

Run B06 – Silver Angel

FASA 7102 „GM-Screen & Silver Angel“

FanPro 10701 „Spielleiterschirm & Silver Angel“

Gespielt am 02.März 2003

Cast of Shadows:

Blotch – Messerklaue Troll – Amerikaner	Darkblade – Adept Elf, Amerikanerin	Gimli –Schamane Gnom, Amerindianer
Shorty – Söldnerin Menehune, Hawai'ianerin	Slitch – Runnerin Gestaltwandlerin (Adler)	Xanatos –Magier Elf, Amerikaner

- Prolog -

Januar bis April 2059 – Seattle

Das Team hat nach seinem Einsatz in Afrika erst einmal die Nase voll von den Schattengeschäft und nimmt sich eine kleine Auszeit. Der Verkauf der Aktien brachte jedem der Runner eine gute Stange Creds und so kann man die Zeit einigermaßen überbrücken. Überhaupt zeigt sich der Plex nicht von seiner besten Seite. Der Winter bringt viel Regen und dunkle Wolken werfen die Barrens in ein noch düsteres Licht als sonst.

Xanatos, der ja aus bekannten Gründen noch etwas länger in **Sekondi** geblieben ist, nutzt die Zeit der Rekonvaleszenz zur Steigerung seiner „physical fitness“. Zusätzlich zu seinem allgemeinen Stärkungsprogramm erhöht er seine Schnelligkeit (auf 6, 12 Karma, 42 Tage). Er zeigt sich nur noch selten im **Old Spice** und besucht ansonsten ab und zu nur seine befreundete Taliskrämerin, um seine Vorräte aufzustocken.

Gimli, der Leoparden-Schamane nutzt die Zeit auf seine Weise. Der Gnom hält Zwiesprache mit seinem Totem und verschließt sich für längere Zeit komplett von der Außenwelt. Er sinnt nach einem magischen Weg, seine Reflexe denen der Samurai ebenbürtig zu machen. Der Entwurf der Zauberspruchformel („Reflexe steigern 3“, Stufe-6, 75 Tage) übersteigt fast seine Fähigkeiten und erst Ende März ist Leopard zufrieden und gönnt dem Schamanen seinen Erfolg.

Der Zauberspruch selbst zu erlernen dauert noch weitere 18 Tage (und 6 Karma), aber dann ist es soweit. Der Initiat entschließt sich dann auch gleich, den Spruch zu intensivieren und verbindet den Zauberspruch so mit seinen eigenen Aura (permanent, noch mal 6 Karma).

Den Rest seiner Zeit verbringt der Schamane mit Übungen, um seine Kunstfertigkeit im Umgang mit dem Mojo zu schulen. (Hexerei: Spruchzauberei –9, 9 Karma, 95 Tage).

Slitch trainiert in den dunklen Wintermonaten ihre Stärke (auf 4, 8 Karma, 56 Tage) und schult sich weiter im waffenlosen Kampf (auf 5, 10 Karma, 70 Tage).

Shorty braucht nicht viel. Sie verdöst die Zeit vor der neuen Kunstsonne auf der verglasten Veranda und geht ab und zu an den Schießstand. Ihre Kenntnisse verbessern sich stetig und erst gegen Ende Mai hat die Menehune genug von der Ballerei. (Pistolen -6, 12 Karma, 126 Tage).

- Sind Sie noch Frei ? -

Mo, 21.04.59, 20:15 Uhr – Seattle, Snohomish – Bar „Old Spice“

In ihrer Stammkneipe werden die Arbeit suchenden Runner von **Old Spike** angesprochen. Er stellt ihnen **Darkblade** vor, einen neuen Runner, der sich schon einen guten Ruf erworben hat und auf der Suche nach einem vernünftigen Team ist. Die anderen Runner, Xanatos, Gimli, Slitch und Shorty nehmen den Neuling interessiert auf und der Elfenmagier witzelt gleich einen Kalauer zur Namensähnlichkeit mit dem Elfensamurai Fastblade. Etwas pikiert atmet der physische Adept kräftig durch und reißt sich dann noch einmal noch zusammen.

Kurze Zeit später – es hat sich scheinbar rumgesprochen, dass das Team wieder einen Job sucht – kommt ein Ganger der **Knight Crimson**s an den Tisch und bietet den Runnern einen Deal an. Sie sollen gegen 21:00 Uhr im **Matchstick** auftauchen und nach einem gewissen **Steward** fragen. Die Runner stimmen zu und bestellen bei Spike noch eine Runde Soy-Bier, um das erste Probleme zu diskutieren, das da lautet „Wer fährt?“

Nicht nur leicht pikiert, sondern mittlerweile arg verwundert schaut der Adept in die Runde und nimmt diese Marotte des Teams zur Kenntnis. Noch immer ohne Rigger, geschweige denn eines teamfähigen Untersatzes, ist der Weg zu ihrem Johnson schon das erste Hindernis. Aber das „Spice“ liegt noch im Bereich der Taxi-Zone und Shorty nimmt ebenfalls ein paar der Kumpels mit. Slitch geht wie üblich in den Hinterhof, zieht sich aus und stopft ihre Klamotten und die Pistole in den Rucksack, wandelt sich und fliegt kurzerhand zum Club an der angegebenen Adresse.

- Sitzung mit „Happy End“ -

Mo, 21.04.59, 21:00 Uhr – Seattle, Downtown – Nachtclub „Matchstick“

Das Matchstick liegt nur ein paar Seitenstraßen von der beeindruckenden Space-Needle entfernt und die Runner warten auf dem belebten Gehwege, bis das Team vollständig ist. **John**, der Türsteher macht erst einige Faxen, doch die Erwähnung von „Steward“ öffnet die Tür wie ein alter Zauberspruch das Schatzversteck.

Der dunkle Gang hinter der Eingangstür öffnet sich in einen mittelgroßen Club mit einem einzigen Raum. Die angemessene Lautstärke der Musik überrascht die lärmgeplagten Ohren der Runner. Darkblade wiederholt das Zauberwort beim Barkeeper und dieser führt das Team links an der Theke vorbei in einen kurzen Gang, von dem hinten rechts eine schmale Treppe in den Keller führt, die an eine weißgetünchten Stahltür endet.

Nach kurzem Klopfen wird das Team herein gebeten und ihr Mister Johnson ist mal wieder eine Frau. Nicht unerwähnt bleiben sollten die beiden Bodyguards, die in Form zweier stämmiger Trolle links und rechts die Raumecken ausfüllen. Der Tür gegenüber dominiert ein großer Tisch den ansonsten kahlen Raum, an dem sich die hübsche Endzwanzigerin in gepflegtem Konzern-Outfit präsentiert. Mrs. Johnson stellt sich ohne weitere Umschweife als **Eve Donovan** vor und bittet die Runner, sich doch zu setzen.

Darkblade nutzt seine emphatische Begabung. Er versucht die Stimmung der Frau zu analysieren, kann aber keine Feindseligkeiten entdecken und setzt sich danach zufrieden auf den angebotenen Stuhl. Die Dame sucht ein Team, um in einen Forschungszentrum eines Konkurrenzunternehmen in Seattle einzudringen und dort Datenmaterial aus dem Rechenzentrum zu entwenden. Der Lohn der Arbeit liegt bei satten 30.000 Nuyen. Pro Nase. Nachdem die Runner eingewilligt haben, geht Eve in die Details.

Das Ziel des bevorstehenden Runs ist das **Cavilard Forschungszentrum** in **Bellevue**. Der kleine Komplex liegt im Nordosten des Stadtteils in einem Park und wurde teilweise an und in einem bewaldeten Hügel errichtet. Eve gibt dem Team sogar eine kleine Übersichtskarte des Geländes. Cavilard gehört übrigens zu 100 Prozent dem bekannten Triple-A-Megakonzern **Mitsuhamma Computer Technologies (MCT)**.

Die gesuchte Datei ist laut Mrs. Johnson nicht über einen Matrix-Run zu erbeuten, da das interne Netzwerk der Anlage komplett von der Matrix abgetrennt ist. Weiterhin ist von Team zu beachten, dass dem Run zeitlich enge Grenzen gesetzt sind. Der Überfall muss in der Nacht von Donnerstag auf Freitag gegen 02:00 Uhr durchgeführt werden, da die Auftraggeber weitere Unternehmungen planen, die parallel laufen.

Das Team ist sich einig und nach einigen gescheiterten Versuchen, den Preis in die Höhe zu treiben, feilscht Xanatos wenigstens einen 33%-igen Vorschuss in Höhe von 10.000 Nuyen für jeden heraus. Einer der Trolle holt aus den unendlichen Weiten seines Jacketts die entsprechenden Credsticks und übergibt diese an die fünf Runner. Abschließend erhalten sie eine Komnummer, die ab Donnerstag Abend freigeschaltet wird und den Hinweis, sich bei evtl. auftauchenden Problemen an den Barkeeper zu wenden.

Kurz bevor man sich verabschiedet, kommt die Sprache dann doch noch auf einen Decker zu sprechen. Die Runner murmeln etwas in ihre nicht vorhandenen Bärte und schließlich gibt man zu, auf diesem Gebiet etwas unterbesetzt zu sein. Eve meint, dass sie damit gerechnet hat und murmelt ihrerseits ein paar Worte in ihr Kehlkopfmikro. Sie hat einen fähigen Decker an der Hand und stellt ihn dem Team zur Verfügung.

Wenige Sekunden später fliegt die Tür auf. Mit ausholenden, schlaksigen Schritten nähert sich ein etwa 16jähriger Junge den Runnern und reicht dem verduzten Darkblade vorwitzig die Hand. „Hallo, ich bin „**Fastklick**“ – und wer seid Ihr?“. Der Elfenmagier kann gar nicht antworten. Noch immer starrt er kopfschüttelnd auf den gelb-grün karierten Anzug des Deckers und fragt sich, ob er im falschen Film ist. Gimli wirft Eve einen fragenden Blick zu, doch diese antwortet nur mit einem Kopfnicken und lächelt den Schamanen an.

Fastklick scheint die lebende Inkarnation einer Comicfigur zu sein. Leicht untersetzt und von schlaksiger Gestalt betont er sein Auftreten mit dem schrillsten Anzug, den die Runner in den letzten Jahren gesehen haben. Mag sein, dass dies in Deckerkreisen gerade das Nonplusultra ist, aber für einen Run ist das Kerlchen definitiv overdressed. So oder so. Den Typen haben sie nun am Hals.

- Beinarbeit, die Erste“ -

Mo, 21.04.59, 21:30 Uhr – Seattle, Bellevue

Etwas überfahren von ihrem neuen Mitglied organisiert das Team noch in der Nacht die ersten Erkundigungen. Die Gestaltwandlerin Slitch zieht sich zurück, kaum dass die Runner das „Matchstick“ verlassen haben. In ihrer Adlergestalt fliegt sie zum Gelände von Cavilard und beäugt dort den Gebäudekomplex und den umliegenden Park.

Als Dualwesen kann sie erkennen, dass sich im Astralraum keine Wachgeister aufhalten und auch sonst keine Barrieren zu erkennen sind. Das Grundstück ist mit einem ca. 2,5 m hohen Zaun umgeben, der keine sichtbaren Isolatoren hat. Auch auf den beiden Parkplätzen ist es sehr ruhig und es gibt nichts besonderes zu entdecken. Danach fliegt sie heim und teilt dem Rest des Teams ihre Entdeckungen mit.

Mo, 21.04.59, 22:00 Uhr – Seattle

Darkblade hat sich den Decker geschnappt und fährt mit ihm zu einem Army-Shop, um ihm erst einmal einen gepanzerten Tarnanzug zu kaufen. Der antiautoritäre Stils des Jungen bringt den Ex-Grenzer-Elfen ziemlich in Rage, aber der väterliche Instinkt siegt dann doch über seine Mordlust.

Quasi als Betthupferl bekommt Fastclick abschließend den Auftrag, in der Matrix etwas nach „Cavilard“ zu schnüffeln, aber nur ja keinen Alarm auslösen. Dann steckt der Elf ihm noch eine Memo mit seiner Komnummern zu und setzt er ihn vor dem Apartment in Bellevue ab.

Bevor er sich selber Ruhe gönnt, fährt der Adept zurück zum „Old Spice“, wo er Spike bittet, nach einem Rigger samt Fahrzeug Ausschau zu halten. Der Preis soll nicht exorbitant in die Höhe schießen und das Fahrzeug mindestens für 6 Personen Platz bieten. Etwas Feuerkraft für den Notfall wäre dann auch nicht schlecht. Der Ork nickt und schiebt dem Elfen noch ein Freibier über die Theke, bevor er sich wieder den anderen Gästen zuwendet.

Darkblade fährt auf dem Weg zu seine Wohnung dann nicht direkt heim, sondern am Forschungszentrum vorbei. Er hält auf dem Seitenstreifen und setzt seine Ultra-Sound-Brille auf, mit der er das Gelände vom Wagen aus regelrecht abscannt. Aber auch er entdeckt keine versteckten Wachen oder Hindernisse. Die beiden Wachen am Tor wirken nicht mehr oder weniger aufgeweckt, wie ihre zahlreichen Kollegen bei ähnlichen Einrichtungen in der Stadt. Immerhin etwas, denkt sich der Elf und fährt heim.

Mo, 21.04.59, 22:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Gimlis Wohnung

Der kleine Schamane des Teams macht sich auch nützlich. In seiner Medizinhütte meditiert er und verlässt seinen fleischlichen Körper. Die Astralgestalt des Gnomen fliegt rasch nach Südwesten und nach kurzer Orientierung erreicht der Initiat das Cavilard-Gelände. Wie auch schon Slitch kann er keine Besonderheiten entdecken. Er geht jedoch näher an die Gebäude heran und versucht einen der im Plan verzeichneten Notausgänge zu finden. Er entdeckt auch die östlich gelegene Tür, aber der dazu passende Öffnungsmechanismus scheint sich nur im Inneren zu befinden. Auf der anderen Seite des Hügels ragt eine breitere Betonmauer aus dem Felsen und zwei große Tore, an denen LKW andocken können, bieten eine erste Möglichkeit, in den Komplex einzudringen. Gimli verzichtet allerdings und begibt sich zum Haupthaus im Süden, das sich über zwei Stockwerke erhebt. Der einzige Eingang wird mit Kameras überwacht und eine Wache ist wohl ständig in der Lobby. Auf dem Rückweg nach Hause überfliegt der Schamane noch kurz beide Parkplätze, kann aber auch hier nur ein paar der unzähligen Kamera-Masten erkennen.

- Der nächste Tag“ -**Di, 22.04.59, 07:00 Uhr – Seattle, Bellevue – Nähe Cavilard Gelände**

Shorty hat Darkblade abgeholt und beide observieren das Firmengrundstück. Die meisten Angestellten scheinen mit dem eigenen Wagen zu kommen und gegen 8:00 Uhr verlässt ein **Ares Roadhauler** das Gelände. Die Aufschrift auf dem Ladecontainer des LKWs zeigt das Logo der Logistikfirma an. In mannshohen Lettern ist dort „**Russel Overland**“ zu lesen. Ansonsten sind die beiden Wachen am Eingangtor der Firma wohl eher der normale Durchschnitt. Die Runner machen sich ein paar Notizen und fahren zurück nach **Snohomish** ins „Spice“.

Di, 22.04.59, 10:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Bar „Old Spice“

Das Team hat sich hier zu einem kräftigen Frühstück verabredet und mitten zwischen den Eiern und dem gebratenen Soyfladen, die auf der Speisekarte optimistisch als „Ham’n’Eggs“ gepriesen werden, schneit Fastclick in die Runde.

Mit einem fidelen „Hallöchen, allerseits“ hüpfte der Decker zwischen die beiden Elfen und schnappt sich mit Xanatos’ Gabel ein paar der fettigen Soyfladen. Nachdem er sich zum Runterspülen noch kurz an der Soykaf-Tasse von Darkblade vergriffen hat, sprudelt die ersten Informationen aus ihm heraus. (Der Magier würde hier gern etwas anderes sprudeln sehen!)

Wie schon bekannt ist Cavilard eine Tochter von MCT und relativ gut gesichert. Er greift in die Außentasche seine Tarnanzugs und holt ein paar Folien heraus, die er an die Runner verteilt. Darauf sind die Grundrisse der drei Cavilard-Etagen abgedruckt, aber leider ohne genauere Beschreibung der einzelnen Räume. Immerhin ist zu erkennen, dass von der Ladebucht ein Aufzug nach unten geht und ein langer Gang von dort aus ins Zentrum der Anlage führt.

Auf Geheiß des Adepten hat sich der Junge ebenfalls bei „Russel Overland“ umgehört. Die Spedition hat mit Cavilard einen Exklusivvertrag und fährt jeden Tag zwei Touren, die jeweils gegen 8:00 und 16:00 ankommen und nach kurzer Zeit wieder abfahren. Zusätzlich ist alle paar Tage ein Sondertransport angesetzt, der zwischen 0:00 und 3:00 Uhr nachts das Firmengelände erreicht.

Das Team ist halbwegs überzeugt, dass der Decker doch was taugt und Xanatos gibt ihm noch ein paar weitere Aufträge. Er soll sich bei Erledigung sofort bei ihm melden und reicht dazu seine private Komnummer rüber.

Anschließend löst sich die Runde auf und Spike nimmt Darkblade zur Seite. Er hat einen Rigger zur Hand, der allerdings 15.000 Nuyen für den Job haben will. Er hätte noch zwei billigere Fahrer aufgetrieben, aber von denen rät er ab. Der Elf akzeptiert die 15 kY lässt sich die Nummer des Mobiltelefons geben, unter der der Rigger bis Freitag auf Abruf wartet.

Di, 22.04.59, früher Nachmittag – Seattle, Snohomish – Wohnungen der Runner

Mit der Gewissheit eines vernünftigen Transport vor Augen fährt der Elf schließlich wieder heim und besorgt sich auf dem Rückweg in einem einschlägigem Geschäft noch einen Chemoanzug mit Gasmasken (Level-5, 1.500 Y).

Xanatos hat sich unterdessen im Keller seiner Wohnung – der in einem Raum keinen Boden aufweist, sondern direkten Kontakt zur Erde hat – einen großen hermetischen Kreis aufgemalt und beschwört zwei Erdelementare (Stufe-4 / 3 Erf. und Stufe-2 / 4 Erf.).

Danach klettert er auf das Flachdach und setzt sich meditierend in den zweiten Zirkel, um einen Luftelementar zu rufen (Stufe-6 / 2 Erf.). Danach ist er restlos erschöpft und nimmt sich vor, bis zum nächsten Tag einfach nur durchzuschlafen.

Di, 22.04.59, 16:00 Uhr – Seattle, Bellevue – „Cavilard“

Slitch hat sich dagegen vorgenommen, den 16:00 Uhr Transport zu observieren. Kurz nach Vier verlässt der Roadhauler den kleinen Park und sie folgt dem LKW in einem Abstand südwärts bis in den Stadtteil Tacoma. Dort geht es schnurstracks zum Hafen und in ein Gelände abgeschirmter Lagerhallen (4 Stück), die deutlich als Besitz von MCT gekennzeichnet sind.

Ok. Soweit dazu. Scheinbar werden hier wirklich nur fertige Bauteile verladen. Später fährt der Wagen nach zwanzigminütigem Aufenthalt zurück zu den Hallen von Russel Overland in Everett, wo die Gestaltwandlerin die Beobachtung aufgibt und sich zurückzieht.

Di, 22.04.59, 23:45 Uhr – Seattle, Snohomish – Wohnung von Xanatos

Der hermetische Magier ist von den Beschwörungen ziemlich müde und hat sich mitsamt seiner Klamotten ins Bett fallen lassen. Dort schläft er den Schlaf der Gerechten und träumt von Körben voll kinderkopfgroßen Foki, die alle nur ihm gehören.

Mitten in diese Phase der seligen Träume hinein rasselt auf einmal der Klingelton seines Handys. Hektisch greift er zum Gerät und schwört sich innerlich, den Anrufer bei nächster Gelegenheit einfach abzufackeln – wer immer das auch sei.

„Hi Du. Ich sollt Dich doch gleich anrufen, wenn ich was brauchbares Gefunden hab“ blubbert Fastklick am anderen Ende der (Funk-)Leitung. „Ja“, antwortet der – zu diesem Zeitpunkt relativ mordlustige – Magier und hofft noch, dass dies nur ein schlimmer Traum sei. „Na supi, Du! Klasse, dass Du noch wach bist, man weis ja nie“ fährt der Decker fort und redet sich so locker flockig um seinen Hals. „Also, Xani, dann paß mal auf: ...“

Fastklick war tatsächlich erfolgreich und hat etliche Quellen angezapft. Die Matrix von Cavilard könne man vergessen. Statt dessen hat er zwei Personen aufgetrieben, die dem Team vielleicht weiter helfen könnten. Zum einen hat ein Decker namens **Neon Forever** vor kurzem den Host des Forschungslabor geknackt und sollte noch über die Passcodes verfügen. Mit richtigem Namen heißt der Kerl übrigens **Frank Gazarra**. Zum zweiten wurde der Sicherheitschef der Firma erst vor kurzem entlassen. So richtig derb gefeuert, munkelt man. Der Mensch heißt **Harohito Blake** und ist sicherlich nicht mehr gut auf Cavilard zu sprechen. Er hat sich einer gefürchteten Street-Gang namens „**Blood Brothers**“ angeschlossen und treibt sich irgendwo in der Hafengegend von Tacoma herum.

Dann meint der Decker – der bislang ohne Luft zu holen geschnattert hat – noch, dass er die Adresse von Frank Gazarra an das Mobilteil überspielen wird. Mit dem Hinweis auf ein heißes Date verabschiedet er sich dann rasch von Xanatos und legt auf, bevor der Magier auch nur „Piep“ sagen kann.

Mi, 23.04.59, 01:15 Uhr – Seattle, Bellevue – Apartmentblock

Der Elfenmagier kann nach dem Anruf von Fastklick ohnehin nicht mehr einschlafen. So verständigt er den anderen Elfen und den Schamanen. Die drei treffen sich anschließend mit Slitch und fahren mitten in der Nacht zu der angegebenen Adresse im Westen von Bellevue. An einer eher ruhigen Seitenstraße stehen mehrere ovale Wohntürme mit jeweils bis zu 14 Stockwerken.

Xanatos steigt aus und während Gimli im Wagen bleibt folgen die anderen beiden nur wenige Schritte hinter ihm. Der Schamane wechselt in den Astralraum und folgt den Runnern als Rückendeckung. Der Nachtportier begrüßt den Magier mit einem bezaubernden Lächeln und dieser muss erfahren, dass Frank vor kurzem verstorben sei. Da sich der Elf als Freund des Deckers ausgegeben hat, spricht er ihm tröstende Worte zu und zwinkert mit den Augen. Dann bietet er ihm an, sich doch in das Kondolenzbuch einzutragen und verschwindet kurz im Hinterzimmer.

Der Elfenmagier legt 500,- Nuyen zwischen die Schreibfolien und wartet, bis **Peter**, der Portier, wieder zurückkommt. Xanatos fragt, ob er sich kurz im Zimmer des Toten umsehen dürfte, da er noch einige persönliche Gegenstände abholen will. Peter wirft einen kurzen Blick zwischen die Seiten und fischt geschickt die Banknoten hervor, dann gibt er dem Runner den Keystick zu Apartment 3-14.

Die Runner nicken sich zu und folgen der Treppe in den dritten Stock, während die Gestaltwandlerin an der Empfangstheke bleibt und mit dem Hausangestellten flirtet. Die richtige Tür ist schnell gefunden und nach einem kurzen astralen Check öffnet Xanatos die Tür.

Das Apartment ist ziemlich unaufgeräumt. Nach genauerem Hinsehen entdecken die Runner Spuren einer ausgedehnten Durchsuchung, finden aber weder ein Deck, noch Chips, auf denen der Passcode enthalten sein könnte. Die Chipetuis sind allesamt leer und voller Frust beginnt der Magier schließlich sogar das Mobiliar aufzuschlitzen. Bevor die Schaumstoff-Fetzen der billigen Polsterung alles bedecken, wird der Gnom findig.

In seiner Astralgestalt hat er ebenfalls alle drei Räume durchsucht und hinter dem Sofa eine Quelle starker Emotionen ausgemacht. Er kommt aber nicht genauer an die Quelle heran und manifestiert sich im Raum. Erschrocken drehen sich die beiden Elfen um und als sie die Gestalt des Gnomen erkennen, steckt der Adept seine gezogene Pistole wieder ein.

Nach dem Tipp kriecht der Magier unter die Couch und zieht ein goldenes Medaillon hervor. Darin sind zwei Fotos. Eines zeigt einen jungen Mann und das andere eine Tänzerin in aufregend wenig Kleidung, die auf der Bühne einer Nachtbar steht. Es scheint sich um die Freundin des toten Deckers zu handeln und wäre auf jeden Fall weitere Fragen wert.

Mi, 23.04.59, 02:30 Uhr – Seattle, Bellevue – Apartmentblock

Die Runner verlassen die leere Wohnung und treffen bei Slitch noch einmal mit dem Portier zusammen. Dieser ist in ein Gespräch mit der vermeintlichen jungen Frau vertieft und höchst unglücklich über die Störung. Dennoch können die Runner im entlocken, dass das Mädchen auf dem Foto des öfteren bei Frank zu Besuch war. Nach weiterem Nachbohren rückt er sogar mit dem Namen der Tänzerin heraus. Die gute heißt „**Karen Whisper**“ und der Nachtclub soll gar nicht so weit weg sein – mehr weis er aber leider wirklich nicht.

Das Team verlässt den Wohnturm und Xanatos ruft den Decker an. Doch anstatt ihm den Auftrag zu geben, mehr über Mrs. Whisper herauszufinden, muss sich der Magier den kecken Spruch des Anrufbeantworters anhören. Wütend schimpft er den Speicher der Mailbox voll und herrscht den abwesenden Fastclick an, sich gefälligst von seinem Date zu schwingen und zurückzurufen.

Darkblade hat unterdessen einfach die Teleauskunft bemüht und eine Adresse in der Franklin Street 165 erhalten. Sie fahren dorthin und parken vor einer baufälligen Mietskaserne. Der Name „Whisper“ ist auf keinem der unzähligen Klingeschilder zu lesen. Der Elf zögert nicht lange und drückt einfach alle Knöpfe. Trotz der späten Stunde hat er nach wenigen Sekunden etliche aufgebrachte Stimmen an der Sprechanlage. Zum Teil beschimpfen sich die Bewohner sogar gegenseitig und achten gar nicht erst auf die Fragen des Adepten.

Dann bietet er 100,- Nuyen für den Aufenthaltsort von Karen Whisper. Stille. Kurze Zeit später öffnet sich im Gang gegenüber der gläsernen Haustür der Lift und ein finster dreinblickender Ork im blauen Pyjama stapft der geschlossenen Haustür entgegen. Er öffnet diese von Innen und schiebt dem immer noch lässig dastehenden Darkblade den Lauf einer abgesägten Schrotflinte in den Bauch.

„Bist Du der Kerl mit den 100,- Nuyen?“, grunzt er den Runner fordernd an. Als ihm der Elf nickend den Stick mit der passenden Summe präsentiert, lässt der Ork die Waffe sinken und grinst ihn freudig an. Das Team erfährt so, dass die gesuchte Tussi im „**Cutting Edge**“ arbeitet und verabschiedet sich vom Ork, der gerade einen der anderen Mieter anfährt, dass die Sache schon gelaufen sei.

Darkblade dreht sich noch mal um und erhält von dem Mann auf der Treppe die gleich Information. Da dieser ihm das „Edge“ bestätigt, gibt er ihm auch 100,- Nuyen und steigt dann zu seinen Freunden in den Wagen. Das Cutting Edge liegt etwas weiter im Süden von Bellevue und trotz der nächtlichen Stunde braucht das Team fast 30 Minuten bis zum Nachtclub.

- Königin der Nacht -

Mi, 23.04.59, 03:00 Uhr – Seattle, Bellevue – Nachtclub „Cutting Edge“

Vor dem „Edge“ steht ein klassischer Muskelmann in weißem T-Shirt mit Chromaugen, der den Runnern aber nur kurz zunickt und keine Anstalten macht, sie vom Eintritt abzuhalten. Hinter der Tür – pro Nase 20 Nuyen ärmer – führt ein kurzer Gang in den einzigen lärmerfüllten Raum, in dem sich etwa siebzig bis achtzig Personen aufhalten. Auf beiden Seiten der Bar führen Tanzstege in die Menge und auf einer der beiden schlängelt sich gerade eine Tänzerin um die obligatorische Stahlstange.

Während Gimli im Wagen etwas meditiert und nach dem Rechten sieht, gehen die beiden Elfen an die Bar und genehmigen sich einen. Slitch verschwindet im Hintergrund und lehnt sich beobachtend an die Wand, die Tür zum hinteren Bereich des Etablissements immer im Auge.

Dann wird mit großem Getöse eine neue Tänzerin angekündigt und inmitten schlagender Bässe und einem neongrellen Blitzgewitter erscheint „**Queen Conchita**“ auf der Bühne und heizt dem Publikum mächtig ein. Conchita ist eindeutig die gesuchte Karen Whisper und so fragt Xanatos des Barkeeper nach Beendigung der 15minütigen Show, ob die Kleine auch für ihn privat tanzen kann. Der Typ hinter dem Tresen schaut sich den Magier kurz an und willigt dann ein. Für schlappe 500,- Nuyen bekommen die Elfen ihre private Show – eine Stunde lang, keinen Augenblick länger.

Conchita ist sichtlich genervt über den Zusatzjob, meutert aber nicht, als der Barmann sie herbeiwinkt. Mit den neuen Kunden im Schlepptau verschwindet die Tänzerin im Gang hinter der Theke und hält den Runnern dann rechts die Tür zum Hinterzimmer auf. Als man allein ist, versucht Darkblade die Stimmung von Karen aufzunehmen und entdeckt ein gute Portion Paranoia, gepaart mit einer überdrehten Gereiztheit. Als Xanatos ihr das Medaillon aus Gazarras Wohnung zeigt, kommt die Reaktion prompt. „WINSLOW“ schreit die Kleine und Sekunden später fliegt den Runnern mal wieder eine Tür entgegen. Die beiden Elfen sehen sich einem besorgt dreinblickenden Troll gegenüber, der – wie hätte man's gedacht – eine übel groß aussehende Flinte im Anschlag hat.

Es gelingt den Runnern, die Situation zu entschärfen und es stellt sich heraus, dass Karen erfahren hat, dass Frank von Aztech-Truppen geekelt wurde. Seitdem ist sie auf der Flucht. Auf die Chips angesprochen, gibt sie zu, dass sie einige der optischen Datenträger aus der Wohnung mitgenommen und als Pfand sicher versteckt hat. Die Elfen können sie dann überreden, ihnen die Chips gegen eine „Entschädigung“ von 3.000 Nuyen zu überlassen. Sie meinen, **Aztechnology** würde es ohnehin nicht kümmern, ob sie die Chips hat, oder nicht und mit der Kohle solle sie dann mal untertauchen.

Gerade, als ihnen Karen Whisper den Schlüssel zu einem Schließfach übergeben hat, klopft es an der Tür. Einer der Kellner warnt die Anwesenden, dass ganz offensichtlich Kon-Schlipse in der Bar sind und sich nach Conchita erkundigen. Die Runner fragen nach dem Hinterausgang und werden an den nebenan liegen Lagerraum verwiesen, von dem aus eine weitere Tür zur Seitengasse führt. Mit gezogenen Waffen rennen die Elfen an den diversen Pärchen im Gang vorbei und stürmen in den Lagerraum. Sie treten die Außentür auf und verlassen, Darkblade voran, den ungastlich gewordenen Nachtclub.

Drinnen hat Slitch inzwischen auch schon zwei Typen erkannt und folgt ihnen unauffällig in den Gang. Was sie nicht bemerkt, ist, dass sich ein dritter Kerl unbemerkt in ihren Rücken manövriert hat und ebenfalls auf dem Weg zum Hinterzimmer ist.

An der Außertür hatte Darkblade ja kurzerhand selbige eingetreten. Während diese noch aufschwingt und die Reste des Schlosses zu Boden fallen, erkennt der Elf die lauэрnde Gefahr am Eingang der kurzen Gasse. Am Hauseck gegenüber, keine zehn Meter entfernt, wartet in der Gestalt eines Elfen ein weiterer Agent und legt mit seiner Pistole auf die beiden Runner an.

Doch der Adept ist schneller. Mit einer kaum wahrnehmbaren Bewegung reißt er seine MP hoch und feuert zwei Schüsse auf den Gegner ab. **Silverthorn** erleidet aber nur mäßigen Schaden (M) und erwidert das Feuer augenblicklich. Sich in Deckung hechtend, kann Darkblade den meisten Kugeln ausweichen, dennoch zieht im eines der Projektile eine brennende Furche über den Oberarm (M-Schaden). Quasi noch im Fliegen feuert er noch einmal, doch der andere sackt schon in sich zusammen und so verfehlen die Kugeln den leblosen Körper.

Verwundert blickt der Elf sich um und sieht, wie Gimli auf der anderen Straßenseite den Daumen hebt und aus dem geparkten Wagen aussteigt. Durch die Schüsse aufmerksam geworden, hat der Schamane den Killerelfen mit einem Betäubungsblitz kalt gestellt (T-Bet.) und schickt sich an, ebenfalls zu der Gasse zu laufen.

Da hören die Elfen plötzlich Schritte im Lagerraum hinter ihnen und drehen sich um. Der Magier denkt sich das Schlimmste und ruft eines der Erdelementare zu sich (Kraft-4) und Darkblade legt mit der MP auf die neuen Gegner an. Kaum, dass der erste aus der Tür gerannt kommt, verpasst er ihm schon eine volle Salve. Die 9mm Kugeln lassen **Shen Vanshak** taumeln, als mehrere Projektile den Oberkörper treffen. Da die Panzerung aber das schlimmste abhält (M-Schaden), können erneut beide Gegner das Feuer erwidern.

Die Kerle sind in ihrer Schnelligkeit dem Adepten fast ebenbürtig und so bellen die Predatoren mehrmals auf, Ächzend fällt der mehrmals getroffene Elf (+M, +M, 9 Kästchen) nach hinten über und versucht sich in Deckung zu robben. Die Agenten wenden sich dann sofort dem zweiten Runner zu und legen auf den Magier an, als sich zwischen den Parteien eine unförmige Masse aus dem festgestampften Boden erhebt. Aus dem anfangs kleinen Berg Unrat entwickelt sich in nur Bruchteilen von Sekunden eine entfernt humanoide Gestalt aus Erde, in der die Kugeln der Angreifer einfach stecken bleiben.

Nicht halb so überrascht, wie es sich Xanatos wünschen würde, reagieren die Agenten sehr flott und trennen sich. Doch **Louis Rodrigo** hat die Reaktion des Erdelementars unterschätzt und rennt voll in eine Art rechten Haken hinein. Nur das dort, wo man bei einem Menschen die Hand erwarten würde, ein ordentlicher Pflasterstein die Bekanntschaft mit der Stirn des Angreifers sucht. Mit einem vernehmlichen Krachen bricht Louis Schädeldecke (T-Schaden) und dieser fällt wie vom Blitz getroffen tot zu Boden.

Der andere Agent hat sich dadurch freie Schussbahn verschafft und trifft den Magier mit seinem zweiten Schuss. Doch der magische Panzer des anderen Elfen ist stark genug, um die 10mm der Pistole zu widerstehen und so kann auch Xanatos endlich seine Waffe abfeuern. Mitten in die Brust gezielt trifft die Kugel und wird erst von der schuss-sicheren Weste gestoppt (M-Schaden). Der Aufprall reißt den anderen zudem nach hinten und so verzieht dieser seine nächsten Schüsse. Endlich hat sich auch der Elementar umgedreht und nimmt Shen Vanshak von hinten in den Schwitzkasten. Schneller als Darkblade hinter der umgefallenen Abfalltonnen bis Zwei zählen kann, hört er die Rippen des Mannes brechen. Dann lässt der Haufen Erde den Mann los, der wie ein nasse Sack zu Boden gleitet.

Im Lagerraum ist Slitch inzwischen ebenfalls an der Tür angekommen und sieht gerade noch, wie das Elementar verschwindet, als ob es sich in Luft auflösen würde. Dann vernimmt sie ein leises „Plopp“ und spürt einen stechenden Schmerz (L) im Rücken. Sofort hechtet sie sich durch die offene Tür in die Gasse und muss dabei einen weiteren Treffer aus der Pistole des Agenten hinnehmen (+L), dann endlich wandelt sie sich in ihre Adler-Gestalt.

Der andere ist nun doch überrascht und reagiert zu langsam. Er läuft in die Gegenattacke von Slitch hinein, die ihm ihre messerscharfen Krallen in den Körper zu schlagen versucht. Ohne seinen gepanzerten Anzug wäre das schon sein Ende gewesen, doch so kann sie ihm nur leichte Verletzungen (M-Schaden) zufügen.

Nun zeigt **Vicki Ventura** seine volle Coolness. Er hält dem Vogel einfach die Waffe an die Seite und drückt ab. Wie ein heißes Eisen zerfetzt die Kugel das Gefieder der Gestaltwandlerin und hinterlässt ein verheerendes Loch in der Seite (+S-Schaden, 8 Kästchen). Die Schmerzen der Wunde mit letzter Willenskraft ignorierend, hackt Slitch weiter auf ihren Peiniger ein und es gelingt ihr, seine Schlagader zu treffen. Kraftlos fällt Ventura nach vorne und bricht auf dem verletzten Adler zusammen, der sich aber nur Augenblicke später wieder unverletzt (Kraft der Regeneration) unter dem Toten hervorarbeitet.

Gimli hat endlich den verwundeten Elfen erreicht und spricht seine Heilmagie auf den Adepten. Dank der Gaben von Leopard gelingt es dem Gnom, die Wunden zu schließen (6 Kästchen) und nach kurzer Zeit spürt Darkblade, wie wieder Kraft in seine lahmen Glieder kommt. Schließlich kann er aufstehen und nur noch leicht humpelt geht er über die Strasse zum Wagen.

Slitch hat sich wieder gewandelt und angezogen. Sie durchsucht rasch die Toten in der Gasse und findet ein paar ID-Karten und Credsticks, die die Männer als Angestellte von **Ares Macrotech**, bzw. **Knight Errant** ausweisen. Dann läuft sie ebenfalls durch die sich inzwischen gebildete Menge neugieriger Passanten und springt zu den anderen in den Wagen, um sich das Schließfach von Queen Conchita vorzuknöpfen.

Mi, 23.04.59, 03:30 Uhr – Seattle, Bellevue – „Rupert & Fairbanks“, Sicherheitsservice

Bereits wenige Minuten nach der Schiesserei am Cutting Edge parken die vier Runner vor einem kleinen Laden. Die Fenster sind mit massiver Stangen vergittert und die Tür sieht schwer gepanzert aus. Mindestens zwei Kameras überwachen den Eingang und den davor liegenden Bereich der Straße.

Xanatos nimmt den Schlüssel von Conchita, steigt aus und gelangt ohne Probleme in den Vorraum des Geschäfts. „Guten Abend“ ertönt es freundlich hinter einem Perlenvorhang, dann erscheint ein älterer Herr und fragt „Abholen oder mieten?“.

Der Magier raunzt seinem Gegenüber – **Mr. Rupert, sen.** – problemlos und recht selbstbewusst ein „Abholen!“ entgegen, doch bei der Nachfrage „grün oder rot?“ fühlt er sich leicht ertappt. Erst ein suchender Blick lässt ihn zwei weitere Türen erkennen, die jeweils mit einem roten und einem grünen Schild versehen sind. Dann entdeckt er auf dem Schlüssel ebenfalls einen grünen Punkt und verkündet stolz „Grün!“. Das weitere ist dann kein Problem mehr. Hier herrscht die Sitte „Wer den Schlüssel hat, hat auch Zugang“. In dem schuhkartongroßen Fach liegen nur zwei Chipetuis und der Magier nimmt beide an sich. Dann verabschiedet er sich von Mr. Rupert und steigt zufrieden zu seinen Kumpels in den Wagen.

Als nächstes ruft er dann direkt Fastclick an. Als dort am anderen Ende der Leitung wieder die Mailbox angeht und ihm die kichernde Stimme des Deckers per Zufallsgenerator neue Varianten von „Ich bin nicht da“ erzählt, platzt Xanatos der Kragen. „RUF MICH AN !“, brüllt er in das Telekom und erschreckt drehen sich die anderen Runner im Wagen zu ihm um. Genervt stopft er sein Handy zurück in die Tasche und spielt mit den Chips.

Der Wagen der Runner wendet und es geht weiter in Richtung des Hafenbereichs von Tacoma. Dort soll sich zwischen den Lagerhäusern und Werftbetrieben die Blood Brothers Gang breit gemacht haben und ihrer grauenhaften Beschäftigung nachgehen. Die wenigen Connections, die überhaupt etwas zu dem Thema sagen wollten, haben mit eindringlichen Warnungen jedenfalls nicht gespart.

- König der Dunkelheit -

Mi, 23.04.59, 04:15 Uhr – Seattle, Tacoma – Lagerhäuser an der 11.Straße

Die Runner kommen nun rasch voran und halten ab und zu vor einigen der schmierigen Kneipen in der Gegend, die um diese Zeit noch geöffnet haben. Doch keiner der Gefragte will etwas von den Blood Brothers wissen. Doch irgendwann kann Darkblade einen Arbeiter finden, der angetrunken genug ist, um seine Angst gegen ein paar Nuyen zu tauschen. Er zeigt dem Elfen den Weg zu dem „verbotenen Gelände“, macht sich dann aber rasch aus dem Staub.

Der Adept lenkt Xanatos über die angegebene Route ein paar Blocks weiter und als sie sich inmitten der Schatten hohen Lagerhäuser befinden, wird es den Runnern doch langsam etwas mulmig. Als dann auch noch hinter ihnen ein Container-Stapel aus einer der Seitengassen kommt und ihnen in kurzem Abstand folgt, ahnen sie schon, dass sie hier richtig sind. Kurze Zeit später und nur wenige hundert Meter weiter blockiert ein weiterer Stapler die Gasse vor ihnen. Aus. Die Runner müssen anhalten und haben mit dem Wagen keine Chance, die Barrikade der beiden Stapler zu durchbrechen.

Dann schälen sich mehrere Gestalten aus dem Zwielficht der Nacht und den wenigen Lampen an den Fassaden der Lagerhäuser. Die Mitglieder der Gang tragen alle schwarze Overalls und darüber blutrote Jacken oder Westen, und vor allem Dingen sind sie durchwegs gut bewaffnet. Jede Feindseligkeiten würden in einem Gemetzel enden.

„Aussteigen!“, werden sie geheißen und kommen der Aufforderung auch prompt nach. Dann übernimmt der Magier das Ruder und beginnt auf den vermeintlichen Anführer einzureden. Doch der Ork bedeutet ihm nur, still zu sein. Als Xanatos nicht schweigen will, feuert er ihm zwischen die Füße. Der Dreck spritzt bis in Augenhöhe und hörbar wird die Luft angehalten, doch den Elfen kann so etwas nicht beeindrucken.

Das man hier keinen Spaß versteht zeigt die nächste Handlung des Gangleaders. Er richtet seine schwere Pistole direkt auf den weiter plappernden Magier und drückt ohne zu zögern ab. Der Schuss war gut gezielt und hätte das Herz des Zauberers getroffen. Doch der zuvor gesprochene Panzer-Zauber ist stark genug, um die Kugel abprallen zu lassen. Mit einem Stirnrunzeln nimmt der Ork dies zur Kenntnis und dreht sich um. Xanatos gibt nun endlich Ruhe und das Team folgt der Gang.

Zwei Straßen weiter wird das Team in ein schwach beleuchtetes Lagerhaus geführt. Über dem Eingang prangt ein Schild mit den Lettern „**Cerberus Shipping**“. Als hinter ihnen die Tür ins Schloss fällt, leuchtet ein Scheinwerfer in der Mitte des Gebäudes auf und erhellt einen freien Platz ganz ohne Kisten und Container. Gimli erkundet sofort den Astralraum und kommt schon wenige Sekunden später wieder zu sich. Er erzählt den Runnern von zwei mächtigen Geistern, die im Lagerhaus Wache halten.

Dann erlischt das Licht und die Runner stehen im Dunkeln. Nur leise Schritte sind zu vernehmen und als es wieder Hell wird, steht ein weiterer Mann im Sichtfeld des Teams. Ihr Gegenüber ist etwa vierzig Jahre alt und eindeutig asiatischer Abstammung. Auf er ist in einen schwarzen Overall gehüllt und trägt darüber einen rote, gepanzerte Lederjacke. Angesprochen, ob er Haroito Blake sein, nickt er nur kurz.

Die Verhandlungen gestalten sich unerwartet zügig und am Ende erhalten die Runner ein paar Tipps zum Sicherheitssystem des Forschungskomplexes und detaillierte Pläne von den einzelnen Stockwerken. Mit aktuellen Sicherheitscodes kann der Ex-Mitarbeiter nicht aufwarten, aber immerhin helfen ihnen die Pläne weiter. Als Bezahlung versichert er sich den Gefallen des Runnerteams.

Eine Hand wäscht die andere und mit einem unguten Gefühl besiegeln die Runner den Deal per Handschlag. Anschließend reicht Darkblade noch seine Komnummer weiter. Endlich können die Runner wieder heimwärts fahren, und hauen sich gegen 5:00 aufs Ohr.

- Beinarbeit, die Zweite -

Mi, 23.04.59, 7:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Wohnung von Xanatos

Als ob er gewartet hätte, bis der Magier in seinen seligsten Träumen den Schlaf der Gerechten schlummert, klingelt Punkt sieben Uhr in der Früh das Telefon des Elfen. Schlaftrunken grabbelt der Zauberer sein Handy vom Nachttisch und aktiviert den Knopf zum Annehmen des Gesprächs. „Hallo, MORGEN ! – Gut, dass Du schon wach bist“, dröhnt ihm die hohe Stimme des Deckers ins Ohr. „Ich hab vorhin die Mailbox abgehört und Ihr wart wohl noch unterwegs, Leute. Also, Xani, folgendes hab ich noch rausgefunden ...“

Fastklick will zum Rapport ansetzen, doch dem Magier gelingt es, ihn zu Bremsen und das Treffen erst später gegen Mittag im Old Spice zu arrangieren. Der Junge stimmt zu und tuschelt etwas im Hintergrund, dann legt er auf. Der Elf pfeffert das Handy gegen die Wand, dreht sich noch mal um und vergräbt seinen Kopf im Kissen.

Mi, 23.04.59, 12:15 Uhr – Seattle, Snohomish – Bar „Old Spice“

Der Ork hat heute extra etwas früher aufgemacht und versorgt den jungen Fastklick mit Soykaf und einem kräftigen Frühstück. Dann rauscht der aufgebrachte Magier durch die Tür und greift sich die alte Peitsche, die immer an einer der Säulen hängt. Kaum das Xanatos dann den Stammtisch der Gruppe erreicht, knallt er dem Decker eins mit dem Lederstriemen.

Bzw. er versucht selbiges, denn er verfehlt sein Opfer um Haaresbreite. „Spinnt Du!“ fährt Fastklick ihn an und Spike muss dazwischen gehen, um die Streithähne zu trennen. Schließlich beruhigt sich der Magier wieder und hält dem Jungen eine Standpauke mit anschließendem Kurzvortrag zum Thema „Professionelles Arbeiten und Kommunikation im Team“. Als sich seine Wut endlich verflüchtigt hat, vertagt er das weitere Vorgehen auf den morgigen Abend.

Fastklick soll sich ab 22:00 Uhr des nächsten Tages in seiner Wohnung bereit halten und in der Zwischenzeit die Chips, die ihm der Elf übergibt, analysieren. Gesagt – getan, und Xanatos verabschiedet sich wieder. Ihm ist der ganze Stress doch etwas auf den Magen geschlagen und er verspürte keinen Appetit mehr auf das Frühstück.

- Ruhe vor dem Sturm -

Do, 24.04.59, 16:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Apartment von Darkblade

Der Adept hat die Zeit genutzt, um sich spürbar zu erholen. Die restlichen Blessuren der Schießerei verheilen gut und schnell (+2 Kästchen in 24 Stunden - nur noch L-Schaden). Er nutzt die Zeit und schmiedet inzwischen Pläne, wie das Team relativ glimpflich und unbemerkt in die Forschungsanlage eindringen könnte. Er telefoniert zur Abstimmung ein paar mal mit Xanatos. Schließlich verabredet man sich gegen neun Uhr im „Spice“ und trommelt auch das restliche Team zusammen.

Darkblade ölt die Mechanik seiner Armbrust und präpariert einige der Spezialbolzen und der Magier legt sich gedanklich seine restliche Elementare zum Abruf bereit. Auch der Decker wird nicht vergessen. Der Adept telefoniert ihn an, dass er sich gegen 20:00 Uhr bereithalten soll. Dann kontaktiert er den vermittelten Rigger und bestellt ihn um 19:00 Uhr zu sich.

Do, 24.04.59, 19:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Vor dem Apartment von Darkblade

Pünktlich zum verabredeten Zeitpunkt fährt ein Eurocar Ferrari vor und ein großer Mann mit südländischen Zügen steigt aus. Er trägt einen dunkelblauen Arbeitsanzug, an dem einige Accessoires befestigt sind. Am Hinterkopf verschwindet ein dünnes Kabel unter den halblangen, schwarzen Haaren. Der Fahrer kommt direkt auf den Elfen zu und stellt sich als „Lou“ vor.

Als Darkblade naserümpfend auf das Auto zeigt, schüttelt der Rigger nur wissend mit dem Kopf und lässt per Fernsteuerung erneut den Motor des Sportwagens an. Zügig parkt der rote Flitzer ein und aktiviert die Diebstahlsicherung. Dann ertönt von der anderen Seite der Straße ein dumpfes Grollen und ein Ares Citymaster biegt um die Ecke. Am Lächeln von Lou erkennt der Runner ihr Einsatzfahrzeug und ist nun doch ziemlich zufrieden. Zumindest ihr Transport ist damit gesichert, denkt sich der Elf und steigt zu dem Rigger auf den einzigen Beifahrersitz.

Do, 24.04.59, 20:00 Uhr – Seattle, Bellevue – Apartment von Fastclick

Der Adept betritt die Wohnanlage bei der angegebenen Adressen und klingelt kurz nach Acht an der Wohnungstür des Deckers. Als dieser öffnet, reißt es Darkblade erneut die Augen auf. Vor ihm steht Fastclick, gerüstet in voller Kampfmontur. Auf dem Rücken der Deck-Tornister in einem Urban-Tarn-Beutel, passend zum gepanzerten Anzug. Um die linke Schulter hat er sich eine schallgedämpfte **Ingram Smartgun** geschlungen und was sich alles in den ausgebeulten Taschen befindet, will der Runner gar nicht erst wissen.

Zurück am Wagen steigen beide hinten ein und der Adept instruiert den Decker zum allgemeinen Vorgehen. Zusätzlich spricht er noch einmal das „Miteinander“ im Team an und hofft so, den vorlauten Burschen etwas besser unter Kontrolle zu bekommen. Dann sind sie auch schon am „Spice“ angekommen und treffen sich mit dem Rest der Runner.

Do, 24.04.59, 21:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Bar „Old Spice“

An ihrem Stammtisch warten schon Xanatos, Gimli, Slitch und Shorty. Auch der Troll-Samurai Blotch hat sich zu den Runnern gesellt und deutet damit wohl an, dass er mitkommen will. Er hat gehört, dass im Team wieder etwas Aktion passiert, und will sich das nicht entgehen lassen. Der Magier will dann ebenfalls zu einer kurzen Tirade ansetzen, doch Fastclick winkt mit dem Hinweis ab, dass der andere Elf schon alles wichtige gesagt hat.

Anschließend geht es zur Teambesprechung ins Hinterzimmer. Der Plan sieht vor, den späten Transport von Russel Overland zu kapern und mit dem LKW so bis an die Ladebucht zu fahren. Dann irgendwie weiter in den Keller, wo sich anhand der Unterlagen von Mr. Blake der Computerraum befindet. Auf den Inhalt der Chips angesprochen meint Fastclick nur „Sahne“ und bestätigt, dass es so kein Problem sei, die gesuchten Daten zu kopieren. Vorausgesetzt, er erhält direkten Zugang zu einem der Mainframes.

Nachdem alles geklärt ist verabschieden sich die Runner bei Old Spike und machen ihre Waffen klar, dann geht es zur Seitengasse, wo der Citymaster auf sie wartet. Lou hat einen letzten Check durchgeführt und signalisiert in seiner schweigsamen Art „Alles OK“.

Do, 24.04.59, 21:30 Uhr – Seattle – Unterwegs

Im Wagen herrscht keine große Enge. Platz ist genug vorhanden und Slitch hat sich in ihrer Adlergestalt in die Luft geschwungen, um die Gegend um den Transporter zu kontrollieren. Von anderen Teams – in Erinnerung des „Matchstick“-Überfalls – ist jedoch weit und breit nichts zu sehen. Dann fragt der Decker so in die Runde, warum man so früh schon unterwegs sei. Xanatos klärt den armen Jungen auf, dass man den Transport am Gelände der Spedition abfangen will.

Kopfschüttelnd holt Fastclick einen Zettel aus der Brusttasche und meint dann, dass der Wagen um 00:20 Uhr bei Russel abfährt, gegen 00:40 Uhr bei „HV-Biotech“ Ladung übernimmt und schließlich gegen 01:00 Uhr wieder abfährt. Ankunftszeit bei Cavilard: etwas 01:50 Uhr.

Pause. Stille.

Mit hochgezogenen Augenbrauen und erstaunten Mienen schwenken die Köpfe der anderen Runner zum Decker. „Is was?“ fragt dieser und wird von Xanatos am Ohr gepackt.

„Wieso erzählst Du das erst jetzt“, kommt die prompte Frage, ebenso wie die zu erwartende Antwort „Ihr hab nicht gefragt!“ lautet.

Ok. Ok. Die Gemüter beruhigen sich wieder und um abzulenken erkundigt sich der Adept nach der Waffe des Deckers. Ob er schon mal in ein Feuergefecht verwickelt war und ähnliches. Die Taktik geht sogar auf und die beiden fachsimpeln ein paar Minuten. Dann ist es wieder ruhig und man beginnt, sich mental auf den bevorstehenden Run vorzubereiten.

Mitten in diese Stille zeigt der Decker dann auf die Armbrust, die Darkblade immer noch auf dem Rücken trägt, und meint „Hey, cooles Teil – so was hatte mein Opa auch!“

Erschrecken breitet sich auf den Gesichtern der Runner aus, denn sie wissen, wie empfindlich der Elf mit seiner Ausrüstung ist. Und überhaupt nervt der kleine Kerl schon viel zu sehr. Mit einer fließenden Bewegung springt der Adept auf und zieht seine Katana, um den Decker zu demonstrieren, wie leichtfertig er mit seinem Leben spielt. Doch dieser ist wie immer ziemlich unbeeindruckt und hält plötzlich und unerwartet eine kleine Spraydose in der Hand.

Als der Elf die Dose – so direkt vor seinem Gesicht – ansieht und die Aufschrift „Pfefferspray“ liest, resigniert er völlig. Lustlos fällt die Katana zu Boden und Darkblade murmelt nur noch „Macht doch was ihr wollt“. Dann verzeiht er sich zu Lou in die Fahrerkabine; die anderen Runner ignorieren den Vorfall einfach.

Fr, 25.04.59, 01:20 Uhr – Seattle, Bellevue – Schnellstrasse

Die Runner haben den Russel-Transport aufgespürt und folgen ihm südlich in Richtung des Parks mit der Forschungsanlage. In einem dichteren Waldstück schlagen sie dann zu. Slitch hat per Funk mitgeteilt, dass weit und breit kaum ein anderes Fahrzeug unterwegs ist und so setzt Lou zum Überholen an und bremst den Transporter aus. Der Autopilot stoppt den anderen Wagen automatisch und dann geht alles Schlag auf Schlag.

Die hinteren Türen des Citymasters fliegen auf. Xanatos steht mit gebieterischer Geste auf der Ladefläche und befiehlt seinem vorher gerufenen Luftelementar (Kraft-6), die beiden Fahrer des Roadhauler und sonstige Insassen zu betäuben. Kurze Zeit später hören die Runner einen gedämpften Schrei, dann wird es wieder ruhig.

Fastclick rennt zu der Fahrertür und wird dabei von Blotch und dem Adepten gesichert. Er verbindet sein Cyberdeck mit dem Magschloss der Tür und öffnet diese so in wenigen Sekunden. Die beiden Fahrer sind wirklich k.o. Der Troll zieht sie kurzerhand von den Sitzen und wirft die leblosen Männer auf das grasige Bankett. Die Sicherheitseinrichtungen des Transporters sind ebenfalls recht schnell überwunden und dann gehört der Roadhauler ihnen. In dem geschlossenen Laderaum, der nur über die Türen am Heck zu erreichen ist, stehen sechs große Fässer, über deren Inhalt sich die Runner besser erst gar keine Gedanken machen. An der Wand hängen drei Chemoanzüge und ein weiterer Angestellter liegt flach atmend am Boden.

Dann wechseln auch die restlichen Runner in den Transport und Darkblade weist Lou an, ihnen erst mal zu folgen und dann zur Flucht bereit zu stehen. Dieser nickt wie gewohnt und sagt kein Wort. Der Adept winkt der immer noch fliegenden Slitch ein „Alles ok“ in die Luft und meint zum Magier, er soll doch die drei Fahrer entsorgen. Dann steigt er zu Shorty in die Fahrerkabine.

Als er dann dreimal hintereinander ein „Plopp“, „Plopp“, „Plopp“ hört, wagt er sich gar nicht umzudrehen. Auf den weißen Jacken der ehem. Angestellten von Russel Overland haben sich rote Flecken gebildet und dehnen sich weiter aus. Xanatos steckt gerade seine Pistole wieder in das Halfter und winkt den Troll herbei, er soll die Leichen in ein nahes Gebüsch werfen.

„WAS SOLLTE DAS“ ruft der Elf verständnislos dem anderen zu. Xanatos murmelt hoch aufgerichtet etwas von „Keine Zeugen!“, lässt den Adepten dann stehen und entlässt den noch wartenden Elementar mit einem leichten Winken seiner Rechten.

Bevor Darkblade reagieren kann ertönt aus dem Gebüsch ein heller Piepton und steigert sich zu einer enervierend schrillen Ton-Kaskade. Mit schnellen Schritten ist der Elf bei dem Toten und entdeckt ein hell blinkendes und heulendes DocWagon-Armband am Arm des Fahrers.

„Super – Klasse“ denkt er sich „das hat uns gerade noch gefehlt“ und reißt das Band vom Handgelenk des Mannes. Er wirft es auf den Asphalt und tritt so lange darauf herum, bis es still ist und auch die kleinste der bunten Dioden nicht mehr blinkt. Zurück im Wagen verliert er kein Wort darüber, sammelt sich ein letztes Mal und bereitet sich auf den kommenden Bluff an der Einfahrt vor.

- Eine Ladung Übles -

Fr, 25.04.59, 02:00 Uhr – Seattle, Bellevue – Cavilard Forschungszentrum

Die Einfahrt zum Firmengelände kommt näher, dann biegt der Wagen auf die kurze Einfahrt und stoppt vor dem großen Stahltor. Einer der Wachmänner winkt dem Fahrer zu und hält ein Infopad in der anderen Hand, die MP lässig über den Rücken geschwungen. Das Codesignal des Wagens stimmt und so öffnet sich das Tor ohne große Probleme. Der Roadhauler fährt die schwach beleuchtete Straße entlang und nach links zu den Ladebuchten.

Im Heck des Transporter ziehen sich die Runner inzwischen um. Shorty wendet das Gefährt und steuert den LKW langsam an die Rampe 2. Die beiden Elfen und Fastklick verschwinden in den Chemoanzügen von Russel Overland und Darkblade schnappt sich das Pad mit den Frachtunterlagen. Kaum dass die Schleusenabdeckung mit der Heck des Transporters verriegelt hat, öffnet sich die Heckklappe und das 3er Team betritt den großen Lagerraum.

Dort erwartet nur eine Wache die Ladung, nimmt das Pad entgegen und begibt sich zum Terminal an der anderen Seite des Halle. Einen Augenblick später signalisiert sie den Runnern, dass alles in Ordnung sei und macht sich angesichts der gefährlichen Ware aus dem Staub. Der Mann verschwindet hinter einer dicken Sicherheitstür an der Stirnwand, die mit einem sehr auffälligen „Security“ gekennzeichnet ist.

Draußen hat sich Slitch davon überzeugt, dass es keine Verfolger gibt. Sie landet in der Sichtdeckung des LKW und zieht sich zügig um. Die anderen Teammitglieder stoßen zu ihr und warten auf das Signal der anderen.

Fastklick huscht in der Halle zu dem besagten Terminal und stößt sich und sein Deck an die interne Matrix an. Nach kurzer Zeit öffnet er wieder seine Augen und schüttelt den Kopf. „Keine Chance“ meint er und meint damit wohl den Zugang zu der gesuchten Datei. Die Kameras in diesem Bereich dagegen hat er unter Kontrolle, wie auch die Außentür, die sich in diesem Moment öffnet und dem Rest des Teams so den Zugang ermöglicht.

Darkblade nimmt sich einen der Lastenheber und hebt die Palette mit den Fässern von der Ladefläche. Zusammen mit dem Decker und Xanatos fahren sie deutlich im Sichtbereich der Kamera zum Lastenaufzug – die anderen Runner folgen der Beschreibung von Fastklick und gelangen so im Beobachtungsschatten der Wachen ebenfalls in den Lift. Dann geht es abwärts.

- Ungebetene Gäste -

Fr, 25.04.59, 02:05 Uhr – Seattle, Bellevue – Cavilard, Kellergeschoss

Die Fahrt in den Keller dauert nur kurz. Mit entschärften Waffen im Anschlag erwarten die Runner mögliche Gefahren und Gimli nutzt die Zeit, den Hausgeist (Kraft-5) der Anlage zu beschwören. Xanatos tut es ihm gleich und ruft seine restlichen Elementare ebenfalls zu sich. Trotz der Größe des Lastenaufzugs wird es langsam eng.

Unbehelligt erreicht das Team die untere Etage. Vor der Gattertür erstreckt sich auf ca. 30 Metern Länge eine weitere Lagerhalle, die wohl auch als Schleuse zu den anderen Räumen fungiert. Am anderen Ende und in der linken Seitenwand sind noch weitere große Doppeltüren angeordnet, an der rechten Wand stapeln sich Behälter in den unterschiedlichsten Formen und Größen.

Das Team hält kurz inne und der Gnom setzt sich auf den Boden um das vor ihnen liegende magisch zu erkunden. Der Astralkörper des Schamanen gleitet durch einen Laborbereich, in dem die verdrehten Auren verschiedener Kleinstlebewesen eine Hintergrundstrahlung verursachen. Der Gnom weicht dem unangenehmen Leiden aus und findet sich in einem langen Gang wieder, der an einer Schleuse endet. Ohne Widerstand fliegt er weiter und landet in einer großen Halle, von der aus ein frei stehender Aufzug nach oben führt. Gegenüber und rechts in der Südwand sind weitere große Doppeltüren eingelassen und neben der südlichen befindet sich links daneben ein großes Fenster, vor dem eine graue Jalousie herabgelassen wurde. Im Astralraum ist die Wand von einem hellen Flimmern überzogen und Gimli erkennt darin einen kraftvollen Hüter. Da er keinen unnötigen Alarm auslösen will, beendet er seinen Aufklärungsflug hier und kommt zu den ungeduldig wartenden Runnern zurück.

Dort hat sich Fastklick inzwischen wieder an ein Terminal angeschlossen und versucht, die Sicherheitsanlagen im Untergeschoss auszuspionieren. Ein plötzliches „Fuck“ lässt das Team herumwirbeln, doch der Decker hat sich schon wieder ausgestöpselt und erzählt von einer anderen Persona, die sich unbefugt im System aufhält und ihn angegriffen hat. Also ist man mal wieder nicht allein! Die Karten sind dadurch nicht besser geworden, zusätzlich zur Sicherheit des Konzerns scheinen sich die Runner nun auch noch mit einem anderen Team herumschlagen zu müssen.

Als der Schamane sich wieder erhebt kratzt sich Blotch gerade mit seinem Cougar Long Knife den Schmalz aus den Ohren und schnippt ihn an die Wand. „Geht’s dann endlich los“ ertönt die gelangweilte Stimme fast zwei Meter über dem Gnomen, und dieser schüttelt nur den Kopf.

Kurze Zeit später – das Team hat schadlos zwei Schleusen überwunden – stehen die Runner vor der letzten Tür zur zentralen Halle. Gimli befiehlt den Hausgeist zu sich und lässt ihn alle Mitglieder des Teams verschleiern (Kraft-5, +5 auf MW bei Wahrnehmung). So etwas besser vor den Blicken der Wachen geschützt, öffnen die Runner die Tür und verteilen sich im leeren Saal.

Die magisch aktiven Runner bleiben vorerst außerhalb des Hüters und sichern in der Deckung des Aufzugschachts den Rücken der anderen. Darkblade, Shorty und Blotch nähern sich der Tür nach Süden und Fastklick kommt hinterhergespurtet, um das Magschloss (Level-5) zu knacken. Die Erweiterung am Cyberdeck des jungen Runners funktioniert einwandfrei und bereits nach wenigen Sekunden gibt das Schloss mit einem leisen Klack der Verriegelung den Widerstand auf. Sofort verteilen sich Blotch rechts und der Adept links, während Shorty nach vorne sichert.

Noch immer im Sichtfeld des Hausgeistes winkt der verschleierte Elf Fastklick herbei und dieser kann auch das Schloss zur Sicherheitszentrale (Raum 13) geräuschlos öffnen. Das Öffnen der Tür erregt dann aber doch die Aufmerksamkeit der Wache, doch diese ist viel zu langsam. Ohne jemals zu wissen, was ihn niedergestreckt hat, sackt der Wachmann zusammen (Atropin, 5T).

Dann bricht der Elf mit einem Fluch die bisherige Geräuschlosigkeit und auch Shorty, die inzwischen ebenfalls an der Tür ist, erkennt warum. Einer der Bildschirme zeigt deutlich einen anderen Decker, der zwischen ein paar Regalen im Computerraum sitzt und dessen Geist sich wohl in der Matrix rumtreibt.

Draußen in der Halle spitzt sich die Situation inzwischen ebenfalls zu. Die Fahrstuhlkabine kommt heruntergeschwebt und Gimli wird von einer unbekannten Magierin angegriffen, die sich hinter dem gepanzerten Glas ziemlich sicher fühlt. Der Manablitz (6S) prallt jedoch an der Spruchabwehr des Schamanen ab und der Rest des Teams flüchtet eilig aus dem Sichtbereich der gläsernen Kabine. Etwa sechs Meter zurück hinter der letzten Gangecke gehen die Runner in Deckung und Xanatos schickt der Zauberin sein größeres Erdelementar (Kraft-4) entgegen.

In der Liftkabine wird es eng, als sich das Elementar materialisiert und die Gegnerin angreift. Diese weicht der Attacke geschickt aus und bannt den Geist, bevor dieser überhaupt zu einem Angriff ansetzen kann. Das eilig hinterhergeschickte, kleinere Elementar (Kraft-2) erwischt die Magierin dann aber auf dem falschen Fuß und verwundet sie schwer. Mit einer klaffenden Wunde in der Seite fällt sie blutüberströmt auf die Knie und bannt den Geist mit einem letzten Wort der Macht.

Gimli, der den anderen nicht gefolgt war, hatte sich hinter der Rückwand versteckt und versucht nun die Fahrstuhltür zu öffnen. Doch diese scheint blockiert zu sein und so befiehlt er auch noch den Hausgeist zum Angriff. Von den beiden Elementaren schon geschwächt, gelingt es der Magierin nicht mehr länger, ihre Verteidigung aufrecht zu erhalten und wird von der Attacke des Geistes getroffen. Nach kurzem Kampf und einem vergeblichen Versuch, den Geist zu bannen, bricht sie tödlich getroffen zusammen.

Fr, 25.04.59, 02:10 Uhr – Seattle, Bellevue – Cavilard, Kellergeschoss

Die feindliche Magierin trägt nicht die Klamotten der Sicherheitsmannschaft und gehörte demnach wohl zu dem anderen Decker im Computerzentrum. Mal wieder ein perfektes Timing denken sich die Runner und kommen aus der Deckung hervor.

Im Südgang zum Raum mit den Mainframes (Raum 18) sind Blotch, Darkblade und Shorty inzwischen weiter vorgerückt und geben sich gegenseitig und dem jungen Fastclick Deckung. Der lässt sich nicht lumpen und marschiert unerschrocken mit. Sie erreichen unbehelligt die Sicherheitstür am Ende des Gangs und rasch stößt sich der Decker ein. Die Sekunden verrinnen und tatenlos müssen die Runner warten. Dann ein Schrei und mit verdrehten Augen bricht der Computerfreak vor ihnen zusammen. Eilig fängt der Elf ihn auf und schaut ihn sich an. Da Fastclick noch atmet, kramt der Adept nach einem Stimpatch (Stufe-3) und klebt es dem Jungen an den Hals.

Shorty hat inzwischen ihr Elektronikwerkzeug ausgepackt und versucht sich erneut an den Magschlössern von Cavilard. Aber diese sind einfach zu gut abgesichert und besonders dieses eine am Computerraum (Stufe-6). So scheitert auch dieser Versuch, aber wenigstens wurde kein Alarm ausgelöst. Xanatos eilt nun auch herbei und durchdringt dabei den Hüter. Er trägt weder einen aktiven Zauber, noch einen Fokus und hat demnach auch keine Probleme damit. Nur der Schamane mit seinen intensivierten Sprüchen und die Gestaltwandlerin versuchen gar nicht erst, die starke Barriere herauszufordern. Hinter dem Hüter hält der Magier kurz inne und spricht wieder einen Panzer auf sich.

Plötzlich wird, nur wenige Meter hinter ihnen, eine Tür (Raum 14) aufgerissen und **Jack Dury**, seines Zeichens aktueller Chef vom Dienst, stürmt den Runnern entgegen. In jeder Hand einen Predator haltend scheint er, geschützt durch den verstärkten Sicherheitspanzer, nicht auf Frage aus zu sein. Hinter dem gepanzerten Visier des Helms ist sein Gesicht nur als Schemen zu erkennen, aber das grimmige Brüllen dringt dennoch bis in den Gang vor.

Doch Darkblade hat sich nicht überraschen lassen und rollt sich flugs zur Seite, springt auf und hämmert dem Angreifer seine Faust in den Solar Plexus. Die magische Kraft (Ki-Faust S) lässt Jack stoppen und ein entsetztes, ungläubiges Keuchen dringt aus den Außenlautsprechern des dunkelblauen Helms. Doch dann richtet er sich wieder auf, da der Panzeranzug die größte Wucht des Schlages abgefangen hat (nur L Schaden). Es hätte böse ausgehen können für den Elfen, denn beide Predatoren richten sich auf ihn und die beiden grünen LED zeigen Feuerbereitschaft der smarten Pistolen. Dann saust ein mächtiger Gegenstand in den Rücken des Angreifers und schleudert ihn Darkblade entgegen. Blotch, der hinter der aufgehenden Tür gestanden hat, war schnell genug und hat sofort reagiert. Die gewaltige Streitaxt (14 S, 6 Erf.) des Trolls zerschmettert Jacks Rücken und töten ihn augenblicklich. Mit dem Blut des Toten besudelt, robbt der Elf unter der Leiche hervor und nickt Blotch dankend zu.

Shorty entdeckt an der Rüstung von Mr. Dury eine Keycard und reißt sie ohne zu zögern ab, um sich mit deren Hilfe erneut am Schloss der Computerzentrale zu versuchen. Auch Fastclick ist wieder auf den Beinen, wenn auch noch ziemlich benebelt vom Auswurf aus der Matrix. Diesmal gelingt es den Runnern, das Schloss zu überlisten und mit einem leisen Summen öffnen die Servomotoren den Zugang zum Herzen des Forschungszentrums. Doch der nun einsetzende Alarm ist alles andere als leise. Ein ohrenbetäubender Lärm schwillt an und ab und verebbt dann wieder. Nun gut, jetzt ist sowieso jeder wach. Slitch und Gimli sichern in der Halle die nördliche Tür des Gangs zum Treppenhaus (Raum 2) und der Rest dringt in den Computerraum vor.

Doch sie sind nicht die ersten. Tatsächlich hat sich hier schon ein anderer Decker breit gemacht und ist bei der Arbeit. Der neue Besuch scheint ihm nicht zu gefallen und in rascher Folge feuert er zweimal einen **Colt Manhunter** auf Shorty ab. Einer der Kugeln (9M) trifft und hinterlässt unter der Panzerweste einen fetten blauen Fleck (L-Schaden).

Darkblade erwidert das Feuer augenblicklich. Ein gezielter Schuss aus der Maschinenpistole bohrt sich in die gepanzerte Schulter des Deckers namens **Weißer Tiger** (M-Schaden) und lässt ihn aufschreien. Dann rollt der Troll in den Raum. Wie eine Dampflokomotive stürmt er zwischen den beiden anderen Runnern hindurch, reißt seine **Enfield AS-10** hoch und feuert einfach durch die Regale hindurch. Die großkalibrige Vollkugel (9S) zerpulvert ein paar Datenträger und durchschlägt sowohl die Panzerweste, als auch den Oberkörper des Deckers (+S, T-Schaden) und bringt selbst im Geräteschrank dahinter noch ein paar Lichter zum Verlöschen.

Eilig zerzt Darkblade den Jungen hinter sich her und zeigt ihm die Verbindungsstelle, an der andere gearbeitet hat. Fastclick zögert nur kurz, wirft nebenbei eine grüne Tablette ein, und führt das Datenkabel erst zum Anschluss an den Computer, dann zu seiner Datenbuchse an der Stirn. Das Grinsen des Deckers lässt den Elfen hoffen und er signalisiert „Daumen hoch“. Für Blotch das Zeichen zur Entwarnung. Der Troll rennt zurück zur Halle. Die beiden Elfen reichen als Rückendeckung völlig aus.

Am Fahrstuhl sind nach wie vor Gimli und Slitch in Deckung und halten die Tür im Visier. Blotch postiert sich genau gegenüber und hält den Atem an. Denn die Tür bewegt sich. Langsam aber bestimmt zieht jemand den linken Flügel der Tür auf und schon kann man die Mündung einer Waffe erkennen. „Genug gewartet“, denkt sich der Troll und nimmt die nur 8 Meter entfernte Gestalt hinter der Tür unter Feuer. Zweimal bellt die Enfield auf und reißt die Wache von den Sohlen (L, +S-Schaden). Der Troll bleibt in Position, doch ein Echo bleibt vorerst aus.

Als sich dann unerwartet der Aufzug aktiviert und beginnt, wieder nach oben zu gleiten, wird es den anderen beiden zu unsicher. Sie spurten vor zur Tür und Gimli wechselt in seine Astralgestalt. Hinter der Tür liegt eine schwerverwundete Wache am Boden und ansonsten ist es ruhig. Als er sich aus der eingenommenen Hocke wieder aufrichtet, lädt er seine Waffe durch und schleicht, gefolgt von Slitch, vorsichtig durch die Flügeltüren.

Fr, 25.04.59, 02:15 Uhr – Seattle, Bellevue – Cavilard, Kellergeschoss

Der dunkle Gang ist scheinbar leer und nur das ziehende Röcheln der am Boden liegenden Wache erzeugt überhaupt ein Laut. Der Gnom setzt den nächsten Fuß vor und schaut kurz nach unten, um den Gegner zu checken. Doch er ist nicht allein gewesen. Hinter der offen stehenden Tür zu den Treppen blitzt es plötzlich grell auf. Eine automatische Salve wird abgefeuert und trifft den Schamanen hart und unerwartet (11S). Die gepanzerte Jacke kann die Projektile kaum aufhalten und Gimli taumelt verletzt (M-Schaden) zurück zur Tür – sein eilig gezauberter Manablitzz geht ins Leere.

Slitch reagiert prompt. Sie legt ihren Predator an und feuert auf die Wache. Doch die Deckung hinter dem Türrahmen ist geschickt gewählt und so kann eine ihrer Kugeln nur die Schulter des Gegners streifen (L-Schaden). So auch Blotch. Obwohl er ein paar Meter weiter in der Halle steht und in die Dunkelheit des Gangs hineinfuern muss, zögert er keinen Augenblick. Kurz angelegt drückt er den Abzug der Sturmschrotflinte durch und erzielt ebenfalls nur einen Streifschuss (+L). So langsam zeigt sich, dass die Sicherheitspanzer wohl ihr Geld wert sind !

Bevor sie solchen Überlegungen weiter nachgehen könnten, geraten die Runner wieder unter Beschuss. In der Dunkelheit unter der Treppe haben sich sogar zwei Wachen verschanzt und beide haben es auf Slitch abgesehen. Geblendet durch die Mündungsblitze muss der Schamane mit ansehen, wie ihr Körper von zweimal drei Kugel getroffen wird. Die Projektile reißen regelrechte Löcher in den schwach gepanzerten Körper (S-Schaden, +T-Schaden !). Noch im Fallen verwandelt sich der Frauenkörper in einen blutüberströmten Adler, der mit einem schwachen Krächzen der Gestaltwandlerin auf dem Boden aufschlägt.

Gimli lässt sich sofort fallen und ruft seinen letzten Dienst bei dem Herdgeist ab. Er soll die Wachen töten. Dieser manifestiert fast augenblicklich im Gang vor den Runnern und bewegt sich auf die Sicherheitsmänner zu. Die greifen spontan ihre Waffen und flüchten die Treppe hoch.

Gemeinsam mit Blotch zieht der Gnom dann den toten Vogel aus dem Gang und kann mit Staunen verfolgen, wie sich die Wunden wieder schließen. Nur wenige Augenblicke nach den tödlichen Verletzungen rappelt sich der Adler wieder auf und schwingt sich empor. Dann wandelt Slitch wieder in ihre weibliche Menschengestalt und legt unter den lüsternen Blicken der übrigen Runner die zerschossene Kleidung wieder an. Da der Gang nun sicher zu sein scheint, geht sie wieder zurück, hebt ihre Pistole auf und lädt nach. Die Wachen selber haben keinerlei Wertgegenstände bei sich und die Keycards erschienen ihr ohne großen Wert zu sein.

Gimli, der Initiat, nutzt die kurze Pause und heilt seine eigenen Wunden. Xanatos, der durch die Schiesserei ebenfalls wieder zur Halle gelockt wurde, schätzt die Situation als geklärt ein und setzt sich hinter der Gangecke auf den Boden. Nun klärt er astral auf und kann am oberen Ende der Treppe mitverfolgen, wie eine der Lohnmagierinnen den Herdgeist bannt. Dann sammelt sie einige Wachen und schickt sie in den Keller hinunter. Der Elf fährt zurück in seinen Körper, springt auf und gibt die Warnung an das Team weiter.

Gerade rechtzeitig meldet sich nun Fastclick und meint, er sei fertig. Darkblade gibt das Zeichen zum Rückzug. Eilig packt der Decker sein Zeug zusammen und stopft sich einen Datenchip in die Tasche des Anzugs. Zügig macht man sich auf den geordneten Rückzug und folgt dem Weg, den sie beim Eindringen genommen haben. Die Luftschleusen werden widerstandslos passiert und ohne weitere Zwischenfälle erreicht das Team den Lastenaufzug. Fastclick hat in der Matrix nicht nur die Daten erbeutet, sondern auch die Türverriegelungen auf dem Fluchtweg beseitigt und den Notverschluss außer Betrieb gesetzt. Für alle Anwohner der Gegend steht zu hoffen, dass nicht ausgerechnet jetzt ein Unfall mit den Biostoffen passiert – aber solange man hier mit heiler Haut herauskommt, ist das den Runnern eigentlich völlig egal.

- Abschiedsgrüße -

Fr, 25.04.59, 02:20 Uhr – Seattle, Bellevue – Cavilard Forschungskomplex

Der Lift braucht seine Zeit und so vergehen fast zehn Sekunden, bis die Transportplattform das Wareneingangslager erreicht hat. Irgendwie hat sich schon jeder im Citymaster gesehen, und so hat auch keiner der Zauberer den Fluchtweg über das Kellergeschoss hinaus aufgeklärt.

Um so mehr erstaunt es Shorty, als sie hinter einigen der Kistenstapel im Raum den Lauf einer Waffe erkennt. Sie lässt sich geistesgegenwärtig zu Boden fallen und überlässt alles weitere ihrer Manhunter. Die ersten Schüsse treffen (M, +L) und lassen die Wache (Nr.4) trotz der Panzerung nach hinten taumeln – die nachfolgenden Kugeln vollenden das Werk (+L, +S).

Etwa zeitgleich hatte sich auch der Troll orientiert und verpasst der gerade zu Boden stürzenden Wache (Nr.4) zusätzlich noch eine Ladung aus seiner Enfield (9S). Exitus!

Gimli – durch seinen intensivierten Spruch reaktionsschneller als sonst – deckt die beiden Wachen an den Kisten (auch wenn eine gerade im Kugelhagel der Menehune und des Trolls zu Boden geht) mit einem Betäubungsball ein. Die andere Wache (Nr.5) stöhnt auf (S-Bet.), bleibt aber auf ihrem Posten.

Darkblade hat auch in diese Richtung geschaut und kann ebenfalls die zweite Wache erkennen. Er zieht sofort den Abzug durch und trifft den leicht angeschlagenen Gegner (Nr.5) mit einer Salve aus seiner **Savalette Guardian** (12S, S-Schaden) am Bein. Trotz der Verwundung gibt dieser nicht auf und erwidert mannhaft das Feuer. Und mit Erfolg. Die Dreiersalve (11S, 3 Erf.) aus der **FN-HAR** fegt den leicht angeschlagenen Adepten von den Füßen (S-Schaden).

Im Fallen erkennt der Elf dann einen dritten Wachmann hinter der Tür zum Wachraum. Er zeigt sich nun ebenso hartnäckig wie diese Wachen und kämpft weiter. Auf dem Rücken liegend legt er sofort ein paar Kugeln nach und zielt auf den neuen Gegner (Nr.6). Die Savalette Guardian bellt auf und ein oder zwei Projektile der Salve treffen auch ihr Ziel (M-Schaden).

Gimli spricht unterdessen einen weiteren Betäubungsball und fällt die Wache (Nr.5) hinter den Kisten endgültig. Mit leichtem Scheppern fällt das Sturmgewehr zu Boden und hart schlägt der Helm des Niedergestreckten auf dem Betonboden auf (T-Bet.).

Xanatos folgt dem Feuer des anderen Elfen und sieht nun auch den verbliebenen Wachmann, der hinter seiner Tür nun regelrecht im Dauerfeuer der Runner liegt. Ein Betäubungsblitz (6M) lässt ihn die Sterne sehen, doch seine Waffe wegzuerwerfen, kommt für den loyalen Angestellten scheinbar nicht in Frage. Selbst die beiden wuchtigen Schüsse aus der Waffe von Slitch (je 10S) können ihn nicht zur Aufgabe bewegen (+M, +M) und schwer verletzt (9 Kästchen) bleibt er mit seinem Sturmgewehr verbissen im Ziel.

Dies Ziel ist und bleibt Darkblade. Einmal im Visier der Waffe hält die Smartverbindung das Opfer im Fadenkreuz. Ein weiterer Ruck am Abzug und erneut lassen die Geschosse den Adepten erbeben. Diesmal sind die Verletzungen zu viel für den Körper des Elfen und mit einem letzten Aufschrei bricht er tödlich getroffen (T-Schaden, 12 Kästchen) zusammen.

Blotch nimmt dies – aus seiner Deckung kommend - nur am Rande wahr und richtet die Enfield grob auf das Mündungsfeuer. Dann zieht der Troll den Abzug durch und im lauten Donner der Waffe platzt der Helm des Gegners in tausend Stücke.

Die unansehnlichen Reste der Wache ignorierend eilen die Runner zum Ausgang und hören draußen ebenfalls heftiges Feuer aus automatischen Waffen. Dann quietschen Bremsen auf und Lou meldet über Funk, dass der Citymaster am Eingang der Ladebucht „1“ auf das Team wartet.

Shorty und Gimli kümmern sich unterdessen um den tödlich verwundeten Elfen. Die Erste Hilfe der Menehune schlägt an (Stabilisiert) und unter dem Zeitdruck zerren sie ihn gemeinsam zur Außentür. Blotch sieht dies und kommt helfend zurück, klemmt sich den Körper des Adepten unter die Arme und spurtet mit den beiden Kleinen zurück zum Fluchtwagen.

Dort ist die Lage noch etwas angespannt und vereinzelt Querschläger zwingen das Team in Deckung. Doch schließlich sind alle Runner im LKW und Lou tritt auf das Gaspedal. Bockend macht der Citymaster einen Satz nach vorne und das mehrmalige „Ploff“ vom Dach kündigt von abgeschossenen Rauchgranaten. Eine Wand heißen Thermorauchs bildet sich hinter dem Wagen und behindert die Sicht der verfolgenden Wachen.

Im Inneren hat Gimli sich neben den Adepten gekniet, legt seine Hände auf die Wunden und ruft sein Totem an. Leopard ist nicht sehr gnädig in dieser Nacht und so kann er die Verletzungen des Elfen nur ein wenig lindern (+3 Kästchen). Noch immer schwer verletzt, kommt Darkblade langsam wieder zu sich (S-Schaden, 9 Kästchen) und dankt dem Schamane, bevor er wieder in ein Koma fällt.

Draußen hören die Runner nun ein immer lauter werdendes Rotorgeräusch, begleitet von Fluch des Riggers und der Meldung, dass sich ein Hubschrauber nähert. „Soso“ denkt sich Xanatos, dessen Adrenalinpiegel noch nicht wieder im grünen Bereich liegt. „Komm Du nur!“ Mit einer herrischen Geste befiehlt er sein Luftelementar (Kraft-6) zu sich und heißt ihm, die Piloten der Maschine zu töten. Der Elementar verschwindet und nach wenigen Sekunden hört man die Turbinen des Copters jäh aufheulen um dann gleich wieder zu verstummen. Kurze Zeit später durchbricht eine Explosion die nächtliche Stille. Ein greller Lichtblitz erhellt die Heckscheiben und wirft Schatten auf die blassen Gesichter der Runner.

- Wunden lecken -

Fr, 25.04.59, 03:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Wohnung von Xanatos

Der Rigger setzt das Team an der Unterkunft des Magiers ab und wartet dann im Wagen. Er bleibt in der Nähe des Hauses, dreht ein paar Runden und hält ständig Ausschau nach eventuellen Verfolgern.

Drinne untersucht Xanatos den erschöpften Decker, der ihm Stolz das Chipetui unter die Nase hält. „Gut, oder“ kommt ihm noch über die Lippen, bevor er mal wieder das Bewusstsein verliert. Der Elf legt den Jungen auf das Sofa und seine Hände für den Heilzauber auf dessen Brust. Die Magie wirkt und sichtlich erholt schlägt Fastclick kurze Zeit später die Augen auf.

Danach versorgt der Elf seine Gäste, die sich aber eh schon in der Küche breit gemacht hatten und tippt etwas später die Nummer von Mrs. Donovan in sein Handy.

Eve ist erfreut über den erfolgreichen Abschluss des Runs und verabredet sich zur Übergabe des Chips. Das Team soll sie um 04:00 Uhr am alten Ticket-Häuschen an der östlichen Zufahrt zu **Mercer Island** treffen. Der Elf meint zu wissen, wo dies ist, schaut kurz auf die Uhr, nickt und stimmt der Vereinbarung zu.

Vorher allerdings haben sie noch den Adepten zu versorgen. Darkblade kennt einen Straßendoc nicht weit entfernt und wünscht, dort hin gebracht zu werden. Dem Rigger ist der kleine Umweg schnuppe und so fährt man keine zehn Minuten bis zu der angegebenen Schattenklinik. Im Hinterhof einer alten Reinigung übergeben sie den Elfen der Obhut des Docs. Dann ruft die Pflicht und der Rest des Teams lässt sich zur Brücke nach Mercer Island fahren.

Fr, 25.04.59, 04:00 Uhr – Seattle, Bellevue – Östliche Zufahrt zu Mercer Island

Das besagte Ticket-Häuschen steht einsam und verlassen am Rand eines großen Uferparkplatzes. Seit der Schiffsbetrieb geschlossen wurde, ist der Platz verwaist. Der Citymaster der Runner fährt vor und hält etwa 50 m vor dem Häuschen. Weit und breit ist kein Johnson zu sehen. Das Team verlässt den Wagen und geht vorsichtig vorwärts, nach allen Seiten sichernd.

Immer noch kann keiner der Runner Eve Donovan oder einen Gesandten sehen. Das Team nähert sich dem Ufer des nahen Sees und betritt den alten, hölzernen Steg, der an der Ticketbude beginnt. Im morgendlichen Nebel erkennt Slitch dann zwei Trolle und eine Frau am Ende des Stegs und winkt die anderen vorwärts.

Eve scheint großes Vertrauen zu haben, denn diese Stelle ist zwar durch den Nebel verdeckt, aber auch total ungeschützt. Und das Seewasser ist im April noch nicht wirklich warm. Wie dem auch sei. Sie ist da und mit ihr hoffentlich nicht nur diese beiden Trolle, sondern auch die Kohle.

Das Gespräch verläuft kurz und schmerzlos. Ihre Mrs. Johnson ist zufrieden und einer der Leibwächter übergibt den Runnern im Tausch gegen den Chip mit den „Silver Angel“-Daten die 100.000 Nuyen (1 Checkstick). Dann verabschieden sich alle und gehen zurück zu Lou.

Der Rigger erhält die verabredeten 15.000 Y und zeigt zum ersten Mal ein Lächeln. Dann wird aufgeteilt, was noch übrig bleibt. Da Blotch dazu gekommen ist, erhält jeder Runner nur noch ein Sechstel der verbliebenen 85.000 Nuyen. Xanatos überweist jedem der anderen einen Betrag in Höhe von 13.600 Nuyen und behält den Rest. (Ob man das mal nachrechnen sollte ?)

- Ende -**Epilog:**

Darblade hat es diesmal derbe erwischt. Die Wachmänner haben ihn übel zusammengeschossen; nur durch die Heilmagie von Gimli hat er überhaupt überlebt (noch S-Schaden, 9 Kästchen).

In der Schattenklinik wird er fast einen Monat lang intensiv betreut und ist nach 28 Tagen wieder soweit hergestellt, dass er entlassen werden kann (noch M-Schaden). Er verbringt die kommenden 8 Tage auch noch in der Klinik und hat am 30.05.2059, dem Tag seiner Entlassung, die stolze Summe von 14.700 Nuyen zu begleichen. Damit war sein erster Run ein sattes Minus-Geschäft. Aber immerhin hat er wichtige Erfahrung gesammelt und sich einen Platz im Team gesichert.

Karmavergabe:

Charakter	Karma	Team	Einzel
Blotch	5	4	1
Darkblade	5	4	1
Gimli	5	4	1
Shorty	5	4	1
Slitch	5	4	1
Xanatos	5	4	1