

Run B05 – Wild Kingdom

FASA 7324 „Predator and Prey / Wild Kingdom“

Teil-1**Gespielt am 20.Oktober 2002****Cast of Shadows:**

Blotch – Messerklaue Troll - Amerikaner	Gimli –Schamane (Leopard) Gnom, Amerindianer	MR.X – Messerklaue Troll - Amerikaner
Shorty – Söldnerin Menehune, Hawai'ianerin	Slitch – Runnerin Gestaltwandlerin (Adler)	Xanatos –Magier Elf, Amerikaner

- Prolog -**04. – 09.Dezember 2058**

Die Runner haben sich von dem Überfall auf die TekLon Labore gut erholt und es irgendwie geschafft, den Ball flach genug zu halten, um nicht aufgespürt zu werden. Auf weitere Nachforschungen wurde zu Gunsten eine Deckung ebenfalls verzichtet und das Team übt sich in den Verbesserung seiner Fertigkeiten.

Gimli verschwindet einige Tage in seiner Medizinhütte und verbringt diese in einer tiefen Meditation und besucht die Metaebene seines Totems, um Einblick in die Tiefen der arkanen Künste zu erhalten. Er kann Leopard beeindrucken und initiiert (15 Karma / 2 Tage).

Slitch ist nach den vielen Nahkämpfen der Meinung, dass sie immer noch nicht gut genug ist und übt sich erfolgreich im waffenlosen Kampf (3 > 4, 8 Karma, 28 Tage, 800,- Nuyen).

Xanatos hat ein ähnliches Ansinnen und will seine körperliche Widerstandsfähigkeit erhöhen. Er startet ein Programm zur Steigerung seine Konstitution (3 > 4, 8 Karma, 160 Tage).

- Stammtisch -**Di, 10.12.58, 21:00 Uhr – Seattle, Redmond – Bar „Old Spice“**

Die Runner sitzen an ihrem Stammtisch im Spice und Blotch hat einen Bekannten dabei der sich ebenfalls in das Team einbringen will. MR.X ist auch ein Troll und kann wohl am ehesten als Messerklaue bezeichnet werden. Für einen richtigen Samurai fehlen die aufgepeppten Reflexe, aber zwei Trolle im Team ist bestimmt auch nie verkehrt!

Der Ork, der hier als Ihr Schieber fungiert fragt an, ob das Team gerade frei ist und meint, sie sollen sich doch morgen gegen 19:00 Uhr im **Hillman Theater**, Downtown einfinden. Dort wird für eine gewisse **Reather** eine Sondervorführung gegeben, zu der sie auch eingeladen sind.

- A Word From Our Sponsor -

Mi, 11.12.58, 19:00 Uhr – Seattle, Downtown – Kino „Hillman Theater“

Slitch putzt sich mächtig auf und wird von MR.X auf dessen Motorrad mitgenommen, wie auch der Magier bei Blotch aufsitzt. Gimli hat es etwas komfortabler und lässt sich von Shorty in ihrem Ford Americar mitnehmen. Das Hillman ist einer der letzten Cineplexe in Seattle und verfügt noch ausschließlich über zweidimensionale Leinwände.

Der Junge an Kasse 4 staunt nicht schlecht als Slitch sich ihm in der vollen Pracht ihrer weiblichen Menschengestalt präsentiert und nach der Sondervorführung für Reather fragt. Ohne seine Glupscher aus ihrem Ausschnitt zu nehmen stottert der arme Kerl was von „Saal 5“ und schaut ihr noch mit großen Augen hinterher, als sie sich mit den anderen dorthin begibt.

Der Kinosaal ist leer und es läuft gerade Werbung. In der ersten Reihe ist ein Blondschof zu erkennen und so versammelt man sich vorne an der Bühne. Ihr Kontakt hat indische Gesichtszüge und trägt einen lässigen Jogginganzug in hellen Farben. Sie stellt sich allen als Reather vor und beginnt gleich mit dem Wesentlichen.

Das Team soll ein Frachtschiff auf seine Atlantiküberquerung begleiten und sicher stellen, dass die Fracht auch gut ankommt. Die Runner willigen ein und so geht es in die Details. Die Fracht ist für die Niederlassung von **Phönix Biotechnologies** in der freien Stadt **Sekondi** an der Elfenbeinküste bestimmt. Die Runner werden noch heute Nacht von Seattle aus nach Miami geflogen und von dort zum Hafen gebracht. Das Schiff macht auf seiner Fahrt einen Zwischenstopp auf den Bermudas und nimmt weitere Fracht auf, bevor es sich auf die lange Fahrt nach Afrika macht. Als Bezahlung ist vorgesehen, die Runner mit Aktien von PBT zu entlohnen, so dass sie durch ihre Aktion einen direkten Einfluss auf den Wertzuwachs der Papiere haben. Das Team erhält sofort ein Bündel mit 500 Anteilsscheinen und Xanatos klemmt sich das Paket Dokumentfolien unter dem Arm. In Miami werde Sie von **Rain**, dem dortigen Kontakt, weitere 2.500 Stück erhalten und die andere Hälfte dann in Sekondi. Das wären insgesamt 6.000 Aktien zum aktuelle Tageskurs von 21,30 Y. In Summe sind das stolze 127.800 Nuyen für das Team oder 21.300 Y pro Nase.

Da die Kontrollen am Firmenterminal von SeaTac zwar weniger streng, aber dennoch vorhanden sind, müssen sie Runner alles über der Größe einer Faustfeuerwaffe in Seattle lassen. Reather fragt deshalb nach Ausrüstung, die der Kontakt in Miami noch bis zur Abfahrt des Schiffes besorgen soll – auf Firmenkosten selbstverständlich. Das Team zeigt sich ungewohnt bescheiden und ordert nur zwei Sturmschrotflinten, zwei Rommsweeper, eine Maschinenpistole und ein paar Handgranaten. Für die Klauen noch zwei Kampfähxe und ein Schwert für den Magier. Dazu Tauscherausrüstungen für alle und einige Harpunen. Reather notiert sich alles fein säuberlich und betont noch einmal, dass der Flieger pünktlich um 3:00 Uhr abheben soll, das Team muss sich also bis spätestens 2:45 Uhr am Konzernterminal von SeaTac einfinden.

- Check In -

Do, 12.12.58, 2:45 Uhr – Seattle, Tacoma – SeaTac Airport

Der Flughafen ist bei Nacht deutlich ruhiger als bei Tage, dennoch ist es hier keineswegs ruhig. Seit Einführung der suborbitalen Flüge sind die Abfertigungszeiten quasi rund um die Uhr und der spezielle Eingang für Konzernflüge ist gut besucht. Die Runner werden trotz der Pistolen unter ihren Jacken durchgewunken und mit einem kleinen Bus über das Rollfeld zum Firmenflieger der PBT gefahren. Der Flug ist sehr komfortabel und da es eh nix zu sehen gibt, gönnt man sich einige Drinks und verschläft die Zeit bis zur Ostküste.

Do, 12.12.58, 13:30 Uhr (Ortszeit) – Miami, Karibische Liga

Der Flug war angenehm. Die Cessna Platinum III entpuppt sich als wahrer Luxusflitzer und nach nicht ganz sieben Stunden landen die Runner auf dem alten International Airport von Miami. Dort werden sie bereits von einem Kleinbus erwartet, der sie die restliche Strecke bis zur Hafeninsel fährt. Knapp eine halbe Stunde nach der Landung fährt der Bus die Kaianlagen entlang und hält pünktlich um 14:00 Ortszeit auf Höhe des Bugs eines 200-Meter Frachters, der unter der Flagge des SSC fährt.

Fünfundzwanzig Meter weiter wartet eine Konzernblondine in einem roten Kostüm und fixiert das Team beim Aussteigen. Links und rechts von ihr haben sich zwei Elfen in verdächtigen, dunklen Anzügen postiert und zeigen keinerlei Regung.

Die Frau ist **Rain**, ihre Kontaktperson und Beauftragte von PBT für diesen Frachttransport. Die Dame taut rasch auf und die Leibwächter entspannen sich zusehends. Im Lauf der nächsten Stunde werden die Runner mit der „**Tangakwunu**“ vertraut gemacht. Der Frachter ist vollautomatisiert und wird den Kurs von selbst steuern. Shorty lässt sich dennoch in die Kontrollanlagen einweihen und ist sich ziemlich sicher, den Kahn in einem Notfall übernehmen zu können.

Die Fracht besteht aus Versorgungsgütern und im vorderen Teil des Laderaums sind Kühlräume für biologische Proben, die nach Möglichkeit nicht geöffnet werden sollen. Die drei großen Ladebuchten sind jeweils mit einer magischen Barriere umgeben (Hüter-5), die astrale Eindringlinge abhalten soll. Die Aufbauten bieten Platz für fast 30 Personen und lassen keine Wünsche offen. Es scheint ein richtiger Urlaub zu werden – wenn nur die beiden mittleren Maschinengewehre links und rechts der Brücke nicht wären. Die erinnern die Runner nur allzu deutlich daran, dass dies hier eine Bewachungsmission ist.

Von den angeforderten Ausrüstungsgegenständen fehlt nur die gewünschte militärische Munition, ansonsten befinden sich zwei Enfield AS-7 Sturmschrotflinten, eine Ingram Warrior und zwei Remington Roomsweeper im Magazin. Dazu genug Munition und weitere 2.500 Patronen für die MGs. Natürlich wurden die beiden Äxte für die Trolle und das Schwert nicht vergessen. Zusätzlich liegen auf dem Tisch zwei Kartons mit je 6 Offensiv- und Defensivgranaten.

Nachdem die Führung beendet wurde erhalten die Runner von Rain noch ihr zweites Paket mit Aktien und die Namen des Kontaktmanns auf den Bahamas (Cairo) und in Sekondi erwartet sie ein gewisser Ahmado Kouruma.

Die beiden Teams verabschieden sich von einander. Exakt um 15:30 Uhr wird der Frachter von zwei Schleppern an die Leine genommen und auf freies Wasser gezogen. Dann laufen die beiden Dieselmotoren an und langsam nimmt die Tangakwunu – was soviel wie Regenbogen bedeutet – ihre Fahrt auf.

- Sail Away -**Do, 12.12.58, 16:00 Uhr – Karibische Liga – östlich von Miami**

Shorty nimmt gleich ihren Platz auf der Brücke des Stückgutfrachters ein und die beiden Trolle machen sich mit den leichten Geschützen vertraut. Blotch wird von MR.X, der mit den schweren Waffen mehr Erfahrungen hat, eingewiesen und beide kommen schnell mit den MGs klar. Dann schauen sie auf ihre Merkzettel und rufen sich noch einmal die beeindruckenden Maße des Schiffs in Erinnerung:

Länge: 200m, Breite: 30m, Tiefgang: 9,5m, Freibord: 10m, 28.000 BRT, max. Geschwindigkeit 20 kn. Momentan ist die „Tangakwunu“ aber nur mit etwas 14 kn unterwegs, was so etwa 20 km/h entspricht.

Slitch interessiert sich kein bisschen für die technischen Details und wandelt sich in ihre wahre Adlerform. Dann fliegt sie zum Bug und macht sich ein Nest zurecht, während Xanatos unter Deck ein Plätzchen sucht, wo er einen seiner hermetischen Kreise aufmalen kann. Anschließend verbringt er die nächsten zwei mal sechs Stunden mit der Beschwörung von Feuerelementaren (je Stufe-6, 2 Erf.). Das große Lagerfeuer in der Mitte des Kreises verrät dann auch einem Laien, dass hier zwei mächtige Feuerwesen gerufen werden sollen.

Gimli macht sich unterdessen mit dem Beiboot vertraut und schnappt sich danach einen der Liegestühle und schleppt eine Eisbox aus der Automatenküche an Deck. Der Wetterdienst hat Regen angesagt und solange die Sonnen noch scheint, will er hier den Urlaub genießen. Die 20 Einzel und 10 Doppelkabinen lassen das Schiff richtig gehend verlassen wirken, aber so hat man wenigstens seine Ruhe. Die Vorräte sind üppig und die Küche in Ordnung. Selbst die Bar ist gut gefüllt und so prostet man sich am Abend auf die nächsten vier Wochen zu, während draußen im Süden die Bimini Islands vorbeizieht.

- Mayday -

Fr, 13.12.58, 05:00 Uhr – Karibische Liga – nördlich von Nassau

Pflichtbewusst hat Shorty die Nacht auf der Brücke verbracht und gegen 5:00 Uhr morgens ertönt aus dem UKW Funkgerät ein verstümelter Notruf. „Mayday! Mayday! Wir wurden abgeschossen und ... „, dann verstimmt der Ruf nach einem kurzen Rauschen ganz. Der Bordrechner spuckt die Positionsangabe aus und so kann die ehemalige SEAL die Quelle des Signals in etwa 30 Meilen Entfernung vorab ermitteln. Dann wird es Zeit für eine Teambesprechung.

Mürrisch hocken die Runner, von der Schiffssirene unsanft aus dem Schlaf gerissen, in der Messe und beratschlagen was zu tun ist. Der Gnom erklärt sich bereit, den Ursprung auszukundschaften und projiziert sich astral. Rasch ist das Flugzeug aufgespürt und er kann eine zweimotorige Maschine erkennen, die auf Schwimmern dahindümpelt. Eine der Tragflächen ist abgebrochen und zwei der drei Insassen sind tot, die Aura des dritten zeigt nur noch schwache Lebenszeichen. Mit diesen Informationen fliegt er zurück zum Schiff und berichtet den anderen.

Es entbrennt ein heftige Für und Wider einer Rettungsaktion und schließlich setzt Xanatos durch und Shorty und Slitch brechen zur Bergung auf. Die Menehune errechnet den besten Kurs und eine gute Stunde später lassen die beiden Trolle das 25m Beiboot von Bord. Die Fahrt verläuft über ca. 45 Minuten und dann kommt das Wasserflugzeug in Sicht. Slitch fliegt als Adler hinüber und wandelt sich zur Frau. Schade eigentlich dass der Überlebende gerade ohnmächtig ist, denn die nackte Gestalt hätte dem Mittelamerikaner sicherlich gefallen. So aber kann sich die Runnerin gerade so auf den Schwimmern halten und den Mann herauszerren. Abermals wandelt sie sich und packt den Verletzten mit den Krallen an der Jacke und versucht ihn zu Schiff hinüberzufliegen. Doch kurz vor dem Ziel wird die Last zu schwer und der Mann stürzt in die See.

Doch Shorty war bereit und springt in das Wasser um ihn zu bergen. Wieder auf Deck zerrt sie ihn in die Kajüte und trocknet ihn ab um schließlich die Wunden zu versorgen. Slitch fliegt zurück zum Flugzeug und nimmt sich die Einschusslöcher vor. Die Kugeln müssen von der Seite und von Hinten gekommen sein. Demnach wurde das Flugzeug aus der Luft beschossen und nicht von unten.

Dann fleddert sie alles und stopft sowohl die Waffen – drei Maschinenpistolen mit Magazinen – als auch drei Pappkartons, die hinter den Sitzen lagen, in einen Sack und fliegt damit zurück zum Beiboot.

Nur 90 Minuten nach ihrem Aufbruch treffen sie dann wieder auf die „Tangakwunu“ und lassen sich an Bord hieven. Blotch und MR.X machen das Boot auf dem Heck des Frachters fest und begeben sich dann zum versammelten Team, wo der Verletzte erst weiter versorgt und dann befragt wird.

Fr, 13.12.58, 07:30 Uhr – Karibische Liga – östlich der Bahamas

Der Frachter hat inzwischen das Gebiet der Bahamas verlassen und fährt aus dem östlichen Ende des Northeast Providence Channels heraus. In der Kombüse haben die Runner den Mann an einen Stuhl gefesselt und Xanatos leitet das Verhör.

Der Elf ist wie üblich nur schwer zufrieden zu stellen. Der Typ nennt sich Enrique und ist offensichtlich Drogenkurier und wurde über den Wasser abgeschossen. Von wem kann er nicht sagen und muss für diese Lücke auch gleich mit einem seiner Finger bezahlen. Der Magier ist ungnädig und schnell mit dem Küchenbeil bei der Sache. Zwei weitere Finder später ist das Verhör vorbei und scheinbar weis Enrique wirklich nicht mehr. Gimli hat sich die Aura des Mannes angesehen und deutet Xanatos, dass er bislang die Wahrheit gesagt hat. Der Magier ist nicht so und heilt die frischen Wunden sogar noch; dann wird der Gefangene in eine der leerstehenden Kabinen gebracht und eingeschlossen. Was mit ihm und den Drogen passieren soll (denn nichts anderes enthielten die Kartons), müssen die Runner erst noch unter sich ausmachen.

- Skeletoncrew -

Sa, 14.12.58, 14:00 Uhr – Karibische Liga – 750 km vor den Bermudas

Wieder ist es Shorty, die das Team zusammentrommelt. Auf dem Radar der Brückenstation nähert sich ein Fleck mit hoher Geschwindigkeit und dies eindeutig auf Kollisionskurs. Die Runner sind beunruhigt und stellen sich schon mal gedanklich auf einen Kampf ein. Dessen ungeachtet ertönt auf einmal klar und deutlich im digitalen Seefunk die Stimme eines Mannes mit spanischem Akzent. Der Frachter soll sich auf eine Kontrolle vorbereiten. Auf die Anfrage von Shorty, wer den das spreche lautet die sonore Antwort Küstenwache der Karibischen Liga, Schnellboot CLN-234.

Die Menehune ist mehr als misstrauisch und fragt bei der Seekontrolle ihres Auftraggebers PBT nach. Dort wird ihr geraten, sich kooperativ zu verhalten. Mit einem Schulterzucken informiert sie das Team und funkt ihre Bereitschaft an das Patrouillenboot weiter.

Gegen 14:30 kommt das stahlgraue Boot parallel und der leichte Geschützturm auf dem Vorderdeck verheißt nichts Gutes. Gimli askennt das kleine Schiff und die Besatzung und kann ein knappes Dutzend Leute mit Gewehren ausmachen von denen mindestens einer ein Zauberer ist. Dann versteckt er sich an Deck auf der gegenüberliegenden Bordseite hinter einigen Aufbauten. Die Trolle klemmen sich ihre Waffen unter den Arm und klettern auf die Brücke und besetzen vorsichtshalber die beiden MG-Positionen, während sich Xanatos zu seinem hermetischen Kreis begibt und seine beiden Elementare zu sich ruft. Slitch bleibt ganz ruhig am Bug liegen und beäugt interessiert das Geschehen.

Nachdem die Gangway heruntergelassen wurde, kommen zehn Mann an Bord und ihr Anführer stellt sich Shorty als Kapitän Esteban vor, dabei mit seiner holografischen Dienstmarke wedelnd. Dann heißt er seinen Leuten, sich in Drei-Mann-Teams aufzuteilen und die Frachträume zu inspizieren.

Er selbst bittet Shorty, ihn zur Brücke zu führen. Gesagt getan und noch ist nichts ungewöhnliches passiert. Doch als die beiden den Gang mit den Kabinen betreten, hält der Uniformierte plötzlich das Gewehr im Anschlag und befiehlt ihr, in die Kabine zu gehen. Als sich die Menehune standhaft weigert, macht sich ein klein wenig Verunsicherung breit und schließlich schießt er vor ihr in den Boden, um seiner Forderung Nachdruck zu verleihen. Doch hier ist er ganz und gar an die falsche Person geraten. Shorty zieht mit einer blitzschnellen Bewegung die Roomsweeper aus dem Halfter und drückt ab ohne den Gegenüber aus den Augen zu lassen. Dieser wird von den Flachette-Fragmenten niedergestreckt und ist mausetot.

Kaum sind aus den Aufbauten Schüsse zu vernehmen, wird es auf dem Deck ziemlich hektisch. Die 3er Teams haben sich inzwischen gut verteilt und beginnen, die Besatzung aufs Korn zu nehmen. Slitch erhebt sich als Adler und nimmt Kurs auf die Piraten. Die Trolle in den Brückenauslegern können die MGs nicht auf das Deck ausrichten und greifen zu ihren Pistolen. Blotch verpasst dem erstbesten Piraten gleich zwei Kugeln aus seiner Savalette und schaltet ihn so aus bevor er einem der Runner gefährlich werden kann. Dann zeigt Gimli den anderen wo die Harke hängt und fällt ein komplettes Team mit einem mächtigen Betäubungszauber.

Doch auch die Piraten können schießen und es scheint keine wilde Straßengang zu sein, sondern ein gut eingespieltes Team. Blotch bekommt Gegenfeuer und der zweite Schuss aus dem Sturmgewehr zieht eine rote Spur über seinen Oberarm. Gimli erwischt es noch härter. Auch hier musste sich der Gegner erst einschießen, doch der zweite Schuss sitzt. Ein moderater Treffer im Bein lässt den Schamanen hinkend in Deckung fallen. Unter Deck befiehlt Xanatos seinen beiden Elementare, alle Menschen auf dem Schnellboot zu töten; danach klettert er die Leiter zum Oberdeck empor um seinen Kumpanen zu helfen.

Von dem Schnellboot sind inzwischen laute Schreie zu hören. Dann jaulen die Triebwerke auf und das Boot nimmt Fahrt auf. Scheinbar hat jemand in Panik den Fahrhebel ganz nach vorn geschoben und ist auf der heillosen Flucht vor den feurigen Ungeheuern, die ihm auf den Hals gehetzt wurden.

Auf Deck sind die beiden Trolle weiter dabei die Angreifer zu dezimieren. Die Guardians bellen im Doppeltakt und zwei weitere Piraten besuchen ihre Ahnen früher als gedacht. Doch bei dieser Schiesserei hat sich MR.X etwas zu weit aus seiner Deckung gewagt und bekommt prompt die Quittung. Einige der Piraten haben sich verschanzt und einer von denen nimmt den Troll direkt aufs Korn. Drei Kugeln durchschlagen in schneller Folge den Oberkörperpanzer und lassen MR.X schwer verletzt zu Boden taumeln. Als wären die Aktion abgesprochen, erwischt ein anderer Blotch in gleicher Weise. Ebenfalls schwer getroffen weicht auch die zweite Messerklaue in ihre Deckung zurück.

Gimli beißt dagegen die Zähne zusammen und kann einen weiteren Piraten erwischen. Auch wenn dieser danach noch benommen weiterläuft – eine Gefahr geht von dem Kerl nicht mehr aus. Doch die Piraten wehren sich weiter. Ein anderer der auf dem Deck verteilten Neun hat wohl den Kopf des Gnom hinter der Deckung gesehen und feuert auf die Aufbauten. Die Kugel durchschlägt den dünnen Stahl und bleibt im Arm des Schamanen stecken, der daraufhin laut fluchend seinen Predator zieht.

Blotch lässt sich aber auch nicht so leicht unterkriegen und hebt wieder die Savalette gegen die Feinde und kann einen weiteren Steifschuss platzieren. Dann beobachtet er, wie sich der Adler gegen einen der weiter entfernten Piraten schwingt und dieser seine Waffe gegen den Raubvogel erhebt. Eine volle Salve trifft die Gestaltwandlerin und Blut und Federn spritzen durch die Luft, doch der Vogel stürzt nicht ab sondern hält ungerührt weiter Kurs auf sein Opfer.

Dann schlägt sie ihm die Krallen tief in den Oberkörper. Der Mann stöhnt auf und will nach seinem Messer greifen, doch da schlägt der Raubvogel erneut zu und durchtrennt mit einem kraftvollen Schnabelhieb das Rückgrat seiner Beute.

In den nächsten Sekunden wendet sich das Schlachtenglück und die Runner bekommen mehr und mehr die Oberhand. Nachdem auch Shorty und Xanatos mit ihren Waffen in das Geschehen eingreifen können, verlieren die Piraten zusehends an Boden. Dann verhallt der letzte Schuss und es herrscht Ruhe auf Deck. Die beiden Elementare kehren zurück und berichten, dass sich das Boot inzwischen zu weit von ihrem Meistern entfernt hat, sie konnten aber noch wie aufgetragen einige von der Besatzung töten.

Von den Piraten sind noch vier am Leben und werden in Folge kurz verhört. Xanatos übernimmt in gewohnter Manier das Kommando und so erfahren die Runner, dass es sich um keine gezielte Attacke gehandelt hat, sondern um einen der üblichen Piratenüberfälle in dieser Gegend. Die Crew von Big John hat den Frachter aufs Korn genommen, als er den Kurs des Piratenbootes gekreuzt hat. So oder so. Der Elfenmagier bevorzugt keine Zeugen und übergibt die Toten wie die Lebenden der Karibischen See. Die Ausrüstung der Piraten wird zusammengetragen und das Arsenal der Runner kann so um 10 Sturmgewehre vom Typ **Daewoo AR-77** aufgestockt werden.

Während dieser Aktionen hat Gimli Leopard um Hilfe gebeten und konnte seine mittelschweren Wunden heilen. Die Gestaltwandlerin kennt solche Probleme kaum, ihre Wunden haben sich geschlossen, noch bevor die Jagd beendet war. Schlechter steht es dagegen um die beiden Trolle, die sich gegenseitig mit letzter Kraft in die Krankenstation schleppen. Dort angekommen stellen die Runner freudig fest, dass diese auf dem Stand der Technik ist und über einen Computerdoktor verfügt (Stufe-4). Die Erste Hilfe schlägt bei beiden gut an und kaum dass sie in weiße Verbände gewickelt sind (noch M-Schaden), fixen die beiden auch wieder los. Das Gezappel macht es Gimli nicht leicht, seine heilende Magie zu wirken, dennoch gelingt es ihm, die Wunden von Blotch weiter zu schließen (noch L).

- Zwischenstopp -

Mo, 16.12.58, 8:00 Uhr – Bermudas, Hamilton – Frachthafen

Nicht ganz vier Tage nach ihrem Aufbruch erreicht die „Tangakwunu“ im Morgengrauen den Hafen von Hamilton auf den Bermudas. Nachdem der Frachter am Kai festgemacht hat, lassen die Runner Enrique frei und dieser verschwindet zur Fuß durch die Stadt. Doch der Jagdtrieb von Slitch ist ungebrochen und so fliegt sie ihm hinterher. Am Rande der Stadt, zwischen einigen niederen Büschen, ist es dann soweit. Das Adlerweibchen legt die Schwingen an und schlägt zu. Ohne den Hauch einer Chance wird aus einem abgestürzten Drogenkurier das Frühstück einer hungrigen Gestaltwandlerin.

Die anderen Runner werden derzeit am Hafen von ihrem Kontaktmann empfangen. Ganz in helles Leinen gekleidet und mit einem großen Strohhut auf dem Kopf begrüßt **Cairo** das Team auf den Bermudas. Er lädt sie in eine Bar ein und verschafft allen Zimmern in einer kleinen aber exquisiten Herberge. Um den Frachter kümmern sich inzwischen eine Gruppe von PBT Angestellten, die schon gleich anfangen, weitere Frachtpaletten in den Bauch des Schiffes zu verladen.

Cairo erkundigt sich nach der bisherigen Fahrt und Xanatos erinnert ihn nachdrücklich an die ausstehenden Aktien. Mit einem unwirschen Lächeln informiert der Kontakt den Elfen, dass die Verladetätigkeiten bis morgen um 8:00 Uhr angesetzt sind und sie alles weitere nach dem Frühstück regeln werden. Die Runner haben also fast 24 Stunden Zeit, sich die Füße zu vertreten oder etwas Landurlaub zu machen.

Di, 17.12.58, 8:00 Uhr – Bermudas, Hamilton – Herberge „Belle Noir“

Das Team findet sich pünktlich ein und der Magier nimmt die fünf neuen Päckchen PBT Aktien in Empfang. Cairo wünscht ihnen eine gute Fahrt und mit vollem Laderaum nimmt die „Tangakwunu“ wieder Fahrt auf. Nun beginnt der lange Teil der Reise und hoffentlich mit weniger Piraten als auf der ersten Etappe. Auch wird den Runnern langsam klar, dass sie Weihnachten dies Jahr auf hoher See verbringen werden. Ihr Kontakt hat zudem nicht mit kleinen Gehässigkeiten gespart und unter Deck finden sie einen geschmückten Weihnachtsbaum und einige Präsente in kitschiger Geschenkfolien verpackt. Vermutlich können diese Konzerntypen einfach nicht aus ihrer Haut.

- Petri Heil -

Do, 19.12.58, 14:00 Uhr – Nordatlantik – 1000 km östlich der Bermudas

Die Tage vergehen wie Kaugummi seit das Wetter umgeschlagen hat. Dauernder Nieselregen vertreibt Gimli von seiner Sonnenterasse und die Trolle stehen nur noch zeitweise an den MGs. Die Wellen lassen das Schiff stampfen und man merkt deutlich, dass die „Tangakwunu“ kein Kreuzfahrer ist und ihr die Stabilisatoren fehlen um bei diesem Seegang Billard spielen zu können.

Doch am frühen Nachmittag reißen die Wolken auf und die See beruhigt sich. Shorty sucht nach wie vor sporadisch den Horizont ab und kann einige Meilen voraus eine weiße Yacht ausmachen. Der Kursrechner zeigt an, dass sie das Boot in weniger als eine Meile passieren werden. Diese Abwechslung ist natürlich willkommen und so versammeln sich alle an Deck.

Aus der Nähe ist die Yacht als Forschungsschiff zu identifizieren und Gimli, der sich astral auf den Weg gemacht hat kann erkennen, dass die Besatzung einen Taucherkäfig im Wasser hat. Shorty erkennt die Flagge der **Atlantean Foundation** am Mast und einige der Forscher werfen blutige Stücke Fleisch über Bord. Scheinbar ist man gerade Zuschauer bei einer wissenschaftlichen Untersuchung von Haien. Der Gnom taucht im Astralraum unter die Wasseroberfläche und muss erkennen, dass seine Sicht hier deutlich eingeschränkt ist. Die Fülle von lebender Materie schränkt ihn deutlich mehr ein, als die Luft.

Er beobachtet gerade interessiert den Taucher mit der Kamera in dem Stahlkäfig als aus der dunklen Tiefe zwei große Fische heraufstoßen, deren Auren auf magische Aktivitäten hindeuten. Er stuft die Haie augenblicklich als duale Wesen ein und zieht sich etwas zurück. Dennoch kann er zusehen, wie einer der Haie den Käfig in sein riesiges Maul nimmt und zusammendrückt. Dann schnappt der andere auch zu und reißt die Kette entzwei, die den Käfig mit dem Forschungsschiff verbunden hat. Die Leute an Deck kreischen in Panik auf und der Taucher spricht sein letztes Gebet. Aus dem Schutz ist eine tödliche Falle geworden und binnen Sekunden sinken die Reste des Käfigs nach unten. Die beiden großen Tiere teilen sich die Beute – der erste beißt den kompletten Oberkörper ab und den andere verschlingt einfach den Rest. Gimli hat genug gesehen und erinnert sich daran, dass diese dualen Jäger auch ihn auf ihre Speisekarte setzen können.

Wieder an Bord des Frachters meint der Elf, dass es sich wohl um Megalodons handelt. Große erwachte Haie die äußerst aggressiv und in kleinen Rudeln agieren. Zudem sind es duale Wesen! Damit können sie auch astralen Wesen gefährlich werden – und andersherum. Das Forschungsschiff nimmt unterdessen Fahrt auf und beschleunigt auf über 30 kn. Es zieht in 800 m Entfernung am Frachter vorbei und wird von einem halben Dutzend der mächtigen Kreaturen verfolgt. Doch dann nehmen drei davon Kurs auf den Frachter und die Rückenflossen nähern sich ziemlich schnell.

Xanatos winkt ab und meint dass die dem Schiff nie gefährlich werden können, doch MR.X geht lieber auf Nummer sicher. Oben im MG-Nest an Backbord legt er die Sicherung um und wartet bis der erste Hai auf 200 m heran ist. Dann nimmt er ihn ins Visier und zieht den Abzug durch. Das kleine Geschütz rattert und eine Feuerspur zuckt zur Wasseroberfläche hinunter. Dort schlagen die Kugeln in den Körper ein und Blut färbt das Wasser dunkelrot. Dann sinkt die Kreatur hinunter und die beiden anderen Megalodons tauchen ebenfalls ab.

Doch kurze Zeit später tauchen alle drei wieder auf und der erste nimmt seinen Peiniger genau ins Auge. Trotz der über 100 Meter Entfernung läuft es dem Troll kalt den Rücken hinunter. Er kann deutlich sehen, wie der Hai ihn fixiert und wieder unter Wasser verschwindet. Der Magier erklärt dem verdutzten Team, dass sich diese Haie wohl regenerieren können - dann wird es ruhig. Das Boot der Foundation ist inzwischen außer Sichtweite und die Runner schlendern zurück zu den Kabinen.

Ein dumpfes „Klong“ aus dem Bauch des Schiffes lässt sie innehalten. Shorty und Blotch rennen nach unten, wo sie in einem der kleineren Seitenräume schließlich fündig werden. Ein Megalodon hat doch tatsächlich die Hülle durchbrochen und verbeißt sich gerade weiter in der Stahlwand des Schiffes. Ungläubiges Entsetzen macht sich breit, als der Troll mit voller Wucht seine Axt heruntersausen lässt und diese nur eine kleine Dellen in den Hornschuppen hinterlässt. Das Wasser steht schon einen halben Meter hoch und die beiden Runner müssen den Rückzug antreten.

Wieder oben angekommen informieren sie den Rest und schweren Herzens nicken sich Gimli und Xanatos zu und setzen sich hin, um in den Astralraum überzuwechseln. Shorty rennt indes wieder in den Laderaum zurück und bewaffnet sich mit einem Schweißgerät und einigen Reparaturblechen.

Die beiden Zauberer wagen sich astral unter die Wasseroberfläche und können nur den einen Megalodon erkennen, der sich am Schiff zu schaffen macht. Das Wasser ist auch im Astralraum sehr trübe und die Runner haben leichte Schwierigkeiten sich zu orientieren (+4). Dann nicken sich bei zu und sprechen ihre wirkungsvollsten Manazauber gegen das Viech. Die Dualität ist in diesem Fall eine Schwäche und gegen den Spruch des Elfen ist kein Kraut gewachsen. Die Aura wird schwächer und der Haikörper dreht sich um die eigene Achse und fällt in die dunkle Tiefe unter dem Schiff zurück. Die beiden suchen nach den übrigen und Gimli erkennt einen Schemen, der sich schnell dem Elfen nähert. Die Zauber ziehen sich zurück. Kurze Zeit später bewegen sich die Körper der Zauberer wieder und sie berichten den anderen.

Shorty hat inzwischen den oberen Teil des Lecks zugeschweißt und muss sich erneut zurückziehen, als der nächste Hai dort weiterknabbert, wo der erst aufgehört hat. Da die Axt keine Wirkung zeigt, will Xanatos das Mistvieh von Innen angehen. Er nimmt drei der Granaten und wickelt sie in einige rasch aufgetaute Steaks ein. Das Bündel bindet er an einen Besenstiel und knotet eine Schnur an die Zünder. Dann wagt er sich vor und es gelingt ihm tatsächlich, dem Hai das Futter in den Rachen zu schieben und an der Schnur zu ziehen.

Mit einer lauten Explosion gehen die Granaten im Maul des Megalodon hoch und etliche der scharfen Haizähne fliegen durch die Luft und zerfetzen die Einrichtung. Wie durch ein Wunder werden Xanatos, Blotch und Shorty verfehlt und von dem Hai fehlt jede Spur. Dafür strömt nun erneut Wasser durch das Leck, so dass der Raum endgültig aufgegeben werden muss.

Kurze Zeit später hören sie dann ein Knirschen aus dem Hauptladerraum und wieder hat eines der erwachten Tiere ein Loch in die Bordwand gerissen. Mit einem ohnmächtigen Stöhnen laufen die Runner wieder dorthin und müssen zusehen, wie Stück um Stück der Stahlplatten im Mail des Hais verschwinden. Der Wassereinbruch ist ungleich heftiger, doch noch verteilt sich das Nass unter der Ladung im riesigen Frachtraum.

Erneut projizieren die Zauberer und greifen den Hai von außerhalb unter Wasser an. Doch dieser scheint resistenter gegen die Magier zu sein. Selbst vier Zaubersprüche (6 !) zeigen keine Wirkung und dann rauscht ein zweiter Schatten auf der Tiefe hoch. Gimli zieht sich flugs zurück, doch der Magier reagiert etwas spät. Dann beschleunigt auch er seinen astralen Körper und kann die Aura des Hais hinter sich spüren. Mit letzter Anstrengung fliegt er durch den Abdruck der Wasseroberfläche und weiter nach oben. Der Leib des Megalodon schraubt sich hinter ihm empor und scheint nicht langsamer zu werden. Dann krachen die Zahnreihen aufeinander und der Hai fällt ohne Beute zurück ins Wasser. An Deck sehen die anderen Runner, wie ein riesiger Hai gut 5 Meter aus dem Wasser schnellt und nach einer unsichtbaren Beute schnappt. Bleich vor Schreck erhebt sich der Elf und flucht vor sich hin.

Da aber alles nichts hilft müssen sie noch mal ran. Diesmal etwas vorsichtiger und wieder tauchen sie in einiger Entfernung zum Schiff und den Untieren. Mit voller Konzentration kanalisiert Xanatos die magischen Energien und bündelt alles in einem kurzen Stoß, der das tierische Bewusstsein hinwegfegt. Und auch der letzte Hai, der seinen Rudelgenossen rächen will erleidet das gleiche Schicksal. Motiviert vom Erfolg des vorhergehenden Spruchs lässt der Magier nicht nach und schickt den Megalodon in die ewigen Jagdgründe.

Ein Aufatmen geht durch die Crew und Shorty kann endlich mit der Hilfe von Blotch das zweite Leck abdichten. Den kleine Raum mit dem ersten Loch steht hoffnungslos unter Wasser und muss aufgegeben werden. Der Bordcomputer zeigt einen leichten Rückgang der Geschwindigkeit an, doch dies kann durch ein paar Umdrehungen der Wellen ausgeglichen werden. So steigt zwar der Verbrauch aber der Zeitplan kann eingehalten werden.

Gegen 15:30 Uhr kommt die „Tangakwunu“ an einem Ölfleck vorbei. Zwischen den dunklen Schlieren schwimmen einige Kunststoffplatten auf dem Wasser, an denen die charakteristischen Beißspuren der Haie zu erkennen sind. Mitten darin ist die eingerissene Flagge der Atlantean Foundation – von Überlebenden keine Spur!

- Ende Teil-1 -

Run B05 – Wild Kingdom

FASA 7324 „Predator and Prey / Wild Kingdom“

Teil-2

Gespielt am 27.Oktober 2002

Cast of Shadows:

Fastblade – Samurai Elf, Amerikaner	Gimli –Schamane (Leopard) Gnom, Amerindianer	Serious Sam – Samurai Mensch, Amerikaner
Shorty – Söldnerin Menehune, Hawai'ianerin	Slitch – Runnerin Gestaltwandlerin (Adler)	-

- Prolog -

04. – 22.Dezember 2058

Die Runner hatten sich ohne die beiden Samurais auf die lange Fahrt nach Afrika begeben und in ihrem ersten größeren Gefecht einiges einstecken müssen. Der Elf und der Mensch verbringen ihre freie Zeit mit Waffentraining und dies nicht zu knapp.

Fastblade probiert sein neues Spielzeug aus und kann seine Fertigkeit im Umgang mit Sprühwaffen deutlich verbessern (0→2, 4 Karmapunkte, 26 Tage, 500,- Nuyen).

Serious Sam ist kein Freund von Wasserwerfern und nimmt sich die richtig Dicken Dinger vor. Auf den Übungsplätzen (sprich Barrens) übt er sich mit Schweren Waffen und kann hier deutliche Erfolge vorweisen (0→2, 4 Karmapunkte, 29 Tage, 500,- Nuyen).

Gimli nutzt die Ruhe nach dem Kampf mit den Megalodons und erhält endlich Einblicke in die Techniken der Metamagie. Er begibt sich am 20.Dezember erneut auf eine Astrale Queste (2) und lernt die Kunst der Intensivierung (2 Tage).

- Tödlicher Atlantik -

Mo, 23.12.58, 20:00 Uhr – Nordatlantik

Die Runner genießen die Ruhe und Shorty steht ihre Frau auf der Brücke. Doch plötzlich durchbricht eine gequälter Schreit die eintönige Stille zwischen den Displays. Die Menehune rennt sofort raus und klettert die Treppe zum Krähenneest hoch. Dort windet sich Slitch in ihrer Adlergestalt in einer Lache eigenes Blutes. Überall am Körper sind kleine Wunden, die sich trotz der Regenerationskraft nicht schließen wollen. Da Shorty nichts besseres einfällt, holt sie den Erste-Hilfe-Koffer und verbindet die Wunden, um wenigstens den Blutverlust zu minimieren.

Dann erinnert sie sich, dass Sie auch Schreie aus den Kabinen der Zauberer vernommen hat. Auf ihr hektisches Klopfen geben weder Gimli, noch der Magier Xanatos eine Antwort und so bricht sie die Türen auf. Sowohl der Gnom als auch der Elf sind bewusstlos. Beide liegen reglos auf dem Boden ihrer Kabinen und atmen nur noch ganz flach. Scheinbar wurden sie irgendwie betäubt, aber wenigstens sind sie noch am Leben.

Auf dem Rückweg zur Brücke kommen ihr Blotch und MR.X entgegen. Die Trolle sind am ganzen Körper mit eitrigen Beulen übersät und die schon geschlossenen Schusswunden haben sich wieder geöffnet. Beide Messerklauen schleppen sich in die Bordklinik und melden sich erst einmal ab. Der MedComp kann keine Diagnose treffen und empfiehlt eine stabilisierende Behandlung mit Infusionen. Schneller als gedacht finden sich beide in den Krankbetten wieder.

Shorty hat nun das Kommando und schweren Herzens nimmt sie erneut Kontakt mit ihrer Miss Johnson bei **PBT** auf. Sie schildert die Lage und bittet um Verstärkung. Dabei empfiehlt sie sowohl Fastblade als auch Sam, da die Runner bereits erfolgreich mit beiden gearbeitet haben. **Reather** zeigt sich professionell und stimmt der Erweiterung des Auftrages zu, allerdings bleibt es bei den insgesamt 6.000 Aktien für das Team.

- Auswechselspieler -

Mo, 23.12.58, 16:15 Uhr (Ortszeit) – Seattle, Tacoma – SeaTac

Kurz nachdem sie von Shorty informiert wurde, benachrichtigt Reather ihre Kontaktleute und binnen weniger Minuten klingelt sowohl bei Sam, als auch bei dem Elfensamurai das Telekom. Sie sollen als Verstärkung für ein Runnerteam eingesetzt werden. Da beide gerade frei sind, stimmt man einem Treffen zu und so finden sich beide Samurais kurze Zeit später im Restaurant am Firmenterminal des SeaTac International Airports ein.

Sie treffen die blondierte Inderin, die diesmal ein dunkel Kostüm trägt und werden von ihr mit den Parametern des Auftrags bekannt gemacht. Begleitung eines Frachtschiffes nach Afrika. Transport wird durch den Auftraggeber gewährleistet. Die Bezahlung ist mit dem Team zu regeln, es gibt insgesamt Aktien im Wert von ca. 130.000 Nuyen. Als Motivationshilfe für den kurzfristigen Einsatz, bei dem sie auf ihre gewohnte Ausrüstung verzichten müssen, schiebt sie jedem der beiden einen Credstick mit 5.000 Y über den Tisch.

Nachdem beide zugestimmt haben, parkt Fastblade noch seine Maschine im Parkhaus auf einem der reservierten PBT Plätze, bevor sie von ihrer Miss Johnson zu einer Cessna Platinum II geführt werden. Auch die beiden Samurais sind von dem Firmenflieger angetan und verdösen die Zeit bis zur Landung auf dem Hamilton Airfield auf den Bermudas.

Di, 24.12.58, 06:00 Uhr (Ortszeit) – Bermudas, Hamilton

Auf den Bermudas werden Fastblade und Sam von **Cairo** in Empfang genommen. Da sie nicht ohne ihre Waffen können, fragen beide Samurai gleich nach weiterer Ausrüstung. Der Kontaktmann hat momentan keine Sturmgewehre auf Lager. Er führt beide zu einem Sportwaffenladen, wo sich Fastblade mit einem neuen Jagdgewehr, einer Remington 950, ausstattet. Sam ist etwas mürrisch, weil es keine Sturmgewehre gibt und kauft sich dafür wenigstens eine externe Smartverbindung (600 Y), falls sie andere Waffen finden.

Danach geht es ohne Verzögerungen weiter. Der in Aussicht gestellte Hubschrauber ist gerade unabhkömmlich und so steigen die beiden Runner in das Fokker Wasserflugzeug und landen noch vor Einbruch der Dunkelheit zwischen den Wellen in der Nähe der „**Tangakwunu**“. Dort lässt Gimli, der inzwischen wieder erwacht und genesen ist, ein Schlauchboot zu Wasser und Shorty holt die Verstärkung ab. Nach einigen Willkommensgrüßen werden sie von der Menehune an Bord herumgeführt und man besucht noch kurz die Trolle in der Krankenstation und den im Koma liegenden Elfenmagier.

Während alle anderen dann schlafen, bereitet sich Gimli in einer besondere Art und Weise für das Kommende vor. Er spricht eine Persönliche Kugelbarriere (Stufe-5) auf sich selbst. Dann wendet dann die neu erlernte Metatechnik der Intensivierung auf den Spruch an und verstärkt ihn noch leicht gegen evtl. Angriffe aus dem Astralraum (6 Karmapunkte).

- Seemannsgarn -

Do, 26.12.58, 12:00 Uhr – Nordatlantik – Östliches Bermudadreieck

Die Routine an Bord hat sich wieder eingestellt und die fünf Runner verbringen die Weihnachtstage ohne irgendwelche Besonderheiten. Dann erkennt Shorty mit ihrem Fernglas eine orange Rettungsinsel voraus und schlägt mal wieder Alarm. Nach dem Drama mit dem Drogenkurier ist der erste Impuls die Insel zu ignorieren, doch dann siegt die Neugierde.

Gimli projiziert sich und entdeckt in dem treibenden Rettungszelt eine dreiköpfige Familie. Irgendetwas an den Auren der drei Menschen stört ihn, aber er kann es nicht auf den Punkt bringen. Zurück an Bord hilft er Shorty und Fastblade das große Schlauchboot zu Wasser zu bringen. Dann begleitet er die zwei Kameraden im Astralraum. An der Insel angekommen sehen sie, wie der Mann ihnen zuwinkt. Er zeigt sich überglücklich und behauptet, sein Funkgerät wäre kaputt – jedenfalls bekommt er keinen Empfang. Shorty nimmt das Gerät unter die Lupe und entdeckt ein Schild mit dem Typenaufdruck. Es handelt sich um ein archaisches, plumpe Teil der Firma Texas Instruments aus dem Baujahr 2001. Auf Nachfrage des Elfen gibt der Mann an, auf einem Segeltörn von Spanien zurück in die USA gewesen zu sein, als sie heute früh ein Sturm überraschte.

Die Runner zählen so langsam Eins und Eins zusammen und Fastblade stellt die unvermeidliche Frage nach dem Datum. Als der 5. Juni 2004 fällt bewahrheiten sich die Vermutungen. Sie haben es hier wohl mit Opfern des Bermuda-Dreiecks zu tun – oder sollten gar die Runner und der Frachter in der Zeit zurückgereist sein? Jedenfalls hält der Samurai ein wachsames Auge auf die Familie und hilft der Frau mit der altmodischen Frisur und dem kleinen Mädchen an Bord des Bootes und zurück zum Frachter.

Dort nimmt Gimli sie noch einmal genauer unter die Lupe, kann aber immer noch nicht genau feststellen warum ihm die Auren nicht gefallen. Dann nimmt Shorty den Mann mit auf die Brücke und zeigt ihm zum Beweis, dass sie sich nun über 50 Jahre in der Zukunft befinden die holografischen Kartentanks und die gesamte Brückentechnik. Unter Deck passen derweil die anderen Runner auf die Frau und das Kind auf und sind total perplex, als diese in einem Augenblick der Unachtsamkeit entweichen. Auch die Menehune auf der Brücke bleibt dies nicht erspart, aber Shorty kann aus dem Augenwinkel immerhin erkennen, wie sich der Mann in einen feinen Nebel auflöst und verschwindet.

- Gespensterjagd -

Do, 26.12.58, 13:30 Uhr – Nordatlantik

Als der Initiat daraufhin die Vermutung anstellt, dass es sich um Vampire handeln könnte, die in ihre Nebelgestalt gewechselt sind, greift die Paranoia endgültig um sich. Fastblade wechselt das Magazin und lädt Mercury-Geschosse in seinen Predator III. Sam fragt bei den Trollen nach, ob sie etwas verdächtiges wahrgenommen haben, aber die winken nur müde ab.

Dann machen sich alle auf und durchsuchen die großen Laderäume. Auch Slitch beteiligt sich an der Suche und so ganz nebenbei entdeckt das Team eine Horde Ratten an Bord, die sich schon über einen Teil der Getreidesäcke hergemacht haben. Aber das ist nicht die einzige Überraschung. Sowohl Gimli als auch Slitch entdecken mindestens eine Ratte mit einer dualen Aura. Vermutlich eine erwachte Art und so wird die Jagd eröffnet. Doch die Viecher sind schlau genug, sich nach den ersten Verlusten zurückzuziehen. Slitch kann drei der normalen Ratten mit den Krallen erlegen, verzichtet aber auf den Verzehr der Beute und Gimli pustet einige fort, doch alle scheinen sie nie zu bekommen und so bricht man die Rattenjagd ab. Sam erinnert das Team an die vermeintlichen Vampire und die Runner wechseln vorsichtig vom ersten Laderaum in den zweiten, wo die Suche fortgesetzt wird.

Nach über zwei Stunden schaut Shorty mal wieder auf der Brücke vorbei und entdeckt einige hektisch blinkende Punkte auf den Displays. So ziemlich direkt voraus sieht sie zwei kleinere Schnellfrachter auf Kollisionskurs und eine Begleitkorvette, die auf dem Radar nicht auszumachen ist. Ein Funkspruch fordert sie auf, unverzüglich den Kurs zu ändern, da sie sich unbefugt einem **ARES** Konvoi nähert. Verdutzt und angesichts der Drohung, die „Tangakwunu“ zu versenken, hält sie Rücksprache mit PBT, die ihr dann auch die nötigen Codes für ein Ausweichmanöver übermittelt. Der Kapitän der Korvette nimmt dies unkommentiert zur Kenntnis und hält stur seinen Kurs bei. Shorty steuert den Frachter in einem großen Bogen südlich an dem Konvoi vorbei und erreicht nach zwei Stunden wieder den ursprünglichen Kurs.

Do, 26.12.58, 17:00 Uhr – Nordatlantik

Der Suchtruppe hat unterdessen auch den letzten Winkel durchforstet und konnte weder einen der drei seltsamen Schiffbrüchigen, noch einen flüchtigen Vampir auftreiben. Die vereinzelt auftauchenden Ratten werden inzwischen einfach ignoriert und die Vorräte besser gesichert.

Gimli versucht nun das Rätsel auf andere Weise zu lösen und beschwört den Herdgeist des Schiffes (Stufe 5) zu sich. Er befiehlt ihm, das Schiff nach anderen Menschen zu durchsuchen. Der Geist in der Gestalt eines alten, bärtigen Kapitäns macht sich auf die Suche und erstattet nach einer weiteren Stunde Bericht. Außer den Runnern gibt es keine Menschen auf dem Schiff, nur eine leblose menschliche Gestalt in einer Kammer vorne im Bug.

Ein mehrstimmiges „Aha!“ geht durch die Runde und gemeinsam wird der betreffende Raum aufgesucht. Es handelt sich um eine der Kühlkammern, genauer gesagt, um die an Backbord liegende, die angeblich biologische Proben enthalten. Wenigstens war dies nicht komplett gelogen. Nun gut, dass Schloss ist nicht beschädigt und alle Parameter sind laut Anzeige im grünen Bereich. Das Team hält sich an die Absprache und lässt den Raum unbehelligt.

Plötzlich ist von Heck her ein grausiges Knirschen und Kreischen zu vernehmen. Die Runner spurten an Deck und können gerade noch verfolgen, wie der Kopf einer riesigen Seeschlange den Kran am Heck mit ihrem Maul in die Tiefe reißt. Dabei rutscht auch das Beiboot vom Haltgestellt und wird von dem Untier mitgerissen. Nach wenigen Sekunden ist alles vorbei und nach den Erfahrungen mit den Megalodons ist man froh, dass sich das Viech mit dem kleinen Boot zufrieden gibt.

Gimli nimmt dies eher gelassen und befragt weiter den Herdgeist. Dieser berichtet von zwei anderen Stellen im Schiff, an die er nicht gelangen konnte. Dies ist ein Raum im Bug des Schiffes und einer im Heck, neben der Antriebswelle an Steuerbord. Gimli führt die Runner auch an diese Räumlichkeiten.

Bei Nr.1 handelt es sich scheinbar um eine Art Tank. Nachdem sie sich durch einige Luken gequetscht haben, stehen Gimli und die Samurai auf einem Deckel von ca. 5 x 3 Metern, der mit einem Dutzend großer Schrauben verschlossen wurde. Fastblade klopft prüfend auf den Stahl und kurz darauf ist ein dumpfes Blubbern zu vernehmen. Erschreckt weichen die Runner zurück, nur um kurz darauf noch einmal zu klopfen. Wieder ertönt das Blubbern, diesmal irgendwie näher. Serious Sam holt daraufhin einen großen Akku-Schrauber aus der nahegelegenen Werkstatt und will den Deckel öffnen. Doch der Elfensamurai ist anderer Meinung und nach einer kurzen Diskussion lässt man auch diesen Raum unbehelligt.

Die andere Stelle am Heck des Schiffes ist komplett unzugänglich. Sie scheint sich in den Ballasttanks oder im Treibstoffdepot zu befinden und umfasst einen Würfel von ca. 3m Kantenlänge. Da auch astrale Untersuchungen keine Ergebnisse bringen, gibt das Team für heute auf und lässt die Rätsel eben Rätsel sein.

Do, 26.12.58, 19:00 Uhr – Nordatlantik – Weihnachten

Irgendwer erinnert sich kurz vor dem Abendessen dann an das Paket mit dem Weihnachtsbaum. Etwas irritiert – aber was schockt schon einen echten Samurai – lassen sich die Neuankömmlinge die Pakete zeigen. Nach einer Runde Punsch im Laderaum und endlosen Erklärungen über den seltsamen Brauch, den Slitch nun gar nicht verstehen will, hat selbige einen Geistesblitz, was die Schiffbrüchigen vom Vormittag angeht. Die Gestaltwandlerin meint, dass die drei einfach wieder zurück in ihre Zeit gereist und so einfach vom Schiff verschwunden sind. Das Team hält die Erklärung für die beste aller Möglichkeiten. Mit einem abfälligen „Ja klar, Vampire“ in Richtung des Schamanen schenkt sich Fastblade eine weitere Tasse Grog ein.

Dann tragen die Runner die sechs Päckchen ans Deck und der Elf spielt „Fang den Stock“ mit Slitch. Diese kann das Paket gerade noch über der Wasseroberfläche abfangen und fliegt zur Brücke zurück. Dort ist dann Bescherung in der Messe. Die Päckchen entpuppen sich als Schatullen für jeweils einen vergoldeten Ares Predator III mit der Gravur „Ein Frohes Fest wünscht Ihnen Ihre PBT“ – na toll, ganz große Klasse.

- Lange Weile -

So, 29.12.58, 16:30 Uhr – Nordatlantik

Die Feiertage und die Tage danach sind auch auf der See öde und langweilig. Es passiert so gut wie nix und das Wetter macht auch keinen Spaß mehr. Die „Tangakwunu“ rollt durch schwere See und erst am Morgen des Sonntags klart der Himmel wieder auf.

Die Elfenbeinküste liegt noch vier Tage voraus. Fastblade ist hektisch wie immer und futtert wie das Zeug hält. Die Hyperschilddrüse hält seinen Stresslevel auf hohem Niveau. So ist ein vorbeiziehender Schwarm „Fliegender Fische“ ein willkommenes Ziel für ein paar Übungsschüsse. Er holt seine Remington 950 hervor und legt auf 200 Meter an. Die Fische sind ziemlich groß und er denkt sich noch „hoffentlich keine weiteren Paracritter“, als hinter dem Schwarm ein großer dunkler Fleck aus dem Wasser aufsteigt und in den Schwarm stößt. Ein großer Manta gleitet majestätisch über die Wellen und treibt den in Panik geratenen Pulk vor sich her. Aber nicht nur die Fische bekommen es mit der Angst zu tun. Auch der Elfensamurai wird kreidebleich und lässt die Flinte fallen. Mit wehklagendem Gewimmer rennt er zu den Aufbauten und schließt sich in seiner Kabine ein, aus der er auch die nächsten zwölf Stunden nicht wieder herauskommt. Gimli murmelt etwas von „Kraft der Furcht“ und grinst vor sich hin, während er an die Portion Abendessen denkt, die heute wohl übrige bleibt.

- Die Schöne und das Biest -

Di, 31.12.58, 11:00 Uhr – Atlantik – Küste vor Westafrika

Die Überfahrt gewinnt wieder an Reizen und Gimli hat längst wieder seinen Sonnerstuhl auf dem Achterdeck etabliert. Die Tage vergehen und keine besonderen Ereignisse stören das Team beim Sonnenbaden, Schießen auf leere Dosen oder beim Plündern der Bar. Am späten Vormittag des letzten Tages im Jahr 2058 hören die Runner dann seltsame Laute von Steuerbord.

Fastblade und Gimli sind neugierig und laufen zur Reling, um im Wasser eine Gruppe von Seehunden zu erkennen. Doch halt, nein, das sind keine Seehunde. Der Schamane kann die Wesen als Meerjungfrauen identifizieren, genauer gesagt, die afrikanische Subspezies **Mami Wata**. Als Serious Sam etwas von Meerjungfrauen hört, muss er auch nach Mittschiffs laufen, schließlich will er sich nichts entgehen lassen. Leider wird er enttäuscht, denn diese Wesen sind beileibe keine Schönheiten. Mit den Gestalten der Sagen und Legenden haben die Mami Wata wenig gemein. Slitch macht sie noch darauf aufmerksam, dass diese erwachte Art eine Schwäche für Alkohol hat, ja, dass die Substanz für sie überlebenswichtig ist.

Inzwischen spielt der Elf mit den Wesen ein heiteres Spielchen und ruft den Wata ständig ihr „Keck, keck“ zurück. Dann bringt der zweite Samurai ein Fass Wein aus dem Lagerraum an Deck und gemeinsam tut man den „Gästen“ einen Gefallen, indem man den Inhalt über Bord kippt.

Das halbe Dutzend Gestalten im Wasser stürzt sich sofort auf den Alkohol und grinsend beglückwünschen sich Fastblade und Sam zu dem Einfall. Dann tauchen einige der Mami Wata ab und gespannt verfolgen die Samurai, was weiter passiert. Doch mit dem, was nun folgt, haben sie nicht gerechnet.

Unverhofft schnellen sich vier der eben noch so putzigen Gestalten aus dem Wasser und überwinden scheinbar mühelos die zehn Meter Freibord. Noch in der Luft auf Augenhöhe des völlig verdutzten Elfen feuern sie Harpunen auf den Runner ab und landen auf Deck, als sich zwei der Geschosse in die allgegenwärtige Panzerjacke bohren.

Doch das Geld in die beschleunigten Reflexe ist gut investiert gewesen. Ohne großartig nachdenken zu müssen, wechselt der Status dieser afrikanischen Meerjungfrauen von „Schoßtier“ auf „Bedrohung“. Bevor sie richtig Luft geholt haben, wirbeln beide Samurai herum und halten ihre Savalettes in den Händen. Sechs, bzw. vier Kugeln verlassen den Lauf von Fastblades, bzw. Sams Guardian, ohne dass sich die Wata überhaupt erst orientieren können. Zwei der Wesen gehen zu dabei zu Boden, bevor Gimli den Rest der Angreifer mit einem Betäubungsball niederstreckt.

Doch als nur wenige Pulsschläge später eine weitere Gruppe an Deck hüpft, nehmen die Runner nun doch ihre Beine zu Hilfe. Sie laufen in Richtung der Brücke, von wo aus sie Slitch und Shorty mit ihren Pistolen besser unterstützen können. Dummerweise hat keiner der Runner ein Gewehr in Reichweite.

Ein Schwarm von Harpunenpfeilen hagelt den Runnern entgegen, doch ein Großteil der Geschosse verfehlt die drei Runner und die beiden Treffer können den Panzerschutz nicht durchdringen. Dennoch feuern die Samurai im Laufen ununterbrochen und strecken zwei weitere Mami Wata nieder, dann muss der Elf sein Magazin wechseln. In diese Feuerpause hinein spricht der Gnom einen weiteren Zauber und erneut fallen drei der Angreifer leblos auf das Deck des Frachters, nur um im gleichen Augenblick von einer dritten Gruppe ersetzt zu werden. Die Runner zählen im Geiste schon ihre Munitionsvorräte durch und halten weiter stur auf die Brücke zu.

Mittlerweile ist der Pulk in Reichweite der Waffen von Slitch und Shorty angelangt. Wenn auch noch in weiter Entfernung, so immerhin im Wirkungsbereich ihrer Ruger, kann die Menehune eine weitere Wata ausschalten und die dritte Guardian in den Händen von Slitch steht dem in nichts nach.

Wieder schnellen einige Pfeile den Samurai entgegen und einer bohrt sich in den Oberschenkel von Serious Sam, dessen Dermalpanzerung allerdings mühelos standhält. Nach drei weiteren Schüssen ist auch sein Magazin leer und wird durch ein volles ersetzt. Der Leopardschamane nutzt geschickt auch diese Feuerpause und unter den machtvollen Worten des Initiaten fallen drei weitere Angreifer. Ein außenstehender Beobachter könnte nun schon 17 leblose Mami Wata auf dem Deck zählen, doch dazu haben die Runner keine Zeit. Schon ist die nächste Welle im Anflug und erneut fallen acht der Wesen über das Schiff her.

Shorty wechselt die Seite und die Samurai bleiben ca. 40 m vor dem Brückenhaus stehen, decken den Gnom ab und eröffnen wiederum das Feuer. Sam jagt den Wata sechs Schüsse in die Körper und der Elf tut ein gleiches. Zwischendurch rattert ein kurzer Feuerstoß aus seiner Guardian und streckt einen bedrohlich nahe gekommenen Angreifer nieder. Ebenso verfährt Slitch, die diesmal besser zielt und ebenfalls in rascher Folge drei Kugeln platzieren kann. Shorty wird von einer Welle gestört und verfehlt genauso wie Sam, dessen zwei nächste Kugeln über die Köpfe der Gegner zischen. Schlussendlich beendet der Schamane den Kampf und mit einem lauten Ruf wirft er mit seinem Betäubungsball auch die letzten der verbliebenen Mami Wata zu Boden.

Dann kehrt Ruhe ein und die Runner durchsuchen die Angreifer. Meerjungfrauen mit Harpunen, dass kommt ihnen seltsam vor und noch ehe sie es richtig begreifen, donnern zwölf Explosionen über das Deck. Die Sprengladungen waren an den Körpern der Mami Wata befestigt, deren Leiber dabei zerfetzt werden. Die Samurai und der Gnom kommen mit dem Schrecken davon und werfen die Toten von Bord. Im Laderaum qualmt es, doch Sam kann die in Brand geratene Kisten rechtzeitig löschen, bevor mehr Unheil entsteht.

Dann treibt ihn eine dunkle Ahnung in den vorderen Teil des Schiffes und seine Vermutungen bestätigen sich. Der Raum mit der Cryo-Kammer ist leer. Der Alarm ist aktiv und aus dem Rumpf wurde knapp oberhalb der Wasserlinie ein 2m x 1m großes Loch sauber herausgetrennt. Der Angriff war nur eine Ablenkung und das eigentliche Ziel war der Raub, bzw. das Kidnapping des Wesens in der Kühlkammer. Das Team ist natürlich betreten, denn die Ladung ist nun nicht mehr komplett. Shorty schweißt kommentarlos das Loch wieder zu und mit betretenen Gesichtern versammeln sich die Runner in der Messe, um ihre Waffen zu reinigen. Der Sekt bleibt im Kühlschrank, denn nach einem weiteren Feuerwerk zum Jahreswechsel steht keinem mehr der Sinn.

- Schiff Ahoi -

Do, 02.01.59, 10:00 Uhr – Elfenbeinküste – Hafen von Sekondi

Die Maschinen ändern ihre Umdrehungen und das Tempo des Frachters nimmt ab als Shorty das Team zusammenruft. Die Runner beobachten, wie schon tags zuvor, die bewaldete Küste. Erneut taucht eine große Stadt auf und diesmal ist es ihr Ziel. Die Konzernklave **Sekondi**, an der Küste des ehemaligen Ghana gelegen. Die Siedlung ist kein Schmuckstück und die „Tangakwunu“ hält auf eine Ansammlung von hohen Betonburgen zu, die von deutlich sichtbaren, hohen Mauern umgeben sind.

Als der Frachter selbständig den Pier anläuft springen unzählige Helfer in weißen PBT-Uniformen auf und vertäuen das Schiff an den Kaianlagen. Ein großer Schwarzafrikaner wartet am Ende des Piers und die Runner gehen von Bord.

Der Mann stellt sich – wie verabredet – als **Ahmadou Kourouma** vor, dann bittet er sie in eine nahegelegene Kneipe. Auf dem kurzen Weg dorthin fällt ihnen auf, dass die verschiedenen Sicherheitskräfte trotz der brüllenden Hitze heftige Panzerung tragen und fast alle Personen hier irgendwelche Konzernlogos offen und deutlich zur Schau stellen.

In der Kneipe lässt sich Kourouma von der Überfahrt berichten. Er ist natürlich vom Verschwinden der Person nicht gerade begeistert. Er eröffnet dem Team, dass der Run nicht abgeschlossen sei und sie die zweite Hälfte des Aktienpakets so nicht erhalten werden. Ebenso gibt es kein Ticket zurück nach Seattle. Punkt.

Aber wie immer in solchen Situationen bietet Mr. Johnson ihnen einen Ausweg an. Sie sollen ihren Verlust wieder aufreiben und dem verantwortlichen Konzern ordentlich Schaden zufügen. Dafür zahlt er ihnen zusätzliche 10 bis 15 kY je nach Umfang der Beeinträchtigungen. Ob es sich dabei um physischen Schaden an Gebäuden oder Personal handelt, oder um wichtige Unterlagen ist den Runnern freigestellt. Die Samurai wittern schon einen Freibrief, aber die Angelegenheit hat sicher noch einige Haken. Dann stellt Kourouma ihnen **Mr. Larouma** vor. Der blonde Hüne bringt sie in ein Hotel von Phoenix Biotechnologies und veranlasst, dass die nicht einsatzfähigen Mitglieder des Teams in eine Klinik verlegt werden.

Die Suite ist scheinbar genau auf Einsatzteams zugeschnitten. Es gibt eine Küche und einen großen Gemeinschaftsraum, von dort aus führen sechs Türen zu kleinen Appartements. An der Einrichtung wurde ziemlich geizt und es gibt noch nicht einmal Trideo oder einen Matrixanschluss. Das Telefon (ja, wirklich) gibt nur ein paar Laute von sich und das flache Videobild ödet die Runner schon nach wenigen Minuten an.

- Fremde in der Stadt -

Do, 02.01.59, 16:00 Uhr – Sekondi, Hafenviertel – Kneipe „Vier Finger“

Das Team hat von Larouma einige Westen mit PBT-Logo bekommen, um etwas Schutz zu genießen. Leute ohne Familie sind hier Freiwild, schärft er ihnen noch ein und gibt kund, dass er den ganzen Tag im Hotel zu erreichen sei. Als letzten Tipp nennt er noch den Namen des Verschwundenen. Bei der vermissten Person handelt es sich um **Dr. Albert Dicristofaro**, einen sehr fähigen Wissenschaftler und er betont dessen Wichtigkeit für den Konzern. Ein verwundeter oder toter Dicristofaro sei nicht akzeptabel – großes, fettes Ausrufezeichen.

Am Nachmittag brechen die Runner dann auf und suchen nach den Piraten, die ihnen den Mann unter ihrem Augen weggeschnappt haben. Die fremde Kultur und das mangelnde Sprachverständnis bringen das Team ein paar Mal in bedrohliche Situationen. Mehr als einmal werde sie Zeuge der harten Methoden der hiesigen Sicherheitstruppen.

In einer der Hafenkneipen werden die Runner dann fündig. Sie betreten das „**Vier Finger**“ und schauen sich um. Die Leute sind nicht gerade freundlich und als Fastblade dann noch dumm von der Seite angemacht wird, ist für ihn Schluss mit Lustig. Eher sein Gegenüber auch nur „upps“ sagen kann, hat er den ausgefahrenen Sporn des Elfen am Hals und schon tropft das erste Blut. Der junge Mann entschuldigt sich sogar auf englisch und bietet einen Handel an. Vorsichtig gehen alle in eine der hinteren Ecken und die Menge der Gäste wendet sich wieder anderen Dingen zu. Solche Vorfälle sind hier scheinbar an der Tagesordnung.

Der Mann nennt sich **Sardell** und will den Runnern Informationen über die Piraten verkaufen. Er erzählt ihnen, dass sie nach **Ewe-Piraten** Ausschau halten sollen, da sich die Freibeuter dieses Stammes auf die Dressur von Mami Wata spezialisiert haben. Sardell ist scheinbar gut informiert. Als er den goldenen Predator von Sam im Halfter erblickt, gibt es kein Halten mehr.

Der Informant erzählt ihnen weiter, dass sie sich in **Accra** umhören sollen, einer Hafenstadt weiter im Osten. Mehr kann er dem Team nicht erzählen und verschwindet freudig mit dem Geschenk.

Die Runner verziehen sich wieder in ihr Hotel und essen etwas zu Abend. Dann sucht Fastblade ihren Mittelsmann auf und verhökert die Sturmgewehre, die das Team den karibischen Piraten abgenommen hat. Er möchte Tauschwaren statt Nuyen und erhält von Larouma einen Beutel mit 16 Diamanten. Er erkundigt sich zudem nach dem besten Weg nach Accra und bekommt den Tip, es nicht über Land zu versuchen. Die Rebellen haben die Landwege gut im Griff und kontrollieren alles und jeden. Ein Flug wäre unverschämte teuer, aber mit leichter Bewaffnung sollte eine Fahrt mit der täglichen 10:00 Uhr Fähre kein großes Problem sein.

- Städtereisen -

Fr, 03.01.59, 09:45 Uhr – Sekondi – Fährhafen

Die Runner machen sich nun also auf weiterzuziehen. Jeder notiert sich noch die Kontaktnummer von Kouroumas Assistenten und rüstet sich aus. Keiner der Runner verzichtet auf die Panzerjacken und die Pistolen bleiben im Halfter. Ansonsten wirft sich nur Fastblade seine Remington 950 über die Schulter und auf geht es zum Hafen.

Dort liegt die „**Jamina**“, ein kleines, altes Fährschiff bereit und die Leute drängeln sich schon an Bord. Der bewaffnete Kontrolleur schüttelt den Kopf, als der Elf mit dem Gewehr den Steg betritt, doch ein Steinchen aus dem Beutel des Samurai stimmt ihn gnädig. Mit einem Jutebeutel wird die Waffe grob getarnt und alle Mann dürfen an Bord. Die Überfahrt verläuft anfangs sogar recht ruhig. Die Runner können der drängenden Enge ein paar Quadratmeter abtrotzen und arrangieren sich mit den mehr als einfachen Bedingungen an Bord.

Erst gegen 18:00 Uhr lässt ein zulaufendes Motorboot das Adrenalin höher schießen. Eine bewaffnete Gruppe von Rebellen der **Fasi** kommt an Bord und sie scheinen jemanden zu suchen. Das Kommando separiert acht Männer vom Rest der Passagiere, die ohne große Umschweife an der Reling erschossen werden. Die Runner müssen schwer schlucken. Sie haben schon einiges hinter sich, aber standrechtliche Hinrichtungen am Nachmittag sind auch ihnen neu. Man passt hier wohl besser auf, wem man an den Karren fährt.

Fr, 03.01.59, 22:30 Uhr – Accra – Hafengegend

Spät am Abend läuft die „Jamina“ in Accra ein und die Runner taumeln erledigt von Bord. Die lange Überfahrt in der Enge war kraftraubend, und der Service schlichtweg unter ihrem Niveau. Auf der Suche nach einer Unterkunft werden Fastblade und Sam dann in der Menschenmenge von Taschendieben heimgesucht. Doch diese sind wieder an die falschen Opfer geraten. Die Samurai packen sich die Diebe und nach ein paar saftigen Ohrfeigen suchen die Halbwüchsigen das Weite.

Danach steuert das Team die nächste, unbeschriftete Hafenkneipe an. Der Gastraum liegt etwas tiefer und über etlichen großen Fässern liegen Bretter, die so die Theke bilden. Ein Ork hebt die Brauen in ihre Richtung und Fastblade denkt sich „eine Kneipe ist immer eine Kneipe“. Dann verstummen die Gespräche und plötzlich finden sich die hellhäutigen Runner im Zentrum der Aufmerksamkeit. Mit etwas Unbehagen schlendern Gimli und der Elf zum Ork hinüber und wollen erst mal was bestellen. Doch ihr Englisch ruft bei dem Barkeeper nur ein missmutiges Stirnrunzeln hervor. Irgendwie hat man es wieder vergessen, dass dies nicht ihr Plex ist.

Die Runner gehen ihre wenigen Sprachkenntnisse durch. Doch weder Japanisch noch Mandarin oder Sperenthiel scheinen hier gesprochen zu werden. Dann verblüfft der Gnom das Team mit ein paar Fragen auf Französisch, die prompt, wenn auch gebrochen, beantwortet werden.

Nun, da man sich verständigen kann, läuft es. Die Fragen der Runner werden beantwortet und für mehr Informationen sollen sie am nächsten Tag wieder vorbeikommen, man muss sich ja erst umhören. Der Schuppen hat ab 18:00 geöffnet und als Zeichen guter Geschäftsbeziehungen legt Fastblade einen der Rohdiamanten auf den Tisch und schmeißt eine Runde. Mit einem Lächeln, als ob ihm der Elf gerade die Keycard für einen Rolls Royce Pheaton überreicht hat, stellt er große Holzbecher mit Rum bereit. Auf die Frage nach einer Übernachtungsmöglichkeit händigt er ihnen noch einen alten Bartschlüssel aus und meint, der passe zu einem Lagerhaus zwei Straßen weiter. Die Runner bedanken sich und finden einen alten Ziegelbau mit Dach und etlichen Getreidesäcken, auf denen es sich halbwegs passabel nächtigen lässt.

Sa, 04.01.59, 07:00 Uhr – Accra – Markt, Hafen

Früh am Morgen werden die Runner von lauten Stimmen geweckt. Es ist Wochenende und auf dem großen Platz am Hafen findet Markt statt. Das Geschrei in den verschiedenen fremden Sprachen lässt dem Team keine Ruhe und so macht man sich schon zu ungewohnt früher Stunde auf, ein paar Becher Soykaf zu ergattern.

Auch hier in Accra ist die Sicherheit mehr als fragwürdig. Sam erkundet die verschiedenen Stände und wird Zeuge, wie eine älterer Mann von zwei anderen Passanten wohl eines Vergehens beschuldigt wird. Leider versteht der Samurai kein Wort und rasch nehmen zwei Männer in mittlerem Körperpanzer, aber ohne Abzeichen, den Mann in die Mitte. Als sich dieser losreißt und wegläuft wird nicht lange gefackelt. Beide reißen ihre Sturmgewehr hoch und jagen dem Flüchtigen jeweils mehrere Kugeln in den Rücken. Das dabei auch eine der Standfrauen eine Kugel abbekommt, scheint sie nicht zu stören. Nach wenigen Sekunden der Ruhe geht der Markt dann weiter als wäre nichts geschehen. Sam beschließt, seine Hände in den Taschen zu lassen und nicht den kleinsten Apfel zu klauen – ganz davon abgesehen, dass er zwischen all den exotischen Früchten noch gar keinen Apfel gesehen hat.

Spät am Nachmittag spürt Gimli einen drahtigen Burschen auf, der die Gruppe schon länger beobachtet. Die Runner schlendern zum Pier und Fastblade stellt den neugierigen Kerl zur Rede. Er will nur Informationen verkaufen. Scheinbar steht das auch schon in der Zeitung. Aber egal, der Elfensamurai willigt ein und beide gehen ans Ende eines verlassen Piers. „Das ist ein klasse Schussfeld für einen Hinterhalt“ geht ihm durch den Kopf, doch der Schwarze hüpft hektisch herum und will sehen, was der Elf anzubieten hat. Fastblade zeigt ihm einen der Rohdiamanten und dann sprudelt es förmlich aus dem Kontakt heraus.

Die Runner sollen sich nach **Glidji** aufmachen, einer kleinen Hafenstadt weiter im Osten, an der Mündung des **Volta**. Der **Aidoo Clan** sei bekannt für seine dressierten Mami Wata und habe erst kürzlich für eine Extraktion gutes Geld bekommen. Das klingt vielversprechend und der Saumurai gibt dem anderen den Edelstein. Dieser macht einen Hecht rückwärts und verschwindet im Hafenbecken. Kopfschüttelnd dreht sich der Runner um und wundert sich über die durchgeknallten Afrikaner hier.

Sa, 04.01.59, 18:00 Uhr – Accra – Hafenkneipe

Pünktlich gegen sechs Uhr öffnet der Ork sein Etablissement und nach einer Runde Rum winkt er sie an den Fässern vorbei in ein Hinterzimmer. Dort nickt er einem großen Troll zu, der dann die Theke übernimmt. Fastblade nimmt dies zur Kenntnis und fragt nach Transportmöglichkeiten nach Glidji. Den Aidoo Clan erwähnt er erst mal nicht, aber nachdem der Wirt ihn verschwörerisch fragt, ob sie jemanden getroffen haben, denkt er sich seinen Teil und nickt nur freundlich.

Der Landweg sei zu gefährlich. Die Truppen der Fasi und **Asante** liefern sich dauernde Grenzgefechte, untereinander und mit verschiedenen Schmugglertruppen. Aus diesem Grund sei auch ein Lufttransport ziemlich teuer. Die Runner müsste schon vier ihrer Diamanten dafür hergeben. Das Team winkt ab und fragt nach weiteren Alternative. Der Ork schlägt vor, dass sich die Runner ein Boot besorgen und die Küste entlang fahren. Man dankt und für den Handel braucht Fastblade noch etwas Kleingeld. Immer einen Diamanten zu opfern ist ihm auf die Dauer zu teuer. Der Barkeeper macht seine Kasse auf und zählt ihm 500 Asante-Dollar auf den Tisch, die er gegen 2 Diamanten tauscht. Mit einem dicken Grinsen auf dem Gesicht wünscht er ihnen dann alles Gute und eine sichere Reise.

Sa, 04.01.59, 19:00 Uhr – Accra – Fischereihafen

Ungeduldig geworden, gehen die Runner direkt zum ersten Fischer – oder was auch immer – und fragen nach seinem Boot. Doch die Leute hier leben vom Feilschen und so wird es nicht einfach, den Handel über die Bühne zu bringen. Der Elfensamurai kann dem Mann dann aber doch sein Holzboot abschwatzen und für 120,- A\$ wechselt das 12-Mann-Boot den Besitzer. Er kauft noch zwei Kanister Sprit für den Außenbordmotor und zahlt weitere 5,- an den Fischer, der, ebenso wie der Barkeeper, langsam sein Grinsen kaum noch verkneifen kann. Das Team macht es sich auf den wenigen Bänken und dem feuchten Borden gemütlich. Shorty lässt den Motor an und übernimmt das Steuer. Mit lautem Getöse fährt man los. Slitch verwandelt sich im Schutz der einbrechenden Dunkelheit in die Adlergestalt und fliegt immer mal wieder voraus.

Sa, 04.01.59, 21:30 Uhr – Elfenbeiküste – Zwischen Accra und Glidji

Das Team ist gespannt und beobachtet den nahen Dschungel nach Gefahren. Shorty fragt sich, warum man ausgerechnet noch in der Dunkelheit aufbrechen musste und Slitch erbeutet ein paar leckere Fische. Gegen halb zehn machen die Runner dann im Osten zwei Lichter aus, die sich schnell nähern. Gimli projiziert und begibt sich mit seinem Astralkörper auf einen kurzen Inspektionsflug. Etwa eine Meile voraus fahren zwei Patrouillenboote nach Westen, genau auf das Boot der Runner zu. Die Boote scheinen gut bewaffnet zu sein, vor dem Steuerhaus kann der Schamane jeweils einen kleinen Turm mit einer automatischen Waffe erkennen und ein halbes Dutzend Bewaffnete an Bord.

Wieder zurück erzählt er dies den anderen und Shorty dreht nach Norden ab, in Richtung Küste. Dort will man sich in den Mangrove verstecken und abwarten. Doch die Idee war wohl nicht so gut, wie anfangs gedacht. Voraus hören sie das unvermittelte Aufheulen von Motoren und weitere Scheinwerfer flammen auf. Scheinbar wurde man schon längst entdeckt und das Abdrehen wird ganz richtig als Fluchtmanöver verstanden. Dann ein dumpfer Knall und kurze Zeit später detoniert irgend etwas dreißig Meter vor dem Boot der Runner. Unzweifelhaft ein Warnschuss. Doch das Team lässt sich bekanntlich von solchen ungehaltenen Drohungen nicht einschüchtern und setzt zum Gegenangriff an.

Dazu beschwört Gimli einen Meeresgeist und hetzt ihn auf eines der Boote. Der Geist (Stufe 6) soll alle an Bord töten. Vor dem Boot der Runner nimmt eine humanoide Wassergestalt feste Form an und fliegt in die Dunkelheit davon. Die haben inzwischen zwei Leuchtgranaten abgeschossen, die das Wasser rund um das Boot des Team hell erleuchten. Die Distanz zu den Angreifern beträgt nur noch 500 Meter, als Shorty den Außenborder voll aufdreht, um möglichst noch die Küste zu erreichen. Die Patrouillenboote quittieren dies durch eine weitere Salve vor den Bug. Fastblade identifiziert die Waffen am Klang der Schüsse als schwere MGs, die wahrscheinlich auf einer automatischen Fernsteuerlafette montiert sind.

Als die Entfernung auf 300 Meter geschrumpft ist, können die Shadowrunner sehen, wie eines der Boot abdreht, wobei sie den einen oder anderen panischen Schrei vernehmen. Der Schamane setzt ein zufriedenes Gesicht auf und wendet sich dem verbleibenden Boot zu. Der Elfensamurai wickelt sein Gewehr aus der Juteumhüllung und legt auf 250 Meter an. Der Schuss geht jedoch weit daneben und kurz darauf wird die Luft von einem hohen Pfeifen durchzogen.

Dann schlägt irgendetwas auf dem Boden des Holzbootes auf und eine Explosion wirbelt die Runner durcheinander. Holzplanken splittern und Metallteile fliegen durch die Luft. Eine Granate hat das kleine Boot getroffen und wie durch ein Wunder bleiben fast alle unverletzt. Nur der Gnom wird von einem Stück Holz getroffen, dass sich in seinen Unterarm bohrt. Shorty bleibt davon unbeeindruckt, lässt die Küste links liegen und hält direkt auf den Angreifer zu, auch wenn das kleine Boot nun eher vor sich hin dümpelt, denn vorwärts fährt. Das Wasser steigt durch das Loch schnell an und es ist nur noch eine Frage von wenigen Sekunden, bis die Runner schwimmen müssen.

Und diese Zeit wird auch noch rapide verkürzt. Erneut bellt das Minigeschütz auf und ein böses Rattern hallt durch die Nacht. Mehrere Kugeln treffen das Boot entlang des Kiels und eine davon streift auch noch ein Bein des Schamanen. Das Boot ist am Ende und bricht auseinander. Die Samurai verfluchen, nie wirklich richtig schwimmen gelernt zu haben, und Shorty als ehemalige Marine hält den Gnom über Wasser.

Jetzt ruhen die Hoffnungen auf der Gestaltwandlerin. Diese ist inzwischen nahe an das Patrouillenboot heran und stürzt sich auf den Soldaten, der mit einem Fernglas auf den Bug steht. Zwar erkennt dieser den Vogel durch sein Nachtsichtglas, doch unterschätzt er die Gefahr und kann erst in letzter Sekunde einen Schuss aus seinem Sturmgewehr abgeben. Slitch ignoriert die mäßige Wunde, schlägt dem Mann Krallen in den Leib und reißt ihn von Bord. Ein letztes Aufstöhnen und die Wellen verschlingen den tödlich verletzten Gegner. Dann steigt sie wieder hoch und nähert sich von der Seite. Die restlichen drei Mann der Besatzung sind nicht dumm und ahnen ihr Unheil. Sie wenden das Boot und verschwinden mit Höchstgeschwindigkeit. Doch der große Adler ist schneller. Erneut stößt Slitch herab und bahnt sich einen Weg durch den Kugelhagel der automatischen Waffen. Sie bekommt einen der Soldaten zu fassen, reißt ihm die Schulter auf und stößt auch diesen über Bord.

Der verbliebene Gegner auf dem Oberdeck wird sich der Gefahr bewusst und geht zwischen den Aufbauten in Deckung. Doch die Gestaltwandlerin kommt diesmal direkt von hinten und verzichtet auf einen bewussten Angriff. Nur durch die Masse ihres Körpers holt sie ihr drittes Opfer von den Beinen und rammt ihm dabei den Schnabel bis in das Herz. Sie hält kurz inne und in wenigen Augenblicken schließen sich die Wunden, die der Kampf bisher verursacht hat. Sie wechselt in ihre weibliche Menschengestalt und nimmt das Gewehr des Soldaten auf. Dann geht sie vor zur der Luke, die den Steuerraum vom Deck trennt, holt einmal tief Luft und reißt diese auf. Der Steuermann hat das Manöver geahnt und wartet mit schussbereiter Pistole. Dennoch ist er zu langsam oder einfach nur zu abgelenkt. Die splitterfasernackte, wohlproportionierte Schönheit mit bebender Oberweite irritiert in nun doch. Bevor er sich jedoch einen Reim darauf machen kann, jagen drei Kugel durch seinen Kopf und beenden weitere Gedankengänge.

Das Boot ist in den Händen der Runner. Slitch kann den Kahn wenden und die anderen Mitglieder des Teams einsammeln. Shorty hilft dem Gnom an Bord und während dieser seine Wunden mit Hilfe seiner Magie heilt (auf M-Schaden), krabbeln die Samurai ebenfalls an Deck. Irgendwie scheint das Wasser ihnen nicht wohlgesonnen zu sein, aber noch verkneift sich jeder irgendwelche Verwünschungen. Die Samurai inspizieren die Bewaffnung des Kahns und stoßen neben dem **schweren MG** auf dem Vorderdeck noch auf einen leichten **Ares M12 Mörser**, der auf der oberen Brücke an Steuerbord montiert ist. Die Kiste mit Munition ist während des schnellen Wendemanövers umgekippt und lediglich drei **HE-Geschosse** liegen noch auf Deck verstreut. Shorty inspiziert das tiefgelegene Steuerhaus und schleppt den Toten von Bord. Die Armaturen werden abgewischt und schon startet die Menehune den Motor, um ohne weitere Verzögerungen Glidji anzufahren.

- Ende Teil-2 -

Run B05 – Wild Kingdom

FASA 7324 „Predator and Prey / Wild Kingdom“

Teil-3

Gespielt am 24.November 2002

Cast of Shadows:

Blotch – Klaue Troll, Amerikaner	CAT – Runnerin Mensch, Amerikanerin	Fastblade – Samurai Elf, Amerikaner
Gimli –Schamane (Leopard) Gnom, Amerindianer	John Smith – Sprengstoffexperte Mensch, Amerikaner	Serious Sam – Samurai Mensch, Amerikaner
Shorty – Söldnerin Menehune, Hawai'ianerin	Slitch – Runnerin Gestaltwandlerin (Adler)	Xanatos –Magier Elf, Amerikaner

- Zwischenspiel -

Anfang Januar 2059

Die beiden Runner **Cat** und **John Smith** werden in Seattle angeworben, um das Runnerteam in Westafrika zu verstärken. Die beiden wurden ausgewählt, da die Kontakteleute in Erfahrung bringen konnten, dass sie schon einmal erfolgreich mit diesem Team zusammengearbeitet haben.

Per Suborbital und Regionaljet gelangen sie nach Freetown und über Sao Tome mit einem Wasserflugzeug nach **Sekondi**. Dort sollen sie mit den, in einer Klinik zurückgelassenen Runnern zusammengebracht werden.

- Nachzügler -

Sa, 04.01.59, 20:30 Uhr – Elfenbeinküste – Sekondi

Cat und John Smith verabschieden sich beim Piloten des Wasserflugzeugs und orientieren sich im Hafen der freien Stadt Sekondi. In der Menge der Schwarzafrikaner fallen die beiden Runner zwischen den ganzen Konzernangehörigen natürlich leicht auf, und so verhält man sich ruhig und sucht den nächsten Kontakt auf.

Am Pier 31 finden sie das Lagerhaus, welches ihnen im Briefing beschrieben wurde und Igor, ein wahrhafter Zyklop, lässt sie hinein. Die Überprüfung bestätigt die Identität der Runner und so versorgt er sie mit der bestellten Ausrüstung und dem Hinweis, innerhalb der Mauern von Sekondi keinen Streit anzufangen. Außerdem könnten sie Probleme mit der Verständigung bekommen, denn die wenigsten hier sprechen Englisch und ohne einen der afrikanischen Dialekte sei man hier außerhalb der Konzernburgen ziemlich aufgeschmissen. Auch die sonst so begehrten Credsticks und Nuyen seien wertlos, wenn man sich außerhalb der Enklave, sprich auf dem Markt und im Hafen, herumtreibt. Hier regiert noch der harte (Asante-)Dollar mit seinen blauen Scheinen.

Sa, 04.01.59, 22:00 Uhr – Elfenbeinküste – Sekondi – PBT-Niederlassung

Der nächste Termin ist ein Treffen mit **Ahmadou Kourouma**, dem PBT-Vertreter vor Ort. Nach einigen Kontrollen am Eingang des PBT-Hauptquartiers treffen die beiden Neuankömmlinge mit dem Johnson zusammen, der sich etwas verwundert zeigt. Doch nach einer Rückfrage bei **Raether** in Seattle heißt er die Runner willkommen. Er gibt einen kurzen Überblick über den bisherigen Stand der Dinge und verabschiedet er sich jedoch gleich wieder, nachdem er einen Fahrer gerufen hat, der Cat und John zur Klinik bringen soll.

Dort liegen die anderen Runner bislang in einem künstliche Koma unter Beobachtung. Xanatos erwacht als erster und findet sich in einem sterilen, weißen Raum wieder, der ihn arg an ein Krankenhauszimmer erinnert. Sofort malträtiert er den Klingelknopf und nach wenigen Sekunden erscheint eine Schwester, die sich nach seinen Wünschen erkundigt. Wo er sei und was man mit ihm getan habe, will er wissen und die Frau erzählt es ihm, soweit sie selber informiert ist. Er sei zusammen mit zwei Trollen und anderen Ausländern an Bord der „Tangakwunu“ nach Sekondi gekommen und beim Einlaufen in den Hafen ohne Bewusstsein gewesen. Die Ärzte vermuten eine Art Schock durch die Berührung mit einem **Mana-Loch** auf dem Atlantik. Der Elfenmagier kratzt sich am Kopf und holt seine Erinnerungen hervor, als aus dem Nebenzimmer ein lautes Poltern und Gezeter zu vernehmen ist. Die Schwester spurtet los und kommt kurze Zeit später mit Blotch im Gefolge zurück.

Unterdessen erreicht Cat den Elfen am Telekom und informiert ihn darüber, dass sie und John das Team verstärken sollen. Nach einem „Aha“ fragt sich Xanatos spontan, wo sich eigentlich der Rest der Truppe rumtreibt und wählt die Nummer von Fastblade an.

Dieser hat sich einige Dutzend Meilen weiter östlich gerade aus dem Wasser an Bord des Patrouillenbootes gezogen und fummelt genervt in seiner Jackentasche, bis der das Gerät gefunden hat und mit einem genervten „JA !!“ antworten kann.

Xanatos fragt kurz den Status ab und meint, man solle ihn doch in Sekondi abholen. Mit einem gedanklichen „Fuck You“ erklärt der Elfensamurai dem Magier, dass dies aus taktischen Gründen nicht möglich sei und gibt durch, dass man sich in der Nähe von **Glidji** treffen soll. Dort hofft man, auf Mitgliedern des **Aidoo Clans** zu treffen, die ihnen verraten können, wo sich der gesuchte Wissenschaftler **Dr. Dicristofaro** aufhält.

Leicht geknirscht legt der Elf auf und lässt sich von der Schwester zu seiner Ausrüstung führen. In einer Art Umkleide liegt die Ausrüstung des Magiers und der Trollklaue sicher in Panzerschränken verstaut. Insbesondere die magischen Utensilien und der schwere Koffer mit den Aktienfolien sind unberührt geblieben. Zufrieden ist auch Blotch, denn seine komplette Ausrüstung wurde gereinigt und ebenfalls hier verstaut.

Gegen 22:30 treffen dann Cat und John Smith beim Krankenhaus ein. Nach einem kurzen Händeschütteln tauscht man die Nummern aus und verabredet sich am Hafen, um dort ein schnelles Boot aufzutreiben, das sie nach Glidji bringen soll.

Sa, 04.01.59, 23:00 Uhr – Elfenbeinküste – Hafen von Sekondi

John trennt sich nach kurzer Zeit von Cat und stattet Igor einen weiteren Besuch ab. Nach kurzen Verhandlungen überlässt dieser dem amerikanischen Runner einen Wanzenscanner (Stufe 5) und einen „White Noise“-Generator (Stufe 6), die zusammen mit der restlichen Ausrüstung in einer Sporttasche verschwinden.

Xanatos und Blotch stapfen unterdessen auf der Suche nach einer Automatenbank durch die Viertel von Sekondi und werden schließlich fündig. Wie in grauer Vorzeit hebt der Magier 12.000 A\$ ab und sieht dafür glatte 8.000 Y von seinem Credstick verschwinden.

Cat schleicht durch den belebten Markt und sondiert die verschiedenen Kneipen und die Fischerboote, die an der Hafenmauer und den unzähligen Stegen vertäut sind. Sie scheitert aber mehrmals an der mangelnden Beherrschung der Sprache und handelt sich mehr als einen Lacher ein. Schließlich entdeckt sie eine Bar mit japanischen Schriftzeichen und asiatischem Publikum. Vielleicht können ihr dort ihre bescheidenen Kenntnisse der japanischen Sprache weiterhelfen.

Doch vorher wartet sie, bis das Team vollzählig ist und John fällt noch eine chinesische Spelunke auf, die noch vielversprechender wirkt, denn sein Mandarin kann sich durchaus sehen lassen. In der dunklen Kneipe erkundigt er sich nach Mietbooten und wird vom Barkeeper an einen alten Mann namens **Fa Lung** verwiesen, der allein in einer der dunkleren Ecken sitzt.

Der Alte bejaht die Frage nach einem Boot und meint, es sein schnell genug und könne bis zu sechs Personen befördern. Die Verhandlungen über den Preis gestalten sich kurz aber heftig und John einigt sich mit dem Chinesen auf eine Summe von 900,- A\$ plus weitere 400,- A\$ pro Tag. Mr. Lung erwartet die Runner am nächsten Morgen um 6:00 Uhr am Steg 134 und wünscht ihnen eine gute Nacht.

John, Cat, Xanatos und Blotch sind zufrieden mit dem Deal und schlendern zurück zur Suite der Runner in der Niederlassung von PBT, wo sie sich noch einmal aufs Ohr hauen wollen, um am nächsten Morgen ausgeruht die Jagd in Angriff zu nehmen.

Sa, 04.01.59, 23:00 Uhr – Elfenbeinküste – Zwischen Accra und Glidji

Shorty ist von der stundenlangen Konzentration am Steuer und den Kämpfen erschöpft und überlässt das Ruder der Automatik. Dem Elfensamurai lässt seine Hyperschilddrüse keine Ruhe und in einem weiteren Anfall von Paranoia hetzt er Sam auf, in der elektronischen Ausrüstung nach einem Transponder oder ähnlichem zu suchen. Dieser wird fündig und will dem Elfen grade erklären, was genau er entdeckt hat, als Fastblade seinen Predator auf das Bauteil richtet und mehrmals den Abzug durchzieht. Die empfindliche Elektronik des Küstenwachboots quittiert nach dieser Behandlung den Dienst und so finden sich die Runner plötzlich im Dunklen wieder.

Doch das Ruder lässt sich noch manuell bedienen und mit Hilfe von Slitch, die im Flug die Gegend auskundschaftet, erreicht man gegen Mittag des nächsten Tages die kleine Siedlung Glidji. Die Gestaltwandlerin überfliegt kurz die Ansammlung von Blechhütten und schätzt die Einwohnerzahl auf etwa 3.000 Menschen. Darunter keine Weißen und nur wenige Metatypen. Vom Ufer aus reicht eine Mole ca. 150 Meter weit in das Meer hinein und zwei kürzere Holzstege bilden den Ankerplatz für Dutzende kleinerer und größerer Boote. An der steinernen Mole liegen zwei Patrouillenboote, ähnlich dem gekaperten.

Die Runner beschließen, einige Kilometer vorher an Land zu gehen und steuern das Boot bis an den Dschungel heran. Die Bäume wachsen bis an das Ufer und das kleine Schiff lässt sich mit Gehölz und Blättern provisorisch tarnen. Nachdem sie sich vergewissert haben, dass ihr Boot auch gut vertäut ist, marschiert der Trupp nach Osten und erreicht gegen 12:30 den Waldrand vor Glidji. Die Bewohner haben ihre Hütten etwa fünfzehnhundert Meter vom Wald entfernt in der natürlichen Steppe gebaut und dabei einen hohen Felsen als östliche Begrenzung gewählt.

Das Team lässt sich im Schatten der Bäume nieder und wartet ungeduldig auf die Nachzügler, denen man ja mindestens um zwei Tage voraus ist.

- Der alte Mann und das Meer -

So, 05.01.59, 06:00 Uhr – Elfenbeinküste – Hafen von Sekondi

Frisch geduscht und dennoch schon wieder in der stickigen Schwüle unterwegs, traben Xanatos, Blotch, sowie Cat und John zum Hafen und klappern die hölzernen Stege der Fischerboote ab. Bei Nr. 134 angekommen, erblicken sie auch gleich Fa Lung, der etwa in der Mitte des Steges auf sie wartet. Das avisierte Fischerboot entpuppt sich als schneller kleiner Cruiser, der wohl gut und gerne seine 30 kn laufen wird. Mit seinem feinen, asiatischen Lächeln bittet der Alte die vier Runner an Bord und begibt sich dann nach vorne zum Steuer des Bootes.

John Smith ist misstrauischer denn je und unterzieht die gesamte Ausrüstung noch einmal einer gründlichen Untersuchung. Der Wanzenscanner schlägt sogar an. In der Sporttasche ist ein Mikrosender versteckt und nachdem er den Inhalt in einen Jutesack umgeräumt hat, wandert die Tasche auf das Deck eines benachbarten Bootes.

Dann geht es los und die vier machen es sich gemütlich. Sie frühstücken in aller Ruhe während Lung den Motor hochfährt und in Küstennähe bleibt. Die Fahrt verläuft fast ohne Zwischenfälle und der Chinese scheint sich mit den Piraten und den Rebellen gut gestellt zu haben, denn mehrmals reichen ein paar Funksprüche aus, um ihn unbehelligt passieren zu lassen.

Gegen Mittag erreichen die Runner die Stadt Accra und Xanatos nimmt Verbindung mit Fastblade auf, der sich gerade in der Sonne am Waldrand räkelt und missmutig mit seinen 10 mm Patronen jongliert. Er gibt die Position durch und der Magier heißt Lung, weiterzufahren. Doch dieser will für die Passage der umkämpften Region noch einmal weitere 400,- A\$ haben, die ihm der Elf auch widerwillig in die Hände drückt.

Das Geld ist nicht schlecht investiert und nach weiteren fünf Stunden erreichen sie die Siedlung Glidji. Dank der Beschreibung des Elfensamurai finden sie die Stelle, an der das Patrouillenboot versteckt ist und bitten den Chinesen, sie dort an Land zu bringen. Fa Lung stimmt dem zu und kurze Zeit später knirscht der Sand unter dem Bug des Bootes. Der Chinese bleibt am Ruder stehen, vermeidet es, den Runnern seinen Rücken zuzudrehen und verbeugt sich artig vor seinen Passagieren.

Doch diese sind mal wieder ziemlich unfreundlich zu ihren helfenden Händen. Xanatos Dogma, keine Zeugen zu hinterlassen, bringt das Team immer wieder in brenzlige Situationen. Der Magier deutet der Runnerin, den Chinesen kaltzustellen und Cat zieht ihre Ares Squirt, um Lung zu betäuben. Doch kaum zieht sie den Abzug durch, da materialisiert eine alte chinesische Frau neben ihrem Gegenüber, die ohne zu zögern einen Blitz auf die Runnerin wirft, der ihre Haare am ganzen Körper versengt und mächtig Schmerzen verursacht (M-Schaden).

Xanatos erkennt in der Frau sofort den Geistverbündeten des Chinesen und versucht ihn zu bannen. Da der Verbündete nicht sehr mächtig ist (Kraftstufe 5), gelingt ihm dies nach kurzer Zeit. Dann hat er die Faxen dicke, zieht seine Pistole und erschießt den ohnmächtigen und wehrlosen Fa Lung mit zwei Kugeln in die Brust. Anschließend nimmt er ihm das Geld ab und kann insgesamt 2.500,- A\$ aus den Taschen des Chinesen erbeuten. Um den Hals des Toten hängt eine Kette mit einem geschnitzten Holzmedaillon, das ein Drachenmotiv ziert. Ein kurzer Blick auf die Astralebene lässt den Elfenmagier verzücken, denn das Schmuckstück entpuppt sich als Geisterfokus (Stufe 2), den Xanatos natürlich sofort einsteckt.

Danach wendet er sich der Runnerin zu und heilt alle ihre Wunden, bevor man sich auf den Weg zum Treffpunkt macht. Nach einem kurzen Marsch durch den Wald treffen die Teams aufeinander. Xanatos wendet seinen Heilzauber bei Sam noch einmal an und kann einige der Schnitte schließen (noch L, von 2 auf 1 Kästchen). Dann packen alle ihre Ausrüstung zusammen und gehen zu Fuß nach Glidji.

- L'état, c'est moi -

So, 05.01.59, 17:30 Uhr – Elfenbeinküste – Glidji

Die neun Gefährten (*g) gehen schnurstracks durch die grasbewachsene Ebene auf die Siedlung zu und erregen dabei weniger Aufsehen, als befürchtet. Kein Alarm ertönt und keine Waffen werden auf sie gerichtet. Noch stehen die Dinge gut. Da man keinen besseren Ansatz hat, verteilen sich die Runner ein wenig und versuchen, sich nach dem Aidoo Clan durchzufragen.

Nach etwa einer Viertelstunde spürt Blotch dann ein Ziehen an seiner Hose und erkennt einen etwa 12jährigen Jungen, der wild gestikuliert und „Aidoo“, „Aidoo“ ruft. Er winkt die anderen Runner zu sich und gemeinsam lassen sie sich von dem Jungen weiter nach Osten führen.

Der eigentlichen Hüttensiedlung schließt sich am Fuß des großen Felsen ein großer Kreis von stabileren Bauten an, der von einem hohen, hölzernen Zaun umgeben ist. Am Eingang stehen zwei Wachen in traditioneller Tracht, die mit Speeren bewaffnet einen anachronistischen Eindruck hinterlassen. Dahinter erwartet sie eine ca. hundertköpfige Menge in gemischter Kleidung. Von traditionell, über Jeans, Drillich und modernen Anzug ist hier alles vertreten.

Dem Eingang gegenüber thront ein stämmiger Schwarzafrikaner auf einem steinernen Podest und winkt das Team zu sich. Zu seinen Füßen sitzen vier junge Frauen und hinter ihm steht ein altes ausgemergeltes Kerlchen mit einem Stab in der Hand. Untrüglich ein Berater, vermutlich sogar ein Schamane des Clans.

Gimli nimmt sich ein Herz und tritt vor, doch er muss seine Sprachkenntnisse gar nicht erst bemühen - der Clanhäuptling richtet seinen Worte in fast akzentfreiem Englisch an das Team. Warum sie den Clan der Aidoo suchen und was sie hier zu schaffen haben, will er wissen.

Doch Gimli, der die Antwort in seiner spontanen und etwas selbstherrliche Art vorbringt, kann **Gavivi Aidoo** nicht überzeugen und beleidigt ihn mit seinem Verhalten sogar sehr. Der Chef der Aidoo ist aufgebracht und zürnt dem Leopard-Schamanen. Auch sein Berater fuchtelt hektisch mit dem Stab durch die Luft und verlangt einen Kniefall des Gnomen.

Dieser winkt mit einem müden „Pah“ ab und wendet sich zum gehen. Doch die Wachen am Ausgang kreuzen ihre Speere und in der umstehenden Menge hören die Runner, wie mehrere Waffen geräuschvoll durchgeladen werden. Fastblade ruft Gimli zu, er solle sich doch einfach hinknien und bittet ihn eindringlich, seinen Stolz hinunterzuschlucken. Doch erst als er ihm dafür Geld anbietet, ist der eigenwillige Gnom dazu bereit.

Der Schamane geht zurück und wirft sich vor dem Thron in den Staub. Gavivi, nun sichtlich befriedigt, erkundigt sich erneut nach dem Begehr der Runner und erfährt, dass diese einem entführten Wissenschaftler auf der Spur sind. Die Runner lernen nun den afrikanischen modus operandi kennen und der Chef der Aidoo erklärt ihnen ohne Umschweife, dass sie den Mann von dem Frachter geholt haben und gerne bereit ist, ihnen die gewünschte Information zu verkaufen.

Gegen weitere 6 Diamanten aus Fastblades immer leerer werdendem Beutel wird man sich einig und Gavivi erzählt dem Team, dass sie **Dr. Dicristofaro** zu einer Niederlassung von **Tan Tien** in der Nähe von **Mampong** gebracht haben. Fastblade stöhnt innerlich auf. Mampong liegt gut und gerne drei Tage weit im Landesinneren, erst den Volta und dann den **Afram** hinauf. Da auch das Reich der Ghule dort seine Grenzen hat, fährt es im eisig über den Rücken, und er vermutet schon das Schlimmste. Doch die Aidoo winken ab und meinen, dass die Ghule viel weiter im Norden hausen und nicht so weit in den Süden kommen.

Dann kriecht Gimli zu seinen Kumpels zurück und gemeinsam verlassen die Runner Glidji und gehen zu dem Patrouillenboot zurück. Xanatos hat kurz vorher astral nachgesehen, ob die Luft auch rein ist und gegen 19:00 Uhr startet das Team seine Fahrt den Volta hinauf.

- Appetithappen -

Mi, 08.01.59, 15:00 Uhr – Elfenbeinküste – Afram, Östlich von Mampong

Die Runner verbringen drei langweilige Tage mit der Fahrt über den Volta und dessen See. Die Strecke führt sie dann weiter den Afram stromaufwärts nach Nordwesten. Anstatt der gefürchteten Paracritter und schießwütiger Piraten werden sie nur von einer Legion Mücken in Empfang genommen, und so dösen alle auf dem Deck des Bootes vor sich hin und harren der Dinge, die da kommen mögen.

An die Niederlassung von Tan Tien mag kaum einer denken und einzig Xanatos gelingt eine Verbindung mit seinem Telekom zu einem seiner Informanten nach Seattle. Ohne Rücksicht auf die Rechnung fragt er seinen Kontakt aus und kann wenigstens ein paar allgemeine Informationen an Land ziehen. Tan Tien ist ein chinesischer AA Konzern, der sich auf Paracritter, Cybertech und Biotech konzentriert. Er ist damit ein direkter Konkurrent von Phönix Biotechnologies und nicht gerade bekannt für sein humanitäres Engagement.

Am Mittwoch Nachmittag erreichen die Runner gegen 15:00 Uhr die angegebene Stelle, von wo aus ein Weg vom linken Flussufer zur etwa zehn Kilometer entfernten Niederlassung führen soll. Der „Weg“ ist gut zu erkennen, es handelt sich bei der gut zehn Meter breiten Schneise eher um eine Dschungelautobahn. Büsche und kleine Bäume sind einfach umgeknickt und die Stümpfe etlicher Baumriesen zeugen von vehementen Rodungsaktionen.

Das Team vertäut das Boot einige Dutzend Meter nördlich der Schneise am Ufer und tarnt es, so gut es geht. Dann packen die Runner ihre Sachen und untersuchen den Uferbereich nach Spuren. Während sich der Elfenmagier mit einem „Panzer“ schützt, wird Gimli fündig und stößt auf einen großen Abdruck, der nichts Gutes verheißen lässt. Dennoch führt der Weg nach Hause nur in eine Richtung, nach Westen in Richtung Tan Tien.

Slitch klärt als Adler den Weg auf und Gimli unternimmt ab und zu kleine Exkursionen im Astralraum, während er seinen weltlichen Körper in den Armen von Blotch lässt. Nach etwa zwei Stunden und der Hälfte der Wegstrecke bemerken die Runner, wie der Boden sich in rhythmischen Abständen bewegt. Irgendeine große Kreatur kreuzt den Weg des Teams, doch selbst Slitch kann aus der Luft noch nichts entdecken.

Dann bricht etwa 100 m vor den Runnern ein **Behemoth** aus dem Wald und trabt auf die Schneise in Richtung Fluss. Diese unförmige Paravariante eines Alligators erreicht gut und gerne drei Meter Schulterhöhe und eine Länge von sechs Metern. Selbst Blotch, der Troll, will sich nicht mit dem Critter anlegen und so verschwinden die Runner links und rechts der Schneise im Unterholz. Blotch schnappt sich Gimli und klettert mit ihm auf einen Baum, während Slitch die Szene aus der Luft beobachtet.

Der Behemoth trabt langsam und ständig um sich witternd die Schneise entlang. Als die Runner schon aufatmen wollen, bleibt das Monster stehen. Er hebt den Kopf und blickt nach rechts in das Gebüsch, das Xanatos als Versteck dient. Dann dreht es seinen massigen Körper und kommt auf den Magier zu. Dieser wird ganz grün im Gesicht und er legt sich seinen mächtigsten Zauber zurecht. Als der Behemoth nur noch ein paar Meter von dem Gebüsch entfernt ist, hält es Xanatos nicht mehr und er wirft einen riesigen Feuerball (8T, 6 Erf.) gegen das Untier, der ihn fast selber von den Füßen holt und schwer taumeln lässt (Entzug S).

Der Critter bäumt sich auf und brüllt vor Schmerz. Die verknöcherten Schuppen qualmen und inmitten einer Feuerlohe hüpfte und wütete das schwer verwundete Tier seinen Schmerz aus. Doch selbst dieser mächtige Zauber konnte den Behemoth nicht niederstrecken (Magieresistenz) und so greift dieser nun seinerseits an, springt mit einem Satz nach vorn in das Gebüsch und verfehlt den benommenen Zauberer nur um Haaresbreite.

Dies ist das Zeichen für die anderen Runner, ebenfalls einzugreifen. Fastblade legt mit seinem Jagdgewehr an und trifft das große Tier locker in die Flanke. Doch die Wirkung ist gleich Null, die gepanzerte Haut des Gegners wehrt die großkalibrige Munition aus der Remington 950 mühelos ab.

Serious Sam zückt seine Savalette und läuft in sicherer Distanz um das Vieh herum, um sich in eine bessere Schussposition zu bringen. Er hat es auf die Augen des Behemoth abgesehen, in der Hoffnung, dort auf eine weniger stark gepanzerte Stelle zu treffen.

John Smith macht indes ein paar Granaten scharf und auch Fastblade fummelt einen Zünder an ein Paket C4 und läuft mit seinem Gewehr Sam hinterher. Die HE-Granate von John explodiert ein paar Meter seitlich des Monsters und lenkt es dadurch von Xanatos ab, der seiner Schwäche zum Trotz einen weiteren Zauber versucht - der allerdings keine Wirkung zeigt. Gimli macht die gleiche Erfahrung und nimmt sich vor, sich das nächste Mal besser zu konzentrieren.

Sam kann endlich eines der tellergroßen Augen des Tieres sehen und nimmt es sofort unter Feuer. Doch die Kugeln treffen nicht exakt und können die dicke Haut nicht durchdringen. Hinter ihm bellt erneut die Remington des Elfen auf und diesmal zeigt sie Wirkung. Knapp unterhalb des linken Auges reißt das große Projektil eine klaffende Wunde in das Fleisch und lässt den Behemoth erneut aufheulen. Die Wurfmesser von Cat haben dagegen keine Chance und fallen zu Boden, ohne die Hornschuppen auch nur angekratzt zu haben.

Die nächste Granate von John trifft besser, rollt dann aber unter dem Critter hindurch und auf dessen andere Seite, wo Sam ungläubig auf das metallene Ei starrt, ehe es detoniert. Die Wucht der Explosion kann dem eigentlichen Ziel nichts anhaben, aber der Samurai wird gezeichnet. Einige Splitter ziehen blutige Schrammen durch das Gesicht von Sam (+L), andere reißen Löcher in seine Kleidung.

Die beiden Zauberer versuchen es erneut mit Sprüchen, aber irgendwie scheint der Behemoth dagegen eine gewissen Resistenz zu zeigen. Dann nimmt sich Fastblade ein Herz und versucht von hinten auf das Monster zu springen, doch dessen abrupte Bewegungen lassen ihn verfehlen, und so muss dem gewaltigen Schwanz ausweichen, um nicht erschlagen zu werden.

Schließlich ist Blotch heran und die Axt des Troll hinterlässt eine tiefe Wunde in der Flanke. Der Hieb erfolgte gerade noch rechtzeitig, um das Tier von Sam abzulenken und sich damit auf den Troll zu konzentrieren. Doch der Angriff geht fehl und erneut schnappen die mächtigen Kiefer in der Luft zusammen.

Der Kampf geht so weiter und sowohl Sams Savalette, als auch Shortys mit Ex-Ex-Munition bestückte Ruger Super Warhawk fügen den Behemoth noch einige kleine Wunden zu, bis der Troll den Kampf mit einem gewaltigen Hieb seiner Kampfaxt beendet. Blotch trifft das Tier am Hals und zerfetzt die Schlagader, woraufhin er von einem nicht enden wollenden Strom Blutes übergossen wird. Mit einem röchelnden Laut bricht der Gigant zusammen und lässt ein letztes Mal die Erde erbeben. Dann herrscht Ruhe.

- Eine Festung im Wald -

Mi, 08.01.59, 19:00 Uhr – Elfenbeinküste – Tan Tien Komplex

Vier Stunden später ist es dann soweit. Nach einer leichten Biegung öffnet sich die Schneise auf eine ca. 500 Meter durchmessende Lichtung im Wald. In deren Mitte liegt, hinter einem hohen Drahtzaun geschützt, der Gebäudekomplex der Tan Tien Corporation, Niederlassung Mampong. Das Team erkennt aus der Ferne fünf große Gebäude und einen hohen Turm in der Mitte. Der Komplex ist über einen einzigen Eingang zu erreichen, der mit starken Ketten gesichert ist.

Die Runner suchen Schutz hinter einem flachen, bewachsenen Hügel und beobachten die Anlage erst einmal. Xanatos sucht sich ein schattiges Plätzchen und zollt seiner Erschöpfung Tribut indem er nur noch vor sich hindöst (noch M Bet) - obwohl er in Gedanken schon den nächsten Elementar zu Hilfe ruft.

Slitch überfliegt das Gelände ein paar mal, und kann die grobe Struktur erfassen. Auch Gimli erkundet die Niederlassung und projiziert sich astral. Seltsamerweise sind keine Geister zu sehen und so traut er sich näher heran. Hinter dem sechs Meter hohen Maschendrahtzaun folgt ein tiefer, vier Meter breiter Betongraben, auf dessen Boden mehrere Horden affenartiger Wesen herumtollen. Die Wachritter sind dualer Natur und einige entdecken den über ihnen schwebenden Gnom und versuchen zu ihm hoch zu hüpfen, was ihnen aber nicht gelingt.

Im Zentrum der Anlage steht ein vierstöckiger Turm, der im dritten Stock von einer Metallschiene umgeben ist, an der ein Geschütz befestigt ist. Der massige Lauf verheißt nichts gutes, zumal parallel dazu noch ein oder zwei kleinere Waffen montiert sind, die Gimli aus dem Astralraum heraus nicht so gut erkennen kann.

In der Nordostecke erstreckt sich hinter einem Wohnkomplex ein Sportfeld, in dessen Gras er ein weiteres duales Geschöpf erkennen kann. Er schwebt näher heran, um es sich genauer anzusehen und wird trotz aller Vorsicht von dem Angriff überrascht. Obwohl er noch fünf Meter über der Wiese schwebt, erkennt ihn der schlangenartige Gegner und schnellst sich empor. Doch die Distanz war nun doch zu groß und so kommt der Schamane mit dem Schrecken davon.

Er überlegt, ob er einen Geist beschwören kann, der den - vermutlich vorhandenen - Rigger im Turm ausschalten kann, doch dazu müsste er erst in das Gebäude gelangen, den einem Stadtgeist wäre der Domänenwechsel nicht möglich.

Serious Sam will es genau wissen und pirscht sich im Schutz der Gräser an das Tor heran. Es gelingt ihm, sich fast unsichtbar mit der Umgebung zu verschmelzen (Heimlichkeitswurf: 27 !) und so kommt er unentdeckt bis an den linken Pfeiler der Einfahrt heran. Nur wenige Meter vor dem Zaun und den schweren Ketten, die waagerecht zum Boden die Einfahrt verhängen, bleibt er liegen und sondiert das Gelände. Er kann eine Kamera an hinteren Torpfeiler erkennen und sieht nur ein einziges Paar Wachen, die in Schutzanzügen und mit Sturmgewehren Streife laufen.

Doch dann wagt er sich etwas zu weit vor und wird von der Sicherheit entdeckt. Vom Turm her ist das Surren der anlaufenden Elektromotoren zu hören und kurze Zeit später explodieren in kurzer Folge mehrere Granaten vor, hinter und neben dem Samurai. Dieser bringt rasch den Betonpfeiler zwischen sich und den Turm und presst sich mit dem Rücken dagegen. Mehrfach wird er von Granat- und Betonsplintern getroffen, doch bislang können diese ihm höchstens ein paar Kratzen und blaue Flecke verursachen. Dennoch ist er am Rande der Panik. Festgenagelt von einem verriggtten Geschütz und 200 Meter von einer sicheren Deckung entfernt schwant ihm so langsam, dass er sich in einer ziemlich beschissenen Situation befindet.

John und Slitch haben unterdessen ein Bündel C4 geschnürt, um den Turm zu knacken. Die Gestaltwandlerin fliegt über den Turm und lässt das Bündel auf das flache Dach fallen, in der Hoffnung, die oberste Etage weit genug aufzusprengen, um einem Geist den Zugang zu ermöglichen. Doch nach der Detonation hat sich lediglich die Zugangsluke aus der Verankerung gelöst und gibt einen Blick auf das Treppenhaus frei.

Slitch zögert nicht lange und macht das - vermeintlich - Beste aus der Situation. Sie landet auf dem Dach und verwandelt sich in ihre Menschengestalt. Nackt und nur mit ihrem Predator bewaffnet, die sie ihm Rucksack dabei hatte, klettert sie die Leiter hinunter. Sie steht in einem schmalen Gang, der rechts an einer Stahltür endet und links führt eine Treppe hinunter in das nächsttiefer liegende Stockwerk. Slitch eilt zur Tür, hinter der sie den Sicherheits-Rigger vermutet, und muss feststellen, dass sie dem Kartenleser nicht gewachsen ist.

Als sie den Rückzug antreten will, hört sie eilige Schritte auf der Treppe und geht hinter der Betonbrüstung in Deckung, legt mit dem Predator an und zielt vorsorglich auf den oberen Absatz. Dort taucht Sekunden später ein Helm in ihrem Blickfeld auf und sie versucht, eine Kugel im Übergang zwischen Helm und Oberkörperpanzer zu platzieren. Der Treffer sitzt und der Wachmann wird nach hinten geschleudert, kommt aber sofort wieder hoch (nur L) und zieht den Abzug seines **Louh Fu** Sturmgewehrs durch. Er hat sich durch die Nacktheit in keiner Weise irritieren lassen und drei Kugel durchschlagen den Oberkörper von Slitch, die schwer getroffen (S) nach hinten wankt und nur von der Betonwand am Umfallen gehindert wird.

Doch nur kurz, denn vor den sich weitenden Augen der beiden Wachen – Nr.2 kommt gerade um die Ecke – verwandelt sich Slitch zurück in ihre Adlerform und versucht, die Leiter und den rettenden Ausstieg zu erreichen. Die, im Umgang mit Crittern vertrauten, Wachleute sind keine Sekunde lang abgelenkt und schon trifft die nächste Salve den Adler in der Flanke. Slitch stürzt, doch in ihrer wahren Gestalt können ihr die Kugeln wenig anhaben. Sie regeneriert den Schaden und als sich der Adler erneut erhebt, um durch die offene Luke zu entkommen, bleiben sechs verformte und blutige Geschosse am Boden liegen.

Doch das Glück ist heute nicht auf der Seite von Slitch. Sie bleibt mit den Schwingen hängen und schafft es nicht, sich mit einem Schwung auf das Dach zu retten. Die beiden Wachen haben ein leichtes Ziel und Kugel um Kugel trifft den Körper der Gestaltwandlerin, die unter unsäglichen Schmerzen den Halt verliert und erneut auf dem Boden aufschlägt.

Doch so leicht ist diese erwachte Kreatur nicht zu töten. Wiederum schließen sich die Wunden und diesmal konzentriert sich Slitch besser. Mit einem gewaltigen Schwung drückt sie ihren Körper empor, legt die Flügel an und entkommt durch die Luke auf das Dach. Einer der Wache schickt ihr noch einen blutigen Dreierpack Grüße hinterher (S), doch Slitch ist in der Luft und kann entkommen.

Doch das eigentliche Ziel, nämlich den Rigger auszuschalten wurde nicht erreicht. Gimli hat die Ablenkung genutzt und sich astral noch einmal zu der erwachten Schlange begeben. Er nutzt die Dualität als Schwäche und erledigt das Tier vorerst aus sicherer Entfernung mit zwei gezielten Betäubungsblitzen.

Am Tor ist Sam nach wie vor unter Beschuss. Das Trommelfeuer mit Granaten hat einen Großteil des Betons zerpulvert und dieser ist als Deckung kaum noch zu gebrauchen. Dann stellt der Rigger auf das schwere MG um, und ein nicht enden wollender Strom an Geschossen pflügt durch das Gras und den Samurai. Mit Entsetzen verfolgen die anderen Runner aus ihrer Deckung heraus, wie Serious Sam von mindestens einem Dutzend Stahlmantelgeschossen getroffen wird. Der Körper des Samurai hüpfte bei den Einschlägen wie unter Stromschlägen hin und her und bleibt dann reglos liegen. Sam ist tödlichen getroffen (T, +2 Kästchen) und wird elendig verbluten, wenn ihm nicht binnen Kürze geholfen werden kann.

Gimli hat das Geschehen im Astralraum verfolgt und kann noch einen schwachen Rest Leben in der Aura erkennen. Zurück in seinem Körper beschwört er einen Präriegeist (Stufe 5) und befiehlt ihm, den leblosen Samurai vom Tor zu den Runnern zu bringen. Unter Einsatz seiner Kraft der **Verschleierung** hebt der materialisierte Geist den leblosen Körper auf und trägt ihn zu den Runnern.

John und Slitch können sich keine Mitleidspause leisten und die Gestaltwandlerin macht einen verwegenen Vorschlag. John soll ein neues Paket C4 mit einem Zünder versehen, das der Adler dann direkt am Geschütz platzieren wird. Gesagt, getan. Slitch fliegt erneut zum Turm und landet auf dem Waffenträger. Um sicher zu gehen, dass die Detonation die Gefahr auch beseitigt, versucht sie, den Sprengstoff so gut es geht zu befestigen, ehe sie sich wieder in die Luft schwingt.

John drückt den Zünder und die Explosion erwischt die Gestaltwandlerin noch fast mit voller Gewalt. Ihre Knochen brechen und eine Wolke Federn umgibt den aus mehreren Wunden blutenden Adler, der bleiern dem Boden entgegenfällt (S Schaden), sich dann aber wieder fangen kann und zurück zum Wald fliegt.

Der Plan hatte Erfolg. Die Halterung des Geschützes ist zerfetzt und eine qualmende Ruine schleift ruckelnd die Schiene entlang. Als auch noch das Magazin mit den Granaten detoniert, ist es mit der Waffe endgültig aus. Von dieser Seite droht den Runnern keine Gefahr mehr. Doch noch auf dem Rückflug kann Slitch erkennen, dass mindestens sechs bis acht Bewaffnete aus der Tür des Turms gelaufen kommen und sich paarweise über das Gelände verteilen.

Zurück am Hügel wird sie Zeuge der verzweifelten Versuche, den Samurai wiederzubeleben. Shorty kennt solche Situationen von ihrer Ausbildung her zumindest in der Theorie und versucht sich erst in Erster Hilfe, bevor sie die Zauberer bemüht. Doch ihre Kenntnisse sind für die massiven Gewebeschäden und offenen Blutungen zu gering und der kleine Medkit völlig überfordert. Fast schon zynisch erscheint der blinkende Kommentar „Intensivbehandlung erf.“, der im Display erscheint.

Auch Xanatos kann Sam nicht mehr helfen. Ob es an der Entkräftung durch den Feuerball liegt, oder an der übermäßigen Cyberware, die den Körper des Samurai kaum noch menschlich erscheinen lässt, kann man nicht sagen. Jedenfalls gelingt es dem Magier nicht, die heilenden Manaströme zu kanalisieren und auch nur einige der kleineren Wunden zu schließen. Dennoch scheint sich der Zustand des Samurai nicht weiter zu verschlechtern. Der große Kerl ist robust genug, um sich selbst zu stabilisieren.

Mit ein wenig Erleichterung lösen sich die Blicke der Teammitglieder und wenden sich vom Körper des Samurais ab, hin zum Gebäudekomplex der Tan Tien Corporation, der im roten Licht der Abenddämmerung bedrohlich in der Entfernung aufragt. Dort liegt der Schlüssel zu ihrer sicheren Heimkehr nach Seattle. Dort müssen sie hinein. Und mit Dicristofaro wieder lebend heraus.

Bevor sich im Angesicht des leblosen Samurai und der blutverschmierten Slitch der Funke der Resignation ausbreiten, und von Runner zu Runner überspringen kann, hören sie plötzlich ein metallisches Schnappen hinter sich. Mit einem leisen Klick rastet das Kastenmagazin von Fastblades Remington ein. Der zweite Samurai hatte die Umgebung erkundet und steht nun im Schatten der Abendsonne hinter seinen Teamkollegen. „Los Leute - Auf geht's“

- Ende Teil-3 -

Run B05 – Wild Kingdom

FASA 7324 „Predator and Prey / Wild Kingdom“

Teil-4

Gespielt am 19. Januar 2003

Cast of Shadows:

Blotch – Klaue Troll, Amerikaner	Fastblade – Samurai Elf, Amerikaner	Gimli – Schamane (Leopard) Gnom, Amerindianer
Serious Sam – Samurai Mensch, Amerikaner	Shorty – Söldnerin Menehune, Hawai'ianerin	Slitch – Runnerin Gestaltwandlerin (Adler)
Xanatos – Magier Elf, Amerikaner	-	-

- Angriff -

Mi, 08.01.59, 20:30 Uhr – ehem. Ghana – Tan Tien Komplex bei Mampong

Das Team hat sich nach dem Ausfall des einen Samurais wieder gefangen und beschließt, die Konzernniederlassung im Schutz der beginnenden Dämmerung zu stürmen. Serious Sam bleibt im Schatten des bewachsenen Erdhügels vor den neugierigen Blicken der Wachen verborgen. Er atmet schwach aber regelmäßig zu den Pieptönen des angeschlossenen Medkits.

Die beiden Zauberer bereiten sich auf ihre Weise auf das Gefecht vor. Xanatos spricht einen Panzer (Stufe 4) und der Schamane unterdrückt mit einem Spruch seine noch vorhandenen Schmerzen (M mit 5 Kästchen). Danach beschwört Gimli einen neuen **Präriegeist** (Stufe 5), da sich der erste pünktlich bei Sonnenuntergang verabschiedet hatte, und befiehlt ihm, seine Kraft der **Verschleierung** auf das vorrückende Team anzuwenden.

Im Schutz dieses „Tarnfeldes“ (MW +5) bewegen sich die Runner langsam auf das Tor zu, an dem sich drei Wachen in schweren Schutzanzügen postiert haben und nach etwaigen Angreifern Ausschau halten. Die Kämpfer Fastblade, Blotch und Shorty bilden die erste Reihe, gefolgt von den beiden Zauberern Xanatos und Gimli, der seinen Geist nicht aus den Augen lässt.

Diese erkennen auf dem Weg noch vorne, dass eine der beiden Affenhorden, die sich im Graben herumgetollt hatten, über eine Leiter nach oben geklettert ist, und sich nun auf einer der freien Grasfläche links hinter dem Tor verteilt. Sicher sind diese Kreaturen nicht zum Spaß freigelassen worden und so behält man auch diese Bedrohung im Auge.

Slitch zieht sich unterdessen wieder aus und wandelt in ihre Adlerform. Sie dreht eine Runde über der Anlage, bei der sie zwei weitere Wachen erkennen kann, die rechts nach Osten zur großen Garage laufen. Schließlich landet sie aber doch links auf dem westlichen Mittelbau und wacht über die Geschehnisse. Die eigene Gruppe im Süden kann sie nicht mehr sehen, die Verschleierung wirkt. Nur im Astralraum kann die Gestaltwandlerin die Umrisse der Runner deutlich erkennen.

Etwa vierzig Meter vor dem Tor legen die Kämpfer dann auf die Wachen an. Es erscheint schon ziemlich unsportlich, aber es geht hier nur noch um das reine Überleben des Teams. Die **Remington 950** des Elfensamurai zielt auf die einzelne Wache am hinteren Torhaus, die schwere **Enfield AS-7** des Trolls und Shortys **Manhunter** richten sich auf die zwei vorderen Posten, die an der äußeren Zufahrt stehen.

Aber bevor die Runner feuern können, hören sie Schüsse aus der Richtung des Wachturms. Dort hatte Slitch einen in Deckung liegenden Wachmann übersehen, der sie nun aufs Korn nimmt. Die ersten Schüsse gehen noch knapp vorbei. Der Adler fliegt gerade auf und gewinnt an Höhe, als eines der Projektil sein Ziel findet (M Schaden). Trotz der Schmerzen versucht sie weiterzufliegen und regeneriert schließlich ihre Verletzungen.

Am Tor nutzen die Runner die kurze Ablenkung und nach kurzem Zielen spucken die Waffen gleichzeitig Verderben in Richtung der Einfahrt. Zwei Wachen gehen schwer getroffen zu Boden und die dritte taumelt, hebt aber ihre Waffe zum Gegenschlag. Da kein Gegner zu sehen ist, gibt sie einfach automatisches Sperrfeuer auf ihrem **Louh Fu** Sturmgewehr und etliche Kugeln zwischen an den Köpfen der Runner vorbei. Dann ist Fastblade mal wieder der schnellere und streckt mit seinem Jagdgewehr auch den letzten Gegner nieder. Noch im Fallen wird dieser von der nächsten Kugel aus der Enfield des Trolls tödlich getroffen und bricht vollends zusammen.

Slitch hat genug Schwung gesammelt und legt die Flügel an, um die Wache auf dem Dach des Turms anzugreifen. Diese ist ziemlich flink und erkennt die sich nähernde Gefahr, geht in die Hocke und legt auf den heraneilenden Adler an. Die Waffe feuert eine Dreiersalve und brennende Schmerzen durchzucken den Körper der Gestaltwandlerin (S Schaden) bevor sie mit der Wache zusammenstößt. Der Aufprall hat den Wachmann nur leicht verletzt, aber das Gewehr ist einige Meter weit weg geschleudert worden. Vor den verdutzten Augen ihres Gegners regeneriert Slitch ihre Wunden, springt die Wache mit den Klauen an und hackt mit dem Schnabel nach seinem Gesicht. Der Kampf ist einseitig und innerhalb wenigen Sekunden kann der Adler drei mächtige Treffer landen, unter denen der Gegner zusammenbricht. Slitch packt den Toten und fliegt mit dem Paket in Richtung der herumtobenden Affenhorde, wo sie den Leichnam mitten unter die aufgeschreckten Kreaturen stürzen lässt. Nach vollbrachtem Bombardement fliegt sie zurück zum Hügel, um ihre zurückgelassene Ausrüstung zu holen.

Die Runner am Tor überzeugen sich inzwischen davon, dass die Wachen keine weitere Bedrohung sind und warten ab, bis sich die Zauberer um die Affenhorde gekümmert haben. Der Elfenmagier Xanatos hält die Wesen für **Asonwu**, eine erwachte Affenart, die unter anderem auch über die Kraft der **Pestilenz** verfügt. Dann schätzt er die Größe der Horde kurz ab und entscheidet sich für einen mächtigen Flammenzauber mit vergrößertem Radius. Ein Wort der Macht und ein 18 Meter durchmessender Feuerteppich (8S mit 5 Erf.) fährt aus dem Nichts unter die Asonwu. Zehn von ihnen werden sofort zu Asche gegrillt – die beiden überlebenden Kreaturen flüchten mit einem armseligen Fiepen nach rechts hinter die Garage.

Der Weg scheint nun frei und das Team hat schon vier der Wachen ausgeschaltet. Doch der Schritt über die Brücke bringt sie aus der Domäne des Präriegeistes heraus, so dass sie wieder gut sichtbar werden. Fastblade kniet sich an der einen Wache nieder, deren Brustkorb sich noch leicht hebt und senkt. Er öffnet das Visier des Helms und will den verletzten Chinesen befragen, als neben ihm ein Schuss die Enfield aufbocken lässt und dem Leben der Wache ein Ende bereitet. Dem verwundert fragenden Blick des Elfen begegnet der Troll nur mit einem Schulterzucken, dann dreht sich Blotch um und feuert auf die andere überlebende Wache. Fastblade ist von den Socken, beschließt dann aber, den Vorfall einfach zu vergessen. Etwas verwirrt, aber nicht minder entschlossen, führt der Elfensamurai das Team schließlich weiter auf das Gelände.

Zur Rechten können die Runner eine Garagenhalle mit vier geparkten Hovertrucks erkennen und links erhebt sich in 40 m Entfernung, nahe der westlichen Begrenzung, ein zweistöckiges Bürogebäude mit einer Art Wintergarten als Vorbau. Weiter nach Norden folgen mit je etwa zehn Metern Abstand zwischen den Gebäuden ein Wohnkomplex und ein abgewinkelter Bau, der im Nordwesten wahrscheinlich den eigentlichen Forschungsbereich beherbergt. Auf der anderen Seite – rechts – steht nördlich der Parkfläche ein weiterer Bau für Unterkünfte. Der Turm im Zentrum der quadratischen Anlage kann fast alle Ecken einsehen und bleibt so trotz des nicht mehr funktionierenden Geschützturmes eine Gefahr für die Runner.

Diese entscheiden sich für das Bürogebäude und laufen am Betongraben entlang zur Ecke des Wintergartens. Auf halbem Weg dorthin detonieren plötzlich zwei Granaten in ihrem Weg. Doch sie explodiert viel zu weit von den Runnern entfernt und können, bis auf einige kleine Splitter, keinen Schaden anrichten.

Kurz bevor das Team die Deckung erreicht, wird der Gnom dann doch noch in den Rücken getroffen. Dank der Panzerung bleibt das Stahlmantelgeschoss aber in der Jacke hängen und so stolpert Gimli fluchend, aber unverletzt, hinter die Hausecke. Der Schütze muss sich irgendwo bei den Garagen aufhalten, doch ein flüchtiger Blick aus der Deckung heraus reicht nicht, um den Gegner zu entdecken.

- Überraschung im Grünen -

Mi, 08.01.59, 20:40 Uhr – Tan Tien Komplex – Bürogebäude

Bevor der Kugelhagel im Freien noch zunehmen kann, richtet Fastblade seine Waffe gegen eines der großen Glasfenster und verschafft dem Team so einen Eingang in das Gewächshaus. Der Troll geht vorneweg und reinigt den Rahmen erst einmal mit der Axt von den scharfen Splintern, bevor er sich mit mächtigen Hieben einen Weg durch das enge Grünzeug bahnt. Gimli versucht astral mehr zu entdecken, doch das dichtgewachsene pflanzliche Leben erfüllt auch den Astralraum mit seinem hellen Leuchten und verschafft dem Schamanen keinen Vorteil.

Blotch holt gerade wieder aus, als von rechts ein schmatzendes Geräusch ertönt und seine Axt plötzlich zwischen den dicken, grünen Blättern verschwindet. Verdattert guckt der Troll sich um und schaut hilfesuchend den Samurai an. Der Elf herrscht ihn an, die Axt wiederzuholen und versucht zu erspähen, was das nun wieder war. Xanatos hatte etwas mehr Glück und konnte eine dicke Zunge erkennen, die nach seinen Vermutungen zu einem **Gomantia** gehört. Diese erwachten Chamäleons erreichen die Größe eines Dobermanns und sind eigentlich nicht weiter gefährlich.

Blotch stapft leicht verunsichert durch das Unterholz, findet seine Axt nach kurzer Suche bei den Luftwurzeln einer Busches liegend, wischt den Griff ab und kommt ungeschoren zu den anderen Runnern zurück. Dann haut er zwei weitere Äste durch und führt das Team auf einem gepflasterten Weg, der die Runner nach links an die eigentliche Tür des Bürokomplexes bringt. Ein leise vor sich hin plätschernder Wasserfall und das immerwährende Surren von unbekannten Insekten erfüllt die Luft und für einen kurzen Moment können die Runner Luft holen.

Doch die Pause ist nur kurz. Die Zauberer erkunden den Bau im Astralraum und finden ihn komplett verlassen vor. Weder Wachpersonal noch Angestellte halten sich hier auf, und an magische Sicherungsmaßnahmen wurde scheinbar nicht einmal gedacht. Glück für die Runner, aber ihre Zielperson, **Dr. Dicristofaro**, haben sie noch nicht lokalisiert. Die Tür zu dem Gebäude ist aus abgedunkeltem Panzerglas und mit einem Kartenleser gesichert. Shorty gelingt es nicht, diesen zu überlisten, also bastelt Fastblade einen passenden C4-Schlüssel, der das Hindernis nach wenigen Sekunden auch geräuschvoll beseitigen kann.

Das Gebäude ist wirklich leer und so dringt das Team zügig weiter nach Norden vor. Dort versperrt ihnen eine weitere Tür den Ausgang in Freie. Der Elfensamurai will nicht unnütz viel Sprengstoff verwenden und so dirigiert er die Truppe in ein angrenzendes Büro und zerschießt auch hier eines der Fenster. Xanatos setzt sich in einen der bequem aussehenden Bürosessel und projiziert sich astral. Er kann vor dem Fenster keinen Feind ausmachen und manifestiert kurz, um dem anderen Elfen zu signalisieren, dass die Luft rein ist. Danach macht er sich auf, die beiden anderen Gebäude auf der Westseite zu untersuchen.

Slitch hatte sich unterdessen ihren Rucksack geschnappt und ist zum Wintergarten zurückgekehrt. Dort landet sie etwa an der Stelle, bei der die Runner durch das Fenster eingedrungen sind, wandelt sich und macht sich nach Westen auf, um das Gelände zu sondieren und zum Team aufzuschließen.

- Freund oder Feind -

Mi, 08.01.59, 20:50 Uhr – Tan Tien Komplex

Am Bürogebäude klettert der Elfensamurai aus einem der nördlichen Fenster und hockt darunter ab. Da er keinen Feind erspähen kann, pfeift er kurz und gibt dem Schamanen so das Signal, ebenfalls heraus zu klettern. Dieser nickt Fastblade kurz zu und schleicht dann weiter nach Westen in Richtung Zaun, als der Samurai hinter ihm plötzlich erneut von einer Kugel getroffen wird. Dieser wirft sich zu Boden und kann rechts an der gegenüberliegenden Hausecke das verräterische Aufblitzen eines Zielfernrohres im hohen Gras erkennen. „Verflixte Hunde“ denkt er sich und schimpft über seine geprellt Schulter unter der Panzerjacke. Dann hebt auch er seine Waffe und zielt einfach auf die kleine reflektierende Stelle in 40 Meter Entfernung. Er trifft irgendwas und kann eine Bewegung ausmachen. Wahrscheinlich zieht sich die Wache nach dem Treffer zurück und kriecht ebenfalls in Deckung.

Gimli ist seinerseits an der anderen Hausecke angekommen und trifft dort auf einen ebenfalls überraschten Wachmann. Dieser hält den Lauf des Gewehres zu hoch, um den Gnom treffen zu können, und muss seine Waffe erst neu ausrichten. Dieser kurze Augenblick reicht dem Schamanen, und er kann den Wachmann mit einem gezielten Manablitzz ausschalten.

Der Elf robbt auf die gegenüberliegende Seite und an der Südmauer des Wohnkomplexes nach Osten, um den Angreifer endgültig auszuschalten, als ihn eine weitere Kugel an der rechten Schulter trifft. Scheinbar haben sich noch Wachen am Torhaus verschanzt und Fastblade ist direkt in deren Feuer gelaufen. Er hält Ausschau, kann eine der Wachen am Lauf des Louh Fu hinter der Hausecke ausmachen und legt an. Doch die Deckung ist zu gut und als ihm zwei Minigranaten entgegenkommen, sucht er das Weite. Er schließt zu Gimli auf der anderen Seite auf. Dort sieht er gerade noch den Wachmann umfallen und nickt anerkennend.

Doch den Runnern wird keine Pause gegönnt. Vom Wachturm her fliegen ihnen erneut Kugeln um die Ohren. Der Schamane weicht in einen toten Winkel aus und ruft den Stadtgeist (Stufe 5) der Anlage zu sich. Er befiehlt ihm, alle Wachen zu töten.

Slitch hat den Feuerüberfall über das Headset mit verfolgt und orientiert sich wieder in Richtung des südlichen Tores. Sie kann eine der Wachen erkennen und legt mit der Savalette an und trifft auf die doch recht große Entfernung sogar mit zwei gut platzierten Einzelschüssen. Doch der schwere Sicherheitspanzer der Wachen lässt sich so nicht knacken. Der Mann ignoriert die Treffer und reagiert mit der brutalen Erwidern des Feuers. Die erste Salve trifft die Runnerin noch am Bein (M Schaden), doch die zweite sitzt besser; drei weitere Geschosse pflügen durch ihren Unterleib (+S).

Der Gestaltwandlerin bleibt nichts anderes, als sich fallen zu lassen und erneut zu wandeln. Nach der schmerzhaften Regeneration hebt sie ab und umkreist das Wachhaus am Tor im Süden, um sich den Schützen von der anderen Seite zu nähern. Im Flug erkennt sie, dass einer der Wachmänner schon bis zum Gebäude vorgerückt war, und an einer der Hausecken lauert.

Der Troll, den gerade niemand mehr auf der Rechnung hatte, wälzt seinen Körper im selben Moment um die andere Ecke und sieht sich auf fünfundzwanzig Metern Entfernung Auge in Auge mit der Wache konfrontiert. Diese hebt das Sturmgewehr und zieht ohne zu Zögern den Abzug durch. Blotch läuft genau in die Salve hinein und aus irgendeinem Grund flattert die offene Panzerjacke in der Drehbewegung und so können die Kugel ungehindert die dicke Haut des Trolls durchschlagen. Drei Löcher vorne, ein größeres Loch im Rücken. Zwei Steckschüsse in der Lunge und ein glatter Durchschuss, der die Leber perforiert hat (T Schaden). Mit ungläubig aufgerissenen Augen fällt Blotch auf die Knie, lässt die schwere Enfield fallen und röchelt ein letztes Mal. Dann schlägt der massige Körper auf dem Boden auf.

Die Wache hat nur wenige Sekunden Zeit, sich über ihren Erfolg zu freuen. Hinter dem Mann erscheint plötzlich die Gestalt des Stadtgeistes und greift ihn an. Unter dem ersten Hieb taumelt der Soldat zurück und mit einem glücklichen zweiten Schlag gelingt es dem Geist, sein Opfer zu töten. Damit ist auch schon die siebte Wache außer Gefecht.

Slitch hat das Geschehen nur am Rande mitverfolgen können, denn sie befindet sich im Angriff auf die Wache am Tor. Wieder einmal fällt der Adler steil vom Himmel und attackiert den Soldaten. Die scharfen Krallen zerreißen den Schutzpanzer und ziehen blutige Furchen durch den Rücken des Opfers, das tot zusammenbricht.

Der Elfensamurai hat inzwischen nachgeladen und erwidert das Feuer auf den Mann auf dem Dach des Wachturms. Aufgrund der Entfernung (100 m) und der erhöhten Position der Wache kann er kaum ausmachen, ob er getroffen hat, oder nicht. Eine weitere Salve in Fastblades Richtung beendet die Gedankenspiele und ein Streifschuss am Oberarm (L Schaden) macht den Runner erst richtig wütend. Bevor sich rächen kann, hört er hinter sich das überraschte Kreischen des kleinen Schamanen.

Irgendwie hat es eine dieser großen grün-braunen Schlangen geschafft, sich unbemerkt zu nähern und mit einer kaum nachvollziehbaren Geschwindigkeit stürzt sich das fünf Meter lange Reptil auf den Gnom. Dieser hat die Bewegung fast nicht wahrgenommen und spürt den harten Biss der Schlange an Brust und Schulter. Scheinbar passt Gimli von seiner Größe her noch in deren Beuteschema. „Aber nicht mit mir“ denkt er sich und wirft dem Vieh einen vernichtenden Manablitzz (6S) entgegen, der aber aus – für ihn – unerfindlichen Gründen ohne Wirkung verpufft (Magieresistenz, MW: +6). Die nächste Attacke der Schlange quetscht dann auch prompt ein paar Rippen (+L) und Gimli sieht sich ohne seine Magie in arger Bedrängnis. Er ruft nach dem Samurai um Hilfe.

Dieser dreht sich um und bemerkt den Kampf der ungleichen Gegner. Er sieht, dass er keine Zeit mehr hat und legt nur kurz an. Doch der Schuss sitzt präzise. Eine Handbreit hinter dem Kopf durchschlägt die massige Kugel der Remington den Körper des Angreifers und lässt Schlangenkopf und Schlangentrumpf fortan getrennte Wege gehen. Da bringt sich auch schon der Typ auf dem Turm mit einem weiteren Treffer in das Gedächtnis des Runners zurück. Fastblade muss sich erneut in die andere Richtung orientieren. Der folgende Schuss ist besser gezielt und mit einem entsetzten Aufschrei fällt der Gegner wenige Augenblicke später schwer getroffen vom Turm. Kaum schlägt er auf dem Boden auf, materialisiert auch schon der Stadtgeist bei ihm und gibt ihm den Rest.

Die Runner sammeln sich kurz. Da aus keiner Richtung auf sie geschossen wird, schnappen sie ihre Waffen und rennen zum Forschungsgebäude. An allen Bauten sind die Sonnenblenden herabgelassen und die allgegenwärtigen Warnleuchten pulsieren in hellem Rot.

Slitch fliegt zurück zu ihrer Ausrüstung am Wintergarten und trifft dort mit Shorty zusammen, die sich um den tödlich verletzten Troll kümmert. Sie ist durch den Bürotrakt zurückgelaufen und wieder aus dem Fenster geklettert. Das Gomantia hat sie dabei in Ruhe gelassen und so kniet sie nun vor dem riesigen Körper des Trolls und sticht die Kanüle des Medkits in dessen Oberarm. Die Gestaltwandlerin kann die Rettung nicht unterstützen und zieht sich wieder an, um dann abzuwarten, was die Menehune weiter vorhat. Der Heilungsversuch zeigt einen leichten Erfolg und die Blutungen können gestoppt und der Kreislauf stabilisiert werden.

Dann rennt Shorty zu den geparkten Hovertrucks und kann bei einem der vier Fahrzeuge sogar einen steckenden Keystick ausmachen. Das Starten des Transporters ist gar nicht so leicht, aber irgendwie gelingt es ihr dennoch, das Hovercraft zurück zum Bürogebäude zu bugsieren und gemeinsam mit Slitch den Troll auf die Ladefläche zu wuchten. Dann fährt sie den Truck aus dem Tor heraus zum Grashügel am Waldrand. Slitch hebt den, immer noch im Koma liegenden, Straßensamurai in die Kabine und Shorty parkt das Fahrzeug einstweilen. Die beiden warten auf das weitere Vorgehen der anderen Runner.

Fastblade, Gimli und Xanatos brechen indes am Forschungsbau durch die Haupttür und finden nur verlassene Gänge vor. Eine astrale Untersuchung lässt sie dann im zweiten Stockwerk fündig werden. Der Kryotank, in dem Dr. Dicristofaro transportiert wurde, liegt auf einem Tisch in einem der Labors, umgeben von drei Wissenschaftlern und weit und breit ist keine Wache zu sehen. Gut so.

Die drei stürmen vorwärts und dringen ungehindert bis in das Labor vor. Die weitere Kommunikation gestaltet sich dann aber schwierig, da keiner der Runner auch nur im entferntesten Mandarin sprechen kann. Xanatos ist verärgert, weil er davon ausgegangen ist, dass alle hochrangigen Wissenschaftler zumindest des Englischen mächtig seien, aber die rigide Konzernpolitik scheint dem massiv entgegen zu stehen.

So oder so, eine Verständigung kommt irgendwann immer zustande. Xanatos schießt einem der Weißkittel in den Fuß und so überlegen es sich die beiden anderen schnell, doch zu kooperieren. Zügig wird sich mit Gesten verständigt, und bald erfahren die Runner, wo sich der gesuchte Forscher aufhält. An einem Übersichtsplan neben der Tür deutet einer der Wissenschaftler auf den östlichen Wohnblock und meint wohl, dass Dicristofaro sich dort aufhalten müsste.

Die drei Runner haben endlich alle Informationen, die sie im Moment benötigen. Da mehr Alarm, als jetzt schon herrscht, nicht gegeben werden kann, rückt man ab. Beziehungsweise hatten Gimli und der Elf dies vor, als in ihrem Rücken eine Predator aufbellt und ein Körper geräuschvoll zu Boden fällt.

Fastblade wirbelt mit gezogener Waffe herum und richtet seinen Predator III auf die Gruppe Chinesen um der Gefahr zu begegnen. Doch dort zittern nur zwei der Wissenschaftler mit angstgeweiteten Augen; der dritte liegt in seinem eigenen Blut auf dem, sich langsam rot färbenden, Fliesenboden.

Xanatos hat den Mann einkalt eine Kugel in die Brust gejagt und zielt gerade auf das zweite Opfer, als der andere Elf ihm einen weiteren Mord verbieten will. Doch der Magier will partout keine Zeugen und nach kurzem Überlegen zieht er den Abzug durch.

Der Samurai erkennt das rechtzeitig Vorhaben am Muskelspiel des Unterarms und Dank der beschleunigten Reflexe hat er fast alle Zeit der Welt, um den Mord zu unterbinden. Erst zielt er auf den Kopf von Xanatos, doch sein Teamgeist verbietet den Schuss und so schwenkt er den Lauf herum und feuert auf den Predator in der Hand des Magiers. Dieser flucht schmerzvoll auf, als ihm die Waffe aus der Hand geschossen wird und wirft Fastblade einen bösen Blick zu. Dann geht er zu seiner Pistole um sie aufzuheben, doch die Waffe ist nur noch Schrott wert.

- Dr. Dicristofaro,nehm ich an? -

Mi, 08.01.59, 21:00 Uhr – Tan Tien Komplex – Nordostseite

Gimli ist dem sich anbahnenden Konflikt aus dem Weg gegangen und sondiert schon einmal im Vorfeld die Wohnungen der Wissenschaftler im Nordostgebäude. Er hatte den Doktor im Laderaum der **Tangakwunu** schon einmal askennt und ist sich sicher, die astrale Signatur wiederzuerkennen. Im ersten Stockwerk wird er auch fündig. Zu seiner Überraschung findet der Schamane den gesuchten Forscher in Begleitung dreier Orks, die sich gerade auf dem Weg zum Notausgang auf der Nordseite des Hauses machen. Er untersucht noch rasch die Auren der drei Fremden und identifiziert einen der Gruppe als Schamanen, die beiden anderen Männer sind in durchaus größerem Umfang vercybert. Wie es aussieht, hat Dr. Dicristofaro entweder eine Leibwache, oder der Extraktionsversuch der Runner ist nicht der einzige, der heute Abend stattfindet.

Fastblade und Xanatos schlucken ihren Zwist herunter und laufen zusammen mit dem Gnom über die Freifläche zum Notausgang des Wohnblocks. Dort sehen sie gerade noch, wie in der Fassade eine Stahltür aufschwingt und eine metallene Notleiter ausfährt, gefolgt von dem krausgelocktem Kopf eines afrikanischen Orks – der mit seinem großkalibrigen Revolver und einigen umgehängten Fetischen nicht minder gefährlich aussieht, als die Gangster im heimischen Sprawl.

Der Zauberer **Yao** sieht die Runner erst, als er schon einen Fuß auf der Leiter hat und versucht sofort, sich wieder in den Gang zu schwingen. Doch Fastblade ist einfach zu schnell. Er legt mit seinem Gewehr an und kaum dass der Kolben seine Schulter berührt, drückt er auch schon ab und trifft seinen Gegner zwischen den Rippen (9S, 2 Erf.). Die ballistische Kleidung von Yao kann dem Geschoss nicht standhalten (S Schaden) und mit schwindenden Kräften stürzt dieser von der Leiter und fällt dem Team so quasi genau vor die Füße. Xanatos hat unterwegs seine **Ingram Smartgun** aus dem Mantel gezaubert und beendet mit einem Feuerstoß das Leben des feindlichen Schamanen.

Oben an der Luke hat sich inzwischen **Badu**, einer der Söldner, durch einen kurzen Blick etwas Übersicht verschafft und feuert zweimal auf Xanatos, der in seiner Bewegungslosigkeit ein prima Ziel abgibt. Aber die Schüsse auf ein tieferliegende Ziele sind nicht so einfach und der Schutzzauber des Elfen (Panzer, Stufe 5) verhindert, dass die Treffer in ernsthaft verletzen. Der Ork nimmt dies missmutig zur Kenntnis und will dann auf den Samurai feuern, doch dieser handelt noch dem guten alten Motto „Angriff ist die beste Verteidigung“ und schießt Badu vorher in die Schulter (M Schaden).

Eigentlich hatte er auf den Kopf gezielt, doch durch die plötzliche Drehung war auf einmal der Oberarm im Weg des Projektils. Doch dies verzögert das Ende nur ein wenig, denn Gimli hat sich – von der ganzen Hektik unbelastet – auf einen Zauber vorbereitet. Er schickt dem Ork einen heftigen Manablitz (6S) entgegen, der diesen endgültig aus den Stiefeln hebt und zurück in den Gang taumeln lässt, wo er schließlich leblos zusammenbricht.

Die Runner hören kurz darauf derbe Flüche in einer unbekannten Sprache, und müssen sich dann vor zwei geworfenen Granaten in Sicherheit bringen. Aber die beiden Würfe waren zu ungezielt, und so bekommen die drei Runner nur die Splitter der Explosionen zu spüren. Es hilft alles nichts, jemand muss da hinauf und den dritten Kerl erledigen. Da die beiden Zauberer den Samurai erwartungsvoll anblicken, verdreht dieser nur die Augen und hängt sich dann sein Gewehr um die Schulter. Mit gezogener Savalette Guardian greift Fastblade nach den Sprossen und klettert geschwind die Leiter hoch. Kurz vor der Luke hält er kurz inne und schwingt sich dann mit vorgehaltener Waffe in den anschließenden Gang.

Dort kniet der dritte Ork – **Kofi** – gerade an der Leiche seines Kameraden und versucht zwei Granaten von dessen Gürtel zu lösen. Die **Paau** Pistole liegt neben seinem Knie, und voller Entsetzen blickt er in den großkalibrigen Lauf der auf ihn gerichteten Waffen. Der Elf nickt ihm kurz und schon fast entschuldigend zu, und drückt dann ab. Das letzte, was Kofi in seinem Leben sieht, ist das grelle Mündungsfeuer, als Fastblade einen Feuerstoß aus der Savalette abgibt, die sein Leben ziemlich rasch beendet (12S, 5 Erf.).

Danach meldet der Samurai nach unten, dass der Weg frei ist und sowohl Xanatos, als auch der Gnom klettern die Leiter hoch. Ein anderer der Bewohner macht kurz die Tür auf, um zu sehen wo die Schüsse herkommen, doch angesichts der drei Runner schlägt er die Tür flugs wieder zu und hofft, dass sie ihn in Ruhe lassen.

Dr. Dicristofaro flüchtet zu seiner Tür und versucht, diese hinter sich zu schließen. Doch Fastblade ist mit einigen raschen Schritten heran und stellt seinen Stiefel dazwischen. Der Forscher ergibt sich dann seinem Schicksal und lässt die Runner in das Appartement. Dort fleht er das Team an, in doch gehen zu lassen. Er war der Freiheit doch so nahe und nun hätten die drei auch noch das Befreiungskommando niedergemetzelt. Warum können sie ihn nicht einfach ziehen lassen. Ihm wurde versprochen, er könne in der PBT Niederlassung in Miami forschen, doch statt dessen wurde er in diesen unwirklichen Dschungel verschleppt. Das Gewinsel geht noch einige Minuten so weiter und schließlich wird es den Runnern zu bunt und sie schlagen den Mann einfach nieder.

Der Samurai ordert Shorty mit dem Hovertruck zum Eingang und ohne weitere Störungen gelangen die drei Entführer durch die Lobby wieder ins Freie. Dort wendet der Transporter gerade und Slitch hilft mit, den beliebten Forscher neben dem Troll auf die Ladefläche zu wuchten. Dann suchen sich alle einen Halt und die Menehune dreht die Turbinen auf und beschleunigt.

- Rückfahrt -

Mi, 08.01.59, 21:15 Uhr – Elfenbeinküste – von Mampong nach Sekondi

Shorty fragt die Navigationshilfe ab und entscheidet sich gegen die Route entlang der Flüsse und des Voltasees. Das Team wählt lieber den Rückweg über das Land und stößt nach einigen Kilometern Dschungelpiste auf die befestigte Straße nach Kumasi. Dort lassen sie die Straße links liegen und folgen der alten Bahntrasse zur Küste. Nur einmal gerät der Truck in eine brenzlige Situation, als Shorty eine Kurve unterschätzt und fast einen Abhang hinuntergerauscht wäre. Sie bekommt Fahrzeug aber noch rechtzeitig wieder unter Kontrolle, und so schweben die Runner in der Nacht entlang der Gleise nach Sekondi.

Um weitere Unfälle zu verhindern schlägt das Team dann doch noch ein Lager auf und Xanatos, der schon unterwegs etwas geschlafen hat, kümmert sich um die Wunden des Trolls. Er kann nur wenig für Blotch tun, aber immerhin kommt er wieder zu Bewusstsein und es geht im etwas besser (noch S Schaden, 8 Kästchen).

In aller Frühe brechen die Runner dann wieder auf und bleiben auf ihrer gewählten Route. Der Weg entlang den Schienen scheint eine gute Wahl gewesen zu sein, denn sie werden nicht weiter aufgehalten. Bereits kurz nach Sonnenaufgang erreichen sie mit ihrer Beute im Schlepptau die freie Stadt Sekondi.

- Koffer packen -

Do, 09.01.59, 08:00 Uhr – Elfenbeinküste – Sekondi

Das Team kehrt zu dem Gästehaus zurück, in dem sie schon zu Beginn der Reise untergebracht wurden. **Mr. Larouma** zeigt sich überrascht und höchst erfreut, die Runner so unerwartet wiederzusehen. Er verspricht ihnen, **Ahmadou Kourouma** – ihren Johnson – so schnell wie möglich zu informieren. Blotch und Serious Sam werden in die konzerneigene Klinik gebracht und erhalten dort gute Versorgung.

Dann gibt er dem Team die Möglichkeit, sich noch einmal kräftig zu duschen und pünktlich gegen 10:00 Uhr erscheint dann Kourouma bei den Runnern. Xanatos zeigt sich bei den Nachverhandlungen sehr hartnäckig und so willigt ihr Johnson schließlich ein. Er verspricht, die ausstehenden Aktien samt Bonus gegen Mittag zu übergeben; den Forscher kann das Team solange noch als Pfand bei sich behalten. Dicristofaro ist inzwischen wieder erwacht und fleht die Runner ein letztes Mal an, ihn frei zu lassen, bevor er sich schließlich seinem Schicksal fügt.

Pünktlich um 12:00 Uhr erfolgt dann die Übergabe im Konferenzraum. Die Runner geben den verzweiferten Forscher in die Obhut gepanzierter Sicherheitskräfte und Kourouma legt sechs weitere Bündel Dokumentenfolien auf den Tisch. Xanatos zählt nach und jedes Bündel enthält exakt die abgemachten 500 Anteilsscheine von Phoenix Biotechnologie. Zusammen mit den schon ausgehändigten Papieren, die der Magier ständig mit sich herumgetragen hat, liegen jetzt genau 6.000 Aktien auf dem Tisch. Der aktuelle Tageskurs an der Bostoner Börse ist zwar um einige Prozentpunkte auf 20,90 Y gefallen, aber des Gesamtwert beziffert sich immerhin noch auf stolze 125.400,- Nuyen.

Für den Truck und die allgemeinen Schäden bei Tan-Tien legt er noch einmal einen Credstick über 20.000 Nuyen drauf und zusätzlich jeweils einen Flug erster Klasse zurück nach Seattle. Der nächste Flug geht am Samstag um 7:30, danach jeweils am Dienstag oder am Donnerstag, aber ab dem Samstag würde ihnen Kost und Logis mit 150,- Nuyen pro Tag berechnet werden.

Die Runner verabschieden sich und freuen sich auf zwei weitere Tage Urlaub.

- Andenken -

Fr, 10.01.59, 17:00 Uhr – Elfenbeinküste – Sekondi

Die Runner sind gerade dabei ihre Sachen zu packen, als Xanatos ein leichtes Kribbeln verspürt. Ihm ist, als ob er beobachtet wird und wechselt mit seiner Wahrnehmung in den Astralraum. Und wirklich, dort kräuselt sich ein feines Manaband aus der Ferne zu seinem Körper. Er geht kurz alle Möglichkeiten durch und kommt zu der erschreckenden Erkenntnis, dass er gerade Ziel einer rituellen Sendung wird.

Zum Schutz gegen den möglichen Zauber hüllt er seinen Körper in einen Zauberschild (Stufe 4) und verlässt dann seinen Körper, um sich auf die Suche nach dem Ursprung der Sendung zu machen (kleiner Regelfehler: exklusive Handlungen).

Nach etwa 90 Minuten, in denen sich sein Astralkörper den Manafaden entlang gehandelt hat, findet er sich im „Luft Raum“ über Accra wieder. Die Verbindung führt ihn zu einer Hütte außerhalb der Siedlung und dort wacht ein Geist in Großer Gestalt über einem fremdartigen Hüter oder einer Medizinhütte, genauer kann er es nicht feststellen. Er nähert sich langsam dem Geist und askennt seine Aura. Bestürzt muss er feststellen, dass es sich um ein sehr mächtiges Wesen der Stufe 8 oder höher handelt.

Da er hier an Ort und Stelle nichts weiter ausrichten kann, merkt er sich nur die Position der Hütte und kehrt zum Gästehaus von PBT zurück. Kaum ist er zurück in seinem Körper, als ihn die Sendung erreicht. Trotz des Schutzes durch den Zauberschild spürt er deutlich die Kraft des angreifenden Ritualteams. Mit seinen letzten Reserven (2 Würfel aus dem Karmapool) gelingt es ihm, dem Spruch zu widerstehen. Erschöpft ruht er sich kurz aus und schmiedet danach prompt Rachepläne. Noch am selben Abend informiert er die anderen Runner, dass er noch etwas länger in Sekondi bleiben wird und wünscht ihnen alles Gute für den Heimflug.

- Nachwehen -

Sa, 11.01.59 – Elfenbeinküste – Sekondi

Das Team hat die Koffer aufgegeben, eingchecked und genießt gerade die Snacks in der ersten Klasse, als der Elfenmagier um 07:00 Uhr den Fischereihafen abklappert, in der Hoffnung, auf einige Piraten zu stoßen. Nach einiger Zeit spricht ihn eine Gruppe Fanti an und er erklärt ihnen in einer Seitengasse, dass sie einfach nach Accra fahren und die Hütte samt Bewohner dem Erdboden gleich machen sollen.

Die Truppe fragt weder nach dem „wieso“, noch nach dem „warum“ und erklärt sich schnell einverstanden. Allerdings sind vorher 7.500 A\$ (etwa 5.000 Y) Vorkasse fällig, die Xanatos den Kerlen auch bereitwillig aushändigt. Dann setzt er sich in sein Zimmer und wartet in aller Vorfreude auf die Meldung, dass die feindlichen Zauberer getötet wurden. Doch nichts passiert.

Di, 14.01.59 – Elfenbeinküste – Sekondi

Die anderen Runner sind wohlbehalten wieder in Seattle angekommen und melden sich kurz über Telekom bei dem Magier. Dieser kann nichts berichten, ist aber immerhin noch bei bester Gesundheit. Der erhoffte Bericht der Piraten ist immer noch nicht eingegangen und so grübelt Xanatos, worum es denn eigentlich gegangen sein könnte. Er geht etliche Möglichkeiten durch und kommt zu dem Schluss, dass es Freunde oder Bekannte von diesem chinesischen Fischer sein müssen, den er erschossen und dessen Verbündeten er gebannt hat.

Die weiteren Tage bringen ebenfalls keine Neuigkeiten und so beschließt er, noch ein paar Tage zu warten und eventuell noch eine weitere Gruppe auszusenden.

Fr, 17.01.59, 18:00 Uhr – Elfenbeinküste – Sekondi

Der Angriff kommt wie aus heiterem Himmel. Genau eine Woche nach der ersten Attacke kommt ein weiterer Angriff aus der Ferne auf den Elfen zu. Doch diesmal hat er ihn nicht gespürt und konnte so auch keine Maßnahmen zur Verteidigung ergreifen. Xanatos saß gerade vor dem Bildschirm und studiert die Aktienkurse der vergangenen Tage, als ein Manablitz – getragen durch die vereinte Kraft des unbekannten Ritualteams – durch den Astralraum eilt und in seinen Körper fährt. Der Magier versucht noch, dem Spruch zu widerstehen, doch die Attacke ist zu mächtig (6T, 8 Erf.) und so streckt es den Elfen in seinem Zimmer nieder.

Das Armband von **DocWagon** erkennt den Notfall und schlägt sofort Alarm. Bedienstete von PBT bergen den Schwerstverwundeten und bringen ihn in die Notfallklinik des Konzerns, wo auch schon Sam und Blotch auf ihren Stationen liegen und auf Heilung warten. Die ersten Untersuchungen zeigen, dass der Magier wohl überleben wird und das Notfallteam bereitet sich auf die anstehende Operation vor.

- Ende -

Epilog I

Der Elfenmagier Xanatos verbringt insgesamt 26 lange Tage in der PBT-Klinik und wird erst am 13. Februar 2059 wieder aus der Obhut der Ärzte entlassen. Er ist immer noch nicht vollständig bei Kräften (noch M Schaden) und hat zudem eine saftige Rechnung in Höhe von 19.000 Nuyen zu begleichen, die sein Barvermögen auf nahe Null schrumpfen lässt. Er nimmt den nächsten Samstagflug und kommt über Umwege erst am Montag, den 17. Februar wieder in Seattle an.

Epilog II

Blotch und Sam kurieren ihre Wunden ebenfalls in der Klinik aus. Da sie sich ihre Verletzungen im Rahmen des Auftrags zugezogen haben, lässt Kourouma nur geringe Sätze für den Aufenthalt in der Klinik berechnen. [...]

Karmavergabe:

Charakter	Karma	Teil-1	Teil-2	Teil-3	Teil-4	Bonus
Blotch	10	4	-	4	2	-
Cat	4	-	-	4	-	-
Fastblade	14	-	4	4	4	2
Gimli	19	4	4	4	4	3
John Smith	4	-	-	4	-	-
MR.X	4	4	-	-	-	-
Serious Sam	10	-	4	4	1	1
Shorty	15	4	4	4	3	-
Slitch	18	4	4	4	4	2
Xanatos	14	4	-	4	4	2