

Run B10 – Mission Mars

Teil-1

Gespielt am 22. Februar 2004

Cast of Shadows:

Darkblade – Adept Elf, Amerikaner	Gimli – Schamane Gnom, Amerindianer
Machinehead – Rigger Troll, Amerikaner	Xanatos – Magier Elf, Amerikaner

- Prolog in den Schatten -

September 2059 – Seattle Metroplex

Das Team hat das Drama um die beiden verzauberten Klingen („Zwillinge“) erfolgreich hinter sich gebracht. Auch das gegebene Wort der Frau des getöteten Konzernchefs scheint zu gelten, denn die Runner wurden bislang nicht weiter behelligt. Es ist sogar verhältnismäßig still im Plex. Selbst das Wetter lässt es ruhig angehen. Der Spätsommer ist mild und der saure Regen in den Puyallup Barrens nicht ganz so aggressiv wie in den vergangenen Jahren.

Darkblade – der physische Adept – vertieft sein Verständnis der **Höheren Mysterien** und steigert seine dadurch Macht spürbar. Der Elf initiiert und baut sein magisches Potential erfolgreich weiter aus (Initiat Grad-2, 21 Karma, 3 Tage, +1 Kraftpunkt). Er investiert das so gewonnene Mojo in die Adeptenfertigkeit des **Fernschlags** (2 Kraftpunkte). Des Weiteren vernachlässigt er auch nicht seine körperliche Entwicklung, sondern verfeinert unter Anweisung eines Lehrmeisters seine Körperbeherrschung (Athletik-4, 10 Karma, 11 Tage).

Er schaut in dieser Zeit auch wieder bei **Dark Oaks**, seinem guten Bekannten im „**Oaks’ Knives & More**“ vorbei und bestellt bei ihm Munition (24x Silber für 1.800 ¥, 24x APDS für 6.700 ¥) für seine Savalette Guardian und lässt seine Katana mit Dikote (8.000 ¥) beschichten.

Gimli, der Leopard-Schamane, zieht dem Adepten auf magischem Wege gleich und initiiert ebenfalls. Der Gnom unterzieht sich dazu in seiner Medizinhütte einer anstrengenden Meditation und erfüllt somit die Prüfung seines Totems (Initiat Grad-2, 18 Karma, 13 Tage). Er erlernt dabei die neue **Metatechnik der Abschirmung**.

Der Elfenmagier **Xanatos** baut dagegen auf körperliche Tugenden. Der Elf steigert seine Fitness immer weiter und verbringt auch diesen Monat im Sportcenter um die Ecke (Konstitution-5, 10 Karma, 24 Tage).

Bei **Carlisle**, seiner **Taliskrämerin**, hatte er noch diverse magische Utensilien zum Verkauf abgegeben und obwohl die Dame über diese **Hehlerei** nicht besonders erfreut ist, gelingt es ihr doch, die Ware an den Mann zu bringen. Der Magier hatte vor einigen Monaten schon einen Vorschuss in Höhe von 30.000 ¥ erhalten und kann sich nun den sechsstelligen Rest abholen.

(5er Zauberspeicher/Holz, 2er Kraftfokus/Ring, 1er Waffenfokus/Dolch für 128.000 ¥)

- Party und ein Auftrag -

Di, 10.10.59, 22:00 Uhr – Seattle, Snohomish – Bar „Old Spice“

Old Spike, der alte Ork, schmeißt heute zur Wiedereröffnung des „**Old Spice**“ eine Freibier-Fete und hat auch die Runner dazu eingeladen. Nach dem Überfall sah die Bar ziemlich übel aus und auch Spike musste einige Tage bei einem Straßen-Doc die Füße ruhig halten. Doch der Ärger ist vergessen, auch wenn die Täter nicht gefasst wurden. Heute ist Feiern angesagt und da sagen weder **Darkblade**, **Gimli** noch **Xanatos** nein.

Die Party ist schon so richtig im Gange, da sieht der Adept aus dem Augenwinkel einen **dunkelblauen Toyota Elite** vorfahren. Da der Luxuswagen so gar nicht zu der Umgebung hier in den Barrens passt, riecht der Elf Lunte. Er winkt seinen Kumpels zu, die das Auto nun auch aufmerksam beobachten. Die Fahrertür öffnet sich und ein älterer Mann, so ca. Mitte Fünfzig steigt aus. Er ist in einen dunklen Konzernanzug gekleidet und trägt in der rechten Hand einen Aktenkoffer. Der Kerl sieht sich unsicher um, dann marschiert er schnurstracks auf die Bar zu.

Die Runner halten ihre Faustfeuerwaffen parat, bzw. legen sich den einen oder anderen Zauberspruch zurecht, doch es ist falscher Alarm. Der weißhaarige Geschäftsmann wendet sich direkt an Old Spike. Nach einem kurzen Gespräch verlässt dieser seine Position hinter der Theke und geht mit dem Neuankömmling in den Gang, der zu den Hinterzimmern führt.

Ein paar Minuten später kommt der Ork zurück und geht direkt auf die drei Runner zu. Er bietet ihnen einen lukrativen Job an und meint, sie bräuchten dazu noch einen Fahrer, da sie für den Run wohl den Seattle Metroplex verlassen müssen. Das Team berät kurz und nickt das Vorhaben dann ab. Man kann es sich ja mal anhören. Außerdem wird der Sommer langsam langweilig und es gilt ja wieder neues Spielzeug auszuprobieren. Der Ork geht voraus und führt das Team in eine der Sitzecken zu einem Troll. Er stellt ihnen dort **Machinehead** vor - ihren neuen Rigger, so sie denn wollen.

Der Angesprochene setzt den 5-Liter-Krug ab, rülpst kurz und guckt die beiden Elfen kurz an, dann bleibt sein Blick länger bei dem Gnom hängen. Schließlich hebt er seinen massigen Körper von der Bank und präsentiert sich in seinen vollen 2,50 m Körpergröße. Dies hat zur Folge, dass Gimlis Nase nun in Höhe des Reißverschlusses hängt, was ihn sichtlich missfällt. Die vier sind sich einig und auch Spike ist erleichtert, dass er sein Team für diesen Job komplett hat. Er verliert keine weitere Zeit und führt die Runner in eines der Hinterzimmer.

- History -

Di, 10.10.59, 22:45 Uhr – Seattle, Snohomish – Hinterzimmer der Bar „Old Spice“

Das Quartett trifft in einem der hinteren Räume auf den bis dato unbekannten Auftraggeber. Ihr **Mr. Johnson** ist der weißhaarige Mann von vorhin. Er informiert die Runner kurz über die allgemeine Art des geplanten Auftrags. Sie sollen Informationen beschaffen und diese glaubhaft belegen können, wenn möglich auch einige Beweisstücke sicherstellen. Die Opposition wird aus Vertretern mindestens eines Megakonzerns bestehen, der alles tun wird, um zu Verhindern, dass diese Infos an die Öffentlichkeit gelangen. Das Team ist zwar nicht begeistert, stimmt aber dennoch zu und so kann ihr Gegenüber mit weiteren Details aufwarten.

Er legt ihnen eine Mappe vor und breitet vier Schwarzweiß-Bilder vor ihnen aus. Keine modernen holografischen Aufnahmen, sondern platte Kopien auf normaler Papierfolie. Die Runner beugen ihre Köpfe zusammen und glotzen irritiert auf die Bildchen. Zwei Fotos zeigen eine Wüstenlandschaft mit einem Skelett und einer Pyramide. Auf den anderen ist einmal ein seltsames Fluggerät zu sehen, das andere Mal eine fliegende Untertasse vor gleichem Hintergrund.

Mr. Johnson erklärt dem Team, dass diese Fotos echt sind und die Textanmerkungen darauf ebenfalls. Diese weisen die Fotos als klassifiziertes Geheimmaterial aus. Sie wurden auf dem Mars aufgenommen und tragen Datumstempel von 2011 und 2042! Soweit sind die Fakten gesichert.

Was Mr. Johnson von den Runnern erwartet, ist die Aufklärung der Hintergründe, die zu den Fotos geführt haben. Was hat die Untertasse auf dem Bild zu suchen und was hat es mit dem Skelett und der Pyramide auf sich.

Darkblade meint sich zu erinnern, dass er die Fotos schon einmal gesehen hat, kann sich aber nicht mehr genau daran erinnern, wo dies war. Der Elf ist nicht begeistert von dem Vorhaben, doch als Mr. Johnson zur Bezahlung kommt, wird er wieder hellhörig. Das Team erhält bei Abschluss der „Untersuchungen“ einen Festbetrag in Höhe von 120.000 ¥.

Xanatos bemüht sich gleich um einen Vorschuss für die Spesen, doch der ältere Mann verweigert dies. Er rückt dafür aber mit einigen anderen nützlichen Dingen heraus. In einem kleinen Etui übergibt er ihnen einen optischen Chip, auf dem sich Passcodes für die Matrix von AresSpace befinden sollen. Außerdem einige Passcodes für das Betriebsgelände in Houston.

Angesichts der Daten sehen die Runner ihren Gewinn schon wieder schrumpfen, denn es wird klar, dass sie diesen Job nicht ohne einen Decker erledigen werden können. Die beiden Elfen denken gleichzeitig an ihren einzigen Kontakt in dieser Branche und vermerken sich, den Decker **Fastclick** anzurufen.

Zusätzlich zu den Daten bietet ihnen Mr. Johnson einen freien Hin- und Rückflug nach Houston, wo sich der Firmensitz von AresSpace befindet. Dort steht ein Mietwagen für sie bereit und die Hotelzimmer sind auch schon für eine Woche im Voraus gebucht. Das Team soll sich am morgigen Tag am Flugfeld in Renton einfinden. Der Start ist für 16:00 Uhr vorgesehen und die große Artillerie darf nicht mit an Bord gebracht werden. Die Flugpassagiere werden bei der Ankunft in Houston mit Sicherheit auf Waffen und ähnliches gescannt.

Da die Runner keine weiteren Fragen haben übergibt ihnen Mr. Johnson zum Abschluss seine Telekomnummer, unter der er bei dringenden Fällen zu erreichen ist. Zudem möchte er auch gerne über Zwischenergebnisse informiert werden. Vielleicht kann er dann mit weiteren Hinweisen, bzw. Hilfen aufwarten, ohne die es die Runner unnötig schwer haben würden. Danach verabschiedet sich der Mann und verlässt zügig das Old Spice.

- JOB -

Di, 10.10.2059, später Abend – Seattle, Snohomish

Nachdem die Runner alle Formalitäten mit Ihrem Mr. Johnson geklärt haben, geht jeder wieder seine eigenen Wege. Der Flug geht am nächsten Tag um 16:00 Uhr und bis dahin macht sich jeder so seine eigenen Gedanken. Xanatos behält sein Ritual bei, in der Nacht vor einem Auftrag zwei Elementargeister zu beschwören und ruft diesmal ein **Luftelementar** (Kraft 5, 3 Wünsche) und ein **Feuerelementar** (Kraft 5, 1 Wunsch) in seine Dienste. Gimli schläft dagegen aus und versieht sein Heim vor der Abreise mit einem mächtigen **Hüter** (Kraft 6), der mögliche Eindringlinge von seiner Wohnung abhalten soll. Machinehead, der neue Rigger im Team, bastelt noch ein wenig an seiner Ausrüstung herum und packt für den Flug zwei **Arachnoid-Minidrohnen** mit in den Koffer. Darkblade hat nichts zu tun und kümmert sich daher um die Verstärkung des Teams. Da die Datenbeschaffung mit zu Ihrem Job gehört, müssen sie wohl oder übel zusätzliche Nuyen für einen Decker ausgeben und die Wahl fällt wie üblich auf den nervigen, aber bewährten, Fastclick. Dieser schraubt den Preis nach oben und willig für 15.000 ¥ schließlich ein.

- Ortswechsel -

Mi, 11.10.2059, 16:00 Uhr – Houston, Texas, CAS

Der halbe Tag ist schon rum, als die Runner gegen 15:00 Uhr auf dem abgelegenen Flugfeld eintreffen. Der Troll hat das Team inklusive Fastclick abgeholt und parkt seinen Van in einer der massiv aussehenden und abschließbaren Garagen in der Nähe des Abfertigungsgebäudes. Die Kontrollen sind eher lasch, aber mehr als ihre persönlichen Faustfeuerwaffen können die Runner nicht mit auf die Reise nehmen – wozu auch.

Die Ankunft in **Houston** ist ebenso unspektakulär, wie der Start ihrer Mission. Das Wetter ist perfekt, 24° C und leichte Bewölkung bei stetem Sonnenschein, jedenfalls war das so am Tag. Als die Runner landen ist es leider schon wieder dunkel und das Flugfeld am Rande der Stadt zeigt sich ziemlich verlassen. Die Chipkarte von Mr. Johnson gibt ihnen am Serviceautomaten des örtlichen Mietwagenverleihs nur noch die Wahl zwischen einem Van und einem Kleinwagen, so dass diese Entscheidung schnell getroffen ist. Der Wagen ist nicht für Trolle eingerichtet und auch nicht mit einer Fernsteuereinrichtung versehen. Aber dank der Chipbuchse kann Machinehead den Wagen auch so steuern und muss nicht manuell an den kleinen Bedienknöpfen herumfummeln.

Gegen 0:30 Uhr erreicht die Gruppe das „**Excelsior**“, ein typisches Hotel der Mittelklasse mit hochtrabendem Namen in der Nähe des Stadtzentrums. Auch hier wurden die Zimmer von Mr. Johnson schon gebucht. Die Runner müssen am Nachtschalter nur noch die BuchungsCodes eingeben und erhalten ihre vier Zimmerkarten, die noch eine Woche gültig sind. Da Fastclick erst später dazu gestoßen ist, muss der Adept sein Zimmer mit dem jungen Decker teilen.

- Nachtschwärmer -

Do, 12.10.2059, 01:00 Uhr – Houston, Texas – Innenstadt

Wie üblich kann es das Team nicht erwarten und startet die Operation, bevor die Koffer auf dem Bett gelandet sind. Das heißt alle bis auf Gimli. Der Gnom schüttelt ob der Hektik nur den Kopf, verzieht sich in sein Zimmer und pennt durch.

Die anderen versammeln sich dagegen im Zimmer von Xanatos und beratschlagen das weitere Vorgehen. Der Magier will das Gelände von **AresSpace** astral auskundschaften und Fastclick wird die Matrix auf der Suche nach Hinweisen durchforsten. Der Elfenzauberer legt sich auf sein Bett, projiziert sich und schwebt in Richtung des Raumfahrtgeländes davon. Auch der Decker taucht in seine fremdartige Welt ein. Er hat sein Deck mit der Anschlussbuchse verbunden und hockt mit untergeschlagenen Beinen neben dem Elfen. Nur ab und zu schlägt er einige der Tasten an, ansonsten ist ebenso reglos wie der Zauberer. Der Trollrigger und der Adept machen es sich neben der Bar gemütlich und halten bei einem Becher Soykaf Wache.

Als erster kommt Xanatos wieder zu sich. Der Ausflug war recht kurz, der Magier war nur etwa eine halbe Stunde unterwegs. „Puh“ entfährt es dem Elfen und er berichtet dann seinen beiden Kumpels, was er gesehen hat. Das Gelände um die Anlagen von AresSpace ist weiträumig abgesperrt und die Anzahl der Wachen ist recht hoch. Die einzelnen Gebäudekomplexe sind noch einmal extra bewacht und dort patrouillieren sogar einige Drohnen und Paracritter. Im Astralraum sind zudem etliche Wachgeister – Elementare und Naturgeister – unterwegs. Xanatos hat deshalb auf eine Durchsuchung der Gebäude verzichtet und ist zum Hotel zurückgekehrt.

„Ok. Nicht viel aber immerhin etwas“, meint der Adept und reicht dem anderen Elfen auch einen Becher des lauwarmen Getränks. Machinehead enthält sich eines Kommentars und zu dritt beobachten sie nun, wie Fastclick mal gelassen, mal hektisch auf seinem Deck herum klopft.

Nach über einer Stunde öffnet dann auch der jugendliche Decker die Augen und schüttelt sich erstmal. „Junge, Junge, ganz schön tief vergraben das Zeug“ plappert Fastclick los und entwendet dem am nächsten stehenden Xanatos den Becher, um ihn in einem Zug zu leeren.

„Also“ legt er los „die Datenlage ist ziemlich mau, wenn ich das mal so sagen darf. Die NASA hat keine Spuren hinterlassen und auch das Stichwort „Discovery“ liefert keinen Hinweis; also keinen vernünftigen jedenfalls. Die Discovery-Girls machen eine ganz nette Show, aber ...“

„Die Fakten, Kerl!“ ruft Xanatos den Decker zu Räson und dieser kehrt auch prompt zum Thema zurück. Er hat lediglich zum Projekt „Cydonia“ einige wenige Anhaltspunkte finden können. Ein gewisser **Karl Xavier** hatte damals die Leitung der Abteilung Datengewinnung inne. Unter seiner Regie wurden Mitglieder der **MUFON**, einer Gruppe UFO-Anhänger, beschuldigt die Missionsdaten gelöscht und die Fotos gefälscht zu haben. Im selben Jahr – 2042 – kamen dann sieben Mitglieder der örtlichen Gruppe der MUFON bei diversen Unfällen ums Leben. Die Presse ignorierte die Vorfälle und so verschwand die Mission wieder aus den Köpfen der Leute. Nach dem Desaster um die Cydonia-Mission stieg Xavier bei AresSpace aus und gründete mit **AstroTech** seine eigene Weltraumfirma. Diese ist schnell gewachsen und stellt mittlerweile den ärgsten Konkurrenten von Ares da. Xavier werden gute Kontakte zu den höchsten Ministerien nachgesagt und er bekommt immer wieder gute Aufträge.

Das Team überlegt kurz, welchen der beiden Fäden – MUFON oder Karl Xavier – es aufnehmen soll und entscheidet sich dann für den geringeren Widerstand. Fastclick fischt rasch den Anführer der MUFON in Houston aus der Matrix: **Mrs. Cynthia Lockwood** samt Anschrift.

Den Rest der Nacht wird dann doch noch geschlafen und erst am späten Vormittag treffen sich die Runner beim Frühstück wieder. Gimli erfährt die Ergebnisse der Nacht und stimmt einem Besuch bei Mrs. Lockwood zu.

- Hausbesuch -

Do, 12.10.2059, 13:00 Uhr – Houston, Texas – Randbezirk

Frau Lockwood wohnt in einem Reihenhaushaus in einer dicht bebauten Siedlung. Die Straßen sind eng und mit Autos zugestellt, doch Machinehead findet nur wenige Meter von der Haustür entfernt einen großzügigen Haltplatz für den Mietwagen. Die hiesige Führerin der MUFON-Gruppe scheint ein gut bürgerliches Leben zu führen, gar nicht diese abgedrehten Hippies, die immer im Trideo gezeigt werden. Die vier Runner, Fastclick ist im Hotel geblieben und steht über Funk mit dem Team in Verbindung, warten eine Weile vor der Häuserzeile, dann öffnet der Troll die Beifahrertür und lässt eine der kleinen spinnenförmigen Drohnen auf den Bürgersteig krabbeln. Machinehead steuert die **Arachnoid™** durch den Garten zur Fassade. Dort klettert die Drohne an der Rankhilfe des Grünzeugs hinauf und versteckt sich auf einer der Fensterbänke im Obergeschoss. So hat der Rigger die Straße gut im Blickfeld und kann das Team warnen, wenn sich unangemeldet weitere Besucher nähern.

Gimli hat sich unterdessen von seinem Körper gelöst und erkundet astral das Häuschen. In der Küche ist eine Frau mittleren Alters beim Kochen und in dem bescheidenen Vorgarten spielen zwei kleine Kinder auf einer Schaukel. „Geradezu idyllisch“ beschreibt der Gnom seinen Kameraden das Zielobjekt und springt aus dem für ihn etwas zu großen Schalensitz.

Die beiden Zauberer machen sich nun auf. Sie gehen rasch über den Gehsteig zur Gartentür, drücken diese auf und klingeln an der Haustür. Kurze Zeit später öffnet eine Frau die innere und auch die äußere Tür und fängt gleich an, die Besucher wieder abzuwimmeln. Doch Xanatos lässt sich von der unwirschen Art nicht beeindrucken und schiebt Mrs. Lockwood mit einer Hand langsam aber bestimmt rückwärts ins Haus zurück.

Der Gnom hat sich inzwischen an der Frau vorbeigedrängt und checkt das Wohnzimmer nach versteckten Bedrohungen ab. Kurz bleiben die Kinder in seinem Blickfeld hängen, doch die sind in ihr Spiel vertieft und bekommen von den ruppigen Besuchern nichts mit. Der Schamane folgt dann den beiden in die Küche, wo die Runner die Frau zur Rede stellen.

Mrs. Lockwood hat natürlich keine Ahnung, worum es eigentlich geht. Doch als die beiden Schlagwörter **Cydonia** und **Karl Xavier** fallen, dämmert ihr, auf was es den beiden Zauberer ankommt. Sie lässt sich resigniert auf einem Küchenhocker nieder und erzählt ihnen ihre Geschichte. Die MUFON in Houston war an dem Projekt Cydonia interessiert und hatte über eine gute Quelle bei Ares vom Erfolg des Projekts Wind bekommen. Über eine geheime Quelle wurde einige der MUFON-Aktivisten ständig auf dem Laufenden gehalten. Sie waren aber von den gelöschten Daten und den manipulierten Fotos ebenso überrascht, wie die zuständigen Mitarbeiter bei AresSpace. Die folgenden Anschuldigungen trafen die Gruppe völlig unvorbereitet. Den Anwälten von AresSpace gelang es aber nicht irgendwelche Beweise zu liefern und so verlief die ganze Angelegenheit eine Zeitlang als gewaltige Schlammschlacht in der Presse. Dann verunglückten innerhalb kurzer Zeit alle Personen, die Zugang zu den wenigen Daten gehabt hatten. Erstaunlicherweise schwieg die Presse nun zu den Vorfällen. Karl Xavier gründete danach seine eigene Firma und gewann rasch an Einfluss in den Regierungskreisen. Er arbeitet auch heute noch für das Verteidigungsministerium und weiß die geschäftlichen Attacken von Ares geschickt abzuwehren.

Während die Zauberer im Haus der Geschichte lauschen macht Machinehead den Adepten auf das Display im Armaturenbrett aufmerksam. Er hat die Kameradaten der Minidrohone auf den Bildschirm gelegt und zeigt Darkblade einen dunkel gekleideten Elfen, der auf der anderen Straßenseite hinter einem roten Van steht und interessiert hinüber schaut. Der Adept entsichert seine Ares Squirt, steckt sie in den Gürtel und steigt aus der Beifahrertür. Nachdem er das Auto umrundet hat, geht er in einem leichten Bogen auf den anderen Elfen zu.

Auf dem Gehweg angelangt, fingert er eine Zigarette aus seiner Jacke und fragt den Unbekannten unschuldig „’tschuldigung. Haben Sie mal Feuer“ und fixiert ihn dabei. Der Andere verzieht den Mund nur leicht zu einem Lächeln. Er schnippt mit den Fingern und an der Daumenkuppe brennt eine kleine Flamme, die er mit einem rauchigen „Bitte“ in Richtung der Zigarette führt. Doch der starre Blick von Darkblade war nur Ablenkung. Der Runner zieht in windes Eile seine **Squirt** und verpasst dem unangemeldeten Besucher eine doppelte Ladung **Atropin** (je 5T-Bet.). Doch überrascht ist nicht das Opfer dieser Attacke, sondern der Adept über die Auswirkungen seines Angriffs. Bevor er den Anderen packen und zu Boden ringen kann, löst sich die Gestalt in Luft auf. Nur eine leicht neblige Rauchfahne kündigt von der ehemaligen Anwesenheit des Unbekannten.

Verdutzt schaut Darkblade seine Waffe an, steckt sie wieder weg und geht kopfschüttelnd zum Wagen zurück. „Hast Du das auch gesehen?“ fragt er Machinehead über Funk und schwingt sich dann wieder auf den Beifahrersitz. Der Rigger deutet zur Seite, wo sich das magische Duo gerade von Mrs. Lockwood verabschiedet und drückt dann den Türöffner für die beiden anderen Teammitglieder. Während die Minidrohone durch die geöffnete Seitentür auch wieder einsteigt, erzählt der Elf Gimli und Xanatos von seiner Begegnung. Darkblade ist inzwischen davon überzeugt, dass das Wesen ein **Vampir** sei, der sich in seine **Nebelgestalt** verflüchtigt hat. Wie auch immer, man wird es so schnell nicht erfahren.

- Kreative Pause -

Do, 12.10.2059, 15:30 Uhr – Houston, Texas – Fahrt durch die Innenstadt

Nach dem Besuch bei Frau Lockwood rufen die Runner ihren Decker im Excelsior an und geben die spärlichen Informationen weiter. Fastclick hatte in der Zwischenzeit auch keinen Erfolg. So bleiben ihnen nur noch dieser **Karl Xavier** und seine Firma **AstroTech**.

Fastclick übermittelt dem Team die Adresse und der Troll lenkt den Wagen weiter in Richtung Innenstadt. Die Firma hat dort die Etagen 17 bis 23 ihres eigenen Bürohochhauses für sich reserviert. Nach kurzer Suche findet Machinehead einen Parkplatz in der Nähe und Gimli, der kleine Schamane macht sich astral auf die Suche. Der projizierte Körper des Gnomen gleitet durch das belebte Bürogebäude und trifft unterwegs auf einige **Watcher** und einem **Wachgeist**, die nach Eindringlingen wie ihm suchen. Doch der Initiat ist den magischen Wesenheiten überlegen und es gelingt ihm spielen, den Wächtern auszuweichen. Im 23.Stockwerk stößt er dann auf ein ernstes Hindernis. Etwa ein Viertel der Etage ist durch einen **Hüter** umgeben, und so vor dem Zutritt astraler Körper geschützt. Gimli kehrt um und schwebt zurück zum Parkplatz. Wieder in der realen Welt erzählt er den anderen Runnern von den Wachgeistern und dem Hüter.

Das Team vertagt seine weiteren Unternehmungen auf den nächsten Morgen und kehrt zum Hotel zurück. Dort legt man sich einen Schlachtplan zurecht und geht noch einmal diverse Theorien zu den Ereignissen um die verschiedenen Mars-Missionen durch. Dann ertönt aus Darkblades Zimmer ein lautes „Hurra“ des Deckers. Fastclick ist in der Matrix auf eine Abhandlung zum **Projekt Cydonia** gestoßen und konnte die Datei nach heftigem Kampf mit dem **IC** auf sein Deck herunterladen.

Doch die Daten bestätigen nur die bisherigen Erkenntnisse. Karl Xavier war demnach für die NASA und später für AresSpace tätig, bevor er nach dem Scheitern der Cydonia-Mission seinen eigenen Laden aufmachte. Er hatte schon früh engen Kontakt zu nicht näher definierten Regierungsstellen und scheint davon bis heute zu profitieren. In die Unfälle der MUFON-Aktivisten soll er ebenfalls verwickelt gewesen sein, doch dies konnte nie nachgewiesen werden.

- Hallo Doktor -

Fr, 13.10.2059, 09:15 Uhr – Houston – AstroTech Building

Das Team lässt den Decker weiterhin im Hotel und macht sich in aller Frühe in Richtung Innenstadt auf. Machinehead erwischt trotz des regen Verkehrs einen günstigen Parkplatz gegenüber dem Foyer und gibt Darkblade, der als ersten das Gebäude betreten will, eine seiner Minidrohnen mit auf den Weg. Der Elf und Gimli verlassen den Van und verabschieden sich kurz mit Handschlag. Der Schamane hat auf der gegenüberliegenden Seite ein Geschäftshaus entdeckt, auf dessen Dachterrasse sich ein Café befindet. Von dort aus hat man einen herrlichen Blick auf die verspiegelte Fassade des AstroTech-Buildings. Doch ihm liegt weniger an der Aussicht, denn an der magischen Rückendeckung für seine Kumpels.

Gegen halb Zehn betritt der Adept den Fahrstuhl, kommt kurze Zeit später in der 23.Etage heraus und hält sich die Wange. Dann geht er zur Dame am Empfang und fragt nach einem Termin für eine Zahnbehandlung. Die Sekretärin schaut ihn verdutzt an und lächelt dann mitleidig. „Entschuldigen Sie Mr.“, flötet sie, „die Praxis von Dr. Wilbur befindet sich im 16.Stock“. Der Elf hatte das Schild natürlich im Foyer gesehen und nutzt die kleine Einlage um die Minidrohone abzusetzen. Der Rigger steuert die Spinne sogleich hinter einen Papierkorb und von dort aus weiter zur Garderobe, die gleich neben der Tür steht.

Der Eingangsbereich von AstroTech ist mit spiegelglattem Stein gefliest und auch ansonsten recht edel ausgestattet. In dem breiten Gang stehen zwischen Pflanzkübeln unzählige Modelle von Raketen und Satelliten, wahrscheinlich alles Modelle aus eigener Produktion. Die Drohne krabbelt weiter nach oben und macht es sich auf der Hutablage bequem. Der drei Meter breite Gang erstreckt sich zu beiden Seiten des Empfangs. Das Chefbüro scheint zur Rechten zu liegen, jedenfalls ist es die einzige Doppeltür mit Goldeinlagen. Ansonsten ist es eher ruhig in diesem Büro, nur vereinzelt kommt ein Angestellter des Weges, oder nimmt die Dame ein Telefonat entgegen.

Fr, 13.10.2059, 09:30 Uhr – Houston, AstroTech Building – Praxis Dr. Wilbur

Um die Tarnung aufrecht zu erhalten und eventuell vorhandene Beobachter nicht zu sehr auf sich aufmerksam zu machen fährt Darkblade in die 16.Etage und betritt dort die Zahnarztpraxis von diesem Dr. Wilbur. Die junge Sprechstundenhilfe ist sehr hilfsbereit und verspricht ihm, dass er innerhalb von fünfzehn Minuten einen Termin bekommen kann. Der Elf ist skeptisch, nimmt aber dennoch im Wartezimmer platz. Dort wartet fünf andere Patienten und lesen die Newsfaxe oder Fachzeitschriften, die es in den Wartezimmern der Welt nach wie vor in gedruckter Form gibt. Als sein Gegenüber die Zeitung senkt und ihn anlächelt, fällt ihm fast das Kinn vor die Füße.

Keine drei Meter entfernt hockt eben jener dunkel gekleidete Elf, der ihm bereits am Haus von Mrs. Lockwood begegnet ist. Der Adept überlegt hastig, sieht dann aber von einem Angriff ab und erwidert einfach den Gruß. Da der Andere nichts sagt und seine Zeitung wieder hebt, hält sich Darkblade auch zurück und ist froh, als ihn das junge Ding zu seinem Termin ruft. Er wollte schon immer den einen Backenzahn machen lassen und warum nicht hier und heute. Weitere fünfzehn Minuten später verlässt Darkblade den Behandlungsraum und zahlt die 700 ¥ für die ärztlichen Bemühungen.

Als er gegen 10:00 Uhr wieder zu Xanatos und Machinehead in den Van steigt, hat er den Zahn schon vergessen und erzählt den Runnern von der Begegnung mit dem Elfen. Doch da sich keiner der Anwesenden einen Reim auf den Typen machen kann, stellt man das Problem hinten an. Dann gehen alle rüber zum Schamanen und frühstücken erst einmal richtig. Später beschließen sie, die Drohne den weiteren Tag lang Daten sammeln zu lassen. Des Rest des Tages tourt man durch die Innenstadt und kehrt kurz vor Büroschluss wieder zurück.

- Ungebetener Besuch -

Fr, 13.10.2059, 16:00 Uhr – Houston – AstroTech Building

Der Troll steuert den Van in die Tiefgarage des Hochhauses. Diese ist abends recht verlassen und so parkt er in der Nähe des Aufzuges und der Treppen. Die Drohne hatte in der Zwischenzeit keine wirklich neuen oder aufschlussreichen Daten liefern können, aber immerhin zeigt sie deutlich die beiden Wachleute links und rechts der Tür im 23.Stockwerk an.

Fastclick beteiligt sich ebenfalls an der Operation und hat sich in die Systemmatrix des Gebäudes gedeckt. Er teilt dem Team über Funk mit, dass alle sechs vorhandenen Liftkabinen per Kamera überwacht werden.

Die Zauberer bereiten sich nun auf den Besuch vor. Xanatos ruft seine Elementare zu sich und Gimli, der Leopard-Schamane beschwört den Hausgeist (Kraft 5, 2 Dienste) des Gebäudes. Zu seiner weiteren Absicherung wirkt der Elfenzauberer dann noch einen Zauberschild und gibt dem Team sein OK.

Das Team entscheidet sich für das Treppenhaus und lässt den Expresslift links liegen. Leider ist die Tür zu den Aufgängen mit einem Kartenleser gesichert, auf den ihr Decker keinen rechten Zugriff hat. So muss Machinehead seinen Magschlossknacker (Stufe 3) auf das Schloss ansetzen und der Troll schafft es sogar im ersten Versuch. Das Schloss ist offen und Darkblade geht als erster die Treppen hinauf.

Vereinzelt hören die Runner sich öffnende und schließende Türen, doch im Vergleich zu den beiden Aufzügen ist es hier recht ruhig. Die schwache Beleuchtung schafft eine angespannte Atmosphäre und Treppenlauf um Treppenlauf arbeiten sich die Eindringlinge weiter vor. Etwas außer Atem, doch voll konzentriert erreichen sie die 23.Etage. Nach einer kurzen Rast projiziert sich Gimli ein weiteres Mal und klärt den Bereich hinter der Tür auf, bzw. hatte dies vor, denn der Hüter verhindert nach wie von jegliches Eindringen astraler Wesenheiten. Enttäuscht kehrt er in seinen Körper zurück und zuckt resigniert mit den Schultern. Der Hüter ist nicht sonderlich stark, aber das Risiko wollte er dennoch nicht eingehen.

Nun ist der Rigger wieder am Zug und knackt auch das Schloss zu dieser Tür. Dann machen sich Gimli und Darblade bereit. Der Gnom bereitet einen Zauberspruch vor; der Adept steht sprungbereit mit gezogener Waffe im Anschlag da und nickt Machinehead zu. Der Troll reißt die Tür auf, der Schamane springt vor und muss dabei mit seinen beiden verankerten Zaubersprüchen (je Kraft 6) den Hüter (Kraft 4) durchbrechen. Zwei kleine Blitze zeugen von der magischen Kollision, die aber keine weiteren Auswirkungen hat. Während die Wachen sich noch überrascht umdrehen wirft der Gnom dem Linken einen **Betäubungsblitz** (6M-Bet.) entgegen, der ihn niederstreckt (T-Bet.). Darkblade hatte, kaum das sich die Tür geöffnet hat, auf die Empfangsdame angelegt und ihr mit seiner **Ares Squirt** eine Portion Atropin (5T-Bet.) ins Gesicht geschossen. Die DMSO-Trägersubstanz trifft auf ungeschützte Haut und lässt den Wirkstoff augenblicklich in das Gewebe eindringen. Mit einem dumpfen Schlag fällt der Kopf auf die Ablage (T-Bet.). Dann dreht sich der Elf zur Seite und feuert die nächste Dosis auf den rechten Wachmann, der gerade mit der Hand zu seinem Schlagstock fährt. Die für den Adepten wie in Zeitlupe wirkende Bewegung entlockt ihm nur ein leichtes Lächeln, dann teilt Wache Numero Zwo das Schicksal der Empfangsdame (T-Bet.) und seines Kollegen.

Soweit so gut. Xanatos gibt seine Rückendeckung auf, steigt über die beiden gestürzten Wachen hinweg und winkt dem Troll zu ihm zu folgen. Gimli und Darkblade sichern kurz in beide Richtungen ab, dann gehen sie leise zu der protzigen Tür am Ende des rechten Gangs. Links ist alles ruhig. Der Troll übernimmt die Wache im Eingangsbereich, und die drei anderen Runner machen sich auf den Weg zu Karl Xavier.

Kurz vor der Tür halten die drei noch einmal inne und Gimli setzt sich kurz ab, um den Raum hinter der Doppeltür auszuspähen. Im Astralraum warten die beiden Elementare von Xanatos und der von ihm beschworenen Hausgeist. Der Gnom lässt seinen Astralkörper durch die Bürotüren schweben und entdeckt dahinter ein geräumiges Büro. Direkt gegenüber der Doppeltür dominiert ein gewaltiger Schreibtisch die Raumecke. Links neben den Türen ist eine Sitzecke mit Bar installiert, die andere Zimmerecke wird von einer raumhohen Multimediawand eingenommen. Hinter dem Schreibtisch sitzt ein älterer Mann, dessen Aura Selbstsicherheit und Machtgefühl ausstrahlt.

Der Schamane schwebt zurück in seinen Körper, erhebt sich und beschreibt den beiden Elfen das Gesehene. Darkblade geht zur Tür, atmet einmal kurz ein und tritt dann den rechten Flügel auf. Die Waffe im Anschlag geht er zügig auf den Mann am Tisch gegenüber zu. Die beiden Zauberer folgen ihm auf den Fuß und Xanatos kickt im vorbeigehen die Tür wieder zu. Xavier erstarrt nur kurz und will dann mit der Hand eine Taste auf dem Kommunikationsfeld seines Schreibtisches drücken, doch der Adept signalisiert ihm mit der Waffe, dies tunlichst zu unterlassen.

Die drei Runner fordern ihn dann ohne Umschweife auf, die Fakten auf den Tisch zu legen.

„Also Mr. Xavier. Wir wissen einiges und wollen von Ihnen alles wissen. Was haben sie mit dem Projekt Cydonia und der Operation Discovery zu tun“ Der Angesprochene will erst aufbegehren, dann hält er kurz inne und bricht schließlich ein. „Ich wusste dass es einmal soweit kommen wird“ fängt Xavier an und weist mit einer Hand zu der Sitzecke. „Doch wenn Sie die Waffe herunternehmen würde, könnten wir uns wie zivilisierte Menschen unterhalten“. Darkblade vertraut seinem **emphatischen Gespür** und glaubt dem alten Mann, dass er wirklich reden will.

Dieses Gefühl hat Machinehead auf dem Gang allerdings ganz und gar nicht. Er hatte sich auf Höhe des Empfangschalters postiert und hält seine Waffe bereit. Doch als aus dem Fahrstuhl, der Tür zum Treppenhaus und einer weiteren Tür weiter hinten im Gang insgesamt acht gepanzerte Wachmänner mit Maschinenpistolen im Anschlag kommen, denkt er gar nicht erst daran, das Feuer zu eröffnen. Die Wachen bleiben auch passiv und so herrscht hier ein Patt. Einer der Ankömmlinge kümmert sich um die beiden am Boden liegenden Kollegen. Er scheint erleichtert, als er feststellt, dass diese nur betäubt sind und signalisiert dies dem Anführer des Trupps. Der Troll ruft die anderen Runner über Funk und teilt ihnen die Lage auf dem Fluchtweg mit.

Im Büro zeigt sich der Elfenmagier Xanatos alles andere als erfreut und bedroht Xavier. Er solle die Wachen sofort abziehen, sonst wird er sterben. Doch der erfahrene Konzernmann geht gar nicht erst auf die Drohungen ein. Er weiß, dass seine Informationen wertvoll sind. Und auch, dass er jetzt ein Geheimnis lüften kann, dass die Welt - zumindest für einige - ein klein wenig aus den Angeln heben kann. Nachdem er vier Gläser mit Whiskey gefüllt und ausgeteilt hat, macht er es sich im Sessel gemütlich und fängt an zu erzählen. „Es war im Jahr 2001 ...“

Die Runner bekommen in den folgenden Minuten einen Abriss aus der Geschichte der Weltraumfahrt zu hören, der so in keinem der Geschichtsbücher steht. Die damalige NASA hatte auf ihrer unbemannten 2001er Mission zum Mars erstaunliche Fotos gemacht, die unter anderem eine Gruppe Pyramiden und ein nicht zuzuordnendes Skelett zeigen. Die Dokumente wurden nicht veröffentlicht, sondern sofort unter die strengste Geheimhaltung gestellt.

Eine geheime Regierungsorganisation mit der Bezeichnung **VEIL** hielt schon damals die Fäden in der Hand, lenkte die wichtigen Entscheidungsträger und beschaffte der NASA zusätzliche Mittel. Im Juli 2011 startete dann **Mission Discovery** mit einer achtköpfigen Crew zum roten Planeten.

Xavier erzählt weiter, dass fünf Männer der Bodencrew Proben der Pyramiden und Teile des Skelettes sammeln konnten. Allerdings kam es dann am 24. Dezember 2011 - dem Tag des Erwachens übrigens – zu einer folgeschweren Katastrophe im Orbit des Mars. Das Discovery-Modul mit den fünf Wissenschaftlern der Bodencrew hatte gerade die Probencontainer an die Kommandokapsel übergeben, als es zu technischen Ausfällen kam. Die Verbindung zwischen dem Modul und der Kapsel riss ab. Danach stürzte Discovery zurück auf die Oberfläche und zerschellte dort.

Die drei überlebenden Raumfahrer kehrten daraufhin heimlich zur Erde zurück und wurden, wie schon 2001, vor der Öffentlichkeit verborgen. Sie wurden abgefunden und mit einer lebenslangen Schweigepflicht ehrenvoll entlassen. Bis 2016 starben zwei der Teilnehmer, nur noch ein gewisser **Lt. Col. James Yavin** ist heute noch am Leben.

Eigentlich war ein großes Medienspektakel geplant gewesen, doch nun wollte die NASA diese weitere Pleite erneut vertuschen. Aber das Finanzloch der letzten zehn Jahre war einfach zu groß gewesen. So entschied sich die Regierung, die gesamte Behörde im Jahr 2016 kurzerhand an den Megakonzern **Ares Macrotechnology** zu verkaufen, der die Laden in **AresSpace** umbenannte und neu strukturierte.

Einigen Mitarbeitern der NASA gelang es jedoch, die Unterlagen der Discovery-Mission und der Mission von 2001 zu vernichten. AresSpace hatte also von beiden Missionen nicht die geringste Ahnung!

So startete AresSpace im Jahr 2042 seine eigene Mission zum Mars – in dem Glauben, die ersten zu sein, die eine bemannte Kapsel zum Roten Planeten schicken. Das Projekt Cydonia wurde von Anfang an mit großer Medienbegleitung gestartet und umso größer war dann das Desaster, als das Raumschiff später zur Erde zurück kehrte.

Die Daten wurden von der Kapsel erst an die Bodenstation übermittelt, als sie bereits im erdnahen Orbit war. Die Datenmenge war zu groß gewesen, um eine direkte Übertragung von Mars zu gewährleisten. Doch was dann an der Bodenstation ankam war eine Blamage ersten Ranges. Die Bildaufzeichnung zeigte statisches Rauschen, wie es von den TV-Geräten zu Anfang des Jahrhunderts bekannt war. Auf dem einzig verbliebenen, hoch auflösenden Trideobild schwebte eine „Fliegende Untertasse“ im Stil der Fernsehserien der 50er Jahre des vorherigen Jahrhunderts.

Natürlich flogen darauf Köpfe in dem Projekt. Viele wurden entlassen, degradiert und versetzt. Er selber gibt zu, den Fehlschlag genutzt zu haben, seine eigene Firma zu gründen und mit dem erworbenen Insiderwissen und seinen Regierungskontakten schnell an lukrative Aufträge gelangt zu sein.

Xavier redet sich vor den Runnern, die zum Teil aus dem Staunen nicht mehr herauskommen, die Sorgen von der Seele. Er gibt ihnen die Adresse von Lt. Col. James Yavin auf der **Ellington Airforce Base** außerhalb der Stadtgrenzen von Houston und eine Telekomnummer von einem gewissen **Dr. Zeus**, ebenfalls in Houston. Dieser Dr. Zeus war der wissenschaftliche Leiter der Discovery Mission. Wenn noch irgendwo Beweise für die Vorkommnisse existieren, dann kann er mit Sicherheit dazu beitragen, an diese zu gelangen.

Die Runner erhalten zum Abschied noch eine Kopie der wenigen Unterlagen, die Xavier in einem Wandsafe verborgen hatte. Der Firmenchef wirkt erleichtert, sein Geheimnis nicht mehr alleine hüten zu müssen. Auf der anderen Seite scheint ihn aber auch etwas sehr zu ängstigen.

„Ich weiß nicht, ob VEIL die Sache noch verfolgt. Wenn ja, dann ist die Welt heute für uns alle ein Stück gefährlicher geworden!“

Dann fasst er sich wieder und gibt den Wachleuten die Anweisung, die Runner passieren zu lassen. Widerwillig machen die acht Männer Platz und lassen das Team zum Aufzug durch. Da die drei Opfer nur betäubt wurden, hat der Wachhabende kein Problem mit dem Befehl. Ob der gut gerüstete Wachtrupp das Team hätte gehen lassen, wenn er drei blutüberströmte Leichen auf dem Flur vorgefunden hätte, bleibt zu bezweifeln.

- Ein Ausflug aufs Land -

Fr, 13.10.2059, 17:30 Uhr – Houston – Hotel “Excelsior”

Nach dem aufschlussreichen Besuch bei AstroTech fährt das Team zum Excelsior und übergibt die Unterlagen an Fastclick. Der Decker macht sich augenblicklich daran, die Daten zu kopieren und sucht den Runnern einige Daten zusammen. Darkblade hat auf dem Weg zum Hotel noch für 2.500 ¥ einen schussfesten Koffer erstanden und trägt Fastclick auf, die Unterlagen später darin zu verstauen.

Nach einem kurzen Snack ruft der Adept dann die Nummer von Dr. Zeus an und dieser meldet sich auch gleich. Der Elf freut sich nur kurz über die richtige Information, denn kaum dass er das Wort „Discovery“ in den Mund nimmt, versteift sich sein Gesprächspartner hörbar. Kurz angebunden bittet er um die Darkblades Nummer und gibt an, dass er sich wieder melden wird. Danach kommt nur noch ein Klicken und die Leitung ist tot.

Da man an der Tatsache nichts ändern kann plant man als nächstes den Besuch bei dem ehemaligen Piloten der Discovery-Kapsel. Die Warnung von Xavier hat durch das ängstliche Verhalten von Dr. Zeus aber auch entsprechende Nahrung gefunden und im Team macht sich ein Anflug von Paranoia breit. Die Runner beschließen, das Hotel zu wechseln und bitten Fastclick, die Buchungen noch für diese Nacht zu arrangieren. Danach begeben sie sich zum gemieteten Van und Machinehead steuert den Wagen raus aus der Stadt.

Fr, 13.10.2059, 19:45 Uhr – Raum Houston – Ellington Air Force Base

Die Kaserne liegt etwa eine Stunde außerhalb der Metropole und das Team erreicht das Gelände ohne Zwischenfälle. Am Tor müssen die Runner feststellen, dass die Wachen hier durchwegs sorgsam kontrollieren. Sam fällt mit seinen offensichtlichen Vercyberungen als Gast aus und so greift Darkblade zu seinem Telekom. Die Nummer von Yavin kann Fastclick rasch ermitteln und wenige Minuten später spricht der Adept dem ehemaligen Raumfahrt Piloten.

Yavin zeigt eine ähnliche Reaktion wie Xavier. Nach einer ablehnenden Haltung schwenkt er plötzlich ein und ist bereit, die Runner zu empfangen. Er wird der Wache am Tor Bescheid geben und erwartet die Gäste kurz vor acht Uhr. Die beiden Elfen steigen dann aus und lassen ihre Waffen im Van zurück. Die Soldaten am Tor nehmen die Daten der Runner auf und rufen einen Fahrer, der die beiden zum Haus des Lt. Colonel bringen soll.

Das Haus, vor dem der Wagen schließlich hält, ist einfach aber sauber. Militär halt. Yavin erwartet sie schon an der Haustür und bittet sie und argwöhnischen Blicken ins Kaminzimmer. Auch er scheint in gewisser Weise bereits auf den Besuch gewartet zu haben. Er erzählt, dass ihn die Veröffentlichung der Fotos im Testament des Drachen Dunkelzahn ziemlich geschockt hatte, aber die Besuche sind bis heute ausgeblieben. Entweder war das Interesse geringer, als er erwartet hat – und hier wirkt er sichtlich enttäuscht – oder die Spuren war so gut verwischt, dass es bis heute gedauert hat, die Fäden zu verknüpfen.

Yavin erzählt voller Stolz von der Discovery-Mission und den Funden. Die Astronauten hatten schon die verrücktesten Spekulationen angestellt, woher die Pyramiden und das Skelett kommen mögen. Dann die Katastrophe und der Verlust der Kameraden. Der alte Mann ist auch nach fast 50 Jahren immer noch verbittert. Der ihm zustehende Ruhm wurde ihm verweigert und so wurde er frühzeitig aber hoch dekoriert entlassen. Im Gegensatz zu Xavier hat dies seinen Elan gebrochen und er genießt die Ruhe. Aber das Vermächtnis der 2011er Mission hat er nie vergessen.

Der Soldat erzählt den Runnern, dass die Daten vom wissenschaftlichen Leiter der Mission, einem gewissen Dr. Zeus, angeblich in Sicherheit gebracht wurden. Der geheime Ort ist ihm aber nicht bekannt und so wünscht er ihnen beim Abschied viel Glück!

- M.I.B. -**Fr, 13.10.2059, 21:00 Uhr – Großraum Houston**

Auf dem Rückweg nach Houston sprechen die Runner nicht viel. Die Informationen, die sie von Yavin erhalten haben waren nicht so üppig, wie sie gehofft hatten. Es scheint eine Verschwörung gegeben zu haben und die Daten wurden offensichtlich innerhalb der NASA, bzw. AresSpace manipuliert. Doch die handfesten Beweise, die ihr Johnson haben will, halten sie noch immer nicht in Händen.

Der abendliche Highway ist zu dieser Zeit recht leer. Nur vereinzelt kommt dem Van ein anderes Fahrzeug entgegen. Doch nach etwa einer Stunde Fahrzeit fällt Machinehead ein weiterer Van auf, der schon seit geraumer Zeit hinter ihnen her fährt. Der schwarze Kleinbus bleibt zwar auf Abstand, doch irgendetwas stört den Rigger. Der Troll weist das Team auf den vermeintlichen Verfolger hin und Gimli nickt bestätigend.

Der Schamane legt sich diesmal auf die Sitzbank, projiziert und fliegt astral zum folgenden Fahrzeug. Der Kleinbus ist im Astralraum ein dunkler Fleck, doch als er seinen Kopf durch das Dach des Wagens steckt, kann er die Insassen gut erkennen. Der Anblick lässt ihn ein wenig schauern. Wie jedem Magiekundigen sträuben sich auch ihm die Haare, wenn er einen Haufen Menschen sieht, die sich derartig stark vercybert haben. In dem Van sitzen - inklusive Fahrer - acht Personen; allesamt mit ziemlich schwachen Auren. Das reicht dem Schamanen für eine Positionsbestimmung und er gleitet zurück zu ihrem Wagen und in seinen Körper.

Dort schlägt der Gnom die Augen auf und meint nur „Schlechte Nachrichten! Da hinten sind acht Samurai im Wagen, das kann kein Zufall sein“. Das Team schaut wenig begeistert und Darkblade wendet sich dem Rigger zu, um ihm eine Fahrhinweisung zu geben. Doch ein heftiges „Bullshit“ schneidet ihm das Wort ab. Durch die Frontscheibe sieht er einen weiteren Van. Dieser schießt von rechts kommend hinter einem Werbeschild hervor und steht mitten auf ihrer Fahrbahn. Machinehead reißt ihren Van nach Links und will das Hindernis umfahren. Doch der Mietwagen kommt von der Straße ab und die Reifen fahren sich im lockeren Rasen fest. Aus dem Schlenkerer wird ein unkontrolliertes Abbiegen, als der Rigger die Kontrolle über den Van verliert. Schließlich stoppt die Leitplanke den Wagen.

Ein kurzer Statusbericht zeigt dem Troll, dass der Wagen hinüber ist. Die Frontpartie und der Motor haben zuviel abbekommen und auch die vorderen Aufhängungen sind schrottreif. Die Runner haben selber nur ein paar blaue Flecken und greifen sofort zu den Waffen, bzw. projiziert Gimli sich ein weiteres Mal und hält Ausschau, was um den Wagen herum passiert.

Der hintere der beiden feindlichen Vans hält etwa zwanzig Meter vor der Unfallstelle. Der andere Wagen – das so plötzlich aufgetauchte Hindernis – fährt einen Bogen und bleibt hinter dem Wagen der Runner stehen, um jede Flucht zu vereiteln. „Ein klassischer Hinterhalt“, resümiert der Adept und wartet erst noch ab.

Der Schamane beobachtet nun, wie zwei Vier-Mann-Teams aus dem hinter ihnen stehenden Fahrzeug aussteigen und sich ihnen von beiden Seiten nähern. Der Schamane kehrt zurück in seinen Körper und deutet den anderen Runnern die Lage. Durch die getönten Scheiben erkennt das Team acht Personen in dunklen Anzügen. Trotz der Dunkelheit tragen alle schwarze Sonnenbrillen. Bewaffnet sind sie mit Maschinenpistolen, die sie unmissverständlich im Anschlag halten.

Die **Man in Black** bleiben etwa zwölf Meter vor dem Wagen der Runner in einem offenen Halbkreis stehen. Dann ruft einer der Männer mit einem Stimmverstärker zu ihnen herüber.

„Verlassen Sie das Fahrzeug mit erhobenen Armen und ohne Waffen. Sie sind eine mögliche Bedrohung der Nationalen Sicherheit und werden in Gewahrsam genommen. Dies ist die letzte Warnung. Sie werden umgehend zu einer Niederlassung von AresSpace gebracht und dort ...“

Xanatos hat genug von dem Gefasel und deutet mit der rechten Hand auf die Gruppe auf seiner Seite des Vans. Über der Handfläche des Elfen entsteht eine kleine Feuerwolke die rasch an Größe zunimmt und auf die vier dunkel gekleideten Männer zurast. Mitten zwischen ihnen detoniert der **Feuerball (8S, 6 Erf.)** des Magiers. Die Gluthitze versengt die gepanzerten Anzüge, schmilzt die Waffen und bringt die Munition zu Explosion. Die vier M.I.B. haben noch nicht einmal genug Zeit zum Schreien, sondern fallen einfach wie Asche zu Boden.

(Upps. Kleiner Regelpatzer des Spielleiters! Ein Elementarer Manipulationszauber im Inneren eines Autos gezaubert würde an der Handfläche des Zauberers entstehen und wie ein Geschoss auf sein Ziel zurasen bis es auf das erste Hindernis trifft. Hier also die Fensterscheibe des Vans, was zu einer ungemütlichen – oder tödlichen – Angelegenheit für die Runner geworden wäre.)

Nach der Explosion der magischen Feuerhölle reagieren die restlichen Agenten rasch und werfen sich in Deckung. Aus dem anderen Van hechten weitere Bewaffnete und umzingeln so das Team. Doch dieses wehrt sich weiterhin erfolgreich gegen die unbekannten Angreifer.

Auf der anderen Seite zaubert Gimli ebenfalls. Doch der Schamane geht etwas schonender mit den Gegnern um und schleudert ihnen einen **Betäubungsball (6S-Bet.)** entgegen, der fast alle in seinem Sichtfeld schlafen legt. Lautlos knicken die vier Gestalten ein und fallen zu Boden. Der Adept nutzt die Chance und rollt sich aus der Seitentür. Doch einer der Agenten reagiert teuflisch schnell und feuert zwei Schuss aus seinem **Ares Predator II** auf den Elfen. Die panzerbrechenden Projektile durchschlagen die Kevlar-Jacke und verwunden Darkblade (M-Schaden) an der Seite.

Xanatos verzichtet auf weitere Zaubersprüche, nimmt seine MP zur Hand und schießt los. Doch das automatische Feuer verfehlt das Ziel. Die Salven verpuffen wirkungslos im Gras zwischen den Angreifern.

Nicht so die gezielten Schüsse des Adepten, der auf der anderen Seite einen weiteren der Neuankömmlinge aufs Korn nimmt. Er trifft (M-Schaden) und der Agent flüchtet sich wieder zurück in die Deckung des Vans. Gimli bleibt seiner Zauberkunst treu und wirft dem M.I.B. auf seine Seite einen weiteren Betäubungsball entgegen. Die beiden hier verbleibenden Gegner sind hinter dem Van in Deckung gegangen und machen ihm das Zielen nicht einfach. Dennoch gelingt es ihm, den Zauber erfolgreich zu sprechen (6S-Bet.). Mit einem genüsslichen Lächeln sieht der Initiat, wie einer der Gegner fällt (T-Bet.) und der andere zurückweicht (S-Bet.).

Der Magier ist mit seinem Ergebnis noch nicht ganz zufrieden und ruft sein Luftelementar zu sich. Xanatos gibt ihm den Auftrag, alle Gegner zu töten, dann schickt er den Elementar los um seine blutige Arbeit zu verrichten. Damit nicht genug, wirft er einen weiteren Feuerball zwischen die im Gras liegenden Männer. Die Deckung wird für die Agenten zur Falle, denn es gelingt ihnen nicht mehr rechtzeitig zu flüchten. So werden sie von dem Feuerball (8M, 5 Erf.) überrascht und geröstet. Unterdessen nimmt sich der Elementar die Verwundeten und Betäubten vor und ein hässliches Stöhnen ertönt jedes Mal, wenn die Kreatur eines der wehrlosen Leben beendet.

Doch noch ist das Feuergefecht nicht beendet. Darkblade hat einen intensiven Feuerwechsel mit den letzten Agenten und muss einen weiteren Treffer einstecken (+L-Schaden, 2 Karma), der ihn fast noch übler erwischte hätte. Doch auch der Elf teilt gut aus und feuert zurück. Die APDS-Munition des Adepten durchschlägt wieder und wieder die gepanzerten Anzüge und schlussendlich sind alle (sichtbaren) Gegner besiegt.

Mit Ende des Schusswechsels fällt den Runnern plötzlich auf, dass Machinehead fehlt. Der Troll hatte sich ergeben und war etwas zeitgleich mit Xanatos erstem Zauber ausgestiegen. Er ist einfach zum zweiten Van gegangen und hatte sich Handschallen anlegen lassen. So sitzt er nun bei den beiden letzten Agenten im Wagen und schaut etwas unsicher in die Gegend.

Dem Elfenmagier platzt fast der Kragen, brüllt ein „Hier wird sich nicht ergeben!“ und trottet auf den Van zu. Der Troll muss mit ansehen, wie ein Agent sein Sturmgewehr herumschwenkt und in Richtung Xanatos anlegt. Doch der Rigger macht dem ein Ende und wirft sich mit dem Kopf voran gegen den Gegner. Dieser hat dem massigen Körper des Trolls nichts entgegen zu setzen und bricht unter dem Ansturm zusammen.

Der zweite Mann reagiert nicht minder flott und im nächsten Moment sieht sich Machinehead mit dem 10mm-Lauf eines Predator II konfrontiert. Doch bevor der Fahrer, um den es sich hier handelt, abdrücken kann, explodiert sein Gesicht. Xanatos war nun nahe genug am Wagen, um in den Innenraum blicken zu können. Die verspiegelten Fenster hatten ein vorzeitiges Eingreifen verhindert, doch kaum das der Elf den Agenten zu Gesicht bekommt, reißt er seine Guardian hoch und jagt dem Gegner eine 3er-Salve entgegen (12S). Der Mann reißt seine Hände an den Kopf, dann hüllt ihn ein Nebelschwaden ein und aus den Schmerzensschreien wird ein unheilvolles Stöhnen, dann herrscht Ruhe.

Zumindest solange, bis der nächste LKW vorbeirauscht und die Runner an die Gesamtsituation erinnert. Früher Abend auf dem Highway und sechzehn tote Männer, bei denen es sich um vermeintliche Regierungsagenten oder Mitarbeiter von AresSpace handelte. So oder so, keine gute Lage, in die man sich gerade manövriert hatte. Der Troll nimmt sich das **Steyr Aug II** seines ehemaligen Bewachers samt zweier Magazine (APDS) und setzt sich dann an das Steuer des dunklen Vans. Nach der gewaltsamen Überbrückung des Diebstahlschutzes muss der Rigger feststellen, dass seine FSE wegen verschiedener Protokolle nicht mit der des Vans kompatibel ist und schlägt unter heftigen Flüchen mehrmals auf das Armaturenbrett ein. Doch reißt er das Steuergerät heraus und startet den Wagen manuell.

Gimli sammelt unterdessen die restlichen Magazine der Agenten ein und erbeutet auf diese Weise sechzehn (16) Predator-Magazine mit APDS-Munition. Darkblade schüttelt nur den Kopf, doch dann zwickt ihn seine Verletzung und er legt sich auf die Rückbank des neuen Wagens. Während der Fahrt kümmert sich der Schamane dann um die Verletzungen des Elfen. Es gelingt ihm, die Wunden zu schließen (+4 Kästchen, voll geheilt) und Darkblade bedankt sich bei dem Gnom. Dann zieht er sich wieder an und setzt sich zum Troll vor, wo beide schweigend in die Nacht starren und warten, dass sich der Stadt nähert.

– Ende Teil-1 –

Run B10 – Mission Mars

Teil-2

Gespielt am 06.März 2004

Cast of Shadows:

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

- Prolog -

August/September/Oktober 2059 – Seattle Metroplex

Fernab der Verschwörungsgeschichte in Houston, Texas kümmert sich ein weiteres Mitglied des Schattenteams um seine persönliche und berufliche Fortbildung. **Serious Sam**, der bis unter den Schädel vercyberte Straßensamurai, nimmt sich einen Privatlehrer und verbringt den Sommer auf Schießständen und im Wald. Nach einem zeitraubenden Training hat sich der Aufwand ausgezahlt. Mit dem Sturmgewehr macht Sam in Zukunft keiner so schnell etwas vor (Sturmgewehr-7, 14 Karmapunkte, 98 Tage, 4.500 ¥ wegen Lehrer).

Nebenbei vertieft er seine Fähigkeiten im Umgang mit elektronischen Geräten. Die Lehrstunden sind hart und noch zeitintensiver als das Schießtraining. Aber irgendwann kapiert es auch der untalentierteste Schüler (Elektronik[Magschlösser]-4, 6 Karma, 63 Tage). Auch bei den praktischen Übungen zeigt der Kämpfer leider wenig Geschick und muss hier ebenfalls den Großteil seiner Freizeit opfern (Elektronik B/R-4, 6 Karma, 63 Tage).

- Formationswechsel -

Fr, 13.10.2059, 21:45 Uhr – Houston – Außenbereiche

Das Team ist nach dem unerwarteten Überfall ziemlich geschafft und verhält sich auf der Rückfahrt recht ruhig. Die Agenten die sie gestoppt hatten wollte sie wegen der „Nationalen Sicherheit“ in Gewahrsam nehmen. Das klingt so gar nicht nach Ares. Doch warum dann die Aussage und der Hinweis auf das Konzerngelände? Die Runner können sich keinen Reim darauf machen und kümmern sich erst einmal um die wichtigeren Probleme. Da wäre zum Beispiel dieser geklaute Wagen, mit dem sie gerade unterwegs sind.

Im Außenbereich der Stadt stoppt Machinehead den Van an einer Rastanlage. Damit man ihn nicht sofort sieht stellt er den Wagen zwischen einigen geparkten LKWs ab, damit man ihn nicht sofort sieht. Dann sammeln die Runner ihre Ausrüstung ein und schlendern zum Restaurant. Direkt am Eingang zum Servicebereich finden sie, was sie gesucht haben. Einen Automaten des örtlichen Fahrzeugvermieters. Der Troll zögert nicht lange und benutzt den Credstick mit seiner originalen SIN um sich anzumelden.

Sofort zeigt ihm das Display die zur Verfügung stehenden Wagen und die Wahl fällt auf einen geräumigen Van in dunkelgrün. Nach Bestätigung der Daten wird der Passcode für den Wagen auf den Credstick des Riggers überspielt und das Team geht zu der ausgewiesenen Garage mit der Nummer „8“, in der ihr neues Gefährt auf sie wartet.

Fr, 13.10.2059, 22:30 – Houston – Hotel „Blue Mountains“

Der Decker erwartet die anderen Runner schon etwas ungeduldig. Er hat aus den Nachrichten von einem Feuergefecht erfahren und saß seitdem auf heißen Kohlen. Um nicht zurückverfolgt oder belauscht zu werden hatte Darkblade auf einen Anruf verzichtet. Fastclick freut sich, dass alle heil überlebt haben und bestätigt dem Adepten das Kopieren der Unterlagen.

Da sie keine Verfolger hatten und auch der Astralraum sauber war, steht einer Benutzung der Telekomanlage nun nichts mehr im Weg. Angesichts der wachsenden Bedrohung ruft der Elf ihren befreundeten Runnerkollegen **Serious Sam** an und bietet ihm einen vollen Anteil für den Job. Der Samurai stimmt zu und fragt nach einer geeigneten Transportmöglichkeit. Der schwer vercyberte Koloss aus den Straßen von Seattle hat es nicht so mit Flugreisen. Da die meisten der CyberTech-Einbauten illegal sind und er keine Lizenz hat, muss er ständig mit einer Verhaftung rechnen. Fastclick schlägt den Nachtzug vor und meint, dass dieser nicht kontrolliert wird; man kann halt keine Waffen mitnehmen.

Der Samurai bestätigt beendet das Gespräch. Er nimmt den Zug und wird am nächsten Tag gegen 11:00 Uhr in Houston sein. Die restlichen Runner diskutieren noch die eine oder andere Variante durch, wer wie mit wem in Zusammenhang steht, doch letztendlich kommt dabei wenig heraus. Darkblade versucht es noch einmal mit einem Anruf bei Dr. Zeus, doch der nimmt nicht ab. Etwas beunruhigt hofft der Elf dennoch, dass der Wissenschaftler morgen zu ihrer Verabredung erscheinen wird.

- Hallo Doktor -

Sa, 14.10.2059, 11:00 Uhr – Houston – Hauptbahnhof

Der schwere Zug rollt pünktlich um 10:55 in den Bahnhof ein. Aus einem der vorderen Wagen steigt ein leicht übermüdeter Straßensamurai und schaut sich suchend am Bahnsteig um. Dann entdeckt er die Elfen und schließlich auch den Gnom, der zwischen den beiden hoch gewachsenen Kerlen steht. Dahinter ragt die riesige Gestalt eines Trolls über die Köpfe aller Anwesenden hinaus. Sam kennt den Rigger nicht und ist etwas vorsichtig. Erst nachdem Xanatos die beiden Runner bekannt gemacht hat, gehen sie zu professioneller Kameradschaft über.

Unterwegs zum Park, an dessen Eingang sie sich mit Dr. Zeus treffen wollen, erzählt ihm Gimli mit Unterstützung des Magiers warum es genau geht, zeigt ihm Kopien der Fotos und berichtet von den bisher gewonnenen Erkenntnissen. Sam nickt ein paar Mal und fragt dann nach einer vernünftigen Waffe für ihn. Außer seiner Savalette Guardian hat er nichts dabei und fühlt sich ein klein wenig nackt. Der Schamane verdreht die Augen und tröstet Sam. „Das hat Zeit bis später. Momentan muss es die kleine Artillerie tun“ mein er und zeigt dann aus dem Fenster. „Brook Park“, hier ist es.

Sa, 14.10.2059, 12:00 Uhr – Houston – Brook Park

Kurz vor Mittag erreicht der neue Van der Runner den Brook Park. Die Grünanlage liegt inmitten einiger Geschäftshäuser und bildet einen hübschen Kontrast zu den hohen Bauten in der Umgebung. Serious Sam ist das Gelände alles andere als willkommen. „Schöne viele Plätzchen für Scharfschützen“ orakelt der Samurai und steigt an der Seite von Gimli und Darkblade aus dem Wagen. Xanatos steigt kurz darauf ebenfalls aus und schlendert zu einer der vielen Parkbänke.

Dort nimmt er Platz, schließt die Augen und projiziert sich um den Astralraum zu überwachen. Das etwa einen Block große Gelände teilt sich in drei einzelne Rasenflächen auf, die von Büschen und hohen Bäumen umgeben sind. Der gesamte Park ist mit einem schmiedeeisernen Zaun umgeben und weist lediglich drei Tore auf.

Im Park wandern einige Passanten umher und darunter ist auch ein Magier. Xanatos guckt sich den Typen genauer an und gibt dann eine Entwarnung. Der Mensch ist nur an seiner Mittagspause interessiert und ganz und gar in sein SimSinn vertieft.

Pünktlich um 12:00 Uhr tritt ein älterer Mann in einem Nadelstreifenanzug mit einem Gehstock bewaffnet zu den drei Runnern am Tor. Er flüstert ein leises „Discovery“ in die Runde. Darkblade wendet sich ihm daraufhin zu, gibt ihm die Hand und stellt sich und die anderen vor. Dr. Zeus ist sehr ängstlich und wie Lt. Colonel Yavin immer noch Stolz die Arbeit, die sie damals geleistet hatten. Aber die dauernde Frustration und ewige Angst vor der ominösen Geheimorganisation innerhalb des Regierungsapparats haben ihn altern lassen. „Nun gut, der Mann hat schon 80 Jahre auf dem Buckel“ denkt sich Sam „aber da kann man heutzutage noch viel frischer aussehen“.

Die Vier machen sich auf einen Rundgang durch den Park und Dr. Zeus erzählt seine Geschichte von den Ereignissen um die drei bisherigen Missionen zum roten Planeten.

„Angefangen hat alles mit der unbemannten Mission der NASA im Sommer 2001. Die unbemannte Sonde hatte damals unter anderem auch zwei Aufsehen erregende Bilder gemacht, die nicht mit dem normalen Datenstrom zur Erde gefunkt wurden. Die hoch auflösende Kamera hatte Bilder von einem Skelett und einer Gruppe Pyramiden gemacht. Die Offiziellen bei der NASA beschlossen damals, dass die Bilder der Öffentlichkeit nicht zugänglich gemacht werden sollten und vergruben sie in den Tiefen der Archive.

In den folgenden Jahren gab die NASA mit Hilfe der Organisation VEIL Unsummen an Geldern von verdeckten Konten aus. 2011 startete sie dann eine geheime bemannte Mission zum Mars, die die Funde bergen sollte. An der Operation Discovery waren acht Mann beteiligt, von denen nur drei die Erde wieder erreichen sollten. Das Landemodul erreichte die Stelle der Aufnahmen und es gelang den Astronauten, Proben der Pyramiden und des Skeletts zu nehmen.

Aus Gründen der Geheimhaltung wurden die Operationsdaten nicht zur Erde gefunkt. Um ein Abhören der Signale zu verhindern, sollten die Daten erst im Orbit per Richtfunk an eine geheime Bodenstation gesendet werden. Doch soweit kam es gar nicht. Beim Dockingmanöver über dem Mars kam es zu einer Fehlfunktion und das Modul stürzte wieder auf die Oberfläche zurück. Die fünf Astronauten kamen dabei ums Leben. Aber ihr Tod war nicht gänzlich vergebens, denn sie hatten vorher die Container mit den Proben an die Kommandokapsel übergeben. Es war übrigens der 24.12.2011, also der Tag, an dem Ryumo über Japan aufstieg, und jetzt soll keiner sagen, dass dies ein dummer Zufall ist. Die drei restlichen Männer machten sich jedenfalls zurück auf den Weg zur Erde und kamen dort auch heil an.

Aber sie konnten ihren wohl verdienten Ruhm nie genießen. Die Führung der NASA beschloss, auch diese Mission geheim zu halten. Die drei Astronauten wurden ehrenhaft entlassen und großzügig abgefunden; allerdings nicht ohne dass ihnen ein weitreichendes Redeverbot erteilt wurde. Zwei der Männer starben in den folgenden Jahren, nur Lt. Colonel James Yavin ist heute noch am Leben. Er wohnt außerhalb der Stadt auf einem Militärgelände.“

Dr. Zeus hält kurz inner, überlegt und fährt dann entschlossen fort „Die Fotoaufnahmen und die Proben wurden damals mir als wissenschaftlichen Leiter der Operation anvertraut. Ich bekam die Order, alles zu beseitigen. Doch sie können sich denken, dass ich nicht bereit war, mein Lebenswerk so ohne weiteres zu vernichten.

Also spielte ich einige alte Kontakte aus und deponierte das ganze Zeug in einem alten Raketen-silo in Kansas. Die Daten gingen im Crash verloren und so dürfte die Ausrüstung dort noch heute vor sich hin schlummern.

Die ehemalige Abschlussanlage liegt in der Nähe einer verlassenen Farm, die einmal den Hoffmans gehört hatte. Irgendwo nördlich von Wichita, genau weis ich es auch nicht mehr, aber ...“

POPP.

Dann spritzt Blut durch die Luft und der gute Doktor fällt zu Boden.

- Hinterhalt -

Sa, 14.10.2059, 12:10 Uhr – Houston – Brook Park und Umgebung

Darkblade reagiert sofort, zieht seine Waffe und wirft sich zur Seite. Ein heißer Luftzug an seiner Wange kündigt von einem weiteren Geschoss. Es hat ihn nur knapp verfehlt, doch zum Aufatmen bleibt keine Zeit. Während der Körper des toten Wissenschaftlers am Boden aufschlägt wird der Elf von einer dritten Kugel doch noch getroffen.

Die Wucht des Projektils nimmt ihm den Atem. Das großkalibrige Geschoss durchschlägt die Panzerung, die linke Schulter (S-Schaden) und tritt unterhalb des Schlüsselbeins wieder heraus. Mit einem schmerzverzerrten Stöhnen geht der Adept zu Boden und wirft sich mit letzter Kraft in die Deckung eines Busches.

Von dort muss er mit ansehen, wie es auch den Gnom erwischt. Der kleine Schamane wird von dem Geschoss ein gutes Stück durch die Luft geschleudert. Die Panzerung hält und Gimli erleidet nur ein paar blaue Flecke (L-Schaden). Als neben ihm eine Dreckfontäne aufspritzt wird ihm aber nur zu deutlich, dass er es noch nicht geschafft hat. Rasch wirft er sich ebenfalls zwischen das Grünzeug in Deckung.

Serious Sam schlägt ein paar Haken und hält Ausschau nach dem Angreifer. Als der Hecken-schütze auf einem Dach in weiter Entfernung die Schüsse auf den Gnom abgegeben hat konnte er zweimal Mündungsfeuer erkennen,. Er rennt weiter zum Elfenmagier, der aber in diesem Moment in seinen Körper zurückgekehrt, um seinen gebundenen Luftelementar zu rufen. Der Samurai zeigt dem Magier das Gebäude, auf dessen Dach er den Angreifer vermutet.

Gimli bekommt die Beschreibung in seinem Versteck zwischen den Büschen gleichfalls mit und wechselt sofort in den Astralraum über. Er rast dem Gebäude entgegen und kann noch erkennen, wie eine männliche Gestalt durch eine Tür im Inneren des Gebäudes verschwindet. Der Schamane folgt dem Schützen – der große Koffer hat ihn verraten – durch die Tür ins Treppenhaus, doch hier wartet schon die feindliche Rückendeckung.

Gimli sieht sich plötzlich einem projizierten Magier gegenüber, der ihn ohne zu zögern mit einem Manablitze angreift. Doch der Schamane ist vorbereitet und so prallt der Spruch wirkungslos an seiner Abschirmung ab. Der Gnom erwidert den Angriff mit einem Zauber. Dieser kann die Verteidigung des Gegners aber ebenfalls nicht durchdringen. Der Magier wechselt sogleich die Taktik und greift den Runner mit einem langen Messer an. Mit einigem Entsetzen muss Gimli erkennen, dass es sich dabei um einen aktivierten Waffenfokus handelt, der ihm sehr gefährlich werden kann. Nur mit Mühe kann er dem Stoß ausweichen und versucht es seinerseits erneut mit einem Zauberspruch.

Doch die Attacke verpufft wieder ohne Wirkung und fällt sogar auf ihn zurück. Er muss dem Entzug Tribut zollen und merkt die Erschöpfung des kurzen Kampfe (L-Bet.) schon jetzt. Als ihn der Gegner dann auch noch mit dem Messer trifft und ihm eine blutige Spur (M-Schaden) über die Brust zieht, reicht es ihm und er lässt den Scharfschützen entkommen. Diesen Kampf kann er nur noch verlieren und so zieht er die Flucht vor.

Zurück in seinem Körper kann er zwar seine Wunde heilen (+2 Kästchen, noch L), doch die Kopfschmerzen bleiben ihm. Einen Heilzauber wirkt auch Xanatos auf Darkblade, der noch immer schwer blutend in den Büschen liegt. Die Passanten laufen schreiend und kreischend durch die Gegend und einige bieten sogar ihre Hilfe an. Ein kurzer Blick auf den zeretzten Schädel von Dr. Zeus zerstört jegliche Hoffnung, dass der alte Mann den Anschlag überlebt haben könnte.

Die lauter werdenden Sirenen bedeutet zudem mit Sicherheit Ärger und so suchen die Runner ihr Heil im geordneten Rückzug. Dem Adepten geht es nach der magischen Behandlung des Elfen wieder besser (+6 Kästchen, voll geheilt) und er rennt mit den anderen zum Wagen, wo Gimli schon die Tür offen hält und nur noch auf den Rest wartet. Sam gibt Rückendeckung und eilt rückwärts laufend ebenfalls auf den Van zu, springt auf und schließt die Tür erst nachdem Machinehead den Wagen beschleunigt.

Das Treffen lief verheerend! Doch die wirklich wichtige Information konnte Dr. Zeus noch liefern. Das geheime Lager mit allen Proben und den originalen Daten der Missionen. „Was für ein Schatz“ geht es ihnen durch den Kopf. So erklärt sich auch das Interesse der anderen Parteien. Der alte Wissenschaftler hat das Versteck nie verraten und deshalb konnten weder die NASA, noch AresSpace oder irgendeine andere Regierungsbehörde davon wissen. Die Lage der vielen Raketensilos ist im berühmigten Crash des Internets verloren gegangen. Somit war der verblichene Dr. Zeus bis heute so etwas wie der alleiniger Wahrer des Wissens.

Sa, 14.10.2059, 14:30 Uhr – Houston – Hotel „Blue Mountains“

Nach ein paar Runden durch die Stadt ist das Team sicher, dass ihnen die Attentäter nicht auf der Spur sind. Die zwei feindlichen Agenten waren gut, fast zu gut, denn wenn die Schüsse mehr Wucht gehabt hätten oder präziser gewesen wären, könnten sich Darkblade und Gimli die Mohrrüben von unten ansehen.

Aber so fahren sie zusammen mit Machinehead, Sam und Xanatos zum Hotel zurück und geben die gewonnenen Infos an Fastclick weiter. Der macht sich gleich daran, die Farm in der Matrix zu suchen. Doch die Runner wollen nicht zuviel Zeit verlieren und drängen den Decker, nur das nötigste zu recherchieren und packen unterdessen ihre Ausrüstung zusammen und tragen die paar Taschen in den Van.

Sie überprüfen ein letztes Mal ihre Ausrüstung, checken die Waffen durch und vergewissern sich, dass die Panzerjacken in Ordnung sind. Der Adept muss sich allerdings unterwegs eine neue besorgen, denn seine alte wurde vom Scharfschützen zerfetzt. Aber auch für den Gnom wird es Zeit, seine Jacke zu wechseln, denn auch wenn der Schuss nicht durchging, so wird es der nächste tun, denn das Material ist hinüber.

- Nordwärts -

Sa, 14.10.2059, 15:00 – Texas – Unterwegs

Nachdem Fastclick seine sieben Sachen gepackt hat, verlassen die Runner gegen 15:00 Uhr die Stadt und fahren nach dem Highway nach Norden. Der Decker hat die **Hoffman Farm** in der Matrix gefunden. Das alte Gehöft liegt in der Nähe der Kleinstadt Haggard. Eigentlich liegt das verdammte Nest überhaupt nicht in der Nähe von Wichita, sondern weiter im Nordwesten.

Die Fahrstrecke beträgt gute zwölfhundert Kilometer und sie müssen durch ganz Texas und auch noch durch halb Kansas. Der Rigger und Fastclick unterhalten sich ein wenig über die günstigste Route und nachdem der Decker die aktuellen Verkehrskontrollen ermittelt hat, kann Machinehead ordentlich Gas geben. Keiner des Teams hat Lust auf eine lange Autotour und so ist man um jeden Zeitgewinn froh.

An der Grenze zwischen Texas und Kansas wechseln sie an einem Rasthaus den Wagen. Der junge Angestellte nimmt den bisherigen Leihwagen zurück bescheinigt den ordnungsgemäßen Zustand; dann bekommt das Team einen neuen Van der diesmal über eine Fernsteuereinrichtung verfügt und düst weiter in die Nacht hinein.

So, 15.10.2059, 00:30 – Haggard, Kansas

Der neue Wagen geht wie der Teufel und die Runner kommen rasch vorwärts. Kurz nach Mitternacht erreichen sie nach ruhiger Fahrt die Kleinstadt Haggard. Serious Sam steigt an einer Tankstelle aus und erkundigt sich bei der Kassiererin nach der Farm. Die junge Dame weiß erst nicht genau Bescheid, doch dann fällt es ihr wieder ein.

Die Farm liegt gute 20 Kilometer nördlich der Stadt und wird nicht mehr bewirtschaftet. Der vercyberte Samurai macht trotz aller Freundlichkeit einen bedrohlichen Eindruck auf die Frau und so ist sie froh, als der Runner seinen Snack zahlt und den Shop wieder verlässt.

- Ein Sarg im Kornfeld -

So, 15.10.2059, 00:50 – Haggard, Kansas – Hoffman Farm

Der Weg ist nicht zu verfehlen und so steuert Machinehead das Team bis kurz vor die Abzweigung zur der gesuchten Farm. Im fahlen Mondlicht stehen die hohen Maisfelder links und rechts der Straße mannshoch und nehmen den Runnern jegliche Sicht. Etwa einen Kilometer vor der Abzweigung, die von den Scheinwerfern des Vans gerade noch ausgeleuchtet wird, parkt der Troll das Gefährt am Straßenrand und stellt den Motor aus. Gimli, der Schamane, steigt aus und beschwört einen **Feldgeist** (Kraft-5, 2 Dienste), um sich und das Team abzusichern. Dabei strengt er sich mehr an als gedacht und spürt ein leichtes Ziehen in der Schläfe (L-Bet.).

Nun ist Xanatos an der Reihe und klärt im Astralraum die Umgebung auf. Der projizierte Körper des Elfenmagiers fliegt über die Felder hinweg zu der Farm. Dort ist alles verlassen und Xanatos entdeckt hier keine Hinweise auf eine Gefahr. Dass am Eingang zum Raketensilo keine Schilder stehen war klar, aber wenigstens ist hier kein Hinterhalt zu befürchten. Nach wenigen Minuten kehrt er um und schwebt zurück zu seinem Team.

Doch an der Einmündung des Feldwegs zur Landstraße hält er inne. Einige Meter nördlich des Weges sieht er zwischen den Maispflanzen einen großen dunklen Fleck. Nachdem er näher heran ist, kann der Initiat einen Jeep erkennen, in dem vier Personen angespannt warten. „Verflucht, doch ein Hinterhalt“, denkt sich Xanatos und askennt die Wartenden.

Zurück bei Team berichtet der Magier dann, dass alle vier mäßig vercybert und mit Gewehren bewaffnet sind. Die Runner beschließen, den Spieß umzudrehen. Sie nehmen ihre Waffen und steigen lautlos aus dem Wagen. Dann teilt sich die Gruppe und Darkblade wendet sich mit dem Magier nach Norden, während der Troll, Sam und Gimli sich gleich nach Westen ins Maisfeld schlagen. Sie werden sich den wartenden Söldnern, Agenten, oder was auch immer von der anderen Seite her nähern.

Etwa fünfzig Meter vor dem Jeep, ihrem anvisierten Ziel, hält der Adept noch einmal inne und bittet Xanatos um eine weitere Aufklärung. Darkblade hat so ein komisches Gefühl im Bauch und als der initiierte Zauberer wieder die Augen aufschlägt, kann er an dem besorgten Gesicht schon erkennen, dass hier etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist.

„Keine Sau mehr da“ raunt der andere Elf ihm zu und sofort wendet Darkblade vorsichtig den Kopf in alle Richtungen. „Scheiß Mais“, denkt sich der Adept und fasst seine Waffe fester und versucht durch die hohen Pflanzen hinweg einen der Gegner zu entdecken. Die Bande hat den Jeep verlassen und scheint ihn nun als Lockvogel zu benutzen. Es ist offensichtlich, dass die vier Bewaffneten irgendwo lauern und nur auf die Runner warten.

Die Dunkelheit erschwert die Suche erheblich, doch dann kann Darkblade mit seiner natürlichen Infrarotsicht eine Bewegung rechts von sich ausmachen. Rasch richtet er seine Ares Squirt auf das Ziel aus und gibt einen lautlosen Schuss ab. Die mit Zyanid (4T) versetzte DMSO-Wolke trifft eine Lücke in der Panzerung, doch das Opfer zeigt sich davon nur wenig beeindruckt (L-Schaden).

Dann geraten die Runner ins Ziel der Gegner. Von zwei Seiten eröffnen sie das Feuer auf die beiden Elfen. Der Mann, auf den Darkblade geschossen hatte, hält auf den Magier an und mit einem lauten Stakkato säht eine Sturmschrotflinte Unheil. Doch die Kugeln verfehlen ihr Ziel und rasieren nur etliche der Pflanzen ab. Der Adept wird von einer anderen Richtung aufs Korn genommen und muss dem automatischen Feuerstoß eines Sturmgewehrs ausweichen, der aber ebenfalls nur unter den Maiskolben reiche Ernte hält.

Es entwickelt sich ein kurzes Feuergefecht, geprägt durch die Deckung der Maispflanzen und die herrschende Dunkelheit. Darkblade landet noch einen weiteren Treffer mit seiner Sprühwaffe, doch der Gegner ist außerordentlich widerstandsfähig und reagiert kaum auf das Zyanid (+L). Er merkt, dass er so nicht weiterkommt und wechselt die Taktik. Nun setzt er die kombinierten Kräfte des **Ki-Schlages** (8S) und des **Fernschlags** ein. Das Opfer der Attacke wird wie aus dem Nichts von einer gewaltigen Faust getroffen. Das Resultat sind – trotz Sicherheitspanzer – einige hörbar gebrochene Knochen (+M-Schaden).

Auch die panzerbrechenden Kugeln (Salve, 10S) aus der Savalette Guardian des Magiers zeigen weniger Wirkung als gehofft und richten kaum Schaden an (M-Schaden). Die Männer sind zäh und feuern weiter. Dabei entsteht ein Kampf über Kreuz, bei dem keiner seinen Gegner direkt angreift. So trifft dann die Salve dieses Agenten den Adepten, der sich für seinen Schlag voll aufrichten musste. Die Kugeln durchsieben erneut die Panzerung (Salve, 11S) und nur durch enormes Glück (1 Erfolg gekauft, -1 Karmapunkt) kann Darkblade das Schlimmste verhindern; er erleidet nur eine mäßige Durchschusswunde (M-Schaden) im linken Oberarm.

Da beide Parteien nun wieder stärker in Deckung gehen verfehlen die nächsten Attacken ihre Ziele und so langsam geht den Pistolen der Runner die Munition aus. So greift der Adept noch einmal beherzt an und schickt sein Opfer per Fernschlag ins Reich der Toten. Als sei dies ein Signal gewesen, erwischt Xanatos im selben Moment den anderen Agenten. Mit einer Salve aus der automatischen Pistole (10S, APDS) erledigt auch er seinen Gegner. Dann wendet er sich Darkblade zu und heilt die Schussverletzung mit Hilfe seiner Magie (+3 Kästchen, voll geheilt).

Keine hundert Meter weiter im Süden entwickelt sich zur gleichen Zeit ein ähnlicher Schusswechsel zwischen den drei Runnern, die von Süden kommen und den beiden anderen Agenten.

Eigentlich können nur Machinehead und Serious Sam agieren, denn Gimli hat sich erneut projiziert, um das Farmgebäude zu untersuchen. Anschließend sucht er die nähere Umgebung ab. Als sich die Agenten langsam von zwei Seiten nähern, liegt der Gnom zwischen den beiden anderen Runnern.

Der Samurai bemerkt einen der beiden und feuert zwei Salven aus seiner Savalette Guardian in die Richtung. Doch er verfehlt das Ziel ebenso, wie die sein Gegenüber und Machinehead, der den anderen Agenten aufs Korn nimmt.

Dieser zeigt sich von der Attacke unbeeindruckt und zielt weiter auf den Samurai, den er nun mit einem Feuerstoß (11S) aus der **Ares Alpha Combatgun** erwischt. Doch der Runner ist hart im nehmen und macht sich nicht viel aus den Treffern (L-Schaden). Ganz im Gegenteil. Obwohl um ihn herum die Kugeln der Agenten und auch die des Riggers nur so durch die Luft fliegen, wechselt er per Smartverbindung den Feuermodus und gibt zwei gezielte Schüsse auf seinen Gegner ab.

Die Kugeln (2x 9M) lassen den Agenten taumeln (L-Schaden) und so bewegt er sich geradewegs in den Feuerstoß der Riggers. Machinehead hat sich mit seiner erbeuteten **Steyr AUG II** ebenfalls auf diesen Gegner eingeschossen (Salve, 11S) und verletzt ihn böse (+M). Unter den nun ungezielter werdenden Attacken der Gegner landen beide Runner weitere Treffer und schicken den Mann in die ewigen Jagdgründe.

Der verbliebene Agent hat sich in seiner Deckung verkrochen. Da der Samurai sein Magazin wechseln muss hält der Rigger den Gegner mit automatischem Feuer (je 11S) nicht nur unten, sondern erzielt auch einige Wirkungstreffer (S-Schaden). Der schwer verletzte Gegner ist aber ein harter Hund und will partout nicht aufgeben. Mit einem martialischen Aufschrei stürzt er sich ihnen entgegen. Unter dem Feuer beider Runner hämmert die **Franchi SPAS** in seinen Händen los (je 10S). Sowohl Machinehead (M-Schaden), als auch Serious Sam (+L) stecken noch einmal ordentlich ein, dann bricht der Agent aus unzähligen Wunden blutend vor ihnen zusammen.

Die nächsten Schritte, die die beiden hören, stammen von Darkblade und Xanatos, die sich zu ihren Kameraden durchgeschlagen haben. Sie vergewissern sich, dass alle vier Gegner tot sind, dann durchsuchen sie die Leichen. Machinehead und der Elfemagier nehmen jeweils eine der beiden Franchi SPAS Sturmschrotflinten an sich. Der Samurai zückt dagegen nur wortlos sein Messer und nimmt einen der Daumen mit - man weiß ja nie! Dem Rigger ist noch eine KeyCard aufgefallen, die einem der Schützen um den Hals hing. Er reißt die Kette durch und steckt die Karte ein.

Inzwischen ist Gimli mental wieder beim Team angekommen und verflucht sich für den Ausritt in den Astralraum. Aber dies nur für einen kurzen Augenblick, dann gehen alle in Richtung des Jeeps, um dort eventuell mehr über die Angreifer zu erfahren. Doch außer den Waffen finden sie keinerlei persönliche Gegenstände. Auf halben Weg zum Jeep kommt Darkblade die Idee, den Mietwagen zu holen und verabschiedet sich mit einem „bis gleich“ beim Team.

So, 15.10.2059, 01:05 – Haggard, Kansas – Hoffman Farm

Am Jeep angekommen nimmt der Troll die Einbruchssicherung unter die Lupe und grunzt ein verwünschendes Etwas vor sich hin. Die Tür bleibt dennoch zu und erst der separierte Daumen des Agenten bringt in Verbindung mit der KeyCard den erwünschten Erfolg. Serious Sam hält das Körperteil gegen den Sensor und grinst den Rigger einfach an, als sich die Tür mit einem leisen Surren des Servomotors öffnet.

Machinehead ignoriert den Samurai und wuchtet sich auf den beengten Fahrersitz. Ein kurzer Blick und schon blitzt es in den Augen des Riggers auf, denn der Wagen ist verriggt. Die Freude wird allerdings gleich wieder gedämpft, denn auch der Jeep ist mit einer hochwertigen Verschlüsselung gegen unbefugtes Benutzen gesichert. Resigniert wendet er sich daher den anderen Armaturen zu und entdeckt ein Display, mit einer Karte und einigen leuchtenden Punkten. Etwas neben dem Zentrum in der Darstellung scheint der Jeep zu stehen und der eine Fleck, der sich nach Süden bewegt, könnte der Adept sein, der den Wagen holen will.

„Shit“, entfährt es ihm. „Wir werden von einer Drohne aus der Luft beobachtet“, teilt Machinehead den drei anderen Runnern mit. Auch Darkblade hört die Mitteilung über Funk, doch für ihn kommt die Durchsage leider zu spät.

So, 15.10.2059, 01:15 – Haggard, Kansas – Hoffman Farm

Der Elf hat sich zum Rand des Maisfelds durchgeschlagen und geht anschließend zügig an der Straße entlang nach Süden. Er hält sich im Schatten der hohen Pflanzen, schaut immer wieder wachsam um sich und hält nach ihrem Wagen Ausschau.

Doch kaum, dass er die Warnung von Machinehead hört, erhebt sich ein dunkles Ungetüm aus Erde, Steinen, Dreck und Asphalt. Ein Erdelementar (Kraft-6) türmt sich über zwei Meter hoch vor ihm auf und greift ohne zu zögern an. Noch eher der Elf reagieren kann, rammt ihm der Koloss einen kinderkopfgroßen Fels (8S) – sollte wohl die Faust sein – vor die Brust, auf dass ihm Hören und Sehen vergeht. Doch der Adept ist nicht aus Zucker und kann die Attacke noch wegstecken und nimmt nur einige Prellung mit (+L-Schaden).

Darkblade legt nun alle Kraft in seinen KI-Schlag. Er drängt auf den Elementargeist ein, doch dieser ist behänder als gedacht, weicht dem Angriff lässig aus und hämmert dem Elfen ein Stück Asphalt (8S) auf den ausgestreckten Schlagarm. Der Schmerz fährt Runner hoch bis in die Schulter. Ein schmerz erfüllter Schrei begleitet das brechende Ellbogengelenk (+M-Schaden), doch Darkblade lässt nicht nach!

Und er erkennt die Brisanz der Situation. „Ich kann hier draufgehen“, macht er sich klar, wirbelt unter der nächsten Attacke des Geistes hindurch und tritt dem Gegner in die Weichteile. Doch bei dem magischen Wesen gibt es die nicht. Dennoch erzielt der Tritt Wirkung (M-Schaden), denn auch in ihm lag die Kraft des KI. Der Elementar gibt einen undefinierbaren Laut von sich und wirft sich nach vorn. Von dem Angriff überrascht, stürzt der Elf unter der Last des Kolosses zusammen und wird von ihm **verschlungen** (+M-Schaden).

Es wäre wohl das Ende gewesen, wenn nicht in diesem Augenblick die beiden Zauberer im Astralraum aufgetaucht wären. In einer gemeinsamen Anstrengung gelingt es Xanatos und Gimli, den Geist zu **verbannen** und Darkblade zu retten. Der Elf liegt schwer verletzt am Boden und ringt um Hilfe. Es sieht nicht gut aus (9 Kästchen) und in ihrer Astralgestalt können die Zauberer ihm nicht helfen. So bleibt der andere Elf als Wache zurück und Gimli fliegt zum Jeep und in seinen Körper. Der kleine Schamane heißt dem Rigger, den Wagen zu starten. So schnell es geht, fahren sie zurück auf die Straße, um Darkblade zu helfen.

Sie erreichen den am Straßenrand liegenden Elfen in weniger als einer Minute und der Gnom hüpfte aus dem noch fahrenden Wagen um Darkblade seine magische Unterstützung zukommen zu lassen. Doch die Verletzungen sind sehr schwer und es gelingt Gimli nicht, alle Wunden zu schließen (+6 Kästchen, noch M-Schaden). Da im Astralraum alles „sauber“ ist, beendet Xanatos seine Projektion und kehrt nun ebenfalls in seinen – im Wagen liegenden – Körper zurück.

Anschließend kümmert sich der Schamane auch noch um den Rigger. Auch hier gelingt die Heilung nicht vollkommen, was aber an den massiven Einbauten liegt. Gimli kann die größten Löcher stopfen (noch L, 2 Kästchen) und muss auch bei ihm selber Hand anlegen. Dies gelingt ihm besser und so hat er nur noch ein paar leichte Blessuren (noch L), die eigentlich nicht der Rede wert sind.

Bevor sie weiter zur Farm fahren spricht der Gnom noch einen „**Schmerzresistenz**“-Zauber auf den Adepten und auch Xanatos bedenkt den Elfen mit einem magischen Geschenk. Eine kleine Handbewegung später leuchtet ein grünlicher, magischer Kokon um Darkblade herum auf und kündigt von dem „**Panzer**“, der ihn vor weiteren Angriffen schützen soll.

So gerüstet erinnert er sich der Drohne, die das Team die ganze Zeit über beobachtet hat und feuert kurzerhand ein komplettes Magazin hin den Himmel. Doch das kleine Fluggerät ist zu weit oben, und so verfehlen die Kugeln das Ziel. Diese reagiert dennoch und steigt einfach weiter hinauf, was mit Sicherheit die Qualität der Aufnahmen nicht verbessert wird.

- Ein Wiedersehen -

So, 15.10.2059, 01:25 – Haggard, Kansas – Hoffman Farm

Der Weg abseits der Straße ist staubig, voller Schlaglöcher und ziemlich überwuchert. Hier ist schon lange kein Wagen mehr gefahren. Machinehead und die Runner nähern sich zügig dem Farmgebäude. Der Schamane hatte die Gegend noch einmal kurz ausgekundschaftet, doch er hat keine weiteren Gefahren entdeckt. Hinter dem Jeep folgt Serious Sam im Leihwagen. Das Team wollte den Van nicht aufgeben und so hat sich der Samurai kurzerhand hinter das Steuer gesetzt und bemerkt nebenbei den schlafenden Fastclick auf der Rückbank, den man schon fast vergessen hatte.

Das Haus der Farm ist einfach gehalten und sieht ziemlich baufällig aus. Der Troll setzt zwei seiner Drohnen ab und die Arachnoiden sichern die Hausecken zu beiden Seiten der Veranda. Machinehead bleibt im Jeep und behält das Gelände und den Gnom auf dem Beifahrersitz im Auge.

Gimli, der Schamane, hat sich doch noch einmal in den Astralraum begeben und will das Haus näher unter die Lupe nehmen. Er sieht noch, wie Sam und die beiden Elfen links um die Hütte schleichen, dann schwebt er astral durch die erste Wand und landet in der Küche. Doch hier hat er nun eine unangenehme Begegnung mit einem Bekannten.

Der komische Elf aus Houston ist im Farmhaus. Und nicht allein. Am Boden erkennt der Gnom zwei tote Menschen, wahrscheinlich Agenten, die in verrenkter Pose vor dem Kamin liegen. Auf dem Grillrost brutzeln einige saftige Steaks und er dankt seinem Totem, dass die Gerüche hier nicht so stark wahrnehmbar sind. Dennoch zeigt ihm die unheilvolle Färbung des Astralraums (Hintergrundstrahlung-1), dass hier etwas Schreckliches geschehen sein muss.

Der Elf wendet sich Gimli zu und begrüßt ihn freundlich. Der Gnom weiß nicht so recht, wie er mit seinem Gegenüber umgehen soll und hält ein wenig Smalltalk, der ihn aber auch nicht weiter bringt. Als ihm der Elf dann noch eines der Steaks anbietet, dankt Gimli und zieht sich zurück.

Draußen am Haus hat der Samurai inzwischen den Einstieg zum Keller gefunden und versucht ein altes Schloss aufzubrechen. Doch das Eisen ist alt und verrostet und der saure Regen der letzten Jahrzehnte hat ein Übriges dazu getan. Schließlich wird es Sam zu bunt. Er zieht seine Guardian, stellt per Smartverbindung den Schussmodus auf Einzelfeuer und platziert zwei gut gezielte Schüsse am Schloss. Dann ist die Tür offen und jeder noch anwesende Wächter gewarnt.

Doch die sind eh hinüber, denkt er sich und stiert in das dunkle Loch zu ihren Füßen. Xanatos und Darkblade erkennen mit ihren Elfenaugen die Umrisse einer hölzernen Stiege, die in einen einfachen Kellerraum führt. Die Wände sind mit alten Regalen vollgestellt, die Wände mit Lehm verschmiert. Der Adept holt eine Fackel aus seiner Hose, drückt den Zünder und wirft das Päckchen hinab. Augenblicke später wird der Raum hell erleuchtet und auch Sam kann nun etwas erkennen. Bevor die drei Runner den Abstieg wagen, manifestiert sich die Gestalt des kleinen Zauberers neben ihnen. Gimli berichtet den Runnern von dem Elfen in der Küche und dem ekligen Barbecue, dann zieht er sich in den Jeep zurück um auch den Rigger zu informieren.

So, 15.10.2059, 01:30 – Haggard, Kansas – Hoffman Farm

Die beiden Elfen beschließen, nun auch mal in die Küche zu schauen und lassen Serious Sam mit einigen Reservefackeln im Keller zurück. Dort tastet Sam die Wände ab und findet bereits nach wenigen Minuten eine mannshohe Eisenplatte an der Wand. Daneben stößt er auf ein passendes Schränkchen, das in Hüfthöhe in die Wand eingelassen wurde. Doch hinter dem Deckel lauert ein Tastenschloss, das sich nach wenigen Sekunden aktiviert und mit einem grün leuchtenden Display zur Eingabe auffordert.

Sam zückt sein Elektronik-Werkzeug und versucht, das Schloss zu knacken. Doch das Teil ist ziemlich alt und irgendwie hat er die Tricks auch schon wieder fast vergessen. „Verdammt, das kann doch nicht so schwer sein“ denkt er sich und arbeitet weiter. Doch als das Schloss sich am Ende schließlich öffnet ist über eine halbe Stunde vergangen.

Darkblade und Xanatos waren unterdessen ebenfalls in der Küche und haben sich mit dem anderen Elfen unterhalten. Naja, jedenfalls haben sie es versucht. Der Kerl ist zwar freundlich, aber dennoch ziemlich unzugänglich. Der Versuch des Adepten, die Emotionen des Elfen zu spüren schlägt ebenso fehl, wie der Versuch des Magiers, die Aura des Unbekannten zu lesen.

Nach einigen Minuten kommt auch noch der Troll hinzu und Machinehead lässt sich von dem Fleisch verführen und nimmt die erneute Einladung freudig an. Er hat das erste Stück schon verschlungen und kaut gerade auf dem zweiten herum, als ihn der Elf fragt ob er noch ein weiteres möchte. Damit wendet er sich einem der am Boden liegenden Agenten zu und säbelt ein großes Stück Fleisch aus der Seite.

Der Rigger erkennt schlagartige die Situation und würgt den Rest des Steaks wieder hervor, dreht sich mit entsetztem Blick zu den beiden anderen Runnern um spurtet aus der Tür zurück auf den Hof. Dort hören Darkblade und Xanatos, wie sich der Troll geräuschvoll übergibt.

„Schade um das gute Fleisch“ bemerkt der Elf dazu nur und schüttelt den Kopf. Die Runner tun das gleiche und wenden sich ab, um nachzusehen, wie weit Sam mit dem Keller gekommen ist. Machinehead hat sich inzwischen wieder erholt und steigt gerade zu Gimli in den Jeep.

- Ariadne einfach -**So, 15.10.2059, 02:10 – Haggard, Kansas – Im Untergrund unter der Hoffman Farm**

Kurz nach zwei Uhr nachts schleichen sich Sam, Darkblade und Xanatos in den quadratischen Gang, der sich hinter der Tür aufgetan hat. Der Weg führt leicht bergab und wurde von den damaligen Erbauern schnurgerade angelegt. Der Beton hat im Laufe der Zeit einige Risse bekommen und vereinzelt tröpfeln schon Wassertropfen die getünchte Wand hinunter.

Die Runner wagen sich mit durchgeladenen und entschulten Waffen vorwärts, doch noch ist kein Feind zu erkennen. Nach einigen Metern Wegstrecke flammen dann auch die Beleuchtungskörper auf, die in regelmäßigen Abständen in 2,50 m Höhe an der Decke hängen und ein schwaches Licht verbreiten.

Nach etwa 500 m gerader Wegstrecke erreichen die drei Einbrecher das erste Hindernis. Der Gang endet vor ihnen an einer Stahltür, in die nur eine winzige Glasscheibe eingelassen wurde. Das milchige Glas erlaubt keinen klaren Blick auf den dahinter liegenden Raum. Links von der Tür weicht der Gang etwa zwei Meter zurück und macht Platz für zwei Regalschränke, die hier wahrscheinlich bei der Evakuierung zurückgelassen wurden. Ein kurzer Blick von Xanatos hinter die verstaubten Türen bringt aber nur leere Dokumentenhüllen an das schwache Licht.

Serious Sam packt unterdessen wieder seine Elektronikausrüstung aus und versucht sich an dem neuen Schloss. Dieses befindet sich rechts neben der Tür und ist nicht ganz so widerspenstig, wie jenes im Keller der Farm. Nach knapp fünf Minuten ist auch diese Tür entriegelt und das Team steht in einer Art Empfangsschleuse. In dem kleinen Büro stehen ein paar leere Aktenschränke, zwei leere Regale und auf dem quer zur Tür stehenden Schreibtisch liegt sogar noch eine alte Schreibunterlage. Daneben ist ein antiker Monitor in den Tisch eingelassen.

Über eine zweite Tür folgen die Elfen dem Samurai in einen weiteren Gang, der zu einer Unterkunft führt. Hier finden sie Unterkünfte für etwa zwölf Personen, eine Küche und einen Vorratsraum. Der Gang endet an einer weiteren Panzertür, die allerdings um einiges massiver aussieht als alle bisherigen Türen.

So, 15.10.2059, 02:35 – Haggard, Kansas – Raketenbasis bei der Hoffman Farm

Darkblade und Xanatos beobachten leise, wie Sam auch das Schloss dieser Tür demontiert und versucht, den Schließmechanismus zu überwinden. Doch das blinkende rote Lämpchen an der Tür zeugt von einer aktiven Sicherung, die trotz der Jahre immer noch aktiv zu sein scheint. Der Samurai dreht sich zu den Elfen um und schüttelt missmutig mit dem Kopf. Das Schloss ist sehr kompliziert und mit den vorhandenen Werkzeugen von Sam nicht zu öffnen.

Die Runner beratschlagen kurz, dann erklärt sich der Magier bereit, den Decker zu holen. Fastklick sollte mit seinem hochmodernen Deck in der Lage sein, so ein altes Schloss zu überwinden und die Tür zu öffnen. Der Funk war schon nach wenigen Metern im Tunnel ausgefallen. Wahrscheinlich ist das Material sehr dicht und mit viel Eisen versehen. Daher muss sich Xanatos projizieren und fliegt mit seinem Astralkörper zurück zum Keller und zum Jeep, wo er sich in manifestierter Gestalt ja durchaus bemerkbar machen kann.

Im Wagen selber macht der Rigger unterdessen eine alarmierende Beobachtung. Auf dem Display sind drei neue Punkte aufgetaucht, die sich mit hoher Geschwindigkeit von Südosten her der Farm nähern. So wie er das Ortungsgerät interpretiert, handelt es sich dabei um drei Hubschrauber, die mit einer Kennung von Ares unterwegs sind. „Es wird sich dabei kaum um den Catering Service handeln“, befürchtet der Troll. Er rüttelt Fastklick wach und greift sich eine der beiden erbeuteten Ares Alpha Combatguns, die noch auf der Rückbank liegen.

Kaum hat der Troll die Fahrertür geschlossen, manifestiert vor ihm der astrale Leib des Elfenmagiers. Xanatos erklärt dem dann auch ausgestiegenen Decker das Problem und will sich sofort wieder verabschieden, als ihm Machinehead auf die nahende Bedrohung hinweist.

Da man nicht unbedingt aufgeben will, ist nun etwas mehr Geschwindigkeit angesagt. Der Troll blockiert die Steuereinrichtung des Jeeps, dann folgt er Fastklick, der mitsamt seinem Deck schon auf dem Weg hinunter in den Keller ist. Machinehead muss sich in dem Gang bücken, kommt aber dennoch zügig voran. Die Tür zum Gang hat er wieder geschlossen und hofft, dass die Verfolger durch das Schloss ebenfalls aufgehalten werden.

- Die Schatzkammer -

So, 15.10.2059, 02:45 – Haggard, Kansas – Raketenbasis bei der Hoffman Farm

Dem Decker gelingt es binnen weniger Minuten, das Schloss zu knacken. Stolz präsentiert Fastklick die Tür, die mit einem schmatzenden Geräusch aus der Dichtung fährt und nach außen schwenkt. Wie bei einem gerade geöffneten Marmeladenglas wird Luft in den Raum gesaugt bis sich der Druckausgleich hergestellt hat. Xanatos erfährt ein ungewohntes Schwindelgefühl, doch dies legt sich gleich wieder.

Er kann es sich nicht so recht erklären und verliert auch kein Wort darüber, sondern wendet sich der kleinen Halle zu. Als das Licht angeht staunen die Runner Bauklötze.

Der Raum ist nicht sehr groß, doch er enthält wohl das wissenschaftlich brisanteste Material des Jahrhunderts. Zur rechten steht ein Schreibtisch mit angeschlossenem Terminal, über das sich der Decker Fastclick gleich hermacht.

Zur Freude des Deckers fährt der Rechner hoch und erlaubt Zugriff auf die Eingangsdaten. Mit dem Adapter, den er auch schon beim vorherigen Nummernschloss verwendet hat, gelingt es ihm, eine drahtlose Verbindung zu dem alten PC aufzubauen und sich in das System zu hacken.

Doch die anderen Runner haben keine Augen für den Computer. Links der Tür reihen sich mehrere Vitrinen an der Wand entlang. Die ersten drei enthalten laut Etiketten die originalen Raumanzüge von Lt. Col. Yavin und seinen beiden überlebenden Kollegen der Operation Discovery. Dr. Zeus hat die Gegenstände wie in einem Museum aufgestellt. Nur langsam sickert den sechs Runnern die Tragweite ihrer Entdeckung ins Hirn.

An der Stirnwand ein weiterer Clou der „Ausstellung“. Das Rettungsmodul der Discovery-Kommandokapsel. So klein und unscheinbar das kegelförmige Gefährt auch aussieht, es hat den drei Astronauten die Rückkehr zur Erde erlaubt. Es muss so gerade durch die Gänge gepasst haben, denn es durchmisst immerhin knapp über zwei Meter.

Auf der gegenüberliegenden Wand dann der absolute Hammer. Unter den vergrößerten Fotos der Pyramiden und des Skeletts – Aufnahmen, die sie ja schon kennen – liegen hier eine handvoll Bruchstücke der Pyramiden und einige Knochen des seltsamen Skeletts. Für einige Sekunden versinken die Runner in ehrfürchtiges Schweigen, doch der Aufruf von Fastclick zerstört die Ruhe in der Artefaktkammer. „Jepp! Ich hab’s“ grinst der Decker das Team an, dann ruckt sein Blick zurück zum Bildschirm und friert ein. „Shit. Shit. Shit. Die sind ziemlich nah dran, Leute!“

- Grabräuber -

So, 15.10.2059, 02:50 – Haggard, Kansas – Raketenbasis bei der Hoffman Farm

Der Decker meint natürlich die drei sich nähernden Hubschrauber. Sie nähern sich gerade dem Grund und Boden der Hoffman Farm und schon springen die ersten schwer gerüsteten Soldaten ins Freie. Doch so genau wissen es die Runner noch nicht und plündern daher lieber die Schätze.

Xanatos dokumentiert ihren Fund mit zahlreichen Fotos und vergisst auch nicht, die Gänge und die Räumlichkeiten auf dem optischen Chip festzuhalten. Der Decker lädt inzwischen die Daten, Berichte sowie sonstige Unterlagen des Projekts vom Rechner herunter – dieser Entdeckung galt sein „Jepp“ – und ruft das Überwachungsprogramm auf, das dem Team den Sicherheitsstatus der Anlage zeigt.

Serious Sam hat keine direkte Beschäftigung und erkundet daher lieber den letzten Gang, der tiefer in den Untergrund führt. Nach wenigen Metern kommt er an einem Raum vorbei, von dem aus ein Fenster in einen leeren Schacht zeigt. In diesem Schacht stand einmal eine nukleare Interkontinentalrakete. Mit einem leichten Schaudern verlässt er den Raum wieder und folgt dem betonierten Gang. Nach über dreihundert Metern kommt er an eine Tür, die zwar verschlossen ist, ihm aber keine große Gegenwehr leistet. Kurze Zeit später steht er in einer Art natürlicher Kaverne zwischen Jeeps und Militärlastern vom Anfang des Jahrhunderts. An der Werkzeugbank hängen noch unzählige Schlüssel, am Boden stehen leere und volle Ölkäster und eine Palette mit Dieselkraftstoff.

„Wenn das nichts ist“ denkt sich der Samurai und öffnet die Tür zu einem der beiden „Hummer“, von denen sein Großvater immer erzählt hat. Das schwere MG in der Dachluke fehlt leider, aber man kann ja nicht alles haben. Zwar findet er nirgends einen Schlüssel, dafür aber drei nigel-nagel-neue Batterien im Regel. Nach dem Austauschen der Batterien kann Sam den Wagen kurzschließen und das Gefährt springt sogar an.

Im Lagerraum sichern die Runner unterdessen die Beute. Darkblade hat einen Schiebewagen entdeckt und kurzerhand die Vitrinen zerschlagen. Der aufheulende Alarm wird vom Decker augenblicklich wieder abgestellt, auch wenn dies nur dazu dient, die Nerven des Teams zu schonen, denn alarmiert sind die Wachen ohnehin schon.

Der Schamane startet nun auch einen astralen Aufklärungsflug und wird im Keller von einigen Agenten überrascht, die sich an der Tür zu schaffen machen. Doch keiner von denen ist magisch aktiv und so kann sich Gimli einen Weg durch die Körper bahnen und ins freie Feld schweben. Dort muss er dann schwer schlucken. „Verdammt! 10 ... 20 ... 30 ...“ er kommt aus dem Zählen kaum noch heraus.

Neben dem Hauptgebäude sind zwei schwere Transporthubschrauber, der Gnom tippt auf Rotormaschinen des Typs **Ares Dragon**, gelandet und spucken Truppen aus. Es müssen an die vierzig Bewaffnete sein und in seinem astralen Magen macht sich das unangenehm flaues Gefühl breit, hier schleunigst verschwinden zu müssen. Er sieht noch einen weiteren Hubschrauber über der Farm, der aber die schmale Silhouette einer Kampfmaschine zeigt. Als sich dann auch noch zwei Geister nähern verzieht sich Gimli und flitzt zurück in den Gang und zum Team.

„Ok, Leute! Abmarsch!“ ruft er in den Raum, kaum dass sich der kleine Körper wieder erhoben hat. Die anderen Runner schauen sich um und Gimli schildert die Lage. Er hat kaum geendet, da brandet eine heftige Druckwelle gegen die Panzertür und ein kurzer Lichtblitz erhellt den Vorraum. Die Angreifer haben sich nicht lange mit dem Schloss beschäftigt, sondern haben den Universalschlüssel für solche Fälle benutzt: C12 Plastiksprengstoff.

Der Adept hat inzwischen einen der Anzüge, drei lange Knochen von dem Skelett und einen Beutel voller Steinfragmente auf den Bürowagen geworfen und nickt mit dem Kopf. „Fertig“ soll das wohl heißen, dann zieht er seine Waffe und checkt sie durch. Auch die beiden Zauberer und Machinehead laden die Waffen durch. Der Decker hat seine Operation inzwischen ebenfalls abgeschlossen. Er verstaut die Chips gerade in seinem Hemd, da ertönt eine weitere Detonation und lässt kleine Betonteile von der Decke rieseln. Fastklick verzieht das Gesicht und greift schweren Herzens ebenfalls zu seiner Pistole. Da öffnet sich die hintere Tür und Sam winkt seinen Kameraden aufmunternd zu.

Er bringt noch ein „Kommt schon. Hinten geht’s raus“ über die Lippen, dann dreht er sich wieder um und joggt den Gang zurück zur Kaverne. Die Runner folgen ihm mit dem Wagen so gut es geht. Die 300 Meter bis zur Garage sind schnell überwunden und als sie die gut erhaltene Höhle erkennen, dröhnt es ein weiteres Mal hinter ihnen auf.

- Flucht -

So, 15.10.2059, 03:05 – Haggard, Kansas – Nördlich der Hoffman Farm

Das Team verliert keine Zeit. Machinehead klemmt sich hinter das Steuer des HUMVEE und lässt sich von Sam den Trick mit dem Kurzschluss zeigen. Sekunden später heult der Motor auf und Gimli springt schon einmal auf die Beifahrerseite, während Xanatos die Beute im Heck des leichten Militärlastwagens verstaut.

Darkblade hat inzwischen das Tor zur Kaverne gesucht, entdeckt und geöffnet. Der Eingang zur Höhle befindet sich am Fuß eines kleinen Hügels und wird von Büschen und hohen Gräsern verdeckt. In wenigen Metern Entfernung verläuft ein Feldweg, der links zurück in Richtung der Farm und nach rechts in die offene Ebene führt.

Er läuft zurück zum Jeep und kann im Gang schon die Scheinwerfer des vorrückenden Angriffsteams erkennen. Dann steigt er ein und zeigt dem Troll den Weg in die Freiheit.

Der Rigger gibt Gas, rumpelt gegen einen anderen Wagen und lenkt den schweren Wagen durch das offene Tor auf den Weg. Die Büsche werden einfach niedergemäht und nach zwei Sätzen über die Böschung ist der „Hummer“ auf freier Strecke unterwegs.

Endlich hat auch das Mobiltelefon des Adepten wieder Empfang. Darkblade ruft ihren Auftraggeber an, um die Übergabe zu regeln. Mr. Johnson scheint einen tiefen Schlaf zu haben, denn er geht lange nicht an seinen Apparat. Als sich der AB meldet unterbricht der Elf die Verbindung und drückt den Knopf zur Wiederwahl. Endlich nimmt jemand die Verbindung an und meldet sich. „Jaa. Hier Steel! Wer ist denn dran?“ tönt es ziemlich verschlafen aus dem Lautsprecher.

„Ah! Hallo Mr. Steel, ähm, Mr. Johnson“ betont Darkblade süffisant die neu gewonnene Info zur Identität ihres Auftraggebers. „Wir haben alles! Daten und Beweismittel, wie gewünscht!“ informiert er ihn. Dann fügt er noch hinzu, dass er sich etwas einfallen lassen soll, wie er das Team hier in Kansas abholt, denn ihnen ist ein Konzernteam in halber Kompaniestärke auf den Fersen!

Mr. Steel wacht rasch auf und schaltet erstaunlich schnell. „Wo sind sie jetzt? Mit welcher Opposition haben Sie zu tun“ erkundigt er sich präzise bei dem Runner.

Machinehead hat inzwischen das primitive Navigationssystem des Jeeps gefunden, aktiviert und auf ihre Bedürfnisse eingestellt. Die Daten zeigen ihre Position ziemlich genau an und Gimli gibt die Werte an Darkblade weiter, der sie für ihren Johnson noch einmal wiederholt.

„Ich werde tun, was ich kann.“, verspricht Steel. „Gehen Sie inzwischen in Deckung. Ich melde mich wieder“. Dann unterbricht er die Verbindung.

Hinter ihnen explodiert in einer hellen Feuerlohe eine große Sprengladung. Im Schein der Flammen können die Runner erkennen, wie die Kaverne in sich zusammenbricht. Die Büsche und Bäume haben Feuer gefangen und werfen groteske Lichter auf die umliegenden Felder, die von vereinzelt Trümmern entzündet wurden.

Zwischen das Fahrgeräusch mischt sich auf einmal das laute Donnern von Rotoren, und über der Anhöhe tauchen die Scheinwerfer eines Hubschraubers auf. Die Verfolger haben ihre Flucht bemerkt und sind dem Team auf der Spur.

Doch Machinehead kann den HUMVEE in einen kleinen Wald steuern und stoppt den Wagen etwa zwanzig Meter tief im Unterholz. Dann werfen die Runner ein altes Tarnnetz, das im Laderaum lag, über den schweren Jeep und hoffen auf Rettung. Das Team verlässt denn Wagen und robbt vorsichtig zum Waldrand vor, um die Verfolger von dort aus zu beobachten. Inzwischen sind alle drei Hubschrauber wieder in der Luft und suchen die Gegend nach dem Wagen ab. Doch ihr Versteck ist (noch) sicher und so harren die Runner ihrer Rettung.

So, 15.10.2059, 03:45 – Haggard, Kansas – Einige km östlich der Hoffman Farm

Der Kampfhelikopter schwebt noch immer in Sichtweite über die Felder, da vibriert Darkblades Telekom und eine unbekannte Stimme meldet sich. „Hey. Ich soll hier jemanden abholen. Der Bus ist gleich da. Wo ist die Haltestelle?“

Erleichtert signalisiert der Elf den anderen, dass die Rettung unterwegs ist. Machinehead gibt die genauen Positionsdaten an Darkblade weiter, der sie dem Anrufer mitteilt. „Alles klar. Bin gleich bei Euch!“ klingt es in der Ohrmuschel, dann wird die Verbindung wieder getrennt.

Die Runner beschließen, die Beute schon mal vom Wagen zu holen. Sie machen sich eifrig daran, die Kisten von Jeep zu laden und an den Waldrand zu schleppen. Darkblade nutzt die Pause um einmal kurz auszutreten, dann holt auch er eine Kiste von der Ladefläche.

Schließlich hört Serious Sam ein leichtes Dröhnen und schaut nach Süden. Er sieht zwar nichts, doch das Dröhnen steigert sich zu einem lauten, infernalischen Donner, der rasch näher kommt und auch die Verfolger anzieht. Alle drei Hubschrauber nehmen Kurs auf das Objekt und leuchten mit starken Suchschienwerfern in die Richtung, die auch das Team beobachtet.

Mitten in das Gedröhn hinein vibriert erneut das Telekom des Elfen und der Fremde bittet um ein kleines Signal. Machinehead nimmt eine Lampe und lässt sie dreimal kurz aufblitzen, dann löscht er das Licht wieder, um nicht auch noch die Verfolger auf sich aufmerksam zu machen.

Draußen vorm Wald donnern irgendwelche Triebwerke auf, dann nähert sich ein mittelgroßer Thunderbird bedrohlich schnell dem Wald. Das Gefährt stellt sich quer, der Pilot gibt Gegen Schub und rauscht mit immer noch beachtlicher Geschwindigkeit keine zehn Meter neben dem Team in das Gehölz. Noch ehe das Gefährt komplett kommt zur Ruhe kommt, öffnet sich die Heckklappe. Aus versteckten Lautsprechern schallt dem Team ein „Bitte einsteigen!“ entgegen, dann gehen die Lichter im Laderaum an und ein stämmiger Ork in blauem Arbeitsdress winkt den Runnern zu,

Die beiden Elfen und Machinehead machen den Anfang, während Gimli und Serious Sam noch sichern. Die Hubschrauber kommen schon bedrohlich nahe. Da die Beutestücke einen immensen wissenschaftlichen Wert haben, verzichten die Piloten auf den Einsatz von Raketen. Dies ist Ihr Glück und ihre einzige Chance. Binnen wenigen Augenblicken sind die Kisten verstaут und nach einer letzten astralen Untersuchen winkt Xanatos die beiden anderen in den Schweber.

So, 15.10.2059, 03:55 – Haggard, Kansas

Darkblade verriegelt die Heckklappe und signalisiert dem Piloten, dass sie bereit sind. Die Schubverktortriebwerke laufen an und heben das Gefährt an, dann setzt der Vorwärtsschub ein und die Runner müssen sich festhalten, um nicht von den Sitzen gerissen zu werden. Der Kampfhubschrauber über dem Wald sieht seine letzte Möglichkeit nun doch in einem Angriff und nimmt die T-Bird unter Feuer. Doch die Geschosse der 30mm Kanone können die schwere Panzerung des Schmugglers nicht durchbrechen. Der Einsatz von Panzerabwehrraketen verbietet sich von selbst, da die Verfolger ja ebenfalls Teile der Beute sicherstellen wollen.

Der Rigger ist recht schweigsam und stellt sich gar nicht erst vor. Die Runner sind alle recht müde und nach dem Abflauen des Adrenalinpegels macht sich die fortgeschrittene Uhrzeit nun deutlich bemerkbar. Die Fahrt, oder besser der Ritt, weg von den Farm verläuft ohne Probleme. Die Hubschrauber von Ares verlieren schnell den Kontakt und weitere Einheiten, die das Team noch abfangen könnten, tauchen vorläufig nicht auf.

- Bazar Bizzar -

So, 15.10.2059, 07:30 – Houston, Texas – Irgendeine alte Fabrik

Das Team hat die Zeit über gedöst und als der Schweber deutlich langsamer wird, scheint man sich dem Ziel zu nähern. Die Runner schmeißen ein paar Aufputschmittel ein und bereiten sich auf die Übergabe vor. Die Zauberer meditieren so gut es geht und bereiten sich mental auf eine Konfrontation vor; nur für den Fall der Fälle. Der Schmuggler steuert den T-Bird durch ein heruntergekommenes Industriegebiet. Über die Außenmonitore kann das Team den Weg verfolgen. Entlang eingestürzter Hallen, brachliegender Flächen und kleinen Gruppen von Obdachlosen bahnt sich das laute Monstrum seinen Weg in Richtung zwei hoher Schornsteine.

Als der Schweber endlich stoppt und auf den Boden sinkt, steht das Gefährt in einem etwa einhundert mal sechzig Meter großem Innenhof, der von Hallen und einer hohen Mauer gesäumt wird. Im Schein der Morgensonne können die Runner einen roten Sportwagen, wahrscheinlich ein **Eurocar Westwind II**, ausmachen, vor dem drei Personen auf sie warten.

Nachdem sich die Klappe des Thunderbirds vollständig gesenkt hat nähert sich das Trio. In der Mitte erkennt Darkblade ihren Johnson, der sich wohl mit zwei Leibwächtern umgeben hat.

„Hallo mit Steel“ begrüßt er den pikierten Konzernvertreter „Wir haben alles, wie gewünscht“.

„Sehr schön, Mr. Darkblade!“ Der Johnson bleibt geschäftlich neutral. Die Wachen sehen aufmerksam aus, aber keine Zeichen von Anspannung. „Sie haben hoffentlich nichts dagegen, wenn ich die Ware kurz untersuchen lasse“.

Xanatos und der Adept stimmen zu, dann wendet sich Mr. Johnson einer leeren Ecke des Hofes zu und nickt kurz. Vor der Mauer zeichnet sich nun plötzlich ein blauer Van ab, der bis vor kurzem nicht zu sehen war. Die Runner schließen auf einen Zauber oder eine hoch entwickelte Tarnvorrichtung, sind aber auf alle Fälle ein wenig beeindruckt. Aus dem Wagen steigen zwei Frauen und ein Zwerg, der einen Klapptisch vor dem Schweber aufbaut. Die Frauen lassen sich die Beute zeigen und untersuchen die einzelnen Stücke sorgfältig.

Nach etwa einer Viertelstunde scheinen sie mit ihrer stillen Untersuchung fertig zu sein und nicken dem Auftraggeber freundlich zu. Mr. Johnson ist hochofren und gratuliert dem Team herzlich. Nach diesem kurzen Emotionsausbruch wird er wieder ernst und lässt sich von einem seiner beiden Begleiter einen Koffer aus dem Westwind bringen. Anschließend versammeln sich alle um den Tisch.

Die Runner haben sich 120.000 ¥ verdient und Steel legt zwölf beglaubigte Credsticks auf die Tischfläche. Dazu noch zwei weitere, die noch einmal 20.000 ¥ wert sind. Xanatos prüft die wertvollen Stifte kurz gegen und nickt die Summe ab. Nach der Übergabe verabschieden sich die drei Gestalten aus dem Van und fahren auch gleich ab.

Darkblade, Gimli, Machinehead, Serious Sam und Xanatos sind jeweils um 28.000 ¥ reicher und der Gnom behält zudem die sechzehn Magazine mit APDS für seinen Ares Predator II. Fastclick, der Decker, hat für ein Festgeld gearbeitet und wirkt ebenfalls ziemlich zufrieden.

Mr. Steel dankt den Runnern zum Abschied noch einmal und überreicht ihnen sechs Tickets für den Rückflug 1.Klasse nach Seattle. Der Flug geht schon um 10:00 Uhr und der Rigger kann das Team bis zum Flughafen bringen. Er hat eine Frachtlizenz für die Stadt und den Terminal, also wird es keine weiteren Probleme geben. Die zurückgelassene Ausrüstung und der Mietwagen könnten ein Problem werden, aber darüber denkt nun auch keiner mehr nach.

- Ende -

Karmavergabe:

Charakter	Karma	Team	Rolle	Kampf	Idee	Schub	Humor	Spez.
Darkblade	10	6	-	2	-	1	-	1
Gimli	10	6	1	1	1	1	-	-
Machinehead	9	6	1	1	1	-	-	-
Serious Sam	8	4	-	1	1	-	-	1
Xanatos	9	6	1	-	-	1	-	1