

S E T H

Unter Göttern.

Von Patrick

Kapitel 1 – Aztlan

Kapitel 2 – Aztech's Nephthys

Kapitel 3 – Moiren

Kapitel 4 – Deus

Kapitel 5 – Bacchus

SETH – Kapitel 1: Aztlan

Der 16. November 2034 war für diese Jahreszeit ein ungewöhnlich schwüler Tag, und das gefiel Nadine absolut nicht, denn ihre Verfassung war nicht die Beste. Trotzdem freute sie sich auf das, was kommt: Es sollte ein Sohn werden und ihr Ehemann, Norman Sanders und sie, hatten auch schon einen Namen für den Jungen: Er sollte David heißen. Trotz der Tatsache, dass die Wehen kurz vor Mittag einsetzten, wurde sie medizinisch hervorragend bei der Entbindung versorgt. Sie befand sich nämlich in dem Aztech-Konzern-Krankenhaus in Tampico, Aztlan. Die dortige Konzernstelle wird von Norman Sanders geleitet. Für seine Frau liess er während der Schwangerschaft die besten Ärzte auf sie aufpassen, damit ihr nichts passieren konnte. Und auch bei der Entbindung waren mehr Mediziner als Krankenschwestern anwesend. Und so wurde David dann ohne Komplikationen geboren.

Sehr früh wurde eine intensive Beziehung zu seiner Mutter erkennbar, denn Norman war ein vielbeschäftigter Mann, den als Leiter der achtgrößten Aztech-Aussenstelle gab es einiges zu tun. So kam es auch schon öfters vor, dass er geschäftlich verreisen musste, zumeist innerhalb Aztlans, aber auch manchmal in die CAS, die UCAS, nach Japan oder Europa. So hatte Norman während seiner frühen Kindheit nicht viel von seinem Vater, doch dass sollte sich radikal ändern: 2040 starb Nadine an einer schweren Herzkrankheit und so nahm sich Norman dem Jungen an. Aber anstatt nun mit seinem vielbeschäftigten Arbeiten etwas nachzulassen, nahm er David lieber mit. Während seiner Besprechungen und Sitzungen schickte er David in die Tampico-Konzern-Schule und auf längeren Reisen nahm er ihn mit. So lernte David schon früh viele interessante Teile der Welt kennen. Während der Flüge versuchte Norman seinem Sohn etwas beizubringen und David hatte einen guten Verstand und er kapierte, was sein Vater über Konzerne, Wirtschaft, Marketing, Politik und Macht erzählte. Das machte Norman stolz und da wuchs in ihm der Wunsch, dass Norman irgendwann in seine Fußstapfen treten sollte. Doch auf der Konzern-Schule war David eher der ruhige Einzelgänger. Denn grade aufgrund der Tatsache, dass er der Sohn von Norman Sanders ist, wurde er von vielen gemieden, und mit denen er zu tun hatte, die wollten durch den Kontakt nur ihren persönlichen Vorteil. Auch von Nachteil war es, nicht ständig in Tampico zu verweilen. So blieb David als einzige Person in seinem Leben sein Vater.

So wuchs David auf der ganzen Welt auf, auch wenn seine Heimat Tampico ist. Doch jedesmal, wenn er in die Villa der Familie war, musste er an seine Mutter denken. Sie war nicht so wie Davids Vater. Sie war ruhig und interessiert sich nicht für die Wirtschaft und das Machtgefüge in und um Aztlan. Sie war nur eine sorgende und emotionale Mutter zu David, und dass vermisste er. Doch Nadine war tot. So wuchs David weiter auf, und obwohl er mit der High School noch nicht fertig war, hatte ihn sein Vater schon einen Platz auf dem College reservieren lassen. Da er sich nun hauptsächlich auf die Schule konzentrieren musste, wurden die Reisen mit seinem Vater weniger. Er teilte schon lange nicht mehr die Mentalität seines Vaters, dass die Personen, die durch höheres Schicksal zu Macht gekommen sind, diese auch zum eigenen Vorteil und somit zum Vorteil der Welt, da sie der Kern dieser sind, zu nutzten. Er interessiert sich immer mehr für die Medizin und Heilung von Krankheiten, wie die seiner Mutter Nadine.

Doch so brach das Jahr 2052 an und bevor David seine Abschluss angehen wollte, wollte ihn sein Vater in ein tiefes Geheimnis von Aztech einweihen, damit er wüsste, wofür er seinen Abschluss macht: für diesen Konzern, der durch seine vielleicht unmenschlich wirkenden Methoden, die Welt verbessern will. Es ging um Projekt „Nephthys“. Doch bevor Norman seinen Sohn in dieses Projekt, welches zur Zeit das wichtigste in Tampico war, einweihen wollte, musste er noch etwas versicherungstechnisches klären. Er reiste mit David nach Deutschland, genauer gesagt nach Oldenburg, einer kleinen Stadt, die immer mehr zu florieren begann. Dort traf sich Norman mit einem gewissen Klaus Telleri, einem Versicherungsagenten, der für eine deutsche Versicherungsfirma arbeitete, die insbesondere größere Konzerne versicherte und nun stand für Klaus Telleri der Coup seines Lebens an. Das Projekt „Nephthys“ sollte bei dieser Agentur versichert werden, denn bei einer ausländischen Firma wäre der Verlust für Aztech zu kompensieren, denn innerstaatlich würde kein Geld wandern. So schlossen sie einen Vertrag, der Klaus' Ansehen in der Firma enorm steigen liess und Norman gab es die Sicherheit, dass wenn das Projekt aus irgendwelchen Gründen scheitern sollte, es finanziell kein Flop war.

Norman und David reisten zurück und Norman hielt die Zeit für angebracht, den neugierig gewordenen Jungen in das Projekt einzuweihen. Doch was David an diesem Tage sah und in Erfahrung gebracht hatte, liess ihn an allem zweifeln, woran er geglaubt hatte. Die Menschheit retten, dachte war das Ziel seines Vaters, egal mit welchen Mitteln, doch wenn die Mittel schwerer wiegen als der Vorteil? Und ausserdem, wo lag der Vorteil, ausser vielleicht bei den Mächtigen Aztlans? Er wusste keine Antworten und er lief weg. Norman wollte seinem Sohn etwas Zeit geben, sich zu sammeln und er liess ihn gewähren. Später bereute er diesen Fehler.

SETH – Kapitel 2: Aztech's Nephthys

Im Jahr 2052 sollte sich für David Sanders sein Leben grundlegend ändern. Er ist hinter das Geheimnis des Projektes „Nephthys“, welches sein Vater in Tampico, Aztlan für Aztech leitet, gekommen. Überall auf der Welt werden Leute, die nicht wichtig zu sein scheinen, und um die sich nicht viele Leute gekümmert haben, entführt.

Aber es sind keine normalen Menschen, sondern latente Magier, die ihre Kraft noch nicht entfaltet haben. Und so wurden sie von Aztech entführt, und wenn in ihnen das nötige Potential vorhanden war, wurden sie für das Experiment „Nephthys“ ausgewählt. Waren sie nicht brauchbar, landeten sie in anderen Abteilungen. In welche, dass wusste David nicht. Aber nun stand er vor einem anderen Problem. Was wurde aus den Teilnehmern von „Nephthys“? Sie wurden nach Ciudad Madero gebracht, in eine Lagerhalle, in deren Komplex Aztech, oder besser der Aussenzweig, den Davids Vater Norman leitete, das Projekt durchführte. Sie versuchten durch Drogen und andere chemische Substanzen die magische Kraft zu fördern und die Testobjekte in Kampfmagier mit enormen Potential zu verwandeln. Dabei wurde ebenfalls versucht, ihren Willen zu brechen, so dass sie Aztech nun als das Ein und Alles in der Welt ansahen. Aztech sollte ihr Gott werden. Sie hatten zu gehorchen und zu tun, was Aztech von ihnen verlangte. So sollte es werden. Sein Vater erklärte es David sehr genau und nun war der Zeitpunkt gekommen, an dieser Testreihe eine neue Droge zu testen. Die magische Kraft wurde gefördert, doch dabei wurde neben der Kampflust auch der Selbsterhaltungstrieb gefördert. Den Willen der Testobjekte nun zu brechen war schwerer denn je und so wurde nun eine neuartige Droge in hoher Konzentration getestet. Zu diesem Zweck, so Davids Vater, war eine weitere Versicherung notwendig, denn das Projekt laufe schon seit fast 8 Jahren, doch war nicht sehr erfolgreich. Norman und David waren nun bei der Verabreichung anwesend und David graute es, dass die Testobjekte schlimmer behandelt wurden, wie Ratten und Insekten. Es waren keine Menschen mehr. Und wieder mussten sie leiden. Die Droge war zu hoch konzentriert. In unendlichen Schmerzen und Winseln um Gnade brachen viele der Testobjekte zusammen. Einige verstarben gar. Nur ein Objekt, ein junger Troll, mit der TON (TestObjektNummer) 18 hielt diesen Qualen stand. Ein Hoffnungsschimmer? David wusste es nicht, aber er wollte es herausfinden. Als David und sein Vater das Testgelände verlassen hatten, lief David fort. Sein Vater liess ihn gewähren.

Nun sass David in seinem Versteck, etwas ausserhalb von Tampico, wo er sich öfters zurück zog, um zu lesen, zu lernen oder einfach nur auszuspannen. Dieses Versteck kannte keiner, auch nicht sein Vater. So überlegte er sich in aller Ruhe, was zu tun sei. Er schloss einen heldenhaften, aber fast unmöglichen Plan. Er wollte sich auf das Gelände begeben und das Projekt sabotieren. So stand sein Entschluss fest. Und nach diese Tat wollte er von seinem unmenschlichen Vater verschwinden. Aber wie? Wie sollte er aus Aztlan fliehen? Er machte sich Gedanken und plötzlich sah er, wie ein Mann neben ihm stand und ihn ansah.

Dieser Mann behauptete Iluvatar zu heißen und ihm bei seinem Vorhaben zu helfen. Er war ein etwa vierzigjähriger blonder Mann, schlank, groß und schaute autoritär aus, doch alles was er von sich gab, zeugte von einer hohen Intelligenz und David wusste nicht, ob vor ihm eine Mensch steht oder ein Wesen, welches er nicht zu identifizieren vermag. Doch obwohl David sich vornahm, die Sache alleine durchzuziehen, willigte er ein, Hilfe von Iluvatar anzunehmen.

Iluvatar überlies David den Sabotageakt, doch in 24 Stunden sollte er wieder beim Versteck sein, eine Fluchtmöglichkeit wollte Iluvatar bis dahin organisiert haben. So machte sich David, ohne zu wissen, ob er dem Mann vertrauen kann oder nicht, auf zum Hauptdepot von Aztech in Tampico. Er drang in das Waffenlager ein, denn sein Vater hatte die Codes nicht geändert. Warum auch? Er hatte damit gerechnet, dass sein Sohn nach kurzer Pause zurückkehren würde, um sich ihm anzuschliessen und dann irgendwann in seine Fußstapfen zu treten. Er war so vernarrt in seine Idee, dass er nicht die Möglichkeit beachtete, dass sein Sohn sich gegen ihn stellen konnte. So gelang es David, etwas Sprengstoff unauffällig zu entwenden und damit machte er sich auf nach Ciudad Madero. Auch hier gelang er hinein, mit der Begründung, er habe etwas vergessen. So konnte er innerhalb des Gebäudes einige Sprengladungen anbringen. Und noch weiter beschleunigte ihn die Tatsache, dass die Testobjekte dieser Reihe alle verstorben sind. Diese Reihe ist fehlgeschlagen, aber David wusste, wenn er dieses gesamte Projekt nicht stoppte, müssen noch mehr unschuldige Personen leiden und gar sterben. Als David die Ladungen platziert hatte und gerade das Gebäude verlassen wollte, sah er, dass TON 18 noch lebte, als Einziger. Er wollte ihn mitnehmen, aber ihn fiel nicht ein, wie er ihn unbemerkt an den Wachen vorbei bekommen sollte. Er musste seinen Plan ändern. Er setzte einige Sprengladungen um. In seiner näheren Reichweite befand sich kein Sprengsatz mehr. Diese Ladungen brachte er an der Rückwand der Lagerhalle an. Er befreite TON 18, was nicht weiter auffiel, da die Arbeiter mit dem Wegräumen der Leichen beschäftigt waren. TON 18 war glücklicherweise bei Bewusstsein, so dass sie beide in Deckung gehen konnte. David dachte an seine Mutter Nadine und legte dabei den Zeitzünder um.

Es brach ein Inferno aus, welches sowohl David, als auch die Mitarbeiter noch nie gesehen hatten, und für die meisten Arbeiter war es auch das letzte, was sie sahen. Alles was nicht durch die Detonationen vernichtet worden war, wurde von den entstandenen Flammen ergriffen und verbrannt. Für David und TON 18 war es an der Zeit durch die freigesprengte Rückwand zu verschwinden. Es war nicht leicht, den TON 18 war sehr geschwächt und schon lange in Gefangenschaft. So musste David ihn stützen, was nicht einfach war, immerhin war TON 18 ein Troll. Doch irgendwie gelang es den Beiden das Versteck zu erreichen und zu Davids Überraschung wartete dort schon Iluvatar, mit einer modernen Vektorschubmaschine. David fragte sich, wie Iluvatar daran gekommen war, doch in diesem Moment war David nur dankbar, dass er sie bekommen hatte. Iluvatar flog TON 18 und David in die UCAS, nach Boston. Er liess sie dort ab und verschwand mit der Vektorschubmaschine so plötzlich, wie er in Davids Versteck erschienen ist.

Was David nicht wusste ist, dass nach der Sabotage sein Vater sofort wusste, wer dafür verantwortlich war. Er liess seinen Sohn suchen, er rechnete jedoch nicht damit, dass David Aztlan schon verlassen hatte. Des weiteren

war er sauer, da „Nephthys“ sein Projekt gewesen war, und wenn er damit Erfolg gehabt hätte, wäre er zu einem der mächtigsten Männer innerhalb Aztlans geworden. Doch sein Sohn, der eigentlich mal sein Erbe antreten sollte, hatte alles zunichte gemacht. Er musste wieder ganz von Vorne anfangen. Das Geld dafür stammte von einer durch diese Katastrophe bankrott gegangene Versicherung in Deutschland. Norman bekam zumindest einen Großteil des investierten Geldes zurück, aber er musste einen Teil dafür hergeben, Klaus Telleri auszuschalten, da er zu viel über das Projekt wissen könnte. So heuerte er den Killer Cube an, der seine Opfer liebend gerne zerstückelte. Das war Norman egal, er wollte nur einen möglichen Mitwisser ausschalten. Cube erledigte seinen Job vorbildlich.

David hatte sich von seinem Sparkonto, welches sein Vater für ihn angelegt hatte, sein Geld abgeholt und es sicherheitshalber in Boston waschen lassen. Es waren dann noch insgesamt fast 2 Millionen Nuyen. Dies war sein Kapital in die Zukunft, zumindest hoffte er dieses.

TON 18, der sich bei David bedankte, musste auch untertauchen. Zwar wusste keiner, dass er überlebt hatte, aber sollte irgend jemand herausfinden, was er durchgemacht hatte, könnte das sehr gefährlich werden. So mussten sich die beiden trennen. Zuvor verriet TON 18 David noch seinen richtigen Namen und seine Herkunft: Peter Wayne aus Manaus / Amazonia.

David verschwand in die Schatten und legte sich eine Übergangsidentität zu, mit der er nach Norwegen reiste. Dort tauchte er unter und liess sich von seinem Geld „verändern“. Von einem erfahrenen, alten Chirurgen, liess er sein Äußeres verändern. Seine aztlanischen Gesichtszüge wurden zu skandinavischen. Er unterzog sich auch einer Haarwurzelsbehandlung. Seit dieser Zeit wachsen ihm keine braunen Haare mehr, sondern blonde. Auch liess er sich seiner Fingerabdrücke plastisch verändern. Ebenfalls besorgte er sich eine neue, zuverlässige Identität. Er war nun Sven Gibson aus Linköping / Schweden. Er reiste dort hin und entschloss sich dann, beim Militär unterzutauchen. So trat er 2053 in die schwedische Armee ein und integrierte sich sehr schnell. Von seinem restlichem Geld liess sich Sven vercybern, um sowohl in der Armee, als auch in seinem „privaten“ Leben, besser auszukommen.

In der Armee war Sven eher ein Einzelgänger, wie David in der Schule. Doch diesmal waren die Gründe andere. Er wollte keine Freunde. Er wollte nicht, dass irgend jemand auch nur ansatzweise von seiner Vergangenheit erfährt. So gaben ihn seine Kameraden mit der Zeit den Namen Seth und Sven hielt ihn für so bezeichnend, dass er ihn beibehielt. Doch der Einzelgänger, der auch sonst wenig auffiel, arbeitete sich langsam im schwedischen Militär hoch, um dann irgendwann gegen das Grauen, welches Aztech mit seinem Vater verbreitet, anzugehen. Doch noch war die Zeit nicht reif, noch musste er abwarten....

SETH – Kapitel 3: Moiren

Seth hat sich zum Ziel gesetzt, gegen die Methoden von Aztech anzugehen. Er ist untergetaucht und wartet nun auf eine Chance. Diese Chance sieht er nun in Deus. Deus will, wenn Drake die Wahrheit sagt, genau wie Seth gegen die großen Konzerne, wie Aztech einer ist, angehen, um zu verhindern, dass sie ihre Machtposition in der Welt so weit ausbauen, dass sie mehr oder minder zu den Beherrschern der Welt gehören. Und Seth weiß, dass ein Konzern wie Aztech, sich nicht im geringsten für ein menschliches Leben interessiert. Für solche Konzerne gibt es nur den eigenen Vorteil zum Nachteil der Menschheit. Und Deus gibt Seth die Möglichkeit, endlich etwas zu tun. Er weiß, dass er nicht viel verändern kann, aber etwas zu tun, ist ihm genug. Er will so lange weiterkämpfen, bis es für die Menschheit unter der Knechtschaft der Konzerne wieder eine Hoffnung gibt.

Seth ist zwar ein Einzelkämpfer und mag einige in seinem Team vielleicht nicht, aber er weiß, dass sie auf ihre Art ebenfalls gegen das Selbe ankämpfen. Daher toleriert er sie.

Seine Handlungsweise war schon immer düster, und er selber hat nach dem Erlebten nicht geringsten Skrupel, in seinem Kampf ebenfalls zu töten. Man kann die Leute, die wie sein Vater, sich hinter dem Deckmantel von Konzernen verstecken nur besiegen, wenn man einen Teil ihrer Mentalität annimmt. Und den kennt Seth nur zu gut von seinem Vater. Daher hat sich Seth schon damals bei der Sabotage von „Nephthys“ dazu entschlossen, zu töten, denn er ist sich sicher, dass das Ganze nur so zu einem Ende kommen kann. Ausserdem will er die Unschuldigen retten, da ist es nur logisch, die Schuldigen zu beseitigen. Seth weiß, dass er auf einem schmalen Grat wandert, doch manche Mittel sind erforderlich, so lange unschuldige Menschen wie Peter oder Nadine leiden müssen. Zwangsläufig ist sein weiteres Interessengebiet das Heilen, und so lange das Töten nicht erforderlich ist, will er der Heilung von Menschen und Metamenschen nachkommen. Dies kann in seinem Kampf ebenso von Vorteil sein.

Im Grunde hat Seth nur vor einem Angst: Im Kampf gegen seinem Vater zu früh aufzufliegen, denn er weiß, dass dies sehr wahrscheinlich sein Tod bedeutet und daher hofft er, dass sein Auffliegen sich noch lange hinauszögert wird, denn noch ist für ihn viel zu tun....

SETH – Kapitel 4: Deus

- 2061:
- Seth, oder besser Lt. Gibson, hatte sich mittlerweile erfolgreich im norwegischen Armeestützpunkt Karlskrona seine Sporen verdient und wurde dann, zu seiner Überraschung nach New Mexico (nahe der Confederated American States) nach Dreamland versetzt
- dort traf er auf drei andere Personen, die ebenfalls dorthin versetzt wurden:
- Houdini: ein aus Ute Nation stammender Soldat mit dem Namen Lucky Punch
- Locher: ein aus Rußland stammender Soldat mit dem Namen Ivan Popkoff
- Duke / Paladin: ein aus dem United Kingdom stammenden Soldaten mit dem Namen Michael Knight
- zuerst wurden die Vier von ihrem neuen Vorgesetzten, Cmdr. McPhee , empfangen und in einem magisch getarnten Fahrstuhl in ein unterirdisch angelegten Komplex gebracht
- dort wurden sie von ihrer Einsatzleiterin empfangen, die sie alle noch von ihrer Abkommandierung kannten: Mrs Bucannen
- dann wurden sie von Mr. Drake eingewiesen: Drake ist der Besitzer des Konzerns Deus, der von Dunkelzahn ins Leben gerufen wurde und Drake übergeben wurde. Deus ist ein Deckkonzern und ist in Wirklichkeit ein gemeinsames Kontingent aus verschiedenen staatlichen Armeen, die neben Terrorismus und anderem, insbesondere darauf aus ist, zu verhindern, dass einer der großen zehn Konzerne nicht an absolute Macht gelangt. Eine der sogenannten Excalibur-Teams sollen Houdini, Locher, Duke und Seth zusammen mit zwei weiteren Teammitgliedern bilden
- so lernten die vier sich gegenseitig und ihre neue Umgebung kennen
- nach kurzer Zeit wurden die zwei weiteren Teammitglieder aufgenommen:
- Snakebite: ein aus den United Canadian And American States stammender Soldat
- und Bull: ein aus den Sioux Nation stammender Soldat und ernannter Anführer des Teams
- diesmal blieb zum Kennenlernen keine Zeit, denn auf das neue Team wartete der erste Auftrag:
- Kontaktaufnahme mit dem Kontaktmann Dimonett Twohearts, einem Lehrer am Wilcon College in Salem, Tir Tairngire, der dem Team weitere Instruktionen geben soll
- chirurgische Manipulation des menschlichen Aussehens von Houdini, Ivan, Paladin, Bull, Snakebite und Seth in elfisches Aussehen; zusätzlicher Einbau von Cortex-Schädelbomben aus Sicherheitszwecken
- dann Fallschirmabsprung des Teams im Grenzgebiet Salish-Shidhe / Tir Tairngire und Fußmarsch nach Salem, dabei nur Kontakt zu einem Elfen namens John, zusammen mit seinem Bargest; bei Flußüberquerung wurde Seth hinweg gespült, konnte aber gerettet werden, auch wenn ein Großteil seiner Ausrüstung verloren gegangen war
- Eindringen in Salem durch die Barrens, dann Versuch über den Zaun in den politischen Bezirk zu gelangen; Houdini sprang über den Zaun und wollte Strom des Zaunes lahmlegen, dabei jedoch entdeckt, konnte aber fliehen; die anderen Teammitglieder ausser Paladin konnten sich unauffällig zurückziehen; Paladin wurde gefangengenommen
- via Telefongespräch mit Mrs Bucannen ließ Bull Paladins Cortex-Schädelbombe aus Sicherheitsgründen aktivieren
- Houdini versuchte mit Twohearts Kontakt aufzunehmen, während das restliche Team sich trennen musste, um unterzutauchen
- Houdini stellte Kontakt mit Prof. Shawn Lawerty her, welcher der Nachfolger des kürzlich verstorbenen Twohearts ist; Einweisung in den Auftrag durch Lowyr, dem Drachen und am nächsten Tag Wiedervereinigung des Teams
- der Auftrag: Wetwork, Opfer: Sell Vileon, der reiche Sohn eines Grundbesitzers, Vertrauter des Prinzregenten, Aspektmagier, steht in Verbindung mit einer gefiederten Schlange namens Malakai und hat sich zur Zeit in die Villa seines Vaters in Portland zurückgezogen
- dem Team schloss sich ein mysteriöser Nächtliche an, der erst später seinen Namen - Eidolon – preisgab
- Flug nach Portland und Kontakt mit Jacqueline, einer Unterstellten eines gewissen Mr. Enterich
- Snakebite drang über die Matrix in die Villa ein und erhielt neben Informationen wie Baupläne und Sicherheitsanlagen auch Inhalte aus Vileons Tagebuch, in dem er zugibt, dass er seine Mutter der Schlange ausgeliefert hat, wovon seine Zwillingsschwester Celina, mit der er öfters Streit hat, nichts wusste; Celina setzte sich u.a. für ein Obdachlosenprojekt ein
- Eidolon stellte in einem Obdachlosenheim Kontakt mit ihr her und für die Wahrheit über den Verbleib ihrer Mutter, gab sie Informationen, wie zum Beispiel einen Geheimgang, preis; auch sie will ihren Bruder nun tot sehen

- so wurde später ein Treffen im „Charles Bronson“ arrangiert, wo Celina zusammen mit einem „Schamanen“ namens Spectre die Runner weiter einwies und sich das Recht rausnahm ihren Bruder selber zu töten
- zurück im Hotel wurden das Team von Tir-Truppen attackiert und konnten nur schwer verletzt in die Kanalisation entkommen; Seth wurde tödlich verwundet, aber von einem dort lebenden Rattenschamanen namens Ranky gerettet; Runner tauchten bei einem Ork namens Flicker unter und stellten Kontakt mit einem der ersten Decker überhaupt her, Gideon, und Snakebite brachte ihn dazu ein Zeitfenster von 15 Minuten für den Run einzurichten; bei der Konversation wurde Snakebite als unbewusster Verräter entlarvt
- das Team drang mit Celina und Spectre ein, Celina wurde getötet, Spectre kümmerte sich um Malakai (und wurde dabei wohl auch getötet); das Team selber kümmerte sich um das Wachpersonal und konnte dann Vileon umlegen; dann Anlegen von Sprengladungen, Flucht aus der Villa und Zünden des Sprengstoffes (Spuren wurden verwischt, Malakai soll aber angeblich entkommen sein und die Auren der Täter kennen)
- das Team ruhte sich bei Prof. Lawerty aus und reiste dann zurück nach New Mexico, dort wurde Cmdr. McPhee als Verräter entlarvt, der auf Snakebite einen Initiatenzauber gelegt hatte
- das Team erhielt eine Woche Urlaub
- daraufhin erhielt Cmdr. Bull einen neuen Befehl: Das Team sollte sich in St. U-Top, UCAS, (nahe dem Dreiländerengpass UCAS, Quebec und Alquinkian-Manitoo Council) als Beamte von LoneStar ausgeben, um dort undercover zu arbeiten und einen geplanten Mord an einem Vorstandsmitglied von Seader-Krupp Coporation zu verhindern; daher nahm jeder Decknamen an: Cmdr. Bull wurde Sergeant Roger Recard, Lt. Houdini wurde zu Third Grade Colen Jacops und Seth wurde zu Third Grade Jack McGarvey (Lt. Cmdr. Ivan und Lt. Snakebite wurden erst später dazugezogen)
- dem Team wurde ein auswärtiger Runner namens Arch Angel aus den ADL zur Seite gestellt, einem Hermetischen Magier (dieser nahm die Identität Third Grade Toby Silverman an)
- nach einer Woche normaler LoneStar-Streifen-Aktivitäten fand das Team eine verstümmelte Leiche, die laut Obduktionsbericht ein gewisser Jack Ohlson war, und von einem Wesen verstümmelt wurde, welches ein Wendigo oder ähnliches gewesen sein könnte; ausserdem wurde Anwendung von Magie ersichtlich, sowie die Tatsache, dass das Opfer an einer unheilbaren unbekannten Krankheit (Magenkrebs) gelitten hatte; auffällig auch, dass das Nebennierenmark (Adrenalin-Zentrum) komplett entfernt wurde
- dann stiessen auch Ivan und Snakebite zum Team; Lt Cmdr. Ivan wurde zu Third Grade Pit Johnson und Lt. Snakebite wurde zu Third Grade Conrad Staker
- dem Team wurde der Fall zur Auflösung von ihrem Vorgesetzten LoneStar-Präsidenten F. Murphy übertragen; Verfolgung einer Spur und Fast-Kontakt mit dem Wesen; Fund einer weiteren Toten; Obduktionsbericht ähnelt dem des ersten Opfers
- plötzliche Rückkommandierung
- Seth, Houdini und Ivan machen in Santa Fe Urlaub
- diese drei wurden dann zu Mr. Drake kommandiert und offerierte ihnen, dass sie ab sofort nicht mehr für Deus arbeiten (im Gegensatz zu Bull und Snakebite), sondern als freiberufliche Runner bei Mr. Drake angestellt sind, zusammen mit zwei weiteren Runnern, einem Decker mit dem Namen Palpatine und ein Schamane mit dem Namen Scoff; dieses Team soll sich in einer Großstadt einen Namen als Runnergruppe machen, und gelegentlich Aufträge annehmen, die ihnen Mr.Drake vermittelt, so auch jetzt:
- von einem Mr. Johnson erhielten die Runner folgenden Auftrag:
- Reise nach Kairo, Ägypten, dort in den Konzern Datschihad (größter Konzern Ägyptens) eindringen und 1) eine Datei mit dem Namen „Projekt Allah“, sowie belastendes Material gegen Abu el Hashim finden, den Anführer der Wüstenfuchse (Kampftruppe von Datschihad, bestehend aus Ki-Adepten) und 2) den Aufenthaltsort von Michael Suhadin (Präsident von Datschihad), den man eine Verbindung zur Extremistengruppe „Allahs Faust“ nachsagt, herauszufinden
- so reiste das neue Team nach Kairo und machte sich dort auf Informationssuche (Informanten: Verbindungsmann in Israel, ein Mann namens Hakim, sowie ein Puffmutter namens Miranda)
- Abu el Hashim, Anführer der Wüstenfuchse, ca. 50 Jahre alt, ein guter Schütze, früher in der Intifada (Extremisten, die gegen Israel vorgingen) und seit 15 Jahren bei Datschihad; soll angeblich ein Fairlight im Schädel haben, ein Gerücht besagt sogar, dass er einer der ersten Otaku sein soll; er hat sich viele Jahre mit den Schwachpunkten bei Datschihad beschäftigt; wohnt in einer Villa nahe dem „Tal der Könige“
- Michael Suhadin, Präsident von Datschihad seit 15 Jahren, übernahm den Konzern damals von seinem Vater Mohabid Suhadin, einem ehemaligen lybischen Diplomaten; führte den Konzern zu immensen Reichtum (für viele ein Rätsel) und errichtete das „Tal der Könige“ in Kairo (Datschihad liess u.a. die

Sphinx verstzen); ist Mitte 30 und charismatisch; ist oft Überraschungsgast bei nationalistischen High Society-Partys; soll in Begleitung eines östlichen Drachens namens „Taoka“ sein; sein Aufenthaltsort ist eines der best geschützten Geheimnisse, Gerüchten zufolge soll er in einem Flugzeug leben, welches stets in der Luft ist; ebenfalls kursiert das Gerücht, dass er der inoffizielle Anführer von „Allahs Faust“ ist, und von Miranda erfuhr das Team, woher er sein Geld hat: er soll dieses Geld von Taoka haben, den er auf irgend eine Weise als Sklave halten soll

- doch dann geriet das Team in eine unvermittelte Schießerei, die dazu führte, dass das Team zerschlagen wurde; Seth tauchte in Ägypten unter, um später in die UCAS zu fliehen; seine Teamkollegen sah er vorerst nicht wieder
- zurück in den UCAS nahm er Kontakt mit Deus auf und er wurde von seinem Posten zurückgestellt; er kehrte zum Militär nach Karlskrona, Schweden zurück

SETH – Kapitel 5: Bacchus

- etwa ein halbes Jahr später nimmt Seth Urlaub, um diesen in Seattle, UCAS zu verbringen; in Seattle angekommen, nimmt die Schieberin Marita Kontakt mit ihm auf und vermittelt ihm einen Job als Runner
- er trifft sich mit einem Mr. Johnson, welcher ihm, sowie vier weiteren Runnern einen Job anbietet; das Runner-Team, bestehend aus Joe Lambért, einem Decker, Fire(Wulf), einem Magier, Sven Jacob, einem Ki-Adepten, sowie Mr. Blue, einem elfischen Ranger, nimmt den Auftrag an, Kevin McDurling, den Präsidenten des mittelständigen Konzerns namens Karlsons Industries aus einem Hotel während einer Party zu extrahieren
- nach diversen Run-Vorbereitungen macht sich das Team auf den Weg zum Hotel, getarnt als Gäste der Party; bei dem Versuch, Kevin McDurling zu extrahieren gerät das Team um Seth an zwei weitere Runner-Gruppen, die ebenfalls den Auftrag haben, McDurling zu extrahieren; es kommt zu einem Feuergefecht, bei dem Seth schwer verletzt wird, er kann jedoch in ein Krankenhaus gebracht werden; McDurling wurde von einer der anderen Gruppen extrahiert, so dass das Team um Seth leer ausgeht
- Seth erholt sich rasch, doch bevor er sich auf den Heimweg nach Schweden macht, nimmt er noch zusammen mit Mr.Blue einen kleinen Bodyguard-Job an, bei dem es zwar zu einem Feuergefecht kommt, doch der Auftrag kann erfüllt werden
- so reist Seth wieder zurück zu seiner Einheit nach Karlskrona, Schweden, um dort seinen Dienst weiter zu verrichten
- einige Monate später trifft Seth Mr.Blue, der sich nun Lou nannte in Berlin, ADL wieder; sie wollen einen gemeinsamen Run annehmen, doch Seth wird wieder nach Schweden beordert
- 2062:
- weitere Monate später wird Seth im Auftrag des schwedischen Militärs kommandiert, um dort diplomatische Aufgaben zu erledigen; er übernimmt Aufgaben in der schwedischen Botschaft
- er nimmt sich eine Unterschicht-Wohnung und drei Tage später wird in der Nachbarwohnung eingebrochen; als Seth dieser Sache nachgehen will, trifft er auf ein Team Runner, dass er sich anschließt
- die Runner: ein Scharfschütze namens Diablo, zwei Sams, der Troll Cannon und Fireball, sowie ein Schamane namens T'Wen
- der Auftrag: von einem Johnson angeheuert, sollen die Runner seine ehemaligen Ki-Adepten-Schützlinge ausfindig machen und eliminieren; nun befinden sich die Runner in der Wohnung der drei Ki-Adepten, doch diese ist leer; die Befragung des Hausmeisters Malkovich ergab, dass sich die Drei zu einem Chummer namens Pete abgesetzt haben; Malkovich kann ihnen noch die Adresse mitteilen, bis sich Diablo seiner annimmt
- auf der Autofahrt nach Pete fahren die Runner jedoch einen Mann zu Tode, und da sein Bruder unter Schock steht und wohl einen Angriff auf ihn erwartet, bietet er den Runnern einen Schatz an; so führt Borgum die Runner unter die Erde, doch dies war wie zu erwarten eine Falle, und die Runner müssen sich einer Gruppe orkischer Ghule entledigen
- doch sie finden auch eine Truhe und als die Runner versuchten, an den Inhalt zu kommen, erschien ein Dschinn, der ihnen ein Rätsel stellt; nach mehreren Antworten und somit Angriffen des Dschinns, gelang es, das Rätsel zu lösen; in der Truhe befinden sich zwei Gürtel
- mit einem gürtelt sich Cannon, und der „verfluchte Gürtel der magischen Geschlechtsumwandlung“ entfaltet seine Wirkung an Cannon; der Gürtel lässt sich danach nicht mehr abnehmen
- der andere Gürtel verleiht T'Wen jedes Mal wenn er den Gürtel um hat, die Stärke eines Bären
- so macht sich das Team wieder an die Oberfläche, wobei Cannon jedoch ziemlich sauer zu sein scheint

- bei Pete angekommen, übernahm die angesäuerte Cannon die „Verhandlung“ mit Pete und erfuhr, dass sich die drei Ki-Adepten in einer Lagerhalle mit einer Gang befanden
- so begibt sich das Team dort hin und mit einem Überraschungsangriff aus Betäubungsgas, Speerfeuer und Scharfschützen gelang es dem Team, die Gang und die Ki-Adepten auszuschalten
- so erhält jeder seinen Lohn von 20.000 ¥ und nach einem Austausch von Telefonnummern trennt sich die Gruppe; Seth nimmt seinen Auftrag wieder auf
- einen Monat später erhält er von einem Johnson eine Mitteilung zur Auftragsvergabe; am Treffpunkt trifft Seth auf drei weitere Runner: den Ki-Adepten Joschi, den russischen Nahkämpfer Jason und die Klaue Mimic; zusammen mit ihnen, erhält Seth eine Adresse eines Seattler Nobelrestaurants; sie begeben sich dort hin und treffen ihren Auftraggeber
- der Auftrag: eine südwestlich von Seattle im Pazifik liegende Insel mit einem Forschungslabor, auf der sich aufgrund eines Streikes nur noch das Wissenschaftspersonal befindet, gilt es zu übernehmen und eine Zeit lang gegen äußere Angriffe zu verteidigen; die Reise dort hin soll mit einem Hovercraft erfolgen, welches vorher von einem bestimmten Punkt zu stehlen ist
- das Druckmittel: Johnson gelang es mit Hilfe von Armbändern, die angeblich zur Lokalisation im Restaurant dienen sollten, Blut der Runner zu stehlen; nach Erledigung des Runs würden sie es zusammen mit dem Lohn wiederbekommen
- so nimmt das neu zusammengewürfelte Team den Auftrag an und machen sich zum Aufenthaltsort des Hovercrafts; mit einem schnellen und präzisen Schlag, konnte das Hovercraft ohne große nennenswerte Probleme entwendet werden
- also begibt sich das Team nun auf die drei Tage andauernde Reise zur Pazifikinsel; dort angekommen verstecken sie das Hovercraft im Unterholz und schlagen sich zu den Forschungseinrichtungen durch
- ohne große Mühe gelangt es dem Team die zehn Wissenschaftler zu überwältigen und wegzusperren
- nun bereitet sich das Team auf die Verteidigung der Stellung vor und nur einen halben Tag landet ein Helikopter an der anderen Seite der Insel
- das dort gelandete Team schlägt sich ebenfalls zu den Gebäuden durch, wobei deren Vollmagier ein großes Problem zu sein scheint; nur mit viel Glück gelingt es Mimic, den unsichtbaren, aber von Joschis Watchern markierten Magier zu eliminieren; danach wendet sich das Blatt und die restlichen Angreifer werden durch Joschis Manabälle und Jasons Hochexplosivgranaten außer Gefecht gesetzt
- dann wird das Team ans Festland zurückberufen; sie treffen sich wieder mit ihrem Auftraggeber in dem Nobelrestaurant und erhalten ihre Blutproben (von Seth untersucht, es sind ihre in der vollständigen Menge) und einen Lohn von jeweils 50.000 ¥.
- des Weiteren wird dem Team offenbar, dass ihr Johnson und die Johnson des anderen Teams über den Ausgang des Gefechts gewettet haben, um 10 ¥.
- das Team verabschiedet sich voneinander und jeder geht wieder seiner eigenen Wege; Seth nimmt seinen Job wieder auf
- kurze Zeit später erfährt Seth von den Vorfällen in der Ukraine (Deus verbündet sich mit der Terrororganisation NWO und übernimmt die Macht in der Ukraine) und versichert Drake, dass er auf seiner Seite steht und sich der Drake Foundation zugehörig fühlt und nicht Deus Incorporated
- einen Monat später werden Seth zusammen mit T'Wen, Joschi, sowie einen Deus-Techniker namens McGyver und einem schamanistischen Zwerg namens Seller in den Puyallup-Barrens Zeugen, wie ein Kostümierer ohne Cyberware und magische Aktivitäten einen Überfall vereitelt; dabei führt er sich auf, wie ein Superheld aus einem amerikanischen Comic
- da sie Zeugen dieses Überfalls sind, werden sie auf dem Schlag weg von Mr. Capone, den in Puyallup ansässigen Mafiaboss angeheuert, den Kostümierten zu töten, da er ihm seit einigen Tagen gehörig die Geschäfte vermässelt; die Runner, die den Auftrag annehmen und mit einer Granate auch einen angemessenen Lohn aushandeln können, machen sich auf die Suche, finden jedoch nichts heraus
- also fingieren sie einen Überfall und schon taucht der Kostümierte auf, der offensichtlich verrückt zu sein scheint; so findet T'Wen durch einen Beherrschungszauber von dem Kostümierten heraus, dass es sich bei ihm um einen Mann namens Edward Meyheim handelt, der vor etwa zehn Jahren einen Autounfall hatte und seit dem mit einigen Gaben gesegnet sei; vor einigen Tagen habe er sich entschlossen, ein namenloser Superheld zu werden; offensichtlich ist, dass er seit dem Autounfall auch einen gehörigen Knacks abbekommen hat, und so entscheiden die Runner, ihm in ein Sanatorium einzuliefern; des weiteren beschmieren sie seine Kleidung mit Blut
- mit der Kleidung und einer versteckten Kamera begeben sich die Runner wieder zu Mr. Capone und geben den Auftrag als erledigt an; außerdem entlocken sie ihm noch einige Aussagen über von ihm geführte kriminelle Aktivitäten; die Runner erhalten ihren Lohn
- das aufgezeichnete Material wird an diverse Medienunternehmen geschickt und so war LoneStar gezwungen, Mr. Capone zu verhaften

- die Runner tauschen ihre Nummern aus und mit McGyver unterhält sich Seth noch über die Situation bei Deus und in der Ukraine; daraufhin kündigt McGyver bei Deus, da er sich eh mehr dem Shadowrunner-Dasein zuwenden wollte; die Runner gehen wieder ihrer getrennten Wege
- einige Tage später trifft Seth in der Kneipe „Limerick“ auf einige andere Runner: ein Decker namens Sinister, ein Magier namens T’Wen und zwei weitere Gestalten; er tauscht sich mit ihnen ein wenig aus, und da Sinister einige Informationen über die Ukraine zu haben scheint, die nicht publik sind, nähern sie sich aneinander an
- einige Wochen später wird Seth von Marita angerufen und wird zu einem Taliskrämer namens Cockie weitervermittelt, der einen Johnson für einen Auftrag an der Hand haben soll
- also meldet sich Seth bei diesem Cockie und trifft neben Joshi auf zwei weitere Runner: den magisch begabten Elfen Cain und der Elfe Dana; der Auftraggeber stellt sich mit dem Namen Florian Key vor, er ist der Produzent der Punk-Metal-Band „Arrested Education“, und da bei einem Bombenanschlag auf die Band einige Mitglieder der Crew getötet wurden, bedarf die Band während ihrer noch einwöchigen Aufenthaltszeit in Seattle einiger Bodyguard, die Runner
- als Dana über Mafiakanäle weitere Informationen sammeln wollte, entschließt sie sich, aus der Sache auszusteigen und die Runner haben prompt die Mafia im Verdacht; eine genauere Befragung Keys entlockt ihm die Aussage, die Tochter von Don Luigi nach einer Kifftour mit Leadsänger Kashack gestorben ist und Don Luigi nun Rache geschworen hat
- anstellen von Dana kann Cockie noch eine junge magisch begabte Elfe namens Snoop engagieren; gemeinsam begeben sich die Runner am nächsten Tag ins in Bellevue befindlichen „Placa“, um dort auf die Band zu treffen
- „Arrested Education“: Kashack: menschlicher Sänger, bekannt durch seine Aggressivität und Drogensucht; Tarantula: zweite Sängerin, Zwergin mit einem Cybertorso; Potter: E-Gitarrist, menschlicher Homosexueller; Rotten: Drummer, Troll, entstellter Schläger; Disonence: Keyboard, Elfe
- so riegeeln die Runner die Etage des Placas ab und klären mit den Band-Mitgliedern die Fronten, nachdem Kashack die Runner mehr als beschimpft hat; den Runnern fällt auch auf, dass das Arbeitsklima der Band bei weitem nicht das Beste ist und so werden die anderen Runnern unter Augenschein genommen, um nicht von einem Verräter aus den eigenen Reihen überrascht zu werden
- am Abend macht sich die Band auf zu ihrem ersten von sechs Auftritten in Seattle; es geht los im in Snohomish gelegenen „Starlight“; während Seth bei der Crew mitfährt und der Wagen einen Platten erleidet, wird das Fahrzeug mit der Band und Snoop, Cain und Joshi an Bord, von Unbekannten überfallen; nur mit viel Glück gelingt es ihnen, die Angreifer in die Flucht zu schlagen; da Key bei dem Angriff verletzt wurde, versprach er sich; ein im „Starlight“ durchgeführter Beherrschungszauber von Snoop ließ ihn dann alles gestehen:
- als die Tochter des Dons gestorben war, hat er sich mit der Produzentin von Starcase Records, Melissa Everrich, in Verbindung gesetzt, um über das weitere Vorgehen zu beratschlagen; da die Verkaufszahlen von „Arrested Education“ am Fallen waren und die Band eh nicht mehr lange existiert hätte, entschlossen sie sich Kashack der Mafia auszuliefern, um durch den Tod des Sängers der Band noch einen letzten Popularitätsschub zu besorgen; um die Band nach der ersten Bombe in Sicherheit zu wiegen, heuerte Key unerfahrene Runner an, um so alles zu vertuschen, doch die Runner waren erfahrener als er dachte; das Geständnis wurde aufgezeichnet
- das Konzert wurde abgeblasen und die Band informiert; daraufhin löste Kashack die Band auf; ein Teil des Geständnisses, der Keys Schuld an einem Mord aufzeigt, wurde an die Mafia gesandt; mit einem zweiten Teil, in dem der Name von Melissa Everrich fiel, wurde dazu benutzt, um sie zu erpressen; die Erpressung ging auf, und die Runner erhielten ihren Lohn plus Schweigegeld
- einige Tage später war den Nachrichten zu entnehmen, dass Florian Key tot aufgefunden wurde
- ein paar Wochen später wird Seth von Sinister kontaktiert, da dieser einen lukrativen Shadowrun zu vermitteln hat: Seth, Snoop, Cain und Joshi sollen in zwei Tagen während einer High-Society-Party im Tacatomy-Tower aus dem privaten Deck der Vize-Präsidentin von Tacatomy eine Datei namens „Dritich“ entwenden; die Runner sagen zu
- weitere Informationen: Tacatomy ist ein Konzern für Sicherheitstechnik und Tochterfirma von Aztechnology; Präsident ist Phil Hollyday und Vize-Präsidentin Tamara Fernandez; bei dem Tacatomy-Tower handelt es sich um einen Turm in Downtown Seattle, der u.a. eine Einkaufsmeile enthält; bei der Party in zwei Tagen erscheinen u.a. eine Abordnung aus Tir Tairngire von portland Chemical; die Runner erhalten von Sinister gestellte Identitäten, um an der Party teilzunehmen: Snoop wird zu Jakina Ischibaschi, Sicherheitsabteilungsleiterin von Palatika United Food, Indonesien; Seth übernimmt den Part von Wolfgang Arnbrecht, Sicherheitschef von Palatika United Food, hat fünf Jahre in der ADL-Armee gedient; Cain ist Paolo Willcox, amerikanische Bodyguard von Ischibaschi und Joshi ist Mike McCollister, schottischer Bodyguard von Arnbrecht
- Seth und Joshi bereiten sich auf den Run vor: Joshi entdeckt u.a. in der Einkaufsmeile des Tacatomy-Towers einen Japaner, der ihn beobachtet, jedoch nicht herausrückt, warum er ihn verfolgt; dann

entdeckt Joshi ein unbekanntes Amulett; Seth trifft sich mit Snoops Freund Rabblerowser, einem Sam und Schieber und kauft einige Talentchips ein, die für den Run wichtig zu sein scheinen

- Snoop und Cain haben derweil andere Probleme:
- nachdem Snoop und Cain auf unbekannte Art und Weise miteinander geschlafen haben und sich nur noch Cain daran erinnern kann, findet dieser heraus, dass Snoop schwanger ist; da er nicht zugeben will, dass er der Vater ist, versucht er es irgendwie von sich zu schieben, und als ein Magier-Freund von Snoop einen Blick auf den sehr schnell wachsenden Embryo wirft und feststellt, dass es ungeheure magische Energien in sich birgt, fällt er tot um
- (Was nur Cain weiß, ist die Tatsache, dass er ihn mit einem Zauber getötet hat, da er befürchtet, dass der Magier erkannt haben könnte, dass Cain der Vater des Kindes ist)
- nichtsdestotrotz kümmert sich Cain liebevoll und intensiv um die schwangere Snoop
- nach zwei Tagen scheint Snoop schon im sechsten Monat schwanger zu sein, doch der Run steht bevor und so machen sich Joshi und Seth, die von Snoops Schwangerschaft noch nichts wissen, zusammen mit Cain und Snoop auf zum Tacatomy-Tower; dort mischt man sich unter die Gäste, die u.a. Kirk McWire, aber auch Karl Silver, Präsident von Eden Multimedia sind; die Runner entdecken auch Phil Hollyday, der von einem cowboyartigen Bodyguard namens Hunt bewacht wird
- doch während Seth und Joshi versuchen sich in die höheren Etagen durchzuschlagen, sorgt Snoop unbeabsichtigt für Ablenkung: die Wehen setzen ein; und dann greifen auch noch verummte Samurais an
- die sechs Samurais bekommen den Saal unter Kontrolle und fordern Hollyday, der jedoch gerade dabei ist, Snoop zu versorgen; dann gelingt es Cain, Joshi und Hunt gemeinsam die Samurais zu überwältigen
- währenddessen dringt Seth in die höheren Etagen des Tacatomy-Towers vor und trifft in ihrem Büro auf Tamara Fernandez; von ihr erfährt er dann die Wahrheit, was hier los ist: Yamatetsu hat Interesse an Tacatomy und möchte diesen aufkaufen, was Fernandez bevorzugt, doch Hollyday ist dabei das Problem, da er Tacatomy weiter in den Händen von Aztechnology sehen möchte; daher haben von Yamatetsu geschickte Killer den Auftrag erhalten, Hollyday zu töten
- bei der Datei „Dritich“ handelt es sich um den Lebenslauf von Sinister, mit dem Fernandez ihn erpresst hat, zu helfen, um die Kontakte über die Yakuza zu Yamatetsu zu schaffen
- Seth bleibt im Moment nichts anderes übrig, als das Deck zu entwenden, motiviert Fernandez jedoch, an ihrer Politik festzuhalten
- währenddessen auf der gesprengten Party kommt es zur Geburt von Zwillingen: einen Jungen (mit hohem Manapotentia) und einem Mädchen (ohne Manapotentia); Snoop wurde somit am 9. Mai 2062 Mutter
- da Seth nicht die Möglichkeit hat, Hollyday zu beseitigen, verlassen die Runner mit den Babys die Party; Seth sichtet die gesammelten Daten, die alles bestätigen und erfährt, dass Sinister von Aztechnology gesucht wird, die jedoch nicht wissen, wo er sich befindet; die Datei „Dritich“ übergibt er Sinister und motiviert auch ihn, bei der Sache zu bleiben, jedoch wirkt er so, als wäre er gekränkt; die restlichen Daten auf dem Cyberdeck schickt er unversehrt wieder an Fernandez, in der Hoffnung, dass sie es als ein Zeichen interpretiert, dass Seth nicht ihr Feind ist
- doch nun stehen insbesondere Cain und Snoop vor einem ganz anderen Problem, so dass Snoop sich aus dem aktiven Runnerleben zurückzieht, um sich um ihre beiden Kinder – Sabrina und Eldrad – zu kümmern
- ein paar Wochen später, Cain, Snoop und Joshi hatten sich sowohl um die Kinder, als auch um ihren geplanten magischen Zirkel gekümmert, wird Seth über den schwedischen Botschafter von einem zu Ares Stockholm gehörenden Mr. Waaktar angeheuert, ein Schattenteam zu organisieren und ein ihm gestohlenen Gemälde von Picasso wiederzubekommen, das ein gewisser Diego gestohlen haben soll; Diego sei ein magisch aktiver Spanier, der sich zur Zeit in den Straßen Seattles aufhalten soll
- er meldet sich, wie immer bei Col. Päckers ab, und ruft Cain, Snoop und Joshi an, die jedoch kein Interesse an dem Auftrag haben; so meldet sich Seth bei Rabblerowser, der Klaue, die er schon einmal von Snoop empfohlen bekommen hat; er nimmt den Job an und gemeinsam heuern sie einen trollischen Decker namens Mouse an; im „Dark Empire“ treffen sie dann auf Joshi und Cain, die für ihren Taliskrämer den Job angenommen haben, ebenfalls diesen Diego zu suchen, da er eine seiner Arbeitskolleginnen namens Keiko brutal ermordet hat, um ihm Kunstgegenstände zu stehlen; daher arbeiten die beiden Teams zusammen
- Mouse fand über Diego heraus, dass er einst als Dieb für einen Konzern namens United Knowledge gearbeitet hat; außerdem findet er heraus, dass Diego Kontakt mit einer Gruppe Orks, die sich selber die Scellington Crew nennt, gehabt hat
- die Scellington Crew befindet sich ebenfalls im „Dark Empire“, und so können die drei Orks in einer Seitengasse von den Runnern zur Rede gestellt werden: sie sollten im Auftrag Diego einen Anschlag auf einen Mann namens Jost van Gelden erledigen; die Autobombe explodierte, doch van Gelden starb

nicht, und so bezahlte sie Diego nicht; angeblich war Diego in Begleitung einer Spanierin namens Serina; die Runner erledigten die Scellington Crew

- doch bevor sie der Sache weitergehen konnten, wurde Seth von Mr. Waaktar kontaktiert, dass die Ermittlungen abzubrechen sind, da Waaktar auf anderem Wege an Diego herangekommen ist
- so blasen die Runner die Suche ab; Cain und Joshi kümmern sich weiter um Snoop; Rabblerowser kehrte in die Schatten zurück und Seth übernahm wieder seinen Dienst beim Militär
- für Seth vergehen die folgenden Wochen in ruhigem Militärdienst; allerdings erlebt Seth über diverse Nachrichtensender die politische Entwicklung der Deus / Ukraine / NWO – Allianz mit:
- nachdem die mit der von Deus Incorporated arbeitenden ukrainischen Regierung ihre Armeen in Stellung für einen Krieg gebracht hat, wurde die russische Regierung gestürzt; kurze Zeit später kam es in Polen zu Gefechten; es wurden auch ukrainische Truppen in verschiedene Teile Asiens entsandt; die UN hat diesbezüglich eine Konferenz einberufen, bei der auch ein Vertreter der Ukraine zu Wort kommen soll; des weiteren wurde in Hongkong ein Attentat auf das Deus-Gebäude verübt; dabei wurde ein Troll mit einer Art Lasergewehr und ein Rigger gesichtet
- eine Woche später erfährt Seth aus den Nachrichten, dass der Krieg beendet worden ist, nachdem Deus nach einem Ausfall der Matrix bankrott gegangen ist; die Drake Foundation kauft daraufhin große Teile von Deus Incorporated auf; des weiteren wurde sibirisches Land an die Drake Foundation vermietet
- die nächsten drei Monate vergehen für Seth ohne Probleme über die Bühne
- dann erhält er einen Anruf von einem Johnson: er möge sich, wenn er Interesse an einem offensiven Extraktionsauftrag hat, am folgenden Abend in einer Bar in Downtown namens „Quake“ um 20 Uhr melden und nach Lolita fragen
- Seth meldet sich am darauf folgenden Tag im „Quake“ und zusammen mit einigen anderen Runnern nimmt er den Auftrag an
- Bei seinen Teamkollegen für den folgenden Run handelt es sich um einen sadomasochistischen Elfen namens Styx, einen Minotaur namens Bachus, einen hermetischen Magier namens Damn, einen gesurgten Menschen namens Nox, einen russischen Orkdecker namens Alexandrovich, einen Troll namens Bonk, einen hermetischen Menschen namens Elias, sowie Scoff, den er früher schon mal getroffen hat
- bei dem Auftrag geht es darum, bei Magical Medication in Alaska, Trans-Polar Aleut Nation einzudringen und dort einen Prototypen zu entwenden; dabei handelt es sich um ein genetisch modifiziertes Kind, welches somit starke magische Fähigkeiten erhalten hat; zusätzlich gibt es einen Bonus für die Extrahierung der Stammzellen des Kindes und der wissenschaftlichen Daten; die Runner nehmen den Auftrag, bei dem jeder insgesamt 15.000 ¥ verdienen würde an
- die Runner konnten herausfinden, dass es sich bei Magical Medication um eine Tochterfirma von Shiawase handelt; dann machten sie sich zu einem Flugfeld in Fort Louis auf, von wo sie von einem Rigger namens Klaus mit seiner Maschine nach Alaska geflogen wurden
- dort angekommen und mit Fallschirm abgesprungen errichteten die Runner ihr Basislager und Alexandrovich machte sich in der Matrix auf der Suche nach Plänen von Magical Medication; mit Hilfe eines Sicherheitaccounts gelang es ihm an die Informationen zu kommen und auch die Kameras und anderen Sicherheitssysteme zu überwachen
- aus den Plänen entnahmen die Runner, dass es sich bei der Anlage um eine im Kalten Krieg errichtete Raketenabschussbasis handelt, die jedoch nicht fertig gestellt werden konnte und später an Shiawase verkauft wurde; da die alten Raketenabschussilos nicht weiter ausgebaut wurden und vernachlässigt wurden, planen die Runner über diese unbemerkt direkt in die Hochsicherheitsebene einzusteigen, um dort das Kind zu extrahieren
- aufgrund eines nahenden Manaorkans, welche eine Art magisches schwarzes Loch zu sein scheint und somit den magisch begabten Personen die Fähigkeit der Magie raubte, wollen die Runner zu der Zeit in den Komplex eindringen, während der Orkan anwesend ist, um so den magischen Fähigkeiten des Kindes aber auch der Sicherheitsmagier zu entgehen
- während Bachus, Bonk, Elias, Scoff, Nox und Seth sich zum Komplex begeben, bleiben Alexandrovich zusammen mit Styx und Damn im Basislager; von dort aus wird Alexandrovich das Team in der Matrix unterstützen, während Styx ihn und Damn das Lager bewacht
- während Bachus, Bonk und Elias das um die Raketensilos befindlichen Minen für eine schneller Flucht entschärfen, dringen Seth, Scoff und Nox durch den Lüftungsschacht der Raketensilos in den Komplex ein; durch den Verbindungsgang zwischen Komplex und Silo gelangen die Drei zur Hochsicherheitsebene und können sich erneut durch einen Lüftungsschacht in den Komplex begeben; währenddessen gelingt es Alexandrovich, die Forschungsdaten aus dem Hauptrechner zu extrahieren und den Gang, in den Seth, Scoff und Nox eindringen freizuhalten; dann wird sein Sicherheitsaccount gelöscht und er greift zu Plan B: er crasht den Host und sorgt so für genügend Verwirrung, dass Seth, Scoff und Nox in der Sicherheitsebene nach dem Kind und den Stammzellen suchen können

- mit Hilfe der Japanischfähigkeiten von Nox und eines Wissenschaftlers gelang es dem Team, das Kind und die Stammzellen zu finden; Seth und Nox zogen sich in den Lüftungsschacht zurück, während sich Scoff noch mit einem von ihm gefundenen genetisch veränderten Flügelmenschen anlegen musste; dann konnte auch er in den Lüftungsschacht fliehen
- im Raketensilo erlangte das Kind dann seine magischen Fähigkeiten wieder, da der Orkan an ihnen vorbeigezogen ist; das Kind verzauberte Seth und Nox, Scoff konnte es jedoch außer Gefecht setzen, so dass der Zauber von den beiden wieder abfiel
- die Drei verließen mit dem Kind die Raketensilos und konnten zusammen mit Bachus, Bonk und Elias in Richtung Basislager fliehen; dort wurden sie dann auch schon von Klaus empfangen, der sie zu einem Flugzeugträger im Pazifik flog, wo die Runner Mr. Johnson trafen; sie übergaben das Kind, die Stammzellen und die Forschungsunterlagen und erhielten ihren Lohn; Klaus brachte sie daraufhin zurück nach Seattle
- danach trennten sich die Wege der Runner wieder