletzte auf Seiten der Freiheit zu beklagen. Genosse Ace, unser Scharfschütze, hat den Überfall leider nicht überlebt. Irgendein daher gelaufener Texaner, der bei der Verteidigung des Ganja 2 geholfen hat, nutze den verletzten Ace wohl als Schutzschild, weshalb Ace nur so von Kugeln durchsiebt wurde.

Aber die Jünger des Monolith haben auch Opfer zu beklagen. Auf den Paletten liegt ein Monolith-Stalker in einer riesigen Blutlache. Als ich ihn erblicke, verliere ich wieder das Bewusstsein.

Diesmal träume ich von jenem verletzten Bruder. Er fordert



Ace (Freiheit)

----- Ruhe in Frieden -----

**Die Zone gibt,
die Zone nimmt**

mich auf, ihm aufzuhelfen. Komisch dabei ist, dass er nicht direkt mit mir redet sondern mir seine Befehle in den Kopf einpflanzt. So, als hätte er die Gewalt über meine Gedanken.

Ich helfe diesem armen Bruder also auf. Einige Stalker, darunter auch zwei Freiheitler, sehen mir bei meinem Tun zu. Ich weise einen der Umstehenden an, mir zu helfen. Allerdings nicht, indem ich mit ihm spreche, sondern indem ich ihm ebenfalls Anweisungen in sein Bewusstsein einpflanze. Er hilft dem Bruder auf, während ich seine Waffen an mich nehme. Wir eskortieren den Verwundeten, dem es fast das ganze Bein abgerissen hat, über den Schrottplatz in Richtung Rollfeld. Wir reden nicht miteinander sondern tauschen unsere Gedanken lediglich über unser Bewusstsein miteinander aus. Hinter dem Schrottplatz sticht der Monolither plötzlich auf den ihn stützenden Helfer ein. Diesem strömt das Blut in einer Fontäne aus seiner Halsschlagader. Glucksend kippt er um. Nur ein Bauernopfer für die höheren Ziele des Monolithen.

Der verwundete Bruder gibt mir zu verstehen, dass er ab hier selber weiterkommt. Er fügt mir mit seinem Kampfmesser eine oberflächliche Wunde am Hals zu und lässt mich zurück.

Als ich wieder aufwache, führen mich einige Söldner zum Ganja 2. Ich habe merkwürdiger Weise einen frischen 10 Zentimeter langen Schnitt im Halsbereich, ganz so wie in meinem Traum. Was genau passiert ist, weiß ich nicht. Ich bin verwirrt und habe wahnsinnige Kopfschmerzen.

Unterwegs werden die Söldner, die mich anscheinend irgendwo aufgegriffen und dann mitgenommen haben, aus einem Gebüsch beschossen. Sie widmen sich den Angreifern und lassen mich ziehen. Ich gelange problemlos zu meiner Fraktion zurück.

Zu meinem Erstaunen fragt niemand, was mit mir geschehen ist – ich wüsste es nämlich eh nicht. Mit Pech würde mir wieder eine Knarre an den Kopf gehalten werden.



16.06 Uhr:

Blowout bis 16.11 Uhr. Die Zeit während der Emission nutzt der Doc, um meine Wunden zu versorgen.

17.00 Uhr:

Ein riesiger Trupp, bestehend aus allen verfügbaren Wächtern und Freiheitlern im Öden Grünland, sowie etlichen Freien Stalkern sammelt sich, um sich dann in Richtung Landebahn aufzumachen.

Dort soll das ominöse Fundstück, das Leonid gefunden hat und hinter dem die Monolith-Kämpfer anscheinend her sind, gesprengt werden. Angeblich handelt es sich dabei um einen Splitter des legendären Wunschgönners, des Monolithen, im Herzen der Zone.

Nicht viele haben ihn je zu Gesicht bekommen. Der Legende nach soll er im Atomkraftwerk stehen, direkt beim havarierten Reaktor. Wie Leonid, der Dieb, an ihn gekommen ist, weiß niemand so recht.

*Tier versorgt meinen
Schnitt im Halsbereich*

17.22 Uhr:

Wir erreichen die Landebahn. Meine Kopfschmerzen verstärken sich wieder. Ich sehe nur noch schemenhaft.

Leonid scheint zu viel gekiffert zu haben. Und das direkt vor einem solch wichtigen Einsatz. Völlig geistesabwesend legt er sich unter Bäume und faselt etwas von diesem dämlichen Pastor.

17.49 Uhr:

Die Vorbereitungen zur Sprengung laufen auf Hochtouren. Alle anwesenden Stalker haben sich großflächig auf der Rollbahn verteilt. Ich weiß nicht warum, aber ich habe das Verlangen, den Dieb, also Leonid, von der Gruppe zu separieren. Leider passt aber unser Doc auf den Dieb auf.

17.52 Uhr:

Die Sprengung erfolgt. Mit einem tosendem Knall explodiert die Kiste, in der sich das Fragment des Monolithen befindet. Eine enorme Strahlung breitet sich blitzschnell aus. In der näheren Umgebung der Sprengung (etwa ein Radius von 30 Metern) ist alles sofort verstrahlt und stark kontaminiert. Der Lange Artjom, ein Wächter, der Doc und Leonid gehen sofort zu Boden. Mir scheint die Strahlung körperlich nichts anhaben zu können. Um keinen Verdacht zu erwecken (immer noch keine Lust auf Knarre an den Kopf gehalten zu bekommen), lasse ich mich aber ebenfalls fallen. Die Kopfschmerzen nehmen zu.

Kurz danach tauchen im Osten wieder die Brüder des Monolith auf. Die Tätowierung an meinem Arm beginnt wieder zu jucken. Ich falle erneut in Ohnmacht.



Verwundete/Rollfeld: unbekannter Wächter, der Lange Artjom, Leonid, Tier (v. l. n. r.)

In meinem Traum rennen die Brüder zum südlichen Ende der Rollbahn. Ich fühle mich ihnen verbunden. Die Kopfschmerzen sind gänzlich verflogen. Bruder 7, Bruder Strisch, Bruder Kaban, Bruder Kamanki und vier weitere namenlose Brüder werden von den anderen Stalkern ziemlich stark unter Beschuss genommen. Aber diese Ungläubigen

können dem Monolithen nichts anhaben. Denn sie sind schwach und der Monolith ist stark!

Meine Brüder rollen die Landebahn von Süden her auf. Sie kämpfen sich Schritt für Schritt den Weg in Richtung Explosionsort frei. Die durch die Explosion niedergestreckten Stalker haben sich anscheinend mit Strahlungsmedikamenten versorgt und wollen sich gerade zum Kampf bereit machen, als mir der Monolith den Befehl erteilt, ihnen zuvorzukommen. Ich erhebe mich, richte meine USP auf die Ungläubigen, die mich vom Boden aus mit großen Augen anstarren und höre meinen Körper die Worte „Ungläubige, ihr bleibt liegen“ sagen.

Über das kollektive Bewusstsein rufe ich meine Brüder zu mir. Diese haben sich soweit den Weg freigekämpft, dass sie innerhalb von Sekunden bei mir sind.

„Gut gemacht, Bruder Blaze. Jetzt kannst du beweisen, dass du der Bruderschaft würdig bist! Richte den Dieb hin.“ Ich erhebe meine USP und schieße dem Dieb, diesem Ungläubigen, eine Kugel in den Kopf. „Nun, Bruder Blaze, enthaupte diesen Ungläubigen.“ Ich hebe eine Machete vom Boden und trenne dem Dieb mit einem schwungvollen Hieb den Kopf vom Körper. Blut sprudelt aus seinem Hals.

Inzwischen schießen die restlichen Stalker aus allen Rohren auf uns. Das Rollfeld ist übersät mit Verwundeten und Toten.

Meine Brüder und ich nutzen die am Boden liegenden Stalker als Schutzschilder gegen die von der gegenüberliegenden Seite des Rollfeldes her abgefeuerten Kugeln. In dieser Situation erhebt der Lange Artjom seinen 1911er gegen Bruder 7. Diesem bleibt nichts anders übrig, als ihm aus nächster Nähe eine Salve mit dem MG zwischen die Rippen zu jagen. Artjom sackt in sich zusammen.

Ich selber beziehe hinter dem Doc Stellung und feuere mit meiner AK auf die gegenüberliegende Seite der Rollbahn. Ich schaffe es, dem Doc eine Packung Strahlenmedikamente aus der Tasche zu ziehen. Ich bin zwar ein Mitglied der Bruderschaft, aber nicht unverwundbar oder stark strahlenresistent.

Nach weiteren Minuten Feuergefecht befiehlt der Monolith meinen Brüdern und mir, uns zurückzuziehen.



Bruder 7

Da liegt er und schaut uns mit seinen leeren Augen an: Der Ungläubige. Der Dieb. Das passiert, wenn man sich nimmt, was einem nicht gehört. Das passiert, wenn man in das Zoneninnere eindringt und sich in Dinge einmischt, die Ungläubige mit ihrem nicht vorhandenen Wissen über die Zone nichts angehen.

Wir ziehen uns in das Innere der Zone zurück. Unsere Mission im Randgebiet der Zone, dem Öden Grünland, ist erfüllt. Der Monolith hat sich am Dieb gerächt, der Splitter ist, wenn nicht zurückgebracht, immerhin vernichtet.

Beim Rückzug werden noch einige Brüder erschossen. Aber dies ist nicht mehr von Belang für den Monolithen.

Ich wache wieder auf. Der Traum von eben wirkt noch nach. Er war so real.

Um mich herum sind Bäume. Eine Straße. Ich weiß nicht, wo ich bin. Der Schmerz in meinem Schädel macht mich wahnsinnig. Meine Glieder versagen beim Versuch zu Laufen. Mein Blick ist immer noch verschwommen. Mir fehlt die Kraft, mir meine Vollschutzmaske vom Kopf zu ziehen.

Ich entschlief mich, meine Jungs von der Freiheit via Funk über meine missliche Lage zu informieren. Vielleicht können sie mir ja weiterhelfen. Doch gerade, als ich meine Funke aus der Tasche ziehen will, bemerke ich, dass ich eine fremde Jacke über meinem Wind of Freedom trage. Sie hat ein weiß-schwarzes Tarnmuster, eine braune Kapuze und braune Armprotektoren. Und das schlimmste: Monolith-Abzeichen an den Schultern. Mir schwant schlimmes...

Dann höre ich dumpfe Stimmen.

Anscheinend kommen die Unbekannten die Straße, an der ich liege, entlang gelaufen. Als ich aufblicke merke ich, dass sie fast schon neben mir stehen. Warum habe ich sie nicht bereits vorher gehört? Höre ich so schlecht? Alleine an der Gasmasken, die ich noch trage, kann dies nicht liegen...

Die beiden Unbekannten tragen russische Tarnanzüge. Sie kommen aber definitiv nicht vom Militär. Zu individuell ist ihre Ausrüstung. Trotz der immer währenden Gefahren in der Zone, machen die beiden Stalker keine Anstalten, mir misstrauisch zu begegnen. Sehe ich so scheiße und deshalb so harmlos aus? Ein verrückter mit Monolith-Jacke über seinem Wind of Freedom?

Ich bitte sie um Hilfe und stelle ihnen in Aussicht, dass sie bei Hilfe sicherlich ein schönes Sümmchen von der Freiheit erwarten können. Mit einem mitleidigem Grinsen willigen sie ein, heben mich auf und bringen mich weg. Sie stützen mich seitlich, ich hänge wie ein nasser Sack in ihrer Mitte.

Anscheinend stellen sie mir fragen. Ich kann aber nur Bruchstücke verstehen.

Ich kann keinen klaren Gedanken fassen. Was war bloß passiert auf dem Rollfeld? Wie ist der Kampf mit den Monolith-Stalkern, meinen Brüdern, zu Ende gegangen? Meine Brüder? Warum meine Brüder? Diese besessenen Marionetten sind sicherlich nicht meine Brüder! Ich träume doch etwa nicht mehr?! Warum breche ich andauernd zusammen und verliere das Bewusstsein?

Wir laufen nicht lange, bis wir den mir wohl bekannten Schrottplatz passieren. Also bin ich immer noch im Öden Grünland – und gar nicht so weit weg vom Posten der Freiheit. Na immerhin.

Am Ganja 2 angekommen, treten sofort der Lange Artjom, Mysha und der Doc vor die Tür. Die Stalker wollen eine Stange Geld für mich haben. Doch Artjom lacht nur. Er scheint völlig außer sich zu sein und zückt sofort seinen 1911er. Schon wieder wird mir innerhalb kürzester Zeit eine Knarre an den Kopf gehalten. Was habe ich jetzt schon wieder verbochen?

Artjom scheint mich anzuschreien und und lädt seinen Colt durch. Ich höre Wortfetzen wie „Verräter“, „umgebracht“ und „Leonid“.

Doch irgendwie scheint Mysha nicht mit einer Exekution einverstanden zu sein. Behutsam drückt er Artjoms Waffe beiseite. Sie scheinen sich nun gegenseitig anzuschreien und zu streiten. Stephan tritt hinzu und hält mich fest. Mysha redet auf den Doc und Artjom ein. Ich verstehe nur Bruchstücke: „Es gibt eine Möglichkeit.... Heilung möglich... nicht umbringen... du wolltest Leonid sowieso opfern...“

Der Doc tritt hinter mich und ich merke wie sich eine Spritze in mein Rückenmark bohrt. Dann wird alles dunkel, ich falle mit meinem Kopf hart auf den Boden neben unserer Eingangstür. Was ich zuletzt sehe ist die S.T.A.L.K.E.R.-Tätowierung an meinem Arm.