

Run B03 – Peacekeeper

FASA 7202 „Native American Nations – Volume 1“

Teil-1

Gespielt am 04.August 2002

Cast of Shadows:

Gimli – Schamane (Leopard) Gnom, Amerindianer	Serious Sam –Samurai Mensch, Angloamerikaner	Shorty – Söldnerin Menehune, Hawaiianerin
Slitch – Runnerin Gestaltwandlerin (Adler)	Xanatos – Herm. Magier Elf, Angloamerikaner	-

- Prolog -

Oktober 2057

Serious Sam hat sich gut erholt und den ganzen Trouble um die „**Futuremen**“ voll verpasst. KitKat geht es immer noch nicht gut und Fastblade ist seit der Geldübergabe auch nicht wieder aufgetaucht.

Sam ist zudem die ganze Taxifahrerei leid gewesen und hat sich einen Schnellkurs bei der nächsten Fahrschule gegönnt (Autos-2) und überrascht Xanatos und Gimli mit dem Vorschlag, sich einen gemeinsamen Wagen anzuschaffen. Nachdem die Kassen gestürzt wurden steht der Etat fest.

Für 4.000 Nuyen wird dann ein günstiges Vehikel gesucht. Sie werden in Auburn bei einem der großen Gebrauchtwagenhändler fündig und erwerben einen 10 Jahre alten **Nissan Starlight**, eine hausbackenen Limousine mit 4 Türen und einem immerhin respektablen Kofferraum.

- Two For The Show -

Di, 30.10.57, 21:30 Uhr – Seattle, Snohomish – Kneipe „Old Spice“

Wie üblich schlendern die drei Runner Sam, Gimli und Xanatos in die Kneipe und bestellen beim Ork hinter der Theke eine Runde für sich. Als dieser die Gläser bringt raunzt er ihnen zu, dass sich die **Bobsie Twins** vor einer halben Stunde nach den Runnern erkundigt hätten und noch einmal vorbeischaun wollen. Die beiden Schläger sind in der Gegend des öfteren als Werber unterwegs.

Zwischen dem zweiten und dritten Glas tauchen die beiden schrägen Typen dann auch tatsächlich wieder auf und schlendern zum Tisch der Runner. Wenn sie an einem Job interessiert seien, sollen sie ihnen einfach zum **New Ritz** hinterher fahren. Sam schaut in die Runde und erntet zustimmende Blicke. So sitzen alle kurze Zeit späte im Nissan und folgen den beiden Harleys der Bobsie Twins nach Downtown.

- Putting On The Ritz -

Di, 30.10.57, 22:30 Uhr – Seattle, Downtown – Hotel „New Ritz“

Vor dem New Ritz ist sogar ein Parkplatz frei und die schrägen Zwillinge nicken dem Portier zu und dieser öffnet den etwas deplaziert wirkenden Gestalten die Tür ohne auch nur mit der Wimper zu zucken. Hinter der prächtigen Eingangshalle geht es links zur Lounge, die mit ihren vertäfelten Wänden und dem dicken Plüschteppich wie aus dem vergangenen Jahrhundert erscheint. Der Raum ist bis auf den Barkeeper hinter einem Monster von Holztheke fast leer. Nur ihr Mr. Johnson erhebt sich aus einem der dicken Polstersessel und bittet die Runner zu sich. Gimli askennt und bemerkt nebenbei, dass die ganze Lounge von einem starken magischen Hüter umgeben ist.

Der andere ist scheinbar nicht magisch aktiv und nicht vercybert, Amerikaner, Mitte Vierzig und schreit förmlich nach Konzern. Ein gediegener schwarzer Anzug und dezenter Schmuck vervollständigen das Bild. Nach etwas Smalltalk eröffnet Mr. Johnson dann das Gespräch und legt eine altertümliche Aktenmappe auf den Tisch.

Er vertritt eine Partei, die sich mit den NAN – den **Native American Nations** – in engen Geschäftsverhandlungen befindet. Eine andere Partei will den erfolgreichen Abschluss dieser Gespräche verhindern und hat einen Provokateur, Terroristen, wie auch immer, losgeschickt. Die Identität des Mannes ist bekannt. Er heißt **Jesse John** und ist Amerindianer und Schamane. Den Quellen zufolge ist er geistig instabil und sehr gefährlich. Er ist schon unterwegs und hat heute Abend bereits um 19:10 Uhr die Grenze vom Seattle Metroplex zum Gebiet der **Salish-Shidhe** überquert. Er fährt mit Begleitung in einem schwarzen **Mitsubishi Nightsky** unter der Nummer SEA-787489. Das Team soll John ausschalten und nach Seattle schaffen. Falls dies nicht lebend möglich ist, sollen sie ihn eliminieren. Der Job bringt 60.000 Y und die Runner erhalten 20.000 Y als Vorschuss, dazu Visa und Reiseunterlage und den Schlüssel zu einem **Leyland-Rover Minibus**.

Die Runner stimmen zu und Mr. Johnson verabschiedet sich. Wenn die Runner Jesse John habhaft geworden sind, sollen sie dem Barkeeper eine Mitteilung zukommen lassen, dieser leitet sie dann weiter. Die Anpassung der Reisedokumente auf die SInS der Runner wird etwa eine Stunde in Anspruch nehmen und deshalb beschließt man, die Ausrüstung zu holen und den Van etwas unter die Lupe zu nehmen.

Di, 30.10.27, 23:20 Uhr – Seattle, Bellevue – „EFG Import – Export“

Bei **EFG**, einem Freund von Sam, lassen sich die Runner beraten, wie man ihre Waffen am besten im Van unterbringen kann. Da EFG einschlägige Erfahrungen als Waffenschmuggler hat, kann er dem Samurai auch ein paar nützliche Tips geben. Sams **Samopal Vz** wird zerlegt und wandert in eine Wartungsklappe. Die **Savalette Guardian** und Gimlis **Predator II** finden im Fußraum Platz, wo sich bei den gehobenen Modellen der Minibus-Baureihe eine weitere Batterie befindet. Nicht perfekt, aber für eine Touristengruppe mit den Visa hoffentlich genug. Nur noch kurze selbige am Ritz abgeholt und schon ist man unterwegs ins Indianerland.

- On The Border -

Mi, 31.10.57, 01:00 Uhr – Seattle Metroplex / Salish-Shidhe Council – Grenzposten

Das Team hat die Grenze des Metroplex verlassen und befindet sich mit dem Minibus des Mr. Johnson im Niemandsland zwischen den Grenzposten. Ihnen ist allen etwas mulmig, denn da die keine gefälschten Identitäten hatten, müssen sie zwangsläufig mit ihrer realen SIN über die Grenze. An der Grenzstation selber ist es ruhig und sie sehen vier leicht bewaffnete Grenzposten (nur Pistole) vor der schweren Beton- und Stahlbarriere stehen, welche die **Interstate 90** blockiert. Zur rechten ist ein Parkplatz und links steht das Wachgebäude, ein flacher, einstöckiger Bau mit vergitterten Fenstern.

Die gemischte Gruppe wird interessiert beäugt und die Reiseunterlagen geprüft. Nachdem diese sich als in Ordnung erwiesen haben setzt der Posten ein freundliches Lächeln auf und bittet die Runner, den Van zu parken und doch bitte kurz mit in das Wachhaus zu kommen. In Ermangelung echter Alternativen gehen die Runner darauf ein und gehen durch die eigentliche Wachstube mit zwei weiteren Grenzern in einen Gang und werden in den Aufenthaltsraum zur Rechten gebeten. Kaum sind alle drei im Zimmer, schließt der Posten die Tür und ein deutlich zu hörendes Klacken, gefolgt von einem Piepen zeigt an, dass die Tür nun verriegelt ist.

„So, die haben wir sicher verstaubt – mal warten bis die Feds kommen“ dringt durch die Tür an das Ohr der Runner, die sich gerade mit der Umgebung vertraut machen. Irgendwie schreit das ganze nach einem Set-Up, aber von wem und warum? Der Raum gibt nicht viel her. Ein Tisch und ein paar Stühle, ein vergittertes Fenster auf die Ostseite und ein Snack- und Getränkeautomat – fertig ist ihre Zelle. Das Schloss lässt sich von dieser Seite der Tür nicht öffnen und so setzt sich der Gnom hin und wechselt in den Astralraum über.

Gimli schwebt durch die Wand und entdeckt im Zimmer gegenüber ein halbes Dutzend Leute in militärischem Outfit, alle bewaffnet und mindestens ein Erwachter und ihnen. So wie es aussieht ist das die Verstärkung, dann mal Prost. Im Wachraum herrscht der übliche Büroalltag. Einer der beiden trinkt Kaffee, der andere hockt am Terminal und schreibt wohl gerade den Bericht über unser Runnerteam. Interessanter ist der Parkplatz, der vorher durch das Gebäude verdeckt war. Dort steht ein weiterer Van und dahinter ein **Ares Citymaster**, dessen leichter Turm mit zwei Maschinengewehren bestückt zu sein scheint.

Wieder im Zimmer klärt er Xanatos und Sam auf und beschwört dann den **Herdgeist** der Wachstation herbei. Er befiehlt ihm, die Tür zu öffnen und dieser materialisiert danach prompt im Gang und tippt den Zahlencode ein. Erstaunt schleichen die Runner in den Gang und überlegen, wie sie weiter vorgehen sollen. Nach einigem Gezänk und hin und her schleicht Sam durch die offenen Hintertür und prüft den Van. Tatsächlich stecken die Schlüsselkarte und rasch steigen die beiden anderen ein. Der Gnom befiehlt dem Herdgeist zum Abschluss, die Tür zu bewachen und keinen auf den Hof zu lassen.

Kurze Zeit später ist das Team unterwegs nach Osten, immer entlang der alten Interstate 90 in Richtung **Spokane**. Xanatos erinnert sich einiger Schmuggler Routen aus seiner Jugend und lenkt Sam weiter nach Südosten, vorbei am Staatsgebiet des Elfenlandes Tir Tairngire in Richtung **Las Vegas**. Gegen 3:00 Uhr in der Nacht machen die Runner Pause und der Magier beschwört bis zum Morgen trotz aller Widrigkeiten einen **Luftelementar**.

Gimli kauft im nächsten Laden an der Strasse einige Eimer schwarzer Farbe (70,- Y) und der Van der Border-Patrol erhält einen neuen Anstrich. Das sieht zwar nicht sehr professionell aus, hilft ihnen aber beim Überqueren der Grenze in die **Ute Nation**. Der Schleichpfad des Magiers ist scheinbar noch nicht aufgepflogen und so erreichen die Runner unbehelligt die Straße nach Vegas.

- Thunder Road –

Do, 01.11.57, 14:30 Uhr – Ute Nation – Highway nördlich von Las Vegas

So ganz unbehelligt dann wohl leider doch nicht. Knapp 100 Kilometer vor dem Ziel bemerkt der Elf, dass ihnen seit längerer Zeit ein dunkelgrüner **Westwind** folgt. Serious Sam behält den Wagen im Rückspiegel und verzögert, um zu sehen ob der Wagen hinter ihnen bleibt oder nicht. Gimli besucht die vermeintlichen Verfolger im Astralraum und sieht vier Männer im Wagen, die z.T. mit Gewehren bewaffnet sind, aber wenigstens keine Cyberware haben.

Schließlich wird es den dreien wieder zu dumm und Sam lenkt den Wagen rechts raus und entleert seine Blase in die Salzwüste. Der Westwind fährt vorbei und einer der Männer sieht sich nach den Runnern um. Diese warten weitere 20 Minuten bevor sie weiterfahren.

Kurze Zeit später nähern sie sich dann einer Raststelle. Ein Restaurant mit Tankstelle auf der Westseite des Highways. Als sie sich gerade überlegen was wohl aus den Verfolgern geworden ist, sehen sie den dunkelgrünen Wagen auf dem Parkplatz stehen. Und schon wird auch das Feuer auf die Runner eröffnet. Von ca. 40 m entfernten Müllplatz der Anlage wird der Van von zwei Gewehren aus beschossen. Eine der Garben schlägt in den rechten Kotflügel ein, doch Sam kann den Wagen unter Kontrolle halten.

Unter Kontrolle hält sich Xanatos nicht und wirft den Feinden einen mächtigen Feuerball (8S) entgegen. Dieser bringt einige Benzinkanister zur Explosion und zwei Körper verbrennen zu Asche. Danach sinkt der Elf benommen im Sitz zusammen, Blut unterlaufende Augen und eine blutende Nase sind Zeugen der enormen Anstrengungen (7T-Entzug).

Der Westwind düst los und von der Rückbank aus feuert ein weiterer der Gegner auf die Runner. Diesmal kümmert sich der Gnom um die Angreifer. Ein Betäubungsball schickt ihn in das Reich des Schlafs und Angesichts der Meute, die bewaffnet aus dem Restaurant stürzt gibt Sam weiter Gas und auch der Westwind beschleunigt, allerdings nach einer Kurve in die andere Richtung.

- The Stranger -

Do, 01.11.57, 15:00 Uhr – Ute Nation – Las Vegas – Motel „Heavens Gate“

Das Team quartiert sich im erstbesten, billigen Motel an der I90 ein. Der Mann hinter dem Empfang besteht nicht auf eine Eintragung und händigt Xanatos ohne weitere Komplikationen die Karte für das Zimmer aus. Kaum sind die Runner im Zimmer, da fällt der Magier auch schon auf das Bett und in einen tiefen Schlaf - zu sehr hatte ihn der letzte Zauber strapaziert.

Sam untersucht den Wagen und stellt fest, dass einige der Kugeln den Kotflügel und Teile der rechten Vorderradaufhängung erwischt haben. Da der Schaden nicht ernst ist, parkt der Samurai den ramponierten Van anschließend ein paar Straßen weiter und macht sich danach mit Gimli auf zur nächsten Soyburger-Bude. Gesättigt, aber ohne weitere Infos zu Jesse John kommen sie spät abends zum Motel zurück und geben den Anstrengungen der vergangenen zweitausend Kilometer nach und legen sich ebenfalls schlafen.

Fr, 02.11.57, 09:00 Uhr – Ute Nation – Las Vegas

Nach einem kurzen Frühstück beratschlagt das Team, wo sie Jesse nun aufspüren können. Sie haben keine Connections in der Stadt und ihr Wagen ist zu bekannt. Nach einigen fruchtlosen Besuchen in den Cafés der Innenstadt versuchen es die Runner über die offizielle Schiene und fragen die Infoterminals nach politischen Veranstaltungen und Kongressen ab.

Ihrem Auftraggeber zufolge will Jesse die NAN durcheinanderbringen. Die Idee der Runner ist, dass er dazu eine der Veranstaltungen in Vegas nutzt, evtl. sogar durch einen Bombenanschlag. Es kristallisieren sich zwei Veranstaltungen heraus, zum einen der Disput der Stammesältesten zum Status der Stadt Denver und zum anderen eine Handelskonferenz der NAN mit dem Freistaat Kalifornien. Da beide in den großen Casinos der Stadt angesetzt sind, mieten sich die Runner im „**Atlantean**“ ein – einem mittelgroßen Betrieb, den sich die Handelsvertreter zum Tagungsort auserkoren haben.

Fr, 02.11.57, 11:30 Uhr – Ute Nation – Las Vegas – Casino „Atlantean“

Die Runner hauen einen Teil des Vorschusses für die Zimmer auf den Kopf und treffen ganz nebenbei auf ein paar neue Verbündete. Gimli hat wegen steigender Untätigkeit und konzeptioneller Sackgassen ordentlich Frust aufgebaut und bestellt sich eines der leichten Mädels auf sein Zimmer.

Was er nicht erwartet hat, ist die rassige Schnalle, die ihm bei seinem Anblick prompt den Dienst verweigert und nach einem heftigen Streitgespräch landen beide bei einem Drink in der Bar. **Slitch**, wie sich die Tussi nennen lässt, hat die Nase voll von Vegas und versucht schon seit längerem auszubrechen. Die Schatten von Seattle oder Bosten sind ihr Ziel. In ihrem Schlepptau ist noch eine hawaiianischer Zwergin, besser gesagt eine Menehune, die zur Zeit als ihre Leibwächterin fungiert und passend auf den Namen **Shorty** hört.. Nach ein paar weiteren Drinks ist man sich einig. Slitch bringt ihre Connections ein und führt die Runner zu Jesse und dafür nehmen diese das Paar mit nach Seattle.

Unterdessen hat sich Sam durch das Zeitungsarchiv gewühlt und auf einem drei Jahre alten Zeitungsbild einen gewissen Jesse John entdeckt, der bei einer Veranstaltung des **Humanis Policlubs** auf der Rednerliste stand.

Fr, 02.11.57, 13:00 Uhr – Ute Nation – Las Vegas – Restaurant „White Horse“

Sam hat sich nach einem Tipp von Slitch aufgemacht, ein paar bekannte Humanis-Mitglieder zu belauschen. Im „**White Horse**“ bestellt er sich eine Bier und lümmelt in der Nähe des Stammtisches herum. Die Infos sind dürftig, außer unterschwelligem Rassenhass und den bekannten Parolen bekommt der Samurai neben lokalen Geschichtchen nichts verwertbaren zu hören. Erst nach einer guten Stunde erfährt er, dass einer der Hardliner in der Stadt sei und einen fähigen Decker sucht.

Das reicht Sam und er verlässt das Lokal. Als er auf der Straße ein paar jugendliche Chipheads sieht, beschließt er seine Info gleich zu verwerten und gibt ihnen 100,- Y für die Suche nach einem Job für einen Decker. Die Kids sind belustigt, aber die Kohle zieht. Nach ein paar Minuten erfährt Sam, dass ein Mr. John nach einem Decker sucht und dieser sich im „**Kokomo**“ melden soll.

- Kokomo -

Fr, 02.11.57, 14:30 Uhr – Ute Nation – Las Vegas – Casino „Atlantean“

Zurück beim Team erfährt der Samurai von der unerwarteten Verstärkung, rümpft die Nase und fragt die Neue gleich mal, wo denn das „Kokomo“ sei. Diese kennt das Hotel sogar und zwar befindet es sich im Norden an der **Ghost Wheel Street**, in einem B-Bezirk

Immer noch ohne alternatives Fortbewegungsmittel checken die Runner aus und besteigen den städtischen Linienbus. Immerhin nimmt die Präsenz der Sicherheitskräfte langsam ab, je weiter sie sich vom Zentrum weg bewegen, aber immer noch ist an jeder Ecke ein Paar Polizisten zu sehen, die in ihrem schweren Sicherheitspanzern und leichten Maschinengewehren wie Besatzungstruppen wirken.

Die Ghost Wheel Street ist ein wenig belebter Geschäftsbezirk mit einigen Büros und ein paar verlassenem Straßencafés, die alle etwas mediterranen Flair ausstrahlen. So auch der fünfstöckige Bau des Kokomo-Hotels auf der Ostseite der Straße.

Fr, 02.11.57, 15:30 Uhr – Ute Nation – Las Vegas – Ghost Wheel Street

Das Team teilt sich auf und nimmt das Hotel unter die Lupe. Sam schlendert auf der Straße umher und Gimli schlürft einen Cappuccino nach dem anderen. Xanatos, der sich mit der Menehune neben dem Gnom auf eine der Sitzbänke zurückgezogen hat untersucht das Gebäude unterdessen im Astralraum. Der Schuppen ist momentan zur Hälfte belegt und unter den Gästen ist nur eine einzige magisch aktive Frau im Eckzimmer der zweiten Etage. Der Kerl am Empfang ist ziemlich gelangweilt und nicht die Spur vercybert.

Slitch hat sich etwas von der Gruppe abgesetzt und zieht sich in einer Seitengasse aus und verstaubt Klamotten und ihren **Predator II** in einem Rucksack und kniet sich dann hin. Nach wenigen Augenblicken verändert sich ihr Körper und die scharfe Nase wird zu einem Schnabel und die Arme zu Flügel. Dann schwingt sich ein großer Adler in die Lüfte und landet nach zwei Umkreisungen auf dem Dach des Kokomo. Dort verwandelt sich die Gestaltwandlerin zurück in ihre menschliche Form und steigt durch die ungesicherte Dachluke in den fünften Stock ein. Da keinen weitere Sicherheit vorhanden ist, lässt sie es dabei bewenden und zieht sich auf dem gleichen weg wieder zurück.

Fr, 02.11.57, 16:30 Uhr – Ute Nation – Las Vegas – Hotel „Kokomo“

Nach eine langen Stunde des Wartens fährt ein Zwerg mit einer Harley vor und hat deutlich sichtbar einen Decktornister auf dem Rücken hängen. Er kommt jedoch schon kurze Zeit später wieder heraus und flucht vor sich hin, tritt zweimal gegen seine Maschine und fährt wieder ab.

So langsam sickert es in die Hirne der Runner, dass sie vielleicht schon zu spät dran sind und Slitch geht rüber, um sich den Hotelportier mal zur Brust zu nehmen. Die Runnerin hat mit dem armen **Eric** leichtes Spiel und erfährt schnell, dass der Job schon am frühen Morgen vergeben wurde und Mr. John kurz danach mit dem Decker das Hotel verlassen hat.

Gimli, der dem Gespräch im Astralraum folgen konnte benachrichtigt den Rest und kurze Zeit später postieren sich alle in der Eingangshalle des Hotels. Sam als Gast im Sessel des Foyers, Slitch hinter Eric postiert, Gimli hinter der Tür zum WC, Xanatos hinter der Couch und die Menehune auf der Theke der Rezeption.

Als Eric auf die Forderung nach dem Zimmerschlüssel meint, das er diesem nicht habe hält ihm Slitch den Predator an die Stirn und fragt noch einmal danach, da der Gast ja angeblich ausgezogen sei. „Nein, nein, die anderen sind noch auf dem Zimmer“ kommt als weinerliche Antwort zurück. „Welche anderen ?!“ [klick, der Hahn des Predator hat sich gerade gespannt] und „Wieso hast Du davon nichts erzählt“ macht Slitch weiter. „Du hast nicht gefragt, du hast nicht gefragt“ kommt die panische Antwort und „Eine Frau und zwei Steroidmonster“ stottert er weiter. Schlussendlich händigt er den Runnern den Generalschlüssel für das Hotel aus und wird von der Schnalle ins Reich der Träume geschickt.

Xanatos konnte inzwischen astral das betreffende Zimmer 2R ausfindig machen und den Rest einer Unterhaltung zwischen einem **Bob**, einem **Sammy** und **Liz** mitbekommen, die sich über den wachsenden Wahnsinn ihres Bosses Sorgen machen und Liz verteidigt noch eine gewissen **Aurora**, der Bob ebenfalls geistige Verwirrung vorwirft. Die Frau (Liz) schließt gerade eine Schublade am Schreibtisch und schnallt sich einen Rucksack um, dann verlassen alle drei den Raum.

Zurück in seinem Körper ruft der Elfenmagier sein Luft-Elementar und befiehlt ihm, den ersten anzugreifen, der von der Treppe in die Eingangshalle kommt. Der Rest des Teams ist ebenfalls bereit und schon sind Schritte auf der Treppe zu hören.

Fr, 02.11.57, 16:45 Uhr – Ute Nation – Las Vegas – Hotel „Kokomo“ – Foyer

Die Runner haben die Waffen im Anschlag und kaum das der unglückliche Bob den Fuß auf den Teppich des Foyers setzt, verdunkelt sich die Luft vor ihm und hüllt in ein. Gleichzeitig bellen die **Colt Manhunter** von Serious Sam und der Menehune je zweimal auf und strecken den großen Menschen nieder. Sammy, die Nummer Zwei auf der Treppe reagiert ziemlich flink und sieht die kleine polynesischen Söldnerin auf der Rezeption und schickt ihr eine Salve aus der **Uzi III** entgegen, die die Menehune von der Theke fegen und die Panzerung durchdringen. Die Wunden sind böse, aber keine wirklich ernsthafte Gefahr.

Bevor Sammy sich allerdings ein weiteres Opfer suchen kann gerät er selber unter Beschuss. Da Bob vor ihm zu Boden gegangen (worden) ist steht er nun ohne Deckung da und bietet Slitch ein gutes Ziel. Auch Sams Manhunter feuert wieder und Sammy stolpert unter dem Kugelhagel nach hinten und wird zu allem Übel auch noch vom Luftelementar angegriffen.

Liz hat in der Hektik schnell geschaltet. Als ihre beiden Klauen in wenigen Augenblicken das zeitliche segnen dreht sie um und läuft die Treppe wieder hinauf. Xanatos - inzwischen aus der Deckung hinter der Couch gekrochen - befiehlt dem Elementar, ihr zu folgen und Gimli setzt Sammy mit einem Betäubungsball endgültig außer Gefecht.

Kaum das sich der Pulverdampf etwas verzieht, erfolgt über den Runnern im Treppenhaus eine Detonation. Slitch und Xanatos rennen hinauf und finden Liz auf dem Treppenabsatz zum dritten Stock. Der Anblick ist grauenerregend. Schein hat sie sich selber mit einer Granate, die im Rucksack war, in die Luft gesprengt.

Der Rucksack ist dabei an das Ende des Gangs geschleudert worden und der Magier kann nur noch einen faustgroßen Klumpen Schrott bergen. In der Halle unterdessen durchsuchen die anderen Runner die beiden Klauen und finden einen Notizzettel mit einer Adresse in **Provo**, der Hauptstadt der Ute Nation. Gimli zeigt wenig Mitleid für den Überlebenden und erschießt Sammy.

Unterdessen rennt Xanatos in das Hotelzimmer der Drei und öffnet die Schublade, worin sich ein **Chip** befindet. Slitch ist inzwischen in den fünften Stock gelaufen und über die Luke aufs Dach geklettert und observiert als Adler die Umgebung.

Im Süden sind einige Steifenwagen zu erkennen, die sich rasch nähern. Die Runner verlassen dann das Hotel kurz hintereinander – Slitch erschießt vorher noch den armen Eric - und entfernen sich in unterschiedliche Richtungen. Treffpunkt ist wieder das Motel. Die Menehune und Gimli heilen ihre leichten Wunden und nehmen den Bus, die Gestaltwandlerin fliegt und Xanatos und Sam gehen auf unterschiedlichen Wegen zu Fuß und nehmen erst später den Bus.

- The Chase -

Fr, 02.11.57, 18:45 Uhr – Ute Nation – Las Vegas – Motel „Heavens Gate“

Nachdem alle wieder in der engen Bude des Motels versammelt sind – nur Sam scheint sich verlaufen zu haben – grübelt das Team über den Erfolg des Einsatzes nach. Die Informationen sind dürftig und der Chip enthält nach erster oberflächlicher Untersuchung scheinbar ein Programm und dessen Quellcode. Der Klumpen Technik ist wertlos und Provo eine weitere Tagesreise entfernt.

Dabei bemerkt Xanatos mit ungutem Gefühl, dass Sam den Wagen geparkt und keinem mitgeteilt hat, wo genau dieser nun steht. Außerdem hat der Samurai die Schlüssel dabei und findet wohl den Weg nicht. Das ungute Gefühl ist nicht verkehrt, wenn auch nicht in Sams Fernbleiben begründet.

Mitten im Gespräch verstummen alle vier Runner und verharren kurz, als auf dem Hof den Motels ein Wagen mit blockierenden Reifen im Schotter bremst und Türen in rascher Folge geöffnet werden. Ein kurzer Blick durch das Fenster offenbart einen grauen Van und ein halbes Dutzend Angreifer in Sicherheitspanzern, die das Team zur schnellen Flucht durch das rückwärtige Badezimmerfenster animieren.

Während die Menehune und Slitch als erste hindurchspringen hadert Xanatos mit dem Schicksal und fragt sich wie das andere Team die Runner aufgespürt hat. Es hat doch extra keine seine ID an der Rezeption hinterlassen müssen, grübelt er als sich im anderen Zimmer der Status des Schlosses an der Eingangstür unter Beschuss von „verschlossen“ auf „schrottreif“ ändert. Als Gimli dann kleinlaut etwas von einem Preisausschreiben erzählt, das am Tresen lag und an dem er teilgenommen hat läuft Xanatos rot an und nur die berstende Tür hinter ihm bewahrt den Gnom davor, geröstet zu werden.

Hinter dem Motel ist nur öde Steppe. Ein paar wenige Büsche trotzen dem Wind und das Team beschließt sich aufzuteilen. Die beiden Kleinen rennen nach Süden zum Hauseck und Gimli spricht einen Panzer auf sich und die Menehune zieht eine **Ruger Warhawk** - Slitch und der Elf rennen nach Norden in Richtung der Lagerhalle, die sich an der I90 an das Motel anschließt.

Warum genau die beiden Zwerge um das Hauseck wollten ist nie geklärt worden, jedenfalls treffen sie dort auf zwei Mitglieder des Einsatzteams und der Gnom wird von einer Salve aus der **HK 227** voll erwischt. Die Geschosse reißen ihn förmlich um und gegen seinen Lauf findet sich Gimli plötzlich mit dem Rücken auf dem Boden liegend wieder. Die Menehune hatte mehr Glück, die Kugeln verfehlen sie und so richtet sie die Warhawk auf den Angreifer und die **ExEx-Geschosse** hinterlassen eine blutige Wunde in der Seite des Angreifers. Gimli besitzt noch genug Kraft und wirft einen Betäubungsball zwischen die Gegner der beide in die Knie zwingt. Unter dem erneuten Feuer der Warhawk stellt er dann fest, dass er gar nicht blutet und entdeckt vor sich die **Gelgeschosse** im Kies – da will wohl jemand das Team lebendig haben.

Der zum zweiten Male von der Ruger getroffene lässt erst die Waffe fallen und dann sich in den Kies; der andere feuert weiter auf den am Boden liegenden Gimli und setzt ihm damit hart zu. Schließlich fällt auch er unter dem dritten Schuss aus dem schweren Revolver der Menehune und so können sich diese und der Gnom an der Hausecke in Deckung werfen.

Dies gerade noch rechtzeitig, denn inzwischen sind die beiden Angreifer aus dem Fenster ebenfalls ins Freie geklettert und nehmen die Runner ins Visier.

An der Nordseite zwischen dem Motel und der Wellblechwand der Lagerhalle ruft Xanatos den letzten Dienst seines Elementargeistes ab. Slitch verwandelt sich unterdessen zum ersten Mal unter den Augen der Runner in ihre Adlergestalt und attackiert die beiden Einsatzkräfte, die gerade um die Ecke biegen und Xanatos unter Feuer nehmen.

Dieser hat Glück und zieht sich trotz einiger Salven nur ein paar blaue Flecken zu, bis Slitch die Angreifer erreicht hat. Die Klauen reißen eine große Wunde in der Schulter und mit dem Schnabel hackt Slitch ihrer Beute ein großes Stück Fleisch aus dem Rücken. Dieser geht schreiend und um sich schlagend zu Boden, doch der andere behält die Nerven und lässt den Magier links liegen um sich der akuten Bedrohung durch den wild gewordenen Adler zu erwehren.

Mit der trügerischer Sicherheit durch ihre **Regenerationskräfte** hat macht sich Slitch nicht viel aus den Schusswaffen, doch die Gel-Geschosse belehren sie eines besseren. Salve um Salve malträtieren die Kugeln ihren Körper und sie verliert zusehends an Kraft. Der dritte Volltreffer ist zuviel für sie und unter unsagbaren Schmerzen verweigert ihr Körper den Dienst und sie fällt bewusstlos zu Boden. Doch die Zeit reichte aus, um dem Elfenmagier Luft zu verschaffen und dieser hetzt nun sein Elementar auf die Gegner, die dem üblen Atem des Luftgeistes nicht widerstehen können und zusammen mit dem Betäubungsblitz des Magiers ist das Maß für die beiden rasch voll. Da er Slitch im Augenblick nicht helfen kann, rennt er zurück zur Hausecke, von wo er noch immer Pistolenfeuer hört.

An der südliche Front hat sich die Situation festgefahren. Einer der Angreifer ist unter dem Fenster in Deckung gegangen und der andere hat sich zwischen die Büsche verkrochen. Auf der anderen Seite ist die Menehune halb von der Hausecke verdeckt und dahinter liegt Gimli schwer zu entdecken am Boden.

Shorty feuert mit ihrer Warhawk immer wieder todbringende ExEx-Kugel in Richtung der Gegner ab, doch bislang hat sie mit den kleinen Explosivgeschossen nur den salzigen Boden oder die Rückwand getroffen. Anders herum wird die Menehune immer wieder von den Gel-Geschossen der Angreifer getroffen, doch die Panzerung dämpft den Aufprall derart, dass sie ihr Dank ihrer robusten Natur nicht schaden können. Dann offenbart der zweite Gegner seine wahre Natur und versucht, die Söldnerin mit einem Betäubungsball zu treffen, dem diese aber widerstehen kann. Gimli verabreicht sich inzwischen im Schutz der Deckung ein **Stimpatch**.

Die nächsten Schüsse aus der Warhawk sitzen und nach seiner Verwundung wechselt der Angreifer am Fenster die Waffe. Er lässt die HK 227 fallen und bringt eine große Pistole mit Zielfernglas in den Anschlag, deren Mündungsgebell der Ruger in nichts nachsteht, auch wenn die Kugel ihr Ziel verfehlen. Gimli wirft unterdessen seinerseits einen Betäubungsball zum zweiten Gegner. Dieser kann dem Spruch widerstehen und hat scheinbar die Nase voll, denn nun setzt auch er letale Mittel ein. Eine Feuerlohe springt aus den Büschen an den kleinen Söldner, der kurze Zeit vollkommen in Flammen steht, aber dennoch nicht ernstlich verletzt wird.

Unbeeindruckt von der magischen Attacke hält dieser das Feuer auf den Kontrahenten am Fenster aufrecht und erwischt ihn erneut. Dies zwingt ihn in noch tiefere Deckung, so dass sein Gegenfeuer wieder verfehlt, wie auch Gimlis nächster Zauber dem Magier in den Büschen nicht wirklich gefährlich wird.

Aber schließlich wird der Söldner doch noch getroffen. Ein wohlgezieltes **APDS**-Geschoss durchschlägt erst die Hausecke und dann die Panzerjacke samt darunter befindlicher Schulter. Mit schwerverzerrtem Gesicht feuert er zurück doch der Schusswechsel entwickelt sich zu einem reinen Niederhalten des jeweiligen Gegners.

Auch der feindlicher Zauberer hat seine Pistole gezogen und kann irgendwann Gimli einen Streifschuss verpassen um dann von der Menehune und ihrer Warhawk in die Schranken gewiesen zu werden. Doch das alles hätte den Schusswechsel nicht so schnell beendet, wie die Aktion des nun herangeeilten Elfenmagiers.

Xanatos erreicht die nördliche Hausecke und sieht 40 Meter vor sich die beiden Angreifer mit dem Rücken zu sich in der Deckung liegen. Er erkennt die festgefahrene Situation und entschließt sich, das Gefecht hier und jetzt zu beenden.

Mit einem gewaltigen Feuerball (8S), den er zwischen die beiden Schützen zielt, lässt er beide in Flammen aufgehen. Die Munition der Waffen explodiert mit kleineren Detonationen und die Hauswand steht lichterloh im Flammen, wie auch die Büsche im kleineren Umkreis. Die aufsteigende, dunkle Rauchsäule ist bestimmt weithin zu sehen und jetzt heißt es die Beine in die Hand genommen und den Rückzug angetreten.

- Ende Teil-1 -

Run B03 – Peacekeeper

FASA 7202 „Native American Nations – Volume 1 “

Teil-2

Gespielt am 18.August 2002

Cast of Shadows:

Fastblade – Samurai Elf, Angloamerikaner	Gimli – Schamane (Leopard) Gnom, Amerindianer	Serious Sam –Samurai Mensch, Angloamerikaner
Shorty – Söldnerin Menehune, Hawaiianerin	Slitch – Runnerin Gestaltwandlerin (Adler)	Xanatos – Herm. Magier Elf, Angloamerikaner

- Prolog -

Die Runner waren kaum vom **Kokomo** zurück an Ihrem Motel, als sie auch schon von einem unbekannten Einsatzteam angegriffen wurden. Die Gegner konnten geschlagen werden, doch nach Xanatos Feuerball stehen Teile des Motels in Flammen und in der Ferne sind bereits Sirenen zu hören.

Serious Sam hat nun auch das Motel erreicht und steigt verwundert aus dem Bus aus. „Die kann man auch nicht eine Minute allein lassen“, denkt er sich und läuft zu seinem Team hinüber. Dort erledigen die Runner die restlichen Überlebenden bis auf einen Gefangenen und Gimli durchsucht kurz den Van der Angreifer und erbeutet zwei **HK 227** mit Munition. Der Magier sammelt noch Slitch ein und dann geht es mit dem eigenen Van an das andere Ende der Stadt in ein weiteres unschuldiges Motel.

- The Chase II -

Fr, 02.11.57, 20:00 Uhr – Ute Nation – Las Vegas – Motel „Dusty Beaver“

Diesmal nehmen sich die Runner zwei Zimmer und auch hier ist Vorkasse fällig (jeweils 20,- Y). Während Slitch erwacht und sich in ihrer Adlergestalt aufmacht, den zurückgelassenen Rucksack zu bergen, kümmern sich Xanatos, Gimli und Sam um den verbliebenen Angreifer. Die Gestaltwandlerin wird am alten Motel mit zwei Luftelementaren konfrontiert, kann ihnen aber ausweichen und besorgt sich ihre Sachen von Dach der Lagerhalle.

Xanatos foltert unterdessen den Gefangenen und bricht ihm erst die Finger, bevor er ihm die Hand mit einem Feuerzeug versengt. Das Opfer ist anfangs sehr zäh, doch irgendwann ist der Wille fast gebrochen. Den flehenden Blick des Jungen kontert Gimli nur mit einem gelangweilten „Tut mir leid, da kann ich Dir auch nicht helfen“ und überlässt ihn weiter dem Elfen. Schließlich murmelt der Gefangene ein paar Worte vor sich hin dann explodiert sein Schädel in einer kleinen, aber wirkungsvollen Detonation, die an den Runnern einige Schrammen und im Zimmer leichte Verwüstungen hinterlässt – von den geborstenen Fenstern und dem Blut an der Wand ganz zu schweigen.

Frustriert vom Ergebnis des Verhörs und in Anbetracht der Feuerkraft, die einige Gegner ins Spiel zu bringen bereit sind, ruft der Elfenmagier den Runner **Fastblade** an. Dieser soll dir Truppe unterstützen und man will sich in **Provo**, der Hauptstadt der **Ute Nation** treffen.

Shorty hat sich unterdessen den erbeuteten Chip geschnappt und untersucht dessen Inhalt im Lesegerät. Drei ganze Files finden sich auf den Datenträger und dabei handelt es sich um einen Datensatz und zwei Programmdateien. Das Programm liegt einmal im Quellcode in der gebräuchlichen Programmiersprache Q vor und einmal als ausführbare Datei in Reinform zur Benutzung in der Matrix. Bemerkenswert ist die Tatsache, dass der Datensatz scheinbar auf einen einzigen Host in der Matrix zugeschnitten zu sein scheint, nämlich auf ein Subsystem mit der Nummer LTG 1303 SAN 0010HF, laut Beschreibung ist das der „**PCC Financial Subnet**, Watchdog monitor alpha“. Leider hat keiner im Raum die leiseste Ahnung, was das sein soll. Im Quellcode findet sich dann noch ein Copyrightvermerk, der da lautet „Wildcat MILCOMP SFF-1284, Military authorized use only.“

Bevor den Runnern die Fragen zu Kopf steigen und sie sich in wilden Spekulationen ergehen, packen sie ihre sieben Sachen und fahren mit dem Van nach Norden, raus aus Vegas in Richtung der Hauptstadt Provo, dem einzigen Ort zu dem sie ihr letzte Hinweis führt. Auf dem Weg stadtauswärts halten sie dann noch kurz an einem der zugänglichen Waffenläden an und der Samurai besorgt sich einen Smart-Adapter für den Manhunter.

Fr, 02.11.57, 21:00 Uhr – Seattle Metroplex – Snohomish – Wohnung von Fastblade

Fastblade ist gerade am Polieren seiner Waffen als ihn der Magier anruft. Dieser stellt ihm 7.000 Y in Aussicht und der Elf stimmt zu. Er packt nur kurz zusammen und ruft seinen befreundeten Decker **Rainfire** an, der ihm auf schnellstem Weg ein Reisevisum für das Salish-Shidhe Council und die Ute Nation besorgen soll (500 Y). Dann schwingt er sich auf seine **Suzuki Aurora** und fährt zu später Stunde noch beim Jagdwaffenladen von **Dark Oaks** vorbei, der ihm öffnet und gegen eine geringe Gebühr eine Lizenz für seine **Remington 950** ausstellt und ihm einiges Beutegut vom vergangenen Run abkauft (5.500 Nuyen für die erbeuteten Waffen der Futuremen).

Etwa gegen 23:00 Uhr ist Fastblade an der Grenze und passiert über den selben Posten, den auch die anderen Runner benutzt haben, die Grenze zu den NAN. Die Fahrt nach Provo ist lang und erst am Abend des folgenden Tages erreicht er das Motel „**Cactus Inn**“ am nördlichen Stadtrand und gibt den Standort an das Team weiter.

- Highwell To Hell -

Sa, 03.11.57, 03:00 Uhr – Ute Nation – Highway von Las Vegas nach Provo

Das Team hat es sich zum Schlafen auf den Sitzen bequem gemacht und nur Shorty unterhält sich ab und zu mit Sam, der den Wagen durch die verlassene Leere steuert. Doch ganz so verlassen ist es scheinbar doch nicht, denn plötzlich nimmt der Samurai eine schwache Bewegung am dunklen, wolkenlosen Himmel wahr. Bruchteile von Sekunden später explodiert irgendwas auf der Straße und zwingt Sam zu einem harten Ausweichmanöver. Zu allem Überfluss tauchen am Horizont auch noch ein halbes Dutzend Schienwerfer auf und nähern sich schnell. Sofort sind alle hellwach und Gimli projiziert sich augenblicklich während Slitch die Hecktür öffnet und in ihre Adlergestalt wechselt um ebenfalls am Himmel aufzuklären. In 20 Meter Höhe über dem Wagen der Runner schwebt ein kleiner Ultraleicht-Flieger und wirft ab und zu eine Granate nach dem schwarzen Van.

Die Gestaltwandlerin schwingt sich hoch empor und stößt dann steil auf den Flieger zu und zerfetzt die Bespannung der rechten Tragfläche. Ohne recht zu wissen wieso und warum stürzt der Gangster samt seiner Flugmaschine ab und zu allem Überfluss fängt der Motor Feuer.

Serious Sam hat den Wagen inzwischen von der Straße runter und hinter einem mittelgroßen Felsbrocken in Deckung gefahren. Der Gnom ist von der Aufklärung zurück und berichtet, dass auf den fünf Choppern jeweils ein Fahrer und ein Beifahrer mit Gewehren sitzen. Die Runner machen ihre Waffen bereit und erwarten die Gang mit grimmigen Gesichtern; der Magier legt schon mal an und feuert ein paar Kugeln in die Richtung.. Gimli dagegen hüpfte aus der Hecktür des Transporters in den Wüstensand und beschwört einen Geist, der die Go-Gang mit Hilfe seiner Kraft verunfallen soll. Kurze Zeit später sehen die Runner, wie eines der fünf Motorräder sich querstellt und Fahrer, sowie Sozius über den Asphalt geschleudert werden.

Bevor die Biker in Schussweite heran sind bereitet sich Xanatos wieder auf einen mächtigen Spruch vor. Mit zusammengekniffenen Augen fixiert er im Dunkeln eine Stelle zwischen den Motorrädern und spricht den Zauber. Ein faustgroßer Flammenball erscheint vor seinen Händen und rast der Gang mit einer irrsinnigen Geschwindigkeit entgegen um dann mitten zwischen ihnen zu explodieren. Die Runner müssen die Augen schließen und in knapp 150 m Entfernung explodieren zwei der Tanks und die Angreifer werden brennend samt ihren Maschinen Dutzende von Metern durch die Luft gewirbelt und schlagen reglos im Wüstensand ein.

Mit Befriedigung nimmt der Elfenmagier wahr, dass sich da draußen keiner mehr rührt und knickt dann in den Knien ein. „Wieder diese Schmerzen“ dröhnt es in seinem Schädel, dann rafft er sich auf und schleicht zum Wagen zurück. Er wird den Rest der Fahrt brauchen, um sich auszuruhen.

Die beiden gestürzten Gangmitglieder richten indes ihr Motorrad wieder auf und flüchten querab zu Straße in die Wüste. Slitch hat ihren Jagdinstinkt noch nicht abgelegt und stürzt sich auf die Biker, als ob es Lämmer wären und so enden beide auch – wie Vieh geschlagen von den mächtigen Klauen des Adlers.

- Desolation Row -

Sa, 03.11.57, 20:00 Uhr – Ute Nation – Provo – Motel „Cactus Inn“

Fastblade erreicht nach einem langen und harten Ritt auf der Suzuki Aurora ein kleines Motel im Nordwesten von Provo. Ein Anruf beim Team zeigt, dass diese noch etwa eine halbe Stunde unterwegs sein werden. Trotzdem ein gutes Timing. Nach der üblichen Vorkasse (20,- Y) machen die Runner Pause und erholen sich von den Überfällen der letzten Tage.

- Fascination Street -

So, 04.11.57, 10:00 Uhr – Ute Nation – Provo – Gewerbegebiet

Die Adresse auf dem Zettel, den die Runner im Kokomo gefunden haben weist in ein relativ verlassenem Viertel hin, in dem hauptsächlich alte Lagerhäuser stehen. Fastblade, Sam, Xanatos und Gimli fahren zu der betreffenden Hausnummer und beobachten ein wenig. Der Bau besteht aus Wellblechwänden und misst ca. 30 mal 20 Meter. Gimli erkundet ihn astral und entdeckt in einer der hinteren Ecken eine kleine Kabine mit Schreibtisch, die wie das Lager an sich verlassen ist.

Sam knackt das einfache Schloss und die Runner gehen langsam vorwärts. Die Zauberer belegen sich mit Schutzsprüchen und Sam bewegt sich zielstrebig in Richtung der Bürotür. Als sie ein Geräusch vernehmen spürten der Samurai und Xanatos zu der Tür und reißen sie auf. Da die Fenster verdeckt sind, machen sie sich auf eine Überraschung bereit und der Magier sieht unter dem Tisch eine Gestalt in einer Bodenluke verschwinden. Rasch hechtet er hin und bekommt den Arm des Flüchtenden zu fassen, der sich jedoch wieder losreißen kann und flugs nach unten entkommt. Xanatos flucht vernehmlich und tritt den Deckel wieder auf um mit seiner **HK 227** eine volle Salve den Schacht hinunterzujagen. Die Kugel treffen ihr Ziel und dem Aufschrei folgt nach einiger Zeit der Aufschlag auf dem Boden des Schachts. Mit einem zufriedenen Lächeln deutet Xanatos Sam den Deckel offen zu halten und klettert zu seinem Opfer herunter.

Bestürzt stellt er fest, dass er neben einem etwa 10 Jahren alten Orkjungen steht, der kaum noch am Leben ist. Er legt die MP zur Seite und bereitet sich auf einen heilenden Zauberspruch vor, der die Knochen und Schusswunden auch wieder einigermaßen richten und schließen kann (M). Dann ruft er den anderen Elfen herbei, und bittet ihn, den Jungen in das Lager hoch zu tragen. Fastblade ist angewidert, holt den Jungen aber dennoch zu sich hoch und befragt ihn sachte nach seinem Namen und was er in dem Lagerhaus zu suchen habe.

Der 12jährige **Joey** fast etwas Vertrauen zu dem charmanten Elfensamurai und antwortet sogar. Er sei öfters hier und wisse zudem gar nicht, was die bösen Runner von ihm wollen. Als Fastblade ihm dann ein Holobild von **Jesse John** zeigt leugnet er, den Amerindianer je gesehen zu haben. Nach einigem Nachbohren, kann der Elf ihn dann doch dazu bewegen mehr zu erzählen und erhält den Hinweis, dass Jesse vor einigen Tagen hier war und das im Untergrund einige Leute leben.

Gimli hat sich unterdessen in eine Ecke verzogen und sich astral projiziert. Der Gnom schwebt durch den Schacht nach unten und folgt dem einzigen Gang. Dieser kreuzt mehrfach andere Gänge und um sich nicht zu verirren fliegt er zurück zu den anderen Teammitgliedern. Hier hat Fastblade den Jungen inzwischen überredet, ihn zu der Gemeinschaft zu führen, aber nur ihn! So machen sich die beiden auf und Gimli folgt ihnen erneut im Astralraum, während Sam und Xanatos das Lagerhaus gegen ungeliebte Eindringlinge sichern.

Der Elfensamurai wird durch eine regelrechtes Labyrinth geführt und kommt schließlich an eine Biegung, an der ihm ein Geist den Weg versperrt. Auf ein Geheiß von Joey hin darf er allerdings weiter. Nicht so der Gnom, der von dem Geist im Astralen ebenfalls aufgehalten wird. Ihm wird der Durchgang verweigert und so kehrt er zum Lagerhaus zurück. Hinter dem Durchgang erwartet ein überwältigender Garten den Runner. Irgendwie scheinen es die Bewohner geschafft zu haben, gut 10 m unter der Erde Pflanzen in einer Art Gewächshaus gedeihen zu lassen.

Sofort richtet sich die Aufmerksamkeit der ca. dreißigköpfigen Gruppe von Anwesenden auf den Eindringling. Fastblade sieht sich gut zehn Trollen und etlichen Orks und Menschen gegenüber und gerät langsam ins Schwitzen, da er seine Waffen bei den anderen Runnern lassen musste. Als er nach Jesse fragt, wird der Kreis um ihn immer enger und die Anführerin – **Mary Hawkmooon** – antwortet ihm nach einigem Zögern. Wieder hält er das Bild von Jesse hoch und bemerkt aus den Augenwinkeln, wie einer der Orks die Gruppe verlässt und ziemlich rasch durch den Ausgang verschwindet. Sofort greift sein Instinkt und der Elf bittet Mary um Erlaubnis, dem anderen folgen zu dürfen. Sie willigt ein.

- Crossfire -

So, 04.11.57, 10:45 Uhr – Ute Nation – Provo – „Provo Underground“

Fastblade rennt dem Ork hinterher und muss mehrmals an verschiedenen Kreuzungen halt machen und sich neu orientieren. Schließlich bemerkt er einen lehmverschmutzten Vorhang und schreitet hindurch. Nach wenigen Metern weicht er einem Stolperdraht aus und rennt weiter, als ihm auf der nächsten Kreuzung einige Orks auflauern. Doch das Tempo des Samurai ist so hoch, dass die Jungs ihn nur noch in den Rücken schießen können. Der Elf rennt weiter und gelangt so in die Einmündung in einen alten Kanal. Dort verharret er und wartet auf die Verfolger. Nachdem er einer Granate ausgewichen ist, die etwas unmotiviert in den Kanal geworfen wurde, feuert er ein paar Mal in den Gang und rennt dann zum nächsten Schacht, um wieder die Oberfläche zu erreichen.

- Smuggler's Blues -

So, 04.11.57, 11:30 Uhr – Ute Nation – Provo – „Provo Underground“

Xanatos und Sam haben inzwischen die beiden anderen Runner informiert und reagieren zügig auf den Anruf von Fastblade. Er ist einige hundert Meter entfernt und das Team versammelt sich beim Samurai. Durch den Kanal geht es zurück zu den Orks und die beiden Samurai schleichen sich mit den Waffen im Anschlag durch die Gänge, bis sie auf einen Unterschlupf treffen, in dem sich nach Gimlis Informationen vier der Orks aufhalten. Diese haben die Waffen gezogen, doch Sam biegt wie von Blitz getroffen um die Ecke und verpasst einem der Orks einen tödlichen Schuss in die Brust, wechselt das Ziel und erledigt auch einen Zweiten. Die Gruppe gibt daraufhin auf und Xanatos heilt den Ork, den Fastblade wieder erkennt. Eine Befragung ergibt, dass **Crunch** - der Troll der Gruppe - sich in letzter Zeit verändert hat und sich für etwas besseres hält. Die Runner erfahren, dass er sich im „**Carlisle**“-Hotel im **Zimmer 12** aufhält und nicht gestört werden will. Dann überlässt man die perplexen Orks ihrem Schicksal und räumt den Schauplatz.

- Heartbreake Hotel -

So, 04.11.57, 12:30 Uhr – Ute Nation – Provo – Hotel „Carlisle“

Am frühen Nachmittag treffen die Runner an dem genannten Hotel ein und finden das Foyer verlassen vor. Das Zimmer mit der Nummer 12 ist schnell im 2.Stockwerk lokalisiert und nach einigen Aufklärungen von Gimli, Xanatos und Slitch traut man sich vor und Shorty kann das Schloss der Zimmertür aufbrechen. Sam hat sich unterdessen an der Ecke des Gebäudeblocks postiert, hält Wache und beobachtet zudem zwischendurch ihren Wagen, der zwei Blocks entfernt geparkt ist.

Im Zimmer finden die Runner unter dem Bett eine große Blutlache, aber scheinbar wurde der Troll – wenn er es war – dann weggetragen. Jedenfalls kann Slitch keine weiteren Spuren wittern. Fastblade entdeckt einige Uniformteile mit Rangabzeichen und kann das Logo der „**Sioux Wildcats**“ erkennen, der Special Forces Truppe der **Sioux Nation**. Allerdings scheinen die Abzeichen nicht original zu sein und wirken irgendwie unbeholfen aufgenäht. Erst als Shorty hinter der Schreibtischschublade einen Tagebuchcomputer findet, löst sich der gedankliche Knoten, in den die Runner geraten sind ein wenig.

Crunch wurde demzufolge von einem angeblichen Major der Wildcats für eine Sondermission angeheuert und war mächtig stolz auf sich. Ihm kam nie in den Sinn, dass es keine offizielle Mission sein könne und hat sich schon mal die richtige Uniform dafür gebestellt. Der angebliche Auftraggeber wird wohl der gesuchte Jesse John gewesen sein und im Laufe der Eintragungen wird ersichtlich, dass der Troll am 5. November irgendetwas mit einer gewissen **Maureen Westlake** zu tun haben wird. Da das Tagebuch danach endet und sich im Zimmer keine weiteren Spuren finden lassen, machen die Runner kehrt und verlassen das Gebäude wieder.

- Rearview Mirror -

So, 04.11.57, 13:00 Uhr – Ute Nation – Provo – Straße vor dem Hotel „CARLISLE“

Serious Sam hält die Straße im Auge und lehnt sich an die Häuserecke, als ihm auf einmal von hinten ein kaltes Stück Metall an den Nacken gehalten wird. Die aufgepeppten Reflexe lassen ihn reagieren und er haut dem Unbekannten den Ellbogen in die Brust. Doch dort trifft er auf verstärkten Panzer und der Lauf wandert vom Nacken nach unten und eine Kugel trifft seinen Oberschenkel, prallt aber ihrerseits an der gepanzerten Hose ab. Als sich der Samurai daraufhin über den Gehweg hechtet und zwischen die Autos rollt kann er eine Gestalt in einem dunklen Sicherheitspanzer erkennen, die mit einer kurzen Sturmgewehr bewaffnet ist. Gerade als der seine Waffe gegen den Unbekannten in Anschlag bringen will, spürt er erneut kaltes Eisen an der rechten Schläfe. Der Lauf einer **Steyr AUG** entblößt ein böses dunkles Loch und aus dem Helmlautsprecher der dahinter knienden Gestalt tönt nur ein gedämpftes „Freeze“, woraufhin der Samurai die Manhunter fallen lässt.

Die anderen Runner kommen gerade aus dem Carlisle geschlendert und haben ca. 20 m zurückgelegt, als zwischen den Autos weitere Männer auftauchen. Zwei davon springen mit den Gewehren im Anschlag auf den Bürgersteig vor den Runnern und zwei weitere erheben sich hinter einem der unzähligen Ford Amerikas, die hier geparkt sind. Einer der Männer hält statt einer Waffe einen Ausweis in Händen brüllt den Runnern zu: „**FBI – Special Agent Cooper** – Bundespolizei – Sie sind verhaftet“.

Das Team reagiert cool und überlegen. Mit einer rotierenden Bewegung bringt Fastblade das Jagdgewehr von Rücken in den Anschlag und lässt sich dabei auf die Knie sinken. Gimli und Xanatos beginnen ihre Zaubersprüche zu weben und die Menehune wieselt zwischen ihnen hindurch auf die Reihe geparkter Autos zu. Slitch behält ihre menschliche Gestalt und zieht ihre Savalette Guardian und legt ebenfalls auf Cooper an.

Die FBI-Trooper scheinen abzuwarten und so eröffnet der Elfensamurai das Feuer auf den Trooper neben Agent Cooper. Die **Remington 950** ist ein gutes Gewehr, doch der Panzer des Polizisten ist mindestens ebenso gut und so verletzt der Elf ihn nur mäßig. Shorty feuert mit ihrer Manhunter an den Autos vorbei und trifft ihrerseits ebenso gut den Schützen bei Cooper, der nun merklich wankt. Dann eröffnen auch die Federal Cops das Feuer und halten sich nicht lange mit einzelnen Schüssen auf. Mit gezielten Salven nehmen sie die Runner unter Feuer und Slitch steckt einige schwere Treffer ein und Fastblade bekommt einen Streifschuss ab.

Dann ist es wieder einmal Zeit für Xanatos und einen Feuerball. Die beiden Trooper auf dem Gehsteig gehen in hellen Flammen auf und sowohl die Fassade des Schuhladens, als auch zwei der geparkten Autos brennen lichterloh. In der Ablenkung feuert Slitch auf den Mann neben Cooper und legt ihn um, während der Gnom mit einem Betäubungsball den Special Agent ausschaltet. Das Team sieht sich schon auf der Gewinnerseite, als aus dem Nichts eine Kugel in die linke Brust des Elfenmagiers einschlägt und ihn von den Füßen reißt. Der Kevlar hält und nur einige Rippen sind gebrochen. Verdammt irgendein Scharfschütze ist noch da draußen.

Doch nicht nur das. Der Polizist, der Sam niedergehalten hat versucht ihn mit dem Gewehr k.o. zu schlagen und rennt ebenfalls auf den Gehweg. Fastblade sieht in zwar sofort, allerdings durch den Rauch des Zaubers nur schemenhaft und so geht der nächste Schuss vorbei, wie auch Sam den springenden Agent nicht ruhig vor den Lauf bekommt.

Slitch wandelt sich nun doch und macht sich auf die Suche nach dem Scharfschützen. Dies ist auch dringend nötig, denn kaum hat sich Xanatos wieder erhoben, als ihn auch schon eine zweite Kugel trifft. Diesmal durchschlägt sie den linken Unterschenkel und lässt den Magier erneut einknicken. Unterdessen schießen sich die beiden Samurai von zwei Seiten auf den letzten Mann auf der Straße ein. Sie treffen den Gepanzerten auch vereinzelt, bis dieser trotz des schützenden Rauchs zu Boden geht.

Shorty erledigt inzwischen Cooper und hält sich zwischen den Autos bedeckt, zwischen die auch Fastblade angesichts des Scharfschützen irgendwo auf den Dächern hechtet. Eine weise Entscheidung, wie Sam erfahren muss, als ihm eine weitere Kugel die Luft aus den Lungen presst. Der Aufschlag haut ihn von hinten mit dem Gesicht an die Scheibe des Kleinwagens, hinter dem er in Deckung gegangen ist und er spürt auch zwei, drei Rippen unter der Panzerjacke krachen. Dann bringt auch er sich in Deckung.

Der Schütze findet in den folgenden Sekunden kein Ziel mehr, bis Fastblade unter den Autos zu Shorty robbt, die bei Cooper geblieben ist. Durch die Felge und die Bremsanlage eines grünen **Jackrabbits** hindurch erreicht die Kugel den Samurai und bleibt im linken Oberarm stecken. Doch bevor der Schütze erneut feuern kann, senkt sich ein tödlicher Schatten auf ihn herab. Ein gewaltiger Adler greift im Sturzflug an, entreißt ihm das Gewehr und fügt ihm tiefe Kratzer zu, ehe er umdreht und mit dem Schnabel ein großes Stück Fleisch aus dem Nacken reißt.

Auf der Straße haben Shorty und der Elfensamurai inzwischen Cooper gefesselt und ihn an ein Medkit gehängt. Der Special Agent ist aber noch etwas betäubt und bekommt kaum etwas von dem mit, was um ihn herum passiert. Gimli heilt die mäßigen Wunden des Elfen und dieser setzt sich dann mit dem Motorrad ab. Der Rest des Team schleppt Cooper zu ihrem Van und macht sich dann ebenfalls vom Acker, gerade noch rechtzeitig, bevor einige schwer gepanzerte Fahrzeuge der Ute Sicherheitstruppen auf dem Schauplatz erscheinen. Gimli gelingt es erneut, den Großteil der Runner zu heilen und die Wunden von Slitch schließen sich ebenfalls wie von Zauberhand, nur Xanatos leidet noch unter den Auswirkungen seines starken Zaubers.

So, 04.11.57, 18:00 Uhr – Ute Nation – Provo – Motel „McBarns“

Die Runner haben sich nach einigen Irrfahrten wieder getroffen und der Magier sieht auch schon wieder etwas besser aus. Das Team hat sich neu einquartiert und nun sitzt der arme FBI Special Agent Cooper auf einem Stuhl inmitten wütender Gesetzloser und wartet auf sein letztes Stündchen. Doch zuvor muss er ihnen Rede und Antwort stehen.

Nachdem er seine Identität geklärt hat sind die Runner doch etwas verwirrt. Was man den bitte von Ihnen wolle – außer dem Üblichen natürlich. Cooper fragt, ob sie den Terroristen Jesse John kennen und erklärt ihnen, dass sie verdächtigt werden zu seiner Organisation zu gehören und ihm zur Verstärkung geschickt wurden. Das Team leugnet natürlich und auf die Frage des FBI-Agenten, ob sie einen gewissen **Mr. Karl Brackhaven** kennen klingelt es zwar irgendwo im Hinterstübchen, bleibt dann aber dort. Erst ein Foto kann ihnen weiterhelfen. Es zeigt ihren Johnson und das Team im Foyer des **Ritz**.

Upps, und dieses Bild entstammt den Akten des FBI – keine guten Nachrichten.

Brackhaven ist im Verdacht, der Kopf des **Humanis Policlubs** in Seattle zu sein. Da die Runner von ihm angeheuert wurden und Jesse definitiv zu Humanis gehört, lag die Schlussfolgerung auf der Hand. Da die Runner dies aber vehement abstreiten und erklären, dass sie Jesse jagen kann sich Cooper nur so erklären, dass Jesse etwas so verrücktes vorhat, dass ihn der Policlub davon abhalten will.

Da der FBI-Agent nun kein Team mehr zur Verfügung hat, heuert er seinerseits die Runner an, den Auftrag fortzusetzen. Als Bezahlung winkt die Streichung aus den Akten, mehr kann er nicht versprechen. Da weitere Drohungen der Runner wegen der lauter werdenden Rotorgeräusche irgendwie haltlos verpuffen stimmt das Team zu. Cooper wird wieder frei gelassen. Das Gespräch kommt dann auf Maureen Westlake und ihre morgige Rede in der Nähe des „Carlisle“. Dort sollen die Runner Jesse abfangen. Der Agent wünscht den Runnern alles Gute und verschwindet mit einem kleinen Hubschrauber, der vor dem Motel gelandet war.

- Straight Shooter -

Mo, 05.11.57, 11:00 Uhr – Ute Nation – Provo – Kreuzung Nähe „Carlisle“

Da die Rede von Maureen Westlake für 11:00 Uhr angesetzt ist, treffen sich die Runner schon einige Zeit früher in der Nähe des Hotels. Auf einem Podest in der Mitte der Kreuzung ist das Rednerpult aufgebaut und schon um 9:00 Uhr sind einige hundert Leute hier versammelt. Das Podest ist in fünf Meter mit Sperren unzugänglich gemacht worden und in der Gegend sind mindestens 20 bis 30 Sicherheitskräfte im Einsatz.

Das Hotel „Carlisle“ befindet sich nur etwa 500 Meter südwestlich der Kreuzung und erlaubt wegen der leichten Kurve einen guten Blick auf das Geschehen; und ein guter Blick ist auch immer ein gutes Schussfeld.

Xanatos hat in der Nacht einen **Erdelementar** (Stufe 6) beschworen und nun zu sich gerufen. Er soll alle Schamanen in der Menge ausfindig machen. Leider findet er mehr als dem Magier lieb ist, jedoch scheint der Gesuchte nicht darunter zu sein. Serious Sam hat sich ebenfalls zu der Menge begeben und gibt dem Elfenzauberer Deckung.

Der Rest des Team begibt sich wieder in das „Carlisle“. Die gelben Bänder der Ute Sicherheitstruppen, die wegen der gestrigen Schießerei angebracht wurden, werden ignoriert. Im ehemaligen Zimmer des Trolls ist alles wie am Vortag. Die Runner finden keinen Gegner und warten erst einmal ab und beobachten. Dazu legt sich Gimli in die Badewanne in macht sich in seiner Astralgestalt auf und sucht die Umgebung ab. Slitch hat sich in ihrer Adlergestalt ebenfalls aufgemacht und entdeckt an der Feuerleiter eine vercyberte Frau, die zum Dach aufsteigt. Auch der Gnom entdeckt sie und beobachtet, wie sie auf das Dach steigt und zur Gebäudekante geht. Dort öffnet sie eine Kiste an der Oberfahrt des Aufzuges und holt einige Decken und ein großen Scharfschützengewehr heraus. Gimli fährt in seinen Körper zurück und alarmiert die anderen Runner, die sofort in Richtung Treppe losspurten.

Als Slitch die vermeintliche Gegnerin angreifen will, kommt ihr die duale Natur ihres Wesens in die Quere. Genauer gesagt nutzt ein Geist diese Tatsache und verwickelt die Gestaltwandlerin in einen tödlich Tanz in der Luft. Durch ihren fleischlichen Körper gehandicapt hat Slitch einen schweren Stand gegen den gegnerischen Geist, dessen fremdartige Gestalt etwas sehr bedrohliches ausstrahlt. Immer wieder treffen sich die Kämpfer und nur durch ihre regenerative Kraft bleibt Slitch in der Luft.

Der Astralkampf bleibt Xanatos nicht verborgen und er projiziert sich ebenfalls. Sam legt den Körper des Elfen am Straßenrand ab und kümmert sich um ihn. Der Magier rast dem kämpfenden Paar entgegen und versucht den Geist zu bannen.

Als er endlich heran ist und die Worte der Macht aussprechen will naht eine weitere Gestalt heran. Jesse John höchstpersönlich greift in den Kampf ein. Mit einer dunkel schimmernden Klinge in der rechten Hand fegt er herbei und teilt den astralen Leib des Elfenmagiers fast in zwei Hälften. Der **Waffenfokus** richtet tödlichen Schaden an und mit einem schmerzzerfülltem Schrei fährt die Astralgestalt des Runners in ihre körperliche Hülle zurück. Sam, der Samurai, sieht nur noch Blut spritzen und blickt in die gebrochenen Augen des Elfen, als dieser auf der Strasse in sich zusammensackt. Rasch ruft er einen der umstehenden Sanitäter herbei, die den Elfen sofort bergen und mit einem Notfallteam betreuen.

Auf dem Dach hat Slitch inzwischen den **Giftgeist**, denn solch einer war es, mit ihren astralen Klauen zerfetzt, da muss sie sich auch schon Jesse selbst erwehren. Die magische Klinge des Initiaten reißt tiefe Wunden und behindert die **Regenerationskraft** der Gestaltwandlerin. Dennoch schlägt sie sich wacker und kann den Schamanen einige Zeit beschäftigen.

Unterdessen hat auch der Rest des Teams den Dachausstieg erreicht und sieht, wie die Frau mit beängstigender Leichtigkeit einen toten Troll in Uniform (Crunch ?) aus der Kiste zerrt und ihn in Richtung der Decken schleift. Fastblade macht seinem Namen alle Ehre spurtet los, um die knapp 20m zur ihrer Gegnerin zu überwinden. Im Laufen feuert er seinen **Predator III** ab, doch die Kugeln verfehlen ihr Ziel. Blitzschnell lässt **Aurora**, die Partnerin von Jesse, den Troll fallen und zieht ihrerseits eine große Pistole und feuert auf den anstürmenden Elfen. Diese Kugeln finden ihr Ziel, können die Panzerjacke aber nicht durchdringen.

Da bellt an der Treppe die **Roomsweeper** von Shorty auf und die Luft mit den Fragmenten der **Flachette-Munition** überfüllt. Ihr Ziel stöhnt auf, aber schlimmer noch erwischt es den eigenen Mann. Die Panzerjacke des Elfen gleicht einem Sieb und mit blutendem Rücken stolpert er vorwärts; mit dem festen Vorsatz vor Augen, die Menehune gleich nach Aurora zu killen.

Aurora erleidet danke der lebendigen Abschirmung nur leichten Schaden, als einige Splitter durch ihre Kleidung dringen. Nichtsdestotrotz feuert Fastblade weiter und erwischt die Frau in der Seite. Mit innerer Genugtuung sieht er sie wanken, aber noch nicht stürzen.

Unterdessen bahn sich im Astralraum ein weiteres Drama an. Ihrer Regenerationsfähigkeiten beraubt und durch den fleischlichen Körper behindert, hat Slitch kaum eine Chance gegen Jesse. Nach zwei weiteren Hieben ist sie am Ende und stürzt leblos auf das Dach des Hotels. Aurora lässt sich durch den stürzenden Adler kurz ablenken und kassiert zwei weitere Kugeln aus der Predator des Elfen, will aber noch immer nicht abtreten. Shorty hat den Fehler eingesehen und zieht seine Warhawk und zielt diesmal gründlicher und an Fastblade vorbei.

Gimli ist der Sturz von Slitch ebenfalls nicht entgangen und besorgt wechselt er seine Wahrnehmung auf die astrale Ebene. Und ganz wie er erwartet hat, richtet sich die Aufmerksamkeit von Jesse nun auf den Gnom. Mit hoch erhobenem Schwert, von dem giftiger Astralschleim zu tropfen scheint, rast er auf den Leopard-Schamanen zu. Dieser wird auf einmal ganz ruhig und konzentriert sich auf den alles entscheidenden Zauber. Hätten die anderen Kämpfer auf dem Dach Zeit gefunden, den Gnom anzusehn, hätten sie sich über die Wandlung des Gnom zum Leopardengesicht gewundert.

Nicht so der toxische Schamane Jesse John. Mit einem überlegenen Lächeln auf den Lippen fixiert er die astrale Gestalt von Gimli und bereitet sich auf den tödlichen Hieb vor. Nur Bruchteile von Sekunden vor dem Aufprall der Astralkörper entlässt der Gnom seinen Zauber und bietet dabei alle Kraft auf, die ihm innewohnt. Die Distanz ist zu kurz und die Zeitspanne zu gering, als dass Jesse den Zauberspruch noch bannen kann. Mit vor Entsetzen geweiteten Augen sieht er sein Unheil nahen und rast förmlich in die astrale Präsent des Zaubers hinein. Der Spruch war mächtig gewebt und durchdringt die Abwehr des Initiaten ohne Mühe. Mit einem gellenden Schrei wird der Astralkörper von Jesse John in Stücke gerissen und verflüchtigt sich in Nichts.

In der wirklichen Welt wird Aurora von den Runnern ebenfalls überwältigt. Zwar muss Fastblade erneut einige Kugeln verkraften, aber die Panzerjacke tut ihr Bestes, den Elfen unbehelligt zu lassen. Schließlich ist es der letzte Schuss aus dem schweren Revolver von Shorty. Die Menehune hatte sorgsam Ziel genommen und die wuchtige Kugel aus der Ruger Warhawk durchschlägt die Panzerung an Auroras Oberkörper und reißt die Frau über die Dachkante hinweg ins Verderben.

Der Elf stoppt seinen Lauf und schaut ihr hinterher, kann aber nur noch ihre verrenkte Gestalt auf der Straße sehen. Sie wird ihm keine Fragen mehr beantworten. Noch weiß er nicht, dass Jesse gleichwohl das Zeitliche gesegnet hat. Der Samurai durchsucht kurz den Troll, wird aber nicht fündig und krallt sich statt dessen das geladene **Ranger Arms** Gewehr von der Decke und pfeift zum Rückzug. Gemeinsam bergen sie den Adler, in den langsam auch wieder Leben zu erwachen scheint und verzeihen sich rasch vom Tatort, denn einige der Sicherheitskräfte sind auf den Sturz aufmerksam geworden und bewegen sich im Laufschrift zum „Carlisle“.

Mit Glück gelingt ihnen die Flucht und Slitch gelingt es nach einigen Minuten, sich in ihre Menschengestalt zu verwandeln, auch wenn sie noch schwere Verletzungen ertragen muss. Xanatos ist auf dem Weg zum nächsten Krankenhaus und wird medizinisch betreut, Serious Sam hat es geschafft, die Notärzte zu überzeugen, ihn mit in das Krankenhaus zu nehmen.

- Ende -

Karmavergabe:

Charakter	Karma	Teil-1	Teil-2	Einzeln
Fastblade	5	0	4	1
Gimli	10	4	4	2
Serious Sam	9	4	4	1
Shorty	8	3	4	1
Slitch	9	3	4	2
Xanatos	7	4	2	1