

Rheinschatten - Run im Slum

Ich bin Meise, ohne SIN im Slum gestrandet, nachdem das Auto meiner Eltern hier in einen Gangkrieg gekommen ist und ich nur mit Deck und der Kleidung am Leib rauskam.

Warum wir gerade dahin gefahren sind? Und warum mein Versuch, meine SIN wieder zu bekommen, mir fast Knast einbrockte?

Keine Ahnung, aber ich werde es herausfinden.

Der Zwergen-Warenumschichter Spätie, die ausgerissene Tochter Sandy, der im Slum gestrandete Meise und der hier aufgewachsene Neo überleben im Rhein-Ruhr Megaplex. Eine [Shadowrun](#) Kampagne nach [Shadowcore](#) (Fate) Regeln.



Inhaltsverzeichnis

1	Sonnenaufgang	3
2	Morgennebel	13
3	Erwachen	19
4	Früh	30
5	Spät	35
6	Wasser	41
7	Namen	47
7.1	Gruppe	47
7.2	NSCs	47
7.3	Orte	47
7.4	Was man immer dabei haben sollte	48

1 Sonnenaufgang

Sandy will in ein technisch gesichertes Lagerhaus und sucht Meise, den Jungen mit Cyberdeck, der ihr schon häufiger hinterhergeschaut hat. Der kann sicher helfen.

Sie ruft einen Geist des Menschen.

⚡ Geist: Herrin, was kann ich für euch tun?

⚡ Sandy: mein Lieber Freund. In diesem Haus müsste ein junger Mann wohnen. Er hat ganz sicher spitze Ohren und einen Wuschelkopf. Kannst du mir sagen, wo er wohnt?

⚡ G: Er wohnt drüben in den Häusern im zweiten Block hinter der versteckten Wand. Endlich wohnt wieder jemand in meinem Haus.

Meise hört gerade Musik und surft in der Matrix. Weit weg. Auf einer Decke, zwischen aufgerissenen Essenspackungen, in der Ecke ein Haufen Einwegkleidung aus dem Automaten.

Sandy schiebt die Packungen zur Seite und setzt sich.

Nach einer Weile zieht sie Meise den Kopfhörer ab. Er zuckt zur Seite, schaut zu ihr empor. Zu der jungen Frau mit feuerroten Haaren, der er schon oft hinterhergeblickt hat.

⚡ Meise: Äh, kann ich dir helfen?

⚡ Sandy: Ja.

⚡ Meise: Wie hast du mich hier gefunden?

⚡ Sandy: Ich kann sowas.

Ich muss ihr helfen. Sonst geht sie vielleicht wieder!

Wir gehen zu einem Lagerhaus.

⚡ Meise: Und was brauchst du da?

⚡ Sandy: Das sehen wir dann. Ich will nur, dass du die Tür aufmachst. Das kannst du doch.

⚡ M: Ich glaube schon. Äh, klar kann ich das.

⚡ S: Dann habe ich ja den Richtigen.

Türen mit Magschlössern. Gesichert. Haben noch Strom. Alle Kameras hier sind kaputt. Innen gibt es noch Signale. Der Host könnte gefährlich sein. Lieber gehe ich physisch ran. Hinter der Tür sind noch viele aktive Haushaltsgeräte.

An der Wand ist eine Plaststahl-Abdeckung. War schonmal offen. Ich hebele sie auf. Irgendwer hat an den Drähten rumgespielt, um das richtig zu Überbrücken, vergeblich. Aber da ist eine noch halbwegs funktionierende Buchse. Ich verbinde das Deck. Verbinde das Kabel des Deck mit dem Kabel aus meiner Hüftbuchse.

Ein Sicherheitssystem ist aktiv. Schreit schon seit drei Jahren Alarm. Als ich mich als Sicherheitstech ausbebe und Entwarnung signalisiere, wirkt es erleichtert und löst sich auf.

⚡ Meise: Die Tür sollte offen sein.

⚡ Sandy: Kommst du mit?

⚡ M: Ja, klar!

Ich folge ihr. Sie zeigt auf Fußspuren.

Das wird zu gefährlich. Ich rufe Neo an. Der hat im Jugendzentrum immer gesagt, er würde bei allem helfen. Und kann kämpfen.

⚡ Meise: Wie heißt du eigentlich. Ich kann dich ja schlecht weiter rothaarige Schönheit nennen. Im Kopf. Äh ...

⚡ Sandy: nenn mich einfach Sandy. Wo kommst du her?

⚡ M: Wir hatten vor ein paar Monaten einen Autounfall hier. Ich ...

⚡ S: OK, ich frage mal nicht nach.

⚡ Neo (taucht auf): Was brauchst du denn hier?

⚡ M: Hier gibt es viele Sachen, die ja eigentlich niemand mehr braucht. Die werden unglücklich, wenn sie nicht genutzt werden.

Neo sieht aus wie ein Mönch. In kaputter Kleidung, die sicher mal ein tolles Mönchsgewand war.

Er holt sich einen Wischmop und schraubt den Kopf ab.

Sandy wirkt wieder abwesend. Herrisch. Wie etwas Besseres.

⚡ Sandy: wir müssen aufpassen. Oben gibt's mehr Ratten. Aber das habt ihr euch schon gedacht.

Ihr Geist sagt ihr, dass sie sich in fast allen Stockwerken durch die Türen gefressen haben.

Oben liegt teils sogar Essen, das Mitarbeiter bei der Evakuierung liegen ließen.

⚡ Neo: habt ihr einen Transporter?

⚡ Sandy: eine Kaffeemaschine wäre schon gut.

⚡ N: könnt ihr die tragen?

⚡ S: wird schon klappen. Da ist eine Ratte.

In der Kaffeeküche ist ein Schrank aufgenagt und holt sich gerade das das nächste Essen. Eine Teufelsratte, so groß wie ein Hund. Und sie zischt uns an.

Ich zucke zurück hinter die Ecke, aber sie bleiben stehen. Eine Kaffeemaschine. Eine Mikrowelle. Und eine Teufelsratte.

Neo schlägt mit dem Stab nach ihr, aber sie weicht aus. Und faucht ihn an. Verteidigt ihr Essen. Der nächste Schlag von Neo trifft sie. Sie zieht sich durch ein Loch zurück und wir verkeilen einen Tisch im Loch.

Der Kaffeeautomat stinkt nach saurer Milch. Der Wasserkocher hat ein angefressenes Kabel, sieht aber sonst gut aus. In der Mikrowelle stand noch Essen. Die Spülmaschine könnten wir repariert bekommen.

Die Verpackungen der Mikrowellengerichte sind intakt.

Zucker ist weg, aber Kaffeeweis ist unbenutzt. Wenn nichtmal Ratten das essen ...

Ich packe eine Flasche Reinigungsmittel. Im Reinigungsraum im Flur finden wir Müllbeutel.

Ein Kommlink liegt auf dem Tisch. Teuer. Ich packe ihn in die Tasche.

Und da sind Kameras. Sendende. Im Treppenhaus komme ich an die Tür. Versuche ins System zu kommen. Aber der Alarm ist noch aktiv. Ein Sicherheitsmann taucht auf, sieht mich sofort. Feuert eine Netzkanone. Ich kommen gerade so weg, aber sie erwischt mich am Fuß.

⚡ Sandy: Aufnahmen von uns wären nicht gut.

⚡ Meise: Dafür müssten wir ins Rechenzentrum kommen.

⚡ Sandy: Wir sollten nicht zu sehen sein.

Sie gibt mir ein Tuch. Es riecht nach ihr.

Im nächsten Stock sind weniger Ratten, außer bei einem Aktenschrank. An dem sind viele Kratzspuren. Aber nicht geöffnet.

⚡ Sandy: du kannst das doch sicher.

Kann ich nicht. Es klemmt. Aber ich finde einen Schlüssel.

Ein Fach ist voller Süßkram.

⚡ Sandy: packt es ein.

Aus Konferenzräumen sammeln wir Flaschen ein. Und zwei drei Liter Thermoskannen. Packen unsere Beute auf einen Rollwagen.

Der nächste Stock ist nur für Execs.

⚡ Meise: was genau suchst du hier, Sandy?

⚡ Sandy: irgendwas, das mir das Leben einfacher macht.

Das Schloss ist nicht im Alarmzustand. Geht kaputt, öffnet sich mir aber.

Teurer Teppich. Aufzüge, drei Türen: Suite 1, Suite 2, und eine unbeschriftete. Die Unbeschriftete ist ein Hauswirtschaftsraum mit Waschmaschine, Trockner, Putzzeug, Spind (mit Kittel und Kroks).

Die Magschlösser der Suiten sind gut. Über den Host komme ich nicht rein: er ist im Alarmzustand. Wir müssen physisch ran. Neo kann die Tür aufbrechen und ich komme an die Kabel. Es ist schwer. Ich hoffe, Sandy hat meine nervösen Blicke nicht gesehen. Hat sie sicher. Der Befehl von unten funktioniert.

⚡ Sandy: sehr gut, Meise, sehr gut, Neo.

Wie ein Hotelzimmer.

Fünf Flaschen mit gutem Alkohol und Markenwasser und teure Getränke. Und ein großes Bett.

⚡ Sandy: seht ihr dieses Bett? Das will ich.

⚡ Meise: das kriegen wir doch nicht getragen, zumindest nicht draußen, da wird es dreckig. Da brauchen wir ein Auto.

Neo meint, er kennt jemanden.

Wir gehen zur anderen Suite. Auch das Schloss geht gerade so auf. Ich schwitze viel zu sehr.

Auf dem Bett liegt ein offener Koffer. Anzüge, Hemden, Krawatten, Unterwäsche. Waschzeug eines reichen Mannes liegt im Bad. Ein Datenchip hängt am TV-System. Unbeschriftet. Ich packe ihn ein. Der Anzug ist mir zu groß.



Außerdem teure Konsumelektronik. Eintrittskarten für ein Sportereignis vor drei Jahren. Ich packe meinen Müllbeutel in den Koffer und nehme ihn mit, stecke den Kofferschlüssel ein.

⚡ Sandy: ist der gechippt?

Hier im Viertel sollte das nicht stören, aber die Chips müssen wir ausbrennen, sonst können wir nicht aus dem Viertel. Oder werden blöd erwischt.

Auf dem Weg zum Serverraum, um die Kameraaufnahmen zu löschen, sehen wir immer mehr Rattenspuren.

⚡ Neo: Was wollen wir da?

⚡ Meise: die Kameraaufnahmen löschen.

Die Brandschutztür ist von einem Rollbrett blockiert. Die Tür zum Lager ist halb zerfressen und wir sehen Ratten dahinter. Zwei weitere. Mehrere Ratten beäugen uns aus dem Lager.

Die Metalltür zum Serverraum sieht zu sicher aus. Aber es muss Lüftung geben. Der Raum daneben ist ein Elektroniklager. Das Schloss war blockiert und ist offen. Viel interessante Elektronik. Spannendes.

Die Lüftung läuft durch ein Rohr in der Decke.

Sandy fühlt sich hier wohl. Ein leichter Hintergrundgeruch.

⚡ Sandy: riecht ihr das auch?

Es riecht stechend nach Chemikalien.

Sie schauen abwesend.

Im Astralraum sieht Neo einen geschmolzenen Mann. Grün-gelblich. Verzogene Formen.

Sandy erkennt ihn als Giftgeist. Er schaut sie interessiert an.

Neo ist angespannt.

⚡ Meise: Alles OK bei euch beiden.

⚡ Sandy: Alles OK.

Neo macht Gesten, schnell rauszugehen.

Sandy spricht mit etwas vor ihr (wir hören nur ihre Seite).

⚡ Sandy: wie heißt du?

⚡ ??: *Ich bin Phillip.*

⚡ S: ich freu mich, dich kennenzulernen, Phillip.

⚡ S: was machst du hier?

⚡ Phillip: *ich bin für die Fabrik hier zuständig. Seit mich die Familie (sowieso) hier eingesetzt hat.*

⚡ S: bist du der Betriebsleiter?

⚡ P: *ja, genau.*

⚡ S: und du überwachst hier noch alles?

⚡ P: *ist alles im schlechten Zustand, aber ...*

⚡ S: tust deine Pflicht?

⚡ P: *so ist es, obwohl ich seit langem schon keinen Antworten auf meine Berichte mehr bekommen habe.*

⚡ S: weißt du, wer ich bin?

⚡ P: *du kommst mir bekannt vor, als würde ich deine Eltern kennen.*

⚡ S: ... kennst du auch Johannes Sanders und Herrmann Otto Sanders?

⚡ P: *ja, natürlich kenne ich die.*

⚡ S: die haben dich hier eingesetzt, richtig?

⚡ P: *bin ich froh, dass mal endlich jemand von der Familie wieder da ist!*

⚡ S: willst du mir was melden?

⚡ P: *seit dem Unglück versuche ich hier etwas. Ich habe Ideen, aber die kann ich nicht ausführen. Leute rennen weg, wenn ich mich zeige.*

⚡ S: kannst du mir ein Memo schreiben? Dann werde ich die dem Stiftungsvorstand geben.

Er versucht, die Vergiftung wegzukriegen, aber andere Mächte sind da und wollen es da halten. Was er macht, es wird eher mehr als weniger.

Hier im Keller ist eine Probe der Sache aufbewahrt worden. Da wo die Ratten sind. Zumindest eine Ratte hat sich davon ernährt

⚡ Sandy: sie hat Einfluss auf die Ratte genommen. Und ist sicher groß und kräftig.

⚡ Phillip: und sie hat keine Angst, wenn ich mich zeige.

Ein grün-gelber Arm taucht in der Luft auf. Widerwärtig. Ich stolpere entsetzt aus der Tür.

⚡ Sandy: ich helfe dir. Was müssen wir tun?

⚡ Phillip: wir müssen das reinigen. Herausfinden, warum das Unglück passiert ist. Vielleicht im Hauptgebäude, wo die Explosion war. Vielleicht ist noch was im Server. Ich glaube . . . dass Fremde auf dem Gelände waren.

⚡ S: kannst du mir dein Passwort sagen?

Sie hört auf zu reden.

⚡ Meise (von der Tür): mit wem redest du eigentlich?

⚡ Sandy: Ich rede mit Geistern.

⚡ M: du redest mit Geistern? Schamanistisch?

⚡ S: ja, so in etwa.

Hinten in dem Lagerraum glimmen die Augen einer Ratte so groß wie ein Pony. Mit schwärenden Wunden, so wie der grässliche Arm in der Luft. Die anderen Ratten im Kreis außenrum. Und dahinter kleine Ratten. Kinder. Auch so grässlich wie die große.

Ich gehe wieder aus dem Gang heraus in den Raum mit Neo und Sandy.

⚡ Neo: gehen wir in den Serverraum und dann brennen wir das alles nieder?

Ich schnappe mir so viel Elektronik wie ich kann.

Dann schrauben wir das Lüftungsrohr ab. Es dauert. Die Ratten kommen näher. Werden aufgeregter. Aggressiver. Zwei Ratten sitzen vor unserer Tür. Vor den Bisslöchern der Tür.

Das Rohr löst sich und Neo hilft mir hoch. Ich hänge fest. Ohne Neo wäre ich nicht durchgekommen. Aber mein Pulli reißt. Der den Unfall überlebt hat.

Einige LEDs leuchten im Serverraum. Die meisten Server sind aus, aber es läuft wohl für mehrere Häuser. Und in der Mitte ist der Host.

Sandy sagt mir das Passwort eines „Phillip“. Ich stöpsle mich ein.

Ein Raum voller Akten und Schränke und ein leuchtendes Auge in der Mitte.

⚡ Host: Guten Morgen Herr Geschäftsführer. Bitte liefern sie mir den zweiten Faktor.

⚡ Meise: Zweiter Faktor nicht erreichbar. Wir müssen den Alarm abstellen.

⚡ Host: Masterpasswort.

Damit komm ich klar. Ich komme rein. Lasse den Host Daten über den Unfall sammeln und speichern. In der Zeit lösche ich die Kameraaufzeichnungen. Produziert wurde während dem Unfall Agent Y6.7.

Die Daten sind mit den Zugängen des Geschäftsführers verschlüsselt.

⚡ Neo: deaktivier noch die Sprinkleranlage.

Der Host glaubt mir. Deaktiviert auch die Halonlöschanlage.

Es gibt hier noch Wasser und Strom, aber zuwenig für das Gebäude.

Die Ratten sind grässlich.

⚡ Sandy: komm, gib mir deine Hand.

Neo springt durch die Ratten, lenkt sie ab.

Wir schleichen vorbei. Sind grade an der Treppe, als mich etwas am Bein berührt. Und in Panik gerate. Wir treffen uns oben an der Treppe wieder.

Neo merkt danach, dass er ein Perlenband verloren hat.

⚡ Neo: von Onkel . . .

⚡ Meise: ich brauche eine Pause. Wie sieht es bei euch aus?

⚡ Sandy: eine Pause wäre gut. Du kannst übrigens mein Tuch behalten.

⚡ M: ... (findet keine Worte)

2 Morgennebel

Neo muss leider weg, hat aber noch den Zwergen-Warenumschichter Spätie angerufen.

Ein Transporter fährt vor.

⚡ Spätie: hat jemand einen Uber bestellt?

⚡ Meise: wir bräuchten jemanden, der was transportiert.

⚡ Sandy: du bist Spätie? Du machst deinem Namen alle Ehre.

Wir diskutieren etwas, dann packt Spätie Tragegurte und eine motorisierte Sackkarre.

Auf der gegen überliegenden Straßenseite stehen zwei Ganger. Spätie lässt den Transporter wegfahren.

⚡ Ganger: was hast du denn in deiner Tasche, Kleiner? Ihr wisst, dass ihr auf alles Zoll zahlen müsst! Auf Ausreden gibt's Zollerhöhungen! Haben wir gelernt von einem der größten Staatsmänner des 21. Jahrhunderts.

Wir gehen schnell rein und durch die Sicherheitstür. Ich lasse den Koffer hier unten stehen.

⚡ Spätie: warum sind die Ratten so aufgeregt?

⚡ Meise: vielleicht waren wir im Keller.

⚡ Sandy: das wichtigste ist, dass wir mein Bett hier rauskriegten.

⚡ Spätie: warum ist dein Bett hier?

⚡ Sandy: weil ich grade kein anderes zur Hand habe. Meise hat die Tür aufgemacht.

⚡ Spätie: und dein Bett reingestellt?

⚡ Sandy: das war schon da.

Spätie hat eine kleine Axt und stabile Stiefel.

Wir gehen ins nächste Stockwerk. Spätie schaut deutlich auf das geknackte Türpanel. Nach ein paar weiteren Treppen sind wir wieder oben.

Tiefer Plüschteppich, Mahagonivertäfelte Wände, Schuhputzmaschine und eine lange vertrocknete Zimmerpflanze.

Sandy geht zielstrebig ins Zimmer mit dem Bett. Spätie wirft offensichtlich kundige Blicke auf die Ausrüstung. Hier oben gibt es keine Rattenspuren.

⚡ Meise: wieso wollen wir eigentlich die Sachen mitnehmen? Wieso ziehen wir nicht einfach hier ein?

⚡ Sandy: Glaub mir, das ist aktuell keine gute Umgebung für dich. Was da unten ist, das ist nicht schön. Und da hilft auch keine gute Lüftung.

Der Geist steht neben ihr, aber das sieht nur Sandy.

Spätie sieht zwei Home-Entertainment-Systeme, viele Sicherheitskameras mit Fehlermeldung, Hygiene-Tech.

⚡ Spätie: wenn wir den Aufzug zum Laufen bekommen, können wir auch das ganze Bett runterbringen.

Ich schaue mir den Aufzug an. Ist festgefressen. Ich muss aufs Dach. Spätie und Sandy sind im Zimmer. Ich schaue doch mal rein. Sie bauen nur das Bett ab.

Spätie hilft mir hoch.

Die Tür oben ist etwas störrisch. Klemmt. Mit Späties Axt kann ich daran hebeln und die Luke kracht plötzlich komplett runter. Ich kann sicher landen. Spätie springt aus dem Weg. Glück gehabt.

Mit Kissenbezug und Putzhandschuhen aus dem Putzraum komme ich hoch.

Das Aufzugshäuschen ist verschlossen. Es mit der Axt aufzubrechen klappt nicht, aber nach einer Weile kriege ich die völlig verrostete Tür abgenommen.

Nach etwas Putzen und Notknöpfe drücken und viel an der Elektronik frickeln fährt der Aufzug los.

Ich reinige Späties Axt und kletter wieder über seine Schultern runter. Habe den Chemie-Schmutz vergessen und seine Jacke verdreckt. Wegwischen bringt nichts. Und er sieht an der Axt doch noch Schlieren ...

⚡ Sandy: gut gemacht, Meise.

Ich werd rot.

Wir fahren alle zusammen mit dem Bett runter. Der Aufzug rattert, aber er funktioniert!

Hier unten riecht es komisch. Aber wir fahren wieder hoch und holen mehr, packen den Aufzug voll und gehen die Treppe runter.

Und laufen gerade in eine Gruppe von drei Gangern.

⚡ Ganger: Ah, ich wusste, dass ihr wieder rauskommen musstet.

Er riecht nach Knoblauch.

⚡ Ganger: ihr könnt jetzt alle drei verschwinden, oder ihr lasst die kleine hier.

⚡ Meise: keine Chance.

Verdammt, habe ich Angst.

Sandy versucht sie mit dem Keller zu erschrecken. Sie holen ihre Waffen raus. Kenne, Knüppel mit Nägeln, Pistole in der Hose.

Spätie droht ihnen, dass sie aus dem Weg gehen sollen.

Neben Sandy taucht plötzlich der grün gelb verschmolzene Verwalter auf.

Spätie stolpert ein paar Schritte zu den Gängern.

⚡ Ganger: das ist irgendso eine Zauberschnalle. Schick den Geist weg, sonst kriegst du Ärger. Wenn ich dich erschieße, verschwindet der Geist auch.

Spätie schlägt ihm zwischen die Beine und ihn dann zu Boden. Die Ganger fliehen.

⚡ Geist: Kann ich noch etwas für Sie tun, Miss Sandy?

⚡ Sandy: Nicht mehr, Phillip.

Dr. Philipp Molton. Das war der Name des Komplexleiters. Ich frage Sandy, aber bevor wir reden unterbricht uns Spätie.

⚡ Spätie: das ist eine Lagerfeuergeschichte. Lasst uns erstmal das Lager freiräumen.

Ohne ihn hätten wir das Zeug nicht getragen bekommen. Aber der Aufzug läuft jetzt richtig gut. Wir zerstören noch das Panel, damit niemand anders hoch kann.

Vier Ganger stehen draußen. Spätie fährt uns weg. Ein Ganger wollte uns aufhalten, muss zur Seite springen.

Wir halten bei Mama Baos Garküche, am Rostkessel.

⚡ Spätie: jetzt wo wir hier bei Essen sitzen, kannst du uns doch die Lagerfeuergeschichte erzählen.

⚡ Sandy: Da gibt's nicht viel zu erzählen. Ist halt der Geist der Fabrik.

Mit Tod und Aufgabe und so

⚡ Sandy: gehen wir davon aus, es gab ein Tod beim Chemieunglück.

⚡ Meise: und der Geist . . .

- ⚡ Sandy: ... selbst Giftgeister sind nicht alle böse.
- ⚡ M: Giftgeister? Sind die nicht ganz übel? Aber wenn er dich mag, kann er ja nicht so schlimm sein.
- ⚡ S: vor normalen Giftgeistern haltet euch lieber fern.
- ⚡ M: aber vor dem müssen wir keine Angst haben?
- ⚡ S: vor dem müsst ihr keine Angst haben. Im Moment.
- ⚡ Spätie: gibt's auch Nettgeister oder Kuschelgeister?
- ⚡ Sandy: Kuschelgeister gibt's nicht. Ihr habt nicht sehen wollen, was so'n Giftgeist mit Gangern anstellen kann. Eigentlich müsste man die Giftgeister hier vertreiben. Also nicht alle, aber die wirklich giftigen Giftgeister. Manche sind nett. Alles eine Frage der Dosis.

nicht so giftige



Wir besprechen, wie es weitergeht. Verkaufen.

Wir behalten die Waschmaschine für Neo's Jugendzentrum. Spätie nimmt Überwachungswerkzeug.

Ich behalte das Comlink, einen Stick und das bessere Elektronik-Werkzeug. Und die Mikrowelle.

Den Rest geben wir Spätie zum Verkaufen.

⚡ Meise (zu Spätie): wenn du mit der Elektronik Hilfe brauchst, kann ich dir helfen.

Wir fahren wieder los zu Sandies Versteck. Im Wagen melden sich schon Chemie-Warnlampen. Eine Lagerhalle von Heile Welt Chemie. Nachdem wir in ihre Halle kommen, gehen die Warnlichter aus.

In einem Nebenraum liegt Plastpappe auf dem Boden, und Luftpolsterfolie. Und in der Halle in der Mitte sind Symbole im Kreis gemalt. Ein magischer Kreis? Und Chemiefaschen.

⚡ Meise: Ist das Magie? Was machst du hier?

⚡ Sandy: ich werde eins mit der Magie.

⚡ M: ich habe die Messgeräte gesehen, ich könnte hier ohne Auto gar nicht gesund herkommen.

⚡ S: Wäre vielleicht nicht so gesund. Ich fühl mich hier wohl.

Die Halle riecht wie frisch Chemiegereinigt.

⚡ Sandy: irgendjemand muss ja mal anfangen, hier den ganzen Dreck loszuwerden.

Wir tragen das Bett rüber.

Uns fällt nebenbei auf, dass wir Spätie noch gar nichts von den Teufelsrattenkindern erzählt haben. Die binnen weniger Monate erwachsen werden dürften.

3 Erwachen

Irgendwer schlägt mich. Mein Kopf tut höllisch weh. Sandy steht da. Schlafe ich noch? Spätie ist auch da. Ich bin doch wach. Kopfschmerztabletten. Eine halbe Flasche Energydrink ist noch da.

Spätie drückt mir stattdessen eine Flasche Wasser in die Hand.

Ich habe 24 Stunden verloren. 22 davon gibt es keine Matrix-Logs. Habe 7 Hell Energy Drinks getrunken.

⚡ Sandy: würde mir das im Vergleich anschauen?

⚡ Spätie: dass Elfen nicht damit klarkommen?

⚡ Sandy: du hast Schatten auf deiner Aura.

Ich kippe fast um, als ich versuche, aufzustehen. Kann mich grade so an Spätie festhalten. Zum Glück nicht an Sandy, das wär noch viel peinlicher gewesen. Dass sie mich auch noch so sehen muss ...

Wir fahren zu Mama Baos Garküche. Langsam wirkt die Tablette. Mama Bao bringt mir sogar einen Tee. Riecht seltsam.

Spätie telefoniert rum.

Die Getränke sind grade gestoppt. Das Gesundheitsamt will untersuchen. Besorgte Bürger demonstrieren vor dem Gebäude der Firma. Hier in der Nähe.

⚡ Spätie: hast du wieder Sonderangebot gekauft?

⚡ Meise: Gekauft? Sah interessant aus.

⚡ S: habe da einen Auftrag von meinem Onkel für einen einfachen, simplen Transport.

⚡ Meise: Kann ja kaum was schiefgehen, wenn's einfach und simpel ist.

⚡ S: wäre besser, wenn Neo dabei wäre. Hat wieder mit Ausreißern zu tun.

⚡ Sandy: Tempelleben ist halt mühsam. Machen wir es doch schnell.

Spätie trinkt die letzte halbe Dose. Sandy sieht wohl nichts.

Der Tee und die Kopfschmerztabletten helfen. Dann fahren wir mit Spätie in einen Hof.

⚡ Zwerg: Hey, Simon, endlich bist du da! Ne ganze Lagerhalle können wir abräumen! Müssen nur schnell sein.

⚡ Spätie: Lass mich raten, die Hell Getränke GmbH.

⚡ Zwerg: Darfst da offiziell rein. Ist wohl kein Wachdienst. Vor dem Tor steht vielleicht jemand.

Ein LKW von den städtischen Versorgungsbetrieben. Damit die nicht misstrauisch werden, die Demonstranten.

⚡ Spätie: klingt nach einer Menge Spaß.

⚡ Zwerg: lass dich nicht festnehmen. Wie deinen Cousin. Und nimm alles drauf, wo die Liefernummer draufsteht. Wenn du noch was anderes mitnimmst ist auch OK.

Nicht bezahlte Getränkegrundstoffe abholen.

⚡ Spätie: wird gemacht.

⚡ Zwerg: wusst'ich doch, dass du der beste Mann bist.

Spätie sagt, das sei sein Onkel. „Schadet nichts, wenn er euch nicht sieht“. Schöne Frau und komischer Elf sind wohl nicht so gut zu zeigen.

Er hängt uns an und hängt an einem Parkplatz.

Sandy meint, ich sähe nicht mehr so schlecht aus. Der Monitor meines Decks zeigt so starke Effekte auf mein Hirn wie bei einem Schlaganfall.

Es gibt viele Nachrichten von besorgten Familienangehörigen und Mitbewohnern, dass jemand ungekippt sei. Drogen hängen mit drin. Erste Untersuchungen durch die Hell Getränke GmbH haben keine Giftstoffe gebracht.

Laut Matrix heißen die Schlieren, mein Geist ist angegriffen, Totengeister haben meine Energie gestohlen, Insektengeister waren in der Nähe, wie bei zu vielen Chinesischen Nudeln.

⚡ Meise: warum guckst du eigentlich nicht ständig auf die Aura?

Wir sind fast am Gelände. Spätie schickt eine Parksuchdrohne aus. Autos aus dem ganzen Rhein-Ruhr-Plex stehen rum und ein Megaphon plärrt. Ein Polizeiwagen und ein paar Sicherheitskräfte der Landwehr Sicherheitsgruppe sind am Tor.

Das Sicherheitsschloss des Nebengeländes (volvo Truck) leistet kaum Widerstand. Die Kameras lassen sich auf Tagmodus schalten und verwerfen die Aufnahmen.

Ich habe absurd gut gewürfelt.

Sandy spricht von einem Watcher.

Wir schneiden hinten den Zaun auf, um rauszukommen, legen ein Überbrückungskabel für den Messdraht auf den Boden und hängen den Zaun locker wieder hoch.

Wir essen noch beim AldiBurger. Kaufen Laborkittel und Brillen. Fahren dann zum Gelände.

⚡ Meise: Wir sind hier zum Prüfen. Könnt ihr uns bitte durchlassen?

⚡ Demonstrant: Wer bist denn du? Hol mal deinen Chef!

⚡ Spätie: Wir sind von der Stadt, machen den Laden hier mal zu!

⚡ Demonstrant: Die sind von der Stadt, um zu prüfen. Lasst die mal durch.

⚡ Wache: Ist eure Sache, wenn ihr hier wieder rausfahrt.

Sandie sieht einen Magier auf dem Gelände auftauchen, das Auto anschauen, dann wieder verschwinden.

Wir stellen den LKW an Rampe der Lagerhalle. Die Tür zur Produktionshalle ist offen. Eine riesige Abfüllmaschine, noch angeschlossen aber gestoppt.

Ich kletter auf die Maschine. Einläufe für Wasser, Zucker und Chemikalien. Fotografier die Dosierungsanleitung. Dann fallen mir doch die Kameras ein.

Sandy schaut den Mischkessel an.

⚡ Sandy: Vielleicht sollten wir da mal eine Probe nehmen.

Ich kletter auf den Kessel, versuche reinzuschauen. Sandy hält mich plötzlich von hinten fest. Will selbst schauen. Ich will weiterschauen, aber ich kann ihr nichts abschlagen.

Sie sieht einen Geist, der sie reinruft. Nicht so nett.

⚡ Sandy: was machst du denn da drin, Geist?

Er ist in Ketten.

⚡ Sandy: wer hat dich denn da angekettet.

⚡ Geist (in Sandies Kopf): Mein Meister, der will, dass ich meine Aufgabe vollbringe.

⚡ S: dafür muss er dich anketten? Wer ist denn dein Meister?

⚡ G: nicht so ein schwacher Mensch wie ihr. Derjenige, der mich besiegen konnte. Deswegen ist er mein Meister.

⚡ Sandy: Meise, hier drin ist ein Geist. Man hat ihn angekettet, dass er hier etwas tut. Kein Geist, den du als Friede Freude Eierkuchen Geist bezeichnen würdest. Je länger ich brauche, desto wahrscheinlicher ist es, dass sein Beschwörer auftaucht. Wir könnten auch einfach jemandem sagen, hier ist ein böser Geist, der verseucht euer Zuckerwasser.

Ich fahre einen Labor-Rollwagen als Sichtschutz auf die Rampe und nehme zufällig Messgeräte raus.

⚡ Spätie (Laut): Gibt hier doch einiges zu beschlagnahmen!

⚡ Demonstrant 1: Yeah! Beschlagnahmen!

⚡ Denomstrant 2: Passt auf, da gibts böse Schwingungen, meine Hexe hat mich davor gewarnt!

⚡ Meise (sehr leise): stimmt . . .

Als der Wagen fast voll ist, geht Spätie ins Labor und wir suchen nach teuren Sachen zu klauen.

Kommnummern: *Chef* und *Wenn's Probleme gibt, hier anrufen*.

⚡ Sandy: Kannst du auf die Videoüberwachung zugreifen? Wer an dem Kessel gearbeitet hat.

Ich bekommen im Labor Technikerzugriff. Finde nur komische gekaufte Metalle. Aber die Messreihen ändern sich weit am Anfang, noch im Testbetrieb, plötzlich stark. Zahlen gehen auseinander und es gibt einen Kommentar: *??? wie kann das sein? Die Chemikalien können sich doch gar nicht auf die Art verbinden*. Vor sechs Wochen.

Das Ergebnis hat sich wohl geändert.

Spätie sieht über die Drohne eine schwarze Limousine vor dem Tor. Wir packen schnell die Sachen und springen in den LKW. Spätie fährt an der Limousine vorbei, durch den Zaun.

Sandy warnt uns vor einem Watcher, der uns verfolgt. Er will sie haben.

Ich komme rein, werde Admin und werfe den Rigger raus und schicke sie an Koordinaten, die Spätie mir nennt.

In einem belebten Gebiet meint Sandy, dass sie den Watcher ausgeknipst hat.

⚡ Sandy: Ups, das war zu arg.

Der Onkel wartet schon.

⚡ Onkel: Simon, Simon, schön, dass du wieder da bist! Alles geklappt? Können wir den Wagen und die Nummer weiterbenutzen?

⚡ Spätie: Nummer vielleicht nicht. Weißt du, warum der Pleite gegangen ist?

⚡ O: Einer von denen hat mir bei der Untersuchung gesagt, das würde nicht gut gehen und dann müssen sie dicht machen.

⚡ S: Hat er was von Feinden erzählt?

⚡ O: Ich glaub nicht, dass sein Mitgeschäftsführer von dem Geschäft wusste. So'n Reicher mit Beziehungen, was mit schwarzer Loge und so. Sein Vater muss was zu tun haben. Die Drinks sind übrigens echt gut.

⚡ Meise (per Com): solltest du sie nicht vor dem Zeug warnen? Sandy meinte, das ist irgendwie nicht so nett.

⚡ O: die haben uns das Zeug verkauft.

⚡ S: hast du ein Interesse daran, dass er das weitermachen kann?

Besprechen, ob ein Treffen mit dem Geschäftsführer möglich wär. In einem Café in der Gegend. Hat ihm eine Nachricht geschickt.

Mit langen Grüßen an die Familie und einem Handschlag verabschiedet sich Spätie, nimmt noch einen der selbstfahrenden Gabelstapler mit in seinen Wagen, dann fahren wir wieder.

⚡ Spätie: Habt ja mitgehört. Der hat doch sicher ein Interesse daran zu wissen, was da passiert ist.

Wenn der Geist grade gebannt wurde, kann er nur einen Tag lang gespürt werden. Wir essen und sind planlos. Am nächsten Vormittag kriegt Spätie eine Info. 17:00 Uhr Treffpunkt, Café beim Einkaufszentrum.

Sandy meint, meine Aura ist wieder normal. Sie und ich gehen vorher schon ins Café. Aber ein knallgelber Sportwagen hält auf dem Behindertenparkplatz.

Ich hole Sandy Kuchen mit viel Zucker und Sahne. Zeug, das ich sonst nur gratis nehmen würde, aber teurer. Hole mir

Dynamischer Mann mitte 30 in schickem Anzug kommt ins Café zur Bedienung. „ich wollte mich mit den Verkäufern treffen“.

⚡ Spätie: Nennen Sie mich Spätie.

⚡ ? Nennen Sie mich am Besten Christof. Stoffel.

⚡ Stoffel: Geben Sie mir ... Afrikanischer Cafê ... extra Röstung,
...



Ich muss aufs Klo. Grade jetzt. Schrecklich peinlich.

Als ich zurückkomme, haben sie ihm schon erzählt, was sie gesehn haben.

⚡ Stoffel: Wahrscheinlich war das wieder so'n Versuchsprojekt. Ich sag's Ihnen im Vertrauen: mit dem Mann wollen sie keinen Ärger haben. Können sich sicher sein, dass sie einen Stein bei mir im Brett haben.

Ich geb ihm noch die Messdaten.

⚡ Stoffel: kann nicht schaden, die Daten zu haben, wenn es vor Gericht geht. Vielleicht die Vertuschung meines Partners mitmachen.

⚡ Sandy: Sie wissen am Besten, was sie damit machen.

⚡ Stoffel: wenn was ist, werde ich sie wieder über Hertel benachrichtigen.

⚡ Spätie: sie haben ja Ihren Kaffee noch gar nicht getrunken.

⚡ Stoffel: ja, danke . . .

Er geht in Gedanken versunken weg.

⚡ Meise: glaubt ihr dem jetzt wirklich?

⚡ Spätie: vielleicht haben wir schon morgen einen Auftrag. Vielleicht einen richtig großen.

Frage Sandy, was sie eigentlich wollte.

⚡ Meise: wolltest du nicht was in die Richtung machen? Kann dir da nicht jemand helfen? Hat der nicht was von schwarzen Logen gesagt? Weißt du nicht was davon?

⚡ Sandy: woher sollte ich? Das ist wie mit den Bonzen in der Industrie, die wirklich wichtigen kennst du nicht.

⚡ Meise: die würden sich ja nicht alle auf der gleichen Insel treffen oder so.

Uh, peinlich.

⚡ Sandy: so richtig mächtige Magier kannst du nicht erkennen. Die können sich maskieren.

⚡ Meise: und du kannst das nicht? Das heißt alle können sehen, dass du Magie kannst?

⚡ Spätie: Sowas fragt man eine Frau nicht.

Ich hole hoch rot noch einen Kuchen für Sandy. Soviel Chemie wie möglich. Wie sie es mag.

Die Daten kommen in einen toten Briefkasten zur Sicherheit. Dann gehen wir nach Hause und sehen in den Nachrichten, dass es einen Diebstahl gab. Große Teile der Anlage verwüstet. Man hat gesehen, dass sie mit einem städtischen Fahrzeug geflohen sind. Eine kleine, schwächliche Person und ein Zwerg. Die ganzen Daten sind leider nicht mehr auffindbar: Speicher mit starken Magneten zerstört.

In den Kommentaren steht, dass das sicher nicht die im Städtischen Wagen waren, sondern die Limousine. Bis die Kommentare verschwinden.

Mache für uns alle Sticks mit den Daten, für Tote Briefkästen.

Als wir essen, kommt jemand rein:

⚡ ?: Ich habe gehört, ihr habt Probleme mit den Betonfäusten.

⚡ Spätie: wer bist du?

⚡ ?: Ich bin Billi von den Sumpfratten.

⚡ S: Wie das Regal?

⚡ Billi: habe ich ja noch nie gehört?

⚡ S: ach echt nicht?

⚡ B: ich habe gehört, dass ihr euch in giftigen Umgebungen ganz gut zurechtfindet?

⚡ Sandy: ist ja nicht alles irgendwie giftig.

⚡ B: hätte einen Job für jemanden, der mirn Stück Kanal säubert?

⚡ S: was heißt säubert?

⚡ B: dass da keine Geister mehr auftauchen.

⚡ Spätie: Wie soll uns das gegen die Betonfäuste helfen?

⚡ B: dann helfen euch die Sumpfratten. Wir sorgen dafür, dass die Versorgung hier aktiv bleibt.

⚡ S: ihr seid doch da eh unterwegs.

⚡ B: vergiftete Gebiete sind immer irgendwie schwierig.

⚡ Meise (leise zu Sandy): das ist doch eh, was du machen willst, oder?

⚡ Sandy (vernichtender Blick): Pssst!

Ich werde noch viel kleiner. Warum sag ich schon wieder was falsches.

⚡ Sandy: 200m ist schon verdammt lang.

⚡ Billi: wie gesagt, kein Ärger mehr mit den Bedonfäusten.

⚡ Spätie: kein Ärger mehr ist ja schon gut. Aber was haben wir davon?

⚡ B: würdet Vorzugspreise bei Transportmitteln bekommen.

⚡ S: denk da eher an Vorzugsverträge mit dem freigewordenen Gebiet.

⚡ B: wollen die Gang nicht verdrängen, setzen sie nur unter Druck. Wollen das Gebiet unter dem Gebiet für uns haben.

⚡ S: ihr könntet uns auch einfach dafür bezahlen. Ich geh davon aus, dass da auch noch was anderes für euch rausspringt.

⚡ B: komme auch anders zurecht.

⚡ Sandy: die Betonfäuste sollten dann in Zukunft sehr freundlich zu uns sein.

⚡ B: wenn ihr euch nicht wieder mit ihnen anlegt.

Er gibt uns einen detaillierten Plan des Kanalisationssystems, aber nur von genau der Stelle, in der Nähe der Fabrik. Westlich des verseuchten Gebietes.

4 Früh

Das Stück der Kanalisation ist die einzige verbleibende Nord-Süd-Verbindung. Die frühere zweite ist eingestürzt.

Ein Weg dorthin beginnt direkt in der Fabrik, in der Sandy wohnt, aber Sandy meint, dass die Strecke wohl noch nicht sicher ist.

Spätie schaut nach Gangs im Gebiet. Im Norden ist ein Gewerbegebiet, also eher von Polizei kontrolliert. Der nächste Einstieg im Norden liegt auf einer Kreuzung. Die anderen sind bei einer Autovermietung und bei einem Schrottplatz, etwa 300m entfernt. Im Süden ist der Einstieg in einem Häuserblock im Gebiet der Red Dragons Gang. Menschenhändler.

Der südlichste Einstieg ist auf dem Armenfriedhof.

⚡ Meise: was brauchst du denn dafür, Sandy?

⚡ Sandy: die meisten Sachen habe ich, aber ein paar Reagenzien brauchen wir vom Taliskrämer.

Das Zeug aus Späties Lager hält sie nicht für sinnvoll. Aber Spätie kennt eine Hexe, die an alle verkauft, die ihr sympathisch sind.

Wir müssen Sandy dort dann wohl schützen.

Wir brauchen Gummistiefel, Gummikleidung, Atemmaske.

Spätie kommt zurück. Die Gummistiefel sind vielfarbig. Der Overall ist von Aldi-Real Arbeits-chique für Gartenarbeit (mit *). Ich traue ihr nicht. Die Atemmasken sind mit Helm. Filter bis Chemiekategorie C. Wir kriegen sie zum Selbstkostenpreis.

Laut Matrix werden die Schuhe sogar für sauren Regen verrissen und die Overalls „sind für Gartenarbeit OK“. Aber die Atemmasken sind gut.

⚡ Sandy: vielleicht sollten wir auch auf die Wettervorhersage schauen.

Die Warnstreifen der Schutzmasken reagieren überall im Viertel.

Neben der Kanalisation sind die Wiesen grüner: die Chemiebrühe läuft aus dem Kanal in die Erde.

Der Schrottplatz heißt Hauerland. Gehört einer Orkfamilie. Autopresse, Motorradschrauber. Tor ist offen, der eigentliche Schrottplatz ist abgetrennt – und hinter einem Hundezwinger.

Wir meinen, Spätie sollte mit ihnen sprechen.

⚡ Spätie: Halsabschneider unter sich?

⚡ S (zu Orks): ich würd gerne den Wagen hier bei euch abstellen.

⚡ Ork: Sichtbar oder nicht sichtbar? Sicherer Platz kost' n hunni pro Nacht, wenn's keinen Ärger gibt. Sonst zahlst du oder wir nehmen deinen Wagen. Nachts im Wagen bleiben.

⚡ S: Hab auch was für Ratten.

⚡ O: gegn Ratten. Brauch' ma nicht, dafür haben wir ja die Hunde.

Teuer.

Wir kaufen noch Lampen, Leuchtfackeln, einen Stabtaser, Pfefferspray.

Spätie hat noch eine Pistole mit unlesbarer Seriennummer und zwei Taser im Lager.

Ich bastle einen Stromdraht, würde aber nicht dranzulangen wollen.

⚡ Spätie: den Hunden darf nichts passieren.

Er langt ernsthaft an den Draht. Es prickelt nur. Wir fahren zum Schrottplatz und ein rauchender Ork grüßt uns und schickt uns unhöflich nach hinten. Spätie meint, ich sollte die Kaffeemaschine hacken, es gibt aber nur ein SSA-System und einen Zigarettenautomaten. Morgen.

Kommen zu mehreren von außen nicht einsehbaren Autos. Wohl zum Ausschlagen. Läuft schon jetzt eine Ratte weg.

Wir schauen uns um.

⚡ Ork: Winn ihr was ausbaut, bezahlt ihr's! Wir haben euren Wagen gewogen, als ihr rein seid.

Sieht hier alles spannend aus, aber auch grässlich.

Spätie meint, dass hier selten jemand sein dürfte, aber viel angesammelt ist.

Sandy findet einen Pfosten mit Selbstschussanlage. Wohl SSA. Daneben Patronenhülsen und Blutflecken.

Der Gullideckel ist zur Hälfte unter einem Autowrack.

Die Kameras sind leicht zu hacken.

Der Ork ruft, dass er gleich die Hunde freilässt. Autos und ein Motorrad fahren weg. Die Hunde jagen Ratten.

Sany schaut sich die Auren der Umgebung an.

Ich logge mich in den Host der Kameras und Selbstschussanlage an. Lasse auf den Kameras eine Schleife laufen. Und klonen den Rattenjägeraccount für Spätie; einfach einen bestehenden mit „2“ angehängt. Und sehe Logs und Zahlungseingänge von vermutlich Shadowrunnern. Der Account für Spätie sollte auch für eine Backdoor sinnvoll sein.

Spätie klettert über die Wracks und lockt die Hunde.

Sandy meint, dass sie einen Geist ruft. Gestikuliert. Ihre Gesichtshaut nimmt einen Grün-Gelben schimmer an, stechender Geruch durchzieht den Wagen. Mein Magen beginnt zu rebellieren. Aber die Macht steht ihr und der Müll um sie hebt sich in plötzlich auftauchendem Wind.

⚡ Sandy: Wir machen es so, dass der Windgeist euch verweht. Dass die Hunde euch nicht riechen.

Spätie geht vor, spielt den Lockvogel. Hunde springen zu ihm hoch, kämpfen um das Essen. Der Rudelführer kommt. Und bellt Spätie an.

Ich klettere hinter ihm auf den Weg runter. Das Bellen klingt seltsam. Wie ein Schrei. Die anderen Hunde werden still. Dann rennen zwei

auf mich zu. Ich kriege den Draht gerade so geschlossen, bis der Hund gegen das Gitter springt. Ich stolpere, komme weg. Kann den Strom anschalten. Die Viecher sind riesig! Viel größer, als sie von weitem wirkten. Oder wirken sie größer, weil ich vor ihnen am Boden liege?

Der Rudelführer heult. Spätie erstarrt, hängt nur noch an einem Arm.



Ich rufe Sandy an.

⚡ Meise: kannst du was machen, dass Spätie nicht 10m tief fällt?

Das Heulen bricht ab. Der Ton scheint zu fehlen. Spätie kommt weg.

Ihr Luftgeist hat das Heulen gestoppt.

Spätie holt den Gabelstapler, stützt drauf liegende Autos ab und wir schieben das Auto unten weg. Öffnen den Gullideckel und klettern runter. Die Sprossen sind ganz schön brüchig. Ich hänge ein Seil rein, aber Spätie bietet an, vorzugehen. Bricht durch eine Sprosse durch, hält sich aber. Steht bis zur Oberkante der Gummistiefel im Wasser.

⚡ Sandy: morgen gehen wir in den Anglerladen.

Die Ratten halten sich eher fern.

An einer Kreuzung hat sich ein See gebildet.

Sandy fragt, ob sie einen Wassergeist rufens osll. Das Wasser prickelt, Wassertropfen steigen nach oben, verschwinden dann.

Wir gehen langsam und vorsichtig am Rand entlang.

⚡ Sandy (schaut nach unten): Iih! Irgendwas ist da unten.

Ich hab' Wasser im Schuh. Aber nicht von oben! Ich ziehe den Schuh aus dem Wasser – ein Fisch hat sich verbissen und nagt sich durch. Ich trete ihn gegen die Wand, er hängt er aber weiter. Ich falle irgendwie nicht um, obwohl ich echt schlecht stehe.

Spätie schlägt einen Fisch von seinem Stiefel gegen die Wand und er fällt sofort ab. Ich bitte ihn um Hilfe und er packt den Fisch. Ich halte mich an Griffen an der Wand fest und er reißt ihn mit Kraft ab.

Wo die Fische im Wasser gelandet sind, stürzen sich andere Fische darauf. Das Wasser brodelte. Blut.

Veränderte Karpfen. Delikatesse, aber aggressiv. Habe ich mit meinen Eltern mal gegessen. Jetzt hätten sie fast uns gegessen.

Sie folgen uns zum Glück nicht ins flache Wasser.

Wir kommen in die Zielröhre. Abgefressener Beton, Stalaktiten aus halb aufgelöstem Beton, Löcher in der Wand.

Sandy schaut nach vorne.

Ein aggressiver Giftgeist.

Sie beginnt zu gestikulieren. Ein Prickeln durchzieht meine Schulter. Der Schutzanzug ist weggeätzt.

⚡ Meise: Was war das?

⚡ Sandy: Giftgeist. Und kein netter.

⚡ M: was hätte der gemacht, wenn er zu mir gekommen wäre?

⚡ S: hätte dich gegessen.

⚡ M: oh ... danke ...

⚡ Sandy: bleibt ihr mal ein Stück stehen.

⚡ Spätie: ich bin nicht gekommen, um stehen zu bleiben.

⚡ Sandy: Das ist da vorne nicht gesund.

Sandy geht weiter. Spätie bleibt doch.

Nach einiger Zeit kommt sie zurück. Muss etwas aufs Wasser stellen können. Und braucht mehrere Stunden.

Unsere Füße tun weh. Die Haut juckt. Wir brauchen bessere Schuhe und Kleidung. Und Sandy braucht Material. Und das Ritual könnte andere magische Wesen anlocken.

Wir schauen noch den Gullideckel auf der Kreuzung von unten an. Festgerottet. Ohne Netz drunter.

Straßenreinigerkleidung von den Stadtwerken für den Weg in der Straße.

Wir verlassen die Kanalisation, schieben das Auto wieder in Position, bauen den Hundezwinger ab und verschwinden wieder im Auto. Morgen müssen wir mit besserer Ausrüstung kommen. Vielleicht gibt es von der Autovermietung einen leichteren Zugang.

5 Spät

Sandy braucht Ritualgegenstände von der Taliskrämerin – der Hexe, die Spätie kennt.

Bessere Ausrüstung für die Kanalisation liegt leider in der Fabrik bei den Teufelsratten.

Sandy fragt ihren Vertrautengeist, wer für Schutzausrüstung zuständig war. Herr Kluge. Weiß aber nicht, was aus ihm wurde.

Im Netz finde ich einen Herrn Kluge im Aufsichtsrat und einen in Früh-pensionierung in einem recht guten Wohngebiet. Mit SIN-Kontrollen.

Sandy schreibt eine Nachricht.

Bist du der Arbeitsschützer von ... ?

Wir arbeiten an einer Geschichte über die Fabrik und möch-ten uns mit Zeitzeugen unterhalten.

Solange wir warten, suchen wir Späties Hexe auf. Ein Schild mit einer schwarzen Katze über einem alten Schaufenster. Und mehrere Katzen im Schaufenster.

Späte bringt Tee und Katzenspielzeuge mit und wir gehen rein.

Ein Ramschladen voller komischem Zeug. Bücher in einer Ecke, Kräu-terpäckchen in einer anderen. Hinter einem Tresen eine ältere Frau mit einer Katze auf dem Schoß und einer dampfenden Tasse Tee.

⚡ Spätie: Hi, ich hab dir was mitgebracht!

Sandy wirkt irgendwie entsetzt, ich verstehe nicht, warum.

⚡ Sandy: dürfen wir uns dazusetzen?

Sie macht Smalltalk, bis sie endlich zur Sache kommt.

⚡ Sandy: Ich hab da ein Projekt. ...

⚡ Black Cat: Bist du bereit, mir ehrlich zu sagen, warum du das tun willst?

⚡ S: das Reinigen ist der erste Punkt, warum wir es tun wollen, aber der zweite ist, wir haben Ärger mit einer Gang.

⚡ B: ist dieser Eigennutz der einzige Grund, warum du reinigen willst?

⚡ S: an dieser Verschmutzung hat meine Familie einen Anteil. Ich will die Schuld meiner Familie tilgen.

⚡ B: du bist also bereit, Verantwortung zu übernehmen?

⚡ S: Irgendjemand muss es tun. Andere waren nicht bereit, sie zu übernehmen.

⚡ B: und du hast kein Interesse daran, die Verschmutzung weiterzutragen.

⚡ S: ich habe kein Interesse, diese Verschmutzung weiterzutragen?

⚡ B: aber du willst andere Verschmutzung weitertragen?

⚡ S: nein.

Sie wirkt erleichtert.

⚡ B: normalerweise würde ich Deinesgleichen keine Materialien verkaufen, du scheinst aber hehre Ziele zu haben. Deswegen kann ich dich wie andere auch zum normalen Preis versorgen.

Sie schiebt Späties Geschenke weg: „Plastikspielzeug und künstlich aromatisierter Tee.“ Dann besorgt sie die Sachen „bis morgen“.

⚡ Sandy: ich danke Ihnen für ihre Hilfe und ihre Expertise und hoffe, wir schaffen für alle eine bessere Welt.

Ihre sinnvollen Stücke sind im Hinterraum. Und sie drückt Sandy einen Abholschein aus einer uralten Registerkasse in die Hand.

Für den Ritualkreis braucht Sandy einen natürlichen Baumwoll- oder Wollteppich. Die Bettwäsche aus den Wohnbereichen des Komplexes ist sauber genug. Der Teppich kann dann aufs Schlauchboot. Oder selbstaufblasende Rettungsbojen.

Für die Schutzausrüstung wollen wir uns beim Klärwerk bedienen. Wir beobachten es den Abend lang. Spätie steuert die gekaperte Drohne dorthin.

Zwei Leute sind mit Hund unterwegs. Etwa alle 30 Minuten, aber unregelmäßig. Als der Hund in die Nähe des Gebäudes kommt, geht Licht an und die Wächter (müssen) telefonieren. Als der Hund mal bellt, gibt es lautstarke Beschwerden.

Bäume ums Gelände schirmen uns von den Kameras ab.

Sandy spricht von Magie, die Giftgeister und Critter fernhält. Und dass sie mit den Giftgeistern dort zurechtkommen sollte. Normalerweise werden sie magisch in die Becken gesperrt und einmal die Woche gebannt.

Spätie und ich holen Automaten-Chemiefraß für Sandy, zweimal, und schauen uns die Autovermietung an. Der Gullideckel ist auf einem freien Platz.

Ich gehe als Späties Neffe.

⚡ ? (blonder Hühne): Guten Tag, wie kann Schnell und Weg Autovermietung Ihnen heute helfen?

⚡ Spätie: ich möchte mich beschweren, ich habe hier ... ist gar nicht, wie ich es wollte ... ich habe das Auto hier, junger Mann!

⚡ ?: ... setz dich da hin und nimm dir ruhig 'n Wasser.

⚡ ? (flirtet mit Spätie): ein gutaussehender Mann wie Sie ...

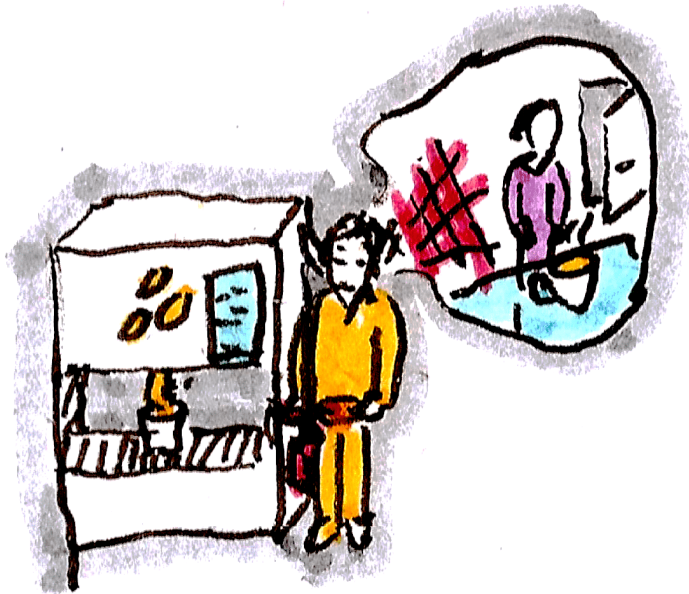
⚡ S (flirtet zurück): ... sind sie hier nicht Weg und Schnell?

„Stell ich fest, dass ich es gar nicht hier gemietet hab.“ – Spätie

Ich gehe zur Kaffeemaschine, hole mir einen Kaffee und stöpsel mich ein. Komme schnell an einem Barrista vorbei. Versuche in Platzwartung zu kommen, „Wartung planen“. Um 23:00 werden Autos uns sichern. Als ich mich ausstöpsle, steht „Kundenzugang zur Kaffeemaschine entdeckt“.

Er führt mich mit aufgesetztem Lächeln wieder raus.

⚡ Sandy: das wird sehr knapp. Ich muss drei Rituale machen.



Ich fürchte, ich habe es verkackt. Bei Einbruch der Dunkelheit müssen wir ins Klärwerk. Ob das mit der Autovermietung reicht?

Spätie besorgt ein Boot mit Kompressor, dann warten wir, ich bereite das Boot vor und wir setzen zum Klärwerk über, als die Wachen weg sind.

Ich wünschte, wir hätten eine Kabelrolle, die das Kabel automatisch und mit Kraft wieder einholen kann.

Wir treiben über die Emscher, Späties Auto wird uns weiter stomaabwärts erwarten.

Sandy sieht einen Hüter um das erste Becken. Sonst nichts kritisches.

Ich habe mich in der kleinen Spielkonsole verloren.

Alle 50m gibt es eine Kamera. Bei dem Zaun sollte es nicht so schwer werden.

⚡ Spätie: Ich kann dir ja Zwergenleiter machen.

Wir klettern über einen Baum, Spätie befestigt ein Seil, dann müssen wir rüber. Auf halbem Weg halte ich an. Deaktiviere die Bewegungsmelder vor dem Haus für eine Stunde.

Wir schleichen dahinter. Ein Rolltor mit Tür daneben. Das Rolltor ist laut, die Tür hat ein mechanisches Schloss. Und Spätie entdeckt ein gekipptes Fenster. Klettert mit Elfenleiter hoch und öffnet es mit einem Draht. Steht in einem Bad. Geht durch das Gebäude und öffnet uns die Seitentür von innen.

⚡ Spätie: Hereinspaziert. Pizza für ...

Hier in den Umkleiden gibt es nur leichte Schutzausrüstung, aber hinten ist der Wasserqualitätsüberwachungsbereich. Verschlossen.

Ich hacke mich in ein Pad daneben, die Tür kann warnen, wenn sie zur falschen Zeit geöffnet wird. Und es gibt noch eine Kamera. Ich unterdrücke die Meldung und deaktiviere die Kamera. Neben zwei Laboren gibt es zwei Cleaning Units.

Sandy findet einen Dienstplan.

In Cleaning Unit 1 gibt es drei Spinte und einen Einstieg in die Kläranlage. Sandy und Spätie finden dort ihre Anzüge, ich muss bei Cleaning Unit 2 einen nehmen. Sandy nimmt noch einen für Neo mit. Und Spätie packt selbstaufblasende Notfallplattformen. Und Mittel gegen Verätzungen und detox-Medizin.

Dann geht es raus. Fast am Zaun sehen wir eine Zigarettenkippe aufglimmen und verschwinden zum Zaun. Aber Sandy knackt im Gebüsch.

⚡ ?: Was will'n der Hund, er will wieder was jagen.

⚡ ?: Lass'n doch laufen.

Sandy wirkt abwesend, dann springen plötzlich zwei Kaninchen aus einem Loch. Die Herrchen rufen den Hund zurück, er hetzt aber nach einem Moment den Kaninchen hinterher.

Wir kommen rechtzeitig mit der ganzen Ausrüstung rüber und bleiben unentdeckt. Dann lassen wir uns mit dem Boot wegtreiben.

Chemikaliengeruch erfüllt die Luft um das Boot, und nächtliche Wanderer bemerken uns nicht.

Sandy hat einen Geist gerufen, um uns zu verschleiern.

Von unserem geplanten Landeplatz hören Sandy und Spätie mindestens drei Stimmen. Hinter Späties Auto steht ein VW Golf 34. Aber niemand macht sich an ihm zu schaffen. Plastikflaschen werden aneinandergestoßen, und Musik von „Reichssklaven“ und wir lassen uns weitertreiben.

An einer Bahnbrücke kommen wir gerade noch raus, bevor die Emscher durch das Gelände einer Chemiefabrik fließt.

Als wir ankommen, schlägt die Erschöpfung zu. Wieso wiegen diese Schutzanzüge so viel? Ich setze mich vorne ins Auto, als Spätie anfängt zu fluchen, weil sein Auto von den Besoffenen beschmiert wurde.

So fertig wie ich bin, können wir diese Nacht nicht nochmal rein. Wir versuchen, Neo nochmal zu erreichen, dann geht es am nächsten Abend rein.

6 Wasser

Wir sind bereit. Suchen aber noch nach einfachen Möglichkeiten. Spätie besorgt mir noch eine Schrotflinte und kleine Kameras. Und brennbare Spraydosen (einen Flammenwerfer haben wir nicht bekommen). Und Essen und Energydrinks. Und ein altes Medkit.

Für den Fluchtweg können wir kurz die Ampeln blockieren, wird aber nicht lang halten.

In der Autovermietung steht ein Auto auf unserem Einstieg. Sie haben umgeparkt – ich hätte doch den nächsten Tag wählen sollen. Ich fordere mit einem falschen Auftrag Autos der gleichen Marke an und Spätie sprintet über den Platz, flankt über ein Auto und stellt Pylonen neben den Einstieg, damit der Gullideckel frei bleibt. Und sprühen noch Arbeitsmarkierungen daneben.

Jetzt haben wir bessere Schutzkleidung als beim letzten Einstieg. Die Füße bleiben trocken.

Die Wände hier sind von Chemiedämpfen zerfressen, aber Spätie findet eine Tür zu einem Wartungsraum. Wir können Rasten. Wenn wir die Tür aufkriegen. Spätie setzt seine Axt an und mit etwas Öl und Rostlöser auf den Angeln bekommt er sie aufgehebelt. Verrostetes, verrottetes Zeug steht an den Wänden. Ich platziere eine Kamera, dann sichern wir die Tür wieder halbwegs. Es gab hier wohl mal einen Einstieg.

Bei der Straßenkreuzung versuchen wieder Fische unsere Schuhe zu fressen, aber die besseren halten. Obwohl ich zitterte. Wäre ein paar mal fast ausgewichen und ist tiefe gestürzt.

Dann kommen wir zur Verseuchung und wechseln die Atemmasken auf aktive Filterung. **Sandy** sagt, sie sieht keine magischen Wesen. Im Seitengang zur Fabrik dagegen lebt etwas. Ich platziere eine Kamera, um gewarnt zu sein.

Sandy sagt uns, wie wir die Plattform für das Ritual aufbauen können. Dann baut Spätie Fallen auf. Und Sandy fängt mit ihrem Ritualaufbau an. Braucht aber doch nur eine dreiviertel Stunde und setzt sich in den Kreis auf das Floß.

Vielleicht kommen wir doch vor dem Morgen wieder raus.

Kerzen brennen um sie, Chemiedämpfe steigen aus Gläsern auf. Dunst steigt auf und wabert zum Kreis.

⚡ Meise (zu Spätie): ich dachte, das sieht spannender aus.

Viele kleine Gestalten sind auf dem Kamerabild sichtbar. Laufen in die Falle und explodieren. Insekten, Käfer und Ratten. Laufen in mehr Fallen. Die Detonationen hallen durch den Kanal.

Ich schaue, dass die Schrotflinte benutzbar ist.

Und feuere auf die ersten, die sichtbar werden. Aber die restlichen laufen weiter.

Spätie zündet die Spraydose an und brennt Viecher an.

Die Schrotflinte blockiert. Und die Biester schwärmen über mich – aber die Ausrüstung hält. Und sie kommen zu nah an Sandy.

Ich bekomme die Schrotflinte wieder zum Laufen. Eine große Ratte kommt durch den Flammentepich um Spätie. Sie stirbt im Schrot.

Was auch immer Sandy da macht. Sie sitzt im Kreis. Gestikuliert manchmal.

Spätie füllt die Fallen wieder auf.

Plötzlich ruft Neo Spätie: „Komm her!“. Ohne dass etwas zu sehen ist. Er schlägt mit dem Stock immer wieder in die Luft. Und bekommt durch die Schutzkleidung Verätzungen auf der Haut.

⚡ Spätie: was ist passiert?

⚡ Neo: da waren Giftgeister, verdammt!

⚡ S: wie sind die denn durch die Falle gekommen?

⚡ Meise: das heißt, wir wären gestorben, wenn du nicht gewesen wärst?

Ich kümmere mich mit dem Medkit um seine verätzte Haut.

Sandy sitzt weiter nur da.

Etwas bewegt sich im Gang. Spätie, Neo und ich rennen los.

Etwas helles erhebt sich aus dem Wasser. Entfernt menschenähnlich, Klauenhände, nackt, nässende Verätzungen am Körper, leuchtend gelbe Augen.

Ich feuere, er schüttelt das Schrot ab. Spätie feuert auch. Er jagt weiter auf uns zu. Schlägt mit seinen Klauen nach Spätie, aber Spätie weicht aus und feuert ihm in den Rücken. Es bricht zuckend zusammen. Ich feuere nochmal. Es bleibt liegen. Zuckt noch etwas.

⚡ Meise: sind da nicht immer mehrere, wo einer ist?

⚡ Spätie: ihr lest das falsche Zeug. Wo ein Zwerg ist, ist immer ein zweiter. Aber siehst du hier einen zweiten.

Spätie schickt eine Drohne in den Gang, um nach weiteren Ghulen zu schauen, sieht aber keine. Sandy meinte, wir sollten nicht in den Gang.

Das neonfarbene Zeug an den Wänden wird blasser.

⚡ Meise: Sandy, ist alles OK bei dir?

Sie reagiert nicht. Aber sitzt weiter dort. Es tut sich was.

Ich reinige die Drohne. Habe Hunger. Esse endlich einen Riegel. Etwas tropft auf mich runter. Giftschleim tropft von der Decke. Auch auf Sandy. Aber Spätie meint, bei ihr macht das nichts.

Wir sind jetzt seit über fünf Stunden hier. Dann steht Sandy wieder auf.

⚡ Meise: Willst du was essen oder trinken? Ich habe das farbige Zeug, das du magst.

⚡ Sandy: Sehr aufmerksam. Ich brauche nur 15 Minuten.

⚡ Spätie: Ich habe noch gutes Zwergbrot und Hartwurst. Der Dreck würde da nicht rangehen.

Von der Decke tropft jetzt wirklich nur Wasser. Und die Luft ist nicht mehr so giftig.

Wir tragen die Plattform weiter. Sandy macht sich bereit, sitzt wieder zwischen Kerzen.

Mir fallen die Augen zu.

⚡ Meise: weck mich, wenn was passiert.

⚡ Spätie: ruh' dich ... (mehr bekomme ich schon nicht mehr mit)

Spätie hört Stimmen von hinter der Kreuzung.

Spätie weckt mich.

⚡ Meise: Sind deine Fallen scharf? Sollten wir sie ausschalten?

⚡ Spätie: Sollten wir vielleicht.

Zwei Leute in Rüstung. Ghuljäger.

⚡ Spätie: spätestens, wenn die in eine Falle laufen, überlegen sie sich, ob sie weiterlaufen.

Sie kommen näher.

⚡ Jäger: das ist unser Claim.

⚡ Spätie: verklag mich doch.

⚡ J: da Richtung Fabrik wollen wir eh nicht. Das sind die, die Jonny erwischt hat.

⚡ S: was ist denn mit Jonny passiert?

⚡ J: wollt ihr gar nicht wissen. Wir nennen ihn jetzt Halb-Jonny.

⚡ Meise: machen die einen wirklich zum Ghul, wenn sie einen verletzen?

⚡ J: wenn du schnell desinfizierst, hast du vielleicht Glück. Wenn sie dich beißen hast du'n Problem. Da ist das Chemiezeug ganz gut: tötet auch deren Erreger ab.

Es ist acht Uhr morgens.

Sandy steht auf. Wir sollten Pause machen. Wir ziehen uns in den Rastraum zurück. Die beiden Jäger waren wohl in dem Raum. Ich befestige die Tür mit etwas Draht.

Ich habe die erste Wache. Und die einzige. Nach dem Frühstück sehen wir tote Ratten vor der Tür und Sandy bedankt sich bei einem Geist.

Spätie scheint das Essen nicht zu schmecken, das ich besorgt habe.

Das Zwergenbrot essen wir doch nicht.

16:00 Uhr. Sandy macht weiter.

Die Fallen werden ausgelöst. Ein kleinerer Schwarm als gestern. Neo schlägt wieder auf die Luft ein. Spricht von Geistern.

Sandy sitzt da. Es glüht wieder weniger.

Etwas gurgelt und rauscht. Ich laufe dem entgegen. Wasser! Eine Welle den halben Kanal hoch. Drehe um, in vollem Sprint. Komme in den höheren Bereich, als mich die Welle erwischt. Das Wasser reißt mich von den Füßen.

Spätie hat Sandy einfach weggetragen. Sie steht desorientiert da. Packt mich am Fuß. Etwas packt mich am Fuß. Ich versuche mich loszureißen. Werde nach oben geschleppt.

Wir laufen noch, Reste des Rituals zu sammeln. Packen auch das Floß.

Etwas beißt mich ins Bein. Einer der Giftkarpfen. Durch den Anzug. Wir müssen raus, um ihn zu flicken. Sandy schaut zum Rest. Wir werden für das Ritual den Boden einebnen müssen.

Der Rückweg braucht in dem höheren Wasser Zeit. Aber wir kommen bei der Autovermietung raus. Gehen erst mit Anzug in einen Kanal, um den Dreck abzuspülen.

⚡ Stimme: Wasserpolizei, was machen sie hier?

⚡ Meise: äh, eine Schaumparty, müssen das Zeug abkriegen. Ist sicher lebensmittelecht.

Nach Fürsprache durch Neo lassen sie uns für 100 Euro in Ruhe.
Und danach an den Hochdruckreiniger in einer Autowaschanlage.
Die Anzüge hängen bei Sandy in der Halle. Gar nicht so übel verseucht.
Quasi Trinkwasser.

7 Namen

7.1 Gruppe

- ⚡ Meise alias Sylas Meier-Schwarz
- ⚡ Sandy alias Eleonore Sybille Sanders
- ⚡ Spätie alias Symon Hertel
- ⚡ Neo alias Son Fischer

7.2 NSCs

- ⚡ Giftgeist Phillip.
- ⚡ Betonfäuste (lokale Gang). Einen hat Spätie in die Eier geschlagen.

7.3 Orte

- ⚡ Mama Baos Garküche, am Rostkessel, Nudelbar
- ⚡ Automatenladen, den Meise immer plündert
- ⚡ Zwergentrinkhalle „Prost“
- ⚡ Wa(s)chsalon „Weiße Ware“
- ⚡ Das Gemeindezentrum von Neo

7.4 Was man immer dabei haben sollte

⚡ Brechstange

⚡ Draht



Abbildung 1: Meise bei seinem üblichen „Einkaufen“.