

Run B01 – Double Dipping

FASA 7323 „Shadows of the Underworld“

Gespielt am 23.Juni 2002

Cast of Shadows

Gimli – Schamane (Leopard) Gnom, Amerindianer	Serious Sam – Straßensamurai Mensch - Angloamerikaner	Xanatos – Herm. Magier Elf, Angloamerikaner
--	--	--

- Ein Anruf -

1.Tag

Über Ihre gemeinsame Connection, den Schieber und Barkeeper des „**Old Spice**“ **Old Spike**, wird der Dreiergruppe ein Auftrag angeboten. Ihr Mr. Johnson erwartet die Runner um 21:00 Uhr im „**Seward Club**“, einem der besseren Casinos in Seattle, zur Besprechung.

Das Team willig ein und stellt sich dem ersten der kommenden Probleme. Obwohl kein weibliches Wesen anwesend ist, beherrscht eine Frage den Raum: „Was zieh’ ich nur an?“

- Der Job -

2.Tag

Im Angesichts ihrer leeren Credsticks werden die Runner von den Inhabern der teureren Läden gar nicht erst in die Nähe der Très Chic Klamotten gelassen und so endet die Suche im Verleih für Abendgarderobe. Die Runner sind ihre ersten 100,- Nuyen los, noch bevor sie ihren Johnson auch nur gesehen haben.

Dann folgt auch gleich das nächste Problem. „Wie komme ich dahin?“ Keiner der angehenden Helden hat einen fahrbaren Untersatz, beziehungsweise könnte damit umgehen. In der Rush Hour von Downtown wäre das sicher ein kleineres Problem, aber so bleibt der Gruppe aus **Snohomish** nur der Weg mit Bus und Taxi an ihr Ziel zu gelangen; nicht gerade der beste Weg um die Artillerie Gassi zu führen. Also bleibt diese schweren Herzens daheim.

Im Club angekommen werden sie wie alle Gäste höflich behandelt und tauschen ihr Kleingeld gegen ein paar Jetons. Gimli wirft kurz einen astralen Blick in die große Halle und entdeckt außer den obligatorischen Watchern nichts Bedrohliches. Nach ein paar Spielen begeben sich die Runner dann pünktlich zum **Heffernan Room** und warten dort auf ihr Meeting.

Der Johnson kommt 10min zu spät und scheint direkt aus einer Geschäftssitzung zu kommen. Ihr Auftraggeber ist groß, wie es sich für einen Elfen gehört und recht stämmig mit einem eher kantigem Gesicht. Er kommt ohne Umschweife zur Sache.

Ihr Auftrag, wenn sie ihn annehmen, lautet wie folgt:

Sie sollen die 17jährige **Kinsey Zandras** entführen. Sie ist die Tochter des erfolgreichen Transportunternehmers **Malcolm Zandras**, einer der wenigen etablierten Orks der Seattler Geschäftswelt. **Zandras Shipping** hat exklusive Transportabkommen mit den **Salish-Side** und konnte so gute Gewinne einfahren. Malcolm ist seit dem Tod seiner Frau vor fünf Jahren selten daheim und die Tochter nutzt dies auf breiter Front aus.

Übermorgen Abend soll mal wieder eine ihrer Partys in dem Anwesen in **Maplewood** steigen und Mr. Johnson empfiehlt, dann zuzuschlagen. Kinsey soll unverletzt aus dem Haus entführt werden, am besten unbemerkt, und anschließend an einem später vereinbarten Treffpunkt übergeben werden. Die Runner erhalten 20.000 Nuyen für das Team und müssen die Göre spätestens in vier Tagen haben. Abschließend erhalten sie noch einen Vorschuss in Höhe von 5.000 Y und eine Telekomnummer, die sie anrufen sollen, sobald die Ware gesichert ist.

Das Team verabschiedet sich und während Xanatos den Heimweg antritt erkunden Gimli und Sam erst einmal das Zielobjekt. Leider führen die Nachtlinien der Busbetriebe nicht überall hin und so zieht sich der Spaziergang über eine Stunde, bis sie das Wohnhaus der Familie Zandras erreichen. Die nächtlichen Ausflügler ziehen mehrmals die Aufmerksamkeit der Polizisten von **Lone Star** an, aber die guten Klamotten sind in dieser Gegend Passierschein genug.

Die Häuser in der Gegend stehen locker in einem waldähnlichen Park verteilt, mit ca. 20 Meter Abstand zwischen den Grundstücken. Das Haus der Zandras ist von einer 1,50 Meter hohen Mauer umgeben, der von einem schmiedeeisernen Zaun um einen weiteren Meter erhöht wird. Das Grundstück hat nur einen Zugang, das große Tor zu Straße. Das zweistöckige Wohnhaus liegt 50 Meter hinter dem Tor und eine Doppelgarage grenzt direkt an das Gebäude.

Gimli sucht sich ein schattiges Plätzchen und verschafft sich in seiner Astralform einen ersten Überblick über ihr Zielobjekt. Am Tor stehen zwei Wachen und auf dem Gelände springen ein paar Hunde umher. Am Haus selber sind auch einige Wachen auszumachen. In der Villa entdeckt der Schamane dann zwei Teenager, von denen eine wahrscheinlich die gesuchte Kinsey sein wird. Im Nebenzimmer halten sich weitere Personen auf, eine davon magisch aktiv. Bevor Gimli entdeckt werden kann verschwindet er wieder und erwacht neben Sam. Dann kundschaften beide noch den kleinen Park aus und entdecken einige günstige Stellen, an denen man über den Zaun gelangen könnte. Der Rückweg ist unspektakulär, aber lang und sehr spät fallen beide mit geschwollenen Füßen in Bett.

Xanatos hat unterdessen in der öffentlichen Bibliothek alle möglichen Presseartikel über Malcolm Zandras gesammelt und ein kleines Dossier erstellt. Allerdings gab es nicht viele Neuigkeiten. Ein am Boden gebliebener, erfolgreicher Geschäftsmann. Wenn er kein Ork wäre, würde ihn wahrscheinlich niemand richtig wahrnehmen.

- Vorbereitungen -

3.Tag

Als dringlichste Maßnahme wird das Fluchtfahrzeug samt Fahrer betrachtet. Sam erkundigt sich bei seinem Straßendoc-Kontakt nach einem Fahrer und ist bereit ca. 1.200 Y springen zu lassen. Am Nachmittag kommt es dann sogar zu einem Treffen zwischen dem Taxifahrer **Jeremia Goldblum** - einem Ork - und dem Runner. Nach einigem hin und her ist der Fahrer bereit, die Runner für 1.300 Y zum Haus der Zandras zu fahren und auf dem Rückweg eine weitere Person im Kofferraum zu transportieren. Da er für den Bezirk Maplewood allerdings keine Lizenz für sein Taxi hat, werden evtl. Kontrollen und Strafen ebenfalls von den Runnern bezahlt.

Xanatos macht von seinen Drogenkenntnissen gebrauch und besorgt in einschlägigen Läden Betäubungsmittel. Dann macht er sich an die Beschwörung zweier Elementare und ruft je ein Luft- und ein Feuerelementar (beide Stufe 6) herbei.

- Die Entführung -

4.Tag

Gegen 20:00 Uhr lassen sich die Runner von Goldblum abholen und gelangen ungehindert in die Nähe des Grundstücks. Sie umgehen die Zufahrtsstrasse und schleichen sich durch den Park, der die Anwesen umgibt. Gimli ruft einen Naturgeist (Stufe 6) herbei, der die Gruppe verschleiern soll. Danach begibt er sich kurz auf astrale Erkundung und entdeckt eine verschärfte Gruppe Wachen, die in drei Zweiergruppen das Grundstück ablaufen. Dazu kommen zwei Wachen am Tor und zwei weitere direkt an der Eingangstür. Unterstützt werden die Orks und Menschen von einigen, frei herumlaufenden Hunden.

Serious Sam, der sich vor der Abfahrt noch einige Kletterausrüstung besorgt hat, schwingt einen Wurfhaken über die Mauer und den Zaun und erklimmt das Hindernis mit Bravour. Der Rest kann folgen und im Schutz der Verschleierungskraft nähern sich die Runner der Rückseite der Villa.

Nachdem sie luftanhaltend eines der Wachpärchen vorbei gelassen haben, huschen sie zur Garage und überlegen das weitere Vorgehen. Kinsey, ihre Zielperson, war bei Gimlis Erkundung im Partyzimmer. Das Fenster dieses Raums im Obergeschoss reicht zum Flachdach der Doppelgarage hinaus.

Erneut fliegt der Wurfhaken, kann sich in der Kiesdeckung aber nirgends verhaken und rutscht wieder ab. Dann verfällt man auf einen weiteren Plan und Sam hebt den Gnom soweit nach oben, dass dieser die Dachumfassung erreichen kann. Leider ist Gimli nicht der Stärkste und Klimmzüge gehören definitiv nicht seiner Spezialität. Nach zwei vergeblichen Versuchen rutscht er ab und Sam stellt ihn wieder auf den Boden. Dann wird das ganze mit Xanatos wiederholt und der Elf schafft es, das Dach zu erklettern. Anschließend bindet dieser das Seil um ein Abluftrohr, damit Sam daran hochklettern kann.

Dabei wird er vom Fenster aus beobachtet, doch der rothaarige Typ ist zu sehr in die Simsinn eingetaucht, als dass er in ihm eine Gefahr erkennt und winkt ihm nur fröhlich zu. Unterdessen hat auch Sam das Dach erreicht und zieht den Gnom hoch, der sich einfach am Seil festgebunden hat. Doch irgendwie ist die Gesamtsituation nicht befriedigend. Das Fenster sieht massiver aus als gedacht und die Klaue, die schon den Kolben der **Samopal Vz88** erhoben hatte lässt selbigen wieder sinken. Planänderung.

Die Runner klettern wieder vom Dach und schleichen vor zur Garage. Das Lamellentor ist nur einfach gesichert und Sam traut sich zu es zu öffnen. Es klappt auch und geräuschlos gelangen die drei in den Anbau. Dort stehen zwei Westwinds, doch die Runner interessieren sich nur für die zweite Tür, die in den Wohnbereich führt. Doch hier scheitert Sam. Das richtige Magschloss ist mehr, als er beherrschen kann und in der berechtigten Befürchtung einen Alarm ausgelöst zu haben, wendet sich das Team der wieder der Garagentür zu.

Der Gnom wagt einen astralen Ausflug vor das Tor und erblickt zwei Wachen mit gezogenen MPs, die langsam auf die Garage zugehen. Gimli zieht eine, in seinen Händen monströs aussehende, **Ares Predator II** und befiehlt dem Geist mit seinem zweiten Wunsch, alle Wachen auf dem Gelände anzugreifen. Dann zieht er sich in die Ecke zurück. Xanatos ruft inzwischen eines seiner Elementare herbei und lässt sich beschleunigen, während Sam gelassen seine **Savalette Guardian** zieht und in der Deckung des einen Westwinds ruhig anlegt.

In diesem Moment kippt das Konzept und als die erste Wache die Tür öffnet und den Kopf hineinsteckt wird dieser fast gleichzeitig von zwei großkalibrigen Kugeln getroffen. Die andere Wache erwehrt sich unterdessen der Angriffe des Naturgeistes, der sich in Form eines Gärtners materialisiert hat und den Wachmann mit einer Harke nieder prügelt.

Xanatos nutzt seine erhöhte Geschwindigkeit und eilt zur Haustür, die nun frei von Hindernissen ist. Die beiden Freunde folgen, so schnell es geht. Da die Schüsse den anderen Wachleuten nicht verborgen geblieben sind, müssen sie dabei durch einen Kugelhagel laufen, der jedoch beide verschont.

Am Haus angekommen ist der Elf schon einen Schritt weit in der Wohnraum vorgedrungen, als der Samurai einen der „Gäste“ erblickt, der im Begriff ist, eine Waffe zu ziehen. Dank der aufgepeppten Reflexe gelingt es Sam, eine Kugel unter der Achsel des Elfen hindurch zu feuern und kann so den Gegner eliminieren. Der etwas langsamere Gimli erreicht die Tür als letzter und fängt sich eine Kugel ein, die jedoch von der Panzerjacke am Rücken aufgehalten wird. Dennoch, die Zeit rinnt dahin und ein gutes Dutzend Wachen sind den Runnern auf den Fersen.

Xanatos ruft auch noch das Feuerelementar und befiehlt ihm, alle Wachen im Haus zu rösten, das Luftelementar soll alle Wachleute außerhalb erledigen. Unterdessen spricht Gimli einen Schutzzauber und Sam bereitet sich vor, das Obergeschoss zu stürmen, während Xanatos entschlossen zu sein scheint, die Tür zu halten.

Die Gäste sind in Panik und verkriechen sich in den angrenzenden Zimmern, bzw. versuchen durch die Fenster zu fliehen. Xanatos spricht ebenfalls einen Schutzzauber und gleich im Anschluss einen Manablitzz auf einen der Wachhunde, der schon bedrohlich nah gekommen war.

Sam läuft mit gezogener Guardian die Treppe hinauf und ums Eck um ... nicht um weiterzulaufen, sondern volle Sahne in die Maschinenpistolensalve von **Counterweight** zu laufen. Der stämmige Ork bewachte die Treppe und das Obergeschoss, um nur ausgewählte Gäste nach oben zu lassen. Seit den ersten Schüssen hat er sich in leichter Deckung verschanzt und nur auf den ersten Leichtsinnigen gewartet.

Die Salve stoppt Sams Lauf und wirft ihn verletzt zurück an die Wand; dennoch kann er das Feuer erwidern, verfehlt aber seinen Gegner. Gimli spricht einen Schutzzauber auf den Samurai, der sich nun in Deckung hechtet und ein kurzes Feuergefecht entbrannt zwischen den Gegnern, die nun oben und unten in Deckung gegangen sind.

Xanatos unterdessen verscheucht einen weiteren Hund mit der Pistole und kann zusehen, wie das Luftelementar eine Wache nach der anderen fällt. Vom feurigen Kameraden ist nichts zu bemerken, wie sich später herausstellen wird, versucht der anwesende Sicherheitsmagier das Elementar zu bannen und bindet es dadurch fürs erste.

Sam hat die Nase voll. Er läuft weiter die Stufen hinauf und wirft eine Granate in den anschließenden Flur. Diese kugelt dem Ork zwar auch schön vor die Füße, allerdings liegt sie damit auch verdammt nah am Samurai und so werden beide von der Detonation von den Füßen gerissen. Ganz zu schweigen, von der Dachkonstruktion, die ebenfalls nachgibt. Counterweight, der Ork ist verletzt und liegt am Boden, feuert jedoch auf den heraneilenden Runner, der ihn nach einem erneuten Schusswechsel auf kürzeste Distanz erledigen kann.

Der Elf hält immer noch die Haustür besetzt und sieht sich plötzlich von zwei heraneilenden Hunden angegriffen, die sich in seiner Jacke verbeißen. Ohne seinen persönlichen Schutzzauber hätten ihn die vercyberten Bestien wohl zerfetzt, aber so kann er die Angriffe abwehren und seinerseits einen weiteren Manablitzz anbringen, der den Hund nicht töten, ihn aber verscheucht.

Im rauchenden Obergeschoss sind die beiden Kämpfer bis in das Partyzimmer vorgedrungen und Gimli kann Kinsey unter den drei Orkmädels anhand ihrer astralen Aura identifizieren. Der Versuch, den Teenager mit einem raschen Schlag des Gewehrkolbens bewusstlos zu machen schlägt fehl, die aufgepuschte Simulation von **Neil, dem Orkbarbaren** verhilft dem Opfer zu ungeahnten Abwehrreaktionen.

Schließlich wird es dem Gnom zu bunt und er Spricht ein Wort der Macht und unter dem Einfluss des Betäubungsblitzes geben Kinseys Knie nach und sie fällt zu Boden.

Die Elementare des Elfen haben ihre Aufgabe beendet und ein Großteil der Gäste hat sein Heil in der Flucht gefunden. Der Rest hat sich in panischer Angst in der Küche verkrochen. Auf der Auffahrt und auf dem Rasen liegen die Körper der ausgeschalteten Wachleute und aus der Entfernung kann man schon das Heulen der Sirenen hören. Xanatos nimmt besorgt das inzwischen geschlossene Tor war und ruft schon mal den Fluchwagen mit dem Fahrer zur Stelle.

Im ersten Stock müht sich der schwer verletzte Sam unterdessen, die Tochter des Hauses zu schultern, muss dann aber einsehen, dass er der Aufgabe im jetzigen Zustand nicht gewachsen ist. Gimli überlegt kurz, den Samurai zu heilen, doch noch wichtiger ist eine rasche Flucht. Gemeinsam zerren sie Kinsey zur Treppe und hinunter. Dort angekommen wird das Problem mit dem geschlossenen Tor akut und der Gnom rennt die 50 Meter zum Wachhaus hinunter, während der Magier Sam zur Hand geht.

Unterdessen erreicht das Fluchtfahrzeug die Pforte und muss warten, bis Gimli diese geöffnet hat. Dann fährt das Taxi den beiden anderen Runnern entgegen. Jeremia hilft den beiden anderen, Kinsey im Kofferraum zu verstauen. Doch kaum liegt das Mädchen zur Hälfte im Wagen, biegt ein Streifenwagen von Lone Star mit quietschenden Reifen in das Grundstück ein und blockiert die Auffahrt.

Doch bevor die Cops mit gezogenen Waffen richtig in Position gehen können, schickt Xanatos ihnen sein Feuelementar entgegen und dieses bringt den Tank des **Patrol One** zur Explosion und die Druckwelle beseitigt die Gefahr der Polizisten.

Jeremia ist merklich unwohl und betrachtet das Grundstück, das nun mehr einem Schlachtfeld gleicht. Die wenigen Sekunden, die Gimli benötigt um aufzuschließen, vergehen ihm wie Stunden, aber dann endlich kann er Vollgas geben.

Das Glück ist auf Seite der Runner und die heraneilenden Wagen und Helikopter des Star und der Reporter schenken dem Taxi keine Beachtung. Der Fahrer ist alles andere als glücklich über die Wendungen, welche die „einfache Entführung“ genommen hat und tritt in einer ruhigen Ecke der Stadt auf die Bremse. Angesichts des Massakers von Maplewood, wie der Run in den Medien schon genannt wird, fordert er eine kleine Zulage in Höhe von 2.000 Nuyen.

Xanatos rastet fast aus und zieht seinen Predator, um dem Taxifahrer seine Flausen auszutreiben. Von der Rückbank kommt jedoch ein monotones „Steck die Waffe weg“ und Sam einigt sich mit dem Fahrer auf die geforderte Summe. Dann endlich rufen die Runner ihren Kontakt an und werden zu einem Parkplatz im Herzen von Bellevue bestellt.

Dort angekommen parken sie im Schutz einiger Bäume. Der Parkplatz ist leer, nur ein Liebespaar hat es sich in einem alten Chevi bequem gemacht und testet scheinbar gerade die Stoßdämpfer. Gimli nutzte die Zeit, um sich und seine Freunde zu heilen und danach geht es allen, insbesondere dem Söldner deutlich besser.

Pünktlich um 2:00 Uhr fährt ein grauer **Eurovan** vor und ihr Mr. Johnson parkt ein. Zwei unauffällige Norms in grauen Anzüge steigen aus und beobachten die Gegend; einer der beiden hat gut sichtbar eine Pistole in der Hand.

Das Team kann keinen Hinterhalt entdecken und fährt neben den Van. Von den Männern stellt sich nur einer mit Jeff vor und fragt gleich nach der Ware. Nach einer kurzen Aufforderung öffnet Sam den Kofferraum und präsentiert die immer noch bewusstlose Kinsey.

Sam und Xanatos hieven den Teenager dann in den Laderaum des Vans und bevor die Handlanger des Mr. Johnson wieder abziehen überreicht der Sprecher des grauen Duos Sam ein Etui. Darin befinden sich drei Credstäben; die ausstehenden 15.000 Y für den erfolgreich abgeschlossenen Run. Kommentarlos steigen die beiden Typen wieder ein und verschwinden in der Nacht.

Die Runner machen noch einen Abstecher zur nächsten Bank und vergewissern sich, dass die Credsticks auch wirklich bare Nuyen enthalten. Wo man gleich dabei ist, wird auch das Geld gleich aufgeteilt, nach einigen Diskussionen ist man auch bereit, die Zulage des Taxifahrers zwischen allen drei zu teilen. Dann geht es heim und Sam wird noch in der gleichen Nacht bei beim Straßendoc abgesetzt, um die Schusswunden zu verarzten und die Kugel zu entfernen.

- Ende -

Epilog:

Sam verbringt die nächsten drei Tag im Krankenhaus kommt in den beiden folgenden Tagen noch mal zur ambulanten Versorgung vorbei. Die medizinischen Dienste kosten ihn 650,- Y.

Karmavergabe:

Charakter	Karma	Team	Einzel
Gimli	3	2	1
Serious Sam	3	2	1
Xanatos	3	2	1