

Run B04 – Supernova

FASA 7329 „First Run / Supernova“
FanPro 10741 „First Run / Supernova“

Gespielt am 15.September 2002

Cast of Shadows:

Blotch – Messerklaue Troll – Amerikaner	Cat – Runnerin Mensch, Amerikanerin	Fastblade – Samurai Elf, Amerikaner
Gimli –Schamane Gnom, Amerindianer	John Smith – Runner Mensch, Amerikaner	Xanatos –Magier Elf, Amerikaner

- Prolog -

Di, 5.11. bis So, 17.11.2058 – Seattle / Provo

Das Runnerteam hat den Einsatz im Provo gut hinter sich gebracht und kehrt unversehrt nach Seattle zurück. Nur die beiden Elfen Fastblade und Xanatos bleiben noch einige Zeit in Ute. Der Magier liegt auf der Intensivstation des **Provo General Hospital** der Samurai passt quasi auf ihn auf. Man kann über die NAN sagen was man will, die medizinische Versorgung ist erste Sahne. Bereits nach 12 Tagen sind die Verletzungen ausgeheilt und die Runner können die Stadt und das Land verlassen. Die Reisedokumente halten nach wie vor den Überprüfungen stand und das Krankenhaus hatte ebenfalls nichts zu beanstanden – oder lag dies daran, dass der Rechnungsbetrag von 7.800 Nuyen gleich von Xanatos Credstick einbehalten werden konnte? Für die Rückreise nimmt er den Freiflug des **FBI** in Anspruch und landet sicher wieder in Seattle.

Der Samurai brettet dagegen mit seinem Motorrad die Route zurück und schmuggelt dabei erfolgreich das **Ranger Arms** über beide Grenzen. Wieder im Plex sucht er ohne Umschweife den Waffenladen seines Kumpels auf und erkundigt sich nach seinen bestellten Spielzeugen. Zu seiner Überraschung winkt ihn **Dark Oaks** mit einem geschäftigen Lächeln in eines der Hinterzimmer und präsentiert ihm eine Transportkiste aus der er zwei Koffer zaubert. Auf dem größeren der beiden ist das Logo der Firma **Altmayr** zu sehen und freudig nimmt er die „**Kammerjäger**“ in Empfang. Den zweiten Koffer sieht er erst gar nicht. In dem silberfarbenen Case befindet sich das „**Stryr Aug**“ Waffensystem und so langsam dämmert es ihm, dass der Spaß richtig teuer werden könnte. Obwohl der die Ranger Arms als Gegenleistung anrechnet verlangt Dark Oaks unterm Strich immer noch gesalzene 22.520 Y für die beiden Koffer. Upps, das war nicht billig.

Di, 19.11.58, 11:00 Uhr – Seattle Metroplex

Fastblade nimmt die Abbuchung am nächsten Morgen gleich zum Anlass, die Belohnung für den Job von **Special Agent Cooper** einzufordern. Er kontaktiert ihn per Telekom und erreicht den Typ vom FBI sogar ohne große Probleme. Der Tod von Jesse ist inzwischen bestätigt und Cooper löst zähknirschend sein Versprechen ein.

Sie verabreden sich für 16:00 Uhr am Platz vor der **Space Needle** in Downtown. Der Elf nimmt noch Blotch, den Troll und Xanatos mit zum Treffen, der Rest des Teams ist gerade nicht zu erreichen – was soll's, ist nicht sein Geld.

An der Needle erwartet sie schon Cooper mit ein paar unauffälligen Agenten und überreicht jeden der drei Runner einen Credstick mit 5.000 Y und dem Versprechen, die Akten so weit wie möglich zu bereinigen. Alles ist ok und die Runner können sich bis zum nächsten Run auf die faule Haut legen.

- Vermittlung -

Fr, 29.11.58, 21:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Bar „Old Spice“

Die Runner werden in ihrer Stammkneipe von **Old Spike** angesprochen und gefragt, ob sie momentan noch im Urlaub sind, oder wieder auf Jobsuche. Fastblade, Xanatos und Blotch sind die faulen Tage leid und heißen den alten Ork, sich zu setzen. Dieser erzählt, dass Mrs. Johnson das Team am morgigen Abend um 19:00 Uhr im **Club Penumbra** erwartet. Sie sollen nach „Daisy“ fragen.

Fr, 29.11.58, abends – irgendwo in Seattle

Der Schieber kennt das Team und kennt die ungefähren Parameter des Auftrags. Da das Team in der aktuellen Besetzung ein wenig Verstärkung brauchen kann heuert er für das Treffen zwei weitere Runner an. Die Wahl fällt auf

- **CAT**, eine Spezialistin für verdeckte Einsätze und Elektronik.
- **John Smith**, einen unauffälligen Menschen, der sich gut mit Sprengstoffen auskennt und

- Miss Daisy -

Fr, 29.11.58, 19:00 Uhr – Seattle, Downtown – Club „Penumbra“

John ist als erster am Eingang zum Club und hat sich entsprechend in bessere Klamotten geworfen. Eine freundliche Elfe in einem engen roten Abendkleid fragt ihn nach seiner Reservierung und als er „Daisy“ angibt wird er prompt von einem blonden Jungen in der Uniform eines Pagen zu einer der kleinen Säle geführt. Blotch, Fastblade und Xanatos haben unterdessen mehrfach versucht, die anderen Runner zu aktivieren, aber sie können erst kurz vor dem Treffen Gilmi erreichen. Der Gnom schmeißt sich flugs in seinen Trés Chic Smoking und kommt mit dem Taxi nach. Auch sie kommen ohne Probleme zu ihrem Treffen. Als letzte schlendert Cat in den Club und benimmt sich brav wie alle anderen. Die Sicherheit scheint hier entweder überhaupt nicht zu funktionieren oder so gut zu sein, dass man von den Kontrollen nichts mitbekommt. Naja, wenn alle ehrlich sind, wohl eher Nummer Zwo.

In dem Saal erwartet sie eine Geschäftsfrau im wieder in Mode gekommenen Nadelstreifen-Dreiteiler. Sie scheint Mitte 40 zu sein, was aber heute aber auch Ende 50 heißen kann. Jedenfalls bittet sie sich dem Team höflich als Miss Daisy vor und bittet alle an ihre Plätze um mit dem Briefing zu beginnen.

Die Runner sollen aus einem unterirdischen Forschungslabor der „**TekLon Laboratories**“ in **Tacoma** den Prototypen einer neuartigen Cyberhand entwenden. Die dazugehörigen Konstruktionsunterlagen wären wünschenswert, haben aber verminderte Priorität.

Soweit Johnsons Leute bisher herausgefunden haben, ist die Anlage mit ca. acht Sicherheitskräften nur schwach bewacht. Als Zeitrahmen sind 7 bis 10 Tage vorgesehen. Die Runner akzeptieren die angebotenen 14.000 Y pro Kopf nach kurzen Verhandlungen und bekommen jeweils einen Vorschuss in Höhe von 3.000 Nuyen ausgehändigt. Sollten sie zusätzlich die Unterlagen beschaffen, winkt ein kleiner Bonus von weiteren 2.000 Y. Des weiteren informiert Daisy die Runner über eine Schwachstelle der Forschungsanlage.

Die Wände sind aus **Plasteel** und können so mit einem entsprechenden Katalysator-Spray in Gummi verwandelt werden. Zufällig hat Daisy zwei Spraydosen dabei und lässt sie von einem dunkelhäutigen, hageren Elfen holen, der bislang unbeteiligt in der Ecke gewartet hatte – vermutlich ihr Bodyguard. Das Labor grenzt zufällig an den öffentlichen Abwasserkanal der Stadt an und so sollte es für die Runner kein Problem sein, einen Einsteig zu finden. Im weiteren Gespräch erfährt das Team, dass die eigentlich unabhängigen Labors von TekLon fast ausschließlich für **Fuchi** arbeiten und einen Sicherheitsvertrag mit **KnightErrant** abgeschlossen haben.

Zum Ende des Gesprächs teilt Daisy ihnen die Nummer eine temporären Mailbox mit, unter der sie täglich von 19:00 bis 20:00 Uhr zu erreichen ist. Sie wünscht ihnen einen schönen Abend und lädt das Team noch auf ihre Rechnung ein.

- Schnüffelnasen -

Fr, 29.11.58, 22:00 Uhr – Seattle, Tacoma – Laden „Pete’s Storage“

Als die Runner die Worte Labor und Kanal gehört haben, stellt es ihnen die Nackenhaare hoch. Jaja, immer diese Biotech-Einrichtungen. Kein Mensch hat eine Ahnung was da an üblen Nettigkeiten herumschwirrt – von städtischen Kanal mal ganz abgesehen. So versammelt sich das Team kurze Zeit später bei **Pete’s Storage**, einem Laden für Sicherheitsausrüstung am Arbeitsplatz. Hier gibt es Schutzanzüge in Hülle und Fülle, sogar passende Modelle für den Troll und den Gnom.

Fr, 29.11.58, 23:00 Uhr – Seattle, Tacoma Forschungspark – „TekLon“

Danach gibt es eine kurze Besprechung auf der Straße und Fastblade verteilt ein paar Headsets an diejenigen, die noch keinen haben. Dann nimmt er Gimli auf dem Motorrad mit und fährt nach Tacoma um sich TekLon einmal genauer anzusehen. Der Rest des Teams folgt im Wagen von John. Das Labor liegt auf einem relativ freien Grundstück im Forschungspark von Tacoma und besteht aus zwei verspiegelten Türmen mit einem Eingangsbereich dazwischen, vor dem sich ein Parkplatz bis zu Straße erstreckt. Die Sicherheit scheint weitgehend automatisiert zu sein. Nach einer Runde um den Block bei geringem Verkehrsaufkommen hält der Elf an einer Tankstelle und setzt sich mit Gimli an einen der Tische im Snack-Bereich und der Gnom projiziert sich astral um das Labor auch von dieser Warte aus unter die Lupe zu nehmen. Xanatos denkt sich gleiches und zusammen fliegen ihre Astralleiber zu den TekLon-Türmen. Diese werden von einem einzelnen Geist bewacht und auf der Wiese können die beiden Zauberer zwei Wachritter. Näher wollen sie nicht heran um eine Entdeckung zu vermeiden. Schließlich hat man genug gesehen und bricht die Beobachtung ab.

- Geduldsspiele -

Fr, 29.11.58, 24:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Wohnung von Xanatos

Anschließend teilt sich das Team auf und Xanatos verschwindet zu seiner Wohnung um im Keller schon mal einen hermetischen Kreis (6) vorzubereiten. Fastblade bleibt zum Schutz bei ihm und die anderen ziehen sich in ihre Wohnungen zurück. Die Beschwörung des Luftelementar dauert dann weitere sechs Stunden und kurz nach Mittag fällt der Magier erschöpft in sein Bett – ungefähr zu der Zeit, als der Samurai sich seinen ersten Soykaf macht.

Sa, 30.11.58, 13:30 Uhr – Seattle, Everett – Baumarkt „Herb & Herb“

Zusammen mit John Smith hat sich der Elf im Norden von Seattle an einem Baumarkt verabredet. Für den unterirdischen Einstieg in das Labor wollen sie sich noch etwas ausrüsten. Ein Bohrhammer (800,- Y) und einige Stützen (200,- Y) stehen auf der Einkaufsliste. Schließlich liegen zwischen dem Kanal und der Wand des unterirdischen Komplexes einige Meter Kies und so packt man auch eine Spitzhacke und eine Schaufel im Trollformat ein; soll Blotch sich doch mal anstrengen und das tun was er am besten kann – dicke Löcher in fremder Leute Sachen machen.

Sa, 30.11.58, 15:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Wohnung von Xanatos

Zurück von Einkauf übernimmt der Elf wieder die Bewachung des Magiers und nimmt Kontakt mit einem befreundeten Decker auf. Für 700,- Y soll dieser Informationen über das Kanalnetz in der Umgebung von TekLon und ein paar Details zu den Labors selber ausgraben.

Xanatos kann nicht lange schlafen und wacht unruhig wieder auf. Fastblade will sich mit Gimli noch einmal in der Umgebung des Ziels umsehen und der Magier hat eine Idee, wie man den erwachten Hunden (wahrscheinlich **Barghests** oder **Höllenhunde**) auf den Gelände beikommen kann – man mischt ihnen ein paar Drogen unter das Futter, oder bringt dieses gleich selber mit. Er informiert Cat und bittet sie, ihn am nächsten Tag mit ihrer **BMW Blitzen** zu einem ihm bekannten Dealer zu begleiten. Dann pfeift er auf weitere Bewachung und trottet wieder in den Keller um einen neuen Beschwörungskreis zu malen, diesmal für das Element Feuer.

- Check In -

Sa, 30.11.58, 16:00 Uhr – Seattle, Tacoma Forschungspark – „TekLon“

Auf der Suche nach Ablenkung düsen Fastblade und Gimli durch den belebten Forschungspark. Etliche kleine und mittlere Firmen haben sich hier angesiedelt und nur ein paar Blocks von ihrem Ziel entfernt fahren sie an einem Lager für technische Gase vorbei. „Da ist bestimmt was dabei, was ordentlich WUMMS machen“ kann, denkt sich der Elf und markiert den Ort in seinem imaginären Umgebungsplan. Damit kann man sicher eine gute Ablenkung veranstalten.

Anschließend halten beide wieder an der Tankstelle und fressen ein paar Soyburger. Danach haut sich der Gnom faul in das Sitzkissen und lässt seinen astralen Körper zu den Türmen von TekLon schweben. Dort fliegt er durch die Kanalisation und stellt fest, dass diese erstaunlich sauber zu sein scheint. In dem Kanal, der an das Labor grenzen soll, ist kaum Unrat und mit 2,50 Metern Durchmesser muss sich der Troll nur ein wenig bücken. In einiger Entfernung kann er drei Orks wahrnehmen, scheinbar eine Patrouille der Stadt. Von hier droht also evtl. eine Gefahr, aber die ist in den Griff zu bekommen.

Einen Zugang, den auch Blotch benutzen kann, kann der Schamane ebenfalls in der Nähe finden. Etwa jeder dritte Schachtdeckel hier hat einen größeren Durchmesser und eignet sich auch für Orks und Trolle. Da sich ansonsten nichts weiter tut, fahren die Runner wieder heim und warten auf die Klarmeldung des Magiers.

Unterdessen meldet sich der Decker bei Fastblade und teilt ihm mit, was er herausgefunden hat. Die Kanäle im Bereich des Forschungsparks gehören mit in die beste Kategorie der Betreiber. Jeder Betrieb zahlt einen zusätzlichen Betrag und dafür werden die Abwassersysteme besonders gewartet und sauber gehalten. Zu den TekLon-Labors war nicht viel mehr herauszufinden. Die Firma gehört zu je 20% drei verschiedenen Investoren aus Seattle und zu ca. 40% eine Holding, der nachgesagt wird, dem amerikanischen Teil von Fuchi zuzugehören. Für Dienstag, den 10. Dezember 2058 ist eine Pressekonferenz vor Wissenschaftsjournalisten angesetzt worden – man darf raten worum es wohl gehen wird.

- Miami Vice -

So, 01.12.58, 05:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Wohnung von Xanatos

Der Magier hat die ganze Nacht hindurch gezeichnet und bis in die frühen Morgenstunden ein zweites Elementar gerufen. Nun stehen im jeweils ein mächtigen Luft- und Feuerelementar zu Diensten. Völlig übermüdet wankt er ins Bett und schläft bis Mittag durch. Dann hupt Cat mit ihrer Blitzen an der Haustür und wartet geduldig, bis sich Xanatos in seine Klamotten geworfen hat und hinter ihr auf dem Sozios Platz nimmt. Dann bittet er die Runnerin auf die I90 und dann in Richtung der Grenze zu fahren.

So, 01.12.58, 14:00 Uhr – Seattle, Redmond – Containersiedlung an der I90

An einer der letzten Ausfahrten lotst der Magier Cat vom Highway herunter und lenkt sie zu einem verlassen wirkenden Haufen Baucontainer unter der Brücke. Es handelt sich wohl um die Reste eines Baulagers, die Firmenschilder der Firma sind verbleicht und vor dem Bauzaun lungern ein halbes Dutzend Orks herum. Cat hält die schwere Maschine einige Meter vor dem Lager und wartet auf Xanatos Reaktionen. Dieser überlegt noch, ob der Tipp, den er aus der Drogenszene bekommen hat, richtig war. Ein **Dealer** mit Namen **Max** soll hier seinen Unterschlupf haben und er hat vor, ihm genug Drogen abzukaufen, um die Wachhunde von TekLon außer Gefecht zu setzen.

Die Orks nähern sich den beiden Runnern und unter ihren staubigen Mänteln können die beiden Ketten und lange Messer erkennen. Der großgewachsene Anführer kommt vor und fragt, was man den wolle. „Ähm, zu Max“ murmelt Xanatos und steigt endlich vom Motorrad herunter. Nach ein paar ‚freundlichen‘ Worten und um 100,- Y ärmer lassen die Schläger den Magier schließlich durch. Am Zaun sind inzwischen weitere zwielichtige Gesellen aufgetaucht und beäugen den Elfen mit einer Mischung aus Belustigung und Gier. Max residiert im Büro der ehemaligen Bauleitung und Xanatos eilt die Treppen nach oben, um endlich an die rote Tür zu klopfen.

Auf der Straße haben die Ork unterdessen Cat und ihr Motorrad eingekreist und der Chef tätschelt liebevoll den Ledersitz hinter dem Gesäß der Runnerin und meint „geiles Gerät“ und grunzt in ihre Richtung, dass er gern „mal fahren würde“. Cat ist nicht ganz wohl in ihrer Haut und hofft, das der Magier den Deal schnell über die Bühne bringt, ehe hier noch ein Unglück geschieht.

Im Container sieht sich der Magier mit einem großen Troll und einer Messerklaue konfrontiert, die den Dealer Max flankieren. Er schluckt einmal und dann nimmer der Deal so seinen Lauf. Er möchte Drogen kaufen und prompt rattert ihm Max eine Liste mit Namen runter, von denen er einige kennt, andere aber nicht. Speed, UcanB, HumbleBumble, **1528**, etc. Letzteres lässt bei Xanatos ein grünes Licht aufflackern und er schlägt zu. „Das 1528“ eröffnet er dem Dealer und wird darauf hingewiesen, dass die Mindestabnahme bei einem Wert von 2.000 Y liegt. Ohne zu zögern willigt er ein und verlässt den Schuppen kurze Zeit später mit zehn kleinen Tütchen, in denen sich ein zuckerartiger Stoff befindet.

Cat atmet hörbar auf und winkt den Magier, er soll sich beeilen, lässt die Maschine aufheulen und brettet durch die Orkmeute, die verschreckt zur Seite springen. Zurück in Xanatos Wohnung wird das Pulver mit Hackfleisch vermengt und zu ein paar handliche Kugel gerollt und in Folie gewickelt.

- Kanalratten -

So, 01.12.58, 23:00 Uhr – Seattle, Tacoma Forschungspark – Kanalisation

Die Runner dösen den Nachmittag dahin und kontrollieren ihre Ausrüstung. Die wichtigen Dinge wie Waffen und Munition können nicht wie gewohnt eingesteckt werden, denn sie müssen über den **Chemoanzüge** ja noch greifbar bleiben. Fastblade und Cat parken ihre Bikes einige Straßen weiter an unauffälligen Wagen und John fährt den Rest des Teams drei Blocks von den TekLon Labors auf einen öffentlichen Parkplatz, auf dem sich auch einer der XXL-Zugänge zum Kanalnetz befindet. Die Idee, ein Schutzzelt der Stadtwerke zu entwenden wird kurzerhand wieder verworfen und so dringen die Runner im Schutz der Dunkelheit in den Untergrund vor.

Der Weg durch den Hauptkanal ist recht einfach, auch wenn die Anzüge unbequem sind und jeden mächtig ins Schwitzen bringen. Am schwierigsten hat es Gimli. Während das Team durch das etwas kniehohes Wasser waten kann, steht es dem Gnom fast sprichwörtlich bis zum Hals. Dies wird besser im Zubringer, der sie in die Nähe der unterirdischen Labore bringen soll. Hier fließt wenig Wasser und nach einer halben Stunde sind die Runner vor Ort. Fastblade hat die Entfernungen mit einem Maßband kontrolliert und vergleicht das Ergebnis mit dem Johns GPS. Die Differenz liegt knapp unter 2 Metern, da sollte man schon mit auskommen.

Als Blotch dann den starken Akku-Bohrhammer ansetzt und anfängt die Betonwand des Kanals zu bearbeiten, fällt ihnen ein, dass keiner an Ohrschutz gedacht hat und sich die Hände an die Ohren halten bringt in den dicken Schutzanzügen auch nicht viel. So nehmen sie es hin und sichern in beide Richtungen. Nach ca. 30min ist das Loch groß genug und Blotch wechselt zu Spitzhacke und Schaufel. Irgendwie stimmt der Plan dann aber doch nicht und der Troll muss sich fast fünf Meter durch das Erdreich buddeln, bis er an die blau schimmernden Wand aus Betonplastik stößt.

Jetzt ist die Stunde der Spraydose gekommen und Fastblade sprüht die freigemachte Fläche ein. Fasziniert beobachten die Runner, wie sich auf der stahlharten Oberfläche Bläschen bilden und feiner Dampf entweicht. Nach zwei Minuten ist die Wand zu einer zähen Masse geworden und Blotch steckt seine Hand hinein und hindurch. Fast mühelos kann er das Material aufweiten und hindurchkriechen. Die anderen folgen ihm und die Masse zieht sich langsam und mit schmatzenden Geräuschen wieder zusammen.

- Eine Klinik unter der Erde -

Mo, 02.12.58, 01:45 Uhr –Seattle, Tacoma Forschungspark – TekLon Labor

Der Raum, in dem die Runner herausgekommen sind misst etwas 3 auf 4 Meter und ist mit einer Tür verschlossen. An den Wänden stehen einfache Spinde, ein Putzwagen lehnt an der Wand und - oh Schreck - eine Kamera hat das Team im Visier. Der blinkende grüne Punkt kann wohl nur heißen, dass die Kamera gerade läuft. Zum Glück ist kein Licht in den Raum und Xanatos wirft kurzerhand einen Putzlappen über die Optik. Gimli setzt sich unterdessen einfach hin und verlässt seinen Körper um die Anlage astral zu erkunden.

Der nächste Raum ist scheinbar ein Lager. Mehrere Krankenhausbetten stehen hier herum, dazu etliche Kartons und in der gegenüberliegenden Ecke scheint ein weiterer Raum wie dieser zu sein. Die Wand zu rechten weist eine große, doppelte Schwingtür auf, die in einen Operationssaal führt. Links daneben ist ein Fahrstuhl zu erkennen. Dieser endet hier und die Unterfahrt reicht noch ca. 2,5m tiefer als der Boden. Vom Fahrstuhl aus geht es auf der anderen Seite in einen weiteren Raum, der an eine Schleuse angrenzt, von wo aus man ebenfalls in den OP gelangt. Dieser ist ziemlich großzügig angelegt und misst 10 mal 8 Meter. Auf der gegenüberliegenden Längsseite befindet sich in zwei Meter Höhe eine Art Panoramagalerie mit einer durchgehenden Glasscheibe.

Durch die Schleuse kommt man durch eine dritte Tür zu einem Vorraum mit einer Treppe nach oben, die ebenfalls etwa zwei Höhenmeter überwindet. Dort trifft Gimli auf den ersten Wachmann, der hier etwas schläfrig seinen Dienst versieht, aber immerhin ein Gewehr an der Wand stehen hat! Der restliche Teil des Labortrakt ist höher angelegt und scheint nur über die Treppe zugänglich zu sein. An den Gang schließt sich eine Vorhalle (8m x 8m) an, von der aus vier kleinere Räume (jeweils zwei gegenüber) zu erreichen sind. Einer davon ist von einem starken magischen Feld, einem Hüter, umgeben und verhindert, dass Gimli sich im Astralraum Zugang verschafft.

Ein kleines Büro (3x3) in der Mitte des Raums ist von der dem OP abgewandten Seite zugänglich. Hier halten sich ein weiterer Wachmann und eine Frau auf, die an einem der unzähligen Monitore sitzt. Dominiert wird die Halle von einer gewaltigen Stahlwand, die wohl eine Tür ist. Diese ist sechs Meter breit und reicht von Boden bis zur Decke in 3m Höhe. Dahinter führt ein Gang etwa zehn Meter weiter zu einem zentralen Lager mit einer Hebebühne in der Mitte, die wohl als Aufzug genutzt wird.

Nach der Rückkehr des Gnoms und seiner Schilderung wagt das Team den Ausfall und macht sich in dem Vorbereitungsraum breit und John bereitet einige Sprengladungen vor. Xanatos ruft seine beschworenen Elementargeister zu sich und mit etwas Unbehagen der anderen Runner manifestieren sich der Luft- und das Feuerelementar. Unterdessen macht sich Cat mit ihrem kleinen Elektronik-Set an die gesicherten Tür des OP. Der Kartenleser zeigt sich hartnäckig, doch nach zwei Versuchen gibt sich das Schloss geschlagen. Gimli, Xanatos und Cat schleichen vorsichtig an der Wand entlang in Richtung Schleusentür, da der Wachmann den Saal durch ein kleines Fenster im Auge behalten könnte.

Blotch dagegen ist kein Freund der leisen Tour und verwendet die Spitzhacke als Türöffner für den Fahrstuhl. Unter einem missbilligenden Quietschen gleiten die Türen durch den Zug des Trolls zur Seite und geben den Schacht frei. Dann springt Blotch, ergreift einige der Stahlseile und kann sich trotz des Ölfilms einigermaßen halten. Mit einer Hand gelingt es ihm, die Sicherung der anderen Tür zu überwinden, schiebt diese auf und hangelt sich in den Vorbereitungsraum der Ärzte. Dem Elfensamurai juckt es auch unter der Haut und die Hyperschilddrüse puscht mächtig. Mit einem gewaltigen Satz springt er in den Schacht, doch mit den klobigen Handschuhen des Chemoanzug greift er daneben und kann sich nur noch an der

Türleiste unter den Füßen des Trolls festhalten. Doch er findet keinen Griff und rutscht ab - den im Schein der Notbeleuchtung böse schimmernden Halteklammern im Boden entgegen. Doch Blotch reagiert extrem schnell und kann einen Arm des fallenden Elfen erwischen. Wie ein Schraubstock greift er zu und mit einem gewaltigen Ruck wuchtet er den Samurai zu sich hoch. John winkt ihnen mit erhobenen Daumen und bringt auf seiner Seite der offenen Fahrstuhlüren eine nette Portion C4 an und schleicht sich dann zu den anderen.

Im OP haben sich die anderen Runner mittlerweile dem Fenster genähert und der kleine Gimli schleicht sich mit seinen 75 Zentimetern so nah wie es nur geht an den Wachmann heran. Trotz des schlechten Blickwinkels gelingt ihm dann ein Betäubungsblitz. Der Gegner fällt nach vorn vom Stuhl und bleibt in einer merkwürdigen Pose liegen. Anschließend versucht sich Cat an der Schleuse und zieht diesmal erfolgreich den Magschloss-Knacker. In dem Raum dahinter können sie durch eine weitere Fensterscheibe Blotch und Fastblade sehen, die sich gerade mit der einer der zwei Zugangstüren beschäftigen.

Cat schüttelt dem Kopf und meint, sie sollen doch auch durch den OP kommen, doch Blotch wiegelt nur unternehmungslustig ab und drischt mit der Spitzhacke auf die Tür ein. Diese zeigt sich davon gänzlich unbeeindruckt und Blotch prellt sich fast das Handgelenk als er das Knacken im Stil der Hacke zu Kenntnis nehmen. Auch das Fenster will nicht nachgeben und so trotten die beiden Runner aus ihrer Sackgasse zurück durch den Fahrstuhlschacht und den Vorraum in den OP und weiter zur Schleuse.

Hier scheitert Cat gerade zum dritten Mal an der Sicherung des Schlosses. Zwar konnte sie es bislang vermeiden den Alarm auszulösen, doch die Tür bleibt nach wie vor verschlossen. Kurz bevor es den Runnern zu lang dauert, und ein Teil des aufgepeppten Fraktion die C4-Lösung anstrebt, unterbricht Xanatos die Diskussion und ruft den Feuerelementar herbei. Er schickt ihn zu dem Wachmann und lässt ihn dessen Keycard nehmen, die er dann auf den anderen Seite der Tür in das Lesegerät stecken soll. Nach einigem Hin und Her und etlichen Weisungen können die Runner durch die Schiebe verfolgen, wie der Geist das Schloss für sie öffnet, ohne alles in Flammen aufgehen zu lassen.

Das Team geht durch die Tür und der Magier nimmt die Karte an sich. Dann entlässt er das Elementar fürs erste während Fastblade noch den Sicherheitsmann entwapnet. Über die Treppe dringt das Team schließlich in den oberen Bereich der Laboranlage vor.

- Ungebetene Besucher -

Mo, 02.12.58, 02:10 Uhr – Seattle, Tacoma Forschungspark – TekLon Labor

Hinter der Treppe ist der Raum erleuchtet. Durch die Dämpfung der Isolationswand scheint kein Laut in diesen Bereich vorgedrungen zu sein, die Runner treffen jedenfalls auf keinen Widerstand. Gimli erkundet astral noch einmal kurz das Büro, sieht den Wachmann aber nach wie vor mit der anderen Frau im Gespräch. Der Schamane gibt dem Team grünes Licht und Fastblade geht mit seiner Waffe im Anschlag vor. Er vergewissert sich, dass keine weitere Wache in der Nähe ist und spurtet zur Bürotür, öffnet sie und verpasst dem Wachmann 3 Kugel in die Brust, bevor dieser auch nur den Kopf zu ihm herum drehen kann. Die Frau sieht keine Chance und ergibt sich ohne den kleinsten Versuch des Widerstands. Rasch hat der Samurai die Bildschirme unter Kontrolle und nachdem er das Blut von den Monitoren abgewischt hat, kann er sich ein besseres Bild der Lage machen. Die Gänge im Labor selber sind leer und der Gang hinter der Stahltür, sowie der dahinter liegende Raum mit dem Aufzug sind verlassen. Gut so, dann scheint die Zentrale noch nichts bemerkt zu haben.

Der Rest des Teams folgt und bildet eine kleine Traube vor dem Büro. Nach kurzer Zeit kann die Dame die Verriegelungen von drei der vier Labors entsichern und die Runner machen sich auf die Suche nach ihrem Ziel, dem Prototypen der Cyberhand. Fastblade beäugt inzwischen die leichten Schleifspuren an der Stahltür und vermutet, dass das Schott auf ganzer Länge nach oben oder unten aufgefahren werden kann, so dass es keine Deckung an den Seiten geben wird. Aber noch ist alles ruhig und die beiden Zauberer Gimli und Xanatos begeben sich in den Panoramasaal, von wo aus sie den OP einsehen können. Die perfekte Position um nachfolgende Gegner ausschalten zu können.

In den drei Laborräumen befindet sich einiges an elektronischer und biotechnischer Ausrüstung. Cat kann der Versuchung nicht widerstehen und packt das eine oder andere Gerät in ihren Rucksack. Der Elfensamurai drängt die Sicherheitsangestellte weiterhin, die Tür des letzten Labors zu öffnen, doch sie meint, dass nur der Laborleiter dazu befugt sei. In Ermangelung anderer Optionen schätzt John dann Lage und Stärke der Panzertür ab und bastelt aus dem restlichen C4 einen handlichen Türöffner. Dann ruft er das Team in Deckung und mit einer sorgfältig platzierten Sprengung öffnet sich der Weg zum Schatz.

Blotch ist der erste, der die Tür aufmacht und sich wagemutig in den Raum tritt. Durch die Sprengung ist allerhand Kleinzeug zu Schrott gegangen, doch die Cyberhand wird wohl sicher verwahrt sein. Der Rauch ist noch immer dick und der Troll meint zwischen den Schwaden eine Art Gesicht zu erkennen. Im nächsten Moment dreht sich sein Magen komplett um und er muss sich erbrechen. Da keine Zeit mehr bleibt, den Helm abzunehmen kotzt er von innen seinen Anzug voll und geht von Krämpfen geschüttelt auf die Knie.

Der Rest der Runner wirkt verunsichert, da der Troll ja wie sie einen Chemoanzug trägt und gegen Gasattacken gefeit sein sollte. Entweder ist hier ein ganz böses Zeug im Spiel, oder irgendeine andere Teufelei im Gange. Als sich der Rauch der Explosion verzieht, erkennen sie, dass in dem Raum eine Nebelgestalt schwebt und John eröffnet sofort das Feuer, kann dem Geist aber nichts anhaben. Cat ruft über ihr Headset Gimli und Xanatos herbei und eröffnet dann ebenfalls das Feuer, muss aber einem telekinetisch geworfenen Gegenstand ausweichen und verfehlt.

Die Runner jagen Kugel um Kugel in den Raum und durch die Gestalt hindurch, doch sie erzielen damit kaum einen Effekt. Als Xanatos bei ihnen eintrifft erkennt er die magische Natur des Gegners und ruft das Feuerelementar herbei und schickt es los, den Geist anzugreifen. Zurück in seiner gewohnten Umgebung des Astralraums bewegt sich das Elementar in Richtung des Raums und stößt dabei auf die starke magische Barriere, die den Luftgeist auch daran hindert, die Runner in der Halle anzugreifen. Die Barriere erweist sich als äußerst stark und binden den Elementar im Astralkampf.

Im Gefecht versucht Blotch unterdessen den Kopf aus der Schusslinie zu halten und rappelt sich langsam wieder auf. Mit den letzten Resten seines Willens konzentriert er sich und greift nach seiner Streitaxt. Mit einem lauten Gebrüll erhebt er sich von seinen Knien und holt aus. Der gesammelte Schwung trifft den Leib der Geisterkreatur und spaltet sie in zwei Stücke. Die beiden Zauberer vernehmen das schwache Wehklagen im Astralraum und der Nebel lichtet sich.

Dann macht sich das Team an die Durchsuchung des Labors. Cat findet einige Einzelteile wie Finger und Gelenkservos und packt vorsichtshalber einmal alles ein. Dann stößt sie auf eine verglaste Stahltür und versucht sich erneut am Schloss, muss aber wieder passen. Dann wird sie von einer riesigen Pranke zur Seite geschoben und Blotch holt mit seiner Axt aus und nach drei gezielten Hieben ist das Loch im geborstenen Glas groß genug, um die dahinter befindliche Cyberhand zu bergen. Cat nimmt sie an sich und stopft die Beute in ihren Rucksack.

Fastblade hat in der ganzen Zeit die Monitore nicht aus den Augen gelassen und gibt Alarm, als die Hebeplattform im Zentrallager aktiviert wird. Im Gang hinter der großen Stahltür wird von roter Notbeleuchtung auf normales, aber gedämpftes Licht umgeschaltet und der Elfensamurai kann ein halbes Dutzend oder mehr Gestalten in Kampfanzügen und schwerer Panzerung erkennen. Sofort machen sich die anderen Runner auf und starten ihren Rückzug zum Putzraum auf der anderen Seite des Labors.

- Battlefield 2058 -

Mo, 02.12.58, 02:25 Uhr – Seattle, Tacoma Forschungspark – TekLon Labor

Der erste Runner hat die Halle noch nicht richtig verlassen, da lösen sich die Verriegelungen der Stahltür und das gesamte Schott gleitet in Zeitlupentempo nach oben. Fastblade stellt die Frau im Büro kalt und sucht sich Deckung, um den Rückweg des Teams zu sichern. Wegen der astralen Barriere können die Zauberer nicht eingreifen und Xanatos verspürt plötzlich eine Leere, als das Feuerelementar von einem unbekannten Gegner vernichtet wird. Der Gnom ruft den Herdgeist des Labors zu sich und trägt ihm auf, jeden anzugreifen, der das Tor durchschreitet.

Cat und John folgen dem Troll zu Tür an der Treppe und weiter hinunter. Irgendwer rollt noch eine Granate und dem sich öffnenden Schott hindurch und schließlich bleibt einzig und allein Fastblade an der Ecke sitzen und sichert das Team. Dann gefriert ihm das Blut in den Adern. Zwischen den Schritten der schweren Stiefel kann er ein neues Geräusch erkennen. Ein metallisches Klicken und Klacken, als ob jemand mit Steppschuhen herumläuft. Doch die einzige Kunst, die der neue Gegner beherrscht ist die des Tötens. Auf der anderen Seite des Tors kann der Elf nun einen Menschen erkennen, der über und über mit Cyberware ausgestattet wurde. Die chromglänzenden Beine und der gesamte Torso sind nicht mehr natürlich. Nur der Schädel scheint unter der Panzerung noch natürlich zu sein, die rotglühenden Augen sind es jedenfalls nicht mehr.

Mit einem maschinenhaften Ruck schwenkt der **Cyberzombie** ein LMG in Richtung des Samurai und feuert eine Salve auf die Wandecke ab wo vor kurzem noch der Elf gesessen war. Dann detoniert die Granate der Runner und einige der menschlichen Gegner bleiben auf der Strecke, doch zwischen den Schreien der Verwundeten klingt überdeutlich das „klick – klack“ der Cyberbeine und Fastblade schnappt sein Gewehr und nimmt die Füße in die Hand.

Das Team kommt schnell voran und es fällt ihnen auch keine Wache oder sonstiger Gegner in den Rücken. Durch die immer noch geöffnete Schleuse und den OP rennen die Runner dem Troll hinterher und ab in den Putzraum, durch dessen Außenwand sie in das Labor eingedrungen waren. Dort ist erst einmal Endstation, denn das Plasteel hat sich wieder verfestigt. Blotch lässt sich die zweite Dose mit dem Spray geben und fängt an die Wand damit zu bearbeiten. Doch der Vorgang wird wohl wieder so um die 2 Minuten ihrer kostbaren Zeit in Anspruch nehmen.

John, Gimli und Xanatos sind ebenfalls wieder im Putzraum angekommen und John nimmt sein letztes C4 und packt alles mit einem Zünder zusammen den er auf 30 Sekunden einstellt und wirft dieses Päckchen vor die Schwingtür des OP. Durch diese kommt gerade Fastblade gelaufen, stutzt kurz und zeigt dann mit dem Daumen nach oben, um John seine Zustimmung zu zeigen. Als hinter ihm einige Kugeln in die Tür einschlagen hechtet er sich vorwärts und rollt sich durch die offene Tür zum Putzraum ab – verflucht, die Gegner sind nur knapp hinter ihnen.

Da die 30 Sekunden wohl zu großzügig waren, nimmt John seine **Phosphor-Granate** und zielt abwartend auf die Doppeltür. Kaum wird diese vom ersten Gegner geöffnet, öffnet er die Putzraumtür ein wenig und wirft.

Die Granate detoniert mit einer unglaublichen Hitzewelle und wirft mindestens zwei der Gepanzerter durch den Raum, doch dann muss eine elektrische Entladung den Zünder des C4-Pakets aktiviert haben und diese Explosion überschallt die erste mit einem gewaltigen „Rrrums“. Die Türen und Wände der Seitenräume werden in die Einzelteile zerfetzt und auch die massive Türen zum OP geben nach. Die Decke über dem Zentrum der Sprengung hat tiefe Risse und faustgroße Brocken Trümmer umher.

Doch die Trümmer sind das kleinste Problem, dem sich die Runner gegenüber sehen. Zwischen den Brocken aus Plasteel fliegen auch etliche 7,62mm Geschosse durch die Luft und machen ihnen das Leben schwer. Zum Glück erwischen die Feuerstöße aus dem leichten Maschinengewehr keinen aus dem Team und Blotch versucht mit Vehemenz, die Wand weiter zu öffnen. Aber der Vorgang braucht seine Zeit und noch hat das Material die Konsistenz von Hartgummi und ein Durchkommen ist nicht möglich.

Fastblade lädt die **Remington 950** durch und feuert auf den Cyberzombie, der inzwischen recht nahe ist. Die letzten Reste der Wandstreben bieten kaum Deckung und so ziehen auch John und Cat ihre Pistolen und unterstützt den Samurai, auch wenn die Kugeln bislang noch mit einem zynischen „pling“ von der harten Panzerung des Gegners abprallen. Der Chromsoldat ist nicht allein und einer der anderen Soldaten platziert einer 3er-Salve gezielt in seiner Brust. Die Panzerung kann die Kugeln nicht aufhalten und mit einem Röcheln bricht John zwischen den Runnern zusammen.

Die nächste Salve erwischt den Elfen. Etwas verwundert und heilfroh, dass er nur mäßig aus der Seite blutet schaut er sich den Cybersoldaten etwas genauer an. Dieser hält das LMG gar nicht in seiner Hand – dort speit ihm eine MP das Blei entgegen – sondern trägt sie an einem dritten Arm über der Schulter. Wahrscheinlich von einem autonomen Computer gesteuert, damit der Zombie weiter agieren kann! Jedenfalls bringt ihm diese Erkenntnis keinen wirklichen Vorteil und zudem stand er etwas zu lange still, so dass ihn eine weitere Kugel streift und dabei den Anzug am Arm aufreißt.

Da der andere Typ langsam nervt, schwenkt der Samurai das Gewehr herum und verpasst dem anderen Angreifer (wo ist eigentlich der Rest der Truppe ?) einen Fangschuss, der dies Problem damit erledigt. John zieht am Boden liegend seine letzte Granate und wirft sie, doch die Explosion verpufft zu weit hinter dem Zombie, der dadurch aber immerhin ins Wanken gerät und so mit seinen nächsten Schüssen den Boden weiter perforiert.

Unter dem Geheule der Querschläger wagt sich Xanatos wieder aus der Deckung und konzentriert sich schweren Herzens auf seinen mächtigsten Zauberspruch. Wieder einmal liegt es an dem Magier und der faustgroße Feuerball verlässt die Hand des Elfen. Augenblicke später ist der Cyberzombie von einer Flammenhölle umgeben, die Maschinenpistole in seiner Hand explodiert und reißt diese samt Stabilisator vom Arm des Gegners ab. Die äußeren Metallteile glühen teilweise auf und der Gestank nach verbranntem Fleisch dringt zu den Runnern durch. Doch irgendwie ist etwas schiefgelaufen. Der Zombie zieht mehr Mana an sich als er sollte. Wie ein schwarzes Loch verschlingt er die Energie des Zaubers und der Elfenmagier kann die abfließende Menge nicht mehr kontrollieren und bricht mit blutunterlaufenden Augen zusammen.

Da der Gegner aber immer noch steht und das LMG böse hin und her zuckt, entschließt sich auch der Gnom zu einer magischen Attacke. Der Betäubungsblitz lässt Funken sprühen, doch ob es den Chromtypen beeindruckt lässt sich nicht feststellen. Hinter ihnen jubelt Cat inzwischen und arbeitet sich durch die nun endlich durchlässige Wand, gefolgt vom schwer verletzten John und dem Gnom, der dem Runner hilft. Blotch hat nun wieder die Hände frei und greift wieder zur Axt. „Wo Kugeln nicht helfen, muss der Dosenöffner ran“ denkt sich der Troll und geht mit weit ausholenden Schritten auf den Angreifer los.

Dieser dreht sich ruckartige um und zieht eine Pistole, doch die Verletzungen – oder wäre „Beschädigungen“ angebrachter ? – sind zu schwer; der Arm hebt sich zu langsam und kann die herabsausenden Axt nicht aufhalten. Mit einem knirschenden Geräusch trifft Metall auf Metall und trennt den Kopf vom Rumpf, der augenblicklich alle Bewegungen einstellt.

Erleichtert holen die Runner kurz Luft und flicken notdürftig die schlimmsten Verletzungen - Xanatos erhält ein StimPatch - und kriechen nacheinander durch die zähflüssige Wand. Cat sichert unterdessen den Kanal und Fastblade übernimmt diese Aufgabe im Labor, bis er als letzter den Raum verlässt; dabei einen letzten Blick auf die glühende und rauchende Ruine des Cyberzombies werfend.

Als alle den kurzen Gang durch den Untergrund zum Kanal hinter sich gebracht haben, zünden die Runner die letzte Sprengladung für diese Nacht und machen sich auf den Rückweg. Keine Patrouille oder Riesenratten stören ihre weitere Flucht., so dass alle nur wenige Minuten später den Aufstieg erreichen.

- Finale -

Mo, 02.12.58, 02:40 Uhr – Seattle, Tacoma – Irgendeine Straße

Von dem geöffneten Wartungsschacht aus kann Blotch die vielen Blaulichter der Knight Errant Einsatzwagen sehen und mindestens zwei kleine Hubschrauber sind in der Luft. Trotz der geglückten Flucht aus dem Labor ist man noch lange nicht daheim. Der Troll muss den verletzten Teammitgliedern, insbesondere John und Xanatos, aus dem Schacht helfen und zum Van schleppen. Dummerweise hat es da unten genau den Fahrer erwischt und so klemmt sich Cat hinter das Steuer und lenkt den Wagen. Ihre Blitzen wird den Tag im Versteck hoffentlich überleben. Auf der Fahrt zu Xanatos Wohnung kümmert sich Gimli um John und Cat, deren Wunden sich etwas schließen können.

Der Elfensamurai fährt dagegen direkt nach Hause und zieht sich um, bevor er sich wieder auf die Suzuki Aurora schwingt und ebenfalls zur Wohnung des Magiers fährt. Scheinbar sind ihnen keine Verfolger auf den Fersen und so können sich alle von den Strapazen erholen.

Di, 03.12.58, 19:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Wohnung von Xanatos

Den Tag über hat sich das Team erholt und seine Wunden geleck. Die Verletzungen von John sind nach der Behandlung von Gimli soweit verheilt, dass sie von selbst ausheilen werden. Cat hat sich im Berufsverkehr am späten Nachmittag ihre BMW Blitzen vom öffentlichen Parkplatz geholt und sieht um einiges beruhigter aus als am Abend zuvor.

Pünktlich um 19:00 Uhr ruft Cat dann die Mailbox ihrer Auftraggeberin an und vermelden den Eingang der Ware. Nun bleibt ihnen nur das Warten auf den Rückruf. Und nur wenige Sekunden später summt auch schon das Telekom. Mrs. Daisy scheint erfreut zu sein und bittet die Runner gegen 21:00 Uhr auf den Vergnügungsdampfer nach **Mercer Island**, doch das Wasser behagt Cat ganz und gar nicht. Der Gegenvorschlag mit den Docks ist der Johnson nicht passend und so geht es eine Weile hin und her, bis die Wahl auf das Piasmagehege im **Zoo der Renraku Arkologie** fällt. Auf der Parkbank davor soll um 22:00 Uhr der Austausch stattfinden. Der Rest des Teams gibt das OK und damit ist es beschlossene Sache.

Di, 03.12.58, 22:00 Uhr – Seattle, Renraku Arkologie – Zoo für Parawesen

Die Sicherheit der Arkologie wird zwar immer hoch gelobt, aber die eine oder andere Waffe lässt sich immer mit in das Gebäude bringen. So sind die Runner trotz allem vorsichtig und verteilen sich rund um das Gehege der beiden Piasmas um etwaigen Überraschungen vorzubeugen. Doch Mrs. Daisy sitzt ganz gelassen und allein auf der Parkbank und trinkt aus einem Becher Soykaf, während auf ihrem portablen Trid die Nachrichten laufen. Mit der Aktenmappe neben sich, sieht sie aus wie eine Managerin, die sich noch etwas Ruhe gönnt.

Cat übernimmt die Übergabe und schlendert auf die Parkbank zu und setzt sich. Daisy wirft nur einen kurzen Blick in die Tasche mit der Cyberhand und verabschiedet sich dann. Die Runnerin nimmt den Koffer, öffnet ihn kurz – darin liegen sechs beglaubigte Credsticks – und verschwindet in die andere Richtung. Der Check ergibt jeweils die Summe von 15.000 Nuyen. Also gab es trotz der nicht erbeuteten Unterlagen scheinbar doch einen kleinen Bonus.

Nett – aber wofür eigentlich ?

So oder so, der Run ist vorbei und das Team wird sich erst einmal von dem Kampf mit dem Cyberzombie erholen. Dann tauschen die Runner noch die Nummern mit John und Cat und trennen sich ... bis zum nächsten Abend im „Old Spice“.

- Ende -

Karmavergabe:

Charakter	Karma	Team	Einzel
Blotch	7	5	2
Cat	6	5	1
Fastblade	7	5	2
Gimli	6	5	1
John Smith	6	5	1
Xanatos	7	5	2