

Blutregen

Eine Shadowrun Kampagne
nach der Idee von
Sven G.
Geschrieben von
Michael P.

Spielleiter: Sven

Spieler: Michael (spielt Azora), Nenad (spielt Mordred), Sonja (spielt Alexa), Andi (spielt Paul), Martin (spielt Martin)

Teil 1: Gespielt in Wien am 13.11.2004, im Club, 14:00 bis ca 19:30 Uhr

Teil 2: Gespielt in Wien am 27.12.2004, im Club

Teil 3: Gespielt in Wien am 03.01.2005, im Club, 17:00 bis ca 22:00 Uhr

Teil 4: Gespielt in Wien am 15.02.2005, im P-Heim, 20:00 bis ca 01:30 Uhr

Teil 5: Gespielt in Wien am 20.02.2005, im Club, 16:00 bis ca 01:30 Uhr

Teil 6: Gespielt in Wien am 23.02.2005, im P-Heim, 18:00 bis ca 02:00 Uhr

Teil 1: Mordred und Alexa reisen nach Paris

Sa, 4. Dezember, 2055

Mordred und Alexa sind in Wien und rufen aus Langeweile bei Azora an. Sie schlägt ihnen vor, nach Paris zu kommen; vielleicht ergibt sich ja dort ein Auftrag.

Die Beiden buchen einen Flug nach Paris (Passagierflug) und begeben sich zum Flughafen. Bei der Kontrolle wird Alexa angehalten und gebeten dem Sicherheitspersonal in ein Wachzimmer zu folgen. Mordred schließt sich an. In dem Wachzimmer warten sie ein paar Minuten, dann betreten zwei Agenten (Schwarzer Anzug, Ohr-Funkeinheit) den Raum und nehmen Alexa fest (schließlich ist sie als Insassin des SGHWS registriert). Mordred wirkt den Zauber „Schlaf“ auf einen der beiden Agenten. Nachdem sein Kollege plötzlich umgefallen ist greift der andere Agent zu seiner Waffe, doch Alexa kann ihn mit einem kräftigen Schlag und einem gut gezielten Tritt zwischen die Beine ausschalten. Sie schließen Alexas Handschellen auf und nehmen die Pistolen der Agenten an sich.

Da das Sicherheitspersonal die Aktion über die Überwachungskamera im Wachzimmer beobachtet hat ist bereits Verstärkung unterwegs, als die beiden die Flucht versuchen. Der Weg wird ihnen abgeschnitten und sie können den Raum nicht verlassen.

Die entstandene Schießerei endete mit zwei einer Blend- und zwei Tränengasgranaten, wodurch es dem Sicherheitspersonal gelingt Mordred und Alexa zu überwältigen.

Die Beiden landen in der U-Haft. Mordred wendet sich um Hilfe ansuchend an Brynnmawr, der ihn an Mr. Memphis verweist. Das Angebot von Mr. Memphis war jedoch nicht annehmbar: 300.000 ¥ und beide kommen raus. Ein Angebot von Brynnmawr selbst war noch absurder: 100.000 ¥ und lebenslanges Blutspenden... so blieben beide in U-Haft und warteten auf ihre Verhandlung...

Fr, 10. Dezember, 2055

An einem der folgenden Tage geschah plötzlich etwas unvorstellbares... rote Wolken hüllten sich um den Globus und ließen weltweit Blut vom Himmel regnen! Auf allen Sendern waren nur noch News-Berichte über dieses beängstigende und unerklärliche Ereignis. Vertreter verschiedenster Religionen verkündeten die Erfüllung der Prophezeiungen über den Weltuntergang; die Apokalypse.

Azora bekam kurz nach dem ersten Blutregen einen Anruf von Brynnmawr. Er erzählt ihr, dass der Regen ein Zeichen der Auferstehung des Vaters der Vampire ist und bittet sie um ihre Hilfe. Die Auferstehung bedeutet das Ende der Menschheit und die Zerschlagung der Vampirclans... dies muß verhindert werden.

Sa, 11. Dezember, 2055

Mordred hat Besuch. Er wird in ein Verhörzimmer gebracht und seine Augen werden verbunden. Jemand in einem Rollstuhl kommt in das Zimmer und macht ihm folgendes Angebot:

Er wird umgehend frei gelassen und sein Strafregister wird gelöscht. Als Gegenleistung verlangt der Unbekannte, dass Mordred ihm wöchentlich Bericht erstattet über seine Aktivitäten. Mordred stimmt zu.

Im Anschluß wird Alexa ebenfalls ins Verhörzimmer gebracht und ihr wird ebenfalls ein Angebot offeriert:

Sie kommt umgehend frei und bekommt eine neue SIN, dafür verlangt der Unbekannte, dass sie ihm ein wertvolles Bild ausliefert, dass sie früher einmal gestohlen hat und bisher noch nicht auffindbar war. Alexa stimmt ebenfalls zu.

Der Unbekannte im Rollstuhl, von nun an unter der Connection „Gabber Gandalf“ bekannt ist der anonyme Auftraggeber, der Azora seit einiger Zeit überwacht und sie schon für ein paar Aufträge in Anspruch genommen hat.

Mordred und Alexa kommen frei und treten nun mit ihren bereinigten Identitäten die Reise nach Paris an und mieten sich in einer B Gegend für ein Monat in ein Hotel ein (7000,-)

Azora bekommt einen Anruf von „Mama“ (Mafia): Sie soll in der Innenstadt bei Frau Holle ein Päckchen abholen und es ins HQ bringen. Der Auftrag verläuft reibungslos.

Bei der Ablieferung im HQ stellt sich heraus, dass das Päckchen unwichtig ist. Das Interessante an dem Auftrag war die Ausforschung der Sicherheitsvorkehrungen in dem Zielgebäude. Wäre dieses Ziel von Anfang an bekannt gegeben worden, hätte bestimmt noch mehr ausgeforscht werden können. So war es nur recht oberflächlich.

Gesammelte Informationen:

Beim Betreten der Innenstadt wird nun zusätzlich zur Überprüfung auf Cyberware, Waffen und Magie (und der Deaktivierung solcher) ebenfalls jeder mit Weihwasser besprenkelt.

Beim Gebäudeeingang stehen Scannereinheiten, es gibt ein Empfangspult und Wachpersonal. Um mit dem Aufzug in ein bestimmtes Stockwerk zu gelangen wird am Empfang eine Zugangsberechtigung in die ID-Card geladen, die dann den Aufzug automatisch in dieses Stockwerk bringt. Das Verlassen der Innenstadt ist ohne Überprüfung möglich. Es war kein Problem mit einer Waffe die Innenstadt zu verlassen.

Info-Update von Brynnmawr:

Den Blutregen benötigte der Vater der Vampire um wieder zu Kräften zu kommen.

Es sieht aus als wäre er in Frankreich.

Medien berichten: Es verschwinden Personen und Leichen in ganz Europa (400 bisher)

Am Abend nimmt Azora Mordred und Alexa mit in den Nachtclub um dort Ausrüstung zu kaufen. Nach dem Kauf eines Ruger Super Warhawk für Alexa macht Mordred dem Barman gegenüber eine unglückliche Bemerkung, woraufhin dieser zur Ork jagd aufruft. Eine Gruppe von ca. 20 Raiders macht sich auf in einen Teil der Z Gegend und sucht eine in einer Höhle lebende Orkfamilie auf. Mordred und Alexa sollen die Orks töten. Mordred versucht den Orks zu helfen und rät ihnen, sich tot zu stellen und er schießt in die Luft. Die Raiders entdecken jedoch, dass die Orks noch leben und fordern Mordred auf sie zu töten. Er weigert sich, Azora versucht die Raiders zu beschwichtigen, indem sie meint „Er ist Magier, dem kann man doch keine Pistole geben, der trifft ja nix“. Als die Raiders selbst die Orks erschießen legt Mordred auf die Raiders an. Da entwaffnet Azora ihn schnell, doch er versucht einen Feuerball zu beschwören... und Azora unterbricht seinen Zauber. Hätte sie zugelassen, dass die Situation eskaliert, so hätte sie sich entweder aus dem Kampf heraushalten können und Mordred hätte diese Überzahl der Raiders nicht überlebt, oder sie hätte sich mit Mordred gegen die Raiders stellen können. Dann hätten sie vermutlich diese Begegnung überlebt, aber der Kontakt zu den Raiders wäre hinüber und der Auftrag für die Mafia gescheitert, was Azora mit Sicherheit auf die Todesliste der Mafia gebracht hätte... und mit ihr die ganze Gruppe.

So zogen die Raiders ab und ließen Mordred und Alexa zurück. Azora teilte ihnen noch mit in welche Richtung sie gehen müssten um hier wieder am besten weg zu kommen, gab ihnen ihre Pistole und fuhr mit den Raiders zurück zum Nachtclub.

Mordred und Alexa liefen durch diese üble Gegend und fühlten sich ständig beobachtet. Es dürften nur Metamenschen in dieser Gegend sein. Plötzlich werden sie von 3 Vampiren verfolgt...

Teil 2: Martin und Paul in Wien

Sa, 4. Dezember, 2055

Baron Brynnmawr beordert Martin zu sich. Er soll sich zum Vampirjäger „Van Jörgström“ begeben um herauszufinden was dieser vor hat.

Bei dem alten und verlassen wirkenden Anwesen wird Martin zum Gespräch mit dem Vampirjäger geladen und lernt dabei dessen Sekretärin kennen. Sie hält den alten Mann für Verrückt und glaubt nicht an Vampire, doch so lange er gut bezahlt und der Job nicht zu schwer ist bleibt sie gern dabei. Im Gespräch mit Van Jörgström findet Martin heraus, daß dieser nicht vor hat etwas zu unternehmen, so lange der Vater der Vampire noch sicher verwahrt ist. Weiters stellt sich heraus, daß der Vampirjäger selbst schon mehrere Jahrhunderte alt ist.

Mo, 6. Dezember, 2055

Paul erhält einen Anruf von Azora. Sie warnt ihn, daß er von der Mafia gesucht wird, da er offenbar einen wichtigen Auftrag nicht erledigt hat und nun durch sein Verschulden der Pate ums Leben gekommen ist. Sie rät ihm schnellstens unterzutauchen.

Während er seine Sachen in der Villa packt fahren drei gepanzerte Limousinen der Mafia vor. Er schafft es auf seinem Motorrad abzuhausen und fährt zu Lenz Moser und kauft sich bei ihm einen sicheren Unterschlupf. Doch schon wenige Minuten, nachdem er bei Lenz Mosers Unterschlupf ist betreten vier Mafiosis das Lokal. Es kommt zu einer Schießerei bei der auch eine Granate den Unterschlupf zerstört. Paul und den anderen anwesenden gelingt es die Verfolger auszuschalten. Paul flüchtet in ein altes Fabrikgelände und verschanzt sich dort.

Mi, 8. Dezember, 2055

Paul nimmt Kontakt mit Brynnmawr auf. Er sichert ihm Hilfe zu und läßt ihn von Gunni abholen und zu seiner Villa bringen.

Teil 3: Besuch bei den Camarilla

So, 12. Dezember, 2055

Brynnmawr wendet sich an alle um sie zu einem Treffen mit einem gegnerischen Vampirclan, den Camarilla, zu bewegen um mit ihnen bezüglich der Auferstehung des Vaters der Vampire zu verhandeln. Azora kommt in voller Kampfausrüstung (ihre neue Kelmar Sicherheitspanzerung) mit dem Helikopter aus Paris und trifft sich gleich mit den Anderen zur Besprechung. Es folgt der Zwischenfall mit Gunni (siehe Abenteuer „Gunnis Schicksal“).

Paul, Martin und Azora besorgen sich SuperSoakers mit 3 Liter Tanks und füllen sie mit Weihwasser. Azora modifiziert die SuperSoakers um die Reichweite von acht auf 15 Meter zu erhöhen. Weiters bittet Azora Baron Brynnmawr darum das Amulett, das Buch und den Ring des Metamenschenmagiers in Paris zu identifizieren. Das Amulett weist den Träger nur als Metamenschenmagier aus, das Buch enthält nur die religiösen Schriften des Kults, doch der Ring besitzt magische Fähigkeiten. Er kann aktiviert werden und schützt dann den Träger mit einer Kugelbarriere, die einen Treffer absorbiert. Danach bricht die Barriere zusammen und kann erst frühestens nach einer Stunde wieder aktiviert werden.

Die drei, sowie 20 von Brynnmawrs Vampiren machen sich in drei Helikoptern auf ins Sondergefängenenhaus Wien-Süd (SGHWS). Für die Einflug- und Ausflugsgenehmigung hat Brynnmawr gesorgt.

Beim Anwesen der Camarilla angekommen wird Martin mit 10 seiner Vampire zu Heinrich von Hohenbergen, dem neuen Clanoberhaupt vorgelassen. Paul bleibt beim Tor mit den restlichen Vampiren, während Azora von einem Helikopter aus mit einer Ingram Valiant für Deckung sorgt. Während Martin die Verhandlungen führt färbt sich der Nachthimmel plötzlich rot. Von mehreren Seiten laufen Höllenhunde auf das Grundstück zu (ca 50 Stück). Azora und Paul schlagen Alarm. Einer der um das Grundstück kreisende Helikopter geht plötzlich in Flammen auf. Azora befiehlt dem Pilot abzudrehen und runter zu gehen. Über Funk verständigt sie Martin von dem Vorfall. Plötzlich geht auch ihr Helikopter in Flammen auf und rast dem Boden entgegen. Nur durch ihrer magischen Barriere und ihrem Geschick hat sie es zu verdanken mit mittelschweren Verletzungen den Absturz zu überleben. Sie schafft es noch rechtzeitig sich in Sicherheit zu bringen, bevor das Helikopterwrack explodiert. Sie nimmt einen Heiltrank zu sich um die Verwundungen zu minimieren.

In der Zwischenzeit erschien der Vater der Vampire mit seinem ungefähr 400 Mann starkem Gefolge und verlangte die Herausgabe von Heinrich von Hohenbergen. Als diese Forderung jedoch abgelehnt wurde und Martin Heinrich eine Allianz zwischen den Camarilla und den Sabbat anbot griff der Vater das Grundstück an. Paul setzt sich mit Weihwasser und Nahkampftechniken zur Wehr so gut er kann. Martin flüchtet mit einigen Vampiren auf den Turm des Anwesens um einen bessere Überblick zu erhalten.

Azora hat sich durch den Heiltrank so weit erholt, daß sie die wenigen hundert Meter bis zum Anwesen mit ihrer Ausrüstung und dem LMG schnell zurück legen kann. Während das Gemetzel voll im Gange ist erreicht Azora das Anwesen und steht vor Gebäudemauer. Sie greift zu ihrer Kletterausrüstung und versucht ihr Glück mit dem Enterhaken, doch scheitert der erste Versuch. Sie bittet Martin einen seiner Vampire zu ihr hinab zu schicken, damit er sie auf den Turm bringen kann. Kurz darauf erscheint ein Vampir bei ihr, packt sie und schwebt mit ihr zum Turm hoch. Direkt neben Martin geht sie mit dem LMG in Stellung und erblickt den Vater der Vampire. Sie nimmt sich einen Moment Zeit zum zielen und drückt ab. Der komplette Feuerstoß trifft den Vater am Torso und wirft ihn um ein paar Meter zurück und nagelt ihn auf den Boden. Erneut visiert sie ihn an, diesmal auf sein Gesicht. Plötzlich erscheinen zwei Vampire aus dem Gefolge des Vaters im Turm, doch Azora beschließt ihr Ziel weiter zu halten und vertraut auf die Kampfkünste von Martin und seiner beiden ebenfalls anwesenden Vampire. Kaum hat sie ihr Ziel erfaßt drückt sie auch schon ab. Jede Kugel des Feuerstoßes traf den Vater am Kopf und warf ihn erneut nach hinten. Paul wird von Gegnern umzingelt, die Verbündeten Vampire werden zurückgedrängt und die Gegner stürmen bereits in das Haus. Martin schoß dem Vampir, der neben Azora erschien den Kopf ab. Azora feuerte nun mit dem Maschinengewehr wahllos in die Masse der Angreifer, zu denen sich auch wieder die Höllenhunde gesellt hatten, die sich vorhin beim Erscheinen des Vaters der Vampire zurückgezogen hatten. Plötzlich bemerkte sie, daß sich der Vater wieder erhoben hatte, zum Turm blickte. Er sprach etwas und begann zu gestikulieren. Azora warnte alle im Turm anwesenden und versuchte so schnell wie Möglich aus dem Turm zu kommen. Kaum waren sie, Martin und die verbündeten Vampire aus dem Turm geflohen explodierte die Turmspitze. Martin hatte inzwischen den letzten verbleibenden Helikopter herbei beordert und ihn angewiesen am nahen Dach zu landen. Der Helikopter war nun schon am Dach und wartete. Martin, Azora und ein paar Vampire rannten zum Heli, währen Azora im Laufen Deckungsfeuer mit dem LMG gab. Kaum das sie eingestiegen waren hoben sie ab und flogen zu Heinrich, der ebenfalls auf einem Dach stand und von Feinden umzingelt war. Azora befahl dem Piloten kurz still zu halten und schoß mit dem LMG einen Großteil der Vampire um, die Heinrich bedrängten. Sie flogen näher und Heinrich hielt sich an der Kufe des Helikopters fest. Paul schrie über Funk nach Hilfe und Martin befahligte den Helikopter zu Paul zu fliegen. Azora warf noch eine IPE Offensiv Granate in die Mitte der Angreifer, dort, wo Heinrich noch zuvor stand.

Sie schafften es Paul aus der Menge heraus in den Helikopter zu retten und flogen so schnell wie Möglich zu Brynnmawr zurück.

Teil 4: Neue Erkenntnisse - Neue Spiele

Mo, 13. Dezember 2055

Azora ruft ihre Freundin Aerie in Seattle an und fragt sie, ob sie nicht für ein paar Tage nach Wien kommen möchte. Aerie willigt erfreut ein und erklärt, dass sie am Mittwoch, also in zwei Tagen kommen würde. Azora verbringt den Vormittag mit Bummeln auf der Mariahilfer Straße, während sich Paul auf die Suche nach einem Institut macht, bei dem er sich für experimentelle Cyber- oder Bioware zur Verfügung stellen könnte. Er hat dabei jedoch leider keinen Erfolg.

Gegen Mittag bekommt Paul einen Anruf von Lenz Moser, der Waffenschieber-Connection in Wien. Lenz röchelt und ächzt nur ins Telefon und stammelt davon, dass er in Schwierigkeiten steckt und bittet Paul um Hilfe. Dann hört Paul eine andere Stimme ins Telefon sprechen. Es handelt sich dabei um den Mafia-Attentäter, der hinter Paul her ist. Er sagt Paul, er soll sich auf die Mariahilfer Straße zum Gerngroß begeben oder Lenz ist tot.

Azora bekommt ebenfalls einen Anruf von einer ihr unbekanntes Nummer. Angeblich handelt es sich dabei um die Sekretärin von „Mama“, also jener des Paten. Die Stimme scheint die gleiche zu sein, doch ist die Nummer eben eine andere. Wie dem auch sei, Azora wird gebeten sich zu einem Treffen in der SCS zu begeben. Und sie soll ihre Ausrüstung dabei nicht vergessen.

Paul begibt sich zu der im Telefonat genannten Telefonzelle vorm Gerngroß und wird plötzlich von einer Kugel im Torso getroffen, als er den Hörer abhebt nachdem das Telefon klingelt. Er schafft es sich gerade noch in den Gerngroß hinein zu retten und so vor dem Heckenschützen in Sicherheit zu kommen. Martin, der als Unterstützung in der Nähe im Pickup ist kann den Schützen jedoch nirgends erkennen. Paul flieht verletzt mit der U3 zum Westbahnhof, während Martin wieder zurück zur Villa fährt als sich Polizei nähert.

In der Zwischenzeit wartet Azora vergebens in der SCS auf ihren angeblichen Kontakt. Nach 30 Minuten warten fährt sie zurück zur Villa.

Paul wurde von einem von Brynnmawrs Magiern geheilt und begibt sich danach wieder in die Villa, wo er erneut einen Anruf bekommt. Wieder ist es Lenz Moser, doch dieses mal wird er während des Telefonats erschossen. (Verlust der Connection: Lenz Moser – Waffenschieber)

Am Abend geht Martin mit der Sekretärin des Vampirjägers „Van Jörgström“ essen in ein von Azora empfohlenes italienisches Restaurant (welches zufälligerweise im Besitz der Mafia ist). Anschließend gehen sie in einen Nachtclub in dem ihnen Drogen verkauft werden, die Martins Begleitung mit freude, er selbst jedoch nur widerwillig einnimmt. Später fahren die beiden zur Villa, wo sich Martin über die mit Drogen abgefüllte Sekretärin her machen möchte...

Inzwischen nutzen Azora und Paul die Zeit um Hinweise über Lenz Mosers Mörder zu finden. Sie begeben sich dabei zu dessen Unterschlupf, in dem sich ein paar Tage zuvor die Schießerei mit den Mafiosis zugetragen hatte, doch finden sie dort keine neuen Erkenntnisse. Daher begeben sich beide zum Lokal in dem Lenz normalerweise meist anzutreffen war. Der Wirt teilte ihnen mit, dass es noch zu früh sei. Er habe zwar Lenz schon ein paar Tage nun nicht mehr gesehen, doch wenn, dann würden seine Leute frühestens erst in ca zwei Stunden kommen. So vertreiben sich die beiden die Zeit bis dahin damit, dass sie einzelne Kundschaft anpöbeln, doch leider steigt niemand darauf ein. Als die Zeit um war kamen drei von Mosers Zwerge ins Lokal. Von denen erfuhren sie den Namen und die Adresse von Mosers Freundin „Larissa“. Sie trinken aus und machen sich auf den Weg dort hin.

Paul beim ansteigen von zwei Studenten im Lokal: „Soll ich dir beim Problemehelfen lösen?“

Da auf klopfen und klingeln niemand reagiert beschließt Azora das Schloß einfach zu knacken. Sie finden Larissa tot in der Badewanne liegen, das Wasser ist übergelaufen. Sie

wurde erdrosselt. Plötzlich vernehmen beide Schritte draussen am Gang. Sie ziehen ihre Waffen und gehen in Anschlag Richtung Tür. „Aufmachen! Polizei!“ Eine Flucht durchs Fenster kam nicht in Frage, da sie sich im neunten Stock befinden. Beide gehen mit Ziel auf die Tür in Feuerbereitschaft in Deckung. Ein Polizist bricht die Tür auf, während Paul zu einer Handgranate greift. Azora, die nur darauf gewartet hat, dass sich ihr ein Ziel bietet feuert dem Beamten zwei Kugeln durch den Schlagschutz des Helms in den Kopf. Paul wirft die IPE Defensiv Anti-Personen Granate aus der Tür raus in den Gang. Rufe und sich schnell entfernende Schritte sind zu hören und beide gehen in Deckung. Nachdem die Granate detoniert ist laufen Paul und Azora im Anschlag zur Tür. Azora greift sich im Vorbeigehen die Waffe des erschossenen Polizisten: eine Steyr AUG in der kurzen Polizei MP-Version. Mit ihren Waffen im Anschlag decken sie den Gang und begeben sich aus der Wohnung. Paul geht auf eine offensichtlich eingetretene Tür einer anderen Wohnung zu, während Azora die andere Richtung entlang zur T-Kreuzung des Gangs zum Aufzug und zur Treppe geht. Sie wirft einen schnellen Blick ums Eck und wäre beinahe von einer Kugel getroffen worden, die ihr die beiden Polizisten entgegenfeuerten, die ein Stück weiter den Gang entlang stehen. Paul checkt inzwischen die andere Wohnung, in der sich zwei Polizisten versteckt hatten. Nach einem kurzen Feuergefecht hat er beide erledigt. Azora schießt blind ein paar Schuß ums Eck um die beiden Polizisten im Gang in Deckung zu zwingen. Sie hört dabei, dass sich auch in der anderen Richtung Einsatzkräfte aufgehalten haben und nun in Deckung gehen und per Funk Verstärkung anfordern. Sie nimmt die MP in eine Hand und klemmt den Kolben unter den Arm und greift mit der zweiten Hand zu ihrer Pistole. Mit der MP auf eine weitere aufgebrochene Eingangstür und mit der Pistole in die entgegen gesetzte Richtung den Gang entlang feuernd nähert sie sich dem Aufzug. Paul stößt zu ihr hinzu, gibt ebenfalls Deckung den Gang entlang und beide steigen in den Aufzug und können fliehen. Am nächsten Tag wird in der Früh von dem Vorfall in den Nachrichten berichtet.

Di, 14. Dezember 2055

In der Früh ist ein Bericht über den Vorfall in den Nachrichten zu sehen.

Martin trifft sich mit Van Jörgström, redet mit ihm und sagt zu, zu versuchen ihm dabei zu helfen den Vater der Vampire einzufangen und eine Allianz mit den Vampiren von Brynnmawr auszuhandeln. Van Jörgström zeigt ihm dabei das Gefängnis aus dem der Vater der Vampire von einer Söldnergruppe befreit worden war. (Geheimtür in der Bibliothek, sehr komplexes Sicherheitssystem!!!)

Später erhält Martin von Brynnmawr Informationen über die Söldner die den Vater der Vampire befreit hatten. Sie sind bei einem Flug ums Leben gekommen (durch Vampirbisse). Die Privatmaschine machte dabei eine Notlandung in Russland (und zwar rechts in Russland!). Martin erhielt den genauen Absturzort, den Namen der nächsten Stadt („Streblinka“) und einige vampirische Kontaktpersonen vor Ort.

Am Abend gibt es einen weiteren Bericht in den Nachrichten. Dieses mal gibt es ein gefälschtes Video aus unbekannter Quelle, das zeigt, wie Paul Larissa ermordet, während Azora daneben steht (und aktiv zuschauend Beihilfe leistet... ohne Waffe!!!). Auf dem Video sind beide Gesichter zu sehen, obwohl Paul seine Skimaske auf hatte.

Mi, 15. Dezember 2055

Azora holt am späten Nachmittag Aerie vom Flughafen ab.

Do, 16. Dezember 2055

In der Früh ruft „Mama“ bei Azora an. Paul Vitie möchte, dass Azora bis Ende der Woche nach Seattle kommt.

Teil 5: Der kleine Job für zwischendurch

So, 19. Dezember 2055

Nachdem Azora und Aerie ein paar schöne Tage in Wien verbracht haben fliegen sie gemeinsam nach Seattle zurück. Paul versucht in der Zwischenzeit Kontakte zur Yakuza in Seattle herzustellen um eventuell gegen sie vorgehen zu können und um sich so bei der Mafia wieder besser stellen zu können. Er nimmt dazu Kontakt mit dem Polizeichef von Seattle auf (eine seiner Connections), der vor seiner Pensionierung noch ein größeres Ding drehen möchte: einen Transporter überfallen, der mit 5 Millionen an Wertpapieren beladen ist. Paul, Martin und ChiJang fliegen für den Auftrag nach Seattle.

In Seattle angekommen kontaktieren sie ihre Schieber, um sich mit neuer Ausrüstung einzudecken. Während sie bei Pauls Waffenschieberin („Schwalbe“) ihre Einkäufe tätigen bietet sie ihnen einen Auftrag an. Sie kennt jemanden, von dem eine Verwandte entführt wurde. Die Entführer verlangen drei Millionen Lösungsgeld. Der Auftrag wäre die Befreiung der Entführten Person. Es werden 30.000 Nuyen pro Person dafür angeboten. Die Gruppe erklärt sich einverstanden, möchte jedoch einen höheren Preis heraushandeln. Die Schwalbe verweist sie dazu an den Auftraggeber. Die Gruppe konnte den Preis auf 50.000 pro Person rauf handeln. Sie erfahren dort auch, dass das Mädchen von einer Gang entführt wurde. Paul läßt sich vom Polizeichef Informationen über die Gang zusenden. Er erhält ein paar Fotos von Mitgliedern der Gang, deren Strafakten und die Information, dass sie sich oft in einer bestimmten Bar aufhalten.

Nach den Verhandlungen kümmert sich die Gruppe um die Waffenlieferung, während Azora zum Hauptquartier der Mafia fährt. Paul Vitie stellt Azora zur Rede bezüglich ihrer gemeinsamen Aktivitäten mit Paul „DasAuge“. Sie erzählt ihm von dem Vorfall mit dem Gedächtnisverlust, woraufhin er einsichtig wirkt und ein Treffen mit Paul arrangieren möchte. Er sichert ihr zu, daß ihm nichts dabei geschehen wird, nachdem sie sich für ihn eingesetzt hat.

Am Abend fährt die Gruppe in die Bar in der sich meist Mitglieder der Gang aufhalten, die das Mädchen entführt hat. Es befinden sich darin drei Gruppen zu je drei Gangmitglieder. Pandora geht zu einer Gruppe hin und spricht sie an, sie wolle ihre Freundin (das entführte Mädchen) sehen. Daraufhin entsteht eine kleine Schlägerei. Die anderen sechs Gangmitglieder erbenen sich, jedoch sehen sie sich den Waffen von Azora und Paul gegenüber, die ihnen den Weg zu Pandora und ihren drei Kollegen absperren. Nachdem Pandora die drei Typen aufgemischt hat bringt sie einen von ihnen dazu den Aufenthaltsort des entführten Mädchens preis zu geben. Eins der tapferen Gangmitglieder pinkelt sich vor Angst in die Hosen, nachdem Pandora einem von ihnen ins Bein geschossen hat. Azora nimmt einen der Typen als Geisel und verläßt die Bar. Sie zerschneidet die Reifen der vor der Kneipe stehenden Fahrzeuge mit ihren Spornen, während ihre Geisel gefesselt auf ihrem Motarrad wartet. Sie fahren danach zur genannten Lagerhalle. Während Paul, Pandora und ChiJang über den Zaun des Grundstücks klettern läßt sich Azora das Tor mit Hilfe ihrer Geisel öffnen und geht rein. Azora gibt sich der Wache gegenüber als die neue Freundin des Typs aus, den sie als Geisel mitführt und hält diesen so umarmt, dass sie ihn jederzeit mit einer Bewegung töten kann. Während sie mit ihrem „neuen Freund“ auf das offen stehende Tor der Lagerhalle zugeht, gefolgt von der Wache, die ihnen das Tor geöffnet hat, erkennt sie vier weitere Wachen, die in der Halle sitzen und Poker spielen. Mit den Waffen auf dem Tisch liegen. Paul erschießt die hinter Azora gehende Wache mit einem gezielten Kopfschuß. In dem Moment schneidet Azora ihrer Geisel die Kehle durch und verwendet die Leiche als Schutzschild. Sie schießt einem der Pokerspieler mit einem gezielten Schuß Explosivmunition in den Kopf und einem weiteren in den Torso. Paul läuft vor das Tor und schießt einem weiteren zwei mal mit Explosivmunition in den linken Arm. Pandora, ebenfalls vor das Tor der Lagerhalle gelaufen, schießt dem vierten fast den Fuß ab. Die beiden noch lebenden Verwundeten ergeben sich.

Azora hält sie in Schach, während die anderen das Mädchen holen. So bald das Mädchen befreit wurde erledigt Azora die beiden überlebenden und die Gruppe zieht ab. Sie bringen das Mädchen zum Auftraggeber und kassieren die 50.000 pro Person.

Teil 6: Korrupte Bullen

Mo, 27. Dezember 2055

Die Gruppe trifft sich mit dem Polizeichef um den Überfall auf den Transporter zu planen. Vier Polizisten, welche an der Aktion ebenfalls teilnehmen, werden den Transport begleiten und sind ebenfalls bei dem Treffen dabei. Der Transport fährt am 1. Jänner um 0700 Uhr in der Früh. In Absprache und mit Hilfe von Martin und ChiJang entwickelt Azora folgenden Plan:

Der Transporter fährt in einem Convoy mit vier Begleitfahrzeugen. Die Begleitfahrzeuge sind Standard-Streifenwagen, also leicht gepanzert. Jedes Fahrzeug ist mit vier Polizisten besetzt. Zwei fahren vor, die anderen beiden hinter dem Transporter. Die Route, die der Transport nehmen wird ist bekannt. Weiters kann es arrangiert werden, dass die vier korrupten Polizisten gemeinsam im letzten Wagen fahren. Martin findet entlang der Route zwei Stellen an denen der folgende Plan umsetzbar ist:

Es werden vier PKWs gekauft, die optisch in die Gegend passen, aber sonst so billig sind wie möglich sind. Diese Fahrzeuge werden dann mit fernzündbaren Sprengsätzen ausgestattet (je vier Kilogramm C4 und vier Kilogramm Nägel) und an der Stelle des Überfalls in den Tagen davor geparkt. Das letzte Fahrzeug mit den eingeweihten Polizisten soll kurz vor dieser Stelle etwas zurück bleiben, damit es von den Explosionen verschont bleibt. Azora bezieht am Dach eines 50 Stockwerke hohen Haus Position um von dort Feuerschutz zu geben und um eventuell auftauchende Polizeihelikopter mit ihrem .50er Kaliber auszuschalten. ChiJang befindet sich im selben Gebäude in einer der unteren Etagen. Von dort aus wird er die Sprengsätze zünden um den Konvoy auszuschalten. So bald die Sprengsätze gezündet wurden sollen die Polizisten aus dem letzten Wagen aussteigen und mit nicht registrierten Waffen, die sie bei dem Einsatz mitnehmen sollen eventuelle Zeugen ausschalten und ein paar Schüsse mit ihren eigenen Waffen abgeben ohne dabei jemanden zu treffen. ChiJang wird sich dann auf die Straße abseilen und die vier Polizisten mit einer Betäubungsgranate außer gefecht setzen um ihnen ein Alibi zu verschaffen. Martin, der in einer nahen Seitengasse wartet begibt sich nach den Explosionen zum Transporter um ihn zu knacken. Er erhält dazu zwei Sprengsätze: eine Richtsprengladung um den Transportraum zu öffnen und eine weitere spezielle Richtsprengladung, die ähnlich einer Hohlladungs-Sprengladung durch die Panzerung des Transporters in den Innenraum sprengen soll um darin befindliche Personen auszuschalten. Die zweite Ladung ist für den Fahrerraum des Transporters gedacht um den Fahrer und Beifahrer auszuschalten, sollten sie die PKW-Bomben überleben. Paul wartet in der Nähe in einem Helikopter und landet nach der Explosion am benachbarten Parkplatz des Einkaufszentrums. Nachdem alle Zeugen beseitigt sind und der Transporter geknackt ist beginnt Martin die Kisten mit den Wertpapieren in den Helikopter zu laden. ChiJang sammelt die nicht registrierten Waffen der Polizisten ein und hilft dann Martin die Wertpapiere in den Heli zu laden. Wenn alles umgeladen wurde steigt Martin mit in den Heli ein und sie fliegen an einen sicheren Ort davon, während Azora noch in Bereitschaft am Dach verweilt um eventuell heranrückende Luftunterstützung auszuschalten. ChiJang flüchtet mit seinem geklauten Motorrad. Azora wird sich vom Dach abseilen, sobald der Helikopter in sicherer Entfernung ist und ebenfalls mit ihrem Motorrad das Weite suchen. So weit der Plan.

Sa, 1. Jänner 2056

Der Konvoy nähert sich der Position, doch er wird von einem Helikopter begleitet. Azora nimmt ihn mit ihrem .50er Kaliber Scharfschützengewehr ins Visier und schaltet mit einem Schuß den Piloten aus nachdem die erste Bombe hoch geht. Es lief weiter alles nach Plan, auch wenn eine der PKW-Bomben nicht zündete, so explodierte sie doch noch durch eine der anderen Bomben. Der Fahrer und Beifahrer des Transporters überlebten die Bomben und flohen aus dem Fahrzeug, nachdem Martin die spezielle Sprengladung angebracht hat. Martin, mit seiner neuen Automatik-Schrotflinte brachte einen von ihnen zu Fall und erledigte einen anderen Polizisten, der aus einem der Begleitfahrzeuge heraus gekrochen kam. Azora schoß die beiden Besatzungsmitglieder des Transporters mit gezielten Kopftreffern nieder.

Das einzige unerwartete Problem war, dass der Innenraum des Transporters mit einer magischen Barriere abgesichert war. Es ist jedoch nichts zu finden, dass die Barriere aufrecht erhalten könnte. Die Senderbox des Transporters befindet sich innerhalb der Barriere. Nun bindet Martin zwei Abschleppseile an den Transporter und an den Helikopter um den gesamten Transporter auszufliegen. Die Situation gerät dadurch langsam ausser Kontrolle...