

Run B07 – Drachenbaby

Gespielt am 01.Mai 2003

Cast of Shadows:

Darkblade – Adept Elf, Amerikanerin	Gimli –Schamane Gnom, Amerindianer	Serious Sam – Samurai Mensch, Amerikaner
Shorty – Söldnerin Menehune, Hawai'ianerin	Slitch – Runnerin Gestaltwandlerin (Adler)	Xanatos –Magier Elf, Amerikaner

- Prolog I -

Januar – Februar 2059 – Elfenbeinküste – Sekondi

Das Team hatte den Straßensamurai **Serious Sam** schon fast vergessen. Nach den tödlichen Verletzungen in Afrika musste er fast acht Wochen in der Krankenstation der PBT Niederlassung verbringen (Schaden auf M, 54 Tage, 27.000 Nuyen), bevor er entlassen wird und den Heimflug nach Seattle antreten kann. Er erreicht sein Heim schließlich am 12.März und ruht sich endgültig aus, indem er eine weitere Woche auf der Couch (6 Tage) verbringt.

- Prolog II -

Mai 2059 – Seattle Metroplex

Xanatos hat nun endlich genügend Macht angesammelt und strebt ebenfalls nach den höheren Mysterien. Er bereitet sich auf eine Selbstinitiation vor und nach einem dreitägigen Meditationsritual ist es soweit. Er hat sein magische Wissen erweitert (15 Karma, 3 Tage) und ist nun ein **hermetischer Initiat**. Direkt nach dem Ritual begibt er sich auf eine Astrale Queste (Stufe 2) um sein neues Potential auch nutzen zu können. Nach weiteren zwei Tage hat er sich die Metatechnik der „Abschirmung“ angeeignet und kann sich stolz in seinen Sessel zurücklehnen.

Der Gnom **Gimli** verbringt die Zeit mit Kraft- und Konditionsübungen. Will er in den Schatten bestehen, so muss er auch körperlich was einstecken können. Nach einem Monat intensiven Trainings ist er mit sich zufrieden (Konstitution-5, 10 Karma, 24 Tage) und lässt es wieder ruhiger angehen.

Darkblade hat sich von seinen Verletzungen auch wieder erholt und musste keine Einbußen an seinen magischen Kräften hinnehmen. Er konzentriert sich nun ganz auf weltliche Belange und nimmt endlich Fahrunterricht (Autos-1, 1 Karma, 2 Tage).

- Eine verhängnisvolle Bitte -

Di, 10.06.59, 17:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Wohnung von Xanatos

Am späten Nachmittag wird **Xanatos** in seiner Wohnung angerufen und seine **Taliskrämerin** bittet ihn hektisch, einen Job für sie durchzuführen. Der Magier zeigt Interesse und sagt sogleich zu. Das Team soll sich um 18:00 am Ausflugscafé am Pier 41 einfinden. Gleich nach dem Gespräch trommelt er die Teammitglieder zusammen und ruft sich selber dann ein Taxi.

Das Runnerteam ist immer noch ohne Teamfahrzeug und so strömen die Runner einzeln an den Pier. **Shorty** findet sogar noch einen Parkplatz für ihren **Ford America** und **Darkblade** trifft sich mit **Gimli** zu einer gemeinsamen Busfahrt. Die Gestaltwandlerin fliegt – wie üblich – in ihrer Adlergestalt zum Treffen und hält Ausschau nach einem Hinterhalt aus dem Astralraum.

Am Café über dem Pier ist einiges los und erst noch ein paar Minuten kann der Magier seine Bekannte ausfindig machen. Die Taliskrämerin sieht den Elfen ebenfalls und beide treffen sich am Geländer. Der Rest des Teams hält sich zurück und **Slitch** erkennt im Astralraum nun einen Geist, der ihre Mrs. Johnson nicht aus den Augen lässt; wohl ihre Rückendeckung.

Etwas kleinlaut gesteht diese dem Elfenmagier, dass ihr zwei Kisten aus einem ihrer Lager geklaut wurden. Das Team soll die Kisten wiederbeschaffen und dabei möglichst den Inhalt nicht zerstören. Sie bietet 40.000 Y für den gesamten Run und da Xanatos wie üblich keine Spur handelt, bleibt es auch dabei. Die Taliskrämerin überreicht dem Elfen noch den Keystick zum Lager und nennt ihm die dazugehörige Adresse in Everett. Eine einfache Garage in einem Wohnviertel.

Auf Nachfrage des Hermetikers erzählt sie ihm noch, dass sein zum Verkauf überlassenes Medaillon noch keinen Käufer gefunden hat. Der bisher einzige Interessent sei wieder abgesprungen, ohne ihr dafür Gründe zu nennen. Für alle Fälle schlägt Xanatos aber noch billig ein paar Beschwörungsmaterialien für Erd- und Luftelementare heraus (6+6 für 9.600 Y).

- Spielplatz -

Di, 10.06.59, 19:30 Uhr – Seattle, Everett – Wohngegend

Die Fahrt nach Everett dauert doch etwas länger als gedacht, aber schließlich findet das Team den Wohnblock. Shorty parkt den Ford auf der Asphaltfläche und das Team steigt unter den neugierigen Augen einiger ballspielender Kids aus. Rechts sind einfache Macroplast-Garagen aufgereiht, gegenüber stehen dreistöckige Apartmentbauten, die ihre beste Zeit auch schon hinter sich haben.

Die Runner gehen zum genannten Tor 02 und öffnen die – als einzige – verstärkte Tür mit dem Keystick. Dahinter gähnende Leere (Zonk). Gimli, der Schamane askennt die Räumlichkeiten, kann aber nur noch den bereits verwehten Rest einer magischen Signatur erkennen. Der gewirkte Spruch wurde vor zu langer Zeit angewendet und so blieb keine verwertbare Spur zurück.

Der Magier marschiert inzwischen auf die Kids zu und fragt sie, ob sie etwas verdächtiges bemerkt hätten. Vom Auftreten des Elfen eingeschüchtert, bringen die Jugendlichen kein Wort über die Lippen zu ziehen sich in Richtung Haus zurück. Dann erscheint **Slitch** – die sich gewandelt und wieder angezogen hat – hinter dem Ford und führt die Fragestunde fort.

Sie wirft einfach mal 1.000 Nuyen auf den Boden und stellt ihren Fuß darauf. Wer ihr sagen kann, was mit dieser Garage war, der kann die Scheine behalten. Endlich bricht einer der Jungs sein Schweigen. In der gestrigen Nacht, kurz vor Sonnenaufgang, waren ein paar Biker auf dem Hof und er sei aufgestanden und habe geschaut, was da los sei.

Die vier Typen hätten sich an dem Tor zu schaffen gemacht und dann die Garage aufgebrochen. Er hat gesehen, wie sie zwei Kisten in einen abgestellten Kleintransporter geladen haben, der sofort weggefahren sei. Dann habe ihn einer der Ganger bemerkt und ihm gedroht, er werde ihn und seine Familie umbringen, wenn er erzählt, was passiert ist. Die Biker hätten grün-weiß karierte Jacken angehabt, weiß er noch zu berichten.

Darkblade fällt bei den Farben spontan die **Dragon's Tooth Gang** ein. Eine Motorradbande, die hier in Everett ihr Revier haben soll. Angeblich sich das fast alles Chinesen, und kein Meta dabei. Aber genauer kann er dazu momentan auch nichts sagen, aber er will sich mal umhören. Nach dieser Auskunft geht er noch einmal in die Garage und entdeckt am Boden einen schmierigen, grünen Fleck neben ein paar Kratzspuren. Er nimmt sein Messer und schabt alles zusammen, packt es in eine herumliegende Folie und steckt es ein.

Wieder im Auto beratschlagen die Runner kurz, was zu tun sei, während Gimli mit seinem Astralkörper den Jungen verfolgt. Doch dieser rennt nur voller Begeisterung zu seiner Mutter und wedelt mit den 1.000 Nuyen. Dann verzeiht er sich in sein Zimmer und überlegt, was er mit dem ganzen Geld tun soll. Von hier geht keine Gefahr mehr aus. So zieht sich der Schamane in seinen Körper zurück und gibt dem Team ein Signal, dass man abfahren kann.

In diesem Moment kommt **Serious Sam** in seinem **Nissan Starlight** um die Kurve geflitzt und wäre dem Ford fast auf die hintere Stoßstange gerauscht. Der große Samurai wuchtet sich aus der betagten Limousine und ordnet seine Klamotten mitsamt der klobigen Ausrüstung. Die anderen Runner informieren ihn kurz über die bisherigen Ergebnisse und beim Namen der Gang, fällt Sam ein, dass die Gruppe sich an einem der alten Leuchttürme in Everett breit gemacht haben soll. Er beschreibt eine Landzunge nördlich ihrer jetzigen Position und will später die genaue Adresse ausfindig machen.

- Beinarbeit -

Di, 10.06.59, 20:00 Uhr – Seattle, Snohomish

Auf dem Rückweg in Richtung ihrer Wohnungen setzt Shorty den Elfen bei seinem Domizil ab und fährt dann weiter zu einem Bekannten von Darkblade. Der Magier verschwendet keine Zeit und beginnt mit den Beschwörungen für einen mächtigen Luftelementar. Es ist bereits nach Mitternacht, als die Luft leicht zu flirren beginnt und der gerufene Geist (Kraft 5, 4 Erf.) sich dem Willen des Magiers unterwirft.

Der Adept verabschiedet sich am Haus eines befreundeten Straßendoktors ebenfalls von den Runnern und man vertagt sich auf morgen früh. Dem Doc, der noch Zeit für ihn hat, zeigt er den abgekratzten Schleim und dieser verspricht, ihn gleich noch zu untersuchen. Nach wenigen Minuten meint er herausgefunden zu haben, dass es sich um organisches Material handelt. Er will es an einen Kollegen schicken, der ein dafür besser ausgerüstetes Labor besitzt. Der Adept stimmt zu. Dann sieht er sich im Büro des Doktors nach einem Soykaf-Automaten um und legt entspannt die Beine auf den Tisch.

Etwa zwei Stunden später kommt gegen 22:00 Uhr eine Mitteilung im Bürocomputer an. Der Doc ruft die Analyseergebnisse auf und zuckt etwas ratlos mit den Schultern. Es tut ihm leid, aber auch der Kollegen kann nicht genau bestimmen, um was für eine Substanz es sich handelt. Der grüne Schleim sei jedoch auf alle Fälle sehr eiweißreich und einige der Zellen weisen DNA auf, die denen von erwachten Reptilien sehr ähnlich sei. Aber er hat keine genaue Übereinstimmung in den Datenbanken finden können. Darkblade dankt trotzdem und lässt seinen Bekannten 400 Nuyen abbuchen. Schließlich fährt auch er heim.

Von seinem Bett aus unternimmt der Gnom inzwischen einen Aufklärungsflug. Der astrale Körper des Schamanen fliegt die Küste entlang und sieht nach kurzer Zeit einen Leuchtturm auf einer ca. 300 m weit ins das Wasser hereinragenden Landzunge. Dort steht auf den 25 m hohen Klippen ein alter Leuchtturm und davor parken in Reih und Glied ca. ein Dutzend Motorräder vor einigen Zelten. Das Gelände fällt zum Land hin leicht ab und wird von einem Zaun abgegrenzt. Dort steht am Gatter ein weiteres Zelt mit zwei Wachen und deren Motorrädern. Bis zum Ortsrand sind es dann noch mal etwas 400 Meter. Ein einziger Kiesweg führt durch das Tor zum Turm hinauf. Im Gebäude selber begegnet er einigen Menschen, doch zum Glück ist von denen keiner magisch aktiv. Auf der Spitze des Turm, in der alten Glaskuppel hält eine Wache Ausschau und zurück im Erdgeschoss entdeckt er in einer Kammer ein nach unten führendes Loch im Boden. Doch der Eingang ist mit einer starken **astralen Barriere** verschlossen. Er hat genug gesehen und schwebt zurück in seinen Körper, schickt ein Memo an die anderen Teammitglieder und dreht sich um. Es wird eine kurze Nacht, denn schon früh um 5:00 Uhr morgens hat sich das Runnerteam am Ortsausgang verabredet.

- Im Frühtau, zu Berge, ... -

Mi, 11.06.59, 05:00 Uhr – Seattle, Everett

Noch vor Sonnenaufgang wollten die Runner aufstehen, doch im Juni ist das für die Nachtmenschen nicht möglich. Erst gegen 5:00 Uhr trifft sich das Schattenteam und macht sich bereit. Das Wetter ist angenehm warm, die Sonne ist schon um **4:12 Uhr** aufgegangen. Im nördlichen Metroplex geht nur leichter Nieselregen nieder. Die leichten Wolken dämpfen das Tageslicht und es herrscht noch immer eine leichte Dämmerung.

Shorty, die Menehune mit Kampfschwimmer-Erfahrungen, wählt den Alleingang und mietet sich bei **Helkon's** in Everett ein kleines Boot und besteigt dieses mit ihrer Angelausrüstung. Bis zum Leuchtturm sind es dann noch weitere 30 Minuten. Den Rest der Zeit verbringt sie damit, in der Dämmerung die Köder auszuwerfen.

Am Ortsrand tun sich ganz andere Dinge. Ein alter Nissan parkt am letzten Haus und Sam steigt wachsam aus dem Starlight aus. Dann folgt Gimli und schließlich quälen sich auch die beiden Elfen von der Rückbank. Die Straßenlaternen sind dunkel – vermutlich zerschossen – und so sieht keiner der wenigen Autofahrer, wie die Runner sich am Kofferraum bewaffnen.

Slitch beobachtet die Vorbereitungen aus der Luft und entdeckt keine astral aktiven Wachen auf dem Stückchen Land vor dem Leuchtturm. Ihre alte Bekannte Shorty hat sich inzwischen nahe an die Felsen manövriert und hält nach einem geeigneten Aufstieg Ausschau.

Mi, 11.06.59, 6:00 Uhr – Seattle, Everett – Leuchtturm der „Dragon's Tooth“

Der Angriff beginnt direkt hinter der Häuserecke. Mit der Sonne im Rücken schleichen sich die vier Runner über die grasbewachsene Fläche an den Zaun heran. Xanatos spricht einen **Panzer-Zauber** und schützt sich so vor weltlichen Angriffen. Gimli ruft auch magische Verstärkung herbei und beschwört den **Präriegeist** (Kraft 5) der Landzunge. Er befiehlt ihm, die Gruppe zu verschleiern und wenige Augenblicke später verschwimmen die Konturen der Runner.

Doch scheinbar nicht gut genug, denn einer der Ganger steht auf und äugt mit der Hand an den Augen nach Westen, die andere Hand an der MP. Darkblade zögert nicht lange und trotz der noch großen Entfernung legt er mit seiner Armbrust an und schießt.

Die Wache ist ziemlich verdutzt, als sich plötzlich ein armlanger Bolzen in seinen Oberarm bohrt (M Schaden), doch dann verdreht er ungläubig die Augen. Der Dosis Atropin in der Pfeilspitze kann sein Körper nicht mehr widerstehen und so bricht er lautlos zusammen (T-Bet.).

Dann stürmt die Gruppe förmlich vorwärts. Es sind noch etwa 150 Meter bis zum Tor und die Zeit wird knapp. Wenn jemand die bewusste Wache entdeckt, bevor sie am Zaun sind, dann kann das böse ausgehen. Auf der Wiese gibt es weit und breit keine vernünftige Deckung.

Slitch hingegen pfeift auf jede Deckung und segelt aus der Sonne heraus („Out Of The Sun!“) auf den Leuchtturm zu. Sie hat immer noch keine astralen Wachen entdeckt und fühlt sich ziemlich sicher. Der Adler landet auf der Brüstung der oberen Glaskuppel und zieht nach einiger Zeit die Aufmerksamkeit der dortigen Wache auf sich. Doch der Typ scheint kein Tierfreund zu sein, denn ein gelandeter Adler interessiert ihn wenig. Aber eine nackte Frau schon eher!

Slitch wandelt sich und präsentiert dem Ganger ihre pralle Oberweite und die wohlgeformten Rundungen. Der Typ blinzelt ein paar mal und eher er sich's versieht stolziert wieder ein großer Adler auf dem Rundgang und starrt ihn an. Slitch wiederholt das „Spielchen-Wechsel-Dich“ ein weiteres mal in der Hoffnung, den Kerl endlich aus der Glaskuppel ins Freie zu locken. Doch die Wache reagiert anders als gedacht und verschwindet in das tieferliegende Stockwerk.

Die vier anderen Runner sind inzwischen am Gatter angekommen. Das Tor im Zaun ist mit einer dicken Kette und einem entsprechenden Schloss gesichert. Serious Sam ist kein Freund großer Absprachen und noch viel weniger von solchen Hindernissen. Mit einem schnellen Handgriff zieht er seine **Savalette Guardian** aus dem Halfter, hält den Lauf an eines der Kettenglieder und drückt ab. Die 10mm Kugel macht den Weg frei und mit der anderen Hand zieht der Samurai die geborstene Kette vom Gatter weg.

Darkblade, der bislang versucht hat lautlos vorzugehen, verdreht die Augen und verflucht mal wieder die mangelnde Absprache im Team. Aber so oder so ist der Weg nun frei und eilig pirscht er vor zum Zelt. Dort hebt gerade der zweite Biker den Zeltstoff etwas hoch und steckt seinen Kopf hinaus. Sam sieht die Wache, hebt erneut die Guardian und schießt. Der Schuss trifft den Ganger völlig unvorbereitet und mit tödlicher Präzision (9M, 8 Erf.). Wie vom Blitz gefällt bricht ihr Gegner zusammen und der Adept huscht hinter der Leiche ins Zelt. Doch die beiden Wachen waren allein und so ist der Eingang erst einmal gesichert.

Am Turm ändert sich die Situation ebenfalls. Die Wache taucht kurze Zeit später wieder auf; mit zwei Freunden im Schlepptau und drei durchgeladenen **Sandler TMP** Maschinenpistolen! Die ersten beiden gehen aus der Tür auf den Rundgang und nähern sich dem Vogel von beiden Seiten, der dritte folgt nur wenige Schritte dahinter.

Darauf hat Slitch nur gewartet und stürzt sich in Todesverachtung auf den ersten Gegner. Bevor der verblüffte Gegenüber reagieren kann, macht sie in ihrer Adlergestalt einen Satz vorwärts und krallt sich in das T-Shirt und das darunter liegende Fleisch. Den Schnabel tief in die Kehle des Gegners versenkt wirft Slitch in um und hüpfte dann rasch von dem leblosen Körper und schwingt sich über die Brüstung. Doch leider nicht schnell genug. Die beiden anderen Wachen sind aus ihrer Lethargie erwacht und ballern nun hemmungslos auf den flüchtenden Vogel. Die MPs speien glühenden Tod (2x 9S, je 2 Erf.) und der Flug verwandelt sich in einen unkontrollierten Absturz als die Kugeln in den ungeschützten Leib des Adlers einschlagen (S+S Schaden). Mit einem dumpfen Aufschlag stürzt Slitch auf den Felsen und bleibt reglos liegen.

Shorty hat unterdessen das Boot an die Klippen gesteuert und hangelt sich die steile Wand zum Leuchtturm empor. Das Rattern der Maschinenpistolen gibt ihr zusätzlichen Ansporn und eilig greift Hand nach Hand den nächsten Felsen.

Gimli sieht das Wachzelt als gesichert an und späht weiter den Hang hinauf. Am Fuß des Leuchtturms, an dessen Spitze er Slitch im Gefecht vermutet, entdeckt er bei den abgestellten Motorrädern zwei weitere Männer. Kurz darauf brechen beide unter einem mächtigen Betäubungsball zusammen (je T-Bet.) und Leopard zeigt sich sehr zufrieden.

Slitch stöhnt unter den Schmerzen auf, als sich ihre die Knochen wieder ordnen und binnen weniger Herzschläge neu zusammenwachsen. Zerfetzte Sehnen und Adern finden zueinander und mit einer gewaltigen Schrei aus dem Adlerschnabel schwingt sich die Gestaltwandlerin wieder empor. Die beiden Gangmitglieder an der Spitze des Leuchtturm trauen ihren Augen nicht. Doch das Erschrecken ist nicht groß genug um die Waffen in ihren Händen zu vergessen.

Die Gestaltwandlerin muss sich ihren Weg durch einen Kugelhagel bahnen und steckt auf dem Weg nach oben erneut zwei schwere Salven ein (S Schaden + M Schaden). Schwer verwundet stürzt sie sich dennoch auf einen der Gegner und reißt ihn nieder. Der Adler macht mit dem Biker kurzen Prozess. Schnabel und Krallen zerreißen das Fleisch (T, ex) und als der andere sieht, dass er seinem Freund nicht mehr helfen kann, feuert er noch mal auf das Federvieh.

Der zusätzliche Treffer ist zuviel für Slitch (+S Schaden) und erneut stürzt die Gestaltwandlerin tödlich getroffen (T) durch das Geländer zu Boden. Doch die regenerative Kraft ist stärker als die erlittenen Verletzungen und noch im Fall heilt der Körper von Slitch wieder völlig. Die Schwingen weit gestreckt, wirft sich der Adler herum und weicht einigen Kugeln aus. Dann stürzt sie sich auf den letzten Gegner und hackt ihm ein großes Stück Muskelfleisch aus dem Arm (M Schaden). Dann eine rasche Wende und ein frontaler Anprall (+T Schaden) beendet das Leben der Wache. Im Fallen löst sich noch ein Schuss aus der Sandler und wie zum Abschied bohrt sich eine letzte Kugel in den Vogelkörper (M Schaden). Slitch wartet ab und als sie keine neuen Feinde entdecken kann wandelt sie in ihren Menschengestalt. Sie sucht ihren Rucksack, zieht sich an und bewaffnet sich mit der vertrauten **Ares Predator II**.

Shorty hat inzwischen die Klippe fast erklommen und ist doch etwas besorgt. Die Schmerzensschreie der Gestaltwandlerin sind ihr nur zu gut vertraut und das wiederholte Feuer der automatischen Waffen lässt sie Schlimmes befürchten.

Auf dem Weg zum Leuchtturm haben die vier anderen Runner bisher gute Arbeit geleistet. Die vom Gnom betäubten Wachen liegen noch reglos im Gras. Im vorbeilaufen hat Sam die Reifen der am Tor stehenden Motorräder zerschossen und lädt gerade nach. Gimli fällt im Laufen hinter Darkblade und den Samurai zurück, doch Xanatos braucht am längsten für die Strecke. An den Zelten angelangt vergewissert sich der Adept, dass die Männer wirklich keine Gefahr mehr sind und schaut in die Zelte. Leer. Gut so. Sam zersticht auch hier die Reifen der Motorräder, um bei einer Flucht jede Verfolgung zu verhindern. Bislang hat das Team sieben Männer ausschalten können und bis auf den Kamikaze-Vogel gab es keine Verletzten.

Da springt im 2.Stockwerk des Turm das Fenster auf und Darkblade erkennt die Umrisse einer schweren automatischen Waffe. Er wirft sich in Deckung und ruft Sam und den andere eine Warnung zu. Der Elfenmagier reagiert und befiehlt seinem **Luftelementar**, die Männer am MG zu töten. Kurze Zeit später vernehmen die Runner erstickte Schreie aus der oberen Etage und mit lautem Getöse fällt das kleine Geschütz zurück ins Gebäude. Xanatos gibt dem Elementar mit einer Geste sein wohlwollendes OK und schließt dann endlich auch zu den anderen Runnern auf.

Sam hat heute keinen Sinn für eventuelle Angriffe in den Rücken und schickt die beiden bewusstlosen Gangmitglieder, die vom Zauber des Schamanen betäubt wurden, in die ewigen Jagdgründe. Die Savalette hustet zweimal auf und Adept schüttelt mal wieder den Kopf.

Doch jetzt ist keine Zeit für Diskussionen. Darkblade ist an der Eingangstür und der Samurai und die beiden Zauberer halten sich bereit. Mit vorgehaltener Waffe drückt der Elf gegen das Holz und springt gleich wieder zurück. Die Tür schwingt auf und sofort hämmern ihm die Salven aus mindestens zwei Maschinenpistolen entgegen.

Die Kugeln zerpulvern das alte Holz und zwingen das Team in Deckung. Doch das Sperrfeuer erwischt keinen der Runner. Sam zieht gelassen zwei Granaten aus der Weste und wirft diese kurz hintereinander durch das dunkle Loch am Eingang.

Die Wucht der Explosionen lässt die Fenster zersplittern sprengt die Tür aus dem Rahmen. Dahinter erkennen die Samurai die Leichen von zwei weiteren Bikern und da kein Gegenfeuer mehr kommt spurtet Darkblade vor. Immer noch ohne eigene Verluste sind nun schon neun der „Dragon's Tooth“-Gang ausgeschaltet worden.

Aus dem Augenwinkel kann der Adept erkennen, dass Shorty inzwischen oben angekommen ist. Mit der schweren **Colt Manhunter** in Händen läuft die Menehune zur Gebäudeseite und nickt ihm kurz zu. Sam folgt dem Elfenkämpfer auf den Füßen. Die beiden Zauberer warten ab, bis der Samurai im Turm ist und folgen dann nach.

Sam sichert rechts die nach oben führende Treppe und der Rest des Teams steigt nach links über die Leichen hinweg in einem engen Korridor. Dieser endet an einer Wand mit zwei Holztüren links und rechts. Von links hören die Runner zerspringendes Glas und Darkblade wirft sich mit gezogener Waffe in den Raum. Dort kreuzt sein Blick den von Shorty und beide senken wieder ihre Waffen.

Also die Tür rechts. Gimli bestätigt, dass dahinter die Luke mit der magischen Barriere sei und der Adept rüttelt an der Tür. Verschlussen! Also gut, denkt sich der Elf und zieht seine Pistole. Sam hat es vorgemacht und auch dieses Schloss hält den Kugeln nicht stand. Dann zieht Darkblade die Tür auf und schaut in tiefe Dunkelheit. Er hört ein leises „Zipp“ und dann geht eine Sonne auf.

Von der Wucht der Explosion hebt es den Elfen von den Beinen und er wird rückwärts gegen die anderen Runner geschleudert. Eine Granate war hier als Falle an der Tür befestigt und durch das Öffnen hat sich der Faden gelöst, der den Zünder aktiviert hat. Kevlar sein Dank! Die Explosion war nicht kräftig genug um den Teammitgliedern Schaden zuzufügen. Außer einem dauernden Pfeifen in den Ohren und einem ärgerlichen Brennen auf der Gesichtshaut bleibt der Hinterhalt ohne Folgen.

An der Treppe hat ein weiteres Gangmitglied den Knall genutzt und springt Sam von oben herab an. Dieser konnte den Angriff nicht hören und sieht sich plötzlich einem großen Entermesser gegenüber, dass von oben auf ihn herab stößt. Doch die verstärkte Jacke bietet in Verbindung mit der Dermalpanzerung genügend Schutz. So gibt es nur einen blauen Fleck auf dem Arm des Samurai. Zum Pech des Angreifers war es außerdem nicht seine Schusshand. Die Savalette sucht auf kürzeste Entfernung ihr Ziel, streift den Biker aber nur an der Seite (M-Schaden). Dieser kämpft verzweifelt weiter, doch Sam ist vorbereitet und kann dem Hieb ausweichen. Dann macht der dem Kampf ein Ende und feuert zweimal rasch hintereinander in den Torso (2x 9M) des anderen. Schwer verletzt stürzt dieser die Treppenstufen hinunter und bleibt unterhalb des Samurai liegen. Sam hat heute wahrlich nicht seinen gnädigen Tag und schickt zur Sicherheit eine vierte Kugel (T, ex) hinterher. Dann lauscht er nach oben und sichert weiter.

- Eroberung -

Mi, 11.06.59, 06:10 Uhr – Seattle, Everett – Im Leuchtturm

Im Verschlag sehen die Runner rechts am Boden den geteilten Deckel eine Klappe. Das massive Holz bedeckt auf einer Fläche von ca. 1,2 x 1,0 m den behauenen Felsboden. Gimli hockt sich auf den Stein, wechselt in seinen Astralkörper und untersucht erneut die astrale Barriere. Sie liegt exakt unter der Holzklappe und scheint mächtiger zu sein als der Initiat (Kraftstufe > 7).

Schließlich versucht es Darkblade auf seine Weise. Die Klappe verfügt immerhin über einen recht weltlichen Riegel, der quer über beide Klappen verläuft. Das Eisenrohr ist an sechs Schellen befestigt und lässt sich herausziehen. Doch dann entdeckt der Elf eine weitere Falle.

Zwischen der äußersten linken Schellen, die auf dem Fels und auf dem Holz angebracht sind, ist ein feiner Draht um das Rohr gebunden. Der Adept besorgt sich aus der Küche, in der Shorty noch immer aufpasst, einen Faden und fixiert damit den Draht so, dass das vermeintliche Gewicht daran nicht herunterfallen kann, sollte man die Stange herausziehen.

Mit einigen Schweißtropfen auf der Stirn macht sich Darkblade an den Versuch, die Klappen zu öffnen und es gelingt ihm auch. Kein Blitz, keine Explosion. Langsam hebt er den rechten Teil an und klappt ihn schließlich ganz hoch. Xanatos steht dabei hinter ihm und gibt Deckung, falls eine magischen Attacke erfolgen sollte. Doch nichts passiert. Es bleibt ruhig.

Unter der Klappe führen behauene Stufen tief nach unten. Nach etwa 10 m reicht das Licht nicht mehr aus und es herrscht nur noch Dunkelheit. Der Adept zieht eine Fackel aus der Hosentasche, drückt den Zünder und wirft sie in den Gang hinunter. Jedenfalls war das die Absicht. Doch die Fackel bleibt ca. 20 cm unter der Klappe einfach in der Luft liegen. Erstaunt beobachtet er das Phänomen und winkt den Magier zu sich. Dieser meint, das dort unter der astralen Barriere noch eine physische Barriere sein muss. Aber er kann diese nicht askennen, denn die erstere verhindert jede weitere Untersuchung.

Der Gnom hat sich inzwischen aus der Kammer verabschiedet und ist zum Samurai an der Treppe unterwegs. Serious Sam will weiter hoch und bittet ihn um Aufklärung. Am Fuß der Stufen setzt sich der Schamane also hin und erkundet astral die oberen Stockwerke. Auf der zweiten Ebene entdeckt er drei weitere Biker, von denen einer dabei ist, das MG wieder in Stellung zu bringen und ein anderer telefoniert gerade. „... ja Boss, wir werden angegriffen ...“ Rasch fährt er wieder in seinen Körper zurück um seinen Kumpel zu warnen, doch Sam ist schon weiter oben und hört die Schritte und Stimmen auf dem Treppenpodest selber.

Der Samurai ist nicht auf Nahkampf aus und wirft daher eine weitere Granate. Diese schlittert über den Holzboden und bleibt liegen. Einer der Ganger ist mutig und wirft sich nach dem metallenen Ei, um es dem Runner wieder zurück zu werfen. Doch er springt zu weit und rutscht mit beiden Händen an seinem Ziel vorbei. „Fuck“ ist auch eine schöner letzter Gedanke, dann detoniert die Granate. Der Biker ist ohne jede Chance.

Die beiden Runner hören, wie das MG durchgeladen wird und Gimli schaut im Astralraum noch mal um die Ecke. Dort hat sich der MG-Schütze immer noch verschanzi, vom dritten fehlt jede Spur. Sam entscheidet, dass es Zeit ist für eine weitere Granate und spielt Billard mit dieser. In flachem Winkel wirft er die Kugel an die Wand, die prallt ab und kullert ins Ziel. Der Mann am MG flucht laut und dann gehen die Schreie in der folgende Explosion unter. Die Waffe fällt scheppern zu Boden und als Sam um die Ecke sieht, kann er nur noch einen flüchtenden Stiefelabsatz erblicken.

Doch die Flucht ist ohne Aussicht auf Erfolg. Von oben kommt inzwischen Slitch herunter und begegnet dem Verwundeten (M Schaden) auf der dritten Ebene. Von der plötzlich aufgetauchten Frau in enger Kleidung überrascht, kann sich der Biker nicht mehr verteidigen. Die Faust trifft den Ganger am Kinn. Die Gestaltwandlerin schickt ihn in das Reich der Träume, nimmt sie seinen Gürtel und fesselt ihn damit.

Als Sam die Treppe hochkommt ist schon alles vorbei. Zusammen gehen beide wieder hinunter und der Samurai inspiziert die Waffe. Ein **Ultimax MMG** mit noch 87 Schuss im Gurtkasten, soweit das Display die Wahrheit spricht. Sam fackelt nicht lang und wirft sich den Trageriemen über die Schulter, dann gehen beide mit Gimli zurück zu der ominösen Barriere im Boden.

- Sesam öffne Dich! -

Mi, 11.06.59, 06:15 Uhr – Seattle, Everett – Kellertreppe im Leuchtturm

Xanatos und Gimli betrachten die astrale Barriere gemeinsam und komme zu der Überzeugung, dass diese nur im **Astralkampf** angegriffen werden kann. Xanatos nimmt es allein mit dem magischen Objekt auf und die Runner werden Zeuge eines stummen Rituals, denn der Magier verlässt seinen Körper und kämpft so mit der Barriere. Es geht langsam doch das unerwartete geschieht; die Barriere wird schwächer – aber auch der Elf. Gimli greift nun ebenfalls ein, doch sein Glück verlässt ihn bereits nach kurzer Zeit. Erschöpft muss der Gnom aufgeben (Magie –2) und sieht zu, wie Xanatos unter letzten Anstrengungen (Magie –4) die Barriere niederreißt.

Zurück in seinem Körper bannt der Magier die zweite Barriere und macht so den Weg frei für die Runner. Doch erst wird auch dieser Weg astral erkundet. Die Stufen führen etwa 20 m in die Tiefe und erreichen dort ein Podest, von dem es nach rechts weitere 10 m tief abwärts geht. Dort öffnet sich ein würfelförmiger Raum von drei Metern Kantenlänge. Der weitere Weg wird dem Magier versperrt. Zwei Geister schweben vor einer Doppeltür und hindern ihn am Weiterkommen. Er verzichtet auf eine Konfrontation und kehrt zurück zu seinen Kumpanen.

Der Adept versucht hier die Falle mit dem dünnen Draht zu entschärfen. Er kann unter dem noch geschlossenen Deckel einen waagerechten Hebel in der Wand entdecken. Der Draht hält ihn scheinbar in dieser Position, denn am Ende der ca. 15 cm langen Eisenstange ist ein Gewicht eingehängt. Darkblade überlegt kurze Zeit, dann riskiert er es einfach. Vorsichtig hängt er das Gewicht aus, in der Hoffnung so den Draht zu entlasten und ein Herabfallen des Hebels zu verhindern. Doch genau das Gegenteil tritt ein – der Hebel schnellt ohne das Gewicht nach oben. Verdutzt flucht der Elf leise vor sich hin, doch passiert ist passiert. Eine Reaktion bleibt aber aus. Keine weitere Explosion, kein Mechanismus, der sich lautstark in Bewegung setzt. Dann klappt er den linken Flügel der Klappe auf und starrt in das dunkle Loch hinunter.

Man beschließt, es zu versuchen und nacheinander steigen Sam, Darkblade, Shorty und Xanatos hinab. Das MG im Hüftanschlag macht der Samurai einen zu allem entschlossenen Eindruck und er hat nicht vor, sich hier weiter aufhalten zu lassen. Die beiden anderen Runner bleiben oben. Die astrale Barriere ist für sie immer noch präsent, denn der Elf konnte sie nur für sich niederreißen, aber nicht vernichten. Für die Gestaltwandlerin ist an der Grenze Schluss, weil ihre **duale Natur** auch in den Astralraum reicht; Der Leopard-Schamane Gimli hat dagegen einige Zauber verankert und will nicht riskieren, diese zu verlieren.

Auf der Treppe läuft alles reibungslos. Die vier erreichen das Podest und der Samurai schwenkt nach rechts. Wenige Meter bevor er den Boden des darunter liegenden Raums erreicht, manifestieren sich die beiden Geister in nebulösen Wolken. „KONTAKT“ brüllt Serious Sam und zieht den Abzug durch. Das Maschinengewehr bockt auf und rattert los. Erst der Schlag von Darkblade auf seinen Rücken und es lautes „STOPP“ lassen ihn innehalten. Ein Blick auf den Zähler am Magazin zeigt 74.

Doch die Geister greifen nicht an. Der Adept schiebt sich am Samurai vorbei, der widerwillig Platz macht. Kaum betritt der Elf den Boden, da schwebt einer der Geister nach vorn und bildet eine Hand aus, die ihm signalisiert anzuhalten. „Sei begrüßt Fremder, das Passwort bitte“.

„Aha, so läuft der Hase“ denkt sich Darkblade und gibt zu, es nicht zu kennen. Auf der Treppe ruft der Magier inzwischen sein Lufilementar (Kraft-5) zu sich und hinter der Gruppe entsteht eine dritte Nebelwolke. Die Menehune fingert nervös an ihrer Waffe herum und auch Sam trommelt mit den Fingern im Takt gegen den Gurtkasten. Der vordere Wächtergeist wechselt in eine abweisende Haltung und meint „Tut mir leid, Ihr dürft nicht passieren“.

Da die Runner bislang nicht angegriffen wurden, verzichtet man ebenfalls auf ein spontanes Gefecht und zieht sich wieder in die obere Kammer zurück. Die Runner überlegen kurz und erinnern sich des gefesselten Bikers. Darkblade stürmt hinauf und weckt den Bewusstlosen rabiat auf. Dieser ist zu keiner Gegenwehr mehr imstande und antwortet auf die Frage nach dem Passwort, das nur der große Boss dies kenne. „Verflucht“. Der Elf lässt den Biker wieder zu Boden sinken und tritt zurück. Dann müssen wir halt doch kämpfen.

Xanatos war dem Adepten gefolgt und sucht das Mobiltelefon, von dem aus vorhin telefoniert wurde. Er findet es und drückt auf Wahlwiederholung. Eine genervte Frauenstimme auf der anderen Seite antwortet mit „Dr. Anderson. Was denn noch ?“. Klick. Der Magier legt auf und nimmt sogleich sein eigenes Telefon zu Hand.

Er ruft seine Bekannte und ihre gemeinsame Auftraggeberin an, die Taliskrämerin. Er schildert kurz die Lage und fragt nach einer gewissen Dr. Anderson. Mrs. Johnson ist ziemlich nervös und zum Namen „Mrs. Anderson“ fällt ihr nur eine hochrangige Angestellte in der Magischen Abteilung bei **Saeder Krupp, Seattle** ein. Als Xanatos daraufhin heftig die Luft einzieht, bietet sie gleich mal das Doppelte, wenn sie die Kisten dennoch bringen können. Der Magier sagt zu, steckt das Gerät weg und kommt zurück zum Team um die frohe Botschaft zu verkünden.

Dort ist man natürlich wenig begeistert, aber man ist ja schließlich mitten im Run. Es läuft ganz gut und eine verdoppelte Prämie bringen pro Nase knappe 6.500 Nuyen zusätzlich. Wer will darauf schon verzichten. Und Krupp heißt nicht immer dass DER DRACHE mitmischt. Wirklich? Was war das für ein grünes, schleimiges Zeug? Am Ende Drachenblut?

Darkblade verbannt solche Überlegungen aus seinem Kopf und steigt noch einmal zum Podest hinunter. Er schaut auf die beiden Geister, die zwar noch friedlich bleiben, aber umso bestimmter den Durchgang verhindern. Er hat sogar Kratzspuren auf den Stufen entdeckt und zwei Flecken mit der grünen Substanz. Sie sind schon richtig hier.

Dann verspürt er einen leichten Luftzug im Nacken. Rasch dreht er sich um starrt suchend ins Leere. Kein materialisierender Geist. Keine Gefahr und doch bläst ein leichter Wind. Sofort untersucht er die Steinmauer und wird nach kurzer Zeit fündig. Er kann einen der uralten Steine herausreißen und dahinter Holz erkennen. Ohne zu zögern schlägt er mit der Faust in das entstandene Loch und zertrümmert die Bretter. Er wirft eine weitere Fackel durch die Öffnung und kann einen nach oben führenden Gang erkennen.

Es scheint ein Geheimgang zu sein und zügig beginnt er die Öffnung zu vergrößern. Nach etwa zehn Minuten kann er sich durch das Loch zwängen und robbt aufwärts. Der Gang reicht fast 50 m weit und endet höhergelegen an der Nordwestseite der Klippe, keine drei Meter unterhalb der Abbruchkante. Darkblade öffnet die äußere Klappe und schaut auf die See herab, die um die Felsen spült. Mit dieser Erkenntnis robbt er zurück und kann nun von der anderen Seite aus die Geheimtür sogar komplett öffnen. Dann steigt er durch die Maueröffnung und berichtet den anderen von seiner Entdeckung.

- .olle. .olle. ..olle, oder so ähnlich -

Mi, 11.06.59, 06:30 Uhr – Seattle, Everett – Gewölbe unter dem im Leuchtturm

Aber das hilft ihnen nicht bei ihrem direkten Vorstoß. Sie werden mit den Geistern kämpfen müssen! Also geht das Team nochmals nach unten und der Adept beginnt erneut Konversation mit dem Wachgeist. Doch kaum hat sich dieser materialisiert, da hämmert ihm der Elf schon seine **Ki-Faust** (5S, 4 Erf.) entgegen. Der Geist ist schwer getroffen (S Schaden) und ein leichtes Wimmern erfüllt den Raum.

Doch die Antwort kommt prompt. Plötzlich erfüllt ein widerlicher Gestank die Luft. Die feindlichen Luftelementare setzen ihre Kraft des **Üblen Atems** (5S-Bet.) ein und Darkblade und Sam, der auch vorne steht, schütteln sich in Krämpfen, bleiben aber handlungsfähig (je M-Bet). Der Adept schlägt noch mal zu und diesmal reicht es, um den Geist in seine Heimatebene zu vertreiben (+S Schaden, T). Xanatos schickt nun dem verbleibenden Gegner seinen eigenen Elementar entgegen. Nach kurzem, aber heftigem Ringen kann dieser den anderen im **Geisterkampf** auslöschen, ohne dabei selbst an Kraft einzubüßen.

Geschafft. Der Adept und der Samurai würgen noch etwas, aber auch diese Etappe geht an die Runner. Darkblade reicht Sam ein Stimpatch (Stufe 6) gegen die Kopfschmerzen und klebt sich selber eins (Stufe 3) an den Hals, um ebenfalls den Druck im Kopf loszuwerden. Die vier gehen auf die Portaltüren zu und wagen den nächsten Schritt. Die Torflügel lassen sich ohne Probleme öffnen und dahinter liegt ein dunkler Säulengang.

Ohne ihr Zutun flammen zahllose Fackeln auf, die in Kopfhöhe an den inneren Säulenseiten angebracht sind. Die Halle ist etwa 30 Meter lang und 8 Meter breit. Der von Säulen begrenzte Hauptgang von 4 m Breite endet wiederum an einem hohen Portal, das von zwei etwa 2,50 m hohen Steinsäulen flankiert wird. Die Statuen stellen mittelalterliche Krieger in Kettenhemd und Waffenrock dar, die jeweils ein mächtiges Schwert erhoben haben.

Unter diesen Eindrücken schleichen die Runner langsam und mit gezogenen Waffen vorwärts. Der Elfenmagier Xanatos askennt die beiden Figuren und kann an ihnen keine magischen Aktivitäten feststellen. Das Tor ist jedoch von einem starken magischen Hüter geschützt, der an den beiden Flügeln verankert ist. Er teilt dies den anderen mit und die Runner bleiben trotzdem weit außerhalb der Schwertreichweite der Statuen stehen.

Serious Sam weicht nach links aus und schleicht sich hinter den Säulen an der Wand entlang vorwärts. Die Menehune hat genug von den Zögerlichkeiten und legt mit der schweren Pistole auf die linke Statue an. PENG. Ein kleiner Splitter sprengt von dem Material ab und fliegt durch die Luft. Wäre die Figur magisch, sollte die nicht passieren, denkt sich Sam. Er kniet ab und legt das Zweibein des MG auf einen der Sockel. Dann zieht er den Abzug durch und pulverisiert die kunstvoll gehauene Steinstatue.

Ohrenbetäubender Lärm wummert durch die Säulenhalle und hinter den Runnern kommen Gimli und Slitch die Treppe heruntergelaufen. Sie haben den Geheimgang genutzt, um die astrale Barriere zu umgehen, die ihnen bislang den Weg versperrt hat und wähten das Team in Gefahr. Als sie die Situation erfassen werden sie langsamer und lassen sich von Magier Xanatos einen Überblick geben.

Der Zählwerk bleibt bei 28 stehen und vorne am Portal liegen nur noch Trümmer. Die Wand ist von Einschusslöchern überzogen, und so auch die Tür. Dies Hindernis kann also ebenso überwunden werden. Sam steht wieder auf, hängt sich das MG um und kommt mit zufriedenem Gesicht zurück zu den anderen, die in der Mitte der Halle warten. Es wundert sie etwas, dass sie nicht angegriffen werden, aber scheinbar ist kein Wächter mehr übrig, oder etwas sehr wichtiges ist im Gange, dass die ganze Aufmerksamkeit der Gang erfordert.

Gimli erinnert seine Kumpanen an den Anruf, den der eine Biker gemacht hat. Dieser ominöse Boss wird wohl langsam Verstärkung schicken und man sollte sich wohl besser beeilen, auch wenn er nichts überstürzen will. Darkblade stimmt dem zu und wagt sich vorwärts. Die anderen folgen mit etwas Abstand. Sie verteilen sich über die Breite des Säulengangs, immer darauf bedacht, sich nicht gegenseitig in die Schussfelder zu laufen.

So vorsichtig der Adept auch ist, von dem unvermuteten Angriff wird er dennoch überrascht. Mit einer nicht für möglich gehaltenen Behändigkeit macht die verbliebene Statue einen Schritt vorwärts und schwingt dem Elfen das große Schwert (RW +2) entgegen.

Darkblade kann gerade noch unter der Klinge abtauchen und entgeht so dem Verlust seinen Kopfes. Seine einstudierten Reflexe lassen in dann vorwärts schnellen und er platziert mit seinem Ki-Schlag einen kraftvollen Hieb (5S, 5 Erf.) in den Unterleib des magischen Wächters. Doch Stein bleibt Stein und nur feine Haarrisse zeugen von dem Treffer (L Schaden).

Dann bricht ein Inferno über den magischen Wächter herein. Sam und Shorty beharken den angreifenden Steinkrieger in schneller Folge mit 10mm Kugeln, doch nur eine davon zeigt eine ähnliche Wirkung, wie der Schlag des Elfen (+L Schaden).

Unbeeindruckt von dem Geschosshagel bleibt die Statue auf den Adepten fixiert und zieht im Rückschwung das Schwert deutlich tiefer durch. Dieser Hieb lässt Darkblade nun keine Chance mehr und die mächtige Klinge trifft ihn mit voller Wucht in der Taille (S Schaden). Der Runner wird zur Seite gefegt und rollt blutend über den Steinboden.

Ohne den verstärkten Kampfanzug würden jetzt zwei Hälften Elf in der Halle liegen. Doch der Adept ist zäh, kommt gleich wieder auf die Beine und springt das steinerne Ungetüm mit einem verzweifelten Schrei an. Er durchbricht die Verteidigung des langsamer gewordenen Wächters und unter den Attacken zeigen sich diesmal deutlich größere Risse (+M Schaden).

Die Langsamkeit wurde durch den Schamanen verursacht. Gimli hat die duale, magische Natur des Wachgeistes ausnutzen wollen und ein Verbannungsritual angestimmt. Durch den Kampf mit der astralen Barriere geschwächt, ging er aber bereits in der ersten Runde als Verlierer aus dem Duell hervor (Magie -1) und lässt von weiteren Versuchen ab. Der Wächter ist ebenfalls beschäftigt genug und entlässt den Gnom aus dem Kräfteressen.

Xanatos befiehlt nun seinem Elementar, den Gegner anzugreifen. Auch Shorty und der Samurai feuern nach wie vor auf die magische Kriegerfigur, auch wenn die Kugeln ohne Wirkung von der massiven Oberfläche abprallen. Zusammen mit Slitch, die sich wieder in ihre Adlergestalt gewandelt hat, greift der Elementar den Geist an und gemeinsam gelingt es ihnen endlich, ihn zu schwächen (Kraft -1).

Gimli greift zu anderen Mitteln und spricht einen kraftvollen Zauber. Der Betäubungsspruch zeigt bei dem Geist deutliche Wirkung (M-Bet.) und auch Darkblade kann einen erneuten Treffer landen (+L), der den Gegner torkeln lässt. Der Schaden hat sich summiert (S Schaden) und schwer getroffen verfehlt der nächste Hieb den Runner um ein gutes Stück.

Dann geht es Schlag auf Schlag. Die Schützen haben sie eingezielt und das Loch in der Brust der Statue wird mit jeder Kugel größer. Sam und Shorty feuern ihre Magazine leer. Mit dem letzten Klicken der Manhunter fällt die Kriegerstatue auf ihre Knie und zerbricht in tausend kleine Splitter.

Der Schamane eilt zu dem nun ebenfalls gestürzten Elfenkämpfer und legt seine Hand auf die immense Wunde. Der Zauber wirkt und nach kurzer Zeit kann Darkblade sichtbar erholt wieder aufstehen (+4 Kästchen, noch L+). Die Schmerzen sind nicht verflogen, aber sie sind nun auszuhalten und die Blutungen sind gestillt. Eine rosa Hautschicht lugt unter der zerfetzten Panzerjacke hervor, aber das stört hier nun wirklich niemanden.

Die großen Türen sind nach dem Gefecht mit einigen Schrammen überzogen, aber unter dem abgesplitterten Holz kommt eine massive Eisenplatte an das spärliche Licht. Darkblade nimmt sich das wuchtig wirkende Schloss vor und lugt in das Schlüsselloch. Aber auch hier wartet nur tiefe Dunkelheit. Der Bartschlüssel, der hier passt, muss eine ordentliche Größe haben. Das Loch misst in der Höhe immerhin gute fünf Zentimeter.

- Überraschungs-Ei -

Mi, 11.06.59, 06:35 Uhr – Seattle, Everett – Ritualraum unter dem im Leuchtturm

Gimli wird der Wechsel zwischen Ruhe und den Angriffen langsam zu unheimlich und er setzt sich noch einmal hin um in den Astralraum überzuwechseln. Der Initiat lässt seine magischen Körper durch den Tunnel ins Freie schweben und erkennt mit Schrecken eine kleine Fahrzeugkolonne auf dem Weg zum Leuchtturm. Zwei unverkennbare **Mitsubishi Nightsky Limousinen** werden von zwei weiteren, kleineren Fahrzeugen quasi eskortiert. Der Schamane fliegt zurück zum Team und berichtet von der sich nähernden Verstärkung.

„Jetzt, oder nie“ lautet das Motto. Auch Darkblade zückt nun wieder seine Pistole. Die schwere **Predator III** bellt in seiner Hand vier-, fünfmal auf bis das geschundene Schloss zerbricht. Die Einzelteile fallen ihm entgegen als die Verriegelung rabiat aufgehoben wird. Auch der Hüter wird damit wirkungslos, denn er ist an die weltliche Komponenten gebunden. Dann drücken die Runner mit vereinter Kraft die beiden Flügel der Portaltüren auf und erschauern bei dem Anblick der sich ihnen dahinter bietet.

Vor ihnen öffnet sich ein großer, kuppelförmiger Raum von mindestens fünfzehn Metern Durchmesser, der von kunstvoll verzierten Säulen umrahmt wird. An der gegenüber liegenden Wand steht, auf drei Stufen erhöht, ein Altar aus tiefschwarzem Stein. Davor stehen die beiden gesuchten Kisten, beide geöffnet. So gut, so schlecht.

In der Mitte des Raums steht ein weiterer Altar und dahinter ein in eine rote Robe gehüllter Mensch, der beide Hände beschwörend von sich streckt. In der einen hält er einen goldenen Becher, in der anderen einen schlichten Obsidiandolch. Auf dem Altar liegt, noch teilweise in grünen Schleim gehüllt, unverkennbar ein Drachenbaby. Der Nachwuchs eines westlichen Drachen ist knapp über einen Meter lang und wird mit zwei eisernen Ketten an den Altar fixiert.

Jetzt hören sie auch den leisen Singsang, der den Saal erfüllt. Er stammt von dem Kuttenträger in rot und sechs weiteren in grau, die im Kreise sitzend ein regelmäßiges Sechseck formen. Über dem Altar hat sich ein silbriger Strudel gebildet, der von der Decke herunter bis zum Drachenbaby reicht.

Sam schaltet als erster und reißt mit einer einzigen Bewegung seine letzte Granate vom Gürtel, schnippt den Sicherungsstift weg und wirft das Ei in die Mitte des Zirkels. Doch so einfach machen es die Magier ihm nicht. Keine drei Meter weit fliegt die Granate, dann stößt sie auf ein unsichtbares Hindernis und fällt zu Boden. Nun kommt auch Leben in die anderen Runner und eilig hechten sie nach rechts und links in Deckung. Die Explosion erwischt keinen mehr mit voller Wucht und außer einigen Kratzern werden alle verschont.

Gimli bemerkt nun einen weiteren Wachgeist in der Halle, doch Xanatos nimmt sich dessen schon dessen an. Er spricht ein paar Worte der Macht und verbannt das magische Geschöpf, auch wenn er dabei erneut eine Schwächung hinnehmen muss (Magie –1).

Die Gruppe formiert sich mit gezogenen Waffen vor der Barriere und Darkblade konzentriert sich auf einen einzigen vernichtenden Schlag. Mit einem inbrünstigen Schrei trommelt ein fürchterlicher Doppelschlag auf die **physische Barriere** nieder und unter der geballten Ki-Kraft des Adepten zerstobt die magische Energie ins Nichts.

Nun zeigen die Kuttenträger zum ersten Mal eine Reaktion. Eine der grauen Roben schickt sich an aufzustehen; der Mann mit der roten Robe blickt auf und sticht nach dem unschuldigen Drachenbaby auf dem Altar.

Doch gegen die verdrahteten Reflexe des Straßensamurai hat er keine Chance. Er hat nie eine gehabt. Sam richtet die schon im Anschlag gehaltene Guardian auf den Kopf der Versammlung (im doppelten Sinne) und ein durch die Smartverbindung gejagter Impuls stellt die Waffe von Einzel- auf Salvenmodus um. Dann drückt er ab. Mit kaum merklicher Verzögerung schießen drei Projektilen durch den Lauf und durchsieben das verhüllte Gesicht der Rotrobe. Diese führt den Hieb zwar zuende, trifft mit dem Messer aber nur auf den Altar und fällt dann wie eine Marionette, der man die Fäden abgeschnitten hat, in sich zusammen.

Der Schuss war das Zeichen für die anderen Runner und in einem furchterlichen Gemetzel richten Darkblade, Shorty, Slitch, Gimli und Sam den Magierzirkel hin. Xanatos lässt bei der ganzen Aktion die Treppe hinter ihnen nicht aus den Augen und schon nach wenigen Augenblicken verstummen die Waffen wieder.

Die Luft stinkt nach Pulverdampf und den Exkrementen der Magier. Dazu kommt der Geruch von Blut. Ohne Gegenwehr geleistet zu haben, liegen alle sieben Mitglieder des geheimnisvollen Zirkels tot am Boden. Darkblade befreit rasch den völlig verängstigten Drachen von seinen Fesseln und will ihn zurück in das geöffnete Ei legen. Er steigt über einen der graubekleideten hinweg und sieht, wie sich dessen Brust noch hebt. Voller Wut tritt er ihm heftig in den Nacken und spürt grimmige Zufriedenheit, als es vernehmlich kracht.

Doch dann ändern sich die Verhältnisse erneut. Vor dem Elfenmagier manifestiert sich im Säulengang das Abbild einer Elfe und fordert ihn und das Team auf, die Waffen niederzulegen. Die Runner drehen sich um und schütteln irritiert den Kopf. Xanatos schlägt die Bitte natürlich ab, aber als vier stämmige Menschen in maßgeschneiderten Anzügen und Sonnenbrillen die Treppen herunter kommen schwindet der Widerwille rasch.

Die Kerle sind allesamt von einer Aura der Selbstsicherheit umgeben, dass es töricht erscheint, hier nicht kooperieren zu wollen. Der Trupp kommt direkt auf Darkblade zu und einer der vier spricht ihn an, er solle ihm das Drachenbaby überlassen. Der Elf ist noch unentschlossen. Er versucht die Motivation der neu aufgetauchten Partei zu ergründen und zögert noch. Doch dann gibt er nach und reicht dem Mann den kleinen Drachen. Der nimmt ihn behutsam in die Armbeuge und macht sich dann mit den drei anderen Konzernfritzen auf den Rückweg; geführt von dem Abbild der Elfenmagierin.

Dem Magier platzt hier nun der Kragen. Es ist genug, meint er und stürmt in Richtung Ausgang davon. Doch hinter dem Treppenpodest warten zwei weitere Schränke in Galauniform und halten ihn auf. Als er sie auffordert, ihn durchzulassen fertigen sie ihn mit einem lockeren Spruch ab und machen ihn quasi schräg von oben herab an. Außer sich vor Wut stürmt er zurück und läuft an dem Pulk vorbei. Die Elfe verlässt ihre Position an der Spitze der kleinen Prozession und bleibt immer zwischen dem Elfenmagier und dem Baby.

Dann geht es schnell. Zu schnell für die Anwesenden. Xanatos lässt einen Urschrei los, dreht sich um und spricht einen der mächtigsten Zaubersprüche seines Lebens. Ein fußballgroßer Ball aus Lava bildet sich zwischen seinen Händen und rast den Konzernmännern in den Rücken. Slitch setzt zum Sprung an, um den Magier von seiner Tat abzubringen und auch Shorty wirbelt herum, in der Absicht, den Elfen nötigenfalls durch ein paar Kugeln aufzuhalten. Doch dazu sind alle zu langsam.

Einzig die Elfe reagiert schnell genug.

Der Feuerball rast immer größer werdend auf die andere Gruppe zu und mit einer nicht mehr wahrnehmbaren Schnelligkeit wechselt die Astralprojektion ihren Platz und wirft sich der astralen Komponente des Zauberspruchs entgegen. Doch die gewaltigen Energien, die Xanatos geformt hat (8T, 11 Erfolge) sind auch für die machtvolle Präsenz der Elfe mehr als sie bewältigen kann.

In einem zeitlosen Kampf kann sie den Spruch zwar aufhalten, doch die Energien schlagen durch, und zwischen Xanatos und seinem ursprünglichen Ziel entsteht ein Flammenmehr. Dann ein klagender Aufschrei und das Feuer vergeht so schnell wie es gekommen war.

Doch der Magier muss dafür bittet bezahlen. Nur mit letzter Kraft kann er sich auf den Beinen halten und überall an seinem Körper haben sich blutige Rinnsale gebildet. Aus der Nase und den Augenwinkeln quillt der rote Saft ebenso wie aus den Ohren und den Mundwinkeln. Ein gekeuchtes „Ha“ lässt die Schmerzen nur vermuten, die Xanatos zu erleiden hat. Die geschwächte Kraft des Elfen (Magie 2) hat den Schaden durch den Entzug massiv erhöht und ihm physische Wunden geschlagen (S Schaden, 1 Karma gekauft), die sich auch mit Heilzaubern nicht beheben lassen werden.

Doch dazu wird es nicht mehr kommen.

Slitch befindet sich im Anflug und reißt den Magier nieder. Sie hat versucht, den Spruch zu verhindern, war aber trotz ihrer exzellenten Reaktion zu spät. Der Angriff prallt ohne weiteren Schaden an Xanatos ab und Slitch rollt über den nun am Boden liegenden Elfen hinweg.

Dann hat Shorty ihre Bewegungen vollendet und drückt ab. Voller Hass auf die ihr so unverständliche wie unakzeptable Reaktion des Magiers feuert sie blind auf ihn. Was ihn erst nur stoppen sollte, ist nun dazu gedacht ihn zu beseitigen.

KAWUMM. KAWUMM. Zwei Kugeln bohren sich in die Panzerjacke des Elfen und werden von dem Schutzzauber so weit gebremst, dass sie ihn nicht verletzen können, doch auf Xanatos Gesicht zeigt sich die Qual der Anstrengungen, die er erleiden muss, um sich zu schützen.

KAWUMM. Mit einem silbrigen Blitz löst sich Xanatos Schutzzauber auf und ein Geschoss durchschlägt die Jacke und streift seine Schulter (+L). KAWUMM. Das Projektil durchdringt wieder den Schutz der Panzerung und bleibt in der rechten Lunge stecken. Xanatos röchelt ein letztes Mal und sinkt kraftlos und mit gebrochenen Augen zusammen.

Die anderen Runner ignorieren das Geschehen vollständig und packen die beiden Kisten ein, deretwegen sie gekommen waren. Irgendwer steckt auch den Obsidiandolch ein und dann verlässt man – nur noch zu fünf – den unheimlichen Ritualraum, wird aber an der Treppe von zwei Schlipfen aufgehalten. Shorty ist so verbittert dass sie sich noch einmal umdreht und dem leblosen Xanatos einen letzten Schuss verpasst.

Nach zwei Minuten dürfen die Runnern das Gewölbe verlassen. Ein paar Schritte hinter den Aufpassern erreichen sie wieder die Klippe und sehen, wie sich die Herrschaften zur Abfahrt bereit machen. Die Aufpasser steigen in die **Toyota Elites** und verschwinden ebenso.

In der Ferne erkennen die Runnern etliche Streifenwagen von **Lone Star**, die sich schnell nähern. Da eine Flucht ohnehin sinnlos ist, wartet man ab und schaut zu. Der vordere Nightsky hält neben dem Führungsfahrzeug des Stars an und eine ältere Dame steigt aus, diskutiert kurz mit dem Officer und deutet dann in Richtung der Runner.

Der Polizist nickt mürrisch und steigt wieder in seinen **Patrol One**. Dann gehen die Lichter aus und die Sirenen verstummen. Der Polizeikonvoi löst sich auf und zurück bleiben fünf Runner mit zwei Kisten, die nicht so recht verstehen, was sich hier heute ereignet hat.

- Ende -

Epilog:

Dunkelheit. Stille. Es ist kaum fünf Minuten her, da hallten Schüsse durch den großen Saal und Menschen liefen umher. Sie brachten den Tod und ließen ihn da. Die Luft riecht nach verbranntem Fleisch, Pulver und Blut, viel Blut.

Der Astralraum trägt das Leid und die Gewalt mit sich herum, die Verzweiflung und der Hass prägen die Eindrücke seiner Entstehung. Doch nicht allein. Da ist eine seltsame Verbundenheit, die er in seiner jungen Existenz nicht richtig einordnen kann.

Er ist erst wenige Tage alt und doch nun frei. Er ist mächtig geworden. Seine Fesseln hat er abgestreift und dennoch bleibt da dies feine Band, das ihn mit der Kreatur am Boden verbindet. Er schlägt die Augen auf und sieht nur Dunkelheit. Dann ein leises Zischen und an den Säulen links und rechts flammen Fackeln auf und tauchen den Saal in ein unbeständiges Zwielflicht.

Er nimmt körperliche Gestalt an und schaut an sich selber herunter. An einer der Wände hängt ein Spiegel in dem er sich betrachten kann. Ein Elf also. Älter als der am Boden liegende. Welche Beziehung hat er mit ihm? Sein Gedächtnis füllt sich erst langsam, wie ein dünner Rinnsal einen Teich nach großer Dürre. Er war schon fast wieder daheim. In seiner Heimat, doch dann riss ihn etwas zurück, ein äußerer Zwang brachte ihn wieder an den Ort seiner Werdung. Er wandelt sich und nimmt einen anderen Körper an. Er weiß, dass er dies kann, in eben jenem Augenblick als er es tut. Eine nebulöse Wolke schwebt scheinbar unentschlossen, ziellos durch den Raum. Immer wieder bleibt sie über dem reglosen Körper hängen.

Der Elf dort am Boden blutet aus mehreren kleinen Wunden. Hinter ihm liegen die Trümmer zweier Statuen, dahinter nochmals Leichen, viele Leichen. In Roben gehüllt. Dort hinten ist der Astralraum noch viel schlimmer, noch schrecklicher. Dort will er nicht hin, auch wenn er eine morbide Faszination verspürt. Er bleibt bei dem Elfen und wird wieder selbst zu einem.

Er kniet sich hin und legt die Hand auf die Brust des anderen. „Ich kenne Dich und weiß dennoch nicht wer Du bist. Du bist mir vertraut und doch wieder nicht. Soll ich Dir helfen?“ – Keine Antwort. Wie auch. Der andere ist tot, erschossen. Er sollte auch tot sein. Wirklich? Es scheint unmöglich und dennoch ist da dieses feine, kaum wahrnehmbare Band zwischen ihnen beiden. Es pulsiert und trägt Leben. Er schließt die Augen und die Zeit steht still.

Schließlich öffnet er die Augen und der andere tut es ihn nach. Das blutleere Gesicht erkennt seinen Gegenüber und die fahlen Augen weiten sich. Langsam, aber bestimmt. Bevor der andere etwas sagen kann, hebt er in einer herrischen Geste die Hand und heißt ihm zu schweigen. Der andere verzieht spöttisch das Gesicht. Er kennt diese Geste. Es ist seine. Seine eigene.

„Sei ruhig“ erklingt die wohlmodulierte Stimme des alten Elfen. „Ich mache Dir ein Angebot ...“

Karmavergabe:

Charakter	Karma	Team	Rolle	Kampf	Idee	Schub	Humor	Spez.
Darkblade	10	5	1	2	1	1	-	-
Gimli	8	5	1	1	1	-	-	-
Shorty	5	5	-	1	-	-	-	-1
Serious Sam	7	5	-	1	-	-	1	-
Slitch	7	5	1	1	-	-	-	-
Xanatos	8	5	1	1	-	1	-	-