

Able 6(66)

Corruption

Von Yakukage

Kapitel 21: Das Begrüßungskomitee

In relativ weiter Ferne, öffnen sich die Tore der gigantischen Siedlung, die viel mehr einer kleinen, befestigten Stadt gleicht. „Die ‚Popo-Haue‘ muss leider warten, Zerstörer.“ „Ich werde darauf zurückkommen, Ahulil. Keine Sorge.“ Die pompösen Gebäude aus dem dunklen Gestein, Metall und Holz, überragen teilweise die Felswände, an denen wir uns keineswegs entlang schleichen können. Es ist uns leider nicht möglich, diesen Ort zu umgehen, außer wir legen eine weite Strecke zurück, die uns sicherlich viel Zeit kosten würde. Also gibt es nur eine Möglichkeit: hindurchschreiten. Wir sind zwar nur wenige, aber wir sind stark. Dennoch dürfen wir unsere Feinde nicht unterschätzen und außerdem ... mache ich mir stetig Sorgen um meine Verbündeten, auch wenn sie dem Chaos angehören. Es ist vorbei: der Hass; der Kreuzzug gegen das Chaos ... Wenn auch nicht gänzlich. Hier scheint es wieder von vorne loszugehen, allerdings auf eine andere Art und Weise. Mit einer fokussierten Aufmerksamkeit, begutachten wir die beiden, riesigen steinernen Türen vor uns, die mit zahlreichen Messing haltigen Metallen verziert sind. Mäuler, Stacheln und Schädel sind in diesen eingraviert; alles, was auf Khorne hindeutet: den Chaosgott des Gemetzels. Verwirrt sieht Barboura mit Rogo zu mir, der aus ihrem Auge glubscht. „Wir sind doch noch weit von dem Tor entfernt?! Warum öffnen sie es für uns?“ „... Keine Ahnung.“, kann ich ihr nur entgegen bringen. „Weil sie es NICHT für UNS geöffnet haben.“, erwähnt Ahulil, als sie ihren rechten Zeigefinger in die Richtung des gewaltigen Tores streckt, wobei man gut ihren spitzen, Gold schimmernden Fingernagel erkennen kann. Währenddessen kann ich mir sehr gut vorstellen, dass sie diese Fingernägel liebend gerne in das Fleisch derjenigen einführt, die sie hingebungsvoll begehrt. Es erleichtert mich irgendwie in dem Wissen zu sein, dass ich nur noch ein untotes Etwas bin, was keine Schmerzen dieser Art mehr verspüren kann. Diese Gestalt hat auch etwas Gutes, denke ich mir. Vielleicht ja eine Vorbereitung auf die Zukunft? Wer weiß~ Diese Gedankengänge kann ich jedenfalls – trotz unserer gefährlichen Situation – nicht abstellen. „Vielen Dank auch, dass du mitdenkst!“, denke ich mir ironisch, als ich meinen Kopf flüchtig leicht nach unten neige. Es ist jedenfalls nicht an der Zeit, sich SOWAS vorzustellen! Die Tore haben sich für etwas geöffnet, was uns mit donnerndem Getöse entgegen galoppiert. „Es sind reitende ‚Daemons Of Khorne‘!“, ruft Barbie aus, als sie Rogo als madiges Fernrohr benutzt, der einen bestätigenden, fiependen Laut von sich gibt. „Sie werden als ‚Bloodcrushers‘ bezeichnet.“ „Ich bin mir nicht sicher, ob ich diese kenne.“ „Bloodcrushers gehören zu Khorne’s Kavallerie. Sie reiten auf hasserfüllte Moloche in die Schlacht – auch

„Juggernauts‘ genannt –, die aus vielen Muskeln und Metall bestehen.“, erklärt mir Ahulil nebenbei. „Sehen aus wie blutrote, gepanzerte Hunde.“ „An der Spitze reitet ihr Anführer: ein ‚Skullmaster‘ ... Er fällt zurück?!“, informiert uns Barboura gewissenhaft. Und dann vernehmen wir es, als dieser bedrohlich wirkende Skullmaster sein Schwert des Khorne in die Luft hebt:

„BLOOD FOR THE BLOODGOD! SKULLS FOR THE SKULLTHRONE!“

„... Wie ich diesen Schlachtruf hasse.“, beschwere ich mich daraufhin kopfschüttelnd bei meinen Verbündeten genervt. „Sie wollen uns einkesseln?!“, spricht die Magierin erkennend aus. Sieht so aus, als hätte ich eine Späherin und nun auch eine Beraterin an meiner Seite ... Es sind sicherlich vier Regimenter. „Aus dem Tor kommt noch mehr?! Es sind ‚Flesh Hounds‘!“ „Das hört sich ja nach Spaß an ...“, hauche ich entmutigt aus. „Oh, nein ...“ „Was ist los, Ahulil?“ „Meine Magie ist keineswegs effektiv gegen diese Bestien des Khorne.“ „Dann müssen wir uns darum kümmern.“ Je länger wir reden, desto schneller nähern sie sich uns. „Ich sichte einen ‚Bloodthrone‘; ein Streitwagen des Khorne. Und dort: eine ‚Skull Cannon‘!“ Immerhin kann Barbie bis eins zählen, muss ich währenddessen positiv feststellen. Ich sollte ihr noch das Zählen beibringen, fällt mir dabei zusätzlich ungünstig ein. „Eine Kanone?! Scheiße, die machen wirklich ernst?!“, stelle ich daraufhin leicht panisch fest. Das wird mit Sicherheit unser schwerster Kampf. Die beiden Regimenter dieser Bloodcrushers kesseln uns jeweils aus beiden Richtungen ein. „Barbie; links! Ones; rechts!“, befehle ich sie – während sich die stürmischen Reiter unserer Position nähern – indem ich ihnen mit meinen beiden Armen die jeweiligen Richtungen zuweise. Kurz darauf fängt die Kanone auf Rädern an zu schießen, vor der sich ebenfalls der reitende Kommandant zu befinden scheint. Sein stämmiger Hund ähnlicher, metallener Moloch, hebt sich mit seiner bronzenen Farbe von den anderen ab. Verspottend streckt der rote, schwarz gehörnte Dämon seine lange Zunge raus. Nach dem Schuss der Kanone, stürmt der Bloodthrone auf uns zu, der von drei Dämonen betrieben wird. Ein fahrendes Teil aus Fleisch und Metall?! Was sind das nur für verrückte Geräte?! Die Kanone ist ebenfalls aus dem Höllenschlund einer Schmiede entsprungen, die gleichzeitig von zwei Dämonen betrieben wird. Reflexartig rufe ich meine Freunde herbei, die einen gewaltigen, fliegenden Insekten-Schutzschild errichten, um uns vor dem Beschuss der Kanone zu schützen. Viele von meinen Blutzikaden müssen ihre Leben für uns lassen ... Ich spüre, wie meine Energie rapide sinkt. „Ich brauche mehr.“, stelle ich nach dem Einschlag fest. Ich muss mich ebenfalls persönlich auf das Schlachtfeld begeben. So oder so. Die meiste Energie wird mir nicht entzogen, wenn ich meine Fähigkeiten nutze, sondern: indem die Wesen sterben, die ich beschwöre – da sie unweigerlich mit meiner eigenen Existenz verbunden zu sein scheinen. Um all das zu behalten, müssen sie zu mir zurückkehren, sonst muss ich wieder Blutzikaden – oder was auch immer – herbeirufen, was erneut an meiner Energie zerrt. Das erklärt auch, warum ich mich erst vor kurzem im Kampf schwächer fühlte, als die ‚Seeker Chariot of Slaanesh‘ mir zusetzte. Wenn die Fliegen, die meinen Körper zusammenhalten, sterben, dann werde ich schwächer?! All diese Gliederfüßer sind so etwas wie ... meine Körperteile; meine Organe, die ich im Grunde nicht mehr besitze. Nun: eine Schwäche muss ich ja irgendwie, irgendwo haben. Jetzt, wo ich das erkannt habe, kann ich besser damit umgehen. Mich selbst zu verstehen ist wichtig für das weitere, taktische Vorgehen meiner Fähigkeiten – was sich wiederum auf uns alle auswirkt. Dennoch: dieser lebende Wall aus Blutzikaden, war bitter nötig! Niemand von uns soll von so einer brennenden Kanonenkugel getroffen werden! Außerdem kann ich mir die Lebensenergie, die mir fehlt, jederzeit zurückholen. Und

das werde ich auch! „Ahulil, kümmere du dich um das fahrende Geschütz! Kannst du das?“ „Eh, ja!“, stimmt sie mir leicht überfordert zu. In dieser Zeit schreite ich in die Richtung der Reptilien ähnlichen, lechzenden Hunde des Khorne, die mich irgendwie an übergroße, muskulöse Kragenechsen erinnern. Hinter diesen befindet sich der merkwürdige, mechanische Streitwagen, der den Angriff der Biester abzuwarten scheint. Laut übt der merklich größere, dämonische Fahrer ein diabolisches Gelächter aus. Dem werde ich schon noch das Maul stopfen! Aber zuerst muss ich mich um diese Köter kümmern. Einige Blutzikaden, die ich soeben beschworen habe, schwirren immer noch um mich herum. Sie setzen sich an den Flesh Hounds fest und nuckeln an ihrem Leben, was bald für mich oder meine Verbündeten bestimmt sein wird. Sie machen es mir möglich, dieses Leben weiter zu leiten. Oder ich gebe etwas von meinem ab, um es meinen Gefährten verabreichen zu können. Jetzt ist jedoch keine Zeit dafür, da diese Viecher mich gut beschäftigen. Mit energischem Einsatz, kläffen sie in rauen, tiefen Tönen. Es sind wahrlich gefährliche Wesen, die mich anfallen wollen. Als mich der erste Köter anspringen will, greife ich mir diesen direkt am Kopf, um ihm die Macht der Zerstörung einzuflößen und ihn schlussendlich zu Boden zu schleudern. Dabei entziehe ich ihm seine Kraft, um sie mir einzuverleiben und diese somit zugleich verwenden zu können. Sein lautes, gepeinigtes Winseln ertönt im Chaos-Aither, als sich der Kopf der nun hilflosen Bestie allmählich auflöst, während deren Partikel zu mir strömen. Wie ein anziehender Magnet, wirke ich auf die Atome des Lebens, die von der Zerstörung betroffen sind. Ein weiterer Flesh Hound folgt nach dem ersten. Diese einschüchternde Macht scheint Wirkung zu zeigen. Einige von den Hunden trauen sich nicht mehr, mich anzugreifen. Stattdessen zögern sie; ziehen sich wenige Schritte zurück, wobei sie mich erzürnt anknurren. „Seid nicht dumm!“, spreche ich drohend den wenigen aus, die noch verbleiben, während zwei von den Hunden bereits vernichtet wurden und fünf weitere von den Blutzikaden betroffen sind, die sich mit diesen belästigt, als auch rasend herumschlagen. Wie in Rage verfallen, schnappen sie mit ihren sabbernden Mäulern nach meinen Käfern. Nach und nach kommen meine Kameraden zu mir zurück, um mich mit frischer Lebensessenz zu versorgen, um daraufhin wiederholt losziehen zu können. Ihre kleinen Körper können nur eine gewisse Menge speichern? Interessant ... Mehr Energie bedeutet, mehr Möglichkeiten meine Macht einzusetzen. Die drei verbliebenen Flesh Hounds ziehen sich komplett zurück. Hechelnd, sowie winselnd fliehen sie zum Tor, aus dem sie kamen. Ihr Anführer – der Skullmaster – sieht ihnen hinterher, woraufhin er mir mit seinen gelb leuchtenden Augen einen zornigen Blick zuwirft und dabei seine Zunge einzieht. „Ja, das findest du nicht mehr so toll, was?“ Die Biester, die von meinen Blutzikaden beschäftigt werden, schwächeln, bis sie jeweils ihr letztes Hecheln abgeben. Erschöpft legen sie sich zu Boden und schlafen ein ... Danach kehren meine Käfer vollgefressen zu mir zurück. Dieser Verlust demütigt ihren Kommandanten. Gerade wo ich denke, dass wir eine gute Chance haben, fängt es an: Ich spüre einen Tropfen, der aus dem Himmel auf mein Haupt fällt ... Es fängt an zu regnen? Gerade jetzt?!

Ill Niño – Compulsion Of Virus And Fever

https://www.youtube.com/watch?v=qb08agM5-OU&ab_channel=Hajateppe

Die Kanonenkugeln fliegen wieder, genau in meine Richtung. Moment: Es sind keine

Kugeln! Es sind ... Skelette?! Die schießen brennende Skelette?! Zum Glück scheinen die Geschosse nicht treffsicher zu sein, obwohl der Einschlag eine enorme Hitze von sich abgibt und selbst den Sand schmelzen lässt. Davon sollte ich nicht getroffen werden! „Der Weg ist frei.“, rufe ich Ahulil zu, die etwas weiter hinter mir steht. Eigentlich habe ich kaum Zeit, aber ich muss ein Auge sowohl auf The Missing Ones, als auch auf Barbie werfen. Vor allem auf sie! Noch kämpft sie verbissen gegen die Bloodcrushers, doch dann bemerke ich, dass etwas nicht stimmt. Ihre Konzentration lässt nach. Sie wankt nach jedem Schlag, den sie von den Reitern abblockt. Auch ihre Kampfgeschwindigkeit hat sich verlangsamt. Sie wirkt geschwächt. Ich muss zu ihr! The Missing Ones scheinen klar zu kommen. Unser Beast of Nurgle hat sicherlich bereits die eingeschleimten Nurglinge auf die Reiter geschleudert, die sie beschäftigt hatten, bis Schwabbel und Blig angestürmt kamen. Dennoch sehen sie nicht gerade in guter Verfassung aus. Verdammt, wir haben doch Probleme ... „Ich habe eine Idee: Überlasst mir Barboura! Übernehmt die Kanone!“ „Was hast du vor?“, frage ich die Magierin. „Keine Zeit! Schnell!“ Bestätigend nicke ich ihr zu. Ich vertraue ihr. Ich MUSS ihr vertrauen, wenn wir ALLE lebend hier rauskommen wollen! Doch dann bemerke ich, dass zwei Regimenter der Bloodcrushers den Kampf verlassen. Ein Regiment entfernt sich von Barboura und ein weiteres entfernt sich von The Missing Ones. Sie sind angeschlagen?! „Sie haben es auf uns abgesehen, Zerstörer?!“ „Ich sehe es.“ In ihren Augen sehen wir noch kerngesund aus. Von jeder Seite aus galoppiert eines dieser Bloodcrusher-Regimenter auf uns zu. Die gewaltigen metallenen, als auch trampelnden Geräusche – die sie dabei verursachen –, sind ein wenig besorgniserregend. Mit Elan und ohne zu zögern, stelle ich mich vor Ahulil. Diese gewaltigen Reittiere treffen gleich mit den Dämonen des Khorne ein. Ich muss Ahulil und ihren zierlichen, schönen Körper beschützen, mit allen Mitteln! Ohne großartig darüber nachzudenken, hole ich von beiden Seiten zum Schlag aus. Ich weiß nicht, was es ist. Ein Reflex? Instinkt? Ich weiß nur, dass es irgendwie richtig ist. Es MUSS richtig sein! Ich spüre, wie die Macht der Zerstörung meine Arme erfüllt. Doch ist es kein negatives Gefühl, nein, im Gegenteil. Die Reiter nähern sich meiner winzigen Gestalt, im Gegensatz zu der ihrer brutalen Juggernauts, die von zwei Seiten aus auf mich zustürmen. Für mich verlangsamt sich die Zeit, wie damals, als ich an meine Vergangenheit denken musste: die Zeit von Dokugakure. Das Gift und der Säure-Regen sollten alles reinwaschen. Ich bin immer noch ... DER Yakukage; der Gründer von Dokugakure! Aber auch ... dessen Untergang. Trotz all dem, was passierte, stehe ich jedoch immer noch. Mit dem Gedanke daran, halbiere ich die rasenden Moloche, während etwas die Reiter aus deren Satteln schneidet. Sie verlieren alle regelrecht ihre Beine, oder ihren Unterleib. Ein gewaltiger Blutstrom vermischt sich mit dem Regen ... Was ich vernehme, sind harte Klänge. Klingen, die das dicke Metall zersägen, was den Reittieren der Bloodcrushers angelegt wurde. Die Körperteile der Blut-Dämonen fallen wie der Regen selbst vom Himmel, wobei ich meine Arme in einer lang anhaltenden Pose miteinander kreuze – wie ein Badass aus einem bombastisch inszenierten Actionfilm. Dabei bemerke ich, dass sich meine Arme zu bewegen anfangen. Abwechselnd drehe ich meinen Kopf nach rechts und nach links, wobei ich mich erschrecke. „Woah! WAS ZUM ... ?!“ Ahulil kann ihren Augen kaum trauen, die wie angewurzelt hinter mir steht. Da blicken zwei riesige, bräunliche Centipede-Köpfe mich von beiden Seiten an; komplett blutüberströmt. Ihre langen, scharfen, gelb-orange farbigen Beine SIND die Klingen?! Ihre großen Mäuler spucken die Schädel der Daemons Of Khorne aus, die sie sich schnappen konnten. Die gewaltigen, spitzen Giftklauen geben die mit Gift vollgepumpten, kopflosen Körper frei. Diese Centipedes

kommen mit ihren schwarzen, imposanten Leibern aus meinem Mantel. Sind das ... „Waffen“? Nein: das sind meine Arme?! Diese haben sich zu lebenden Peitschen des Grauens umgewandelt, die flexiblen Kettensägen gleichen! Dann fällt mir jedoch schnell wieder ein, dass wir noch etwas zu erledigen haben. „Ahulil?!“ „J-JA!“, schreit sie mir förmlich perplex zu. Sie scheint von dem, was soeben passiert ist, schockiert, als auch fasziniert zu sein. Ich meine: WER WÄRE DAS NICHT?! Aus meinen Armen sind einfach so irgendwelche Killer-Biester gewachsen, die schwer gepanzerte Einheiten des Khorne zersägen!!! „Unglaublich ...“, haucht Ahulil aus. Mein Gedanke, in ihrem süßen Munde. „Wir müssen Barboura helfen!“ „Ich mache das!“ Ohne weiter zu zögern, begibt sie sich zu ihr. Ich hoffe, dass es ihr soweit gut geht. Als wäre das jedoch nicht genug, fängt die Kanone wieder an zu schießen, die es nun auf meine Magierin abgesehen hat. Instinktiv will ich sie beschützen, indem ich meinen zappelnden, rechten Arm in ihre Richtung strecke. Mein langer, dicker Centipede – was man jetzt sicherlich falsch auffassen könnte – wehrt das brennende Knochen-Geschoss gerade so ab, wodurch ich persönlichen Schaden erleide. „COBA?!“, ruft Ahulil besorgt aus.

Mein rechter Arm wurde zerfetzt. „Alles gut. Lauf weiter! Hilf Barbie!“, weise ich Ahulil an. Süß; sie hat sich wirklich für einen kurzen Moment ernsthafte Sorgen um mich gemacht ... JETZT REICHT ES! „Diese schieß Kanone machen wir platt! Los, meine Vielbein-Würmchen: auf die Techniker!“, spreche ich aus, als ich zwei flinke Krabblers auf das nervige Gerät loslasse. Warum ist mir das nicht früher eingefallen? Sie sind klein und sehr schnell. Diese Hundertfüßer hätten schon vorher das Drecksteil lahm legen können. Eines meiner Wesen wird jedoch von dem Bloodthrone überfahren, der ebenfalls auf meine Person zusteuert. Ich höre das ekelhafte Geräusch von Motor und klapperndem Stahl, samt dem Brüllen der Khorne-Dämonen, die das fahrende Gerät bedienen, was mit den angebrachten Walzen einen meiner treuen Centipedes zerquetscht hat. Dennoch ist ein weiterer unterwegs, der sich geschwind durch den Knochensand schlängelt, wie eine vielbeinige Schlange auf Koks – auch wenn ich nicht weiß, wie sich eine Schlange so verhalten würde ... Meinen rechten Arm habe ich für Ahulil opfern müssen, aber mein linker ist immer noch aktiv. Während sich mein einer Arm zum körperlichen Standard zurückbildet, schlage ich mit meiner Lebend-Waffe zu. Mit vollem Einsatz wendet der mechanische Streitwagen, um dem Angriff entkommen zu können. „Ich habe eine lebende Peitsche und ihr jaha nihicht!“, singe ich frohlockend vor mich hin, während ich erneut aushole. Diese irre Hundertfuß-Peitsche, windet sich und krabbelt mit seinen vielen Beinen dem sandigen Grund entlang, auf der Suche nach Beute. Wie ein Verrückter lache ich auf. Das schrille Lachen von Skrämbild ertönt ... Ich kann es immer noch nicht fassen, dass das wirklich passiert. Trotzdem verstummt mein Lachen, als ich zu The Missing Ones schaue und kurz darauf zu Ahulil, die Barboura eine bläulich leuchtende, magische Schutzhülle verliehen hat – der die Chaos War Maiden vor den eintreffenden Regentropfen schützt – und die Angreifer mit einem Zauber auf Abstand hält, der einem Flammenwerfer im Einsatz gleich kommt. Ein wenig mag es mich beruhigen, doch Schwabbel, Blig, Ichi, Ni und San stecken in Schwierigkeiten! Ich muss mich beeilen, aber der Streitwagen lässt mich nicht weiterziehen. Immerhin scheint mein Centipede die Skull Cannon erreicht zu haben. Wie von einem Hundertfüßer gestochen, hampeln die Dämonen herum und drehen sich mit der Maschine im Kreis. Die sind auf jeden Fall beschäftigt. Während der Bloodthrone Reichweite gewinnt, um mit einem gewaltigen Ansturm mich über den Haufen fahren zu wollen, muss ich zu meinen Verbündeten

gelangen! Der Regen fällt immer noch, wodurch es für meine Blutzikaden schwierig ist, sich fortzubewegen; also muss ich zu Fuß hin. Dabei bemerke ich, wie das Gerät mir im hohen Tempo näher kommt. So drehe ich mich spontan nach links um, damit ich das Teil mit meinem linken Arm erwischen kann; doch versucht dieses wieder abzdrehen. Ich verfehle?! Kacke! Aber: Moment! Ohne es zu erwarten, verlängert sich meine Centipede-Peitsche – während des Schwungs – noch weiter. Unfassbar! Sie haben meine Reichweite gewaltig unterschätzt, genauso wie ich selbst. Die gewaltige, biologische Kettensäge schneidet sich mit deren beweglichen Klingen durch den Throne, wie ein mechanisches Messer durch Butter. Wie ein Anker, der eingeholt wird, zieht sich daraufhin das Wesen in meinen Mantel zurück, was ich als „Waffenarm“ beschwor. Der Kopf mutiert rückwirkend zu dem, was er einst vorher war: meine Hand. Diese Obstfliegen verformen sein Aussehen, wodurch mein linker Arm seine alte, gewöhnliche Funktion wieder erhält – genauso, wie es bei meinem zerschossenen Körperteil der Fall war.

Es ist vorbei ... Vorerst. Mit etwas Mühe erreiche ich The Missing Ones, die sichtlich angeschlagen sind. Vor allem Schwabbel und Blig mussten einige Schläge einstecken, was ich an ihren offenen, eiternden, als auch stinkenden Wunden erkenne. Meine Blutzikaden kriechen aus allen Stellen meines Mantels heraus, um ihnen helfen zu können. Die letzten, wenigen Bloodcrushers fallen durch Blig's Seuchenschwert und durch die Hilfe der wilden Nurglinge, die den letzten, reitenden Dämon des Khorne würgen, als auch zu Tode beißen. Wahrscheinlich stirbt dieser jedoch an den Infektionen, die sie ihm dabei verabreicht haben. „Ganz schön mies.“, stelle ich dabei wörtlich fest. „Besser?“, frage ich kurz danach fürsorglich meine Mitstreiter, die von meinen Tierchen gestochen und dabei geheilt werden. Röchelnd antwortet mir der blinde Plaguebearer, wobei die Nurglinge quicklebendig kichern und Schwabbel ein grässliches, blubberndes Lachen ausstößt. Der Rest liegt jetzt wohl an Ahulil und Barboura ... Ich würde ihnen gerne helfen, aber sie sind jetzt viel zu weit weg von mir. Außerdem ist da noch der Kommandant ... Was? Er ... zieht sich zurück?! „Er entkommt?!“, rufe ich laut aus. Leider ist niemand in der Nähe, um ihn aufhalten zu können. Mein Centipede hat die Kanone im Alleingang erfolgreich eingenommen und ... tanzt? „Was ist nur mit diesem Würmchen los?“ Mit einem hörbarem Gebrüll, fällt die letzte Einheit des Khorne durch die Sense von Barboura, die mir aus der Ferne – in ihrem magischen Schutzschild, was wie eine zweite Haut fungiert – erfolgreich zuwinkt. Ihr geht es gut ... und das Regenwetter verschwindet. „Was für ein Timing.“

Part 21

Das Begrüßungskomitee