



Die Paris-Expansion

Ein Shadowrun Soloabenteuer
nach der Idee von
Sven G.
Geschrieben von
Michael P.

Spielleiter: Sven

Spieler: Michael (spielt Azora)

Teil 1: Gespielt in Wien am 28.08.2004, Wienerberg-Anlage 14:00 bis ca. 21:00 Uhr

Teil 2: Gespielt in Wien am 07.09.2004, Wienerberg-Anlage 18:00 bis ca. 22:00 Uhr

Teil 3: Gespielt in Wien am 13.11.2004 und 11.12.2004, siehe „Blutregen“ und „Gunnis Schicksal“

Teil 1:

Sa, 27 November, 2055

Nachdem der Auftrag von Brynnmawr erfüllt war, ihm den Dolch des Sa'zaruel zu bringen nahm sich die Gruppe Zeit um sich ein wenig Erholung zu gönnen. Die Gruppe trennte sich in dieser Zeit und jedes Mitglied ging den eigenen Interessen nach. Azora verbrachte drei Tage entspannt in der Villa und lag gerade am Vormittag des 27.11.55 im Pool, als das Handy klingelte. Ihr Pate wünschte sie zu sehn. Sie machte sich auch gleich auf den Weg und nahm den nächsten Flug nach Seattle. Dort angekommen ging sie gleich zu ihrem Paten. Neue, strengere Sicherheitsmaßnahmen waren getroffen worden und sie wurde erst zu ihm durchgelassen, nachdem sie ihre Waffe vorher abgegeben hatte. Er war nervös wegen der Sache mit den Albinos, die bevorstand und machte sich große Sorgen. Dann erzählte er ihr, wie gut er ihren letzten Auftrag in Paris fand (siehe Abenteuer „Grausamer Sadismus“) stellte ihr seinen Sohn „Paul Vitie“ vor. Paul wird eine Gruppe von 30 Personen nach Paris bringen um dort Fuß zu fassen. Azora sollte eine dieser Gruppe sein. Eine Privatmaschine wird sie dort hin bringen, es wird also kein Problem sein Waffen zu transportieren. Azora beschloss vorher noch einige Waffen zu kaufen, da in Paris noch keine Connections dafür verfügbar waren. Schließlich nahm sie folgendes mit:

Schwere Pistole: Ares Predator II + 150 Schuss reg. Muni

- Maschinenpistole: Ingram Warrior 10 + SGII (ext.) + 300 Schuss reg. Muni
- Scharfschützengewehr: Ranger Arms SM-3 + 60 Schuss APDS Muni + 50 Schuss Explosiv Muni
- Sturmgewehr: Colt M22A2 mit Unterlaufgranatwerfer + SGII (ext.) + 400 Schuss reg. Muni
 - 5 Mini-Granaten Weißer Phosphor
 - 5 Mini-Granaten IPE Offensiv AP
 - 5 Mini-Granaten IPE Offensiv HE
 - 3 Mini-Granaten IPE Schock

Mo, 29. November, 2055

In Paris angekommen bezog die Gruppe der Mafia Stellung in einer alten Keks-Fabrik, die von nun an als Hauptquartier dienen sollte. Einige wurden mit der Absicherung und Inbetriebnahme der Fabrik betraut, andere um Paris auszukundschaften und eventuell Connections zu finden. Azora machte sich auf die Suche nach einer Wohnung in einer der mieseren Gegenden (Sicherheitszone E) und fand eine billige Absteige, welche sie für ein Monat mietete. Um die Gefahr von Einbrüchen zu vermindern bezahlte sie den Portier extra, nachdem sie herausgefunden hatte, dass eine Gang die sich die „Ranger“ nennt hier das sagen hatte. Ebenfalls fand sie heraus, dass die Rangers wohl stark rassistisch gegenüber Metamenschen waren. Mit entsprechenden Bemerkungen zu dem Thema wurde sie dem Portier sympathischer und er gab ihr die Adresse eines Nachtclubs in dem die Ranger meist zu finden sind. Am Abend ging sie zu diesem Nachtclub und lernte dort einige Ranger kennen, die offenbar hier so das Sagen hatten. Nach einer kleinen „Vertrauensprüfung“ (ein gewaltsamer Einbruch bei einem Zwergenpaar und einer Kugel in deren Knie) erfuhr sie mehr über die Ranger und wurde als eine von ihnen akzeptiert. Der Barkeeper des Nachtclubs unterhält einen kleinen Waffenshop in einem verschlossenen, rückwärtigen Zimmer (der Barkeeper trägt den Schlüssel um den Hals). Die dort erhältlichen Waffen reichen von Schlagringen und Messern über Pistolen, Schrotflinten und Jagdgewehre bis hin zu Maschinenpistolen. Die Qualität hält sich jedoch in Grenzen und liegt zwischen Mies und Normal. Weiters erfuhr sie, dass die Rangers mit Drogen dealen und Einkünfte durch Prostituierte beziehen. Der einzige halbwegs ernst zu nehmende Konkurrent der Rangers sind die so genannten „Freaks“. Die Freaks sind eine Bande von Metamenschen, alle samt Low-Tec's, welche durch hinterlistige Taktiken immer wieder Rangers ausschalten oder andere Probleme verursachen.

Di, 30. November, 2055

Am nächsten Tag erstattete Azora Bericht bei Paul und er war erfreut, dass sie so schnell schon nützliche Infos und eine Connection sammeln konnte. Er schickte sie nun in bessere Gegenden um dort weitere Informationen zu sammeln. Sie machte sich auf in eine der zahlreichen besseren Gegenden (Sicherheitszone B). Dort war es empfehlenswert ohne Waffen hinzugehen. Es fiel auf, dass in Paris so gut wie keine Metamenschen zu sehn sind und wohl alle hier rassistisch ihnen gegenüber eingestellt sind. Bei einer Bank fiel ihr auf, dass ein merkbar vercyberter Typ aus einer gepanzerten Limousine ausstieg, die Bank betrat und mit zwei Aktenkoffern diese wieder verlies. Sie merkte sich das Aussehen des Typs und das Nummernschild der Limousine und ging dann in die Bank. Die Leute dort waren aufgebracht und sichtlich verängstigt. Von einem Angestellten erfuhr sie, dass so eben 4 Millionen Euro „wieder einmal“ entwendet wurden. Bei einem Gespräch mit dem Bankdirektor, bei dem Azora Hilfe für das Problem der Bank anbot, stellte sich heraus, dass dieser Typ einer der „Ganjas“ war. Die Ganjas sind eine „Gang“ von Neureichen und Konzernexecs, besitzen enormes Kapital, beinahe unbeschränkten Einfluss auf die Mühlen der Justiz und neueste Technologie und machen was ihnen gefällt. Sie räumen öfters einfach so die Banken aus, da ohnehin niemand etwas dagegen unternehmen kann (oder es einfach niemand wagt). Der Bankdirektor nahm die Hilfe gerne an, auch wenn er sich keine Erfolge versprach. Den Abend verbrachte sie wieder in dem Nachtclub der Rangers. Dort erfuhr sie von einem Nicht-Angriffs-Pakt der Rangers und der Ganjas.

Mi, 1. Dezember, 2055

Am nächsten Tag begab sich Azora in die Innenstadt (Sicherheitszone A). Die Innenstadt ist schwer bewacht. Ständig patrouillieren gepanzerte und schwer bewaffnete Sicherheitsfahrzeuge in den Straßen zwischen den Wolkenkratzern. Überall sind Sicherheitskräfte von Sicherheitsfirmen oder Konzerneigene. Jeder Fleck wird von mindestens zwei Kameras gleichzeitig beobachtet. Wohnblocks besitzen Laser-Zäune und der Zutritt erfolgt über Retina- und/oder Handabdruckscanner. Als sie durch die abendlichen Einkaufspassagen der Innenstadt spazierte bekam sie einen Anruf von Chi-Jang, der sie um ihre Hilfe bat, da er sich tief in die Scheisse geritten hatte. Leider konnte sie ihm nicht zur Hilfe eilen, da er noch in Wien war und sofortige Hilfe benötigte.

Do, 2. Dezember, 2055

Einen Tag später zog Azora wieder in der Gegend ihrer Wohnung umher als sie einen Schuss in ihrer Nähe hörte. In einer Seitengasse wurde ein Mensch von zwei Orks und einem Zwerg zusammengeschlagen. Sie tötete die Angreifer, doch der Mensch war bereits tot. Sie nahm deren Besitztümer an sich. Am Abend lud Paul die gesamte Gruppe zum Abendessen ein. Dort wurden die Erkenntnisse und Erfolge der letzten Tage ausgetauscht und die weitere Vorgehensweise besprochen. Danach bekamen einige noch einzelne Aufträge zugewiesen. Azoras Auftrag war folgender: Sie solle morgen ein Drive-By-Attentat auf einen Decker begehen, der um 13 Uhr das Gerichtsgebäude (Sicherheitszone C) verlässt. Sie bekam einen Fahrer und einen Beifahrer (für den Notfall) zugewiesen. Nach der Besprechung fuhr sie in den Nachtclub und teilte denen dort die Sache mit dem Totgeprügelten in der Seitengasse mit. Sie erfuhr noch im Laufe des Abends von einer Spezialeinheit, welche immer wieder mal Aufträge für die Rangers erledigt. Sie schaffte es Kontakt mit ihnen aufzunehmen und ein Treffen in zwei Tagen zu arrangieren („pünktlich am Abend!“ *gg*).

Fr, 3. Dezember, 2055

Der Anschlag verlief reibungslos (zwei Kugeln zwischen die Augen beim Vorbeifahren mit 50 km/h). Der Fluchtwagen wurde in einer Garage gewechselt, und dort gesprengt. Am Abend wieder

in den Nachtclub.

Sa, 4. Dezember, 2055

Gegen Mittag des nächsten Tages erhielt Azora einen Anruf von Mordred, der sich in Wien langweilte. Sie schlug ihm vor nach Paris zu kommen, hier würden sich bestimmt Aufträge finden lassen.

Am Abend fuhr Sie zu dem Treffen der Spezialeinheit in der Innenstadt (Sicherheitszone A). Es handelte sich dabei um drei Männer: ein sichtlich vercyberter Muskelprotz, ein Spezialist für schwere Waffen und ein Elektronik-Experte (der scheinbar gerne Torte backt). Azora konnte die drei so weit überzeugen, dass sie bei einem nächsten Auftrag mitmachen konnte um zu sehen ob sie sich bei dem Einsatz bewährt und in Zukunft vielleicht öfters mit ihnen arbeiten könnte. Als Bezahlung für den Job handelte sie die Connection eines Waffenschiefers für militärische Waffen aus, sofern sich dieser dazu bereit erklärte. Weiters fand sie an diesem Abend noch heraus, dass die drei nicht nur für die Rangers arbeiten (zu denen sie sich moralisch hingezogen fühlen), sondern auch immer wieder Aufträge für die Ganjas erledigten. Wenn die Kohle stimmt, würden sie auch für andere arbeiten... Sie fragten Azora jedoch, ob sie wisse welche andere Gruppe für die kürzlich häufiger auftretenden Ereignisse (Explosionen, Diebstähle, das Attentat vorm Gericht, ...) verantwortlich sein könnte. Sie bestritt etwas darüber zu wissen und erklärte sich bereit Augen und Ohren diesbezüglich offen zu halten.

So, 5. Dezember, 2055

Für den Auftrag an dem Azora sich beweisen sollte, trafen sie sich mit den drei Typen in einem Waldstück, außerhalb von Paris. Das Ziel war es eine Höhle von Metamenschen auszuheben. Angeblich waren dort schätzungsweise 15 Freaks drin. Der Elektroniker ging vor und spürte Fallen auf und entschärfte sie und öffnete die verschlossenen Türen. Der Muskel folgte mit einer auf einem Gyrostabilisator gelagerten Minigun, dann kam Azora mit ihrer M22A2 und geladenem Granatwerfer (AP, AP, HE, HE, HE, HE) gefolgt vom Heavy Gunner mit seinem MMG. Sie räumten die Räume der Höhle aus bevor die Opfer überhaupt wussten was los ist. Im untersten Teil befand sich ein großer Raum in dem scheinbar irgend eine Messe, Opferung oder Beschwörung statt fand. Ein in eine Robe gekleideter stand vor drei gefesselten Menschen und opferte einen von ihnen. Rund 40 Metamenschen folgten dem Spektakel. Zwei Wachen standen am Eingang zu dem großen Raum. Azora und dem Gunner war es gelungen sich so weit an die beiden heran zu schleichen, dass der Gunner mit seiner Armbrust auf den einen schießen konnte, sobald Azora sich auf den anderen stürzte. Sie sprang in einem Rad vor, landete vor einer Wache und rammte ihm ihre Sporne in die Kehle. Der Bolzen der Armbrust traf jedoch nur die Schulter der anderen Wache, wodurch Azora gezwungen war sich auch darum zu kümmern. Sie streckte ihr Bein hoch und trat der Wache mit dem Fuß gegen die Kehle und presste sie damit gegen die Wand. Ein Metamensch aus der unten versammelten Menge bemerkte die Eindringlinge und alarmierte die restlichen. Azora stemmte mit einem Ruck ihren Fuß gegen die Kehle bis es knackte und die Wache röchelnd tot vor ihr zusammen sackte, während der Gunner und der Muskel mit ihren MGs vorrückten und das Feuer auf die Menge eröffneten. Azora ging mit dem M22A2 in Anschlag und zielte auf den Priester (oder was auch immer er für eine Bezeichnung haben mochte). Die auf seinen Kopf gezielte Kugel prallte jedoch ein paar Meter vor ihm ab. Er warf jedoch einen Zauber zurück (Energiegeschöß), welches Azora jedoch kaum schwächte. Inzwischen durchsiebten die beiden anderen mit ihren Geschößhagel die Menge, Azora half mit einigen Granaten mit (nur HE, HE verbleibend). Plötzlich schrumpfte ein Ork zu einer Maus und der Priester wurde deutlich geschwächt. Kurz darauf wuchs ein anderer Ork zu einem gut 8m großen Monster heran. Jedoch wurde auch diesem Ungetüm durch den Kugelhagel schnell ein Ende bereitet. Als nur noch zwei aus der Menge standen und der Priester durch die weitere Verwandlung des anderen Orks geschwächt war flüchtete er. Azora sprang den ca. 4 bis 5 m hohen Treppenabsatz hinab in das Blutbad und den Flüchtigen hinterher. Sie erschoss die beiden verbleibenden aus der Menge und versuchte dem Priester zu folgen. Der jedoch schien durch

eine Geheimtür verschwunden zu sein. Der Elektroniker kam jedoch schnell herbei, fand und öffnete die Geheimtür. Azora rannte hindurch und folgte einem Gang der in den Wald führte. Den Spuren im Schnee folgend fand sie den fliehenden Priester schnell und erledigte ihn. Sie fand bei ihm ein Buch, ein Amulett und einen Ring mit einem Stein. Dann ging sie zurück in die große Halle in der die anderen bereits die beiden überlebenden gefesselten Menschen befreiten. Sie entdeckte in der Halle zwei Zwergenstatuen, welche sich gegenüberstanden und die Kugelbarriere aufrecht zu erhalten schienen. Die Statuen waren ca. 40 cm groß und jeweils 20 kg schwer. Drehte man sie so, dass sie sich gegenseitig anblickten, so begannen ihre Augen zu leuchten und es entstand eine magische Barriere, welche alles was sich schneller als 10 km/h bewegte blockierte. Die Barriere war 4 m hoch und die beiden Statuen konnten mit einem maximalen Abstand von 100m aufgestellt werden. Nach dem Erfolg dieses Einsatzes bekam sie die versprochene Connection und verblieb mit den dreien so, dass sie sich melden, wenn sie wieder einen Auftrag haben.

Mo, 6. Dezember, 2055

Am nächsten Vormittag fuhr Azora ins Hauptquartier um Bericht zu erstatten. Dort fand sie Paul jedoch am Boden zerstört auf. Sein Vater, ihr Pate, wurde getötet. Die Sache mit den Albinos lief schief weil einer seinen Job nicht erledigte: Paul B'arebequare. Die guten Neuigkeiten über ihre problematische Situation konnten ihn nur wenig aufmuntern. Es freute ihn jedoch zu hören, dass Azora ihm gegenüber die gleiche Loyalität bezeugte wie seinem Vater bisher. Er übertrug einem seiner vertrauten Bodyguards das Kommando in Paris und machte sich auf nach Seattle um die Situation dort zu regeln, den entstandenen Schaden zu begrenzen und die Position der Mafia wieder zu stärken. Azora versprach sich weiter an die Rangers und die Spezialeinheit heran zu arbeiten um deren Vertrauen zu gewinnen und eventuelle Schwächen zu erkennen.

Später machte sie sich daran ihre Freunde, die anderen Charaktere zu kontaktieren und DasAuge (Paul B.) zu warnen.

Teil 2:

Mo, 6. Dezember, 2055 (Fortsetzung)

Azora nutzte ihre neu gewonnene Connection, den militärischen Waffenhändler, gleich für einen kleinen Einkauf:

Ingram Valiant (LMG)	3.000 ¥
200 Schuß Gurt reguläre Minition für Ingram Valiant	200 ¥
Gyrostabilisator, Standard	2.500 ¥
Kelmar Tech Sicherheitspanzerung, Mittel	20.000 ¥
Kelmar Tech Sicherheitspanzerung, Helm	0 ¥

Die gekaufte Kelmar Tech Sicherheitspanzerung verfügt über ein integriertes Diagnose & Heil-System, welches bei mittlerer Verwundung des Trägers automatisch heilende Substanzen injiziert. (1x mittlere Wunden heilen – 1W12 Tefferpunkte werden geheilt, Nachfüllbar).

Azora erhielt von Joe gleich einen Auftrag, nachdem sie von den drei Typen der Spezialeinheit empfohlen worden war. Er hat kürzlich einen neuen Vorgesetzten bekommen, der ihm seine Waffengeschäfte erschwerte und möchte ihn daher beseitigt haben. Als Bezahlung für den Job verlangte Azora bessere Preise bei zukünftigen Geschäften. Joe willigte mit einem zukünftig gültigen Index von 0,75 des Listenpreises ein und gab ihr eine Beschreibung und ein Bild des Vorgesetzten. Sie erfuhr außerdem, dass in drei Tagen eine Übung abgehalten wird, an der die Zielperson wohl teilnehmen wird. Die Lage des Übungsgeländes erhielt sie ebenfalls.

Danach machte sie sich auf ins neue Hauptquartier der Mafia. Dort waren jedoch alle Aufgeregt, da das Restaurant von drei Männern überfallen worden war. Es gab vier Verluste und das Restaurant war zerstört. Sie erreichte Paul Vitie gerade noch vor seiner Abfahrt nach Seattle und berichtete ihm von den Geschehnissen in letzter Zeit. Da sie wußte wer die drei Personen waren, die das Restaurant angegriffen haben, beriet sie sich mit Paul über die Vorgehensweise. Sie beschlossen den Dreien einen Handel vorzuschlagen um sie entweder zu kaufen oder zumindest einen Nicht-Angriffspakt zu erreichen. Paul stellte ihr dafür einen Rahmen von 2.000.000 ¥ zur Verfügung. Aufgrund der erfolgreichen Connection zu schwerer Ausrüstung bei Joe (er hatte auch gepanzerte Fahrzeuge und Helikopter im Angebot) gab er ihr eine Liste benötigten Geräts und eine weitere 2.000.000 ¥ Verfügung. Er ernannte einen seiner Bodyguards, Smith, zum neuen Anführer, solange er sich um die Geschäfte in Seattle kümmerte. Weiters erteilte er Azora die Verantwortung für die Verhandlungen mit der Spezialeinheit und stellte ihr fünf Männer zur Verfügung. Sie rief auch gleich die Spezialeinheit an und vereinbarte einen Termin für die Geschäftsverhandlung am Abend des nächsten Tages. Sie stellte sich ein Team zusammen, bestehend aus einem Decker, zwei Dieben und zwei Aktobatik- und Nahkampfspezialisten. Den restlichen Tag verbrachte sie mit der Observation der Militärbasis um auf ihre Zielperson zu warten. Sie lies von Joe sogar einen Peilsender am Wagen anbringen.

Di, 7. Dezember, 2055

Am Abend fuhr sie mit ihrer fünf Mann starken Einheit in die A-Zone zu dem Treffen. Auf den Ort haben die Drei bestanden. Die beiden Diebe sollten sich mit dem Decker Zutritt zum Gebäude verschaffen um als Sicherheit zur Verfügung zu stehen. Die beiden anderen kamen mit ihr. Die Wohnung der Drei war unverschlossen und die Verhandlung wurde über einen Trid-Schirm geführt. Letztendlich wurde folgende Vereinbarung getroffen:

Die Drei bekamen 1.000.000 ¥ und nahmen dafür die nächsten drei Monate keine Jobs mehr an, die sich gegen die Mafia oder deren Interessen richten könnten und standen für Aufträge seitens der Mafia zur Verfügung, so lange diese nicht gegen die Ganja gerichtet waren.

Bei dem Treffen wurden die beiden Diebe und der Decker von der Security beim Einbuch gertappt und laut Aussage eines Angestellten „ausgeschaltet“. Paul und Smith wurden von den Vorkommnissen informiert.

Mi, 8. Dezember, 2055

Azora fuhr zu dem Übungsgelände und inspizierte es. Es gab dort ein Hauptgebäude, in dem wohl die Truppen für die Übung untergebracht sein würden. Sie suchte sich in den umliegenden Wäldern eine Position von der aus sie freie Schußlinie auf den Eingangsbereich dieses Gebäudes hatte. Sie fand eine entsprechende Stellung und baute sie für den Einsatz aus und tarnte sie. Dann prägte sie sich den Weg hin und zurück ein und richtete ein Gebüsch nahe der Straße her um ihr Motorrad darin verstecken zu können. Bei Joe besorgte sie sich noch einen Guille Suit um in ihrer Stellung besser getarnt zu sein.

Do, 9. Dezember, 2055

Am Nachmittag fuhr Azora zum Übungsgelände und bezog Stellung mit ihrer Ranger Arms SM-3. Die Waffe war abwechselnd mit APDS und Explosivmunition geladen. Sie lag viele Stunden in ihrer Stellung und beobachtete die Übungen. Da fast alle Teilnehmer getarnt waren fiel es schwer ihr Ziel aus zu machen. Die Nacht brach herein und die Übungen schritten voran, doch sie konnte ihr Ziel noch nicht finden. Gegen vier Uhr in der Früh kamen aus den Wäldern in denen sie sich verbarg, acht Mann in leichten MilSpec Panzerkombis, und griffen das Hauptgebäude an, bemerkten sie jedoch nicht in ihrer Stellung. Der simulierte Angriff dauerte einige Zeit und sie beobachtete mit Müdigkeit die Geschehnisse. Als der Kampf vorüber war zogen sich die acht gepanzerten Männer die Straße entlang zurück und verschwanden. Gegen sechs Uhr kam ein erneuter Angriff der acht gepanzerten. Dieses mal mit Einsatz einiger Rauchgranaten. Als sich der Rauch gelegt und die simulierten Kampfhandlungen beendet waren, standen die acht im Kreis, nahmen die Helme ab und berieten sich über die Übungsabläufe. Nun erkannte sie ihr Ziel und legte sofort an. Seinen Kopf im Fadenkreuz verfolgend, jedoch ohne eine freie Schußbahn beobachtete sie, wie die acht nach einer längeren Unterhaltung ihre Helme wieder aufsetzten und erneut die Straße entlang gingen. Nun hatte sie freies Schußfeld. Der erste Schuß, eine Kugel APDS, durchschlug seinen Helm ohne Probleme und er fiel um. Die anderen sieben in seiner Begleitung warfen sich sofort auf den Boden. Den schallgedämpften Schuß konnten sie jedoch nicht aus machen. Azora repetierte erneut um die Explosiv-Kugel auszuwerfen, welche gegen die MilSpec Panzerkombis nutzlos war und lud somit eine weitere APDS Kugel in die Kammer. Da sein Kopf nicht sichtbar war zielte sie auf sein Herz und drückte ab. Die panzerbrechende Kugel durchdrang den Panzerkombi, sein Fleisch und das Herz. Azora zog sich aus ihrer Stellung zurück und eilte zu ihrem Motorrad. Sie fuhr zu ihrer Absteige um sich erst einmal auszuschlafen, bevor sie Joe verständigte, dass der Auftrag erledigt sei.

Teil 3:

Fr, 10. Dezember, 2055

In der Früh stand sie auf und blickte mit Entsetzen aus dem Fenster. Der Himmel war verdunkelt mit roten Wolken und Blut regnete von ihnen herab. In den Medien kamen laufend Berichte über dieses global stattfindende Ereignis. Vertreter verschiedenster Religionen verkündeten die Erfüllung der Prophezeiungen über den Weltuntergang; die Apokalypse.

Sie 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 Vampireclans... dies muß verhindert werden.

Sa, 11. Dezember, 2055

Am Vormittag erhält Azora einen Anruf von Mordred. Er erzählt, daß er nun aus dem Gefängnis entlassen wurde und nun nach Paris kommt. Sie holt Mordred und Alexa gegen Mittag vom Flughafen ab und macht sich zusammen mit ihnen auf die Suche nach einer Unterkunft.

Später bekommt sie 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.

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 Ork familie 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 entwapfnet 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 wieder zum Nachtclub zurück. Azora verschwindet wieder recht schnell aus dem Nachtclub und fährt zurück in die Z Gegend um nach Mordred und Alexa zu suchen. Sie findet jedoch nur ein paar tote Metamenschen. Opfer von Vampiren...

So, 12. Dezember, 2055

Azora erhält einen Anruf von Brynnmawr, in dem er sie darum bittet an Verhandlungen mit den Camarilla (im SGHWS) teilzunehmen. Sie erkundigt sich bei der Mafia, ob sie ein paar Tage abkömmlich sei und erhielt die Zustimmung. Somit sagte sie Brynnmawr zu und er lies sie mit einem Helikopter abholen.

Und so reiste sie vorerst wieder nach Wien.
Siehe Abenteuer „Gunnis Schicksal“