

Run B08 – Crash Team

FASA 7330 „Corporate Punishment“

FanPro 10737 „Konzernkrieg“

Gespielt am 22.Juni 2003

Cast of Shadows:

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

- Prolog I -

Mi, 11.06.59, 06:45 Uhr – Seattle, Everett – Leuchtturm

Die Runner haben ihren letzten Auftrag noch nicht ganz hinter sich gebracht und stehen noch immer etwas verwirrt am Fuße des Leuchtturms im Everett. Die Wagenkolonne der unbekannten Konzernfritzen hat sich zwischen den kleinen Häusern am Stadtrand verloren und auch von dem imposanten Aufgebot an **Lone Star** Fahrzeugen ist nur ein einziger **Patrol One** verblieben. Dieser parkt an der nächsten Kreuzung ein; wahrscheinlich damit die Polizisten endlich ihren Soykaf und das Frühstückspaket auspacken können.

Slitch, die Gestaltwandlerin, verabschiedet sich mit einem Wink von Shorty, die das Team ebenfalls verlässt und zu dem gemieteten Boot am Fuß der Klippen hinabsteigt - schließlich will man ja keine unnötigen Spuren hinterlassen.

So bleiben nur Gimli und Darkblade zurück, die die beiden erbeuteten Kisten zu Sams Wagen zerren und sich aus reinem Instinkt vor dem von See heranschwebenden Hubschrauber in Deckung bringen. Nur eine Kisten passt in den Kofferraum, die andere wird auf die Rückbank gewuchtet. Dann klemmt sich der Adept hinter das Steuer des **Nissan Starlight** und gibt Gas.

Mi, 11.06.59, 14:00 Uhr – Seattle, Bellevue – Laden der Taliskrämerin Carlisle

Die Runner haben ihren Job erledigt und treffen sich – nachdem die erste Wut verdaut wurde – vor dem Geschäft ihrer **Miss Johnson**, der Taliskrämerin und Bekannten des wohl verbliebenen Magiers Xanatos.

Darkblade betritt das Geschäft als erster und mit einem Fingerzeug deutet Carlisle ihm, dass er noch zu warten hat. Sie ist gerade mitten in einem Verkaufsgespräch mit zwei hellhäutigen Elfen, die dunkelblaue Anzüge tragen und nach ordentlich Kohle auf dem Konto aussehen.

Dann ist es endlich soweit, aber die kurze Zeit hat ausgereicht, um das Blut in den Adern des Adepten wieder zum kochen zu bringen. Mit letzter Fassung bittet er die junge Frau, den Laden doch kurz zu schließen, dann platzt es aus ihm heraus. Wutentbrannt knallt er ihr die vor grünem Schleim triefende Kiste auf den Tresen. „Was war das?!“ bellt er die Taliskrämerin an und zetert munter drauf los. Doch so langsam fällt ihm auf, dass die Bestürzung seiner Gegenüber wohl echt ist und auch sein emphatisches Gespür sagt ihm dies.

„OK“, denkt er sich und sieht ein, dass hier nicht nur das Team über den Inhalt der Kiste im Unklaren gelassen wurde. Carlisle hatte die Kiste selber nur zur Verwahrung in der Garage deponiert und zeigt sich von der Existenz des Drachenbabys ebenso überrascht wie die Runner. Die Nachricht vom Tode des Elfenmagiers nimmt sie traurig auf, dennoch bekommt das Team seine vereinbarte Bezahlung – auch wenn Darkblade sie erst wieder an die mit Xanatos telefonisch vereinbarte Prämie erinnern muss. So wechseln 80.000 Nuyen den Besitzer und Gimli, der Leopard-Schamane, kann den erbeuteten Ritualdolch des Magierzirkels für weitere 100 kY an die Frau bringen. Allerdings in zwei Monatsraten zu je 50.000 Nuyen. Die Runner einigen sich darauf, die Summe in einen Pool einzuzahlen und gründen damit endlich einmal eine Teamkasse.

Nach dem Besuch wird das Geld gleichmäßig unter den Runnern aufgeteilt und mit einem kleinen Gedenken an Xanatos fließt dessen Anteil ebenfalls an die Teammitglieder. Die Verletzung von Darkblade (noch M-Schaden) zeigt sich nun auch wieder. Zähneknirschend sieht er die Notwendigkeit einer weiteren Ruhepause ein, die ihn die nächsten **drei Tage** auf die Couch verbannt. Die Hiebwunde ist sehr gut verheilt und dank der Heilkünste des Schamanen bleibt nur eine winzige Narbe zurück.

Die Runner ziehen sich dann wieder in ihre Unterkünfte zurück und verbringen die Abende allein oder im „Old Spice Club“, dessen Besitzer und Barkeeper ihnen auch immer wieder ein paar Aufträge verschafft.

Die Gestaltwandlerin war mit ihrem Angriffskünsten auf dem Leuchtturm nicht zufrieden und trainiert ihre Fertigkeiten im Nahkampf aus (Waffenlosen Kampf -6, 12 Karma, 42 Tage), bis sich nur noch die besten mit Slitch messen können.

- Prolog II -

Mi, 11.06.59, 06:50 Uhr – Seattle, Everett – Leuchtturm

Xanatos dümmert mit tödlichen Verletzungen im geheimen Keller des Leuchtturms dahin. Sein Lebensfunke, der eigentlich verloschen sein sollte, glimm noch und der Elf zeigt sich zäher als gedacht. Sein Notfall-Armband von **Doc Wagon** ist im Laufe des letzten Gefechts von einer Kugel getroffen worden und die Einsatzzentrale geht beim Ausbleiben der Daten immer von einem größtmöglichen Unfall aus. Auch der Abgleich mit den Meldungen von **Lone Star** über eine Schießerei in dem Gebiet lässt das Schlimmste befürchten. So ist nur wenige Sekunden später ein **Fast-Response-Team** unterwegs und fliegt den Leuchtturm in einem Hubschrauber von der Küste her an.

Die Einsatzsicherungsspezialisten treffen auf keinen Widerstand und nach kurzer Zeit entdecken sie auch den Zugang zum Gewölbekeller, in dem Xanatos recht lebloser Körper liegt. Die Notärzte kümmern sich mit aller Erfahrung um den Magier und können in dieser Situation auch keine Rücksicht auf die magischen Fähigkeiten des Elfen nehmen. Die beiden großkalibrigen Kugeln in der Brust des schwerstverwundeten Zauberers verhindern jegliche Erstversorgung. Xanatos wird daher so schnell wie möglich in den Helikopter gebracht und in das nächstgelegene Notfallkrankenhaus geflogen.

Dort wird er erfolgreich operiert (kein Magieverlust) und erholt sich ausgesprochen gut. Die Mediziner hoffen auf eine baldige Genesung und bringen ihn in einem Zimmer auf der Intensivstation unter. Der Spaß wird ihn eine gute Stange Geld kosten, denn der Rettungseinsatz schlägt mit 5.000 Nuyen zu Buche. Ganz zu schweigen von der kostenpflichtigen Reanimation, die mit weiteren 8.000 Nuyen auf der Rechnung stehen wird, natürlich zuzüglich der Kosten für den Aufenthalt im Krankenhaus.

- Bin ich hier richtig? -

Fr, 04.07.59, 21:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Bar „Old Spice“

Die Runner sitzen – wie die Tage vorher – in ihrer Stammkneipe und hauen die hart verdienten Nuyen auf den Kopf. Darkblade und Gimli versuchen immer wieder, Slitch etwas Manieren beizubringen, doch dies schlägt zu Shortys Erheiterung fast immer fehl. Am Freitag Abend stellt ihnen **Old Spike**, der Ork, eine Runde Freibier auf den Tisch und erkundigt sich, ob das Team wieder bereit für einen Job ist.

Die müßige Zeit des Nichtstuns wird den meisten langsam langweilig und so nicken alle Viere, während die Nasen tief im Soybier verschwinden. Spike setzt sich kurz mit an den Tisch und gibt die Infos weiter. Sie sollen sich am morgigen Samstag um 20:00 Uhr in der Bar „3-15“ in der Renraku Arkologie mit einem **Mr. Silver** treffen.

„Ha!“, meint Darkblade bei der Erwähnung des gigantischen Bauwerks. Die Arkologie flößt ihm ein unerklärliches Unbehagen ein und auch der Rest der Truppe ist nicht begeistert. Allerdings eher wegen dem öffentlichen und exponierten Platz des Treffens, als wegen irgendwelcher düsteren Vorahnungen. Dennoch gibt man zu Verstehen, dass man interessiert ist und so geht der Ork wieder in eines der Hinterzimmer um den Deal festzumachen.

Fr, 04.07.59, 23:30 Uhr – Seattle, Snohomish – Bar „Old Spice“

Das Old Spice kann heute schon früh Schluss machen. In der Nachbarschaft ist eine ziemliche Sause organisiert worden und das Stammpublikum und die wenigen Gelegenheitsgäste sind zu der Straßenparty abgewandert. Eine halbe Stunde vor Mitternacht summt das Telekom und der Ork nimmt gelangweilt den Anruf entgegen, wird dann aber umgehend hellwach.

Am anderen Ende der Matrixleitung lächelt ihn Xanatos an – und zwar putzmunter, wie es scheint. Der erste Gedanke an ein simuliertes Bild des Magiers hält dem zweiten Blick nicht stand und freudig überrascht begrüßt Spike den tot geglaubten Elfen. Nach einem kurzen Palaver wägt er ab und schickt den Runner ebenfalls ins „3-15“. Dieser dankt und verabschiedet sich bis auf weiteres.

Sa, 05.07.59, 19:00 Uhr – Seattle, Downtown – Renraku Arkologie

Zu viert tauchen die Runner eine gute Stunde vor dem Termin am Haupteingang der Arkologie auf. Das gewaltige Bauwerk reicht buchstäblich bis in den Himmel und die mächtigen Eingänge wirken aus der Entfernung wie kleine Löcher in einem Termitenhügel. Die Durchgänge in das riesige Einkaufszentrum sind gut bewacht und als der kleine Schamane den Scanner durchschreitet, wird er prompt vom Wachpersonal aufgehalten. In einem der Nebenzimmer wird er dann noch einmal gefilzt und muss seinen **Ares Predator II** abgeben. Immerhin wird er nicht wieder rausgeworfen und kann noch froh sein, nicht in Handschelle abgeführt zu werden.

Besorgt, aber nicht ohne Schadenfreude, folgt Darkblade dem Gnomen nach kurzer Zeit und atmet innerlich auf, als die Scanner ruhig bleiben. Die mitgeführten Waffen waren zu schwer zu orten und auch der Rest des Teams gelangt ohne weitere Probleme in die Arkologie.

Ihr Ziel ist der Club „3-15“ und wie der Name schon sagt, befindet sich dieser in der 3.Etage, im zweiten Stockwerk über dem Erdgeschoss. Dort angekommen fällt dem Adepten sofort die hochgewachsene Gestalt an der Theke auf. Ein Elf wie er und mit einer so vertrauten Gestik. „Kann es sein?“, fragt sich Darkblade und nähert sich vorsichtig dem auffälligen Gast. Und tatsächlich, es ist Xanatos, der tot geglaubte Magier. Dieser begrüßt den Adepten und die anderen Runner, dann widmet er sich seinem Drink und gibt an, von Old Spike hierher geschickt worden zu sein.

„OK“, denken sich die anderen Teammitglieder und fragen sich insgeheim, wieso der leblose Magier nun doch wieder quicklebendig unter ihnen weilt. Aber so, oder so, ein Magier kann auf dem folgenden Run nicht schaden und sie nehmen ihn wieder in ihre Mitte.

Darkblade ist aber misstrauisch genug, und nimmt die Aura des Elfen mit seinem emphatischen Gespür unter die Lupe. Erschreckt weicht er unter der aggressiven Ausstrahlung zurück und hält kurzzeitig die Luft an. Dann atmet er durch und beäugt Xanatos noch skeptischer als zuvor.

Da sich keine zwingenden Gründe gegen die Teilnahme des Magiers finden, fragt man den Barkeeper **Hendrick** nach einem **Mr. Silver**. Dieser nimmt die Bande kurz in Augenschein und deutet dann auf eine der seitliche Türen. „Im Blauen Raum“ nuschelt er und putzt weiter seine Gläser.

Sa, 05.07.59, 20:00 Uhr – Seattle – Renraku Arkologie – Blauer Raum im Club „3-18“

Da sitzt er nun. Ihr Auftraggeber. Cool und gelassen winkt Mr. Silver die Runner herbei und bittet sie, es sich doch auch in einem der großzügigen Ledersessel bequem zu machen. Vor ihm liegt ein kleiner Stapel Aktenmappen und im Glas schwappt noch ein Rest Wasser. Der Kerl ist wohl Mitte Vierzig, dunkelbraunes Haar und hat ein völlig nichtssagendes Gesicht. Also ein Typ, den man bereits vergisst, bevor man ihn richtig wahrgenommen hat.

Silver kommt dann auch gleich zum Geschäft. Die Runner sollen eine prominente Person entführen und einige Tage sicher verwahren. Der Zielperson darf dabei kein Leid zugefügt werden, sie soll lediglich für einige Tage von der öffentlichen Bühne verschwinden. Der Lohn für diese Aufgabe beträgt satte 300.000 Nuyen für das Team.

„Uff“ – Die Runnern kommen ins Grübeln. Schon öfters sind sie für weniger zu Klump geschossen worden. Darkblade steht kurz davor, den Job dankend abzulehnen, doch dann raufen sie sich zusammen und nehmen den Auftrag in Anbetracht der großzügigen Entlohnung an.

Ihr Opfer ist kein geringerer als **David Hague**, Richter am Konzerngerichtshof. „Oh je, oh je“ denken sich da einige am Tisch, doch was hatte man erwartet. Den Pizzabäcker um die Ecke – wohl kaum. Mr. Silver teilt die Mappen aus und in jeder befindet sich eine Holografie der Zielperson und einige wichtige Daten zu ihrem Auftrag. **Hague** wird am 11. September, also in sechs Tagen, mit dem Suborbital aus Tokyo um 21:45 Uhr in Seattle landen. Normalerweise wird er dann mit einer Limousine samt Begleitung in Richtung Innenstadt fahren und dort sein schwer bewachtes Hotel aufzusuchen.

Ihr Johnson schlägt vor, den Überfall auf dem Weg zwischen **Sea-Tac** und **Downtown** zu arrangieren, aber hält auch andere Optionen für machbar. Ziel der Operation ist schließlich ein Safehouse in Redmond, dessen genaue Adresse erst nach dem Zugriff übermittelt werden soll. Nun liegt es in der Hand der Runner, sich weitere Gedanken darüber zu machen.

Als das Team den Vorschuss anspricht spendiert Mr. Silver erst 100.000 Y und lässt sich dann noch weitere 10.000 Y herauskitzeln. Als Bonbon bietet er ihnen an, Ausrüstung zum Einkaufspreis zu beschaffen und fordert die Runner auf, kurze Listen zusammenzustellen, er wird sein möglichstes tun, um das Gewünschte zu besorgen.

Das lassen sich die Samurai nicht zweimal sagen. Rasch füllt sich die Schreibfolie mit Spielzeug, dass sonst nur die Spezialeinheiten der Megakonzerne und Regierungen in die Hände bekommen. Doch Mr. Silver nimmt die Folien trocken entgegen, wirft je einen kurzen Blick darauf und nickt mehrmals bedeutungslos. Schließlich dankt er denn Runnern und bietet ihnen an, den Rest des Abends auf seine Rechnung zu verbringen, doch die Arkologie ist ihnen nicht geheuer und so verlassen sie den Club kurz nach ihrem Johnson.

Sa, 05.07.59, 22:00 Uhr – Seattle – Unterwegs

Noch auf dem Weg zurück zu ihren Buden entbrannt ein kurzes Wortgefecht zwischen Darkblade und Xanatos. Der Magier hatte bei seiner „Bestellung“ auf Beschwörungsmaterialien für Erdelementare verzichtet, was dem andere Elfen nicht so recht zu passen schien. Er hätte gern eines als Rückendeckung und hält diese für sinnvoller als Feuerelementare. Doch nach einem langen hin und her erklärt Xanatos trotzig, dass er keine Erdelementare (mehr) beschwört und basta! Dem Adepten bleibt nichts anderes übrig, als diese Aussage zu schlucken.

Darkblade hakt das Thema ab und wirft sich an sein Handy. Er ruft **Old Spike** an und bittet ihn, den **Ork-Rigger** vom vorletzten Run anzuheuern und fragt zudem nach, ob er Kontakte zu einigen LKW-Fahrern hat. Spike meint, dass er sich drum kümmern werde und legt dann auf.

Der nächste Anruf gilt **Fastklick**, dem jungen und nervigen **Decker**. Zu seiner Überraschung meldet sich mal nicht der Anrufbeantworter, sondern auch wirklich ein Wesen aus Fleisch, Blut und Cyberware. Der Elf bittet ihn um ein kurzes Dossier zu Ihrer Zielperson. Ohne spürbare Reaktion auf den prominenten Namen „David Hague“ nimmt dieser den Auftrag entgegen und macht auch gleich klar, dass dafür 1.000 Y fällig sind. Darkblade stimmt zu und erhält direkt im Anschluss einen Rückruf von Old Spike. Der Rigger nimmt 10.000 Y für den Job und steht ab sofort für das Team bereit. Nach der Übermittlung der Handynummer quittiert der Adept diese, steckt sein Telefon wieder ein und verfällt in dumpfe Überlegungen, wie man nun weiter vorgehen soll.

- Bescherung -**Mi, 09.07.59, 16:00 Uhr – Seattle – Snohomish**

In den vergangenen Tagen haben sich die Runner mit den Straßen und Wegen um **SeaTac** vertraut gemacht. Die Sicherheitseinrichtungen und die drei Terminals machen es nicht leicht, einen vernünftigen Plan auszuarbeiten.

Am Nachmittag erhalten dann alle einzeln Telefonanrufe von Ihrem Mr. Johnson und werden für 19:00 in eines der Lagerhäuser am Terminal 91 des Zentralhafens von Seattle zitiert, um ihre bestellten „Waren“ in Empfang zu nehmen.

Mi, 09.07.59, 19:00 Uhr – Seattle Downtown – Zentralhafen, Terminal 91

Die Runner haben sich zusammen auf den Weg gemacht und sind gespannt und vorsichtig, wie es sich bei solchen Transaktionen in der Vergangenheit durchaus bewährt hat. Immerhin sollen Waren im Wert einiger zehntausend Nuyen den Besitzer wechseln und bei den vorherrschenden Aktivitäten der Unterwelt wäre selbst eine solch vergleichsweise kleine Ladung eine willkommene Beute.

Im Schein der tiefstehenden Sonne betritt das Team besagtes Lagerhaus und findet sich in einer großen Halle wieder, in der etliche Kisten gelagert werden. Zwischen den mehr als 4 m hohen Stapeln wurde ein Bereich freigelassen, den nun drei einfache Tische ausfüllen. Anwesend sind neben Mr. Silver noch zwei Orks und eine Präsenz im Astralraum.

Gimli checkt den Astralraum kurz ab und meldet die Anwesenheit eines Zauberers. Xanatos, Shorty und Slitch äugen wachsam durch die Reihen von Kisten und halten die beiden Orks im Auge, während Darkblade versucht, die Emotionen ihres Johnson einzuschätzen. Doch die ganze Sache wirkt gut und so vertrauen alle auf ihr Bauchgefühl und greifen nach den bereit liegenden Koffern. Mr. Johnson nickt wohlwollend und weist die Runner auf die entsprechende Beschriftung hin, die jeweils den Namen eines der Teammitglieder zeigt.

Xanatos öffnet als ersten seinen Koffer. Auf der schwarzen Schale leuchtet das rote H&K Logo und freudig blickt der hermetische Magier auf die nagelneue, noch eingeschweißte **HK Urban Combat**, inklusiver 5 weiterer Magazine für **ADPS-Munition**. Zusätzlich findet er zwei kleine Plastikkästchen, in denen sich jeweils sechs Beschwörungsmaterialien für Luft-, bzw. Feuerelementare befinden. Leider liegt dem auch eine Rechnung über 17.400 Nuyen bei.

Vor **Gimli** liegen zwei kleinere Koffer. Darin ein **Ares Predator II** mit Halfter und zwei Ersatzmagazinen, dazu eine 50er-Packung **APDS** im passenden Kaliber. Der Schamane guckt kurz und widmet sich dann dem zweiten Behälter. In diesem liegt ein kleines Medaillon, dass er mit großen Augen als den gewünschten **Zauberfokus für Kampfzauber** (Stufe 1) erkennt. Entsprechend hoch auch die Rechnung. Der Zettel weist ihn auf stolze 75.000 Nuyen hin.

Slitch war wie immer bescheidener. Der einzelne Koffer enthält lediglich eine Packung **APDS** im Kaliber 10mm für die **Savalette Guardian** der Gestaltwandlerin.

Der größte Berg türmt sich vor Darkblade auf. Auch hier liegt eine schwarzer Koffer mit dem Logo von H&K. Dieser enthält eine brandneue **HK Urban Enforcer** mit 5 Ersatzmagazinen für **ADPS-Munition**. In einem weiteren Koffer liegen vier 20er Schachteln mit insgesamt 40 30mm **IPE-Schock-Minigranten**, sowie jeweils 20 normalen Granaten der Klassifizierung IPE-HE und IPE-Schock. Dazu kommt ein kleiner Koffer mit je 2 Streifen Magazine für 10mm APDS-Munition, bzw. ExEx-Munition, also im passenden Kaliber für die Savalette. Die Rechnung reicht auch hier für ein vernünftiges Auto, es sind immerhin satte 17.000 Nuyen.

Schlussendlich nimmt sich noch jeder für 6.500 Nuyen einen der bereitgelegten **leichten Sicherheitspanzer** mit **Helm** und probiert diese kurz an. Wie immer bei solchen Aktionen zeigt Slitch wenig Schamgefühl und veranlasst die sonst doch so coolen und regungslos dastehenden Orks zu eine eindeutigen Reaktion. Im Angesicht der sich entblößenden Weiblichkeit weiten sich selbst die Cyberaugen der beiden Begleiter und auch Mr. Silver kann sich ein anerkennendes Schmunzeln nicht verhehlen.

Nach dieser kurzen, erotischen Einlage ist das Treffen auch beendet. Die Runner packen die Sicherheitspanzer wieder ein und verstauen ihren neuen Krimskram im Wagen. Dann fahren sie zurück zu ihren Wohnungen und verabreden sich – bis auf Xanatos – noch ins **Old Spice**.

- Vorbereitungen -

Do, 10.07.59, tagsüber – Seattle – Snohomish – Wohnungen der Runner

Der Magier hat noch am Vorabend damit begonnen, magische Unterstützung zu beschwören und bereitet sich in seiner Unterkunft auf die Anrufung der Elementargeister vor. Bis zum frühen Morgen hat er **2 Luftelementare** (2x Stufe-6, 2 und 3 Erf.) unter seine Herrschaft gezwungen und wiederholt das Ritual am folgenden Nachmittag noch einmal. Danach schuldet ihm auch noch ein **Feuerelementar** (Stufe-6, 3 Erf.) seine Dienste. Danach schickt er die drei Wesen auf Abruf zurück in ihre Metaebene und haut sich aufs Ohr, um sich richtig auszuschlafen.

Unterdessen meldet sich auch der Decker bei Darkblade. Fastclick hat wenig Neuigkeiten über David Hague zu vermelden, die nicht auch schon in den Unterlagen von Mr. Silver zu finden waren. Etwas enttäuscht überweist der Adept die 1.000 Y und telefoniert anschließend mit dem Rigger. Nach einigem Hin und Her einigen sich beide darauf, den Turm des **Citymasters** durch einen größeren zu ersetzen. Dieser kann dann zwar nicht mehr getarnt werden, aber da der Elf das Fahrzeug als Fluchtfahrzeug in die Planung eingebaut hat, ist ihm die erhöhte Feuerkraft wichtiger. Nach Auskunft des Riggers verfügt der andere Turm über eine **Automatikkano** und vier Raketenstarter – eine Tatsache, die Darkblade ein zuversichtliches Grinsen entlockt.

Der Leopard-Schamane verbringt den Tag in seiner Medizinhütte und ruft sein Totem an. Der Gnom nützt die Zeit und bindet den neu erworbenen Zauberfokus (Stufe-1, 3 Karma). Danach probiert er das Medaillon gleich aus und erfreut sich der gewachsenen Macht seiner Kampfzauber. Auch der neue Predator II wird in einer leerstehenden Halle kurz getestet und für gut befunden.

Gegen Ende des Tages flattert dann noch eine schlechte Nachricht per Matrixnetzwerk in die Wohnungen der Runner. Old Spike trommelt das Team in einer Konferenzschalte zusammen und informiert sie darüber, dass im „Spice“ zwei Typen aufgetaucht sind, die sich nach einigen der Runner erkundigt haben. Der Ork verspricht, weiter auf verdächtige Personen zu achten und wünscht dem Team eine gute Nacht. Die Runner haben sich – soweit möglich – gut vorbereitet, denn morgen soll es endlich los gehen.

- Eine ungewöhnliche Landung -

Fr, 11.07.59, 21:30 Uhr – Seattle – „Sea-Tac“ und Umgebung

Es ist soweit. Der Tag X ist angebrochen und die Runner haben ihren Plan ausgetüftelt. Sie wollen David Hague am Flughafen abfangen und vorerst nur verfolgen. Nach Auskunft von Mr. Silver wird die Limousine mit ihrer Zielperson das Terminal über den **North Exit Drive** verlassen und der **Route-518** folgend auf die **Interstate-5** auffahren. Dort wollen die Runner einen Stau verursachen und den Wagen des Richters zum Stoppen zwingen. Über die Abfahrt auf die **Route-599** erfolgt dann die Flucht mit dem dort in der Nähe geparkten Wagen des Riggers.

Soweit der Plan. Kurz vor halb zehn Uhr Abends haben sich die Mitglieder des Teams in der großen Halle des Hauptterminals versammelt. Alle bis auf Slitch, die in ihrer Adlergestalt die I-5 abfliegt und nach und nach die Überwachungskameras zwischen den beiden Anschlussstellen sabotiert. Die Runner hoffen, das ein verirrter Seeadler hier wenig Aufmerksamkeit erzeugt. Ihr technisches Verständnis reicht aus, um an den Masten der Videoüberwachung die Kabel oder gleich das ganze Gehäuse zu demolieren.

Im Terminal schauen die Runner inzwischen gebannt auf die Anzeigen mit den Flugdaten. Der Magier hat sich unterdessen mit der U-Bahn-Verbindung zum Besucherpark am Nord-Satelliten begeben und hält dort Ausschau nach evtl. Gegnern. Einen Versuch, das Gelände astral zu überfliegen, hat er sofort wieder abgebrochen. Die Wachgeister und Schutzelementare der Sicherheit sind doch sehr zahlreich und er will keine unnötige Aufmerksamkeit erregen.

Fr, 11.07.59, 21:45 Uhr – Seattle – „Sea-Tac“ und Umgebung

Fünfzehn Minuten später bricht das schleichende Chaos aus. Xanatos kann von seiner Position aus sehen, wie etliche Streifenwagen auf das Vorfeld fahren. Nur wenig später folgen Kolonnen der Flughafenfeuerwehr und dann brechen alle Dämme. So gut wie jedes Fahrzeug scheint unterwegs zu sein und auch jede einzelne Warnlampe auf dem Gelände leuchtet nun grell in die Nacht. Da offensichtlich irgendetwas schief gelaufen ist, rennt der Magier die Treppen hinunter und erwischt gerade noch einen Wagen der Magnetbahn, die ihn zurück zum Hauptterminal bringt.

Slitch bekommt einige Kilometer weiter Nordöstlich von dem ganzen Trouble nicht viel mit. Planmäßig hat sie die Kameras mehr oder minder geschickt deaktiviert und landet neben der Straße, wo sie sich zurück in ihre Menschengestalt wandelt. Dann zieht sie sich an, nimmt ihre Guardian und geht hinter den Absperrungen aus Macroplast in Deckung. Wenn das vereinbarte Signal der anderen kommt, soll sie hier, etwas hinter der Abfahrt, einen dichten Stau verursachen, der ihnen Gelegenheit geben wird, die Limousine des Richters anzugreifen.

In der großen Halle des Terminals haben sich die Verantwortlichen inzwischen entschlossen, die anwesenden Personen zu informieren. Der Flug aus Tokio habe Schwierigkeiten bei der Landung und es würden routinemäßige Vorkehrungen getroffen. Keuchend erreicht kurze Zeit später auch der Magier wieder das Team und als Darkblade gerade fragen will, was dieser gesehen hat, wird die Luft von einem unheilvollen Dröhnen erfüllt. Die großen Glasscheiben der Fassaden vibrieren sichtlich und dann spüren sie das Beben in den Beinen. Doch es ist kein Erdbeben, sondern der in niedriger Höhe viel zu schnell dahinrasende Suborbitalflieger, in dem ihre Zielperson eigentlich gerade landen sollte.

„Overshot“ hören sie nun durch die unzähligen Lautsprecher und der Adept kann mit seinem emphatischen Gespür die aufkommende Panik des Mobs fühlen. Er winkt das Team zu sich und zeigt nur in Richtung des westlich gelegenen Parkhauses, dann rennen alle los. Xanatos kontaktiert im Laufenden Mr. Silver und dieser zeigt sich gut informiert. Da die Entführung mit dem Absturz der Maschinen erst einmal gestorben ist, will ihr Johnson nun, dass sie David Hague und seinen Koffer aus dem Wrack bergen, bevor die Sicherheits- und Rettungskräfte vor Ort sind. Er bietet dazu von sich aus einen Hubschrauber an, den er dem Team zur Verfügung stellt. Die Runner beordern diesen auf das Dach des Parkhauses und entledigen sich auf dem Weg nach oben ihrer weiten Klamotten, mit denen sie ihre leichten Sicherheitspanzer getarnt hatten.

Slitch wartet in ihrer Deckung auf das Signal, als plötzlich von Westen her eine Flammenkugel am Himmel auftaucht und über sie hinwegdonnert. Dutzende Autos steigen auf die Bremse und verursachen mehrere Auffahrunfälle, als die Fahrer das Phänomen am Himmel verfolgen. Dann steigt am Horizont eine Flammensäule auf, gefolgt von einem lauten Donnerschlag. Nicht genau wissend, was da passiert ist, ergreift die Runnerin die Chance und feuert wild auf einige Fahrzeuge, die auf den noch freien Spuren unterwegs sind. Nach zwei leer geschossenen Magazinen ist der Stau perfekt. Zum einen, weil die Wagen ramponiert sind, zum anderen, weil deren Fahrer das Weite gesucht haben. Binnen kurzer Zeit stauen sich die Wagen auf, etliche Personen steigen aus und schauen nach Osten, wo sich eine gewaltige Feuersäule in den Himmel erhebt. Der Flieger muss irgendwo in Redmond runter gekommen sein und schon kann man überall in der Gegend die Sirenen hören und Blaulichter auf den Straßen erkennen. Um diesen Stau wird sich keiner mehr kümmern, so gut wie alle Rettungs- und Einsatzwagen kennen momentan nur ein Ziel, die Absturzstelle des Suborbitalfliegers.

Am Parkhaus des Flughafens telefoniert Darkblade zur selben Zeit mit dem Rigger, der immer noch an der Abfahrt auf die Runner wartet. Über das Trideo im Wagen hat er inzwischen auch erfahren, dass ihr Plan eine unerwartete Wende bekommen hat. Bei den verstopften Straßen kann er das Team unmöglich rechtzeitig aufgabeln und soll sich deshalb auf eigene Faust zur Absturzstelle durchkämpfen und dort die Runner treffen.

Sowohl die wieder in einen Adler verwandelte Slitch, als auch der schwarze **Hughes Airstar** ihres Auftraggebers erreichen kurze Zeit später das Dach des Parkhauses. Hier hat sich ebenfalls eine lange Schlange in den Parkgassen gebildet. Die Besucher des Flughafens sind zu ihren Wagen geeilt und versuchen nun, das Parkhaus so schnell wie möglich zu verlassen. Doch den einzig Erfolg versprechenden Weg haben die Runner gewählt, den durch die Luft. Nur Sekunden nach der Landung hebt der Helikopter wieder ab und bringt das Team nach Osten.

Gimli prägt sich die Flugroute ein und projiziert in den Astralraum. Die Gestalt des Schamanen fliegt nach Nordosten und spürt das Wrack der abgestürzten Maschine in Redmond am Nordufer des **Beaver Lakes** auf. Der Flieger ist in vier große und tausend kleine Teile zerbrochen. Das Heck versinkt gerade noch brennend im See, während der vordere Teil nach einige tausend Metern Rutschpartie relativ unversehrt am Fuß eines Hügel zum Stoppen gelangt ist. Die Furche ist gesäumt mit brennenden Trümmerteilen, Koffern, und Leichen. Der Astralraum bietet ein Bild des Grauens und erschüttert kehrt der Gnom in seinen Körper zurück.

Fr, 11.07.59, 22:00 Uhr – Seattle, Redmond – Absturzstelle

Durch den Bericht des Schamanen weiß das Team nun, wo sie hinmüssen und da Richter Hague höchstwahrscheinlich im vorderen Teil der Maschinen gesessen war, könnte er noch unverseht sein. Das Team scheint einen kleinen Vorsprung zu haben, denn der Helikopter nähert sich dem Wrack als erster Hubschrauber überhaupt. Der Pilot meldet, dass der Funk total überlastet sei und die Flugkontrolle über dem Stadtgebiet zusammengebrochen sei. Alles was fliegt ist momentan unterwegs, um zu helfen oder um ja nichts zu verpassen. Im Schutz des Tumults nähert sich das Team von Süden und landet in etwas 100 m Entfernung zum Ziel in der Nähe eines kleinen Wäldchens.

Bevor der Hubschrauber die Runner absetzt, können diese noch erkennen, dass sie doch nicht die ersten am Unfallort sind. Ein deutlich als **Doc-Wagon**-Einheit gekennzeichneteter **Citymaster** nähert sich der vorderen Ausstiegsluke, die sich nach dem Crash in ca. einem Meter Höhe befindet. Gimli wechselt noch ein weiteres Mal in den Astralraum über und erkundet die vordere Passagierkabine. Die Auren der Passagiere sind ausnahmslos erloschen. Er schwebt kurz durch die Kabine und hofft, den Richter zu entdecken, doch ist ihm dies im Astralraum nicht möglich. Dann wird die Luke geöffnet und zwei Mann des Rettungsteams steigen hindurch. Sie gehen die Sitzreihen ab und untersuchen jeden der Toten kurz, als ob sie jemanden besonderen suchen.

Der kleine Schamane kehrt zum Team zurück. Das Timing war perfekt, denn Darkblade und Shorty stehen schon mit gezückten Waffen in der geöffneten Tür des **Airstar**, der nur noch wenige Zentimeter über dem Boden schwebt. Direkt dahin springt Xanatos aus dem Hubschrauber, gefolgt von Slitch und dem der Gnom, der augenblicklich den **Präriegeist** des Landstichs beschwört.

Der Helikopter hat noch nicht wieder abgehoben, da stürmt das Team auch schon los in Richtung des abgestürzten Flugzeuges. Die Rettungskräfte am Wrack haben die Ankunft der Runner mitverfolgt und zwei Mann des vermeintlichen **HTR-Teams** von **Doc-Wagon** heben ihre Maschinenpistolen und legen auf die Neuankömmlinge an.

- Behandlungsfehler -**Fr, 11.07.59, 22:03 Uhr – Seattle, Redmond – Absturzstelle**

Das Team stürmt vorwärts und hofft, dass die Leute von Doc-Wagon schon nicht zu aggressiv vorgehen werden. Doch die beiden „Gefahrenentschärfer“ mit den MPs im Anschlag lassen nichts gutes ahnen. Als sich dann auch noch der Geschützturm mit der Doppellafette in Richtung der heranstürmenden Runner dreht reicht es Darkblade aber doch.

Noch im Laufen feuert er aus dem Unterlaufgranatwerfer zwei Mini-Granaten auf die noch etwa 70 m entfernten Gegner ab. Die Explosionen werfen die beiden Männer um und fügen ihnen beachtlichen Schaden zu (2x S-Schaden), was den Adepten nicht davon abhält, noch eine dritte Granate hinterher zu schicken. Doch diese war schlechter gezielt und detoniert weit abseits der am Boden liegenden Männer (2x +L). Gimli, der bereits zehn Meter zurückgefallen ist, ruft den Geist und befiehlt ihm, diesen verflixten Geschützturm zu zerstören. Der Geist bestätigt und taucht kurze Zeit später am Fahrzeug wieder auf.

Auch der Magier hält den Zeitpunkt für gekommen, die magische Kavallerie zu rufen. Er befiehlt seine drei gebundenen Elementare zu sich und spürt deren machtvolle Präsenz im Astralraum. Die anderen Runner verzichten auf Aktionen, sondern versuchen nur, so schnell wie möglich die Distanz zum Wrack zu überbrücken. Slitch und Shorty haben bei dieser Entfernung mit den schweren Pistolen ohnehin keine Chance, im Laufen einen Treffer zu landen.

Dann rattert das **leichte Maschinengewehr** auf der anderen Seite los und einige der Kugeln treffen die vorneweg laufenden Runner Darkblade, Slitch und Xanatos. Die Waffe ist mit Betäubungsgeschossen geladen und dennoch erwischt es die Gestaltwandlerin so heftig, dass diese zu Boden geht (T-Bet.), während der Magier lediglich einige blaue Flecken (L-Bet.) hinnehmen muss. Der Adept dankt dem Sicherheitspanzer, wirft sich mit einem gewagten Hechtsprung ins Gras und robbt in Deckung. Xanatos hingegen läuft weiter und befiehlt dem Feurelementar (Kraftstufe-6), im Innenraum des Wagens zu manifestieren um dort alles zu verbrennen und zu vernichten.

An eben jenem Citymaster verschwindet plötzlich die manifestierte Gestalt des Präriegeistes und der Schamane verspürt gleichzeitig den Verlust des gerufenen Dieners. Wahrscheinlich wurde die magische Kreatur von einem Zauberer der Gegenseite gebannt. Der Gnom flucht frustriert vor sich hin, nimmt weiter die kurzen Beine in die Hände und versucht zusammen mit der Menehune nicht den Anschluss zu verlieren.

Der Schütze im Citymaster hält weiter munter auf die heranlaufenden Runner. Er erwischt den Adepten nur mit einem Streifschuss und verfehlt Shorty gänzlich. Nur der hochgewachsene Elfenmagier fängt sich erneut ein paar Kugeln ein (+L-Bet.). Dann muss er von seinem Feurelementar erfahren, dass das Fahrzeug der Gegner mit einer **astralen Barriere** geschützt ist, die das Geistwesen nicht durchdringen kann.

Gimli wird der Kugelhagel nun auch zu dicht und er wirft sich nur wenige Meter von Darkblade entfernt zu Boden. Da es für seine Predator II immer noch zu weit ist, konzentriert er sich und ruft einen weiteren Präriegeist zu Hilfe, während der Elf neben ihm versucht, den Geschützturm mit der APDS-Munition zu beharken, doch noch will sich trotz einiger gut platzierter Treffer kein Erfolg zeigen.

Shorty hat nun auch die Höhe der im Gras liegenden Runner erreicht und stürmt weiter hinter dem Magier her, der seinem Elementar nun befiehlt, den Geschützturm anzugreifen. Vielleicht wäre es klüger gewesen, sich ebenfalls irgendwo Deckung zu suchen, denn als Konsequenz des zwar wagemutigen aber nicht sehr klugen Verhaltens werden sowohl Xanatos (+L, M-Bet.) als auch die Menehune (L-Bet.) von den nächsten Salven erwischt – bei Verwendung normaler Munition wären jetzt sicher schon einige der Runner zu Hackfleisch verarbeitet worden.

Da das Abwehrfeuer einfach zu heftig wird, beschließt der Schamane, es mit einem subtileren Trick als dem Frontalangriff zu versuchen. Er befiehlt dem Präriegeist, das Team mit seiner **Kraft der Verschleierung** zu tarnen und bereitet sich schon mal auf den nächsten Sprint vor, mit dem das Team die verbliebenen 40 m zum Flugzeugwrack überwinden muss.

Doch der gegnerische Magier ist aufmerksam und ändert ebenfalls seine Taktik. Da er sich gerade nicht um angreifende Geister kümmern muss, nimmt er die Runner mit einem heftigen Manaball (Kraft-5, S) unter magisches Feuer, doch der Spruch verpufft wirkungslos.

Dann heißt es „Auf, Auf!“ und die Runner stürmen erneut vorwärts. Von den beiden erledigten Gegnern am Heck des Citymasters geht keine Gefahr mehr aus, die bewegen sich keinen Millimeter mehr. Dann manifestiert unter dem bösen Grinsen des Elfenzauberers auch endlich der Elementar in einer Flammensäule und stürzt sich auf das Geschütz.

Doch der feindliche Magier ist immer noch aktiv und schleudert dem Team einen zweiten Manaball (Kraft-5, S) entgegen, der diesmal mit deutlich besserer Wirkung sein Ziel trifft. Xanatos wird schwarz vor Augen (+S-Bet., KO) und mit einem Stöhnen fällt er vornüber ins Gras. Auch Darkblade gibt einen gedämpften Schrei (S-Bet.) von sich, lässt die Waffe fallen und taumelt zu Boden. Doch er ist noch bei Bewusstsein und kramt eilig ein **Stim-Patch** aus dem gepanzerten Anzug und drückt es sich an den Hals. Sogleich spürt er die belebende Wirkung des biochemischen Cocktails und rafft sich wieder auf.

Gestärkt durch das Patch erreicht der Adept dann mit den nächsten Schritten den Citymaster, der etwa 10 m vom Wrack des Flugzeuges entfernt angehalten hat. Er greift sich eine der Granaten an seinem Schultergurt, packt die Hecktür des gepanzerten Fahrzeugs und öffnet diese mit einem Ruck. Er hat Glück, denn die Tür ist nicht verriegelt und so sieht er sich einem überraschten Gegner gegenüber, der aber rasch reagiert und beschwörend die Arme hebt. Darkblade führt seine Bewegung schneller zu Ende und wirft die scharf gemacht Granate aus dem Handgelenk in den Laderaum des Wagens. Der Zauber des Magiers schlägt dann auch noch fehl und der Adept nimmt die folgende Detonation der Granate (S-Schaden) mit Genugtuung zur Kenntnis.

In seinem Rücken rennen Shorty und Gimli weiter auf das Wrack zu und sind kurz davor, den am Boden liegenden Elfenmagier zu erreichen. Doch der Rigger des anderen Einsatzteams hält weiter dagegen und deckt die beiden Runner mit Gel-Geschossen ein, die aber nur beim Schamanen Wirkung zeigen (L-Bet.). Endlich bei Xanatos angekommen, wirft sich der Gnom in Deckung und kramt seinerseits zwei Stim-Patche aus den Außentaschen seiner Panzerung. Er verabreicht eines davon dem Magier (Stufe-3) und robbt dann zum leblosen Adlerkörper von Slitch, dem er ebenfalls eine der Erleichterung der modernen Medizin (Stufe-3) aufdrückt.

Nachdem der feindliche Zauberer ausgeschaltet ist, widmet sich Darkblade dem Geschützturm. Er stellt den Granatwerfer auf Aufschlagzündung und nimmt das leichte MG unter Feuer. Die Granate trifft präzise, die folgende Explosion schwärzt den Turm beachtlich. Doch einen realen Schaden scheint dies nicht zu verursachen, denn der Lauf schwenkt nun ungehemmt in seine Richtung. Rasch springt er einen Schritt nach hinten und nimmt so das Heck des Fahrzeugs als Deckung. Doch der Rigger ist kein Anfänger und legt kurzerhand den Rückwärtsgang ein. Dann gibt er kurz Gas und nur mit Mühe entgeht der Elf der Citymaster-Ramme. Trotz des rettenden Sprungs rollt ihm der Wagen dennoch mit einem der Reifen über den Fuß. Fluchend hüpfte der Adept einmal im Kreis, besinnt sich dann und entert den Wagen flugs durch die immer noch offene Hecktür.

Xanatos rappelt sich unterdessen wieder auf und sieht, wie Shorty und Gimli, der gleich wieder losgelaufen ist, den Abstand zum Wrack weiter verringern. Schmerzlich wird ihm bewusst, dass seine Elementare nicht mehr da sind. Als ihn die Kugeln niedergestreckt haben, hat er die Kontrolle über die Geister verloren. Da sie nicht frei geworden sind, haben sie sich wohl auf ihre heimischen Metaebenen zurückgezogen. Mit einem lauten Fluch auf den Lippen trauert er kurz den 18.000 Y für die Beschwörungsmaterialien hinterher, und stürmt auch wieder vorwärts – dafür wird jemand sterben müssen!

Der Rigger fährt weiter rückwärts und dreht den Wagen nach links, so dass die Hecktür nun genau auf die Ausstiegsluke des Flugzeugs zeigt. Darkblade vermutet das Aussteigen der Gegner, die sich bislang im Flugzeug befanden und legt mit seiner Urban Enforcer schon mal vorsorglich auf das dunkle Loch an. Auch Gimli schätzt die Situation richtig ein und läuft einen linken Bogen, um den Ausstieg wieder ins Gesichtsfeld zu bekommen.

Aus dem zerschellten Rumpf tauchen nun – wie erwartet – die beiden übrigen Gegner auf und feuern – schneller als erwartet – auf die Runner, besser gesagt auf den Elfen im Heck des Citymasters, der auch mehrfach von den Salven getroffen wird. Wiederum erleidet er dank der starken Panzerung keine ernsthaften Verletzungen, muss der Vielzahl der Treffer aber dennoch Tribut zahlen (L-Bet.).

Nun legt Darkblade seinerseits an und schickt seine weit tödlicheren APDS-Geschosse auf den Weg. Diese durchschlagen den Aluminiumrumpf und treffen einen der beiden Gegner ziemlich exakt (S-Schaden). Der Rigger ist nach wie vor aktiv und lässt den Wagen kurz anrucken, so dass der Elf seinen sicheren Stand verliert und auf die Knie fällt. Der andere Gegner nutzt die Situation und verpasst Darkblade erneut eine Salve Gel-Geschosse in die Seite (+L-Bet.).

Slitch, die sich ebenfalls wieder aufgerappelt hat, wandelt in ihre Menschenform zurück und nimmt ihre Ausrüstung auf und folgt den anderen. Xanatos hat unterdessen zum Gnom aufgeschlossen. Als dieser in die noch stark blutunterlaufenden Augen sieht zückt er ein weiteres Stim-Patch (Stufe-6) und reicht es dem Magier. Widerwillig klebt sich der Elf das Pflaster auf den Hals und atmet dann doch befreit auf. Das Feuergefecht zwischen der Luke und dem Citymaster ist unterdessen noch voll im Gange. Die MPs der Gegner rattern ununterbrochen und endlich kann auch der Schamane eine der Gestalten in den HTR Uniformen erblicken.

Ohne zu zögern spricht Gimli einen Zauber und kann den überraschten Gegner mit einem Manablitz (Kraft-6, S) niederstrecken (T-Bet.). Mit einer unansehnlichen, gestreckten einfachen Schraube stürzt dieser aus dem Einstieg und fällt hart zu Boden. Vom Ausfall seinen Kumpanen abgelenkt geht der zweite Gegner kurz aus seiner Deckung und kassiert dafür prompt eine Salve aus Darkblades Enforcer. Die panzerbrechende Munition lässt ihm keine Chance (T-Schaden).

Doch der Elf kommt nicht zur Ruhe, denn nun gibt der Rigger wieder Gas und fährt los. Der Einsatz ist für ihn gelaufen und Darkblade versucht ihn zum Aufgeben zu überreden. Doch die Reaktion ist eindeutig. Die Servos an den Hecktüren springen in Aktion und verschließen die Aufbauten wieder. Das deutliche Klicken verrät zudem, dass die Verriegelung aktiviert wurde. Etwas verstört realisiert der Runner nun, dass er eingesperrt ist und gibt fluchend einen Feuerstoß auf die Trennwand zur Fahrerkabine ab. Doch diese ist gut gepanzert und bevor ihn irgendwelche Querschläger verletzen, nimmt er den Finger lieber wieder vom Abzug.

Die anderen Runner haben die vier leblos daliegenden Gegner inzwischen erreicht und können nur noch zusehen, wie der Rigger den Citymaster beschleunigt und dann aus der Fahrertür springt. Nach einer Rolle kommt er wieder auf die Beine und läuft zur Flucht nach Nordosten. Doch er hat die Rechnung ohne den Gnom gemacht. Gimli visiert den Mann kurz an und schleudert dann auch ihm einen Manablitz hinterher, den ihn stürzen lässt (T-Bet.). Der Wagen selber beschleunigt zusehends und hält dabei auf einen Abhang im Osten zu.

Xanatos und Shorty überzeugen sich indes davon, dass die vier Gegner auch wirklich keine Gefahr mehr darstellen. Dann zerren die Runner die leblose Gestalt des Richters aus der Luke des Flugzeuges. Die wohl falschen Doc-Wagen Mitarbeiter hatten den Mann gefunden und zum Ausstieg geschleppt. Am Handgelenk von Richter David Hague ist eine Kette befestigt, an deren anderem Ende sich ein matt silbernen Koffer befindet. Der Magier askennt den Körper und muss den Tod ihrer Zielperson feststellen. Nach einer kurzen aber heftig geführten Debatte, ob man den Leichnam, oder nur den Koffer bergen soll, einigen sich die Runner auf den Koffer. Flugs durchtrennt die Menehune die Kette und sichert damit erst einmal die Beute.

Ganz andere Probleme hat dagegen Darkblade. Der Adept wird im Laderaum des Citymasters heftig durchgeschüttelt als das führerlose Gefährt über Stock und Stein der Bruchkante entgegenfährt. Mittlerweile hat der Wagen fast 50 Sachen drauf und noch immer hat der Elf keinen Weg gefunden, eine der Türen zu öffnen. Doch da kommt Slitch von Himmel gestürzt und landet auf dem Führerhaus. Nach der Wandlung klettert die nackte Frauengestalt in einem waaghalsigen Klettermanöver auf den Fahrersitz und tritt ordentlich auf die Bremse. Der Wagen nickt vorne ein und würgt dann mit einem letzten Stottern den Motor ab.

Erleichtert öffnet Darkblade die von Slitch freigegebene Tür und dankt der Gestaltwandlerin. Dabei kann er es nicht lassen, einen Blick auf ihre gut gebaute Figur der nackten Runnerin zu werfen, doch schon wandelt diese und fliegt davon. Der Elf schaut dem Vogel hinterher und dann über die Schulter zu dem im Wagen liegenden Magier. Mit einem bösen Blick hebt er die Enforcer, überlegt kurz und drückt dann doch ab. Die Salve tötet den verwundeten Magier auf der Stelle. Dann trabt er zurück zum Team, von dem er sich auf der Fahrt doch ein paar hundert Meter entfernt hat.

Am Wrack des Flugzeuges haben Gimli, Xanatos und Shorty inzwischen die Männer durchsucht und keine besonderen Hinweise finden können. Der Magier hatte in der Zwischenzeit den Helikopter gerufen, der nun auch gerade landet. Der Gnom konnte vier Maschinenpistolen und zwei Koffer sicherstellen, die man mitnehmen will. Die Menehune passt dagegen auf den Koffer des Richters auf und steigt als erste wieder in den Airstar ein. Der Rest des Team wartet noch und überlegt, ob man noch weitere Plünderaktionen durchführen soll, immerhin ist das hier die erste Klasse eines Suborbital-Flugzeuges.

Darkblade hat inzwischen den betäubten Rigger erreicht und verpasst ihm im Vorbeilaufen noch einen ordentlichen Tritt für die Gefangennahmen. Dann ruft er den eigenen Rigger an und fragt, wo dieser gerade sei. Der Ork entschuldigt sich und gibt an, dass er im absoluten Mega-Stau stecke und keine Chance sieht, in der nächsten Stunde bei den Runnern zu sein. Der Adept beordert ihn daraufhin nach Redmond, wo er auf neue Anweisungen warten soll.

Schließlich erreicht der Elf den Rest des Team und beendet die Diskussion mit dem Hinweis, dass sich von Westen her ein weiteres Fahrzeug nähert. Diesmal ein echtes Doc-Wagon Team. Und angesichts der leblos herumliegenden Gegner könnte man dort leicht auf die falschen Gedanken kommen. Also steigen die Runner rasch in den Helikopter und fliegen zu ihrem Treffpunkt nach Redmond.

- Rapport -

Fr, 11.07.59, 23:00 Uhr – Seattle, Redmond – Lagerhaus im neuen Zentrum

Auf dem Weg kontaktieren die Runner ihren Mr. Johnson und berichten ihm, dass sie den Koffer geborgen haben. Als Mr. Silver auf den Richter zu sprechen kommt, gesteht Darkblade ihm, die Leiche am Wrack zurückgelassen zu haben. Ein Blick auf das Sensordisplay zeigt an, dass diese Chance nun vergeben ist. Mindestens vier Hubschrauber von **Lone Star** befinden sich in dem Gebiet und eine Konfrontation mit diesen Sicherheitskräften kann das Team nicht überstehen.

Ok. Soweit so gut. Als der Hughes Airstar später gegen elf Uhr in einem engen Hinterhof landet, können die Runner unter dem vorgezogenen Dach eines der Lagerhäuser den Wagen des Ork-Riggers erkennen. Das Team wird hier von **Harry**, dem Adjutanten von Mr. Silver, und einem namenlosen Troll empfangen.

Ihr Mr. Johnson hockt an einem Tisch im ehemaligen Büro des Lagerverwalters und bittet die Runner, sich doch ebenfalls zu setzen. Dann lässt er sich über den Einsatz Bericht erstatten. Gegen Ende des Rapports hebt er unwillig die Augenbraue und Mr. Troll spielt kurz mit seinen künstlich verstärkten Muskelbergen, doch alles bleibt ruhig.

Silver nickt und Harry holt insgesamt elf beglaubigte Credsticks hervor, die jeweils mit 10.000 Y markiert sind. Darkblade zählt gerade die 110.000 Nuyen ab und kontrolliert die Sticks, da sinken Xanatos und Slitch in ihren Stühlen zusammen. Die Wirkung der im Gefecht verabreichten Stim-Patche hat nachgelassen und ihre Körpern fordert die entsprechende Ruhe mit Zins zurück.

Mr. Johnsons nimmt den Vorfall interessiert zur Kenntnis und packt seine Sachen zusammen. Er will herausfinden lassen, wo sich die Leiche des Richters David Hague befindet und das Team soll sich bereithalten, wenn es sich die zweite Hälfte ihres Honorars noch verdienen will. Dann wünscht er allen eine gute Nacht, besteigt mit seinen zwei Gefolgsleuten den Airstar und verschwindet.

- Leichenraub -

Sa, 12.07.59, 22:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Wohnungen der Runner

Die Telefone klingeln und Old Spike ruft das Team in einer Konferenzschaltung zusammen. Mr. Silver hat in angerufen und mitgeteilt, dass sich das gesuchte Objekt in einer Privatklinik in **Kirkland**, einem Viertel von **Bellvue** befindet. Die Klinik von **Dr. Irwing** liegt in einem Wohnviertel mit einer AAA-Sicherheitsstufe und dürfte von dem anderen Team bewacht werden. Ihr Johnson erinnert die Runner daran, so wenig Aufsehen wie möglich zu verursachen und wünscht gutes Gelingen. Das Team sagt zu und Spike wünscht ebenfalls einen guten Run!

Darkblade wählt als nächstes die Nummer des Riggers und bestellt dem Ork, er solle das Team am besten gleich einsammeln, da man sofort zuschlagen will. Xanatos versucht es inzwischen erneut bei **Fastclick**, doch der Decker scheint wirklich nicht daheim zu sein, denn wieder geht nur der virtuelle Anrufbeantworter an die Leitung.

Ein astraler Check der Klinik bringt die erste grobe Übersicht. Das bungalowähnliche Gebäude misst etwa 10 x 20 m und liegt an einem kleinen Hang. Im Westteil ist es ebenerdig zu erreichen, im Osten über eine Treppe zur Terrasse. Das Grundstück hat eine Ausdehnung von 40 x 50 m und ist mit einer zwei Meter hohen Mauer umgeben. Links und rechts schließen sich etwa gleich große Grundstücke mit Einfamilienhäusern an, an der Rückseite ziehen sich die Gärten einer Reihenhaussiedlung entlang. Insgesamt fünf, jeweils 4 m hohe Kameramasten liefern Bilder des Geländes und sollen so für Sicherheit sorgen.

Sa, 12.07.59, 22:45 Uhr – Seattle, Bellevue, Kirkland – Privatklinik von Dr. Irwing

Die Runner haben sich wieder ausgerüstet und erreichen etwa Viertel vor elf Uhr abends die Siedlung mit der Klinik. Der Ork steuert den schweren Transporter einmal um den Block und hält dann im Norden der Klinik am Rande der Reihenhaussiedlung an. Dort huschen die fünf Gestalten – von denen eine eine Leiter trägt – aus dem Wagen und einen schmalen Weg entlang, bis sie zwischen einigen Büschen in der Dunkelheit verschwinden. Der Rigger fährt wieder los und macht sich auf den Weg zur Südseite der Klinik, wo er in der Nähe der Einfahrt wartet.

Diesmal beschwört der Schamane gleich einen Stadtgeist (Kraft-5) und befiehlt ihm, das Team zu verschleiern. Dann nickt der Gnom, und die Runner schleichen vorwärts. Wenige Meter später hört Darkblade leise Stimmen und signalisiert dem Team, dass es weiter zur Mauer vordringen soll. Der Elf selber schleicht sich in Richtung der Geräusche und kann drei junge Erwachsene erspähen, die vor den Resten eines Lagerfeuers sitzen und sich im Schein der Glut bei ein paar Flaschen Soybier unterhalten.

Ohne weiteres Aufsehen zu erregen kriecht der Adept zurück und trifft an der Mauer wieder mit den anderen vier Runnern zusammen, die gerade die Leiter an die Wand gelehnt haben. Xanatos klettert als erster über die Mauer und hält nach Wachen Ausschau. Dann lässt er sich auf der anderen Seite herunter und signalisiert den anderen, dass sie folgen können. Slitch zieht sich zur Freude der männlichen Runner mal wieder hinter einem Gebüsch aus und packt ihre Ausrüstung in den Rucksack, fliegt in Adlergestalt über das Grundstück hinweg und behält alles im Auge.

Auf der Veranda an der Südostseite sieht sie zwei Wachen, die es sich in den Gartenmöbeln bequem gemacht haben. Die Tür zum Wohnzimmer steht offen und die Gardine flattert im leichten Nachtwind. An der Mauer haben inzwischen auch Shorty und Gimli das Hindernis überwunden. Als letzter zieht Darkblade dann die Leiter hinter ihnen hoch und lehnt sie auf der anderen Seite wieder an.

Der Adler wartet noch ein wenig, dann legt Slitch die Flügel an und stürzt sich auf den ersten Gegner. Nur ein leichtes Rauschen kündigt den Angriff an und erst im letzten Moment hebt die Wache den Kopf und brüllt überrascht auf. Dann wird sie aus dem Stuhl geschleudert und scharfe Klauen ziehen eine rote Spur durch ihr Gesicht (M-Schaden). Überrascht, aber leider nicht zu sehr, ziehen beide Gegner schwere Pistolen aus den Gürteln, hocken sich in Deckung ab und feuern auf den großen Vogel, der sie angegriffen hat.

Randolf und **Jack T.** sind erfahrene Bodyguards und interessieren sich nicht groß für die Art eines Gegners. Der Angriff kam sichtbar gezielt und wird ebenso gezielt bekämpft. Ihre schweren **H&K P27 M14SD-T** husten schallgedämpft auf und ein Projektil durchbohrt die linke Schwinge von Slitch (M-Schaden), die sich gerade wieder auf Jack stürzen will. Sie taumelt, erwischt ihn nur an der Seite (+L) und fängt sich im Aufflug dann ihrerseits eine weitere Kugel der Wachleute ein (+M, S-Schaden).

Schwer verwundet steigt die Gestaltwandlerin wieder auf und sieht, wie Shorty und die anderen Runner zur Hausecke laufen und in den Kampf eingreifen. Auf der Veranda sind es inzwischen drei Wachen, die mit den Waffen im Anschlag nach weiteren Eindringlingen suchen.

Die Menehune kommt als erste um die Ecke und feuert mit ihrer Manhunter und verfehlt den am nächsten stehenden Mann nur knapp. Dann macht es „ZAPP“ und ein Armbrustbolzen streift das Bein von Randolph (L-Schaden), der nur leicht irritiert auf die ungewohnte Waffe glotzt, dann die Augen verdreht und nach vorne überklappt. Die Spitze war vergiftet und die leichte Verletzung reicht aus, um ihn kalt zu stellen (+T-Bet.).

Schließlich bekommt auch Gimli die beiden verbliebenen Wachen ins Blickfeld. Rasch wirft er einem der beiden einen Manablitzen entgegen. Der Macht des Initiaten ist der dritte Mann nicht gewachsen (T-Bet.) und fällt ohne einen Laut von sich zu geben zu Boden. Xanatos bemerkt, dass Slitch zum nächsten Angriff ansetzt und legt ebenfalls auf Jack T. an. Die Adlerfrau erwischt den Wachmann im Rücken (+M) und ein gezielter Schuss (+M, T-Schaden) aus der HK Urban Combat des Magiers macht dem ein Ende.

Die Runner sammeln sich kurz und Slitch fliegt hinter das Haus, um sich erneut zu wandeln, die Ausrüstung aufzunehmen und ihren Kampfanzug anzulegen. Die Schmerzen vergehen rasch als sich die Wunden regenerieren und nach einem kurzen Augenblick kann sie wieder agieren, als ob sie nie einen Treffer abbekommen hätte.

Vorne an der Veranda stürmt Shorty als erste durch die offene Tür in das Wohnzimmer. Die Menehune hat Glück, dass sie so klein gewachsen ist. Zwei kurz hintereinander abgefeuerte Kugeln zischen über sie hinweg ins Freie – direkt vorbei an den Köpfen der nachfolgenden Runner. Darkblade hechtet sich mit einem Sprung an der Menehune vorbei und rollt hinter einer Couch ab, der Rest sichert an der Tür.

Xanatos ist einer davon und erkennt im Durchgang zum Flur zwei Personen, die sich dort verschanzt haben. **Hank** und **Iris** haben sich nach dem ersten Schusswechsel mit Sturmgewehren bewaffnet und auf die Eindringlinge gewartet. Der Elf zieht den Abzug durch und platziert eine Salve ADPS-Projektile in Hanks Schulter (M-Schaden). Dieser muss sich nicht lange mit den Schmerzen herumschlagen, denn Gimli, der zweite Zauberer der Runner, bleibt seiner Kunst treu und legt den Verletzten mit einem Manablitzen (Kraft-6, S) schlafen (+T-Bet.).

Slitch kommt um die Ecke und sieht die Runner an der Tür auf irgendwelche Gegner im Inneren des Hauses feuern. Die Gestaltwandlerin stürmt weiter vor und springt mit vorgehaltener Waffe zwischen den beiden Zauberern durch. Dank ihrer dualen Natur und der damit verbundenen Astralsicht kann sie Iris hinter dem Türstock erkennen, richtet ihre **Mossberg SMDT** auf ihn und zieht den Abzug durch. Iris überlebt die Treffer gerade so (S-Schaden) und sinkt zu Boden.

Dann geschieht wieder eines dieser unvermeidlichen Unglücke. Darkblade hat von dem ewigen Gegenfeuer genug und zieht eine **IPE-Schock-Granate** aus seinem Gurt. Er drückt den Sicherungsstift ein und wirft das Ei mit einem lauten „’nade“ durch die Tür. Hier hatte sich aber schon Shorty vorgewagt. Die Menehune hat trotz der Dunkelheit beide Gegner stürzen sehen und will mutig nachsehen, ob der Gang hinter der Tür frei ist.

Mit einem lauten „KAWUMM“ detoniert die Granate (12 M) und schleudert die verdutzte Runnerin (L-Schaden) zurück. Doch außer dem Schreck trägt sie fast keine Wunde davon und widmet dem Elfen einen bitterböser Blick, bevor sie sich wieder aufrappelt. Iris dagegen hatte weniger Glück. Die Schockwelle war zuviel für ihn (+M, T-Schaden).

Dann folgt Stille und man kann nur das Durchatmen der Runner hören. Dann geht Shorty wieder vor und macht das Licht im Gang an. Die Explosion hat den ehemals geschmackvoll und modern eingerichteten Raum in eine blutige Müllhalde verwandelt. Nach einer kurzen Durchsuchung der Küche und des Schlafzimmers dringt das Team durch die Gangtür in die andere Gebäudehälfte vor. Dort finden sie einen Lagerraum, sowie das Büro von Dr. Irwing. Neben dem Behandlungszimmer führt eine zweite Tür in einen großen Raum, an dessen gegenüberliegender Wand ein Fahrstuhl den Raum beherrscht.

Da der untere Bereich des Hauses von einem Hüter umgeben ist, wissen die Runner nicht genau, was auf sie zukommt. Sie beschließen, nur zu viert hinunterzufahren und den Schamanen als Rückendeckung hier oben zu lassen. Gimli nickt kurz und der Rest des Teams versammelt sich in der Kabine, dann drückt Darkblade den unteren der beiden Knöpfe.

Nach wenigen Sekunden macht es „Ping“ und die Runner blicken genervt und leicht amüsiert zu dem Lautsprecher. Als sich die Türen öffnen, vergeht ihnen der Spaß aber sogleich. Der vor ihnen liegende Raum misst etwa 4 x 4 m und nach rechts biegt ein breiter Gang ab. Gegenüber dem Fahrstuhl befindet sich eine Tür mit der Aufschrift „Dr. Irwing“. Soweit so gut, die schlechte Nachricht ist der Schatten, der gerade hinter der Ecke verschwindet und das vor ihnen kullernde Ei.

„WUMMS“, scheppert die Granate und die beiden vorne stehenden Runner Darkblade und Shorty werden von der Explosion (15 S) von den Füßen gerissen. Der Elf flucht lautstark, springt wieder auf und legt seine Enforcer auf das verschwindende Ziel an. Er zieht zweimal kurz am Abzug und trifft den Gegner mit zwei Streifschüssen am Arm (L-Schaden, +L). Die Menehune hat die Detonation leider nicht so gut weggesteckt. Die Panzerung über ihrem linken Bein besteht nur noch aus Fetzen, unter denen man die offenen Wunden erkennen kann (S-Schaden).

Der Adept blickt zurück und wird beim Anblick der verletzten Kameradin so richtig wütend. Die MP noch immer im Anschlag springt er vor und dreht sich in der Luft nach rechts, zieht den Abzug durch und schickt eine gut gezielte Salve in den Gang. Der Wachmann, der sich gerade nach rechts durch die Tür absetzen wollte, wird getroffen und die APDS-Projektile durchschlagen Oberarm, Schlüsselbein und Schultergelenk (+S-Schaden). Mit einem Aufschrei lässt er seine Waffe fallen und taumelt nach hinten. Da stimmt ein zweiter Schrei in das Konzert mit ein und Darkblade kann im Augenwinkel erkennen, dass ihm der Magier mit zwei raumgreifenden Schritten gefolgt ist. Die Combat im Hüftanschlag gibt Xanatos Dauerfeuer und durchsiebt den bereits fallenden Wächter (+T-Schaden). Mit weit aufgerissenen, glänzenden Augen und einem diabolischen Lächeln im Gesicht bleibt der Elfenmagier kurz stehen und scheint die Szene sichtlich zu genießen, bevor er die heiß geschossene Waffe wieder senkt.

Slitch hilft der Menehune auf und stützt sie auf dem Weg zu den anderen beiden Runnern. Das Team steht vor der verschlossenen Tür, die durch ein goldenes Schild als „Operationsraum“ gekennzeichnet ist. Das Magschloss mit Kartenleser ist verriegelt und so kramt Shorty ihr Elektronik-Set aus einer der Taschen und macht sich an die Arbeit.

Schon nach kurzer Zeit springt das Lämpchen auf grün und mit einem gequälten „Bitte“, überlässt sie das Feld den anderen. Darkblade und Xanatos dringen mit vorgehaltenen Waffen in den kleine Saal ein und sichern den OP. Aber bis auf den anwesenden Arzt in seinem weißen Kittel ist nur noch die Leiche von Richter David Hague im Raum. Dr. Irwing wird aschfahl und reißt die Hände hoch. Bevor er auch nur um Gnade stottern kann, macht es „Piff, Paff“ neben dem Adepten und der Arzt fällt wie ein nasser Sack in sich zusammen. Zwei eng beieinander liegende rote Flecke auf der Brust (T-Schaden) geben keinen Anlass mehr zur Hoffnung.

Der Magier grinst den anderen Elfen freudig und zufrieden an, dann untersuchen beide den Leichnam des Richters. Schnitte am Kopf und ein paar herumliegende Scannerbilder zeigen deutlich die vorhandene Headware, auf die es ihr Mr. Johnson und seine Auftraggeber wohl abgesehen haben dürften.

Darkblade kontaktiert den Rigger und bittet um Abholung, während Slitch das Untergeschoss checkt, ob nicht doch noch ein Wachmann da ist, der ihnen gefährlich werden kann. Shorty packt unterdessen die Unterlagen ein und filzt noch einmal die Toten. Die beiden Elfen finden einen Leichensack unter dem Tisch, packen den steifen Körper in die schwarze Folie und ziehen den Reißverschluss zu. Auf dem Gang sammelt Shorty unterdessen die verbliebene Ausrüstung des Wächters ein und humpelt mit Slitch zurück zum Fahrstuhl.

Gimli hat den Funkspruch mitgehört und schleicht vorsichtig zurück zur Veranda. Er sieht keine weiteren Gegner und geht ins Freie. Dort hört er noch den Dieselmotor eines sich schnell nähernden Transporters, dann durchbricht der Rigger mit seinem Citymaster den eisernen Zaun neben der Einfahrt. Er widersteht dem Impuls, sofort zum Wagen zu rennen und sichert weiter die Flanke.

Der Rest des Teams schließt gerade die inneren Fahrstuhltüren und öffnet dann die Außentür. Im Mondlicht schleppen die Runner die Leiche zur Seitentür des Wagens und hieven Mr. Hague an Bord. Nachdem auch Shorty sicher das Innere des Transporters erreicht hat, rennt der Gnom los und steigt direkt nach den Elfen ein. Sofort gibt der Ork wieder Gas und verlässt das Grundstück mit hohem Tempo. Diesmal muss der Zaun auf der Seite der Einfahrt daran glauben, aber es gibt ja ohnehin niemanden mehr, der sich daran stören könnte.

- Kasse machen -

Sa, 12.07.59, 23:45 Uhr – Seattle, Redmond – Lagerhaus im neuen Zentrum

Ein kurzes Telefonat später erfahren die Runner, dass sie in das selbe Lagerhaus kommen sollen, in dem sie auch den Koffer abgegeben hatten. „Ok. Warum nicht“, denken sich die Runner und Darkblade weist den Rigger ein. Eine halbe Stunde später biegt der Citymaster in den Innenhof und der Troll winkt das Team durch ein offenes Garagentor.

Diesmal gibt es keine Stühle und in der Halle wartet schon eine Ambulanz. Neben Mr. Silver und Harry sind auch noch zwei Weißkittel anwesend, die eine ausgeklappte Notarzt-Trage zum Wagen des Riggers schieben. Die Elfen wuchten ihre Beute rüber und einer der vermeintlichen Ärzte öffnet kurz den Leichensack, um den Inhalt kurz zu inspizieren.

Als er Mr. Silver zunickt winkt dieser die Runner etwas beiseite und bedankt sich für ihren Einsatz. Harry übergibt dem Team nochmals 11 beglaubigte Credsticks zu je 10.000 Nuyen und wünscht ihnen für die Zukunft viel Erfolg und alles Gute!

Während die Runner wieder einsteigen und ihr Fahrer den Motor anlässt, sehen sie noch, wie die Mediziner einige Geräte am Kopf der Leiche anschließen. Doch das wollen sie gar nicht mehr sehen. Sie schließen die Türen und verschwinden von hier.

- Epilog -

So, 12.07.59, früher Morgen – Seattle, Snohomish

Auf dem Heimweg sieht Xanatos durch die rückwärtigen Fenster der Leiche hinterher und fast könnte man meinen, er hat so etwas wie Heimweh. Dann wird die angespannte Stille vom Stöhnen der Menehune durchbrochen und mit einem Fluch schneidet sich Shorty den Rest des Panzeranzugs vom Bein.

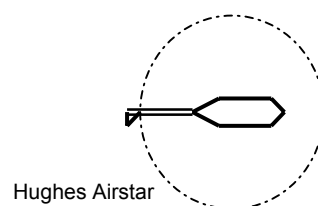
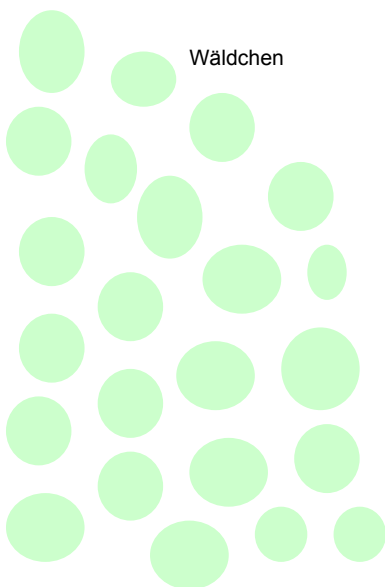
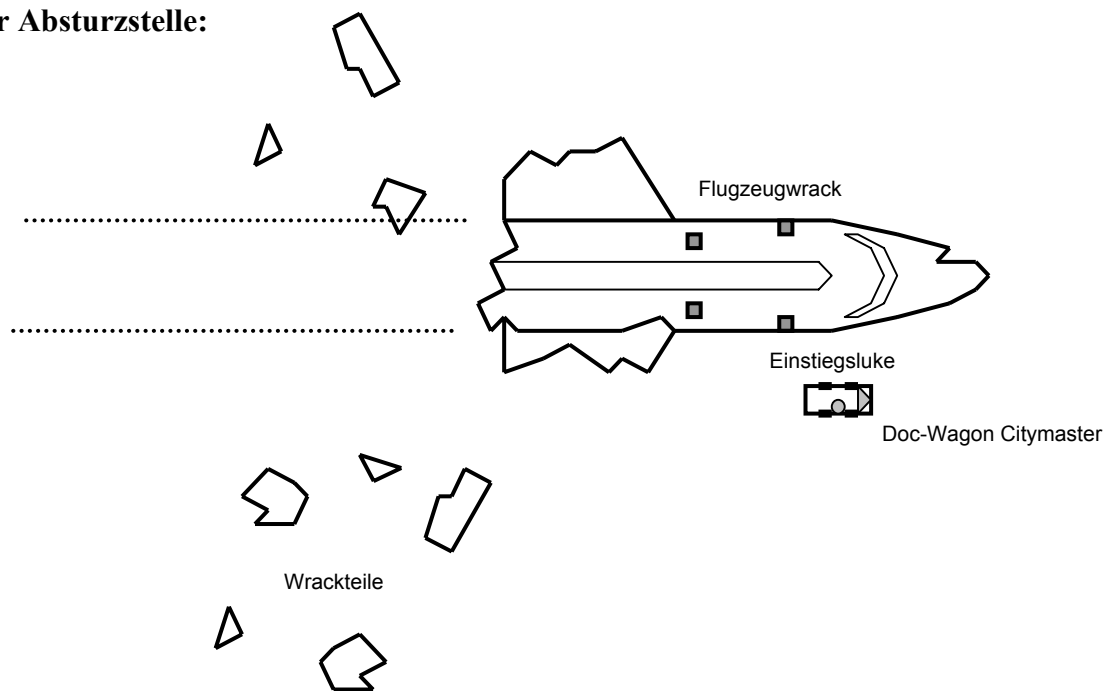
Mit der nachlassenden Anspannung kommt der Schmerz und Gimli deutet an, dass er sich um die Verletzung kümmern will. Er kniet nieder und beschwört die magischen Heilkräfte der Natur, doch bei der Vielfalt der eingebauten Cyberware kann seine Magie nur wenig ausrichten. Die größten Wunden schließen sich und die Blutungen sind gestillt (+1 Kästchen), doch das Bein sieht immer noch ziemlich übel aus (noch M-Schaden, 5 Kästchen).

Dennoch ist die kleine Runnerin zuversichtlich und beißt die Zähne zusammen. Wie sich zeigen wird, ist sie auch wirklich hart ihm nehmen. Bereits nach 4 Tagen kann sie schon wieder laufen und springen, auch wenn es noch etwas schmerzt. Die Narben werden bleiben, aber wer bekommt schon solch ein Tattoo und noch 22.000 Nuyen obendrauf.

- Ende -

Karmavergabe:

Charakter	Karma	Team	Rolle	Kampf	Idee	Schub	Humor	Spez.
Darkblade	6	3	-	1	1	1	-	-
Gimli	5	3	1	-	1	-	-	-
Shorty	4	3	-	1	-	-	-	-
Slitch	5	3	-	-	1	1	-	-
Xanatos	6	3	1	1	-	1	-	-

Plan der Absturzstelle:

Plan der Privatklinik von Dr. Irwing:

