

ACHTUNG : DIES IST NICHT DIE ENDGÜLTIGE VERSION

IRON HORSE

basierend auf den Filmen von Andy und Larry Wachowski

Folge 1

DER BEGINN

01

Wir schweben über die Trümmer der wirklichen Welt. Plötzlich tauchen wir hinab in einen Abflusskanal, immer tiefer

Hundert Meter, Zweihundert Meter, Dreihundert Meter

Dann erkennen wir in der Tiefe einen kleinen rotleuchtenden Punkt. Dann zwei. Dann zehn. Dann Hundert. Wir nähern uns und erkennen, dass es hunderte WÄCHTER sind.

Sie ziehen durch die Schächte und bemerken dabei nicht einen kleinen HOVERCRAFT, die ILIAS. Das Schiff beobachtet, versteckt in eine Spalte, die Maschinen.

02 ILIAS BRÜCKE

Auf dem Sitz des Piloten sitzt eine etwa 25 Jahre alte Frau, ETHER. Neben ihr sitzt NAT, eine etwa 25 Jahre junge Farbige. Wir sehen an Nats Armen Anschlüsse.

NAT
Wie spät ist es.

ETHER
Dreihundert.

Ein 18 Jahre alter Junge, PATCH, betritt die Brücke.

PATCH
Sind gerade wieder welche vorbeigekommen ?

NAT
Ja.

PATCH
Wie viele ?

ETHER
Etwa zweihundert.

PATCH
Huh. ... Wann gehen wir rein ?

NAT

In einer Stunde.

03 HINTERHOF (MATRIX) - NACHT

Wir befinden uns in einem verfallenen Hinterhof. In der Mitte steht ein geparkter, schwarzer Wagen. Eine Tür öffnet sich. ADALMAR, ein 1.80 Meter großer, ca. 26 Jahre alter Mann mit langen, zu einem Pferdeschwanz zusammengebundenen Haare, gekleidet in einen schwarzen Ledermantel, betritt mit LUITH, einem 18 Jahre alten Mädchen, mit dunkelroter Lederkleidung, den Platz.

LUITH

Es ist immer wieder seltsamm.

ADALMAR

Ja, das ist es.

LUITH (blickt um sich)

Mein ganzen Leben lang ... war das die Welt.

ADALMAR

Denk nicht darüber nach, was es war. Sondern darüber was es ist.

LUITH

Ja...Darf ich fahren.

Adalmar blickt Luith ernst an.

ADALMAR

Naja ...

LUITH

Was ist ?

ADALMAR

Du hast so einen ... agressiven Fahrstil.

LUITH

Bitte.

Adalmar setzt seine Sonnenbrille auf.

ADALMAR

Na gut.

Die beiden steigen ein und der Wagen brettet los.

04 RAUM 202 (MATRIX) - NACHT

Wir befinden uns in einem abgedunkelten, luxuriös eingerichteten Hotelzimmer. Ein Telefon klingelt. Ein großer Mann, LANDOGAR, den wir im Dunkel nur schemenhaft erkennen können nimmt ab. Seine Stimme ähnelt der Adalmars.

LANDOGAR

Ja ?

MÄNLICHE STIMME (V.o)

Wir haben die Position einer Gruppe von Terroristen.
Sie treffen sich offenbar in der St. George Church.
Dies ist eine gute Möglichkeit um die
Einsatzfähigkeit unserer ... Einheiten zu prüfen.

LANDOGAR

Ja. Aber im moment ist jedoch nur Gruppe B
einsatzbereit.

MÄNLICHE STIMME (V.o)

Wir denken, dass Gruppe B damit fertig werden sollte.
Sind sie anderer Meinung.

LANDOGAR

Nein. Der Einsatz wird erfolgrei ablaufen.

05 VOR DER KIRCHE (MATRIX) - NACHT

Der schwarze Wagen hält vor einer, von modernen Bürogebäuden
eingekreisten, alt anmutenden Kirche. Adalmar und Luith steigen aus und
gehen die Stufen der Treppe hinauf.

06 KIRCHE (MATRIX) - NACHT

Adalmar und Luith gehen den Kirchengang entlang. In der vordersten Reihe
sitzten zwei Gestalten, Nat und Patch. Die beiden stehen auf und gehen
Adalmar und Luith entgegen. Nat trägt einen Aktenkoffer bei sich.
Adalmar lächelt Nat an und umarmt sie.

ADALMAR

Nat.

NAT

Adalmar. Was macht die Odyssee ?

ADALMAR

Läuft wie geschmiert. Und wie gehts meinem
Schwesterschiff ?

NAT

Die Ilias erfüllt ihre Mission mit Erfolg.

ADALMAR

Wie viele sind heute vorbeigekommen ?

NAT

Etwa tausend.

LUITH

Oh Gott. Was haben die Maschinen nur vor ?

PATCH

Wir denken dass sie sich irgendwo versammeln. (er
reicht Luith die Hand) Ich bin Patch.

LUITH

Hi. Ich bin Luith.

Adalmar geht mit Nat ein paar Schritte zur Seite.

ADALMAR

Meinst du, sie planen einen Angriff auf ... Zion ?

NAT

Ich glaube nicht. Oder ich hoffe es.

07 VOR DER KIRCHE (MATRIX) - NACHT

Auf einem Dach gegenüber der Kirche stehen drei Männer : AGENT JOHNSON, AGENT MILLER und AGENT WILLIAMS.

AGENT MILLER

Greifen wir ein ?

AGENT JOHNSON

Nein.

Landogar und die Sonderkräfte steigen aus einen schwarzen Lieferwagen vor der Kirche aus. Sie alle sind verummmt.

Eine junge Frau mit kurzen blonden Haaren zieht sich die Kaputze über den Kopf. Ihr Name ist SOPHIE "EPROM" HARRIS. Dann sieht zu zu ihrem Bruder, ROLAND HARRIS, der seine Waffe lädt.

EPROM

Viel Glück.

ROLAND

Wir brauchen kein Glück.

08 KIRCHE (MATRIX) - NACHT

Adalmar steht mit dem Rücken zur Tür als diese sich öffnet. Der verummmt Landogar betritt mit gezückter Waffe den Raum. Mit ihm weitere Sondereinsatzkräfte.

LANDOGAR

Im Namen des Gesetzes : Sie sind verhaftet. Werfen sie ihre Waffen weg und legen sie sich flach auf den Boden und legen sie ihre Hände über den Kopf.

PATCH

Sonst noch was ?

Adalmar nickt mit den Kopf. Nat, Patch, Luith und Adalmar eröffnen das Feuer und verstecken sich hinter den Kirchenbänken. Die Sondereinsatzkräfte erwidern das Feuer.

LANDOGAR

Gruppe 2 !

Durch die Fenster der Kirche springen weitere Sondereinheiten, darunter Eprom.

Luith springt ihr entgegen und wirft sie zurück.

ADALMAR

Raus hier !

Nat stellt sich auf eine Bank. Adalmar springt auf das anderen Ende, worauf die Bank durch das ganze Kirchenschiff geschleudert wird. Nat fliegt durch die offene Tür...

09 VOR DER KIRCHE (MATRIX) - NACHT

..und landet vor dem Wagen.

10 KIRCHE (MATRIX)

Luith springt durch ein zerbrochenes Fenster. Patch hinterher.

11 HINTER DER KIRCHE (MATRIX) - NACHT

Sie landen hinter der Kirche. Luith springt auf ihr Motorrad.

LUITH
Los !

Patch setzt sich hinter ihr auf Motorrad und hält sich an ihr fest.
Luith fährt los.

12 KIRCHE (MATRIX) - TAG

Adalmar kämpft sich durch die Reihen der Sondereinheiten.

Dann steht er Landogar gegenüber. Dieser verpasst ihm einen Tritt und Adalmar wird durch die Tür geschleudert.

13 VOR DER KIRCHE (MATRIX) - NACHT

Adalmar landet neben seinem Wagen und steigt auf dem Rücksitz ein. Nat sitzt am Lenkrad und fährt los.

14 AUF DEM DACH (MATRIX) - NACHT

AGENT MILLER
Es läuft nicht nach Plan.

AGENT WILLIAMS
Greifen wir ein ?

AGENT JOHNSON
Noch nicht.

15 STRASSEN (MATRIX) - NACHT

Luith brettet durch die Straßen.

Plötzlich taucht hinter ihnen ein schwarzer Lieferwagen auf, aus dem auf sie geschossen wird.

Nach einigen Manövern gelingt es Luith den Wagen abzuhängen.

Luith und Patch raßen die Strasse entlang, dabei kommen sie an einem geparkten Polizeiwagen vorbei. Darin sitzt MAX TAYLOR, ein Polizist mit merkwürdig grauen Augen, und sein Kollege JOHN MAJOR, der gerade eine Cola schlürft.

JOHN
Verdammt, hast du die gesehen ?

MAX
Ja. Sind ein bisschen schnell.

Der Polizeiwagen gibt Gas und nimmt die Verfolgung auf.

16 AUF DEM DACH (MATRIX) - NACHT

Die Agenten halten sie die Hand ans Ohr und blicken sich an.

17 STRASSEN (MATRIX) - NACHT

Adalmar sitzt auf dem Rücksitz des Wagens. Er hat sein Telefon am Ohr.

SPOOLER (V.o)
Operator.

ADALMAR
Wir brauche einen Ausgang !

18 ILIAS HAUPTDECK

ACCEL
Hab einen. East North Water Street, ein altes Hotel.
Zimmer 202.

19 STRASSEN (MATRIX) - NACHT
Luith fährt mit ihrem Telefon am Ohr.

LUTIH
Verstanden.

Luith gibt Gas und brettet scharf um eine Kurve.

PATCH
Mit deiner Fahrweise wirst du uns noch umbringen !

LUITH
Klappe !

Vor dem Hotel hält der Wagen und das Mottorrad. Patch und Luith steigen ab, Adalmar und Nat steigen aus. Die Vier betreten das Gebäude.

Ein Polizeiwagen fährt um die Ecke. Max blickt auf das Hotel.

Es beginnt zu regnen.

20 HOTEL FLUR (MATRIX) - NACHT
Die Vier gehen einen Flur im Hotel entlang. Luith und Patch blicken nervös um sich. Man hört ein Telefon leuten. Adalmar öffnet die Tür zu Zimmer 202.

21 ZIMMER 202 (MATRIX) - NACHT / REGEN
Das Team öffnet die Tür. Einsam steht auf einen Tisch ein altes Telefon. Adalmar greift nach dem Kopfhörer. Kurz bevor er ihn berührt, verstummt das Telefon.

Und es beginnt nicht wieder zu klingeln.

Alle Vier zücken ihre Waffe. Adalmar geht auf den Flur.

22 HOTEL FLUR (MATRIX) - NACHT / REGEN
Adalmar blickt um sich. Er hört etwas. In einer Ecke des Flures ist ein Spinnennetz. Dort hat sich gerade eine Fliege verfangen, die Spinne krabbelt auf die Fliege zu.

PATCH
Scheiße, was ist los ?

ADALMAR
Ich weiss es nicht.

Nats Telefon klingelt. Sie nimmt ab.

Adalmar blickt wieder zum Spinnennetz. Die Spinne krabbelt wieder zur Fliege - exakt so wie gerade eben.

ADALMAR
Verdammt !

NAT
Raus hier !

Adalmar nimmt Anlauf und springt durch ein Fenster, doch - die Scheibe ist elastisch und federt zurück. Adalmar landet auf dem Boden.

LUITH
Das haben sie geändert.

PATCH
Scheiße !

Alle Vier erstarren, als sie das Geräusch eines Fahrstuhls hören. Sie drehen sich langsam zu diesem um. Die Fahrstuhltür geht auf.

Ein knutschendes Pärchen blickt überrascht aus dem Fahrstuhl auf die Vier.

Adalmar richtet seine Waffe auf das Pärchen. Dann beginnen die Vier zu feuern.

Das Pärchen wird von Agenten übernommen, die den Kugeln ausweichen.

Nat blickt zu Seite und sieht die Tür zum Treppenhaus. Sie bricht sie auf. Die Agenten ziehen ihre Waffen.

23 TREPPENHAUS (MATRIX) - NACHT / REGEN

Die Vier stürmen in das Treppenhaus. Vom unten kommen ihnen Sondereinheiten entgegen.

ADALMAR
Aufwärts.

Die Vier stürmen nach oben.

24 HOTEL FLUR (MATRIX) - NACHT / REGEN

Adalmar betritt den Flur. Er sieht auf ein Fenster und sieht darin das Spiegelbild von drei Sondereinsatzkräften hinter ihm. Er feuert auf das Fenster, die Kugel wird zurückgeschleudert und trifft den ersten.

Die beiden restlichen stürmen auf Adalmar zu. Er weicht den ersten aus, schleudert diesen in Fester, der Angreifer wird zurückgeworfen und auf seinen Kollegen geschleudert.

Nat, Patch und Luith kommen aus der Tür. Adalmar entdeckt, dass das Fenster am anderen Ende des Flures offen steht. Er springt hinaus, der Rest folgt ihm. Sie landen auf einem ...

25 DACH (MATRIX) - NACHT / REGEN

Die Vier rennen los und springen auf ein weiteres Dach. Sie blicken zurück. Die Sondereinsatzkräfte springen mit übermenschlicher Kraft vom Dach des Hotels auf ein Anderes und dann auf sie zu. Adalmar erschießt zwei. Blitze zucken.

ADALMAR

Weiter !

Die Vier springen zum nächsten Dach.

LUITH
Wer sind diese Typen ?

NAT
Keine Ahnung. Scheint eine Sondertruppe zu sein.

ADALMAR (nimmt seine Brille ab)
Ja...

Nat zückt ihr Telefon.

NAT
Accel, wir brauchen einen neuen Ausgang.

Agent Johnson taucht auf und feuert auf die Gruppe. Alle Vier rennen in verschiedene Richtungen weg.

Max und John klettern eine Leiter hinauf und sehen wie Agent Miller und Agent Williams zu Johnson stoßen.

AGENT WILLIAMS
Wir haben die Position des ersten Schiffes.

AGENT MILLER
Es ist ideal für die Operation.

AGENT WILLIAMS
Wenn wir bald die Sinoner rekrutieren ...

AGENT MILLER
... könnte Iron Horse sehr schnell starten.

Agent Johnson blickt seine Kollegen an.

AGENT JOHNSON
Startet die Wächter.

Max und John sehen sich verwundert an.

26 KANALISATION

Fünf Wächter fliegen schnell durch die Schächte.

27 ILIAS HAUPTDECK

ACCEL
Jetzt. Wacker Str. Eine Telefonzelle. Etwas dreihundert Meter südlich von dir.

NAT (V.o)
Verstanden.

ETHER (V.o)
Accel, ...

28 ILIAS BRÜCKE

Ether starrt auf ein Hologramm der Wächter.

ETHER

... es sind Wächter im Anmarsch.

29 DÄCHER (MATRIX) - NACHT / GEWITTER

Agent Williams steht neben zwei Spezialkämpfern, die gerade ihre Waffen neu laden.

MANN

Das hier ist eine komische Scheiße, Mann. Irgendetwas stimmt hier nicht. Der eine Typ sieht genauso aus wie

...

Bevor er zuende sprechen kann, hat Agent Williams beide erschossen.

AGENT WILLIAMS

Es könnte Probleme geben.

Eprom sitzt in einer Ecke. Sie hat alles beobachtet.

Adalmar rennt über ein Dach. Auf einmal landen vor ihm zwei Sondereinsatzkräfte. Adalmar nimmt eine Kampfbereite Position ein. Doch die beiden Sondereinsatzkräfte sehen ihn schockiert an.

MANN 1

Das ist ...

MANN 2

... unmöglich.

Dann werden die beiden Männer von Agenten übernommen. Adalmar rennt weg. Ein Sonderkämpfer hat gesehen wie die Agenten seine Kollegen übernommen haben. Agent Johnson entdeckt und tötet ihn.

Luith kämpft sich durch eine Reihe von Sonderkämpfern, darunter Eprom. Als sie alle das Dach hinunter geworfen hat, tacht aus dem Schatten Max mit gezogener Waffe auf, neben ihm steht John.

Während er Adalmar verfolgt, greift sich Agent Miller ans Ohr und bleibt stehen.

MAX

Ok, Hände hoch !

LUITH

Was ?

MAX

Ich nehme sie fest, wegen weit überhöter Geschwindigkeit, strafbar nach ...

Plötzlich hört Max neben sich ein Geräusch. Luith reißt die Augen auf und rennt weg. Neben Max stürmt Agent Miller vorbei. Von John gibt es keine Spur.

MAX

John ?

Adalmar bleibt stehen und blickt sich um einige Meter hinter ihm steht Agent Johnson. Adalmar zückt ein Messer und wirft es auf den Agenten. Dieser fängt es gerade vor seinem Gesicht. Johnson hebt das Messer in die Luft und will es auf Adalmar schleudern als ein Blitz in den Dolch - und in den Agenten - einschlägt. Der Agent geht rauchend zu Boden. Patch taucht auf.

PATCH (zu Adalmar)
Coole Aktion, Mann.

30 KANALISATION

Die Wächter haben die ILIAS erreicht. Sie beginnen die Hülle zu durchbrechen.

31 ILIAS HAUPTDECK

ACCEL
Oh, nein.

32 DÄCHER (MATRIX) - NACHT / GEWITTER

Nat springt über eine Straße von einem Dach auf das andere. Als sie landet, steht Max mit gezückter Waffe vor ihr.

MAX
Ok, Hände hoch und hinter den Kopf !

NAT
Sie haben keine Ahnung was sie hier tun.

Auf einem anderen Dach steht Agent Miller und beobachtet Max. Er blickt ihn an, strengt sich an, doch es passiert nichts.

33 ILIAS HAUPTDECK

Ether kommt an Accel vorbei. Man hört Geräusche. Ether schnappt sich aus einer Kammer ein Plasma-Gewehr.

ETHER
EMP ?

ACCEL
Fast bereit.

ETHER (zu Nat)
Komm schon !

34 DÄCHER (MATRIX) - NACHT / GEWITTER

Nat springt auf und kickt Max weg. Aus Max' Pistole löst sich ein Schuss, der Nat am rechten Arm trifft. Sie lässt die Aktenkoffer los, der in die Straße fliegt.

Adalmar sieht den Koffer und einen Agenten unten auf der Straße. Er zieht seine Waffe und ferut auf den Koffer. Dieser wird zerrissen und die CDs im Inneren werden zerstört.

Bis auf eine.

Diese landet in einer Seitengasse. Daneben liegt die bewusstlose Eprom auf einem Müllsack.

Max richtet sich wieder auf, doch Patch springt ihm in den Rücken, worauf Max zu Boden geht.

PATCH
Wir sollten jetzt abhauen.

Nat nickt.

35 ILIAS HAUPTDECK

Es gibt einen ohrenbetäubenden Lärm. Ether entsichert das Plasma-Gewehr.

36 DÄCHER (MATRIX) - NACHT / GEWITTER

Nat und Patch springen von einem Dach. Adalmar beobachtet dies. Er stellt sich auf eine Kiste und ruft.

ADALMAR
Hey, hier bin ich !

Die Agenten und die Sonderkräfte entdecken und feuern auf ihn. Adalmar duckt sich schnell unter den Geschossen weg und rennt geduckt davon. Luith stößt zu ihm.

LUITH
Wir sollten lieber verschwinden.

37 ILIAS HAUPTDECK

Ein Wächter hat sich durch die Hülle gearbeitet und ist nun im Schiff. Ether grillt ihn mit dem Plasma-Gewehr.

ETHER
Wo bleiben sie ?

ACCEL
Sie kommen !

38 STRASSE (MATRIX) - NACHT / REGEN

Nat und Patch rennen die Straße entlang. Sie erreichen eine klingelnde Telefonzelle. Nat nimmt den Hörer ab und gibt ihn Patch.

NAT
Du zuerst.

39 ILIAS HAUPTDECK

Patch erwacht.

PATCH
Gerettet !

Als er aufstehen will, verfehlt ihn sein Wächter-Laser nur knapp.

Ein Wächter stürmt durch das Schiff. Er ist direkt hinter Nat als diese erwacht. Accel zündet den EMP.

40 KANALISATION

Die EMP-Welle breitet sich aus.

41 STRASSE (MATRIX) - NACHT

Adalmar und Luith rennen zur Telefonzelle, der Telefonhörer hängt herab. Adalmar legt den Hörer wieder auf die Gabel. Er und Luith blicken sich um.

LUITH
Mach schon, Spooler.

42 ODYSSEE HAUPTDECK
Spooler bedient eine Konsole.

43 STRASSE (MATRIX) - NACHT / REGEN
Das Telefon klingelt. Adalmar geht einen Schritt zurück und sieht sich um. Luith nimmt den Hörer und verlässt die Matrix. Adalmar legt den Hörer wieder auf die Gabel.

Max schleppt sich um die Ecke. Er sieht Adalmar.

Das Telefon klingelt. Adalmar nimmt den Hörer und verschwindet. Max bleibt mit großen Augen stehen. Dann hört er ein Geräusch hinter sich. Er dreht sich um. Es ist John.

JOHN (hält sich den Kopf)
Mann, ich hatte einen Blackout. Was ist passiert ?

MAX
Wenn ich dass wüsste.

44 KANALISATION
Die ODYSSEE, ein kleiner Hovercraft, fliegt durch die Kanalisation.

45 ODYSSEE HAUPTDECK
Adalmar steht mit Luith hinter Spooler vor den Monitoren.

FUZZY (V.o)
Nein, es wurde niemand verletzt.

ADALMAR
Gut. Und das Schiff ?

FUZZY (V.o)
Sie meinten, es wäre ziehmlich hinüber, aber es hält sich noch. Aber nicht lange.

ADALMAR
Wann sind wir da ?

FUZZY (V.o)
Kommt darauf an. So in 100 Stunden.

ADALMAR
Ok. Sende noch eine Botschaft, dass wir kommen.

FUZZY (V.o)
Klar.

LUITH
Was waren das für Typen ?

ADALMAR
Ich weiss es nicht. Aber wir sollten es besser herausfinden.

46 BÜRO (MATRIX) - NACHT

Wir befinden uns in einem gewöhnlichen Großraumbüro. Alles ist leer. Nur die drei Agenten stehen am Fenster und blicken hinaus.

AGENT MILLER
Die Wächter haben ihr Ziel nicht erreicht.

AGENT WILLIAMS
Die Menschen haben sich als uneffektiv und problematisch erwiesen.

AGENT JOHNSON
Egal. Wir werden bald die Sinoner rekrutieren.

AGENT WILLIAMS
Wir müssen einen Weg finden sie weiter zu spezialisieren.

AGENT MILLER
Dieser Polizeibeamte ...

AGENT WILLIAMS
... Max Taylor ...

AGENT WILLIAMS
... scheint eine Eigenschaft zu haben, die für unsere Probanden nützlich sein könnte.

AGENT JOHNSON
Wir werden uns seiner unverzüglich annehmen. Wann ist der Transporter bereit ?

AGENT MILLER
In vier Tagen.

AGENT WILLIAMS
Wenn bis dahin das Schiff nicht flieht ...

AGENT MILLER
... ist es ein ideales Ziel für Iron Horse.

ENDE "THE BEGINNING"

(C) 2003 by Sebastian Bach

bachsebastian@gmx.de

IRON HORSE

basierend auf den Filmen von Andy und Larry Wachowski

Folge 2

EPROM (I)

01 MEDIZINISCHER RAUM (MATRIX) - NACHT

Max Augen öffnen sich. Er blickt um sich. Er ist auf einen Tisch festgeschnallt. Er will sprechen, kann aber nicht.

Alles um ihn herum ist dunkel. Nur ein helles Licht scheint direkt in seine Augen. Er hört die Stimmen der Agenten.

AGENT MILLER
Sein Carrier-Signal ist modifiziert.

AGENT WILLIAMS
Es ist uns nicht möglich, uns ihn einzuklinken.

AGENT JOHNSON
Aber es wird die Entkoppelung der Sinoner wesentlich vereinfachen.

AGENT MILLER
Sollten wir ihr Signal entsprechend modifizieren, haben wir sie nicht mehr unter Kontrolle.

AGENT WILLIAMS
Sobald wir das Morph-Programm gestartet haben, kann die erfolgreiche Modifikation nicht mehr gewährleistet werden.

Plötzlich kommt jemand in sein Blickfeld. Agent Johnson.

02 MAX WOHUNG (MATRIX) - NACHT

Max springt in seinem Bett auf und sieht verwirrt um sich. In seiner Wohnung ist alles ruhig.

MAX
So ein scheiß Alptraum.

03 TRAININGSRÄUME (MATRIX) - TAG

Wir befinden uns in einem Trainingsgebäude. In verschiedenen Zimmer wird von Männern und Frauen auf Zielscheiben geschossen, Gewichte gestemmt oder Kampfsportarten trainiert.

Am Schießstand stehen Eprom und Roland in Sportkleidung. Sie treffen sicher ins Schwarze. Dann nehmen sie ihre Ohrenschützer ab.

EPROM
Weisst du, wie viele es gestern nicht geschafft haben ?

ROLAND
Nein, aber ich glabue drei, vier Leute fehlen.

EPROM
Verdammt.

ROLAND
Und ich glaube nicht, dass wir irgendeinen von denen erwischt haben.

EPROM
Weist du, wo der Meister ist ?

ROLAND

Nein, ich hab' ihn seit gestern nicht mehr gesehen.

Ein Lautsprecher ertönt.

LAUTSPRECHER

Es treffen sich bitte alle in Raum 253 ein. Ich wiederhole ...

04 MEDIZINISCHER RAUM (MATRIX) - TAG

In einem Halbkreis stehen die Männer und Frauen um die drei Agenten. Neben Agent Johnson steht eine Krankenschwester die etwas vorbereitet.

ROLAND

Wie weit sind die Auswahlverfahren ?

AGENT JOHNSON

Die Auswahl ist am laufen. In kürze werden sie erfahren wer betroffen ist.

ROLAND

Und warum sind wir jetzt hier ?

AGENT MILLER

Aus neuesten Quellen wissen wir, das unsere Gegner in den Besitz biologischer Waffen gelangt sind.

AGENT WILLIAMS

Es ist notwendig sie dagegen zu immunisieren.

Die Krankenschwester hält eine gefüllte Spritze in die Luft. Eine Tür öffnet sich. Landogar betritt den Raum. Wir blicken ihm über die Schulter.

LANDOGAR

Was ist das ?

AGENT JOHNSON

Das ist der Impfstoff.

05 SCHLAFRAUM (MATRIX) - NACHT

Wir befinden uns in einem großen Schlafraum. Etwa zwanzig Betten stehen dort nebeneinander, in jedem liegt jemand und schläft.

Bis auf eins.

Eprom öffnet die Augen, hebt den Kopf, blickt sich um.

06 STRASSE (MATRIX) - NACHT

Eprom geht eine Straße entlang. Sie hat einen kleinen Rucksack auf den Schultern. Sie blickt immer wieder nervös hinter sich.

07 EINKAUFSPASSAGE (MATRIX) - NACHT

Eprom geht eine Einkaufspassage entlang. Einige Geschäfte haben noch offen. Wenige Passanten schreiten an den Schaufenstern vorbei. Eprom geht zu einem Internetcafe.

08 INTERNETCHAFE (MATRIX) - NACHT

Eprom holt sich eine Limonade, dann setzt sie sich an den Computer.

Sie öffnet das CD-Laufwerk, greift in ihren Rucksack und zückt eine CD hervor, die sie in das Laufwerk legt. Als das Laufwerk sich schließt, sieht sie sich um.

Sie entdeckt auserhalb des Internetchafes einen Violinenspieler. Er öffnet den Violinenkasten, nimmt sein Musikinstrument hervor, überprüft kurz die Saiten und beginnt dann zu spielen.

09 DISKO (MATRIX)

Wir befinden uns mitten im dichten Gedränge einer überfüllten Disko. Die Musik ist laut, die Atmosphäre angeheizt. Nahezu unbeachtet gehen Luith und Patch durch die Massen.

Die beiden gehen zur Bar.

LUITH
He, du !

BARKEEPER
Ja ?

LUITH
Weisst du, wo ich ... finde ?

BARKEEPER
... ? Miss Green ? Die ist bestimmt hier irgendwo. (er blickt sich um) Vielleicht ist sie gerade auf dem Klo.

Patch und Luith gehen zur Damentoilette.

LUITH
Du bleibst draussen.

PATCH
Schon ok.

10 DAMENTOILETTE (MATRIX)

Luith betritt die Toilette. An einem Spiegel steht MISS GREEN. Sie hat grüne Haare und eine grüne Jacke an.

LUITH
Miss Green ?

Miss Green dreht sich um. Sie ist ca. 26 Jahre alt, hat grüne Augen und einen grünen Lippenstift.

MISS GREEN
Was willst du ?

LUITH
Ich habe eine Frage.

MISS GREEN
Und du glaubst ich kenne die Antwort ?

LUITH
Ich habe gehört, du hast im Netz Daten entdeckt.
Seltsame Daten. Daten über Maschinen und ...
Wächter.

MISS GREEN
Was du nicht alles gehört hast.

LUITH
Woher hast du diese Daten ?

MISS GREEN
Glaubst du wirklich, dass ich dir meine Quellen nennen
werde, Kleine ?

Luith zückt ihre Waffe.

LUITH
Ja.

11 DISKO (MATRIX)

Luith verlässt die Toilette. Sie sieht wie Patch mit einer Frau in knapper Lederkleidung flirtet.

PATCH
Ich verbringe viel Zeit in Computern.

FRAU
Du bist also sowas wie ein Hacker ?

PATCH
Kann man so sagen.

Luith tritt an ihn heran.

LUITH
Wir sind hier fertig.

PATCH
Schade.

12 POLIZEIREVIER (MATRIX) - TAG

Wir befinden uns in einem belebten Polizeirevier. Max verlässt das Büro seines Vorgesetzten. John kommt auf ihn zu.

JOHN
Und ?

MAX
Also ... begeistert war er von unserem Bericht nicht.
Vor allem die Stelle als sie über die Straße springt,
fand er ... übertrieben.

JOHN
Gibt das noch Ärger ?

MAX

Ich glaube nicht. Je mehr er sich damit beschäftigt,
desto mehr gefällt es ihm nicht.

JOHN

Gut. Gehst du mit in die Mittagspause ?

MAX

Nein, ich will noch etwas nachsehen. Ich komme dann
nach.

JOHN

Alles klar.

John verlässt den Raum. Max setzt sich an seinen Computer. Er startet
ein Programm. Phantombilder huschen über den Monitor.

13 TRAININGSRAUM (MATRIX) - TAG

Die Männer und Frauen der Einsatzgruppe stehen wieder in einem Halbkreis
um die Agenten herum. Agent Johnson hält eine Liste in der Hand.

AGENT JOHNSON

Unsere Auswahl ist getroffen. Aus ihrer Gruppe werden
zu der Spezialeinheit "Sinoner" stoßen : Dan
Cracchiolo, Carol Hughes, Andrew Mason, Roland
Harris,...

Eprom und Roland sehen sich an. Sie klopft ihm auf die Schulter.

AGENT JOHNSON

...Richard Mirisch, Joel Osborne, Barrie Silver,
Erwin Stoff

14 POLIZEIREVIER (MATRIX) - TAG

Max sitzt noch vor dem Computer. Er sieht sich eine Datei an. Wir sehen
das Passbild Adalmars.

MAX

Michael Wilson , bla bla bla, Kontakt zu Terroristen,
bla bla , Untergetaucht, bla bla, Zuständige Behörde
SCF 7.

Max öffnet eine weitere Datei. Wir sehen Nats Bild.

MAX

Natalie Hill, bla bla, Computer, bla bla, Untergetaucht.

Max öffnet die nächsten beiden Dateien.

MAX

Jessica Moore ... Computer ... Untergetaucht. Mann,
was sind das für Typen ?

15 RAUM 99 (MATRIX) - TAG

Wir befinden uns in einem scheinbar alten Raum. Eprom sitzt an einem
Computer. Patch sitzt in einem Ohrensessel.

Die Tür öffnet sich. Adalmar und Nat betreten den Raum.

ADALMAR
Irgendetwas neues ?

LUITH
Ja.

PATCH
Es scheint als sind es die Daten, die wir um 0300
vorgestern aufgezeichnet haben. Außerdem trägt der
Header die Ilias-Signatur.

NAT (zu Adalmar)
Aber du hast doch den Koffer samt Inhalt vernichtet
?

ADALMAR
Offensichtlich nicht ganz. Eine CD blieb heil.

NAT
Und gelangte irgendwie in den Besitz dieses ...
Eprom.

ADALMAR
Offensichtlich ist das kein Agent. Agenten würden
diese Daten nicht ins Netz stellen ...

LUITH
... und fragen was sie zu bedeuten haben.

Plötzlich blinkt etwas auf Luiths Bildschirm.

LUITH
Er ist online. Eprom ist online.

Patch springt an einen anderen Computer.

ADALMAR
Gut. Was macht er ?

LUITH
Er geht in einen Chatroom.

ADALMAR
Geh da rein und halte ihn hin.

LUITH
Verstanden.

ADALMAR (zückt sein Telefon)
Spooler, finde heraus wo dieser Eprom ist.

16 ODYSSEE HAUPTDECK

SPOOLER
Bin schon dabei, kann aber ein wenig dauern.

Spooler bedient eine Konsole.

SPOOLER

Ich würde sagen, er ist irgendwo mitten in der Stadt.

17 RAUM 99 (MATRIX) - TAG

SPOOLER (V.o)

Wo genau, kann ich jetzt noch nicht sagen.

ADALMAR

Verstanden. Nat, wir fahren los. Und ihr beiden,
haltet ihn hin !

LUITH

Kein Problem.

Adalmar und Nat verlassen den Raum.

18 BÜRO (MATRIX) - TAG

Die Agenten stehen am Fenster.

AGENT MILLER

Eprom ist online.

AGENT JOHNSON

Search-Programm ?

AGENT WILIAMS

Läuft.

19 RAUM 99 (MATRIX) - TAG

Luith sitzt vor den Computer. Sie tippt ein.

LUITH :

Hallo *Eprom*.

20 INTERNETCHAFE (MATRIX) - TAG

Eprom sitzt vor einem Computer.

EPROM:

Hi Luith.

21 COMPUTERMONITOR

LUITH :

Du hast eine nette Homepage.

EPROM :

Wirklich ?

LUITH :

Mit interresanten Inhalten.

EPROM :

Was weisst du darüber ?

LUITH :
Viel.

22 STRASSE (MATRIX) - TAG

Wir befinden uns vor einem Polizeirevier. Max verlässt dieses gerade. Er bleibt stehen, als an ihm ein Wagen vorbei fährt. Darin sitzen Nat und Adalmar.

23 BÜRO (MATRIX) - TAG

Agent Miller hält die Hand an den Knopf im Ohr.

AGENT MILLER
Wilson und Hill. Hubbart Street.

AGENT JOHNSON
Egal, wir suchen weiter *Eprom*.

24 ODYSSEE HAUPTDECK

Spooler haut auf die Tasten.

SPOOLER
Na los, wo bist du ?

25 INTERNETCHAFE (MATRIX) - TAG

Eprom blickt zur Uhr, dann auf den Bildschirm.

LUITH :
Was ich aber nicht weiss ist, wie du an die Daten gelangt bist.

EPROM :
Komplizierte Sache.

LUITH :
Ich warne dich : diese Daten sind sehr gefährlich.

EPROM :
Wiso ?

LUITH :
Weil sie wichtiger sind, als du dir vorstellen kannst.

26 ODYSSEE HAUPTDECK

SPOOLER
Hab dich !

27 STRASSE (MATRIX) - TAG

Adalmars Telefon klingelt.

ADALMAR
Ja ?

SPOOLER (V.o)

Eprom ist in einem Internetcafe, in der Einkaufspassage in der Randolph Street.

ADALMAR
Verstanden. Spooler, ich brauche das Aussehen.

SPOOLER (V.o)
Kommt sofort.

28 INTERNETCHAFE (MATRIX) - TAG

Eprom blickt auf die Uhr. Es ist 11:55.

EPROM :
Ich muss jetzt Schluss machen.

LUITH :
Nein, warte !

EPROM :
CU.

Eprom nimmt die CD aus dem Laufwerk und verlässt den Chat.

29 BÜRO (MATRIX) - TAG

AGENT MILLER
Eprom hat die Verbindung getrennt.

AGENT JOHNSON
Starten sie Area-Search.

AGENT WILIAMS
Wen sollen wir suchen ?

AGENT JOHNSON
Checken sie ob sich in dem Gebiet jemand aus den Sondergruppen aufhält.

30 ODYSSEE HAUPTDECK

Spooler bedient die Tastatur. Auf einem Bildschirm neben ihm baut sich das Gesicht Eproms auf.

SPOOLER
Achtung, die Lieferung kommt...

31 STRASSE (MATRIX) _ TAG

SPOOLER (V.o)
... jetzt.

Adalmar blinzelt mit den Augen. Dann reißt er sie auf.

ADALMAR
Ok, danke Spooler.

Adalmar steckt sein Telefon weg.

NAT
Und, wie sieht er aus ?

ADALMAR
Sie. Es ist eine sie.

Adalmars Telefon klingelt wieder. Er nimmt ab.

LUITH (V.o)
Eprom hat gerade den Chat verlassen.

ADALMAR
Verstanden. Nat, gib Gas.

NAT
Wir sind schon da.

32 PARKDECK (MATRIX) - TAG

Nat parkt im Parkdeck unter der Einkaufspassage. Adalmar und sie steigen aus und gehen in Richtung Rolltreppe.

Auf einmal richtet sich eine Waffe aus einem Schatten auf sie.

MAX
Mister Wilson.

Adalmar und Nat bleiben stehen.

MAX
Und Miss Hill. Schön sie zu sehen.

NAT
Sie schon wieder.

33 BÜRO (MATRIX) - TAG

Die Agenten greifen nach den Knöpfen in den Ohren.

AGENT JOHNSON
Es ist Sophie Harris.

AGENT MILLER
Sie bewegt sich.

AGENT WILIAMS
Sie will das Gebäude verlassen.

AGENT JOHNSON
Wir übernehmen.

34 EINKAUFSPASSAGE (MATRIX) - TAG

An einem Fahrstuhl wartet eine Mutter die einem vollen Einkaufswagen vor sich schiebt. Neben ihr stehen zwei kleine Kinder an dem Wagen.

Eprom geht druch die Einkaufspassage in Richtung der Rolltreppen. Es sind zahlreiche Menschen unterwegs.

Anstelle der Mutter und der Kinder stehen nun die Agenten um den Einkaufswagen herum. Sie gehen auf Eprom, die sich von ihnen entfehrt, zu.

35 PARKDECK (MATRIX) - TAG

MAX
Es ist Zeit für ein paar Antworten.

ADALMAR
Hören sie ...

MAX
Ruhe !

Adalmar verdreht die Augen, setzt zu Sprung an und kickt Max weg. Dieser bleibt in einer dunklen Ecke liegen.

ADALMAR
Selber Schuld.

Adalmar und Nat rennen zu den Rolltreppen. Diese rennen sie hinauf.

36 EINKAUGSPASSAGE (MATRIX) - TAG

Die Agenten sind nur wenige Meter hinter Eprom. Eprom erschrickt als sie Adalmar und Nat die Rolltreppe hochrennen sieht. Sie erschrickt nochmal als die Agenten mit gezückten Waffen an ihr vorbeistürmen und auf Adalmar und Nat losgehen.

ADALMAR & NAT
Scheiße !

Agent Johnson feuert. Adalmar und Nat springen zur Seite. Es bricht unter den Besuchern der Einkaufspassage Panik aus.

Adalmar und Nat versuchen wegzurennen. Die Agenten verfolgen sie. Eprom versucht sich durch die in Panik geratenen Menschen zu bewegen.

Adalmar und Nat versuchen dagegen sich in den Menschenmassen zu verstecken.

ADALMAR
Weisst du noch was Apoll gesagt hat ? Meidet Menschenmassen, es sei denn, ihr wollt einem Agenten guten Tag sagen.

Ein Arm eines Agenten greift aus der Masse nach ihm. Doch der Agent wird von weggeschubst.

NAT
Recht hat er.

37 INTERNETCHAFE (MATRIX) - TAG

Eprom versteckt sich im Internetchafe hinter einem Computer.

38 EINKAUFSPASSAGE (MATRIX) - TAG

Nat und Adalmar springen in einem Satz hinter die Kasse eines Geschäftes.

39 PARKDECK (MATRIX) - TAG

Max beginnt sich wieder zu rühren. Er sieht wie zahlreiche Menschen in Panik durch das Parkdeck rennen.

40 EINKAUFSPASSAGE (MATRIX) - TAG

Die letzten Menschen verlassen das Gebäude. Die Agenten blicken sich um. Adalmar und Nat checken vorsichtig die Lage.

Adalmar zückt sein Telefon.

SPOOLER (V.o)
Operator.

ADALMAR (flüstert)
Ist Eprom noch hier ?

SPOOLER (V.o)
Ja. Moment...

Eprom springt aus dem Internetcafe heraus und flieht fast durch ein drittel der Einkaufspassage. Die Agenten feuern auf sie, die Kugeln gehen aber daneben.

Nat und Adalmar springen auf und feuern auf die Agenten.

Kurz bevor Eprom die Rolltreppen erreicht, trifft sei eine Kugel an der rechten Schulter und streift sie. Eprom landet auf der Rolltreppe und rollt diese unsanft hinunter.

41 PARKDECK (MATRIX) - TAG

Max geht durch das Parkdeck und hält sich den Bauch.

MAX
Selber Schuld. So ein ...

Er dreht sich um als er Eprom die Rolltreppe herunterfallen sieht. Sie schlägt am Boden auf und ist bewusstlos. Er geht zu ihr und blickt die Treppe hinauf. Dort stehen die Adalmar und Nat.

Max packt Eprom und trägt sie weg.

42 EINKAUFSPASSAGE (MATRIX) - TAG

Adalmar und Nat blicken die Rolltreppe hinab. Die Agenten feuern auf die beiden. Adalmar und Nat weichen aus.

43 PARKDECK (MATRIX) - TAG

Max trägt Eprom zu seinem Wagen. Er legt sie auf die Rücksitze, setzt sich ans Lenkrad und fährt los.

44 STRASSE (MATRIX) - TAG

Max fährt an einem Schaufenster vorbei. Direkt danach springen aus diesem Schaufenster Adalmar und Nat.

Sie landen auf der Straße. Adalmar blickt Max nach.

ADALMAR
Verdammt.

NAT (blickt zu Seite)
Verdammt.

Die Agenten nähern sich den beiden. Doch dann fährt ein schwarzer Wagen neben sie und öffnet seine Türen. Am Lenkrad sitzt Luith, auf dem Rücksitz Patch.

PATCH
Los, steigt ein !

Adalmar und Nat steigen ein. Der Wagen fährt los.

Die Agenten sehen den Wagen nach.

AGENT WILLIAMS
Was tun wir nun ?

AGENT MILLER
Verfolgen wir Harris...

AGENT WILLIAMS
... oder Wilson und Hill ...

AGENT MILLER
...oder teilen wir uns auf ?

ENDE "EPROM (I) "

(C) 2003 by Sebastian Bach

bachsebastian@gmx.de

IRON HORSE

basierend auf den Filmen von Andy und Larry Wachowski

Folge 3

EPROM (II)

01 PARKHAUS (MATRIX) - NACHT

Wir befinden uns in einem Parkhaus, unweit des Hotels "International".

Eine Fahrstuhltür geht aus. Zwei Männer steigen aus. Sie sehen sich im Parkhaus um, gehen zu ihrem Wagen, einem grauen Mittelklassewagen.

Sie sehen dass eine Wand von zwei Jugendlichen in Straßenkleidung besprayt wird. Sie sprayen ihr Logo : "A&L". Als die Jugendlichen bemerken, dass sie beobachtet werden, rennen sie davon.

Die Männer steigen ein und fahren los.

02 STRASSEN (MATRIX) - NACHT

Der Wagen fährt durch die fast leeren Straßen. Plötzlich taucht aus einer Seitenstraße ein Sportwagen auf und beginnt den Wagen zu verfolgen.

Der Wagen versucht den Sportwagen abzuhängen, ohne Erfolg.

Plötzlich gibt der Mittelklassewagen mehr Gas, wendet, der Beifahrer springt heraus. Er hat eine Waffe und feuert auf das verfolgende Auto und trifft dessen Fahrer. Das Verfolgerauto gerät ins schlingern, überfährt einen Hydranten dessen Wasserfontäne das Auto in die Luft hebt. Der Sportwagen wirbelt über den Beifahrer und landet unweit neben ihn. Dann explodiert er.

Der Mann steigt wieder ein und der Wagen fährt los.

03 MAX WOHNUNG (MATRIX) - TAG

Eprom wacht auf. Ihre rechte Schulter ist in einem Verband eingewickelt. Sie blickt um sich. Sie liegt in Max Bett.

Sie fragt sie wo sie ist.

Sie entdeckt auf einem Schreibtisch einen Computer. Sie steht vorsichtig auf, geht langsam zum Schreibtisch und setzt sich in einen Sessel.

04 BÜRO (MATRIX) - TAG

Agent Johnson, Agent Williams und Agent Miller stehen am Fenster und blicken hinaus.

AGENT MILLER

Der Transporter ist fertiggestellt und bereit.

AGENT JOHNSON

Er soll sich zum Treffpunkt begeben und weitere Order abwarten.

AGENT WILLIAMS

Harris und Wilson sind noch nicht neutralisiert.

AGENT JOHNSON

Egal. Wir gehen vor wie geplant.

05 RAUM 99 (MATRIX) - TAG

Luith sitzt an einem Computer. Patch sitzt in einem roten Ohrensessel und spielt mit einer Pistole herum.

Adalmar und Nat betreten den Raum.

ADALMAR

Irgendetwas neues ?

LUITH
Nein.

LUITH
Moment, ich hab' was.

NAT
Was ?

LUITH
Sie ist in einem Chat.

Luith Betritt einen fast leeren Chatroom. Neben ihr ist nur Eprom online.

PATCH
Was ist los ? Wo ist sie ?

LUITH
Moment.

Luith tippt ein:

LUITH :
Hallo, Eprom.

EPROM :
Du ?

Adalmar zückt sein Telefon.

ADALMAR
Spooler, wir brauchen ihre Position.

06 ODYSSEE HAUPTDECK

Spooler sitzt vor den Computern.

SPOOLER
Bin schon dabei.

07 RAUM 99 (MATRIX) - TAG

Luith tippt:

LUITH :
Wie geht es dir ? Was macht deine Schulter ?

EPROM :
Gut.

08 MAX WOHUNG (MATRIX) - TAG

Eprom stutzt.

EPROM :
Woher weisst du das ?

LUITH :
Ich weiss es eben. Wo bist du ?

Eprom blickt um sich.

EPROM :
Ich weiss es nicht.

Dann fliegen wir in den Bildschirm hinein, in den Chat, durch die Datennetze bis wir auf einen grün leuchtenden Schriftzug stoßen:

POSITION LOCATED

09 RAUM 202 (MATRIX) - TAG

Landogar steht mit dem Rücken zu uns. Vor im stehen einige Männer und ein paar Frauen. Sie tragen alle die Sondereinsatzkleidung.

MANN
...dann explodierte der Wagen.

LANDOGAR
Wie viele waren darin ?

MANN
Ich weiss es nicht, vielleicht nur einer.

FRAU
Besser einer als keiner.

Ein weiterer MANN betritt den Raum.

LANDOGAR
Was ist ?

MANN
Wir wissen wo sie ist.

10 MAX WOHNUNG (MATRIX) - TAG

Eprom sieht um sich. Auf einem Fensterbrett sieht sie eine Flasche Wasser. Sie steht auf und geht zu ihr. Sie blickt aus dem Fenster und sieht zwei Straßenschilder :

ADAMS STREET und CLARK STREET

Neben den Straßenschildern hält ein schwarzer Lieferwagen. Es steigen verummte Personen in der Kleidung von Sondereinheiten aus. Dann steigt Agent Johnson aus.

EPROM
Oh, nein !

Sie setzt sich an den Computer.

11 RAUM 99 (MATRIX) - TAG

ADALMAR
Spooler ?

SPOOLER (V.o)
Gleich ...

Luith blickt auf den Bildschirm.

LUITH
Oh, nein.

PATCH
Was ?

Auf dem Bildschirm steht:

EPROM :
Diese Männer kommen ! Sie sind da !

LUTIH :
Wo bist du ?

Luith dreht sich um.

LUITH (zu Nat)
Sie ist Adams Ecke Clark.

NAT
Ok, dann los.

SPOOLER (V.o.)
Sie ist ...

ADALMAR
Alles klar.

12 ODYSSEE HAUPTDECK

SPOOLER
Na gut...

13 RAUM 99 (MATRIX) - TAG

Luith tippt schnell etwas. Dann verlässt sie den Raum. Wir blicken auf den Monitor.

LUITH :
Wir kommen !

14 MAX WOHUNG (MATRIX) - TAG

Eprom steht am Fenster. Sie sieht wie Agent Johnson seinen Männer Anweisungen gibt. Sie blickt auf den Monitor, der nichts neues anzeigt.

Sie rennt zur Tur, doch diese ist verschlossen. Mit einem Stoß mit ihrer linken Schulter bricht sie sie auf.

EPROM
Au ! Scheiße !

15 ADAMS ECKE CLARK (MATRIX) - TAG

Agent Johnson will gerade das Gebäude betreten, als ein grauer Kleinbus an ihnen vorbeifährt und stehen bleibt. Darin sitzen einige Männer und Frauen in der Kleidung der Sondereinsatztruppen und - der verummte Landogar.

AGENT JOHNSON
Da sind sie !

Er zückt seine Waffe und schießt auf den Wagen. Landogars Männer erwidern das Feuer. Johnsons Männer beginnen auf den Wagen zu feuern.

Plötzlich brettet zwischen den beiden Konfliktparteien ein Motorrad hindurch. Der Fahrer ist Eprom.

Alle blicken ihr hinterher. Landogars Männer starten ihren Wagen und fahren Eprom hinterher.

AGENT JOHNSON
Einsteigen und ihnen hinterher.

16 STRASSE (MATRIX) - TAG

In einem schwarzen Wagen fahren Adalmar, Luith und Patch durch die Stadt. Nat sitzt am Steuer. Adalmars Telefon klingelt.

ADALMAR
Ja ?

SPOOLER (V.o)
Sie ist weg. Sie fährt auf einem Motorrad.

ADALMAR
Wohin ?

17 ODYSSEE HAUPTDECK

Spooler sitzt den Computermonitoren gegenüber. Auf einem Monitor sehen wie einen Plan der Stadt und wie sich ein kleiner roter Punkt durch die Straßen bewegt.

SPOOLER
In Richtung Süden. Zum alten Industriegelände.

18 STRASSE (MATRIX) - TAG

ADALMAR
Verstanden.

SPOOLER (V.o)
Und nochwas ...

ADALMAR
Ja ?

SPOOLER(V.o)
Unsere Freunde und ein Agent sind auch noch hinter ihr her.

ADALMAR
Verdammt.

Adalmar legt sein Telefon weg.

ADALMAR (zu Nat)
Neue Richtung.

NAT
Wohin geht's ?

ADALMAR
Zum alten Industriegelände.

19 ALTES INDUSTRIEGELÄNDE (MATRIX) - TAG

Wir befinden uns auf dem Alten Industriegelände. Hier gab es eine Metall verarbeitende Fabrik und eine Erdölraffinerie. Das Gelände wurde stillgelegt, nachdem es in der Raffinerie einen Großbrand gab.

Eprom brettet zwischen den Ruinen hindurch. Der graue Kleinbus folgt ihr.

Wenig später kommt der schwarze Lieferwagen vorbei.

Kurz darauf fahren Adalmar und Co. auf das Gelände.

Eprom fährt über ein paar Metallsplitter. Die Reifen des Motorrades platzen, das Motorrad rutscht weg und Eprom landet in einem Graben.

EPROM
Oh, Scheiße !

Sie steht auf und rennt in ein altes, ausgebranntes Gebäude.

Der graue Kleinbus hält neben Eproms Motorrad. Landogar und seine Leute steigen aus.

LANDOGAR
Verteilt euch !

Es werden kleine Gruppen gebildet die in alle Richtungen verschwinden.

Dann kommt der schwarze Lieferwagen vorbei. Agent Johnson steigt aus und blickt auf das Szenario.

AGENT JOHNSON
Durchsucht das Gelände !

Seine Leute steigen aus und rennen in alle Richtungen weg. Agent Johnson geht in das alte, ausgebrannte Gebäude.

Zuletzt Bleibt an dieser Stelle der schwarze Wagen stehen. Adalmar, Nat, Patch und Luith steigen aus. Die Vier blicken sich um.

PATCH
Und nun ?

ADALMAR
Ich schlage vor, wir teilen uns auf.

NAT (deutet auf eine Stelle)

Ja. Lutih und Patch, ihr geht dort lang.

LUITH
Ok.

ADALMAR (deutes auf das alte, ausgebrannte Gebäude.)
Und wir gehen da rein.

Die Vier gehen los.

20 MASCHINENHALLE (MATRIX) - TAG

Eprom huscht zwischen verschiedenen Maschinen hin und her. Als sie etwas hört bleibt sie geduckt hinter einer Maschine sitzen.

Landoar und zwei seiner Leute durchsuchen die Halle. Plötzlich fällt ein Schuss. Landogar und seine Begleiter gehen in Deckung und ziehen ihre Waffen.

Agent Johnson steht mit gezückter Waffe im Raum.

Eprom springt aus ihrem Versteck hervor und rennt zu einer offenen Tür. Agent Johnson schießt auf sie, verfehlt sie aber.

Landogar und seine Leute springen hoch und feuern auf Agent Johnson. Dieser erwidert das Feuer und tötet Landogars Begleiter. Landogar geht in Deckung.

LANDOGAR
Scheiße !

21 LAGERHALLE (MATRIX) - TAG

Lutih und Patch gehen mit gezückten Waffen durch eine Lagerhalle. Neben ihnen türmen sich Reihen um Reihen verschiedener Metallstangen auf.

Plötzlich hören sie Geräusche eines Kampfes. Ein paar Meter vor ihnen geht ein Kämpfer zu Boden. Luith und Patch sehen sich an, dann gehen sie auseinander, um den unbekanntem dritten einzukreisen.

22 MASCHINENHALLE (MATRIX) - TAG

Adalmar und Nat gehen durch die Maschinenhalle. Sie entdecken die Leichen von Landogars Männern.

NAT
Sie können noch nicht weit weg sein.

Sie zücken ihre Waffen. Sie hören Geräusche, die näherkommen.

23 AUF EINEM DACH (MATRIX) - TAG

Eprom klettert eine Leiter hinauf auf ein Dach. Sie rennt über dieses und sieht dabei über das gesamte Gelände. Auf einmal springt ein Mann in Kampfkleidung vom Boden aus auf das Dach. Eprom steht ihm gegenüber.

24 LAGERHALLE (MATRIX) - TAG

Luith schleicht sich vorsichtig vor, plötzlich saust eine Eisenstange an ihr vorbei, welche ihre Waffe wegschleudert. Aus einem Schatten springt

ein Sonderkämpfer hervor, der die Stange in der Hand hält. Er versucht Luith mit der Stange zu treffen, doch sie weicht aus.

25 MASCHINENHALLE (MATRIX) - TAG

Von zwei Seiten stürmen Kämpfer von Landogar und von Agent Johnson die Halle und eröffnen das Feuer. Adalmar und Nat suchen Deckung.

26 AUF EINEM DACH (MATRIX) - TAG

Eprom und der Angreifer kämpfen gegeneinander. Doch Eprom bekommt einen Schlag auf ihre rechte Schulter und geht zu Boden.

27 LAGERHALLE (MATRIX) - TAG

Dann schlägt der Kämpfer die Spitze der Eisenstange gegen ein Stahlgerüst. Die Spitze der Stange bricht scharfkantig ab. Nun versucht der Kämpfer Luith aufzuspießen, ihr gelingt es auszuweichen, sie packt die Stange, schleudert den Kämpfer weg und sticht ihn mit der Stange nieder.

Dann dreht sie sich um und will die Stange auf einen neuen Feind schleudern. Doch es ist Patch, der abwehren die Hände hebt.

PATCH
He, Vorsicht. Ich bin's nur.

Luith lässt die Stange fallen, als Patch ihr die Waffe zuwirft.

PATCH
Und ... coole Aktion.

28 AUF EINEM DACH (MATRIX) - TAG

Eprom liegt am Boden. Der Angreifer zückt seine Waffe und richtet sie auf ihren Kopf.

Doch Eprom springt vom Boden auf und schlägt dem Angreifer die Waffe aus der Hand.

29 LAGERHALLE II (MATRIX) - TAG

Landogar betritt die Lagerhalle. Darin befinden sich Kistenweise Schrauben und Nägel.

Über ihm hört er auf dem Dach Geräusche, als würde dort jemand kämpfen.

Auf der anderen Seite der Lagerhalle öffnet sich eine Tür. Agent Johnson betritt den Raum.

Sie stehen sich gegenüber. Agent Johnson feuert auf Landogar, doch dieser weicht den Kugeln mit einem Rückwertssalto aus. Landogar landet hinter ein paar Kisten. Agent Johnson feuert auf ein Regal über Landogar, so dass eine Kiste Nägel nach unten fällt. Landogar weicht dieser knapp aus.

Agent Johnson hat Landogar im Visir.

LANDOGAR

Arschloch.

Johnson drückt ab.

Klick.

Johnsons Magazin ist leer.

30 MASCHINENHALLE (MATRIX) - TAG

Die Kämpfer Landogars und Johnsons liefern sich harte Gefechte. Adalmar und Nat versuchen sich durchzuschlagen.

Adalmar wird von zwei Kämpfern gleichzeitig angegriffen. Mit einer Bewegung schlägt er beide weg.

Nat weicht den Kugeln eines Kämpfers aus, springt an die Decke und dann auf den Angreifer hinab.

Ein Angreifer feuert auf Adalmar. Eine Leitung wird getroffen, Dampf tritt aus. Adalmar geht ein paar Schritte zurück, nimmt seine Sonnenbrille ab, wischt den Beschlag an seinem Mantel ab, setzt die Sonnenbrille wieder auf und springt durch die Dampf Wolke auf den Angreifer.

31 LAGERHALLE II (MATRIX) - TAG

Agent Johnson greift Landogar mit seinen Fäusten an, was Landogar kaum abwehren kann. Es gelingt Landogar dem Agenten auszuweichen, so dass Johnson seine Hand in einer Nagelkiste versenkt. Als er sie herauszieht, stecken zahlreiche Nägel in seiner Hand.

Agent Johnson zieht jeden Nagel einzeln heraus und greift Landogar aufs neue an.

32 MASCHINENHALLE (MATRIX) - TAG

Die Kämpfer Landogars und Johnsons haben sich größtenteils gegenseitig umgebracht. Doch plötzlich taucht noch einer im Rücken Adalmars auf und richtet eine Waffe auf ihn.

NAT
Vorsicht !

Noch bevor Adalmar sich umdrehen kann fällt ein Schuss. Der Kämpfer fällt um. In der Türe steht Patch mit einer rauchenden Waffe, neben ihm Luith.

ADALMAR (zu Patch)
Danke.

33 AUF EINEM DACH (MATRIX) - TAG

Eprom kämpfe gegen den Angreifer und kickt ihn weg. Der Angreifer hält sich an Eprom fest und beide fallen durch ein Glasdach in ...

34 LAGERHALLE II (MATRIX) - TAG

Eprom und der Angreifer fliegen in die Halle. Agent Johnson ist für einen Moment abgelenkt. Landogar schnappt sich eine Kiste und schleudert

sie auf den Agenten. Die Kiste trifft ihn und schleudert ihn gegen ein Regal, das Zusammenbricht und ihn unter sich beräbt.

Landogar blickt auf sein Werk. Er blickt um sich und entdeckt Eprom bewusstlos am Boden liegen.

35 ALTES INDUSTRIEGELÄNDE (MATRIX) - TAG

Adalmar, Nat, Luith und Patch gehen durch die Ruinen. Adalmar sieht eine Gestalt am grauen Kleinbus. Es ist Landogar der die bewusstlose Eprom zu einem Wagen trägt. Nachdem Landogar Eprom auf den Rücksitz gelegt hat, zieht er sich die Maske vom Gesicht.

Adalmar sieht Landogars Gesicht - es ist seins.

36 KORRIDOR (MATRIX) - TAG

Max geht den Korridor entlang. Als er vor seiner Wohnungstür steht, zieht er aus seiner Jackentasche den Schlüssel hervor. Als er diesen ins Schloss stecken will, öffnet sich die Tür von alleine. Max blickt auf das zerstörte Schloss. Er geht in die Wohnung.

37 MAX WOHNUNG (MATRIX) - TAG

Er betritt seine Wohnung. Er kann niemanden finden und blickt sich ratlos um.

ENDE "EPROM (II) "

(C) 2003 by Sebastian Bach

bachsebastian@gmx.de

IRON HORSE

basierend auf den Filmen von Andy und Larry Wachowski

Folge 4

ZWEI BRÜDER

01 TURNHALLE (MATRIX) - TAG

Auf einer Matte stehen sich zwei 16jährige Zwillingbrüder, MICHAEL und MATTHEW, in Kampfsportkleidung gegenüber. Sie halten inne, aber auf ein lautloses Singnal hin beginnen sie sich anzugreifen.

Nach einem kurzen, intensiven Kampf stoßen beide in der Luft zusammen und landen gleichzeitig auf der Matte. Sie blicken sich an und beginnen zu lachen.

02 ZUG (MATRIX) - TAG

Michael und Matthew sitzen im fahrenden Zug.

03 STRASSE (MATRIX) - TAG

Michael und Matthew gehen nach Hause und tragen dabei ihre Sporttaschen. Sie albern herum.

Auf dem Balkon ihres Hauses steht ihre Mutter. Sie scheint sich mit jemanden zu unterhalten. Sie geht ins Haus.

Als sie zwanzig Meter von ihrem Haus entfernt sind, kommen plötzlich zwei Autos vorbei. Das vordere wird vom Verfolger gerammt, worauf es in ein Haus kracht.

Aus dem Wrack des Autos steigen drei schwarzgekleidete Personen aus, darunter die 18jährige Nat.

Michael und Matthew blicken die drei an und sehen zu wie sie in ihr Haus stürmen. Die beiden rennen zu ihrem Haus.

04 WOHNZIMMER (MATRIX) - TAG

Michael und Matthew betreten das Wohnzimmer und blicken sich verzweifelt um. Sie hören STIMMEN.

FRAUENSTIMME (V.o.)
Mein Gott, was wollen sie ?

MÄNNERSTIMME (V.o.)
Wir brauchen einen Ausgang.

MÄNNERSTIMME (V.o.)
Wollen sie Geld ? Sind sie auf der Flucht ?

MICHAEL
Mom !

MATTHEW
Dad !

Die beiden rennen los die Treppe hinauf.

FRAUENSTIMME (V.o.)
Verdammt ! Die Agenten übernehmen ...

Als zwei Schüsse fallen, bleiben Matthew und Michael kurz stehen, blicken sich an und rennen weiter die Treppe hinauf.

05 SCHLAFZIMMER (MATRIX) - TAG

Michael und Matthew reißen die Tür auf und stürmen in den Raum, nur um apprucht stehenzubleiben und mit entsetzten Blicken zu verharrren.

06 POLIZEIREVIER (MATRIX) - NACHT

Michael sitzt an einem Tisch einem Polizeibeamten gegenüber. Der Polizist zeigt ihm die Gesichter verschiedener Verbrecher aus der Straftäterkartei. Er schüttelt bei jedem Bild den Kopf. Er blickt zu seinem Bruder der an seinem Tisch ein paar Meter neben ihm sitzt und das gleiche macht.

Der Polizist legt die Bilder auf den Tisch und steht auf.

POLIZIST
Bin gleich wieder da.

Michael lehnt sich zurück und atmet tief durch. Eine Träne läuft ihm die Wange hinab. Dann blickt er zur Seite und entdeckte eine aufgeschlagene Akte auf einem Tisch neben ihm liegen. Er erkennt das Bild auf der Vorderseite: es ist Nat. Michael steht auf, blickt sich um und geht zu der Akte. Er kann einen flüchtigen Blick hineinwerfen.

MICHAEL

...Central West Junior High...

Dann hört er eine Tür die sich öffnet. Er setzt sich schnell wieder auf seinen Platz. Der Polizist kommt langsam auf ihn zu. Dann taucht - scheinbar aus dem nichts - hinter im Agent Johnson auf und nimmt die offene Akte. Michael blickt ihn an.

Der Agent geht mit der Akte in der Hand an dem Polizisten vorbei. Michael blickt ihm nach.

07 TURNHALLE (MATRIX) - TAG

Michael und Matthew kämpfen gegeneinander.

MATTHEW

Was tun wir, wenn wir sie gefunden haben ?

MICHAEL

Erst einmal müssen wir sie finden.

MATTHEW

Aber was wenn es soweit ist ?

MICHAEL

Kommt darauf an, wer sie sind.

MATTHEW

Sie sind Mörder. Das sollte reichen.

MICHAEL

Ja.

08 SCHULFLUR (MATRIX) - TAG

Wir befinden uns im Flur einer Schule.

Neben einer Tür an der Wand hängt ein Schild auf dem steht: SEKETERIAT - SPRECHZEITEN 8:00-13:00 14:00-17:00
Danben hängt eine Uhr : es ist 13:55 Uhr.

Die Tür des Seketeriats ist einen Spalt offen. Ein Auge blickt heraus.

09 SEKETERIAT (MATRIX) - TAG

Matthew blickt zum Türspalt hinaus.

MATTHEW

Beeil dich !

Michael steht vor einem Computer und tippt auf der Tastatur herum.

MICHAEL

Moment, gleich hab ich's.

Auf dem Monitor erscheint die Personendatei einer gewissen Natalie Hill.

MICHAEL
Ich hab's.

MATTHEW
Druck es aus.

Der Drucker springt an.

MICHAEL
Schon geschehn.

10 KÜCHE (MATRIX) - TAG

Michael und Matthew betreten die Küche. Darin kocht gerade ihre TANTE SARAH.

MICHAEL & MATTHEW
Hi, Tante Sarah.

TANTE SARAH
Hallo, Jungs. Das Essen ist gleich fertig.

MICHEAL
Wir gehen nochmal schnell hoch, dann sind wir da.

11 MICHAELS & MATTHEWS ZIMMER (MATRIX) - TAG

Michael liegt auf dem Bett und sieht sich die Ausdrücke an. Sein Bruder sitzt am Computer und sucht etwas.

MATTHEW
Ich hab was !

Michael steht auf und geht zu seinem Bruder.

MICHAEL
Was ?

MATTHEW
Sie hat bis vor einem Jahr an der Universität studiert.

12 MICHAELS & MATTHEWS ZIMMER (MATRIX) - NACHT

Michael schläft. Matthew sitzt noch am Computer. Er ist unter dem Nick "Landogar" in einem Chatroom. Plötzlich verlassen alle anderen Gäste den Chatroom und eine gewisse Nat betritt ihn.

NAT : Hallo Matthew.

Matthew ist verwundert.

LANDOGAR :
Wer bist du ?

NAT :
Ich bin der, den du suchst.

LANDOGAR :
Was willst du ?

NAT :
Ich will dir sagen, dass du besser aufhören solltest,
mich zu suchen.

LANDOGAR :
Du kannst mir nicht drohen.

NAT :
Du weisst nicht worum es hier geht.

LANDOGAR :
Es geht um meine Eltern.

NAT :
Es tut mir Leid, dass wir deine Eltern getötet haben.
Wir hatten keine andere Wahl.

LANDOGAR :
Warum ?

NAT :
Das kann ich dir nicht erklären.

Matthew blickt auf den Bildschirm.

NAT :
Meine Zeit ist vorbei. Ich warne dich ein letztes mal
: verfolge uns nicht länger.

Dann wird der Monitor schwarz

13 MICHAELS & MATTHEWS ZIMMER (MATRIX) - TAG

Mit einem Schrei wacht Matthew auf. Er blickt um sich. Es ist morgen,
sein Bruder ist schon aufgestanden.

MICHAEL
Alles in Ordnung ?

MATTHEW
Ja. Ich hatte bloß ... einen komischen Traum.

14 VORLESUNGSSAAL (MATRIX) - TAG

Ein Professor hält einer kleinen Gruppe von Studenten einen Vortrag über
moderne KIs.

15 COMPUTERRAUM (MATRIX) - TAG

Matthew betritt den Raum in dessen Mitte ein großer Server steht.
Michael tippt auf eine Tastatur und blickt gebannt auf einen Bildschirm.

MATTHEW
Wie weit bist du ?

MICHAEL

Gleich.... ja, ich hab das Passwort.

MATTHEW
Da geh´in den Account rein.

MICHAEL
Bin schon dabei.

Auf dem Monitor erscheint eine Auflistung verschiedener E-Mails.

MATTHEW
Öffne die erste Mail.

MICHAEL (ließt die Mail vor)
Nat, unsere Zeit wird knapp. Wenn du mich treffen
willst, ist das deine letzte Chance. Wenn du wirklich
wissen willst, was die *Matrix* ist, dann gehe zum
alten Krankenhaus in der Madison Street.

Michael und Matthew sehen sich an.

16 ALTES KRANKENHAUS (MATRIX) - TAG

Michael und Matthew erreichen das alte, teilweise zerfallene
Krankenhaus. Sie gehen zum Haupteingang, doch dieser ist verschlossen.
Sie sehen sich um.

MATTHEW
Michael.

Matthew deutet auf ein offenes Kellerfenster. Die beiden steigen dort
ein.

17 KORRIDOR (MATRIX) - TAG

Michael und Matthew gehen einen schwach beleuchteten Korridor entlang.
Plötzlich huscht am Ende des Korridors eine Gestalt vorbei.

MICHAEL
Da!

Michael rennt los, Matthew hinterher.
Michael verfolgt die Gestalt durch die Labyrinthischen Gänge.

Matthew bleibt stehen, als er erkennt, dass er Michael in den Gängen aus
den Augen verloren hat.

MATTHEW
Michael ... Michael !

Michael sieht wie die Gestalt eine Treppe hinaufrennt. Er rennt
hinterher.

MATTHEW
Michael !!

Aus dem Schatten neben ihm taucht Agent Johnson auf.

AGENT JOHNSON
Keine Angst. Wir finden ihn.

18 1TER STOCK (MATRIX) - TAG

Michael betritt den ersten Stock des Krankenhauses. Er blickt sich um und sieht wie eine Tür zufällt.

19 OP (MATRIX) - TAG

Michael betritt den Raum. Es ist sttockdunkel. Plötzlich geht vor ihm ein großes Licht an. Er erkennt die Silhouette eines Mannes, APOLLs.

APOLL
Hallo Michael.

MICHAEL
Wer sind sie ?

APOLL
Mein Name ist Apoll und dass ...

Das Licht geht an. Er befindet sich in einem leeren OP. Neben Michael stehen zwei Personen : ein Mann und Nat. SIE zücken ihre Waffe und richten sie auf seinen Kopf.

APOLL
...sind Speed und Nat.

Michael blickt Speed und Nat an. Dann springt er in die Luft, schlägt um sich und entwaffnet die beiden. Nat nimmt eine Kampfposition ein, und Michael will sich gerade auf sie stürzen.

APOLL
Du bist ein ausergewöhnlicher Junge, Michael. Oder soll ich dich lieber bei deinen Nickname nennen, Adalmar.

Michael verharrt.

MICHAEL
Woher ...

APOLL
Es ist ein Jammer, dass wir dich nicht früher gefunden haben.

MICHAEL
Eigentlich war ich der Meinung, dass ich euch gefunden hätte.

Apoll gibt Nat und Speed ein Zeichen, worauf diese ihre Waffen aufheben und in einem Nebenraum verschwinden

APOLL
Du hast die Mail an Nat gelesen ?

MICHAEL
Ja.

APOLL
Du fragst dich, was die Matrix ist ?

MICHAEL

Ja.

APOLL

Und du fragst dich, was das mit deinen Eltern und mit dir zu tun hat ?

MICHAEL

Ja, verdammt.

20 KORRIDOR (MATRIX) - TAG

Matthew geht neben Agent Johnson einen Korridor entlang.

AGENT JOHNSON

Es sind Terroristen. Sie versuchen mit ihren Aktivitäten unsere Welt zu erschüttern.

MATTHEW

Aber warum ?

AGENT JOHNSON

Weil sie mit dieser Welt nicht zufrieden sind. Sie wollen nicht die Regeln akzeptieren, der diese Welt bestehen lassen.

MATTHEW

Und was tun sie dagegen ?

AGENT JOHNSON

Wir jagen sie. Und finden sie.

21 OP (MATRIX) - TAG

Michael und Apoll stehen sich gegenüber. Apoll greift in die Taschen seines schwarzen Mantels und zieht eine rote und blaue Kapsel hervor. Michael blickt auf sie.

APOLL

Das ist deine einzige Chance. Nimmst du die rote Kapsel, so wirst du früher oder später verstehen warum wir getan haben, was wir getan haben. Warum wir deine Eltern töten mussten. Nimmst du die blaue Kapsel ist die Geschichte vorbei. Dann wirst du nie erfahren, was damals wirklich geschah. Und selbst wenn du dein ganzes Leben lang noch nach uns suchen wirst, so werden wir uns nicht von dir ein zweites mal finden lassen.

MICHAEL (blickt auf die Kapseln)

Was ist das für Zeug ?

APOLL

Der Weg zur Wahrheit. Nicht mehr.

Michael geht auf Apoll zu und streckt den Arm aus.

22 ALTES KRANKENHAUS (MATRIX) - TAG

Agent Johnson und Matthew stehen vor der verschlossenen Eingangstür. Mit einem Tritt bricht sie Agent Johnson auf und geht hindurch.

MATTHEW (verblüfft)
Wow.

Vor dem Krankenhaus stehen bereits einige Polizeiwagen. Ein weiterer schwarzer Wagen kommt hinzu. Es steigen Agent Miller und Agent Williams aus.

AGENT JOHNSON
Durchsucht das Gebäude. Und du Matthew, gehst besser nach Hause.

MATTHEW
Aber ich will hier bleiben. Mein Bruder ist irgendwo da drin !

AGENT JOHNSON
Es ist zu deiner eigenen Sicherheit.

Matthew blickt Agent Johnson an.

23 AUFWACHRAUM (MATRIX) - TAG

Apoll öffnet die Tür zum Aufwachraum, Michael folgt ihm.

APOLL
Michael, hier nimm Platz.

Apoll deutet auf einen Stuhl. Michael setzt sich und blickt sich um. Der Raum ist voller seltsamer Aparaturen. Nat tritt von hinten an Michael heran und beginnt an seinem Körper Elektroden zu plazieren.

MICHAEL
Was geschieht hier ?

NAT
Ich könnte versuchen es zu beschreiben, aber es würde nicht im entferntesten die Wahrheit wiedergeben.

Apoll und Speed bedienen verschiedene Geräte. Michael blickt um sich. Er sieht neben sich auf einem Schreibtisch einen zersprungenen Computermonitor. Doch plötzlich wird der Bildschirm flüssig.

MICHAEL
Wie ...

Michael berührt zaghaft den Bildschirm.

APOLL
Michael, hast du je etwas erlebt, dass dir unmöglich erschien ?

Michael zieht seine Finger aus dem Bildschirm. Die haftende Flüssigkeit beginnt über seine Hand zu fließen.

MICHAEL
Wie zur Hölle ...

APOLL
Hattest du je einen Traum in dem du glaubest wach zu sein ?

MICHAEL
Ich glaube ich habe gerade einen Alptraum !!

APOLL
Dann wird es dich erfreuen zu hören, dass du bald aufwachen wirst.

Die Flüssigkeit hat jetzt seinen Hals erreicht.

MICHAEL
Scheiße !

APOLL
Speed ?

SPEED
Noch nichts.

NAT
Kritische Phase.

Apoll nimmt sein Telefon.

APOLL
Seid ihr bereit ?

SPEED
Hab´ihn !

Plötzlich geht die Tür auf. Agent Johnson blickt in den Raum. Er will seine Waffe zücken, doch Matthew schnappt sie sich. Matthew feurt in den Raum, dann sieht er seinen Bruder.

Wir sehen aus Michaels sicht, wie Matthew ihm schockiert in die Augen sieht, bevor die Flüssigkeit sein Gesicht bedeckt.

24 ODYSSEE KANTINE

Adalmar sitzt Luith und Fuzzy gegenüber.

ADALMAR
Das war das letzte mal, dass ich ihn gesehen habe.
Ich habe dann später nach ihm gesucht, aber er war irgendwie verschwunden. Bis jetzt...

Ein Lautsprecher ertönt.

SPOOLER (V.o)
Eine Nachricht von der ILIAS. Wir sollen uns in der Matrix treffen.

ADALMAR
Verstanden.

ENDE "ZWEI BRÜDER"

(C) 2003 by Sebastian Bach

bachsebastian@gmx.de

IRON HORSE

basierend auf den Filmen von Andy und Larry Wachowski

Folge 5

DAS EISERNE PFERD

01 TRAININGSRAUM (MATRIX)

Wir befinden uns in einem abgedunkelten Raum. Ein Mann befindet sich in einem senkrecht stehenden gläsernen Zylinder. Es ist Roland. Er ist nackt und bewusstlos.

Agent Miller tritt aus dem Schatten auf ihn zu. Der Agent bedient eine Konsole und - Roland verschwindet.

02 KRAFTWERK

Roland erwacht. Er kämpft sich aus dem Schleim in der Kapsel. Er blickt um sich und erschauert bei anblick des Kraftwerkes.

Eine Maschine kommt auf ihn zugeflogen, packt ihm am Hals und entfehrt alle Anschlüsse. Dann verschwindet sie wieder.

Roland versucht sich am Rand seiner Kapsel festzuhalten. Dann ertönt ein seltsames Brummen. Aus der Dunkelheit taucht der TRANSPORTER, eine hundert Meter lange Maschine, die in ihrer Form wage an einen Pferdekopf erinnert auf.

Der Transporter fährt eine Greifarm aus, der Roland am Hals packt und ihn in das innere der Maschine zieht. Dann fliegt der Transporter weiter, zum nächsten Menschen.

03 BÜRO (MATRIX) - TAG

Die drei Agenten stehen am Fenster und blicken auf die Matrix.

AGENT MILLER

Der Transporter ist bereit

AGENT WILLIAMS

Das Zielobjekt ist noch auf Position.

AGENT MILLER

Wir müssen die Crew neutralisieren.

AGENT WILLIAMS

Ansonsten ist das Unternehmen in Gefahr.

AGENT JOHNSON

Es gibt eine Möglichkeit.

04 RAUM 99 (MATRIX) - TAG

Adalmar und Luith betreten den Raum. Patch sitzt an einem Computer, Nat steht hinter ihm.

ADALMAR
Was gibt es ?

NAT
Wir haben eine E-Mail erhalten.

ADALMAR
Von wem ?

PATCH
Eprom.

LUITH
Was steht in der Mail ?

NAT
Sie braucht unsere Hilfe. Sie sei gefangen, in einem Zimmer im Sears Tower.

ADALMAR
Woher kommt die Mail ?

PATCH
Wissen wir nicht. Die Mail hat einen Weg über mindestens hundert verschiedene Server hinter sich.

LUITH
Wir müssen ihr helfen !

ADALMAR
Mir gefällt die Sache nicht.

05 HOTEL INTERNATIONAL (MATRIX) - TAG

Max steht vor dem Hotel. Er blickt die zahlreichen Stockwerke hoch und betritt das Gebäude.

06 LOBBY HOTEL INTERNATIONAL (MATRIX) - TAG

Max geht mit großen Schritten zur Rezeption. Der Portier begrüßt ihn.

PORTIER
Guten Tag, mein Herr. Was kann ich für sie tun ?

MAX
Tag. (zückt eine Dienstmarke). Max Taylor vom 12ten Revier. Ich möchte sie bitten, mal diese Bilder anzusehen.

Max zückt ein paar Bilder aus seiner Jackentasche.

MAX
Die hier schon einmal gesehen ?

Er zeigt dem Portier ein Fahndungsfoto von Luith. Der Portier schüttelt den Kopf.

MAX
Die hier ?

Max zieht ein Bild von Nat hervor. Wieder schüttelt der Portier den Kopf.

PORTIER
Nein, nie gesehen.

Zuletzt zückt Max ein Bild von Adalmar hervor.

MAX
Den schonmal gesehen ?

PORTIER
Ähm, ja.

MAX
Ja ?

PORTIER
Das ist einer der Gäste. Er wohnt ist schon sehr lange hier, soviel ich weiss.

MAX
Soviel sie wissen ?

PORTIER
Nun, ich kenne ihn nur vom sehen her. Dieser Mann hat eine sehr spezielle Suite, die nich regulär vergeben wird.

MAX
Welche Zimmernummer ?

PORTIER
Tut mir leid, mein Herr, aber ich kann ihnen unmöglich ...

MAX
Sie können.

07 RAUM 202 (MATRIX) - TAG

Max öffnet die Tür zu Zimmer 202. Es scheint leer zu sein. Er sieht sich um. In dem luxuriös eingerichteten Zimmer findet er kaum private Gegenstände. Nur auf einem Tisch steht ein geramtes Bild. Es zweit zwei 16jährige Zwillinge, die in die Kamera lachen.

Max stellt das Bild wieder auf den Tisch. Er hört ein Geräusch. Es kommt aus dem Bad. Er zückt seine Waffe und geht zur Badezimmertür.

Er öffnet sie langsam.

Er streckt vorsichtig seinen Kopf hinein - und eine Faust schlägt ihm ins Gesicht. Er fällt zurück.

MAX
Scheiße !

Eprom springt aus dem Badezimmer, tritt Max in den Bauch, dieser geht zu Boden und verliert seine Waffe. Das Bild fällt vom Tisch. Eprom tritt ihn ein zweites mal und Max fliegt gegen die Wand. Als er landet, schnappt er sich das Bild und wirft es Eprom an den Kopf. Dann springt er auf, schnappt sich seine Waffe und richtet sie auf Eprom.

Diese starrt ihn an.

MAX
Name, Vorname, Sozialversicherungsnummer und ich will wissen was zur Hölle hier los ist !

08 STRASSE (MATRIX) - TAG

Eine Kolone von Militärfahrzeugen hält vor dem Sears Tower. Es steigen Soldaten aus die in das Gebäude stürmen. Ein schwarzer Wagen hält. Die drei Agenten steigen aus und betreten den 500 Meter hohen Wolkenkratzer.

Auf der anderen Straßenseite sitzt an einem Chafetisch Landogar und beobachtet die Sache.

09 RAUM 202 (MATRIX) - TAG

Eprom sitzt in einem Sessel und hält sich einen Waschlappen an den Kopf. Max sitzt ihr gegenüber mit gezückter Waffe und einem Taschentuch an der blutenden Nase.

EPROM
Ich war bis vor einem Jahr in der Ausbildung, bei der Polizei. Doch eines Abends lief mir der Meister über den Weg.

MAX
Der Meister ?

EPROM
Wir nennen ihn so. Er hat uns ausgebildet. Er hat uns unsere Fähigkeiten offenbart.

MAX
Er hat euch zu was ausgebildet ?

EPROM
Es war eine geheime Ausbildungseinrichtung. Wir sollten eine Spezialeinheit werden, die Terroristen bekämpfen sollte. Einige von uns kamen zu einer noch spezielleren Einheit. Sie haben sie "Sinoner" genannt.

MAX
Wer hat sie so genannt ?

EPROM
Ich weiss es nicht. Niemand wusste wer sie waren. Irgendetwas wichtiges, mit Befehlsgewalt von ganz oben. Es hat auch niemand je gefragt.

MAX

Wiso hat ? Was ist aus der Sache geworden ?

EPROM

Bei einem Einsatz ... sind ein paar seltsamme Sachen passiert. Einer dieser Männer hat zwei meiner Kollegen erschossen. Ihnen war irgendetwas aufgefallen und der Mann wollte das wohl nicht. Und dann ist mir diese CD in die Hände gefallen. Ich habe mir angesehen was drauf war, lauter seltsammes Zeug. Ich habe es im Internet gezeigt und gefragt, was das ist. Das war wohl ein Fehler. Die Männer sind aufgetaucht, ich wurde angeschossen. Als ich aufgewacht bin, war ich in einer fremden Wohnung.

MAX

Aha.

EPROM

Der Meister hat mir dann erzählt, dass die Spezialeinheiten den Auftrag bekommen hätten, mich zu finden und zu töten. Doch der Meister und ein paar andere haben sich dagegen gestellt. Dann wurden sie selbst von der Polizei und den Sondereinheiten gejagd. Als ich fast erwischt wurde, hat der Meister mich gerettet. Alle anderen die zu ihm standen sind jetzt tot.

MAX

Wo ist jetzt der Meister ?

Eprom

Er ist heute morgen weggegangen. Ich weiss nicht wohin.

MAX

Und wo ... ist diese geheime Ausbildungsstätte ?

10 STRASSE (MATRIX) - TAG

Vor dem Sears Tower hält ein schwarzer Wagen. Adalmar, Nat, Luith und Patch steigen aus. Sie betreten das Gebäude.

11 130. STOCK DES SEARS TOWERS (MATRIX) - TAG

Die Fahrstuhltür geht auf, die Vier betreten einen Flur. Sie gehen zu einer Tür. Kurz bevor Adalmar die Türklinge berührt, klingelt ein Telefon.

Alle vier greifen nach ihren Telefonen. Doch keines von ihnen ist es.

PATCH

Da.

Patch deutet auf ein Telefon, das in einer Topfpflanze am Ende des Flutes versteckt ist. Adalmar geht zu ihm und nimmt es.

ADALMAR

Ja ?

LANDOGAR (V.o)

Ich weiss nicht wer ihr seid. Ich weiss nicht was sie von euch wollen. Doch ihr seid soeben in ihre Falle geraten.

ADALMAR

Eine Falle ?

NAT

Was ?

LANDOGAR (V.o)

Hinter der Tür vor euch, in den Stockwerken unter und über euch sind Soldaten stationiert. Und euer Wagen ... wird gerade abgeschleppt.

ADALMAR

Raus hier !

LUITH

Warum ?

ADALMAR

Wir müssen.

Eine Fahrstuhltür geht auf. Heraus kommt Agent Johnson.

Die Vier stürmen in das Treppenhaus.

12 TREPPENHAUS (MATRIX) - TAG

Sie sehen unter sich 20 Soldaten die auf sie zustürmen.

ADALMAR

Aufwärts !

Die Vier rennen die die Treppen hinauf. Aus einer Tür stürmt ein Soldat ins Treppenhaus, der aber von Nat überrannt wird.

LANDOGAR (V.o)

Hab ich da ein Deja-vú ? Wollt ihr wieder von Dach zu Dach springen. Das nächste Dach ist etwa vierhundert Meter unter euch.

13 DACH (MATRIX) - TAG

Die Vier stürmen aus einer Tür auf das Dach des Sears Towers. Es stürmen aus einem Versteck Soldaten auf sie zu.

Nach kuzen Kampf liegen die Soldaten am Boden. Doch drei Soldaten, die sich zurückhielten, werden von Agenten übernommen.

NAT

Agenten !

Die Vier rennen weg, an die Kante des Daches. Sie blicken hinab, fünfhundert Meter tief auf die Straße unter ihnen.

LUITH
Adalmar, was jetzt ?

Adalmar blickt die Agenten an.

LANDOGAR (V.o)
Adalmar ??

ADALMAR
Wir müssen springen !

Nat, Luith und Patch sehen sich an. Die Agenten zücken ihre Waffen.

ADALMAR
Lebe wohl, Freund.

LANDOGAR
Adalmar ... !

Adalmar wirft das Telefon weg. Dann springen die Vier in die Tiefe. Die Agenten rennen an die Kante des Daches und springen ihnen hinterher.

14 ANWALTSKANZLEI (MATRIX) - TAG

Wir befinden uns in einer Anwaltskanzlei in der belebtes Treiben herrscht. Ein junger ANWALT betritt den Raum und blickt um sich.

ANWALT
Wo ist eigentlich Josh ?

SEKRETÄRIN
Oben im 130.

ANWALT
Hält Sean ihm wieder eine Standpauke ?

SEKRETÄRIN
So wie Sean heute morgen gestimmt war, wird er ihn hochkant zum Fenster hinaus werfen.

Der Anwalt lacht, doch dieses Lachen gefriert als er eine Gestalt am Fenster vorbeifliegen sieht.

15 IN DER LUFT (MATRIX) - TAG

Adalmar zieht zwei Waffen aus seinem Mantel und feuert auf die Agenten. Diese weichen den Geschossen aus und kommen immer näher.

Ein Agent stürzt sich auf Nat, doch diese kann ihn wegstossen. Der Agent kracht gegen die Glasfassade des Towers.

Adalmars Magazine sind leer. Er wirft eine Waffe weg und will die andere nachladen, als sich ein Agent auf ihn stürzt. Adalmar verliert die Waffe.

Luith fängt die Waffe auf und lädt sie nach. Sie feuert auf den Agenten.

Der Agent weicht dem Geschoss aus, Adalmar versetzt ihn einem Tritt, der Agent fliegt an Patch vorbei, der ihm einen Stoß gibt.

Der Agent kracht gegen einen Fahnenmast der aus dem Gebäude ragt.

Der letzte Agent klammert sich an Nats Bein.

PATCH
He, Leute !

Patch deutet auf ein Gebäude, dass nur noch hundert Meter unter und fünfzig Meter neben ihnen liegt.

Nat schüttelt den Agenten ab.

Adalmar nimmt die Ende seines Mantels in die Hände und formt aus dem Mantel Flügel. Nat, Patch und Luith hängen sich an seine Beinde.

Die Vier landen auf dem Dach. Die Fenster der oberen Stockwerke des Gebäudes springen aus den Fassungen. Der Agent fällt schreiend auf die Straße, durch einen Gully in die Kanalisation.

16 STRASSE (MATRIX) - TAG

Die Vier verlassen das Gebäude durch den Hauptaustgang. Auf der Straße stehen einige Menschen um das Loch in der Straße herum. Die Vier blicken hinein.

ADALMAR
Last uns gehen.

Die Vier blicken um sich.

PATCH
Wir brauche ein Auto.

Luith deutet auf ein geparktes Kabrio.

LUITH
Wie wär's damit ?

Nat un Patch steigen ein, Luith setzt sich ans Lenkrad.

ADALMAR
Du fährst auf keinen Fall.

LUITH
Warum ?

Plötzlich tauchen Polizeiwagen auf. Adalmar feuert auf sie. Luith fährt los. Adalmar rennt kurz dem Wagen hinterher und springt hinein.

17 LAGERHALLE (MATRIX) - TAG

Eprom und Max stehen vor einer alten Lagerhalle.

MAX
Das ist es ?

EPROM
Ja.

MAX
Da drinn sind all die Trainingseinrichtungen und geheimen Anlagen ?

EPROM
Jawohl.

MAX
Wie kommt man da rein ?

18 HINTERZIMMER (MATRIX)

Wir befinden uns im Hinterzimmer eines kleinen Gemischtwarengeschäftes.
Der BESITZER nimmt aus einem Schubfach einen dick gefüllten Umschlag
und gibt sie einen von zwei MAFIOSI die mit ihm im Raum stehen.

BESITZER
Hier, bitte.

MAFIOSI 1 (untersucht den Umschlag und zählt das Geld
darin)
Es macht immer Freude mit ihnen Geschäfte zu machen.

BESITZER
Und es macht mir Freude, mit dem Don gute Geschäfte
zu machen.

MAFIOSI 2
Das hoffen wir doch.

BESITZER
Ja, aber sicher. Wenn man bedenkt wie es früher hier
aussah ... geklaut haben sie, was sie konnten. Man
durfte kaum sein Auto mal stehen lassen, denn sofort
war es weg.

MAFIOSI 1
Ja, schön. Wir müssen dann weiter.

BESITZER
Dann wünsche ich ihnen noch einen erfolgreichen Tag,
meine Herren. Und grüßen sie Mr. Davis von mir.

MAFIOSI 2
Sicher.

19 STRASSE (MATRIX) - TAG

Die Mafiosi verlassen den Laden. Mafiosi 1 blickt sich um.

MAFIOSI 1
Scheiße Mann ! Wo ist mein Auto ?!

20 STRASSEN (MATRIX) - TAG

Luith brettet durch die Straßen. Das Kabrio wird von mehreren
Polizeiwagen verfolgt.

Nat und Adalmar sitzen auf dem Rücksitz. Sie feuern auf die
Polizeiwagen.

Luith fährt einige riskante Überhol- und Abbiegemanöver.

PATCH

Mit deiner Fahrweise wirst du uns noch ...

LUITH
Klappe !

Agenten übernehmen einen Polizeiwagen. Agent Johnson zückt seine Waffe und feuert auf das Kabrio. Dabei trifft er den Kofferraum und die Kofferraumhaube flieht davon. Adalmar und Nat blicken in den Kofferraum. Neben einer schwarzen Sporttasche liegen darin zwei Schrotflinten samt Munition. Adalmar und Nat nehmen die Waffen und feuern auf die Verfolger.

NAT (zu Adalmar)
Hast du eine Ahnung, wem diese Kiste gehört ?

21 STRASSE (MATRIX) - TAG

Der Mafiosi kommt zur selben Stelle zurück. Sein Kollege schüttelt den Kopf.

MAFIOSI 1
So eine Scheiße !

22 LUFTSCHACHT (MATRIX) - TAG

Wir befinden uns in einem engen Luftschacht. Eprom arbeitet sich vorsichtig darin vor, Max folgt ihr.

MAX
Wohin soll das hier führen ?

EPROM
Ich weiss nicht. Ich denke wir müssen irgendwo bei dem Waffenlager rauskommen.

MAX
Aha.

Eprom hält, öffnet ein Gitter und schlüpft hindurch.

23 WAFFENLAGER (MATRIX) - TAG

Aus einer Öffnung in der Decke springen Max und Eprom in das Waffenlager. Darin befinden sich mehrere Regale verschiedener Waffen und Schränke voller Munition.

EPROM
Rüsten sie sich aus. Wenn wir entdeckt werden, werden wir jede Kugel brauchen hier raus zu kommen.

Eprom geht zu einem Regal. Max überprüft das Magazin seiner Pistole und führt es wieder in die Waffe ein. Dann geht er zu einem Schrank und nimmt sich ein paar weitere Magazine. Als er sich umdreht steht Eprom vor ihm - praktisch bis an die Zähne bewaffnet.

MAX
Sind das nicht ein bisschen viel Waffen ?

EPROM
Ich fürchte es sind nicht genug.

24 STRASSE (MATRIX) - TAG

Ein Agent stellt sich vor dem Wagen auf die Straße. Luith gibt Gas und fährt auf ihn zu. Der Agent springt in die Luft und landet auf der Motorhaube, die er vollkommen zerbeult.

Luith fährt eine scharfe Linkskurve und der Agent wird von der Motorhaube geschleuert. Er hält sich an der Beifahrertür fest, die Patch öffnet. Der Agent wird in einen Gemüseladen geschleudert.

25 ILIAS HAUPTDECK

Ether steht neben Accel. Plötzlich ertönt ein Warnsignal.

ETHER
Wächter.

ACCEL
Oh nein !

26 BRÜCKE (MATRIX) - TAG

Nat fährt auf eine Brücke die über den Fluss führt. Unter der Fahrbahn befindet sich zusätzlich eine Ebene für den Zugverkehr.

Nat bremmt. Am anderen Ende der Brücke haben Streifenwagen den Weg versperret. Dann erreichen die von Agenten übernommenen Wagen das gegenüberliegende Brückenende.

Adalmar hält inne und hört ein Geräusch. Er springt aus dem Wagen und zückt sein Telefon.

SPOOLER (V.o)
Operator.

ADALMAR
Kommt hier gleich ein Zug vorbei ?

SPOOLER (V.o)
Moment ... ja.

ADALMAR
Wann ?

SPOOLER (V.o)
In sechs Sekunden.

Adalmar wirft die Schrotflinte und das Telefon weg.

NAT
Was tust du ?

ADALMAR
Luith ! Fahr !

LUITH
Wohin ?

ADALMAR
Einfach gerade aus ! Tu es !

Luith gibt Gas und lenkt das Auto auf den Rand der Brücke zu. Kurz bevor das Auto von der Brücke fällt, packt es Adalmar am Heck und schleudert es horizontal um seine Achse.

Agent Johnson zückt seine Waffe und feuert auf Adalmar. Doch dieser nimmt Anlauf und springt hinter dem Auto her die Brücke hinab.

Er streckt seinen Arm aus und kann sich knapp am Ende des Zuges, der unter der Fahrebene fährt, festhalten. Er blickt nach vorne. Patch, Luith und Nat halten sich an der Seite des Zuges fest.

27 AUF DEN GLEISEN (MATRIX) - TAG

Patch hält sich am Zug fest, als plötzlich ein Arm aus der Scheibe neben ihm schlägt und nach ihm greift. Adalmar sieht das, schlägt die hintere Tür des Zuges ein und feuert auf den Agenten dieser lässt Patch los, das sich knapp noch am Zug festhalten kann.

Nat und Luith sehen Patch hängen und springen durch die Fenster des Zuges in diesen.

28 KORRIDOR (MATRIX) - TAG

Eprom und Max schleichen sich einen Korridor entlang. Sie erreichen eine Tür und öffnen diese.

29 DATENRAUM (MATRIX) - TAG

Eprom und Max betreten den Raum. Er ist hundert Quadratmeter groß und vollkommen leer. Die Wände sind nicht einmal verputzt.

30 ZUG (MATRIX) - TAG

Die Vier liefern sich im Zug einen Schusswechsel mit den Agenten. Dann ziehen sich die Vier in ein Abteil zurück.

PATCH
Was machen wir jetzt ?

LUITH
Wir müssen hier raus

Plötzlich werden Schüsse vorne und hinten auf sie abgegeben. Nat geht zum Fenster und sieht hinaus.

NAT
Jetzt !

Die Vier springen durch die Fenster aus dem Zug und halten sich an einem Güterzug fest, der gerade vorbei fährt.

Die Vier klettern auf das Dach des Zuges.

ADALMAR
Wir müssen zur Lock !

Die Vier rennen auf den Güterwagons den Zug entlang nach vorne.

Doch dann springt Agent Miller aus der Lock auf die Dächer der Güterwagons. Die Vier bleiben stehen und starren Agent Miller an. Dann

legen sie sich die Vier ruckartig flach auf das Dach. Agent Miller dreht sich langsam um - und sieht die Brücke auf ihn zurasen. Agent Miller kracht gegen die Brücke.

31 SCHALTZENTRALE (MATRIX) - TAG

Wir befinden uns in der Schaltzentrale der Bahn. Einer der Arbeiter wird von Agent Johnson übernommen. Dieser bedient die Knöpfe und Regler.

32 GLEISE (MATRIX) - TAG

Adalmar steht auf und sieht sich um. Der Bahnhof ist nur noch fünfhundert Meter entfernt. Adalmars Telefon klingelt.

ADALMAR
Ja ?

SPOOLER (V.o)
Ich hab´ Zugriff auf einen Ausgang im Bahnhof. Ich und die Ilias rufen an.

ADALMAR
Verstanden.

NAT
Da !

Nat deutet auf einen anderen Güterzug neben ihnen. Die Weichen sind so gestellt, dass er ihnen immer näher und näher kommt.

ADALMAR
Geht zur Lock !

Dann springt Adalmar über die Gleise auf den anderen Zug. Er landet auf dessen Lock. Er nimmt eine Waffe und feuert auf ein paar Schleuche zwischen Lock und Güterwagen. Die Schleuche zerplatzen. Dann springt Adalmar auf die Kupplung selbst und mit einem übermenschlichen Tritt zerstört er sie. Die Güterwagen werden langsamer.

Die Lock an der er hängt fährt knapp vor den ersten Güterzug vorbei und Adalmar springt zu Nat, Patch und Luith.

Dann kollidiert der Güterzug mit den Wagons des zweiten Güterwagens. Sie explodieren.

33 BAHNHOF (MATRIX) - TAG

Menschen stehen am Bahnhof herum und blicken entsetzt auf die Explosion. Die drei Agenten stehen direkt neben einem Bahnhofskiosk.

Eine Lock raßt in den Bahnhof und die Menschen rennen davon. Die Vier springen ab und die Lock fliegt aus den Schienen in einen Bahnhofskiosk.

Die Vier rennen los.

Sie erreichen unweit der Toiletten eine Telefonzelle. Das Telefon klingelt.

Nat zückt ihr Telefon.

NAT
Wer ruft gerade an ?

ACCEL (V.o)
Ich.

NAT (zu Adalmar)
Bis dann.

Sie nimmt den Hörer und verschwindet.

Die Agenten stehen um die Lock, die im Bahnhofsgebäude steckt.

Patch nimmt den Hörer.

PATCH
He, Adalmar. Das war gerade eben...

ADALMAR & LUITH
... eine coole Aktion.

PATCH
Ja.

Patch verschwindet.

34 DATENRAUM (MATRIX) - TAG

Eprom und Max sind immer noch im leeren Raum. Max fährt mit einer Hand die Wand entlang. Plötzlich bewegt sich ein Ziegelstein.

Mit einem Schlag taucht im Raum ein Tisch aus Metall auf. Auf ihm liegt eine grüne Akte.

EPROM
Was haben sie getan ?

MAX
Nichts.

Max nimmt die Akte. Auf ihr steht "IRON HORSE"

35 BAHNHOF (MATRIX) - TAG

Luith verschwindet gerade. Als Adalmar den Hörer nimmt, kommen Agenten um die Ecke.

Adalmar zeigt ihnen den Mittelfinger und verschwindet.

36 ODYSSEE HAUPTDECK

Adalmar erwacht.

ADALMAR
Wo sind wir ?

SPOOLER
Wir sind angekommen.

37 KANALISATION

Die ODYSSEE erreicht die ILIAS und positioniert sich genau unter ihr. In der Hülle der ODYSSEE öffnet sich eine Luke.

38 ILIAS BRÜCKE

Ether und Nat befinden sich auf der Brücke.

NAT
Jetzt nichts wie raus !

Ether verlässt die Brücke. Nat gibt in eine Konsole einen Code ein.

NAT
Das ist für euch ihr Bastarde !

Auf einer Konsole erscheint eine Zahl : 10 ... 9 ... 8
Dann steht sie auf und geht.

39 KANALISATION

Aus einer Öffnung am Boden der ILIAS springen Nat, Patch , Accel und Ether in die ODYSSEE.

Dann fliegt die ODYSSEE weg. Ein großer Schwarm von Wächtern taucht auf und fliegt um die ILIAS.

40 ILIAS BRÜCKE

Die Konsole zeigt an : 3 ... 2 ... 1 ...

41 KANALISATION

Die ILIAS explodiert in einer erschütternden Explosion und reißt die Wächter in den Tod. Doch durch den Feuerball fliegt der riesige Wächter auf die ODYSSEE zu.

42 DATENRAUM (MATRIX) - TAG

Max hält die Akte in den Händen und liest vor.

MAX
Übernahme eines Schiffes ... Menschen zum Zwecke der Täuschung einsetzen. Schiff soll in die Nähe Zons gebracht werden ... Schiff soll dann von Menschen nach Zion gebracht werden, nachdem sie auf dem Schiff Lebenszeichen entdeckt haben. ... Sobald das Schiff in Zion ist, wird Sprengkörper an Bord des Schiffes gezündet. Weist du was das bedueten soll ?

Eprom schüttelt den Kopf.

43 ODYSSEE HAUPTDECK

Nat betritt das Hauptdeck, ihr folgen Patch, Accel und Ether.

NAT
Hab ich sie erwischt ?

SPOOLER
Ja.

NAT
Geschafft.

SPOOLER
Nein.

44 KANALISATION

Der Transporter folgt der ODYSSEE durch die Gänge.

45 ODYSSEE BRÜCKE

Adalmar sitzt neben Fuzzy. Hinter ihm sitzt Luith. Nat betritt die Brücke und blickt auf ein Hologramm des Transporters.

NAT
Was ist das ?

ADALMAR
Ich weiss es nicht und will es gar nicht wissen.
Spooler, was macht das EMP ?

SPOOLER (V.o)
Gleich ...

ADALMAR
Und ... willkommen auf der Odyssee.

46 KANALISATION

Der Transporter fährt vier Kanonen aus. Sie feuern Enterhaken ab, die mir Seilen am Transporter befestigt sind.

Die Enterhaken schlagen in die Hülle der ODYSSEE ein.

47 ODYSSEE HAUPTDECK

Ether, Accel und Patch stehen hinter Spooler vor den Monitoren. Sie zucken zusammen als ein Enterhaken hinter ihnen das Hauptdeck durchschlägt.

SPOOLER
EMP bereit !

ADALMAR (V.o)
Zündung !

48 KANALISATION

Von der ODYSSEE ausgehend breitet sich eine EMP-Schockwelle aus. Als sie den Transporter trifft, verlöschen seine Lichter und er beginnt in die Tiefe zu sinken.

49 ODYSSEE BRÜCKE

LUITH
Wir habens geschlafft.

50 KANALISATION

Die Seile zwischen Transporter und ODYSSEE werden gestrafft.

Die Enterhaken halten.

51 ODYSSEE HAUPTDECK

Ein Ruck geht durch das Schiff.

PATCH

Was war das ?

ACCEL

Wir hängen an dem Ding fest.

52 KANALISATION

Der Transporter zieht die ODYSSEE in die Tiefe. Unter der ODYSSEE ragte ein scharfkantiger Felsvorsprung aus der Kanalwand.

53 KORRIDOR (MATRIX) - TAG

Ein Trupp Soldaten rennt den Korridor entlang. Als sie vorbei sind öffnet sich eine Tür und Eprom und Max schleichen sich heraus.

MAX

Na gut, jetzt raus hier. Es beginnt hier eng zu werden.

54 LAGERHALLE (MATRIX) - TAG

Max und Eprom kriechen aus einem Lüftungsschacht und landen auf der Straße. Als sie aufstehen bemerken sie zwei Panzer, deren Kanonen auf sie gerichtet sind.

MAX

Mist.

EPROM

Meinst du, dass du einen der beiden ablenken könntest ?

MAX

Was hast du vor ?

Eprom springt in die Luft und landet auf der Spitze eines Panzerrohres. Max zieht seine Waffe und feuert auf den anderen Panzer. Dieser richtet seine MG auf ihn und feuert.

Eprom balanciert das Kanonenrohr entlang bis zur Luke. Sie nimmt diese in die Hände, atmet tief ein und reißt die Luke auf. Ein verdutzter Soldat blickt ihr aus dem Panzer entgegen. Eprom verpasst ihm einen Schlag.

Max rennt um den anderen Panzer herum. Dieser versucht ihn mit dem MG zu treffen, ist aber immer ein Stück hinter ihm.

Auf einmal fährt der Panzer ein Stück nach vorne und Max rennt gegen ihn. Er taumelt zurück. Der Panzer richtet seine Geschütze auf ihn.

Dann gibt es einen lauten Knall und der Panzer geht in Flammen auf. Max blickt sich um. Der Kanonenturm des ersten Panzer bewegt sich.

Eprom schaut aus diesem heraus.

EPROM
Alles klar ?

MAX
Ja. Du kannst einen Panzer bedienen ?

EPROM
Nein.

Ein Schuss in Richtung Lagerhalle löst sich.

EPROM
Ups.

55 KANALISATION

Adalmar springt aus einer Luke im Rumpf der ODYSSEE hinaus und hält sich an einem der Seile fest.

Aus der Luke wirft Accel ihm eine Metallzange zu. Adalmar fängt sie auf.

Nat springt aus der Luke auf ein Seil. Sie hat bereits eine Zange in der Hand.

Die ODYSSEE sinkt immer weiter und kommt dem Felsen immer näher.

Nat und Adalmar beginnen die Seile durchzuschneiden.

56 ODYSSEE BRÜCKE

Luith und Fuzzy blicken ein Hologramm der Lage.

FUZZY
Das schaffen sie nie.

57 ODYSSEE HAUPTDECK

PATCH
Oh, verdammt.

Patch sieht den Enterhaken im Hauptdeck, geht auf ihn zu und tritt ihn. Dann springt er auf und hält sich den Fuß.

PATCH
Aua, scheiße !

Der Enterhaken beginnt sich zu bewegen und mit einem Rück löst er sich aus dem Schiff.

58 KANALISATION

Das Seil an dem Nat hängt löst sich und sie fällt in die Tiefe.

ADALMAR

Nat !!

Der Tarnsporter kippt ein wenig zur Seite. Die Seile werden hin und her geworfen. Adalmar verliert den Halt, fällt, kann sich aber wieder am Seil festhalten. Er blickt zu Nat.

Sie liegt auf dem Transporter und richtet sich auf.

ADALMAR
Nat, komm weg da !

NAT
Nein !

Sie geht zu der Verankerung der Seile und zerstört diese in dem sie die deren Elektronik mit der Zange zerschlägt. Das Seil wird von der Mechanik des Transporters losgelassen und trägt keine Last mehr. Der Transporter kippt auf die Seite, Nat hält sich an ihm fest.

Dann klettert sie zu einer weiteren Verankerung und kappt diese. Der Transporter hängt jetzt nur noch an einem Seil.

Nat klettert zur letzten Verankerung, hält sich an dem Seil fest und blickt zu Adalmar. Dann zerschlägt sie die letzte Verankerung. Das Seil rollt ab, der Transporter fällt in die Tiefe und explodiert.

59 RAUM 202 (MATRIX) - TAG

Landogar betritt das Zimmer. Es ist verwüstet. Er hebt das Bild auf. Das Glas ist zerbrochen. Er sieht es an.

LANDOGAR
Adalmar ... wir werden uns wiedersehen, Bruder.

60 ODYSSEE KANTINE

Adalmar, Nat, Patch und Luith sitzen an dem Tisch.

LUITH
Was war das für ein Ding ?

PATCH
Es war so groß.

NAT
Ich will gar nicht wissen, was die Maschinen da ausgeheck haben. Hast du eine Idee ?

Adalmar sitzt in Gedanken versunken da.

NAT
Adalmar .

ADALMAR
Nein. Keine Ahnung. In dieser Sache sind mir viele seltsame Dinge passiert.

Ein Lautsprecher ertönt.

FUZZY (V.o)

Wir haben das Schiff gecheckt. Es ist soweit alles in
Ordnung. Wie gehts weiter ?

ADALAMR

Wir gehen nach Hause. Flieg uns nach Zion.

ENDE "Das eiserne Pferd"

(C) 2003 by Sebastian Bach

bachsebastian@gmx.de