

Run B09 – Zwillinge

Teil-1

Gespielt am 14. September 2003

Cast of Shadows:

Darkblade – Adept Elf, Amerikaner	Gimli –Schamane Gnom, Amerindianer
Serious Sam – Samurai Mensch, Amerikaner	Xanatos –Magier Elf, Amerikaner

- Prolog I – Politisches -

Juli, August 2059 – Seattle Metroplex

Als die Runner am 12. Juli 2059 die erbeutete Leiche des verunfallten Richters **David Hague** bei ihrem Mr. Johnson abliefern, ahnen sie noch nicht, in welche politischen Intrigen das Team verwickelt war. Die Trideonachrichten auf allen Sendern halten die Zuseher stündlich auf dem Laufenden und irgendwer hat die Aktion an der Unfallstelle tatsächlich gefilmt.

Erst eine ganze Woche später – am 19. Juli – wird die Leiche des Mannes gefunden und sein Tod damit offiziell bestätigt. In den folgenden Tagen kursieren wildesten Gerüchte in den Straßen des Metroplex. Es geht um die Nachfolge am Konzerngerichtshof. Die Intrigen und Verwirrungen dauern dann noch einen weiteren Monat bis zu aller Überraschung am 15. August ein gewisser **Li Feng** zum Richter am Konzerngerichtshof ernannt wird.

Der relativ junge Anwalt der **Wuxing Corporation** scheint ein klassischer Kompromiss-Kandidat zu sein, aber – und das ist das bemerkenswerte – **WUXING** erhält durch seine Wahl den Triple-A-Status und wird damit ein neuer **AAA-Megakonzern**.

- Prolog II – In den Schatten -

Juli, August 2059 – Seattle Metroplex

Ganz so beeindruckt von den Entwicklungen, wie man meinen könnte, sind die Runner aber nicht. Der Adept **Darkblade** zieht sich zurück und versucht Zugang zu den **Höheren Mysterien** zu finden. Über eine Woche verbringt er in völliger Abgeschiedenheit und bringt seinen Körper in Einklang mit seinem Geist. Er initiiert schließlich und erweitert erfolgreich sein magisches Potential (Initiat Grad-1, 15 Karma, 9 Tage, +1 Kraftpunkt).

Auch der etwas eigenbrötlerische Samurai **Serious Sam** taucht wieder aus den Schatten auf; und dies mit einer gehörigen Lautstärke. Er übt sich wochenlang mit den Maschinengewehren (Schwere Waffen-3, 5 Karma, 35 Tage). Die Metroplex-Garde von Seattle unterhält zudem einen Schießstand für interessierte Laien und erlaubt auch den einen oder anderen Schuss mit ihren kleineren Geschützen. Sam ist hochmotiviert (Schwere Waffen-4, 6 Karma, 63 Tage) und verbringt fast den gesamten Sommer auf der Anlage.

Der Magier **Xanatos** ist dagegen immer noch nicht mit seiner körperlichen Fitness zufrieden und legt noch ein paar Trainingseinheiten nach. Er stemmt Gewichte bis ihm das Hemd platzt und bleibt dennoch mehr als ein Leben von einem Mr. Universum entfernt (Stärke-3, 6 Karma, 21 Tage). Zwischen den Workouts nimmt er sich noch die Zeit, um in den Hinterhöfen der Barrens Blechdosen und sonstigen Unrat zu durchlöchern. Dies gelingt ihm immer besser und so langsam ist er mit seinen Leistungen zufrieden (Maschinenpistolen-4, 6 Karma, 63 Tage), auch wenn der wochenlange Lärm den Anwohnern langsam aber sicher auf den Geist geht.

Außerdem geht er **Carlisle**, seiner **Taliskrämerin**, auf den Nerv. Sie soll endlich einen Käufer für das alte Holzmedaillon, welches er aus Afrika mitgebracht hat, finden. Doch die Nachfrage an dem Artefakt scheint ehr gering zu sein, wenn nicht völlig mau. Schließlich einigen sich die beiden auf einen Vorschuss in Höhe von 30.000 Nuyen, den der Elf komplett dazu nutzt, seine Vorräte an Beschwörungsutensilien aufzufrischen (15x Luft und 15x Feuer).

Auch Darkblade, der Adept, besucht einen seiner Kontakte: **Dark Oaks**. Der ältere Elf und alleinige Eigentümer von „**Oaks' Knifes & More**“ macht gern mal Geschäfte unterhalb des Tresen, bzw. im Keller unter den Verkaufsflächen. Der großzügig ausgestattete Laden führt in der Hauptsache Jagdwaffen, also Messer und Gewehre plus die gängige Ausrüstung der Branche.

Nur wenige wissen überhaupt, dass der angesehene Geschäftsmann **Jariel Dark Oaks** in den Schatten als gut sortierter Waffenhändler bekannt ist. Die beiden Elfen betreiben den üblichen Smalltalk, dann versucht der Runner **Zyanid** und **Atropin** für seine **Ares Squirt** zu bekommen. Außerdem will er den Wert seiner **H&K Urban Enforcer** schätzen lassen. Doch der Hehler macht ihm mit schlappen 8.500 Nuyen ein viel zu geringes Angebot und verspricht, sich um die gewünschten Substanzen zu kümmern. Als sie sich nach drei Tage wieder treffen, hat Dark Oaks aber nur 4 Dosen Atropin dabei, für die er immerhin noch 1.440 ¥ sehen will.

- JOB -

Fr, 22.08.59, 21:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Bar „Old Spice“

Der Barkeeper **Old Spike** freut sich, auch seinen alten Freund, den Straßensamurai **Serious Sam** mal wieder zu sehen. Der Ork schmeißt kurzerhand einen Runde Soybier und zusammen mit drei anderen Runnern des Team kündigt sich ein ausgelassener Abend an. Doch nach ein paar Zügen von dem Gebräu wird Spike etwas ernster und raunt den Kumpels zu „Na, wie sieht's aus Leute – ich hätt' da was am Laufen, seid ihr noch frei?“.

Wenn ja, dann sollen sie am morgigen Abend zur **Shilshole Bay Marina** am nördlichen Hafen von Seattle fahren. Dort treffen sie auf der Privatyacht „**Eastern Star**“ ihren Kontaktmann. Ihr Mr. Johnson wartet um 20:00 Uhr auf das Team und hat viel Sinn für Pünktlichkeit. Die vier Runner schauen sich kurz an, nicken zustimmend und prostern sich dann zu. „Abgemacht“, raunen sie vierstimmig zum Ork und fangen wieder an, sich gegenseitig aufzuziehen.

Natürlich kommt auch die Frage nach dem Transportmittel wieder auf. Der **Nissan Starlight** des Samurai ächzt schon ein wenig und ist außerdem viel zu klein für das Team. Da die Teamkasse mittlerweile doch ansehnliche Beträge vorweist, entschließt man sich am nächsten Tag zum Kauf eines größeren Gefährts. Nach einiger Suche werden sie fündig und einigen sich mit einem der vielen Gebrauchtwagenhändler von Seattle. Für glatte 10.000 Nuyen erwerben sie einen älteren **Nissan Rebel** in der Ausführung als Kleinbus. Der in der Grundausrüstung dem **Toyota Gopher** ähnliche Wagen war mal als Pickup konzipiert, bekam dann aber mit dem Bus eine weitere Variante zur Seite gestellt. Gerade für die rauen Straßen in den weniger dicht besiedelten Gegenden – und damit auch in den Barrens – hat er rasch eine große Kundschaft gefunden.

- Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann? -

Sa, 23.08.59, 20:00 Uhr – Seattle, Downtown – Shilshole Bay Marina

Die Runner haben sich die restliche Zeit frei genommen, um ihre persönliche Ausrüstung, wie Panzerjacken und Pistolen zu kontrollieren. Am Abend holt Serious Sam dann die anderen drei ab und kurze Zeit später ist der frisch geputzte Van unterwegs. Von **Snohomish** aus umfahren sie den **Lake Washington** auf der Route 522 im Norden in Richtung Westen zur Einmündung auf die Interstate-5, von wo aus es weiter nach Süden geht bis zum Campus der **University of Washington**. Diese lassen sie links liegen und fahren am Nordufer des **Lake Washington Ship Canal** durch und **Freemont** nach **Ballard** am Nordostufer der **Shilshole Bay**.

Der Parkplatz der **Shilshole Bay Marina** ist um diese Zeit gut gefüllt. Nachdem sie sich einen kurzen Überblick verschafft haben, wöhnen sie sich in Sicherheit und marschieren gelockert in Richtung des Eingangs der abgezaunten Anlage. Der Wachmann empfängt sie mit einem Lächeln und erhobener Hand. Sie fragen artig nach dem Liegeplatz der „Eastern Star“ und erhalten prompt die Auskunft, dass diese ganz am nördlichen Kai festgemacht hat. Er gibt ihnen noch den Tipp, dass es sich bei der Star um eine nachtschwarze Ausgabe einer **Renraku Sunset** handelt. Doch dazu können die Runner nur den interessierten Laien mimen; bedanken sich aber dennoch für die Auskunft.

Wenige Minuten später latschen die Vier in der Dämmerung auf dem Beton des Nordkais entlang. Schon von weitem erkennen sie ihr Ziel an den altertümlichen Lampen und den beiden weißgekleideten Männern arabischer Herkunft. Eine der Wachen begrüßt das Team mit ausschweifenden Worten. Dann bittet der Mann um die Waffen. Etwas verduzt leisten sie Folge und zusammen geben die Runner eine **Urban Enforcer**, zwei **Savalette Guardian** und einen **Ares Predator II** ab, bevor sie das luxuriös ausgestattete Schiff betreten.

Auf dem Heck erwartet sie eine weiterer Mann, der sich als **Asra** vorstellt. Er geleitet das Team in einen kleinen Salon mit verdunkelten Schiebern. Hier warten Mahagoni so weit das Auge blicken kann und ein älterer Herr auf sie. Seine dominante Erscheinung zieht unweigerlich alle Blicke auf sich. Schmächtig von Gestalt, doch mit einer Aura der Macht umgeben sitzt ihr Gastgeber ganz in schwarz gekleidet am gegenüberliegenden Ende des großen Tisches.

„Schalom“ wirft Gimli mal so in den Raum und beurkundet damit seine totale Unwissenheit über die politischen Verhältnisse. Die Pupillen des Gegenüber verdunkeln sich zu lichtloser Schwärze und Darkblade kann mit seinem **emphatischen Gespür** unverhohlene Mordlust spüren. Doch wenige Augenblicke später entspannt sich die Situation – es fließt kein Blut. Der Gastgeber besinnt sich seiner Aufgaben und lässt Asra den Runnern Plätze am Tisch anbietet Tee servieren.

Sa, 23.08.59, 20:20 Uhr – Seattle, Bezirk Ballard – An Bord der „Eastern Star“

Der ganz in dunkle Tücher gekleidete **Mr. Johnson** plaudert ein erst wenig, kommt dann aber doch recht rasch auf den eigentlichen Anlass des Treffens zu sprechen. Er ist auf der Suche nach zwei Artefakten, die er bis in den Großraum Seattle zurückverfolgen konnte. Sein Team hat einen der Aufenthaltsort hier in der Nähe ausgemacht und Vorbereitungen getroffen, um das erste Artefakt zu sichern. Leider hat sich das Team seit über einer Woche nicht mehr gemeldet und er geht inzwischen von einem Totalverlust aus.

Er erwartet von dem Team, beide Artefakte zu lokalisieren und wenn möglich zu ihm zu bringen. Die Entlohnung für die Aufgabe soll stolze **200.000 Nuyen** betragen plus **jeweils 75.000 ¥** für die tatsächliche Beschaffung der beiden gesuchten Objekte. Sein eigenes Team ist, wie schon gesagt, vermutlich an dieser Aufgabe gescheitert.

Die Runner wägen ab und stimmen dann zu, damit ihr Boss endlich ins Details gehen kann. Gesucht werden zwei Schwerter, von denen er nur ein einziges Bild hat. Das Foto ist wohl vom Anfang des Jahrhunderts und zeigt das Heft, die Parierstange und einige Gravuren auf der Klinge. Er betont zudem, dass es sich um stark magischen Gegenstände handelt. Die beiden Waffen sind – den letzten Aufzeichnungen zufolge – in den Wirren der Eurokriege nach Amerika gekommen. Der einzige verfügbare Anhaltspunkt ist ein älteres Gebäude, dass auf der anderen Seite des **Puget Sounds** liegt. Das **Thornsedale Mannor** auf **Bainbridge Island**.

Diese Insel liegt fast in Sichtweite, nur etwa 7 Kilometer westlich ihrer jetzigen Position und etwa 13 Kilometer vom den Kais des Seattler Hafens entfernt. Laut eigenen Untersuchungen sollen sich beide Klingen zumindest einige Jahre in dem Mannor befunden haben. Was den zeitlichen Rahmen der Operation angeht, so herrscht keine zwingende Eile. Das Team kann sich ruhig einige Tage Zeit lassen, die Gegenseite dürfte ohnehin gewarnt sein. Und ob er die Klingen nach *all den Jahren* ein paar Stunden früher oder später in Händen halten kann, macht nun auch keinen Unterschied mehr. Damit verabschiedet sich Mr. Johnson und Asra teilt den Runnern noch eine Handynummer mit, unter der er 24 Stunden am Tag zu erreichen ist. Er bittet das Team aber, davon nicht unüberlegt Gebrauch zu machen.

- Suchen und Finden -

Sa, 23.08.59, 21:30 Uhr – Seattle Metroplex – Unterwegs

Das Team ist mit dem Auftrag sichtlich zufrieden und geht gut gelaunt zum Wagen zurück. **Xanatos** zückt sogleich sein eigenes Handy und ruft bei **Fastclick** an, dem jungen Decker, der dem Team schon einige Male bereitwillig zur Verfügung stand. „Jupp – Hi Xani, wie geht’s denn so?“ dröhnt es aus dem Gerät und der Magier hält den Hörer instinktiv einige Zentimeter weiter von seiner Ohrmuschel weg.

Er beauftragt den Decker, mehr über „**Bainbridge Island**“ und das „**Thornsedale Mannor**“ herauszufinden. Dieser willigt ein; allerdings nur gegen die Vorkasse von 1.500 Nuyen. Die anderen Runner grinsen und Xanatos überweist die fällige Summe mit einem leicht verkniffenen Gesichtsausdruck.

Serious Sam hat den **Nissan Rebel** inzwischen auf die Interstate-5 gefahren und hält nun nach Süden, als der Magier sich an die anderen Runner wendet. Er teilt ihnen mit, dass er nun astral projizieren werde und sein Körper nicht bewegt werden darf. „OK, alles klar“ kommt es einstimmig, dann erschläft der Elf und Xanatos schwebt in seiner Astralgestalt aus dem Abbild des Wagens einige Meter nach oben.

Mit hoher Geschwindigkeit braust er nach Westen zur Insel, deren Lage im ja grob bekannt ist. Nur wenige Augenblicke später hat er das Ufer der dicht bewaldeten Insel erreicht und fliegt nun in normaler Geschwindigkeit die Küste ab. Er hofft, das alte Gemäuer zu finden und dann das Gelände auskundschaften zu können.

Im Wagen selber dösen die anderen Runner weiter und Sam kommt auf die Idee, doch gleich mit dem Wagen zur Insel zu fahren. Also fährt er weiter nach Süden und der Autopilot zeigt ihm an, dass der Weg stattliche 158 Kilometer lang ist. Sie müssen den **Puget Sound** komplett umfahren und das scheint sich in die Länge zu ziehen. Aber sie haben ja Zeit und so klemmt sich der Samurai hinter das Steuer, summt ein Liedchen und nähert sich langsam aber sicher der südwestliche Grenze des Metroplex zum Gebiet des **Salish-Shidhe-Councils**.

Sa, 23.08.59, 21:40 Uhr – Puget Sound – Bainbridge Island

Xanatos ist bei seinem kurzen Flug über die Wellen des Puget Sounds auf keine Auffälligkeiten gestoßen. Das pralle Leben des Waldes auf der anderen Seite des Plex überrascht ihn dann doch etwas. Seit ihrem Trip in die **Ute Nation** war er in keinem Gebiet des Astralraums mehr, das so hell geleuchtet hat.

Er überlegt ein wenig und kommt zu dem Schluss, dass sich das Mannor wohl an der Küste befinden wird. So fliegt er kurzentschlossen weiter die gesamte Küstenlinie ab und entdeckt tatsächlich ein entsprechendes Gebäude. Die sonst recht flachen Ufer der Insel richten sich hier zu einem fast 30 m hohen Steilfelsen auf unter dem einige Klippen die Gischt ans Ufer schäumen lassen. Der Wald scheint dem Gebäude nicht zu trauen, denn näher als 200 m reichen die Bäume nicht an die Klippe heran. Aus dem Grün heraus schlängelt sich ein einfacher Weg zu dem großzügigen Bau, der mit zwei Türmchen und einigen Balkonen deutlich in die viktorianische Stielepoche einzuordnen ist. Doch das nur am Rande.

Das alte Haus hat – hier im Astralraum deutlich spürbar – eine mächtige magische Aura (Hintergrundstrahlung-1). Am Fuß der Treppe zum Haupteingang kann der Magier zwei leblose Männer ausmachen. Sie sind wohl schon einige Tage tot. Aus der Hand des einen ragt noch der Griff eines Säbels mit abgebrochener Klinge. Neugierig geworden inspiziert der Elf das Eisen und kann die verblichenen Reste eines Waffenfokus erkennen. Doch die Verzauberung ist gebrochen und die Macht damit ein für alle Mal dahin.

Er will jetzt noch nicht weiter vordringen und schaut sich deshalb weiter außerhalb des Gemäuers um. Am Waldrand findet er einen umgefallenen Jeep und ein paar Meter abseits davon eine weitere Leiche. Der Mann trägt, wie die beiden anderen ebenfalls, arabisch anmutende Kleidung. Nun ja, jedenfalls soweit man dies anhand der Schemen auf der astralen Ebene beurteilen kann. Xanatos hat genug gesehen und macht sich auf den Rückweg.

Sa, 23.08.59, 22:30 Uhr – Seattle, Tacoma – „Tacoma Narrows Grenzstation“

Die Fahrt nach Süden hat knapp eine Stunde gedauert. Serious Sam, Gimli und Darkblade sind der Interstate-5 durch das Stadtzentrum von Seattle gefolgt, am Flughafen vorbei und dann durch **Tacoma** nach Westen gefahren. Die Runner wundern sich schon etwas, dass der Magier noch nicht zurück gekehrt ist, doch besorgt sind sie deshalb auch noch nicht.

Die Grenzstation nördlich des alten **War Memorial Parks** ist gut ausgebaut und liegt auf dem breiten Damm der Auffahrten zur **Tacoma Narrows Bridge**. Die beiden – mehr als einen Kilometer – langen Hängebrücken führen nach Westen in das Gebiet der **Salish**, die dem **Salish Shidhe Councils** den Namen gaben. Hier endet die Enklave Seattle an den **Tacoma Narrows**, der natürlichen Grenze zu den **Native American Nations**.

An der Grenzstation sieht das Team etliche Laster stehen, die auf ihre Abfertigung warten und Sam steuert den Rebel an die Raststation, um sich einen Burger zu gönnen. Der Adept verstaubt inzwischen die Waffen unter dem Sitz und schaut sich erst einmal gründlich um. Das SSC unterhält hier scheinbar eine Art Visabüro, auch wenn dieses wohl eher dazu dient, die Schmuggleraktivitäten der **Cascade Orks** zu verschleiern. Darkblade findet ein Schild, auf dem zu lesen steht, dass sowohl Tages-, als auch Wochenvisa vergeben werden. Sogar Waffen darf der Besucher mit über die Grenze bringen, allerdings nur bei entsprechenden Lizenzen. Von dem Versuch, Jagdwaffen in das Gebiet einzuführen, wird offen gewarnt. Große Teile der Wälder und der Tiere stehen unter strengem Naturschutz und Verstöße werden angeblich strengstens verfolgt. „Aha – soso“, denkt sich der Elf und schaut auf seine Uhr. Es ist schon fast 23:00 Uhr und Xanatos liegt noch immer reglos in seinem Sitz. Langsam macht er sich nun doch Sorgen.

Sa, 23.08.59, 22:15 Uhr – Seattle Metroplex – Irgendwo

Die Sorgen von Darkblade sind berechtigt. Der Magier hatte das Gelände um das Thornsedale Mannor ausgekundschaftet und sich auf den Rückflug begeben. Die große Bucht der **Elliot Bay** am Stadtzentrum kann er gar nicht verfehlen. Von dort aus ist das lange und breite Band der Interstate-5 selbst im Astralraum ein leichtes Ziel. Er fliegt nach Norden bis zur Auffahrt, an der die anderen auf die I-5 gefahren sind. Hier beginnt er die Suche nach dem Nissan Rebel.

Doch der Wagen ist nicht mehr hier. „Verflixt“, denkt er sich und beginnt langsam die Straße entlang zu gleiten. „Die müssen doch irgendwo sein!“ Er steigt höher und entdeckt einen passenden Wagen. Doch als er voller Hoffnung durch das Dach schwebt, sieht er nur einen alten Mann mit seinen Hund. „Shit!“, entfährt es ihm und eilig sucht er weiter.

Bis zum Zentrum der Stadt folgt er der Hochstrasse und überlegt, wo die Runner nur sein könnten. Er flitzt zum „Old Spice“, doch dort ist auch niemand. Die große Uhr zeigt Viertel nach Zehn und in der Eile der Suche denkt er gar nicht daran, zu manifestieren, um den Schieber nach dem Team zu fragen. Also wieder raus und weitersuchen. Langsam beginnt er nun, sich ernsthaft Sorgen zu machen. Er kann nicht ewig im Astralraum bleiben und schätzt, dass er noch fünf Stunden Zeit hat, bevor es wirklich kritisch wird.

Der Magier besinnt sich auf seine Fähigkeiten und fängt an, das astrale Band zu erspüren, dass jeden projizierten Zauberer mit seinem physischen Körper verbindet. Doch diese Nacht kann er sich schlecht konzentrieren und er verliert die Spur wieder und wieder. Die Hintergrundstrahlung des alten Gemäuers will ihm nicht aus dem Kopf. So irrt er ziellos durch die große Stadt und wird langsam schwächer und schwächer.

So, 24.08.59, 00:30 Uhr – Seattle, Tacoma – „Tacoma Narrows Grenzstation“

Nun sind es fast drei Stunden und Xanatos hat die Augen noch immer nicht geöffnet. Gimli, der Schamane untersucht den Körper des Magiers astral und erkennt, was hier vor sich geht. Als Sam ihn fragend anblickt schüttelt er den Kopf und meint „Da kann ihm keiner helfen. Zurück muss er allein!“ – also heißt es warten. „Was passiert denn, wenn’s länger dauert“, fragt Sam zwischen zwei Bissen des Soy-Royal mit Käse. „Hmm. Er geht hopps, denke ich“ antwortet ihm der Gnom. Der Samurai quittiert die Info mit einem geschmatzten „Aha“, dann spült er den Rest der Mahlzeit mit dem letzten Schluck Soybier runter und hockt sich wieder hinters Steuer.

Aber dann öffnet der Magier doch noch die Augen und fängt sofort an zu zetern. „Ihr solltet mich doch nicht bewegen!“ wirft er ihnen vor und als Sam meint „Dich hat keiner angefasst“, läuft er so pluderrot an, dass Darkblade schon die Hand an der Waffe hat, um einen Wutanfall zu verhindern. Doch Xanatos hat keinen Nerv mehr für nächtlichen Feuerzauber und so kommt der Samurai ungeschoren davon. Der sichtlich geschwächte Elf hat genug für heute, steigt aus dem Rebel aus und nimmt sich kurzerhand eines der wartenden Taxis, mit dem er in die Stadt zurückfährt.

Die drei anderen Runner sind wenig begeistert und steigen wieder ein. Immerhin hatte der Magier ihnen vor seinem Abgang noch kurz gesagt, was er alles entdeckt hat – sonst wäre der bisherige Abend die totale Zeitverschwendung gewesen. Der Adept prägt sich die Umgebung noch einmal gründlich ein und steigt letzter zu. Die Rückfahrt nach Snohomish dauert anderthalb Stunden und unterwegs macht der Elf noch einen Anruf.

„JA!“, nuschelt eine tiefe Stimme in das Vidphone und Old Spike tut ihm schon fast leid. Der Ork schließt die Bar am Sonntag immer schon früher und lag deshalb bestimmt schon im Bett. Der empörten Begrüßung folgt ein schon deutlich wacheres „Was’n los? Wer’s dran?“, dann gibt sich Darkblade zu erkennen.

Unter dem Kopfschütteln des Samurai erkundigt sich Darkblade bei ihrem Schieber nach einem freien Rigger, der sie über den Sound auf die Insel bringen kann. Spike hört zu, fragt einmal launisch nach und legt dann mit dem Hinweis auf, dass er sich darum kümmern wird. Gleich im Anschluss telefoniert der Elf noch einmal und versucht den Magier zu erreichen, doch dieser nimmt nicht ab und so vertagt der Adept das Gespräch auf den nächsten Nachmittag.

- Beinarbeit I -

So, 24.08.59, 01:30 Uhr – Seattle, Snohomish – Wohnung von Xanatos

Xanatos ist nach der Fahrt im Taxi wieder etwas gestärkt und noch nicht müde genug, um sich in die Federn zu werfen. Er überlegt ein wenig und geht dann zu seinem **Hermetischen Kreis** auf dem Dach der Garage. Dort bereitet er sich auf die Beschwörung zweier Luftelementare vor. Er denkt wie immer in größeren Dimensionen und ruft bis zum Morgengrauen einen mächtigen Diener herbei. Da er sich noch fit fühlt, wagt er eine zweite Anrufung und hat bis vierzehn Uhr am Nachmittag zwei Luftelementare (2x Kraftstufe-6, 1 und 2 Dienste) gebunden.

So, 24.08.59, 08:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Wohnung von Darkblade

Das Vidphone summt und der Elf quittiert das Geräusch mit einem „Uäh, was?“, greift nach dem Gerät und zieht es unter die Decke. „Moin! Spike hier.“ Hört er am anderen Ende der Leitung und macht endlich die Augen auf. Der Ork grinst ihn an und begrüßt ihn mit einem freundschaftlichen „Na, schon wach?“.

Darkblade erfährt von ihm, dass er einen Bootsführer gefunden hat, der sie zur Insel bringen wird. Der Mann, ein junger Ork, heißt „**Keith**“ und arbeitet als Fischer. Das Boot liegt im Fischereihafen am Lake Washington Kanal und er fährt das Team für 4.000 ¥ Vorkasse über den Puget Sound.

Der Elf bedankt sich für das Arrangement und wählt als nächstes die Nummer von Dark Oaks, dem Waffenschieber. Er erkundigt sich, nach **paranormalen Crittern** auf Bainbridge Island, doch dem Hehler ist nichts bekannt. Dann fällt ihm ein, dass er noch Kletterausrüstung braucht und fragt gleich mal an, wie's mit einem Mengenrabatt aussieht.

Ohne Frühstück fährt er dann bei Oaks' Knifes & More vorbei und wühlt sich durch die Klettersektion der angeschlossene Outdoor-Abteilung. Nicht zum ersten Mal kommt Darkblade der Gedanke „das ist gar kein Waffenladen – das ist ein verdammtes Kaufhaus!“. Nach einer Stunde hat er alles zusammen und für 5.500 ¥ gehen mehrere Seile, Klettergeschirr und als wichtigstes die Schussgeräte mit den Ankerleinen über den Tisch.

So, 24.08.59, 14:10 Uhr – Seattle, Snohomish – Wohnung von Xanatos

Der Magier ist ziemlich fertig und liegt gerade einmal fünf Minuten in seinem Bett, da klingelt auch hier das Vidphone. Xanatos rollt sich auf dem Bett und drückt die OK-Taste – und bereut dies gleich wieder.

„Hallöle Xani! Guten Tach auch. Du ich hab ein paar Infos für Euch“ sprudelt es aus dem jungen Decker hervor. „Man was'n mit Dir los, warste gestern wieder ...“, dann versiegt der Wortfluss und Fastclick wird im Angesicht des finster dreinblickenden Magiers etwas ernster. „OK, dann zur Sache Schätzchen“. „Jaaaa! Ich höre“ fordert Xanatos ihn auf und lauscht dann den wenigen Details, die der Decker herausfinden konnte. „Das war nicht viel, sag ich Dir!“ fängt Fastclick an und schildert ihm im Überblick, was er an Infos aus der Matrix gefischt hat.

Dieses Thornsedale Mannor wurde um das Jahr 1886 – also drei Jahre bevor das damalige Washington dem alten Staatenbund USA beitrug – von einem englischen Lord erbaut, der von Britannien herübergesiedelt war. Dieser Mann, ein gewisser **Lord Edwin Thornsedale II**, wurde in der örtlichen Presse als „seltsam und verschroben“ bezeichnet. Ein scheinbar immensen Vermögen ließ den Lord frei agieren und so baute er sich das kleine Schloss auf Bainbridge Island. Sein Geld investierte er hauptsächlich in die Forstwirtschaft. Nebenbei stellte er wohl auch eine Vielzahl archäologischer Expeditionen zusammen, denn er war des öfteren mehrere Jahr im Ausland unterwegs.

Laut Fastclick stand dies alles in einem einzigen Zeitungsartikel, weitere Unterlagen waren nicht aufzutreiben oder wurden wohl beim großen Crash vernichtet. In jüngster Vergangenheit ist das Mannor erst vor vier Jahren wieder in der Presse aufgetaucht. Der Urururenkel des damaligen Hausbauers, ein gewisser **Lord Edgar Thornsedale IV**, wurde 2052 im Alter von 58 Jahren bei einem Überfall auf das Gebäude getötet. Er befand sich dabei in Gesellschaft mehrerer anderer Magier, die bei einem gemeinschaftlichen Ritual gestört wurden. Die Identität der Toten konnte nur bei ihm und einem 56jährigen Deutschen ermittelt werden.

Zu diesem **Herbert Ludwig** konnte er fast keine Informationen bekommen. Aber auf dem **Neuen Friedhof von Tacoma** gibt es ein entsprechendes Grab. Der Name passt und das verzeichnete Todesdatum stimmt mit dem Überfall vom **7.12.2052** überein. Der besagte Friedhof liegt 4 Kilometer südlich der Tacoma Narrows Grenzstation und so bedankt sich Xanatos beim Decker und ruft sich - einer spontanen Eingebung folgend - ein Taxi.

- Tote auf dem Friedhof -

So, 24.08.59, 15:30 Uhr – Seattle, Tacoma – Neuer Friedhof

Ohne das Team zu informieren bricht der übernachtigte Magier erneut in Richtung Südwesten auf und erreicht nach knapp 90minütiger Fahrt das Friedhofsgelände erst gegen 15:30 Uhr. Das alte Gelände von 1932 liegt nördlich der **Chambers Creek Road West Nr. 9212**. Das bewaldete Grundstück misst gut und gerne 500 x 700 Meter und ist mit einer maroden Mauer umgeben. Am Eingang steht eine alte Kapelle, deren allgemeine Eindruck besser als erwartet ist.

Xanatos steigt aus, bittet den Taxifahrer zu warten und marschiert an dem Eingangsgebäude vorbei auf den Friedhof. Die Suche nach dem Grab von Herbert Ludwig gestaltet sich schwieriger als gedacht. So wendet sich der Magier an **Henry**, einen der wenigen Angestellten, die zu sehen sind. Der alte Mann kann sich aber nicht an das Grab von Ludwig erinnern und so sucht der Elf weiterhin auf gut Glück alleine weiter.

Gegen 17:00 Uhr wird er dann endlich fündig. Im nordwestlichen Teil findet er ein einfaches Grab, dass zwar ungepflegt wirkt, auf dem aber dennoch frische Blumen liegen. Die marmorne Platte ist mit der einfachen Inschrift „**Herbert Ludwig – 7.12.2052**“ versehen, dazu ein paar Verzierungen und alles in Gold gearbeitet. Xanatos überlegt ernsthaft, ob er die Leiche wieder ausbuddeln soll, da dringt ein schnelles Surren an sein Ohr. Er richtet sich auf und erkennt in etwa 50 m Entfernung eine Gestalt in einer dunkelblauen Kampfmontur. Diese trägt ein seltsames Gestell, an dem in Hüfthöhe eine ziemlich bedrohlich aussehende **Vindicator** hängt.

Bevor der Magier reagieren kann trifft ihn auch schon die erste Salve der Minigun und wirbelt ihn herum. Dank der ständig getragenen Panzerjacke und seines magischen Schutzes erreicht kaum eine der Kugeln seinen Körper (L-Schaden). Ohne zu zögern wirft er dem Gegner wutentbrannt einen machtvollen **Feuerball** (8T, exkl.) entgegen, der das Ziel in Flammen aufgehen (T-Schaden) und die Munition der Waffe gleich mit hochgehen lässt.

Doch der Angreifer war nicht allein.

Seitlich hinter dem Runner heult eine weitere Vindicator los und diesmal reicht Xanatos' Abwehr nicht mehr aus. Die Projektile durchschlagen seinen Panzer und keuchend geht er verletzt zu Boden (+S-Schaden). Noch im Fallen spricht er erneut einen Feuerball (8T, exkl.) und wirft diesen seinem zweiten Gegner entgegen. Dieser kann der magischen Energie nicht ausweichen und folgt seinem Kumpan in den Feuertod (T-Schaden).

Der Magier schaut kurz zu den brennenden Leichen und lässt jegliche Hoffnung auf weitere Infos sausen. Die verkohlten Körper und die detonierten Waffen werden keine Hinweise auf die Attentäter mehr preisgeben. Mit letzter Willenskraft verarztet er seine Wunden und ruft das Taxi zu sich. Der Fahrer wundert sich nicht schlecht über seinen blutenden Fahrgast, doch ein anständiges Trinkgeld erstickt jegliche Frage im Keim.

So, 24.08.59, 17:20 Uhr – Seattle Sprawl – Unterwegs

Wieder im Wagen ruft der Magier sogleich Darkblade an und berichtet von dem Überfall. Dieser verspricht, eine sichere Unterkunft zu arrangieren und informiert den Rest des Teams. Der Schamane begibt sich astral nach Snohomish zur Wohnung des Magiers, kann aber keine weiteren Attentäter in der Umgebung entdecken. Auch Serious Sam patrouilliert vorsichtig in der Gegend, wird aber ebenso wenig fündig, wie der Adept.

Xanatos ruft als nächstes den Decker an. Fastclick soll anhand der Beschreibung so viel wie möglich über die Identität der Angreifer herausfinden. Doch angesichts der Bedrohung und der geringen Informationen verlangt dieser nun 5.000 ¥, die der Magier auch bereitwillig zahlt.

So, 24.08.59, 19:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Sicheres Haus

Erschöpft erreicht das Taxi ein verfallenes Gebäude, das gut vier Blöcke von Xanatos Wohnung entfernt ist. Die anderen Runner nehmen den verletzten Magier in Empfang und sichern die Umgebung. Ebenfalls im Unterschlupf angekommen, will Gimli den anderen Zauberer heilen. Doch dieser winkt nur brüsk ab und meint, „das mach ich selber“. Dann zieht er sich auf eines der Zimmer zurück und verschließt die Tür. Der Gnom bleibt etwas gekränkt sitzen, zuckt dann aber nur mit den Schultern und hakt die Sache ab.

Später am Abend meldet sich dann Fastclick doch noch beim Team. Der Decker hat nur wenig mehr herausgefunden, will dies den Runnern aber umgehend mitteilen. Dieser **Lord Edgar Thornsedale IV** hatte zwei Kinder. Sein Sohn, **Elander Thornsedale**, hält sich schon länger nicht in Seattle auf. Den wenigen Daten zufolge ist er der Besitzer einer Farm im Gebiet der **Cascade Crow**, gut drei Autostunden nördlich des Metroplex. Seine Tochter **Eleanore** ist, wie auch ihr älterer Bruder, in Seattle aufgewachsen und mit einem gewissen **Marc Davis** verheiratet. Der wohlhabende Ingenieur ist Eigentümer eines Cybertech-Ladens in Everett. Doch damit ist der Decker schon am Ende. Die Daten wurden scheinbar gelöscht und auch zu den Attentätern vom Nachmittag hat er noch keine Anhaltspunkte gefunden.

Das Team bedankt sich und macht sich so seine Gedanken. Dann ruft man noch **Asra** an, ihren Kontaktmann und Sekretär des Auftraggebers. Die Runner erstatten einen ersten Bericht und teilen mit, dass der erste Überfall von Mr. Johnsons' Team auf das Zielgebäude definitiv ein Schlag ins Wasser war. Die eingesetzten Männer scheinen komplett aufgerieben worden zu sein; alle Leichen wurden am Mannor zurückgelassen.

Asra dankt dem Team für die Information und weist nochmals darauf hin, dass die Information zum Aufenthaltsort *beider* Schwerter von entscheidender Bedeutung ist. Diese müssen aber hieb- und stichfest sein, vage Hinweise brächten keinen müden Cent.

- Besuch bei Ihrer Lordschaft -

Mo, 25.08.59, 21:00 Uhr – Seattle, Downtown – Puget Sound

Das Team organisiert sich am folgenden Tag und legt das Treffen mit **Keith**, ihrem Kapitän, auf 21:00 Uhr des Abends fest. **Xanatos** hat lange geschlafen und seine Wunden geheilt. Auch wenn das Team langsam misstrauisch wird, zaubern konnte der Elf schon immer gut. Also verlässt man das sichere Haus am Abend und fährt mit dem **Nissan Rebel** zum **Fischereihafen am Lake Washington Kanal**.

Dort treffen sie auf dann Keith, der das Team mustert und dann an Bord winkt. Er stellt sich kurz vor, zeigt wo die Rettungsringe hängen und zeigt ihnen auch, wo sie nicht hinlangen dürfen. Dann schmeißt er den Schiffsdiesel des Kutters an und los geht die Fahrt.

Mo, 25.08.59, 22:00 Uhr – Seattle Metroplex – Bainbridge Island

Nach gut der Hälfte der Fahrt schaltet der Mann am Steuer den Diesel ab und von nun an bestimmt das leise Summen eines starken Elektromotors die Geräuschkulisse. Fast lautlos gleiten die Runner nach Westen über die Wellen und erreichen nach etwa einer Stunde die Felsen, die Xanatos zwei Tage vorher erkundet hat.

Darkblade überredet Keith, so nah wie möglich an die Klippen heranzufahren. In knapp 10 m Entfernung zu den Felsen können sie schließlich Anker werfen. Dann nimmt der Elf die Schussgeräte und schießt die mit **Enterhaken** versehenen Seile nach oben. Die Haken greifen und binnen weniger Sekunden sind alle vier Leinen fest vertäut. Die Runner haken die motorbetriebenen Aufstiegshilfen in die Kampfanzüge ein und mit einem vernehmlichen Surren lassen sie sich die 30 m hohen Felsen hoch liften.

Oben angekommen gehen sie in Deckung und schleichen durch das hohe Gras zur Flanke des **Thornsedale Mannors**. Sie sind in etwa 50 m von der Nordwestseite des Gebäudes entfernt und Gimli, der kleine Schamane, beschwört eilig den **Präriegeist** (Kraftststufe-5) der Gegend, um sie zu **verschleiern**.

Im Haus ist alles Dunkel, kein Licht erhellt die Nacht. Das Team nähert sich vorerst unbemerkt, doch dann materialisiert ein **Watcher** vor der Gruppe und damit sind sie entdeckt. Aber der Watcher erhält keine Chance, seine Sichtung zu melden. Der Adept reagiert schnell und mit einer raschen Geraden (Ki-Schlag) verpasst der dem Wesen ein tödlichen Schlag (T-Schaden), der er sofort verschwinden lässt.

Jetzt geht es schnell vorwärts. **Gimli** aktiviert nun seinen Fokus und Xanatos ruft seine beiden beschworenen **Luftelementare** zu sich. Dann eilen die vier Runner zum Haus und gehen neben dem Eckturm in Deckung. An der Wand vor ihnen sind zwei Fenster, die rasch geöffnet werden. Der bullige **Serious Sam** gleitet als ersten in den dahinterliegenden Raum und gibt nach kurzer Zeit sein „OK“, dem das Team dann folgt.

Die Runner stehen in einem holzvertäfelten Raum von ca. 6 x 10 m Ausdehnung. Zu ihrer rechten öffnet sich die Ecke des Raums in den Turm hinein. Der Boden dort ist mit ringförmigen Einlegearbeiten von 6 m Durchmesser verziert und es ist nicht schwer zu erraten, dass es sich um einen **hermetischen Kreis** handelt. Der Raum ist bis auf ein ausgeräumtes Bücherregal leer und es führen nur zwei Türen hinaus.

Xanatos setzt sich und gleitet in seine **astrale Projektion** hinüber. Die linke Tür führt in einen Gang zum Nordteil des Gebäudes. Die andere Tür führt ebenfalls in einen Gang. Nach etwa 5 m endet dieser an einem Vorhang, hinter dem sich die gewaltige Haupthalle des Mannors erstreckt,

Hier in der riesigen, offenen Halle des Gebäudes offenbart sich die Macht derer von Thornsedale, denn der Astralraum in der 20 x 20 m weiten Halle ist deutlich aufgewühlt und es prickelt auf der Haut (Hintergrundstrahlung-1). Doch wahre Bauchschmerzen kommen von dem Wächter in Form des **Großen Luftelementar** (Kraftstufe-8), der hier schwebt. Der Magier konnte noch die immensen Zirkel erkennen, der wohl ein Dutzend Meter im Durchmesser misst und zieht sich dann rasch zurück.

Die Runner beratschlagen kurz und stimmen dann für einen Angriff. Der Gnom geht vor und spricht einen **Betäubungsblitz** (6S-Bet.) gegen den Geist. Dieser heult auf und die ehemals weißen Schwaden verdunkelt sich und nehmen feste Gestalt an. Dann gehen die beiden Kämpfer vor, ziehen den Vorhang zur Seite und bringen ihre Waffen in den Anschlag. Doch der Geist ist viel schneller. Trotz der Verwundung krümmen sich Gimli (S-Bet.) und Darkblade (L-Bet.) unter der betäubenden und schmerzverursachenden Kraft des üblen Atems (8S-Bet.). Ohne die Ablenkung durch den Samurai wäre es wohl aus gewesen, doch Sam hämmert dem astralen Wesen eine volle Salve aus seiner **Samopal vz/88** entgegen. Die Kugeln zischen durch den Nebel, als wäre dieser reine Luft, dennoch hält der Geist kurz inne und richtet seine Sinne auf den verchromten Runner aus.

Diese kleine Pause reicht den anderen Runnern. Gimli, der Gnom reagiert am schnellsten. Trotz seine Kopfschmerzen und Bauchkrämpfen gelingt ihm der Zauber ein weiteres Mal. Der zweite Betäubungsblitz (6S-Bet.) zerstört den Leib des Großen Geistes und schickt ihn zurück auf seine Heimatebene. Dann greift der Leopard-Schamane zu einem **Stimpatch** (Stufe-3) und lindert so die ärgsten Schmerzen.

Das Team schleicht vorsichtig vorwärts und Gimli ruft den **Hausgeist** (Kraft-5) zu Diensten, der in Gestalt eines perfekten Butlers erscheint. Der Gnom befiehlt auch ihm, die Gruppe zu verschleiern, dann geht es weiter. Die Durchsuchung des Erdgeschosses wird auf später verschoben und von ihrem Instinkt geleitet, gehen die Runner direkt zu der, zwischen den beiden Treppen liegenden, Tür. Dahinter befindet sich die – leergeräumte – Bibliothek. Auf einem der niedrigen Tische liegt ein langer, hölzerner Kasten, dessen Deckel offen steht. Nach genaueren Untersuchungen erkennen die Runner in der Kiste den Aufbewahrungsort eines Schwertes. Im Astralraum lässt sich zudem eine starke magische Aura feststellen, die hier den Hintergrund noch stärker verzerrt (Hintergrund +2), als es im Rest des Gebäudes ohnehin schon der Fall ist.

Scheinbar wurde mindestens einer der gesuchten Waffen tatsächlich hier aufbewahrt. Ob sie während des Angriffs durch dies orientalisches aussehende Team, oder schon früher, das Mannor verlassen hat, kann nicht geklärt werden. Jedenfalls nimmt man den Kasten mit, dann durchsuchen die Runner den Rest des leerstehenden Gebäudes. Dabei finden sie heraus, dass hier schon länger niemand mehr gewohnt zu haben scheint. Überall liegt eine dicke Staubschicht, doch vereinzelt stößt man immer wieder auf Spuren, die zeigen, dass das Gebäude nicht gänzlich verlassen wurde.

In der Nordwestecke des Erdgeschosses treffen sie in einem Laborraum auf eine Treppe, die abwärts führt. Unter dem Labor ist ein dunkler Raum dessen offene Tür die Runner in einen grob vermauerten Gang bringt. An der Schwelle liegt ein Leiche, wie sie auch oben an den Stufen und am Jeep zu finden war. Ein arabisch aussehender Mann etwa Mitte Dreißig in einer schwarzen Kutte. Todesursache unbekannt – keine Waffen oder Gegenstände bei sich. Das Team schleicht vorsichtig weiter, stolpert dabei noch über zwei weitere Leichen und erreicht nach ca. 20 m ein Treppenhaus, das sie noch tiefer in den Untergrund bringt.

Fünf Treppenläufe später und zwanzig Höhenmeter tiefer gelangen sie unbehelligt in eine große Grotte. Der Felsensaal weist nur wenige Spuren menschlicher Bearbeitung auf und von der gegenüberliegenden Seite kann man das Plätschern von Wasser hören.

Auf dem Boden der Grotte ist wiederum ein großer hermetischer Kreis in die Felsen eingelassen worden, doch auch hier nirgends eine Spur auf die Eigentümer. Nach kurzer Suche entdeckt Gimli in der rechten Wand eine Tür, die durch einen Kurzen Gang in ein Tonnengewölbe führt, welches als **Krypta** benutzt wird. Auf der An der Längswand ist ein Art Wappen oder Siegel in den Felsen gehauen, über dem der Schriftzug „**Brotherhood of Eternity**“ prangert.

An der Rückwand sind vier große steinerne Sarkophage aufgestellt, die mit großen, magisch leuchtenden, Siegeln versehen sind. Rechts neben dem Logo stehen zwei weitere, die aber noch offen sind, aber auch genauso leer.

Das Team der vier Runner kann sich daraus keinen großen Reim machen. Scheinbar war ihr verblichener Mr. Thornsedale also Mitglied eines magischen Zirkels, der sich **Bruderschaft der Ewigkeit** nennt, oder wohl besser nannte. Sie haben keine Spuren entdecken können und nehmen wenigstens den Schwertkasten als Beutestück mit. Der Rückwegs verläuft problemlos und Keith hat verabredungsgemäß am Fuß der Felsen auf sie gewartet. Nachdem alle wieder an Bord sind, fährt er sie zurück zum Hafen.

Von unterwegs ruft Xanatos bei **Carlisle** an. Er will wissen, ob sie ein **Ritualteam** an der Hand hat, um das Schwert anhand des Kasten mit ritueller Magie aufzuspüren. Die **Taliskrämerin** schaut interessiert und meint dann, das ließe sich arrangieren, allerdings gegen einen gewissen Obolus, der sich wohl im Bereich von 20.000 Y bewegen dürfte! Der Magier nickt, dankt ihr und legt wieder auf.

Als das Team wieder im Fischereihafen einläuft ist es bereits nach Mitternacht und gegen 1:30 sind die Runner dann endlich wieder daheim.

- Urlaub auf dem Bauernhof -

Di, 26.08.59, 10:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Bei den Runnern

Diesmal schafft es das Team sogar, sich auszuschlafen. Ohne weitere Störungen können die vier Runner ihre Ausrüstung zusammenpacken, die Waffen checken und den **Nissan Rebel** für die Fahrt nach Norden beladen. Sie haben sich entschlossen, dem Sohn von Lord Thornsedale einen Besuch abzustatten. Da die Farm des Sohnes auf dem Gelände der **Cascade Crow** im SSC liegen soll, hat der Decker **Fastklick** Touristen-Visa „organisiert“ und die Daten auf die Credsticks der Runner übertragen.

Im dichten Verkehr steuert **Serious Sam** das Gefährt nach Norden und hinter Everett überqueren sie ohne große Probleme die nördliche Grenze des Metroplex. Nach den Anweisungen des Deckers sollen sie der nördlichen **Interstate-5** folgen, die in die **Route-99** übergeht. Nach **Vancouver** biegen die Runner ab und folgen der Küstenstrasse bis zur Stadt **Squamish**. Etwa weitere 25 Kilometer nördlich verlassen sie dann die Schnellstraße und fahren nach Osten. Dort halten sie vor zwei kleineren Hügeln an und sondieren erst einmal die Umgebung.

Di, 26.08.59, 14:00 Uhr – S.S.C., nördlich von Squamish – Snake Valley

In den Karten der Runner ist hier nur ein alter Nationalpark verzeichnet, aber während des großen Geistertanzes hat sich die Landschaft an mehreren Stellen deutlich verändert, so dass man sich auf die alten Unterlagen kaum noch verlassen kann. Auf dem Straßenschild an der Abbiegung stand jedenfalls „**Snake Valley**“ und davon war in der Karte nichts zu lesen. Ein Fall für die astrale Aufklärung. Der Körper des **Schamane** erschläft als sich **Gimli** in den Astralraum projiziert. Er folgt der Straße zwischen den Hügeln hindurch zum Waldrand, wo er eine Straßensperre mit einigen Wachen entdeckt – auch ein **Watcher** patrouilliert hier.

Der Gnom umgeht die **3 Wachen** und fliegt weiter in das dahinterliegende Tal hinein. Der Kessel ist fast kreisrund und von einem Waldgürtel umgeben. Fast im Zentrum des Tals kann er die Gebäude der Farm ausmachen und weiter im Nordosten einen kleinen See zu Füßen einer Anhöhe.

Im Bereich der eigentlichen Farm entdeckt er mindestens einen Geist, der Wache hält, und weitere **4 Soldaten**. Auf dem, etwa einen Kilometer entfernten, Hügel stehen zwei Zelte und ein Kleintransporter. Hier halten zwei Geister im Astralraum Wache über die Gruppe Menschen, die sich hier aufhält. Gimli hat genug gesehen und fliegt einen Bogen, der ihn zurück zum Team und wieder in seinen Körper bringt.

Nach der Schilderung des Schamanen ruft **Xanatos** noch einmal **Asra** an und erkundigt sich nach einer Gefährdungseinschätzung der Gegner. Der Sekretär zeigt sich etwas verwundert, meint dann aber, dass es wohl normale Söldner sein dürften, wenngleich der eine oder andere Magier unter ihnen sein könnte. Nicht wirklich schlauer bläst man nun zum Angriff.

Di, 26.08.59, 14:15 Uhr – S.S.C. – Snake Valley – Straßensperre

Der Samurai steuert den Nissan weiter vor und stoppt dann vor dem letzten Hügel, so dass die Wachen ihn noch nicht erkennen können. Dann ruft Xanatos ein **Luftelementar** (Kraft-6) zu sich und befiehlt ihm, die Wachen an der Schranke vor ihnen auszuschalten. Kurze Zeit später hören die Runner mehrfach kurze Salven, dann herrscht Ruhe am Waldesrand. Die Wachen sind betäubt und der Elementar materialisiert sich nach erfolgreicher Arbeit neben dem Van, um auf weitere Anweisungen seines Herrn zu warten.

Der Magier ist sichtlich zufrieden und winkt den Samurai zu, weiter zu fahren. Das Team nähert sich der Absperrung und **Darkblade** steigt aus der Beifahrtür, um die Schranke zu öffnen. Der unbefestigte Weg durch den Wald bietet keine weiteren Überraschungen und Gimli beschwört unterwegs den **Waldgeist** (Kraft-5, 2 Erf.). Wie alle **Geiser des Landes** verfügt auch der Waldgeist über die Kraft der Verschleierung und tarnt so das Team und den Wagen.

Di, 26.08.59, 14:20 Uhr – S.S.C. – Snake Valley – Eingang zur Senke

Die Runner bleiben etwa 20 m vor dem jenseitigen Waldrand stehen und parken den Nissan Rebel links am Rand des Feldwegs. Vor ihnen können sie in der Senke die Staubwolken zweier Fahrzeuge erkennen. Gimli klärt mit einem astralen Ausflug auf und entdeckt zwei **Jeeps**, die sich rasch ihrer Position nähern – sie sind also offenkundig entdeckt worden.

Zurück in seinem Körper, klärt er das Team auf und verschwindet dann mit dem Magier nach links ins Gebüsch und arbeitet sich zum Waldrand vor. Serious Sam und der Adept schlagen sich rechts ins Unterholz, behalten ihren Wagen im Auge und warten ab.

Knapp 60 Meter vor dem Waldrand hält der erste Wagen. Der andere fährt weiter und auf dem Weg in den lichten Wald hinein. Der Jeep passiert Xanatos und dem Samurai und hält vor dem Van der Runner an. Der Beifahrer steigt aus und gibt einige gezielte Schüsse auf die Reifen ab. Während die Luft pfeifend entweicht flucht Darkblade vor sich hin.

Durch die Schüsse aufmerksam geworden dreht sich der Gnom um und kann die Situation durch das Unterholz hindurch gerade noch erkennen. Er schickt den Waldgeist los, der den Söldner auch gleich angreift und in einen erbitterten Nahkampf verwickelt. Ohne seinem in Not geratenen Kameraden zu helfen, legt der Fahrer den Rückwärtsgang ein und gibt Gas.

Sam und der Elf lassen die Flucht jedoch nicht zu und eröffnen nun auch das Feuer. Die Kugelsalven zerfetzen die Reifen des Jeeps, der Fahrer verliert die Kontrolle und prallt so rückwärts gegen einen der zahlreichen Bäume. Doch die Söldner sind nicht untrainiert. Zügig verlassen drei uniformierte Männer den Jeep und gehen mit ihren **Colt M22** Sturmgewehren in Deckung. Aber ob sie gegen das Runnerteam eine Chance haben?

Im Weizenfeld ist unterdessen fast zeitgleich einer der Männer aus dem anderen Jeep gestiegen und arbeitet sich in Richtung Waldrand vor. Aus der Entfernung wirkt Xanatos einen Feuerball (8S, exkl.) und brät den anrückenden Söldner (S-Schaden) kurzerhand. Das sich dabei im Umkreis von zehn Metern das trockene Korn entzündet ist dem Elfen egal. Hauptsache es wirkt.

Wirken tut auch das konzentrierte Feuer der beiden Runner im Inneren des Waldes. Die dort abgehockten Männer haben nicht die Spur einer Chance. Bevor diese ihre Gegner entdecken können, richten Serious Sam und Darkblade ihr **Savalette Guardians** auf sie und verpassen jedem der drei in rascher Folge eine Salve in die Brust (je 12S), die keiner überlebt (T-T-T).

Da auch der Waldgeist siegreich aus seinem Kampf hervorgegangen ist, droht von der Besatzung dieses Jeeps keine Gefahr mehr. Die Gegner werden kurz durchsucht, dann aber – wie auch die Waffen – liegen gelassen. Der Samurai und der Adept rennen nun auch zum Waldrand und beobachten das Geschehen draußen im brennenden Weizenfeld.

Dort haben die drei übrigen Soldaten angesichts des Feuerballs den Wagen verlassen und sind hinter diesem in Deckung gegangen. Die Schreie ihres Kameraden sind inzwischen verstummt, denn er ist den endgültig den Flammen des Elfenmagiers zum Opfer gefallen (+M, T). Der Schamane lehnt sich neben Xanatos an einen Baum und projiziert erneut. Im Astralraum fliegt er hinter den Wagen und kann dort die drei Gegner ausmachen, die in Deckung liegend nach ihnen Ausschau halten. Er kehrt zurück und gibt die Info an den Elfen weiter.

Auf der anderen Seite des Weges haben sich die beiden anderen Runner weiter vorgewagt. In einem weiten Bogen schleichen sie zügig durch das Getreidefeld und gelangen so in den Rücken der Söldner. Als sie nur noch etwa 20 m entfernt sind, entdeckt einer der Gegner den Elfen und hebt sein Colt M22 zum Schuss. Doch der Adept ist schneller. Dank seiner beschleunigten Reflexe hat er seine eigene Waffe längst im Anschlag und schaltet den Soldaten mit zwei gezielten Schüssen rasch aus.

Dadurch werden die beiden übrigen Gegner auf den Feind in ihrem Rücken aufmerksam und wenden sich nun ebenfalls den Runnern zu. Doch Serious Sam kennt keine Gnade. Der aufgepeppte Samurai ist in seinem Element und wiederum speien die beiden Savalette Guardians der Runner ihren dreifachen Tod (je 12S, 2 Erf.). Die Soldaten in ihren leichten Uniformen sind ohne Chance und gehen tödlich getroffen zu Boden (T-T). Dann hasten Darkblade und Sam weiter vor und rennen zum Jeep. Der Schlüssel steckt und so winken sie eilig die beiden Zauberer heran, um mit dem erbeuteten Wagen zur Farm zu fahren.

Di, 26.08.59, 14:30 Uhr – S.S.C. – Snake Valley – Weg zur Thornsedale Farm

Auf den etwas mehr als zwei Kilometern zur Farm hinunter beschwört der Schamane einen **Feldgeist** (Kraft-5, 4 Erf.) und heißt ihm zu warten. Dann projiziert Gimli noch einmal und will die im Karree stehenden Gebäude erkunden. Doch auf dem Weg zu den Garagen kommt ihm im Astralraum einer der Wachgeister entgegen. Der Gnom verzichtet auf die Konfrontation und zieht sich in seinen Körper zurück. Dort meint er nur „Achtung – Wachgeist“ und deutet in die Luft. Der Samurai und Darkblade glotzen in die gezeigte Richtung, können aber – natürlich – nichts erkennen. Anders der Magier. Xanatos nimmt die Herausforderung an und projiziert seinerseits, um sich dem Wachgeist in den Weg zu stellen.

Kaum hat der astrale Körper des Elfen das Abbild des Jeeps verlassen, wird er auch schon von dem herangeeilten Geist angegriffen. Der Magier wirft sich der Attacke entgegen, kann den Gegenangriff aber nicht mehr parieren und zieht sich eine derbe Wunde zu (M-Schaden). Im Wagen sehen die anderen Runner, wie sich am Arm des Elfen eine blutende Wunde bildet, dann schlägt er auch schon die Augen auf und flucht leise vor sich hin. Er hat den Kampf abgebrochen und den Astralraum verlassen. „OK. Dann anders“, murmelt er und klopft Serious Sam auf die Schultern, damit dieser anhält.

Da Xanatos im Astralkampf noch nie so besonders gut gewesen ist, steigt er aus und will den Geist bannen. Und es scheint zu funktionieren. Der feindliche Luft-Elementargeist (Kraft-6) materialisiert vor dem Jeep und greift den Elfenmagier mit seiner Kraft des **Üblen Atmens** an, die allerdings wirkungslos verpufft. Doch bevor dieser den Geist nun bannen kann, funkt der Gnom dazwischen. Er spricht aus dem Wagen heraus einen mächtigen Manablitze (6S, 3 Erf.), dem der Elementar nicht gewachsen ist (T-Schaden). Die physische Gestalt wird komplett zerstört und der Geist verschwindet.

Doch das zufriedene Lächeln des kleinen Schamanen gefriert augenblicklich, als sich in kurzer Entfernung zwei weitere Gegner materialisieren. Diesmal sind es **2 Feuer-elementare** (Kraft-5), die sich den Runnern in den Weg stellen. Doch die Geister haben durch die Materialisation einiges ihrer Handlungsfreiheit aufgebraucht und können nicht gleich angreifen. Die Zauberer dagegen sind noch mitten im Adrenalinrausch und reagieren rasch. Während Sam und Darkblade noch überlegen, ob sie aussteigen sollen, sprechen Gimli, der Leopard-Schamane und Xanatos der hermetische Magier kraftvolle Manablitze (6S), denen die Elementare nicht gewachsen sind. Zwar gelingt ihnen noch ein Gegenangriff, doch dieser prallt an der Verteidigung der Runner ab; auch diese Geister werden zerstört, bevor sie Schaden anrichten können.

Nun kommt der Gnom doch noch dazu, die Gebäude auszukundschaften. In den, ihnen zugewandten, Garagen haben sich **drei Soldaten** an den vergitterten Fenstern verschanzt und warten wohl nur darauf, das Feuer zu eröffnen. Im Haupthaus halten sich weitere **drei Söldner** auf, während es in der Gerätehalle recht verlassen aussieht. Bis auf das obere Stockwerk des Haupthauses, das mit einem starke **Hüter** gegen astrales Eindringen gesichert ist, gibt es keine magischen Verteidigungen mehr, die Gimli auffällt. Nur auf dem vorderen Turm des Silos kann er einen weiteren Gegner erkennen, wohl ein Scharfschütze auf Position.

Xanatos schickt seine Luftelementare los, um die Gegner in der Garage auszuschalten und auch Gimli ruft den Feldgeist zu sich. Dieser soll sich um den Kerl auf dem Silo kümmern. Dann steigt der Elfenmagier wieder ein und weiter geht den Weg entlang hinunter zur Farm.

- Hausbesuch -

Di, 26.08.59, 14:40 Uhr – S.S.C. – Snake Valley – Thornsedale Farm

Bevor die Runner am Gebäudekomplex ankommen, erhalten die Zauberer die Bestätigung von ihren Geistern, dass die Gegner ausgeschaltet wurden. Den Sturz des Scharfschützen verfolgt **Darkblade** genüsslich und beneidet den Samurai fast um dessen Cyberaugen, mit denen man diese Szene für die Nachwelt hätte festhalten können.

Dann wird es wieder ernst. **Serious Sam** parkt den Wagen an der Ecke des langgestreckten Garagengebäudes und rasch verlassen alle vier Runner den geborgten Jeep. **Gimli**, Darkblade und der Samurai huschen entlang der Rückwand nach Norden; der Magier bleibt im Wagen und begibt sich in den Astralraum, um das Vorgehen zu überwachen.

Der Schamane befiehlt dem **Feldgeist**, das Team zu verschleiern, dann rücken die drei weiter bis zur Nordecke des Gebäudes vor. Das Haupthaus ist in Sichtweite und eilig preschen Sam und der Elf im Schutze der **Verschleierung** vor, während der Gnom den Geist unter Kontrolle hält.

Xanatos hat das Hauptgebäude kurz durchflogen und die Position der Wachen noch deutlich vor Augen. Zurück in seinem Körper gibt er an seine Kameraden durch, dass sich ein Söldner hinter dem mittleren Fenster an der Westseite aufhält und jeweils ein weiterer in den Räumen zum Hof. Dann verlässt auch er den Jeep und rennt frontal über den offenen Hof auf den Eingang des Haupthauses zu – Zeit für Rock'n Roll.

Der Samurai macht den Anfang und zerschießt noch im Laufen das mittlere Fenster auf der Westseite, erreicht dann die Mauer und wirft eine Granate in das dahinterliegende Zimmer. Die Explosion (11S) lässt nicht lange auf sich warten und nach einem raschen Positionswechsel sieht er den Söldner schwer verletzt und blutend (S-Schaden) am Boden liegen. Dann nimmt er einen Schritt Anlauf und springt durch den geborstenen Rahmen in das ehemalige Wohnzimmer.

Darkblade erreicht ungefähr zum Zeitpunkt der Detonation die Stufen der kleinen Treppe an der Haustür. Er hat das Fenster in geduckter Haltung passiert, springt gegen die Tür und erreicht mit vorgehaltener Waffe den Hausflur. Fast im gleichen Moment rattern in den Zimmern links und rechts neben ihm automatische Waffen los. Ein Blick zurück über die Schulter lässt ihn das Ziel der Salven erkennen.

Xanatos rennt noch immer ohne jegliche Deckung über den Hof und vertraut voll und ganz auf seinen magischen Schutz. Und die Ereignisse geben ihm erst einmal recht. Die ersten beiden Kugelsalven (11S) prallen an ihm ab und erst nachdem einer der beiden Söldner sein **Colt M22** auf vollautomatisches Feuer (14T) gestellt hat, durchdringen ein paar der Geschosse die Abwehr des Elfenmagiers und verletzen ihn leicht (L-Schaden).

Der andere Gegner kann diesen „Erfolg“ aber nicht mehr beklatschen, denn er wurde zwischenzeitlich von dem ganz und gar nicht untätigen Adepten ausgeschaltet. Ein heftiger Tritt gegen die Tür und eine wohlplatzierte Salve aus der **Savalette Guardian** (12S) rauben dem Opfer der Treffer jeglichen Kampfgeist. Der Mann geht zu Boden (S-Schaden) und rührt sich nicht mehr. Sofort dreht sich der Elf um und tritt auch die gegenüberliegende Tür auf. Aus dem Augenwinkel bemerkt er zu seiner linken, wie Sam, der Samurai aus einem der Zimmer heraus den Gang betritt und wendet sich dann der letzten Wache zu. Auch diese bricht im gezielten Feuer des Adepten (12S) zusammen (S-Schaden) und ergibt sich unter Schmerzen.

Darkblade schleudert das Gewehr des anderen mit einem Tritt zur Seite und fragt ihn nach dem Verbleib von **Lord Elander Thornsdaile** aus. Der völlig fertige Söldner kann dem Verhör nicht widerstehen und erzählt ihm, dass sich dieser auf dem Hügel am See aufhält. Dann schwinden ihm die Sinne und der Elf lässt ihn fallen.

Unterdessen haben auch die beiden Zauberer das Gebäude erreicht und während sich Gimli umsieht, verschwindet Xanatos in der Küche, um sich mal wieder selbst zu heilen. In der Hitze des Gefechts stört sich niemand daran und Darkblade beschließt, noch das Obergeschoss zu untersuchen. Da das Stockwerk durch einen mächtigen Hüter (Kraft-6+) geschützt ist, verzichtet der Gnom auf diese Exkursion und so kann der Adept den Spaß ganz für sich allein genießen.

Oben an der Treppe angekommen lauscht er kurz, geht dann mit vorgehaltener Waffe vorwärts und öffnete die Tür zu seiner Linken. Dahinter liegt ein Gang mit einem Fenster zum Hof und je zwei Türen links und rechts. Er nimmt sich erst die rechte vor. Dahinter liegt ein leerer Wohnraum mit großem Kamin. Die Tür zur linken führt in ein Kinderzimmer. In dem kleinen Bettchen schreit ihn ein **Baby** an und fast hätte er abgedrückt. „Fuck!“ entfährt es ihm, dann geht er weiter. Doch auch das Schlafzimmer ist verlassen und unaufgeräumt.

Wie es scheint, haben die Runner den Lord auf dem falschen Fuß erwischt und dieser hat das Gebäude in Eile verlassen. Darkblade geht wieder hinunter und zusammen mit dem geheilten Magier laufen die vier Runner zurück zum Jeep. Das nächste Ziel ist der Hügel am See.

Di, 26.08.59, 14:50 Uhr – S.S.C. – Snake Valley – Der Weg zum Hügel am See

Kaum sind alle wieder im Jeep, tritt Sam auch schon mächtig aufs Gas. Mit durchdrehenden Reifen schießt das Gefährt über den Hof und weiter auf dem Weg nach Osten. Im Rückspiegel kann der Samurai die dunklen Schwaden der brennenden Weizenfelder erkennen, die bereits den westlichen Himmel verdunkeln.

Xanatos begibt sich wieder in den Astralraum und checkt die Lage auf dem noch etwa anderthalb Kilometer entfernten Hügel ab. Dort schweben zwei Wachgeister um die zwei Zelte. Östlich davon steht ein Kleinbus und insgesamt bewegen sich dort fünf Männer, von denen mindestens einer eine starke magische Aura aufweist. Näher will er nicht heran und fliegt deshalb zurück zu dem sich schnell nähernden Jeep mit seinem Team.

Als dieser keine 900 Meter mehr von dem Hügel entfernt ist, blitzt etwas in der Sonne auf. Die Reflexion kommt rasch näher und mit einem entsetzten Aufschrei tritt Serious Sam voll in die Eisen. Der Jeep kommt bockend zum stehen und die Runner springen so schnell es geht aus dem Wagen und hechten sich in Deckung.

Gerade noch rechtzeitig, denn in diesem Augenblick trifft eine **Rakete (16T-HE)** den Jeep und zerfetzt den requirierten Wagen buchstäblich in seine Einzelteile. Die Runner kommen fast alle mit dem Schrecken davon, doch der Gnom war etwas zu langsam und daher noch zu nahe am Ort der Explosion. Er wird mit voller Wucht gegen einen Felsen geschleudert (11S) und erleidet dabei einige heftige Prellungen (M-Schaden). Er signalisiert aber, dass es weiter gehen kann.

Nun ohne Fahrzeug, rennen die Runner querfeldein durch den Weizen. Nach ein paar Dutzend Metern stoppen sie und gehen zwischen dem hohen Halmen in Deckung, damit sich Gimli heilen kann. Nach gut einer Minute geht es weiter und der Gegner hat das Team scheinbar aus den Augen verloren, denn es erfolgt keine weitere Attacke; oder er hat etwas wichtigeres zu tun.

Vor dem See teilen sich die Runner auf und der Schamane folgt Serious Sam nach Norden, während die beiden Elfen direkt auf den Hügel zusteuern. Xanatos ruft eines seiner Elementare zu sich und befiehlt ihnen, die Männer auf dem Hügel anzugreifen. Kurze Zeit später fallen zwei der Gegner um, dann spürt der Magier, wie sein gerufener Diener gebannt wurde.

Auf der anderen Seite des Sees zieht nun der Samurai doch noch die Aufmerksamkeit der Wache(n) auf sich. In seiner Nähe schlägt eine weitere Rakete ein, die jedoch zu schlecht gezielt war und ihn lediglich von den Beinen reißt. Der Gnom war etliche Meter hinter ihm und so übersteht er den Einschlag diesmal völlig schadlos.

Auf halben Weg zwischen dem Ende des befestigten Weges und den Zelten auf dem Hügel entbrennt nun ein Feuergefecht zwischen dem Samurai und seinem unbekannten Gegner. Sam hat den Lauf einer Waffe zwischen den Zeltplanen erspäht und legt noch im Spurt darauf an. Die Schüsse verfehlen ihr Ziel und so stoppt er seinen Lauf und geht in gehockte Stellung. Hinter ihm wirft der Schamane einen Manablitzz, doch Gimli kann das Ziel kaum erkennen und so geht der Zauberspruch fehl.

Dann verlässt Sam das Glück und zwei Kugeln aus einer **Ares Alpha Combatgun** (je 8M) streifen ihn an der linken Schulter (L-Schaden. +L) und machen ihn wirklich böse. Er zielt nun besser und kann ebenfalls einen Treffer landen. Die Kugel streift hier jedoch nur das Bein des Gegners (L-Schaden) und dieser wird dadurch eher angeheizt, denn eingeschüchtert.

Durch den Treffer gibt das Bein des Mannes aber kurz nach und so verlässt er kurze seine Deckung. Gimli nutzt dies für einen Flächenzauber und spricht einen Betäubungsball gegen den Gegner, der dem Zauber nicht widerstehen kann (T-Bet.). Der Mann bricht auf der Stelle bewusstlos zusammen und im gleichen Augenblick verschwinden auch die beiden Wachgeister.

Xanatos hat die Situation askennt und so bemerkt, dass die beiden feindlichen Elementare in diesem Moment von der Bildfläche verschwunden sind. Wahrscheinlich war der Mann ein Zauberer und hatte die Geister beschworen. „Prächtig“, denkt er sich und muss dies sogleich wieder revidieren. Denn während sich Darkblade und er einigermaßen unbehelligt den Zelten nähern können, befinden sich Gimli und Sam im Dauerfeuer der Gegner.

Von irgendwo her wirft ein weiterer Zauberer den beiden nun ebenfalls einen starken Betäubungsball (6M) entgegen, dem beide nicht mehr standhalten können. Mit Kopfschmerzen und wackeligen Knien rennen die Runner (beide +M-Bet.) dennoch weiter und der Schamane sammelt noch einmal alle Kraft, um einen weiteren Zauber zu wirken. Dieser trägt seine Energie auch ins Ziel und nun ist es der gegnerische Magier (S-Bet.), der vor Schmerzen einknickt und kurzzeitig die Waffen strecken muss. Doch auch für den Gnom war dieser Spruch mehr als er vertragen kann und das Blut hämmert schmerzhaft in seinen Adern (+L-Bet., Entzug).

Aber der kleine Leopard-Schamane bleibt standhaft und muss nun zu allem Überfluss auch noch mit ansehen, wie sich vor ihm und dem Samurai eine weitere Geistergestalt materialisiert. Es ist der **Geist-Verbündeter** des Magiers, der durch Gimlis Spruch so mitgenommen wurde. Dieser winkt seinen unterworfenen Feldgeist (Kraft-5) herbei, der sich dem **Verbündeten** (Kraft-8) in Gestalt eines alten Indianers mutig entgegenstellt. Doch die Angelegenheit war von vorne herein klar entschieden. So ist die Vernichtung des Feldgeistes nur wenig mehr als ein Zeitgewinn für die Runner.

Serious Sam versucht es mit roher Gewalt, doch die ersten Schüsse gehen daneben und als er endlich einen verzweiferten Treffer landen kann, scheint dieser den Geist nicht zu beeindrucken. Fluchend greift er sein Gewehr am Kolben und rennt auf den Verbündeten zu, um ihn nun im Nahkampf anzugreifen.

Gimli bleiben nun nicht mehr viele Optionen und er spricht erneut einen Manablitzz (6S), der dem angreifenden Geist auch sichtlich zusetzen kann (S-Schaden). Doch dieser ignoriert die Verletzung und stürzt sich auf den Gnom, der dem Angriff nur mit allerletzter Kraft ausweichen kann (-1 Karmapool) und am Boden liegend noch einmal nachsetzt und dem Geist den nächsten Spruch (6S) entgegenwirft. Die magische Energie ist zuviel für den Verbündeten und die Gestalt des Geistwesens löst sich vor den Augen der Runner in nichts auf (+S, T).

Gimli ist der Kampf nicht gut bekommen. Er hat sich viel zugemutet (+L-Bet. Entzug) und taumelt nun schwer angeschlagen vorwärts. Bei Serious Sam angekommen knickt der Gnom ein und zieht ein Stimpatch aus seiner Jacke. Mit widerwilligem Blick bäugt er das kleine Pflaster, dann klebt er es sich doch in den Nacken (Stufe-6) und augenblicklich verschwinden die pochenden Kopfschmerzen. Doch er weis, dass er dafür bezahlen müssen wird.

Aber der Kampf ist alles andere als vorbei. Auf der Südseite des Hügels hallen die Schüsse aus der Guardian von Darkblade über den See. Er und der Magier haben sich bis auf wenige Meter an die Zelte herangearbeitet als der Adept einen Mann aus einem der Zelte kommen sieht. Sofort reißt er die Pistole hoch und stoppt seinen gegenüber mit einem gezielten Schuss (8M). Der Mann wirbelt herum und geht dann getroffen (+M-Schaden) zu Boden, wo er ächzend und stöhnend liegen bleibt.

Darkblade rennt zu ihm hin und fragt ihn aus, wo sich Lord Thornsdales aufhält. Er erfährt, dass dieser in der Höhle sei, dann schwinden dem angeschossenen Mann die Sinne.

Di, 26.08.59, 15:00 Uhr – S.S.C. – Snake Valley – Die Höhle, Teil 1

Inzwischen sind alle vier Runner auf dem kleinen Hügel angekommen. Der Adept findet bei dem Magier einen reichlich **verzierten Stab**, den er sich in den Gürtel steckt, dann durchsucht er den Wagen. In den dunkelblauen **Eurovan** steckt noch die Schlüsselkarte, er ist aber ansonsten leer. Besorgt schaut sich das Team um und entdeckt am Fuß des Hügels, dort wo er an das Seeufer grenzt, eine Höhleneingang. Vor dem dunklen Loch schwebt ein leichter, silberner Schimmer in der Luft, der ihnen zeigt, dass ein Eindringen alles andere als einfach werden wird.

Nachdem sie den vermeintlichen Magier gefesselt haben, schleppen sie ihn in eines der beiden Zelte. Dort finden sie neben allerlei technischer Ausrüstung, noch zwei Kisten, in denen die Raketen transportiert wurden. Der dazu passende Schütze liegt tot vor dem Zelt. Ein hochgewachsener Indianer in Militärdrill ohne Abzeichen. Der rechte Arm besteht komplett aus einer künstlichen und gepanzerten Nachbildung, wie auch die ins Leere starrenden Augen. Der Mann wird ihnen keine Informationen mehr liefern.

Auch die Technik in dem Zelt scheint sehr kompliziert zu sein. Einzig eine Art Geo-Radar wird von den Runnern identifiziert. Ohne sich wirklich einen Reim darauf machen zu können verlässt das Team dies Zelt und trennt sich. Die beiden Zauberer klettern hinunter zum See, um sich mit der Barriere zu beschäftigen und Darkblade und der Samurai beschließen, das andere Zelt durchwühlen.

Der Adept schlägt den Vorhang zur Seite und sieht in dem ca. 4 x 4 m großem Zelt nur einen Einsteig. Dieser sieht fast so aus, wie ein großer, offener Kanalschacht, in dem jemand eine Leiter befestigt hat. Serious Sam guckt kurz hinunter und kann nur ein schwaches Leuchten erkennen. Die Stiegen sind mit Erde bedeckt und wurden scheinbar oft benutzt. Aus dem Loch dringt kein Laut empor. Nach einer kurzen Absprache geht dann Darkblade nach unten und der Samurai hält oben Wache. Noch ist alles ruhig und sie hoffen, dass es so bleibt.

Xanatos und Gimli sind inzwischen am Seeufer angekommen. Der See ist über und über mit kleinen, dunkeln Algen bedeckt und muffelt ziemlich nach verfaulten Pflanzen. Doch das Hauptaugenmerk gilt der silbern schimmernden **Barriere**, die sich vor dem Eingang zu der Höhle erstreckt. Die gesamte Fläche von 15 m Breite und etwa 4 m Höhe wird davon bedeckt. Gimli wagt den Blick in den Astralraum und askennt das Gebilde. Die Barriere ist hier gleißend hell und der Schamane muss sich geblendet abwenden. Auch Xanatos zeigt sich beeindruckt und sieht ein, dass hier kein Durchkommen ist. Er macht noch die Probe, geht einen Schritt vor und legt die Hand an die Fläche. Diese ist weich, aber sehr fest und gibt nur wenige Millimeter nach; danach wird sie hart wie Stahl.

Wohl auch deshalb hat Lord Elander Thornsedale – oder wer auch immer – das Loch in den Hügel treiben lassen. Darkblade klettert an der Leiter nach unten und befindet sich in einer ovalen, etwa 12 m breiten Höhle von bis zu 5 m Höhe wieder. Auf dem Boden sind etliche Spuren zu finden und die Barriere ist von der Innenseite weniger undurchsichtig. Er kann sehen, wie der Magier draußen die Fläche berührt und dann abwinkt.

Auf der anderen Seite befindet sich in seinem Rücken ein weiterer Durchgang von 4 x 3 Meter, vor dem ebenfalls eine Barriere in der Luft steht. Diese ist aber nur schwach wahrzunehmen, jedenfalls solange bis der Adept dagegen läuft. Eine **Manabarriere** hält ihn auf und er kann nicht weiter.

„So nicht“, denkt er sich und konzentriert sich auf seine **Ki-Kraft**, mit der er der Barriere einen gewaltigen Schlag verpasst. Doch die Faust dringt nur wenig in die Fläche ein. Sogleich durchfährt in ein heftiger, heißer Schmerz (L-Schaden) und er stellt den Versuch ein, um auf seine Kameraden zu warten.

Wenig später sind alle vier Runnern in der Höhle versammelt und gemeinsam gelingt es den Zauberern Gimli und Xanatos, die Barriere zu beseitigen. Dahinter liegt ein abfallender Gang, der in die Dunkelheit führt. Darkblade geht vor, gefolgt von dem Magier. Dahinter Gimli, gefolgt von Serious Sam, der sich um die Rückendeckung kümmert.

Bereits nach wenigen Metern hat das Team den Tiefpunkt durchschritten und stapft nun durch die Pfützen wieder aufwärts, einem hellen, grünlichen Licht entgegen. Die Runner schleichen vorsichtig weiter. Darkblade ist der erste, der die unwirkliche Umgebung in Augenschein nehmen kann, die sich ihnen hier bietet.

- Nein, der beißt nicht! -

Di, 26.08.59, 15:10 Uhr – S.S.C. – Snake Valley – Die Höhle, Teil 2

Am Ende des Ganges macht dieser einen Knick und öffnet sich zu einem schmalen, nur etwa einen Meter breiten, Sims aus roh behauenen Steinen. Dahinter liegt ein ovaler See, der sich über gut und gerne 25 Meter erstreckt und vollständig mit dunkelgrünen, leuchtenden Algen bedeckt ist. In der Mitte dieses scheinbar künstlichen Sees führt ein schmaler Holzsteg über das Wasser zu einem ähnlichen Sims auf der anderen Seite. Dort biegt ein Gang nach rechts ab und führt scheinbar weiter in die Dunkelheit.

Die Situation stinkt zum Himmel - aber ihnen bleibt keine Wahl. Der gesuchte Lord Elander Thornsedale soll hier unten sein und der einzig verbliebene Weg führt über diese Brücke. Die beiden Zauberer askennen die Höhle und stellen erstaunt fest, dass diese Algen allesamt einer erwachten Art angehören. Die dualen Pflanzen verhindern ein Eintauchen in den See und so wahrt das Wasser sein Geheimnis.

Darkblade macht sowohl seine Savalette Guardian, als auch die **Ares Squirt** fertig, die mit **Atropin (4T)** versetztes **DMSO** verspritzt. Xanatos folgt dem Elf über den Steg und konzentriert sich dabei ganz auf seine Hexereikünste. Kurz vor dem anderen Ufer beult sich das Wasser verdächtig auf und ein ca. 1 m durchmessender, mit Algen bedeckter Hügel, hält die Runner in seinem Bann. Doch noch ist alles ruhig. Serious Sam hat seine **Samopal vz88/V** durchgeladen und im Anschlag. Neben ihm steht Gimli, der Leopard-Schamane, und warten ebenfalls angespannt darauf, seinen Kameraden im Notfall zu helfen.

Und dazu kommt es schneller als allen lieb ist.

Die beiden Elfen haben etwa die Mitte des Stegs erreicht, als sich diese verdächtige Erhebung im Algengetümmel bewegt. Die Runner halten den Atem an und beobachten gebannt, wie sich ein gewaltiger Kopf auf einem mannsdicken Hals aus dem Wasser erhebt und mit großen roten Augen den vorne weg gehenden Adepten fixiert. Das Wesen stößt einen röhrenden Laut aus und hinter dem Kopf stellen sich unzählige lange Stacheln auf.

Was auch immer dies ist, es macht einem ausgewachsenen Drachen alle Ehre.

Darkblade fackelt nicht lange, spurtet reaktionsschnell los und feuert noch im Laufen eine Salve aus der Guardian auf das Vieh. Die Kugeln treffen den Hals (12S), können die dicke Haut jedoch nicht durchschlagen. Der Elf hat keine Zeit zu verlieren, sprintet weiter vorwärts und erreicht mit einem rettenden Sprung die sicher geglaubte Gangbiegung am Ende des Stegs. Doch hier versperrt ihm schon nach wenigen Metern eine hölzerne Tür den Weg, die mit dicken eisernen Bändern gesichert ist.

Serious Sam erkennt den Ernst der Situation und zieht ohne zu zögern den Abzug des Gewehrs durch. Die von smarter Hand gelenkten Projektile treffen das große Ziel ohne Probleme. Doch selbst das Samopal hat scheinbar nicht genügend Feuerkraft um das Monster zu verletzen.

Da die Kugeln das Ungeheuer scheinbar nicht verletzen können, ist nun die Zeit der Zauberer gekommen. Gimli wirkt seinen vorbereiteten Manablitzz, muss jedoch erkennen, dass es äußerst schwierig ist, das Ziel zu fokussieren. Die Bestie ist eine erwachte Kreatur, die neben ihren überaus starken Konstitution (12/8) auch über eine Art natürliche magische Abwehr verfügt. So geht der Spruch ins Leere und der Gnom schüttelt sich unter dem Entzug.

Xanatos steht immer noch auf dem Steg und ist – entgegen dem Schamanen – direkt von dem gewaltigen, mit spitzen Zähnen besetzten, Rachen bedroht. Er fackelt auch nicht lange und wirft einen Feuerball (8S, exkl.) an die hintere Höhlenwand. Der mehrere Meter durchmessende Feuereffekt des flächenhaften Zaubers würde sonst auch ihn und den hölzernen Steg in Mitleidenschaft ziehen. Dennoch verschwindet noch fast ein komplettes Viertel der Höhle in den heißen Flammen. Die grüne Haut der Bestie färbt sich in der Hitze schwarz und in das Röhren mischt sich eine verletztes Heulen. Dann wankt der Magier unter dem Entzug, bleibt aber stehen.

Der andere Elf versucht gar nicht erst die verschlossene Tür zu öffnen, sondern wechselt beherzt die Waffe. Das Untier hat noch nicht angegriffen und der Adept geht die wenigen Meter zurück zum Steg und zielt mit der **Ares Squirt** auf eines der ungeschützten Augen. Er trifft das Ziel und diesmal wird aus dem Heulen ein langgezogenes Jaulen. Das DSMO transportiert das Atropin scheinbar selbst durch die dicke Haut des Ungeheuers und zeigt dort endlich Wirkung.

Serious Sam stellt das Feuer dagegen ein. Er hat schon fast das ganze Magazin leergeschossen und noch immer zeigt sich keine Wirkung. Auch Gimli, der Schamane ändert seine Taktik, indem er nun einen Betäubungsball gegen das Monster wirkt. Und wirklich - dies scheint seine Schwachstelle zu sein. Der Zauber (6S-Bet.) schlägt ein und der Kopf pendelt kurz in Richtung des Gnom ... wohl um zu zeigen, dass er den kleinen Gegner wahrgenommen hat.

Doch der lange befürchtete Angriff erfolgt dann ganz anders als erwartet. Neben dem einen Kopf des Wesens erheben sich nun **sieben weitere Köpfe** aus dem Algent Teppich. Xanatos fällt die Farbe aus dem Gesicht, denn er sieht sich urplötzlich einem Wald voller Monsterköpfe gegenüber. Auch die anderen Runner werden bleich vor Schrecken und die beiden Elfen können den zustoßenden Rachen (2x 10M) gerade noch ausweichen. Beide werden grob gestoßen und einige der Stacheln schneiden durch die Kleidung, doch alles in allem sind sie noch glücklich davon gekommen (je +L-Schaden).

Der Samurai lädt geistesgegenwärtig nach, weicht etwas zurück und richtet dann den Lauf seiner Waffe wieder gegen das nächsten Ziel, drückt ab und versenkt die volle Ladung im Rachen des sich nähernden Kopfes. Der Elfenmagier dagegen versucht gar nicht erst zu fliehen. Er überlegt zwar kurz, ob er den Sprung in das Wasser wagen soll, verwirft dies aber gleich wieder. Ihm bleibt keine Wahl. Diesmal schleudert er den Feuerball (8T, exkl.) mitten zwischen die zahlreichen pendelnden Köpfe. Der Spruch zeigt Wirkung. Sowohl bei seinem Opfer, als auch bei seinem Schöpfer. Das Wesen blutet aus zahlreichen Brandwunden und der Gestank von verbranntem Fleisch nimmt den Runnern fast den Atem. Und frische Luft bräuchte der Elf jetzt dringend. So übermannt ihn der Entzug (8T !!) und er fällt erschöpft zu Boden.

Darkblade verfolgt das Geschehen besorgt und springt wieder aus seiner Deckung hervor, in die er vor dem feurigen Inferno geflüchtet war. Wiederum zielt er mit der Squirt auf die relativ ungeschützten Augen und kann zwei Spritzer DMSO mit Atropin (4T) punktgenau ins Ziel setzen. Dann verharren die Köpfe für einen kurzen Augenblick starr in der Luft ... und fallend Sekundenbruchteile später schlaff nach unten. Es platscht heftig, als die schweren Hälse auf dem Wasser aufschlagen und Xanatos hat auch noch das Pech, dass einer der Köpfe direkt auf ihn heruntersaut. Er stöhnt unter der zentnerschweren Last auf (+L-Schaden) und bricht dann erschöpft zusammen.

- Besuch, Euer Lordschaft -

Di, 26.08.59, 15:15 Uhr – S.S.C. – Snake Valley – Die Höhle, Teil 3

Nach dem Kampf mit der Bestie ziehen die Runner ihren bewusstlosen Kameraden unter dem Kopf hervor und untersuchen ihn kurz. Der Magier scheint nur kurz weggetreten zu sein, also legen sie ihn hin und stürmen weiter vorwärts.

Unter den wuchtigen **Ki-Schlägen** des Adepten bricht das Schloss der Tür nach kurzer Zeit aus der Verankerung und mit einem heftigen Tritt fegt **Darkblade** das hölzerne Hindernis beiseite. Dahinter öffnet sich eine kleine, verwinkelte Kammer von maximal sieben Meter Breite. Im Zentrum des Raums steht ein Mann etwa Mitte dreißig mit dem Rücken zur Tür. Doch bei genauem hinsehen schwebt die Gestalt eine knappe Handbreit über dem Boden, auf dem ein magischer Zirkel aufgemalt wurde. Sehr schnell dreht sich der gegnerische Magier um und spricht einen Energieblitz (5S), der seine ganze Kraft im Körper des Elfen entlädt. Dank seiner starken Konstitution und einer glücklichen Fügung (-2 Karmapool) entgeht der Adept der vollen Kraft des Zaubers (+L-Schaden) und erleidet nur leichte Verbrennungen.

Doch er ist schließlich nicht allein. Während er sich von der Wirkung des Zaubers erholt rattert neben ihm das Sturmgewehr des Samurais los. Doch **Serious Sam** staunt nicht schlecht, als die Kugeln wenige Zentimeter vor dem Mann gegen eine unsichtbare Wand prallen und wirkungslos zu Boden fallen. Frustriert lässt er seine **Samopal** fallen, zieht die **Savalette Guardian** und wirft in einer flüssigen Bewegung das Magazin aus, nur um mit der anderen Hand ein anderes, mit APDS-Munition bestücktes, wieder in den Griff zu rammen.

Darkblade hat die Überraschung überwunden und richtet die **Ares Squirt** auf den Gegner. Zwei gut platzierte Schüsse hätten den Magier fast getroffen, doch der verwundete Elf zittert zu stark und so gehen beide Schüsse am Ziel vorbei. Aber die Überraschung auf dem Gesicht des Gegners zeigt ihm, dass die Abwehr Lücken hat. Zwar wurden die Kugeln des Samurai abgefangen, nicht jedoch der Chemiecocktail seiner Squirt. Während **Gimli** noch einen Versuch unternimmt, den augenscheinlich mächtigen Magier mit einem weiteren Zauber zu belegen springt der Adept nach vorne und tritt mit aller Kraft gegen die Brust des Gegners.

Dieser stöhnt überrascht auf und die Ki-Kraft des Elfen lässt hier mehr als einen Knochen brechen (S-Schaden). Der Mann spuckt Blut, fällt zu Boden und kippt dann zur Seite weg. Im gleichen Moment bellt hinten an der Tür die Pistole von Sam zweimal laut auf und eine tödliche Dublette trifft den schwer angeschlagenen Magier unterhalb der rechten Schulter.

Darkblade nickt dem zufrieden dastehenden Samurai zu und wendet sich dann wieder dem sterbenden Magier zu. Er trägt eine Schwertscheide an seinem Gürtel. Der Griff der Waffe ist identisch mit dem des Fotos aus ihren Unterlagen. Scheinbar haben sie ihr erstes Ziel erreicht, auch wenn es weitaus schwieriger war, als sie gedacht haben. Mit einer raschen Bewegung zieht der Elf die imposante Waffe aus der Scheide und reicht sie an Gimli weiter. Dem Gnom gehen die Augen auf, als er das Schwert askennt. Die Klinge leuchtet fast so hell wie die Barriere und ist demnach wohl überaus stark verzaubert.

Doch für solche Überlegung ist später noch genug Zeit. Darkblade beugt sich ein letztes Mal zu dem Magier hinunter, der ihm etwas zuzuflüstern scheint. Aber mehr als ein heiser röchelndes „Ihr Narren!“ bekommt der Elf nicht mehr mit, dann versagt dem Sterbenden die Stimme.

Erst jetzt fällt dem Runner die zweite Öffnung in der Rückwand Raumes auf.

Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein etwa türgroßes Loch in der Wand, vor dem eine golden funkelnde Barriere zu wabern beginnt. Dahinter prasseln deutlich Flammen und die Barriere scheint langsam aber sicher zu versagen. Der goldene Schimmer verblasst zusehends und die Temperatur in der kleinen Kammer steigt rasch an.

Gimli und der Samurai rennen schon zurück und packen den bewusstlosen **Xanatos**, während der andere Elf immer noch gebannt auf die brechende Absperrung glotzt. Dann durchbricht er die Starre und rennt zu seinen Kameraden. In den letzten Worten des Magiers steckte scheinbar ein ordentlicher Kern Wahrheit und so langsam sickert der Gedanke durch, ob die Barriere am See nicht etwas innerhalb der Höhle halten sollte, denn ein Eindringen zu verhindern.

Das Team hat gerade den Tiefpunkt des Ganges überwunden als hinter ihnen die Welt explodiert. Eine heiße Druckwelle fegt alle von den Füßen und dann schwappt kochendes Wasser in den Stollen. Die trübe Suppe ist durchmengt mit gegarten Algen und der Wasserspiegel steigt kontinuierlich an. Das Getöse hinter ihnen ebbt nur langsam ab, wie auch die Geräusche der einstürzenden Höhle nur langsam abnehmen.

Doch dann erreichen sie unversehrt die Höhle am Eingang des Stollens. Das heiße Wasser bleibt etwa auf Höhe des Bodens zurück und steigt dann nicht weiter an. Zu dritt gelingt es ihnen, den wieder aufwachenden Xanatos über die Leiter nach oben zu schaffen. Dort angekommen klemmt sich Sam hinter das Steuer des **Eurovan** und lässt schon mal den Motor an.

Di, 26.08.59, 15:20 Uhr – S.S.C. – Unterwegs im Snake Valley

Die beiden Zauberer machen es sich auf der Rückbank bequem und Darkblade zerzt den gefesselten Magier aus dem anderen Zelt und schleppt in zum Wagen, wo er ihn – allen Flehens zum Trotz – kurzerhand in den Laderaum bugsiiert. Dann steigt auch er ein und der Samurai kann endlich losfahren.

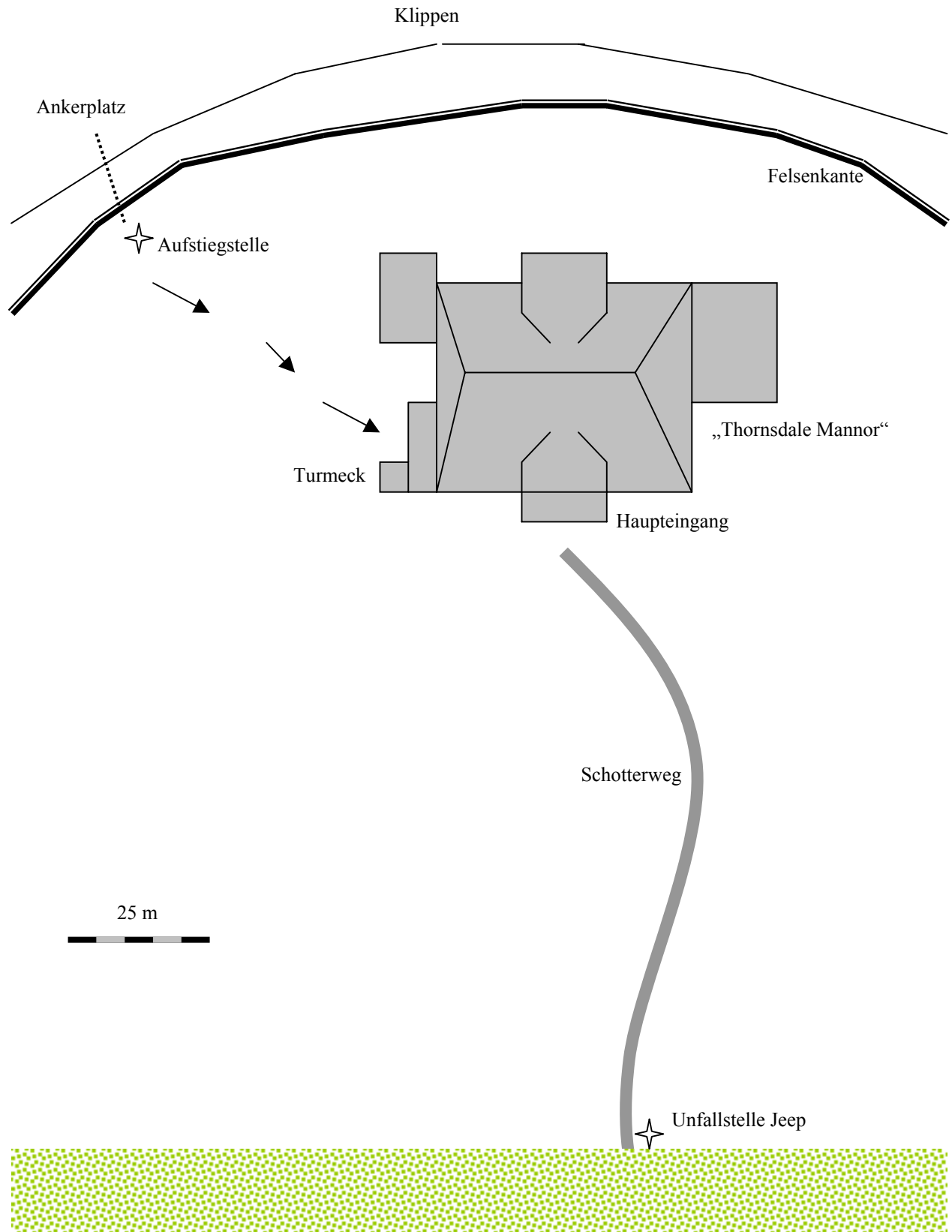
Auf der Fahrt projiziert sich der Schamane noch einmal und dringt mit seinem Astralkörper durch den senkrechten Schacht bis zur Höhle vor. Der Stollen dort unten ist immer noch voller Wasser und die magisch aktiven Algen machen ein Durchdringen der Masse unmöglich. Gimli gibt auf und zieht sich wieder in seinem Körper zurück.

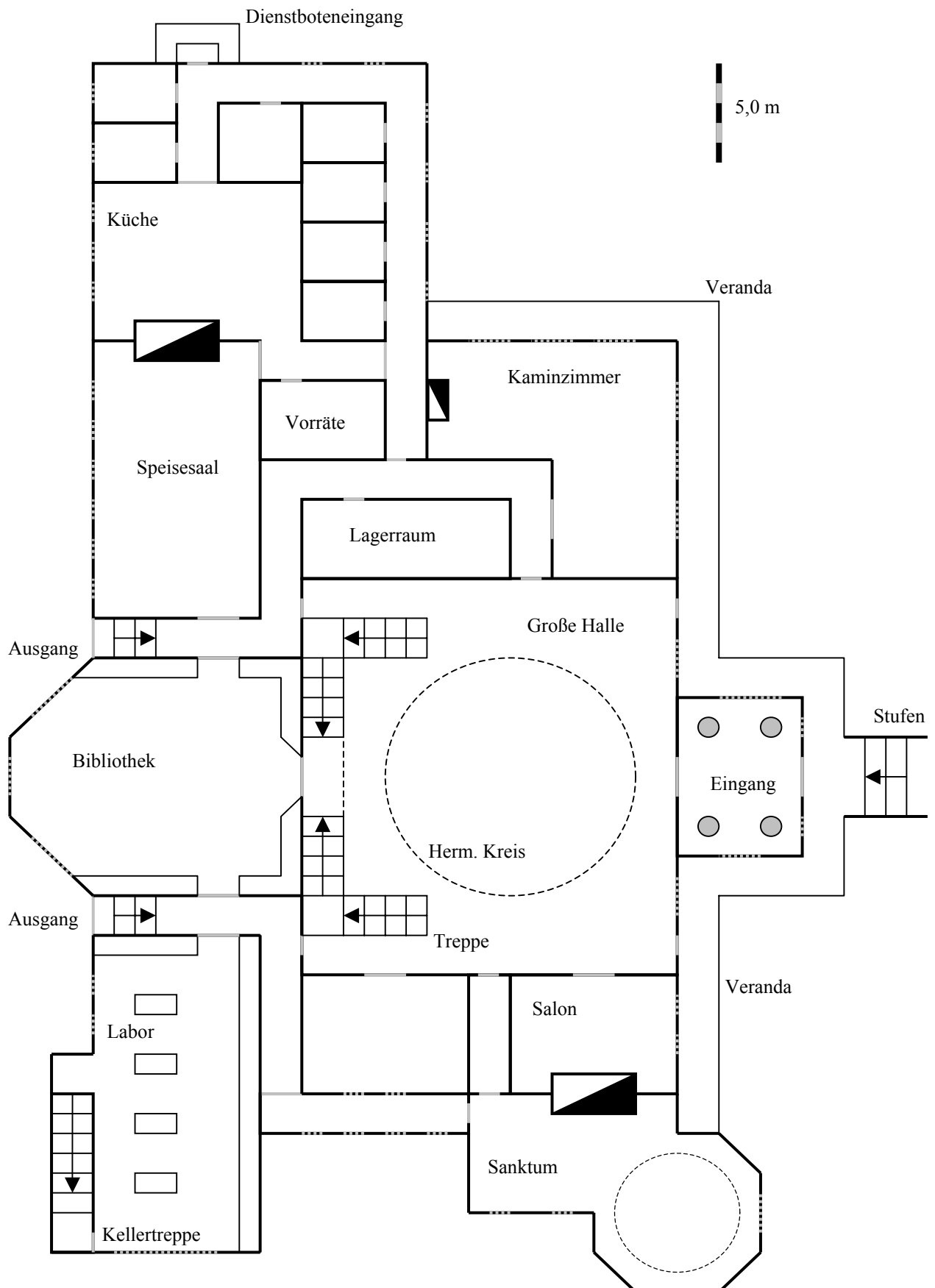
Der Van steuert inzwischen an den Gebäuden der Farm vorbei und der Gnom berichtet kurz, was er dort in der Höhle vorgefundenen hat. Die Runner zucken nur mit den Achseln und wollen erst einmal etwas Distanz gewinnen. Doch im Westen vor ihnen ist die Nachmittagssonne von dunklem Rauch verhangen, der von den brennenden Weizenfeldern aufsteigt. Das Feuer hat rasch um sich gegriffen und schnell eine große Fläche des trockenen Korns erfasst. Die Straße führt mitten durch das Inferno. Etwa einen Kilometer hinter der Farm bremst Serious Sam ab und schaut seine Kameraden fragend an, was sie nun tun sollen ...

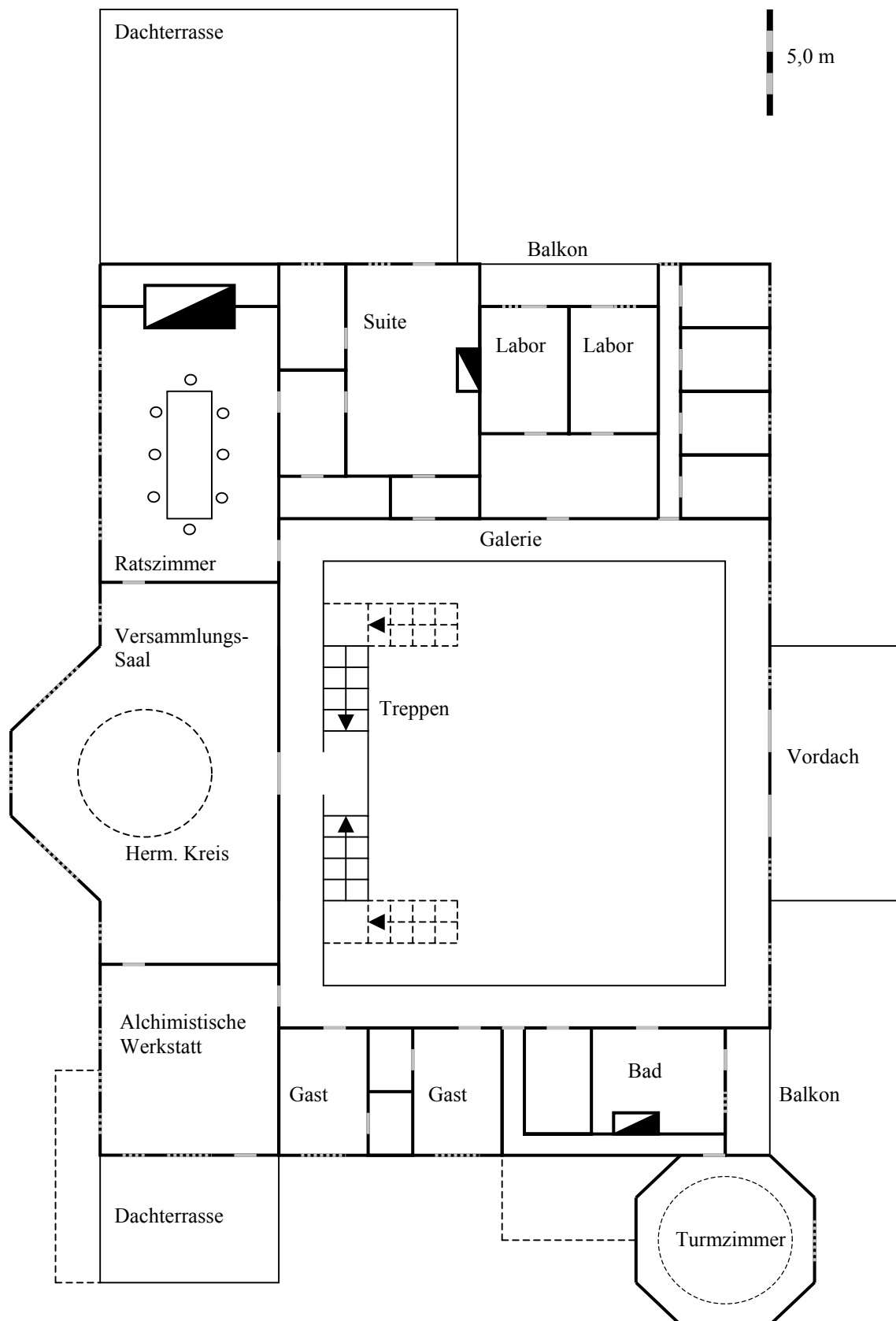
- Ende Teil 1 -

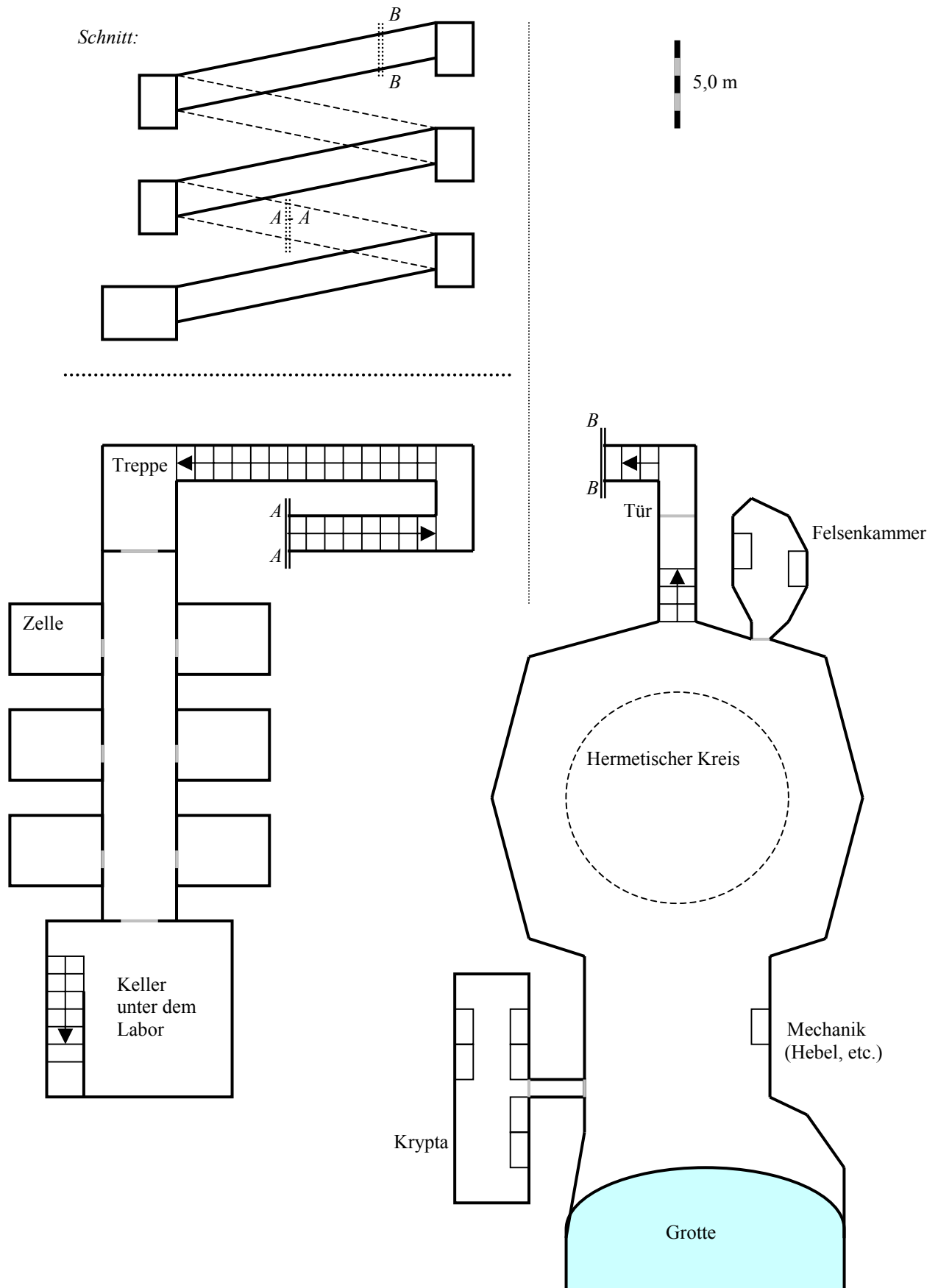
Karmavergabe (Zwischenstand):

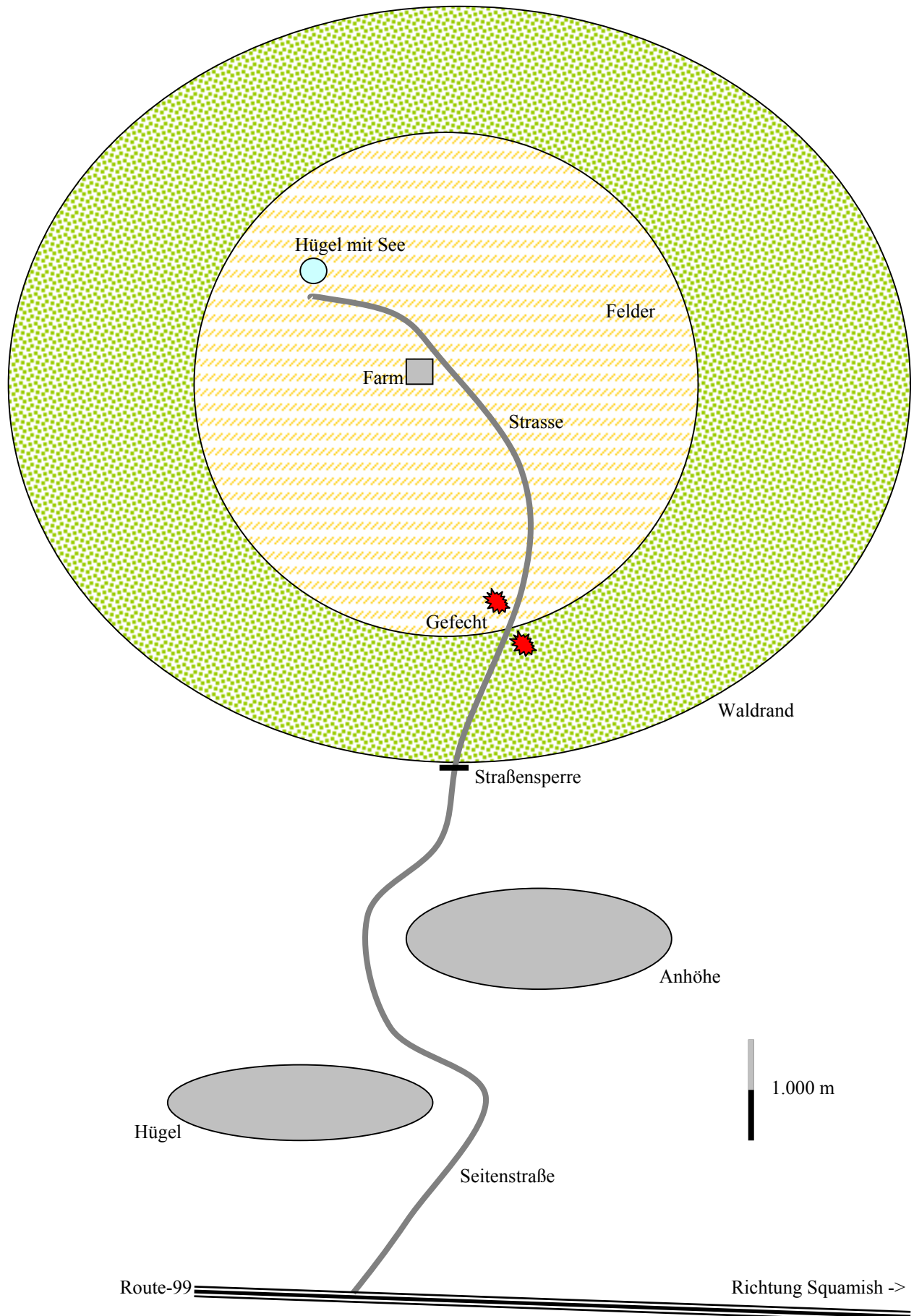
Charakter	Karma	Team	Rolle	Kampf	Idee	Schub	Humor	Spez.
Darkblade	7	4	-	1	-	1	-	1
Gimli	7	4	1	-	-	1	-	1
Serious Sam	7	4	-	1	-	-	1	1
Xanatos	7	4	1	1	-	1	-	1

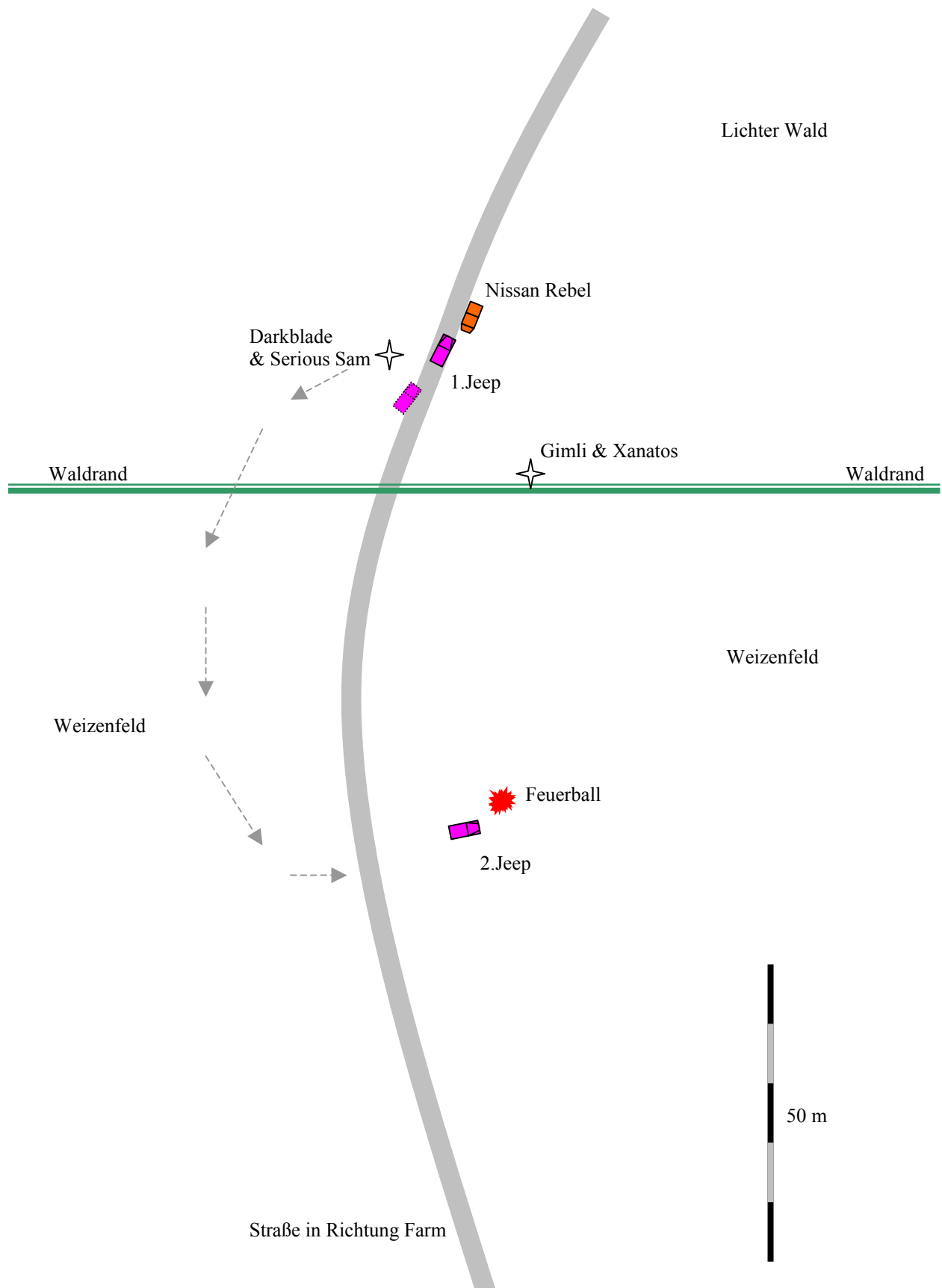
Lageplan des Thornsedale Mannor – Übersicht

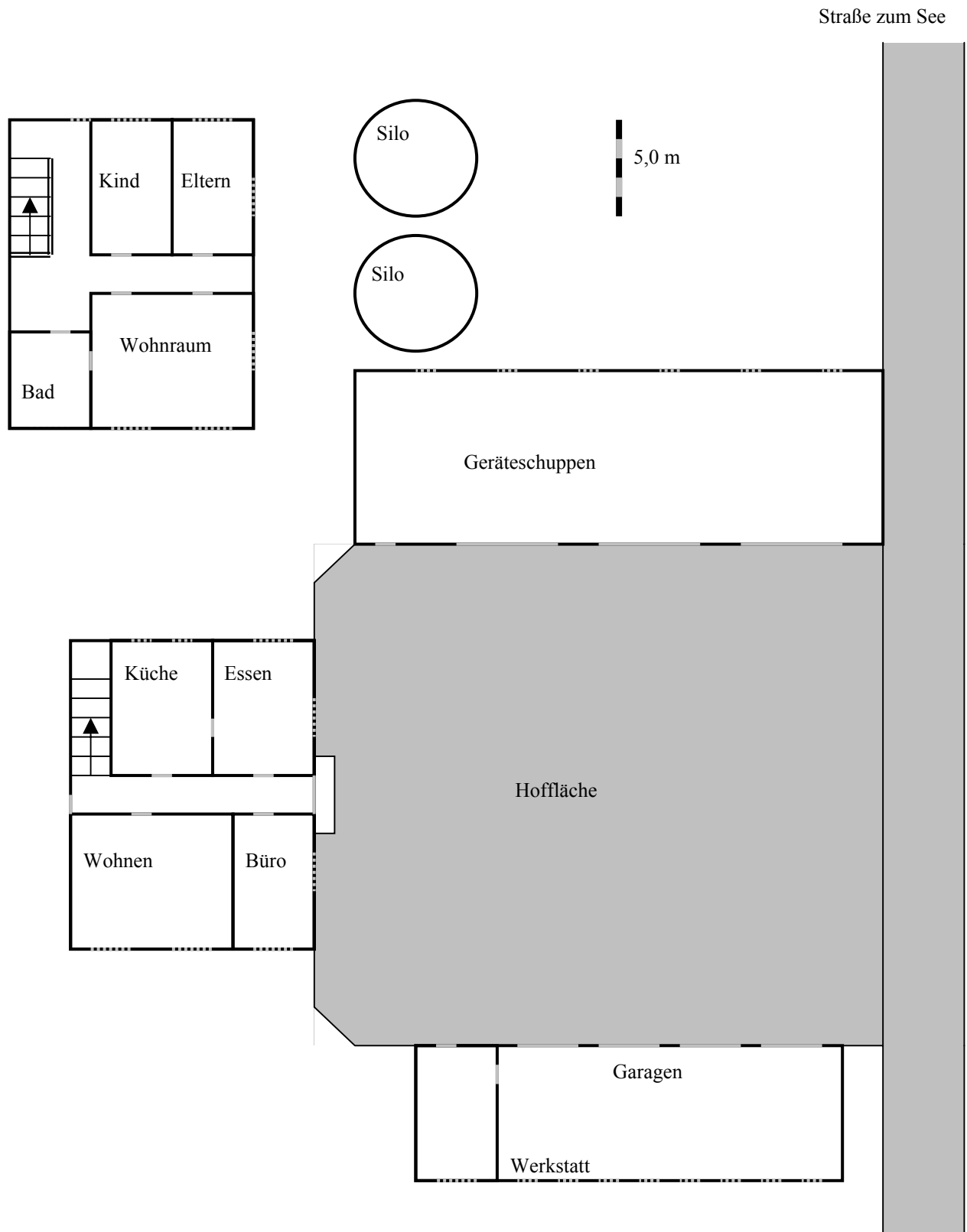
Plan des Thornsedale Mannor – EG

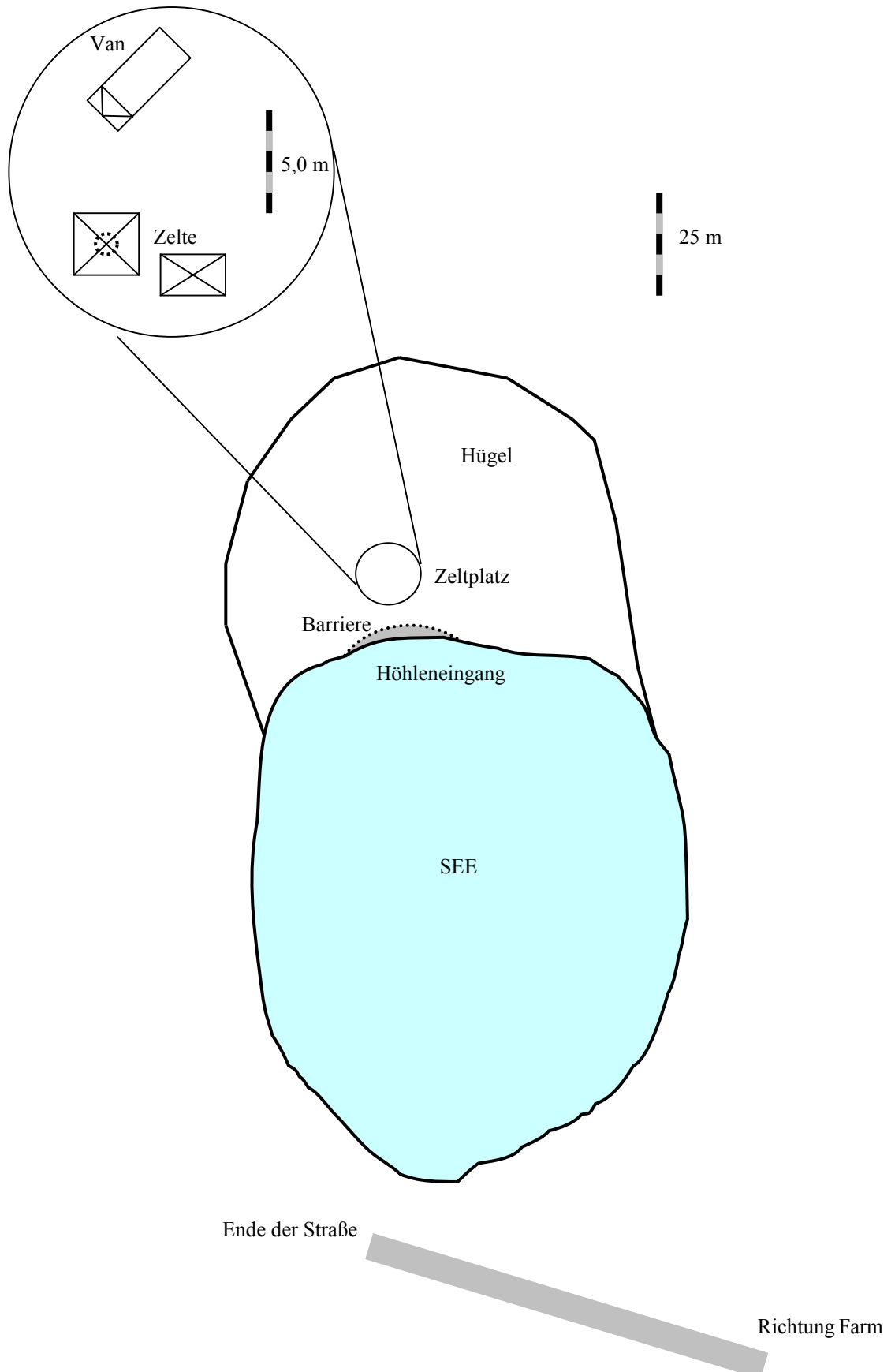
Plan des Thornsedale Mannor – OG

Plan des Thornsedale Mannor – UG

Der Talkessel von Snake Valley

Am Waldrand

Die Thornsedale-Farm

Der Hügel am See

Die „Drachenhöhle“