

Run B12 – Tödliche Gefallen

Gespielt am 20. Februar 2005

Cast of Shadows:

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

- Prolog in den Schatten -

November / Dezember 2059 – Seattle Metroplex

Der Fund des magisch manipulierten Nuklearsprengkopfs in den Redmond Barrens hat das Team ziemlich verunsichert. Auch die Übergabe des von **Gaeatronics** erbeuteten Materials an einen chinesischen Schmuggler (*Armageddon*) half nicht gerade, das Vertrauen in die Sechsten Welt zu steigern. So bleibt das Team bedeckt und erfreut sich seines ertragreichen Lebens in den heimatischen Vierteln von **Snohomish** im Nordosten des Metroplex. Der Winter hat auch in Seattle Einzug gehalten und trotz der allgemein milden Lage am Pazifik hat der Schnee die Stadt dieses Jahr nicht verschont. Ein dickes schmutzig graues Polster liegt über dem Plex, in den Barrens fast tiefschwarz, und macht die Schatten noch unangenehmer als sie es ohnehin schon sind.

Der Troll **Blotch** hat noch immer keine rechten Ambitionen und lebt so in den Tag hinein. Nur ab und zu lässt er sich im **Old Spice** blicken und trifft die Runner um nach einem Job zu fragen.

Darkblade vertreibt sich die Zeit ebenfalls in seinem Viertel von Snohomish, aber er schult dabei gleichzeitig seinen Umgang mit den anderen Metamenschen. Den „Virtual Knigge 2060plus“ wirft er zwar sofort nach dem Kauf wieder in die Mülltonne, aber ansonsten macht er sich schon ganz gut (Etikette-3, 5 Karma, 18 Tage).

Gimli, der Leopard-Schamane, nutzt die Zeit der Ruhe um sich auf seine innersten Fertigkeiten zu konzentrieren. Er versucht seine metamagischen Kräfte zu steigern und initiiert ein weiteres Mal. Nachdem der Versuch einer raschen Steigerung seiner Macht (Astrale Queste, Stufe-6) misslingt, muss der Gnom entkräftet (S-Bet.) eine Pause einlegen. Erst später gelingt es ihm mit Hilfe tiefe Meditationen, sich weitere Mysterien (Initiat 3, 24 Karma, 8 Tage). zu erschließen

Der Weg, sich eine neue **Metatechnik** anzueignen ist damit frei. Auf einer weiteren astralen Reise an der Seite seines Totems Leopard (Astrale Queste, Stufe-2) ergründet er das Geheimnis der **Anrufung** und kann jetzt auch **Große Naturgeister** unter seine Kontrolle rufen.

In der Zwangspause hat Gimli den erbeuteten Stab des **Fomorimagiers** („Armageddon“) untersucht, konnte aber nichts besonderes herausfinden – außer, dass er magisch ist. Der kunstvolle Gehstock ist mit einem walnussgroßen Edelstein verziert, doch damit hat es sich schon. Nach einigen Tagen bringt er das gute Stück dann bei **Anna**, seiner **Taliskrämerin** vorbei.

Die Besitzerin von **Anna's Magical Gifts** in Südwesten von Snohomish nimmt den Auftrag mit Freuden entgegen und verspricht, den Gnom anzurufen sobald sie etwas herausgefunden hat.

Machinehead, der Troll, versucht sich ausnahmsweise mal nicht als metamenschlicher Wagenheber, sondern begibt sich unter einen. Der Rigger schraubt und schweißt was das Zeug hält und arbeitet in zwei Wochen unter Aufsicht etliche alte Karren auf einem Schrottplatz auf. Der Lohn der Mühe sind Praxiserfahrung und etliche gute Tipps (Auto B/R-4, 6 Karma, 14 Tage, 3.500 ¥).

Serious Sam verbringt die kalten Wintertage im Studio und trainiert fleißig seine Muskulatur. Das Schießen macht ihm nicht mehr so viel Spaß wie früher und er verballert täglich nur noch ein paar Magazin um in Form zu bleiben. Für seinen Oberkörper nimmt er dagegen sogar Privatstunden (Stärke-5, 10 Karma, 23 Tage, 9.200 ¥) und der Trainer ist mehr als zufrieden mit dem Samurai und mit seiner Börse.

Xanatos, der Elfenmagier, hat dagegen vom Training erst einmal die Nase voll. Er hat sich ein schönes finanzielles Polster beiseite legen können und verbringt die Wochen mit Müßiggang. Er unterbricht die Zeit nur für die regelmäßigen Treffen des Teams im **Old Spice** und den Besuchen bei **Carlisle**, seiner Taliskrämerin.

- Das Ende eines gemütlichen Abends -

Mi, 10.12.2059, 20:30 Uhr – Seattle, Snohomish – Bar „Old Spice“

Wie üblich hängt die Gruppe der Runner im **Old Spice** ab und genehmigt sich ein paar Bierchen. Der alte Ork hinter der Theke hat mal wieder ein süffiges Gebräu aufgetrieben – auch wenn er wie üblich nicht verraten will, woher es stammt. Später am Abend gesellt sich auch der zweite Troll des Teams dazu. **Machinehead** wuchtet seinen Quadrathintern an den beiden Elfen vorbei und lässt sich neben **Blotch**, der Klaue, auf die Bank fallen. **Darkblade** und **Xanatos** sind wegen der Drängelei genervt, doch das fidele Geplapper des kleinen Schamanen bringt sie dann gleich wieder auf andere Gedanken. Der Schamane, bei dem das Hausbier regelmäßig Wirkung zeigt, will gerade zu einer weiteren Story ansetzen, als ein dunkler Schatten auf ihn fällt.

„Hoi Chummers“ brummt es aus **Old Spikes** Kehle. Während **Martina**, die Schankhilfe, jedem fast unbemerkt einen Spiky Spice serviert, holt sich der Ork einen Stuhl und setzt sich ans Tischende. „So. Dann mal Prost! ... und ich hoffe, Ihr habt noch keinen neuen Job angenommen. Ich steck nämlich ein wenig in der Scheiße, um es mal freundlich zu formulieren!“

„Dann schieß mal los“ nimmt Darkblade den Faden für die Truppe auf und nippt vorsichtig an seinem Longdrink. Das Zeug schmeckt leicht minzig und brennt in der Kehle wie Teufel. Nach einem kurzen Hustenanfall, in den auch **Gimli** und die beiden Trolle einfallen, winkt er dem Ork zu, er soll schon erzählen was los ist. Einzig der Magier macht einen gelangweilten Eindruck und stellt den Drink enttäuscht zur Seite.

„Wo soll ich anfangen“ grübelt Spike, nimmt einen Zug aus dem Glas, schüttelt sich mit Wonne und schildert sein Dilemma. „Ihr wisst doch, dass ich hin und wieder jungen Teams eine Chance geb’ und sie an bessere Jobs vermittle. Diesmal hab ich mich aber leider verschätzt und der Auftraggeber macht mir mächtig Feuer unterm Arsch!“

„Es war ein simpler Schmugglerjob, aber das Team ist überfallen worden. Mr. Johnson will nicht nur seine ursprüngliche Ware zurück, sondern besteht auf dem Tauschgut. Ihr würdet mir einen großen Gefallen machen, wenn Ihr als Backup einspringen könntet. Mr. Johnson ist mit dieser Option einverstanden. Von mir gibt es zusätzlich zu den ausgehandelten Konditionen für jeden von Euch noch 5.000 ¥ Prämie – den Rest müsst ihr mit dem Auftraggeber ausmachen.“

Die Runner beratschlagen kurz. Da der Auftrag nun wirklich einfach klingt willigen nach kurzer Zeit alle ein. Old Spike gibt ihnen dann die Kontaktinformationen.

Sie sollen sich am Freitag gegen zehn Uhr abends in der **Renraku Arkologie** mit Johnson treffen. Er wartet im Club „**Blue Lagoon**“ auf das Team und sie sollen den Barkeeper **Henry** einfach nach **Mr. Silver** fragen.

„Der Silver?“ hakt Darkblade nach, da er sich an einen gleichnamigen Johnson erinnert. „Jupp, genau der!“ bestätigt ihm der Ork und erzählt anschließend ein paar Details zu dem verpatzten Run. „Nun, wie gesagt, eigentlich alles ganz einfach! Das Team sollte ein paar Kisten in der Arkologie aufnehmen und an den Pazifik bringen. Dazu muss man von Seattle in das Gebiet des **Salish-Sidhe-Counsils**, aber das wisst ihr ja. Dort wird Ware gegen Ware getauscht und es geht Heim in den Keller von Renraku. Fertig. Soweit zur Theorie.“, seufzt Old Spike.

„Letzte Woche lief es dann etwas anders ab. Auf dem Weg zur Metroplexgrenze ist das besagte Team dann überfallen worden. Die haben sich das Zeug gekrallt und fast alle gegekkt. Seitdem herrscht totale Funkstille in den Schatten. Von **Dreadlock**, so heißt der Boss der Truppe, hab ich bislang auch noch nichts gehört, aber er war nicht unter den Leichen.“ Die beiden Elfen gucken sich ob des Schattennamens amüsiert an und fragen Spike, ob er noch mehr Infos hat. „Leider nicht. Nachdem fast alle tot sind, komm ich auch nicht weiter. Das Team an sich war nicht schlecht, aber sonst kann ich nur noch sagen, dass die alle aus **Renton** stammten.“

„He! Ich weis selber, dass das nicht viel ist, aber das ist nun mal alles, was ich Euch sagen kann! Ach ja. Alle fünf Kerle waren Menschen. Norms! Kein Meta dabei.“, schießt Spike nach und legt sechs Checksticks auf den Tisch, um seinen Teil der Abmachung zu erfüllen. Die Runner sind einverstanden und jeder nimmt sich einen der Sticks, trinkt aus und verlässt die Bar. Wie üblich wird bei angenommenen Runs nicht lange gefackelt, auch wenn das Treffen mit Mr. Silver erst in zwei Tage ist.

Xanatos macht einen Umweg und schaut auf dem Weg nach Hause noch bei **Carlisle** – seiner **Taliskrämerin** – vorbei, um ihr Beschwörungsutensilien abzukaufen. Die Dame ist ein ausgemachter Morgenmuffel und so kann er sie zu später Stunde bedenkenlos stören. Das Geschäft ist geschlossen, aber die altmodische Glocke ruft die Alchimistin in den Verkaufsraum und sie sperrt dem Elfen auf. Sie weis, dass er ein guter Kunde ist. Auch heute lässt er wieder 8.000 ¥ im Laden, dafür nimmt er sieben arkane Einheiten zur Beschwörung von Luftelementaren mit.

Am nächsten Tag (dem Donnerstag) beschwört er auf der Dachterrasse seiner Wohnung erfolgreich zwei Luftelementare (Kraftstufe-5, 4 Wünsche und Kraftstufe-3, 5 Wünsche), die er für den Run in der Hinterhand halten will. Die Beschwörungen dauern den ganzen Tag und waren recht anstrengend, so dass er früh zu Bett geht und sich auf einen freien Freitag freut.

- Ein wenig Bar-Hopping -

Fr, 12.12.2059, 22:00 Uhr – Seattle, Downtown – Renraku Arkologie

Das Team hat sich für Freitagabend gegen zehn Uhr in der Arkologie verabredet und macht sich gut gerüstet auf den Weg. Zu oft ging der Trouble gleich beim Treffen mit einem Mr. Johnson los und so wollen sie wenigstens ihre Basisausrüstung „am Mann“ haben. Auch wenn Gimli beim letzten Besuch der Arkologie schlechte Erfahrungen gemacht hat, versuchen die Runner wenigstens ihre Faustfeuerwaffen in das Bauwerk zu schmuggeln.

Die Arkologie ist am Wochenende immer gut besucht. Das Team meidet die Tiefgarage und parkt in einer der weniger belebten Seitengassen. Die Eingangsebene des Bauwerks wird trotz der Menschenmassen gut bewacht. Unzählige Detektoren und ChemSniffer geben ihr Bestes um Waffen und Sprengstoffe außerhalb der Mauern zu halten. Doch die Runner haben Glück und einigen von ihnen gelingt es, unbemerkt die eine oder andere Pistolen mitzunehmen.

Das „Blue Lagoon“ liegt im sechsten Stockwerk. Genauer gesagt im Nordwesten der so genannten Partyzone. Dieser relativ frei zugängliche Bereich wird sowohl von Konzernbürgern als auch von den Seattlern gut angenommen. Nach einem kurzen Irrweg durch das Einkaufszentrum erreicht das Team per Aufzug die Zone und schlendert den langen Gang zur Bar. Die Laden ist um diese Uhrzeit ebenfalls gut gefüllt und Darkblade fragt den Barkeeper durch den Lärm der Musik hindurch nach Mr. Silver.

Henry, der Mann hinter der Theke zeigt auf eine blau schimmernde Doppeltür an der rechten Seite und murmelt dann für den Elf unhörbar in seine Sprechgarnitur. Der Adept winkt den anderen zu und die Fünfergruppe kämpft sich durch die tanzende Menge zu einer der Lounges durch. Die beiden Elfen sind in Begleitung eines Gnoms, eines Troll und eines Norms nicht gerade das, was man „unauffällig“ nennt, aber daran hat sich die Gruppe inzwischen gewöhnt. Der Troll-Rigger Machinehead hat an diesem Abend dringendere Verpflichtungen, wird aber später wieder zum Team stoßen.

Mr. Silver erwartet die Runner in einem gemütlichen Clubsessel und winkt gerade ein kaum bekleidetes Bunny zum Ausgang. Dann bietet er allen Getränke an und kommt ohne große Umschweife zur Sache. Das Team hat schon einmal mit Ihm gearbeitet. Da bei dem damaligen Run alles zu beidseitiger Zufriedenheit verlaufen ist, entfällt die Phase des Beschnuppers.

Ihr Johnson wiederholt noch einmal, was Old Spike schon erzählt hat und fügt einige Details hinzu. „Der Job ist relativ einfach. Es gilt vierzehn Transportkisten von Seattle nach **Port Albert** an der Pazifikküste zu bringen. Port Albert ist eine Enklave der **Cascade Orks** und liegt im Gebiet des **Salish-Shide-Councils**. Der Chef der dortigen Clans, eine Art Bürgermeister hört auf den klangvollen Namen **Häuptling Golden Horn** und ist ein Ork. Er wird die Kisten in Empfang nehmen und das Team für den ersten Teil des Jobs bezahlen. Anschließend werden vier andere Kisten übergeben. Diese sind bis nächsten Freitag, 19:00 Uhr im Ladebereich der Arko-logie abzuliefern. Im Gegenzug erhält das Team 180.000 Nuyen. Die Bezahlung sowohl in Port Albert, als auch hier ist nicht weiter verhandelbar, was der Ork zahlen will wurde direkt mit dem ersten Team ausgehandelt und liegt außerhalb meines Einflussbereichs.“

Nach dem schnellen Monolog kommen sich die Runner etwas überfahren vor. Doch da die Kasse zu stimmen scheint nicken alle einvernehmlich in Silvers Richtung. Dieser setzt sein überzeugendstes Lächeln auf. Mit einem „Gut, dann gilt es also!“ fährt er fort fährt.

„Der Anführer des ersten Teams war ein Samurai namens Dredlock. Die Gruppe hat die Kisten wie verabredet in empfang genommen und wurde zwischen Downtown und der südwestliche grenze des Metroplex überfallen. Bei dem Überfall letzte Woche – der 6.12. – kamen die vier anderen Mitglieder ums Leben, der Samurai soll sich in einer Schattenklinik befinden.“

Silver nippt an seinem Glas, hört keine Zwischenfragen und gibt seine letzten Infos preis. „Die Fracht, die Sie in Port Albert aufnehmen ist bis zum kommenden Freitag, also der 19.Dezember um 19:00 Uhr in der Ladebucht 184-C abzuliefern. Meine Mitarbeiter werden sie dort erwarten, mit diesem **Passkey** erhalten sie Zugang zur südlichen Einfahrt in die Tiefgarage. Ich bin leider ein sehr beschäftigter Mann und habe mich noch um andere Angelegenheiten zu kümmern. Wir sehen uns dann nächste Woche. Viel Glück!“

Mit diesen Worten und wenigen harten Fakten steht Silver auf und verlässt ohne zu zögern den Raum. Das Team verdaut das Gesagte noch etwas um dann ebenfalls zu gehen – aber nicht ohne vorher die Gratis-Drinks zu leeren.

- Nachhaken -

Fr, 12.12.2059, 22:30 Uhr – Seattle Metroplex

Wie üblich lassen die Runner nichts anbrennen! Kaum haben sie das gigantische Gebäude der Arkologie verlassen, nehmen sie Kontakt mit Ihren **Kontakten** auf. Doch diese sind entweder unterwegs, oder schon im Bett.

Einzig Darkblade erreicht Old Spike, doch dieser ist am Telefon immer etwas zugeknöpfter und so auch diese Nacht nicht sehr redselig. Immerhin kann ihn der Adept weit genug löchern, um herauszufinden, das der Ork nicht weiß, wo sich dieser Samurai namens Dreadlock versteckt, oder ob er überhaupt noch am Leben ist.

Da die Frist nur eine Woche beträgt, die Fahrt nach Port Albert und zurück andererseits aber nur zwei Tage in Anspruch nehmen dürfte lassen es die Runner doch etwas ruhiger angehen. Ganz entgegen ihrem üblichen Verhaltensmuster vertagen sie die Befragung ihrer Kontakte auf den morgigen Samstag. Sie beschließen, die Sache für heute gut sein zu lassen und fahren zu ihren Wohnungen.

- Ein wenig Beinarbeit -

Sa, 13.12.2059, 10:00 Uhr – Seattle Metroplex

Ausgeruht und voller Optimismus machen sich die Runner schon früh ans Werk. Schon kurz nach Mittag machen sich Serious Sam und Darkblade getrennt von einander auf, ihren Schattenkontakten etwas auf den Zahn zu fühlen. Es winken immerhin 30.000 Nuyen pro Nase, die Silver ihnen zahlt und die bislang noch unbekannte Bezahlung durch diesen Ork-Häuptling.

Der Ki-Adept besucht seinen befreundeten Elfenheiler in dessen Klinik. Der Doc unterhält in einem Nebengebäude eine Unfallklinik, deren Bücher nicht ganz so genau geführt werden. Bei einer Tasse echten Kaffee bittet Darkblade ihn, sich nach einem Samurai namens Dreadlock umzuhören. Er müsste letzten Freitag oder später eingeliefert worden sein. Er will ihm nichts böses, man ist denen auf der Spur, die ihn so zugerichtet haben. „Ok, ich wird sehen, was ich machen kann“, stimmt der Heiler zu und mit einem Gruß von Elf zu Elf verabschieden sich beide.

Ein paar Meilen weiter westlich spielt sich eine ähnliche Szene ab. Serious Sam parkt vor der Schattenklinik von **Doc Holiday**. In dem kleinen Geschäft, das der Tarnung dient begrüßt er den Angestellten und spricht kurze Zeit persönlich mit dem Arzt. Auch dieser will sich umhören, wo ein Kerl mit dem Namen Dreadlock in der letzten Woche eingeliefert worden ist. Er verspricht, Sam anrufen zu lassen, sobald er etwas weiß. Zufrieden fährt der Runner wieder heim und gönnt sich ein Sixpack Soybier.

So, 14.12.2059, 14:00 Uhr – Seattle Metroplex – Renton

Die weiteren Nachforschungen des Teams haben nicht viel Nützliches ergeben. Immerhin wissen sie nun aber, in welcher Kneipe Dreadlock seine teuer verdienten Nuyen unters Volk gebracht hat. Der **Post Pub** an der **Rainier Avenue**, direkt westlich des alten Flughafens von Renton soll eine seiner beliebten „Tankstellen“ gewesen sein.

Am Nachmittag machen sich die Runner auf, um in der Bar etwas über die noch unbekannten „Kollegen“ in Erfahrung zu bringen. Eine kurze Recherche in der Matrix ergab, dass der Pub, bzw. das allgemeine Publikum, scheinbar ziemlich metafreundlich eingestellt ist. Die Partybilder auf dem Host lassen es jeweils vermuten.

Metafreundlich oder nicht, der Schamane fasst sich ein Herz und marschiert einfach mal drauf los. Der Rest des Teams wartet im Wagen und Xanatos gibt Gimli astrale Rückendeckung. Der Elfenmagier projiziert und schwebt mit seinem Astralkörper vorweg und checkt die Lage ab. In dem Lokal sind zu dieser Tageszeit etwa ein dutzend Gäste, dazu kommen zwei Chics an der Theke und ein Laufbursche. Auf dem Parkplatz stehen nur vier Autos und ein halbes Dutzend Motorräder.

Der Gnom schaut sich im Inneren des Ladens kurz um und klettert dann auf einen der Barhocker. Oben angekommen stellt er sich auf den Sitz und turtelt der Bedienung von unten ein „Hi Süße!“ in die blauen Augen. Das Gespräch entwickelt sich sogar recht positiv für den Runner und er erfährt, dass Dreadlock Mitglied einer lokalen Motorradgang ist. Er sei aber seit einer Woche nicht mehr hier gewesen und sie wüsste auch nicht, wo er sonst zu finden sei. Wenn Gimli etwas mehr erfahren will, soll er doch den Boss der Gang fragen. Die treffen sich hier fast täglich, aber selten vor 21:00 Uhr. Der Gnom bedankt sich artig und schlendert nach zwei Drinks zurück zum Wagen der Runner.

Die Runner cruisen durch den verregneten Stadtteil und überlegen, wo sie weitere Infos einholen können, oder ob sie bis zum späten Abend auf das Eintreffen der Motorradgang warten müssen, die wissen kann, wo Dreadlock sich versteckt. Doch das Team muss nicht warten, es wird durch einen Telefonanruf erlöst.

Das Team hat sich gerade an einer der besseren Straßenecke einen Karton Donuts mit Soykaf geholt, da summt das Telekom von Darkblade. Der Elf am andern Ende der Leitung meint, dass ein Runner, auf den die Beschreibung von Dreadlock passt, bei einer gewissen **Dr. Rachel** in Behandlung sei. Er gibt noch die Adresse durch und wünscht dem Team einen schönen Abend.

So, 14.12.2059, 15:30 Uhr – Seattle, Renton – Tierklinik von Dr. Rachel

Kaum fünfzehn Minuten später halten die Runner vor der angegebenen Adresse. Das Haus ist ein hübsches Anwesen im besseren Teil von Renton. Neben der Tür hängt in Augenhöhe (für Norms jedenfalls) ein messingfarbenes Plastikschild mit der etwas protzigen Aufschrift „**Dr. med. vet. Angela Rachel - Vögel- & Kleintierpraxis**“.

„Oh je, Leute. Dat is’nen Doc für Viecher!“ entfährt es Blotch und blickt dann fragend zu den beiden Elfen hinab. „Simmer hier richtig, ‘blade?“

Der Adept ignoriert das Gewäsch des Trolls, verdreht zum x-ten Mal die Augen und drückt sich an dem fleischgewordenen Muskelberg vorbei. „Ja. Natürlich sind wir hier richtig. Das dürfte die Tarnung sein, Du Hirn!“ mault er nach und betätigt die Klingel.

„Einen schönen guten Tag. Leider sind Sie außerhalb der Sprechzeiten zu uns gekommen. Bitte hinterlassen Sie eine Nachricht beim Hausbutler. In dringenden Fällen wenden Sie sich bitte an den tiefärztlichen Notfalldienst unter der Nr. SEA-555-586478524. Auf Wiedersehen!“, spult eine Computerstimme herunter.

„Ähm.“ räusert sich Darkblade und beugt sich zum Sprechfeld hinab. „Wir sind Freunde von Dreadlock und müssten kurz mit Ihm sprechen, Lady!“

Da keine Reaktion erfolgt, warten die Runner ab. Am Himmel durchbricht die Nachmittagssonne die grauen Wolken und der graue Schneeregen lässt zum ersten Mal an diesem Tag ein wenig nach. Auf der Straßen vor der Tierklinik kommt eine Gruppe Kinder mit Elektrobikes vorbei, die versuchen dem führenden Kind eine leere Plastikdose abzugeben. „Combatbiker“, denkt sich Darkblade und schmunzelt ein wenig. Dann dreht er sich wieder dem Team zu und alle warten gespannt, ob sich die Tür heute noch öffnen wird.

Sie tut es. Doc Rachel lässt sich vom Team überzeugen, dass man ihr oder dem Patienten nichts Böses will. Sie erlaubt, dass zwei aus dem Team zu Dreadlock ins Krankenzimmer gehen und ihm ein paar Fragen stellen. Der Rest muss leider draußen warten.

Der Samurai ist noch ziemlich jung und sieht ziemlich über zugerichtet aus. Aber er ist nur zu gerne bereit, den beiden Runnern etwas zu erzählen. „Wir waren gut unterwegs und waren natürlich wachsam. Aber auf der Interstate hatten wir ehrlich gesagt nicht mit dem Ärger gerechnet, weil der Star seine Patrouillen angeblich verstärkt haben sollte. Jedenfalls gab es dann vor uns eine mords Explosion, die **Fancy** mit ihrem Bike durch die Luft gewirbelt hat. **Duster** is´ dann voll in die Eisen und da hat es auch schon rund um uns losgehämmert. Die Kugeln haben unseren Wagen nur so durchsiebt und ich bin gleich mit meiner MP im Anschlag von der Ladefläche. Hat mit aber auch nix geholfen. Hinter dem Wagen waren mehrere Girlyies in roten Bikerklamotten auf schweren Maschinen, Harleys oder so. Die eine hat mir mit ´ner Schotgun ´ne volle Ladung verpasst, dann war´s das auch schon. Sorry. An mehr kann ich mich nicht erinnern.“ hustet der schwer verletzte Junge den Runnern entgegen.

Die nicht unattraktive Ärztin zieht dann den Vorhang wieder vor das Bett und signalisiert so das Ende der Sprechzeit. „Naja, mehr war eh´ nicht mehr drin“, denkt sich der Elf und winkt seinen Kollegen zum Ausgang. Draußen erzählen sie den anderen, was sie an spärlichen Informationen gesammelt haben.

„Hmm. Rote Klamotten und schwere Maschinen. Da fallen mit nur zwei Gangs ein“ murmelt Serious Sam vor sich hin. Alle Augen starren auf einmal die sonst eher wortkarge Tötungsmaschine an und warten auf das Ergebnis den Denkprozesses. „Also hier im Süden des Plex können das entweder die **Torros** aus **Ft. Lewis** sein oder die **Devil´s Daughters** aus **Puyallup**.“ beendet der Samurai seine Ansprache.

„Ok. Ich würd´ vorschlagen, wir probieren es mit den Torros. Ft. Lewis ist einfach näher.“ macht Darkblade den Anfang. „Sam. Wo genau müssen wir da hin?“ fragt er den Samurai, erntet aber nur ein Schulterzucken. Mit einem „Naja. Fahren wir halt erst mal los“ winkt er das Team zum Aufbruch.

- Handlungsreisende -

Sa, 13.12.2059, 18:00 Uhr – Seattle, Ft. Lewis – Schrottplatz von S.Burn & Sons

Zwei Stunden nachdem sie die Tierklinik verlassen haben, biegen die Runner in eine wenig befahrene Seitenstraße in Fort Lewis ein. Vor einem weitläufigen Industriegelände mit mannshoher Außenmauer parkt Darkblade seinen **Mercedes**. Blotch parkt seinen **Pinto** etwa hundert Meter dahinter auf der anderen Straßenseite, und behält den Wagen der anderen im Auge. Das Team hat direkt vor dem Eingang zum Schrottplatz geparkt, der das Hauptquartier der Torros sein soll. Auf dem Schild prangert in großen Lettern „**S.Burn & Sons**“.

Gimli schließt die Augen und projiziert sich. Der Astralleib des Schamanen schwebt durch das Dach und hoch über das Gelände. Zwischen den unzähligen Autowracks kann er im Zentrum des Schrottplatzes eine Blechhütte ausmachen, die wohl so was wie den Geschäftssitz darstellen soll. Er nähert sich vorsichtig an und kann nach einem kurzen Rundflug etwa zwanzig Personen ausmachen, darunter auch einen Erwachten, wahrscheinlich ein Magier. Da unter den Anwesenden kaum Frauen sind denkt sich der Gnom, dass sie bei der falschen Gruppe sind und gleitet zurück zum Wagen.

Dort ist Darkblade in die Radio-Nachrichten vertieft. Irgendwie rechnet er mit keiner Bedrohung und vernachlässigt sträflich seine Aufmerksamkeit gegenüber der Straße. So sieht er nicht, wie zwei Torros im Rückspiegel auftauchen, die sich auf der linken Seite dem Wagen nähern.

Der vordere Biker hält auf der Höhe des linken Hinterfensters an und klopft mit seinen nietenbewehrten Handschuhen gegen die Securiplastscheibe des Mercedes. Dort schreckt Xanatos, der andere Elf im Team, auf und blickt in das unansehnliche Gesicht des Torros.

Ohne zu zögern wird der aufdringliche Verkehrsteilnehmer als „Bedrohung“ eingestuft. Bevor ein anderer der Runner eingreifen kann, schleudert der Magier dem ganz in rotes Synthleder gekleideten Kerl da draußen einen enormen Betäubungsblitz (5S-Bet.) entgegen, der den Biker fällt wie eine Vibroaxt einen morschen Baum (T-Bet.).

Der zweite Motorradfahrer hört seinen Kumpel kurz aufschreien, bevor dieser mitsamt der schweren Maschine leblos zur Seite fällt. Der zögert keinen Augenblick und zieht eine Pumpgun aus dem Futteral an der Harley. Doch Darkblade ist inzwischen wieder voll auf der Höhe und lässt sich nicht lumpen. Mit seiner Adeptenkraft des Ki-Schlages (5S), den er auch über eine gewisse Entfernung beherrscht, verpasst er dem Biker einen Doppelschlag, der ihm erst eine Rippe anknackst (M-Schaden) und dann das Rückgrat bricht (+T-Schaden).

Blotch meldet sich inzwischen im Headset des Teamfunks: „Hey Leute, da sin’ grad’ zwei Biker an Eurer Karre - oh, die sind grad umgefallen, ward Ihr dat?“

„Danke! Alles ok, Blotch.“ gibt der Elf am Steuer mürrisch zurück und startet den Motor. Unterdessen versichert sich Serious Sam auf dem Beifahrersitz, dass der Schamane wieder komplett an Bord ist. Dann schaut er Xanatos zu, wie dieser die Tür öffnet und den betäubten Biker zu sich ins Wageninnere zieht. Noch mit offener Seitentür gibt Darkblade Gas und funkt den Troll auf seinem Pinto an. „Los Blotch! Fahr hinterher und achte auf Verfolger.“

Sa, 13.12.2059, 18:10 Uhr – Seattle, Ft. Lewis – Waldweg

Nur wenige Minuten später haben die Runner das Industriegebiet wieder verlassen und sind unterwegs in die dichter bewaldeten Regionen von Ft. Lewis. Beim nächstbesten Waldweg biegt der Adept ab und steuert den Mercedes tiefer zwischen die Bäume, immer dicht gefolgt von dem geländegängigen Trike des Trolls.

Nach ein paar hundert Metern stoppt Darkblade den Wagen. Gemeinsam mit dem Samurai schleift Xanatos den bewusstlosen Torro ein kurzes Stück in den Wald. Um den Mann wieder aufzuwecken lässt er sich von Darkblade ein Stimpatch geben. Gimli ahnt was kommt und zieht es vor im Wagen Wache zu halten. Nach ein paar Minuten klärt sich der Blick des Bikers und der Magier hält ihm seine durchgeladene **Savalette Guardian** unter die Nase.

„Ok Kerl!“ droht der Elf seinem verstört dreinblicken Opfer. „Habt IHR den LKW überfallen?“

Der Mann zittert am ganzen Leib und schaut hilfesuchend von Xanatos weg zum anderen Elfen, weiter zu Sam und zurück zu seinem Peiniger. „Hey. Scheiße - NEIN!“ brüllt er ihn dann an.

PENG - PENG - PENG.

Die Guardian brüllt dreimal in schneller Folge auf, dann hebt der Magier verdutzt die Waffe vor seine Augen und guckt auf den Sicherungshebel, der auf S steht. Mit der anderen lässt er den leblosen Körper fallen und murmelt vor sich hin. „S für Salve und nicht für Schuss – langsam sollt ich mir das mal merken!“

- Kneipentour -

Sa, 13.12.2059, 19:00 Uhr – Seattle, Puyallup – Kneipen am Highway

Darkblade hatte schon angenommen, dass Xanatos keinen Zeugen am Leben lassen wird. Aber dass er ihn mit einer vollen Salve aus der Automatik erledigen musste, stößt dem Adepten übel auf. Während die beiden Elfen ihre Meinungsverschiedenheiten ausschweigen schaut sich Gimli die Gegend an und Serious Sam durchforstet seinen Stadtführer nach angesagten Kneipen für Motorradliebhaber und solche, die es werden wollen. Irgendwo wird hier am Rande der Barrens von Puyallup schon irgendwer wissen, wo sich die Devil's Daughters finden lassen.

Die Kneipentour entpuppt sich als ziemlich stressige Angelegenheit. Die Runner stoßen bei ihren Nachforschungen entweder auf eine Mauer des Schweigens oder werden von den Stammgästen der Lokale eindringlich vor den **DDs** gewarnt. Aber letzteres hat das Team noch nie geschreckt und so steuern Darkblade mit dem Rest des Teams im Benz und Blotch auf seinem Pinto am späten Abend das Rasthaus an der Interstate-5 an.

Sa, 13.12.2059, 22:00 Uhr – Seattle, Puyallup – Rasthaus an der Interstate-5

Im Südwesten dem Metroplex gelegen bietet das Gasthaus den letzten Anlaufpunkt vor der Grenze ins das Gebiet des Salish-Shide-Councils. Die eigentliche Grenze mit den befestigten Posten ist noch über zwei Kilometer entfernt, aber in der Nacht sind die Scheinwerfer und die Barrikaden gut zu erkennen. Mit einem schlechten Gefühl in der Magengegend steuert das Team den gut besetzten Parkplatz vor dem Restaurant an. Entlang der Hausfront und auf dem Schotter davor parken dutzende Autos, an der breiten Ausfallstraße selber stehen mehr als 20 Trucks, die auf den Morgen warten.

Darkblade läßt den Wagen ausrollen und schaltet den Motor aus, Blotch folgt dem Beispiel und bleibt ganz gelassen auf seinem Trike sitzen. Der massige Troll ist kein Freund eigener Entschlüsse und wartet ab, was das Team so macht. Im Wagen bereitet sich der Schamane vor, die Gegend astral zu untersuchen. Der Körper des Gnoms erschlafft und Gimlis machtvolle astrale Präsenz schwebt zum Restaurant hinüber.

Der Platz vor dem Gebäude ist im Astralraum fahl und leer. Nur wenige Gäste oder Kunden der Tankstelle sind unterwegs. Deren Auren sind blass, wie die der Lohnsklaven, die er aus der Innenstadt kennt. Der Schamane bereitet sich vorsorglich auf einen möglichen Angriff vor und schwebt dann durchs Dach in das Innere des Gebäudes. Dort angelangt bietet sich dem Initiaten ein gänzlich anderes Bild. Die Stimmung hier ist ausgelassen und heiter, in der astralen Ebene pulsieren über hundert farbenfrohe Auren zu bassigen Syntho-Pop. Der Raum ist kleiner als gedacht. Hinter der Eingangstür dominiert rechts eine große Bar den Raum, daran angeschlossen das CJ-Pult. Gegenüber eine Reihe Stehtische, zwischen denen drei, vier Türen auf eine Terrasse führen. Tiefer im Raum dahinter wogt die Menge im Rhythmus. Gimli konzentriert sich und widersteht dem Drang, sich der wallenden Masse aus Menschenleibern anzuschließen und askennt die Gäste so gut es geht. Nur wenige weisen die typischen Flecken in ihrer Aura auf, die auf eine mehr oder weniger stark ausgeprägte Anwesenheit von Cyberware schließen lassen. Der Schamane wird es nie verstehen, wie man sich derart verstümmeln lassen kann – und das noch freiwillig und mit Freuden. Seine Aufmerksamkeit wird dann aber von vier anderen Gästen in Beschlag genommen. Diese sind magisch aktiv und zwei von denen tragen zudem aktiviert Foki mit sich herum. Es handelt sich dabei aber 'nur' um Zauberspeicher, die bei einem der Zauberer einen Illusionszauber aufrechterhalten, bei dem anderen einen Stärkezauber. Gimli hat seine Runde gemacht und sieht zu, dass er zurück zum Team schwebt, die Runner warten sicher schon auf seinen Bericht.

Im Wagen hat sich unterdessen Machinehead gemeldet. Der Rigger hat seine eigenen Geschäfte erledigt und kann dem Team nun helfen, wenn es gewünscht wird. „Klaro!“ antwortet Darkblade am Kom, „Schwing deinen Edelhintern rüber, Chummer“ und gibt ihm die Position durch.

- Freundschaften schließen -

Sa, 13.12.2059, 22:15 Uhr – Seattle – Grenze Puyallup / SSC – Resthaus an der I-5

Da der Rigger noch einige Zeit benötigt, um an die Grenze zu kommen, warten die Runner nicht länger. Sie wollen versuchen, in der Kneipe so schnell wie möglich Infos zum Verbleib der gesuchten Kisten zu bekommen. Die beiden Elfen bleiben als Rückendeckung im Benz. Darkblade hält das Parkplatzgelände im Auge und Xanatos wird die Gruppe im Astralraum begleiten. Angeführt vom massigen Samurai kämpfen sich auch Blotch und Gimli durch die Menschenmenge an der Bar und ordern dort jeweils einen Drink. Da der Schamane in der Masse völlig unterzugehen droht, hievt ihn der Troll kurzerhand nach oben und setzt ihn sich wie ein kleines Kind auf die Schulter. Der Gnom ist erst alles andere als erfreut, doch dann genießt er die Übersicht und lässt sich sein Glas hoch reichen.

Sam hat sich unterdessen weiter umgeschaut und kann am anderen Ende der Bar drei in rotes Synthleder gekleidete Bräute ausmachen, die ausgelassen mit einer Gruppe Menschen feiern. Im Licht der Stroboskopblitze kann er die Abzeichen auf den Klamotten nicht ausmachen, dann kommt ihm aber eine andere Idee. Er dreht sich zu Blotch um, der wie alle anderen rhythmisch mit den Knien federt und winkt ihn zu sich herunter. Dann flüstert er ihm seine Idee in die Lauer. Als der Troll zustimmend nickt hüpfte Gimli vorsorglich von seinem Hochsitz herab. Er stellt das Glas zur Seite und funkt Darkblade im Wagen an – man weiß ja nie.

„SABERS RULES“ brüllt da auch schon der Troll hinter ihm und reckt seine rechte Faust zum Himmel, bzw. zur Decke. Dann wird es still im Raum. Die Gäste und auch der CJ scheinen keine Fans der konkurrierenden Bikergang zu sein, deren Namen Blotch zur Provokation laut gerufen hat. Im Astralraum kann Xanatos den Stimmungsumschwung deutlich beobachten. Die vorher ausgelassenen Auren der Gäste färben sich auf einen Schlag um und zeigen nun in allen Nuancen Stimmungen von Überraschung bis zum tiefen Hass. „Oh, Oh!“, denkt sich der projizierte Magier „das könnte brenzlicher werden, als gedacht“ und schwebt zurück zu seinem Körper. Auf dem Weg dorthin sieht er den Adepten in das Gebäude laufen und verflucht sich, dass er schon wieder der Letzte am Ort des Geschehens sein wird.

Vor der Theke hat sich eine Gasse gebildet. Zwischen den drei Gangtussis und den Runnern ziehen sich die Gäste an die Seite. Hier will wohl keiner zwischen die Fronten geraten. Die beiden Elfen stürzen von Draußen in die Bar und sehen noch, wie die Tussi Blotch provozierend mit der Hand zuwinkt. Sie scheint ihrer Sache sicher und auch der Troll ist einer Rauferei nicht abgeneigt. Auch die beiden anderen Frauen haben ihre Gläser abgestellt und machen sich bereit.

Die erste Chic schreit auf und wirft sich dem Troll entgegen. Doch die aufgepeppte Reaktion des Runners erlaubt ihm eine lässige Abwehr und so segelt die Braut von der flachen Hand des Trolls getroffen (L-Schaden) gegen den Tresen. Noch im Flug spuckt sie Blut, denn Darkblade ist heute nicht zum Spielen aufgelegt und hat heimlich seine Adeptenkraft des Ki-Schlags gegen die Gegnerin eingesetzt (+S-Schaden). Da er diese Fertigkeit auch über einige Meter Entfernung einsetzen kann, hat niemand den Angriff verfolgen können. Da sich das Mädel nicht mehr rührt, zögern die beiden anderen etwas, doch dann greifen auch sie an.

Gimli, der Schamane, traut den anwesenden Magiern nicht. Er bereitet seine Spruchabwehr vor und dehnt sie vorsorglich auch auf die Kameraden aus, um diese vor feindlichen Zaubersprüchen zu schützen.

Doch das ist gar nicht nötig. Eine der beiden Angreiferinnen passt kurz nicht auf und läuft in die massige Faust des Samurais. Die verdrahteten Reflexe von Serious Sam lassen ihr nicht die geringste Chance und sie fällt wie ein nasser Sack zu Boden. Ihrer Freundin ergeht es dann nicht anders. Sie versucht den Troll mit einem Fußtritt zu treffen, doch Xanatos wirft ihr mit Macht einen Betäubungsblitz entgegen (5S-Bet., 5 Erf.). Sie verliert das Bewusstsein, bevor sie aus Nase und Ohren blutend (T-Bet., +L) am Boden aufschlägt. Als dann noch zwei Kerle versuchen in den Kampf einzugreifen gibt es weitere Opfer. Darkblade ist heute wirklich schlecht gelaunt und macht erneut von seiner Fähigkeit des Distanzschlags gebrauch. Sein Ki-Schlag – im Vorbeigehen ausgeführt – lässt Rippen brechen. Mit einem unwirklichen, schmerzerfüllten Schrei geht einer der beiden Helden zu Boden und besucht dort seine Freundinnen.

Die Menge ist nun vollends verstummt und der Barkeeper hört endlich auf, betont unbeteiligt seine Gläser zu polieren. Da das Team eigentlich einige Fragen stellen wollte, deutet der Adept nach draußen auf die Terrasse und geht langsam vor. Blotch und Sam schnappen sich je eine der beiden bewusstlosen Tussis und folgen ihm. Hinter den anderen Runnern drängen auch die Gäste ins Freie, getrennt durch einen Sicherheitsabstand.

Auf einer freien Fläche zwischen den hochgeklappten Tischen übernimmt Xanatos ungefragt das Verhör. Eine der Bräute ist wieder halbwegs wach und soll ihm sagen, wo ihr Hauptquartier ist. Davon ausgehend, die Richtigen zu befragen, hält er sich mit Details zu dem Überfall gar nicht erst auf. Als die Tussi ihm die Antwort verweigert greift der Elf kurz entschlossen zu seinem Schwert. Mit einer flüssigen Bewegung trennt er die Finger der rechten Hand ab. Die Frau stöhnt auf und fällt in die gnädige Dämmerung der Ohnmacht zurück.

Doch die Runner sind heute ohne Gnade. Mit einem hoch dosierten Stimpatch weckt Darkblade das Opfer wieder auf und diesmal ist ihr Wille gebrochen. „Die St. Peters Church“ stöhnt sie dem Elfenduo entgegen, den Blick krampfhaft auf die gekürzten Fingerkuppen gerichtet. Das reicht den Runnern und Darkblade winkt zum Abmarsch. Doch der Magier ist sich nicht zu schade und verpasst dem anderen Mädels noch einen Tritt gegen die Kniescheibe. Das knirschende Geräusch, mit dem der Knochen und das Knorpelgewebe unter dem Stiefel nachgeben, geht Sam und den beiden anderen Runnern durchs Mark. Angesichts der Laune der Elfen enthalten sie sich aber eines Kommentars und gehen schweigend und kopfschüttelnd zurück zum Wagen.

- Spielfeldwechsel -

Sa, 13.12.2059, 23:00 Uhr – Seattle Metroplex – Puyallup

Das Team ist sich ziemlich sicher, das Versteck der Kisten lokalisiert zu haben. Die Kirche im Stadtplan zu finden ist ein Kinderspiel und so dirigiert Darkblade den sich nähernden Rigger gleich zum richtigen Treffpunkt. Machinehead läßt sich kurz informieren und ändert sofort seine Route.

Die Runner entfernen sich von der Grenze und fahren langsam zurück in die Barrens. Blotch folgt dem Mercedes mit seinem Pinto und zwei Kreuzungen später holt sie auch der große Transporter des anderen Trolls ein. Nach einer knappen Stunde Fahrt und zwei Kehren, da die in der Karte verzeichneten Nebenstraßen nicht befahrbar sind, erreichen sie die Kreuzung, an der ein Kiesweg entlang des Puyallup-Rivers nach Süden führt. Am Ende des Weges soll eine kleine Siedlung liegen, die vor etwa dreißig Jahren um die St. Peters Church entstanden ist und nach weniger als zwanzig Jahren wieder aufgegeben wurde. Ein idealer Unterschlupf für Gesetzlose.

- Ungebetener Besuch -

Mo, 14.12.2059, 01:00 Uhr – Seattle – Puyallup Barrens – St. Peters Church

Die Scheinwerfer sind längs aus und nur vereinzelt leuchten die roten LEDs der Bremsleuchten auf, als sich die beiden Wagen der Runner über den unbefestigten Weg nach Südosten quälen. In der Staubwolke folgt Blotch den Wagen, dank seiner natürlichen Nachtsicht kann er vollständig auf die Beleuchtung verzichten. Nach scheinbar endlosem Rauf und Runter durch einsame Wald- und Buschgebiete endet die Fahrt an einem flachen Hügelkamm. Machinehead stößt den Transporter ein paar Meter zurück. So kann er die Deckung der Kuppe auszunutzen, die Häuser weiter unten aber noch gerade so im Auge behalten. Bevor die anderen aussteigen wendet Darkblade seinen Mercedes vorsorglich und auch der Troll stoppt sein Trike so, dass er rasch wieder abrücken kann.

Vor dem Team liegt in einer Senke die kleine Ansammlung von Bauruinen, die sich um ein zweigeschossiges Haus und eine Kirche gruppiert haben. Laut Straßenkarte ist dies die gesuchte St. Peters Church. Ein Schild ist ihnen nirgends aufgefallen, aber das gute Dutzend schwere Motorräder vor dem anderen Gebäude lässt sie hoffen. Gimli geht auf astrale Erkundungstour und entdeckt gleich zwei Wachgeister. Einer schwebt um das Wohnhaus, der andere zwischen diesem und der Kirche. Der Schamane weicht den Wesen aus und umrundet das Gelände in einem großzügigen Abstand. Wie es aussieht ist bis auf die Geister alles ruhig; es sind auch keine Wache zu entdecken. Im Winkel zwischen der Kirche und dem Haus findet Gimli dann einen LKW. An der Hauswand sind außerdem einige Kisten gestapelt. So wie es aussieht haben sie ihre Beute wirklich gefunden.

Zurück in seinem Körper beschreibt er seinen Kollegen das Gesehene. Machinehead, der Rigger-Troll, macht daraufhin seine Drohnen einsatzbereit und nach wenigen Minuten schwebt eine **Condor-Drohne** hoch über ihnen. Mit der Nachtsichtoption der Kamera zaubern die Sensoren ein klares und helles Bild der Umgebung auf den Bildschirm. Da die Überwachung nun steht, werden auch zwei Rotordrohnen in Position gebracht. Anerkennend beobachten die Runner, wie der Troll die Waffen der Fluggeräte kontrolliert. Eine Drohne ist mit einem leichten Maschinengewehr bewaffnet, die andere wurde mit einem automatischen Granatwerfer ausgerüstet. Mit dem Start wartet Machinehead noch, denn diese Drohnen sind deutlich lauter als die Condor.

Auch die anderen Runner im Team haben sich fertig ausgerüstet und der Schamane beschwört einen Präriegeist (Kraftstufe 5, 4 Erf.) der die Gruppe verschleiert soll. Doch der Gnom kann den Manafluss nicht richtig kanalisieren und muss sich mehr anstrengen als gewöhnlich. Die Folge ist ein leichter Brummschädel (L-Bet. / Entzug), der mehr nervt, als das er Gimli einschränkt.

Mo, 14.12.2059, 02:00 Uhr – Seattle – Puyallup Barrens – St. Peters Church

Nachdem sie das Gelände noch eine zeitlang beobachtet haben, entschließen sie sich gegen 2:00 Uhr nachts zum Angriff. Unter dem Schutz der Verschleierungskraft des Präriegeistes folgt das Team der Strasse. Obwohl Machinehead weis, wo sie sein sollten, kann er die Gruppe auf dem Monitor fast nicht erkennen. Er bestätigt die Verschleierung über Funk und startet die Rotoren der beiden Kampfdrohnen.

Etwa zwanzig Meter vor dem Wohnhaus hält die Gruppe an. Serious Sam, Blotch und Darkblade sichern die beiden Zauberer, die sich projizieren um die Geister zu bekämpfen. Xanatos und Gimli lassen den magischen Wesen keine Chance und bannen ein Feuerelementar (Kraft 5) und einen feindlichen Präriegeist (Kraft 5). Zwar werden die Beschwörer der Kreaturen dadurch augenblicklich informiert, aber für eine effektive Abwehr sollte es zu spät sein, denn in diesem Moment greifen die Kampfdrohnen an.

Xanatos kehrt zu seinem Körper zurück und nickt den Runnern zu. Das soll heißen, die Geistergefahr ist im wahrsten Sinne des Wortes gebannt. Gimli besucht unterdessen im Astralraum noch kurz das Wohnhaus und entdeckt in der Nordwestecke des Hauses eine Küche, in der zwei große Kisten stehen und ein Ork-Magier, der sich anschickt, der Gruppe entgegenzutreten. Im Obergeschoss sind etliche Schlafzimmer in denen sich gut und gerne dreißig „Töchter des Teufels“, aufhalten. Eigentlich eine gute Gelegenheit für ein paar indiskrete Beobachtungen, aber das Team ist ja nicht zum Vergnügen hier. So kehrt der Leopard-Schamane zurück in seinen Körper.

Vor dem Haus hat es in der Zwischenzeit ein kurzes Gefecht gegeben. Der Ork, den Gimli in der Küche beobachtet hatte, war auf die Veranda gestürzt. Er hat die Arme für einen Zauberspruch erhoben gehabt und war drauf und dran, das Team mit irgendeiner magischen Sauerei zu beeindrucken. Doch die Chancen für den Magier waren von Anfang an verschwindend gering. Kaum das er aus der Küche kam, wurde er von den Waffen der Runnern empfangen. Fast zeitgleich nahmen ihn Darkblade seine **Ares Squirt** und der Samurai mit einer **Savalette Guardian** unter Beschuss. Der Ork – schon durch die Squirt fast außer Gefecht gesetzt – bricht unter den beiden Projektilen (2x 9M, 3 und 4 Erf.) der schweren Pistole zusammen (2x S-Schaden). Das laute zweimalige Aufbellen der Automatik weckt wahrscheinlich jeden Schlafenden, aber wozu hat das Team seine Rückendeckung.

Die Mädels der Gang reagieren fix. Sehr fix. Zwischen dem Auftreffen des toten Orkmagier auf der Veranda und den ersten Feuerstößen aus dem ersten Stockwerk vergehen nur wenige Augenblicke. Dann werden mehr und mehr Fenster aufgerissen und das Team sieht sich von einer Sekunde zur anderen einer vollen Breitseite ausgesetzt. Doch die Salven der Maschinenpistolen sind zu ungezielt, um den Runnern ernsthaft gefährlich werden zu können. Bevor es dazu kommen kann, bereinigt Machinehead die Situation.

Die Rotordrohnen schweben in weniger als zehn Metern Abstand vor der Hausfront. Dann rattert das Maschinengewehr los und die Runner flüchten unter dem Hagel heißer Patronenhülsen. Im ersten Stock verwandeln sich die Fenster in eine blutrote Scherbenlandschaft. Die Kugeln des **Ingram Valiant** MGs werden von der leichten Holzfassaden nicht im geringsten gebremst und durchsieben die Außenwand und alles was sich dahinter befindet. Der gewaltige Spuk hat nur ein paar Sekunden gedauert, dann ist es wieder ruhig – bis auf das Pfeifen in den Ohren der Runner.

Das Team verlässt den Platz und bewegt sich durch die Lücke zwischen der Kirche und dem Haus. Zur rechten Hand sehen sie den LKW. Sam wirft einen raschen Blick auf die Ladefläche, doch diese ist leer geräumt. Die Reifenspuren weisen zum Seiteneingang der Kirche, wo der Laster scheinbar entladen wurde.

„Ok“ denkt sich Sam, „dann werden die Kisten wohl in der Kirche versteckt sein.“

Bevor sich die Runner über das weitere Vorgehen unterhalten können, werden sie von einigen beherzt abgefeuerten Salven aus dem oberen Stockwerk in Deckung gezwungen. Die Runner erwidern das Feuer reflexartig. Doch ihre Gegner sind in der Dunkelheit hinter den Fenstern nicht auszumachen und so verfehlen die Kugeln ihr Ziel. Dann greift der Rigger auch in diesen Kampf ein und die andere Rotordrohne schwebt heran. Diesmal macht es mehrere Male kurz hintereinander „Popf“. Ein halbes Dutzend Granaten fliegt gut gezielt durch die Öffnungen, dann zerreißt es den Nordwestflügel fast völlig. Das Team wird mit scharfkantigen Trümmerteilen eingedeckt, die aber von der Panzerkleidung der Runner aufgehalten werden. Machinehead kommt so richtig in Stimmung und lässt die Drohne um das Hauseck schweben. Dort stehen immer noch in Reih und Glied die Motorräder der Gang. Die nächsten Granaten verlassen den Lauf des Werfers und bleiben kullernd zwischen Reifen und Chromteilen liegen. Die folgenden Detonationen werfen die Bikes durch die Luft und vereinzelt explodieren die Tanks in einem leuchtenden Feuerwerk. Über allem schweben die beiden Rotordrohnen und halten Wacht.

- Tanz des Wendigo -

Mo, 14.12.2059, 02:10 Uhr – Seattle – Puyallup Barrens – St. Peters Church

Die wenigsten der Runner haben einen Geräuschkämpfer, und der Lärm und die Druckwellen der Explosionen lassen den Adrenalinpiegel in ungeahnte Höhen steigen. Darkblade unterbricht das Schauspiel mit ein paar Handzeichen und deutet auf den Seiteneingang der Kirche. Das Team soll sich um die Kisten kümmern, glotzen kann man später noch.

Der Adept geht vor, dicht gefolgt von Blotch, dem wuchtigen Troll. Dahinter sichern Xanatos und Gimli, Serious Sam spielt Rückendeckung. Der Anblick der beiden Drohnen hat etwas Beruhigendes und Machinehead scheint das Haupthaus im Griff zu haben. An der Kirche angelangt versucht Darkblade die Tür zu öffnen, doch diese ist wie erwartet verschlossen. Das alte Schloss funktioniert rein mechanisch und so versuchen die Runner es auch rein mechanisch zu öffnen. Mit einem lauten Krach fliegt die Tür unter dem Tritt des Trolls in den Innenraum und die aus der Wand gerissenen Beschläge poltern beleidigt zwischen ein paar Plastikbänke.

Die Kirche ist innen sehr schlicht. Blotch und der Elf schauen in ein längliches Kirchenschiff mit billigen Plastikbänken. Im Mittelgang wartet ein Teppich wahrscheinlich schon seit Jahren auf Besucher. Zur Rechten befindet sich ein einfacher Altar. Rechts davon, gleich in Reichweite der Runner, befindet sich eine Nische, in der ein Taufbecken steht. Auf der gegenüber liegenden Seite führt eine Tür in einen Nebenraum, daneben sind an der Wand entlang etliche Metallkisten gestapelt. Schleifspuren führen über den Teppich von der Tür zum Stapel.

Die beiden Zauberer wechseln auf astale Sicht und askenen die Umgebung. Beiden fällt der grausam entstellte Manafluss auf und im Bereich des Altars scheint ihnen der Astralraum sein Leid förmlich entgegen zu schreien. Inzwischen ist auch der Samurai durch die Tür. Beim Anblick der entsetzten Gesichter wirbelt er sofort in Blickrichtung der Stirnwand. Doch er kann das Grauen nicht fühlen und so ist die Ecke mit dem Altar für ihn nur eine Ecke mit einem Altar.

In diese etwas verwirrende Situation hinein betritt ein Priester den heiligen Raum. In der Tür zum Nebenzimmer erscheint ein imposanter Ork. Obwohl der Kerl vom gehörnten Scheitel bis zur Sohle wohl über zwei Meter zwanzig groß ist wirkt er trotz seiner bulligen Gestalt irgendwie seltsam Vertrauen erweckend. Doch Darkblade lässt sich von dem Ork nicht täuschen. Mit seiner emphatischen Kraft fühlt er die überhebliche Niedertracht seines Gegenübers seit dem Moment, als dieser die Tür geöffnet hat. Auch Xanatos und Gimli erkennen im Astralraum den Feind. Die bullige Gestalt des Orks präsentiert sich ihnen dort völlig anders. Ein affenähnliches Wesen mit Raubtiergebiss und zotteligem Fell blickt drohend in ihre Richtung. Auch in der realen Welt müssen die Runner erkennen, wem sie gegenüberstehen. Der Priester wandelt seine Gestalt und unter den zerreißen Klamotten entpuppt sich der Ork als waschechter **Wendigo**.

Für den Troll, Sam und den Magier ist das mehr als sie ertragen können. Von einem unsagbaren Grauen getrieben verlassen sie fluchtartig die Kirche. Ihr Puls hämmert das Blut durch die Adern und der Angstschweiß kriecht in Windeseile aus den Poren. Nicht einmal vor der Kirche können sie innehalten. Die unerklärliche Furcht vor dem Wendigo lässt sie einfach weiter über die Wiese rennen, nur fort von hier.

Im Inneren der Kirche sieht sich der Adept auf einmal fast allein gelassen. Nur der Gnom ist noch mit dabei und so müssen es die beiden Runner allein mit dem mächtigen Gegner aufnehmen. Doch Darkblade und Gimli sind im Kampf ebenfalls nicht zu unterschätzen und greifen beherzt an. Das sich nähernde Rotorengeräusch gibt ihnen zusätzliche Zuversicht, scheinbar hat Machinehead den Braten gerochen und eine der Drohnen zur Unterstützung geschickt. Vielleicht war es auch nur das markerschütternde Geschrei der flüchtenden Runner, das den Rigger auf das Problem aufmerksam gemacht hat.

In der Kirche stellt sich der Wendigo den beiden Runnern. Ohne sich vorher zu belauern greifen die Kämpfer einander an. Doch dem Gnom stellen sich nun auch die Haare auf. Anstatt anzugreifen, nimmt er Reißaus und verlässt die Kirche ebenfalls fluchtartig. Da seine Kraft des Grauens bei dem Adepten versagt, muss sich der Gegner auf einen Nahkampf mit dem Elfen einlassen. Dieser will sich aber gar nicht mit dem zotteligen Monster messen, dass vor kurzem noch ein liebenswürdiger Ork war. Bevor der Wendigo auch nur einen Schritt in seine Richtung machen kann, reißt der Runner seine Waffe hoch und drückt den Abzug zweimal voll durch. In kurzer Folge verlassen insgesamt sechs Kugeln (2x Salve zu 12S) die schwere Guardian und bohren sich tief in das mutierte Fleisch des Gegners. Durch den Pulverdampf sieht Darkblade mit tiefer Befriedigung, wie sein Gegner mit noch immer zum Angriff erhobenen Armen ins Taumeln gerät. Dann schlägt der Wendigo tödlich getroffen auf dem Boden auf, nicht ohne schmatzend und grunzend seinen Unmut kund zu tun.

Erleichtert atmet Darkblade auf und senkt die Waffe. Vor der Tür hört er schnelle Schritte und das surrende Geräusch der Rotoren. Keine Warnung von Machinehead über Funk, also keine Gefahr. Die Kameraden scheinen sich von ihrem Panikanfall erholt zu haben und nähern sich vorsichtig wieder der Kirche. Langsam geht der Adept auf den massigen Leichnam zu, um sich zu vergewissern, dass der Gegner ja keinen Mucks mehr von sich gibt. Diesen Gefallen tut ihm dieser aber nicht.

„Shit“ entfährt es Darkblade. Das Zottelwesen springt mit einem schmerzverzerrten Brüllen auf, schüttelt sich und richtet sein fangzahnbewehrtes Gebiss auf den Elfen. Die ohnehin schon langen Eckzähne des Orks haben sich in dolchartige Reißzähne verwandelt, die weit über den spitz zulaufenden Kiefer herausragen. Erneut fallen Schüsse und im Fell des Wendigo erscheinen blutige Krater, einen neben dem anderen. Mit Erstaunen blickt Darkblade an sich herunter und sieht, dass er geschossen hat. Aber er sieht auch, dass die Digitalanzeige des Patronenvorrats auf Null gesunken ist. Die Ziffern blinken in sanftem Orange und ein freundliches Icon bittet ihn, das Magazin zu wechseln. Der Wendigo steht noch und holt zu einem weiten Schlag aus. Nun erkennt der Elf im fahlen Licht der Kirchenfenster nicht nur die scharfen Zähne, sondern auch die langen Klauen des Gegners. Irgendwie scheint der Adept der Zeit entrückt zu sein und es ist, als ob jemand den Takt des Universums ein paar Stufen herabgesetzt hätte. Mit Leichtigkeit duckt er sich – schon fast gelangweilt – unter dem Hieb hindurch und lässt dabei die nutzlos gewordene Waffe fallen. Ein halbe Drehung später konzentriert er sich auf sein Ziel. Er bündelt seine magischen Kräfte in einer raschen Bewegung und nutzt das Mana um die Wucht des Schlags über die kurze Distanz zu tragen. Sein blitzschneller Stoß mit der rechten scheint ins Leere zu gehen, doch der Wendigo stöhnt dennoch auf. Das Gebrüll geht in ein blutiges, hilfloses Husten über. Der Schlag hat die Rippen zertrümmert und die Knochen tief in die Lungen getrieben. Wie ein röhrender Elch steht der Gegner da, senkt den Kopf, funkelt den Elfen aus seinen gelben Augen an und bricht erneut zusammen.

Schwer atmend bleibt Darkblade stehen und wendet den Blick zur Tür. Dort sind Xanatos, Sam, Gimli und Blotch wieder angekommen und richten ihre Waffen auf das blutverschmierte Fellbündel. Und dies zu Recht. Denn der Wendigo will einfach nicht sterben. Kaum hat der Elf zweimal durchatmen können, springt das Monster schon wieder auf.

Doch gegen die geballte Feuerkraft der Runner hat er keine Chance. Erneut will er sich auf Darkblade stürzen, doch auf halbem Weg versperrt ihm ein glutheißer Vorhang den Weg. Eine der Drohnen bricht durch das große Kirchenfenster über dem Eingang. Die berstenden Scheiben verstreuen Splitter über den Balkon, die antike Orgel und die Bänke. Der Rigger richtet das leichte Maschinengewehr gegen den Wendigo, verzichtet auf jegliches Salvenfeuer und lässt den Abzug einfach durchgezogen stehen.

Der Kugelhagel schlägt mit voller Wucht in den geschundenen und regenerierten Körper des mutierten Orks ein und lässt die Masse rückwärts taumeln. Das Projektilgewitter reißt das Fleisch in Fetzen, durchtrennt Sehnen, Adern und Nervenbahnen. Knochen brechen unter dem Ansturm der glühend heißen Geschosse und jeglicher Versuch der Regeneration wird von der folgenden Kugel zunichte gemacht. Darkblade wartet nicht ab, zieht seine Reservewaffe, zielt zwischen die großen gelben Augen und feuert mehrmals kurz hintereinander. Die Treffer lassen den Kopf nach hinten rucken; dann ist der groteske Tanz des Wendigo beendet.

In einem See aus dunklem Blut liegt zwischen Knochensplittern und Fellfetzen immer wieder ein Stück Hirnmasse. „Wir haben fertig!“ denkt sich der Elf. Er tritt gegen den unversehrten Stiefel und schreit den zerstörten Körper an.

„Na los! Regenerier doch, wenn du kannst“ macht er seiner Anspannung Luft.

Dann hebt er seine leer geschossene Savalette Guardian auf, schiebt einen frischen Streifen ein und wartet, bis das Display ihm ein grünes OK präsentiert. Dann reckt er den erhobenen Daumen in Richtung der Rotordrohne. Diese verneigt sich in der Luft und verlässt die Kirche wieder durch das obere Fenster.

Mo, 14.12.2059, 02:20 Uhr – Seattle – Puyallup Barrens – St. Peters Church

Serious Sam nimmt den Ausgang des Kampfs zur Kenntnis, dreht sich um und begutachtet den LKW. Mit ein paar raschen Schritten ist er über den Hof. Am LKW sucht er die Türen nach Fallen ab und öffnet danach die unverschlossene Beifahrertür. Er hat Glück, denn der Schlüssel liegt im Handschuhfach und mit einem Lachen zeigt er den anderen sein Fundstück. Die andere Drohne verschießt mal wieder eine Granate in das obere Stockwerk, doch die Chics haben den letzten Rest ihres Widerstand längst aufgegeben und verhalten sich ruhig.

Der Abtransport der Kisten dauert nur ein paar Minuten. Blotch und der Samurai wuchten die vierzehn Behälter auf die Ladefläche des LKWs und machen die Plane fest. Nachdem alles verladen ist, steigt Xanatos auf den Beifahrersitz und Sam startet den Motor. Die anderen Runner kontrollieren noch einmal, ob auch alle Motorräder von dem Feuerinferno erfasst wurden und laufen dann zügig zurück zum Hügel. Dort wartet ein grinsender Machinehead auf die Truppe und nickt den anderen zu. Gimli dankt dem Präriegeist und entlässt ihn aus seinen Diensten, bevor er zu Darkblade in den Mercedes steigt. Als Sam mit dem Beutelaster vorbeifährt schließt sich der Elf an. Die beiden Trolle bleiben noch eine kurze Zeit an der Kuppe und Blotch deckt den Rigger, während dieser seine Drohnen verstaut.

Nach einer knappen Viertelstunde sind alle Drohnen wieder an ihrem Platz. Blotch verabschiedet sich mit einem Handschlag von Machinehead und lässt sein Trike an. Dann fährt er dem Rigger hinterher, er hat schließlich keine Ahnung, wo es zur Innenstadt geht. Der Mercedes mit den anderen Runnern eskortiert unterdessen den LKW mit ihrer kostbaren Fracht nach Norden. Der Zug fährt langsamer und wartet, bis die beiden Trolle sie eingeholt haben.

Mo, 15.12.2059, 03:00 Uhr – Seattle – Snohomish

Gegen drei Uhr in der Früh biegen die vier Fahrzeuge des Teams auf den Vorplatz eines herunter gekommenen Lagerhauses im Süden von Snohomish. Machinehead kennt den Besitzer des Schuppens und klingelt den verschlafenen Ork aus den Federn. Für ein paar Nuyen verspricht der Kerl, den LKW unterzustellen. Er öffnet eine der Türen, die quietschend protestiert. Dahinter kommt ein massives Rolltor zum Vorschein, eingebettet in eine noch massiver wirkende Wand aus Plastbeton.

Machinehead erhält von seinem Kumpel die Schlüsselkarte und gibt an der Tastatur zusätzlich eine kurze Nummernfolge ein, mit der das Tor zu öffnen ist. Darkblade kennt eine Gang in der Gegend und macht ein paar Nuyen locker, um neugierige Leute von der Garage abzuhalten. Die Gang hat einen loyalen Ruf und ist auch nicht dumm genug, um es sich mit den Runnern zu verscherzen. Danach zeigen sich alle zufrieden und machen sich auf den Heimweg. Die Nacht war schon lang genug.

- Pauschalreise -

Di, 16.12.2059, 14:00 Uhr – Seattle – Snohomish – Lagerhaus

Die Runner hatten sich für den Nachmittag wieder am Schuppen verabredet und treffen dort auch nach und nach ein. Machinehead hat mit seinem Kontakt inzwischen verhandelt und mietet einen unauffälligen LKW, der im Gegensatz zu ihrer Beute, über eine Fernsteuereinrichtung verfügt. Dann lädt er die beiden Rotordrohnen um und macht eine kurze Probefahrt.

Als die anderen Runner eintreffen ist sein eigener Van schon auf dem Weg nach Hause, doch die Helfer sind gern gesehen, da die Kisten noch umgeladen werden müssen. Kurze Zeit später sind die vierzehn Kisten auf der Ladefläche des neuen Lasters. Den Beutewagen überlässt das Team dem Verwalter, der sich bei dem Geschäft sicherlich die Hände reibt.

Der Weg an die Pazifikküste ist keine Weltreise, aber so langsam wird der Terminplan doch eng uns so starten die Runner nach einer kurzen Snackpause durch und fahren wie schon zwei Tage zuvor in Richtung Südwesten, zur Metroplexgrenze.

Di, 16.12.2059, 15:30 Uhr – Seattle – Seattle Metroplex – Grenzstation

Xanatos hat über eine Stunde gebrütet und dirigiert Machinehead schließlich an einen abseits gelegenen Grenzübergang ins Gebiet des Salish-Shide-Councils. Die Grenzstationen des SSC sind normalerweise relativ undurchlässig, und Besuche nur mit Visa möglich. Doch diese Station hat so ihre Eigenheiten, die dem Magier bekannt sind. Das Team staunt nicht schlecht, als der Wagen nach kurzer Pause einfach durch gewunken wird. Der Rigger ist heilfroh, dass es nicht zu Komplikationen gekommen ist, denn die Drohnen wären nicht einsatzbereit gewesen.

Nach der Durchfahrt durch die lange Mauer, die die Stadt auf der Landseite umgibt wird der Trip ein ruhiges Unterfangen. Die Straße wird immer leerer, je weiter sie sich von dem Metroplex entfernen. Die in Seattle so gefürchteten Go-Gangs scheinen hier ebenfalls keinen Fuß gefasst zu haben, oder die **Rangers** lassen dies nicht zu, jedenfalls verläuft die Fahrt bis zum Abend ohne Zwischenfälle.

Nach einer Rast und einem ausgiebigen Mahl programmiert Machinehead den Autopiloten für die Weiterfahrt nach Port Arthur und klappt den Sitz nach hinten. Der Troll verdreht die Augen und fängt an, die Bäume am Wegesrand umzusägen, und so wie es sich anhört alle auf einmal.

Dem Team behagt die Reise ohne trollischen Chauffeur nicht mehr ganz so gut wie mit einem wachen Rigger, aber man findet sich schnell damit ab. Kurzerhand werden Wachzeiten eingeteilt, dann haut sich auch der Rest des Teams aufs Ohr und gönnt sich ein Nickerchen.

Port Arthur, nicht zu verwechseln mit Port Angeles im Norden der **Olympic Halbinsel**, wurde im Jahr 2018 auf den Ruinen der Stadt Westport gegründet. Die Siedlung wurde durch mehrere Erdbeben die auf die Vulkanausbrüche des Großen Geistertanzes folgten völlig eingeebnet und von einer Splittergruppe der Cascade Ork in Besitz genommen.

Das Team folgt der Interstate-5 in Richtung Westen und passiert bereits am frühen Abend die Stadt Olympia. Von dort aus folgen sie der früheren US-12 und stoßen bei Elma auf die Eisenbahnlinien, die weiter zum Pazifik führt. Obwohl die Strecke weniger als 250 Kilometer misst, benötigt Machinehead über fünf Stunden bis sie in **Aberdeen** an der Bucht von **Gray Harbor** ankommen. Dort übernachtet das Team und fährt am frühen Morgen weiter am Südufer entlang bis zu der Landzunge, auf der die Cascade Orks **Port Arthur** gebaut haben – warum auch immer damals vor vierzig Jahren dieser Namen gewählt wurde.

- Willkommen in der Familie -

Mi, 17.12.2059, 11:00 Uhr – NAN – Salish Shide Council – Port Arthur

Der Wiederaufbau der Stadt und des Hafens haben von den Zerstörungen des großen Erdbebens keine Spuren hinterlassen. Die Hafenstadt ist eine umtriebige Siedlung. Überall fahren kleinere und größere LKWs umher und lassen auf eine brummende Wirtschaft schließen. Das Team fährt schnurstracks zur Ortsmitte und parkt den Laster vor einem Restaurant, gleich in Sichtweite der modernen City Hall. Die indianischen Motive an der Außenfassade harmonisieren seltsam perfekt mit der Komposition aus Makroplast und Kunstglas; auch die flimmernde Gaeatronics Werbung fügt sich stimmig in das Erscheinungsbild ein. Klein Vergleich zu der schreiend grellen Reklame der Seattler Innenstadt.

Die Runner sind aber nicht auf Urlaub am Pazifik und so betreten Darkblade und Machinehead das städtische Bürogebäude. Die junge Orkfrau hinter dem Eingangstresen lächelt freundlich, auch wenn der Adept die ausgeprägte Abneigung gegen Elfen deutlich spüren kann. Sie bitten um einen Termin beim **Chief** und legen den von Mr. Silver ausgehändigte Speicherstick auf die Ablage aus Steinimitat. Die Dame lächelt und überprüft die Daten. Das Ergebnis zaubert ein überraschtes und freundliches Lächeln zwischen die beiden verzierten Eckzähne, dann bittet sie die Runner zu warten und spricht auf der Amtsleitung mit dem Chief. Nur wenige Augenblicke später erscheint ein groß gewachsener Häuptling zwischen den Angeln der hölzernen Doppeltür, den die junge Frau als **Chief Gold Horn** vorstellt.

Der Ork entspricht allen Klischees, die über die Indianernationen im Umlauf sind und bemerkt mit einem Lächeln in Richtung der Runner „Die Touristen, Sie verstehen“. Nach einer kurzen Pause, in der die Drei in das Büro des Häuptlings gehen, plaudert Golden Horn ein wenig und bittet die Runner schließlich, sich am Hafen einzufinden und die Ladung am Lagerhaus Nr. 2 zu löschen. Der Stick hat das Team als legitimiert ausgewiesen, die andere Lieferung in Empfang zu nehmen, doch ihm sind andere Personen gemeldet worden.

„Ihre Bezahlung wird sich leider etwas verzögern. Die Personenbeschreibungen und Hintergrunddaten stimmen offensichtlich nicht überein, wir haben einen anderen Datensatz erhalten“ begründet der Ork die Verzögerung. „Aber unser Decker wird sich sobald als möglich darum kümmern. Er trifft Sie am Lagerhaus“ teilt er den noch immer unwissenden Runnern mit.

Bezahlung? Personendaten? Decker? „Hey! Was wird hier gespielt, wo zum Teufel sind die Creds“ denken sich Darkblade und Machinehead. Da die hiesige Bezahlung aber mit dem ursprünglichen Team ausgehandelt wurde, tun sie wissen und lassen sie sich überraschen. Zum Abschied händigt der Chief ihnen noch sechs VIP-Gutscheine für jeweils eine Übernachtung im Seaside Inn aus.

„Das mit dem Decker wird länger dauern, machen Sie sich doch einen schönen Tag“

Mi, 17.12.2059, 12:30 Uhr – NAN – Salish Shide Council – Port Arthur, Hafen

Die im Wagen gebliebenen Runner sind nicht begeistert, dass es keine Nuyen gab, akzeptieren aber die verabredete Lösung. Wenig später fährt der Rigger am Lagerhaus Nr. 2 vor, einem langen Schuppen aus Fertigteilen. Vor dem geschlossenen Rollltor warten ein Trupp Schläger, der das Team kommentarlos in das Innere winkt, nachdem zwei Troll das Tor ohne mechanische Unterstützung nach oben geschoben haben.

Hinter dem Tor wird das Team von einem halben Dutzend Orks – diesmal geschäftsmäßig in Anzügen – erwartet. Die Ladung wird auf bereitgestellten Tischen aufgebaut und geöffnet. Das Überprüfen des Inhalts geht rasch vonstatten und fällt sichtbar zur Zufriedenheit aus.

Aus einer Ecke kommt nun ein junger Ork auf die Runner zu und zieht einen Wagen mit einem Cyberdeck Marke Eigenbau hinter sich her. Darauf sind diverse Geräte festgemacht, die er nun mit dem Deck verkabelt, ausschwenkt, justiert und was man sonst noch alles so mit Geräten zur Personenkontrolle macht.

„De Rodaden sin alle vertich“ nuschelt der Decker dem Team zu. „Müsd Euch aba nochma scannen lasn, die Biowerde stimm nich mer“ fährt er fort und winkt Serious Sam als Ersten vor. Der Samurai traut der Angelegenheit nicht so ganz – welcher Runner lässt sich schon freiwillig scannen. Doch dann fällt sein Blick auf die sechs fein säuberlich in einem Fuchi Multispeed-Schreib/Lesegerät steckenden ID-Sticks, die alle das Logo des Salish-Shide-Councils tragen.

Jetzt fällt der Groschen. „Cool“ denkt sich Sam. „Eine ID des SSC und dazu noch original und wasserdicht! Das wiegt einen Haufen Nuyen auf“ Der Runner ist endgültig überzeugt und zeigt mit erhobenen Daumen zu seinen Kamerade. „Los, mach hin“ raunzt er den jungen Decker an, der gerade den Retinascanner justiert.

Die Prozedur nimmt gut zwanzig Minuten in Anspruch und nach zwei Stunden sind die Runner fertig. Der Ork, der sich immer noch nicht vorgestellt hat, packt seine Sachen ein und gibt dem Team Bescheid, sie können sich die Sticks morgen Mittag in der City Hall abholen. Dann übergeben die Arbeiter ihnen noch zwei große Metallkisten, die sie nach Seattle bringen und in der Renraku Arkologie abliefern sollen.

Der Rest des Tages ist buchstäblich frei. Die Runner mieten sich im hervorragend ausgestatteten Seaside Inn ein und parken den Wagen samt Ladung in einer gesicherten Garage „Aber sicher, meine Herren, das ist alles inklusive“ versichert ihnen der Concierge. Dann vertreibt sich das Team den Nachmittag und den Abend in der netten kleinen Hafenstadt.

Do, 18.12.2059, 12:00 Uhr – NAN – Salish Shide Council – Port Arthur, Hafen

Die Nacht war ruhig und erholsam. Die Runner schlafen lang, frühstücken ausgiebig und üppig, bevor sie die Ladung kontrollieren. Da alles in Ordnung ist machen sie sich zeitig auf und erscheinen pünktlich um 12:00 an der City-Hall. Dort warten etliche Passanten und winken dem Team zu. Etwas irritiert wegen der freundlichen Gesten und Zurufe – man ist ja schließlich kein Tridstar – bahnen sich die sechs Runner den Weg über die Treppen zur Eingangshalle.

Dort erwartet sie eine Gruppe, angeführt von Chief Golden Horn und einer älteren Frau, wahrscheinlich die Stammeschamanin. Dahinter stehen die Männer, die die Kisten kontrolliert haben und vermutlich in ihrem Zweit-Job den einen oder anderen Tisch der Verwaltung belegen.

Dann tritt die Schamanin vor und zückt einen brutal aussehenden Ritualdolch mit gezackter Klinge. Sam, der Samurai muss seine aufgepeppten Reflexe unter Kontrolle halten und kann gerade noch verhindern, dass er der Orkfrau eine Kugel aus seiner Savalette Guardian spendiert.

Die alte Frau nimmt die rechte Hand eines jeden Runners, ritzt die Innenfläche mit dem Dolch und drückt dem Betreffenden dann ein geschnitztes Stück Holz in die Hand. Als alle durch sind, zieht sie sich in die Reihen der anderen zurück. Dann heißt sie der Chief in aller Ehre als neue Mitglieder im Stamm der Cascade Orks willkommen. „Das Team grinst verschmitzt“ und freut sich über die neuen IDs, die ihnen vom Decker im Anschluss an die Zeremonie ausgehändigt werden. Dazu kommen noch Unterlagen über die Fracht und Einreisevisa für den Seattle Metroplex, schließlich sind sie nach nun als Bürger der NAN unterwegs.

Nach einem obligatorischen Bad in der Menge, können die Runner endlich aufbrechen. Der Trip zurück in die Heimat nimmt wieder einiges an Zeit in Anspruch und erst am späten Abend erreichen sie die Grenze, probieren mit Erfolg die neuen Identitäten aus und gönnen sich eine Müte Schlaf, denn die Übergabe ist erst für den Freitagabend geplant.

- Renrakus kleiner Horrorladen -

Fr, 19.12.2059, 19:00 Uhr – Seattle, Downtown – Renraku Arkologie

Die Runner haben sich am frühen Abend verabedet. Machinehead, der über Nacht die Kisten bewacht hat, sammelt am späten Nachmittag die Mitglieder des Teams ein und steuert seinen Wagen dann in die Innenstadt zum Hafenbereich. Schon etliche Kilometer bevor sie Downtown erreichen können die Runner die Silhouette der gewaltigen Arkologie ausmachen. Die **Space Needle** weiter ihrer Rechten nimmt sich dagegen aus, wie ein harmloser Zahnstocher mit einer Olive oben drauf.

Der Troll steuert den Laster die Interstate-5 weiter nach Süden und biegt an der nächsten Abfahrt zur Arkologie ab. Die Rampe und die Einfahrt zur Tiefgarage befinden sich an der Südseite des gewaltigen Bauwerks. Der Berg aus Makroplast ragt fast einen Kilometer empor und misst am Boden etwa 650 m mal 950 m. Die breite, vierspurige Rampe führt in das zweite Untergeschoss, von wo aus insgesamt fünf Parkebenen erschlossen werden. Machinehead ordnet sich in der Spur für Lieferverkehr ein und der Passcode von Mr. Silver erlaubt ihnen ein ungehindertes passieren der Zugangskontrollen.

Wie vereinbart suchen die Runner die Ladebucht 184-C. Sie folgen dabei der interaktiven, wegweisenden Beschilderung der Arkologie, die ihnen zusätzlich zu den starren Hinweistafeln immer dann den Weg weist, wenn sie an eine Kreuzung oder Abzweigung im Gewirr der Parkgassen geraten. Nach weniger als zehn Minuten erreicht der Laster den Bereich der Laderampen im vierten Untergeschoss. Dort warten bereits vier Asiaten auf die Ladung. Im hinteren Bereich können die Runner zwei weitere Wachen erkennen, die sich aber betont zurückhalten.

Nach einem kurzen Check der Kisten erhalten die Runner ein OK. Dann wird ihnen ein Infopad ausgehändigt, welches sie an Silver weiterreichen sollen, der im Club auf sie wartet. Machinehead parkt den LKW um und das Team macht sich auf den Weg zu den nächsten Aufzügen. Die Lifte erlauben Gästen den Zutritt zu den zwölf Etagen U6 bis 6. Per Sprachbefehl ordert Darkblade den Transport in den Clubbereich im sechsten Stockwerk. Wenige Sekunden später betreten die Runner den belebten Gang der Partyzone. Der breite Hauptkorridor ist hauptsächlich mit jungen Menschen bevölkert, dazwischen schlendern immer wieder Geschäftsleute durch die Massen. Vor dem Eingang zur „Blue Lagoon“ nicken sich die Teammitglieder zu und treten mit einer gehörigen Portion Vorfreude ein. Neue SINS und 35.000 ¥ pro Nase für einen Trip hin und zurück zum Pazifik ist kein schlechter Schnitt – von dem Wendigo einmal abgesehen.

Der Barkeeper erkennt das bunt gemischte Team sofort wieder und zeigt in die rechte, hintere Ecke des Raums. Mr. Silver hat diesmal keines der Nebenzimmer gebucht, sondern speist an einem der größeren Tische an der Rückwand. Als er die Runner sieht, legt er das Besteck zur Seite, steht auf und begrüßt alle Sechs mit Handschlag, dann bietet er ihnen Plätze an und winkt der Bedienung, die im „Blue Lagoon“ noch nicht von einer Servicedrohne ersetzt wurde.

„Wie ich höre, konnten Sie den Job erfolgreich über die Bühne bringen“ eröffnet der Schieber das Gespräch. Darkblade schiebt ihm das Infopad über den Tisch. Als der Mann einen kurzen Blick darauf wirft, blitzen seine Augen kurz auf, dann wird er wieder ganz der coole Johnson, wie ihn die Runner kennen gelernt haben.

„Sie sind sicher in Eile und wollen ihre Bezahlung abholen.“ Das Team nickt ihm zu. Mit einer schnellen geschmeidigen Bewegung, die Sam mal wieder zwingt seine Reflexe zu unterdrücken, holt Mr. Silver sechs dunkle Checksticks aus seinem Anzug und breitet sie in einem Halbkreis vor sich aus. Dann beginnt er die Namen der Runner zu nennen und überreicht jedem von ihnen die Bezahlung. Den Anfang macht der Adept. „Mr. Darkblade, wie immer ein Verg...“

ALARMSIRENEN* - *AUTOMATISCHES FEUER* - *SCHREIE* - *STROMAUSFALL

Fr, 19.12.2059, 19:51 Uhr – Renraku Arkologie – Partyzone

Mitten in der Geldübergabe bricht in der Arkologie das Chaos aus. Das Licht und die Musik in der Bar fallen aus, alle Gespräche verstummen. Von der großen Promenade hört man plötzlich Schreie, dazwischen das laute Rattern automatischer Waffen. Wieder Schreie und dann bricht Panik aus. Die Gäste rennen zu den Türen und drängen auf den Hauptgang der Partyzone. Die Runner sind – wie Mr. Silver – aufgesprungen und bereiten sich auf das schlimmste vor.

Mr. Johnson wählt dagegen die Flucht und zieht eine Keycard aus seiner Hose, mit der er eine verborgene Tür zu einem Wartungs- und Servicegang öffnet und dahinter verschwindet. Xanatos befiehlt seine beiden Luftelementare (Kraftstufe 3 und 5) zu sich, die nur wenige Augenblicke später neben dem Magier materialisieren. Gimli verliert ebenfalls keine Zeit und ruft einen Hausgeist (Kraftstufe 5) zu sich, der ihnen helfen soll.

Von der Eingangstür hören die Runner noch immer hektische Schreie, dann durchbricht eine rotierende Pyramide die Glastüren und Scherben fliegen durch die Luft. Aber es sind nicht nur Scherben, sondern auch seltsame Geschosse, die von dem Ungetüm ausgehen und den Barkeeper in seiner Seidenjacke förmlich perforieren. Von dutzenden kleinen Geschossen getroffen wird Henry nach hinten in den großen Spiegel geworfen und bricht dann tödlich getroffen zusammen.

Der ersten, unheilvoll surrenden und rotierenden Pyramidendrohne folgen zwei weitere, die aber auf der Promenade bleiben. Der Lärm auf dem großen Gang nimmt ab, doch die Runner wollen gar nicht wissen warum. Dem Elfenmagier ist die Flucht ihres Auftraggebers nicht verborgen geblieben und er nimmt sich trotz des Chaos die Zeit, ihn astral zu verfolgen. Mr. Silver läuft in einem schmalen Gang, der parallel zur Promenade verläuft, nach rechts und nährt sich ein paar Bewaffneten, vermutlich Sicherheitspersonal von Renraku. Doch die Definition von Sicherheit ist eine gänzlich andere, als der Schieber es vermutet hätte. Zwei kurze Feuerstöße aus den Maschinenpistolen strecken Silver nieder. Xanatos registriert den Tod des Mannes und schwebt dann zurück und den Gang entlang in die andere Richtung. An einigen Türen vorbei gelangt er durch eine Tür zu einem Wirrwarr an Servicegängen und entdeckt einen Aufzug und ein daneben liegenden Treppenhaus. Dann kehrt er zurück in seinen Körper.

Zurück in der Blue Lagoon sieht er, wie sich die Kameraden hinter den Trennwänden und dem Mobiliar verschanzen. Zu ihrem Pech hat keiner der Runner eine Waffe dabei und so zwingt sie ein steter Hagel an Metallfragmenten in Deckung. Im Eingangsbereich des Clubs liegen einige blutüberströmte Gäste. Sie haben es nicht mehr geschafft, sich vor Drohnen in Sicherheit zu bringen. Wie wilde Derwische tanzen die Pyramide vor der Tür hin und her und rotieren dabei um die eigene Achse. Machinehead meint, ein paar Rotoren ausmachen zu können, doch sicher ist er sich nicht, wie er sich auch sonst nicht erklären kann, was die Dinger in der Luft hält.

Darkblade hat ganz andere Gedanken und geht die Sache pragmatischer an. Mit einem weiten Hechtsprung wirft er sich hinter die Theke und robbt am toten Henry vorbei, dessen Leiche für den Blutsee verantwortlich ist, in dem er nach dem Sprung gelandet ist. Ein Blick nach oben und den Tresen macht den Adepten glücklicher. Mit einem energischen Ruck reißt der die dort hängende **Remington** aus der Halterung und wirft sie dem Samurai zu. Serious Sam packt die Waffe aus der Luft, läßt durch und verpasst der vordersten Drohne eine doppelte Ladung. Leider ohne Wirkung. Zu seinem Unglück kommt nun ein großer Schwarm Fragmente auf ihn zu, dem er trotz aller Anstrengungen nicht mehr völlig ausweichen kann. Ein paar der rasiermesserscharfen Metallteile ritzen seinen linken Oberarm, doch die Wunden sind nicht der Rede wert.

Der Rigger hat genug von den Dingen und beginnt, sie mit dem Mobiliar zu bewerfen. Der Stuhl prallt allerdings von der Drohne ab. Auch der andere Troll bemüht sich nach Kräften und den Stühlen folgen Hocker und ganze Tische.

Doch bis auf kurze Schubser erreichen die beiden Trolle nichts. Die Drohne wird jeweils ein paar Zentimeter nach hintern gedrückt, dann schwebt sie sich frei und verharret drohend vor der Eingangtür. Dem Magier wird es zu bunt. Als auch die nächsten Schüsse des Samurai keinen erkennbaren Schaden anrichten wirft er der Drohne einen Feuerball entgegen. Die Flammenkugel findet ihr Ziel und explodiert (8M-Schaden) in einem Inferno heißen Plasmas. Das Feuer lodert im ganzen Raum und treibt Brandblasen auf die blanken Hautstellen der Runner. Doch die Drohne reagiert gelassen. Gar nicht. Sie schwankt kurz, dann stabilisiert sich der Flug wieder.

Xanatos kommt eine letzte Idee und in der nächsten Sekunde hüllt ein schimmerndes Kraftfeld (Barrierezauber) den **Derwisch** ein. Die Drohne stößt ein paar Mal dagegen bis das versteckte Triebwerk aufheult, doch das Feld hält – zumindest solange sich der Elf darauf konzentriert.

Der Weg durch die Eingangstür wäre frei, aber der Gnom signalisiert seinen Kameraden, dass er den gang erst astral aufklären will. Gimli schwebt mit seinem Astralkörper durch die Trennwand auf die Promenade und muss erkennen, dass sich der Astralraum langsam aber sicher mehr und mehr verdreht (Hintergrundstrahlung-2). Auf der Promenade ist es ruhig geworden. Etwa fünfzig Meter links öffnen sich Fahrstuhlkabinen und eine Art mechanische Tantakel-Katze kommt heraus. Dahinter gleich ein zweite. Die beiden seltsam anmutenden Läuferdrohnen haben sechs bis acht Tentakel und greifen sich je einen der am Boden liegenden Körper.

Im Astralraum kann er deutlich erkennen, dass die meisten der leblos daliegenden Menschen nicht tot, sondern nur betäubt sind. Doch es liegen auch genug Leichen herum, die von den Drohnen ignoriert werden. Die Körper werden in die Aufzugskabinen geschleift, gestapelt und wenn der Lift voll ist, abtransportiert. Gimli will sich gar nicht vorstellen, was der unbekannte Angreifer mit den Gästen vorhat und kehrt zu seinem Körper zurück. Dort schildert er kurz die aktuellen Verhältnisse auf der Promenade und Xanatos weist noch einmal auf den toten Johnson im Wartungsgang hinter dem Club hin, diesen Weg wollen sie nicht gehen. Zumal die einzige Feuerwaffe, über die sie verfügen, mittlerweile leer geschossen ist.

Dann wird dem Samurai plötzlich schwarz vor Augen und er knickt ein, fängt sich aber sogleich wieder. Die winzige Wunde am Oberarm sendet ein heftiges Pochen aus und es steht zu befürchten, dass die Fragmente vergiftet waren. Sam muss sich mit leichten Schwindelgefühlen und Kopfschmerzen (L-Bet. 2 Kästchen) herumplagen, sonst geht es aber.

Das Team beschließt aus der Tür und dann nach rechts zu fliehen. Blotch und Sam gehen vor, dahinter Machinehead. Der Rest wartet einen Augenblick. Doch irgendwie hat der Trollschläger rechts und links verwechselt und stürmt geradezu auf eine der Laufdrohnen zu, in seinem Schlepptau den etwas angeschlagenen Straßensamurai.

Wie das schlangenhäuptige Haupt der **Meduse** richten sich die Tentakel dem herankommenden Runner entgegen. Dann ziehen sich die Laufbeine ein und mit einem gewaltigen Satz landet das metallene Untier direkt vor der Nase des Trolls. Blotch erfährt eine heftigen Schlag gegen die Brust, dann ritzt eine hervorschnellende Klinge am Tentakel die Brustmuskulatur an (+L). Der Troll greift sich zwei Tentakel und kann diese erfolgreich abhalten, doch Tentakel drei und vier sind für den erprobten Straßenkämpfer zu viel.

„Das ist unfair, ich hab auch nur zwei Hände“ denkt sich Blotch und spürt Stiche in der rechten Taille und im Oberschenkel (2x +L, M-Schaden). Nur der harten Lederhaut der Trolle ist es zu verdanken, dass die Klingen nicht mehr Schaden anrichten.

Hinter ihm rollt sich Sam gerade an einer eingestürzten Leuchtreklame vorbei, die wohl von der Decke gefallen ist. Er hat im Laufen die drei Wachen entdeckt, die tot unter der Werbung liegen, ihre Waffen noch in den Händen. Mit je einer **SCK 100** im Anschlag springt er auf und feuert auf die Medusen. Doch die Kugeln springen vom Chassis der Drohne ab und richten keinerlei Schaden an. Immerhin lässt sie aber vom Troll ab und dieser zieht sich eilig wieder zurück.

Sam hält ebenfalls inne und versucht nun die Sensoren zu treffen. Doch das Biest ist zu schwer gepanzert und so erzeugt der Kugelhagel wenig mehr als ein wenig Ablenkung. Doch auch diese ist willkommen, können sich die beiden Runner doch unbehelligt wieder zum Eingang der Blue Lagoon zurückziehen. Kurz vor dem Eingang sehen sie Machinehead, der in die andere Richtung gelaufen war und ein kleines Kind aufgelesen hat. Es klammert sich an einer Puppe fest und schmiegt sich ängstlich an den Hals des großen Riggers.

Dieser spricht beruhigend auf das Mädchen ein und versucht, es so wenig wie möglich von dem Chaos sehen zu lassen. Als die Puppe runter fällt, schreit und bettelt es solange, bis der Troll umdreht und ihr die Puppe wieder geben will. In dem Augenblick werden Sam und Blotch von einem Lichtblitz geblendet. Die Puppe detoniert in einer heftigen Explosion und wirft Machinehead mehrere Meter rückwärts gegen die nächste Wand. Das kleine Mädchen ist nicht mehr, die Faust des Riggers hält nur ein Stück verkohlten Stoffs fest, der kleine Körper wurde mehrere Meter tief in die dunkle Promenade geschleudert.

Die Explosion hat Machinehead nicht wirklich schwer verletzt, er ist nur fast blind und taub und hört ein ständiges Pfeifen in den Ohren. Vor Wut über die feigen und ehrlosen Mörder, die die Puppe gebaut haben, schlägt er etliche Löcher in die Leichtbauwand. Dann gewinnt seine Professionalität wieder die Oberhand und er beruhigt sich wieder.

Die Runner sammeln sich erneut im Club und verriegelt den Eingang. Die durch den Zauber gefangene Drohne surrt noch immer bedrohlich vor der Tür und bindet Xanatos. Der Magier muss die Barriere aufrechterhalten, sonst bricht sie sofort wieder zusammen. Das Team macht eine kurze Bestandsaufnahme. Darkblade hat im Eifer des Gefechts gar nicht mitbekommen, dass er auch getroffen wurde und verbindet seine Schulter (M-Schaden). Serious Sam hat zwar nur einen Kratzer (L) abbekommen, doch das Gift lässt ihn schwindeln (M-Bet.), wie auch Machinehead, der unter den Nachwirkungen der Explosion leidet (S-Bet.).

Blotch weist mehrere Stichverletzungen auf (M-Schaden), die behandelt werden sollten und Gimli hat sich bei der Beschwörung des Hausgeistes etwas übernommen und leidet unter dem Entzug (M-Bet.), der er nun mit einem Stimpatch (Stufe 3) lindern will. Einzig Xanatos geht es blendend, davon abgesehen, dass er wie ein Babysitter auf die Drohne acht geben muss und keine Lust verspürt hier noch länger als nötig zu verweilen. Auf der Promenade vor ihnen schwirren und hüpfen die Drohen eines unbekannten Angreifers umher, hinter ihnen kennen die Wachen weder Freund noch Feind und legen scheinbar alles um was sich bewegt. Und alles was sie dagegen aufbieten können sind die drei Maschinenpistolen, die Sam bei dem kurzen Ausflug erbeuten konnte.

„Tolle Aussichten“, denkt sich der Elf und richtet seine ganze Aufmerksamkeit wieder auf die schimmernde Barriere, hinter der der wütende Derwisch tobt.

- Fortsetzung folgt -

Karmavergabe:

Charakter	Karma	Team	Rolle	Kampf	Idee	Schub	Humor	Spez.
Darkblade	8	4	-	2	1	1	-	-
Gimli	7	4	-	1	1	-	-	1
Machinehead	6	3	1	-	1	-	-	1
Serious Sam	7	4	1	1	1	-	-	-
Xanatos	7	4	1	1	-	1	-	-