

Run B02 – Under The Influence

FASA 7323 „Missions / Under the Influence “

Gespielt am 07.Juli 2002

Cast of Shadows:

Blotch – Messerklaue Troll, Angloamerikaner	Fastblade – Straßensamurai Elf, Angloamerikaner	Gimli –Schamane (Leopard) Gnom, Amerindianer
KitKat – Taxifahrer Mensch, Inder	Xanatos – Herm. Magier Elf, Angloamerikaner	-

- Prolog -

Seit der Entführung des jungen Orkmädchens sind nur wenige Tage vergangen. Sam hat sich seit seinem Klinikaufenthalt nicht mehr gemeldet und bringt wohl die Nuyen unters Volk.

Inzwischen hat sich auch Fastblade im „**Old Spice**“, der Kneipe des orkischen Schiebers **Old Spike**, blicken lassen und beäugt etwas misstrauisch den neuen Fahrer des Teams, den angehenden Runner KitKat, hauptberuflicher Taxifahrer in Diensten der **Seattle Metropolitan Transport Authority**.

- Ein Anruf -

1.Tag – Seattle, Snohomish

Erneut ruft der Schieber das Team zusammen und bittet sie um 20:00 Uhr in das Restaurant der **Space Needle**. Erneut eine sehr gediegene Atmosphäre zum Auftakt eines Schattenlaufs, aber immerhin weiß man ja nun, woher man die besseren Klamotten bekommt. Wie gewohnt verläuft der Rest des Tages ruhig und die Runner machen noch die eine oder andere Besorgung.

- Das Treffen -

2.Tag – Seattle, Downtown – Space Needle

Wie schon bei ihrem ersten Run, haben nicht alle Runner einen fahrbaren Untersatz und da sich kein Rigger gefunden hat, behilft sich das Team auf andere Weise. Fastblade und KitKat haben die wenigsten Probleme; ihre Motorräder bringen sie auch im dichten Verkehr rasch ans Ziel, nur leidet der Smoking etwas unter dem Outfit.

Die beiden Zauberer Xanatos und Gimli dagegen müssen sich mal wieder von einem **Yellow Cab** chauffieren lassen – mal gut, dass das der Johnson nicht gesehen hat.

Pünktlich eine halbe Stunde zu früh warten dann alle im Foyer des Restaurants und irgendwie beschleicht sie das Gefühl, gar kein Erkennungszeichen ausgemacht zu haben.

Ein paar Minuten nach 20:00 Uhr erscheint dann ein schwächliches Kerlchen etwa Mitte Zwanzig und bittet die Gruppe, ihm zu ihrer Verabredung zu folgen. Auf dem Aussichtsbalkon auf der ersten Etage hat ihr Johnson ein Separée mit atemberaubenden Blick auf Seattle reserviert.

Entgegen der sonst üblichen Verschleierungstaktiken ist ihr Gegenüber erstaunlich offen. Der große Angloamerikaner stellt sich als **Captain Steve Basco** von **Lone Star Services** vor; Abteilung Organisierte Kriminalität. Das Treffen scheint ihm sichtlich unangenehm, doch er schildert gerade heraus ihren Auftrag.

Ein gewisser **Sergeant Franco Tanner**, Undercover-Ermittler, ist mit seiner Meldung überfällig und als Basco Verstärkung anfordern wollte, wurden ihm von seinen Vorgesetzten Knüppel in den Weg gelegt. Da Tanner ein guter Freund von ihm ist, und ihm an der Aufklärung des Falles einiges liegt, sieht er sich gezwungen, ein Schattenteam anzuheuern.

Die Runner sollen a) Tanner finden und b) die Ermittlungen wenn möglich zu einem Ende führen. Der Fall an dem der Ermittler gearbeitet hat, dreht sich um die „**Futuremen**“, eine Gruppe gut organisierter und eingespielter Gangster, die seit einigen Monaten die Innenstadt und die Randbezirke unsicher machen. Bislang ist es dem Star und seinen Ermittlern nicht gelungen, die Gruppe zu infiltrieren oder auch nur den kleinsten Hinweis zu bekommen.

Tanners letzte Meldung besagte, dass er sich in einer Schattenklinik namens „**Chez Cuca**“ umsehen wollte und Basco kann ihnen noch die Adresse des Hotels geben, wo er wahrscheinlich untergetaucht ist, das „**Lion's King**“ in Redmond. Dazu ein Holobild von irgendeiner internen Feierlichkeit und einen Vorschuss in Höhe von 3.000 Y pro Nase auf beglaubigten Credsticks. Fastblade kann den Johnson noch um ein paar Prozente höher handeln und man einigt sich schließlich auf eine Endsumme von 9.000 Y pro Runner.

22:30 Uhr – Redmond Center – Hotel „Lion's King“

Wie üblich zeigt das Team eine zielsuchende Hektik um schmeißt sich sofort in den Auftrag. Bereits um kurz nach zehn fährt Fastblade mit seinem Bike vor und der junge Inder KitKat tauscht seine Maschine gegen einen Pickup, bei dem auch der Gnom und Xanatos mitfahren können.

Das Hotel liegt in einem C-Klasse Bezirk und sieht halbwegs ordentlich aus. Der Supermarkt nebenan hat noch geöffnet und auf den Strasse tummeln sich noch hier und da ein paar Passanten. Die Umgestaltung des Zentrums von Redmond hat wirklich was gebracht. Aber das ist hier Nebensache. Der gut aussehende Elfensamurai schenkt dem Portier sein unschuldigstes Lächeln, schiebt ein paar Nuyen über den Empfang und präsentiert ihm das Holobild von Sergeant Tanner. Nachdem er die Bestechung auf 200,- Y aufgestockt hat, wird sein Gegenüber gesprächiger und Fastblade kann ihm die **Zimmernummer 215** entlocken.

Anschließend holt der Elf noch KitKat ab und beide begeben sich nach oben. Gimli wechselt in den Astralraum über und folgt ihnen, Xanatos hält auf der Straße Wache. An der Tür angekommen sieht das Kartenschloss ziemlich robust aus und nach Gimlis erster astraler Durchsuchung ist das Zimmer dahinter leer. Er manifestiert sich kurz in der realen Welt und teilt den beiden Kollegen dies mit.

Xanatos, der es im Wagen nicht länger ausgehalten hat, kommt gerade die Treppe hinauf, als der andere Elf sich seinen Fuß bei dem Versuch, die Tür einzutreten prellt. Da stellt sich der Taxifahrer schon besser an. Mit wenig Lärm gibt das Schloss unter dem gezielten Tritt des Inders nach - nur gut, das bei dieser subtilen Vorgehensweise kein Alarm ausgelöst wird.

Die Bude von Tanner ist ein mittleres Chaos. Pizzaschachteln und Reste von Soyburgern zieren den Teppich und das Bett. Entweder ist der Agent wirklich ein soziales Chamäleon, oder einfach nur ein Schwein. So, oder so. Tanner ist nicht da. Nach längerer Suche entdeckt Fastblade einen Taschencomputer, der allerdings durch ein Passwort geschützt ist. Er kontaktiert XYZ, einen befreundeten Decker und hängt das Gerät an die Telekomdose. Nach zwanzig langen Minuten ist der Zugang frei und der Elf um weitere 400,- Y ärmer.

Xanatos hat inzwischen in der Dusche eine eklige Masse aus dem Abfluss gezogen, in der er genug Haare vermutet, um dem Gesuchten notfalls mit ritueller Magie auf die Schliche zu kommen.

Unterdessen studieren die anderen Runner den Inhalt des Computers. Tanner war doch einigermaßen fleißig und hat eine Liste von fünfzehn Straßennamen zusammengetragen, von denen allerdings kein einziger wirklich einen Aha-Effekt auslöst. Es gibt einfach zu viele Spikes, Hot-Roads, Blades und wie sie alle heißen. Interessanter ist da der OP-Termin im „Chez Chuca“, der für vorgestern vermerkt ist. Das Team hat endlich eine weitere Spur und verlässt unter den unter den erstaunten Blicken des Portiers zielstrebig das Hotel.

23:30 Uhr – Redmonder Norden – Bodyshop „Chez Cuca“

Leider hat sich die durchgehende Öffnungszeit auch im Amerika des 21. Jahrhunderts noch nicht flächendeckend durchgesetzt und so stehen die Runner vor der verschlossenen Tür des Bodyshops und begutachtend misstrauisch die LCD-Anzeige, auf der ihnen die Öffnungszeiten zwischen 8:00 und 18:00 Uhr präsentiert werden. Das reicht Fastblade; er hat genug von dem Abend und gönnt sich erst einmal eine kleine Pause.

Der Block beherbergt auf der Frontseite aber zwei weitere Geschäfte, die noch geöffnet haben. Rechter Hand ein Restaurant und zur Linken einen Musikladen. KitKat zuckt kurz mit den Schultern und probiert dort sein Glück. Zwischen den alten CDs, antiken LPs und Bändern stapeln sich Unmengen von Soundchips legaler und illegaler Natur und ein junger Koreaner, der dem Taxifahrer lächelnd begrüßt. Nach einem Schwätzchen über diverse Interpreten lenkt KitKat das Gespräch so langsam auf den Bodyshop, doch der Verkäufer kann nichts besonderes berichten. Der Themenwechsel zu Sgt. Tanner ist dagegen erfolgreicher. Nachdem einige Chips und Tapes für 200,- Y den Besitzer gewechselt haben kann der Koreaner bestätigen, dass der Typ auf dem vorgezeigten Holobild vor ein paar Tagen mal da war und sich nach dem „Chez Cuca“ erkundigt hat.

Unterdessen hat Gimli seinen weltlichen Körper verlassen und durchstreift den Laden im Astralraum. Die Aura des Verkäufers zeigt eine ruhige Gelassenheit und die Unterhaltung mit KitKat scheint ihm Spaß zu machen. Im hinteren Bereich findet der Gnom einige kleine Räume und eine Kellertreppe, die allerdings von einem Watcher bewacht wird. Um keine unnötige Aufmerksamkeit zu erregen zieht sich der Schamane dann wieder zurück.

Das Team trennt sich anschließend wieder und man vertagt sich angesichts der späten Stunde auf den nächsten Morgen gegen 8:00 Uhr – jedenfalls für die, die dann schon wieder wach sind. Xanatos hat dagegen vor, die Nacht mit Beschwörungen zu verbringen. Sowohl ein Luft-, als auch ein Feuerelementar beabsichtigt er zu seiner Hilfe herbei zu rufen. Dies wird etwas Zeit benötigen und er veranschlagt etwa 15:00 Uhr des nächsten Tages, bis er für den nächsten Einsatz bereit sein wird.

- Die Action -

3.Tag, 8:00 Uhr – Redmonder Norden – Bodyshop „Chez Cuca”

Fastblade hat sich in Schale geworfen und steht pünktlich zu Geschäftsbeginn auf der Matte der vermeintlichen Schattenklinik - von den anderen Runnern ist weit und breit keine Spur, dazu es noch zu früh am Tag. Der charmante Elf dagegen fängt die Assistentin förmlich vor der Tür ab und verwickelt die ebenso forsch wie bezaubernde **Miss Lindy** in ein unverfängliches Kundengespräch. Allerdings lässt sie sich nicht so einfach wie gehofft um den Finger wickeln und so täuscht der Samurai dann wirkliches Interesse an technischen und optischen Modifikationen vor.

Das blonde Gift führt dann auch eine Voruntersuchung an dem Elfen durch und scannt die vorhandene Headware, da Fastblade sich für eine Aufwertung seine Cyberohren entschieden hat. Da Gespräch mit dem Doktor kann schon um 14:00 Uhr stattfinden und so flirten die beiden noch etwas bis der Samurai dann wieder geht.

Anschließend unterzieht er die nähere Umgebung etwas und schlendert durch die Seitengasse, die neben dem Restaurant nach hinten führt und in einem Hinterhof mündet. Dort liegt in der einen Ecke der unvermeidliche Berg Müll herum und versperrt etwas die Sicht auf die umlaufende Laderampe an der Hinterwand der Geschäfte. Zwischen dem Müll entdeckt der Elfensamurai zwei Squatter und befragt sie unter Zuhilfenahme eine kurzerhand gekauften Flasche Schnaps zu der Klinik. Es kommt nicht viel dabei heraus. Immerhin haben die armen Kerle vor etwa drei Tagen ein halbes Dutzend komischer Typen am hinteren Eingang der Klinik gesehen.

14:00 Uhr – Redmonder Norden – Bodyshop „Chez Cuca”

Fastblade ist pünktlich und wird mit einem auffordernden Lächeln von Lindy empfangen. Die nette Assistentin füllt noch einige Formulare aus und führt den Elfen dann in den Kellerbereich, wo sich augenscheinlich die eigentlichen Klinikräume befinden. Der Samurai geht einen hellgrauen, schmucklosen u-förmigen Gang entlanggeführt und wartet kurz vor der Zimmertür des Doktors. Am anderen Ende des „U“ fällt sein Blick auf das verspiegelte Visier einer Schutzrüstung, in der eine offensichtliche humorlose Wache steckt. Bevor sich der Elf darüber den Kopf zerbrechen kann, öffnet sich die Tür und **Dr. Chuca** bittet seine Kundschaft in das Büro.

Die beiden nehmen sich eine Stunde Zeit und am Ende hat Fastblade einen OP-Termin für den übernächsten Tag und soll Cyberohren mit allem Schnick-Schnack verpasst bekommen. Lindy holt den Runner dann wieder ab und nach ein paar weiteren Minuten des vertieften Flirts hat der Elf seine Verabredung mit der Schnecke, die er um 21:00 Uhr vor ihrer Haustür abholen soll.

Während der Samurai den Termin klarmacht hält KitKat oben auf der Strasse die Augen auf. Plötzlich traut er diesen nicht mehr ganz, denn auf der anderen Straßenseite kommt gerade Tanner aus einem Soyburger Bunker und biegt um die Ecke. Der Inder nimmt die Verfolgung auf und erwischt den Elfen per Kom gerade noch rechtzeitig, als dieser grinsend aus der Klinik marschiert. Rasch ist man sich einig, den Cop zur Rede zu stellen und während der Taxifahrer Tanner verfolgt, schwingt sich Fastblade auf sein Bike und düst geradewegs zum Hotel, wo er sich am Portier vorbeischiebt und im Zimmer 215 wartet.

Inzwischen hat sich auch der Rest des Teams aus dem Schlaf erhoben und wartet in der Nähe des Hotels. Xanatos ruft sein beschworenes Luftelementar herbei und übernimmt die astrale Wache, die anderen halten die Straße im Auge.

15:30 Uhr – Redmond Center – Hotel „Lion’s King“

Tanner schlendert unbekümmert in das Hotel und grüßt gedankenverloren den Portier. Oben am Zimmer angekommen stutzt er kurz und tritt dann rasch ein und schafft es, den wartenden Samurai zu überraschen. Schneller als dieser hat er eine **Colt Manhunter** in der Hand und zielt auf den etwas betreten wirkenden Elfen. Doch ohne magische Rückendeckung ist der Cop hoffnungslos unterlegen und der manifestierende Luftelementar hüllt Tanner in eine Wolke betäubender Gase.

Einige Zeit später wacht der Cop wieder auf und die Runner erzählen die ganze Story. Tanner wirkt etwas verstört, also zückt Fastblade die Karte mit Captain Bascos Nummer und ruft ihren Johnson an. Nach einigen vernehmlichen Weiterleitungen hat er Tanners Chef in der Leitung und schildert kurz die Geschehnisse und das Tanner sich hat unters Messer legen lassen und deshalb einige Zeit aus dem Spiel war.

Tanner selbst hat einen heißen Kontakt hergestellt und will noch am selben Abend zu einem Treffen mit einem vermeintlichen Mitglied der gesuchten „Futuremen“. Der Gangster will ihn bis 22:00 Uhr kontaktieren und er hätte das Team gern als Rückendeckung dabei. Basco weist die Runner an, Punkt b) ihres Jobs zu erfüllen und verabschiedet sich dann wieder. Das Team traut der Geschichte nicht ganz, nimmt den Auftrag aber an und macht es sich gemütlich. Die Zeit bis zum Abend wird man schon rumbringen und Fastblade hat ja noch ein Date.

21:00 Uhr – Seattle, Bellvue – Orchard Garden Condomium

Fastblade fährt äußerst pünktlich vor und Lindy erwartet ihn schon an der Haustür. Forsch bestimmt sie das Programm des abends und schlägt vor: Essen, Trideoplex, ... Da Fastblade noch einen anderen Termin hat, stimmt er zwar zu, redet ihr aber das Trid charmant wieder aus. Der Trip führt zu einem der teureren Koreaner in der Gegend und die beiden scheinen sich gut zu verstehen. Leider weicht sie jeden Versuchen, etwas über den Doc in Erfahrung zu bringen gekonnt aus. Der Elf erfährt nur, dass sie ist auch leicht vercybert ist, in der Hauptsache Talentleitungen und Simware und das der Doc wirklich gute Arbeit leistet.

In einer Pause – Lindy ist auf der Toilette – ruft ihn das Team an und informiert ihn, dass er spätestens um 23:00 Uhr wieder auf der Matte zu stehen hat. Als die Assistentin wieder zum Tisch kommt zahlt Fastblade und löhnt nette 240,- Y.

Danach geht es flugs zur Wohnung der Blonden und dort landen beide nach kurzer Zeit im Bett. Gegen 22:30 Uhr zieht sich der Samurai wieder an und begibt sich zu den anderen Runnern. Viel Informationen hat er nicht bekommen, aber wenigstens seinen Spaß.

22:05 Uhr – Redmond Center – Hotel „Lion’s King“

Die warten schon den ganzen Abend genervt auf Tanners Bude und harren der Dinge. Sein mysteriöser Kontakt meldet sich erst verspätet und macht das Treffen für 23:00 Uhr dingfest. Sie sollen in ein altes Lagerhaus hinter der Gärtnerei an der Ecke **Fall City Road / Sahalee Way** kommen. Nur Tanner und zwei Begleiter. Ok, soweit ist alles geregelt und das Team informiert Fastblade. Man verabredet sich zum Treffen in der Nähe der besagten Gärtnerei und checkt zum letzten Mal die Waffen durch – irgendwie liegt da etwas arges in der Luft.

23:10 Uhr – Redmond – Gray Barn Garden Center

Die Runner kommen pünktlich an dem besagten Lagerhaus an und beobachten vorweg die Szenerie. Das Gebäude hat einen L-förmigen Grundriss, auf der freien Fläche steht eine dreistöckiges Wohnhaus – beide sehen verlassen aus. Gimli nimmt sie die Sache im Astralraum zur Brust und kann ebenfalls nichts besonderes feststellen. Die Büroräume werden scheinbar noch benutzt und mindestens eine der Etagen ist bewohnt. Das Lagerhaus selber ist dunkel und verfügt über zwei große Tore die sich fast genau gegenüber liegen. Von der Seite der Runner aus entsteht zwischen dem Wohn- und dem Gärtnereigebäude ein Gang zu einem der Tore, das andere führt auf eine parallel verlaufende Straße hinaus.

Das Team wartet einige Minuten und nachdem sich hier kein Hinterhalt anzubahnen scheint, drängt Tanner auf das Treffen. Schließlich hat er dafür einiges an Zeit investiert. Mit ihm zusammen werden die beiden Elfen Fastblade und Xanatos in das Lager gehen. Der Magier ruft seine beiden Elementare zu sich und befiehlt ihnen, sich bereitzuhalten. Gimli hält weiter Wache im Astralraum und überlässt die Obhut über seinen Körper KitKat. Blotch, der Troll, hat sich in der Seitengasse postiert und hält beobachtet die Rückseite. Der Gnom bemerkt kurze Zeit später drei Gestalten, die sich der Rückseite nähern und fährt kurzzeitig in seinen Körper zurück und gibt grünes Licht. Tanner und seine Begleitung gehen langsam durch die Gasse zum anderen Tor und im fahlen Licht der Straßenbeleuchtung bauen sich die zwei Dreiergruppen etwa in fünf Meter Entfernung von einander auf.

Während Tanner in der Mitte steht, flankiert von Fastblade zur Rechten und Xanatos zur Linken, postiert sich ihm gegenüber ein Troll mit zwei Schlägern, darunter ebenfalls ein Elf der dem Magier gegenüber steht. Der Cop und der Troll scheinen sich zu kennen, den beide begrüßen sich mit Namen. „Hoi, Tanner“ – „Hoi, Mike“. Dann zieht die Gegenseite plötzlich ihre Waffen und legt auf die Runner an ... und leider nur auf die Runner, denn der vermeintlich gute Cop richtet seine **Browning Max-Power** ebenfalls auf den Elfenmagier an seiner Seite.

Fast synchron bewegen sich die beiden Elfensamurai auf der jeweils rechten Seite ihrer kleinen Formationen. Fastblade feuert seinen **Predator III** ab und erwischt den Troll böse im Unterleib woraufhin dieser mit einem Ächzen zu Boden geht, um im Fallen seinerseits auf den Elfen zu schießen. Er erwischt ihn, doch die Panzerjacke hält das gröbste auf und der zweite Schuss aus dem Predator eliminiert die Gefahr aus dieser Richtung ein für alle Mal.

Der gegnerische Samurai macht seiner Zunft alle Ehre und überwindet die wenigen Meter zu Xanatos in Sekundenbruchteilen und schwingt eine bedrohlich blitzende **Katana** in Richtung des hermetischen Magiers, der nur wie gebannt dasteht und sich seinem Schicksal ergeben muss. Doch irgendein freundlicher Gott hält seine schützende Hand über diesen. Mitten im Hieb, der den Runner wohl von der Schulter bis zum Schritt geteilt hätte, bricht der Haltebolzen im Heft und die Klinge des Schwertes saust nur Millimeter an Xanatos Kopf vorbei in die Dunkelheit. (Anm.: Regel der Eins; alle 5 Fertigkeitswürfel zeigten eine „1“, die fünf Poolwürfel waren alles Erfolge, upps) Der Angreifer ist darüber zwar ziemlich perplex, aber nicht genug um nicht anderweitig weiter zu kämpfen. Ein gezielter Tritt aus der Drehung heraus trifft dort wo die Klinge hätte aufsetzen sollen und hinterlässt eine schartige Blutspur im Gesicht des Zauberers. Dieser fängt sich zudem noch eine Kugel von Tanners Max-Power und einen Streifschuss aus dem Predator des dritten Manns ein. Bevor er alles richtig realisieren kann, ist Xanatos übel verletzt und einer der Gegner liegt tot am Boden.

Von der Schüssen und Blitzen in der Dunkelheit des Lagerhauses aufgeschreckt stürmen der Troll auf seiner Seite und Gimli und KitKat auf der anderen Seite zur Hilfe. Fastblade wirft sich hinter einen Kistenstapel und sucht in der Dunkelheit Deckung und zieht seinen Medkit aus dem Mantel und legt es neben sich ab.

Xanatos kommt nicht dazu, sich in Deckung zu begeben, denn die beiden anderen bedrängen ihn nach wie vor. Zwar kann er den Hieb des Elfen blocken, doch der Predator trifft nun besser und fetzt ihm fast das Knie weg. Unter Schmerzen befiehlt der Magier seine beiden Elementare zu sich die ihren Meister dann auch retten können. Tanner fällt vom Üblen Atem des Luftelementar gefällt zu Boden und der dritte Schläge geht in den Flammen des zweiten Elementargeistes auf; der letzte der Gegner wird zeitgleich von einer 10mm-Kugel aus Fastblades Predator III zu seinen Vorfahren geschickt.

In der kurzen Kampfpause hechtet dieser zum Troll und hängt ihm das MedKit an um ihn für spätere Verhöre am Leben zu erhalten. Inzwischen nähern sich die anderen Runner im Laufschrift dem Gebäude. Gimli, der Gnom, fällt dabei sichtlich zurück und KitKat bleibt auf gleicher Höhe um dem Schamanen Deckung zu geben. Kaum sind sie tiefer in der Gasse als plötzlich in ihrem Rücken zwei weitere Gegner auftauchen, darunter ein Troll. Mit letzter Kraft hechten beide in den Schutz des Lagerhauses und rollen sich hinter einigen Kisten ab.

Von der anderen Straßenseite erhalten die Gangster ebenfalls Verstärkung. Drei weitere Gestalten nähern sich im Laufschrift der Tür, darunter ein Ork und ein Zwerg. Blotch hat die Tür auf dieser Seite nur wenige Augenblicke vorher erreicht und orientiert sich erst einmal in der Dunkelheit und sucht seine Freunde.

Mit einer **Uzi III** Maschinenpistole im Anschlag betritt der Ork das Lagerhaus und wird von Fastblades Kugeln im Empfang genommen, die die Panzerung des Ankömmlings aber nicht durchdringen können. Mit einem missmutigen Grunzen schwenkt dieser die Waffe herum und deutet auf den Elfen. Plötzlich sitzen die Runner in der Falle. Von beiden Seiten werden sie schwer bedrängt und ein Back-Up-Team ist nicht in Sicht.

Da der Ork den Elfensamurai hinter den Kisten nicht richtig sehen kann nimmt er das größte Ziel ins Visier: Blotch, der sich noch nicht richtig entschließen konnte, wohin er seine Waffe richten soll. Doch die 9mm Geschosse verursachen nur ein paar Dellen im Kevlar II des Trolls. Schlecht, ganz schlecht dagegen erwischt es den Gnom. Gimli hat sich auf der anderen Seite in Deckung geworfen und ruft gerade sein Totem Leopard zur Hilfe als in der südlichen Gasse eine Sturmschrotflinte aufbellt. Der feindliche Troll hat grob in die richtige Richtung gezielt und die Geschossgarbe der **Enfield AS-7** zerfetzt Blumentöpfe, Obstkisten und den Schamanen, der schwer verletzt von den Füßen gerissen wird.

Der andere Gegner in der Gasse hat sich hinter einem Container verschanzt und feuert durch das offene Tor auf den Taxifahrer, der sich ebenfalls nur in letzter Sekunde verschanzen konnte. Doch die Kugeln der schweren Pistole verfehlen ihr Ziel, wenn auch nur knapp. KitKat kann dagegen besser zielen und erwischt seinerseits den Angreifer besser. Gimli beißt die Zähne zusammen und ruft erneut sein Totem an und mit eiserner Konzentration schleudert er den Gegnern in der Gasse einen Betäubungsball entgegen, der diese von den Füßen holt und KO setzt.

Das Feuergefecht in dem dunklen Lagerhaus entwickelt sich zu einer wilden Schiesserei. Die Kugeln der Runner scheinen dem inzwischen in der Tür aufgetauchtem Zwerg nichts anhaben zu können und so wirft Fastblade seine Pistole zu Boden und feuert aus der Hüfte sein kurzläufiges Ruger Jagdgewehr auf die Gegner ab. Diese können Xanatos und KitKat noch schwer verwunden, bevor sie im gemeinsamen Kugelhagel zu Boden gehen.

Während sich Gimli und Xanatos mit Hilfe ihrer Magie recht gut wieder zusammenflicken können und auch Fastblades leichte Wunden geschlossen werden, sieht es für den Inder alles andere als rosig aus. KitKat blutet aus mehreren Wunden und die Behandlung mit dem MedKit will einfach nicht ansprechen. Immer wieder platzen die Notverbände auf und die Blutungsstiller zeigen keine Wirkung. Dann gelingt es Gimli die Blutungen magisch zu versiegeln.

Unter einem mürrischen „War’s das schon“ von Blotch brechen die Runner die Erste Hilfe für den Fahrer ab und bringen ihn zum Wagen. Der Fragende schultert sich Mike, den Troll und Anführer der Gangster und tritt hinterher. Die beiden Elfen durchsuchen noch rasch die Gegner und schleifen den verletzten und bewusstlosen Franco Tanner ebenfalls zum PicUp und werfen die erbeuteten Waffen auf die Ladefläche.

Die Fahrt zur Klinik XXX von Doc YYY verläuft ohne große Probleme. Xanatos versucht Captain Basco beim Star zu erreichen, doch dort teilt ihm nur die freundliche Stimme der Anrufbeantwortung mit, dass man den Cop morgen ab 7:00 Uhr wieder erreichen könne. Schließlich wird KitKat der Obhut des Strassendocs überlassen; einer ersten Schätzung nach wird er es überstehen, aber mindestens einen oder zwei Monate in der Klinik bleiben müssen.

- Nachwehen -

4.Tag, 8:00 Uhr – Redmonder Norden – Unterschlupf der Runner

Endlich erwacht Sgt. Franco Tanner aus dem Koma und wird förmlich von den Fragen der Runner bombardiert. Leider kann er sich außer an die Begrüßung an nichts mehr erinnern, sein Gedächtnis scheint wie leergefegt. Da die beiden Zauberer zudem an seine Aura keine Verdächtigen Schwingungen feststellen können, scheint er auch nicht zu lügen. Frustriert ruft Fastblade dann Captain Basco an und schildert ihm den Vorfall der vergangenen Nacht.

Dieser stellt sie vor die Wahl: a) mit dem schon kassierten Vorschuss aussteigen oder b) weitermachen und die Hintermänner ausfindig machen. Das Team wählt – natürlich – b) und soll nichts desto trotz erst einmal Tanner bei Basco abliefern. Als Übergabeort wird der Platz vor der Space Needle gewählt und so geht’s dann auch weiter.

10:00 Uhr – Seattle, Downtown – Space Needle

Da das Team keinen Fahrer mehr hat und die anderen Runner sich weigern, muss der Elfensamurai auch noch den Chauffeur spielen. Leider hat er mit dem großen PickUp so seine Probleme und nimmt nach wenigen hundert Metern den ersten Bordstein mit und kurze Zeit später übersteuert er den Wagen und kracht gegen eine Begrenzungsmauer. Mit leicht verzogener Spur und einigen Dellen im Kotflügel erreicht er dann den Parkplatz an der Needle.

Basco und zwei weitere Cops sind als Straßenarbeiter getarnt und warten mit einem orangefarbenen Kleintransporter auf den Runner. Tanner wechselt unter den mürrischen Blicken des Captains den Wagen, dann wechseln Basco und Fastblade einige Worte und man verabschiedet sich wieder. Auf dem Rückweg nach Redmond sammelt er die beiden Zauberer und den Troll auf und so fahren sie zusammen wieder zur Schattenklinik von Doc Cuca.

11:30 Uhr – Redmond – Bodyshop „Chez Cuca“

Dort angekommen trauen sie ihren Augen nicht. Der ganze Block liegt in Trümmern und selbst der Keller scheint eingebrochen zu sein. Über der Szenerie hängt noch eine leichte Staubwolke und etliche Wagen der Feuerwehr und des Stars blockieren die Strasse. Die Runner halten in einer Seitenstrasse und beratschlagen sich.

Scheinbar war Tanners Spur so heiß, dass die andere Partei sich genötigt sah, alle Spuren zu vertuschen. Was genau die Schattenklinik mit den Futuremen zu schaffen hatte, wird sich wohl nicht mehr klären lassen und damit hat sich auch das Ziel ihres Runs in die Einzelteile zerlegt.

Fastblade erinnert sich der beiden Squatter im Hinterhof und schickt Blotch los, etwas Schnaps zu besorgen. Mit diesem bewaffnet schleicht er sich von hinten an die Schutthalde heran und findet einen der beiden unter einem umgekippten Müllcontainer. Nach etlichen gierigen Schlucken aus der Flasche kann dieser auch noch einige zum Besten geben. In der Nacht seinen zwei LKW gekommen und hätten an der Laderampe geparkt. Dann seinen Duzende Helfer ausgestiegen und hätten alles mögliche darin verstaut. Besonders die Wachen in den roten Samurai-Rüstungen, die er kurz auf der Ladefläche erblickt hat, hätten ihm Angst gemacht.

Fastblade wünscht ihm noch einen guten Tag und verabschiedet sich. Das klingt nach **Roten Samurai** und damit nach **Renraku**. Wie auch immer. Sie sind raus aus dem Spiel, soviel steht fest. Dem Megakon mit so wenig Anhaltspunkten auf den Fuß treten zu wollen ist glatter Selbstmord. Einzig die schöne Lindy bleibt als Anhalt. Doch als der Elf an der Adresse vorfährt ist schon das Namensschild entfernt worden. Gimli schaut kurz astral in die Wohnung und entdeckt einen mächtigen Luftelementar, der ihn aber nicht angreift oder verfolgt. Die Wohnung selber ist verlassen, nur leere Wände. Da war jemand verdammt fix.

Schließlich gibt sich das Team geschlagen und der Elf ruft erneut Captain Basco an. Die Rufumleitungen greifen wieder und scheinbar erreicht Fastblade ihn zu Hause. Der Cop ist natürlich alles andere als begeistert und hatte wegen seinem Urlaub – er kümmert sich um Tanner – noch nichts von der Explosion erfahren. Wie schon zu Beginn des Runs bittet er die Runner um 20:00 Uhr in die Space Needle.

20:00 Uhr – Seattle Downtown – Space Needle

Sie speisen wieder auf der erhöhten Gallerie und kurz vor dem Dessert erreicht ein Anruf aus der Schattenklinik das Team. KitKat wird es schaffen. Er sei über den Berg, werde aber keine bleibenden Schäden erleiden.

Basco lässt sich unterdessen die ganze Story erzählen und zeigt sich generös. Obwohl die Hintermänner der Futuremen nicht aufgedeckt wurden, erhalten die Runner ihre volle Bezahlung. Beglaubigte Credsticks zu je 11.000 Nuyen wechseln den Besitzer.

- Ende -

Epilog:

Der Taxifahrer wird 65 Tage in der Klinik von XZY verbleiben und nach seiner Heilung dem Straßendoktor die stolze Summe von 58.000 Nuyen schuldig bleiben. Der Rest des Teams ist entweder unversehrt oder wurde magisch geheilt, bzw. ist so leicht verletzt, dass die paar Schrammen nicht ins Gewicht fallen.

Karmavergabe:

Charakter	Karma	Team	Einzel
Blotch	2	1	1
Fastblade	4	3	1
Gimli	4	3	1
KitKat	4	3	1
Xanatos	4	3	1