

Spike - sein neues *Leben*

Blind - tot - aber nicht am Ende

Von CeBe13

Kapitel 56: Doppelter Spike

Faith durchfährt ein höllischer Schmerz wie blaue Blitze im Kopf. Jetzt ahnt sie, was sie Spike die letzten Tage angetan hat, doch ein Vampir ist wesentlich unempfindlicher gegen den Schmerz als ein Mensch und so schiebt sie ihr schlechtes Gewissen wieder bei Seite. Ihr Schrei hat die Jägerinnen aufgeweckt und die stürzen in den Keller. Sie befreien Faith und ihre Angst vor Spike wächst. Gleichzeitig überkommt sie aber auch die Wut. Sie ziehen los um ihn zu jagen. Faith lässt sie ziehen. Heute Nacht kann sie ihnen nicht helfen. Heute müssen sie zeigen, was sie draufhaben.

Spike hat den Trainingsraum verlassen als er die ersten Geräusche auf der Treppe gehört hat. Er streift durch das abendliche New York. Sein Instinkt führt zu den Menschen der Stadt. Er riecht das Blut von hunderten Jungen Menschen und sein Durst wird größer. Die erste Bar, die er betritt wird ausschließlich Menschen besucht. Er bestellt sich einen Whisky und direkt einen doppelten hinterher. Dann wird ihm klar, dass er kein Geld bei sich hat. Er verlässt die Bar in dem Tumult, den er selbst initiiert hat. Er zieht ziellos durch die Stadt, und es dauert nicht lange, bis er spürt, dass er verfolgt wird. Seiner Einschätzung nach sind es drei Frischlinge. Er hat in den letzten Jahren so oft das Opfer gespielt, das ihm gar nicht bewusst war wieder in die Rolle geschlüpft zu sein. Seine Schultern hängen und sein Gang ins unsicher, wie die meisten es bei einem Blinden vermuten würden. Jetzt nutzt er eine hohe Bordsteinkante um zu stolpern. Seine Vermutung ist richtig. An der nächsten Hofeinfahrt ziehen ihn die 3 vom Gehweg. Der Kampf ist kurz und unfair. Spike trifft den ersten mit einer Holzlatte ins Herz. Dem zweiten bricht er das Genick und den dritten mit dem Stiefel an der Schläfe. Er nimmt ihm das Geld ab, bevor er auch ihn zu Staub macht. Dann macht er sich weiter auf den Weg in die nächste Kneipe. Diverse Whiskys später wissen alle Anwesenden, ob es sie nun interessiert oder nicht, dass er ein böser Mann ist und allein auf dem Weg vom Hafen zur Bar schon mindestens 10 Vampire getötet hat. Dann macht er sich auf den Weg und wiederholt das Spiel in zwei weiteren Kneipen. Als er grade den letzten Drink ordert um sich dann die nächste Bar für sein Vorhaben auszusuchen betritt ein neuer Dämon die Bar. Spike kann ihn zwar nicht sehen, aber seine Sinne waren ihn deshalb umso mehr. Die Aura von Gewalt und Macht ist spürbar. Der Geruch ist nicht eindeutig und die anderen begrüßen ihn freundlich und wie einen alten Bekannten.

Spike ist sich sicher den Fakedämon gefunden zu haben. Er nimmt doch noch einen Drink und gibt weiter mit seinen Opfern an. Dabei brüstet er sich auch der Opfer, die

auf das Konto des Fakedämons gehen. Als er die Bar schließlich verlässt torkelt er bewusst ein bisschen. Dann macht er sich schlurfenden Schrittes auf den Weg. Sein Plan scheint aufzugehen. Nach einiger Zeit hat er das Gefühl verfolgt zu werden. Kurz bevor er am Friedhof angekommen ist bewahrheitet sich seine Vermutung.

"Hallo Kleiner. So ganz alleine nachts auf dem Friedhof, hast du denn gar keine Angst?"

"Wenn sollte ich schon fürchten?"

Spike macht sich beim Reden etwas größer. Jetzt wirkt er als versuche er sich selbst Mut zu machen.

"Wenn fürchtest du den am meisten?"

In dem Moment kommen 8 Jägerinnen um die Ecke.

"Spike! Scheiße! Wieso gibt es den zweimal."

Die Mädchen reden alle durcheinander. Doch Spike hat die gewünschte Information. Der Dämon sieht aus wie er. Jetzt gilt es nur noch die Jägerinnen richtig zu motivieren. Bevor noch etwas schief laufen kann tritt er nach seinem Gegner.

"Das ist mein Abendessen."

"Die Kleinen gehören mir, genauso wie du."

Dann ist nur noch knurren und brüllen zu hören. Die Mädchen haben in den letzten Wochen nicht nur an Stärke gewonnen, sie haben auch gelernt als Team zu kämpfen. Und so beschließen sie die schnellste zu Faith zu schicken. Dann greifen sie die beiden Spikes an. Doch der Fakedämon ist Stark und Spike muss sich gegen beide Gegner wehren. Der Kampf wird immer erbitterter und Spike erfährt am eigenen Leib wie gut er als Kämpfer ist. Er kann zwar Treffer landen, kassiert aber auch welche ein. Doch der Dämon ist es nicht gewohnt blind zu kämpfen, er vertraut seinen Instinkten und anderen Sinnen nicht so sehr wie Spike es inzwischen tut. So kippt langsam aber sicher die Waage zu Gunsten von Spike und den Jägerinnen. Dann landet Ruth den entscheidenden Treffer. Sie sticht ihrem Gegner einen Pflock ins Herz. Spike krümmt sich vor Schmerzen und schafft es gerade noch sich hinter einem Grabstein zu verstecken. Irritiert stellt er fest, dass er nicht zu Staub zerfallen ist. Doch dann zieht er den Kunststoffpflock aus seiner Brust. Inzwischen haben die Jägerinnen auch den anderen Spike überwältigt und Spike hört wie die Axt den Kopf vom Körper trennt.

"Wir haben gesiegt."

"Hallo Faith, wir haben gesiegt. Spike ist vernichtet."

"Das klingt super, aber ich glaube es nicht. Das hier ist nicht Spike, das ist der Fakedämon, den wir seit Wochen und Monaten jagen. Habt ihr denn die Grundlagen vergessen?"

"Nein, ein Vampir wird zu Staub. Und der, den ich gepfählt haben ist es auch."

"Doppelter Spike?"

"Ja das sagen wir doch die ganze Zeit."

"Wo hast du den ersten vernichtet?"

"Hier an dem Grabstein."

Faith beginnt nach Spike zu suchen. Sie findet ihn, verletzt und immer noch unter Schock.

"Er ist nicht tot. Du hast ihn nur verletzt. Schnell, gib mir die Handschellen aus meiner Tasche. Wir nehmen ihn mit. Ich will unser Trainingsobjekt wieder haben."

Faith fesselt den Verletzten. Dann packen ihn zwei von den Jägerinnen unter den Armen und schleifen ihn zu Ausbildungszentrum zurück. Dort legt ihm Faith das Halsband wieder um.

"Ich hasse es, wenn man mich verarscht."

Mit diesen Worten justiert Faith auf Stufe 3 drückt sie den Auslöser. Spike schreit und bäumt sich auf, als würde Strom durch seine Muskeln geleitet. Als er das Bewusstsein verliert lässt sie von ihm ab.

"Das wird ihm eine Lehre sein. Ab mit euch nach oben, Duschen und Wundversorgung."

Als die Mädchen raus sind stellt Faith schnell einen Krug mit Lammblood neben Spike, wirft eine Decke über ihn und geht dann auch. Nach dem Kampf sind alle viel zu aufgeregt, um direkt zu schlafen. So sitzt Faith noch fast eine Stunde mit den Jägerinnen zusammen, bevor sie endlich in ihr Schlafzimmer zurückziehen kann. Sie entspannt sich und beginnt gedanklich Willow zu suchen.

>Faith? <

>Der Fakedämon ist erledigt. <

>Gut.<

Obwohl die Übertragung sehr kurz war ist die Art der Kommunikation für Faith sehr anstrengend und so schläft sie anschließend direkt ein. Am nächsten Tag stehen alle erst gegen Mittag auf. Der schwere Kampf hat Spuren hinterlassen. Doch die Jägerinnen sind in den letzten Wochen stärker geworden und ihre Wunden heilen auch schneller.