

Die Klinik des Todes

28.02.2013 Während sie auf die anderen warten, untersuchen Thetmes und Meta den Canyon. Da das Durchqueren unten im Canyon aufgrund der **plötzlich erscheinenden Astraltore zu gefährlich erscheint**, beschließen sie sich von oben direkt vor das Tor der Klinik **abzuseilen**. Patrick berät sich kurz mit einem **Geist des Ortes**, der aussieht wie ein Anasazi-Ureinwohner, erhält aber kaum wertvolle Informationen.

Kurz darauf erscheint **Little Berta, eine Zwergenschmugglerin vom Steelsky Clan**, die mit ihrem Helikopter die **Verstärkung** einfiegt.

Die Samurai und anderen Nichtmagier werden von Sarge gebrieft, während die Magier, Schamanen und Hexen von Patrick und Meta eingewiesen werden. Eine **Orkhexe**, die ursprünglich aus Deutschland kommt, und nur in Seattle zu Besuch war, versucht sich an Sarge ranzuwerfen.

Nachdem sich die kleine Streitmacht von über der Klinik abgesetzt hat, stellen sie fest, dass ein **Störsender** die Cyber-Radarsensoren stört. Die Gruppe zwingt das Tor auf und geht dahinter in Stellung. Sie finden den Lastwagen in der Garage hinter dem Tor und dringen weiter vor, **Sarge befiehlt zwei Orks zurück zu bleiben** und den Truck vorzubereiten, falls sie ihn bei der Abfahrt benötigen.

Wenig später kommt das Team in die erste Schiesserei, und steht bald vor einer **Sicherheitsschleuse**.

Bevor sie die Schleuse öffnen können, hören sie Schreie der Orks beim Truck - Sarge läuft zurück und findet die beiden **tot** vor, aber keinen Angreifer...

07.03.2013

Patrick ruft Galaden zur Unterstützung herbei, der meint dass Tod in der Luft liegt. Wenig später gehen zwei der Söldner aufeinander los, im Astralraum kann man erkennen, dass sie von einem **Blutgeist** kontrolliert werden. Zum Glück ist der Geist manifestiert, so dass er für Sarge und die KI-Kräfte von Thetmes und Frido ein leichtes Ziel ist.
Sie widmen sich wieder der Schleuse und betreten den Raum dahinter - die **Alpträum-Version eines Operationssaals**: mehrere OP-Tische, ein **cybermantischer Kreis** herum, ein **nekromantischer Altar**, und eine riesige kastenartige Apparatur, die sich gerade öffnet. Heraus tritt ein **Cyborg**, der seine integrierten Waffen auf die Eindringlinge anlegt. **Plötzlich schießt Sarge mit seinem Gaussgewehr auf Thetmes und dieser wiederum greift Patrick mit einem seiner KI-Fernschläge an!** Sie sind unter den **Einfluss eines Blutgeistes** geraten! Der Geist kann aber die Kontrolle nicht lange aufrecht erhalten, noch dazu greifen ihn die anderen im Astralraum an. Nachdem der Geist beseitigt ist, entledigen sie sich des Blutmagiers, des Cyborgs und der Wachleute.

Danach dringen sie weiter in das Innere der Klinik vor, wobei sie noch ein paar **Söldner** erledigen, und dann einen Bereich finden, in dem **Tiere** gehalten werden. Die magisch Begabten spüren die Anwesenheit kranker Geister der Tiere, die hier zugrunde gegangen sind. Anâfen kann die Geister besänftigen, danach schlafen sie die Versuchstiere sanft ein.

In einem **leeren, mit gepolsterten Wänden ausgestatteten Raum** finden sie einen Mann, **mit dem Rücken zur Tür in einem Sessel sitzend**. Obwohl sich der Mann nicht röhrt, will Thetmes kein Risiko eingehen und enthauptet ihn mit seinem Katana. Der Kopf fliegt an die Wand, wo er zu Boden fällt. Als er dort liegen bleibt, richtet er seine Augen auf die Runner und **flüstert leise "Danke"**, bevor er die Augen für immer schließt.

Nach dieser leicht unheimlichen Begegnung stellen sich ihnen in einem weiteren OP **zwei Cyberzombies** in den Weg. Für sich selbst formidable Gegner, haben sie aber gegen die versammelte Streitmacht keine Chance.

Und schließlich finden sie die Sicherheitszentrale, deren Besatzung sich ergibt. Mit Hilfe der Sicherheits-Anlage finden sie **Dr. Mercers Büro**, wo sie auf dem Schirm eine verborgene Tür sehen, in der Mercer durch eine Art Rohrpost-Liftsystem geflüchtet ist. Sie sehen auch einen anderen **großen Raum**, der als OP und Ritualraum dient, in dem sich die **letzten Leute der Klinik verschanzt** haben.

Während Sarge mit einer Orkhexe und ein paar Ork-Söldnern **Dr. Mercer verfolgt**, nehmen die anderen über die interne Sprechanlage Kontakt zu den Verschanzten auf. Sie bieten ihnen an, aufzugeben, und sie sehen auf einem Monitor, dass **ein Pfleger tatsächlich die Tür öffnen will**. Doch bevor er das tun kann, wird er von einem der dort verschanzten Cyberzombies **in den Rücken geschossen**.

21.03.2013

Die Gruppe **leitet Betäubungsgas** in den Raum und während sie darauf warten, dass die Wirkung einsetzt, folgen Patrick, Meta, Aesculap, Angus und Jack Sarge bei der **Verfolgung Mercers**. Mithilfe eines Luftgeistes lassen sie sich durch das Rohrsystem tragen. Oben angekommen, finden sie Sarge, der gerade über die **Leiche Dr. Mercers** gebeugt ist. Daneben ist das **Wrack von Mercers Aufzug/Fluchtkapsel**. Anscheinend **brach in der Kapsel ein Sicherheitsbügel**, und Mercer wurde darin unsanft herumgeschleudert, so dass er sich mehrere Verletzungen zugezogen hat, darunter einen **tödlichen Genickbruch**. Sarge nimmt den Kopf Mercers mit, der Rest wird eingeäschert.

Zurück bei den anderen checken Thetmes und Aesculap, ob noch jemand bei Bewusstsein ist. Da unter den Eingesperrten Cyberzombies mit internem Lufttank sind, beschließen sie, das Gas insgesamt drei Stunden wirken zu lassen.

In der Zwischenzeit **erbeuten sie Ausrüstung, Waffen und medizinische Geräte** aus den Vorräten der Klinik.

Nachdem das Gas lange genug gewirkt hat, öffnen sie die Tür und betreten den Raum, um die Leute zu fesseln und die Cyberzombies zu demontieren. Es stellt sich die Frage, **was sie mit den Gefangenen tun sollen**. Sie wecken sie, und **Anâfen erforscht ihren Geist wegen der Beweggründe** hier mitzumachen. Ein Arzt dachte Anfangs, er würde bei einem Prothesenprogramm für Schwerstverletzte teilnehmen und konnte später nicht mehr aussteigen. Für ihn will Patrick später eine **Stelle als Strassendoc** organisieren. Die zwei anderen sind Hardcore-Fälle, denen die **seelenlose Wissenschaft wichtiger ist, als Leben zu retten**. Doch was soll mit ihnen getan werden? **Jack bietet an, ihr Gedächtnis zu ändern**, und schlägt vor, sie dann irgendwo auszusetzen, doch Meta bringt den Einwurf, dass selbst wenn Jacks Zauber so gut ist, dass sie sich von selbst nie wieder daran erinnern werden, wenn eine andere Organisation sich wieder mit den Forschungen an Cyberzombies beschäftigt, diese wohl genug Ressourcen haben wird, um Jacks Zauber zu brechen. Jack schlägt daraufhin vor, eine Komponente in den Zauber einzubauen, die den Arzt und den Zauberbrecher in einem Feuerball verglühen lässt. Doch letztendlich bleibt das Risiko zu hoch, deshalb **müssen die Chirurgen beseitigt werden**. **Jack zieht schon seine Pistole**, um die beiden hinzurichten, doch **Meta stoppt ihn**, und besteht darauf dass Sarge das macht. Er weiss, dass Jack eine "der Zweck heiligt die Mittel"-Einstellung hat, aber er erinnert sich an Warlock und an das, was der Hüter der Schwelle zu Jack gesagt hat. Während er glaubt, dass es Sarge nicht schadet, **glaubt er dass Jack wie ein Gefäß ist, das von solchen Dingen irgendwann zum überlaufen gebracht wird**. Also erledigt Sarge die Chirurgen und sammelt deren Köpfe ein.

Bei den Pflegern wird so lange diskutiert, bis es Sarge zu dumm wird und er die Pfleger einfach erschießt.

Nachdem alles erledigt ist, fliegen Patrick, Meta, Thetmes, Sarge und Jack zurück nach **Idaho Falls**, um dort die Kiste wieder zu öffnen, und mit Darktooth zu reden. Der Geist lässt sich erzählen, was passiert ist und **scanned die Gedanken der Anwesenden**. Damit ist er überzeugt und **erklärt Dunkelzahns Aufgabe als erledigt**. Er gibt ihnen den Code für den Geldkoffer in der Kiste. Danach erklärt er, dass er nun frei sei, und er sich die Welt ansehen werde. Patrick gibt ihm zu verstehen, dass er bei ihm jederzeit willkommen ist.

Während die anderen dann nach Hause in Seattle gehen, **fliegen Meta und Sarge nach Washington**, um dort bei der **Draco Foundation** vorstellig zu werden, und das Kopfgeld für die Blutmagier einzufordern. Meta erklärt seinen Kontakten bei der Foundation was sie gemacht haben und **erhalten so noch einen Bonus für Dr. Mercer und seine Chirurgen**.

Zurück in Seattle übergibt Sarge den Familien der Verstorbenen noch einen Bonus, und trifft danach auf Bull, der ihm erklärt, dass es bei solchen Missionen leider immer Verluste gäbe, und Sarge anscheinend alles getan habe, um diese zu minimieren.

Einen Tag später **hinterlässt die Draco Foundation eine Nachricht** in den Mailboxen von Sarge und Meta - das **Biomaterial von Dr. Mercer zeigt eine seltsame DNA-Degradation**, die darauf hinweist, **dass es sich um einen Clon gehandelt haben könnte**.

[Karma: Thetmes, Meta, Sarge, Aesculap, Anâfen, Frido, Angus, Jack: 7]