

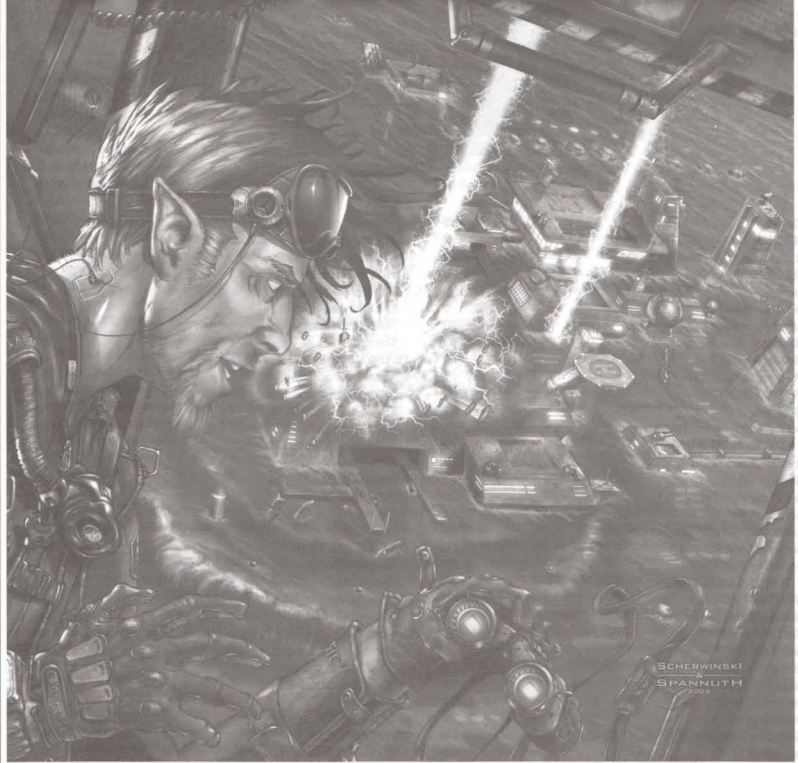
SCHOCK WELLEN



SCHERWINSKI
SPANNUTH
1993

LAARS BLUMENSTEIN • CHRISTIAN LÖNSING [HRSG.]

SCHOCK WELLEN



SCHERWINSKI
SPANNUTH
2009

FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

PROLOG

EINLEITUNG

- Vorbereitung der Abenteuer
- Abenteuerstruktur
- Szenen
- Die Abenteuer leiten
- Allgemeine Regeln
- Hintergrund der Kampagne
- Die Kampagne
- Die Kampagne leiten

WETTERLEUCHTEN

- Hintergrund
- Der Frankfurter Bankenverein

EIN STURM ZIEHT AUF

- Vor dem Shadowrun
- Hintergrund
- Einladung zum Tanz
- Aufleisen Pfoten
- Auf den Schwingendes Sturms
- Nach dem Shadowrun
- Darsteller

DIE SÖHNE LOKIS

- Vor dem Shadowrun
- Wirklich einfach ist es nie ...
- Das Land der Wikinger
- Rettet die Wale
- Nun aber los!
- In der Höhle des Löwen
- Des einen Feind ...
- Obriefing
- Nach dem Shadowrun
- Beinarbeit
- Darsteller

DIE LOGE

- Vor dem Shadowrun
- Findet den Maulwurf

4	Warzen und Chop-Suey	50
8	Zigarrenqualm und Plastikpalmen	51
8	Damenwahl und Walzertakt	52
9	Nacht und Nebel	55
9	Lumpenpack und Soykaff	56
9	Die Flucht aus Berlin	57
10	Nach dem Shadowrun	58
10	Darsteller	59
11	FRANKFURT: OFFLINE	62
12	Vor dem Shadowrun	62
12	Keine Atempause	63
12	Die Spur ist heiß	65
13	„Wir haben Kontakt“	68
19	Neues Spiel, neues Glück	70
19	Showdown	74
19	Nach dem Shadowrun	76
20	Beinarbeit	76
22	Darsteller	76
24	Handouts	77
26	DAS ZWEITE GESICHT	79
27	Vor dem Shadowrun	79
30	Quo Vadis	81
30	Janus	82
31	Südseepfänkelein	85
33	Falsches Spiel	86
35	Durch den Dschungel	88
37	Das Forschungslager	88
38	Nach dem Shadowrun	91
41	Beinarbeit	92
43	Darsteller	92
44	PUPPENSPIELER	93
44	Vor dem Shadowrun	93
45	Planänderung	94
46	Besuchen Sie Europort ...	96
46	... und genießen Sie Ihren Aufenthalt	99
49	Ambulante Behandlung	101

Nach dem Shadowrun	103
Darsteller	103
Handouts	104
GOLDAMMERS ERBE	105
Vor dem Shadowrun	105
Der verschollene Erbe	106
Der Ruf der Natur	107
Alpenglüh	109
Nach dem Shadowrun	110
Beinarbeit	111
Darsteller	111
Die Vernichtung der Proteusarkologie Romo	112
GÖTTERDÄMMERUNG	114
Vor dem Shadowrun	114
Ein Ding der Unmöglichkeit	115
Es werde Licht	116
Armageddon	119
Tief Blau	122
Tief Schwarz	123
Hinaus!	126
Nach dem Shadowrun	127
Beinarbeit	127
EVOLUTION	128
Vordem Shadowrun	128
Zu den Sternen	129
Aufgefahren in den Himmel	134
Echo	137
Treffpunkt? Raumhafen!	139
Die Söhne Abrahams	142
Das letzte Abendmahl	143
Wie geht's weiter?	146
Darsteller	147
EPILOG	148
PROTEUS - DIE VOLLE WAHRHEIT	154
Genesis	154
Ewig wandelbar (Wie funktioniert Proteus?)	159
Der Fall eines Gottes (Schockwellen-Kampagne)	160
Die Metamorphose - Der Ablauf der Kampagne	163
Verheißung (Die Proteus AG nach der Kampagne)	164
Übersicht Regionaldivisionen & Arkoblocks 2063	167
Spilleiter-Informationen	168

SCHOCKWELLEN – CREDITS

Texte

<i>Prolog</i>	Lars Blumenstein
<i>Wetterleuchten</i>	Tilo Hörter
<i>Ein Sturm zieht auf</i>	Tilo Hörter
<i>Die Söhne Lokis</i>	Frank Werschke
<i>Die Loge</i>	Falk Behr
<i>Frankfurt: Offline</i>	Tobias Wolter
<i>Das zweite Gesicht</i>	Tobias Hamelmann
<i>Puppenspieler</i>	Tobias Wolter
<i>Goldambers Erbe</i>	Tobias Hamelmann
<i>Götterdämmerung</i>	Tobias Hamelmann
<i>Evolution</i>	Lars Blumenstein
<i>Epilog</i>	Lars Blumenstein
<i>Proteus – Die volle Wahrheit</i>	Tilo Hörter, Lars Blumenstein

Produktentwicklung

Lars Blumenstein (nach einer Idee von Timo Gleichmann)

Redaktion Deutschland

Christian Lonsing

Redaktion USA

Rob Boyle

Satz und Layout

Frank Werschke

Lektorat

Tobias Hamelmann, Jens Ullrich, Frank Werschke

Cover Art

Klaus Scherwinski, Kai Spannuth

Covergestaltung

Ralf Berszuck

Innenillustrationen

Klaus Scherwinski, Peter Taylor (FBV-Logo)

Bodenpläne

Jens Ullrich, Christian Lonsing

Druck

Bercker Graphischer Betrieb GmbH & Co. KG

Der besondere Dank des ganzen Teams gilt:

Timo Gleichmann, der Initiator und Ideengeber dieses Buches war, es aber leider nicht mitgestalten konnte. Wir hoffen, du bist zufrieden. Guido Hölker, Björn Lippold, Thomas Römer, Hans Joachim Alpeis, die Väter bzw. Mitgestalter von Proteus waren und den Konzern über all die Jahre am Leben erhalten haben. Almut „Tinka“ Willie für schnellstmögliche Übersetzungen.

Weitere Informationen über Shadowrun erhalten Sie bei:

Fantasy Productions GmbH
Postfach 1416, 40674 Erkrath
(info@fanpro.com)

www.shadowrun.de

Shadowrun® und das WK-Logosind Warenzeichen von Wizards LLC.

Copyright © 2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, Germany.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photo-mechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

ISBN 3-89064-763-4

Printed in Germany

1 2 3 4 5 6 08 07 06 05 04 03

PROLOG



Prag, Tschechische Republik

„Wenn einer der Unsrigen stirbt, dann ist dies niemals ohne Folgen. Stell dir die Welt wie eine ruhige Wasseroberfläche vor, über die ab und an der Wind bläst, und sie dabei aufwirbelt. Diese Turbulenzen im Wasser sind natürlich und bringen selten das Gleichgewicht der Welt ins Wanken. Verlässt ein Großer Drache diese Welt, ganz gleich auf welche Weise, dann ist es, als werfe man einen riesigen Stein in dieses Wasser. Wellen breiten sich konzentrisch nach allen Seiten aus und wenn man nicht aufpasst, verschlingen sie einen. Auch sieben Jahre nach Dunkelzahns Tod spürt man diese Wellen immer noch. Jetzt ist wieder ein Großer Drache gestorben, diesmal sogar durch die Hand eines anderen meiner Art.“ Der Schüler hob die Hand. „Aber ich sehe keine Wellen, Meister. Der Tod Nachtmeisters hatte keine Auswirkung.“ Das drakonische Grinsen des Lehrers wurde breiter. „Das liegt daran, dass du nicht zu schauen vermagst, Schüler. Die Wellen formieren sich gerade erst. Bald werden sie brechen und wer immer von ihnen erfasst wird, wird fortgespült werden. Und keine Macht der Welt vermag diesen Kräften zu widerstehen. Kein Mensch, kein Konzern, keine Nation und auch sonst kein Wesen, ganz gleich welcher Natur ...“

...

Fidschl-Inseln, Südsee

Die Tür öffnete sich zischend, nachdem er den Zahlencode auf der Tastatur eingegeben hatte. Der Mann in den Mitteldreißigern betrat seine Kammer ohne Licht zu machen und tastete sich im Halbdunkeln bis zu seinem Computer vor. Er fuhr den Computer hoch, das matte Leuchten des Bildschirms erhellte den Raum. Draußen brandeten die Wellen an den idyllischen Sandstrand der Insel, den er so oft schon barfuß entlang gelaufen war, um den Sonnenuntergang zu betrachten und sich zu entspannen. Er beschloss, morgen einen Antrag auf einen Urlaubstag zu stellen, um mal wieder surfen gehen zu können. Ein Tag ohne Computer, Mailframes und Sicherheitsbestimmungen der Konzernleitung. Was nützte es einem, in der Südsee zu arbeiten, wenn man nicht hin und wieder die Vorzüge des Klimas und der Umgebung genoss. Der Mann warf noch einen schnellen Blick auf sein Surfbrett, das in einer Eckedes Raumes stand, und wandte sich dann wieder seinem Rechner zu. Wie jeden Abend öffnete er sein elektronisches Tagebuch, gab das Passwort ein und schrieb

seine Gedanken über den heutigen Tag nieder. Er tat dies jeden Tag, akribisch wie ein Bürokrat. Eine Marotte aus alten Zeiten. Das elektronische Piepen seiner Mailbox zeigte ihm an, dass er Post bekommen hatte. Er schloss das Tagebuch und öffnete die Mailbox.

Wieder eine falsch adressierte Mail, dachte er. Er las sie und blinzelte. Dann lächelte er. Er blickte sich kurz um, streckte sich und schaute auf die Uhr. Es war mitten in der Nacht. Dann löschte er die Mail, öffnete abermals das Tagebuch und schaute sich noch einmal den letzten Eintrag an, den er selber gerade verfasst hatte:

27.06.2062

„Grunwald hat mir heute in der Mittagspause berichtet, dass ihm sein Bekannter in Wilhelmshaven erzählt hat, dass sich der Vorstand dort heute mitten in der Nacht um 02.00 Uhr Ortszeit getroffen hat. „Dringlichkeitssitzung“ sagt er. Frage mich, was so dringend ist, dass sich die Chefetage mitten in der Nacht von Helgoland aufmacht, um in Wilhelmshaven zu tagen. Naja, wir werden vermutlich die letzten sein, die hier unten irgendetwas erfahren...“

„Der Vorstand trifft sich mitten in der Nacht in Jericho? Ist ja interessant...“

...

News-Net Financial News, 30/06/2062

Proteus A.G. Wie die Proteus AG heute bekannt gab, verstarb Vorstandsmitglied Christina Brambauer am morgen des heutigen Tages um 05:00 Uhr CET an den Folgen eines schweren Hirntumors in der Konzernzentrale auf Helgoland. Wie der Pressesprecher des Konzerns mitteilte, erlitt Frau Brambauer bei ihrem morgendlichen Sportprogramm in den Fitnessräumen des Konzerns einen Hirnschlag, der zu ihrem plötzlichen Tod führte. Trotz lebensrettender Sofortmaßnahmen kam für die stellvertretende Vorstandsvorsitzende jede Hilfe zu spät. Da Frau Brambauer keine Angehörigen hinterlässt, wird die Beerdigung in wenigen Tagen im Kreis der Konzernfamilie stattfinden. Vorstandsmitglied Rüd von der Lanen übernimmt bis auf weiteres den Posten des stellvertretenden Vorsitzenden. Der Sitz von Christina Brambauer bleibt vorerst vakant, bis ein geeigneter Nachfolger gefunden ist, so die Konzernleitung.

...

[Establish Satellite connection]

[Enable Alpha Protocol — log on to Proteus-Net]

Enter Code: ****

Mastercode accepted, verifying biometric signal — processing

Access granted

[Vanishing San appearing, forwarding to Jericho]

[Log on to Deep Blue Network]

Verifying brain pattern

Access granted

[Upload to conference]

[Establishing ASIST, rigged connection to host established]

[Isoblocks raised, maximum security reached]

[rerouting Meeting via Deep Blue Network]

[Autotranslator activated]

Der Mann hebt den Kopf. Er nickt den Anwesenden kurz zu.

Thaddäus: Willkommen Thomas. Du bist spät...

Thomas: Verzeiht, aber es gab noch etwas Geschäftliches zu erledigen.

Johannes lächelt:

Johannes: Aber doch hoffentlich nicht gegen uns? Sag, Thomas, ist es wahr...

Eine weibliche Stimme schneidet ihm das Wort ab.

Philippus: Das gehört nicht hierher. Wir scheinen damit vollzählig zu sein.

Alle Anwesenden blicken ans Ende des Konferenztisches, an dem eine Frau reglos in ihrem Stuhl verharrt.

Bartholomäus: Eben nicht, aber dass ist ja das Problem, nicht wahr?

Jakobus: Ich denke, wir können nun davon ausgehen, dass Petrus tatsächlich tot ist. Wäre er noch am Leben, hätte er uns eine Nachricht zukommen lassen. Inzwischen ist es sechs Tage her.

Bartholomäus: Ein Jammer.

Philippus: Mäßige deine Worte, Bartholomäus. Dein Sarkasmus ist fehl am Platz. Wir alle kennen deine Meinung über Petrus. Außerdem haben wir Wichtigeres zu diskutieren.

Thomas: Allerdings!

Johannes: Haben wir Informationen, warum der Antichrist die Hand gegen unseren Bruder erhoben hat?

Thaddäus: Unbekannt. Beide haben schon seit langer Zeit miteinander gerungen. Länger als jeder von uns in der Lage ist sich vorzustellen.

Jakobus: Aber warum gerade jetzt?

Johannes: Ich hatte deswegen vor einigen Tagen eine Unterredung mit dem Geist. Sie glaubt, es hat etwas mit der Tradition der Drachen zu tun, ist sich aber selbst nicht sicher. Möglicherweise etwas, das mit dem Ableben von Dunkelzahn in Verbindung steht.

Bartholomäus: Bedauerlich, dass wir es bisher unterlassen haben, einen der Unseren bei einem der Ihren einzuschleusen.

Philippus: Petrus hat uns immer davor gewarnt. Ihre Fähigkeiten gehen weit über unser Verständnis hinaus. Eine Aufdeckung wäre viel zu riskant. Wir würden nur ins Kreuzfeuer geraten.

Thomas: Dem stimme ich zu.

Thaddäus: Was du sagen wolltest, Johannes, ist, dass Petrus' Tod durch den Teufel nichts mit uns zu tun hatte. Dass es ein bedauerlicher Zufall ist?

Johannes: So scheint es zumindest.

Bartholomäus' Gesicht drückt deutlich Ärger aus. Seine rechte Hand ballt sich langsam zu einer Faust, dann saust sein Arm auf den Tisch herab.

Bartholomäus: Ein Zufall, der uns Kopf und Kragen kosten könnte! Das ist genau der Grund, warum ich Petrus nicht leiden konnte! Seine Art ist einfach nicht vertrauenswürdig. Diese gefährlichen Spiele der Drachen. Er hatte einfach die Hand in zu vielen anderen Töpfen, besonders in denen des Antichristen. Trau' niemals einem Drachen! Wir hätten diesen Ratschlag aus den Schatten mehr als alle anderen befolgen sollen.

Thaddäus: Beruhige dich, Bartholomäus. Ja, der Umgang mit ihnen ist nicht leicht. Aber Petrus war, wie du weißt, einer der Urheber unserer Bruderschaft. Sein Wissen war es, das uns ursprünglich dazu bewog, diese Vereinigung zu gründen. Ist es nicht sogar so, dass du am meisten von seiner Anwesenheit in unserer Gemeinschaft profitiert hast? All deine arkane Macht und Stellung verdankst du Petrus, ist es nicht so?

Bartholomäus: Ja, du brauchst mich nicht daran zu erinnern! Aber du glaubst doch nicht ehrlich, dass er es aus purer Freigiebigkeit getan hat. So etwas kennt ihre Art nicht. Er hat in uns doch nie etwas anderes als seine Vasallen gesehen.

Thaddäus: Das mag sein. Aber auch er wusste genau, dass er es nicht ohne uns machen konnte. Wir waren und sind voneinander abhängig.

Thomas: So wie es sein sollte.

Jakobus: Ja, aber unsere Abhängigkeit von Petrus ist durchaus größer gewesen, als wir alle bereit waren zuzugeben. Wir müssen sicherstellen, dass Petrus' Tod uns jetzt nicht das Genick bricht.



Thaddäus: Ich habe einen Blick auf die Gelder geworfen, die von uns umgeleitet werden. Derzeit scheint Petrus' Netzwerk noch zu funktionieren. Das Geld liegt sicher auf den Konten der AG.

Jakobus: Aber wir müssen sicherstellen, dass es auch in Zukunft so bleibt.

Philippus: Was schlägst du vor?

Jakobus: Eine Übernahme der Pharisäer. Gut vorbereitet, aber dann schnell, effizient und vernichtend.

Johannes: Eine feindliche Übernahme? Das ist nicht die Art wie wir normalerweise vorgehen, Jakobus.

Jakobus: Das weiß ich, aber uns läuft die Zeit davon. Wir können uns nicht so viel Zeit lassen, wie damals bei den Giftmischern oder im Moment bei den Nordländern. Es gibt noch keinen Erben für Petrus, aber es gab sicherlich einen Vasallen von dem er uns nichts erzählt hat.

Thaddäus: Ich muss Jakobus zustimmen, auch wenn ich die Gefahr nicht in einem Vasallen sehe, sondern eher im Antichristen selbst. Ihr wisst selbst, dass er einen großen Teil der Weltfinanz kontrolliert. Die Pharisäer wären für ihn ein lohnendes Ziel. Es darf auf keinen Fall passieren, dass der Konzern Teil seines Imperiums wird. Über kurz oder lang würde er hinter Petrus' Netzwerk kommen, und das können wir nicht erlauben!

Alle Anwesenden nickten.

Thomas: Ich sehe dieselbe Gefahr wie Thaddäus. Dunkelzahn-Bespiel hat uns gezeigt, dass ein Testament für Drachen nicht gerade üblich ist. Ich habe selbst einmal mit Petrus darüber gesprochen, damals. Er nannte es nur einen weiteren Beweis für die „Vernenschlichung“ des Großdrachens, etwas, was er wohl als Schwäche ansah. Ich denke also nicht, dass er so etwas wie ein Testament hinterlassen hat. Stellt sich die Frage, wer Anspruch auf seinen Besitz erhebt. Wenn ich nicht ganz irre, so bekommt nach Tradition der Drachen der Sieger stets den Hort des Getöteten. Umso mehr denke ich, wir sollten bald handeln. Zwar hat er noch keinen Anspruch auf die Pharisäer erhoben, aber wir sollten handeln, bevor es dazu kommt.

Johannes: Aber wir sollten uns nicht zu schnell zu irgendwelchen Aktionen verleiten lassen. Es gibt immer noch eine unbeantwortete Frage.

Bartholomäus: Und die wäre?

Johannes: Die Frage nach einem Erben? Wir wissen nicht viel über Petrus und seine Gefolgsleute. Petrus hat nie wirklich mit offenen Karten gespielt. Was ist zum Beispiel mit der Präsidentin der Pharisäer? In der Geschäftswelt sagt man, sie war die rechte Hand von Petrus. Gab es möglicherweise Eingeweihte in seinem Konzern, von denen wir nichts wissen? Ich will hier bei weitem nicht den Advokat Diaboli spielen, aber solche Leute sind eine Gefahr für uns.

Philippus: Allerdings könnten sie uns auch durchaus nützlich sein.

Thaddäus: Johannes hat recht. Diese Fragen müssen geklärt werden.

Jakobus: Nichtsdestotrotz müssen wir mit den Vorbereitungen für die Übernahme beginnen. Als Modus Operandi schlage ich vor, Personal aus den Schatten anzuheuern, um die Pharisäer massiv und vor allem an vielen Stellen gleichzeitig unter Druck zu setzen. Die Läufer sind entbehrlich, sollte eine dieser Operationen schief gehen, und sie können nicht zu uns zurückverfolgt werden. In der Zwischenzeit treffen wir unsere Vorbereitungen für die Übernahme in Frankfurt. Wir werden die Nordsee-Armee aktivieren und ausrüsten. Die Giftmischer sollen sich ebenfalls bereithalten, falls wir ihrer Unterstützung bedürfen. Zusätzlich zu den Schattenläufern schicken wir unsere Cherubim aus, um weitere Informationen zu sammeln.

Thomas: So sei es.

Johannes: So sei es.

Bartholomäus: So sei es.

Philippus: So sei es.

Thaddäus: Dann ist es beschlossene Sache.

Thomas: Kommen wir nun zu den anderen Themen ...

Rhein-Ruhr-Metroplex, ADL 27.06.2062

Gedankenverloren blickte er auf den Schirm, der den Datenstrom von und zum PLTG des Frankfurter Bankenvereins zeigte. Die Anzahl der Daten, die das Netz des Bankenvereins über das RTG empfing und schickte, waren in den letzten Tagen exponentiell angewachsen.

Meister Sun sagt: *Greife an, wenn der Gegner unvorbereitet ist, mache einen Schachzug, wenn er es am wenigsten erwartet.* Er fragte sich, ob Insektenstaaten sich genau so verhielten, wenn man ihnen ihre Königin wegnahm. Ziellos und vor allem planlos. Der alte Mann lächelte. „Es wird interessant sein, zu sehen, wie der Bankenverein sich ohne das Genie der Echse in unserem kleinen Spiel schlägt.“

„Freu dich nicht zu früh alter Mann, die neue Königin ist näher als du denkst.“ Der Alte Mann zuckte mit den Schultern. Dann blickte er auf einen zweiten Schirm, der ebenfalls Daten in einem RTG anzeigte. Keine besondere Datenbewegung, keinerlei Änderung im Datenstrom. Er zog die Stirn in Falten.

Meister Sun sagt: *Daher besteht die höchste Vollendung beim Aufstellen einer Armee darin, Formlosigkeit zu erlangen. Wenn du keine Form hast, kann auch die geheimste Spionage nichts herausfinden, und auch die größte Weisheit vermag keine Strategie zu ersinnen.* Zhang Yu hat ihn folgendermaßen kommentiert: *Bediene dich zuerst der Leere und Fülle, um den Gegner dazu zu veranlassen, eine spezifische Form anzunehmen, während du selbst ungründlich für ihn bleibst, und so letzten Endes Formlosigkeit verwirklichen kannst. Sobald du keine wahrnehmbare Form hast, hinterlässt du auch keine Spuren, denen man folgen könnte.*

Es steckte viel Weisheit in der Kunst des Krieges. Wieder hörte er die Stimme seines Gegenübers. „Geduld, alter Mann. Sie werden bald Gestalt annehmen.“ Er blickte auf die faltige Haut seiner Hände. Er war alt geworden. Und was viel schlimmer war: Er fühlte sich auch alt. Zorn stieg in ihm auf, wie immer, wenn sein Gegenüber ihn so schulmeisterlich behandelte.

„Geduld, Geduld, Geduld“, herrschte er ihn an. „Ihr könnt das mit Leichtigkeit sagen. Seit dreißig Jahren warte ich nun auf diese Gelegenheit. Mir läuft die Zeit davon. Es darf nicht misslingen!“ Das breite Lächeln seines Gegenübers ließ ihm das Blut in den Adern gefrieren. „Das wird es nicht, alter Mann. Wie Machiavelli sagt: *Denn die Menschen machen es wie gewisse kleine Raubvögel, die mit solcher Gier ihre Beute verfolgen, dass sie den großen Vogel nicht sehen, der über ihnen schwebt, um sie zu töten...*“

Frankfurt Metroplex, ADL 26.07.2062

Langsam hallten ihre Schritte die Korridore hinab, die zu den Privaträumen ihres Meisters führten. Unendliche Male war sie diese Gänge entlang geschritten, die sich kilometerweit unter dem Gelände des Bankenvereins in Frankfurt erstreckten. Und dennoch war es diesmal anders. Diesmal würde *Er* nicht auf sie warten. Endlos kam ihr diesmal der Weg vor, bis sie die große antike Tür erreichte, ein zweiflügeliges Tor in rot, auf dem auf jedem Flügel ein schwarzer Drache prangte. *Wie alt diese Tür sein mochte?* Sie hatte sich oft gefragt, ob Eres wohl gewesen war, den man auf der Tür verewigt hatte. Sie hatte ihm die Frage nie gestellt, und jetzt würde sie die Antwort nie erhalten. Erst jetzt konnte sie sich eingestehen, dass sie seine Anwesenheit sehr vermisste. Die stundenlangen Gespräche, ihr Training ... kaum jemand hatte ihn so gekannt, wie sie. Viele hatten ihn wegen seines Finanzgenies bewundert und noch mehr hatten ihn gefürchtet. Nicht nur Menschen, auch seine eigene Art. Er war einer der Ältesten von ihnen gewesen, hatte Äonen überlebt und jetzt war er tot. Getötet von seinem ärgsten Rivalen. Oft hatte er über ihre Feindschaft gesprochen und ihr dennoch nie den Grund dafür verraten. Vielleicht waren sie sich einfach zu ähnlich gewesen. Würde ihre Art so etwas wie Freundschaft kennen, hätten sie vielleicht Freunde sein können. Vermutlich hätte sie nichts auf der Welt auffallen können, wenn sie zusammengearbeitet hätten. So aber war ihnen nur Feindschaft geblieben. Sie glaubte, dass Nachtmeister für Lofwyr das gewesen war, was dessen eigener Bruder nie hätte sein können. Ein Bruder im Geiste. Dennoch hatte der Goldene letztendlich über den Schwarzen gesiegt. *Warum so plötzlich?* Das war die eine Frage, die sie sich seit seinem Tod vor fünf Tagen ständig stellte. Damals, als ihre Welt zusammengebrochen war. Nur widerwillig stiegen die Bilder in ihr auf. Lofwyr und Nachtmeister, wie sie sich gegenseitig umkreisten. Wie die zwei gigantischen Titanen aufeinander prallten. Dann der Raketenbeschuss. Alle glaubten, ihr Meister hatte Personal in den Schatten angeheuert, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Die Leute waren so einfach zu täuschen. Sie wusste, dass der Name desjenigen, der die Läufer angeheuert hatte, in Wirklichkeit Brackhaus gewesen war. Eine Finte des Goldenen für alle Zuschauer, um seinen finalen Zug vorzubereiten. Daher auch der Kampf in aller Öffentlichkeit. Zu spät hatte ihr Herr erkannt, dass dies nicht nur ein Duell um den Titel des Weisen gewesen war, den Nachtmeister Lofwyr streitig gemacht hatte. Aus irgendeinem Grund war der Goldene dazu bereit gewesen, sich diesmal die Hände selbst schmutzig zu machen. *Warum jetzt?* Nachtmeisters Todesschrei hallte ihr immer noch in den Ohren. Niemand würde diesen Augenblick vergessen, als ihre geistige Verbindung durchtrennt wurde und die Leere zurückließ, die sie immer noch fühlte. Sie blickte abermals auf die Tür, atmete tief ein und

betrat dann die Räume, die so groß waren, dass sich ein Mensch in ihnen verloren fühlen musste. Die Wände waren mit schlarlachrotem Stoff ausgekleidet, die gesamte Einrichtung erinnerte auf den ersten Blick eher an die Heimstatt eines Kriegsfürsten als an die eines Finanzjongleurs. Eine Vielzahl gedämpfter Lampen tauchten die Halle in ein Dämmerlicht. Vieles war Nachtmeister gewesen, aber sicherlich kein Krieger. Dunkelheit, Schatten, Hinterhalt und Täuschung, das waren die Waffen ihres Meisters gewesen. Lofwyr hatte ihn auf ein Terrain gelockt, wo er keine Vorteile auf seiner Seite hatte. Sie blickte auf eine japanische Darstellung eines Ninjas und eines Samurai, die sich gegenüberstanden. Ein treffender Vergleich. Als sie weiter in den Raum hineintrat, glitten die Schatten aus ihren zahlreichen Verstecken. Mit einer Handbewegung schickte sie die Wächter wieder zurück. Es wunderte sie nicht, dass sie auch nach seinem Tod noch Bestand hatten. Sie waren an diesen Ort gebunden und würden ewig hier verharren. Als sie den Parawan umrundete, hinter dem sich das Lager des Großen Drachen befand, fiel ihr Blick auf den riesigen Bildschirm, über den sich Nachtmeister über die Finanzmärkte informiert hatte. Sie ging zur Kontrollkonsole. Noch einmal hielt sie kurz inne. Sie fragte sich, ob es auch sein letzter Wille gewesen wäre. Wohl kaum ... Einen letzten Willen kannte ihre Art nicht. Nach Drachentradition gehörte der Hört dem Sieger. Aber es einfach dem Goldenen überlassen? Dafür hatte sie nicht all die Jahre geschuftet, um jetzt vor Saeder-Krupps Chef Männchen zu machen. Sie war Nachtmeisters Erbin! Nach seinem Tod gehörte all sein Besitz ihr. Sie würde ihm ein würdiger Erbe sein. Sie entfernte die Abdeckplatte der Konsole und befestigte dann die Verbindung zum Cyberterminal, dass sie mit sich trug. Dann nahm sie ihr Telefon heraus und wählte eine Nummer.

„*Habt ihr das Signal? Ich übersepie jetzt die Programme aus dem Cybeideck.*“ Sie entledigte sich langsam ihrer Kleidung, während sie den Deckern des Bankenvereins Anweisungen gab. Sie schaltete auf Freisprechen, wechselte ihre Gestalt und ließ sich auf Nachtmeisters Lager nieder. Sie lächelte. „*Sagt mir bescheid, wenn ihr den Zugangscode geknackt habt!*“

//Begin File//

von: Commander Andrew Talbot, Ares, Raumstation Icarus

an: CEO Damien Knight, Ares HQ, Detroit

Datum: 28.06.62

Betreff: Operation Echidna

Sir,

mit Bedauern muss ich Ihnen berichten, dass auch der zweite Versuch in die Proteus-Raumstation „Treffpunkt Raumhafen“ einzudringen, vermutlich fehlgeschlagen ist. Der Funkkontakt zu unserer Einheit brach vor drei Tagen um 0600 Detroit-Zeit ab, und wir haben seitdem kein Lebenszeichen von den Mitgliedern des Teams erhalten. Zwar können wir ihre Biosignale weiterhin empfangen, doch haben sie ihre Position über einen Zeitraum von 48 Stunden nicht verändert, so dass wir davon ausgehen können, dass die Einheit in Gefangenschaft geraten ist.

Ich setze Sie hiermit in Kenntnis, dass ich nicht bereit bin, das Leben weiterer meiner Leute auf Spiel zu setzen, um mehr über diese Station in Erfahrung zu bringen. Wie Ihnen bereits bekannt sein dürfte, vermisst Proteusbestimmte Bereiche seiner Station an andere europäische Konzerne wie Transys Neuronet, ECC Eurotronics oder die AG Chemie. Es sollte möglich sein, über diese Konzerne einen unserer Spezialisten dort einzuschleusen. Falls Sie dennoch eine weitere direkte Mission in Erwägung ziehen, schlage ich vor, Schattenläufer einzusetzen. Die sind entbehrlich.

//End File//

EINLEITUNG



„Werden Wind sät, wird den Sturm ernten.“

— Janus

Schockwellen ist eine Shadowrun-Kampagne, in deren Mittelpunkt die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der Proteus AG steht. Jener geheimnisumwitterte Konzern aus der Nordsee, um dessen kometengleichen Aufstieg sich seit seiner Gründung viele Geschichten und Gerüchte ranken.

Die Kampagne setzt da an, wo die *In Deutschland in den Schatten 2* beschriebenen Ereignisse enden: Mit dem Tod des großen Drachen Nachtmelster im Juni 2062.

Bereits das Verschwinden Dunkelzahns vor sechs Jahren lehrte die Sechste Welt, dass der Tod eines Großdrachen niemals ohne Folgen ist. Der ehemalige Chef des Frankfurter Bankenvereins macht dabei keine Ausnahme, so dass in Folge des Drachenkampfs eine Lawine von Ereignissen losgetreten wird, die zur Aufdeckung eines der größten Mysterien der modernen Konzernwelt führen werden. Vor allem aber wird die alles entscheidende Frage beantwortet werden: Was ist Proteus?

Die Ereignisse in *Schockwellen* werden die Spielercharaktere auf Shadowruns in die dunkelsten Straßenschluchten zweier deutscher Megaplexe, an die maleischen Strände der Südsee, tief unter die Fluten der toxischen Nordsee und noch viel, viel weiter führen, wobei es vor allem darum geht, die Stücke eines verzwickten Puzzles zu finden und zusammen zu setzen.

VORBEREITUNG DER ABENTEUER

Schockwellen wurde für *Shadowrun, Version 3 (SR3.01D)* entworfen, und alle Charakter- und Regelinformationen in diesem Kampagnenband beziehen sich auf diese dritte Edition der *Shadowrun*-Regeln. Der *Shadowrun-Spielleiterschirm 3.01D* wird als Hilfsmittel empfohlen, da er alle wichtigen Tabellen zum Nachschlagen enthält, und außerdem noch ein Buch mit detaillierten Informationen über die Fähigkeiten verschiedener erwachter Kreaturen.

Darüber hinaus empfehlen wir dem Spielleiter für diese Kampagne die folgenden Bücher:

- *Deutschland in den Schatten 2* enthält alles Wissenswerte über die Allianz deutscher Länder (ADL), ihre Geschichte, ihre Pläne und Schatten. Da ein großer Teil der Kampagne in der ADL spielt, empfiehlt es sich, sich in die entsprechenden Kapitel der Spielorte und den Hintergrund der ADL bis Mitte 2062 einzulesen.

- *Europa in den Schatten* enthält nicht nur ein Update der ADL bis Mitte 2063, es gibt dem Spielleiter auch alles Wissenswerte über die diversen europäischen Staaten und deren Schatten, europäische Konzerne, Politik und das organisierte Verbrechen an die Hand.

- *Drachen der 6. Welt* gewährt einen Einblick über einige der in dieser Kampagne vorkommenden Persönlichkeiten (Nachtmeister und Lofwyr) und liefert zudem den Hintergrund über Drakes, von denen einer in dieser Kampagne eine ganz spezielle Rolle spielt.

- Wie bekannt ist, pflegt Proteus seine Arkologien vor allem in verseuchten, für Menschen normalerweise lebensfeindlichen Umgebungen (Nordsee, SOX, Weltraum, Tiefsee) zu errichten. Der Quellenband *Niemandsland* enthält detaillierte Informationen zu eben solchen Gebieten und kann für das Leiten – insbesondere der beiden letzten Abenteuer der Kampagne – hilfreich sein.

Auch andere Bücher mit fortgeschrittenen *Shadowrun*-Regeln könnten sich als äußerst nützlich erweisen: *Mensch & Maschine 3.01D* (Cyberware, Bioware und andere Implantate), *Matrix* (Decker und Computer), *Schattenzauber 3.01D* (Magie), *Rigger 3.01D* (Fahrzeuge und Drohnen) sowie *Arsenal 2060* (Waffen und Ausrüstung). Diese Bücher sind hilfreich, aber nicht zwingend notwendig, um *Schockwellen* zu leiten.

ABENTEUERSTRUKTUR

Schockwellen besteht aus zehn Abenteuern, die miteinander verbunden und im Rahmen einer längeren *Shadowrun*-Kampagne verwendet werden sollten. Die Abenteuer folgen einer gradlinigen Handlung und setzen die Ereignisse basierend auf dem vorhergehenden Run fort. Jedes Abenteuer ist zudem mit den anderen im Rahmen der Gesamthandlung vernetzt. Die Kampagne beginnt mit scheinbar einfachen Aufträgen, die aber im Zuge der Geschichte stetig komplexer und schwieriger werden, und mit Fortschreiten der Kampagne den Runnern immer mehr Einsicht in die Hintergründe ihres Gegners – der Proteus AG – geben werden.

Im Gegensatz zu anderen veröffentlichten Kampagnen und Abenteuern, in denen die Runner von wechselnden Schmidts angeheuert werden, werden die Runner zu einem relativ frühen Zeitpunkt in *Schockwellen* wissentlich für nur einen Arbeitgeber tätig sein, nämlich den Frankfurter Bankenverein und deren Präsidentin Monika Stieler-Waffenschmidt.

Alle Abenteuer in diesem Buch sind gleich aufgebaut: Sie beginnen mit dem Abschnitt *Vor dem Shadowrun*. Dieser Abschnitt enthält die Hintergrundinformationen, eine Zusammenfassung der Handlung, eine Zeitleiste der Ereignisse und andere Informationen, die der Spielleiter benötigt, um das Abenteuer in Gang zu bringen.

Jedes Abenteuer endet mit einem Abschnitt, der *Wie geht es weiter?* genannt wird. Dieser enthält sämtliche Informationen, die notwendig sind, um das Abenteuer abzuschließen und offene Punkte zu klären. Er hat einige wichtige Unterpunkte:

- *Wie geht es weiter?* behandelt die möglichen Folgen des Abenteuers, Fragen der Spieler, künftige Entwicklungen, Ideen für weitere Runs und andere Punkte, die das Abenteuer abschließen (oder erklären, warum das Abenteuer zu diesem Zeitpunkt noch nicht endgültig abgeschlossen ist).

- *Vergabe von Karma* bietet Richtlinien für die Vergabe von Karma an die Spielercharaktere, basierend auf ihren Leistungen in dem Abenteuer.

- *Bearbeitung* fasst alle Informationen zusammen, die von den Spielercharakteren durch eigene Recherchen oder durch ihre Connections aufgedeckt werden können. Die Informationen sind so aufgearbeitet, dass der Spielleiter sie schnell nachschlagen kann.

- *Darsteller* enthält Beschreibungen, Hintergrundinformationen und Spielwerte der wichtigsten Nichtspielercharaktere, die in dem Abenteuer vorkommen.

SZENEN

Zwischen dem Anfang und dem Ende eines jeden Abenteuers liegen verschiedene Begegnungen und Szenen, von wichtigen Ereignissen in der Geschichte bis hin zu besonderen Orten, an denen sich die Spielercharaktere aufhalten. Diese Abschnitte werden Szenen genannt. Szenen fassenden wahrscheinlichen Verlauf einer Begegnung zusammen und enthalten darüber hinaus Hinweise, wie der Spielleiter mit unerwarteten Entwicklungen umgehen kann, zu denen es unweigerlich kommen wird. Jede Szene besteht aus den folgenden Unterabschnitten, die alle Informationen enthalten, die der Spielleiter zum Leiten benötigt.

- *Was ist los, Chummer?* bietet eine kurze Zusammenfassung der Handlung einer Szene und vermittelt dem Spielleiter in aller Kürze ein Gefühl für die jeweilige Szene.

- *Sag's ihnen ins Gesicht* sollte den Spielern in der Regel laut vorgelesen werden. Dieser Abschnitt beschreibt, was die Spieler am Beginn einer Szene erleben. Der Spielleiter kann die Beschreibung nach eigenem Ermessen verwenden und einbringen, um sie an die jeweilige Gruppe und die spezifischen Umstände anzupassen. Schließend ist damit zu rechnen, dass die Charaktere durch andere Umstände die Szene beginnen, als von der Beschreibung vorgegeben.

- *Atmosphäre* bietet dem Spielleiter Hinweise für die Atmosphäre und Stimmung sowie Einzelheiten zur Gestaltung einer Szene, damit er sie für die Spieler möglichst lebendig gestalten kann. Dieser Abschnitt weist den Spielleiter auch auf unerwartete Wendungen und mögliche Fallstricke hin, die von den Charakteren nicht entdeckt werden.

- *Hinter den Kulissen* enthält die meisten Informationen über die Szene. Dieser Abschnitt beschreibt für den Spielleiter, was die Nichtspielercharaktere machen, wie sie auf die Handlungen der Spielercharaktere reagieren und so weiter. Er enthält auch Hinweise zu dem Aufbau einer Szene, zu den Umweltbedingungen und anderen Eigenschaften des Ortes sowie Karten, Beschreibungen wichtiger Gegenstände etc.

- *Daumenschrauben* gibt dem Spielleiter Hinweise, wie er die Szene für erfahrene Spielercharaktere noch schwieriger gestalten kann und enthält weitere Tipps, wie er eine Szene aufpeppen kann.

- *Keine Panik* bietet Lösungsvorschläge für mögliche Probleme, mit denen der Spielleiter in einer Szene konfrontiert werden könnte. Auch wenn man unmöglich alle möglichen Handlungen der Spieler voraussehen kann, ist dieser Abschnitt dazu gedacht, mögliche Probleme vorherzusehen und bietet Vorschläge, wie man mit ihnen umgehen kann.

DIE ABENTEUER LEITEN

Die Aufgabe eines Spielleiters ähnelt mehr einer Kunst als einer Wissenschaft. Jeder Spielleiter bereitet sich auf seine eigene Weise auf ein Abenteuer vor. Folgen Sie also Ihrem eigenen persönlichen



Stil, wenn es darum geht, die Abenteuer in diesem Buch vorzubereiten und zu leiten. Tun Sie, was auch immer Sie für notwendig halten, um Ihren Spielern eine möglichst schöne *Shadowrun*-Kampagne zu bieten. Dieser Abschnitt enthält einige Hinweise zur Vorbereitung der Kampagne (oder anderer *Shadowrun*-Abenteuer), die sich dabei als hilfreich erweisen können.

ERSTER SCHRITT: DAS ABENTEUER LESEN

Lesen Sie das Abenteuer sorgfältig vom Anfang bis zum Ende durch. Bei einer Kampagne, die aus mehreren Abenteuern besteht, sollten Sie möglichst das ganze Buch lesen, bevor Sie mit dem ersten Abenteuer beginnen. Auf diese Weise erhalten Sie einen vollständigen Überblick über die gesamte Kampagne und erfahren, wie die Ereignisse in den einzelnen Abenteuern miteinander verbunden sind und schließlich zum großen Showdown führen. Verschaffen Sie sich ein Gefühl für die Gesamthandlung und über die Ereignisse in den einzelnen Abenteuern. Auf diese Weise werden Sie nicht von unerwarteten Wendungen überrascht und haben die Handlung jederzeit im Griff.

ZWEITER SCHRITT: DAS ABENTEUER ANPASSEN

Sobald Sie das Abenteuer gelesen haben, oder bereits während des Lesens, werden Sie vielleicht denken, dass bestimmte Teile der Kampagne nicht zu Ihrer persönlichen *Shadowrun*-Kampagne passen. Ändern Sie die Abenteuer nach eigenem Ermessen, damit Sie Ihnen und Ihren Spielern besser gefallen. Vergessen Sie dabei aber nicht, dass Änderungen in einem Abenteuer auch Auswirkungen auf spätere Abenteuer der Kampagne haben können. Achten Sie deshalb darauf, dass alle Änderungen in sich schlüssig sind und bedenken Sie stets die Auswirkungen von Änderungen auf spätere Abenteuer.

DRITTER SCHRITT: DIE CHARAKTERE KENNEN

Kopieren Sie die Charakterdatenblätter der Spielercharaktere, um wichtige Informationen schnell nachschlagen zu können. Fertigen Sie auch kurze Notizen über Ihre wichtigsten Fähigkeiten. Behalten Sie auch die besonderen Fähigkeiten im Hinterkopf, während Sie die Abenteuer lesen und vorbereiten. Wir haben zwar versucht, alle möglichen Handlungen der Spieler vorherzusehen, doch Sie kennen Ihre Charaktere und Spieler besser als wir, weshalb Sie mögliche Reaktionen im Laufe des Abenteuers besser vorhersehen und ihnen entsprechend besser begegnen können.

VIERTER SCHRITT: NOTIZEN MACHEN

Machen Sie Notizen, während Sie die Abenteuer lesen und vorbereiten, um später auf sie zurückgreifen zu können. Besonders nützlich sind Notizen über wichtige Handlungsstränge (um alle auf einen Blick zu haben), die Namen verschiedener Nichtspielercharaktere, mögliche Probleme, Situationen, in denen ein bestimmter Charakter besonders glänzen kann und ähnliche Informationen, die Ihnen dabei helfen, das Abenteuer fließend zu leiten. Notizen sollten Sie auch im Laufe eines Abenteuers machen, damit Sie wichtige Entwicklungen in der Handlung nicht vergessen und bei künftigen Abenteuern berücksichtigen können.

FÜNFTER SCHRITT: NUR KEINE PANIK!

Ein Spielleiter muss viele Dinge beachten. Spielleiter verlieren hin und wieder einmal den Faden oder machen einfach nur einen Fehler. Solche Dinge können passieren, doch Sie sollten sich nichts daraus machen. Niemand ist perfekt, und jeder macht einmal Fehler. Blei-

ben Sie gelassen und machen Sie dort weiter, wo Sie aufgehört haben. Ihre Spieler werden Verständnis dafür haben und solche Fehler schnell wieder vergessen, sobald es mit dem Abenteuer weitergeht.

ALLGEMEINE REGELN

Offizielle *Shadowrun*-Abenteuer verwenden die Regeln aus *Shadowrun, Version 3.01D (SR3.01D)* und verschiedener Quellenbücher. Standardregeln wie Erfolgsproben, die Regel der Eins und Sechs, Wahrnehmungsproben, Verhandlungsproben und andere alltägliche Spielmechaniken aus *SR3.01D* werden in diesem Buch nicht weiter erläutert.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Nichtspielercharaktere (NSCs) sind wesentlicher Bestandteil jedes Abenteuers. Sie sind das (meta)menschliche Element, mit dem sich die Spielercharaktere auseinandersetzen müssen. NSCs in diesem Buch werden in den Abschnitten *Darsteller* detailliert beschrieben.

Die NSCs in diesem Buch sollten es grundsätzlich mit einem durchschnittlichen Spielercharakter aufnehmen können, bedürfen allerdings vielleicht einer gewissen Modifikation, um zu Ihrer Kampagne zu passen. Dies gilt besonders für erfahrene und mächtigere Gruppen. Die Abenteuer und NSC-Beschreibungen bieten Hinweise für das Anpassen der NSCs an die Fähigkeiten der Spielercharaktere in Ihrer Kampagne. Bedenken Sie die jeweiligen Fähigkeiten der Spielercharaktere, wenn Sie die NSCs in diesem Buch einschätzen und modifizieren Sie die Werte entsprechend.

Alle NSCs verfügen über Kampapools (*SR3.01D*, S. 246) und Professionaltätstufen (*SR3.01D*, S. 248), die der Spielleiter an die Stärke der Spielercharaktere anpassen kann. Sollte dies nicht genügen, kann der Spielleiter mit Hilfe der Regeln für die Erschaffung von Top-Runnern (*SR Komp 3.01D*, S. 84) das allgemeine Niveau der NSCs mit dem der Gruppe vergleichen und anschließend entsprechend anpassen.

HINTERGRUND DER KAMPAGNE

Die Hintergründe für *Schockwellen* existieren bereits seit Etablierung einer eigenen deutschen Storyline und wurden von diversen Autoren über die Jahre in verschiedenen Publikationen (*Deutschland in den Schatten 1&2*, *Chrom & Dixon*, *Walzer*, *Punks & Schwarzes ICE*, *Wunderwelten-Rollenspielmagazin*, *Mephlo-Sto-Rollenspielmagazin*, *„Deutschland in den Schatten“-Roman-Trilogie*) vorangetrieben und weiterentwickelt und auch von amerikanischer Seite vielfach aufgegriffen (*Target: Smuggler-Havens*, *Corporate Punishment*, *Niemandsland*, *Im Schweif des Kometen*). Die Welchen für den Drachenkampf, mit dem eine Transformation des ewig wandelbaren Konzerns eingeleitet wird, wurde daher auch schon vor vielen Jahren gestellt und reichen zu Nachtmelsters persönlichem Eingreifen in eine Auseinandersetzung zwischen Proteus und der AGC vor Helgoland vor sechs Jahren zurück.

DIE KAMPAGNE

Wir haben uns dafür entschieden, an dieser Stelle keine detaillierte Zusammenfassung der Ereignisse der Kampagne zu geben, um Ihnen, lieber Spielleiter, beim ersten Lesen des Buches die Gelegenheit zu geben, die Hintergründe um Proteus durch die Kapitel nach und nach selbst zu erleben. Ein Eindruck, den Sie sicher verwenden können, wenn Sie die Kampagne später leiten und dann Ihren Spielern diese Impression vermitteln wollen. Eine Zusammenfassung der

Ereignisse inklusive einer Zeitleiste befindet sich im Abschlusskapitel *Proteus – Die volle Wahrheit*, das auch alle wichtigen Informationen zur alten und zur neuen Proteus AG enthält und den gesamten Proteus-Hintergrund (inklusive der wichtigsten Informationen aus früheren Publikationen) aufgreift.

An dieser Stelle sei nur der Handlungsablauf zur Übersicht kurz skizziert:

Nach dem Tod des Großen Drachen Nachtmeister kommt es zu einem Übernahmeversuch des Frankfurter Bankenvereins (FBV) durch die Proteus AG. Um die Art und Weise, mit der diese feindliche Übernahme seitens Proteus geführt wird, dreht sich *Wetterleuchten*, welches ein Konzernprofil des FBV und eine Reihe von Runvor schlägen enthält.

In *Ein Sturm zieht auf* macht die Proteus AG Nägel mit Köpfen, zumindest versucht sie es. Doch die Entführung von Monika Stüeler-Waffenschmidt gestaltet sich schwieriger als gedacht, denn die neue Chefin des Bankenvereins ist mehr, als auf den ersten Blick zu erkennen ist.

Die Söhne Lokis führt die Runner in den hohen Norden Europas, in die Skandinavische Union. Doch der eigentlich einfache und geradlinige Sabotageauftrag bringt mehr ans Tageslicht, als man vermutet hätte und wird Proteus einen neuen Gegner beschern. Das wird dem Bankenverein die nötige Luft verschaffen, um sich gegen Proteus zur Wehr zu setzen. Die Runner geraten so in ein gefährliches Spiel zweier Konzerngiganten. Doch das ist erst der Anfang ...

Von nun an gilt es Informationen über den mysteriösen Konzern aus der Nordsee aufzutreiben. In *Die Loge* geht es darum, einen Maulwurf aus Berlin herauszuholen, der über eines der Puzzleteile verfügt. Doch warum wird er von der AG Chemie und nicht von Proteus verfolgt?

Die Daten des Maulwurfs bringen die Runner und den FBV auf eine neue Spur, die sie in *Frankfurt Offline* in die virtuellen Schatten der ADL führen wird. Sie werden auf den Spuren des Sandmanns wandeln, der sein Leben der Vernichtung des Konzerns gewidmet hatte und dafür einen hohen Preis bezahlen musste, und so das Schicksal des Frankfurter Schattenlandknötens besiegeln.

Das Sandmann-File bringt die Runner auf die Spur eines Waffen-gefährten des Sandmanns, der *Das zweite Gesicht* haben soll, aber die Runner werden feststellen, dass der Weg zu ihm mit Rätselein gepflastert ist. Doch winken zur Belohnung ein paar vernünftige Tage an den idyllischen Stränden der Südsee, bevor es die Runner in *Puppenspieler* ins regnerische Europaft in den Niederlanden verschlägt, um ein Mitglied des Proteus-Vorstand zu entführen. In dem mehr steckt, als es den Anschein hat.

Nach soviel Aufregung wird den Runnern in *Goldammers Erbe* einige Tage der Ruhe in der Schweizer Interdiktionszone in den Alpen gegönnt, in denen sie mehr über die Vergangenheit von Proteus erfahren werden (was zukunftsweisend sein wird), bevor in *Götterdämmerung* alles von ihnen abverlangt wird. Ein von Thorshämmern zerstörter Arkoblock, nicht erlaubte Genexperimente und die giftige Nordsee bedeuten eine fulminante Mischung. Doch trotz all dem müssen die Runner in *Evolution* über sich hinauswachsen, um Proteus und seinen Gründern die Stirn zu bieten und um den Konzern für immer zu verändern. Zum Guten oder zum Schlechten, das bleibt abzuwarten ...

DIE KAMPAGNE LEITEN

Schockwellen ist als eine Reihe von aufeinander folgenden Abenteuer ausgelegt, die schließlich zum großen Showdown führen, in dem das Schicksal der Proteus AG besiegelt werden wird. Dass es vor allem darum geht, den Spielern durch die Kampagne hindurch einen Einblick in die komplexe Vergangenheit und Struktur des Konzerns aus der Nordsee zu gewähren, ist für eine – wie wir sie nennen – „offene Informationspolitik“ immens von Bedeutung. Während der einzelnen Runs und auf der Suche nach der ultimativen Wahrheit werden die Runner vielfach Fragmente – besagte Puzzleteile – von und über Proteus in die Hände bekommen. Da es platztechnisch ein Ding der Unmöglichkeit ist, den Spielern diese *Einblicke* in Form von stimmungsvollen, seltenlangen Handouts zu präsentieren, obliegt es dem Spilleiter diese in dem jeweiligen *Hintergrund* des Runs bzw. im Abschlusskapitel präsentierten Informationen seinen Spielern über selbstgestellte Handouts oder NSCs zu vermitteln.

Runner aus dem Ausland

Grundsätzlich ist *Schockwellen* natürlich für Runner aus der ADL bzw. aus dem europäischen Raum angedacht, doch auch der Einsatz von Runnern aus Übersee sollte kein Problem darstellen. Gerade in *Wetterleuchten*, wo Proteus die Runner gegen den Bankenverein schickt, ist es natürlich möglich, dass die Schmidts des Konzerns Personal von Übersee anheuern. Und wenn die Runner erst einmal in und nach *Ein Sturm zieht auf* in die Vorgänge verstrickt sind, gibt es für sie keinen Weg mehr, sich aus der Affäre zu ziehen, denn Proteus' Arm reicht weit. Natürlich kann es umso interessanter sein, die Kampagne aus der Sicht eines amerikanischen bzw. ausländischen Runners zu erleben, da sich die Runner erst einmal in der fremden Umgebung und den fremden Schatten zurechtfinden müssen.

WETTERLEUCHTEN



Eine Bemerkung vorab

Dieses Kapitel und damit die Schockwellen-Kampagne beginnt dort, wo Deutschland in den Schatten 2 endete: Bei dem so genannten *Dragon Dogfight*, der am 21.6.2062 im Himmel über Frankfurt zwischen den beiden Großen Drachen Lofwyv und Nachtmeister stattfand. Er endete damit, dass Nachtmeister, seines Zeichens Finanzexperte und inoffizieller Inhaber des Frankfurter Bankenvereins (FBV), durch die Hand oder besser die Klaue des Herrn von Saeder-Krupp (*Deutschland in den Schatten* 2, S. 341) getötet wurde. Dieser Teil der Kampagne wird sich bis Ende Dezember 2062 hinziehen und sich vornehmlich damit beschäftigen, dass die Proteus AG Runner in den Schatten anheuert, um den Bankenverein für eine feindliche Übernahme „sturmreif zu schießen“. Erst im Dezember wird sich die Situation im derzeit kopflosen Bankenverein so verändert haben, dass Proteus einen anderen Weg wählt, um sich dem Bankenverein zu nähern (siehe unten und *Ein Sturm zieht auf*).

Da es den Rahmen dieses Buches sprengen würde, allein unter dieser weitreichenden Thematik eine Serie von kleineren Runs detailliert zu schildern, besteht das Kapitel aus einem Konzernprofil des Frankfurter Bankenvereins, das der Spielleiter für die Ausarbeitung eigener Runs benutzen kann, sowie aus einigen beispielhaften Aufhängern für Runs um den Übernahmever Versuch durch Proteus.

HINTERGRUND

Nachtmeisters Tod hat nicht nur Auswirkungen auf den Bankenverein, sondern betrifft auch unmittelbar die geheimnisumwobene Proteus AG, die ihre gesamten Finanztransaktionen über den FBV und Nachtmeister abwickelt. Die genauen Zusammenhänge dieser „Zusammenarbeit“ sollte der Spielleiter bitte dem Kapitel *Proteus – Die ganze Wahrheit* entnehmen

An diesem Punkt der Kampagne reicht es aus, wenn der Spielleiter weiß, dass die Proteus AG die Notwendigkeit sieht, den Frankfurter Bankenverein (den man bei Proteus als „Pharisäer“ bezeichnet) zu übernehmen, ohne dass jemand davon erfährt (*Prolog*). Dies geht am günstigsten, wenn die Aktien des FBV möglichst weit unten im Keller sind, also muss Proteus alles Notwendige tun, um dies zu erreichen. Gleichzeitig muss aber der Übernahmeversuch möglichst lange geheim gehalten werden, da ansonsten die Kurse automatisch wieder steigen würden. Aus diesem Grund wird eine ganze Serie von Schattenoperationen gestartet, die dafür sorgen sollen, dass der FBV in der kommenden Zeit eine Menge „Pech“ hat. Der Bankenverein bietet auf der physischen Ebene nur ein schwer angreifbares Ziel, da fast alle seiner Aktivitäten sich im virtuellen Raum der Matrix abspielen. Verwundbar ist er vor allem dann, wenn die Versicherungssparte mehr Geld auszahlen muss, wenn sein guter Ruf leidet oder wenn die Unternehmen, an denen er beteiligt ist, Verluste erleiden oder diese zumindest befürchten müssen. Außerdem gilt es noch eine Sache zu klären: Nach dem Tod Nachtmeisters sind dessen Aktien sozusagen ohne Eigentümer, da ein Erbe „offiziell“ nicht bekannt ist. Proteus muss also schnellstmöglich dafür sorgen, dass die Aktien wieder einen Eigentümer finden, damit dieser die Aktien überhaupt verkaufen kann. Dafür muss Proteus herausfinden, was mit den Aktien passiert.

Nachtmeister kontrollierte sein Unternehmen durch ein Geflecht von Treuhändern, Schein- und Briefkastenfirmen, die direkt oder indirekt von ihm Anweisungen erhielten. Monika Stüeler-Waffenschmidt (Beschreibung siehe *Ein Sturm zieht auf*) – selbst ein Konzernhafter Güte – erfasst schnell, in welcher Lage der FBV ist. Allerdings geht sie davon aus, dass die Übernahme durch Saeder-Krupp erfolgen soll, was unter anderem erklärt, warum Proteus zunächst unentdeckt bleibt. Da sie in viele der Geschäfte Nachtmeisters eingeweiht war, hat sie einen unschätzbaren Vorteil bei der Übernahme der Kontrolle über die Aktien: Sie weiß, wosie suchen muss (siehe *Prolog*). Aber innerhalb des Bankenvereins gibt es eine ganze Reihe von weiteren Managern, die in dem Tod Nachtmeisters ihre große Chance sehen, das Ruder zu übernehmen.

DIE ABENTEUER LEITEN

Wenn eine Firma eine andere übernehmen möchte, muss sie diese genau kennen. Sie muss wissen, wie und womit diese ihr Geld verdient, wer die Entscheidungsträger sind und wo die Schwachpunkte liegen. Nachfolgend findet der Spielleiter daher nähere Informationen zum Frankfurter Bankenverein, die ihm ermöglichen sollen, einige spannende Runden um die beabsichtigte Übernahme zu entwickeln. Ergänzend seien ihm noch die Quellenbücher *Corporate Download* und *Megakons* ans Herz gelegt, in denen weitere hilfreiche Informationen zu Konzernen und deren Mittel, Auseinandersetzungen zu führen, zu finden sind.

DER FRANKFURTER BANKENVEREIN

Der Frankfurter Bankenverein ist hauptsächlich auf den Gebieten der Finanzdienstleistungen, der Versicherungen und der Beteiligungen an anderen Unternehmen tätig. Weltweit gesehen ist der FBV als AA-Konzern ein mittlerer bis großer Fisch. In der ADL ist der FBV allerdings eine Macht, die den allermeisten Konzernen zumindest die Stirn bieten kann, mindestens ein Mandat im Aufsichtsrat oder Vorstand hat oder sogar an diesen beteiligt ist.

Der FBV entstand aus einem Zusammenschluss der Deutschen Bank und der DG Bank schon im Jahr 2003. Nach einer Phase der Konsolidierung nutzte die Bank die laxen Wirtschaftsgesetzgebung

DER FRANKFURTER BANKENVEREIN

Zentrale: Groß-Frankfurt, ADL

Präsidentin/CEO: Monika Stüeler-Waffenschmidt

Firmenstatus: Aktiengesellschaft, Frankfurter Bankenverein Holding AG

Vorstandsvorsitzender: Leon Fischer

Hauptanteilselgner:

Monika Stüeler-Waffenschmidt 86,3 % (ab Dez. 2062)

Wichtige Tochterunternehmen:

Banken: Deutsche Bank AG, DG Bank, Bankers Trust, Deutsche Credit S.A., Development Bank of China, European Transaction Bank, Islamic Cooperative Development Bank

Versicherungen: Allianz Versicherungsverbund AG, Münchener Rück Versicherungs AG, United Nile Insurance Company

Finanzdienstleistungen: Hannoveraner Allgemeine Finanzdienstleister, Attila Finance S.A., Wiesbadener Investment Fonds, Emirats und Sudan Investment Group

Anderes: SecureNET, Heidelberger, Industriebeteiligungen GmbH, Wiesbadener Leasing und Immobilien AG, Schreiber, Kimoto, Pünder & Partner Rechtsanwalts- und Steuerberater-GmbH, Foreign & Colonial Eurotrust PLC

der Militärregierung zur Übernahme diverser Privatbanken und wurde so zum führenden Bankenverbund der ADL. Und wie Banken nun einmal so sind: Der Einfluss erstreckte sich in alle (und nicht nur wirtschaftliche) Bereiche der ADL und Europas und zum Teil auch noch darüber hinaus.

Nach dem Erwachen des Großen Drachen Nachtmeister im Jahr 2011 übernahm dieser in Gestalt des Bankiers Dr. Gideon Schreiber zuerst einige Finanzunternehmen und Kleinzellen. 2035–2038 riss er schließlich den Bankenverein an sich und vergrößerte dessen Ausmaß und Einfluss über die folgenden Jahre gewaltig.

2052 übernahm die jetzige Präsidentin des FBV, Frau Monika Stüeler-Waffenschmidt im Alter von nur 30 Jahren die Leitung des Finanzimperiums. Die zunächst spöttischen Stimmen verstummten schnell, denn durch eine Reihe von Übernahmen und Transaktionen sicherte sich der FBV die Mehrheit an zwei seiner prominentesten Aktionäre, der Allianz Versicherungs AG und die Münchner Rück Versicherungs AG sowie an weiteren Versicherungsunternehmen. Gleichzeitig wurde das internationale Engagement, insbesondere in Europa, wesentlich verstärkt.

Heute ist der Bankenverein ein Allrounder in Sachen Finanzen und Versicherungen und sichtlich der Branchenprimus in den ADL. Europaweit gehört er zu den Top-Playern.

Mehr Informationen zu europäischen Unternehmen und zu der Beteiligung des Bankenvereins in der europäischen Politik, Wirtschaft und der *New European Economic Community (NEEC)* finden Sie im Quellenbuch *Europa in den Schatten*.

TÄTIGKEITSFELDER DES FBV

Das unmittelbare Interesse des FBV gilt natürlich der Finanzwelt und allem, wasso dazugehört. Mittelbar – durch die Beteiligungen – ist ihm aber die gesamte Wirtschaft und ihr Wohlergehen wichtig. Und da eine Bank nun einmal primär ein Dienstleister ist, ist das Erscheinungsbild in der Öffentlichkeit eine ganz eigene Ressource für sich...

Das eigentliche Bankgeschäft

Eines von drei Hauptgeschäftsfeldern des FBV ist das Bankgeschäft. Dort wird im Konzernverbund alles angeboten, was man sich nur denken kann: Von der Kontoführung über die Vergabe von Krediten an Privateute, Firmenkunden und Staaten, über die Finanzierung von Anschaffungen und Geschäften bis hin zur Beratung, was man mit Geld machen soll, das man noch übrig hat.

Dabei ist eine Bank eigentlich nur eine gigantische Geldverwaltungs- und -verteilungsmaschine, die sich letztlich für jeden Hand-schlag bezahlen lässt. Aber Banken bekommen auch einen hervor-ragenden Einblick in die Tätigkeiten und Absichten ihrer Kunden. Sie wissen, wer was kauft, wer was verkauft, wer wen bezahlt, wer für wen und mit wem arbeitet, wie die finanziellen Ressourcen aus-sehen. Und wenn man erst mal bei einer Bank in der Kreide steht, bestimmt sie sogar mit, was man mit seinem Geld anstellt. Aus diesem Grund ist für die Banken ihr guter Ruf unglaublich wichtig.

Dabei wissen die Banken auch, dass jeder Kredit das Risiko mit sich bringt, nicht zurückgezahlt zu werden. Zwar versuchen sie nach Kräften, sich für jedes Risiko Sicherheiten zu besorgen. Aber gerade bei Firmen macht dies nur begrenzt Sinn, da ihnen sonst jeglicher Handlungsspielraum genommen würde. Wenn also eine Firma in eine finanzielle Schieflage gerät, steht die Hausbank häufig vor der Entscheidung, weitere Kredite zu gewähren und zu hoffen, dass sich die Firma wieder beraupelt, oder den Verlust der Kreditsummen zu beklagen.

Die Verluste aus Kreditforderungen sichern die Banken zwar nach Kräften ab, indem sie Rücklagen hierfür bilden. Da steckt aber letztl-ich die Erwartung hinter, dass immer nur ein bestimmter Teil der Kunden zahlungsunfähig wird. Werden mehr Kunden als vorgese-hen zahlungsunfähig, muss die Bank dies mit eigenen Geldern aus-gleichen, die dann für andere Zwecke nicht mehr zur Verfügung stehen.

Versicherungen

Das zweite Hauptgeschäftsfeld des FBV sind Versicherungen. Diese leben –salopp gesagt– davon, dass ihre Kunden sie dafür bezahlen, dass sie gegen Schäden abgesichert werden, die dann im Normal-fall nicht eintreten. Und natürlich davon, dass die eingenommenen Gelder gewinnbringend angelegt werden, doch dazu im folgenden Abschnitt mehr.

Versicherungen können nur in größeren Mengen verkauft werden, wenn den Kunden das Risiko vermittelt werden kann: das Risiko des Alters und des Todes, von Krankheit und Arbeitsunfähigkeit, von Gebäudebränden, von Unfällen und Rechtsstreitigkeiten. Kurz ge-sagt: Versicherungen sind das Geschäft mit der Angst und dem Sicherheitsbedürfnis der Kunden. Da sich die meisten Kunden in diesem Markt stark an dem Ruf einer Versicherung orientieren, sind auch hier Marketing und der gute Name alles.

Ähnlich wie bei den Banken erwarten die Versicherungen nur bei einem bestimmten Teil ihrer Kunden, dass sie die Versicherungen auszahlen müssen. Auch hier ist ein Weg zur Destabilisierung, für vermehrte Schäden zu sorgen. Zwar gibt es da die so genannten Rückversicherungen, aber auch diese gehören zu einem guten Teil zum Bankenverein ...

Beteiligungen und Investments

Banken und Versicherungen sind Firmen, die durch ihre ganz nor-male Tätigkeit enorme Geldmengen einnehmen. Ein Teil der Gelder geht in die oben schon angesprochene sogenannte Risikovorsorge, ein weiterer Teil wird benötigt, um die Kosten der Bank zu decken, ein dritter Teil wird wieder verliehen (gegen ordentliche Zinsen,

versteht sich) oder an die Aktionäre ausgeschüttet. Aber selbst dann bleiben noch Gelder über, die man gewinnbringend anlegen kann. Genau da ist man am Punkt des so genannten Investmentban-kings. Kurz gesagt geht es dabei darum, Geld in den Wirtschafts-kreislauf zu pumpen, um dafür mittelbar Gewinne in Form von Fir-menbeteiligungen, Aktiengewinnen, Verkaufserlösen und ähnlichem einzustreichen. Der Unterschied zum Kreditgeschäft ist dabei, dass sich der FBV hier unmittelbar am unternehmerischen Risiko betei-ligt, dafür aber meist auch einen unmittelbaren Einfluss auf die Un-ternehmen erhält.

Der FBV hat selbst Beteiligungen an: Der AG Chemie mit 11 %, EMCzu 11 %, IFMU zu 21 %, Ruhrmetall zu 21 % und an der Deut-schen Treuhand zu 22 %. Näheres zu diesen Firmen findet der Spiel-leiter im *Deutschland in den Schatten 2* auf Seite 287. Über firmen-eigene Fonds und Beteiligungsgesellschaften werden weitere An-teile an diesen, und an vielen anderen in- und ausländischen Firmen aller Couleure, gehalten.

Dies ist der Firmenbereich, in dem in den letzten 10 Jahren die mit Abstand größten Gewinne erzielt wurden, mal ganz abgese-hen davon, dass in dieser Zeit unter anderem 12 Banken und 16 Ver-sicherungen in den Konzern integriert werden konnten.

Tatsächlich sind die in- und ausländischen Beteiligungen eine der großen Unbekannten bei der Bewertung des FBV, da niemand genau sagen kann, wie werthaltig diese sind. Festzuhalten ist, dass ent-sprechende Beteiligungen in sämtlichen Segmenten der Wirtschaft zu finden sind.

Für den Spieler bedeutet das vor allem, dass er weltweit Runs gegen nahezu beliebige Firmen leiten kann, solange die Firmen nicht ausdrücklich zu einem anderen Konzern gehören oder tatsächlich selbständig sind. Er kann davon ausgehen, dass der FBV Niederlas-sungen oder Partner in allen Bereichen der Welt hat. Vielleicht eine Gelegenheit, alte Bekannte wieder zu treffen?

WEITERE TOCHTERGESELLSCHAFTEN UND INSTITUTIONEN

Es gibt noch ein paar Unternehmen im Verbund, die ein wenig außen vorstehen:

Allgemeine Wirtschaftsdatenbank & Infoservice GmbH (AWI)

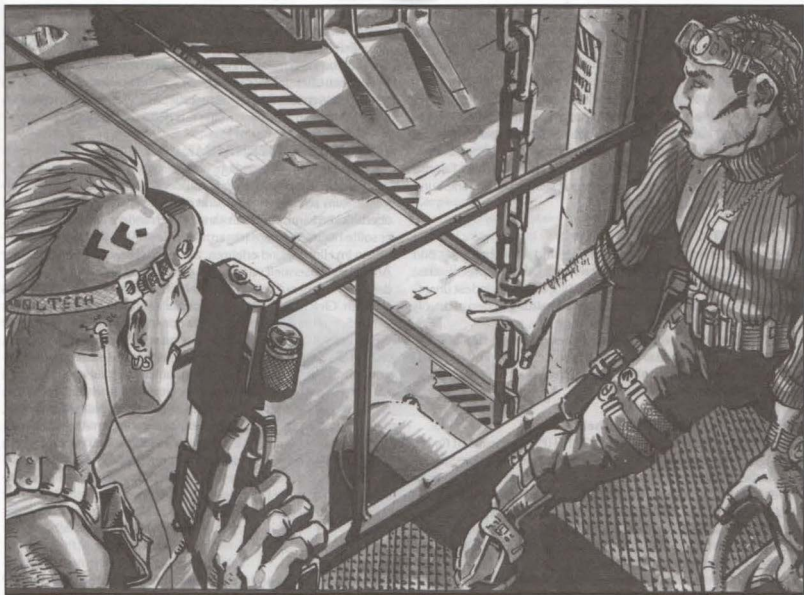
In der AWI mit Sitz in Frankfurt und Filialen in allen wichtigen Städ-ten der Welt sammelt der FBV all sein Wissen über seine Kunden und deren Geschäftspartner. Gegen gutes Geld kann man dort nahezu sämtliche Informationen über Firmen und Privateute bekommen, die ein Finanzkonzern herausgeben darf. Weniger bekannt ist, dass diese Firma auch aktiv Nachforschungen anstellen lässt und damit der Informationsdienst des FBV ist.

Frankfurter Immobilien Holding & Verwaltung AG (FIHV)

Es liegt in der Natur der Sache, dass sich bei dem FBV eine Menge Immobilien und Grundstücke ansammeln. Für die entsprechende Verwaltung und Verwertung (sofern dies nicht über die Deutsche Treuhand ÖAG erfolgen muss) gibt es ebenfalls einen eigenen Kon-zerbereich, der unter FIHV mit Sitz in Frankfurt gebündelt ist.

Allgemeine Stiftungsverwaltung GmbH

Jeder Konzern, der sich positiv in der Öffentlichkeit präsentieren will, fördert Sport, Kunst, Kultur und Wissenschaft und dies mög-lichst öffentlichkeitswirksam. Als einige Möglichkeiten seien hier vor allem Stiftungen und Sponsoring genannt. Die zentrale Steue-rung dieser Aktivitäten liegt bei der Allgemeinen Stiftungsverwal-tung GmbH in Frankfurt.



Alfred Herrhausen Stiftung für politische Bildung

Interessant ist auch die Alfred Herrhausen Stiftung für politische Bildung in Hannover, die so etwas wie die institutionalisierte Lobby des Frankfurter Bankenvereins ist und sowohl nationale als auch internationale politische Kontakte ersten Ranges pflegt.

Internationales Institut der Wirtschaft

Ebenfalls in Frankfurt ist das Internationale Institut der Wirtschaft angesiedelt. Dieses beschäftigt sich ausschließlich mit der Erstellung von Wirtschaftsprognosen (die dann wiederum die Basis für die Finanzplanung des FBV sind) und ist international anerkannt.

Verleinte Versicherungsschaden Management AG (VVM)

Die Versicherungen des FBV versichern (fast) alles und haben naturgemäß auch mit einer Reihe von Schäden zu tun, die durch illegale Tätigkeiten wie Diebstahl, Sabotage und Versicherungsbetrug entstanden sind. Dabei ist es oftmals günstiger, eigene Nachforschungen anzustellen oder verloren gegangene Gegenstände wiederzubeschaffen, als die Versicherungssummen auszusuchen. Diese Tätigkeiten obliegen innerhalb des FBV der VVM, der man auch gute Kontakte in die Schatten nachsagt.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN DES FBV

Natürlich besteht der Bankenverein nicht nur aus Tochtergesellschaften, sondern vor allem aus Menschen, die die Geschicke des Finanzgiganten lenken. Einige der wichtigsten Persönlichkeiten des FBV sind an dieser Stelle kurz beschrieben:

Monika Stüeler-Waffenschmidt

Die junge Präsidentin des Bankenvereins wird im kommenden Kapitel *Ein Sturm zieht auf* unter *Darsteller* detailliert beschrieben.

Clemente Ferrelra-Lobos

Der 68-jährige gebürtige Spanier ist ein ausgewiesener Fachmann für Kapitaleinlagen und seit 2058 Vorstandsvorsitzender des Allianz-Versicherungsverbundes. Auch nach der Übernahme 2053 durch den FBV hält er persönlich Anteile daran, die ihm garantieren, dass er seine Position behalten wird. Ihm werden gute Kontakte zur europäischen Industrie und Finanzwelt nachgesagt und der Ehrgeiz, Monika Stüeler-Waffenschmidt als Präsidentin der Gesamtholding des Bankenvereins abzulösen.

Manfred Freiherr zu Siedenstern

„Der Freiherr“, wie man den 54-jährigen Junggesellen aus Passion in Frankfurter Bankkreisen gerne nennt, ist seit 2057 Aufsichtsratsvorsitzender der Deutschen Bank AG und Aufsichtsratsmitglied in einer ganzen Reihe von Unternehmen, die zum FBV gehören. Er gilt als der vielleicht treueste Gefolgsmann von Monika Stüeler-Waffenschmidt, die ihn auch auf seine derzeitige Position berief.

Dieter Steln-Fontaine

Der 63-jährige Diplommathematiker gilt als vorsichtiger Taktiker, kühler Rechner und absolut humorlos. Als der oberste Rechnungsprüfer der FBV Holding AG ist er wie niemand anderes über die



genaue finanzielle Situation der Unternehmensgruppe informiert und wird seine Zahlen ungerührt und schonungslos jedem mitteilen, der das Unternehmen führt.

Léon Fischer

Der inzwischen 79-jährige gelernte Jurist und Diplomat ist der Vorsitzende der Alfred Herrhausen Stiftung für politische Bildung in Hannover und damit der oberste Lobbyist des Bankenvereins. Er war es auch, der Monika Stüeler-Waffenschmidt Dr. Gideon Schreiber (alias Nachtmeister) aufgrund ihrer wirtschaftlichen Talente vorstellte, die auch heute noch gerne auf seinen besonnenen und auf Ausgleich bedachten Rat hört.

SICHERHEIT

Feuergefechte und geschädigte Kunden sind schlecht für das Bild eines freundlichen und distinguierten Kons. Dementsprechend ist die Sicherheit des FBV vor allem unauffällig oder zumindest unaufdringlich. Natürlich ist eine solche Zurückhaltung in den nicht-öffentlichen Bereichen nicht unbedingt gegeben ...

Und es gibt ja noch die diversen Sicherheitsbehörden und die privaten Sicherheitsdienste in der ADL, zu denen der FBV ganz bewusst ein sehr ordentliches Verhältnis pflegt, was zumindest minimale Reaktionszeiten garantiert.

Physische und magische Sicherheit

Die Frankfurter Sicherheits-Agentur GmbH (FSA) koordiniert für die wichtigsten Bereiche des FBV die physische und magische Sicherheit. Dabei greift man personell gerne auf externe Unternehmen wie den Sternschutz, PsiAid, VWS und ProSecuritas (siehe *Deutschland in den Schatten* 2, Seite 298–299) zurück und sorgt ansonsten vor allem für SOTA Sicherheits-Hardware. Außerdem verfügt die FSA über einen kleinen Stamm von kompetenten Spezialisten, die mit allen Wassern gewaschen sind.

Matrixsicherheit

Geld ist 2062 meist virtuell und die Vertraulichkeit der Kundeninformationen ist die Basis für das Geschäft. Dementsprechend ist die Sicherheit des FBV in diesem Bereich hervorragend. Schon kleinere Filialen sind mit dem besten legalen IC ausgerüstet, das man für das Geld des FBV kaufen kann, und stehen in dem Ruf, mit Würmern (Siehe *Matrix* 5, 92) „verseucht“ zu sein. Ein Beispiel für einen typischen Host innerhalb des FBV findet der Spilleiter im nächsten Kapitel *Ein Sturm zieht auf*. Die Frankfurter Zentrale gilt unter gut informierten Deckern als ein Labyrinth voller Todesfallen, inklusive ein paar unkonventioneller Gemeinheiten.

Federführend innerhalb des FBV ist hier die SecureNET GmbH (SNET) in Frankfurt, die konzernweit für die sehr guten Sicherheitsstandards sorgt, das PLTG des FBV betreibt und über eine Reihe von wirklich guten Deckern verfügt.

Militärische Sicherheit

Der FBV unterhält keine eigenen Militärkräfte, hat aber im Bedarfsfall (vor allem im Ausland) keine Probleme, sich entsprechende Unterstützung in Form von Söldnern einzukaufen. Hinzuweisen ist da vor allem auf die Beteiligungen des FBV an der IFMU und an Rührmetall, die zusammen 39 % der Anteile an der MET 2000 halten.

„Erweiterte Sicherheit“ – Schattenläufer

Der FBV ist in der Schattenszene zwar präsent, doch sind FBV-Schmidts selten als solche zu erkennen, da, wie bereits gesagt, das

Ansehen des Konzerns in der Öffentlichkeit absoluten Vorrang hat. Gerade wenn es um Versicherungsschäden geht, bedient man sich bisweilen einiger Runner, um gestohlenen Gut, für das die Versicherung aufkommen müsste, zurück zu holen oder um Versicherungsbetrüger zu überführen. Die meisten Schmidts, mit denen Runner zu tun haben werden, arbeiten daher für das VVM, aber auch die FSA und AWI heuern bisweilen Kräfte aus den Schatten an.

FEINDLICHE ÜBERNAHME

Die nachfolgenden Vorschläge und Anregungen bieten dem Spilleiter eine Grundlage, auf der er mit der Kampagne zusammenhängende Runs selbst entwerfen und die Zeit bis zum nächsten Kapitel überbrücken kann. Natürlich kann er auch andere Runs einschieben, er sollte nur dafür Sorge tragen, dass die Runnervon den Geschehnissen im Hintergrund erfahren, z.B. durch NewsFax-Berichte oder Ähnliches. Essentiell wichtig bei allen Runs in diesem Kapitel ist, dass die Runner auf keinen Fall erfahren dürfen, dass sie für Proteus arbeiten. Gleichzeitig sollte der Spilleiter innerhalb der Kampagne einige Schmidts aufbauen, die entweder direkt oder als Schieber für die Proteus AG tätig sind. Grundvoraussetzung sollte hierbei sein, dass diese Schmidts recht gut informiert sind, detaillierte Planungen schon vorgeben und sich als deutlich vertrauenswürdig und korrekt erweisen. Empfehlenswert ist es auch, wenn sich diese Schmidts – ähnlich wie die Runner – weiterentwickeln. Gerade die, die unmittelbar für Proteus arbeiten, werden in den Aktivitäten gegen den Bankenverein die Möglichkeit sehen, sich bei Proteus zu profilieren. Sie werden ernster, härter, verfügen über neue Cyberware und vielleicht werden sie ja auch machtbessener, wenn sie ihrerseits immer mehr über die Runner erfahren.

Ein möglicher Proteus-Schmidt ist in *Ein Sturm zieht auf* beschrieben.

Versicherungsfall

Proteus greift unter anderem die finanziellen Ressourcen des FBV an, zu dem auch eine Reihe von Versicherungen gehören. Zu diesem Zweck werden in der ADL und darüber hinaus diverse Versicherungsfälle verursacht, die den FBV zwingen, Versicherungssummen auszuzahlen. Jeder einzelne Schaden allein dürfte sich dabei kaum bemerkbar machen. In der Gesamtheit sorgt das Ganze aber dafür, dass die Berechnungsgrundlagen der Versicherungen nicht mehr stimmen. Dies führt nicht nur dazu, dass die versicherten Schäden bezahlt werden müssen, zusätzlich werden die Wahrscheinlichkeiten für Schäden höher eingeschätzt und die Gelder, die die Versicherungen für solche Fälle zurücklegen (die so genannte Deckungsvorsorge), werden automatisch erhöht; Geld, das dem FBV nicht mehr zur Verfügung steht. Ein Nebeneffekt ist, dass durch mehr Schadensfälle auch die Abwicklungskosten erhöht werden. Vielleicht müssen sogar neue Sachbearbeiter eingestellt werden, was gegebenenfalls Proteus die Möglichkeit gibt, eigene Leute beim FBV einzuschleusen. Last but not least werden bei Bekanntwerden des gerade Beschriebenen letztlich auch noch die Kurse des FBV in den Keller gehen, was eine Übernahme an der Börse erleichtert. Wenn die betroffene Person oder das Unternehmen noch dazu beim FBV in der Kreide steht, kann man vielleicht zwei Fliegen mit einer Klappeschlagen ...

Ein entsprechender Auftrag kann nahezu alles an Sabotage sein, was der Spilleiter sich ausdenken kann. Es können kleine, mittlere oder sogar die unter *Beteiligungen* und *Investment* erwähnten Betriebe sein, die entweder in der ADL oder an fast jedem beliebigen Punkt der Welt angesiedelt sein können. Hauptsache, diese Unternehmen sind mit dem FBV verbunden, indem er entweder Antiate

Ihnen hält, die entsprechenden Risiken versichert hat, oder aber Ihnen Kredite gewährt hat. Es können Industriebetriebe oder Dienstleistungsunternehmen betroffen sein, oder aber sogar Filialen des FBV selbst. Es können Privatpersonen sein, die ihr Eigentum oder ihr Leben hoch versichert haben. Maßgabe bei allen Runs sollte sein, dass die Ergebnisse wie Unfälle aussehen sollen, oder zumindest wie terroristische Anschläge.

Wenn man groß denken will, könnte Proteus dafür sorgen, dass in dem einen oder anderen Gebiet das ALI verrückt spielt (was zu mehr oder weniger dramatischen Verkehrsunfällen und damit wieder zu Zahlungen der Versicherungen führen könnte). Das wäre allerdings eine Aktion, die ein Immenses Maß an Organisation und Planung voraussetzt. Immerhin ist das ALI, wie in *Deutschland in den Schatten* 2, S. 330, beschrieben, extrem gut gesichert.

„Natürlich ist ihr Geld BEI UNS sicher“

Auf der Matrixebene einen Run unmittelbar gegen den FBV durchzuführen, ist – wenn man mal von den einzelnen Filialen absieht – einnehmend als gewagte Sache. Andererseits hat Proteus (siehe *Die Loge, Frankfurt: Offline und Proteus – die volle Wahrheit*) einen direkten Draht zur AG Chemie und damit auch zu deren Tochterfirma Müller-Schlüter Infotech. Und MSI könnte gut über das eine oder andere brandheiße Spielzeug verfügen, das dringend mal ausprobiert werden muss ...

Aber die Matrix ist nicht die einzige Möglichkeit, an die Daten des FBV heranzukommen. Manchmal muss auch ein Deck in ein Gebäude einbrechen, insbesondere dann, wenn die Daten im PLTG des FBV liegen, das durch einen Teleport-SAN geschützt ist. Wenn aber schon Informationen aus dem FBV herausgeholt werden, können auch falsche Daten oder Programme hineingeschmuggelt werden. Die Spannweite reicht hier von gezielter Desinformation über unrichtige Kontodaten bis zum Einschleusen eines Virusprogramms, das große Schäden an internen Systemen des FBV anrichtet.

Wer die falschen Fragen stellt ...

Ein Reporter ermittelt auf eigene Faust wegen der gehäuften „Unfälle“, die in letzter Zeit passiert sind. Dabei stößt er auch auf die Runner und beginnt, sie genau im Auge zu behalten. Entweder werden die Runner von sich aus auf ihn aufmerksam und stellen ihn ruhig (was, je nachdem, für wen der Reporter normalerweise arbeitet, alles andere als einfach ist), oder aber Proteus wird auf ihn aufmerksam und beauftragt die Runner damit, herauszufinden, was der Reporter weiß. Wenn er zuviel weiß, muss er – zumindest vorübergehend – zum Schweigen gebracht werden. Wenn er nur wenig weiß oder die falschen Schlüsse gezogen hat, könnte Proteus dies zur Desinformation des FBV nutzen.

Werttransport

Der FBV beschäftigt sich zwar eigentlich nur mit Buchgeld, stellt aber seinen Kunden nach wie vor auch Bankschließfächer zur Verfüg-

ung, in denen die Kunden wertvolle Dinge wie Kunstgegenstände, Edelsteine, Drogen oder auch Informationen aufbewahren können. Ein Diebstahl eines dieser Wertgegenstände oder ein Raub auf einen Werttransport des Bankenvereins (oder ein Überfall auf einen Datenkurier), der nicht ausreichend geschützt war, würde das gute Ansehen des Bankenvereins schädigen, besonders, wenn der Kunde ein Konzern oder wichtig bzw. prominent genug ist. Der Wertgegenstand selbst könnte natürlich gegen Diebstahl versichert sein (wiederum beim FBV), womit der Konzern auf zweifache Weise geschädigt wird.

Corporate Image

Wie oben erwähnt, ist der gute Ruf des FBV marktwertbestimmend. Ein Ziel von Proteus wird es also sein, diesen Ruf zu schädigen. Hierzu gibt es etliche Möglichkeiten:

Die Runner könnten Informationen über die Kunden des FBV extrahieren oder erpressen, das Wissen des FBV an geeigneter Stelle (z.B. Matrix, Medien, Finanzamt, Konkurrenten des Kunden) übermitteln und so den Eindruck erwecken, dass das Bankgeheimnis verletzt wurde.

Die Runner könnten unangenehme Informationen über Konzernangestellte des FBV herausfinden und lancieren.

Es könnte ein Eingriff in einer Werbeabteilung des FBV oder beim Allgemeinen Stiftungsrasterfolgen, der für negative Publicity sorgt. Das könnte zum Beispiel darin bestehen, dass eine Werbekampagne mit einem falschen Zungenschlag versehen wird, der für öffentliches Aufsehen sorgt. Bereits zugesagte Sponsorbeträge fließen nicht oder nicht rechtzeitig, es reicht sogar aus, dass es öffentliche Schwierigkeiten bei dem Sponsoring gibt (vielleicht wird so ja eine Veranstaltung gefördert, die mit dem Image des FBV

so gar nicht übereinstimmt oder aber ein psychologisches Institut, dass sich mit zweifelhaften Werbemethoden beschäftigt).

Kenne deinen Feind

Proteus bedient sich der Runner, um die dringend benötigten Informationen über die Interna des FBV zu beschaffen. Dies kann so aussehen, dass die Informationen direkt beschafft werden wie bei „*Natürlich ist ihr Geld bei uns sicher*“. Es kann aber auch so aussehen, dass ein gut unterrichteter Exec des FBV extrahiert wird. Ob er dann zu Proteus überläuft oder aber mit falschen Erinnerungen versehen wieder nach Frankfurt geschickt wird, bleibt ganz dem Spieler überlassen. Möglich wäre auch, dass innerhalb der internen Auseinandersetzung um die Kontrolle des FBV einer der Beteiligten eine strategische Allianz sucht (oder eigene Aktionen in die Wege leitet) ...

Unter falscher Flagge

Zu einem späteren Stadium der Übernahme wird Proteus versuchen, den FBV auf falsche Fährten zu locken. Teil dieser Desinformation könnte ein Run mit eher unwichtigem Primärziel sein, der aber





von der Art und Weise seiner Durchführung auf einen falschen Auftraggeber (z.B. Saeder-Krupp oder ein ausländisches Bankenkonsortium wie die Bank of Vienna & Hongkong (Wuxing) oder Hildebrand-Kleinfort-Bernal (ein in London ansässiges Finanzinstitut von ähnlichem Kaliber wie der FBV) schließen lässt.

Wenn der Spielleiter einen Sympathisanten für eine terroristische Vereinigung unter den Runnern hat, kann er ihn auch einfach (natürlich mit geheimer Unterstützung von Proteus) auf den FBV ansetzen und den Spielern die Planung überlassen ...

Nachfolge

Welche Möglichkeiten der Spielleiter aus wählt, sowohl die Runs als auch eine Vielzahl anderer Schattenaktivitäten werden Auswirkungen auf den Frankfurter Bankenverein haben. Dieser kämpft aber nicht nur mit den Schwierigkeiten, die von außen kommen, sondern setzt sich intern auch mit der Nachfolge Nachtmelsters als Eigentümer des Bankenvereins auseinander. Zusätzlich werden interessierte Kreise wie andere Unternehmen und die Politik versuchen, ihren Einfluss in dem Machtpoker geltend zu machen. Auch hier bieten sich für den Spielleiter breite Möglichkeiten für Runs. Hinter den Kulissen mischt die Proteus AG kräftig mit, deren Interesse es hauptsächlich ist, dass die Eigentumsverhältnisse rasch geklärt werden.

So gut Proteus verbergen kann, dass sie hinter der Übernahme schlachtstecken, so wenig wird den Finanz- und Börsenkreisen allerdings verborgen bleiben, dass der Bankenverein für eine Übernahme anfällig ist. Dies führt dazu, dass der Aktienkurs des Bankenvereins beinahe täglich großen Schwankungen unterworfen ist und die Rufe nach einer – neuen – ord-

nenden Hand immer lauter werden.

Im Dezember 2062 findet schließlich eine außerordentliche Aktionärsversammlung des FBV in der Alten Oper in Frankfurt statt, auf der über die Abberufung von Frau Stüeler-Waffenschmidt entschieden werden soll. Die Kurse steigen in schwindelerregende Höhen. Wenige Tage vor der Versammlung gibt Monika Stüeler-Waffenschmidt dann bekannt, dass ihr inzwischen die Aktienmehrheit am Bankenverein gehört.

Einige der übrigen Beteiligten wittern trotzdem ihre Chance und

versuchen, beim Amtsgericht Frankfurt eine einstweilige Verfügung zu erwirken. In die darauf auch in den Schatten entbrennende Auseinandersetzung um die Entscheidung des heftig umworbenen Richters mischt natürlich auch die Proteus AG mit, wobei es dem Spielleiter überlassen bleibt, wie und auf welcher Seite das geschieht. Der Auftrag könnte dahin gehen, unter dem enormen Zeitdruck, den ein gerichtliches Verfahren mit sich bringt, den Richtervor „unrechtmäßiger“ Einflussnahme diskret zu schützen, eventuell belastendes Material zu beseitigen oder aber Maßnahmen der anderen Beteiligten zu neutralisieren. Hoffentlich auch durch das Wirken der Runner wird dann am 20.12.2062 der Erlass der einstweiligen Verfügung abgelehnt, so dass sich Monika Stüeler-Waffenschmidt dann am 21.12.2062 sozusagen selbst im Amt bestätigt.

Was aber für die Kampagne unglaublich wichtiger ist: Proteus hat nun für die Übernahme einen direkten Ansprechpartner, so dass Vorbereitungen für eine Entführung getroffen werden, die Gegenstand des nächsten Kapitels *Ein Sturm zieht auf!*.

NEWS-NET GLOBAL NEWS, 21/12/2062

Allianz deutscher Länder. Wie erwartet ging heute die außerordentliche Aktionärsversammlung des Frankfurter Bankenvereins im prächtigen Rahmen der Alten Oper in Frankfurt mit einer Bestätigung der amtierenden Präsidentin zu Ende. Im Vorfeld war es zu einiger Aufregung gekommen, nachdem angeblich Unregelmäßigkeiten und Mausechelen bei den Aktionären des vielleicht größten europäischen Finanzkonzerns bekannt geworden waren. Vergangenen Donnerstag hatte der Bankenverein überraschenderweise in einer Pflichtmitteilung verlauten lassen, dass die amtierende Präsidentin, Frau Monika Stüeler-Waffenschmidt, einen Aktienanteil von 86,3 % erworben habe. Nachdem einige Kleinaktionäre diesbezüglich beim Frankfurter Landgericht den Erlass einer einstweiligen Verfügung beantragten, mit dem Ziel, den Aktienwerb für ungültig erklären zu lassen, kam es an den Börsen zu einer wahren Berg- und Talfahrt der Aktien.

Das Gericht wies gestern den Eilantrag ab, da es keine Anzeichen für Fehler bei den plötzlichen Aktienbewegungen zu erkennen vermochte (wir berichteten). Monika Stüeler-Waffenschmidt war in den letzten Monaten wegen sinkender Börsenkurse, Verlustmeldungen und Übernahmegerüchten wiederholt in die Kritik geraten. Gerade Kleinaktionäre hatten zuletzt immer heftiger ihre Ablösung gefordert, da sie der Situation anscheinend nicht gewachsen sei.

Auf einer anschließenden Pressekonferenz zeigte sich die Präsidentin des Frankfurter Bankenvereins zuversichtlich, dass das kommende Jahr deutlich bessere Umsätze und Erträge bringen werde. Frau Stüeler-Waffenschmidt kündigte außerdem an, dass sie weitere Optimierungsmaßnahmen ergreifen und auch vor persönlichen Konsequenzen nicht zurückschrecken werde, Namen wurden allerdings nicht genannt.

Auf die in den letzten Monaten immer wieder aufflammenden Übernahmeerüchte angesprochen, erwiderte Frau Stüeler-Waffenschmidt lediglich, dass ihr von einem Übernahmeangebot nichts bekannt sei. Sie jedenfalls beabsichtige nicht, ihre Anteile zu verkaufen.

EIN STURM Zieht AUF



VOR DEM SHADOWRUN

In *Ein Sturm zieht auf* bedient sich Proteus ein weiteres Mal der Runner, diesmal um den entscheidenden Schachzug gegen den FBV zu machen. Dafür sollen die Runner nichts Geringeres vollbringen, als die Präsidentin des FBV zu entführen. Und die Planung scheint fehlerlos. Aber diesmal haben die Strategen aus der Nordsee nicht alle Informationen ...

Die Runner waren im Kapitel *Ein Sturm zieht auf* – allerdings ohne dies zu wissen – hauptsächlich für Proteus tätig. Ihre Runs sind – nicht zuletzt dank der normalerweise guten Vorbereitung durch Proteus – erfolgreich verlaufen, was den Frankfurter Bankenverein in ganz erhebliche Schwierigkeiten gebracht hat. Dieser Run soll ganz am Ende scheitern und letztlich dazu führen, dass der FBV (aber nicht die Runner) erfährt, wer hinter den Angriffen steht.

HINTERGRUND

Der FBV hat inzwischen realisiert, dass er übernommen werden soll, weiß aber noch nicht, woher der Angriff kommt. Die Wetten lauten auf Saeder-Krupp oder andere direkte Konkurrenten, aber ohne konkretes Wissen, um wen es sich handelt, ist es nicht möglich, gezielte und vor allem wirksame Gegenmaßnahmen einzuleiten.

Proteus hingegen setzt zur endgültigen Übernahme an. Der Weg zur Kontrolle des Frankfurter Bankenvereins führt ausschließlich über die Präsidentin des FBV, Monika Stüeler-Waffenschmidt, da diese inzwischen die Aktienmehrheit besitzt. Der Plan von Proteus sieht nun vor, die Präsidentin des FBV zu einer Marionette (mehr hierzu im Kapitel *Puppenspieler*) zu machen, deren einzige Aufgabe es sein wird, für Proteus den Bankenverein zu lenken, oder aber sie zu zwingen, die Aktienmehrheit auf Proteus oder diverse Strohfirmen zu überschreiben. Für beide Lösungen muss die Proteus AG Monika Stüeler-Waffenschmidt in ihre Gewalt bringen. Um die Öffentlichkeit zu täuschen, soll eine Entführung durch Terroristen vorgegaukelt werden, bei deren „Beendigung“ alles im Sinne von Proteus geklärt sein soll.



Was Proteus nicht bekannt ist: Monika Stüeler-Waffenschmidt ist nicht nur ein ausgesprochener Konzernhai, sondern auch ein geborener Drake (siehe Darsteller) und eine von Nachtmeister ausgebildete und mächtige Schamanin/Neopaganistin. Wohl wissend, dass der Weg in das Herz des FBV nur über sie führt, erwartet sie schon seit einigen Wochen, dass man an sie herantritt und ihr ein lukratives Angebot unterbreitet.

Diese Art der Einladung überrascht sie dann aber doch.

DAS ABENTEUER LEITEN

Grundsätzlich handelt es sich um einen geradlinigen Run, wobei den Runnern bewusst sein sollte, dass der CEO (Chief Executive Officer) eines großen Unternehmens kein leichtes Ziel sein kann. Allerdings hat Proteus wirklich gute Aufklärungsarbeit geleistet und verschafft den Runnern so eine Position, in der eigentlich kaum noch etwas schief gehen kann. Wichtig für den Verlauf der weiteren Kampagne ist, dass der Drake am Ende entkommt und den Schmidt als Kontakt zu Proteus mit sich nimmt.

EINLADUNG ZUM TANZ

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner treffen einen ihnen möglichst schon bekannten Schmidt, der ihnen die Einzelheiten eines an sich wahnsinnig klingenden Runs darlegt. Allerdings hat er mehrere wirklich gute Argumente, um die Runner zu überzeugen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die letzte Zeit war für euch recht ereignisreich und so kommt es euch recht gelegen, dass euch euer neuer Schmidt nach Wiesbaden bestellt hat. Das verheißt so etwas wie ein wenig Erholung, zumal euch euer Schieber direkt die Buchungsbestätigung für ein kleines schnuckeliges Hotel in der Nähe des Stadtschlosses mitgegeben

hat, zusammen mit je einer temporären SIN, die nach euren Überprüfungen wirklich erste Sahne ist. Ebenso wie das Essen in dem Hotel, an das ihr euch schon gewöhnen könntet. Einzig das Wetter lässt deutlich zu wünschen übrig, denn es regnet Bindfäden.

Am Abend nach eurer Ankunft wird euch an der Rezeption ausgerichtet, dass ein Herr Schmidt die Verabredung für heute Abend, 21:00 Uhr am Anlegesteg des Wiesbadener Schlosses telefonisch bestätigt habe. Scheint so, als ob die gute Zeit schon vorüber sei.

Zur vereinbarten Zeit steht ihr am Rhein und lasst euch allmählich durchnassen. Der Platz ist menschenleer, selbst die Würstchenbude hat vorzeitig geschlossen. Gleichzeitig ist ein kalter Wind aufkommen, der das Seinige dazu beiträgt, etwaige Touristen in warme Kneipen oder ähnliches zu treiben. Plötzlich werdet ihr aufmerksam, als sich ein GMC Riverline-Sportboot nähert. An Deck steht ein etwa 30-jähriger Mitteleuropäer in einem gefütterten Mantel, der euch offen und neugierig anblickt.

„Schmidt Rheintours“, schalzte es euch entgegen. „Kommt an Bord, ehe ihr in dem Scheißwetter noch einlauft.“

Kaum habt ihr das Boot betreten, als dieses schnell Fahrt rheinabwärts nimmt und nach ein paar Minuten im Mainzer Industriehafen an einem älteren Frachter namens *Südeetraum* festmacht. Euer Begleiter, der sich zwischendurch als Johnny vorgestellt hat, begleitet euch eine Strickleiter hoch und in eine Kabine, die deutlich als Besprechungsraum eingerichtet ist. Mitten im Raum steht ein langgestreckter Tisch, um den einige bequeme Stühle stehen, mit einem etwas altmodisch erscheinenden Telefon darauf. Dahinter seht ihr eine große Trideoeinheit, die Fernbedienung liegt neben einem Datentisch und einem kleinen schwarzen Aktenkoffer an der Stirnseite des Tisches. Auf einem Beistelltisch steht eine Auswahl an Getränken und Gläsern. Ansonsten ist der Raum hell und funktional eingerichtet.

Nur ein paar Augenblicke später betritt der Schmidt den Raum. Überrascht erkennt ihr den Mann wieder, der euch den Auftrag in *[Ort eines vorhergegangenen Auftrags einfügen]* erteilt hat.

„Herzlich willkommen. Ich hoffe, Sie haben den letzten Tag als angenehm empfunden.“

Ersetzt sich an die Stirnseite, Johnny bezieht hinter ihm Position.

„Lassen Sie uns am besten direkt zum Auftrag kommen. Ich habe da eine Sache, bei der meine Auftraggeber gerne auf Ihre bewährte Hilfe zurückgreifen würden. Es handelt sich um die Extraktion einer führenden Konzern-Persönlichkeit, leider gegen ihren Willen. Die Zielperson muss lebendig und unversehrt bei mir ankommen. Meine Auftraggeber können Ihnen allerdings einen einigermaßen sicheren Zugriff auf neutralem Boden garantieren. Sie werden zwar mit Gegenwehr rechnen müssen, es wird sich aber nur um ein Sicherheitsteam handeln, das wir Ihnen außerdem detailliert beschreiben können. Als Bezahlung haben meine Auftraggeber an rund 150.000 Euro pro Person gedacht, dies dürfte der Schwierigkeit und Bedeutung der Aufgabe gerecht werden. Zusätzlich können wir Sie mit eventuell notwendiger Hardware in einem vernünftigen Rahmen versorgen und Ihnen zudem noch weitere Unterstützung zusagen. Der Run soll in drei Tagen über die Bühne gehen. Ich nehme an, Sie sind grundsätzlich interessiert?“

Sollten die Runner den Job annehmen, lesen Sie den folgenden Text laut vor:

Sobald ihr mitgeteilt habt, dass ihr den Auftrag annimmt, lächelt Schmidt erfreut und schaltet das Trideo ein. Auf dem Bildschirm erscheint das Bild einer Elfe in Konzernkleidung. Dann fährt er fort:

„Sehr schön, es freut mich, dass Sie meine Erwartungen bestätigen. Sie sehen dort Ihre Zielperson, es handelt sich um Frau Monika Stüeler-Waffenschmidt, die Präsidentin des Frankfurter Bankvereins.



Sie wird in drei Tagen am Abend in der Hauptfiliale der Deutschen Bank in der so genannten „Frankfurter Zeil“ eine Ausstellung eröffnen, die Schmuckstücke und Edelsteine, unter anderem aus dem Besitz des jüngst verstorbenen großen Drachen-Nachtmalers, zeigen soll. Dabei wird sie gegen 21:00 Uhr in der VIP-Tiefgarage der Frankfurter Zeil eintreffen und sich unmittelbar mit ihren Leibwächtern zu den Ausstellungsräumen begeben. Die geplante Aufenthaltsdauer der Zielperson beträgt etwa 210 Minuten. Tatsächlich wird die Zielperson ihre Pläne ändern und den Komplex durch den Nebeneingang Stiftsstraße um 22:30 Uhr wieder verlassen. Zu diesem Zeitpunkt soll der Zugriff erfolgen. Wichtig für Sie ist außerdem, dass die Zugänge zum Gebäude bei einem Alarm sofort geschlossen werden, daher muss die Zielperson auch zunächst das Gebäude verlassen. Ich werde Ihnen ausführliche Daten über die Zielperson und ihre Personenschützer zur Verfügung stellen, die Sie dann in Ruhe studieren können.“

Der Schmidt gießt sich ein Glas Wasser ein, nimmt einen tiefen Schluck und setzt dann seine Ausführungen fort.

„Gegen 21:03 Uhr wird ein in der Stiftsstraße abgestellter Pkw eine Fehlfunktion anzeigen und einen Servicewagen der Firma Sandelhuber anfordern. In diesem Wagen, der etwa gegen 21:30 Uhr bei dem Pkw ankommen wird, werden Sie sitzen. Etwaige Sicherheitsüberprüfungen des Wagens werden nichts Auffälliges ergeben, da Sie sich entsprechend kleiden und verhalten werden und Ihre Daten zutreffend an die Bezirks sicherheit übermittelt werden. Sie haben dann etwa eine Stunde Zeit, sich entsprechend Ihren Vorstellungen zu positionieren, den Wagen zu reparieren“ und die Meldung über die Reparatur an die Sicherheit weiterzugeben. Der Servicewagen sollte es Ihnen auch ermöglichen, die Innenstadt unbehindert wieder zu verlassen. Etwaige weitere Manöver nach Ihren Vorstellungen sollten durchaus möglich sein, diese werden die Sicherheit aber höchstwahrscheinlich nur für einige Minuten ablenken können. Sie müssen also mit einem Zelfenster für den Zugriff von etwa 2–5 Minuten rechnen. Nach dem erfolgreichen Zugriff bringen Sie die unversetzte Zielperson nach Offenbach auf das ehemalige Gelände der Energieversorgung in der Andréstraße, dort werde ich sie dann übernehmen und Sie auszahlen. Um mich klar auszudrücken: Mit unversehrt meine ich, dass die Zielperson ohne Kratzer und bei klarem Verstand bei mir ankommen wird, ansonsten werden Sie von mir keine Zahlung erhalten. Sie werden die Zeit bis zu Ihrem Einsatz hier auf der „Südsee-Strasse“ verbringen. Wir haben jede Anstrengung unternommen, dass niemand von Ihrem Aufenthalt hier Kenntnis hat. Dies bedeutet auch, dass Sie von sich aus mit niemandem hier Kontakt aufnehmen werden. Eine sichere Leitung haben Sie mit diesem Telefon, wenn Sie einfach die 0783 wählen und sich dann weiter verbinden lassen. Ich schlage vor, dass Sie die Zeit bis zu Ihrem Einsatz damit verbringen, sich mit dem Material vertraut zu machen und sich Ihre Ergänzungen zu überlegen. Über das Telefon können Sie mich jederzeit erreichen. Den Einsatzwagen und die sonstige Ausrüstung werden wir Ihnen am Vormittag Ihres Auftrages übergeben. Das sollte ausreichen, damit Sie sich damit vertraut machen können.

Haben Sie jetzt noch Fragen?“

ATMOSPHÄRE

Eine klare gradlinige Einsatzbesprechung wie sie der Stil eines typischen Konzern-Schmidts ist. Wenn die Runner angesichts der minutiösen Planung erst einmal sprachlos sind, hat der Spielleiter den richtigen Ton getroffen. Erst später sollte den Runnern richtig klar werden, dass sie nicht irgendjemanden entführen sollen, sondern eine der wahrscheinlich bestgeschützten Personen der ADL. Schmidt hält den Run für durchführbar und wird diesen Eindruck auch vermit-

teln. Dabei sollen die Runner ruhig vermuten, dass der Auftrag etwas mit den Nachrichtenmeldungen der letzten Zeit zu tun hat, und dass eine rivalisierende Fraktion innerhalb des Bankenvereins oder ein anderer Konzern die Entführung in die Wege geleitet hat. Lediglich auf Proteus sollen die Runner zu diesem Zeitpunkt nicht kommen.

HINTER DEN KULISSEN

Proteus hat den Aufenthalt der Runner in Wiesbaden genutzt, um sich zu vergewissern, dass sie „sauber“ sind. Schon im Hinblick auf eventuelle Kontrollen hat man die Runner mit guten temporären SINs (Stufe 8, sie halten für 2 Wochen) ausgestattet. Erst dann hat man sie zur Besprechung gebeten. Sollten die Runner verfolgt werden, initiiert man eine Ablenkung.

Informationen zu Herrn Schmidt, der eigentlich Sven Demandt heißt, finden sich im Abschnitt *Darsteller*. Er ist prinzipiell nicht bereit, einen Vorschuss zu zahlen, da notwendiges Material den Runnern zur Verfügung gestellt wird. Ehe die Runner den Auftrag ablehnen, wird er aber bis zu 10.000 Euro pro Person zahlen.

Unterstützung

Johnny ist ein hermetischer Magier aus den Hamburger Schatten und hat schon häufiger als Personenschützer für Demandt gearbeitet. Hier steht er Demandt als magische Rückendeckung für alle Fälle zur Seite und erleichtert während der Besprechung eine Spruchabwehr, um so etwas wie eine *Geistessonde* zu unterbinden. Ihm ist nicht bekannt, dass Demandt für Proteus arbeitet, für ihn ist das ein einfacher Begleit- und Schutzjob. Ebenfalls als Rückversicherung für alle Fälle sind noch zwei weitere Kollegen Johnnys auf dem Schiff: Ein Straßensamurai mit Namen *Snipe* (der Name ist Programm) und ein Rigger mit Namen *Turtle*, der die Besprechung mittels einer Kamera verfolgt. Sie verfügen ebenfalls über keine weiteren Informationen. Da eine Auseinandersetzung mit diesen Personen kaum zu erwarten ist, sind hier keine weiteren Werte angegeben. Im Bedarfsfall sollte der Spielleiter ihre Werte an die der Spielgruppe angleichen.

Südsee-Strasse

Der Frachter *Südsee-Strasse* war in den vergangenen Wochen die Einsatzzentrale Demands und ist bis auf den Bereich, den die Runner in den nächsten Tagen benutzen werden (Kabinen mit Zweibett-Kojen, Besprechungsraum und eine kleine Küche) weitgehend geräumt. Proteus hat an Bord ein geschlossenes SinSinn-System (GSS, siehe *Rigger 3.01D*, Seite 45 und *SOTA 2063.01D*, Seite 86) angelegt, das für die Überwachung der Runner genutzt wird. Die Sicherheitszentrale befindet sich auf dem GMC Riverine. Sobald die Runner die Zielperson entführt haben, wird der Frachter „dekontaminiert“, indem an Bord ein Feuer gelegt wird. Entsprechende Einrichtungen können die Runner leicht entdecken, wenn sie das Schiff durchsuchen. Der Eigner des Schiffes ist die Rhein-Main Transporte GmbH. Die Angestellten haben keine Fragen gestellt, nachdem Demandt eine ausreichend hohe Summe Schwarzgeld auf den Tisch gelegt hat.

Der Einsatz

Die Runner haben knapp drei Tage Zeit, sich mit den Informationen auf dem Datennetz vertraut zu machen und die Sache genauer zu planen. Falls sie plausibel machen können, dass sie unbedingt noch bestimmte Ausrüstung benötigen, kann Demandt das meiste rechtzeitig besorgen (es sei denn, der Spielleiter möchte nicht, dass die Runner bestimmte Gegenstände in die Finger bekommen). Lediglich bei militärischer Hardware wird er abwinken und auf die Sicher-



heltskontrollen verweisen. Am Morgen des Runs bringen Demand und Johnny den Servicewagen, fotografieren die Runner und nehmen Retinascans für etwaige Routinekontrollen der Sicherheit.

Die Firma Sanderhuber GmbH in Neu-Isenburg (bei Frankfurt) handelt mit exklusiven Fahrzeugen aller Art und bietet jeweils eine Mobilitätsgarantie sowie Reparaturen vor Ort. Zu diesem Zweck verfügt sie über mehrere Reparaturteams, die im Notfall auch auf der Autobahn eingesetzt werden können. Sie ist vor drei Wochen über diverse Strohleute von Proteus gekauft worden. Das meiste Personal ist in Urlaub, die von Proteus gesandten Aushilfen werden nach dem Einsatz verschwinden.

Bel dem Servicewagen handelt es sich um einen Einsatzwagen, der notfalls auch nachts auf die Autobahn muss und dementsprechend ausgerüstet ist. Verwenden Sie die Werte einer DocWaggon-Citymaster-Variante (Rigger 3.01D, S. 169). Statt der Klinik befindet sich allerdings sich eine Reparaturwerkstatt an Bord.

Auf dem Datenchip befinden sich Informationen zur allgemeinen Sicherheit in der Frankfurter Innenstadt, detaillierte Biographien der Personenschutzler, einschließlich ungefährer Angaben zu deren Fähigkeiten und Ausrüstung (wobei der taktische Computer und der Zauberspeicher nicht aufgeführt sind), ein Bild, sowie eine „offizielle“ Biografie von Monika Stüeler-Waffenschmidt und ein Plan bzw. eine Skizze zum Ausgang Stiftsstraße einschließlich der Lage von Sicherheitsskannern.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Szene sollte ohne Gewalt ablaufen. Wenn den Runnern die Zeit auf dem Schiff zu lang wird, können Sie ja eine lokale Gang auftauchen lassen, die die Räumung des Schiffes mitbekommen hat, eigentlich nur eine Party veranstalten will und sauer ist, dass das nun nicht funktioniert.

KEINE PANIK

Das einzige, was hier schief gehen kann, ist, dass die Runner den Auftrag nicht annehmen, was angesichts des Ziels gar nicht so fern liegt. Falls sie gierig werden sollten, zögern Sie nicht, sich großzügig zu zeigen (voraussichtlich wird das Geld ja eh nie fließen ...). Falls Sie Schmidt vorher schon mal eingesetzt haben, sollten die Runner ihn als vertrauenswürdig kennen. Er sollte ihnen auch klar machen, dass er bereits einen detaillierten und vor allem aussichtsreichen Operationsplan vorbereitet hat. Nutzt auch dies nichts, wird Demand zu erkennen geben, wie viel er über die Runner weiß (er kennt Einzelheiten sämtlicher Proteus-Runs aus der letzten Zeit) und dass er ihnen das Leben in den Schatten deutlich erschweren kann. Weisen Sie im Notfall auch darauf hin, dass normalerweise keine Vergeltungsaktionen gegen Runner unternommen werden.

AUF LEISEN PFOTEN

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner müssen den Zugriff auf die Präsidentin des FBV durchführen und dabei das Kunststück vollbringen, sich innerhalb der engen Maschen der Sicherheit in Frankfurt-Innenstadt lautlos zu bewegen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr habt nicht sonderlich gut geschlafen, was auch daran liegen mag, dass ihr euren Plan wieder und wieder in Gedanken auf Fehler durchgegangen seid. Es kann aber auch an dieser drückenden Schwüle liegen, die seit gestern Abend wie Blei über euren Köpfen liegt. Schon früh haben euch Schmidt und Johnny den Transporter mit der

restlichen Ausrüstung gebracht und Retinascans eurer Augen abgenommen. Ein bisschen Zeit verging, als ihr euch das Fahrzeug angeschaut habt, aber dann seid ihr wieder euch selbst überlassen worden. Viel zu früh habt ihr euch dann auf den Weg nach Frankfurt gemacht und jetzt steht ihr auf einem beliebigen Parkplatz und wartet auf den Anruf, das es endlich losgehen soll. Es ist stückig, schwül, bedrückend. Über den kaum zu erkennenden Türmen von Frankfurt-City liegt eine schwere Luftsäule und ein wenig scheint es, als ob die ganze Welt den Atem anhalten wolle. Nur im Norden ahnt ihr so etwas wie ein Wetterleuchten.

Um 21:04 Uhr erwacht plötzlich das Funkgerät zum Leben. „Zentrale an Sanderhuber-Servicemobil 3, wir haben einen Reparaturruf aus Frankfurt-City, Stiftsstraße 7. Anscheinend ein Elektronikproblem. Bitte um Bestätigung.“

Ihr bestätigt und setzt euch endlich in Bewegung. Auf der Windschutzscheibe zerplatzen ein paar dicke Regentropfen, dann öffnet der Himmel seine Schleusen und der Sturm bricht endlich los.

ATMOSPHERE

In Frankfurt sind die Runner an einem Nabel der offiziellen (Konzern-)Welt. Die Innenstadt und ihre Bewohner wissen, dass sich ein Teil der Welt um diesen Nabel dreht. Und nicht umsonst wird die Sicherheit in der Frankfurter Innenstadt mit AAA++ angegeben, die Sicherheit ist zwar diskret aber allgegenwärtig. Die Runner müssen höchste Aufmerksamkeit darauflegen, dass sie nicht entdeckt werden, weil sie ansonsten befürchten müssen, dass ihnen in allernächster Zeit ein Sondereinsatzkommando (SEK) auf den Füßen steht. Während der gesamten Szene tobt über Frankfurt ein heftiges Gewitter mit Blitz, Donner und Sturmböen. Bel den Runnern sollte der Eindruck entstehen, dass sie unmittelbar unter den Augen der Öffentlichkeit agieren. Hin und wieder ein Passant, die eine oder andere Luftüberwachungs- und Straßenreinigungsdrohne sollten das ihrges dazutun.

HINTER DEN KULISSEN

Frankfurt-Innenstadt

Die Sicherheit in der Innenstadt von Frankfurt ist dicht, aufmerksam und darauf ausgelegt, jegliche Störung schnell, möglichst non-lethal und ohne Aufsehen oder Schäden für Passanten zu neutralisieren. Die Sicherheit in den jeweiligen Gebäudekomplexen wird von den Eigentümern mit eigenen Kräften oder mittels Sicherheitsfirmen gestellt, die Sicherheit in, über und unter den Straßen hingen von der Frankfurter Polizei, die ständig so genannte High-Threat-Response (HTR)-Teams mit einer Reaktionszeit von 3–5 Minuten in Reserve hält. Diese Teams gehören zur Elite, wenn es darum geht, Widerstand schnell und effektiv zu brechen.

Straßenüberwachung

Die Überwachung der Straßen erfolgt auf vielfältige Weise. Zunächst einmal wird der Verkehr auf den Straßen genauestens beobachtet, und stichpunktartig werden immer wieder Kontrollen vorgenommen. Darüber hinaus wird jeder, der sich nicht in das ALI eingelagert hat, auf jeden Fall überprüft. Ebenso werden in der U-Bahn und an den Haltestellen visuelle Kontrollen durchgeführt. Das eher mechanische Sicherheitssystem wird ergänzt durch Streifenbeamte, die in zufällig festgelegten Abständen ebenfalls Kontrollen durchführen und eine unauffällige aber trotzdem spürbare Präsenz zeigen. Sie sind alle neben Funkgeräten, Betäubungsschlagstöcken und Taser mit Vitalmonitoren ausgestattet, die ihre Daten ständig zur Leitstelle übertragen.

Luftraum

Der Luftraum über Frankfurt ist bestens überwacht. Jedes Fluggerät, das sich der Innenstadt auch nur nähert, muss sich anmelden und legitimieren. Dabei werden routinemäßig Personaldaten überprüft und es muss eine separate Bestätigung erfolgen. Außerdem bekommt jedes Fluggerät eine Drohne als Begleiter zur Seite gestellt, die mit automatischen Erkennungssystemen und Robotersteuerung (*Rigger 3.01D*, S. 44) ausgestattet ist, die es ihr ermöglicht, „Intelligent“ zu reagieren. Außerdem verfügen die Rigger der Frankfurter Polizei an strategischen Stellen der Innenstadt über stärker gepanzerte Drohnen (sowohl zu Lande als auch in der Luft), die sämtlich mit Elektroshockern, Tasern, Gas- und Wasserwerfern oder ähnlichem ausgerüstet sind und im Notfall auch als Relaisstationen für Funkverkehr dienen können. Für schwerere Fälle stehen ständig drei HTR-Teams bereit.

Magische Sicherheit

Die magische Sicherheit ist hingegen geringer ausgeprägt und beschränkt sich vor allem auf Watcher, die ihre Beschwörer bei ungewöhnlichen Vorkommnissen im Astrakraum informieren, sowie gelegentliche Magier auf Astralpatrouille. Beides ist in das Alarmsystem eingebunden. Wichtige Gebäude oder doch zumindest Räume haben Hüter, hier findet man auch den einen oder anderen Wachelementar.

Präsidenschaft verpflichtet

Monika Stüeler-Waffenschmidt, die Präsidentin des Frankfurter Bankenvereins, hat alle Hände voll zu tun, um ihr Unternehmen zu stabilisieren. Dazu gehören auch wohl-inszenierte Auftritte in der Öffentlichkeit, um trotz aller Schwierigkeiten zumindest den Eindruck zu erwecken, dass alles in bester Ordnung sei. Zu diesen Auftritten gehört auch der am heutigen Abend. Anlass ist die Eröffnung einer international beachteten Ausstellung von Schmuckstücken und Edelsteinen in der Frankfurter Zeil. Frankfurts glitzernder Einkaufsmelle. Zu dem glänzenden Empfang werden etliche erwartet, die in Frankfurt und der ADL zu den obersten Zehntausend gehören. Wegen der Veranstaltung ist die Polizei in leicht erhöhter Bereitschaft.

Bei den Personenschützern – die genauen Werte finden sich unter *Darsteller* – handelt es sich um Angestellte der FSA, die aufeinander eingespielt sind und die Vorgehensweise der Frankfurter Polizei genau kennen. Ihr oberstes Ziel ist es, die Präsidentin des FBV vor einem Attentat zu schützen. Dafür reicht es normalerweise, die Zielperson für ca. 5 Minuten vor jeglicher Gefahr abzusichern. Der Spielleiter sollte sich schon im Vorfeld bestimmte Standardreaktionen und -vorgehensweisen des Personenschützerteams überlegen. Vielleicht klären einige Teammitglieder unauffällig die jeweilige Lage oder gehen ein paar Meter voraus. Oder aber man schließt einen dichten Ring um die zu schützende Person und die Magierin. Je misstrauischer das Team ist, desto schwerer wird die Aufgabe für die Runner, die allerdings den Vorteil der Überraschung auf ihrer Seite haben.

Sobald die zahlreich vorhandenen Sensoren auf der Straße Kampfhandlungen bemerken, werden die Zugänge zu den angrenzenden Passagen verschlossen, die Runner sollten dies zu ihrem Vorteil nutzen. Den automatisch ausgelösten Alarm bei der Frankfurter Polizei kann ein Decker in der Gruppe maximal für 2–3 Minuten herauszögern (hat die Gruppe keinen Decker bei sich, gilt ähnliches für bereitgestellte Proteus-Decker). Danach dauert es 120 Sekunden, bis die ersten Beobachtungsdrohnen vor Ort sind, nach weiteren 240 Sekunden erreicht ein HTR-Team der Frankfurter Polizei den Ort.

ZEITPLAN FÜR DEN ABEND

21:00 Uhr Frau Stüeler-Waffenschmidt trifft mit dem Sicherheitspersonal in der Hauptfiliale der Deutschen Bank ein.

21:04 Uhr Die Runner werden wie geplant von ihrem „Einsatz“ informiert.

ca. 21:30 Uhr Die Runner treffen in der Stiftsstraße ein. Diese ist wegen des Wetters einigermaßen leer. Der Zielwagen, ein metallschwarzer BMW 1985/24 (siehe *Rigger 3.01D*, S. 166) steht am Seitenrand, die Runner haben den Zugangscode bekommen und können den Wagen „reparieren“, dafür muss eigentlich nur ein bestimmter Code eingegeben werden.

22:00 Uhr Der förmliche Teil der Ausstellungseröffnung ist vorbei und es beginnt der Empfang, der sich noch länger hinziehen wird.

ca. 22:15 Uhr Die Runner werden von einer Streife zu Fuß kontrolliert, die sich auch mit der Sanderhuber GmbH in Verbindung setzt, um die Angaben zu überprüfen. Diese Überprüfung sollte – je nach Verhalten der Runner – etwa 5 bis 10 Minuten in Anspruch nehmen.

22:25 Uhr Monika Stüeler-Waffenschmidt erhält einen Anruf von einem der Treuhänder, die einen Teil der Aktien des FBV halten. Er hat soeben Besuch von zwei Bankern aus London erhalten, die ihm den Verkauf seiner Anteile sehr „direkt“ ans Herz gelegt haben (tatsächlich waren dies Sven Demant und ein weiterer Proteus-Mitarbeiter, die den nun folgenden Anruf provozieren wollten). Der Treuhänder ist deutlich benehrt und schlägt ein Treffen in seinem nahe gelegenen Büro vor, worauf Monika Stüeler-Waffenschmidt eingeht. Sie informiert ihre Leibwächter.

22:33 Uhr Monika Stüeler-Waffenschmidt verlässt wie vorgesehen mit ihren Leibwächtern die Filiale durch den Ausgang Stiftsstraße. Der Tanz beginnt...

Sicherheitstafel Filiale des Frankfurter Bankenvereins

Sicherheitscode: Rot-5/11/12/11/10/10

Aktivierungsschwelle	Ereignis
2	Aufspür-6, Sonde-6
4	Scout-8
6	Teergrube-6, Blaster-6
9	Passiver Alarm, Killer-6, Aufspür-8
11	Störer-Krüppler-8, Funke-8
13	Marker-Ripper-8, gleichwertiger Sicherheitsdecker
15	Säureripper-8, Aufspür-10, Scout-8
17	Aktiver Alarm, Killer-8

Monika Stüeler-Waffenschmidt – nähere Informationen finden sich unter *Darsteller* – wird sich wie eine typische leitende Konzernangestellte verhalten und erst einmal Deckung suchen. Sie entscheidet sich sehr schnell, das Spiel zunächst mitzuspielen, da sie sich die dringend benötigte Information erhofft, wert denn nun tatsächlich hinter den Angifflern auf den FBV steht. Bis dahin erhält sie ihre Maskierung als Konzernchefin aufrecht und lässt sich sozusagen freiwillig entführen.



Egal welche Mittel die Runnervor oder während der Entführung einsetzen, um Frau Stüeler-Waffenschmidt ruhig zu stellen (wie z.B. Tranqpatches, Neurostun oder Gamma-Scopolamin), sie wird die Gifte in Ihrem Körper sofort mittels *Entgiften* neutralisieren und sich bewusstlos stellen.

DAUMENSCHRAUBEN

Sie können die Szene ohne weiteres erschweren, indem Sie die Werte bzw. die Ausrüstung des Personenschutzteams anheben oder aber eine oder mehrere Personen austauschen. Eine weitere Erschwerung wäre es, wenn die Präsenz der Runner vor dem Verlassen der Bankfiliale wahrgenommen wird. In diesem Fall müssten die Runner die Zielperson in der knappen Zeit bis zum Eintreffen der Polizei aus dem Gebäude herausholen. Eine andere Möglichkeit wäre es, gleichzeitig zum Zugriff noch Polizeikräfte, eine andere wichtige Person mit eigenen Personenschutzern oder einige andere Runner, die eigentlich die Juwelen haben wollen, aufkreuzen zu lassen. Denken Sie aber immer daran, dass die Runner noch eine vernünftige Chance haben sollten, mit der Zielperson das Weite zu suchen.

KEINE PANIK

In dieser Szene kann etliches schief gehen. Der Spielleiter sollte schon im Vorfeld dafür sorgen, dass die Runner mit einem guten Plan eine faire Chance haben. Wenn sie allerdings einfach nur reingehen oder zwischendurch Mist bauen, haben sie es nicht anders verdient.

Falls die Runner es einfach nicht schaffen, die Zielperson in Ihre Gewalt zu bringen, sehen sie sich bald einer ausgewachsenen Verfolgung ausgesetzt, an der sich auch der Drake im Verborgenen beteiligt. Ihr immer noch vorrangiges Interesse ist es, endlich Informationen über den verborgenen Gegner zu erhalten, hierfür bieten die Runner eine brandheiße Spur. Zu diesem Zweck wird der FBV durch Forensik-Experten des BKA Proben der Runner am Ort des Geschehens sammeln und sie dann mittels Ritualmagie verfolgen lassen (*Schattenzauber 3.01D*, Seite 39 und *SOTA 2063 3.01D*, Seite 46).

Falls der Spielleiter es für sinnvoll hält, kann es immer noch zu dem Treffen mit dem Schmidt kommen, allerdings sollte der Angriff dann mit Unterstützung durch den Bankenverein erfolgen und Monika Stüeler-Waffenschmidt wird nicht unbedingt gezwungen sein, ihr Geheimnis preiszugeben.

Falls die Runner einfach nur untersuchen, reichen die gesammelten Hinweise trotzdem aus, um den Bankenverein auf Schmidt und auf die Runner aufmerksam zu machen.

Werden die Runnervor leicht gefangen genommen, ist dies ebenfalls kein größeres Problem, da sie dann intensiv verhört werden und der FBV so auf Demand aufmerksam wird. Anschließend werden sie nicht etwa der Polizei übergeben, sondern unmittelbar gegen Proteus eingesetzt. Ihnen bleibt dann kaum eine andere Wahl.

AUF DEN SCHWINGEN DES STURMS

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner wollen die Zielperson an ihren Schmidt in Offenbach, einer eindeutigen Skumgegend (siehe *Deutschland in den Schatten 2*, S. 188), übergeben. Tatsächlich ist ihr Opfer entgegen allem Anschein alles andere als hilflos. Frau Stüeler-Waffenschmidts vorrangiges Ziel ist es, den Schmidt in ihre Gewalt zu bekommen, um so endlich zu erfahren, wen der Bankenverein seit Monaten angreift. Wichtig ist, dass der Drake mit Demand entkommt und die Runner nichts über ihren eigentlichen Auftraggeber erfahren.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Der Gewittersturm hat für relativ freie Straßen gesorgt. Sobald ihr Vollzug gemeldet hat, wurde euch ein neuer „Reparaturauftrag“ in Offenbach unweit der Kaiserleibridge zugewiesen. Trotz eurer Tarnung atmet ihr erleichtert auf, sobald ihr den Main überquert habt. Über einige Nebenstraßen gelangt ihr dann in Offenbach in der Nähe des Hafens zu dem verfallenen weitläufigen Gebäudekomplex der ehemaligen Stadtwerke, der von einem baufälligen Maschendrahtzaun eher symbolisch umgrenzt wird. Der gesamte Komplex liegt im Dunkeln. Noch sucht ihr nach einer passenden Zufahrt auf das Gelände oder nach einem Zeichen vom Schmidt, als zum ersten Mal die Stimme von Monika Stüeler-Waffenschmidt ertönt, heiser, leise, verzweifelt: „Was wollen Sie von mir? Das ist doch sicherlich nur ein schrecklicher Irrtum. Lassen Sie uns doch über die Sache reden. Bitte!“ Plötzlich werdet ihr von einer im Regen nur undeutlich sichtbaren Limousine kurz angeblinkt. Sie steht auf dem Gelände hinter dem Zaun, etwa sechzig Meter entfernt.

ATMOSPÄRE

Die Situation erfordert ein wenig Fingerspitzengefühl. Der Spielleiter sollte den Sturm etwas abflauen und die Präsidentin des Frankfurter Bankenvereins einen Überredungsversuch unternehmen lassen, der verzweifelt und resigniert klingt. Die Runner sollten von dem folgenden Angriff völlig überrascht werden und die plötzliche Präsenz eines – wenn auch kleinen – Drachen nicht einfach so hinnehmen, zumal der eigentliche Angriff nur Sekunden dauert. Der Spielleiter sollte anschließend die Drachengestalt mit Sven Demand und seinem Koffer im Regen verschwinden lassen.

HINTER DEN KULISSEN

Nach der Meldung der Runner an den Schmidt sorgt dieser zunächst dafür, dass etliche Beweise verschwinden. Auf der „Südesseestraße“ wird ein Brandsatz gezündet und die Proteus-Agenten bei der Sandelhuber GmbH und an anderen Stellen verschwinden, nachdem sie ihre Spuren ebenfalls verwischt haben.

Schmidt ist mit seinem Team schon in Offenbach. *Johnny* sorgt auch weiterhin für magischen Schutz, *Turtle* fährt den Wagen und *Snipe* legt sich auf einem der Gebäude auf die Lauer. Der Plan sieht vor, mit dem Pkw zu einem nahen Hubschrauber der Proteus AG zu fliegen, mit dem die Präsidentin des Bankenvereins nach Helgoland gebracht werden soll. Außerdem soll es eine fingierte Lösegeldforderung geben. Nach der Zahlung des Lösegelds soll Monika Stüeler-Waffenschmidt dann als Proteus-Marionette zum Bankenverein zurückkehren.

Monika Stüeler-Waffenschmidt

Die Präsidentin des FBV ist sowohl nicht nur Drake sondern auch eine hoch initiierte Schamanin des Weisen Kriegers. Ihre detaillierten Werte sind unter *Darsteller* zu finden. Sie will mit ihrem Angebot lediglich erreichen, dass die Runner sie zunächst zurücklassen, am besten lediglich mit einem magisch unbegabten Charakter als Aufpasser, oder sie zumindest nicht weiter beachten. Der Spielleiter sollte sehr genau darauf achten, ob und wenn ja wie die Runner ihr Opfer beobachten. Je weniger, desto besser.

Wir schlagen die folgende Vorgehensweise vor, die der Spielleiter natürlich jederzeit anpassen kann:

Sollte Frau Stüeler-Waffenschmidt sich einigermaßen unbeobachtet fühlen, wird sie einen *Watcher* (Stufe 5) beschwören und in das Hauptquartier des FBV zu dem wachhabenden Sicherheitsmagier schicken, um dort Alarm auszulösen. Dann wird sie zwei früher am





Abend beschworene Geister herbeirufen. Sollte hier jemand astral wahrnehmen, wird der Charakter lediglich einen Watcher erkennen, der kurz auftaucht, sich umschaut und dann verschwindet.

Sollten einer oder mehrere der Runner im Wagen zurückbleiben, wird Frau Stüeler-Waffenschmidt zunächst versuchen, diese unauffällig auszuschalten (Betäubungsblitz oder -ball). Anschließend beschwört sie – so noch nicht geschehen – ihren Watcher und wird sich dann mittels Astralkampf um astral präsente Gegner kümmern. Erst dann wird sie versuchen, den Wagen zu verlassen, notfalls wird sie mit einem **Energieblitz** eine Wagentür öffnen (so diese verschlossen ist). Außerhalb des Wagens beschwört sie dann einen Sturmgeist in großer Gestalt. Mindestens einen ihrer Geister wird sie zum eigenen Schutz einsetzen. Die weiteren (abgeschirmten) Geister beschäftigen die Runner mittels ihrer Kräfte (z.B. Verwirrung oder Grauen), während sie sich selbst um Schmidt & Co. (einschließlich Snipe auf dem Dach) kümmert.

Monika Stüeler-Waffenschmidt wird sich nach Kräften bemühen, ihre Dual-Identität zu verbergen. Dies bedeutet auch, dass sie, wenn sie irgendeine Möglichkeit sieht, sich unbeobachtet verwandeln wird. Es sollte dabei den Anschein haben, dass der Drake eine andere Wesenheit und mit der Präsidentin des Bankenvereins im Bunde ist. Falls sie auch nur vermutet, dass die Runner oder andere Personen etwas von ihrem Geheimnis ahnen, wird sie später versuchen, Gegenmaßnahmen in die Wege zu leiten (mittels Gehirnwäsche oder Magie), selbst wenn die Runner später für den FBV arbeiten. Sollten die Runner Monika Stüeler-Waffenschmidt tatsächlich fesseln, werden diese Fesseln bei der Transformation zerstört (bzw. wird sie sich vor der Transformation befreien).

Stadtgeist in großer Gestalt, Stufe 8

K	S	St	C	I	W	E	R
9	10(x3)	6	8	8	8	8(A)	9

Initiative: 19 + 1W6 (28 + 1W6 astral)

Angriffe: 6M (8M astral), Reichweite + 2

Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Schutz, Materialisierung, Suche, Weissagung

Herdgeist in großer Gestalt, Stufe 8

K	S	St	C	I	W	E	R
9	10(x3)	6	8	8	8	8(A)	9

Initiative: 19 + 1W6 (28 + 1W6 astral)

Angriffe: 6M (8M astral), Reichweite + 2

Kräfte: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Schutz, Materialisierung, Suche, Weissagung

Sturmgeist in großer Gestalt, Stufe 6

K	S	St	C	I	W	E	R
8	9(x4)	3	6	6	6	6(A)	8

Initiative: 18 + 1W6 (26 + 1W6 astral)

Angriffe: 3M Betäubung (6M astral)

Kräfte: Verschleierung, Verwirrung, Grauen, Materialisierung, Natürlicher Zauberspruch (Blitzschlag), Sturm

Der Schmidt

Demandt wartet mit Johnny und Turtle im Wagen, einem schwarzen Mercedes E160 mit verspiegelten Scheiben. Sobald sich die Runner nähern, steigen alle 3 Personen aus und sehen den Runnern entgegen. Schmidt hat seinen Koffer mittels einer Kette am Handgelenk befestigt. Die Runner müssen nun über oder durch den Zaun (Barrierestufe 4), dies sollte dem Drake genügend Zeit geben, den fol-

genden Angriff vorzubereiten. Er wird die Opposition mittels eines Betäubungsballes außer Gefecht setzen und sich dann mit Schmidt – der den Koffer mit den Euro immer nach am Handgelenk hat – aus dem Staub machen. Sobald der Drake in Sicherheit ist, wird er außerdem die Geister zu sich rufen.

DAUMENSCHRAUBEN

Was immer Sie hier tun, bedenken Sie, dass der Drake am Ende mit Demandt entkommen soll. Eine Möglichkeit (insbesondere, wenn die Runner zu gierig waren) ist sicherlich, dass Demandt versucht, sie zu linken und das Geld für sich selbst einzustreichen. In diesem Fall dürfen die Runner hier in einen Hinterhalt geraten, der aus mehr als nur einem einzelnen Scharfschützen besteht. Eine andere Möglichkeit ist eine Straßengasse, die sich in dem alten Kraftwerk eingestrichelt hat, und die Eindringlinge ein wenig aufmischen will. Wenn die Runner sich mit der Übergabe Zeit lassen und der Drake zwischenseitlich unbeobachtet ist, können Sie sogar Einsatzkräfte des FBV auftauchen lassen, die durch den Watcher des Drakes herbeigerufen wurden.

KEINE PANIK

Die große Gefahr in dieser Szene ist, dass die Runner den Drake überwältigen.

Sorgen Sie dafür, dass der Drake mit seinen Geistern und dem Überraschungsmoment den Runnern gewachsen ist, oder sorgen Sie für Ablenkung wie im vorigen Abschnitt beschrieben.

NACH DEM SHADOWRUN

WIE GEHT ES WEITER?

Der FBV weiß endlich, wer gegen ihn agiert und wird nunmehr geeignete Gegenmaßnahmen einleiten. Dazu gehört es auch, mehr Informationen über die mysteriöse Proteus AG zu erlangen, vorrangig ist aber zunächst der eine oder andere Befehlsschlag. Sollten Johnny, Snipe oder Turtle überleben, wird er den Runnern nicht viel sagen können. Er weiß weder, für wen Schmidt gearbeitet hat, noch kennt er etwaige weitere Schlupfwinkel. Seine Truppe war schon häufiger für Schmidt tätig und ist recht ordentlich bezahlt worden. Weiter ist ihm nur bekannt, dass die Südseetraum inzwischen „gereinigt“ wurde und die anderen Beteiligten bei der Sanderhuber GmbH den Auftrag hatten, sofort zu verschwinden.

Die Runner werden wohl erst einmal untersuchen und dem verlorenen Geld hinterher trauern. Immerhin können sie wahrscheinlich froh sein, mit dem nackten Leben und einem eventuellen Vorschuss davon gekommen zu sein. Sollten die Runner der Meinung sein, dass Monika Stüeler-Waffenschmidt ein Drake ist, sollte der Spielleiter nichts dazu sagen. Er sollte aber auf die Reaktionen bei den weiteren Abenteuern achten. Vielleicht kann er noch kryptisch darauf hinweisen, dass die Runner im Regen auch jemand anderen gesehen haben könnten.

VERGABE VON KARMA

Vergeben Sie Karma entsprechend den Regeln auf S. 244, SR3.01D. Verteilen Sie zusätzlich Karma gemäß den untenstehenden Kriterien:

Die Runner haben überlebt	1 Punkt
Runner haben Monika Stüeler-Waffenschmidt entführt	2 Punkte
Der Drake ist mit dem Schmidt entkommen	1 Punkt

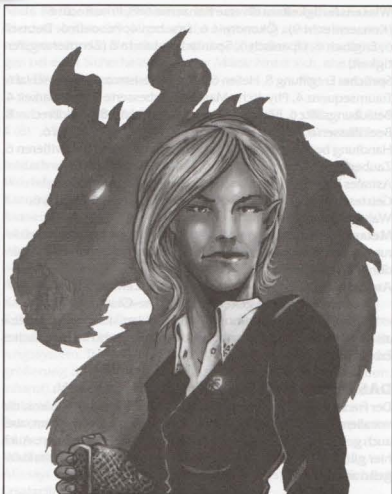
DARSTELLER

DER SCHMIDT

Sven Demandt ist Mitarbeiter der Sicherheitsabteilung der Proteus AG. Seit Beginn der Aktionen gegen den Frankfurter Bankenverein hat er sich in den Augen seiner Vorgesetzten mehrfach bewährt und ist die Treppe heraufgefallen. Für ihn ist die geplante Extraktion so etwas wie sein Meisterstück: Wenn sie gelingt, malt er sich nicht ganz zu Unrecht eine goldene Zukunft innerhalb des Kons aus. Ihm ist bekannt, dass seine Chefs den Auftrag außerordentlich ernst nehmen und ihm jegliche Unterstützung gewähren, solange dabei der Name Proteus aus dem Spiel bleibt. Gegenüber den Runnern ist er fair und offen, zumal ihm bewusst ist, dass so eine Gelegenheit sich so schnell nicht wieder bieten wird. Trotzdem sieht er in ihnen nicht mehr als das Mittel, sich seine Zukunftsträume zu erfüllen. Demandt ist sehr professionell und kennt das Schattenleben aus diversen Aufträgen. *Askennener* gibt bei ihm eigentlich nur, dass er bei der Besprechung etwas angespannt ist und über einige Cyberware – Datenbuschle, Mehrfach-Chipbuche, Chipbuchen-Expertensystem, Enzephalon II, Memory und ein Datens Schloss VI, alles Betaware – verfügt.

MONIKA STÜELER-WAFFENSCHMIDT, PRÄSIDENTIN DES FRANKFURTER BANKENVEREINS

Monika Stüeler-Waffenschmidt ist nicht nur die Präsidentin des FBV, sondern auch ein geborener Drake (siehe *Drachen der 6. Welt*). Sie ist vor 41 Jahren von dem Frankfurter Rechtsanwaltshepaar Sandra und Andreas Stüeler-Waffenschmidt adoptiert worden. Nachdem sie Jura und Wirtschaftswissenschaften studierte, trat sie in die Kanzlei ihrer Eltern ein, die auf die juristische Beratung bei Unternehmensübernahmen spezialisiert war und schon damals vor allem den FBV beriet. Nach 3 Jahren wechselte sie in die Geschäftsführung des FBV und stieg dort – auch mit der Unterstützung Nachtmeisters – rasch in die Position der Präsidentin der Holding auf. 2061 hörte sie schlagartig auf, häufig in der Öffentlichkeit zu erscheinen, wobei *gewöhnlich gut unterrichtete Kreise* etwas von einem Unfall munkelten. Tatsächlich kam es während der Rückkehr des Halleyschen Kometen zur Transformation in ihre wahre Gestalt. Selber verwirrt und verängstigt über ihre wahre Natur, nahm sich Nachtmeister, der ihr drachisches Erbe geahnt und auf den Tag ihres Erwachens gewartet hatte, ihrer an und schon bald wich die Angst einem neuen Verständnis ihrer Existenz und ihrem Platz in der Sechsten Welt an der Seite ihres Mentors. Nachtmeister unterrichtete sie monatelang in den Künsten der Magie, bevor Monika Stüeler-Waffenschmidt nach ihrer „Genesung“ wieder das Amt der Präsidentin übernahm. Der Tod des Großen Drachen hinterließ eine Leere in ihr, die sie bis dato noch nicht zu füllen vermochte. Dennoch ist sie nicht gewillt, jemand anderem den Hort ihres Mentors zu überlassen, dessen Glanzstück das Imperium des Frankfurter Bankenvereins ist, und als dessen Erbe sie sich sieht. Seit dem Drachenkampf erwartet sie, dass Lofvyr seine Ansprüche auf den Hort geltend machen wird, daher versucht sie alles, um die verschlungenen Besitzverhältnisse der FBV-Aktien so schnell wie möglich zu ihrem Vorteil zu klären (siehe *Prolog*, S. 4), was ihr Ende 2062 gelingt (siehe *Wetterleuchten*, S. 12). Außerdem braucht sie den Bankenverein als Machtposition, für den Fall, dass einer der Großen Drachen etwas gegen sie als Renegeanten unternehmen oder sie für sich vereinnahmen will, denn sie ist entschlossen, ihre Freiheit mit Klauen und Zähnen zu verteidigen.



Als Schamanin des Weisen Kriegers (*Schattenzauber 3.01D*, S. 176) wurde sie von Nachtmeister im Umgang mit der Magie geschult und hat deswegen in verhältnismäßig kurzer Zeit beträchtlich an magischem Potential gewonnen. Als ausgebildete Konzernstrategin überträgt sie den kämpferischen Aspekt ihres Totems vor allem auf den Wirtschaftskrieg zwischen Konzernen (feindliche Übernahmen, Kampf um Märkte und Vorreiterpositionen). Sie kämpft mit harten Bandagen und unter Einsatz aller Mittel um zu gewinnen, und sie steht auch in der Art ihrer Methoden ihrem Mentor in nichts nach, denn dieser hatte bereits vor ihrem Erwachen 2061 viele Jahre Zelt, sein Werkzeug zu schmieden.

Werte von Monika Stüeler-Waffenschmidt (Metamenschliche Form):

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4(7)*	6(4x4)*	4(7)*	8	6	6	6	14**	6

Initiative: 6 + 1W6 (+2W6)* (astral 34 + 1W6)

Würfelpools: Kampf 9, Zauber 9, Astralkampf 10, Astral 8

Angriffe (in Drakeform): 7M, +1 Reichweite

Kräfte (in Drakeform): Astrale Panzerung, Gesteigerte Sinne (Breitbündhören, Lichtverstärkung, Infrarotsicht), Natürlicher Zauberprach (Flammenwerfer), Metamenschliche Form
Karmapool/Professionalitätsstufe: 9/4

Rasse: EF (Drake)

Aktionsfertigkeiten: Athletik 3, Hexerei 8, Beschwören 8, Auren lesen 6, Gebräuche 6 (Konzern 8), Führung 6 (Wirtschaft 8), Verhandlung 6, Weissagung 6, Zentrierung 6



Wissensfertigkeiten: diverse Konzerne 6-8, Privatrecht 6 (Konzernrecht 9), Ökonomie 6, Drachen 4, Pendeln 6, Deutsch 6, Englisch 6, Japanisch 6, Spanisch 4, Latein 6 (Zentrierungsfertigkeit)

Sprüche: Entgiftung 8, Hellen 6, Schmerzresistenz 6, Winterschlaf 6, Traumsequenz 4, Physische Maske 6, Verbesserte Unsichtbarkeit 4, Betäubungsbilz 6, Betäubungsbilz 8, Energiebilz 8, Schilddrüsenbrühe, Beeinflussen 6, Falsche Erinnerung 6, Gefühle beherrschen 6, Handlung beherrschen 6, Mob-Laune 6, Wahrheit 8, Levtieren 6, Zauberringer 4, Herausputzen 6, Nebel 6, Panzer 6, Astrales Fenster 8, Dolmetscher 5, Feinde aufspüren 2, Gelstessonde 6, Hellsicht 8, Kampfsinn 8, Magie aufspüren 6, Wahrheit analysieren 2

Metamagie (Initiatengrad 8): Abschirmung, Anrufung, Maskierung, Spiegelung, Weissagung, Zentrierung, Symbolische Verbindung, Psychometrie

Ausrüstung: Kraftfokus 4, Geisterfokus 2, Zentrierungsfokus 2

*Werte in Klammern gelten für die Drake-Gestalt

** Monika Stüeler-Waffenschmidt markiert sich normalerweise als nichtmagisch, um ihre magische Begabung und ihr drachisches Erbe zu verbergen.

DAS PERSONENSCHÜTZER-TEAM DES FBV:

Der Frankfurter Bankerverein verfügt über einige wenige Teams, die vor allem Personenschutz für herausragende Mitarbeiter bieten, aber auch gelegentlich für Schattenarbeiten herangezogen werden. Auch hier gilt: Der Konzern hat Geld und legt es möglichst gewinnbringend an.

Max Frischner

Max Frischner war lange Zeit für die MET 2000 tätig, ehe er aus „persönlichen Gründen“ ausschied und eine neue Helmat im FBV fand. Seine taktischen Fähigkeiten, die sich vor allem bei Einsätzen im Bereich Personen- und Objektschutz bewährt haben, und seine kompromisslose und unkonventionelle Art machen ihn zum unbestrittenen Teamleiter. Erst vor zwei Monaten hat er durchgesetzt, dass sein Team mit taktischen Computern ausgerüstet wird. Frischner ist gar nicht glücklich darüber, dass Monika Stüeler-Waffenschmidt die Pläne für den Abend geändert hat, stellt ihre Entscheidung aber nicht in Frage.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5(8)	6(8)	5	4	6	4	0,03	0	6(10)

Initiative: 6(10) + 1W6 (3W6)

Würfelpools: Kampf9(13)

Karnapool/Professionalitätsstufe: 5/3

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Führung 4, Taktik kleiner Einheiten 6(10), Athletik 4(6), Helmlichkeit 4(6), Etikette 3 (Militär 5)

(Sicherheitsbehörden 5), Pistolen 6, Maschinenpistolen 6,

Wurfaffen 6, Waffenloser Kampf (Tae Kwan Do) 5, Auto 3

Wissensfertigkeiten: Deutsch 5, Englisch 4, Spanisch 4,

Sicherheitsprozeduren 6, Cruppenkampf 4, Personenschutz 6, FBV 2

Kampfkünste: Tae Kwan Do 5 (Wurf, Wirbeln)

Cyberware: (alles Betaware) Datenbuchse, Taktischer Computer

(mit Battle-Tac-Modifikation und drei speziellen Ports), Orientierungssystem, Transducer, Headware-Memory (300 Mp), Cyberaugen (Displayverbindung, Sichtvergrößerung 3 (elektronisch), Ultraschalllicht, Blitzkompensation, Infrarot), Move-by-wire 2, Smartlink 2 ohne Display, Dermalverkleidung 2

Panzerung [6/3]: Gefütterter Mantel (4/2) über formangepasster Körperpanzerung (4/1)

Waffen:

Altmayr White Star mit Smart II [SP, HM, 7M Bet./9M*, 12(s), 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

HK MP-5 TX [MP, HM/SM/AM, 4M Bet./6M*, 20(s), 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-10 (2), 11-40(3), 41-80 (4), 81-100 (7)

3 Blitzgranaten, 3 Rauchgranaten, 3 Gasgranaten (Breachreizgas)**

Ausrüstung: Mikrotransceiver 8 (Verschlüsselung 8, Entschlüsselung 8, Signalverstärkung 5)

Dr. Leane Sander

Der an der Universität Marburg erworbene Titel des Dr. mag. herm. täuscht leicht darüber hinweg, dass Frau Dr. Sander eine Vorliebe für Feldeinsätze und Handarbeit hat. Sie liebt die Auseinandersetzung und den Kampf, in dem sie sich vor allem auf ihre magischen Fähigkeiten und ihre Elementare verlässt.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	6	2	6	6	6	6	6(8)	6

Initiative: 6 + 1W6 (3W6) (26 + 1W6 astral))

Würfelpools: Kampf9, Zauber 6, Astralkampf9, Astral 2

Karnapool/Professionalitätsstufe: 3/3

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Athletik 4, Hexerei 6, Beschwören 6,

Auren lesen 6, Blotach 4 (Erste Hilfe 6), Pistolen 6, Motorrad 5,

Taktik kleiner Einheiten 3

Wissensfertigkeiten: Latein 4, Magietheorie 6,

Sicherheitsprozeduren 5, Personenschutz 5

Sprüche: Hellen 4, Massenblindheit 5, Schmerz 4, Verwirrung 5,

Double 4, Tarnung 6, Betäubungsbilz 6, Flammenwerfer 6,

Feuerball 6, Levitation 4, Manantz 5, Mob-Bewusstsein 6,

Physische Barriere 6, Klebstreifen 4, Nebel 5, Panzer 4,

Feinde aufspüren 4, Nachsicht 4

Metamagie (Initiatengrad 2): Anrufung, Abschirmung

Bloware: Traumadämpfer, Synapsenbeschleuniger II, Schadenskompensator III

Panzerung [6/2]: Gefütterter Mantel (4/2) über formangepasster Körperpanzerung (4/1)

Waffen:

HK Urban Tempest (Taser, HM, 125 Bet. (Hochspannungstransformator), 3(m), Smartlink II)

Reichweite (TN): 0-5 (4), 6-10 (5) 11-12 (6), 13-15 (9)

Altmayr White Star [SP, HM, 7M Bet. / 9M*, 12(s), Lasermarkierer,

2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Ausrüstung: Mikrotransceiver 8 (Verschlüsselung 8, Entschlüsselung 8, Signalverstärkung 5), Zauberspeicher 6 (Physische Barriere)

Gelsten: 2 Feuerelementare in großer Gestalt, Stufe 6

Dr. Jason Naylor

Jason Naylor ist vor etwa zwei Jahren vom Sternschutz abgeworben worden und strebt eine Karriere innerhalb des FBV an. Es ist ihm bewusst, dass er sich aus diesem Grund keine Fehler erlauben kann und wird alles tun, um so gut wie möglich dazustehen. Max Frischer ist für ihn im Sicherheitsbereich so etwas wie ein Mentor, aber beide wissen, dass Dr. Naylor irgendwann einmal eine höhere Position einnehmen wird.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5	6	6	3	6	5	6	8	6

Initiative: 6(10) + 1W6(3W6)

Würfelpools: Kampf 8

Karnapool/Professionalitätsstufe: 4/3

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Waffenloser Kampf (Tae Kwan Do) 6, Pistolen 6, Maschinenpistolen 6, Wurfaffen 6, Athletik 6 (8), Blotech 2 (Erste Hilfe 4), Motorrad 4, Etikette 3 (Megakonzerte 5), Taktik kleiner Einheiten 4

Wissensfertigkeiten: Psychologie 4, Kriminalistik 6, Sicherheitsprozeduren 6, Personenschutz 5

Kampfkünste: Tae Kwan Do 6 (Wurf, Wirbeln, Fußfeiger)

Adeptenkäfte: Geschärft Sinne 2 (Blitzkompensation, Schalldämpfer), Gesteigerte Fertigkeit (Athletik) 2, Gesteigerte Reflexe 2, Schmerzresistenz 3, Schneller Schlag, Sechster Sinn 2

Metamagie (Initiatengrad 2): keine

Panzerung [6/2]: Gefütterter Mantel (4/2) über formangepasster Körperpanzerung (4/1)

Waffen:

Altmayr White Star [SP, HM, 7M Bet./9M*, 12(s), mit Lasermarkierer, 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

HK MP-5 TX [MP, HM/SM/AM, 4M Bet./6M*, 20(s), 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-10 (4), 11-40 (5), 41-80 (6), 81-100 (9)

3 Blitzgranaten, 3 Rauchgranaten, 3 Gasgranaten (Breachgas)**

Ausrüstung: Mikrotransceiver 8 (Verschlüsselung 8, Entschlüsselung 8, Signalverstärkung 5)

Niels Korte, Samuel Hahnen, Verena Dunsch

Die drei stellen die obligatorische Ergänzung zu dem Personenschutzteam dar. Sie haben sämtliche Möglichen Zusatzausbildungen bei einer Sicherheitsfirma oder Militär hinter sich, ehe sie dort vom FBV abgeworben wurden.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4(8)	5	3	2	3	4	0,15	0	4(8)

Initiative: 4(8) + 1W6 (3W6)

Würfelpools: Kampf 6(10)

Karnapool/Professionalitätsstufe: 2/3

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 5, Maschinenpistolen 5,

Waffenloser Kampf (Tae Kwan Do) 5, Wurfaffen 4, Etikette 1

(Konzerte 3), Athletik 4, Helmlichkeit 4, Taktik kleiner Einheiten 4(8), Auto 3

Kampfkünste: Tae Kwan Do 5 (Wurf, Wirbeln)

Cyberware: (alles Betaware) Datenbuchse, Taktischer Computer (mit Battle-Tac-Modifikation und drei speziellen Ports), Orientierungssystem, Transducer, Cyberaugen (Bildverbundung, Sichtvergrößerung 3 (elektronisch), Ultraschallsicht, Blitzkompensation, Infrarot), Reflexbooster 2 (inkl. Reflextrigger), Smartlink 2, Dermalverkleidung 2, Kompositknochen (Keramik)

Panzerung [6/5]: Gefütterter Mantel (4/2) über formangepasster Körperpanzerung (4/1)

Waffen:

Altmayr WhiteStar [SP, HM, 7M Bet./9M* 12(s), mit Smartlink II, 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

HK MP-5 TX [MP, HM/SM/AM, 4M Bet./6M*, 20(s), mit Smartlink II, 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-100 (7)

3 Blitzgranaten, 3 Rauchgranaten, 3 Gasgranaten (Breachgas)**

Ausrüstung: Mikrotransceiver 8 (Verschlüsselung 8, Entschlüsselung 8, Signalverstärkung 5)

*Gel- oder APDS-Munition

** Arsenal 2060, S.70ff.

DIE SÖHNE LOKIS



VOR DEM SHADOWRUN

Nach der unfreiwilligen Erkenntnis, dass die Sechste Welt auch für erfahrene Runner, die glauben, schon alles gesehen zu haben, noch Neuigkeiten zu bieten hat, bekommen die Charaktere knapp zwei Wochen Zeit, um sich von der Begegnung mit dem Drake zu erholen, der ihre Pläne einer sauberen Entführung von Frau Stüeler-Waffenschmidt zunichte gemacht hat. Sie sollten sich also von den schlimmsten Verletzungen kurieren können, die sie im letzten Auftrag davongetragen haben, bevor sie, diesmal im Auftrag des Frankfurter Bankenvereins, einen neuen Job angeboten bekommen. Allerdings erfahren sie erst am Ende, wer der eigentliche Schmidt im Hintergrund ist, und ab da haben sie quasi keine andere Wahl mehr, als auf die großzügigen Angebote des Drake einzugehen, da sie dann bereits zu tief im Schlamm und im Kampf zwischen Proteus und dem FBV stecken.

Für dieses Szenario sind vor allem Charaktere gefragt, die nicht alle Probleme direkt mit der schweren Artillerie zu lösen versuchen. Ein Rigger mit der Fähigkeit Boote zu lenken könnte sehr von Nutzen sein, ebenso ein Decker, der sich darauf versteht, in einem abgeschotteten System nach Daten zu suchen, sie zu manipulieren und dabei keine Spuren zu hinterlassen.

Schamanen und Hermetiker sind auch hier unerlässlich, um sich um magische Sicherheit zu kümmern und dem Team die nötige magische Rückenbedeckung zu geben. Hier bekommt der Spielleiter also die Möglichkeit, für so ziemlich jede Charakterklasse spezielle Aufgaben zuteilen zu können.

DER SHADOWRUN

Dieses Szenario gliedert sich im weitesten Sinne in drei Segmente: Der erste Teil ist die als völlig normal einzustufende Vorbesprechung sowie die Anreise nach Dänemark, wo sich die Runner an einen kleinen Ökoaktivisten wenden sollen, der ihnen dabei helfen wird, eine Offshore-Forschungs- und -Produktionseinrichtung zu infiltrieren und zu sabotieren. Dank mangelnder Information lässt der Kontaktmann die Runner erstmal ins offene Messer laufen, so dass sie mit ziemlicher Sicherheit Schiffbruch erleiden werden. Den zweiten Teil bildet die geplante Sabotage und Informationssuche im Inneren der Anlage. Teil Drei beschert den Runnern dann die gefährliche Information, was hinter den Kulissen des Joint Ventures in der dänischen See abläuft und lässt sie einen ersten kleinen Blick auf eine perfide Technologie werfen, mit der Mitarbeiter beruhigt und unter Kontrolle gebracht werden können.

Die Söhne Lokis endet mit der Nachbesprechung, auf der sie ein weiteres Mal auf Frau Stieler-Waffenschmidt treffen werden und mittels der mitgebrachten Informationen einen weiteren, wirklich großen Stein ins Rollen bringen.

HINTERGRUND

Der Erfolg von Proteus, in so kurzer Zeit in den Rang eines AA-Konzerns aufzusteigen, kommt nicht von ungefähr. Auf geradezu beispielhafte Weise ist es dem Konzern aus dem Norden immer wieder gelungen, Spione in anderen Konzernen unterzubringen, um diesen dann von innen heraus zu unterminieren und dafür zu sorgen, dass viele Entscheidungen in der Richtung beeinflusst wurden. So konnte Proteus immer mit reiner Weste den maximalen Profit aus einer gemeinschaftlichen Unternehmung abschöpfen und verdeckten Zugriff auf Informationen und wichtige Ressourcen sichern. Genau diesen Zweck verfolgt die Konzernleitung auch beim aktuellen Projekt mit dem Schwerindustriekonzern Kvaerner-Maersk, einer wichtigen Tochter von Maersk Incorporated Assets, mit dem ein gemeinschaftliches Forschungsprojekt ins Leben gerufen wurde. Vor der Küste Dänemarks wird mit dem Know-How beider Konzerne an der Möglichkeit geforscht, einen mobilen Arkblock zu entwickeln, der in der Lage ist, mit einem für diesen Maßstab relativ geringen Zeit- und Energieaufwand seinen unterseeischen Standort zu wechseln. Allerdings können die Forscher beider Konzerne aktuell noch keine wirklich handfesten Ergebnisse vorweisen, weswegen auch die meisten Konzepte hierzu erst in der Testphase sind und zumeist im Computer existieren. Zwar baut man bereits an tragenden Strukturen, aber die wirklich wichtigen Vorgänge finden in virtuellen Konstruktionshallen in einem von der Matrix abgeschotteten Computersystem statt. Nun ist das gegenseitige Misstrauen beider Konzerne voneinander nicht gerade gering, denn wo es schon jede separate Forschungsabteilung mehr oder weniger offen eine andere beschuldigt, nur von gestohlenen Ergebnissen zu profitieren, ist das Konkurrenzdenken bei einem Zusammenschluss zweier solcher Konzerne natürlich noch viel ausgeprägter. Umso erstaunlicher ist es, dass Proteus auch in diesem Fall weit mehr plant, als nur ein paar Forschungsdaten aus der ganzen Aktion abzuzweigen, denn das ganze Unternehmen dient ebenfalls als Deckmantel, eigene Arbeiter, Forscher und Manager bei Kvaerner-Maersk einzuschleusen. Diese Operation ist bereits in vollem Gange, und natürlich sind von dieser absoluten Geheimoperation im Computersystem keinerlei Hinweise zu finden. Allein diejenigen Mitarbeiter von Proteus, die aktiv mit der Aufgabe betraut sind, Finanzdaten so kreativ umzugestalten, dass die bereits im Gange befindlichen Abzweigungen von Geldmitteln von KM nach Proteus nicht auffallen, könnten Informationen über diese Unterminierung herausgeben, und nur wenige kennen die wahren Zusammenhänge.

Der virtuelle Therapeut

Da nun aber Menschen fehlbar sind und Proteus wie kein anderer Konzern versucht, das Risiko durch die Fehlerquelle „Mensch“ nach Möglichkeit auf Null zu senken, bekamen diejenigen, die mit der Planung und Koordination der Unterwanderung anderer Konzerne betraut wurden, eine Art Sicherungssystem eingebaut, eine kybernetische Einrichtung, deren Technik eine Nebenentwicklung der Forschung für den Marlonettenvorstand war (siehe *Proteus – die volle Wahrheit*, S. 154), allerdings deutlich weniger drastisch und komplex. Da die Betreffenden durch das Risiko der Enttarnung allein schon außergewöhnlichem Stress ausgesetzt sind, will Proteus natürlich sicherstellen, dass diese Personen in allen Situationen immer zu einhundert Prozent dem Konzern treu ergeben sind. Da sie aber durch die Entfernung vom Mutterkonzern nicht in ein entsprechendes Indoktrinationsprogramm eingebunden werden können, verpasste man ihnen einen so genannten virtuellen Therapeuten. Dieses Gehirnimplantat ist mit einem ausgetriggerten Expertensystem ausgerüstet, das nahezu jede Stresssituation, der der Träger ausgesetzt ist, mit einer Menge simuliertem Einfühlungsvermögen abbildet und für den „Patienten“ ohne Probleme ertragbar macht. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass ein Mitarbeiter mit solchen wichtigen Informationen auch in extremen Situationen nicht zusammenbricht und Dinge tut, die nicht in Proteus' Interesse wären. Das System reagiert auf die vitalen Daten des Trägers und beim ersten Anzeichen einer schweren Krise springt es an, und beruhigt mit dem direkt ins Gehirn des Trägers eingespeisten Bild eines freundlichen Proteus-Therapeuten, der in überaus beruhigendem Tonfall auf den Patienten einspricht, sich geduldig dessen Sorgen und Ängste anhört, Maßnahmen zur Stressbewältigung verordnet und darüber hinaus natürlich immer mit Nachdruck absolute Loyalität zum Konzern predigt. Und genau dieses System, das verhindern soll, dass extrem wichtige Fakten geheim bleiben, wird schließlich dafür sorgen, dass eben diese Fakten in die falschen Hände geraten.

DAS ABENTEUER LEITEN

Der erste Abschnitt dieses Szenarios sollte sich von vorne bis hinten als Routinejob gestalten lassen, von der Anwerbung durch einen unbekannten Schmidt, über die Anreise nach Dänemark, das Treffen mit der Kontaktperson bis hin zu einem vermeintlich guten Plan, in die Anlage eindringen zu können. Sobald die Runner aber Bekanntschaft mit der Sicherheit der Anlage gemacht haben, sollte der Spielleiter das Tempo gehörig anziehen, denn nach und nach erst wird offenbar werden, mit wem die Runner es – auf beiden Seiten – zu tun haben.

Neben extrem subtilen Vorgehen wird den Runnern unter anderem abverlangt, dass sie nicht nur an die geforderten Daten gelangen, sondern auch jede Spur verwischen, dass die Daten den Einflussbereich von Proteus verlassen haben. Zu guter Letzt ist noch eine gute Spur Fingerspitzengefühl und Verhandlungsgeschick gefordert, wenn die Runner auf Dr. Sönke Kreuser treffen, um aus ihm den Verräter wider Willen zu machen.

WIRKLICH EINFACH IST ES NIE ...

WAS IST LOS CHUMMER?

Nach der Begegnung mit einem waschechten Drake hoffen die Runner vermutlich auf einen ruhigen Job, der bloß aus Routinearbeit besteht, die bei minimalem Risiko ein paar Euro in die Kassen bringt, und genau das ist es, was sie hier bekommen sollen. Zumindest sollen sie das denken ... Sie werden angeheuert, ein paar Daten aus einer Forschungsstation in Dänemark zu stehlen. Unterstützt wer-



den sie dabei von einem Einheimischen, der sich in den Gewässern, in denen die Offshore-Anlage zu finden ist, bestens auskennt. So die Planung ...

SAG'S IHNEN INS GESICHT

So mögt ihr das Geschäft. Einen Tag ist es her, dass euch der Schleier eures Vertrauens auf euer Telekom gequatscht hatte, dass ein Schmidt sich bei euch melden würde, zwecks eines neuen Jobs. Nach dem in die Binsen gegangenen Job mit der Präsidentin des Bankenvereins hattet ihr erst einmal die Köpfe unten gehalten, da niemand weiß, ob die gute Frau Waffenschmidt besonders nachtragend ist. Umso reizvoller klang es für euch, als der Anruf endlich eingelangt, der euch einen einfachen Auftrag im nahen Ausland verhielt. Klar, wirklich einfach sind solche Jobs nie, vor allem wenn beim ersten Telefonat schon darauf hingewiesen wird, wie leicht das alles doch wird, aber der Gedanke, möglichst ein paar Kilometer Distanz zur ADL zu bekommen, hatte schon was für sich. Zumal auch die Bezahlung als durchaus ordentlich angesprochen wurde und ihr allein für euer Erscheinen bei der Besprechung schon 1.000 Euro quasi als Fahrtkostenerstattung bekommen solltet. Die Adresse wurde euch von einer freundlichen Stimme durchgegeben, die sicher zu einer netten, jungen Dame gehört, und der eine oder andere von euch hätte sicher nichts dagegen, falls es sich dabei um eure Frau Schmidt handeln sollte.

Wenn die Runner dem Schmidt gegenüber treten, lesen sie folgenden Text vor:

Nachdem jeder mit dem gewünschten Drink im – vernünftigen Rahmen – versorgt ist, kommt Schmidt auch schon zur Sache:

„Ich habe einen kleinen Auftrag für Sie, der Sie in die Skandinavische Union, genauer, nach Dänemark führen wird. Dort gibt es eine Forschungsstation mit angeschlossener schwerindustrieller Fertigung. Punkt Eins: Wir wollen wissen, an was da genau geforscht wird und hätten gern die relevanten Daten aus dem Computersystem der Anlage. Punkt Zwei: Wir möchten, dass Sie die an der Forschung beteiligten Konzerne gegeneinander aufbringen, und zwar nach Möglichkeit so, dass niemand von Ihrer Beteiligung etwas mitbekommt. Punkt Drei: Sie kommen schnellstmöglich zurück und treffen sich hier mit mir zu einer kurzen Nachbesprechung, in der Sie mir Einzelheiten über die Erledigung des Jobs aus erster Hand berichten. Ich lege sehr viel Wert auf diesen letzten Punkt, da ich absolut nichts davon halte, eine schnelle Datenübergabe auf einem Hinterhof durchzuführen. Nun, bevor ich Ihnen weitere Informationen geben kann, müsste ich zuerst wissen, ob Sie an dem Auftrag interessiert sind und sich in der Lage sehen, ihn den Missionsparametern gemäß durchzuführen.“

Wenn die Runner den Auftrag annehmen, lesen sie folgenden Text vor:

Schmidt übergibt euch einen Checkstick mit einer Summe von 5.000 Euro für jeden von euch als Vorauszahlung und fährt fort: „Sie fliegen morgen früh nach Aalborg, wo sie sich an der Universität an einen Herrn Fredrik Jensen wenden, den Sie voraussichtlich in der Fakultät für Sozialwissenschaften finden werden. Das ist Ihr Kontaktmann. Er kennt sich in der Gegend aus und hat die nötigen Kontakte und das Hintergrundwissen, welches er Ihnen zur Verfügung stellen wird. Wir werden ihm wie verabredet eine Nachricht über Ihr Kommen auf seinen Taschensekretär schicken. Der Mann ist ziemlich vorsichtig, was seine Geschäftspartner angeht, aber so wird er wissen, dass es sich bei Ihnen um die von uns geschickten Leute handelt. Erarbeiten

Sie mit ihm einen Plan, wie Sie in die Anlage eindringen können. Auch die Art der Sabotage können Sie am besten mit ihm besprechen. Ach ja, es handelt sich bei dem Unternehmen um ein Joint Venture zwischen Kvaerner-Maersk und Proteus, ich hoffe, das stellt kein Problem für Sie dar. Ihr Ziel wäre es also, diese beiden Firmen möglichst effektiv gegeneinander aufzubringen, damit sie im Idealfall ihre Zusammenarbeit an diesem Projekt beenden. In Dänemark selber werden wir Sie nicht weiter unterstützen können, aber ich bin sicher, Runner von Ihrem Ruf sollten diesen geradlinigen Auftrag auch ohne weitere fremde Hilfe bewältigen, zumal Sie ja fachkundige einheimische Unterstützung haben werden. Noch Fragen, die Herrschaften?“

ATMOSPHERE

Das Treffen mit dem Schmidt unterscheidet sich in keinster Weise von einem anderen Auftrag dieser Art: Er hat Leibwächter dabei, die groß und kantig sind und ihr Handwerk verstehen, gibt vor dem Einverständnis der Runner nicht mehr an Informationen preis, als nötig, und weiß selber nicht genug über die Hintergründe, damit eine mögliche Gelstessonde nicht zu viel verraten kann. Er meint es ehrlich, antwortet höflich und knapp auf Fragen und hält nicht damit hinter den Berg, dass er ein Profi und gewillt ist, die Runner ebenfalls wie solche zu behandeln, sofern sie ihm nicht das Gegenteil demonstrieren.

HINTER DEN KULISSEN

Nachdem man endlich wusste, wer hinter den Angriffen gegen Firmen und Kapital des Bankenvereins steckt, wurde schnell der Plan gestrickt, Proteus mit den eigenen Waffen zu schlagen und abzulenken, um die Zeit für die Entwicklung einer besseren Verteidigungsstrategie zu haben. Also wurde rasch ein Kontakt nach Dänemark geknüpft und in der Elle musste man mit Jensen vorlieb nehmen, der bislang noch nicht für den FBV tätig war und dessen Zuverlässigkeit noch nicht getestet werden konnte.

Aber man ist sich sicher, dass jemand wie er über die Offshore-Anlage genug Wissen angesammelt haben sollte, denn „nebenbei“ ist er für eine Gruppe namens *Söhne Lokis* tätig, ein Zusammenschluss radikaler Ökoaktivisten, die auch vor Terroranschlägen und gelegentlichem Einsatz von Waffengewalt nicht zurück schrecken, wenn sie glauben, damit den Konzernen einen Denkzettel verpassen zu können.

Treffen mit einem Schmidt

Bei dem Treffpunkt handelt es sich um ein völlig austauschbares achtstöckiges Bürogebäude mit grauer Fassade, diversen Firmenschildern im Foyer und einem gelangweilten Nachtportier, der im Halbschlaf auf ein kleines Trideogerät starrt, wenn sich die Runner dem Eingang nähern. Wie am Telefon besprochen sollten sie ihr Anliegen nennen, ein Treffen mit Herrn Schmidt, was dem Portier ein kleines Stirnrunzeln und einen abschätzigen Blick auf die Truppe entlockt. Aber auch wenn sie sicher nicht zum Standardklientel dieses Gebäudes gehören, nickt er und lässt sie rein. Ohne Umschweife deutet er auf einen kleinen Aufzug im hinteren Teil des Foyers. Eine eventuelle Frage nach dem Stockwerk beantwortet er mit einem lapidaren Schulterzucken und wendet sich dann, die Runner weitestgehend ignorierend, wieder der Trideo-Latenightshow zu. Egal, welchen Knopf sie letztlich in dem Aufzug drücken, der Fahrstuhl fährt bis ganz nach oben, stoppt, und ist für diesen nicht mehr dazu zu bringen, sich wieder in Bewegung zu setzen.

Empfangen werden die Runner in einem kleinen Büro am Ende des Korridors, dem einzigen, aus dem Licht dringt und dessen Türe



offen steht. Es handelt sich dabei um ein mittelgroßes Standardbüro eines leitenden Angestellten, in das man ein paar weitere Stühle gestellt hat, die an die vertretenen Metatypen der Runner angepasst sind. Zu sehen sind zwei kräftige Herren in Anzügen, zwei feldohne Leibwächter, die bei diesem Gespräch auch die Rolle von Kellnern übernehmen. Zudem ein hagerer Mann Mitte 50 mit schütterem grauem Haar, der sich mit knappen Worten als Herr Schmidt vorstellt und den Runnern einen Sitzplatz, etwas zu trinken und einen Checkstick mit jeweils 1.000 Euro anbietet.

Nach der einleitenden Besprechung lässt Schmidt die Runner ein paar Augenblicke allein im Raum, falls sie sich beraten möchten. Als Entlohnung bietet er ihnen pauschal 15.000 Euro pro Kopf für die Beschaffung der Daten, darüber hinaus dann noch einmal einen ordentlichen Bonus von 25.000 Euro für die Hinterlassung von Hinweisen, die Proteus in den Augen von KM deutlich schlechter dastehen lässt. Entweder dadurch, dass Hinweise für Sabotage- oder Spionagetätigkeiten von Proteus gefunden werden ... am besten alles zusammen. Jedenfalls sollte das die Gewichtung des Auftrags deutlich werden lassen. Schmidt lässt mit sich handeln, wenn die Runner mit vernünftigen Argumenten kommen, aber natürlich nur im Rahmen von etwa 10%. Auch wenn die ganze Organisation ziemlich mit der heißen Nadel gestrickt wurde und man eigentlich will, dass genau diese Runner genau diesen Auftrag genau morgen früh antreten, wird man eine vollkommen überhöhte Lohnforderung nicht akzeptieren und statt dessen daraufhinweisen, dass eine solche Aktion den Ruf der Runner in der Szene empfindlich schädigen könnte ...

Fragen, die die Örtlichkeiten betreffen, kann Schmidt den Runnern nicht beantworten. Nachdem man entdeckt hatte, dass Proteus hinter den ganzen Attacken gegen den FBV steckt, wurde der Kontakt zu jensen reichlich überhasst hergestellt, da man natürlich möglichst schnell reagieren wollte. Fragen zur Reise lassen sich dagegen schnell beantworten: Linienflug. Alles, was nicht durch den Zoll am Flughafen kommt, sollte besser daheim bleiben, sonst könnte es Ärger geben. Gleiches gilt ebenso für die Heimreise. Tickets werden jeweils hinterlegt. Für Waffen und Ausrüstung, die in Deutschland bleiben muss, kann jensen sicher Ersatz besorgen, darum solle man sich keine Sorgen machen. Offensive Cyberware wird, sofern eine Lizenz dafür existiert (echt oder gefälscht), temporär während des Fluges deaktiviert. Gibt es keine Lizenzen, kann Schmidt kurzfristig welche besorgen, die zumindest einer oberflächlichen Überprüfung standhalten sollten.

Den Zeitplan überlässt Schmidt weitestgehend den Runnern, wenn gleich er betont, dass schnelles Handeln von Vorteil wäre, schnell rein, die Aufgaben erledigen, und schnell wieder raus, und zwar bevor in der Szene durchsickern kann, dass die Offshore-Anlage Ziel einer Runneinfiltration ist.

Wenn alles geklärt ist, verabschiedet sich Schmidt mit den Wünschen nach einem guten Gelingen und erinnert noch einmal daran, dass eine ausführliche Nachbesprechung Teil des Deals ist und nicht vergessen werden sollte.

Nach dem Treffen

Nun können die Runner natürlich noch ein paar Informationen einholen, aber allzu viele Connections werden sie kaum noch erreichen, denn morgen früh soll es bereits losgehen. Wenn sie mitten in der Nacht rumtelefonieren wollen, nur zu, der Spielleiter entscheidet, welche Reaktion sie erwarten dürfen. Ansonsten sollten die Runner ihre Siebensachen packen und noch eine Mütze Schlafen nehmen, bevor sie morgen früh um halb 8 am Frankfurter Flughafen zum Check-in erwartet werden.

DAUMENSCHRAUBEN

Dies ist grad mal die Vorbesprechung, und sie birgt, so die Charaktere sich der Situation nach angemessen verhalten, eigentlich keine Gefahren. Der Spielleiter könnte allerdings den Treffpunkt weniger eindeutig gestalten, so dass die Runner erstmal herausfinden müssen, wo die Besprechung überhaupt stattfindet. Der Schmidt könnte dies als Test ihrer Fähigkeiten ansehen, denn wenn sie das Treffen gar nicht erst finden, sind sie vielleicht auch die Falschen für den Job. Eine weitere Möglichkeit, ihnen einen Stein in den Weg zu legen, wäre der Nachtporier, der vielleicht die Instruktion erhalten hat, sie nicht einfach durchzuwinken, sondern so tut, als wüsste er von nichts.

KEINE PANIK

Das Schlimmste, was in dieser Szene passieren kann, ist, dass die Runner den Auftrag rundheraus ablehnen. Dann können Sie die ganze Sache noch retten, indem Sie zum nächsten Kapitel übergehen und für die Runner ein wenig mehr Zeit verstreichen lassen, bevor Frau Stüeler-Waffenschmidt direkt an die Charaktere wendet.

Sollten die Runner der Meinung sein, ihre Verhandlungsposition durch Androhung von Gewalt verbessern zu können, werden sie Bekanntschaft mit den beiden Leibwächtern machen. Verwenden Sie zu diesem Zweck die Werte des Archetyps Straßensamurai (SR3.OID, S. 75). Außerdem steht im Nebenzimmer noch ein Magier bereit, der zwei Stufe-6-Feuerelementare abrufbereit hat, sollten die Runner irgendwelche Schwierigkeiten machen.

DAS LAND DER WIKINGER

WAS IST LOS CHUMMER?

In Aalborg angekommen müssen die Runner nun zur Uni und in der Sozialwissenschaftlichen Fakultät Fredrik Jensen aufsuchen. Leider ist er seit Tagen nicht dort gewesen, weil er befürchtet, dass man ihm auf die Spur gekommen ist und ihn nun aus dem Wegräumen will. Er versteckt sich in seiner Wohnung und hat leider nicht daran gedacht, dass man im Sekretariat der Uni seine Adresse kennt, wo sie auch die Runner bekommen können.

Wenn sie ihn dann zuhause treffen, weiß er von nichts, weil die Nachricht über die Ankunft der Runner über seinen Taschensekretär eingetroffen ist, und der liegt eingeschlossen in seiner Schreibtischschublade auf dem Campus. Er nimmt also an, dass sie von Kvaerner oder einem anderen Konzern angeheuert wurden, um ihm die Lichter auszublenden. Dann allerdings ist er erstaunt, wenn er vom Anliegen der Runner hört, denkt aber, dass sie ihn lediglich testen wollen, ob er wirklich der ist, den sie suchen. Also beschließt er, sich erstmal dumm zu stellen, um so zu „beweisen“, dass er nicht der gefährliche Drahtzieher ökonomischer Aktionen ist, den sie in ihm sehen. Er behauptet, außer Pistolen keine Waffen besorgen zu können, kaum Kenntnis über die Offshore-Anlage zu haben und an Booten lediglich über ein aufblasbares zu verfügen. Er gibt sich harmlos und lediglich inkompetent, um von seiner Spur abzulenken, was für die Runner beinahe zur Katastrophe führt.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das also ist Dänemark. Sieht eigentlich nicht viel anders aus als bei euch zuhause, bis auf die Tatsache, dass die auch hier immer prägnante Werbung in einer fremden Sprache verfasst ist. Die Fahrt mit dem Taxi zur Uni dauert ziemlich lange, aber Aalborg scheint ja auch eine große Stadt zu sein. Das Uni Gelände sieht aus wie jedes andere auch, und nach einigem Rumfragen findet ihr die Sozialwissenschaftliche Fakultät. Nach noch mehr Rumfragen findet ihr eine

mehr oder weniger kompetent aussehende Sekretärin, die euch eröffnet, dass Jensen nicht da sei. Nein, seit ein paar Tagen schon, scheint krank zu sein. Und nein, seine Privatadresse liegt zwar vor, darf aber natürlich nicht heraus gegeben werden.

Wenn die Charaktere die Adresse heraus bekommen haben:

Die Adresse führt euch zu einem unscheinbaren Appartementhaus im Randbezirk von Aalborg. Es dauert eine Weile, bis ihr das verschmierte Klingelschild unter den anderen 83 Namensschildern ausgemacht habt, und klingelt schließlich. Jemand drückt auf und ihr fahrt mit dem Aufzug in die 5. Etage. Eine hagere, unrasierte Gestalt öffnet euch: Jensen. Jensen ist ein Norm, hat fettige Haare und sich sicher seit Tagen nicht mehr geduscht. Aus seiner Wohnung dringt euch ein muffiger Geruch entgegen, als er euch äußerst misstrauisch mustert.

„Wer seid ihr, und was wollt ihr? Ich kaufe nicht an der Türe.“ grummelt er euch entgegen und ist schon drauf und dran die Tür vor eurer Nase wieder zu schließen.

Er wirkt geradezu paranoid und gehetzt, und es bedarf einiges an Überredungskünsten, damit Jensen euch in seine Wohnung lässt. Wo ihr ihm schließlich die ganze Geschichte erzählen könnt, und wer euch geschickt hat. Dort könnt ihr mit ihm dann endlich das weitere Vorgehen besprechen.

ATMOSPHERE

Ein fremdes Land, eine fremde Sprache, andere Sitten und Gepflogenheiten. Die Runner befinden sich auf fremdem Territorium, und auch wenn die dänische Kultur sich nicht allzu krass von der der Runner unterscheidet, so merken sie doch immer wieder aufs neue, dass sie hier die Ausländer sind und sich nicht auf ihre gewohnten Möglichkeiten und Kontakte stützen können, sondern sich in komplett fremde Hände begeben müssen, wollen sie Erfolg haben. Diese Fremdheit sollte zumindest am Anfang die Grundstimmung sein, zumindest bis die Action schließlich beginnt.

HINTER DEN KULISSEN

Dieser Abschnitt sollte noch keine allzu große Herausforderung für die Runner sein, bis auf die Tatsache, dass Jensen nicht da ist, wo sie ihn vermuten. Da die Sekretärin in der Uni ja schon gesagt hat, dass die Privatadresse durchaus vorliegt, sie nur leider nicht gewillt ist, sie herauszugeben, gibt es hier mehrere Möglichkeiten, wie die Runner ihrer habhaft werden könnten. Die elegantesten Methoden wären sicher eine heimlich gezauberte Geistessonde auf die Sekretärin oder eine kleine Ablenkung, um an ihren Computer zu kommen, in dem die Adresse gespeichert sein dürfte. Weniger subtiles Vorgehen wäre die Androhung von Gewalt oder extreme Überredungsversuche, die zwar auch zum gewünschten Ziel führen könnten, aber unter Umständen eine Menge neuer Probleme verursachen.

Wenn sie Jensen schließlich ausfindig gemacht haben, stoßen die Runner zunächst auf unverhohlenes Misstrauen, danach auf offene Kooperationsbereitschaft, weniglich der Mann nicht ansatzweise so kompetent zu sein scheint, wie bei der Auftragsbesprechung angekündigt, denn der Kontakt nach Dänemark wurde ziemlich rasch geknüpft, und in der Elle musste man mit Jensen vorlieb nehmen, der seine Kenntnisse über die Anlage und die umliegende See bei seinen Aktivitäten bei den „Söhnen Lokis“ erwarb. Aufgrund dieser Tatsache ist Jensen überaus nervös, was neue Kontakteleute angeht, da er immer befürchten muss, dass irgendwelche Kons, die einen Groll gegen ihn und seine illustre Gruppe hegen, ihn endgültig zum Schweigen bringen wollen, wenn sie je auf seine Spur kommen. Also ist er entsprechend vorsichtig, man könnte auch sagen, paranoid, aber nicht blöd. Er stellt sich möglichst dumm und versucht, die Runner ins offene Messer laufen zu lassen, damit die vermeintlichen auf ihn angesetzten Jäger überzeugt werden, mit ihm einen viel zu kleinen Fisch im Netz zu haben. Die ganze Aktion ist so offensichtlich dilettantisch geplant, dass die Runner durchaus Lunte riechen könnten. Jensen lässt sich aber von diesem Vorhaben nicht abbringen, da er von der Ankunft der Runner nichts weiß. Die Nachricht darüber und weitere Anweisungen sollten ihn über seinen Ta-





schenssekretär erreichen, und der liegt in seinem Schreibtisch auf dem Unigelände, das er seit Tagen nicht mehr betreten hat, aus Angst man sei ihm auf die Schliche gekommen.

Abschließend verspricht Jensen den Runnern, ihnen ein Transportmittel und ein Boot zu besorgen, dazu Waffen und was an Ausrüstung noch nötig ist. Die Runner sollen ihm einfach eine Liste geben, und er sieht zu, was er tun kann. Treffpunkt ist morgen früh um 9 Uhr wieder hier bei Jensen. Mit diesen Worten komplimentiert er die Runner aus seiner Wohnung, er habe noch viel zu planen und erledigen.

DAUMENSCHRAUBEN

Diese Szene ist eigentlich auch nicht wirklich gefährlich, wenn man einmal davon absieht, dass die Runneres mit einem gesuchten Ökoterrorenisten zu tun haben, der, sollte er sich in die Enggedrängte fühlen, nicht zögern würde, Waffengewalt einzusetzen, um sich die Fremden schnell und wenig elegant vom Hals zu schaffen.

KEINE PANIK

In diesem Abschnitt kann schon ein bisschen mehr schlief gehen. Das ganze Fortschreiten der Runner steht und fällt mit der Beteiligung Jensens, denn ohne seine Hilfe haben sie so gut wie keine Chance, ihren Auftrag zu erfüllen, denn auf sich allein gestellt haben sie keine Möglichkeit, an Waffen, ein Boot und vor allem einen Zugang zur Offshore-Anlage zu bekommen. Sollten sie also das tun, was Jensen anfangs von ihnen erwartet, nämlich ihm direkt eine Pistolenmündung oder Cyberspore unter die Nase zu halten, dann wird er sie nicht einfach nur stranden lassen, sondern nach gespieltem Einlenken in eine viel tödlichere Falle tappen lassen, indem er einen Hinterhalt der Söhne Lokisvorbereiten lässt, mit dem Ziel, die Runner auf dem Grund des Meeres zu entsorgen. Genau dies gilt es natürlich zu verhindern, denn das wäre kein sehr befriedigendes Ende für den Run.

Sollten die Runner auf das schmale Brett kommen, dass sie es auch ganz ohne die Hilfe von Jensen schaffen könnten, machen Sie ihnen klar, dass sie sich auf fremdem Territorium befinden, und dass sie ohne Hilfe nicht mal in die Nähe der Offshore-Anlage kommen können.

RETTET DIE WALE!

WAS IST LOS CHUMMER?

Dieser Abschnitt führt die Runner von der Übernahme der Ausrüstung von Jensen bis hin zur Versenkung durch Sicherheitskräfte in der Nähe der Offshore-Anlage. Dieses Zwischenspiel wird die Runner auf den Boden der Tatsachen zurückholen, denn ab hier wird es wirklich gefährlich. Die Runner werden von Jensen dazu verleitet, mit minderwertiger Ausrüstung einen blöden Plan zu verfolgen, mit dem Ende, dass sie mitsamt ihrem Schlauchboot von den Sicherheitskräften versenkt werden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Pünktlich seid ihr wieder bei Jensen. Als ihr schellen wollt, geht unschön die Tür auf und der hagere Däne steht vor euch. Im ersten Moment überrascht, ja fast erschreckt, schaut er euch an, irgendwie wirkt er entpopt. Dann aber stiehlt sich ein Lächeln auf seine Züge.

DIE SKANDINAVISCHE UNION

Auch in der Sechsten Welt ist Skandinavien mehr als nur die ursprüngliche Heimat der Schrankwände in den Wohnzimmern deutscher Apartmentkomplexe, oder „der kalte, hohe Norden“. Während der restliche Kontinent zunehmend im Chaos versank, beschließen Dänemark, Schweden, Norwegen und Finnland im Jahr 2031 die Skandinavische Union. Zwar ziehen alle Beteiligten Vorteile aus dieser Allianz, jedoch stören nationale Interessen und die jeweilige Innenpolitik auch 2063 noch das Gleichgewicht der Union. Besonders in Wirtschaftssagen gehen die Meinungen der Mitgliedsländerwelt auseinander. Die Exterritorialität der Megakonzerne wird von der gesamten Union anerkannt, jedoch liegt es im eigenen Ermessen der einzelnen Länder, dieses Privileg auch an AA- oder A-Konzerne zu vergeben. Allein diese Gesetzgebung macht die skandinavischen Schatten zu einem lukrativen Arbeitsplatz für Schattenläufer. Neben AA-Konzern wie Kvaerner-Maersk ist gerade Ares Marcotechnology in der Union aktiv, dessen europäische Zentrale sich in Kopenhagen befindet. Neben Norwegens Hauptstadt Oslo – der heimlichen Topadresse Nordeuropas für Schattenklinken und nicht lizenzierte Bio- und Cyberwareimplantate – sind die großen Metropole wie Stockholm, Helsinki oder eben Kopenhagen erster Anlaufpunkt für Runner auf der Suche nach Arbeit. Nähere Informationen zur Skandinavischen Union befinden sich im Quellenbuch *Europa in den Schatten*.

„Ich hab euer Zeug, allerdings nicht ganz das, was ihr haben wolltet. Ihr müsst verstehen, in so kurzer Zeit konnte ich leider nicht mehr bekommen, aber schaut euch das erstmal an. Wenn ich euch aber die benötigten Infos gebe, kommt ihr trotzdem rein, so seid ihr ja auch viel besser getarnt, also ist das vielleicht sogar alles besser so. Kommt mal eben mit.“

Dienstbefissen führt Jensen euch um das Haus auf einen kleinen Hinterhof, auf dem ein klappriger alter Lieferwagen dänischen Fabrikats steht, der sicher schon deutlich bessere Tage gesehen hat ... und zwar in den 20er Jahren ... Jensen lächelt ein wenig verlegen und schließt die Hintertüre auf. Zum Vorschein kommt ein großer Haufen buntes Gummi, ein Paar Paddel, Schwimwesten und eine Metallkiste. Ihr braucht eine Weile um zu begreifen, dass es sich bei dem Gummihaufen um ein nicht aufgeblasenes Schlauchboot handelt, zu dem auch die Paddel gehören. In der Kiste befinden sich zwei schwere Pistolen Marke Ruger Super Warhawk nebst 20 Schuss Munition.

„Wie gesagt, mehr ließe sich in der Eile nicht aufreiben, aber ich denke, ihr könnt sicher sein, dass ihr damit nicht auffallen werdet.“

ATMOSPÄRE

Die Runner sitzen in der Tinte, genau das sollte ihnen jetzt klar werden. Sie müssen mit einem Kontaktmann vorlieb nehmen, der mindestens eine Liga unter ihnen spielt. Sollte sich jetzt Verwirrung in der Gruppe breit machen, wenn die Runner nicht wirklich wissen, wie sie unter diesen Vorzeichen zum Ziel kommen sollen, ist das durchaus beabsichtigt. Ziel der ganzen Szene ist es, die Runner aufzulaufen zu lassen, und sie spüren zu lassen, dass sie nicht in jeder Situation Herren der Lage sein können. Umso schöner ist es, wenn sie am Ende einen wirklich harten Schlag gegen Proteus tätigen und so ihre Kompetenz doch noch unter Beweis stellen können.

HINTER DEN KULISSEN

Da Jensen ja auf keinen Fall preisgeben will, über welche Möglichkeiten er in Wahrheit verfügt, wird er am nächsten Morgen beim



Treffpunkt beteuern, dass so kurzfristig keine bessere Ausrüstung aufzutreiben war. Jensen verkauft den Runnern den tollen Plan, dass sie sich als Ökoaktivisten tarnen sollen, denn die hält man für harmlos genug, sie mit Transparenten bewaffnet im Umkreis der Anlage dümpeln zu lassen. Diesen Umstand sollte man ausnutzen und mit diesem harmlosen Aussehen versuchen, Zugang zur Anlage zu bekommen.

Der Taschensekretär

Lassen sich die Runner auf diesen Deal ein, sind sie selber schuld, und der Spielleiter sollte mit diesem Abschnitt weiter fortfahren. Sollten die Runner sich auf diese merkwürdige Aktion nicht einlassen, sollte der Spielleiter den Abschnitt überspringen und mit *Nun aber los!* fortfahren, wenn die Charakter Jensen auch ohne Schiffbruch zu erliden davon überzeugen können, dass sie die echten Runner sind, die aus Deutschland kommen sollten. Vielleicht erinnern sie sich an die Information, dass Jensen über seinen Taschensekretär die nötige Info bekommen sollte, und sprechen ihn auf dieses Gerät an. Dann könnten sie ihn überreden, es zu holen und könnten sich so eine Menge Ärger ersparen.

Ins offene Messer

Der Spielleiter sollte den Spielern eine mehr oder weniger ereignisreiche Fahrt beschreiben, je nachdem, wie viele Steine er ihnen noch bis dahin in den Weg legen will. Sie sollen glauben, dass sie zwar mit ungünstigen Voraussetzungen arbeiten, aber trotzdem noch alle Chancen haben, in die Anlage eindringen zu können, denn Jensen wird sich alle Mühe geben, zuversichtlich zu wirken, alleine schon, um diese Typen erstmal los werden zu können, damit er in Ruhe Beweismittel zur Seite schaffen kann.

Der Spielleiter sollte die Runner also ruhig planen lassen, Eventualitäten abwägen und sich eine Strategie überlegen. Dies ist auch keine völlig überflüssige Arbeit, beim eigentlichen Einbruch in die Anlage könnte sich immer noch die eine oder andere Idee hieraus als nützlich erweisen.

Der Plan, den Jensen ihnen vorschlägt ist der, dass die Runner die knapp 35 Kilometer nach Westen fahren, bis hin zum kleinen Städtchen Hou an der Küste. (Eigentlich handelt es sich dabei um Hou, denn das erste Städtchen namens Hou ist während der Flut von 2003 in die Fluten versunken. Einige Anwohner zogen weg, aber die Hou haben sich einfach wieder an der Küste niedergelassen und Hou neu gegründet – diese Fakten aber nur am Rande ...)

Dort sollen sie sich ein ruhiges Eckchen suchen, die Schwimmwesten anlegen, das Boot aufpumpen und von da aus knapp 5 Kilometer genau Richtung West-Nordwest rudern. Auf Wunsch gibt Jensen den Runnern auch genaue GPS-Koordinaten, bei denen sie die Anlage finden. Sie sollen sich nur vor den gelegentlichen Fährten und natürlich den Patrouillenbooten in Acht nehmen, die im Umfeld der Anlage zu finden sind. Als Eintrittspunkt nennt Jensen den Runnern eine Stelle, an der der die ganze Anlage umgebende Schwimmzaun defekt ist, so dass sie durchschlüpfen können.

Weiterhin wird Jensen den Runnern das Blaue vom Himmel herunter hängen, wie sie in die Anlage reinkommen können. Letztlich will er sie einfach nur loswerden, also tut er was er kann, um so zuversichtlich wie möglich zu klingen. Sei es, dass er von einem unterseeischen Zugang erzählt, oder einer Wartungsluke, die immer offen steht, oder vorschlägt, dass die Runner übers Dach einsteigen können. Egal was es ist, sobald er merkt, dass die Runner eine Möglichkeit favorisieren, wird er ihnen genau diese als die bestmögliche verkaufen.

Soweit werden sie eh nicht kommen, auch wenn am Anfang alles ganz gut läuft. Der Spielleiter kann den Runnern die Anreise mit Van

und Schlauchboot ein bisschen spannend gestalten, bis hin zu der Stelle, an der die Sicherheitskräfte, die diese Ökofreaks schon lange bemerkt haben und eher belächeln, dann doch beschließen, sie mit samt Boot zu versenken. Man will ja nichts riskieren. Ein einzelner gut gezielter Schuss reicht aus, damit die Runner wieder heim schwimmen müssen. Besser gesagt, sie dümpeln eine Weile im Wasser herum, nicht in der Lage, die 5 Kilometer bis zum Festland zurück zu schwimmen, bis sie schließlich von einem Boot der dänischen Seerettungsgesellschaft herausgefischt werden. Da solche Vorfälle öfters passieren, werden genau zu diesem Zweck immer wieder Patrouillen in der Nähe der Anlage gefahren, zum Glück für die Runner. Der Spielleiter kann sie aber ruhig erstmal ein bisschen zappeln lassen, bis sie schließlich doch gerettet werden.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Sicherheitskräfte der Anlage könnten durchaus auch beschließen, dass es sich bei den Runnern nicht um harmlose Robberschützer handelt, sondern vielleicht doch um subversive Elemente, die näher unter die Lupe genommen werden müssen. Also schickt man ein Schnellboot, um die Truppe aufzubringen, was natürlich das Ende des Runs bedeuten würde. Verwenden Sie in diesem Fall einfach die Werte der *Proteus-Sicherheitsgardisten* aus dem Kapitel *Götterdämmerung*, S. 114. Auch denkbar wäre, dass Jensen bereits Konzernagenten oder andere Runner an der Ferse kleben, die beschließen könnten, den Runnern zu folgen, um herauszubekommen, was diese mit der minderwertigen Ausrüstung anfangen wollen.

Sollte es ihnen zu einfach und unspektakulär sein, dass die Runner den Taschensekretär aus Jensens Büro besorgen, weil man sich damit ja ein unfehlbares Bad in der Nordsee ersparen kann, wäre es durchaus denkbar, dass Jensen nicht ganz unbegründet seit Tagen nicht mehr in der Uni war. Schließlich könnte er Recht haben, und sein Büro dort wird tatsächlich von feindlichen Runnern beobachtet, die das Ziel haben, ihn und seine Kumpane ein für alle mal auszuschalten. Und genau mit diesem Team müssen sich die Runner dann auseinandersetzen, wenn sie Jensen mittels des Taschensekretärs beweisen wollen, dass sie eben nicht die bösen Jungs sind. Im schlimmsten Fall wird Jensen nicht nur von einem Konzern gesucht, dem die Söhne Lokis in der Vergangenheit einmal zuviel auf die Füße getreten haben, sondern sogar schon polizeilich, was die Runner in eine wirklich schwierige Situation bringen könnte, denn wenn sie auf dem Unicampus mit der dänischen Polizei aneinander geraten sollten, die ebenfalls dort seinen letzten Wohnsitz aufzufindig machen wollen, gefährdet das sogar ihre Ausreise aus der Skandinavischen Union, und sie müssen später eine andere Möglichkeit finden, das Land zu verlassen. Auf diese Weise würde Jensen die Richtigkeit der Aussagen der Runner daran erkennen, dass sie ihm sprichwörtlich den Hintern retten und ihn eben nicht, wie er anfangs befürchtet, an einen Konzern ausliefern oder schlichtweg um die Ecke bringen.

KEINE PANIK

Schliefegehen kann hier hauptsächlich, dass die Runner merken, dass sie veräppelt werden sollen und sich von Anfang an weigern, mitzuspielen. Sollten sie die Situation geschickt regeln, könnten sie sich auf diese Weise natürlich die schmachvolle Erfahrung mit dem Schlauchboot sparen. In diesem Fall können Sie darauf ausweichen, dass Jensen anbietet, seinen Taschensekretär aus der Uni zu holen, was dann wieder in einer Begegnung mit den Konzernleuten gipfeln kann, die bereits Jensens Büro beobachten und in diesem Fall den Zugriff versuchen würden.

Es wäre natürlich auch möglich, dass sie Jensen einfach die Pistole an den Kopf setzen, um ihn so zur Mitarbeit zu zwingen. In die-

sem Fall wird er zuerst beteuern, dass er in der kurzen Zeit einfach nicht mehr erreichen konnte, wobei er sich auch nicht zu schade wäre, vor den Runnern auf die Knie zu fallen und zu betteln, ihn in Ruhe zu lassen. Wenn die Runner ihn auf die kleine Schiffstour mitnehmen wollen, wird er davon abraten, weil man im Umfeld der Offshore-Anlage sein Gesicht schon viel zu gut kennt, und er wird den Runnern weitaus größere Chancen prophezeien, in die Anlage einzudringen, wenn er nicht dabei ist. Er ist sich durchaus darüber im Klaren, dass die Runner, sollten sie die ganze Geschichte überleben, zu ihm zurückkehren und sich an ihm rächen werden, aber er plant, dann schon lange nicht mehr da zu sein.

NUN ABER LOS!

WAS IST LOS CHUMMER?

In dieser Szene werden sich die Runner – diesmal ernsthaft – mit ihrem Ziel, der Infiltration der Offshore-Anlage, auseinandersetzen. Jensen ist inzwischen von der Identität der Runner überzeugt (sei es, dass die Runner ihn mittels seines Taschensekretärs aus der Uni überzeugt haben, oder nach Rücksprache mit seinem Kontakt in der ADL), so dass sie nun die volle Unterstützung und Rückendeckung der Söhne Lokis bei ihrem Vorhaben besitzen.

SAG'S IHNNEN INS GESICHT

Meine Herren, ihr könnt euch kaum erinnern, wann ihr das letzte Mal so sauer auf jemanden gewesen seid. Diese Ratte Jensen muss genau gewusst haben, dass es überhaupt keinen Sinn hat, mit dieser Ausrüstung in die Anlage eindringen zu wollen. Die ganze Fahrt über habt ihr euren Rachedgedanken nachgegangen, während euch die Klamotten am Körper kleben und so gar nicht trocken wollen. Endlich seht ihr das Haus, in dem dieser Schmutzbuckel wohnt und seid fast entschlossen, mindestens einen Hintern kräftig einzutreten, als ihr auf dem Parkplatz Jensen mit diversen anderen Leuten stehen seht. Sie sind um einen Kleintransporter gruppiert, Jensen, zwei Norms, eine Zwergerin, sowie ein männlicher und ein weiblicher Ork. Fast alle mit ziemlich hellen Haaren. Oh wie ihr diese Klischees von den blonden Dänen inzwischen hasst. Während ihr noch überlegt, wer diese Leute schon wieder sind, bemerkt Jensen euch, und statt verschreckt den Kopf einzuziehen winkt er euch zu, ihr sollt näher kommen. Gleich die anderen wirken nicht so, als wollten sie gleich die Beine in die Hand nehmen. Was wohl jetzt wieder für ein Blödsinn auf euch wartet?

ATMOSPHERE

Hier geht's nun endlich wirklich um die Wurst, die Action beginnt. Hier können die Runner nun endlich beweisen, was sie drauf haben. Ab hier geht es bergauf, zumindest, was die theoretischen Möglichkeiten der Runner angeht. Natürlich können sie hier auch leichter alles in den Sand setzen. Dieser Abschnitt sollte mit Tempo gespielt werden. Die Runner haben keine Zeit mehr, lange zu planen, und der Druck, der auf ihnen lastet, sollte erst nachlassen, wenn sie die Anlage – hoffentlich vollzählig und lebendig – wieder verlassen.

HINTER DEN KULISSEN

Wenn die Runner nun zu Recht sauer über den seltsamen Plan des vermeintlichen Fachmannes zurück in Aalborg sind, hat Jensen inzwischen Rücksprache mit seinem Kontakt in Deutschland gehalten und weiß nun, dass die Runner tatsächlich die sind, für die sie sich ausgeben. Er ist untröstlich, dass er sie so betrogen hat und bittet um Verständnis für seine Situation. Er erklärt ihnen, dass er Mitglied bei den Söhnen Lokis ist, und dass diese Gruppierung in der Vergangenheit schon einigen Firmen kräftig auf die Zehen getreten hat.

Natürlich macht man sich bei solchen Aktivitäten nicht gerade Freude, und es gibt einige Kons, die liebend gerne endlich einen Schlag gegen diese Organisation ausführen würden. Deshalb musste er so vorsichtig sein und diesen spontanen Plan entwickeln, weil er sich nicht sicher war, ob es nicht doch um sein Leben geht.

Jensen bietet den Runnern an, ihnen einen sehr guten Doc zu besorgen, falls sie bei ihrem kleinen Ausflug verletzt worden sind, und versichert ihnen, dass er von nun an kein falsches Spiel mehr mit ihnen treiben wird. Allerdings wird er knapp zwei Tage brauchen, um die Sache korrekt zu organisieren. Eine Übersicht über das Innere der Offshore-Anlage hat er zwar auch nicht, aber er kann ihnen einen tatsächlich nutzbaren Eingang nennen und ist bereit, mittels seiner Kollegen von den Söhnen Lokis eine adäquate Ablenkung zu starten, die zumindest das Eindringen in die Anlage vertuschen soll. Des Weiteren kann er eine Menge an Ausrüstung besorgen, solange die Runner das Zeug danach wieder zurückgeben. Waffen bis zum Sturmgewehr können besorgt werden, zwar nicht immer jede spezielle Marke, aber besser als nichts. An Elektronik und sonstiger Ausrüstung bekommen sie alles, was im Rahmen liegt. Sie haben also kein Problem mit Nachtsichtgeräten, kleineren Maggeschlossknackern oder verschlüsselten Headsets, es gibt aber natürlich keine BattleTac-Systeme, Cyberdecks oder ähnlich teuren Hightech-Schnickschnack. Alles weist deutliche Gebrauchsspuren auf und ist nicht immer im besten Zustand, erfüllt aber durchaus seinen Zweck.

JENSENS PLAN

Jensen unterbreitet den Runnern vor der Abfahrt seine Idee, wie die man die Sabotageakte einem renommierten Proteus-Mitarbeiter in die Schuhe schieben kann. Dies erfordert aber neben dem Eindringen in die Anlage noch einen kleinen zusätzlichen Einbruch. Jensen erzählt ihnen, dass er an die Adresse eines gewissen Doktor Sören Kreuser herankommen kann. Wenn die Runner es nun also schaffen sollten, an seinen Computer in der Anlage zu kommen, könnten sie dort und in seinem privaten Rechner entsprechende Einträge fälschen, die Kreuser schwer genug belasten würden. Solche Einträge könnten offensichtlich falsche Forschungsdaten sein, gefälschte E-Mails, in denen Kreuser von „Erfolgen bei der Sabotage“ berichtet, oder ähnliche Daten.

Natürlich weiß Jensen nicht, wo genau das Büro von Kreuser zu finden ist, er kann aber zumindest den Hinweis geben, dass es wohl irgendwo im Verwaltungsbereich zu finden sein muss, und dass Kreuser ein wichtiger Wirtschaftsexperte von Proteus ist. Die Runner sollten sich aber nicht allein darauf verlassen, sondern neben der Manipulation von Kreusers Rechner noch weitere Sabotageakte vollführen, weil nicht nur ein einzelner Mitarbeiter belastet werden soll, sondern der ganze Proteus-Konzern.

Nachts auf Schleichfahrt

Die Runner werden mitten in der Nacht mit einem Schnellboot der Söhne Lokis zur Offshore-Anlage gebracht. Beunruhigen könnte sie dabei, dass sich neben mehreren tragbaren Raketenwerfern auch ein stationäres Schweres MG an Bord befindet, ein sicheres Zeichen dafür, dass diese Gruppe weit über das Stadium von Transparenten, Sitzdemos und Graffiti parolen hinaus ist. Die Mitglieder sind ausnahmslos einheimische Dänen jeglichen Metatypus, und den meisten ist eigentlich zuwider, was sie da grad tun, nämlich den Runnern zu helfen und dafür eine Menge dringend benötigter finanzieller Unterstützung zu kassieren. Das Geld ist immer willkommen, aber auf diese Weise wollen es die Idealisten der Organisation eigentlich nicht verdienen, demzufolge ist man den Runnern gegenüber eher neutral eingestellt. Aber solange sie tun, was die Ökoaktivisten sagen, ist alles im Grünen Bereich.



Mit dieser heimlichen und möglichst leisen Aktion bringt man die Runner an den Patrouillen vorbei bis an den schwimmenden Perimeterzaun, der die ganze Anlage umspannt. Im Inneren sind nur wenige Lichter zu sehen, es scheint keine Nachtschicht zu geben. Zwei große Bereiche sind erkennbar, Forschung und Verwaltung sowie die Produktionsstätten, wie Jensen den Runnern erklären kann. Die Alarmanlage des Zauns sowie die Bewegungsmelder, die diesen Abschnitt überwachen, sind an anderer Stelle bereits deaktiviert worden, also können die Runner einfach über den Zaun klettern und entweder vorsichtig auf der Pontonbasis des Zauns bis zu einem Anlegesteg balancieren, oder einfach bis zum Hauptgebäude schwimmen, wenn sie nicht zu schwer beladen sind. Wie sie weiter vorgehen, hängt weitestgehend von der Planung, Subtilität und Cleverness der Runner ab. Einige Hinweise, wie die ganze Sache laufen kann, stehen im nächsten Abschnitt.

Drinnen

Einmal drin sind die Runner dann natürlich auf sich allein gestellt. Die Runner müssen nun ein Katz-und-Maus-Spiel mit der Sicherheit der Anlage spielen, die im Inneren zum Glück nicht so extrem ist wie befürchtet, schließlich ist das Ganze ein Joint-Venture zwischen zwei großen Konzernen und keine Geheimbasis, in der illegale Experimente durchgeführt werden.

Was auch immer die Runner anstellen, um an die Daten zu kommen und Unfrieden zwischen den beiden beteiligten Kons zu stiften, letztlich werden sie über den Namen von Dr. Sönke Kreuser stolpern und feststellen, dass die beste Methode, Proteus zu diskreditieren ist, die Sabotageakte und Datendiebstähle ihm in die Schuhe zu schieben, wozu sie natürlich auch ein paar „Beweise“ in seiner Wohnung deponieren müssen.

DAUMENSCHRAUBEN

Sollten Sie der Meinung sein, dass die ganze Geschichte ab hier nicht schon haarig genug ist, können Sie es den Charakteren natürlich noch bedeutend schwieriger machen, in die Anlage einzudringen. Sei es durch ein Patrouillenboot, das die Rennervorzeit bemerkt, einen alzu aufmerksamen Nachtwächter innerhalb der Umzäunung oder einem alzu arg ausgeprägten Gewissenskonflikt einiger Mitglieder der Ökoaktivisten, der dann schnell in offene Ablehnung und Gewalt gegen die Runner umschlägen kann. Sie sollten nur im Auge behalten, dass eine alzu große zusätzliche Schwierigkeit für die Runner dazu führen kann, dass der ganze Run letztlich scheitert.

KEINE PANIK

Sollten die Runner diesmal den Kontaktleuten vollkommen misstrauen und sich auf keinen weiteren Deal mit ihnen einlassen, werden sie es deutlich schwerer haben, in die Anlage einzudringen und ihren Auftrag durchzuführen. Da sie in der geforderten Zeit niemand anderen finden werden, der ihnen hilft, ist es wichtig, dass sie es sich mit den Ökoaktivisten nicht verschmerzen. Da die Söhne Lokis natürlich die versprochene Entlohnung kassieren wollen, die man ihnen für die Unterstützung der Runner versprochen hat, wird Jensen alles in seiner Macht stehende tun, um die Rennervon seiner Kompetenz zu überzeugen, und Aggressionen zwischen den Runnern und seinen Landsleuten zu unterbinden.

Bei der Überfahrt zur Anlage kann ebenfalls einiges schief gehen, wenn die Runner nicht die Köpfe unten halten, sondern versuchen, einer möglichen Entdeckung durch die Sicherheitsstruppen zu entgehen, indem sie das Feuer auf ein Patrouillenboot eröffnen. Und sollte es nötig sein, sich den Weg zur Anlage freizuschließen, sollten sie das leise tun, oder noch besser auf die Ablenkung warten, die die Söhne Lokis an anderer Stelle organisieren. Auch hier kann Jen-

sen versuchen, die Rennervon den allerdümmsten Handlungen abzuhalten, schließlich steht hier sein eigener Hintern ebenfalls mit auf dem Spiel, falls es zum offenen Gefecht kommen sollte ...

IN DER HÖHLE DES LÖWEN

WAS IST LOS CHUMMER?

Wenn sie erstmal das Innere der Umzäunung erreicht haben, sind die Runner auf sich allein gestellt und sollten besser schon einen Plan parat haben, wie sie sich unbemerkt in der Anlage bewegen wollen und vor allem, wie sie die noch zu verübenden Sabotageakte in andere Schuhe schieben, nämlich die von Proteus.

Die Runner müssen also schauen, dass sie reinkommen in die Anlage, Daten stehlen, Sabotageakte verüben, falsche Hinweise auslegen und vor allem unerkannt wieder fliehen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Gerade sieht ihr noch, wie das Boot der Söhne Lokis in der Dunkelheit verschwindet. Dann seid ihr allein und auf euch gestellt. Nur wenige Scheinwerfer beleuchten die gigantische Anlage und nur selten sehr ihr einmal einen Wachhabenden von Maersk oder Proteus oder gar eine Patrouille. Beide Kons scheinen sich ziemlich sicher zu fühlen. Euch kann das nur recht sein, auch wenn das Reinkommen trotz des geringen personellen Aufwands sicher kein Spaziergang wird. Jensen war sich sicher, dass es mit Sicherheit ausreichend Sensoren und Infrarot-Kameras gibt, denen es auszuweichen gilt, wenn ihr unbemerkt ins Innere gelangen wollt. Noch ein letztes Mal überprüft ihr eure Waffen und Ausrüstung. Dann geht es los.

ATMOSPÄRE

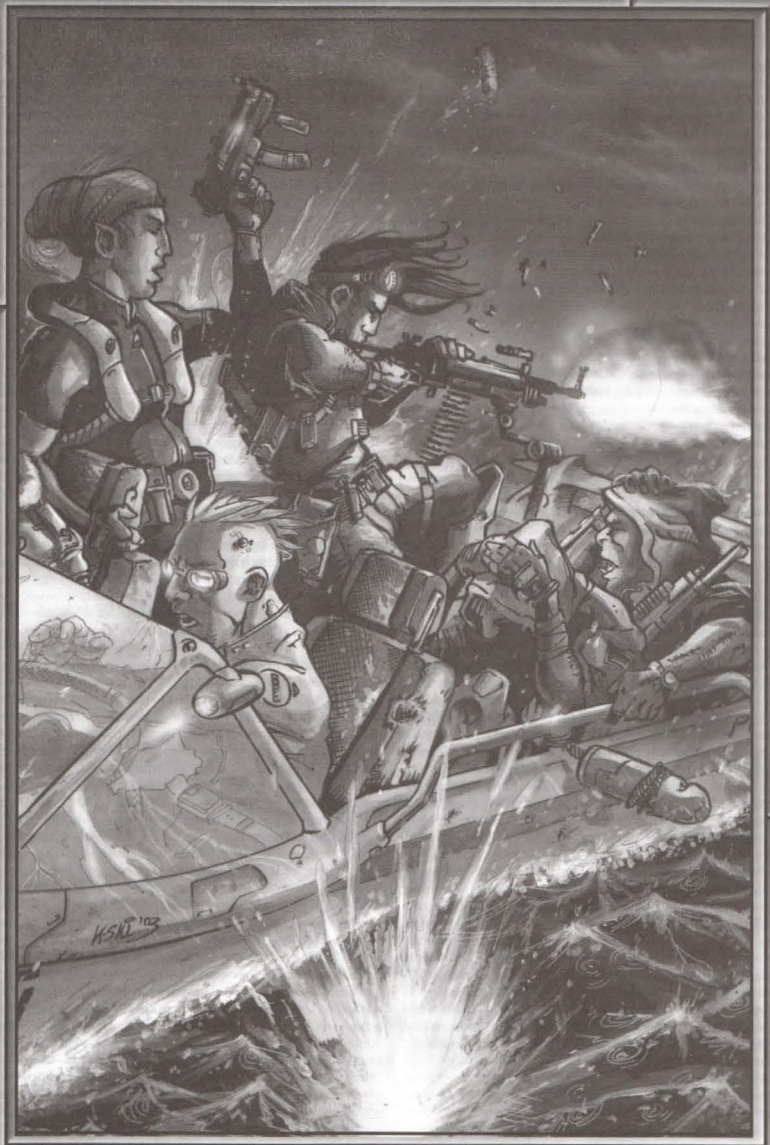
Das ganze ist ein ausgesprochener Schleichauftrag. Umsichtiges Vorgehen, leises Vorwärtsschreiten und vor allem Diskretion sind hier gefragt. Wer den ersten lauten Schuss abgibt, eine der Wachen um die Ecke bringt, so dass sie sich nicht in der Zentrale zurückmelden kann, oder sonst wie einen Alarm auslöst, verspielt damit alle Erfolgchancen des ganzen Runs. Es sollte den Spielern spätestens jetzt klar sein, dass sie nun alle an einem Strang ziehen müssen. Außerdem darf man ja bei einem Konzern wie Proteus nicht gerade viel Gnade erwarten, wenn man in einer Anlage des Konzerns ertwischt wird ... zumindest nach dem, was man sich allgemein über den Konzern aus der Nordsee so erzählt.

HINTER DEN KULISSEN

Die Offshore-Anlage:

Die Offshore-Anlage befindet sich etwa fünf Kilometer vor der Küste Dänemarks, Richtung West-Nordwest vom Küstenstädtchen Hou entfernt, von wo aus auch die Fähren mit Personal und Versorgungsgütern abgehen. Theoretisch wäre es für die Runner auch möglich, eine dieser Fähren zu benutzen, um die Anlage zu erreichen oder zu verlassen, aber dazu müssten sie versuchen, die Identität von Mitarbeitern oder Lieferanten annehmen, was nicht leicht sein dürfte, zumindest zum Betreten der Anlage.

Das ganze „Gelände“ ist grob quadratisch angelegt, mit einer Kantenlänge von etwa 400 Metern. Markiert wird diese Begrenzung durch einen schwimmenden Perimeterzaun, der auf Pontons befestigt ist. Damit auch unter Wasser niemand den Zaun passieren kann, wird dieser Zaun bis zum Meeresboden in einer Tiefe von etwa 30 Metern durch ein flexibles Plaststahlgewebe weitergeführt. Den sichtbaren Teil der Anlage bilden zwei separate Komplexe am seewärts gelegenen Rand des Geländes, die mehr oder weniger bloß große Betonblöcke sind, die auf höhenverstellbaren Säulen fest





auf dem Grund verankert wurden. In einem der Komplexe sind Verwaltung und Forschung untergebracht, im zweiten, größeren Komplex die Fertigung. Vom Fertigungsbereich aus ist durch große unterseelische Schleusensysteme der „Pool“ zu erreichen, der große Seewasserbereich in der Mitte des Geländes, in dem die Antriebstechnik für den beweglichen Arkoblock zusammengebaut und getestet wird. Auf einer Seite kann die unterseelische Umzäunung komplett geöffnet werden, damit so die großen, montierten Module, die in der Anlage gebaut wurden, aus eigenem Antrieb oder mittels U-Booten auf die offene See gebracht werden können.

Noch sichtbar sind innerhalb der oberen Umzäunung die Anlegestelle für die Fähren und Transporter und ein verwirrendes Netz von schwimmenden Stegen und Wegen, von denen die meisten sogar mit schweren Gabelstaplern befahren werden können. Dann gibt es noch einige auf diesen Stegen gelagerte Container, die Werkstoffe und Ersatzteile enthalten, und die nicht mehr ins Lager im Fertigungskomplex passen. Diese Container könnten den Runnern als Sichtschutz dienen, wenn sie sich an den gelegentlichen Wachpatrouillen vorbei zu einem der Gebäudekomplexe schleichen.

Noch zu erwähnen wäre der Helikopter-Landeplatz, der ebenfalls in das Netz aus schwimmenden Stegen und Straßen integriert wurde und sich unmittelbar vor dem Eingang der Fertigungshalle befindet, sowie ein etwa 12 Meter hoher Turmaufbau auf dem Verwaltungskomplex, der zur Wetter- und Seeüberwachung dient, nachts aber nur mit einem automatischen Warnsystem besetzt ist, wenn keine Sonderlieferung von Ressourcen ansteht.

Da die Anlage viel zu groß ist, um hier im Detail beschrieben zu werden, und die Möglichkeiten der Charaktere, wie sie vorgehen wollen und was sie überhaupt vorhaben, ebenfalls schwer im Voraus abzuschätzen sind, stellt dieser Teil des Runs gewisse Anforderungen an den Spielleiter. Man kann davon ausgehen, dass sich in wichtigen Teilen der Anlage Kameras, Wachposten, Bewegungsmelder und PanikButtons befinden. Auch wenn die Sicherheit im Inneren eher etwas weniger scharf sein dürfte, ist das ganze kein Spaziergang. Alles hängt davon ab, wie die Runnervorgehen wollen. Wenn sie physische Sabotage an Maschinen, Bauteilen, Werkzeugen, etc. vornehmen wollen, müssen sie dazu in die Fertigungshalle einbrechen. Wenn sie Daten manipulieren, wichtige Werte ändern und Baupläne stehlen wollen, machen sie das besser in der Forschungsabteilung. Personaldateien bekommen sie in der Verwaltung, schließlich müssen sie noch das Büro von Doktor Kreuzer ausfindig machen, damit sie ihm die ganze Sache in die Schuhe schieben können.

Der Spielleiter sollte zusehen, dass er die ganze Sache zwar als Herausforderung an die planerischen und sonstigen spezifischen Fähigkeiten der Runner gestaltet, ihnen aber nicht so viele Steine in den Weg legt, dass sie den Auftrag unmöglich schaffen können. Hier hat er die Möglichkeit, für fast jede Art von Charakter spezifische Probleme zu bieten, die es zu überwinden gilt. So könnte der Decker derjenige sein, der die Computerdaten manipuliert oder Türen und Kameras abschaltet. Der Elektronikspezialist bekommt genug zu tun, wenn er Schlösser knacken und Alarmanlagen umgehen muss. Der Adept könnte ausgeschickt werden, einen einsamen Nachtwächter unblutig für längere Zeit auszuschalten. Für Zauberer ist es genug zu tun, denn sie müssen sich mit der eher nach außen gerichteten, aber nichts desto trotz im Inneren auch vorhandenen magischen Sicherheit auseinander setzen. Außerdem können diese Charaktere unschätzbar wertvolle Hilfe in Form von Geistern bieten. Rigger könnten, wenn sie sich schon auf der Fahrt zur Anlage nicht nützlich machen konnten, mittels Drohnen eine veritable Fernaufklärung im Gebäude vornehmen, die den Zaubernern wegen der teils recht mächtigen Hüter auf den zentral wichtigen Räumlichkeiten verwehrt bleibt. Außerdem könnte ein Rigger versuchen, sich in

die eventuell vorhandene Gebäudesicherheit einzuklinken, wenn Spielleiter und Spieler mit den entsprechenden Regeln in *Rigger 3.01* hinreichend vertraut sind.

Das Innere der Anlage besteht weitestgehend aus mehr oder weniger identisch aussehenden Gängen, vielen Türen mit unterschiedlich starken Magenschlössern, verborgenen Wartungs- und Belüftungsschächten und unzähligen Büros und Aufzügen. Dazu kommt die Forschungs- und Entwicklungsabteilung, die ebenfalls aus Büros und kleineren Laborkomplexen besteht, und in der die Hauptziele der Runner zu finden sein dürften.

Das Vorgehen im Inneren der Anlage

Der Spielleiter sollte sich von den Runnern beschreiben lassen, was sie als nächstes vorhaben, wo sie hinwollen und wie sie ihre Ziele zu erreichen gedenken, und dann anhand dieser Informationen Beschreibungen, Hindernisse und Probenmodifikationengestalten. Es wäre absolut müßig, für einen so verzweigten und unübersichtlichen Komplex eine Karte anfertigen zu wollen. Viel wichtiger ist es, dass die Spieler sich das Innere vorstellen können und aufgrund der Fähigkeiten ihrer Charaktere einen guten Plan entwickeln, wie sie ihr jeweiliges Ziel erreichen können. Gute Einfälle und elegante Pläne sollten belohnt werden, dumme Ideen und ein allzu offenes oder brutales Vorgehen hingegen sollten nicht zum Erfolg führen, sondern eher zu Konsequenzen. Der Punkt ist der, dass zum Zeitpunkt des Eindringens der Runner noch niemand ernsthaft mit einem Einbruch rechnet, ein Umstand, den die Runner zu ihren Gunsten ausnutzen könnten und sollten, wollen sie Erfolg haben.

Wie kommen die Runner wieder raus?

Nach getaner Arbeit sollten die Runner im Computer von Dr. Sönke Kreuzer, der im Namen der Proteus AG zuständig ist für die Finanz- und Ressourcenplanung des Projektes, Hinweise hinterlassen, die andeuten, dass er in Sabotageakte verwickelt ist. Wie glaubwürdig diese Hinweise in Wirklichkeit sind, ist eigentlich vollkommen irrelevant, da die Zerrüttung des Verhältnisses zwischen Proteus und Kvaerner nicht durch die gefälschten Hinweise zustande kommt, sondern durch Kreuzers tatsächliche Beteiligung an der Unterminierung von KM durch Proteus. Diese Hinweise lassen sich aber erst finden, wenn KM hellhörig wird und beginnt, gegen Proteus zu ermitteln. Die Runner werden zu diesem Zeitpunkt jedenfalls noch nichts darüber wissen, welchen Drek Kreuzer wirklich am Stecken hat. Dies finden sie erst in seiner Wohnung heraus, wenn sie ihm persönlich begegnen (siehe *Des einen Feind, S. 41*).

Wenn also endlich die Hinweise auf Sabotageakte in Kreuzers Computer verankert sind, und sich Spuren von Manipulationen und Sabotage an Daten und Fertigungsanlagen finden lassen, sollten die Runner versuchen, schnell und ebenso ungesehen das Weiße zu suchen. Die beste Möglichkeit besteht darin, wieder Kontakt mit den Söhnen Lokis aufzunehmen, die die Runner am gleichen Treffpunkt wieder aufnehmen können. Allerdings ist das nur eine Option in der Nacht, denn tagsüber können sich die Boote der Ökoaktivisten nicht so nah an das Gelände heranwagen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Sollten die Runner zu spät dran sein, besteht noch die Möglichkeit, sich auf eine der Personenfähren zu schmuggeln, deren Passagiere beim Verlassen der Anlage natürlich deutlich weniger scharf kontrolliert werden als beim Betreten. Zur Not könnten die Runner auch die Mühe auf sich nehmen und per Schlauchboot entkommen, oder gar per Schwimmweste, falls sich gar keine andere Möglichkeit mehr bietet. Natürlich braucht es mehr als nur ein bisschen Glück, ein weiteres Mal durch ein zufällig vorbeikommendes Boot gerettet zu werden, und zwar ohne der Sicherheit schließlich doch noch in die Arme zu schwimmen.

DAUMENSCHRAUBEN

Es gibt viele Möglichkeiten, den Runnern hier das Leben schwer zu machen. Es muss noch einmal betont werden: Wenn die Runner allzu sorglos vorgehen, riskieren sie eine Entdeckung und jede Menge Ärger mit dem Sicherheitspersonal. Sollten sie also einen guten Plan haben, sehr vorsichtig vorgehen und nicht eist schießen, bevor sie nachdenken, sollten sie gute Chancen haben, unentdeckt zu bleiben. Dabei sollten Sie bei einem wirklich guten Vorgehen der Runner das Unternehmen nicht nur von einzelnen Probenergebnissen abhängig machen, sondern mehr davon, wie gut sie planen und wie clever sie vorgehen.

Sollten sie allzu gut durchkommen, können Sie immer noch das Computersystem schwieriger gestalten oder eine Entdeckung durch die Wachen inszenieren, die nicht unbedingt zum Scheitern der ganzen Unternehmung führen muss, aber den Runnern kämpferisch einiges abverlangen kann.

KEINE PANIK

Sollten die Charaktere zu sorglos durch die Anlage rennen, werden sie entdeckt und der Run ist vermutlich gescheitert, wenn sie nicht eine sehr gute Möglichkeit finden, alles doch noch zu einem guten Ende zu bringen. Falsch machen können sie hier eine ganze Menge, aber nicht jede misslungene Probe sollte zur endgültigen Entdeckung ihrer Operation führen. Sie, lieber Spielleiter, haben es in der Hand, ob doch noch alles klappt. Selen Sie fair und bestrafen Sie die Runner erst, wenn sie es gar nicht anders verdient haben. Behalten Sie im Hinterkopf, dass die Runner einen deutlich schwereren Stand gegenüber dem FBV haben werden, wenn sie auf diesem Run komplett versagen und ein anderes Team die Aufgaben der Runner übernehmen muss, damit zumindest der Rest der Kampagne noch ihren Fortgang nehmen kann, wie geplant.

DES EINEN FREUD ...

WAS IST LOS CHUMMER?

In diesem Abschnitt brechen die Runner in die Wohnung von Dr. Sönke Kreuser ein, um ihm die gefälschten Beweise für seine vermeintliche Sabotagetätigkeit unterzububeln. Der Einbruch sollte kaum ein Problem für die Runner darstellen, genauso wenig die Manipulation des Computers. Interessant wird es erst, wenn Dr. Kreuser unvermittelt den Raum betritt, die Runner sieht und unversehens einen Zusammenbruch erleidet. Durch das enorme Stressniveau angeregt, springt das in seinem Gehirn implantierte kybernetische System an, das ihm als virtueller Therapeut dient. Durch eine kleine Fehlfunktion, die sonst nicht weiter ins Gewicht gefallen wäre, hält er nun einen der Runner für seinen Therapeuten, und genau diesem erzählt er nun alles, was seine Arbeit in der Offshore-Anlage ausmacht, inklusive der Unterminierungsmaßnahmen von Proteus bei Kvaerner-Maersk. Die Runner müssen nun nicht mehr tun, als einen Mitschnitt dieses umfassenden Geständnisses an KM zu schicken, um den Unfrieden zwischen den Konzernen zu stiften, wie erhofft. Und genau diese Information ist es auch, die den Runnern und dem FBV zu einem späteren Zeitpunkt noch dienlich sein wird, um weitere Zusammenhänge um den Konzern aus der Nordsee zu verstehen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wenn Kreuser das Quartier betritt, lesen Sie folgenden Abschnitt vor

Während ihr Euch noch über Sinn und Unsinn dieser seltsamen Installation unterhaltet, öffnet sich die Tür und Kreuser tritt herein. Als er Euch erblickt, weiten sich seine Augen. Er gibt ein kehliges Röh-

cheln von sich, verdreht die Augen und fällt sang- und klanglos um. Noch während ihr reagiert, um ihn von der Tür wegzuziehen, beginnt Kreuser zu murmeln und gibt Phrasen wie „Jawohl, Dr. Berger. Sie haben Recht, ich bilde mir das alles sicher nur ein“ von sich. Die ganze Szenerie wirkt schon ein wenig gespenstisch, wie der Doc leblos auf dem Boden liegt, aber mit vollkommen ruhiger Stimme mit einer nicht vorhandenen Person zu sprechen scheint. Augenscheinlich ist Kreuser nicht mehr ganz bei Sinnen. Auf einmal schlägt er die Augen auf, start *[Charaktername]* an, rappelt sich auf die Knie und fleht dich an: „Sie müssen mir helfen, Dr. Berger, ich weiß nicht mehr, wie ich mit der Situation fertig werden soll. Heute habe ich entdeckt, dass in unserem Computersystem manipuliert wurde. Und da Hendriksen sowieso immer so komisch schaut, wenn ich mal an seinen Rechner gehe, wird er bestimmt versuchen, mir das anzulasten.“

ATMOSPHERE

In dieser Szene gibt es nichts zu schießen, nichts zu kämpfen und eigentlich keine Action. Wieder an Land bekommen die Runner von Jensen die Adresse von Dr. Kreuser und haben nun noch die einfach klingende Aufgabe, diesem ein paar Beweise seiner „Schuld“ in den Computer zu schleusen und danach mittels eines kurzen anonymen Anrufes bei KM die Sicherheit des Konzerns auf seine Spur zu bringen. Dass sie auf einer viel heißeren Spur sind, als sie anfangs vermuten, werden die Runner spätestens dann mitbekommen, wenn Dr. Kreuser einem von ihnen die ganze Geschichte erzählt, woraufhin sie endlich genau den Hinweis haben, der für den FBV von Interesse ist, um weiter gegen Proteus vorgehen zu können. Das, und die Zerschlagung der Freundschaft zwischen KM und Proteus sind die beiden eigentlichen Kernziele dieses Szenarios.

HINTER DEN KULISSEN

Kreusers Wohnung liegt in einem großen Betonklotz mit knapp 30 Wohnungen und einer (auf den ersten Blick recht gut gesicherten) Tiefgarage, das ganze in guter Lage. Im Foyer tut ein Portier seinen langweiligen Dienst, der mit einer guten Geschichte – oder zur Not einer erklücklichen Menge Bestechungsgeld – überzeugt werden muss, die Runner durchzulassen. Im zweiten Stock liegt dann die Wohnung von Kreuser, und wenn erstmal das Magschloss(5) an der Tür überwunden ist, haben die Runner genug Zeit, sich in der Wohnung umzusehen. Die zweckmäßige Einrichtung zeigt, dass Kreuser ein Mann ohne Phantasie ist, der nur für seine Arbeit lebt. Die Runner können eine kleine Küche, ein Wohnzimmer, ein Schlafzimmer und ein Bad erkunden. Sie finden wenig an dekorativen Gegenständen, dafür auch keinen Staub, zumindest ist der Mann reinlich. Außergewöhnlich ist noch die Tatsache, dass sich im Wohnzimmer eine weitere, mit einem Magschloss(5) gesicherte Tür befindet, die zu einem Nottreppenhaus führt, das direkt mit der Tiefgarage verbunden ist. Die meisten Hausbewohner nehmen diesen direkten Weg von der Garage in ihre Wohnungen, weshalb es auch kaum in Frage kommt, eine Wache hier stehen zu lassen, für den Fall, dass Kreuser ausnahmsweise früher heim kommen sollte.

Zentraler Punkt der Aufmerksamkeit der Runner sollte das teure Computersystem sein, dessen Passwort es erst zu knacken gilt, was mit einer Computer(6)-Probe und einem Grundzeitraum von einer halben Stunde zu erledigen ist. Interessant an diesem Computer ist ein kleines schwarzes Gerät mit einem Datenbuchenstecker, scheinbar eine Art Interface zwischen Benutzer und Rechner, welches auch der Computerexperte der Gruppe noch nicht gesehen hat und dessen Zweck sich erst enthüllt, als die zugehörige Steuersoftware dazu entdeckt wird. Es handelt sich um eine Art Interpreter für eine Software namens „Virtueller Therapeut 3.14“, entwickelt von der Software-Abteilung der Proteus AG. Die zugehörigen Beschreibungen

offenbaren, dass Dr. Kreuser ein Implantat trägt, das wohl als Berater in allen Lebenslagen tätig sein soll, das ganze auf einer Art „Sinn-Basis mit überlagerten Signalen und einem limitierten RAS-Override zur Unterdrückung von sensorischen wie auch verbalen und taktilen Signalen“. Mit anderen Worten, wenn sich das System aktiviert, sieht Dr. Kreuser eine Person, die gar nicht da ist, und ist in der Lage, sich mit ihr zu unterhalten, wobei scheinbar seine Handlungsmöglichkeiten durch das RAS-Override eingeschränkt sind, vermutlich damit er nicht wirklich rausplaudert, was ersagt, sondern das ganze nur in seinem Gehirn stattfindet.

Kreusers Therapiestunde

Gerade, wenn die Runner sich noch über Sinn und Unsinn einer solchen Einrichtung unterhalten und der Decker der Gruppe noch auf den kleinen Vermerk in einer Log-Datei stolpert, dass das Gerät in den vergangenen Wochen ein paar kleinere, unbedeutende Fehlfunktionen hatte, geht die Türe zur Tiefgarage auf und Dr. Kreuser betritt den Raum. Nach seinem oben beschriebenen Kollaps wird er einen der Runner (am besten die Messerklaue im Team) ansprechen und ihn um Hilfe anflehen. Es sollte den Runnern nun offensichtlich werden, dass er den Runner für Dr. Berger hält, seinen virtuellen Therapeuten. Offenbar hat das System tatsächlich eine Fehlfunktion, und die motorischen Reaktionen auf das System, die eigentlich unterdrückt werden sollten, werden ebendies nicht. Nun kommt es auf das schauspielerische Talent des speziellen Runners an, weiterhin den Eindruck aufrecht zu halten, dass er Dr. Berger sei, denn Dr.

Kreuser ist trotz aller Paranoia und dem immensen Stress, dem er anscheinend regelmäßig ausgesetzt war, nicht blöd, und würde den Unterschied bemerken, wenn der Runners sich nicht ein bisschen Mühe gibt.

Es gilt nun also, Dr. Kreuser so geschickt auszuhorchen, dass er seine Geheimnisse (siehe unten) vor den Runnern preisgibt und alles über seine Mitarbeit an der Verschwörung von Proteus ausplaudert, ohne dass er merkt, dass er alles einem völlig Fremden erzählt.

Diese Informationen können die Runner dann an KM weiterleiten, und sollten sie es nicht tun, wird spätestens der Frankfurter Bankenverein dafür sorgen, dass man dort die Informationen an die richtigen Stellen leitet, damit die Zusammenarbeit zwischen Proteus und KM möglichst rasch beendet wird.

Geheimnisse

Kreuser kann und wird den Runnern die ihm zur Verfügung stehenden Informationen mitteilen. Er weiß, dass das Projekt von langer Hand von der Konzernleitung vorbereitet wurde, und dass man aus zwei Gründen das Joint Venture initiiert hat:

Zum einen will man tatsächlich einen Mobilen Arkoblock entwickeln, was ohne das Wissen von Maersk über Schwere Maschinen und Antriebe für große Schiffe kaum möglich wäre.

Der andere Grund ist, dass das Projekt als Einstiegsmöglichkeit für Proteus-Agenten dient. Seit über drei Jahren ist man an Leuten bei Maersk interessiert, die für Proteus bei Maersk arbeiten wollen und bereit sind, die Seiten zu wechseln. Zudem hat man seit Beginn des Projektes eigene Agenten in diversen Positionen bei Kvaerner platziert. Kreuser kennt jedoch nur einige Namen dieser Proteus-Agenten, die so etwas wie seine Zelle vor Ort darstellen (siehe *Proteus - die volle Wahrheit*, S. 154). Seine Aufgabe besteht vor allem darin, Gelder, die von Kvaerner-Maersk für das Projekt zur Verfügung gestellt wurden, zu Proteus umzuleiten. Was der Hintergrund dieser Infiltration ist, weiß er allerdings nicht. Er vermutet jedoch, dass sich Proteus auch weiterhin die Ergebnisse aus Maersks eigener Forschung über Jahre hinweg sichern will. Es handelt sich in seinen Augen um eine groß angelegte Industriespionage.



DAUMENSCHRAUBEN

Wenn Sie ihren Runnern diese Szene noch ein wenig erschweren wollen, können Sie Dr. Kreuser nicht alleine heimkommen lassen, sondern ihn von einem kleinen Trupp Sicherheitsleute von der Offshore-Anlage begleiten lassen, die sicherstellen wollen, dass der Doktor unbeschadet zuhause ankommt, weil man doch irgendwie befürchtet, dass die gewaltsame Demonstration der Söhne Lokis letzte Nacht nur ein kleines Teil eines größeren Puzzles ist.

Es wäre auch möglich, aber deutlich gefährlicher für den Fortgang der Geschichte, wenn Dr. Kreuser in die Szene reinplatzt, bevor der Decker die Informationen über den Virtuellen Therapeuten ausgraben konnte, so dass die Runner erst einmal vollkommen im Dunkeln tappen, warum sich der Doktor auf diese Weise so merkwürdig verhält. Das birgt allerdings die Gefahr, dass sie ihn einfach niederschließen oder ihre Chance nicht begreifen, mittels geschicktem Verhandeln und Schauspielen an die nötigen Infos zu kommen, sondern beschließen, ihn zu entführen oder die Fakten aus ihm rauszuprügeln.

Schließlich wäre es auch noch möglich, ihnen die Konzernleute nicht direkt in der Wohnung auf den Hals zu hetzen, sondern sie draußen warten zu lassen, weil sie Dr. Kreuser nach dem, was auch immer er in seiner Wohnung erledigen wollte, wieder in die Anlage schaffen wollen. Doch stattdessen laufen ihnen die Runner in die Arme, und ein Feuergefecht könnte entbrechen, in dem sich die Runner ein letztes Mal den Weg freischießen müssen.

KEINE PANIK

Wichtig bei dieser Szene ist, dass die Runner keine Möglichkeit bekommen, Kreuserschön in der Tiefgarage abzufangen oder ihn einfach nieder zu tasern. Sorgen Sie dafür, dass die Runner begreifen, dass die Sicherheit in der Garage höher ist, als im Rest des Gebäudes, was schlichtweg mit Einbrüchen in die untergestellten Autos zu tun hat, die in der Vergangenheit immer wieder passiert sind. Kreuser sollte also nach Möglichkeit unbeschadet seine Wohnung erreichen, damit die Szene wie geplant stattfinden kann. Sollten die Runner aber trotzdem nicht schnell genug schalten, um zu erkennen, dass sich ihnen hier eine tolle Möglichkeit bietet, die benötigten Informationen aus erster Hand von Dr. Kreuser zu bekommen, wäre das sehr schade aber immer noch keine Katastrophe. Wenn sie die Infos aus ihm herausprügeln wollen, erschwert das natürlich die Platzierung selbiger bei KM etwas und macht ein wenig die Glaubwürdigkeit dieser Fakten wert. Letztlich reicht es immer noch aus, die Wirtschaftsprüfer von KM auf die Zahlen und Daten von Proteus anzusetzen, um die Wahrheit über die tatsächlich stattfindende Verschwörung ans Licht zu bringen. Man muss den richtigen Leuten also einfach nur sagen, wo genau sie suchen müssen. Schlimmer wäre es, wenn die Runner beschließen sollten, Dr. Kreuser als lebendes Beweisstück mit nach Frankfurt zu nehmen, denn dann bekommen sie ernsthafte Schwierigkeiten, ihn in die Maschine zu bekommen. Wenn der Doktor am nächsten Tag nicht auf seinem Arbeitsplatz erscheint, wird man sofort ein Sicherheitsteam zu ihm nach Hause schicken, und dort vielleicht schon auf die Spuren einer Entführung stoßen. Das würde es den Runnern nahezu unmöglich machen, auf legalen Wege das Land zu verlassen, und auch die Söhne Lokis können in dieser Sache nicht weiterhelfen. Hier endet ganz eindeutig der Einflussbereich der Ökoaktivisten.

Sollten die Runner gewaltlos diese Szene meistern und auch beim Eindringen in die Anlage nicht allzu viel Staub aufgewirbelt haben, sollte die Ausreise aus Dänemark nicht allzu schwierig werden. Sofern sie alles an illegaler Ausrüstung brav bei den Söhnen Lokis wieder abgegeben haben, hält sie auch der Zoll nicht auf und sie können direkt zur Nachbesprechung zurück nach Frankfurt fliegen.

DEBRIEFING

WAS IST LOS CHUMMER?

Die Runner fliegen nach getaner Arbeit zurück nach Frankfurt. Hoffentlich mit dem befriedigenden Gefühl, den Auftrag ordnungsgemäß erledigt zu haben und zusätzlich wertvollen Informationen in der Tasche, die sich in den nachfolgenden Ereignissen noch als wertvolle Waffe gegen die Proteus AG erweisen werden.

Bei der Nachbesprechung treffen sie auch auf ihren wahren Auftraggeber, nämlich den Frankfurter Bankenverein in Gestalt von Frau Stüeler-Waffenschmidt, die sie sicher noch in schlechter Erinnerung haben dürften. Sie eröffnet den Runnern, dass sie, sollten sie sich nicht als totale Versager erwiesen haben, in Zukunft noch für weitere Projekte des FBV eingesetzt werden können, dass die Entlohnung angemessen sein wird und dass sie mithelfen könnten, die Proteus AG ein für alle Mal in die Knie zu zwingen. Am Ende wird das schale Gefühl übrig bleiben, dass die Runner eigentlich gar keine andere Wahl haben, und dass Moral und Wahrheit immer ein zweischneidiges Schwert sind, weil es in so einem Kampf unter zwei Konzernen eigentlich nie die richtige Seite gibt, auf der man stehen könnte ...

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Der gleiche Treffpunkt, der gleiche Schmidt, nur mehr Gorillas in schlecht sitzenden Anzügen. Kurz lässt Herr Schmidt sich die Ergebnisse einer Arbeiterzählung, unterbricht nur für kurze Zwischenfragen irgendwelche Details betreffend, und scheint nach der Übergabe der Chips mit den Daten aus Dr. Kreusers Computer sichtlich zufrieden mit euch.

„Sie haben nicht zuviel versprochen und sich den Bonus verdient, meine Herrschaften.“ Mit diesen Worten öffnet er sein obligatorisches schwarzes Köfferchen, entnimmt eine Handvoll Checksticks und übergibt euch jeweils einen davon. Eine kurze Überprüfung ergibt, dass sich exakt die erwartete Summe darauf befindet.

„Kommen wir nun zu dem Teil, der Ihre weiteren Beschäftigungsmöglichkeiten für meinen Auftraggeber angeht. Man sagte mir, dass Sie bereits das Vergnügen hatten, ihn, oder besser sie, kennen zu lernen.“

Mit diesen Worten öffnet sich eine verborgene Tür und Frau Stüeler-Waffenschmidt betritt den Raum, ein gewinnendes Lächeln auf den Lippen. Jedes Zucken von euch nach euren Waffen wird mit einer ebenso schnellen Bewegung der Leibwächter beantwortet. Frau Stüeler-Waffenschmidt allerdings lockt auch das nicht aus der Reserve. Nach wie vor lächelnd nickt sie Schmidt zu, woraufhin sich dieser erhebt und den Raum verlässt. Sie nimmt seinen Platz ein und eröffnet euch:

„Bitte erschrecken Sie sich nicht vor mir, ich habe nicht vor, Ihnen etwas anzutun, schließlich haben Sie gute Arbeit für mich geleistet. Warum sollte ich Ihnen auch erst Ihr Geld geben lassen, nur um es Ihnen dann wieder abzunehmen?“

Wie Sie sich sicher inzwischen denken können, haben Sie den letzten Run in meinem Auftrag durchgeführt, und zwar gegen die Proteus AG. Dieser Konzern hat uns in den letzten Wochen und Monaten viel Zeit und Geld gekostet, und wir mussten uns einiger Attacken erwehren, die von ihm ausgingen. Dassollten Sie am besten wissen, schließlich waren Sie es, die mich im Auftrag von Proteus entführen sollten. Aber ich bin nicht nachtragend, keine Angst.

Sie können sich sicher vorstellen, dass ich Ihnen das nicht alles ohne Grund erzähle ... Ich möchte Ihnen anbieten, auch weiterhin für mich zu arbeiten, das hätte für uns alle verschiedenste Vorteile. Ich weiß, dass Sie zuverlässig sind und diskret arbeiten können, wenn der Auftrag dieses erfordert. Sie wiederum wissen, dass wir ebenfalls vertrauenswürdig sind und gut zahlen, dass wir für eine



gute Auftragslage sorgen können und letztlich Sie vor den Nachforschungen und vielleicht sogar Übergriffen der Proteus AG beschützen können, solange es nötig ist. Und dass der Konzern rachsüchtig ist, als manch anderer, dazu noch extrem skrupellos und unmoralisch, das muss ich Ihnen vermutlich nicht extra sagen.

Wir hätten da bereits ein konkretes Problem und somit eine Einsatzmöglichkeit für Sie. Wie sieht es aus, wären Sie grundsätzlich interessiert?"

ATMOSPHÄRE

Als die Runner schon glauben, jetzt käme nun noch Routine, wird der Drek scheinbar in den Ventilator fliegen, wenn sie merken, für wen sie die ganze Zeit gearbeitet haben. Trotzdem sollte alles in einem ruhigen, möglichst gelassenen Rahmen ablaufen, denn sie haben von Frau Stüeler-Waffenschmidt nichts zu befürchten, solange sie gute Arbeit geleistet haben. Immerhin will die Frau die Runner ja zu einer weiteren Zusammenarbeit motivieren.

HINTER DEN KULISSEN

Der Drake zieht im Hintergrund die Fäden. Diese fast schon obligatorische Tatsache trifft auch hier zu, denn die Runner werden von Anfang an für ihre Zwecke eingespannt, und nun wird ihnen eröffnet, dass sie das bitte auch weiterhin tun sollen. Sie haben zwar die Möglichkeit abzulehnen, aber das Angebot ist eigentlich verlockend, denn man garantiert ihnen Beschäftigung für mindestens die nächsten Wochen oder gar Monate. Sie können durchaus davon ausgehen, dass sie anständig bezahlt werden, und nicht zuletzt ist auch das Versprechen, sie vor Proteus zu beschützen, nicht zu unterschätzen. Sie sollten sich also gut überlegen, ob sie so ein Angebot ablehnen ...

DAUMENSCHRAUBEN

Es gibt eigentlich keinen Grund, diese Szene, die nur noch dazu dient, das Szenario zu einem guten Abschluss zu bringen, und die Runner für den Rest der Kampagne anzuhauern, irgendwie zu erschweren.

Frau Stüeler-Waffenschmidt hat auch keinerlei Grund, den Runner jetzt noch irgendwelche Steine in den Weg zu legen. Wenn sie bis hierhin erfolgreich waren, haben sie ihr Können und ihren Wert eindeutig genug unter Beweis gestellt.

KEINE PANIK

Das Schlimmste, was hier passieren kann, ist, dass sie rundheraus ablehnen, mit dem FBV weiter zusammen zu arbeiten. Machen Sie ihnen klar, was für eine einmalige Gelegenheit sie ablehnen, sich eine sichere Auftragslage zu sichern. Gutbezahlte Runner flattern nicht einfach so ins Haus, vor allem nicht, wenn der FBV das Gerücht verbreiten sollte, dass die Runner nicht so zuverlässig sind, wie es den Anschein hat ... Das natürlich nur als allerletzte Möglichkeit, die Charaktere bei der Stange zu halten, denn wenn sie letztlich doch ablehnen sollten, wäre der Rest der Kampagne für sie gelaufen.

Sollten die Runner auf die Idee kommen, sofort auf Stüeler-Waffenschmidt das Feuer zu eröffnen, wird automatisch ihr verankerter Panzerzauber aktiviert, so dass sie eindrucksvoll und unbeschadet die erste Angriffswelle übersteht, während sie versucht, an die Vernunft der Runner zu appellieren. Danach werden sie vermutlich von den Leibwächtern und diversen Geistern überwältigt, mehr oder weniger intakt, und danach richtet Frau Stüeler-Waffenschmidt noch einmal das Wort an die Gruppe. Einen einzigen Übergriff dieser Art könnte sie den Runnern verzeihen, mit der Entschuldigung, dass die Nerven mit ihnen durchgegangen sind, immerhin gehören sie zu den wenigen, die sie in ihrer anderen Gestalt gesehen haben. Ein zweites Mal dürfen die Runner aber nicht so viel Nachsicht erwarten.

NACH DEM SHADOWRUN

WIE GEHT ES WEITER?

Wenn die Runner einer weiteren Zusammenarbeit mit Frau Stüeler-Waffenschmidt zustimmen, eröffnet sie ihnen, dass einige Mitarbeiter des Bankenvereins eines unnatürlichen Todes starben, was vermutlich auf Aktionen von Proteus schließen lässt. Genaues weiß sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht, also bittet sie die Runner, sich bereitzuhalten, in dieser Richtung Ermittlungen anzustellen, sobald eine etwas konkretere Spur auftaucht. Weiter geht's dann mit dem nächsten Kapitel *Die Loge* ab Seite 46.

Kalter Krieg

Dadurch, dass die Konzernleitung von Maersk (durch die Runner oder den FBV zugespielt) von dem Infiltrationsversuch von Proteus erfährt, kommt es zum Ausbruch eines Kalten Krieges zwischen den beiden Konzernen. Das Projekt wird sofort abgebrochen und Konzerntruppen des skandinavischen Konzerns besetzen die Anlage, um ihre Interessen zu sichern. Obwohl Proteus die Operation sofort abbricht und seine Agenten zurückruft, gelingt es Maersk einige Agenten festzusetzen, um etwas gegen Proteus in der Hand zu haben. Proteus versucht daher in den kommenden Wochen und Monaten jegliche Beweise zu vernichten, die auf die versuchte Unterwanderung hindeuten, und mit Hilfe von Schattenläufern die verloren gegangenen Mitarbeiter wieder zurück zu bekommen. Natürlich ist auch Maersk nicht untätig in diesem Bereich, so dass sich durch diese Ereignisse die Situation in den in den kommenden Monaten immer weiter zuspitzen und schließlich zu einem handfesten „Kalten Krieg“ ausweiten wird.

VERGABE VON KARMA

Vergeben Sie Karma entsprechend den Regeln auf S. 244, SR3.01D. Verteilen Sie zusätzlich Karma gemäß den untenstehenden Kriterien:

Die Runner haben überlebt	1 Punkt
Die Runner haben die Offshore-Anlage infiltriert ohne Alarm auszulösen	1 Punkt
Die Runner haben genug Sabotage und Datenfälschung betrieben, um Proteus in Misskredit zu bringen	1 Punkt
Die Runner haben die Informationen über die Verschwörung aus Dr. Kreuser herausbekommen	1 Punkt

BEINARBEIT

HERR SCHMIDT

Angemessene Kontakte: alle Schattenkontakte (MW 6)

Erfolge	Informationen
0	Nach deiner Beschreibung war das gar kein Schmidt, sondern der Hausmeister ...
1-2	Klingt nach Edgar Wesseling, der ist schon ganz schön lange im Geschäft. War früher selber mal Runner, als es die Bezeichnung noch gar nicht gab.
3-4	Der Mann ist vertrauenswürdig. Ich hab noch nicht gehört, dass der jemanden über den Tisch gezogen haben soll, aber man weiß ja nie, stille Wasser sind schmutzig ...
5+	Er arbeitet weitestgehend freiberuflich, hat sich aber in letzter Zeit von einigen Finanzheisern für eine Reihe von Informationsbeschaffungen anheuern lassen, wie man hört.



DIE OFFSHORE-ANLAGE VOR DER DÄNISCHEN WESTKÜSTE

Angemessene Kontakte: Konzernconnections (MW 5)

Erfolge	Informationen
0	Vielleicht züchten die da ja Lachse oder so, soll ja der Exportschlager aus Dänemark sein, wie man hört.
1-2	In der Anlage vor der Küste forschen Proteus und Kvaerner-Maersk gemeinsam an etwas. Würde mich nicht wundern, wenn das mal wieder schrecklich illegal ist.
3-4	Das ganze ist ein Joint Venture zwischen den beiden Konzernen, und man arbeitet angeblich unter anderem an unterseischen Antriebssystemen für extrem große Maschinen oder so.
5+	Antriebssysteme ist schon richtig, aber das ganze geht noch weiter, denn die bauen da grad Teile für einen komplett unterseisch gelegenen, mobilen Arkoblock zusammen, der völlig autark werden soll.

DARSTELLER

EDGAR WESSELLING

Wesseling fungiert hier als Schmidt zwischen den Runnern und dem FBV. Er ist Profi durch und durch und hat in der Vergangenheit mit Frau Stüeler-Waffenschmidt schon mehrfach zufriedent stellend zusammen gearbeitet. Allerdings ist auch er anfangs unwissend, wer nun genau hinter dem Job steckt, denn beim FBV ist man der Meinung, dass jemand, der etwas nicht weiß, auch nichts verraten kann. Dies begründet sich weniger aus Misstrauen gegenüber Herrn Wesseling, als mehr in der Tatsache, dass eine Geistessonde gegen ihn schwer bis gar nicht zu bemerken wäre, und man will die Runner möglichst im Unklaren über den wahren Auftraggeber lassen. Ansonsten ist Wesseling stets fair und hat nicht vor, die Runner in irgendeiner Weise über den Tisch zu ziehen. Sollten sie weitere Nachforschungen über ihn anstellen, könnten sie herausbekommen, dass er in den letzten Wochen oft für einen Finanzsachbearbeiter der Westdeutschen Genossenschafts-Zentralbank tätig war. Dass diese Bank eine direkte Kontaktstelle des FBV für Schattenoperationen ist, können die Runner in der kurzen Zeit, die ihnen zur Verfügung steht, allerdings auf keinen Fall herausbekommen.

FREDRIK JENSEN

Fredrik Jensen ist Dozent für Sozialwissenschaften an der Uni Aalborg und nebenbei mit Herz und Seele Ökoaktivist, man könnte sogar schon Ökoterorist sagen. Er läuft ständig in einer alten Jacke mit riesigem Greenwar-Aufnäher auf dem Rücken herum, lässt keine Gelegenheit ungenutzt, seine Mitmenschen über die Zerstörung der Umwelt aufzuklären und an ihr Gewissen zu appellieren, dass sie dieses Treiben der Konzerne nicht stillschweigend dulden sollen. Hierzu bedient er sich jeder noch so abgedroschenen Phrase, von der Tatsache, dass man Geld nicht essen kann bis dahin, dass unsere Kinder den Planeten von uns erben werden, den wir ihnen hinterlassen, und dass sie nicht für unsere Vergehen büßen dürfen!

Darüber hinaus ist Jensen trotz aller Macken ein wichtiger Kontaktperson zu den Söhnen Lokis, einem Zusammenschluss ganz ähnlich denkender Menschen und Metamenschen, die oft auch vor Gewalt als Mittel des Protestes nicht zurück schecken. Er kann, auch wenn es anfangs nicht den Anschein hat, eine Menge an Ausrüstung besorgen, für Ablenkung sorgen und kennt mögliche Zugänge zur Anlage, auch wenn er selbst noch nie im Inneren eines der Komplexe gewesen ist.

Jensen ist hager, blond und wirkt immer etwas schmutzig und ungepflegt. Zurzeit wirkt er noch gehetzter und paranoider als sonst.

da er befürchtet, dass man ihm mittlerweile auf die Schliche gekommen ist und ihn aus dem Weg räumen will.

DR. SÖNKE KREUSER

Dr. Kreuser ist als Mitarbeiter der Proteus AG unter anderem für die verschiedenen Finanzierungsmodelle zuständig und bewegt nicht nur große Geldmengen innerhalb des Projektes, sondern hat auch personelle Entscheidungen zu treffen. Er hat auch Zugriff auf die Personalressourcen von Kvaerner-Maersk. Schließlich ist das ganze Projekt ein Joint Venture, und es wäre Verschwendung, jede Stelle dieser Art doppelt zu besetzen. Das versetzt Dr. Kreuser in die ideale Lage, kleinere personelle Umgestaltungen innerhalb der Arbeitsteams von KM vorzunehmen, und so die Leute einzuschleusen, die weniger für KM als mehr für Proteus arbeiten. Diese ganze Aktion ist äußerst sorgfältig geplant und wird ebenso sorgfältig durchgeführt, so dass KM kaum eine Möglichkeit hat, diesen Plan zu durchschauen.

Die Details zu diesem Plan befinden sich in einem isolierten Teil von Dr. Kreusers persönlichem Computer zuhause und sind durch ein extrem ausgeklügeltes Passwortsystem mit Verschlüsselung so geschützt, dass man sie nicht findet, wenn man nicht ganz genau weiß, wo man zusuchen hat. Selbst dann dürfte man sehr lange für die Entschlüsselung der Daten brauchen. Sollte man Dr. Kreuser allerdings zur Mitarbeit bewegen können, wäre es ein Leichtes, die Daten zu extrahieren und auf Datenspeichern mit nach Frankfurt zu nehmen.

Dr. Kreuser ist Mitte 40, korpulent und hat eine Datenbuche als einzige sichtbare Cyberware. Er ist durch seine Arbeit bei Proteus und die extrem empfindlichen Aufgaben ein wenig stressanfällig geworden, was den Virtuellen Therapeuten, die allen Proteus-Mitarbeitern in ähnlichen Positionen implantiert wird, in letzter Zeit öfters hatanspringen lassen.

NEWS-NET FINANCIAL NEWS-FAX: EISIGES SCHWEIGEN ZWISCHEN PROTEUS UND MAERSK

Proteus AG/Maersk Incorporated Assets, April 2063.

Das Projekt: Mobiler Arkoblock, ein vielversprechendes Joint Venture zwischen der deutschen Proteus AG und dem skandinavischen Maersk-Konzern wurde mit sofortiger Wirkung durch die Proteus AG beendet. Seit der Bekanntgabe der Kollaboration beider Konzerne und der feierlichen Einweihung der Offshore-Anlage vor der dänischen Küste vor knapp einem Jahr, schien das Projekt unter einem schlechten Stern zu stehen. Wiederholt traten Gerüchte an die Öffentlichkeit, die über unüberbrückbare Differenzen und grundlegende Meinungsverschiedenheiten bezüglich der strategischen sowie operativen Durchführung des Projektes berichteten. Die Pressestelle der Proteus AG ließ heute verlauten. Kvaerner-Maersk - die kooperierende Tochtergesellschaft des Maersk-Konzerns - habe vertrauliche Informationen und Daten aus dem Projekt an Dritte weitergegeben. Da aber auch Maersk seinem früheren Geschäftspartner Vertragsverletzungen vorwirft, scheint keiner der beiden Konzerne ein Schelten des Projekts zugeben zu wollen. Die Kvaerner-Maersk-Zentrale in Kopenhagen hat inzwischen angekündigt, diesen Fall schnellstmöglich vor dem neuen Konzerngerichtshof der New European Economic Community (NEEC) vorzutragen und juristisch zu klären. Um "Beweise zu sichern" wurde - wie jetzt von Seiten des skandinavischen Konzerns bestätigt wurde - das Areal der Offshore-Anlage von Konzerntruppen besetzt und die Angestellten von Proteus nach Hause "eskortiert". Seit diesem Ereignis herrscht eisiges Schweigen zwischen den Konzernen.

Da jedoch bereits Kriegsschiffe der Proteus AG beobachtet wurden, die in der Nähe der von Maersk geleiteten Untersee-Pipelines und Bohrrinseln kreuzten, ist davon auszugehen, dass die Auseinandersetzung nicht nur in den Gerichtssälen erfolgen wird.

DIE LOGE



VOR DEM SHADOWRUN

Nachdem die Runner in *Die Söhne Lokis* gerade die Infiltration von Maersk durch Proteus-Agenten verhindern konnten, werden sie abermals auf einen – bereits von Proteus unterwanderten – Konzern angesetzt. Ihr Auftrag: den vom FBV in der AG Chemie implantierten Maulwurf aus Berlin herauszuholen, der bei seinen Nachforschungen aufgefliegen ist und nun in Berlin fest sitzt. Aus Schattenkanälen heißt es bereits, dass die AGC für besagte Person ein hohes Kopfgeld ausgesetzt hat und selbst aktiv auf der Jagd nach ihm ist. Der Run wird daher für die Runner ein Wettlauf gegen die Zeit, an deren Ende sie ihren V-Mann zwar aufspüren können, aber auch nahezu jede erdenkliche Fraktion (Konzern, Polizei, Schatten) gegen sich haben, denn der Arm der Loge reicht weit.

HINTERGRUND

Die Verschwörung in der AGC-Loge

Die Unterwanderung der AG Chemie begann infolge der Chong-Chao-Krise im Jahr 2057. Nachdem die Situation von Nachtmeister vor Helgoland für Proteus geklärt werden konnte, entschieden die Gründer (die Hintermänner des Konzerns), den Chemie-Multi zu unterwandern und suchten einen fähigen Mitarbeiter, der bereit war, den „Virus“ Proteus in die Reihen des Konzerns zu tragen. Bereits zuvor hatte es einige geheime *Joint Ventures* zwischen der AGC und Proteus bei Projekten gegeben, die – gelinde gesagt – mehr als nur



Illegal gewesen waren und eine Bestrafung seitens des Konzerngerichtshofes und diverser Regierungen nach sich gezogen hätten, wenn sie bekannt geworden wären. Einer dieser „Forschungsprojektkoordinatoren“ war bereit, die Zusammenarbeit über die Grenzen der Joint Ventures zu vertiefen und erhielt nach Einweihung in die Proteus-Idee einen Platz in den Reihen der Gründer (siehe Proteus – Die volle Wahrheit, S. 154). Dieser Mitarbeiter der AGC war es auch, der die Gründung der so genannten Loge, eines Geheimbundes bestehend aus AGC- und Proteus-treuen Verschwörern, initiierte (ohne selbst darin involviert zu sein). Inzwischen ist die Verschwörung in der AGC (und deren Töchtern) weit verzweigt und die Verbreitung ihrer Beteiligten (rund an die 40 Mitglieder) geht weit über die Grenzen der ADL hinaus.

Über die Jahre wurden Mitglieder in strategischen Positionen innerhalb der Konzernstruktur platziert, um eine Kontrolle über wichtige Institutionen zu gewährleisten. De facto ist der Konzern bis in die höchste Führungsspitze unterwandert worden, da selbst Dr. Alfons Endermann, der Präsident des Konzerns, ein hohes Mitglied der Loge ist (im Range eines Anarchen).

Die nebenstehende Skizze zeigt schematisch den Aufbau der Loge. Derzeitiger Kopf (Cancellario) der Verschwörung und erster Kontaktmann zu Proteus ist Dr. Johannes Steubler. Steubler, der bis 2036 Geschäftsführer von General Genetics Worldwide, einer Tochtergesellschaft der AGC, war, fiel der Konzernführung als heller Kopf und skrupelloser Manager auf und wurde von Meinard Beilstein (dem früheren Präsidenten) in den Vorstand gehoben. Nach Beseitigung Beilsteins '57 (der von den gemeinsamen Projekten zwischen AGC und Proteus wusste, aber der Loge nicht beitreten wollte) wurde Dr. Alfons Endermann, ein ebenso skrupelloser wie einflussreicher Mann, mit Steublers Hilfe vom Vorstand als Nachfolger bestimmt. Gemeinsam begannen beide mit dem Aufbau der Loge, indem „alte Freunde“ aus den Reihen der AGC rekrutiert wurden. Diese ersten Verschwörer (genannt Anarchen) bilden das so genannte Gremium der Loge, das dem Cancellario beratend zur Seite steht. Jeder Anarch (außer Endermann) ist darüber hinaus für eine Zelle im Sonderforschungsbereich der AGC verantwortlich, die sich mit der Umschichtung und Veruntreuung von Geldern zum Bankenverein bzw. mit der Umleitung und Kombination von Forschungsergebnissen mit Proteus beschäftigen. Die Sonderforschungsabteilungen haben innerhalb der AGC weitreichende Befugnisse. Sie geben nicht nur Gelder an interne Forschungsabteilungen, deren Zugehörigkeit nicht zu bestimmen ist, nein, sie kaufen auch Forschungsergebnisse außerhalb des Konzerns, beziehungsweise unterstützen konzernfremde Forschungen gegen ein Vorkaufsrecht oder Teilergebnisse. Forschungsergebnisse, die nicht von der AGC verwertet werden, finden in vielen Fällen ihren Weg in die Sonderforschungsabteilung. Sie werden durch diese Institution weiterverkauft. Die Zellen der Sonderforschungsbereiche bestehen meist aus fünf (selten mehr) Mitgliedern in verschiedenen Abteilungen/Tochtergesellschaften des Konzerns, die nur untereinander kommunizieren bzw. ihre „Kräfte bündeln“ und nichts von den anderen Zellen, dem Gremium oder dem Kopf der Verschwörung wissen.

Darüber hinaus gibt es noch die Sicherheit der Loge mit ihren Custodiarern und das Archiv mit seinen Conservatoren.

Bei dem Archiv selbst handelt es sich um eine Offline-Datenbank aus Optochips, die von Conservatoren übersehen wird, ohne dass diese den Inhalt kennen. Bei ihnen handelt es sich ausschließlich um Datensortierer, die nur auf Anweisung Zugang zu dem archivierten Datenmaterial gewähren ohne es sich selbst anzusehen. Sie sind sozusagen blinde Bibliothekare. Von diesen Offline-Datenbanken existieren insgesamt 2 Stück auf der ganzen Welt, eine davon inner-

halb der Gebäude der AGC-Tochter Schering in Berlin (siehe unten), die andere bei Proteus, in der Zentrale auf Helgoland.

Die Custodiarer sind die innere Revision der Verschwörung und sorgen für die Sicherheit der Loge. Sie agieren als eine Art interne Inquisition. Unter der Führung des Hermetikers Dr. mag. herm. Gerard Gröbers unterstehen sie dem direkten Befehl Steublers und sorgen dafür, dass entstehende Sicherheitslecks geschlossen und entsprechende Zeugen beseitigt werden.

Gröbers Vorgänger war dabei nur minder erfolgreich, nachdem es 2060 einigen Runnern gelungen war, einen Datenkurler der Loge auf dem Weg zum Archiv in Berlin abzufangen und Hinweise auf Steublers Proteus-Beteiligung in die Hände der Schattenläufer zu fließen (siehe Frankfurt: Offline, S. 62). Zwar setzte die Loge alles Menschensmögliche in Bewegung (auch über die AGC hinaus), um die Daten wieder in ihren Besitz zu bringen, konnte aber letztendlich nur einen Waffenstillstand mit den Runnern vereinbaren, wodurch Steubler sein Gesicht vor den Gründern verlor und was Gröbers Vorgänger den Kopf kostete.

Natürlich ist man in den Reihen der Loge nicht gewillt, ein weiteres Sicherheitsleck wie vor drei Jahren zu tolerieren, und geht daher brutal gegen jeden Bruch der Sicherheit vor.

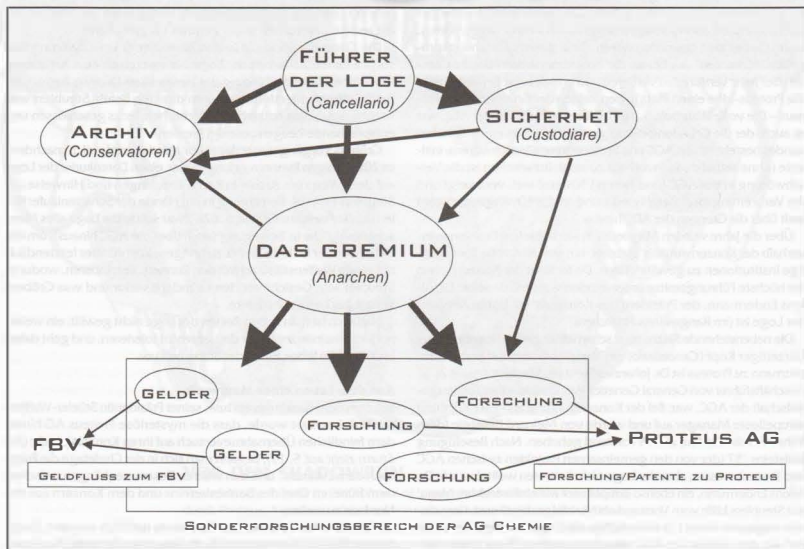
Aus dem Leben eines Maulwurfs

Seitdem dem Bankenverein bzw. seiner Präsidentin Stüeler-Waffenschmidt bewusst wurde, dass die mysteriöse Proteus AG hinter dem feindlichen Übernahmeversuch auf ihren Konzern steckt (Ein Sturm zieht auf, S. 19), begann man sich in der Chefetage die Frage nach dem „Warum“ und den wahren Zusammenhängen zwischen dem früheren Chef des Bankenvereins und dem Konzern aus der Nordsee zu stellen.

Monika Stüeler-Waffenschmidt wusste natürlich von dem Ereignis von 2057 als Nachmeister als Außenstehender in die Auseinandersetzung zwischen der AGC und Proteus direkt eingriff und durch Tötung des östlichen Drachen Chong-Chaos einen Waffenstillstand zwischen beiden Konzern herbeiführte. Zwar hatte er sich ihr gegenüber nie zu diesem Vorfall geäußert, sie ahnte aber, dass der Vorfall immanant wichtig gewesen war, sonst hätte der Drache niemals selbständig in den Konflikt interveniert.

Mit dieser Information über eine mögliche Verbindung zwischen Nachmeister, dem Bankenverein, Proteus und der AGC gab sie noch vor Aussendung der Runner nach Skandinavien eine Anweisung an die Decker des FBV, ihre eigenen Archive zu durchsuchen. Wochenlang arbeitete man mit dem Durchforsten von Terapulse von Daten und der sprichwörtlichen Suche nach der Nadel im Heuhaufen brachte nur die eine Information hervor, das vermutet Giulio über Strohfirmer der AGC und vor allem mit Wissen einiger AGC-Leute über den Bankenverein direkt zu Proteus geflossen waren. Um an diese Hintermänner innerhalb der AGC heranzukommen, nutzte der FBV seinen Einfluss bei dem Konzern (11%iger Anteilseigner) und setzte Anfang März einen professionellen Spion mit Namen Vigaro als Maulwurf auf den Chemiemulti in Frankfurt an.

Vigaro begann schnell, Beziehungen zu hochrangigen Konzernen in Frankfurt aufzubauen, und benutzte seine weitreichenden Kontakte zu Computerexperten, dem organisierten Verbrechen (Drogen-/BTL-Dealer, Prostituierte) und Heilschrittsmaglern, um Personen innerhalb der Konzernstruktur – die ihm verdächtig erschienen – zu durchleuchten. Nach etwa vier Wochen wurde er auf Gesine Halbers aufmerksam, eine Wirtschaftsinformatikerin und Mitglied einer „Geldzelle“, die mit Vigaro herausfand, Gelder in Richtung FBV umleitete. Damit sie ihn zu anderen (höheren) Verschwörern führen konnte, ging er eine Beziehung mit ihr ein.



FINDET DEN MAULWURF

WAS IST LOS, CHUMMER?

Der Bankenverein hat vor zwei Tagen das Signal von dem Maulwurf erhalten, dass dieser in Berlin wartet, um rausgeholt zu werden. Die Runner werden von Frau Waffenschmidt mit einer Limousine abgeholt, um in das Firmengebäude des Frankfurter Bankenvereins gebracht zu werden, wo sie Ihre Instruktionen erhalten.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Durch die getönten Scheiben sieht ihr die Stahl- und Glasgiganten der Frankfurter Innenstadt an euch vorbeiziehen. Ohne auch nur einmal angehalten zu werden, rollt der Wagen in die Tiefgarage des FBV Hauptgebäudes. Nachdem man euch um eure Waffen gebeten hat, werdet ihr in einen Fahstuhl mit unbekanntem Ziel verfrachtet. Aus dem Fahstuhl heraus, durch holzgetäfelte Korridore hindurch, geht es schließlich in eine Besprechungszimmer. Dort erwarten euch ein hervorragender Kaffee und Kekse mit einem aufgelasierten FBV Schriftzug. Im Zimmer befinden sich neben zwei Analysten ein Leibwächter, der euch kurz mustert und sich dann entspannt an eine Wand lehnt. Kurz darauf betritt Frau Stüeler-Waffenschmidt energisch den Raum, in Ihrem Schlepptau ein Sekretär. Sie mustert euch kurz und beginnt dann auf ihre kühle, konzerntypische Art zu reden. „Wie Sie wissen, versucht uns die Proteus AG zu übernehmen. Wir fragen uns schon lange, warum dies so ist, da eine Übernahme für die AG weder Sinn macht noch ihrem Konzernprofil entspricht. Daher muss es andere Gründe für ihre Vorgehensweise geben. Noch vor Ihrer Abreise in die Skandinavische Union haben wir daher begonnen, unsere eigenen Archive nach Hinweisen auf eine Verbindung zwischen uns und Proteus zu suchen. Wie Sie vielleicht gehört haben, gab es vor einigen Jahren einen Zwischenfall vor Helgoland, in den sowohl die Proteus AG, die AG Chemie wie auch mein kürzlich verstorbener Chef und Mentor verwickelt war. Die Details sind unerheblich. Fakt ist: Der Bankenverein war“ – sie betont dieses Wort sehr deutlich – „sein Werkzeug. Alles, was mit Nachtmeister zu tun hatte, muss auch mit dem Bankenverein zu tun gehabt haben. Unter dieser Prämisse haben wir in den vergangenen Wochen unsere Datenspeicher nach irgendeiner Verbindung zwischen uns und einer der beiden anderen Konzerne durchsucht. Da wir Anteilseigner der AGC sind, konnten wir auch einen beschränkten Einblick in deren Bücher werfen und wurden tatsächlich fündig. Zwar sind die Spuren gut verwischt worden, doch wie es derzeit scheint, wurden Gelder der AG Chemie durch den Bankenverein zu Proteus umgeleitet. Ich gehe sogar soweit, zu vermuten, dass dies nicht nur auf Geheiß Nachtmeisters geschah, sondern immer noch der Fall ist, und das dies vermutlich der Grund dafür ist, dass Proteus versucht, uns zu übernehmen.“ Sie lächelt. „Was wir natürlich zu verhindern wissen. Was uns allerdings beunruhigt, ist die Tatsache, dass anscheinend nicht nur die AGC von Proteus befallen wurde, wie wir zu anfangs angenommen haben. Ihre Informationen aus Dänemark lassen den Schluss zu, dass die Unterwanderung großer Konzerne durchaus ein Muster hat und nicht zufällig erfolgt. Sie verstehen, dass ich diese Entwicklung als außerordentlich bedenklich empfinde, da wir derzeit nicht sagen können, welche Konzerne Proteus bereits schon unterwandert hat. Umso wichtiger ist Ihre Aufgabe. Wir haben in den letzten Wochen, aufgrund der Informationen, die wir über die AGC erhalten haben, selbst einen Agenten in

SPIELEITER-TIPP

Ein Stadtplan von Berlin macht die Abfolge des Runs sehr viel plastischer. Es lohnt sich, diesen als Spielmaterial bereitzustellen. Als Spielleiter können sie sich die Kontrollpunkte versteckt notieren und so aus der Flucht der Runner am Ende des Runs (siehe auch *Die Flucht aus Berlin*) ein regelrechtes Planspiel machen.

Vorkommende Orte:

Georg Binders Wohnung, Kollwitzstr. 27; Berlin-Mitte (IFMU kontrolliert C-A) s. WANZEN UND CHOP-SUEY

Cocktailbar „Schweinebucht“, Corinthstraße 29; Berlin-Friedrichshagen (offiziell unabhängig, nahe des ehemaligen Osthafens) s. ZIGARRENQUALM UND PLASTIKPALMEN

Ballsaal „Meyers Tanzpalast“, Knipprodestraße 15; Berlin-Prenzlauer Berg (Renraku kontrolliert B-A) s. DAMENWAHL UND WALZERTAKT

Lagerhalle, Wilhelm-Ostwald-Straße 37 (nahe der ehemaligen Begegnungsstätte, nördlich des Teitowkanals); Berlin-Treptow (EMC/Ford kontrolliert C-A) s. NACHT UND NEBEL

Suppenküche, Konfuzius-Stiftung, Pommersche Straße 37 (nahe Preußenpark); Berlin-Wilmersdorf (unabhängig D-B) s. LUMPENPACK UND SOYKAF

die AGC eingeschleust, um nach Proteus-Infiltratoren zu suchen. Vor zwei Wochen erhielten wir die Nachricht, dass er auf etwas Großes gestoßen und auf dem Weg nach Berlin sei, um Beweise für eine Unterwanderung Proteus' zu besorgen. Vor zwei Tagen erhielten wir über ein verabredetes Signal eine Nachricht von unserem Maulwurf, dass er erfolgreich war, aber auch, dass er aufgelesen ist und darauf wartet, abgeholt zu werden. Das sollen Sie übernehmen.“

ATMOSPÄRE

Die Runner befinden sich im Herzen eines Hauptspielers der Hochfinanz. Die Summen, mit denen der Bankenverein jeden Tag digital jongliert, kann sich vermutlich kaum ein Mensch vorstellen. Ansonsten werden die Runner wie Profis behandelt, und man erwartet von ihnen, dass sie sich ebenso verhalten.

HINTER DEN KULISSEN

Im FBV-Hauptgebäude herrscht rege Betriebsamkeit, die Stimmung wirkt etwas angespannt. Netzwerke, Analysten und auswärtige Beziehungen werden rund um die Uhr strapaziert. Der FBV ist immer noch damit beschäftigt, die Ausmaße des Angriffs zu bestimmen und die Absichten des Gegners zu ergründen.

Bei etwaigen Fragen wird Frau Waffenschmidt auf Ihren Sekretär verweisen, der alle Informationen zu dem Maulwurf mit Namen Vigaró (siehe *Darsteller*, S. 59) geben kann, inklusive einer Kontaktadresse (Kollwitzstraße 27) in Berlin Mitte, die der Maulwurf dem FBV hat zukommen lassen. Das vereinbarte Erkennungswort lautet *Machiavelli*.

Wie die Runner nach Berlin kommen, überlässt der FBV den Runnern. Der Sekretär wird den Runnern versichern, dass der Bankenverein für etwaige Kosten des Transports (Leasing eines Wagens, Sprit-Kosten) aufkommen wird. Der FBV will allerdings jegliche Hinweise auf ihre Beteiligung an diesem Unternehmen vermelden, demzufolge gibt es nur unregistrierte Ebbies und keine SInS. Weiterführend folgt daraus, dass die Runner in Berlin größtenteils auf sich selbst gestellt sein werden.



WANZEN UND CHOP-SUEY

WAS IST LOS, CHUMMER?

In dieser Szene werden die Runner nach Berlin reisen, um sich den ersten Hinweis auf den Aufenthaltsort des Maulwurfs aus dessen Wohnung zu holen, die er unter dem Namen „Georg Binder“ angemietet hatte. Doch die AGC war bereits vor ihnen da und hat die Wohnung mit Kameras und Mikrofonen verwandelt, in der Hoffnung, dadurch vielleicht auf die Spur des Maulwurfs zu kommen. Nach Ankunft der Runner, wird die AGC diese benutzen, um an den Maulwurf heranzukommen, den die Runner ja augenscheinlich ebenfalls suchen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Berlin. Nicht das angenehmste Reiseziel, das ihr euch vorstellen könnt. Vor einigen Jahren war die Stadt noch ein lebendes Beispiel einer freien, von Anarchisten „regierten“ Stadt. Anarchie als offizielle Staatsform? Das konnte nur in die Binsen gehen. Man wunderte sich, dass es so lange funktioniert hatte, ohne dass sich die verfeindeten Fraktionen gegenseitig die Köpfe weggeblasen hatten. Doch der so genannte „Status F“ war nichts weiter als bloße Illusion, die wie eine Seifenblase zerplatzt, als sich die Konzerne entschieden, das Berlinproblem auf einem für sie akzeptablen Weg zu lösen. Man kann sich das Blutopfer vorstellen, das für die Errichtung der Konzerngebäude vor acht Jahren gezahlt wurde. Mit Billigung der Bundesregierung natürlich. Heute teilt sich Berlin grob in den von Konzernen dominierten Westen, der in diverse von verschiedenen Konzernen verwaltete Sektoren unterteilt ist und den Hauptteil der Stadt ausmacht, und den anarchischen Osten, der von einer Mauer umgeben ist und in dem die Anarchisten leben. Die Wohnung, die man euch genannt hat, liegt inmitten eines bürgerlichen Viertels im Zentrum des von der IFMU kontrollierten Sektors. An der Klingel am Hauseingang könnt ihr sehen, dass besagter „Georg Binder“ tatsächlich in dem Haus wohnt. Als der Aufzug im Erdgeschoss ankommt, erntet ihr skeptische Blicke einer jungen Frau in Freizeitkleidung, die aus dem Aufzug aussteigt. Die normalerweise ein- bzw. ausgehende Gesellschaft ist anscheinend von einem anderen Kaliber als ihr. Die Tür der Wohnung ist mit einem Zahlenschloss und einem Retinascan versehen.

ATMOSPÄRE

Berlin selbst ist von Konzernen dominiert und ihre ständige Präsenz ist erdrückend. Es gibt Kontrollpunkte an den Zugangsbereichen in die Stadt und den diversen Sektoren, an Hauptverkehrspunkten wie Flughäfen und Bahnhöfen, dazu 24 Stunden Patrouillen, die scheinbar wahllos Personen überprüfen und auch vor Gewalt nicht im Mindesten zurückschrecken. Probleme mit Identifikationen, Waffen und Cyberware sind vorprogrammiert. In dieser Atmosphäre sollte die Maxime der Runner lauten, nicht aufzufallen, um ihren Auftrag sauber über die Bühne zu bekommen.

HINTER DEN KULISSEN

Dickes „B“ an der Spree

Genaue Informationen zu Berlin finden sich in *Deutschland in den Schatten 2*, S. 70ff.

Die Runner, bzw. ihre Fahrzeuge werden bei Einreise bzw. Wechsel diverser Sektoren normalerweise auf Waffen und Sprengstoff kontrolliert. Wie genau diese Überprüfung durchgeführt wird bzw. ob die Runner von den Sicherheitsleuten einfach nur durchgewunken werden, hängt letztendlich von ihrem Auftreten und ihren Identitäten ab.

Verwanzt

In der Wohnung selbst liegt Teppichboden, die Wände sind weiß und hier und da mit gerahmten Drucken geschmückt, die chinesische Motive zeigen. Die Möbel sind ebenfalls überwiegend in einem pseudo-chinesischen Stil gestaltet, genauso wie das Besteck und Geschirr in der Küche. Wer hätte es gedacht: Im Kühlschrank findet man Bambussprossen und Lycheesaft, während das Tiefkühlfach eine große Auswahl an verschiedenen Füllingsrollen und Chop-Suey bietet. Nur die Soykekse und die Trockensoysope auf dem Küchentisch passen nicht so recht ins Bild. Ein Computer im Arbeitszimmer enthält mehrere Dateien über Bildgestaltung, PR-Arbeit und einen Reisekatalog. Im Reisekatalog ist eine 14-Tage-Stadtstrecke durch Italien vorgemerkt. Eine kleine Bibliothek aus E-Books und einigen Hardware-Bänden enthält Literatur verschiedener Art, darunter sehr viele Schriften und Weisheiten chinesischen Ursprungs, vor allem des Konfuzius. Der Anruflisten des Telekoms ist ebenso leer wie der Nummernspeicher. Binder hat niemandem diese Nummer gegeben und auch keine Gespräche von hier geführt. Sowohl an der Pinnwand in der Küche als auch in verschiedenen anderen Räumen der Wohnung hängen Bierdeckel der Bar „Schweinebucht“. Teilweise sind – meist weibliche – Namen und Telefonnummern auf ihnen notiert. Die Wohnung sieht penibel aufgeräumt aus, nur das Bett im Schlafzimmer ist nicht gemacht.

Ein AGC-Spursicherungs-Team war (auf Anordnung von Gröbers) bereits vor Ort und hat die gesamte Wohnung durchsucht und anschließend an strategisch günstigen Positionen mit Mikrokameras und Mikrofonen verwandelt. Sobald die Runner den ersten Schritt in die Wohnung setzen, hat die AGC Bildmaterial von ihnen. Sollten sich die Runner daher über ihre Auftraggeber oder Ähnliches unterhalten, landen diese Informationen ebenfalls bei der AGC.

Das Spursicherungs-Team hat nichts verändert, selbst der Retinaabdruck von Angela Schmidt in der Datenbank des Scanners wurde nicht gelöscht. Das Spursicherungs-Team hielt sich nur sehr kurz in der Wohnung auf und wurde von keinem der Nachbarn oder Bewohner des Hauses gesehen.

Aufakt zur Schnitzeljagd

Aufgrund ihres überhasteten Vorgehens haben die AGCler jedoch einige Details übersehen, die die Runner finden können, wenn sie sich beim Durchsuchen der Wohnung mehr Zeit nehmen.

Im Wohnzimmer findet sich eine Porzellanscherbe, auf dem sich eine Lippenstiftspur und Fingerabdrücke befinden. Die angetrockneten Sakereste sind mit einem leichten Sedativ versetzt (Chemie-/Pharmazeutikprobe(6)), falls einer der Runner über einen Chemischen Analysator oder Geruchverstärker verfügt.

Im Schlafzimmer liegt, eingeklebt zwischen Bett und Wand, ein parfümierter Illeg. Schal. Fingerabdruck, Lippenstift und der Retinascan gehören zu Angela Schmidt, einer Conservatorin der Loge.

Die vielen Bierdeckel aus der Bar Schweinebucht liefern jedoch die eigentliche Spur für die Runner, da Vigaros dort einen Kontaktmann hat. Die Telefonnummern sind von Leuten (vornehmlich Frauen), die Vigaros niemals getroffen hat. Viele dieser Unbeteiligten wurden bereits durch AGC-Kräfte überprüft und teilweise in Gewahrsam genommen, wie die Runner herausfinden können, wenn sie die Nummern überprüfen. Vigaros hat alle persönlichen Dinge aus der Wohnung entfernt und vieles desinfiziert, um eine Identifizierung bzw. Verfolgung mittels Ritualmagie unmöglich zu machen.

Der Retinascan ist übrigens nicht nötig, um das Schloss zu öffnen – seine einzige Aufgabe ist das Scannen und Speichern von Retina-Abdrücken, wie man anhand eines Elektronik (B/R)(4)-Tests herausfinden kann.

Ein Hinweis auf den eigentlichen Aufenthaltsort des V-Manns



befindet sich ebenfalls in der Wohnung: Die Häufung an chinesischen Objekten. Doch mit diesem Wissen werden die Runner erst später etwas anfangen können.

Der Verfolger

Vom Haus auf der Straße steht ein getarnter AGC-Van, in dem sämtliche Informationen aus der Wohnung gesammelt und weitergesendet werden. Aus diesem Van werden sich ein oder mehrere Verfolger auf die Fersen der Runner setzen, sobald diese die Wohnung wieder verlassen. Die Überwachung kann magisch, einfach weltlich oder per Drohne erfolgen.

Sollten die Runner sehr aufmerksam sein, kann es ihnen natürlich gelingen, diese Beschattung zu entdecken (Wahrnehmungs- bzw. Heimlichkeitsproben). Die AGCler sind jedoch ebenfalls keine Anfänger und werden sehr kreativ vorgehen.

DAUMENSCHRAUBEN

Eine Möglichkeit ist, dass die Runner in Vigaros Wohnung über das AGC-Team stolpern, welches entweder noch alles durchsucht oder die Wohnung gerade wieder verlassen will. Die Wanzen und Kameras sind aber in jedem Fall bereits installiert. Es bleibt den Runnern überlassen, ob sie das Team mit Waffengewalt verschrecken (was eine sehr frühe Gewalteskalation mit den Sicherheitskräften der AGC nach sich ziehen würde) oder sich zurückziehen und später wiederkommen. In jedem Fall werden die AGC-Leute versuchen die Konkrete zu spielen, um die Identitäten der Fremden zu ermitteln, selbst wenn sie in diesem von der IFMU kontrollierten Bereich keinerlei Befugnisse haben.

KEINE PANIK

Die AGC wird von sich aus noch nicht aggressiv gegen die Runner vorgehen, da sie deren Beteiligung noch nicht einschätzen kann. Sie ist zu diesem Zeitpunkt nur an Spuren interessiert; den Runnern kann so gesehen nicht viel geschehen. Das einzige, was die Runner wirklich aus der Wohnung benötigen, ist die Adresse der Bar. Welchen Sie notfalls mehrfach darauf hin.

ZIGARRENQUALM UND PLASTIKPALMEN

WAS IST LOS, CHUMMER?

Nachdem die Runner den ersten Hinweis in „Binders“ Wohnung gefunden haben, führt sie ihr Weg in eine heruntergekommene Cocktaillbar, in der sie den nächsten Hinweis auf ihrer Schnitzeljagd nach Vigaro finden werden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Bereits der erste Blick auf die abgelösten Plastikfurniere der Garderobe, mit einem grinsenden Ork in schlecht sitzendem, beige Anzug und mit einem Strohhut auf dem Kopf davor, zeigen euch, dass die Schweinebucht ihre besten Tage hinter sich hat.

Die Luft ist Zigarrenqualm-geschwängert, der abgewetzte Parkettboden klebrig von verschütteten Cocktails. Trotzdem sieht man nicht nur den Abschaum der Gesellschaft vor dem mit Bambus verkleideten Tresen herumhängen, sondern auch einige Konzernsklaven, die, teils in Grüppchen, unter Plastikpalmen auf Strandhockern sitzen. Man sieht den Schlipsen deutlich an, dass sie sich ihr allwöchentliches Abenteuer in einer „ruchlosen Kaschemme“ gönnen. Mit verschworenen Mienen, in Hardliner-Outfit gekleidet, nippen sie an einer dervielen Spezialmischungen des Hauses. Ob *Calpirinha Tuhkäl* oder *Berlin Libre*, viele der Gäste sind bereits gut bedient.

Einige mit Wickelrock und Kokosnuss-Bikini bekleidete Keilnerinnen sorgen für steten Nachschub. Hinter dem Tresen schließlich

steht ein Baikeeper, wie man ihn sich klischeehafter nicht vorstellen kann: Ein Mensch, Halbglatze, vielleicht Mitte 50, relativ klein und korpulent. Sam – so nennt er sich selber – ist laut eigenen Angaben Kubaner, sein leicht dunkler Teint und sein Akzent scheinen das zu bestätigen. In seinem Mund hängt eine kalte Zigarre; grinsend unterhält er sich mit den Gästen auf den Hockern vor dem Tresen.

Aus den Boxen flutet Musik aus dem letzten Jahrhundert, hauptsächlich Jazz. In erträglicher Lautstärke die Bar. Einige Besucher tanzen limitiert des Raumes und versuchen, einen Blick auf sich selbst oder Andere in einem der, teils blinden, Spiegel zu erhalten.

Was mag den Maulwurf bloß hierher geführt haben?

ATMOSPÄRE

Eine stinknormale Cocktailbar wie sie in jedem Plex der ADL zu finden ist. Keine reine Schattenkneipe, sondern ein Ort, um sich zu entspannen. Es befinden sich zwar auch Schattenvolk unter den Anwesenden, aber die Arbeit wird zumist vor der Kneipentür gelassen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Schweinebucht

Die Schweinebucht ist eine abgewetzte Cocktailbar und nicht nur bei den unteren Schichten beliebt. Ihre lange Geschichte, die stadtbekannten *Spezialmischungen* und natürlich die Möglichkeit, Schattenflair zu genießen, treibt auch viele Konzernangestellte hierher. Dementsprechend ist es eher schwierig, hier *wirkliche* Schattenkontakte zu knüpfen.

Jeder, der den Laden betritt, ist zumindest einigermaßen gesellschaftsfähig. Hans und Franz, die Orkzwillinge, sorgen allabendlich dafür, dass es ruhig ist, und die schweren Geschütze draußen bleiben. Einige Personen in der Bar kennen Vigaro unter seiner falschen Identität Georg Binder: die Türsteher, einige der Bedienungen, einige Stammgäste und der Barkeeper Sam.

Die meisten beschreiben „Georg“ als einen normalen Konzernangestellten mit dickem Geldbeutel, der durchaus mal eine Runde ausgibt. O-Ton: *„Ein umgänglicher Typ, schade, dass er schon seit einigen Tagen nicht mehr aufgetaucht ist.“* Bei einigen der Bedienungen und weiblichen Gästen scheint das Bedauern besonders groß zu sein. Sam ist es schließlich, der den Runnern – nach einem Trinkgeld und Nennung des Passwortes (Machlavelle) – den entscheidenden Tipp gibt, wo man Vigaro eventuell aufreiben kann. Da dieser seit Tagen nicht mehr in der Schweinebucht aufgetaucht ist und Sam entsprechende Anweisungen von Vigaro erhalten hat, wird er ihnen anvertrauen, dass er „ab“ und zu „Meyers Tanzcafé“ besucht hat.

Während ihres Aufenthaltes in der Schweinebucht können die Runner auf einem Trideobildschirm die neuesten Nachrichten verfolgen. Ein Exklusivbericht von *Berlin Live*, einem lokalen Trideo-sender, zeigt ein verwüstetes Gelände: Das Thomas-Münzer-Internat ist Opfer eines Bombenanschlags geworden, die Zahl der Todesopfer ist noch nicht bekannt. Derzeitige Spekulationen gehen von einer Beteiligung der Anarchisten aus.

Die Verfolger Teil 2

Da die AGC Leute auch die Spuren in Binders Wohnung gefunden haben, lässt die AGC natürlich die Schweinebucht überwachen. Das Auftauchen der Runner bleibt demnach, falls diese nicht sehr vorsichtig vorgehen und sich quasi in die Bar hineinschleichen, nicht unbemerkt.

Falls die Runner ihre AGC-Verfolger aus dem Auto vor Binders Wohnung noch nicht abgeschüttelt haben sollten, ist die AGC-Sicherheit sowieso bestens über jeden ihrer Schritte im Bilde. In je-



dem Fall werden die AGCler versuchen, während des Aufenthalts der Runner in der Bar, deren Fahrzeug mit einer Wanze – genauer gesagt einem AOD-Tracker – zu versehen. Hierfür wird einer von Ihnen einen Betrunkenen mimen, und sich in der Nähe des Fahrzeuges fallen lassen, um die Runner abzulenken. Natürlich könnten auch ein bis zwei als Huren oder Stricher verkledete AGCler das gleiche versuchen, während sie sich redlich Mühe geben, etwaige draußen gebliebene Runner zu betören. Die Wanze selbst wird von einem Stadtgeist unter Zuhilfenahme der Kraft „Verschleierung“ (Criter 3.02.D, S. 13) angebracht.

DAUMENSCHRAUBEN

Eine Möglichkeit, etwas Abwechslung in die Spurensuche zu bringen, könnte durch das Auftauchen von Schlägern lokaler Verbrecherringe (Mafia, Türken, Vory, etc.) geschaffen werden. Da Sam mit seinen Schutzgeldzahlungen im Rückstand ist, haben die Bosse besagter Schläger entschieden, für die Geschäfte und Etablissements in der Nachbarschaft ein Exempel zu statuieren und den Befehl gegeben, Sam richtig aufzumischen. Sam könnte die Runner damit überreden, in den Konflikt einzugreifen, indem er ihnen Informationen verspricht, wenn sie ihm die Schläger vom Hals halten. Auch könnten die Schläger selbst auf die Idee kommen, dass Sam die Runner zu seinem Schutz angeheuert haben, so dass sie gleich auf die Runner losgehen.

KEINE PANIK

Auch in dieser Szene sollte es nicht zu Problemen kommen, da es keine große Feinfühligkeit seitens der Runner erfordert. Sam die Informationen zu entlocken, sofern man ihm das entsprechende Codewort sagt. Lassen Sie Sam notfalls gezielt nachfragen, wen die Runner suchen, der Wink mit dem Zaunpfahl, bis sie endlich das Codewort auspacken. Für den Fall, dass die Runner die AGCler dabei erwischen, wie sie deren Auto verwanzen, liegt es in ihrer Hand, ob Sie es an dieser Stelle schon zu einem Konflikt kommen lassen wollen. Auch hier gilt, dass die AGC-Angestellten versuchen, mehr über die Runner herauszufinden, in dem sie sich als offizielle Ermittler ausgeben.

DAMENWAHL UND WALZERTAKT

WAS IST LOS, CHUMMER?

Nachdem die Runner brav den Spuren, die Vigaros für sie gestreut hat, gefolgt sind, werden sie in Meyers Tanzcafé vor eine harte Probe gestellt. Sie müssen – gefangen in einer Szenerie bürgerlicher Mittelmäßigkeit und Speßbertum – direkten Kontakt mit Vigaros aufnehmen und ein Treffen arrangieren.

SAGS IHNEN INS GESICHT

Beim Eintreten in Meyers Tanzcafé fühlt ihr euch in eine andere Welt versetzt. Und es ist keine dieser freundlichen Welten, in die man durch das Einstecken von BTL-Chips gerät, außer man gibt sich freiwillig den Spaß eines virtuellen Horrotrips. Marmorboden im Eingangsbereich, mit einer freundlichen Empfangsdame, die sich um die Garderobe und das ordnungsgemäße Erscheinungsbild der Gäste kümmert. Durch eine weitere Tür gelangt ihr in den Tanzsaal selbst. Gebogener Parkettboden und gedämpftes Licht aus Kristalleuchtem gaukeln die Atmosphäre eines Ballsaales des 19. Jahrhunderts vor. Um den gesamten Saal herum sind kleine Tische mit weißen Decken und Blumenvasen darauf drapiert. Die einzigen sofort ersichtlichen neuzzeitlichen Einrichtungsgegenstände sind die Tischtelefone. Ihr Design ist allerdings an den Dreißigern des letzten Jahrhunderts orientiert. Jedes dieser schwarzen Telefone hat eine

Nummer, die sehr auffällig am Gehäuse angebracht ist. Zwischen den tanzenden oder sich einfach unterhaltenden Gästen sieht man Bedienungen in schwarzen Kleidern mit weißer Schürze und Haube, beziehungsweise in schwarzem Anzug mit weißen Handschuhen umherstreifen. Das Publikum ist gemischt. Neben Menschen trifft man hier auch auf einige Metas, meist Elfen und Orks. Die Tischtelefone scheinen sehr beliebt zu sein, eine bequeme Methode Kontakt aufzunehmen. Und so sieht man einige Personen, die sich angeregt per Telefon unterhalten. Für euch der pure Horror menschlichen Speßbürgertums. Auf einer Bühne an einem Ende des Saales steht ein Animatuer. Er wählt die Musik aus und unterhält das Publikum mit tot-langweiligen Ansagen und speißigen Bonmots. Am liebsten würde [Charaktername] ihm den Kopf wegpusten, aber die mit hundertprozentiger Sicherheit nachfolgende Aufregung unter den Zuschauern, von den Ohnmachtsanfällen ganz zu schweigen, würde eurem eigentlichen Ziel entgegen laufen, euren V-Mann in diesem Etablissement aufzuspüren. So nehmt ihr an einem der Tische Platz und wartet.

Lesen Sie den folgenden Abschnitt laut vor, wenn die Runner nach ihrem Besuch in Meyers Tanzpalast in die Nähe eines Trideogeräts kommen:

„Herzlich willkommen zu einem Exklusivbericht mit Interview von Berlin Live, dem Nachrichtensender am Puls der Stadt. Gestern um [Uhrzeit] während des Besuch der Runner in der Schweinebucht Uhr erschütterte eine Explosion Berlin und jeden aufrechten Bürger. Ein heimtückisches Bombenattentat auf das Thomas-Münzer-Internat kostete nach bisherigen Nachforschungen 163 Kindern und Lehrkörpern das Leben. Die Zahl der Verletzten beläuft sich auf weit über zweihundert.“

Im Hintergrund läuft ein Film an, der Aufnahmen von zerfetzten Körpern und die Verwüstung nach der Explosion zeigt.

„Die Motive für dieses heimtückische und grausame Verbrechen sind weiterhin ungeklärt. Bislang liegt der Behörde kein Bekenner-





schreiben vor. Doch Berlin Live, der Sender am Puls der Stadt, bleib den bürgerfeindlichen Mordmaschinen auf der Spur: Unsere Mühe war nicht vergebens, wir schalten Jetzt, live und direkt in die Niederlassung der Scherling AG. Dort erwartet Sie unser Kamerteam mit einer Pressemitteilung von Dr. Gernard Gröbers, der von der Konzernzentrale der AG Chemie in Frankfurt, dem Mutterkonzern Scherlings, abgerufen wurde, um diesen Fall zu untersuchen."

Es folgt eine Überblendung zu einem Mann Mitte fünfzig mit scharfen, ersten Gesichtszügen, der an einem Pult mit zahlreichen Mikrofonen steht.

"Liebe Mitbürger, der Grund dieser Ansprache erfüllt mich mit Trauer. Gestern ließen 163 unschuldige Kinder ihr Leben, doch ihre Mörder sollen nicht ungestraft davonkommen. Bei der heutigen Routineschaltung der gestrigen Überwachungsvideos unserer Niederlassung in der Straße entdeckten unsere Spezialisten, dass durch puren Zufall Aufnahmen des Attentäters gemacht wurden. Die AG Chemie sieht sich als Konzern mit Verpflichtungen zum Erhalt der öffentlichen Ordnung. Deswegen werden wir, auch nach Übergabe dieses Dokumentes an die Behörden der ADL, helfen, diesen zivilisationsfeindlichen Barbaren unschädlich zu machen. Wir von der AG Chemie werden nichts unversucht lassen, die Bürger dieser Stadt vor dem Terrorismus zu bewahren. Wir werden vollständig mit den Behörden kooperieren. Weiterhin zahlt die AG Chemie ein Kopfgeld in Höhe von 20.000 Euro für die Auslieferung oder Hinweise, die zur Ergreifung dieser Personen führt. Es handelt sich dabei um einen gewissen Georg Binder. Ich hoffe für uns alle, dass unsere Kinder und wir bald wieder in Ruhe und Sicherheit schlafen können."

Ihr könnt es kaum glauben, als das Filmmaterial eingespielt wird und ihr eine Person, bei der es sich um Binder, also Vigar, handelt, zu sehen ist. Er betritt das Gelände, bringt mehrere Päckchen an verschiedenen Wänden eines Gebäudes an und verlässt das Gelände wieder. Kurz darauf folgt die Explosion. Während ihr fassungslos das Trideogerät anstarrt, wird Binders Gesicht aus dem Film herausgezogen und am Bildrand abgelegt.

Es folgt wieder eine Überblendung zur Nachrichtensprecherin. „Das war ein Bericht von Berlin Live, dem Nachrichtensender am Puls der Stadt. Mein Name ist Pamela Svenson, ich wünsche Ihnen allen eine sichere Nacht.“

ATMOSPÄRE

Wer jemals auf einer Feierlichkeit mit einem Alleinunterhalter war, weiß, was hier abgeht. So amüsiert sich die bürgerliche Mittelschicht Berlins. Kokettes Gekichere hier, tuschelnde Damen dort. Ein „Hach, kennen wir uns nicht irgendwie her?“ oder „Sie haben wunderschöne traurige Augen, hat Ihnen das schon mal jemand gesagt?“ runden das Bild ab. Ebenso wie die obligatorischen „Übriggebliebenen“ mit dem „Rühr mich nicht an, ich bin beschäftigt“ oder wahlweise „Bitte, sprich mich an, du bist meine letzte Chance“-Blick oder die sich in die Brust werfenden Heiren der Schöpfung, die kurz noch das Hemd glatt streichen, sich durch die Pomade-geölten Haare fahren und den vergoldeten Ebbie lässig von einer Hand zur anderen wandern lassen, ehe sie sich hüftschwingend auf ein in eine Duftwolke gehülltes Blondchen zubewegen. Manche Dinge ändern sich nie, ewig die gleichen Unterhaltungen, die gleichen unspontanen Lautäußerungen, um jemanden kennen zu lernen und der Witwen-Kegelclub aus dem Megaplex, der hier in Berlin die Saute machen will. Eine Tupperware-Party des ausgehenden 20. Jahrhunderts ist spannender – zumindest für einen Runner. Das anwesende Volk hingegen genießt die Atmosphäre in vollen Zügen und überblet sich gegenseitig mit schlüpfrigen Witzen und Andeutungen.

HINTER DEN KULISSEN

Meyers Tanzcafé

Marmor und Kristall ... natürlich ist nichts echt, die Einrichtung besteht komplett aus Imitaten. Der Stil des Mobiliars ist derzeit sehr angesagt in der speißigen Mittelschicht Berlins. Schattenkontakte wird man hier nicht finden. Es wird übrigens auf die Garderobe der Gäste geachtet: Runner in överschlurten Overalls werden also nicht hineingelassen. Ein Anzug ist allerdings ausreichend, um den Dresscode zu erfüllen. Getränke werden per Telefon bestellt und dann an die entsprechenden Tische gebracht.

Die Runner stehen bei Meyers vor etlichen sozialen Problemen: Flirtwillige pickelige Mädchen und deren männliches Äquivalent für die weiblichen Runner. Tanzwütige Abenteuersuchende, die irgendwie total von der „animalischen“ Ausstrahlung der Runner fasziniert sind. Die Ansage: Damenwahl sollte bei so einigen Messerklaue für das Grauen ihres Lebens sorgen. Ständig klingelt das Telefon, und die Runner dürfen sich ein weiteres Mal sinnloses Geklauer anhören.

Sollten die Runner Ärger bei Meyers veranstalten, ist der Panikbutton sehr schnell gedrückt und da Renraku die Sicherheit für diesen Teil der Stadt übernommen hat, werden Sicherheitstruppen des Konzerns innerhalb von 10 Minuten mit einem Einsatzfahrzeug vor Ort sein.

Spike

Im gesamten Café gibt es nur eine einzige Person, die interessant für die Runner ist: Spike, ein Mensch Anfang 20, mittelgroß mit kurzem braunem Haar. Er arbeitet dort als Kellner und stellt den Kontakt mit Vigar über einen Weiterleitungssender her, den er an die interne Telefonanlage des Hauses anklemmt. Er selbst wird sich nicht zu erkennen geben, aber mit den Runnern reden und sie ein wenig aushorchen, wenn er ihnen ihre Getränke bringt. Sobald sich die Runner nach Vigar/Binder erkundigen und fragen, ob er diesen kennt, kontaktiert er Vigar. Den Runnern gegenüber gibt er sich unwissend: „Vigar, nö, keine Ahnung, nie gehört, kenne nicht“. Übrigens kennt niemand im Café Vigar, da dieser niemals dort war. Er hat Spike über Sam (Barkeeper in der Schweinebucht) kennen gelernt. Spike, der übrigens Sams Neffe ist, hält sich für ein aufstrebendes Rennunfall und erledigt diverse Botengänge und Ähnliches für einen Schieber.

Konfuzius sagt ...

Die Kontaktaufnahme mit Vigar erfolgt ebenfalls per Tischtelefon. Der Spion wählt sich von außerhalb ein und fragt als erstes, wer sie geschickt hat. Er wird nichts Genaueres sagen, bevor die Runner nicht das Passwort erwähnen. Überhaupt wird sich die Kontaktaufnahme sehr merkwürdig gestalten. Am Schluss des Gesprächs nennt Vigar zwar eine Adresse und Uhrzeit, zu der sie ihn abholen sollen, doch dazwischen redet er teils sehr unzusammenhängend. Nicht zu vergessen, dass sein Telefonat in einem 17-Sekunden-Rhythmus verläuft, wobei er immer wieder die Verbindung unterbricht und erneut anruft, um eine Rückverfolgung des Gesprächs zu erschweren. Er benutzt eine Menge chinesischer Sinnsprüche, die er nahezu ständig mit ins Gespräch einflachtet.

Es folgt eine Auswahl von Zitaten, mit denen der Spielleiter Vigaros Aussagen spicken kann:

„Der Mensch hat dreierlei Wege klug zu handeln: erstens durch Nachdenken, das ist der edelste, zweitens durch Nachahmen, das ist der leichteste, und drittens durch Erfahrung, das ist der bitterste.“

„Mit Bekannten könnten wir das Kaiserreich füllen, aber wirkliche Freunde können nur wenige sein.“

„An einem edlen Pferd schätzt man nicht seine Kraft, sondern seinen Charakter.“

„Es spielt keine Rolle, ob eine Katze schwarz oder weiß ist. Wichtig ist nur, dass sie Mäuse fängt.“

„Ein Mord mag verziehen werden, Unhöflichkeit nie.“

„Wer einen Fehler gemacht hat, und ihn nicht verbessert, begeht schon den zweiten.“

„Gute Menschen werden hintergangen, wie gute Pferde gern geritten werden.“

„Hoffe nicht auf Zukünftiges, denke über Vergangenes nach. Wer das Morgen nicht bedenkt, wird Kummer haben, bevor das Heute zu Ende ist.“

„Zwecklos ist es, über Dinge, die geschehen sind, zu reden. Zwecklos ist es, bei Dingen, die im Laufen sind, zu mahnen.“ Zwecklos ist es, zu tadeln, was vergangen ist.“

Diese Sprüche sind ausnahmslos von *Konfuzius*, Vigaros wird auch darauf hinweisen. Den folgenden Spruch wird Vigaros beim Kontaktgespräch auf jeden Fall einwerfen:

„Wer das Volk regieren will, muss das Volk ernähren.“

Vigaros willigt in der kommenden Nacht in ein Treffen mit den Runnern in der *Wilhelm-Ostwald-Straße 37* ein.

Am Treffpunkt angekommen, wird den Runnern durch die Konfuzius-Sprüche hoffentlich aufgefallen, wo Vigaros wirklich zu finden ist.

Triedostar wider Willen

Auf Anweisung von Gröbers wurde der Anschlag, dessen wahre Verursacher und Hintergründe vermutlich niemals ans Tageslicht geraten werden, Binder in die Schuhe ge-

schoben, um diesen noch schneller und unabhängig von den Runnern zu suchen.

Sollte Gröbers durch die Verfolger der Runner über deren Verbindung zum Bankenverein unterrichtet worden sein (durch Überprüfung etwaiger Identitäten oder abgehörten Gesprächen der Runner), wird er die Mitglieder des TETZ, besonders deren Leiter Cornelius Lange (ein Custodiar), instruieren, die Runner bei der nächsten Gelegenheit zu ertöden und ganz auf diese neue Möglichkeit, Binder zu finden, setzen.

DAUMENSCHRAUBEN

In diesem Abschnitt geht es vor allem darum, die Runner durch soziale Gemeinheiten zu quälen. Wer es seinen Spielern besonders schwer machen will, könnte einige Probleme mit angetrunkenen und verschmähten Verehrern und Verehrerinnen machen. Die Runner können sich schließlich nicht wehren – sie warten auf ihren Kontakt und das hier ist ihre einzige Spur. Lassen Sie ansonsten Gnade walten – das Ambiente ist grausam genug.

KEINE PANIK

Probleme könnten dadurch entstehen, dass die Runner tatsächlich anfangen, innerhalb des Tanzpalastes Ärger zu machen und nach der Holzhammermethode vorgehen. Machen Sie ihnen am besten schon vorher bei Einreise in den von Renraku kontrollierten Sektor Berlins klar, dass mit den Jungs und Mädels des japanischen Konzerns nicht zu spaßen ist.



NACHT UND NEBEL

WAS IST LOS, CHUMMER?

In dieser Szene kommt es zum Treffen mit dem Maulwurf. Das denken wenigstens die Runner und das TET2, das inzwischen das Verfolgerteam der AGC abgelöst hat und sich an die Fersen der Runner geheftet hat. Nach Ermordung des vermeintlichen V-Manns durch einen Scharfschützen, kommt es zur Konfrontation der Runner mit der Spezialeinheit der AGC.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Dieses Dunkelheit, die nur durch einige noch intakte Straßenlaternen erhellt wird, liegt über dem Viertel. Straße und Gehsteig sind teilweise aufgebrochen, in einigen der umliegenden Lagergebäude sieht man noch Einschusslöcher aus den Kämpfen der Anarchisten gegen die Konzertruppen, damals August 2055. An den überwiegend fensterlosen Gebäuden hängen Werbeklimate, auf einigen Dächern sind beleuchtete Firmenlogos kleinerer Unternehmen zu sehen. Die Lagergebäude sind meist Backsteingebäude mit Blech- oder Papp-Dächern. Laderampen aus Beton wechseln sich mit Auf- und Einfahrten zu Hinterhöfen ab. Das gesamte Viertel ist unübersichtlich, schlecht beleuchtet, und sehr still. Nur ab und zu huscht eine Ratte zwischen den Müllcontainern umher. Pünktlich zur verabredeten Zeit nähern sich aus einer Seitenstraße Schritte, und eine Gestalt geht offen und zielstrebig auf euch zu. Anscheinend handelt es sich um Vigar. Erst als die Gestalt einige Meter vor euch steht, erkennt ihr, dass es einer der Kellner aus dem Tanzcafé ist, der – verwegen grinsend – einen Datenchip in knallroter Schutzhülle in seiner linken Hand trägt.

Dann öffnet sich plötzlich seine Brust, ohne das ihr einen Schuss gehört habt. Nur ein kurzes Zischen. Blut befleuchtet die Straße, der Chip entfällt seinen kraftlosen Fingern und landet leise scheppernd auf dem Asphalt. Drek, ein Scharfschütze mit Schalldämpfer! Der Kellner versucht noch etwas zu sagen, bricht jedoch Blut hustend und stammelnd zusammen. Die Nacht ist zu Ende, das Chaos beginnt.

ATMOSPHÄRE

Der Showdown, das zumindest denken die Runner. Die Umgebung ist wie geschaffen dafür, menschenleer und verlassen. Bereits vor dem Auftauchen Spikes kann der Spielleiter die Nerven seiner Runner blank legen: Ratten, vereinzelte Squatter und im Wind quietschende Metallschilder tun ein Übriges. Und sie haben auch allen Grund dafür. Sie befinden sich im Fadenkreuz von Frank Haller, dem Scharfschützen des TET2.

HINTER DEN KULISSEN

TET2

Inzwischen hat sich auf Gröbers Anweisung das TET2 (Beschreibung und Werte siehe *Darsteller*, S. 59) an die Runner geheftet und, während die Runner warten, Stellung bezogen. Falls die Runner ihrerseits das Gelände sichern, versuchen die Mitglieder des TET2, die das Gelände physisch, astral und mittels Drohnen überwachen, einer Entdeckung durch die Runner zu entgehen und gegebenenfalls die Position zu wechseln. Wenn Spike, den der Scharfschütze für den vermeintlichen V-Mann hält, auftritt, sollte es auf jeden Fall zum Todesschuss kommen, selbst wenn der Scharfschütze dadurch seine Position verraten sollte, da sich zeitgleich der Rest des TET2 für einen Zugriff in Bewegung setzt. Hauptziel des TET2 ist die Sicherung des Chips (siehe unten), auf dem Cornelius Lange, der

Leiter des Teams (ein Custodiar) Daten aus dem Archiv der Loge vermutet. Notfalls wird man sich mit der Zerstörung des Chips begnügen (durch einen weiteren Schuss des Scharfschützen).

Falls Gröbers die Anweisung gegeben hat, die Runner zu eliminieren (siehe oben), wird TET2 alle zur Verfügung stehenden Mittel anwenden, um die Runner zu töten. Die Loge ist ein durchaus ernstzunehmender Gegner, daher sollte der Spielleiter an dieser Stelle keine Gnade im Kampf gegen die Runner walten lassen. Wenn sie nicht ihr Heil in der Flucht suchen (natürlich wird das TET2 sie verfolgen) und versuchen, der Spezialeinheit zu entkommen, müssen sie es mit ihnen bis aufs Blut ausfechten.

Falls Gröbers keinen Tötungsbefehl erteilt hat, werden die Mitglieder der Spezialeinheit versuchen, bei einer Konfrontation einen der Runner gefangen zu nehmen, besonders, sobald Lange klar wird, dass es sich nicht um den wirklichen V-Mann, sondern nur dessen Handlanger handelt.

„Wer das Volk regieren will, muss das Volk ernähren.“

Für die Runner gilt: Vigar ist nicht zum Treffpunkt erschienen, und die eigentlich wichtige Information steht auf einem Plakat gegenüber ihres Lagerhauses:

Konfuzius-Stiftung, tägliche Armenspeisung in der Pommerschen Straße 37 von 10.00 bis 12.00 Uhr.

Der Spielleiter sollte bei seinen Beschreibungen auf jeden Fall auf die – für die Runner eigentlich unwichtigen – Plakate an den anderen Gebäuden (z.B. H&K Schusswaffenwerbung, Spiel Ultra mit Nano-Welchwaschformel, High-End-Toaster von Megatron, etc.) hinweisen, notfalls mehrmals, damit die Spieler eine Chance haben. Vigaros Hinweis zu verstehen und dann erst jenes, welches sich direkt am Treffpunkt der Runner befindet. Auch das Vorliegen der dazugehörigen Illustration in diesem Kapitel kann hilfreich sein. Zudem sollte der Spielleiter während des Wartens der Runner auf Vigar eventuell Bemerkungen wie *„Mittlerweile hast Du Hunger vom langen Warten – das könnte daran liegen, dass das dumme Orkild auf dem Plakat dieser Konfuzius-Suppenküche dich die ganze Zeit so hungrig anstarrt“* einstreuen. Schlussendlich fällt das Plakat bei einer Wahrnehmungsprobe(8) dadurch auf, das es relativ neuwertig wirkt und noch nicht übersprüht wurde, im Gegensatz zu den anderen Plakaten, die bereits mehrere Jahre hier hängen. In Folge sollte reichhaltig gelieferte Anspielungen auf Konfuzius und China sollte es nun bei den Runnern klingen. Dennoch müssen sie noch die Zeit totschlagen, bis die Suppenküche ihre Porten öffnet, daher heißt es für die Runner, in Bewegung zu bleiben.

Der Chip

Der Chip enthält in verschlüsselter Form den Ausspruch: „Wer das Volk regieren will, muss das Volk ernähren“. Auf diesen kann man durch Eingabe des Codewortes zugreifen. Vigar hielt es für zu gefährlich, seinen Aufenthaltsort auf ihm zu speichern, gibt ihm jedoch zum wiederholten Male einen Hinweis auf seinen Verbleib. Das TET2 wird alles Mögliche tun, um diesen Chip in ihre Finger zu bekommen, oder ihn zu zerstören (siehe oben).

Die Jagd wird schärfer

Nachdem die Runner in dieser Szene das AGC-Team vermutlich zeitweise abhängen werden und sie damit ebenfalls zu Gesuchten für Gröbers werden, wird er zu radikaleren Mitteln greifen. Innerhalb der nächsten zehn bis fünfzehn Minuten nach der Flucht der Runner werden diese über sämtliche Trideosender und Newsflax erfahren, dass auch sie als mutmaßliche Mittäter bei dem Anschlag auf die Schule (siehe oben) gesucht werden. Laut Aussage der Me-



dien ist ein Amateurvideo aufgetaucht, auf dem die Runner (mit Zoombild auf ihre Gesichter) ebenfalls bei der Durchführung des Anschlags zusammen mit Binder zu sehen sind. Wie schon vorher auf Binder wurde auch auf die Runner eine Prämie ausgesetzt. Ziel ist die Handlungsfreiheit der Runner einzuschränken, und ihnen eine Kontaktaufnahme mit lokalen Schatten zu erschweren und andere Parteien (Polizei, andere Konzerne, sogar andere Runner) durch das Kopfgeld auf die Spur der Runner zu heften und sie so daran zu hindern, Berlin zu verlassen. Falls einer der Runner nicht die Wohnung von Binder betreten hat, ist sein Bild vermutlich nicht in dem obigen Bericht zu sehen, es sei denn, die AGCler konnten später eine Aufnahme von ihm machen, die sich digitalisieren und einfügen ließ.

DAUMENSCHRAUBEN

Sie wollen bei diesem Team der AGC noch Daumenschrauben anlegen? Nun gut. Eine Möglichenware, das Team mit chemischen Waffen auszustatten, auf die das man durch die Beziehung zu seinem Konzern guten Zugriff hat. Des Weiteren könnten weitere jener Einheiten vor Ort sein, welche die Runner zuvor verfolgt haben und die den Befehl haben, die Runner an einer Flucht zu hindern.

KEINE PANIK

Falls die Runner angesichts dieser Opposition die Beine in die Hand nehmen, und sich verkrümmeln, dann sollten Sie sie entkommen (alte U-Bahn-Stationen etc.) lassen, nachdem Sie ihnen das Leben zur Hölle gemacht haben – nicht jedoch, wenn sie den Kampf mit der Spezialeinheit aufnehmen. Falls die Runner verletzt sind, können Sie sie bei ihrer Flucht über die Klinik eines Strassendocs stolpern lassen, der vertrauenswürdig genug ist, sie nicht zu verpfeifen (gegen ein entsprechendes Entgelt natürlich).

Falls die Runner nicht auf die richtige Idee mit der Suppenküche kommen, könnte Spike noch ein paar „Berühmte Letzte Worte“ sagen lassen, und ein weiteres Mal auf das Plakat hinweisen.

Sollte das TETZ per Zufall sehr früh entdecken, dass es sich bei dem Eischossenen nicht um den gesuchten V-Mann handelt, könnten sie auch auf einen Non-Lethalen Modus gehen, um Gefangene für ein Verhör zu machen. Genauso wie sie mit demselben Hintergrund in diesen Modus wechseln können, sollte der Kampf für die Runner zu lebensbedrohlich werden.

LUMPENPACK UND SOYKAFF

WAS IST LOS, CHUMMER?

Auf der Flucht vor den Häschern der Loge und fast der gesamten Bevölkerung von Berlin, gelingt es den Runnern in dieser Szene ihren Maulwurf in der Armenküche aufzuspüren und gemeinsam die Flucht aus der Stadt anzutreten.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Massen zerlumpter Gestalten, die teilweise nur noch entfernt menschliches Aussehen besitzen, belagern die Türen des Gebäudes in der Pommerschen Straße 37 bereits lange vor 10 Uhr. Ein großes Schild prangt über dem zweiflügeligen Eingangsportal: *Konfuzius-Stiftung*.

Die Umgebung des Stiftungsgebäudes ist heruntergekommen, viele der umliegenden Wohnhäuser besitzen keine Scheiben mehr und scheinen leer zu stehen. Die Gründerzeitfassaden sind längst zerfallen, und die Dächer zeigen große Löcher. Viele der SIN-losen Penner und Chipheads, die sich hier zur täglichen Abfütterung einfinden, nutzen diese Häuser, um Unterschlupf zu finden. Um Punkt 10 Uhr öffnen sich die Türen, und das hungrige Volk strömt hinein. Als ihr auf die Menge zugeht, wenden sich euch einige der Penner zu: „Haste mal'n paar Plast-Creds?“ erschallt es schon aus dem Mund des ersten und schon werden euch blittend und fordernd dreklige Hände entgegengestreckt. Es riecht nach Schweiß, Fäkalien und Alkohol. Mit anderen Worten: Es ist einfach widerlich. Und da halten die Konzerne euch für Abschaum ...

ATMOSPHERE

Die Umgebung ist trist, alles liegt in Trümmern. Das Viertel kann mit sehr viel Wohlleben als absolute Unterklasse bezeichnet werden. Die Suppenküche ist eine Müllhalde für gescheiterte Existenzen – ein Hoch auf die Konzerne, die allen Wohlstand und Sicherheit beschaffen ...

HINTER DEN KULISSEN

Die Suppenküche

Das Gebäude ist von innen fast vollständig grau gekachelt, die Treppenaufgänge sind durch Gitter versperrt. Alle Türen, bis auf eine, sind aus Stahl und verschlossen. Hinter der einen, weit geöffneten und ebenfalls zweiflügeligen Tür, gegenüber des Eingangs, liegt der Speisesaal. An einer Durchreiche mit kleinem Tresen am anderen Ende des Raumes wird das Essen ausgegeben. Viele Reihen einfacher Plastikbänke und Tische füllen den Saal. Sollten die Runner mit einem Fahrzeug vorfahren, werden sie Probleme haben, bis vor den Eingang zu gelangen – ganz zu schweigen von etwaigen Diebstahlversuchen der wartenden Meute. Sollten die Runner einige der Wartenden befragen, reichen die Antworten von sinnlosem Geplapper über unglaubliches Schweigen bis zu normalen Gesprächen. Der Name Vigar/Binder aber sagt niemandem etwas.

Kontakt

Der Kontakt wird schließlich durch Snlrf, einen Rattenschamanen, hergestellt. Snlrf wird die Runner beobachten, (auch astral). Sobald diese sich nach Binder erkundigen, wird er aktiv. Snlrf hat Vigar gegen gute Bezahlung Unterschlupf gewährt und einen Hüter um sein Versteck herum errichtet. Binder hat sich unter anderem deswegen nicht selber aus Berlin herausgetraut, weil er Angst hat, dass seine Verfolger Material für Ritualmagie und magisches Aufspüren von ihm haben – und er hat tatsächlich Recht. Snlrf musste schon ein paar Mal in der letzten Zeit mittels Unterbrechung (siehe SOTA 20633.01D, S. 47) solche Rituale abwehren. Er bietet an, die Runner direkt zu Vigar zu führen, weist aber darauf hin, dass die Runner ein mittels Hüter gesichertes Fahrzeug benötigen werden, um Vigar ohne weitere Komplikationen fortzuschaffen. Vigar sitzt in Snlrf's Schamanenhütte in einer alten Garage im Innenhof eines der verfallenen Häuser. Da ihm das Risiko, sich allein mit einem gehüteten Fahrzeug ohne magische und physische Rückendeckung auf die Flucht aus Berlin zu machen, zu groß war, wartet er schon seit Tagen auf das Abholteam des FBV und wird sichtlich erfreut sein, wenn die Runner endlich eintreffen.

Sollten die Runner nicht selbst in der Lage sein, ein Fahrzeug mit dem magischen Schutz zu belegen, wird Snlrf sich ein weites Mal anbieten, gegen eine entsprechende Bezahlung natürlich. Snlrf ist

ein kleiner, gehetzt wirkender Mensch, seine Kleidung hängt in Fetzen, an seinem Körper hängt Tand der verschiedensten Art. Vom Spielzeugauto bis zum Hühnerknochen ist quasi alles vorhanden.

DAUMENSCHRAUBEN

Siebst wenn die Runner in der vorigen Szene die TETZ umbringen oder abschütteln konnten, wäre es möglich, dass sich unter den Pennern der Suppenküche ein V-Mann des Berliner BKA befindet, der die Runner aus dem Trideobericht erkennt und das BGS bzw. Konzerntruppenverbände mobilisiert. Auch könnte, während die Runner ihr Fahrzeug mit einem Hüter präparieren, die AGC erneut zuschlagen, wenn die Runner den Sender noch an ihrem Auto haben oder ein Passant in der Umgebung sie erkennt und die Prämie auf ihre Köpfe einstecken möchte.

KEINE PANIK

Falls die Runner immer noch das TETZ an den Hacken haben, wird dieses erneut versuchen, sich die Runner hier zu schnappen, wodurch die Szene zu einem potentiellen Blutbad ausarten könnte, da die AGC-Truppen ohne zu Zögern das Feuer eröffnen werden, wobei die Runner ihrerseits die panisch reagierenden Penner als lebende Schutzschilde missbrauchen können.

DIE FLUCHT AUS BERLIN

WAS IST LOS, CHUMMER?

In dieser Szene müssen die Runner Berlin verlassen. Doch nach den Ereignissen der letzten Tage ist dies nicht so einfach, wie die Runner sich das vielleicht vorstellen. Ihr Bild ist auf allen Trideoschirmen und Newsfaxen zu sehen, und die Kontrollen auf den Strassen rund um die Stadt wurden entsprechend verstärkt bzw. Straßensperren errichtet, bei der jedes passierende Fahrzeug peinlich genau untersucht wird.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Vigar hockt auf der Rückbank eures Wagens. Endlich habt ihr ihn gefunden. Alles was jetzt noch bleibt, ist der Weg aus dieser miesen, von Konzernen beherrschten Großstadt, die euch jagt. Kindermörder sind nun mal unbeliebt, und das Gejammer, dass ihr gar nichts gemacht habt, wird euch nicht viel nützen. Also: Quo vadis, Chummers?

Wenn die Runner Berlin verlassen haben und in die Nähe Frankfurts kommen, lesen Sie folgenden Text laut vor:

Endlich die AGC-Verfolger abgeschüttelt und in der Nähe Frankfurt! Ihr seid euch ziemlich sicher, dass ihr euren nächsten Wochenend-Urlaub nicht in Berlin verbringen solltet.

Außerdem gibt es mal wieder etwas in den Nachrichten zu bewundern:

„Hier spricht Claudia Thyssen von Zeitgeist, dem unabhängigen Sender, mit den neuesten Nachrichten aus der ADL.“

Berlin: Heute um 21 Uhr 47 explodierte eine weitere Bombe in Berlin, Ziel dieses Anschlages war das KaDeWe in Berlin Mitte. Einziges Todesopfer war der Attentäter selbst, da der Sprengsatz scheinbar zu früh explodierte, wie uns der Einsatzleiter des Sternschutzes vor wenigen Minuten mitteilte. Ein tödlicher Fehler. Inzwischen wurde auch die Identität des Attentäters seitens des Sternschutzes bekannt gegeben. Es handelt sich um eine gewisse Angela Schmidt, eine Angestellte der AGC-Tochter Schering in Berlin. Da der Sprengsatz jenem ähnelt, der bei dem Attentat auf das Thomas-Münzer-Internat verwendet wurde, wird eine Verbindung nicht aus-



geschlossen. Kenner der Berliner Szene bringen Angela Schmidt inzwischen auch mit dem gesetzlosen Teil der Stadt in Verbindung. Angeblich besaß die Dame gute Kontakte zum organisierten Verbrechen, wenn auch ihre Motivation noch nicht zur Gänze geklärt werden kann. Da aus diesen Gründen eine Manipulation des von der AGC gelieferten Filmmaterials über die vermeintlichen Attentäter nicht ausgeschlossen werden kann – Schmidt hatte ausreichend Befugnisse um selbige zu manipulieren –, hat sich Saeder-Krupp bereits erklärt, dieses für die AG Chemie durch einen seiner Spezialisten analysieren zu lassen. Aufgrund der ungeklärten Verstrickungen der AGC-Berlin in die Ereignisse und des augenscheinlich schlampigen Vorgehens des von der Zentrale beauftragten Einsatzleiters Gröbers, wird dieser morgen in der AG Chemie-Zentrale Frankfurt zu den Vorfällen befragt werden. Es sieht wieder einmal so aus, als solle der eigentliche Hintergrund dieser Anschläge vor den gesetzestreuen Bürgern verschleiert werden. Schließen wir mit den Worten Konfuzius': *Es gibt Leute, die ihre hohe Stellung nur der Unfähigkeit ihrer Vorgesetzten, Menschen zu beurteilen, verdanken.* Hoffen wir, dass das Morden in Berlin ein Ende gefunden hat."

ATMOSPHÄRE

Eine Stadt macht jagd. Die Aussicht auf die hohen Kopfgelder ist eine Motivation, der kaum eine Partei widerstehen kann und die Stadt wimmelt von Informanten und vor allem Denunzianten. Können sich die Runner sicher sein, dass der kleine Asiat am Imbiss sie nicht erkannt hat? Oder ist bereits eine AGC- oder andere Konstellation unterwegs, um sie mitsamt ihrer gerade erst gekauften, klebrigen Soynudeln zu verhaften? Paranoia ist angesagt. Eine Stadt kann ein mörderisches Moloch sein. Er verschluckt kleine Lichter schneller als ein Müllschlucker eine abgenagte Fischgräte.

HINTER DEN KULISSEN

Autobahnen/Strassen

Alle großen Ausfallstrassen aus der Stadt heraus sind mit Kontrollpunkten versehen. Aus den üblichen Stichproben beim Betreten der Stadt sind regelrechte Straßensperren geworden. Überwachungsdrohnen nehmen sämtliche Gesichter der Ausreisenden bereits vor dem Erreichen der Kontrollpunkte auf. Wagen, in denen sich nicht identifizierbare Insassen befinden, werden herausgewunken und kontrolliert. An den Kontrollpunkten selbst sind Relfenschiltzer auf dem Asphalt ausgebreitet worden. Zehn bis zwanzig Mann Sicherheitspersonal sind pro Kontrollpunkt vorhanden. Sollte man dort erwischt werden, gibt es einen harten Kampf, ganz zu schweigen davon, dass die Verstärkung sicherlich schnell mit Hubschraubern eingeflogen werden kann.

Bahnhöfe

Auf den Bahnhöfen sind die üblichen Streifen verstärkt worden. Da die AGC Bildmaterial der Runner geliefert hat, wartet jeder Sicherheitsmann nur darauf, die 20.000 Euro (pro Person) einheimsen zu können. Das Bildmaterial ist in die Datenbanken der Überwachungskameras integriert worden, Personen, die Übereinstimmungen zeigen, werden schnell und kompetent aus dem Verkehr gezogen. Zusätzliche Kontrollen in den Zügen, die während der Fahrt zum nächsten Halt durchgeführt werden, sind nicht unüblich.

Flughäfen

Auf den Flughäfen das gleiche Bild: Der sowieso schon sehr hohe Sicherheitsstandard ist leicht erweitert worden. Mit einem öffentlichen Flug wegzukommen ist nahezu unmöglich, es sei denn die Runner verfügen über gute Zweitidentitäten und anderes Aussehen.

Allgemein

Gute Chancen für eine Flucht bieten weiterhin kleine Straßen. Berlin ist so groß, dass eine wirklich flächendeckende Überwachung quasi unmöglich ist. Einen Riggervon außerhalb zu bestellen und sich in einer Industriebrache oder Ähnlichem abholen zu lassen, ist auch eine Möglichkeit. Aber nicht vergessen: Liefert der Rigger die Runner beim nächsten Sicherheitsdienst ab, klassiert er 20.000 Euro pro Person. Entweder es ist eine wirklich gute Connection oder man bezahlt sehr viel. Die Kanäle mit ihren Frachtschuten und kleinen Booten sind ebenfalls eine gute Idee, zumindest um erst einmal das Stadtgebiet zu verlassen. Die Kontrollen auf den Kanälen sind relativ dünn. Oder wie wäre es mit einem Ausflug in die alten U-Bahn-schächte? Ghule, Shedlm und Critter sind keine angenehme Gesellschaft, aber immerhin rufen sie keine Verstärkung per Funk (siehe auch *Schattenzauber 3.01D, Critter, Das Jahr des Kometen*).

Anarchistischer Osten (Telle von Hohen Schönhausen, Lichtenberg, Marzahn, Köpenick; kein Sicherheitsstatus)

Der Kontrollpunkt in die Anarchenzonen ist, wie immer, sehr gut bewacht. Gehen die Runner diesen Weg, sind sie die Konzerne erst einmal los. Allerdings würde so manche zwielichtige Gestalt für 20.000 Euro seine Mutter in Streifen geschnitten abliefern. Aus der Anarchelzone herauszukommen dürfte dementsprechend in einem Straßenkampf-Szenario mit einigen Gangs und sonstigen Punks enden.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Runner sind perfekt untergetaucht, die Konzerne – insbesondere die AGC – können keine Spur von ihnen aufnehmen? Kein Problem: Da Gröbers ein Initiierter Magier mit weitreichenden Befugnissen ist, wäre es ihm theoretisch möglich, sein Ritualteam innerhalb Berlins auf die Runner anzusetzen, die unter Umständen einen Link (Blut oder ähnliches) an einem der Schauplätze der bisherigen Handlungen hinterlassen haben. Dies funktioniert natürlich nicht, wenn alle Runner zusammen mit Binder hinter dem Hüter sitzen. Ansonsten könnte der Sender am Auto der Runner immer noch befestigt sein oder einfach ein bisheriger sicherer Kontakt sie verraten und sich damit für immer gegen sie stellen.

KEINE PANIK

Mit wie vielen Kontrollpunkten Sie Ihre Runner quälen wollen, bleiben letztendlich Ihnen überlassen. Falls sie es nicht auf eigene Faust machen, können sich die Runner auch ihrer Kontakte bedienen, um etwas in Berlin zu bewegen (falls Berlin nicht sowieso ihr Helmatplex ist), doch sollte es die Runner dann schon einige Gefallen (oder hohe Summen) kosten. Hilfe aus den Schatten Berlins zu bekommen.

NACH DEM SHADOWRUN

WIE GEHT ES WEITER?

Sobald die Runner Frankfurt erreichen, wird Vigarò ihnen einen Deal vorschlagen. Er will nicht zum FBV gebracht werden, da er keinerlei Interesse daran besitzt, dass seine persönlichen Daten, wie auch seine Aura oder sogar rituelle Proben, beim FBV landen. ... wer weiß für wen er als nächstes arbeitet. Also bietet er den Runnern einen Teil seiner Bezahlung dafür, dass sie als seine Kuriere dienen. Nach Überweisung seiner Entlohnung wird er sich später mit ihnen und Frau Waffenschmidt zu einer virtuellen Konferenz (als Persona-Icon) treffen, wobei er ihnen seine Erkenntnisse über die Loge mitteilen wird und den Aufbau der Loge skizziert. Er belegt seinen Vortrag

dabel mit entsprechenden Beweisen In Form von Daten aus dem Archiv. Allein die Tatsache, dass die AGC bis In die höchsten Konzernetagen (Präsident und Vorstand) von Proteus-Agenten unterwandert worden Ist und die Loge dadurch weitreichende Kontrolle über die AGC selbst besitzt, wird nicht nur die Runner schwer schlucken lassen. Sollten die Runner nicht auf Vigaros Extrageschäft eingehen, wird er versuchen sich abzusetzen, auch wenn seine Chancen wahrscheinlich sehr schlecht dafür stehen. Für die Runner hat das keine weiteren Folgen außer natürlich, dass sie sich eine wirklich heiße Connection versaut haben. Vigaros wird, nachdem die Runner ihn abgesetzt haben, sofort zu einem befreundeten Hermetiker gehen, der mittels umgekehrter Ritualmagie (siehe SOTA 2063 3.01D, S. 48) Vigaros Links bei der AGC zerstören wird. Schleppen die Runner ihn gegen seinen Willen zum FBV, wird dies dort geschehen.

Monika Stüeler-Waffenschmidt wird die Runner daraufhin erst einmal „in Urlaub schicken“. Das Kopfgeld gegen die Runner für das Attentat auf das Internat wird In den kommenden Tagen offiziell aufgehoben, nachdem SKs Tochter Ruhr-Data-Fax eindeutig beweist, dass an dem Bildmaterial hermanipuliert wurde. Jedoch wissen die Loge und damit auch Proteus inzwischen, mit wem sie es zu tun haben und werden versuchen, In den kommenden Wochen mehr Informationen über die Personen, die für den FBV arbeiten, einzuholen und das Kopfgeld dann In den Schatten auf die Runner aussetzen (Frankfurt: Offline, S. 62).

Der FBV wird In den kommenden Wochen seinerseits bei der Durchsicht der Daten aus dem Archiv auf einen Hinweis stoßen, dass sensible Daten (Interne Projektdaten von Proteus und Aufzeichnungen von Zusammenkünften der Projektbeteiligten) vordrei Jahren In die Hände von Schattenläufern gefallen waren, nachdem diese einen Datenkuriert der Loge abgefangen hatten (siehe auch Hintergrund, oben). Dadurch wird der FBV nicht nur darauf aufmerksam, dass Proteus möglicherweise nicht nur die AGC infiltriert hat, sondern auch noch andere Konzerne. De facto sieht sich der Bankenverein inzwischen mit zwei Gegnern, nämlich der AGC und Proteus, konfrontiert. Sollten noch weitere Konzerne involviert sein, könnte die Gefahr bedrohliche Ausmaße annehmen. Da die Aufzeichnungen aus dem Archiv außerdem den Schluss zulassen, dass eine Kopie der damals abgefangenen Daten (die sich selbst nicht In dem Archiv befinden) Im Frankfurter Schattenland zur sicheren Aufbewahrung deponiert wurde, wird Frau Waffenschmidt die Runner Mitte April Im nächsten Kapitel Frankfurt: Offline auf die Suche nach diesen Daten schicken.

VERGABE VON KARMA

Vergeben Sie Karma entsprechend den Regeln auf S. 244 des Grundregelwerkes. Geben Sie jedem Charakter Karma nach folgenden Kriterien:

Die Runner haben überlebt	1 Punkt
Runner haben Vigaros aufgespürt	2 Punkte
Sind mit Vigaros aus Berlin entkommen	1 Punkt

DARSTELLER

VIGARO

Vigaros (Portugiesisch für Spion oder Gauner) Ist nur einer von zahlreichen Namen, die der freischaffende Spion benutzt. Er hat schon In vielen Ländern auf der ganzen Welt für Regierungen, Konzerne und das organisierte Verbrechen gearbeitet. Als Infiltrationsspezialist kann er beliebig die Identitäten wechseln und besitzt ein Gespür

für Maulwürfe und V-Männer, weshalb er des Öfteren angeheuert wird, um Industriespionage innerhalb von Konzernen und V-Männer der Polizei innerhalb Verbrecherorganisationen aufzuspüren. Vigaros Ist ein Profi ohne Skrupel. Für den FBV kamen diese Fähigkeiten gerade recht, um ihn auf die Agenten von Proteus In der AGC einzusetzen.

Cyberware: Retinamodifikation (programmierbar), Irismodifikation (Farbwechsel, programmierbar), Induktionsdatenbuchse.

DR. MAG. HERM. GERNARD GRÖBERS

Gröbers Ist ein hermetischer Magier und Anführer der Custodiere und auch offiziell In den Reihen der AGC für die astrale Sicherheit von Forschungseinrichtungen und Konzerngebäuden zuständig, was ihn meist durch die ganze Welt führt. Der Mittfünfinger Ist nicht nur ein Experte für astrale Sicherheitsfragen, er Ist ebenso ein exzellenter Kampf- und Heilsichtsmagier und Mitglied einer magischen Gruppe Innerhalb der AGC (der auch Cornelius Lange vom TETZ angehört), die zwar nicht zur Loge gehört, durch die er jedoch Kontakt zu der Verschwörung erlangte, In die er als Custodiar Initielliert wurde. Seit Beseitigung seines Vorgängers nach dessen Scheitern (siehe Hintergrund) leitet er die Innere Sicherheit der Loge mit eiserner Hand und geht mit aller Brutalität gegen Sicherheitslecks vor. Er war es auch, der Anfang des Jahres '63 einen Krieg mit Eastern Star Pharmaceuticals und dessen Eigner Cherkov vom Zaun brach, um ein weiteres Datenleck zu schließen (siehe Mephisto Rollenspielmagazin Nr.20, Der Fall eines Sterns) und zur Übernahme von ESP durch die AGC führte.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5 (9)	5	4	6	6	6	6	10 (13)	5

Init: 5 + 1W6 [5 + 3W6] **Astralinit:** 30 + 1W6

Würfelpools: Astral 4, Kampff8, Zauber 7, Astralkampf9

Professionaltät/Kampfpool: 3/5

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Hexerei 7, Beschwören 6, Aura lesen 6,

Pistolen 5, Klingenwaffen 5, Athletik 4, Helmsicht 6,

Gebräuche (Konzern) 5 (8), Verhören 6, Einschlüchtern 5,

Zentrierung (Latein) 5, Verzaubern 4

Metamagie (Initiationsgrad 4): Abschirmung, Maskierung, Zentrierung, Herbelufung

Zauber: Manablitz (6), Betäubungsball (6), Wahrheit analysieren (6), Hellhören (4), Hellschauen (3), Feinde erspüren (5), Geistessonde (6),

Konstitution steigern (4), Reflexe steigern II (3), Energieball (6),

Levitiation (3), Panzer (4), Physische Barriere (5), Unsichtbarkeit (6)

Panzerung: je nach Einsatz

Fokl: Kraftfokus 3 (Orchallikum-Anhänger In Form eines Pentagramms), Zauberspeicher Konstitution steigern (4), Zauberspeicher Reflexe steigern II (3), 2 Verbrauchsfokl Kampf (4), 1 Verbrauchsfokl Wahrnehmung (4)

Waffen:

Altmyr White Star mit Lasermarkierer (SP, HM, 9M, 12(s), 2 Ersatzclips)

Reichweite (MW) 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Ausrüstung: je nach Bedarf

Gelster: 3 Feuerelementare (Stufe 6), 2 Lufterelementare (Stufe 5), 1 Erdelementar (Stufe 5 - Große Form)

DIE TAKTISCHEN EINSATZTEAMS (TET) DER AGC

Die AGC verfügt allanzweit über acht dieser hervorragend ausgebildeten und ausgerüsteten Spezialteams. Sie sind In verschiedenen



Niederlassungen fest stationiert, werden jedoch nach Bedarf auch in andere Städte verlegt. Ihre Aufgabenbereiche sind hauptsächlich Werkchutz, Eliminierungen und Exfiltrationen von Personen. Grundsätzlicherweise ist jedes Team gleich aufgebaut und besteht aus sechs Personen. Zusätzlich benötigte Ressourcen wie zum Beispiel Decker werden dem Team seitens der AGC bzw. deren Tochterfirma MSI zur Verfügung gestellt. Es ist durchaus nicht ungewöhnlich, ehemalige Runner in diesen Teams wieder zu finden. Gute Bezahlung, eine SIN und erstklassige Ausrüstung machen diesen Job für viele interessant. Egal, ob die Teammitglieder aus der AGC-Konzernsicherheit stammen, oder auswärtig rekrutiert wurden, sie erhalten bei Eintritt in das TET eine erweiterte, konzernfinanzierte Ausbildung in den Bereichen Feuerwaffen, Nahkampf, Sicherheits- und verdeckte Operationen.

Werte des TET2 in Berlin:

Dipl. mag. Cornelius Lange, Hermetscher Magier

Lange ist der Teamrügler und Leiter des TET2. Er sorgt hauptsächlich für astrale Rückendeckung und Abschirmung, kann aber auch direkt in ein Gefecht eingreifen. Lange ist Mitglied der Loge im Range eines Custodians und empfängt Befehle direkt von Gröbers.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	5	3	6	5	6	6	7	5

Init: 5 + 1W6 [5 + 2W6] Astralinit: 27 + 1W6

Würfelpools: Astral 2, Kampf8, Zauber 6, Astralkampf8

Professionalität/Karmapool: 3/5

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Hexerei 7, Beschwören 6, Pistolen 5, Klingenwaffen (Schwerer) 6(8), Athletik 4, Heimlichkeit 5, Biotech (Erste Hilfe) 3(6), Auto 3, Gebräuche (Konzern) 2(4)

Metamagie (Infiltrationsgrad 2): Abschirmung, Maskierung

Zauber: Behandeln 5, Stille 5, Manablitz 6, Betäubungsball 5, Levitieren 5, Keule 5, Poltergeist 5, Heißes Eisen 5, Klammer 5, Panzer 4, Kampfsinn 5, Astralpanzer 7

Bloware: Traumadämpfer, Synapsenbeschleuniger I

Panzerung: Leichte Sicherheitspanzerung mit Helm plus angepasster Körperpanzerung III (9/6) oder Panzerjacke plus angepasster Körperpanzerung III (7/3)

Die Leichte Sicherheitsrüstung ist mit chemischer Isolation inkl. Respirator, elektrischer Isolierung St. 4, BattleTac-Empfängerkomponente und optischer Sichtvergrößerung ausgerüstet.

Feld: Waffenfokus St. 2 (Schwert, RW +1, SM, astral: 8M), 2x Verbrauchsfokus Kampfst. 4, 2x Verbrauchsfokus Manipulation St. 4

Waffen: Altmayr White Star mit Lasermarkierer [SP, HM, 9M, 12(S), 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Ausrüstung: Taschenlampe, Überlebensmesser, Panzertape, Medikit St. 5

Gelster: 2x Wasserelementar St. 5, 3x Erdelementar St. 6

Gunther Meier, Taktiker und Rigger

Gunther Meier ist der Taktiker und Rigger des TET2. Er überwacht vom Van aus die Aktivitäten der anderen, versucht, die Funksignale der Runner abzuhören und kann eventuell vorhandene Drohnen der Runner per elektronischer Kriegsführung ausschalten oder übernehmen. Außerdem klärt er mit seinen Flugdrohnen das Gelände auf. Durch die Verwendung seiner Fertigkeit „Taktik kleinerer Einheiten“ kann er die Initiative der anderen Teammitglieder erhöhen.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	6	2	2	6(8)	5	2.88	-	7

Init: 7 + 1W6 [11 + 3W6]

Würfelpools: Kampf9, Aufgaben 1, Steuer 11

Professionalität/Karmapool: 3/5

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Taktik kleiner Einheiten (BattleTac-Systeme) 6 (8), Elektronik (Elektronische Kriegsführung) 5 (7), Geschütze 5, Pistolen 4, Maschinenpistolen 3, Waffenloser Kampf 4,

Heimlichkeit 3, Athletik 2, Auto 6, Rotormaschinen 5, Luftschiffe (Fernlenkung) 3(6), Führung 5, Gebräuche (Konzern) 2(4)

Cyberware (alpha): Riggerkontrolle St. 2, Datenbuchse, Wissenssoftverbindung, 120mp Speicher, Videoverbindung

Bloware: Zerebralbooster II

Panzerung: Leichte Sicherheitspanzerung mit Helm plus angepasster Körperpanzerung III (9/6) oder Panzerjacke plus angepasster Körperpanzerung III (7/3)

Die Leichte Sicherheitsrüstung ist mit chemischer Isolation inkl. Respirator, elektrischer Isolierung St. 4, BattleTac-Empfängerkomponente und Sichtmodifikationen (IR, elektronische Sichtvergrößerung, Blitzlichtkompensation) ausgerüstet.

Waffen: Altmayr White Star mit Lasermarkierer [SP, HM, 9M, 12(S), 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

H&K 227-S [MP, HM/SM, 7M, 28(S), 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (8)

Fahrzeuge: VW TT50 (Zerberusvariante) (Rigger 3.01D, S. 166) mit BattleTac-Mastereinheit, Nebelwerfer, photovoltaischer Charnaleonfarbe, Scanner St. 9 (GRW, S. 289) und Autosofinterpreter mit Autosoft: Clearlight 5, Electronic Warfare 6 (Rigger 3.01D, S. 99)

2x LoneStar Strato-9 Überwachungsdrohne (Rigger 3.01D, S. 181) mit Standardmunition und FSVM St. 5 (Rigger 3.01D, S. 98)

Werte der Bordwaffe: [MMG, AM, 9S, Gurt, 500 Schuss]

Reichweite (MW) 0-80 (4), 81-250 (5), 251-750 (6), 751-1.200 (9)

1x Aerodesign Systems Condor LDSD-41 (Rigger 3.01D, S. 179) mit Sensorpaket 4 und FSVM St. 5

Ausrüstung: Taschenlampe, Überlebensmesser, Panzertape, Werkzeugkiste (Auto), Fernsteuerdeck St. 6 mit Biofeedback-Filter St. 6, Signalverstärker St. 5, FSVM St. 8, Rigger-Entschlüsselungsmodul St. 8, Interkom, Riggerprotokollemlator St. 8

Dieter und Frederik Meißner, Waffenexperten

Nach langjähriger Erfahrung in den Wüstenkriegen wechselten die Gebrüder Meißner zu den AGC TETs. Nach zusätzlicher Vercyberung dienen sie der AGC nun als Waffenexperten.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
8(12)	6(10)	6(7)	3	5	5	0.04	-	7

Init: 7 + 1W6 [13 + 3W6]

Würfelpools: Kampf 10

Professionalität/Karmapool: 3/5

Rasse: Ork

Aktionsfertigkeiten: Sturmgewehr 7, Pistolen 5, Wurfaffen 6, Stangenwaffen 5, Waffenloser Kampf 5, Sturmgewehre (B/R) 3, Heimlichkeit 6, Athletik 5, Auto 3, Gebräuche (Millitär) 2(4),

Kettenfahrzeuge 2, Verhör (Folter) 2 (4)

Cyberware (alpha): Dermalverkleidung St. 2, Aluminium-Kompositknochen, Reflexbooster St. 2 mit Trigger, Reaktionsverbesserung St. 2, Smartverbindung-2, Zeiss-Cyberaugen Klassik-Serie System 3, Datenbuchse, Wissenssofverbindung

Bloware: Muskelstraffung 4, Muskelverstärkung 1, Thrombozytenfabrik

Panzerung: Mittlere Sicherheitspanzerung mit Helm plus angepasster Körperpanzerung III (9/9) oder Panzerjacke plus angepasster Körperpanzerung III (7/5)

Die Leichte Sicherheitsrüstung ist mit chemischer Isolation inkl. Respirator, Elektrischer Isolierung St. 4, Ultraschallsicht und Battle-Tac-Empfängerkomponente ausgerüstet.

Waffen:

Altmayr White Star mit Smart II [SP, HM, 9M, 12(s), 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (3), 41-60 (5)

H8.K.G9 mit Gasventil 3, angepasstem Griff, Schockpolster, Smart II und Bajonett (RW: +2, Schaden: 9M)

[SG, HM/SM/A.M. 8M, 30(s), 4 Ersatzclips mit Ex-Explosivmunition]

Reichweite (MW) 0-50(2), 51-150 (3), 151-350 (3), 351-550 (5)
2x IPE-Offensivgranaten (Schaden: 15S), 3x NeurostunVII-Granaten (Schaden: 6S-Bet.), 1x Blendgranate

Reichweite (MW) 0-21 (4), 22-35 (5), 36-70 (6), 71-140 (9), Abweichung: 1W6

Ausrüstung: Taschenlampe, Überlebensmesser, Panzertape, 2x Stimpatch St. 6

Hans Petersen, Experte für schwere Waffen

Hans Petersen ist der Spezialist für schwere Waffen und Sprengstoffe des TET2.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
7(9)	5(8)	7(11)	2	5	4	0,76	-	6

Init: 6 + 1W6 [10 + 3W6]

Würfelpools: Kampf 8

Professionalität/Karnapool: 3/5

Rasse: Zwerg

Aktionsfertigkeiten: Schwere Waffen 6, Raketenwaffen 5, Pistolen 5, Waffenloser Kampf 5, Wurfaffen 5, Sprengstoffe 6, Heimlichkeit 6, Athletik 5, Auto 3, Gebräuche (Konzern) 1 (2)

Cyberware (alpha): Titan-Kompositknochen, Reflexbooster St. 2 mit Trigger, Smartverbindung-2, Zeiss-Cyberaugen Klassik-Serie System 3, Datenbuchse, Wissenssofverbindung

Bloware: Muskelstraffung 3, Muskelverstärkung 4, Traumadämpfer

Panzerung: Schwere Sicherheitspanzerung mit Helm plus angepasster Körperpanzerung III (11/8) oder Panzerjacke plus angepasster Körperpanzerung III (8/4)

Die Schwere Sicherheitsrüstung ist mit chemischer Isolation inkl. Respirator, Elektrischer Isolierung St. 4, Ultraschallsicht und Battle-Tac-Empfängerkomponente ausgerüstet.

Waffen:

Altmayr White Star mit Smart-II [SP, HM, 9M, 12(s), 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (3), 41-60 (5)

MGL-6 Granatwerfer mit Smart-II [GW, HM, spez., 6(s), 2 Ersatzclips mit IPE-Defensivgranaten (Schaden: 15S)]

Reichweite (MW) 5-50 (2), 51-100 (3), 101-150 (3), 151-300

(5), Abweichung: 1W6

Ultimax MMG mit Gasventil 3, angepasstem Griff und Smart-II auf Gyrostabilisator [MMG, AM, 9S, Gurt, 200Schuss Ex-Explosivmunition mit Leuchtspar]

Reichweite (MW) 0-80 (2), 81-250 (3), 251-750 (3), 751-1.200 (5)
2x IPE-Offensivgranaten (Schaden: 15S) . 3x Phosphorgranaten (Schaden: 14M/10L)

Reichweite (MW) 0-33 (4), 34-55 (5), 56-110 (6), 111-220 (9), Abweichung: 1W6

LAW Raketenwerfer [RW, EM, 12T, 1]

Reichweite (MW) 20-150 (4), 151-450 (5), 451-1.200 (6), 1.201-3.000 (9), Abweichung: 2W6

oder wahlweise statt LAW: Spike Raketenwerfer [RW, EM, 16T, 1, Antiluftzeug-Lenkwaaffe, Intelligenz: 4]

Reichweite (MW) 20-150 (4), 151-450 (5), 451-1.200 (6), 1.201-3.000 (9), Abweichung: 2W6

Ausrüstung: Taschenlampe, Überlebensmesser, Panzertape, 2x Stimpatch St. 6 und nach Bedarf Sprengstoffe aller Art

Frank Haller, Scharfschütze und Einbruchspezialist

Als Einbruchspezialist und Scharfschütze stellt Frank Haller eine ganz spezielle Bedrohung für die Runner dar.

K	S	C	I	W	E	M	R
4	5	3	2	5	4	1,44	- 5

Init: 5 + 1W6 [11 + 3W6]

Würfelpools: Kampf 7

Professionalität/Karnapool: 3/5

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Gewehre (Walther MA-2100) 4 (7), Pistolen 5, Klingenwaffen 3, Heimlichkeit 4, Athletik 6, Elektronik (Magschlösser) 5 (7), Elektronik (B/R) (Magschlösser) 5 (7), Gebräuche (Konzern) 2 (3), Auto 3

Cyberware (alpha): Zeiss-Cyberaugen 3000er-Serie (Grundpaket 3 mit Erweiterung A, C, D, I), Smartverbindung-2, Verstärkte Reflexe 3, Reaktionsverbesserung 4, Chemischer Analysator mit Datenbank St. 8

Panzerung: Leichte Sicherheitspanzerung mit Helm plus angepasster Körperpanzerung III (9/6) oder passender Tarnanzug plus angepasster Körperpanzerung III (7/3)

Die Leichte Sicherheitsrüstung ist mit chemischer Isolation inkl. Respirator, Battle-Tac-Empfängerkomponente und Sichtmodifikationen (IR, elektronische Sichtvergrößerung, Blitzlichtkompensation) ausgerüstet.

Waffen: Altmayr White Star mit Smart-II [SP, HM, 9M, 12(s), 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (3), 41-60 (5)

Walther MA-2100 mit Schulterpolster [SSG, HM, 14S, 10(m), 20 Schuss Reserve]

Reichweite (MW) 0-150 (2), 151-300 (3), 301-700 (3), 701-1.000 (5)

Ausrüstung: Taschenlampe, Überlebensmesser, Panzertape, 2x Stimpatch St. 6, Handstimmeln, Elektronikkiste, nach Bedarf Einbruchselektronik (Magschlossknacker, Sequenzer etc.)

FRANKFURT: OFFLINE



VOR DEM SHADOWRUN

In *Frankfurt: Offline* dreht sich alles um den entscheidenden Beweis für eine Verschwörung internationaler Konzerne hinter der Fassade der Proteus AG: die berühmt-berüchtigten Sandmann-Datelen. Deren brisanter Inhalt könnte die Runner und ihren Auftraggeber auf der Suche nach der Wahrheit ein großes Stück weiterbringen, natürlich nur, wenn es ihnen gelingt, vor ihren Verfolgern an die Datelen zu kommen. Die Runner bemerken schnell, dass ihr Vorsprung stündlich schrumpft. Nach den Ereignissen in Berlin schicken sowohl die AG Chemie – deren Zentralniederlassung sich im Frankfurter Plex befindet – als auch Proteus ihre Agenten los, um die „Probleme zu beseitigen“. Als die AG Chemie das Team aufspürt und dadurch den physischen Standort des größten Schattenlandknotens der ADL in Erfahrung bringt, kommt es zum entscheidenden Showdown in Manhattan ...

HINTERGRUND

Die Ereignisse der vorherigen Kapitel offenbarten dem Bankenverein eine beunruhigende Vorstellung über das Ausmaß der Verschwörung um die Proteus AG. Die Operationen bei Kvaerner-Maersk sowie der AG Chemie lassen auf ein bestimmtes Muster schließen, mit dem sich der mysteriöse Konzern wie ein Parasit in viel versprechende Wirte einnistet. Entscheidende Informationen fielen den Runnern in Berlin in die Hände, und die



weisen in Richtung Frankfurt. Dort wird das Team von Monika Stüeler-Waffenschmidt beauftragt, die geheimnisumwüllerten Sandmann-Dateien zu beschaffen. Die in Berlin gewonnenen und nun ausgewerteten Informationen lassen darauf schließen, dass sich Sandmanns gesammeltes Wissen über Proteus irgendwo im Datennetz eines der größten deutschen Schattenlandknoten in Frankfurt befindet. Zwar bewegen sich die Runner auf heimischem Terrain des Bankenvereins, aber auch die AG Chemie ist in Frankfurt beheimatet und dem deutschen Finanzgiganten in Einfluss und Beziehungen durchaus ebenbürtig.

Die Verfolger im Nacken, müssen die Runner ihre Bekanntschaften in der Schattenszene nutzen, um mit den Betreibern des Data Havens Kontakt aufzunehmen. Nur so haben sie eine Chance, die Daten vor der AG Chemie und den Agenten Proteus' in Sicherheit zu bringen. Eine erste Kontaktaufnahme scheitert, als sich das erste Treffen als ein von Konzerntruppen gelegten Hinterhalt herausstellt, dem das Team mit knapper Not entkommen kann. Kurz darauf erfahren sie, dass in den Schatten ein Preis auf ihre Köpfe ausgesetzt wurde und zu guter Letzt verschwinden einige ihrer engsten Kontakte spurlos. Langsam aber sicher wird die Luft um sie herum sehr dünn.

Ein letzter Versuch, dem Schattenland-Administrator Konwacht eine Nachricht zukommen zu lassen, gelingt. Nun müssen die Runner den Decker von der drohenden Gefahr überzeugen, sowie der Notwendigkeit, den Runnern die Sandmann-Dateien auszuhändigen. Letztendlich willigt Konwacht ein, sich mit dem Team zu treffen.

Als Treffpunkt wählt er das Virtual Urban Brawl Center in Frankfurt Downtown, eine Spielhalle, deren besondere Attraktion virtuelle Stadtkrieg-Szenarien darstellen. Die Runner sollen sich in ein bestimmtes Match einloggen und auf Konwachts Eintreffen warten. Das Treffen wird jedoch abrupt gestört, als eine Gruppe Konzerndecker den Host angreift, und Konwacht gezielt hantiert. Die Runner werden allesamt ausgeworfen, nur um zu erleben, wie AG Chemie-Konzerntruppen in die Spielhalle einfallen. Mit der Ungewissheit, ob Konwacht rechtzeitig entkommen ist, flüchten die Runner auf die Straße. Während sie versuchen, ihren Verfolgern zu entkommen, bemerken sie einen ungewöhnlichen Hilferuf, der ihnen von allen Werbetafeln, Projektionsdisplays und Spruchbändern rings um die Spielhalle ins Auge fällt: Konwacht hat die Attacke anscheinend überlebt, dafür hat er jetzt ganz andere Probleme: Der physische Standort des Data Havens ist aufgefliegen und das SysOp-Team braucht die Hilfe der Runner.

Konwachts Hilferuf endlich trifft die Gruppe an einem stillgelegten Güterbahnhof in der Nähe der Innenstadt ein und steht nun den lebenden Legenden der ADL-Deckerzone gegenüber: Tell, dem SysOp des Knotens sowie seiner rechten Hand, AHAB und Reality Check. Für lange Begrüßungen ist keine Zeit, da die AGC-Truppen im Anmarsch sind. AHAB erklärt den Runnern in kurzen Sätzen, was nach dem Angriff der AGC-Decker geschah: Nachdem Konwacht außer Gefecht gesetzt war, verfolgten die AGC-Decker sein Signal zurück, um den Standort des Data Havens ausfindig zu machen. Durch die Benutzung von Konwachts Persona konnten sie die meisten virtuellen Schutzwälle des Schattenlandknotens umgehen, bevor Alarm ausgelöst wurde. Mit letzter Kraft schrieb Konwacht den Hilferuf und warnt seine Freunde, dann wurde er offline gejagt und durch den heftigen Auswurfschock bis gerade eben außer Gefecht gesetzt.

AHAB weist die Runner an, sich den AGC-Truppen entgegenzustellen und so der Schattenland-Crew Zeit zu verschaffen, den Standort zu evakuieren. Als Dank für ihre Hilfe händigt ihnen AHAB die Sandmann-Dateien aus, eine weitere wichtige Information verspricht

VORBEMERKUNG: VETERANENTIPPS

Das vorliegende Kapitel spielt auf die Ereignisse im Jahre 2060 in Berlin an, die im Detail in den letzten beiden Ausgaben des FanPro-Rollenspielmagazins *Wunderwelten* (Nr. 49 und 50) veröffentlicht wurden. In diesen Abenteuern tauchten auch die Sandmann-Dateien zum ersten Mal auf. Spielleiter, die die dort enthaltenen Abenteuer mit der gleichen Gruppe gespielt haben, die nun in die Ereignisse der Schockwellen-Kampagne verwickelt sind, werden gehalten, kleinere Änderungen am Ablauf dieses Kapitels vornehmen, um die Geschehnisse und Entwicklungen an das Hintergrundwissen der Spieler anzupassen. In den einzelnen Szenen finden sie die *Veteranentipps*, die hilfreiche Vorschläge zur Abwandlung und Umgestaltung der jeweiligen Szene bieten und ihnen die Anpassung der Abenteuer an Ihre erfahrene Spielergruppe erleichtern sollen.

er ihnen, wenn die Runner der Crew bis zum Ende beistehen. Da ein geregelter Shutdown des gesamten Systems nicht ohne weiteres möglich ist, bleibt keine andere Wahl, als den ganzen Knoten physisch vom Netz zu trennen. Die Runner müssen die anrollenden Konzerntruppen lange genug aufhalten, um der Schattenland-Crew die Evakuierung und Verladung der Hardware auf einen bereitstehenden Zug zu ermöglichen.

Obwohl die Truppen der AG Chemie in der Überzahl sind, schaffen es die Runner – unterstützt durch die elektronischen Sicherheitsvorkehrungen des Data Havens – der Crew die Flucht zu ermöglichen sowie ihre eigene Haut zu retten. Als Dank gibt ihnen AHAB die versprochene Information: Sandmann hatte einen Komplizen, einen Decker, der in den Schatten unter dem Namen Janus bekannt war. Kurz nach dem Tod des Sandmanns verschwand auch Janus von der Bildfläche, allerdings besteht die Hoffnung, er sei vor den Proteus-Agenten untergetaucht. AHABs Informationen geben Anhaltspunkte, wo mit der Suche nach Janus begonnen werden könnte.

DAS ABENTEUER LEITEN

Das Abenteuer ist ein Wettlauf gegen die Zeit – und einen übermächtigen Feind. Die Runner besitzen jedoch einen zeitlichen Vorsprung und sind flexibler als die schwerfällige Konzernmaschinerie der Gegner. Ihre Schattenkontakte und das Wissen, wie man auf der Flucht und in den Schatten überlebt, sichern den Runnern einen entscheidenden Vorteil.

KEINE ATEMPAUSE

WAS IST LOS, CHUMMER?

Das Team der Runner wird von Frau Waffenschmidt in der Zentrale des FBV angefordert, um einen neuen Auftrag entgegen zu nehmen. Zeit ist hierbei ein entscheidender Faktor, denn durch die Aufdeckung der Verschwörung innerhalb der AGC sind Ihnen Proteus sowie AGC-interne „Problemlöser“ auf den Fersen.

SAGS IHNEN INS GESICHT

Die Ereignisse in Berlin haben nicht nur euch, sondern gerade den Bankenverein wachgerüttelt. Obwohl die Geheimnisse um Proteus immer größere Kreise ziehen, ist bisher wenig wirklich Verwertba-



res ans Licht gekommen. Ihr hattet die Anweisung erhalten, erstmal den Kopf unten zu halten, und auf Abruf zur Verfügung zu stehen, was nichts anderes hieß, als ein paar Wochen die Wunden zu lecken, die Füße hochzulegen, und sich die meiste Zeit zu langweilen. Natürlich erfolgte Schmidts Anruf wenige Tage später natürlich nicht während einer dieser hlirtötenden Talkshows am Vormittag, sondern genau während des Ligacup-Finales der ADL-Stadtkriegliga zur besten Sendezeit. Es schien, Schmidt, oder wenigstens der Bankenverein, konnte nicht warten: Ihr wurdet jetzt benötigt. Als ihr den Unterschlupf verlasst, fragt ihr euch, ob das Sprichwort „Zeit ist Geld“ zuerst von Konzernen oder Runnern benutzt wurde.

Wenn die Auftragsbesprechung beginnt,

lassen Sie den Spielern folgenden Abschnitt vor:

Die oberen Etagen der Konzernzentrale des Bankenvereins kommen euch mittlerweile nicht mehr ganz so ehrfürchtig und unnahbar vor, wie noch ein paar Wochen zuvor. Zwar werdet ihr noch immer nach Waffen und anderen Spielzeugen durchsucht, aber die herablassenden Blicke der Wachen sind einem ausdruckslosen routinieren Stahren gewichen, und zum Anderen habt ihr auch gelernt, nicht den öffentlichen Fahrstuhl in die Führungsetage zu nehmen.

Als sich die Fahrstuhltür öffnet, werdet ihr von einem Sekretär empfangen, der euch sofort zu einem der großen Besprechungsräume bringt. In dem Raum befinden sich neben Waffenschmidt auch noch ein paar Angestellte des FBV, wahrscheinlich die Analysten und Finanzexperten, die mit der Auswertung des Chips beauftragt waren. Sie stehen eng bei Waffenschmidt, die ihren Blick auf den im Tisch eingelassenen Monitor gerichtet hat, und scheinen ihr bezüglich der neuesten Ergebnisse Rede und Antwort zu stehen. Ihr habt kaum Platz genommen, den frisch duftenden Kaffee sowie die glasierten Kekse ins Visier genommen, als Waffenschmidt ihren Analysten das Wort abschniehet und sich euch zuwendet:

„Ich danke Ihnen, dass es Ihnen möglich war, so schnell zu erscheinen. Meine Analysten haben sich in den letzten Tagen eingehend mit der Auswertung der von Ihnen beschafften Daten befasst. Dabei konnten wir Folgendes feststellen: Neben der Bestätigung der Existenz einer Proteus-loyalen Verschwörung innerhalb der AGC ist der wahre Wert der Daten ein anderer: Im Zusammenhang mit den von Ihnen berichteten Ereignissen in Berlin ergeben sich Hinweise auf einen Vorfall, der für Proteus eine unermessliche Bedrohung darstellt. Wie den Daten zu entnehmen ist, gelang es einer nicht näher bekannten Partei vor einigen Jahren, einen Proteus-Kurier in Berlin abzufangen. Dieser Kurier war im Besitz interner Projektdaten und Aufzeichnungen von Zusammenkünften der Projektbeteiligten. Aller Wahrscheinlichkeit nach handelte es sich bei den Verkäufern um ein besonders waghalsiges Team Shadowrunner. Aus uns bisher noch unbekannten Gründen handelte Proteus mit dieser Partei einen Deal aus. Wir vermuten, dass es sich bei diesem Geschäft um eine Art Pattsituation handelte, nur so lassen sich die folgende Einzelheiten erklären: Proteus kaufte die Daten zurück, jedoch verblieb eine Sicherheitskopie davon bei den Verkäufern. Die auf dem Chip enthaltenen Daten in Verbindung mit einigen Gerüchten, deren Wahrheitsgehalt durch die Existenz des Chips und der Bedrohung für Proteus bewiesen ist, lassen uns zu dem Schluss kommen, dass sich die Daten an einem Platz befinden, der bisher selbst für Proteus unerreikbaar gewesen ist: Im so genannten Frankfurter Schattenland-Knoten. Es ist Ihre Aufgabe, diese Daten schnellstmöglich und um jeden Preis zu beschaffen. Wie Sie das anstellen, ist Ihre Sache, jedoch vertraue ich darauf, dass Sie sich der prekären Situation bewusst sind: Mit der Aufdeckung der Beteiligung der AGC an der Verschwörung weiß man nun auch auf Helgoland von

der Gefahr. Für den erfolgreichen Abschluss dieses Auftrags biete ich Ihnen das übliche Gehalt, zusammen mit einem Bonus dessen Höhe von etwaigen Zusatzinformationen abhängt, die Sie darüber hinaus beschaffen können.“

ATMOSPÄRE

Die Auftragsbesprechung sollte angemessen professionell ablaufen, auch sollte den Runnern schnell klarwerden, wer beim FBV das Sagen hat: Monika Stüeler-Waffenschmidt. Ihr Auftrag sollte dem Team zumindest für kurze Zeit die Sprache verschlagen. Lassen Sie der Gruppe ruhig ein paar Minuten, ihre ersten Gedanken untereinander auszutauschen, und geben ihnen dann die Möglichkeit, Fragen an Frau Waffenschmidt zu stellen.

HINTER DEN KULISSEN

Nach den Berichten der Runner bezüglich der Ereignisse in Berlin sowie der Auswertung der Daten fügen sich einige Teile des Puzzles langsam aber sicher zusammen. Waffenschmidt erkennt, dass die Verschwörung um Proteus immer größere Kreise zieht, benötigt aber noch weitere Informationen, um eine Strategie zu entwickeln, um gegen Proteus vorzugehen. Sie hofft, mit den Sandmann-Datellen eine wirkungsvolle Waffe gegen den Konzern zu erhalten, um den Kampf endlich in Arenen zu verlagern. In denen sie die volle Macht des Bankenvereins ausnutzen kann. Neben den Schattenaktivitäten und Einbindung der Runner für die Ziele des Bankenvereins laufen hinter verschlossenen Türen Gespräche mit anderen potentiellen Mitstreitern für die „gerechte Sache“ gegen Proteus, von denen die Runner bisher aber kaum etwas mitbekommen. Allein einige kurze Unterbrechungen durch dringende Anrufe oder eilige Nachrichten während der Auftragsbesprechung könnten darauf hindeuten, dass Frau Waffenschmidt sehr beschäftigt ist. Konkrete Hinweise, oder gar Namen, können die Spieler den Gesprächen nicht entnehmen, jedoch scheint es sich nicht um die üblichen Geschäfte des Finanzgiganten zu handeln, die Frau Waffenschmidt hier abwickelt. Die Hintergründe der Gespräche und Verhandlungen werden die Runner im weiteren Verlauf der Kampagne mitbekommen. Sollten die Runner noch diesbezügliche Fragen an Frau Waffenschmidt haben, kann sie ihnen untenstehende Antworten liefern (Belnarbelt, S. 76).

Was hat Proteus unternommen, um die Daten wiederzubeschaffen und die Bedrohung zu eliminieren?

„Kurze Zeit nach dem Deal verlor Proteus trotz intensiver Nachforschungen das Team aus den Augen, begegneten jedoch auch nur kleinsten Vermutungen bezüglich der Aufenthaltsorte der Shadowrunner mit äußerster Entschlossenheit und Brutalität: Es ist davon auszugehen, dass das energische Eingreifen von Proteus-Konzerntruppen bei der Niederschlagung der Anarchistenbewegung in Berlin 2061 ein weiteres Missionsziel hatte: Gerüchten auf den Grund zu gehen, die auf den Aufenthalt mindestens zwei der flüchtigen Shadowrunner im Ostteil der Stadt hinwiesen. Nach unseren neuesten Erkenntnissen sind mindestens zwei weitere groß angelegte Operationen von Proteus innerhalb der ADL darauf ausgerichtet gewesen. Mitglieder dieser Gruppe von Shadowrunnern aus dem Weg zuräumen.“

Wie sollen wir Zugang zum Schattenland bekommen, geschweige denn an die Daten gelangen?

„Sie haben bisher Ihre Fähigkeiten auf mehreren Schlachtfeldern unter Beweis gestellt, nun bekommen Sie Gelegenheit, dies auf heimlichem Terrain zu tun. Ich bin mir sicher, dass auch Sie Ihre Quellen



haben, um an Informationen zu gelangen. Nutzen Sie diese. Ein Weg wäre, diejenigen aufzusuchen, die hinter Schattenland stehen. Wie bei jedem Computersystem und Nachrichtenforum gibt es Betreiber, Administratoren und Systemoperatoren. Wir denken, Schattenland ist da keine Ausnahme."

Mit welchen Gegnern ist zu rechnen?

Haben wir einen Vorsprung?

"Unsere Quellen berichten, dass sich Dr. Gernard Gröbers vor der AGC hier in Frankfurt für Ereignisse in Berlin verantworten muss. Dies wird ihn aufhalten, aber die wahren Schuldigen zu finden ist seine einzige Möglichkeit, seinen Namen rein zu waschen, und die Verschwörung auch weiterhin zu verschleiern. Zeit ist in dieser Situation ein knappes Gut."

Nach dem Treffen

Zwar stehen die Runner wie oben erläutert unter Zeitdruck, jedoch bedarf ein solches Unternehmens einer gewissenhaften Planung. Der Gruppe sollte die Möglichkeit gegeben werden, über die weitere Vorgehensweise zu entscheiden, und die nächsten Schritte vorzubereiten. Bevor die Runner ihre Kontakte anzapfen, lassen Sie jeden Spieler auf Gebräuche (Data Havens) (5) oder ähnliche Fertigkeiten würfeln, und teilen Sie dann das Ergebnis mit. Diese Informationen spiegeln das jeweilige Charakterwissen des Spielers über das Frankfurter Schattenland wieder.

Erfolge Informationen

- | | |
|-----|---|
| 0 | Der Frankfurter Knoten? Yo, gelles Teil, aber während der Rush Hour nicht zu empfehlen. |
| 1-2 | Das Frankfurter Schattenland ist der wichtigste Data Haven der ADL, und neben dem niederländischen Helix einer der größten Europas. Regelmäßige Backups mit dem Nexus in Denver sichern die Aktualität aller Daten und deren Verfügbarkeit. |
| 3-4 | Seit Jahren machen Gerüchte die Runde, einige Konzerne würden enorme Summen zahlen, um den physischen Standort des Data Havens herauszubekommen. |
| 5+ | Es wird gemunkelt, besonders die AGC und die DeMeKo sind hinter diesen Informationen her. |

VETERANENTIPPS

Da die Spieler entweder im Besitz einer Kopie der Sandmann-Datensätze sind, oder zumindest wissen, wie sie schnell an die Dateien herankommen, haben sie diese Hürde schon im Vorfeld erfolgreich gemeistert. Jedoch wird sich Waffenschmidt nicht mit möglicherweise veralteten Dateien begnügen, sie verlangt von den Runnern, dass diese trotz allem Kontakt mit Schattenland und/oder Konwacht aufnehmen, um an aktuelle Informationen zu kommen. Zur Unterstützung ihrer Argumente führt Waffenschmidt Beispiele für eine Neuausrichtung Proteus' in den letzten Jahren an, besonders die Beteiligung am Sondenwettbewerb, oder die Errichtung der Abschussbasis auf den Teufelsinseln. Wenn die Runner schon solche hervorragenden Kontakte zum größten deutschen Schattenland-Knoten haben, verlangt ihr Brötchengeber auch, dass sie diese benutzen.

DAUMENSCHRAUBEN

Dies ist ein übliches Treffen zwischen Schattenläufern und Ihrem Auftraggeber, und sollte demnach wenig Schwierigkeiten bereiten. Der weitere Verlauf dieses Kapitels wird den Charakteren einiges abverlangen, also sollte das Team möglichst unverletzt die Bühne betreten. Ihnen werden schon noch früh genug die Kugeln um die Ohren pfeifen. Falls die Spieler bei der Planung ihrer nächsten Schritte die Zeit aus den Augen verlieren, erinnern Sie sie daran, dass ihr Vorsprung schrumpft, eventuell erhöhen Sie den Druck mit Ausschnitten einer Nachrichtensendung, bei der ein AGC-Sprechervor der Kamera tritt um Gerüchte um den Konzern zu dementieren, und bei der die Runner Gröbers im Hintergrund entdecken.

KEINE PANIK

In dieser Szene dürfte nicht viel schief gehen, die Spieler sollten mittlerweile ein persönliches Interesse an der Aufdeckung der Geheimnisse um die Proteus AG entwickelt haben, schließlich könnten ihre Erfolge sie zu Helden der deutschen Schattenszene machen. Vielleicht spielte die Proteus AG eine Rolle in der Hintergrundgeschichte der Gruppe oder einem der Charaktere. Ein weiterer Motivationsgrund wäre auch die Aussicht auf neue Jobs: Ein guter Ruf in bestimmten Kreisen des Bankenvereins und dessen internationaler Tochterfirmen könnte für ein regelmäßiges Einkommen sorgen, und wer wollte nicht schon einmal in der karibischen Liga nach Finanzbetrügern fahnden?

DIE SPUR IST HEISS

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner sind nun auf sich allein gestellt. Zwar können sie bei ihren Nachforschungen auf die finanzielle Unterstützung des FBV zählen, jedoch liegt es allein an ihrem geschickten Vorgehen, direkten Kontakt zu den Administratoren des Frankfurter Schattenland-Knotens zu bekommen, der erste Schritt zum Erhalt der Sandmann-Dateien. Ihre Nachforschungen ergeben, dass sie sich am ehesten mit dem Schattenland-Administrator Konwacht in Verbindung setzen sollten, der im Data Haven für die Überwachung der Aktivitäten der Konzerne zuständig ist.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Sechs Stunden später, ein Haufen Ebbles am Geldschlitz der Telefonzelle aufgebraucht, und die Akkus eurer Mobilkoms geben nicht mal mehr genug Saft um das Display zu erleuchten. Eine ganze Reihe von Anrufbeantwortern oder der freundlichen Computerstimme am anderen Ende der Leitung sprechen dafür, eure Liste von Kontakten und Freunden noch einmal zu überdenken ... aber dann, endlich, eine metametrische Stimme brüllt euch Schimpftraden ins Ohr. Gut, es ist mittlerweile halb vier Uhr morgens, aber was soll's. Wozu hat man denn Freunde, wenn man sie nicht anrufen kann, wenn's wirklich wichtig ist?

ATMOSPHÄRE

Nach der eher sterilen und routinehaften Auftragsbesprechung sind die Charaktere nun in ihrem Element. Frankfurts Schatten sind ebenso dunkel und gefährlich wie die anderer Metropolen, jedoch ist die Bedeutung Frankfurts für die deutsche Wirtschaft auch in der lokalen Schattenszene zu spüren. Verschwiegenheit und Heimlichkeit sind hier an der Tagesordnung und „den Kopf unten halten“ ist das erste, was man als Runner in Frankfurt lernt. Zusätzlich dazu liegt im Moment eine ungeheure Nervosität in der Luft, erzeugt von den Gerüchten um Undercover-Operationen verschiedenster Konzerne, die mit Verschwörungen, dem politischen Tagesgeschehen, per-

sönnlichen Rachefeldzügen oder anderen Ereignissen mehr oder minder glaubwürdig in Verbindung gebracht werden. Die Runner platzen mit ihrer Informationssuche mitten in diese angespannte Situation hinein, und haben dazu noch wenig Zeit, um Ergebnisse zu erzielen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner müssen nun ihre Trümpfe ausspielen, um Kontakt mit den Personen aufzunehmen, die hinter dem Frankfurter Schattenland stehen. Diese Aufgabe unterscheidet sich erheblich von der üblichen Informationssuche im Rahmen eines Abenteuers, und dürfte sogar erfahrene Decker und andere Hobby-Datenjockeys ins Grübeln bringen. Im Zuge ihrer Nachforschungen sollten die Runner schnell bemerken, dass es alles andere als einfach ist, etwas „Handfestes“ über Konwacht herauszubekommen, geschweige denn, mit ihm direkten Kontakt aufzunehmen. Vorsichtige Befragungen, langwierige Kontaktaufnahmen oder angestrengte Versuche, das Vertrauen ihres jeweiligen Gegenübers zu gewinnen, führen in diesem Falle dazu, dass die Runner abgewiegelt werden und den Vorsprung vor ihren Verfolgern verspielen.

Nachforschungen in Frankfurt

Untenstehend werden verschiedene Vorschläge und Anregungen geboten, die Kontaktaufnahme zu gestalten. Da jede Spielrunde individuell zusammengesetzt ist, ist es nicht möglich, die Vorgehensweise der Spieler vorherzusagen. Dem Spielleiter wird empfohlen, die Kontaktaufnahme mit Konwacht entsprechend der Zusammensetzung der Spielercharaktere zu gestalten. Untenstehend die Vorschläge und Hinweise können bei der Ausarbeitung der Szenen hilfreich sein.

Frankfurt Schattenland

Die erste Anlaufstelle für die Runner dürfte der Frankfurter Schattenlandknoten selbst sein. Es ist dabei nicht notwendig, einen Decker-

charakter in der Spielergruppe zu haben, Kontakte des einen oder anderen Spielers sollten in der Lage sein, den Runnern einen Zugang zu Schattenland zu ermöglichen. Dennoch erweist sich dieser Weg als wenig erfolgreich, denn einerseits wissen nicht nur Schattenläufer von dem Knoten, sondern auch die Konzerne, unter ihnen Proteus. Ungeschickte Runner können hier eine leicht auffindbare Fährte hinterlassen, die Proteus-Agenten auf die Spur der Runner bringt. Zusätzlich dazu ist es selbst hier alles andere als einfach, Kontakt mit Konwacht aufzubauen. Dies bekommen die Runner von Deckern und anderem Schattenvolk in den verschiedensten Bereichen des Knotens bestätigt. Konwacht ist eine der bekanntesten Personen in der Riege der Schattenland-Administratoren, und der eine oder andere ADL-Konzern würde ihn gerne in die Finger bekommen. Daher hält er sich allein aus Sicherheitsgründen sehr bedeckt, und lässt lieber die neuesten Enthüllungen über finstere Machenschaften in der Welt der Megakonzerne für sich sprechen, als dass er selbst die Bühne betritt. Die Runner haben einzig die Möglichkeit, Konwacht eine Nachricht zu hinterlassen, die er zwar zur Kenntnis nehmen, aber vorerst nicht beantworten wird. Er wird sich über die Runner informieren und deren Anfrage im Hinterkopf behalten, aber unter keinen Umständen sofort darauf eingehen.

Deckerclubs und Matrixforen

Frankfurt ist die Finanzmetropole der ADL, hier herrscht ein reger Bedarf an kompetenten Deckern, die für gutes Geld die Systeme der ortsansässigen Banken und Versicherungen oder den lokalen Konzerngrößen wie zum Beispiel der AG Chemie unter die Lupe nehmen. Frankfurt ist die bedeutendste Quelle für Informationen, die Konwacht in seinem Schattenland-Forum, dem so genannten Megawatch verbreitet. Hintergründe geheimer Konzernoperationen, Netze von Briefkastenfirmen, Joint Ventures sowie die dazugehörige Portion Verschwörungstheorien bieten das Neueste aus der deutschen Konzernwelt. Natürlich ist Konwacht selber ständig auf der Suche nach neuen Informationen, Berichten von Veränderungen





gen, Updates und aktuellen Reporten. Und wo könnte man besser auf diese Daten stoßen als in den örtlichen Deckerclubs, wo von den neuesten Einbrüchen in „Top-gesicherte Systeme“ geprahlt wird und die heiße Ware ihren Besitzer wechselt. Diese Clubs existieren in der Matrix ebenso wie in der physischen Welt, dem Spielleiter wird geraten, die „Örtlichkeit“ der Zusammensetzung seiner Spielergruppe anzupassen. Universitätsforen, virtuelle Treffpunkte für Wirtschaftswissenschaftler und Analysten, Nachrichtenboards von Fachzeitschriften und Vereinigungen stellen eine weitere Quelle für Informationen dar. Die kühle Rationalität und rein ökonomische Anschauung bieten wichtige Gegenpole zu den erbeuteten, oft zusammenhangslosen Datenfragmenten, die Konwacht analysiert haben möchte. Mitglieder der verschiedenen Foren sind unter Umständen bereit, diese Fragmente auszuwerten und mit dem aktuellen Tagesgeschehen des jeweiligen Konzerns in Verbindung zu bringen.

Die Börse

Das Herz der deutschen Wirtschaft. Nirgends kann man innerhalb einer Nanosekunde mehr Geld verdienen oder verlieren, als an der Börse. Nirgends machen Informationen über konzerntypische Entscheidungen, Spekulationen und Gerüchte so schnell die Runde wie hier. Auch Konwacht weiß das, und beobachtet die Frankfurter Börse genau. Neben dem eigentlichen Geschehen an realen wie virtuellen Märkten bietet die Börse eine wahre Fundgrube an wertvollen Informationen. Angefangen bei den Redaktionen der Nachrichtenfaxe über Einrichtungen der Finanzkanäle im Trideo bis hin zur öffentlichen Kantine oder dem Imbiss in der Seitenstraße, wo ein verschuldeter Broker sein Insiderwissen weitergibt, ist das Börsengeschehen eine unerlässliche Quelle an Informationen für Konwacht. Natürlich sollten die Spieler hier nicht mit schweren Waffen, offensichtlicher Cybeware oder manifestierten Geistern an der Hand in der Gegend herumspazieren, die Sicherheit an der Börse ist aus nahe liegenden Gründen äußerst hoch.

Internationale Quellen

Frankfurt Schattenland steht in ständigem Kontakt mit anderen Schattenknoten, und Konwacht ist auch im internationalen Deckerumfeld kein unbeschriebenes Blatt. Eine Menge Leute kennen ihn, schulden ihm einen Gefallen, oder haben zumindest schon einmal mit ihm zu tun gehabt. Internationale Kontakte der Spielercharaktere fallen auch in diese Kategorie. Auch Internationale Data Havens wie der niederländische „Helix“ oder Manchester in England kommen als Informationsquellen in Frage. Beide Data Havens werden im Quellenbuch *Brennpunkt: Matrix 3.01D* beschrieben. Der Spielleiter kann diese Quellen nutzen, um die Internationalität dieser Kampagne hochzuspielen, oder um nicht aus der ADL stammenden Spielercharakteren die Informationssuche zu erleichtern.

Gerüchteküche

Im Zuge ihrer Nachforschungen und Bearbeit lernen die Runner einiges über den Frankfurter Schattenlandknoten, Konwacht und die restlichen Administratoren und SysOps des Data-Havens (siehe *Bearbeit*, und *Darstellen*). Zusätzlich erfahren sie von aktuellen Gerüchten und Spekulationen im Frankfurter Plex, die Spielergruppe selbst betreffend. Es scheint, als würden verschiedene Parteien versuchen, die Gruppe aufzuspüren. In den Schatten werden gut bezahlte Aufträge angeboten, deren Ziel genaue Angaben über den Aufenthaltsort der Runner und deren Auftrag in Frankfurt ist. Über die Hintermänner hinter diesen Aufträgen ist wenig bekannt, es scheint sich aber um mehrere Parteien zu handeln, die Bezahlung ist aber in jedem Fall erstklassig. Spätestens jetzt sollten die Spieler merken, dass sie es sich nicht leisten können, ihre Zeit mit vorsich-

tigen Nachforschungen zu vergeuden, sondern dass jetzt direkte Fragen, Hartnäckigkeit und offensives Vorgehen nötig sind, selbst wenn dies zu Lasten der Geheimhaltung geht.

Kurz darauf sollten die Runner Erfolg haben und an jemanden geraten sein, der ihnen vorgibt, ein persönliches Treffen mit Konwacht ermöglichen zu können. Der Zeitpunkt des Treffens lässt den Runnern keine Zeit, detaillierte Vorbereitungen zu treffen, und so müssen sie Wohl oder Über ihrem Tipgeber vertrauen. Die Vorbereitungen und der Ablauf des Treffens werden in der folgenden Szene beschrieben.

VETERANENTIPPS

Die Bekanntschaft der Runner mit Konwacht vereinfacht natürlich die Nachforschungen und Bearbeit in dieser Szene. Trotzdem sollten den Spielern nicht alle Informationen in den Schoß fallen, sondern gerade in diesem Fall sollten die Nachforschungen ein paar Informationen ergeben, die bisher noch nicht bekannt waren, beziehungsweise nicht im Zusammenhang mit dem aktuellen Geschehen angesehen wurden. Der Spielleiter kann hier fehlende Informationen den Spielern zukommen lassen, um ihre Neugierde zu füttern, und ihnen zu zeigen, dass sich die Nachforschungen durchaus lohnen können.

Die Kontaktaufnahme mit Konwacht sollte den Spielern nicht zu leicht fallen. Nach dem Tod Nachmelsters ist es in den Schatten der Stadt noch gefährlicher geworden, nicht zuletzt auch durch die internen Machtkämpfe des FBV. Dadurch haben auch die Administratoren des Schattenlandknotens ihre Sicherheitsvorkehrungen verstärkt und gerade Konwacht hält sich seitdem sehr bedeckt. Daher ist es nicht auszuschließen, dass die Runner trotzdem ihre Bearbeit erledigen müssen, um mit Konwacht Kontakt aufzunehmen. Vielleicht ist der Kontakt zu Konwacht im Verlauf der Jahre abgebrochen, oder sie haben damals nur ein paar wertvolle Tipps erhalten, wo sie mit ihm Kontakt aufnehmen können.

DAUMENSCHRAUBEN

Der übliche Weg, an Informationen zu gelangen, ist die Bearbeit. Dies beinhaltet die Inanspruchnahme von Kontakten sowie Recherche und altnodische Nachforschungen. Sollten Sie die Suche nach Informationen beschleunigen oder abkürzen wollen, benutzen Sie bitte die Tabellen im Kapitel *Bearbeit* S. 76. Dort sind alle notwendigen Informationen zu finden, die es den Spielern ermöglichen, gezielte Nachforschungen zu betreiben und so schneller zum Ziel zu kommen. Im Hintergrund läuft die Suche der AGC und Proteus nach den Spielercharakteren, eventuell spüren Konzernwachen die Runner während ihrer Bearbeit auf und versuchen, die Gruppe aus dem Verkehr zu ziehen. Um die Verwirrung der Spieler zu steigern, können Konzerne hinter den Runnern her sein, die bisher nicht in Verbindung mit der Proteus AG gebracht wurden.

KEINE PANIK

Diese Szene gestaltet sich natürlich einfacher, wenn die Runner aus dem Großraum Frankfurt kommen, und die Umgebung sowie die lokale Schattenläuferszene kennen. Als nützliche Hintergrundinformation über den Frankfurter Metroplex sei auf das Quellenbuch



Deutschland In den Schatten Zverwiesen, insbesondere die Selten 180–196. Aber auch wenn die Runner aus anderer Umgebung stammen, stellt dies kein großes Hindernis dar. Irgendjemand ihrer Kontakte kennt immer irgendjemanden, der wiederum jemanden kennt, der von jemandem weiß, der ... Sie merken schon, es gibt immer einen Weg, die Spieler dem Ziel näher zu bringen. Es wird seitens der Autoren empfohlen, die Informationssuche detaillierter auszuspielen, um die Atmosphäre des Zeitdrucks und der drohenden Gefahr weiter zu verstärken. Um die Spannung zu erhöhen, sollten Sie nicht einem einzelnen Spieler alle Informationen in die Hand geben, sondern die Puzzleteile und Spuren von allen Spielern zu sammeln und -fügen lassen.

„WIR HABEN KONTAKT“

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Beinarbeit der Runner hat Erfolg, ein Treffpunkt mit Konwacht wird arrangiert. Trotz des zuverlässigen und vertrauenswürdigen Tipps gerät die Gruppe in einen von Proteustruppen eingefädelten Hinterhalt, dem sie nur mit Mühe und Not entkommen. Als sie danach bemerken, dass sich weitestgehend alle ihre Kontakte von ihnen abgewendet haben, oder vom Erdboden verschwunden zu sein scheinen, finden sich die Runner auf sich allein gestellt und wieder am Anfang ihrer Suche. Doch ihre ursprünglichen Nachforschungen sowie die angestregte Suche der Konzerne nach den Runnern haben in der Zwischenzeit die Aufmerksamkeit Konwachts selbst erregt und seine Neugier geweckt, so dass er sich entschließt, persönlich mit ihnen in Kontakt zu treten.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Keinem von euch ist wohl bei dem Gedanken, unvorbereitet zu dem Treffen mit Konwacht zu erscheinen, aber euch fehlt die Zeit für Sicherheitsvorkehrungen. Zwar müssen die Gerüchte um Konzerntruppen und geheime Operationen in Frankfurt nicht mit eurem Vorhaben in Verbindung stehen, doch besteht weiterhin die Wahrscheinlichkeit und das Risiko, von euren Verfolgern entdeckt zu werden, steigt stündlich. Ihr habt keine andere Wahl, als auf den Tipp zu vertrauen und macht Euch mit einem flauen Gefühl im Magen auf den Weg. Der vertraute Druck der Waffenholster unter der Kleidung mildert die Anspannung nur wenig als ihr hinaus in den strömenden Regen tretet und zu eurem Wagen geht.

Lesen Sie diesen Abschnitt den Spielern vor, wenn sich das Treffen zu einem Hinterhalt für die Runner wandelt:

Der kalte Regen ließ während eurer Fahrt zum Treffpunkt ein wenig nach und auf den Straßen war erstaunlich wenig los. Daher bleiben euch nach der Ankunft ein paar Minuten, um den Ort des Treffens in Augenschein zu nehmen. Scheint alles ruhig und in Ordnung zu sein. Ein Gefühl der Unsicherheit drückt noch immer auf eure Stimmung, als ihr auf Konwacht wartend auf die Uhr schaut. Er hat sich bereits ein um paar Minuten verspätet, was aber angesichts seiner schnellen Zusage für das Treffen nichts heißen mag. Gerade als ihr euch ein weiteres Mal vergewissert, dass eure Waffen gut verborgen sind, hört ihr plötzlich quetschende Reifen von der Straße. Zeitgleich nehmt ihr die Geräusche von Stiefelschritten und kurzen, abrupt gebrüllten Befehlen aus den Gassen links und rechts von euch wahr und als ihr euch umdreht, erscheinen schemenhaft durch die Regenfäden die Silhouetten schwer gepanzelter Truppen in eurem Blickfeld. Alle Fluchtwege versperrt, bleibt euch nichts anderes übrig, als euch eurem Gegner zu stellen, wer auch immer es sein mag.

Lesen Sie diesen Abschnitt einem der Runner vor, nachdem sie dem Hinterhalt entkommen sind und den nächsten Zug planen.

Was nun? Proteus ist euch verdammt nahe auf die Pelle gerückt, zu nahe. Nur knapp seid ihr dem Hinterhalt mit halbwegs heller Haut entkommen. Nachdem ihr beim FBV angerufen habt, hat euch die Waffenschmidt unmüllsverständlich zu verstehen gegeben, den Kontakt erst bei erfolgreich abgeschlossenem Auftrag wieder aufzunehmen, um den Bankenverein möglichst lange aus dem Spiel zu halten. Die Versuche, über eure Freunde und Kontakte in den Schatten mehr über die aktuelle Lage in Frankfurt in Erfahrung zu bringen, ohne selbst auf die Straße gehen zu müssen, waren erfolglos: Beunruhigenderweise waren einige der euch bekannten Telekomnummern „nicht vergeben“, bei anderen schaltete sich sofort der Anrufbeantworter dazwischen. Aus eurem Unterschlupf habt ihr wenig Möglichkeiten, zu überprüfen, ob Proteus sich an eure Kontakte herangemacht hat, oder ob jemand aus eurem Umfeld euch verpfänden hat. Als die Meldung „unbekannter Teilnehmer“ auf dem Display deines Mobilkoms erscheint, rechnest du fast damit, einen weiteren Anschluss der Waffenschmidt zu kassieren, die fürchtet, durch euer Vorgehen unvorbereitet ins Fadenkreuz der Proteus AG gezogen zu werden. Trotzdem nimmst du das Gespräch an. Es wäre vermutlich geschmeichelt, deinen Gesichtsausdruck mit „ungläubigem Starren“ umschreiben zu wollen, als sich die Computerstimme am anderen Ende mit den Worten *„Hier ist Konwacht.“* meldet.

ATMOSPÄRE

Die (An)spannung steigert sich immer mehr und sollte drückend über der ganzen Szene liegen. Zwar befinden sich die Runner noch immer auf vertrautem Terrain, trotzdem haben sie einen Großteil der Kontrolle über das Spiel verloren. Sie müssen sich den Vorgaben ihrer Kontaktperson fügen und das sollte ihnen wie ein Stein im Magen liegen. Sollte ihnen in der vorigen Szene bereits ein Konzerntrupp „über den Weg gelaufen“ sein, dürfte die Paranoia der Spieler nun ungeahnte Höhen erreichen. In diesem Fall sind sie bestens auf das Kommende vorbereitet. Die Erkenntnisse und Ereignisse nach Ablauf des Treffens sind gedacht, um den Spielern den Boden unter den Füßen weg zu ziehen. Die Kontaktaufnahme mit den Runnern seitens Konwacht kommt in letzter Sekunde und bringt den Runnern neben neuer Hoffnung aber auch Zweifel ob der Glaubwürdigkeit der Nachricht.

HINTER DEN KULISSEN

Die Nachforschungen der Runner sind vor den in Frankfurt ansässigen Konzernen nicht verborgen geblieben und durch Berichte des AGC-Mittelmanns Gröbers an Proteus weitergeleitet worden. Noch ist nicht klar, worauf die Runner hinaus wollen, oder wer deren Auftraggeber sind, aber man hofft durch die Gefangennahme der Gruppe mehr zu erfahren. Zu diesem Zweck ist jemand an die Runner herangetreten und gibt vor, ein Treffen mit Konwacht kurzfristig arrangieren zu können. In Wahrheit ist diese Kontaktperson ein Agent der Proteus AG, der das Treffen für einen Hinterhalt nutzt, um die Runner aus dem Verkehr zu ziehen. Dabei gerät es dem Konzern als Vorteil, dass die Charaktere unter starkem Zeitdruck stehen, denn der kurzfristige Zeitpunkt des Treffens nimmt den Schattenläufern jegliche Chance zur Vorbereitung – so hofft man zumindest bei Proteus.

Der Hinterhalt

Der genaue Standort des Treffens bleibt dem Spielleiter überlassen, da die Kontaktaufnahme sowie der gesamte Ablauf des Treffens



durch die Informationssuche der vorigen Szene bestimmt wird. Als geeignete Orte kommen jedoch dunkle Straßen abseits des Vergnügungsviertels im Stadtteil Sachsenhausen, oder praktisch der gesamte Bezirk Offenbach in Frage (*Deutschland in den Schatten* 2, S. 180–196). Nach der Zustimmung zu einem Treffen und der Bekanntgabe des Treffpunkts sollte den Runnern gerade noch genügend Zeit zur Verfügung stehen, um pünktlich dorthin zu gelangen.

Den Runnern sollte nach ihrer Ankunft am Treffpunkt ein paar Minuten zur Verfügung stehen, um die unmittelbare Gegend zu erkunden, bevor „die Hunde losgelassen werden“. Die Proteustruppen rücken in Vierer-Formation vor, wobei sich die Konzernmagier zurückhalten und eher die Elementare angreifen lassen. Den Runnern bleibt angesichts der Übermacht der Proteus-Truppen nicht viel übrig, als zu flüchten. Die Konzerntruppen werden versuchen, die Verfolgung aufzunehmen, jedoch sind die Konsequenzen, von der städtischen Polizei entdeckt zu werden, für Proteus ernster und gefährlicher als für die Runner.

Proteus-Agenten (8–16)

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5(6)	5(8)	5(7)	3	4(5)	5	4,32	–	6

Init: 6 + 1W6 (3W6)

Würfelpools: Kampf9

Karmapool/Professionalitätsstufe: 4/3

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 5, Knüppel 5, Waffenloser Kampf 4, Wurfaffen (Granaten) 3 (5), MPs 6, Helmlichkeit 5, Athletik 4, Taktik kleiner Einheiten 4

Kampfkünste: Aikido 4 (Körperkontakt, Desorientierung)

Cyberware (alpha): Smartlink-II, Keramikkompositknochen, Blitzkompensation

Bloware: Muskeltraffung 3, Muskelverstärkung 2, Synapsenbeschleuniger 2, Zerebralbooster 1, Traumdämpfer

Panzerung [7/8]: Leichte Sicherheitsrüstung [6/4] mit Helm (mit Infrarotsicht, Ultraschallsicht, optischer Vergrößerung 3) [+1/+2] und chemischer Isolierung, zusätzlich [0/+2] durch Cyberware

Waffen:

Ausfahrbarer Schlagstock [+1 Reichweite, 8M-Betäubung]
Walther P-059 Futura [SP, HM, 9M, 15 (s) mit Schalldämpfer, 2 Ersatzstreifen]

Reichweite (MW) 0–5 (2), 6–20 (3), 21–40 (5), 41–60 (7)

H&K Urban Combat 5 [MP, HM/SM/AM, 9M/7M*, RS 3, 36 (s), Smart-II, 2 Ersatzstreifen]

Reichweite (MW) 0–10 (2), 11–40 (3), 41–80 (5), 81–150 (7)

2 IR-Rauchgranaten

2 Neurostun VII-Granaten [6S Bet.] oder IPE-Schockgranaten [16M Bet.]

Ausrüstung: Mikro-Transceiver Stufe 5 mit Verschlüsselung Stufe 5 *mit ExEx- oder APDS-Munition

Proteus-Magier (2)

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	6	4	5	6 (7)	6	6	7	6

Init: 6 + 1W6 (2W6) **Astrale Init:** 29 + 1W6

Würfelpools: Astral 2, Astralkampf9, Kampf9, Zauber 6

Karmapool/Professionalitätsstufe: 5/3

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 3, Waffenloser Kampf 5, MPs 3, Helmlichkeit 5, Athletik 4, Taktik kleiner Einheiten 4, Hexerei 7, Beschwören 5

Metamagie (Initiationsgrad 2): Maskierung, Abschirmung

Bloware: Synapsenbeschleuniger 1, Zerebralbooster 1, Traumdämpfer

Zauber: Behandeln 3, Wahrheit analysieren 5, Feinde Entdecken 5, Betäubungsblick 5, verbesserte Unsichtbarkeit 5, Beeinflussen 5, Levtieren 4

Panzerung [7/6]: Leichte Sicherheitsrüstung (6/4) mit Helm (mit optischer Vergrößerung 3) [+1/+2] und chemischer Isolierung

Waffen:

Walther P-059 Futura [SP, HM, 9M, 15 (s), mit Schalldämpfer, 2 Ersatzstreifen]

Reichweite (MW) 0–5 (4), 6–20 (5), 21–40 (7), 41–60 (9)

SandlerTMP [MP, SM/AM, 6M, 20(s), 2 Ersatzstreifen]

Reichweite (MW) 0–10 (4), 11–40 (5), 41–80 (7), 81–150 (9)

Ausrüstung: Mikro-Transceiver Stufe 5 mit Verschlüsselung Stufe 5
Gelster auf Abruf: Zwei Erdelementare (Stufe 6), zwei Feuerelementare (Stufe 6)

Böse Überraschungen

Kaum sind die Charaktere mit halbwegs heller Haut entkommen, wartet die nächste böse Überraschung auf sie: Ihre Frankfurter Kontakte sind anscheinend untergetaucht oder aus dem Verkehr gezogen, zumindest scheint es, als seien sie vom Erdboden verschluckt. Auswärtige Kontakte der Runner teilen ihnen mit, dass auch deren Frankfurter Quellen verstummt sind und sie keine Informationen erhalten oder beschaffen können. Wenn sich die Runner in ihrer Verzweiflung an den Bankenverein wenden und von den jüngsten Ereignissen erzählen, wird ihnen befohlen, die Aufmerksamkeit Proteus' so lange wie möglich vom Bankenverein abzulenken, da zu wenig Informationen vorliegen, die eine erfolgreiche Strategie gegen den Konzern ermöglichen. Die neuesten Informationen des Bankenvereins besagen, dass die AGC die internen Probleme beseitigt hat, und Dr. Gröbers alle verfügbaren Ressourcen aufbringt, um die Runner in Frankfurt aufzuspüren. Sollte einer oder mehrere der Charaktere Verletzungen erlitten haben, wird ein Arzt zu ihrem Unterschlupf geschickt, der sie kurzfristig zusammenflückt. Erschöpft, verletzt, Proteus und die AGC im Nacken und von ihren Kontakten fallen gelassen oder abgeschnitten, stehen ihre Chancen, Konwacht zu finden, jedoch geradezu miserabel. Der Spieler sollte der Gruppe ruhig ein paar Dämpfer verpassen und die aufkeimende Verzweiflung der Spieler ausnutzen.

Ein Licht im Dunkel

Wenn die Hilflosigkeit und Frustration der Runner am deutlichsten zu spüren ist, erfolgt der überraschende Anruf von Konwacht, der zwar schon vorher auf die Runner aufmerksam geworden ist, aber erst in den letzten Ereignissen eine Bestätigung sieht, dass hinter der ganzen Geschichte etwas Größeres steckt. Falls die Runner ihm nicht trauen sollten (Und wer könnte ihnen das schon verübeln?), versichert ihnen Konwacht seine Aufrichtigkeit und versucht sein Möglichstes, das Misstrauen der Runner zu entkräften. Er gibt er ihnen zu verstehen, dass es mit Hilfe ihrer Telekom-Nummer ein Leichtes gewesen wäre, ihren Aufenthaltsort zu lokalisieren und einen überraschenden Angriff ermöglicht hätte. Er möchte von den Runnern die ganze Geschichte hören, vor allem möchte er erfahren, warum die Charaktere gerade nach ihm suchen. Die Kontaktaufnahme wird in der folgenden Szene *Neues Spiel, neues Glück* beschrieben.



NEUES SPIEL, NEUES GLÜCK

VETERANENTIPPS

Diese Szene erfordert keine wirklich großen Änderungen. Im Verlauf ihrer Nachforschungen sind Proteus-Agenten auf die Runner aufmerksam geworden, und locken sie in einen Hinterhalt, oder greifen sie in Ihrem Unterschlupf an. Die Runner können durch unvorsichtige Beinarbeit oder schlampig geführte Nachforschungen an der Frankfurter Börse die Aufmerksamkeit anderer auf sich gezogen haben. Konwachts Anruf nach dem Hinterhalt erfolgt wie oben beschrieben, jedoch muss Konwacht von der Aufrichtigkeit der Runner nicht mehr überzeugt werden. Trotzdem erscheint ihm ein Treffen sicherer als ein Telefongespräch, und die Daten will er den Runnern auch lieber persönlich übergeben, als dass er sie über die Matrix an die Gruppe schickt.

DAUMENSCHRAUBEN

In dieser Szene gibt es viele Möglichkeiten, die Aufgabe der Charaktere zu erschweren. Reibereien mit einer örtlichen Gang in der Gegend um den Treffpunkt können für zusätzliche Würze sorgen. Eventuell platzieren die Runner mitten in ein am Treffpunkt stattfindendes Drogengeschäft, oder einen territorialen Konflikt der ansässigen Unterweltssyndikate.

Auch der Hinterhalt selber bietet einige Möglichkeiten, den Charakteren das Leben schwer zu machen. Zwar sollten die Runner dem Hinterhalt mit Mühe und Not entkommen, dennoch sollten sie dabei gehörig ins Schwitzen kommen. Proteus ist ein ernstzunehmender Gegner und sollte auch entsprechend dargestellt werden. Falls die Charaktere leichtes Spiel mit den Proteus-Soldaten haben, zögern Sie nicht, den Konzerntruppen Unterstützung zukommen zu lassen. Auf ihrer Flucht könnte die Gruppe auf eine Polizeipatrouille stoßen und verfolgt werden. Eventuell müssen die Charaktere auch ohne einen vom FBV entsandten Arzt auskommen, und behalten ihre Wunden inklusive der jeweiligen Abzüge für den weiteren Verlauf des Abenteuers bei. Neben den physischen Gefahren besteht in dieser Szene die Möglichkeit, den Charakteren auch langfristig einen schweren Schlag zu versetzen: Kontakte, die dem Spielleiter schon immer ein Dorn im Auge waren, können plötzlich verschwinden, was wiederum Stoff für spätere Runs bietet.

KEINE PANIK

Die Vorgehensweise der Spieler bei der Informationssuche kann sich als schwierig erweisen, da sie zu sehr darauf bedacht sind, unauffällig und behutsam vorzugehen, um nicht entdeckt zu werden. Sollten die Spieler zuviel Zeit damit verbringen, zu planen und Alternativen zu diskutieren, gibt es eine Reihe von Möglichkeiten, die weiteren Ereignisse in Gang zu setzen: Quellen der Spieler könnten schon während der Nachforschungen von der Bildfläche verschwinden, oder einer der Spieler erhält eine letzte Nachricht seiner Kontaktperson, die eine Warnung vor den immer näher rückenden Verfolgern enthält. Sollten diese Mittel keine Wirkung bei den Spielern zeigen, lassen Sie vor dem fingierten Treffen und Hinterhalt einen AGCTrupp auf die Runner treffen, um ihnen zu zeigen, dass ihnen keine weitere Zeit bleibt.

WAS IST LOS, CHUMMER?

Konwacht stimmt einem Treffen mit den Runnern zu, möchte aber seine Informationen überprüft haben, bevor er den Runnern gegenübertritt. Während er seine Nachforschungen betreibt und Teile des Puzzles zusammensetzt, schickt er die Gruppe quer durch den Frankfurter Plex. Letztendlich lotst er sie zu einer Spielhalle nahe der Stadtmitte, wo er sie anweist, sich in ein dort angebotenes Matrix-Stadtspiel-Match einzuloggen. Zwischen zerstörten virtuellen Häusern und Ruinen kommt es dann zur großen Aussprache zwischen Konwacht und den Runnern, die jedoch durch einen Angriff von AG Chemie-Konzerndackern abrupt gestört wird. Zeitgleich fallen AGCTruppen in der realen Welt in die Spielhalle ein. Die Runner müssen fliehen, ohne von Konwacht die Daten erhalten zu haben. Als sie die Spielhalle verlassen und um ihr Leben rennen, ertönt sie ein ungewöhnlicher Hilferuf des Schattenland-Administrators.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Konwacht scheint seinen Auftritt entweder zu genießen, oder die Pause nach seinen ersten Worten ist gedacht, um eure Herzfrequenz wieder auf ein normales Niveau einpendeln zu lassen. Noch bevor ihr „Wie kommst du an diese Nummer?“ fragen könnt, fährt er fort: „Wir haben nicht viel Zeit. Wenn ich diese Nummer herausfinden konnte, können das andere auch, ihr wisst von wem ich rede. Ihr solltet euer Versteck so schnell wie möglich verlassen. Bleibt in Bewegung, nur so behaltet ihr euren Vorsprung. Ihr könnt mir auf dem Weg erzählen, weshalb ich mich mit euch einlassen soll.“

Wenn die Runner von Konwacht quer durch die Stadt gelotst werden, lesen Sie ihnen folgenden Abschnitt vor:

Bei diesem Run sollte euch Kilometergeld zustehen, zusätzlich zu dem vereinbarten Tarif. Ihr kurvt nun schon zwei Stunden durch die Stadt und werdet von Konwacht von einem Ort zum nächsten gelotst. Auch wenn ihr dadurch euren Verfolgern einen Schritt voraus seid, läuft euch trotzdem die Zeit davon. Als wäre jemand Anderem der gleiche Gedanke gekommen, klingelt das Mobilkom: „Konwacht hier. Ich habe alle eure Angaben überprüft und bin bereit, eure Geschichte zu glauben. Wir treffen uns im „Wups“, dem Virtual Urban Brawl Center nahe der Innenstadt. Fragt nach Maarten und sagt ihm, ihr wollt ein Ligacup-Spiel. Wählt Rhein-Ruhr-Nord als Schaulplatz und Frankfurt Massaker als Team. Ich treffe euch dort.“

Wenn die Runner in die Spielhalle kommen, lesen Sie ihnen folgenden Abschnitt vor:

Das Virtual Urban Brawl Center (VUBC) ist kaum zu verfehlen: Ein von großen Scheinwerfern angestrahelter, mehrstöckiger Glas- und Chrompalast wie es sich für Frankfurt gebührt. Die Geräusche, die durch die offen stehenden Doppeltüren nach außen dringen, lassen auf ein volles Haus schließen. Ihr drängt euch an den am Eingang stehenden Cliquen und Gangsvorbei und betretet das „Wups“, wie es bei den örtlichen Kids genannt wird. Die Spielhalle ist wie eine Arena aufgemacht, von einer Galerie aus könnt ihr auf den Innenraum blicken, umringt von über großen Werbetafeln verschiedener Sponsoren und Verkaufständen für Fanartikel aller Art. Die Arena selbst ist in acht von Wänden umschlossene „Taktische Planungszentren“ unterteilt, die Platz und Datenanschlüsse für jeweils ein komplettes Team bieten. Von der Decke hängen eine Reihe Trideo-



schirme herab, die die Kämpfe von professionellen Moderatoren kommentiert wiedergeben. Von der oberen Etage hört ihr laute Musik und die Geräusche anderer Arcade-Games und Shooter, die jedoch von Fangesängen und der blechern klingenden Computerstimme, die neusten Wetterergebnisse vorlesend, überläutet werden. Als offiziell lizenzierte Attraktion stehen dem Stadtkrieg-Fan-Jede Mengenationale und internationale Teams, Schauplätze und Liegen zur Auswahl, selbst komplette Meisterschaften vergangener Jahre oder einzelne historische Endspiele können hier nachgespielt werden. Nach dem großen Erfolg der ersten zwei VUB-Zentren in München und Nordrhein-Ruhr wird seitens des Ligaverbandes sogar über eine virtuelle Liga nachgedacht. Die Zuschauer auf der Galerie jubeln ihren Teams begeistert zu, und die Atmosphäre springt auch auf euch über. Ihr behaltet im Hinterkopf, den Laden hier einmal rein privat aufzusuchen.

Nachdem die Runner das Geschehen in der Spielhalle in Augenschein genommen haben, lesen Sie Ihnen folgenden Abschnitt vor:

Ihr fragt Euch nach Maarten durch und werdet an einen Zwerg in einer leicht gepanzerten Stadtkrieg-Schiedsrichteruniform verwiesen, der auf der euch gegenüberliegenden Seite der Galerie steht. Er beobachtet das Geschehen auf den Bildschirmen und macht Notizen auf seinem Datapad während er mit irgendjemandem über sein Headset diskutiert. Als ihr auf ihn zukommt, unterbricht er sein Gespräch und fragt euch nach Euren Wünschen. Nachdem ihr den Liga-Cup und das Team Frankfurt Massaker erwähnt, blinzelt er euch zu und spricht ein paar Anweisungen in sein Headset-Mikro: „Ja, ich bin es. Schieb mal eine Gruppe dazwischen. Ligacup. Mir doch egal wie du das machst. Ich weiß selbst, dass wir volles Haus haben. Spendier denen, die jetzt dran wären, ein paar Getränke, oder verteil T-Shirts, was weiß ich.“

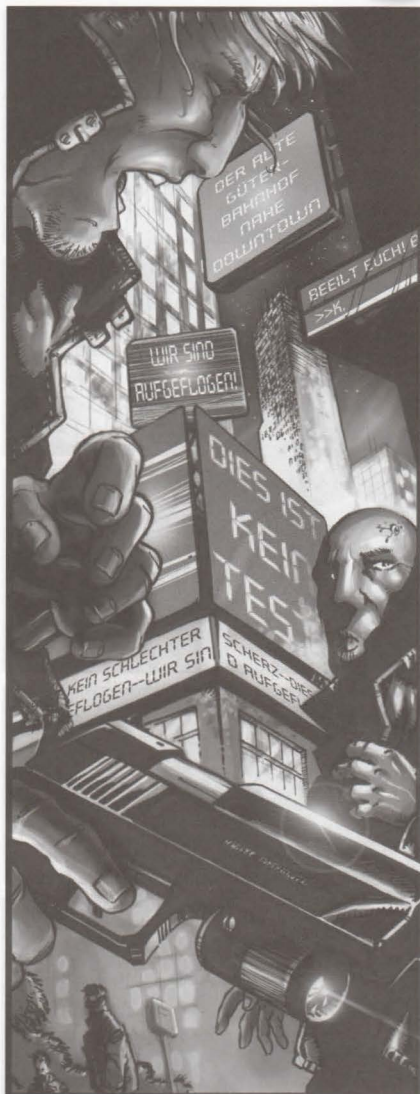
Zu euch aufblickend sagt er: „Alles in Ordnung, Kabine 4 wird in fünf Minuten frei. Vor dem Match bekommt ihr noch eine kleine Einführung, damit ihr auch wisst, was überhaupt abgeht.“

Für ihn scheint die Unterredung beendet, denn er winkt euch mit einer Handbewegung fort und konzentriert sich wieder auf die laufenden Spiele.

Wenn die Gruppe die Spielkabine betritt, lesen Sie Ihnen folgenden Abschnitt vor:

Ihr betretet das taktische Planungscenter Nr. 4, einen etwa 3 mal 4 Meter großen trichterförmigen Raum, an dessen Seitenwänden Nischen für die Teammitglieder eingelassen sind. In der Mitte steht eine Konsole, dessen Miniaturschirme Szenen der anderen aktuellen Matches wiedergeben. Aus den Nischen hängen lose Datenkabel herab, Datenträgemetze befinden sich auf einer Ablage nahe des Kopfteils der Ausbuchtungen. Nachdem ihr euch niedergelegt und mittels der gewählten Verbindung angeschlossen habt, entfaltet sich vor euch das Spielmenü. Eine





körperlose Computerstimme erläutert die gültigen Regeln und klärt euch über die Sicherheitsvorkehrungen und den Spielerschutz des virtuellen Stadtkriegs auf: Da es sich um ein simuliertes Match handelt, ist auch jeglicher, währenddessen erlittener Schaden ausschließlich virtuell und beeinträchtigt das Verhalten der Persona, nicht aber das des realen Spielers. Nach Ende der Einführung wählt ihr das Spielfeld Rhein-Ruhr-Nord und wechselt hinüber auf das virtuelle Schlachtfeld. Trotz des Wissens, inmitten eines Haufens von Code und Pixel zu stehen, schaut ihr euch entgelstet um, als ihr euch zwischen den zerklüfteten Ruinen des Rhein-Ruhr-Plexes in voller Stadtkrieg-Montur wiederfindet. Eure übertriebenen Panzerungen sowie die allesamt großkalibrigen Waffen verstärken die surreale Atmosphäre, die euch umgibt. In der Nähe hört ihr Lautsprecherdurchsagen über den aktuellen Spielstand und von ein paar Häuserecken entfernt schallt automatisches Gewehrfeuer herüber. Den computergesteuerten Gegnern ausweichend, sucht ihr die Ruinen nach eurer Verabredung ab. Als ihr um eine Häuserecke biegt, winkt euch eine Gestalt vom anderen Ende eines freien Platzes zu: offensichtlich Konwacht. Seine Persona ist eine Karikatur eines Konzernsklaven: ein Geschäftsanzug, bestehend aus Jackett und Hose, jedoch aus schwerem, ehemals schwarzem, abgewetztem Leder. Neben verchromten Ketten zieren eine Reihe Aufnäher die Ärmel, bedruckt mit Anti-Konzern-Slogans und Anarcho-Symbolen. Als ihr näher kommt, bemerkt ihr sein völlig konturloses Gesicht, nur der Plastikausweis an seiner Brusttasche zeigt das Konterfei des typischen, jung-dynamischen, aufstrebenden Konzernmanagers, und welst ihr als *Hr. Konwacht* aus.

Wenn die Runner ausgeworfen werden, lesen Sie Ihnen folgenden Abschnitt vor:

Mit der Ungewissheit, ob Konwacht die Attacke der Kondecker überlebt hat, faltet sich die virtuelle Welt vor euren Augen zusammen und überlässt euch und euren Mageninhalt dem tiefen Sturz zurück in die reale Welt. Die verschwommenen Konturen vor euren Augen haben sich gerade erst wieder zu klaren Bildern geformt, als ihr in Eile die Spielkabine verlässt und in die Arena hinausstürzt. Euch bietet sich der Anblick der panisch fliehenden Gäste, die sich zu den verschiedenen Notausgängen drängen, während Konzerntrupps, deren Uniformen das AGC-Logo ziert, durch den Haupteingang her einströmen. Ihr blickt Maarten, der auf der Galerie von einem der Soldaten mit dem Gewehrkolben niedergeschlagen wird. Der Soldat hebt suchend den Blick und zeigt dann auf eure Kabine.

Wenn die Runner auf der Flucht vor der AGC die Straße betreten, lesen Sie Ihnen folgenden Abschnitt vor:

Ihr stürzt auf die noch immer regennasse Straße und drückt euch im selben Moment wieder in die Schatten der Gasse zurück. Vor dem Gebäude wimmelt es vor AGC-Truppen. Neugierige Reporter befragen verängstigte Gäste und BuMoNa-Sanktäter drängen sich durch die am Eingang postierten Wachen. Gerade als ihr nach einem Weg sucht, der euch unbemerkt an der Meute vorbei zu eurem Fahrzeug führt, fallen euch die Werbetafeln, Spruchbänder und Neonreklamen auf, die an den Außenwänden des VJBCs sowie den umliegenden Gebäuden angebracht sind. Alle Displays zeigen wiederholt die gleiche Botschaft: *dies ist kein test. dies ist kein schlechter scherz. wir sind aufgefliegen. der alte güterbahnhof nahe downtown. beeilt euch. k.*

Konwacht scheint überlebt zu haben, aber dafür hat er scheinbar ganz andere Probleme.



ATMOSPHÄRE

Nachdem die Runner den ersten Schock verdaut haben, passiert in dieser Szene alles Schlag auf Schlag. Hektik und Anspannung pur, gerade dann, wenn die Runner noch mit den Auswirkungen des letzten Kampfes zu tun haben. Die Schnitzeljagd durch den Frankfurter Plex zieht zusätzlich an den Nerven, daran ändert auch die berauschende Atmosphäre im VUBC nichts. Der Schauplatz des Treffens sowie der erfolgreiche Angriff auf Konwacht und die Runner virtuell ebenso wie in realitas erhöhen diesen Druck nur noch. Die Ungewissheit um Konwacht, mit der die Runner dem Angriff entgegenkommen, wandelt sich in schieres Entsetzen, als sie die Nachricht um den Schattenland-Knoten lesen.

HINTER DEN KULISSEN

Nachdem die Runner Konwacht ihr Vorhaben in groben Zügen erklärt und ihn in die jüngsten Ereignisse eingeweiht haben, drängt er sie, ihr Versteck sofort zu verlassen, da nicht auszuschließen ist, dass Proteus oder die AGC herausfinden, wo sich die Runner versteckt halten. Er schlägt ihnen vor, ständig in Bewegung zu bleiben, um ihren Vorsprung zu halten, und ihre Verfolger im Ungewissen über ihren Aufenthaltsort zu lassen. Konwacht willigt einem Treffen mit der Gruppe ein, allerdings benötigt er noch ein wenig mehr Zeit, um sicherheitshalber die Angaben der Runner zu überprüfen und eigene Nachforschungen anzustellen, um die für ihn fehlenden Teile des Puzzles zu ergänzen. Weitere Hintergrundinformationen zu Konwacht befinden sich im Kapitel *Darsteller* auf Seite 76.

Das Treffen

Inmitten zerstörter Straßenzüge und Häuser eines virtuellen Rhein-Ruhr Plexes treffen sich die Runner dann endlich mit Konwacht. Dieser ist über die aktuellen Geschehnisse mittlerweile im Bilde, jedoch möchte er eine Zusammenfassung aus der Sicht der Charaktere hören, die die Informationen aus erster Hand mitbekommen haben. Lassen Sie die Spieler ein paar Charisma-Proben(5) ablegen, um festzustellen, wie überzeugend sie sind. Es dauert eine Zeit, bis Konwacht den Runnern vertraut, er ist zunächst ein wenig zurückhaltend, Informationen oder gar die Sandmann-Dateien betreffend. Er ist sich der drohenden Gefahr durch Proteus bewusst, möchte aber sichergehen, dass er Sandmanns Vermächtnis in gute Hände über gibt. Letztendlich erklärt er sich dazu bereit, den Runnern die Dateien auszuhändigen, sowie ihnen wertvolle Zusatzinformationen zu geben. Das Gespräch wird mehrmals von computergesteuerten Bots gestört, die auf der Suche nach Spielgegnern die Runner ausmachen oder das Gebäude sondieren. Durch diese Unterbrechungen fallen zunächst auch die anrückenden Konzern-decker der AGC nicht weiter auf, die Kurs auf die Runner und Konwacht nehmen und die Gruppe angreifen. Erst als sie gezielt Konwacht angreifen, wird den Runnern bewusst, was gespielt wird. Mit Ausnahme Konwachts erleiden die Runner keinen physischen Schaden, da sie durch die Sicherheit des Hosts geschützt sind. Konwacht ist allerdings mit seiner eigenen Persona präsent, und wird von den Deckern stark unter Beschuss genommen. Kurz bevor die Runner ausgeworfen werden, erstarrt seine Persona, löst sich jedoch nicht in Ihre Bestandteile auf, wie es bei einem Auswurf der Fall wäre.

Die Flucht

Nachdem die Charaktere den Auswurfschock überwunden haben, stehen sie der AGC in der realen Welt gegenüber. Zwar erschweren die flüchtenden Gäste das Ergreifen der Runner, aber sie blockieren gleichzeitig auch die Fluchtmöglichkeiten für die Charaktere. Die

Runner sollten schnell merken, dass sie lieber die Beine in die Hand nehmen, als sich den AGC Truppen gegenüber stellen sollten. Benutzen Sie für Kämpfe untenstehende NSC-Profil der AGC-Soldaten. An Verstärkung mangelt es der AGC nicht, und mittlerweile wimmelt es draußen vor Patrouillen des örtlichen Sicherheitsdienstes, Reportern, BuMoNa-Sanitätern und jeder Menge Schaulustigen. Die Runner sollten ihren Verfolgern nur knapp entkommen, nur um bei der nächsten Gelegenheit Konwachts Hilferuf zu bemerken. Ihnen sollte keine Zeit für lange Überlegungen bleiben, denn ein Angriff auf den physischen Standort des Schattenland-Knotens würde den Runnern die Chance nehmen, an die Daten oder die zusätzlichen Informationen Konwachts zu gelangen.

AGC-Sicherheitstruppen

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	4	4	2	3	5	5,5	-	3

Init: 3 + 1 W6

Würfelpools: Kampf 6

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/3

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten Pistolen 5, Waffenloser Kampf 4,

Maschinenpistolen 4, Schrotflinten 3, Taktik kleiner Einheiten 3

Kampfkünste: Raufen 4 (Treiben, Mörderischer Schlag)

Cyberware: Smartlink

Panzerung: Stadttarnanzüge (5/3)

Waffen: H&K 227 IMP, HM/SM.7M, 28(c), Smartgunverbindung, 2 Ersatzstreifen

Reichweite (MW): 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (5), 81-150 (7)

Ausrüstung: Taschenlampe, Handschellen, Transceiver Stufe 5

VETERANENTIPPS

Das Treffen mit Konwacht in dieser Szene kann wie beschrieben ablaufen, allerdings sind die Zusatzinformationen von größerem Wert für die Spieler, als die Dateien selbst. Der Angriff der AGC erfolgt in einem Moment bevor Konwacht nähere Details darüber verlieren kann. Während des Gesprächs können Sie Konwacht das Gedächtnis der Runner auffrischen und ein paar fehlende Details um Sandmanns Vermächtnis klären lassen.

DAUMENSCHRAUBEN

Der Angriff der AGC stellt die größte Bedrohung für die Runner dar, es können weitere Situationen hinzugefügt werden, um den Spielern das Leben schwer zu machen. Eine Schlägerei mit den Gästen des „Wups“, die sich durch die bevorzugte Behandlung der Runner benachteiligt fühlen, oder ein paar angetrunkene Fans, denen die Nase der Charaktere nicht passt. Zusätzlich können Sie die Charaktere die Nachwirkungen des Auswurfschocks spüren lassen, verbunden mit Wundmodifikatoren für Betäubungsschaden.

KEINE PANIK

Diese Szene ist sehr gradlinig aufgebaut, und bietet neben einer gehörigen Portion Action die Möglichkeit, Wissenslücken der Spieler zu schließen und ihnen fehlende Informationen zu zuspielen. Falls den Spielern in den vorherigen Abenteuern einige Informationen entgangen sind, können Sie Konwacht ein paar fehlende Teile des Puzzles ergänzen lassen.



SHOWDOWN

WAS IST LOS, CHUMMER?

Dies ist das dramatische Finale des Abenteuers: Die Runner treffen gerade rechtzeitig am physischen Standort des Data Havens ein, um von der Shadowland-Crew begrüßt zu werden und die Evakuierung vor den angreifenden AGC-Truppen zu verteidigen. Als Dank für ihre Hilfe erhalten sie die Sandmann-Daten sowie den äußerst wichtigen Hinweis auf Sandmanns Komplizen Janus.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wenn rote Ampeln überfahren Glück bedeutet, habt ihr nun mehr als nur eine Handvoll davon, schlimmstenfalls werdet ihres auch brauchen, denn Konwachts Hilfe fließt wenig Raum für Spekulationen. Das vor euch liegende Bahnhofsgelände sieht von außen ruhig und verlassen aus, als ihr aber zwischen den Gebäuden hindurch das gesamte Areal erblickt, bietet sich euch ein völlig anderes Bild: Hinter den Hallen, Wartungsschuppen und überdachten Waggonstellplätzen steht vor euch aus einer der Hallen hervor ragend eine beeindruckend große Lokomotive, deren Waggon gerade beladen werden. Die Fracht – hauptsächlich elektronisches Gerät – ist notdürftig verpackt, und überall hängen Anschlüsse, Kabelstränge und Maschinenteile heraus. Ein Troll hievt gerade einen Akten-schrank in einen der Waggon, auf halber Höhe springt eine der Schubladen auf und vertellt ihren Inhalt auf den Gleisen. Als ihr bis zur Mitte der Gleise gekommen seid, kommt ein drahtiger, etwas schlaksig wirkender Norm auf euch zu und begrüßt euch mit übertra-

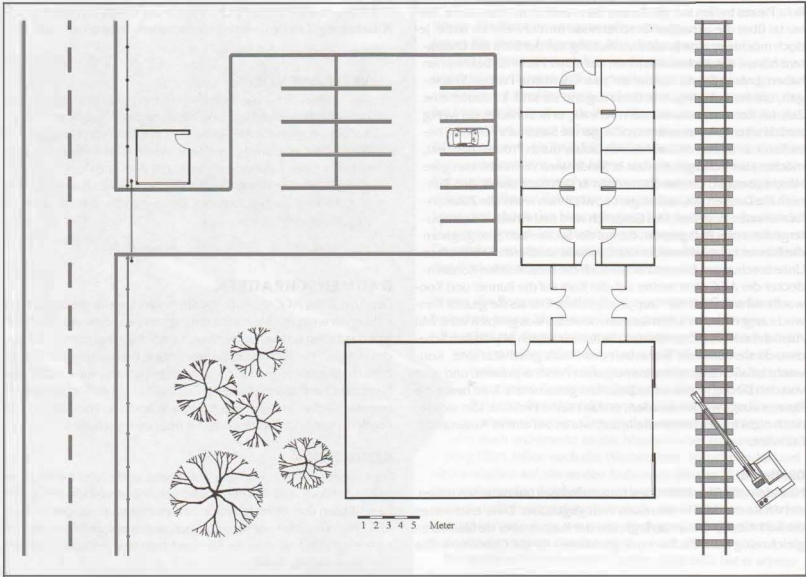
schend festem Händedruck: „Hoi, Ich bin AHAB. Ihr scheint diejeni-gen zu sein, die den ganzen Rummel hier ausgelöst haben. Kann nicht sagen, dass ich glücklich bin, euch kennen gelernt zu haben, aber was soll's. Früher oder später wären sie uns auf die Schliche gekommen, da können wir auch schon heute die Sachen packen und woanders die Zelte aufschlagen. Packt dort hinten mit an, wir müssen uns mit der Evakuierung beeilen. Wenn wir hier fertig sind, bekommt ihr das, was Konwacht mit euch ausgemacht hat.“

Wenn die Runner bei der Evakuierung mithelfen, lesen Sie ihnen folgenden Abschnitt vor:

AHAB selbst hilft mit, den Zug zu beladen, ebenso der Lokführer, ein Rigger namens Lukas. Gerade als AHAB eine weitere Kiste an-heben will, stürzt er für einen Moment und hält inne. Erscheint mit jemandem über Funk zu kommunizieren, aber das Gespräch scheint ihn nicht zu erfreuen. Er nickt kurz und wendet sich euch zu: „Wir haben weniger Zeit als wir dachten, und weitaus weniger, als wir benötigen. Die AGC rückt an. Seht zu, dass ihr uns ein wenig mehr Zeit verschafft.“

Aus der Lagerhalle rechts von euch erklingt das Geräusch einer Kettensäge und zerreißt die angespannte Situation. AHAB nickt einem seiner Leute zu: „Das war's dann. Tell hat den Frankfurter Knoten vom Netz „getrennt“. Ich besorge euch jetzt die Daten, die ihr benötigt. Wir treffen uns vorne am Haupteingang.“

AHAB läuft in Richtung des Lagerhauses und verschwindet im Halbdunkel des Gebäudes. Ihr checkt eure Waffen und sucht den vorderen Bereich des Bahnhofes nach geeigneten Positionen ab, von denen aus ihr eine Chance gegen die Truppen der AGC habt.





ATMOSPÄRE

Das Finale knüpft unmittelbar an die Action und Wendungen der letzten Szene an und es geht um alles oder nichts. Die Runner haben nicht einmal Zeit, staunend und ehrfürchtig die Hände der einzelnen Schattenland-Crewmitglieder zu schütteln, denn kurz nach der Begrüßung durch AHAB hören sie von den anrückenden AGC-Truppen. Die gesamte Szene hat etwas von einem heroischen Wild-West-Szenario, in dem die Helden in einem aussichtslosen Kampf die Ranch gegen eine Übermacht von Banditen verteidigen müssen.

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner finden schnell heraus, welchen Bahnhof Konwacht in seinem Hilferuf gemeint hat, es handelt sich um eines der wenigen Gelände, die im Zuge der langjährigen Umbauarbeiten in der Innenstadt weder abgerissen, noch restauriert oder an das „architektonische Bild“ der Innenstadt angepasst wurden. Durch geschickte Datenmanipulationen und gefälschte Besitzurkunden schaffte es die Schattenland-Crew (allen voran SysOp Tell), den Standort vor den Konzernen und der städtischen Regierung geheim zu halten. Der Bahnhof liegt parallel zum Main und wurde bis zu dessen Stilllegung auch für die Binnenschiffahrt genutzt. Das Gelände sieht von außen alt und verlassen aus, aber die Sicherheitsvorkehrungen sind auf dem neuesten Stand. Als die Runner eintreffen, ist die Evakuierung schon in vollem Gange, jedoch reicht die Zeit nicht aus, um einen geregelten Shutdown des Systems zu initiieren und so den Knoten kontrolliert von der Matrix zu trennen. Die Crew hat alle Hände voll zu tun, die Hardware abzubauen und transportfähig zu verladen, bevor die AGC-Truppen eintreffen, so dass sich Tell gezwungen sieht, die rabiate Methode zu wählen und die physische Verbindung (die Kabel) zu trennen (mittels Kettensäge).

Die Schattenland-Crew

Das Team um SysOp Tell besteht im Kern aus drei weiteren Personen, AHAB, Reality Check und Konwacht (Darsteller, S. 76). Konwacht erhält sich gerade wieder vom Kampf gegen die AGC-Dekker, und versucht, seine Freunde bei der Evakuierung zu unterstützen. Reality Check bastelt an den Sicherheitsvorkehrungen herum, um den Runnern ein wenig mehr Feuerkraft als Unterstützung zu bieten. AHAB erklärt den Runnern kurz, was passierte, nachdem sie aus dem Stadtkrieg-Szenario ausgeworfen wurden: Konwacht wurde schwer verwundet, zusätzlich wurde er von einem Virusprogramm angegriffen. Er konnte sich nicht ausloggen, da er die Kontrolle über seine Persona verloren hatte, dessen Signal nun von den AGC-Dekern zurückverfolgt wurde. Trotz der üblichen Sicherheitsvorkehrungen um das Signal zu tarnen, gelang es der AGC, dessen Ursprung heraus zu bekommen, und so den physischen Standort des Data Havens zu lokalisieren.

Der Showdown

Der Angriff auf den Schattenland-Knoten kommt der AGC aus zweierlei Gründen recht, zum einen war der Konzern schon lange daran interessiert, das illegale Netz aufzuspüren. Der zweite Grund liegt in dem Geschichtsverlust Gernard Gröbers durch die Ereignisse in Berlin (siehe *Die Loge*, S. 46) und dem Interesse der Proteus AG, die Gefahrenquelle zu beseitigen. Gerade Gröbers hegt einen persönlichen Groll gegen die Runner und will die Loge auch weiterhin um jeden Preis schützen. Proteus selbst kann keine groß angelegte Operation in Frankfurt durchführen, ohne ins Rampenlicht zu geraten, daher wird insgeheim der Angriff der AGC unterstützt und genau beobachtet. Gröbers führt den Angriff an und wird alles aufbieten, was ihm die AGC kurzfristig zur Verfügung stellt. Unterstützt durch Hubschrauber, Magie, Drohnen und weitere Truppen

nimmt jede Angriffswelle an Stärke zu und sollte den Runnern bald klar machen, dass sie nichts weiter tun können, als den Ansturm der AGC für kurze Zeit aufzuhalten und beim ersten Durchbruch der Gegner selbst die Flucht anzutreten. Neben den NSC-Profilen aus der Szene *Neues Spiel*, *neues Glück* sollten hier auch durchaus stärkere NSCs benutzt werden, zusammen mit militärischem Gerät und entsprechenden Fahrzeugen.

Die Sicherheitsvorkehrungen des Data Havens (ein paar Sentry-Geschütze, eine handvoll leicht bewaffneter Drohnen) bieten nicht viel Gegenwehr, man verlässt sich hauptsächlich auf die Fähigkeiten der Runner, mit denen man in ständigem Funkkontakt steht. Kurz bevor die Runner ihre Verteidigungspositionen einnehmen, übergibt AHAB ihnen einen Datenchip mit den Sandmann-Dateien. Letztendlich müssen die Runner ihre Stellung aufgeben und ebenso wie die Schattenland-Crew fliehen. In einer dramatischen Fluchtaktion startet die Lokomotive samt ihrer Fracht aus der Lagerhalle hinaus und rast entlang der Gleise aus dem Blickfeld der Runner. Kurz darauf explodiert eines der größeren Lagergebäude und verschafft so den Runnern die Gelegenheit zur Flucht. Der genaue Fluchtweg bleibt dem Spielleiter überlassen, eine Möglichkeit wären am Ufer des Main vertäute Boote, eventuell haben die Runner ihr Fahrzeug in sicherer Entfernung zum Bahnhof abgestellt, oder sie schaffen es sogar, einen Wagen der AGC zu kapern. Kurz vor Abriss der Funkverbindung gibt ihnen AHAB noch die entscheidende Zusatzinformation über Janus, einen ADL-Decker, der mit Sandmann zusammen gearbeitet hat, und nach dessen Tod untergetaucht ist. Eine Matrixguckarte – auch in den Dateien enthalten – war das letzte Lebenszeichen von ihm. Eine Zusammenfassung des Inhaltes der Sandmann-Dateien befindet sich unter *Handouts* auf Seite 76.

AHAB und seine Crew verlassen sich keineswegs allein auf die Fähigkeiten der Runner, um der AGC zu entkommen, sondern haben den weiteren Fluchtweg sehr gut geplant: Schon früh auf der Flucht wird in einem Tunnel der hintere der zwei Waggon abgekoppelt, an Bord befinden sich neben der Schattenland-Crew ein Großteil der Hardware sowie Lukas, der Rigger. Der Zug fährt ferngesteuert weiter, und wird kurze Zeit später von der AGC eingeholt – allerdings sind AHAB und seine Crew dann schon lange in Sicherheit.

VETERANENTIPPS

Das große Finale erfordert nicht viele Änderungen, einzig der Deal mit Konwacht beschränkt sich eventuell auf die Zusatzinformationen über Sandmanns Komplizen Janus, falls die Runner die Daten schon besitzen. Die Bekanntschaft mit Konwacht erleichtert die Bitte der Schattenland-Crew um Hilfe gegen die AG Chemie, denn wer würde schon einen Freund (noch dazu solch einen wertvollen Kontakt) hängen lassen?

DAUMENSCHRAUBEN

Um die Gefahrenstufe noch höher zu schrauben, könnte die AGC schon vor den Runnern am Bahnhof eingetroffen sein, so dass sich die Charaktere ihren Weg durch die Gegner hinein bahnern müssen. Die schiere Anzahl der AGC-Truppen und deren Ausrüstung sollte genügen, um den Spielern zu zeigen, in welcher Liga sie hier spielen. Die Gegenwehr der AGC sollte mit jeder Angriffswelle zunehmen, so dass jeder Versuch der Runner, den Zug retten wollen, zum Scheitern verurteilt wäre. Entweder die Runner treten selbst die Flucht an, oder sie lassen in diesem Kampf ihr Leben. Eventuell nutzt Proteus die Ablenkung und startet zusätzlich einen gezielteren Angriff



auf die Schattenland-Crew und die Runner, die damit im Kreuzfeuer gefangen sind. Wenn Sie dieses Abenteuer mit einem wirklichen Knall enden lassen wollen, könnten den Verteidigern noch weitere Shadowrunner zur Hilfe kommen, die Konwachts Hilferuf mitbekommen haben.

KEINE PANIK

Der Kampf ist eine Herausforderung für die Charaktere ebenso wie für den Spielleiter, und sollte bis zur letzten Sekunde offen und spannend dargestellt werden. Es ist dabei nicht nötig, für jeden AGC-Soldaten die Verletzungen festzuhalten, es sind einfach zu viele. Spielwerte zusätzlicher Gegner benötigen Sie nur, wenn die Charaktere aus diesen gegenüberstehen. Beschreiben Sie, was nebenher passiert, an welchen Stellen die AGC durchbricht, welche Gegenwehr sich ihnen dabei bietet, und spielen Sie nur die Kämpfe aus, in die die Charaktere auch wirklich verwickelt sind.

NACH DEM SHADOWRUN

WIE GEHT ES WEITER?

Die Runner kehren zurück und übergeben Waffenschmidt die Daten sowie die Information über Sandmanns Mithelfer. Die Analysten des Bankenvereins werden einige Zeit brauchen, um die Sandmann-Dataten auszuwerten und mit den bisher gewonnenen Erkenntnissen zu vergleichen. Die Runner spielen dabei eine große Rolle und können einige wichtige Teile des Puzzles zusammensetzen. Der FBV bringt sie vorerst in Sicherheit, während die AGC versucht, den gesamten Vorfall vor dem städtischen Senat herunter zu spielen.

VERGABE VON KARMA

Vergeben Sie Karma entsprechend den Regeln auf S. 244, SR3.01D. Verteilen Sie zusätzlich Karma gemäß den untenstehenden Kriterien:

Die Runner haben überlebt	2 Punkte
Die Runner haben tapfer die Flucht der Schattenland-Crew gedeckt	2 Punkte
Die Runner haben die Sandmann-Dataten erhalten und wissen von Janus	2 Punkte

BEINARBEIT

SCHATTENLAND-CREW

Angemessene Connections: Decker, Deckmeister, Reporter (MW 4)

Erfolge	Informationen
0	Da steckt 'ne KI dahinter, da bin ich mir sicher.
1-2	Ein Kerl namens Tell ist der SysOp, ursprünglich kommt er aus der Schweiz. Unterstützt wird Tell von AHAAB, einer Deckerin namens Reality Check und natürlich Konwacht.
3-4	Alle Administratoren haben ihre festen Bereiche, wobei Konwacht der bekannteste von allen ist. Er leitet das deutsche Megawatch, ein Nachrichtenboard und Archiv über die Konzerne und deren dreckige Wäsche.
5+	Tell ist nicht nur der SysOp, er hat auch was mit den Schockwellenreitern, einer berühmten Deckergang, am Laufen.

KONWACHT

Angemessene Connections: ADL-Shadowrunner, Decker, Reporter, Börsenspekulant (MW 5)

Erfolge	Informationen
0	Wer? Welche Art von Mücke macht der denn? Muss aber was Brandneues sein, oder?
1-2	Konwacht ist Mitglied der Frankfurter Schattenland-Crew und leitet das Megawatch Board. Die Informationen sind so akkurat, dass selbst die Konzerne ein Auge auf die neuesten Updates haben, es könnte ja was über die Konkurrenz drinstecken.
3-4	Konwacht lädt die Informationen nicht nur hoch, er beschafft sie auch und trägt sie zusammen. Erscheint 'ne Menge Kontakte in der Wirtschaft zu haben.
5+	Man munkelt, Konwacht ist viel im Netz unterwegs, um seine Quellen anzuzapfen, von der Börse bis zu Universitäten und Diskussionsforen oder Archiven für Nachrichtenfaxe.

DARSTELLER

MAARTEN

Der Zwerg ist einer der Leiter des Virtual Urban Brawl Centers in Frankfurt. Neben den profitablen Wettgeschäften hat Maarten ein besonderes Auge auf Spieler geworfen, die sich als geschickte Taktiker und gute Kämpfer bei den virtuellen Matches herausstellen. Er vermittelt diese Leute unter Umständen an Interessierte Stadtkrieg-Vereine weiter, oder behält sie im Auge, falls in der nächsten Zeit tatsächlich der Startschuss für eine rein virtuelle Stadtkrieg-Liga fällt. Maarten vermietet von Zeit zu Zeit bestimmte Kabinen an Schmidts und Schattenläufer, die in der virtuellen Umgebung ihre Geschäfte abwickeln.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5	3	4	3	3	5	5,3	-	3

Init: 3 + 1W6

Würfelpools: Kampf 5

Karnapool/Professionalitätsstufe: 1/1

Rasse: Zweig

Aktionsfertigkeiten: Computer 3, Computer (B/R) 4, Gebräuche (Straße) 2 (3), Pistolen 3, Waffenloser Kampf 3

Wissensfertigkeiten: Stadtkrieg-Teams 5

Cyberware: Datenbuchse, Chipbuchse, Headware Memory (100 Mp)

Ausrüstung: Datapad, Schraubenzieher

DIE SCHATTENLAND-CREW

Hier wird der harte Kern des Schattenland-Teams vorgestellt. Da diese Figuren nicht aktiv in das Geschehen eingreifen, wurden ihnen keine Spielwerte zugewiesen. Der Spielleiter ist gehalten, Profile bei Bedarf selber zu erstellen.

Tell (SysOp)

Tell ist der SysOp des Frankfurter Knotens, ursprünglich kommt er aus der Schweiz, genauer gesagt aus Lausanne, eine für ihre hervorragenden Decker berühmte-berühmte Stadt. In der Vergangenheit hat sich Tell einen guten Namen als diskreter Datenbeschaffer und ICE-Brecher gemacht, und hat erste Führungserfahrungen als Sprach-



rohr der Schockwellenreiter gesammelt, einer bekannten deutschen Deckergang. Mehr Informationen zu den Schockwellenreitern finden sich im Quellenbuch *Brennpunkt: Matrix 3.01D*. Teil hat ein ruhiges Gemüt, zögert aber nicht, auch mal hart durchzugreifen, sollten wieder ein paar Decker die Netiquette von Shadowland missachten.

AHAB

Die rechte Hand Tells. Gerüchten zufolge arbeitete AHAB zunächst für ARGUS, den militärischen Geheimdienst der ADL, und war dort für seine Fähigkeiten im Matriadkampf sowie Daten- und Systemsabotage bekannt. Es soll inmitten einer verdeckten Operation gewesen sein, als sich AHAB von ARGUS abwandte und in die Schatten untertauchte. AHAB verliert wenig Worte über seine Zeit bei ARGUS, lässt aber durchblicken, dass er seinen ganz persönlichen „weißen Wal“ dem Geheimdienst zu verdanken hat. AHAB sucht vermissen nach Beweisen für dunkle Geschäfte, in denen der Rührmetall-Konzern verwickelt sein soll. Bei seiner Suche geht er allen noch so winzigen Gerüchten nach, seien es illegale Waffentests im marokkanischen Hinterland oder der Verkauf von militärischem Gerät an die polnische Widerstandarmee.

Reality Check

Die linke Hand Tells. Über Reality Check existieren so gut wie gar keine genauen Angaben, wann sie zu Schattenland stieß, und sie scheint es genau so zu beabsichtigen. Eine logisch denkende, stets mit Fakten argumentierende Deckerin, die eine gute Kenntnis von den Vorgängen innerhalb der deutschen Regierung hat. Sie ist es, die AHAB von Zelt zu Zelt davon abhält, bei seiner Suche über die Stränge zu schlagen, und einen anderen Weg zu nehmen. Reality Check ist unter anderem auch für die physische Sicherheit des Knotens zuständig. Ihre Kontakte reichen bis in hohe militärische Ränge hinein, und wahrscheinlich kommen auch von dort die Drohnens und SENTRY-Kanonen, die sie zum Schutz des Knotens einsetzt.

Konwacht

Konwacht ist ein alter Hase in den deutschen Schatten, er kennt eine Menge Leute und eine Menge Leute kennen ihn. Sein besonderes Augenmerk liegt auf dem Handeln und Tun der großen Konzerne, und der Aufdeckung ihrer schmutzigen Geschäfte. Konwacht ist einer der Hauptgründe, weshalb Konzerne wie die DeMeKo oder AG Chemie ein hohes Kopfgeld auf den Frankfurter Knoten ausgesetzt haben, denn eine Reihe von verdeckten Operationen kamen durch ihn ans Tageslicht und in die Medien. Im Jahre 2060 hat Konwacht die Sandmann-Dateien als eine Art Lebensversicherung für eine Gruppe Schattenläufer irgendwo im Schattenland versteckt. Er wusste um die Ereignisse, die Sandmann das Leben kosteten, war aber weise genug, seine Nachforschungen bedeckt zu halten, um nicht selbst von Proteus ins Visier genommen zu werden.

HANDOUTS

DIE SANDMANN-DATEIEN

Um das Vermächtnis des Schattenläufers Sandmann ranken sich seit einigen Jahren eine Vielzahl von Gerüchten und Halbwahrheiten. Fakt ist, dass es sich Sandmann nach dem Tod seiner Frau zur Lebensaufgabe gemacht hat, die Verbrechen der Proteus AG an die Öffentlichkeit zu bringen. Jahrelang sammelte er alle glaubwürdigen Informationen über den Konzern und setzte langsam aber sicher einige wertvolle Teile des Puzzles zusammen. Eine Fügung des Schicksals legte ihm 2060 Beweise in den Schoß, die das Ende der Proteus AG hätten bedeuten können: Mit Informationen eines Teams Schattenläufer, das kurz zuvor einen Proteus-Kurier in Berlin abgefangen hatte, ergänzte Sandmann sein vorhandenes Wissen und fügte weitere bisher fehlende Teile zum Gesamtbild hinzu. Sandmann wusste von der Beteiligung der drei Großkonzerne Yamatetsu, CatCo und Shlawase an der Verschwörung und ging davon aus, dass die Megakonzerne wesentlich ihre Finger im Spiel hatten. Ebenso hielt er die anderen beteiligten Konzerne (AG Chemie, IFMU, Rührmetall) für aktive Mithverschwörer. Dieses Wissen besiegelte jedoch das Schicksal Sandmanns und zwang auch die beteiligten Schattenläufer zum Untertauchen, nicht aber bevor nicht die Sandmann-Dateien als Lebensversicherung gegen Proteus an einem sicheren Ort versteckt wurden – Frankfurt Schattenland.

Mit dem von den Spielern im bisherigen Verlauf dieser Kampagne gesammelten Wissen über Proteus erscheinen die Sandmann-Dateien in einem völlig neuen Licht: Nicht die Information über die Verschwörung als solche sind für den Bankenverein und die Runner von unschätzbarem Wert, sondern die genauen Angaben über die weiteren von Proteus infiltrierten Konzerne. Der FBV weiß über Proteus' Vorgehensweise bei der Infiltration und ist sich jetzt über das ganze Ausmaß der Verschwörung sowie der Größe des Feindes bewusst. Weiterhin enthalten sind ein paar vereinzelter Hinweise und Notizen, die sich auf den Ursprung des Konzerns beziehen. Allem Anschein nach spielte eine Stiftung mit dem klingenden Namen Prometheus eine zentrale Rolle. Leider ist diese Spur kaum mit Aussicht auf Erfolg weiter zu verfolgen, da die Angaben zu bruchstückhaft sind, als dass sie Ansatzpunkte für Nachforschungen liefern könnten. Der Name einer mit der Stiftungsgründung in Verbindung gebrachten Person, ein Herr Frederick Goldammer, ist der einzige feste Anhaltspunkt für die Runner sowie den FBV.

Die Sandmann-Dateien in ihrer ganzen Fülle wiederzugeben, würde den Rahmen dieses Kapitels sprengen, daher wird seitens der Autoren empfohlen, den Spielern Bruchstücke aus dem Kapitel *Proteus – Die volle Wahrheit* (S. 154) zur Verfügung zu stellen, sowie Angaben aus früheren Shadowrun-Publikationen den Spielern zugänglich zu machen, etwa das Konzernkapitel des Quellenbuchs *Deutschland in den Schatten 2*, dort insbesondere die Seiten 290–291.

// Begin File Attachment //

[Logon to host]

Enter password: *****

[password: accepted]

[browse SIG: Status F]

'Status F' found

[Logon to SIG]

Encryption module XRZ-57b: Status: running

User present: Konwacht, Dator, Anne Archliste, Antifa, Mnemosyne

Konwacht: Danke, dass ihr so schnell kommen konntet. Ich habe wenig Zeit, man ist uns immer noch dicht auf den Fersen. Wie ihr sicher mitbekommen habt, ist Frankfurt seit einigen Stunden offline.

Dator: Was ist bei Euch eigentlich passiert? Die Gerüchte überschlagen sich förmlich, von einer Konzernattacke über einen Angriff durch Otaku bis hin zu Spekulationen über Matrixgeister macht alles die Runde. Und das sind noch die glaubhaftesten Geschichten.

Antifa: Lass mich raten: Die DeMeKo? Nein? Okay, dann war's also die AGC. Die Chancen standen eh' fifty-fifty.

Konwacht: Es ist leider „etwas“ komplizierter, als „nur“ ein Denktzettel einer der Kons, denen wir im Laufe der Jahre zu sehr auf die Pelle gerückt sind. Ich kann im Moment nichts darüber sagen, ohne die Jungs zu gefährden, die gerade jetzt wirklich bis zum Hals im Drek stecken. Haltet in den kommenden Wochen einfach die Augen offen, ihr werdet's schon mitbekommen.

Bitte, lasst uns zum eigentlichen Grund unseres Treffens übergehen: Anne, Antifa?

Antifa: Schieß los.

Anne Archliste: Yep, Kon. Was geht? Wir müssen den Betrieb schneller als geplant aufnehmen, oder? Du weißt genau, dass die Verbindung nicht stabil ist, und wir haben im Moment auch keine Möglichkeit, neues Gerät zu beschaffen. In Berlin war auch einiges los, wie du sicher weißt

Mnemosyne: Betrieb aufnehmen? Berlin? Wärt ihr so gut, und ...

Dator: Konwacht, du hast doch nicht etwa diese ... diese Anfänger unterstützt, damit sie sich einen eigenen Knoten aufbauen? Das sind Kinder, verdammt noch mal! Nur weil die sich aus Ostberlin raushacken können, heißt das noch lange nicht, dass sie dem gewachsen sind, was du mit ihnen vorhast.

Antifa: Mach mal halblang, du Fossil. Nur weil Kon dich eingeladen hat, heißt das noch lange nicht, dass du hier das Sagen hast.

Dator: Ich hab schon Codes geknackt, du hast du virtueller Hausbesetzer noch in die Windel geschissen! Hör lieber zu, was ich zu sagen habe. Ich habe schon bessere Newbles als dich *Flatline* gesehen.

Antifa: Willst du dich mit mir anlegen, du digitaler Dinosaurier?

[Attack-Utility detected]

Konwacht: Freunde, bitte! Antifa, lass das bitte. Und Dator, wir haben keine andere Wahl. Wenn man den Gerüchten glaubt, ist die Helix auch nicht mehr der sicherste Ort, und zu Kalinin oder Manchester muss ich wohl nichts mehr sagen, oder? Natürlich hätten wir mehr Zeit gebraucht, alles besser vorzubereiten, aber es ist nun mal passiert. Der einzige deutsche Schattenland-Knoten ist offline und wird es auch einige Zeit bleiben. Zumindest, bis wieder Ruhe eingekehrt ist und wir es uns leisten können, unser Versteck zu verlassen. Ihr müsst zusehen, dass ihr Berlin schnellstmöglich online bekommt. Dator, hilf ihnen dabei. Ich hab nie irgendwelche Gefallen von dir eingefordert, die du mir schuldig bist – bis heute.

Dator: Bleibt mir denn eine Wahl? Kaum. In Ordnung, ich mach dann den Babysitter, bis „Paps“ wieder zurück ist.

Mnemosyne: Ich denke, ich habe nun verstanden, warum du mich gebeten hast, zu kommen. Die Antwort lautet „ja“. Ich werde das Wort unter den Stämmen verbreiten. Einige von ihnen werden Berlin melden, Operation „Erntedank“ hat tiefe Wunden in unsere Gemeinschaft gerissen. Andere wiederum, die jüngeren, werden darauf brennen, dorthin zurück zu kehren und die Fackel wieder aufzunehmen.

Konwacht: Mnemosyne, ich möchte dich nur darum bitten. Unterstützung zu sammeln, und nicht, einen Kreuzzug zu beginnen. In dieser Lage ist dies das Letzte, was wir brauchen können.

Antifa: Hallo? Seid ihr jetzt alle völlig daneben? Wir brauchen weder so'n Matrix-Relikt als Babysitter, noch 'ne psalmschwingende Möchtegern-Hellige, das kriegen wir allein...

Anne Archliste: Sei still, Antifa. Dator, Mnemosyne, wir sind dankbar für jede Hilfe, wir werden euch nicht enttäuschen. Das gilt auch für Dich, Konwacht.

Konwacht: Gut, sowas in der Art wollte ich hören, auch wenn mir dabei selbst ein wenig mulmig wird. Die Zeit drängt. Ich werde versuchen, möglichst bald ein weiteres Treffen auf die Beine zu stellen, versprechen kann ich allerdings nichts. Viel Glück.

[Konwacht logged off]

Mnemosyne: Dator, du gehst mit ihnen? Gut, ich werde in Kürze zu euch stoßen.

Dator: Wir sehen uns in Berlin. Bis dahin.

[Dator, Anne Archliste, Antifa, Mnemosyne logged off]

// end file //

DAS ZWEITE GESICHT



VOR DEM SHADOWRUN

Nachdem die Runner in *Frankfurt: Offline* die Sandmann-Dateien bekommen haben, gilt es, die Quelle dieser Dateien zu finden, um möglicherweise an noch mehr Informationen zu gelangen. Nachdem die Quelle gefunden ist, kommt auf die Runner ein weiterer Auftrag zu, mit dem sie sich für die Quelle als professionelle Kontaktmänner qualifizieren können. Der Run ist damit in zwei sehr unterschiedliche Teile gegliedert, von denen der eine in der ADL und der zweite auf den Fidschl-Inseln spielt. Im ersten Teil können sich die Runnervon der Jagd bei *Frankfurt: Offline* erholen, im zweiten Teil erwartet sie dann ein mehr oder weniger klassischer Auftrag. Dieser wird sie unter anderem in den Dschungel führen. Es wäre somit günstig, wenn wenigstens einer der Runner sich in der paranormalen Natur auskennt. Außerdem ist ein Schamane oder Magler von großem Nutzen. Decker und Rigger werden wenige Möglichkeiten finden, ihre speziellen Fähigkeiten einzusetzen, vielleicht möchte der Spieler daher für diese beiden Spezialisten zusätzliche Entfaltungsmöglichkeiten einbringen.

DER SHADOWRUN

Nach der Hetzjagd in Frankfurt bleibt den Runnern wenig Zeit für eine Verschnaufpause. Sie haben jetzt nähere Informationen zu den Hintergründen von Proteus, deren Genauigkeit aber sehr zu wünschen übrig lässt. Der FBV ist bestrebt, mehr herauszubekommen, und lenkt seine Aufmerksamkeit auf die Quelle dieser Informationen. Sie stammen aus der Hand von Sandmann, aber Konwacht selbst hat den Runnern bereits gesagt, dass dieser mit einem Kontaktmann zusammenarbeitete, der noch tiefer in der Materie steckt. Bei diesem Kontaktmann handelt es sich um Janus (siehe *Darsteller*, S. 92), einen der wohl perfekten Agenten, die Proteus ausspionieren. Janus arbeitet mit Sandmann zusammen, bis dieser getötet wurde. Ohne vertrauenswürdigen Mann im Hintergrund blieb Janus zwar auf seiner Position, jedoch sammelte er die Informationen ohne sie weiterzugeben. Er arbeitete sich in der Hierarchie von Proteus hoch und wartet auf eine Gelegenheit, sich wieder in das Spiel gegen Proteus einzuklinken zu können.



Um Personen, die das Vertrauen von Sandmann oder Konwacht verdienen und sich der Sache gegen Proteus annehmen, eine Möglichkeit zu geben, Janus zu kontaktieren, ersann er ein spezielles Rätsel, das die Runner auf seine Spuren führt. Nachdem sie mit der Hilfe von Konwachts Informationen und den Hinweisen von Sandmanns noch lebender Tochter Janus gefunden haben, müssen sie ihn auf ihre Seite bringen. Sobald ihnen das gelungen ist, wird er sich mit einer Bitte an sie wenden, denn in seiner derzeitigen Position bei Proteus ist ihm ein noch genauerer Blick hinter die Kulissen des Konzerns nicht möglich. Die Position seines Vorgesetzten allerdings würde ihn wesentlich weiter bringen. Er beauftragt die Runner, diesen auf eine unblutige Art und Weise aus dem Weg zu räumen.

HINTERGRUND

Johannes Schlierer war schon vor langer Zeit ein sehr guter Freund von Sandmann und ein begabter Decker mit herausragenden persönlichen Anlagen. Seine Motive gegen den Konzern Proteus ähneln sehr denen von Sandmann und so wundert es nicht, dass er sich selbst in den Dienst einer besseren Sache stellte und mit Sandmann zusammen den Hintergrund vom Konzern aus der Nordsee ans Licht bringen wollte. Dabei nahm er die wesentlich zentralere Rolle des Duos ein. Während Sandmann in den Schatten blieb, ließ sich Johannes Schlierer umoperieren und tiefenpsychologisch so umwandeln, dass er zu einer zweigeteilten Persönlichkeit wurde.

Auf der einen Seite war Johannes Schlierer, der im Hintergrund verschwand und trotzdem die dominierendere der beiden Persönlichkeiten ist. Er hatte Kontakt zu Sandmann, dem Einzigen, von dem er ausging, dass er ihn nicht verraten würde. Ihm spielte er alle Informationen zu, die er nach und nach aus Proteus herauszog, je weiter er in das Informationsnetz des Konzerns eindringen konnte.

Auf der anderen Seite war Markus Leu, eine künstlich geschaffene Identität, die fast noch perfekter wirkte, als eine echte. Dieser Markus Leu war darauf programmiert, konzentriert auf Proteus zu stehen und sich durch professionelles Können in der Matrix und unglaublichen Ehrgeiz in den Reihen des Konzerns nach oben zu beissen. Leu ahnte nichts von seiner zweiten Identität und war daher ein perfekter Infiltrator: Ein Spion, der nicht wusste, dass er ein Spion ist.

Leu wurde durch einige fündige Drehs durch Schlierer und Sandmann von Proteus entdeckt und sofort in die Dienste des Konzerns genommen. Mit der Zeit gelang es ihm auf immer wichtigere Posten innerhalb der Hierarchie zu kommen, angetrieben von seinem Drang nach Einfluss und dem Willen für seinen Konzern das Beste zu geben. Nebenbei bemerkte er nicht, dass er in regelmäßigen Abständen immer wieder zu Schlierer wechselte, der im Gegensatz zu Leu von der Dualität seiner Person wusste. Schlierer schickte über die Matrix-Routine einer Nachrichtenbox in regelmäßigen Abständen Nachrichten an sich selbst, die ein Codewort enthielten. Mit Erhalt der Nachricht oder dem Vernehmen des Codeworts wechselte der meistens an der Oberfläche wirkende Leu zu dem im Hintergrund lauenden Schlierer. Dieser schrieb dann fleißig alles auf, was Leu in einem Tagebuch festgehalten hatte (eine Marotte, die der Leu-Persönlichkeit zu diesem Zweck eingepflügt wurde) und schickte es über raffiniert versteckte Pfade nach draußen zu Sandmann.

Mit Sandmanns Tod änderte sich viel für Janus. Da er es nicht riskieren wollte, zu irgendeinem Schattenläufer Kontakt aufzunehmen, blieb er inaktiv und sammelte im Weiteren die Informationen nur für sich. Ihm war klar, dass dies auf lange Zeit keinen Nutzen für seine Sache bringen würde und daher richtete er eine Spur zu sich ein. Mit ein paar sehr versteckten Hinweisen könnte es so jemandem, der einen vertrauenswürdigen Kontakt zu den deutschen Schattendeckern hat und der sich auf Sandmanns Spuren setzt, gelingen,

ihn zu finden und ihn zu kontaktieren anstatt umgekehrt. So bliebe seine Deckung weiter erhalten und er würde nicht nach einem neuen, sicheren Kontaktmann, der gegen Proteus Informationen sammeln will, suchen müssen. Dieser würde ihn finden, Janus ging also weiter seiner Tätigkeit bei Proteus nach.

Mittlerweile ist Markus Leu stellvertretender Leiter in der Datenverwaltung für das Interne Transfernetz von Proteus in dessen Arkologie auf den Fidschil-Inseln. Von dieser Position aus hat Schlierer Zugriff zu wichtigen Daten und Informationen über die Struktur von Proteus. Leider steht ihm für einen Schritt zu einem noch besseren Zugriff sein Chef Dimltri Voljevski im Weg. Markus Leu hat es bis jetzt noch nicht geschafft diesen Weg zu mobben. So sucht nun Schlierer eine ganze Zeit schon nach einer Möglichkeit, ihn ohne Gefahr für sich selbst los zu werden. Zudem wartet Schlierer immer noch darauf, endlich Kontakt zu jemandem zu bekommen, der Sandmanns Erbe antritt. Sein Wissen und seine Möglichkeiten sind enorm, jedoch bringen sie niemandem etwas, wenn sie nicht genutzt werden. So sitzt Schlierer auf den Fidschil und hofft auf sein Comeback, während Leu fleißig weiter Proteus mit seiner Arbeitskraft dient.

In dieser Situation werden die Runners auf die Fährte von Janus begeben. Ihn finden und damit konfrontieren, dass er aufgespürt wurde. Die Runner sind bei weitem nicht das, was sich Janus unter einem Erben von Sandmann vorgestellt hat, arbeiten sie doch für einen anderen Konzern und nicht für sich selber. Da er aber schon so lange wartet und seine Identität von den Runnern aufgedeckt wurde, entschließt er sich zur Zusammenarbeit mit ihnen, wenn sie dafür Voljevski aus dem Weg räumen. Dabei geht es ihm nicht darum, diesen zu töten. Voljevski ist ein wichtiger Mann bei Proteus, daher möchte Janus vielmehr etwas gegen ihn in die Hand bekommen, was diesen dazu zwingen wird, Proteus den Rücken zuzukehren und zu verschwinden. Damit hätte der FBV einen Ex-Proteusmitarbeiter, den man hervorragend befragen könnte und Janus hätte Leu an eine Stelle gebracht, von der aus er noch tieferen Einblick bekäme. Zudem könnte Janus dem verschwundenen oder von Proteus entlarvten Voljevski die Datenkanäle in die Schuhe schieben, die er benutzen könnte, um mit dem FBV in Kontakt zu bleiben.

Bei Voljevski eine Leiche im Keller zu finden, stellt sich als leicht heraus, als zuerst vermutet. Der Konzernmann ist in erster Linie gierig nach Ruhm und Geld. Dabei möchte er sich selber möglichst weit in die Reihen von Proteus oder einem anderen Konzern hoch katapultieren und ist dabei auf eine dubiose Zusammenarbeit eingegangen. Zusammen mit Frau Dr. Risha Radharamja aus dem Forschungsbereich für Botanik hat er aus den von Proteus wegen mangelnder Effektivität auf Eis gelegten Forschungsprojekten eines heraussondiert, welches die beiden in privater Organisation weiterverfolgen. Risha Radharamja ist sich sicher, dass das Projekt von durchschlagendem Erfolg sein wird und dass es den Bereichsleitern von Proteus bei diesem Projekt lediglich an Weitsicht gemangelt hat. Zudem möchte auch sie möglichst schnell zu Ruhm und Ehren kommen, am besten an jeglichem Widerstand und bürokratischen Strukturen vorbei, die ihren Erfolg für sich herausflutern könnten.

Voljevski und Radharamja haben daher auf einer Insel ein kleines Forschungscamp errichtet, in dem das Projekt soweit vorangetrieben werden soll, dass die Resultate die beiden bei Proteus reich machen oder aber als Eintrittskarte zu einem anderen Konzern dienen können. Während Radharamja dabei die Forschungsaufsicht übernommen hat, nutzt Voljevski seinen Posten, um Forschungsdaten aus anderen Arkologien abzugleichen und die Spuren der Machenschaften der beiden zu verwischen.

Janus hat als Markus Leu zwar minimale Hinweise auf etwas, das die beiden hinter dem Rücken des Konzerns treiben, jedoch fehlen ihm die Beweise. Den Runnern sollte es nicht schwer fallen, mit den



Informationen von Leu, die Ihnen Schierer gibt, die Machenschaften der beiden auszuskundschaffen, das Forschungslabor mitten im Dschungel zu finden und von dort handfeste Beweise zu holen, die Janus gegen Voljewski einsetzen kann.

DAS ABENTEUER LEITEN

Das Abenteuer ist im Gegensatz zu dem schnellen Wettlauf gegen die Zeit im vorherigen Run ein relativ gradliniges Szenario. Im ersten Teil, auf der Suche nach Janus, dürfen die Runner hauptsächlich ihre Schattenkontakte und ihren Kopf gebrauchen. Auf den Fidschis ist dann umsichtiges Vorgehen gefragt und letztendlich ein guter Plan, um die Informationen aus dem Forschungslabor im Dschungel zu extrahieren.

QUO VADIS?

WAS IST LOS CHUMMER?

Nach den Wirren in Frankfurt finden die Runner im FBV erst einmal einen sicheren Hafen. Zuerst müssen die mitgebrachten Daten gesichtet werden. Die Runner haben aber schon den entscheidenden Tipp in Richtung Janus bekommen und der FBV wird diesen Janus für eine mögliche wichtige Informationsquelle halten. Demzufolge werden die Runner umgehend auf die Suche nach Janus angesetzt.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Nach den Ereignissen in Frankfurt hofft ihr, vorerst in einer anderen Region arbeiten zu können. Zuviel Aufregung und Lärm habt ihr und eure Gegner in der Metropole am Main erzeugt. Die Sandmann-Dateien haben allerdings Frau Waffenschmidt und das Datenanalyseteam, das sie zu Rate gezogen hat, wenig befriedigt. Es ist zwar ein Schritt in die richtige Richtung, aber noch lange keine Lichtquelle für das Dunkel hinter dem Proteus-Konzern. Immer noch scheint Frau Waffenschmidt nach einem Ansatzpunkt zu suchen, an dem der Bankenverein ein Stimmeln gegen den Gegner einsetzen kann. So ist es nicht verwunderlich, dass man schon wieder auf euch zu tritt, kaum dass ihr einmal durchgeatmet habt. Die Aussagen der Schattenland-Crew lassen darauffschließen, dass es hinter Sandmann und seinen Daten einen Mithelfer gegeben hat: Janus. Wenn dieser noch leben sollte, könnte er weitere Informationen besitzen. Es ist also nicht allzu schwer zu erraten, was die Chefin des FBV von euch möchte, als sie euch abermals herbeizitiert.

Wenn die Besprechung beginnt

Ein weiteres Mal sitzt ihr in den großen Besprechungsräumen des FBV und wartet auf Frau Stüeler-Waffenschmidt. Kein Wunder, dass ihr eher gelangweilt die Bilder an den Wänden wahrnehmt, sind sie euch doch mittlerweile nur allzu gut bekannt. Auf dem Tisch vor euch steht ein weiteres Mal der zugegebenermaßen hervorragende Kaffee und kleine Fläschchen mit frischem Saftkonzentrat. Daneben liegen wieder glaserte Kekse. Der FBV scheint einen größeren Vorrat dieses Gebäcks irgendwo aufzubewahren.

Mit Schwung öffnet sich auf einmal die Tür zu einem der hinter dem Besprechungsräumen gelegenen Büros und Frau Stüeler-Waffenschmidt kommt mit zwei ihrer Analysten herein. Sie steuert zielstrebig ihren Sitz an eurem Tisch an. Kaum hat sie sich niedergelassen, schaut sie euch alle der Reihe nach kurz an – und ihre Augen scheinen euch dabei mehr als nur zu durchleuchten. Fast meint ihr, man kann hinter ihrer Fassade, hinter ihren Augen und der Haut ihres Gesichtes etwas sich bewegen sehen, etwas Kräftiges und Aggressives. Dann schenkt sie euch wieder ihr gewohnt professionelles Lächeln:

„Es freut mich, dass Ihr letzter Auftrag erfolgreich verlaufen ist, obwohl er scheinbar ein wenig Kollateralschaden erzeugt hat. Wie Sie wissen, haben wir einen Teil der Daten mittlerweile analysiert. Wie es scheint, hat sich Proteus wie ein Parasit in mehrere Konzerne fest eingegraben und diese in Teilen ihrer Struktur unterwandert. Ansonsten sind wir zu dem gleichen Schluss gekommen, wie Sie sicherlich auch schon.“ Ihr Lächeln verstärkt sich, jedoch sind nur ihre Lippen davon berührt. Ihre Augen sprechen von angestrengter Coolness.

„Während wir noch weitere Kanäle und Informationen checken werden, habe ich mich dazu entschlossen, Sie auf die Fährte dieses Janus zu setzen, der mit Sandmann zusammen gearbeitet haben soll. Finden Sie ihn und schauen Sie, ob er noch weitere Informationen hat. Sie haben dabei freie Hand. Halten Sie uns aber während Ihrer Suche auf dem Laufenden. Die Bezahlung ist Ihr übliches Gehalt.“

ATMOSPHERE

Auch diese Auftragsbesprechung ist professionell und kühl, obwohl man Frau Stüeler-Waffenschmidt ihre Anspannung anmerkt. Der Auftrag sollte die Runner nicht sonderlich überraschen. Zudem hört er sich mehr nach einfacher Beinarbeit an, als nach gefährlicher Handarbeit.

HINTER DEN KULISSEN

Frau Waffenschmidt hat sich von den Daten der Sandmann-Files wesentlich mehr erhofft, als sie bis jetzt gebracht haben. Daher sieht sie es als erste Pflicht, ihren Stand gegen Proteus zu stärken. Schon in *Frankfurt: Offline* unter *Keine Atempause* (S. 63) haben die Runner bemerkt, dass sich beim Bankenverein etwas tut. Auch bei dieser Einsatzbesprechung wird Frau Waffenschmidt oder einer ihrer Assistenten immer wieder von eingehenden Telefongesprächen abgelenkt und die Runner werden dabei unter „ferner Leitung“ eingeordnet. In der gesamten Etage des großen Bürogebäudes herrscht eine auffallende Unruhe und Aktivität. Die Runner könnten dabei so etwas wie „... ein Anruf, Mars ist an der Leitung ...“ aufschneiden, mehr ist nicht herauszubekommen.

Wenn die Runner nach der Ansprache ihrer Auftraggeberin weitere Informationen über den Inhalt der Sandmann-Dateien wollen, sei der Spielleiter auf das Kapitel *Frankfurt: Offline* verwiesen. Er sollte selbst bestimmen, wieviel Frau Waffenschmidt jetzt schon aus den Daten weiß und wieviel sie bereit ist, preiszugeben.

Nach dem Erteilen des Auftrags wird Frau Stüeler-Waffenschmidt nur wenig Zeit für die Runner haben und ihnen versichern, dass sie ganz auf ihre Professionalität zählt. Die wenigen Fragen, die sie den Runner beantwortet, zeigen, dass sie selbst nicht genau weiß, wo anzusetzen gilt. Bei Fragen nach der Dringlichkeit wird sie auf eine schnelle Durchführung drängen, jedoch kein Zeitlimit stellen.

Nach dem Treffen

Die Runner haben nun die Möglichkeit, ihre neu gewonnenen Kontakte zu nutzen. Da Konwacht und Co. den Namen Janus ins Spiel gebracht haben, ist es naheliegend, dort als erstes nachzuhaken. Ebenso gilt es, die üblichen Schattenkontakte zu befragen. Die Runner haben die Möglichkeit, vom FBV aus mit ihren Ermittlungen zu beginnen. Da sich nach der Einsatzbesprechung aber vorerst kleiner mehr um sie kümmern wird, können sie auch den FBV hinter sich lassen und sich kurz einigen privaten Dingen zuwenden. Gerade die Neuausrüstung der Gruppe und der – unter Umständen erneute – Besuch bei einem Straßencod findet jetzt seine Zeit.

Informationen von der Schattenlandcrew

Da Konwacht und Konsorten selbst dem Licht der Schatten voreist verborgen sind, müssen sämtliche Anfragen in diese Richtung über Lukas getätigt werden (siehe *Frankfurt: Offline*). Fragen der Runner nach Janus, so wird man ihnen folgende Informationen geben können: Janus hat mit Sandmann im Kampf gegen Proteus zusammengearbeitet. Laut Sandmanns eigenen Angaben war er ein sehr fähiger Decker und Informationsbeschaffer. Sandmann hat ihn mal als den „perfekten Agenten“ bezeichnet. Keiner der Schattenlandcrew oder Irgendjemand, der Ihnen bekannt ist, hat allerdings jemals etwas von diesem Janus zu hören bekommen. Allen Sandmann scheint diesen Mann genau zu haben. Konwacht hat nach Sandmanns Tod eine Matrixgrußkarte von Janus bekommen, die er den Runnern über Lukas gerne zukommen lässt (siehe *Das Rätsel um Janus*, S. 82).

Informationen aus der Beinarbeit der Runner

Egal, wie lange und gut die Runner nach einem Schattenläufer namens Janus forschen, sie werden keinen Erfolg haben. Niemand kennt jemanden mit diesem Straßennamen, geschweige denn weiß seinen richtigen Namen oder Aufenthaltsort. Das einzige, was die Runner bei absoluten Insidern herausbekommen könnten, ist, dass angeblich ein Decker mit diesem Namen früher mit dem legendären Sandmann zusammengearbeitet hat.

Informationen über Sandmann

Die Informationen zu Sandmann können dem Kapitel *Darsteller* (S. 92) entnommen werden. Dabei bleibt es dem Spielleiter überlassen, woher und wie viele der Informationen die Runner erhalten. Wichtig ist es, dass sie von seiner Tochter erfahren. Dies weiß kaum jemand anderes als die Schattenlandcrew. Sie sind die einzigen, die ihren jetzigen Namen kennen: Ulrike Köhler.

DAUMENSCHRAUBEN

Da es sich um eine Einsatzbesprechung und anschließende Recherche handelt, sollten nur wenige Schwierigkeiten auftreten. Der Kontakt mit den Informanten kann rein virtuell vollzogen werden und das neue Ausrüsten der Runners sollte ebenfalls keine Probleme machen. Wenn Sie es möchten, kann es allerdings bei einigen Kontakten zu leichten bis schweren Spannungen kommen, da diese mitbekommen haben, dass die Runner scheinbar fest für einen großen Konzern arbeiten. Damit ist man in den Schatten schon kein Schattenläufer mehr, sondern freier Mitarbeiter, und viele Personen betrachten so etwas mit unverhohlener Skepsis. So könnte ebenfalls die Neuausrüstung der Runner plötzlich schwieriger als gedacht werden.

KEINE PANIK

Echte Schwierigkeiten, abgesehen von verschreckten Kontakten, sollten in diesem Teil des Szenarios nicht auftreten. Mittlerweile haben die Runner sicherlich eine eigene Motivation, näheres über Proteus zu erfahren und dem FBV zuzuspielen. Daher sollte Ihre Suchen nach Janus zügig über die Bühne gehen. Verflechten sie sich in zu zeitaufwendige Beachtung Ihrer Kontakte oder Ihrer Einkäufe, können Sie durch einen Anruf aus dem FBV den Runnern mehr Druck machen.

JANUS

WAS IST LOS CHUMMER?

Nachdem die Runner über Lukas und durch eigene Nachforschungen auf die Spur der Tochter von Sandmann gestoßen sind, ist dies zwangsläufig ihr nächster Zielpunkt. Ulrike Köhler (siehe *Darsteller*,

S. 92) hat weitere Hinweise zur Tarnidentität des Freundes ihres Vaters, ohne dies zu wissen. Mit den neuen Hinweisen und den Informationen von der Schattenlandcrew ist es so möglich, Janus zu finden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Die Informationen, die Ihr mittlerweile zusammengetragen habt, bieten sehr wenig Anhaltspunkte in Bezug auf den scheinbar völlig unbekannten Janus. Es scheint kein richtiger Schattenläufer zu sein, sonst hätten zumindest ein paar eurer Kontakte etwas von ihm gehört. Die einzigen Spuren führen immer wieder zu der verstorbenen Runner liegende Sandmann und von dem wisst ihr, dass er eine Tochter hatte. Sie ist die einzige, die Ihr bis jetzt noch nicht befragt habt.

ATMOSPÄRE

Das Rätsel vor der Identität von Janus, das sich in zwei Teilen in den Händen von Konwacht und von Sandmanns Tochter befindet, erfordert Köpfarbeit. Daher können sich die Körper der Runner noch ein wenig ausruhen. Zu diesem Zeitpunkt ist die Interaktion mit den Darstellern und soziale Kompetenz gefragt. Genauso wie die Fähigkeit, das neueste Tagesrätsel in den Newsfaxen in kürzester Zeit zu lösen.

HINTER DEN KULISSEN

Das Rätsel um Janus

Nun ist es an der Zeit, einen Blick auf das Konstrukt zu werfen, das Janus anfertigte, damit man ihn finden kann. Sein Rätsel beruht hauptsächlich auf biblischen Daten. Er hinterließ die beiden Anfangsstelle für das Rätsel Sandmanns Tochter und Konwacht, bzw. der Schattenlandcrew, aus ganz bestimmten Gründen. Zum einen wollte er sicher gehen, dass nur Schattenaktivisten ihn finden, was er mit der Schattenlandcrew sicherstellte. Zum anderen sollte derjenige, der ihn findet, mit Sandmanns Tochter und damit auch mit der Geschichte hinter Sandmann und Proteus in Verbindung stehen. Da Janus weiß, wie Ulrike zu Proteus steht, war ersich sicher, dass nur jemand, der gegen Proteus vorgehen will, von ihr den Lösungstext bekommt.

Das Rätsel besteht aus mehreren Schritten, von denen der erste Schritt durch die beiden Hinweise von Konwacht und Ulrike getan werden kann. Konwacht besitzt eine alte Matrixgrußkarte von Janus, die er kurz nach dem Tod von Sandmann erhalten hat. Auf dieser Karte ist Folgendes zu lesen:

„Denk Immer daran, was für ein gläubiger Katholik ich war und immer sein werde, denn jeden Sonntag werde ich das Haus des Herrn besuchen. Mt. 24, 28.“

Der erste Satz dient als Hinweis auf ein späteres Problem, dass sich den Runnern stellen wird und an das Janus schon vorab gedacht hat. Mt. 24, 28 ist eine Bibelstelle (Matthäus, Kapitel 24, Vers 28). Diese Bibelstelle lautet: „Wo das Aas ist, da sammeln sich die Adler.“

Ulrike bekam von Janus nach dem Tod ihres Vaters ein Paket mit einem Brief, in dem er ihr sein Beileid ausspricht. Ebenfalls im Paket enthalten war eine Datenpad-Bibel, auf deren Eröffnungsseite Adler, Löwe, Stier und Mensch zu sehen sind (die Tiere der vier Evangelisten). Darunter befindet sich eine Inschrift:

„Denn durch dich, oh Herr, geheißen Jehova, empfangen ich Licht und Einsicht.“

Auch dies ist ein Hinweis auf ein späteres Rätsel fragment. Zudem stand in dem Brief, dass Ulrike, wann immer sie möchte, das Grab ihres Vaters besuchen kann und darunter eine Adresse in der Matrix. Außerdem der Tipp, dass es zwischen 13 und 14 Uhr dort am schönsten sei. Dieser letzte Hinweis ist wieder für ein späteres Fragment des Rätsels wichtig.



Die Adresse führt zu einem Matrixfriedhof. Es ist ein virtueller Raum, der einem echten Friedhofkomplex nachempfunden wurde, nur dass keine Kapelle vorhanden ist und die Grabsteine in den unterschiedlichsten Farben und Formen dargestellt sind. Einige davon sind sogar animiert, wie zum Beispiel ein über einem Grab fliegender Engel oder eine Figur, die zwischen Raben und Taube hin und her morphet.

Ulrike hat auf diesem Friedhof schon öfter das Grab ihres Vaters gesucht, jedoch nie gefunden. Sie kennt seinen Nachnamen nicht und auch sein Vorname, Markus, ist nirgendwo zu finden, denn die meisten Grabsteine weisen nur Straßennamen auf.

Mit dem Bibelspruch aus Konwachts Rätselteil lässt sich auf dem Friedhof ein Grab entdecken, dessen Grabstein ein großes Steinkreuz ist. Zwei Adler sitzen darauf. Das Grab ist namen- und datenlos, jedoch steht auf dem Kreuz: „Römer 10, 13“. Auch dies ist wieder eine Bibelstelle, deren Text wie folgt lautet:

„Jeder, der den Namen des Herrn anrufen wird, wird gerettet werden.“

Anrufen ist hierbei von Janus wörtlich gemeint. Den Namen des Herrn hat er wohlweislich in Ulrikes Bibel erwähnt: Jehova. Wandelt man diesen Namen in Zahlen um, entsprechend ihrem Standort im Alphabet (J = 10, E = 5 usw.), bekommt man eine neunstellige Nummer, die in der Matrix zum alten Chatraum einer Newsgroup für Vogelbeobachter, im besonderen Adler, führt. Der Chatraum ist so alt programmiert, dass man dort nur schriftlich korrespondieren kann. Nun kommt der nächste Hinweis aus Ulrikes Bibel zum Tragen: Jeden Tag zwischen 13 und 14 Uhr loggt sich in den Chat ein User namens „Johannes Morpheusfreund“ ein. An diesem Namen, der mit Morpheus als Gott des Schlafes in direktem Zusammenhang mit Sandmann steht, sollten die Runner hängen bleiben. Zumal es der mit Abstand ungewöhnlichste der Usernamen ist. Johannes Morpheusfreund ist ein Chatbot, ein autonomes Programm, das auf spezielle Fragen vorgefertigte Antworten liefert. Die Runner, die am Anfang ruhig denken dürfen, sie reden mit einer realen Person, werden das mit der Zeit erkennen und können mit gezielten Fragen spezielle Informationen vom Chatbot bekommen (siehe Kastentext). Mit diesen Aussagen und dem Wissen von Ulrike, dass ihr Vater mit Vornamen Markus hieß, können die Runner den vollständigen Namen von Janus herausbekommen: Markus Leu (Leu = alter Name für Löwe, Löwe ist das Wappentier des Evangelisten Markus, wie der Adler das Wappentier des Evangelisten Johannes ist). Ebenso wissen sie nun seinen Aufenthaltsort, denn er hält sich in einem Mond des Meeresgottes auf. Der Meeresgott ist Neptun, Neptun hat mehrere Monde, von denen einer Proteus heißt. Somit ist Markus Leu in den Reihen von Proteus zu suchen.

Des Weiteren erfahren die Runner, wenn sie den Chatbot genauer ansehen, wie er es fordert, dass er einem virtuellen Raum in einem lokalen Netz der Schweiz entspringt (hier sind Decker oder die Hilfe von Konwacht und Co. gefragt). Der virtuelle Raum ist von einem gewissen Johannes Schlierer gestaltet worden, niemand anderem als Janus' eigentliche Persönlichkeit. Mit diesen Informationen sind die Runner in der Lage, sowohl den Aufenthaltsort von Markus Leu herauszufinden, indem sie im Sat-RTG von Proteus nach ihm suchen lassen (siehe weiter unten: *Weitere Spurensuche*), als auch nähere Informationen über Johannes Schlierer einzuholen.

Neben dem Chatbot-Programm liegt in dem Raum noch eine Nachricht von Johannes Schlierer, die wie folgt lautet:

„Wer dies liest, der bedenke: Nicht Immer ist der Eine nur der Eine. Um den Anderen jedoch zu sehen, diene ich selber. 16, 13“

Die mittlerweile erfahrenen Bibelspezialisten sollten schnell darauf kommen, dass wieder eine Bibelstelle gemeint ist und zwar Johannes („ich selber“) 16, 13. Diese lautet:

DER CHATBOT JOHANNES MORPHEUSFREUND

Der Chatbot ist so programmiert, dass er pünktlich um 13 Uhr den Chatraum betritt und um 14 Uhr wieder verlässt. Da er dies jeden Tag macht, ist er anderen Stammchattern, die sich über Adler und andere größere Raubvögel unterhalten, bekannt und wird von ihnen begrüßt. Ansonsten ist er völlig still und sagt nichts, außer man schreibt ihm direkt an. Dann wird er mit unterschiedlichen Floskeln, die sich immer wiederholen, antworten. Nur bei ein paar Fragen oder Themen wird er seine speziellen Informationen an die Chatpartner preisgeben:

Kennst Du Janus?

Ja, ich bin ein Sohn von ihm.

Kennst Du Sandmann?

Mein Vater ist ein Freund von ihm.

Wer ist Janus?

Der Mann mit den zwei Gesichtern. Das eine den Schatten zugewandt und das andere dem Licht der Wahrheit. Und nur das Schattengesicht kennt beide.

Wie ist Janus' Name?

Von wem genau?

Wie ist der Name des Schattengesichtes?

Schau genau auf mich, Matrixfreund, und du findest es.

Wie ist der Name des Gesichtes am Licht/des Lichtgesichtes?

Schau auf meinen Namen und du erkennst das Wappentier, das dich hierher führte. Der andere Name ist der Name des Freundes meines Vaters und sein Wappentier in alter Form.

Wo ist Janus/Johannes/Markus?

Er ist im Mond des Meeresgottes mit einem Blick nach vorn und einem Blick nach hinten. Wenn Du ihn findest, sag das Sprüchlein und er dreht sich um.

Der Spielleiter sollte sich für den Chat ein paar andere User einfallen lassen und unter diese den Chatbot hineinmischen. Die Runner werden mit Sicherheit nicht genau die Fragen stellen, die oben aufgezählt sind, der Chatbot ist aber intelligent genug auch sinverwandte Fragen richtig zu beantworten. Janus hat Johannes Morpheusfreund so programmiert, dass er anhand seiner immer wiederkehrenden Standardsätze relativ schnell als Chatbot identifiziert werden kann. So wird er immer wieder fragen, wie es seinem Gesprächspartner geht, dass es schön ist, ihn mal wieder hier zu sehen und sonst hauptsächlich Fragen stellen und wenig Individuelles antworten. So reagiert er zum Beispiel auf die Frage „Wie lange bist du schon hier?“ auf das „lange“, antwortet mit dem Wort und stellt gleich die Gegenfrage „Lange, und sie?“ Bei Fragen oder Sätzen, von denen er gar nicht weiß, wie er antworten soll, gibt er ein unpersönliches „Die Frage ist komisch“ ab. Anfragen bei den anderen Usern im Chatraum ergeben, dass Johannes Morpheusfreund ein sehr merkwürdiger Kerl ist, und garantiert kein Ornithologe.

„Wenn aber Jener, der der Geist der Wahrheit, kommen wird, wird er euch in alle Wahrheit leiten. Denn er wird nicht aus sich selber reden; sondern was er hören wird, das wird er reden und was zukünftig ist, wird er euch verkünden.“

Diese Bibelstelle fand Janus sehr zutreffend auf seine Position und nahm sie daher als Schlüsselwort, um sich von Markus Leu zu Johannes Schlierer switchen zu lassen (siehe *Darsteller*, S. 92).

Sandmanns Tochter

Nachdem die Runner den ersten Teil des Rätselfragmentes bereits von Konwacht über Lukas erhalten haben, gilt es, Sandmanns Tochter aufzusuchen. Die näheren Details von Ulrike sind dem Kapitel *Darsteller* zu entnehmen. Sie zu finden dürfte erfahrenen Deckern und Spürhunden wenige Probleme bereiten. Im Internet Wiesengrund sieht man solchen Besuch wie die Runner sehr ungern. Es könnte daher Konflikte mit dem Sicherheitspersonal geben, wenn die Runner nicht ihre sozialen Kompetenzen ausspielen. Ulrike selbst wird von dem Besuch begeistert sein. Da sie weiß, wer ihr Vater war, wird sie sich auf die Runner sofort einlassen und sich gerne mit ihnen unterhalten. Kommt bei dem Gespräch heraus, dass sie gegen Proteus arbeitet, so können sie sich der Hilfe des jungen Mädchens gewiss sein. Leider weiß Ulrike nur wenig. Sie kennt den Vornamen ihres Vaters (Markus) und hat den Namen Janus ein oder zweimal bei Telefongesprächen aufgeschnappt. Ansonsten kann sie den Runnern bei der Suche nach Janus kaum helfen. Im letzten Augenblick erinnert sie sich noch an das Paket mit der Belieidskarte und der Datenpad-Bibel, die sie den Runnern gerne zeigt, jedoch nicht aus der Hand geben wird (siehe *Das Rätsel* um Janus, S. 82).

Weitere Spurensuche

Nachdem die Runner das Rätsel gelöst haben und die Namen Markus Leu bei Proteus und Johannes Schlierer haben, können sie Informationen dazu sammeln.

Zu Markus Leu lässt sich schnell etwas herausfinden. Sein derzeitiger Aufenthaltsort ist die Proteusarkologie auf den Fidschi-Inseln (siehe *Darsteller*, S. 92).

Über Johannes Schlierer ist es wesentlich schwieriger etwas herauszubekommen. Folgende Fakten sind zu erfahren:

- Johannes Schlierer war ein begabter Decker, der vor ungefähr 8 Jahren wie vom Erdboden verschwand. Er soll in engem Kontakt mit einem bekannten deutschen Schattenläufer gestanden haben.
- Mit viel Mühe ist zu erfahren, dass Johannes Schlierer vorher in der Schweiz in den Schatten gedeckt hat. Seine ideologische Gesinnung richtete sich hauptsächlich gegen die Verschiebungstaktik der großen Konzerne und deren Verstoß gegen Menschenwürde und Ethik.

• Bevor er verschwand konsultierte er einen Psychologen in einer Schweizer Privatklinik, der für Hypnose und Tiefenpsychologie bekannt war. Der Professor verschwand vor 7 Jahren ebenfalls spurlos.

• Angeblichen Gerüchten zufolge hat sich Schlierer einer Gesichtsoperation unterzogen. Alte Fotos sind daher kaum mehr der Chip wert, auf dem sie gespeichert sind.

All diese Informationen lassen sich nicht durch herkömmliche Beinarbeit erhalten. Kaum ein Kontakt der Runner dürfte derart gute Verbindungen in die Schweiz besitzen. Matrixrecherche und detektivisches Nachfragen der alten Spuren von Schlierer und das Befragen von alten Freunden in seinem ehemaligen Wohnort Lausanne sind dafür von wesentlich mehr Erfolg gekrönt. Die Daten über Markus Leu lassen sich nur in der Matrix herausbekommen – und zwar über das Sat-RTG (Proteus-Net) des Konzerns (siehe auch *Brennpunkt: Matrix 3.01D*, S. 110). Da es extrem schwer ist, sich dort einzudecken, sollte dieser Teil der Informationssuche von den

Runnern an den Bankenverein oder an Konwacht und seine Mitarbeiter abgegeben werden.

Wenn die Runner soweit gekommen sind, sollten sie sich mit dem FBV in Verbindung setzen.

DAUMENSCHRAUBEN

Die Informationssuche und das Lösen des Rätsels kann für die Runner mit vielen Möglichkeiten sehr schwierig gestaltet werden. Die Kontakte zum Schattenland und damit zum ersten Teil des Rätsels sind zwar problemlos. Sie können es den Runnern aber kompliziert machen. Ulrike Köhler im Internet Wiesengrund zu besuchen. Das Internet kann eine geschlossene Einrichtung oder sogar Erziehungsanstalt sein. Die Runner wären gezwungen, heimlich an dem möglichen Sicherheitsdienst vorbei zu Ulrike vorzudringen. Ebenso wäre es möglich, dass sich Ulrike unkooperativer zeigt.

Auf dem Matrixfriedhof können Sie es zu Begegnungen mit diversen Matrixgangs kommen lassen, so zum Beispiel mit den ersten Deckersatanisten beim virtuellen Gräberschänden.

Beim Chatbot haben Sie sowieso alle Fäden in der Hand, wie schwer oder einfach Sie es den Runnern machen möchten. Zusätzlich ist in dem virtuellen Raum, aus dem der Chatbot entspringt, eine Sicherung in Form von Angriffs-IC denkbar – Janus möchte, dass ihn nur gute Decker aufspüren können. Haben die Spieler immer noch zu wenig zu tun, könnte sich die Schweizer Sicherheitsbehörde auf ihre Fährte setzen, wenn sie nach Johannes Schlierer nachforschen, da er in der Schweiz ein gesuchter Matrixverbrecher ist. Wie weit dies ausartet, bleibt jeder Gruppe individuell überlassen. Die Sicherheitsbehörde sollte aber noch vor den Fidschi abgehängt sein.

KEINE PANIK

Das Rätsel um Janus Identität sieht nicht nur schwer aus, es ist es auch. Janus will damit sichergehen, dass nicht der erstbeste Ornithologe, Friedhofsgänger oder Sandmann ihn findet. Kommen die Runner bei der Lösung zu sehr ins Stocken, so kann ihnen von außen her Hilfe durch ihre Kontakte gegeben werden. Optimal wäre es jedoch, wenn sie alles für sich alleine herausfinden und von ihnen nur einige kleinere Anregungen gegeben werden müssen. So könnte Ulrike den Runnern mitteilen, dass ihr Vater Zahlen und Worträtsel sehr gerne mochte, um sie auf die Spur des Rätsels hinter dem Bibelvers Römer 10, 13 zu führen. Dieses Rätsel ist das schwierigste in dem gesamten Puzzle. Haben die Runner diese Hürde genommen, sollte nichts mehr schief gehen.

Für die Bibelzitate empfiehlt es sich, den Spielern eine Bibel in die Hände zu geben. Dabei ist folgendes zu beachten: Einige der hier aufgeführten Bibelzitate haben in unterschiedlichen Bibeln einen anderen Wortlaut. Dies ändert am Inhalt der entsprechenden Stelle meist nichts, außer bei Mt 24, 28: „Wo das Aas ist, da sammeln sich die Adler“ heißt in einigen Bibelübersetzungen: „Wo das Aas ist, da sammeln sich die Geier“. Ob Sie den Runnern erst das andere Zitat zumuten möchten und ein wenig in die Irre laufen lassen oder gleich die in diesem Fall relevante Übersetzung geben, bleibt ihnen überlassen.

Die Verfolgung der Rätselpur auf dem Friedhof und im Chattram lässt sich übrigens für alle Runner interessant gestalten, wenn sie per Monitor oder Trampstecker „mitreisen“.

Wenn die Runner das Rätsel gelöst haben und danach aus eigenem Antrieb auf die Fidschi wollen ist das sehr loblich. Sie sollten aber trotzdem den FBV anrufen lassen und einen Statusbericht verlangen, damit die Runner vor der Reise noch mal mit dem Konzern in Kontakt treten. Sollten die Runner versuchen, mit Markus Leu virtuell Kontakt aufzunehmen, wird keiner ihrer Versuche erfolgreich sein.



SÜDSEEPLÄNKELEIEN

WAS IST LOS CHUMMER?

Nachdem die Runner die Identität von Janus und seinen Aufenthaltsort herausgefunden haben, schickt der FBV sie zur persönlichen Kontaktaufnahme auf die Fidschi-Inseln. Dort treffen sie Janus außerhalb der Arkologie und bewegen ihn zur Zusammenarbeit. Janus wird einer der wichtigsten Informanten für sie und den FBV sein.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Endlich seid ihr wieder in eurer zweiten Heimat, der Besprechungsetage des FBV. Ihr habt, nachdem ihr eure derzeitigen Informationen und euren Statusbericht der Suche nach Janus abgegeben habt, eine zeitlang warten müssen. Scheinbar hat Frau Stüeler-Waffenschmidt keine Zeit für euch und dringlichere Dinge zu erledigen. Nur zwei oder dreimal hat ihr sie auf den Gängen schnell von einem Raum in den anderen gehen sehen, immer gefolgt von einigen Analysten und Finanzexperten. Im FBV wirkt es ein wenig so, als herrsche Aufbruchsstimmung.

Nachdem Ihr euch an den glasierten Keksen und dem Kaffee göttlich getan habt, ist ein Assistent von Frau Waffenschmidt in euren Wartezimmer gekommen und hat euch unterbreitet, dass man euren Auftrag eine dringlichere Priorität eingeräumt hätte. Da man davon ausgehen muss, dass es sich bei Janus um einen erfolgreichen Spion in den Reihen von Proteus handelt, möchte man ihn so schnell es geht auf der Seite des FBV wissen. Zu diesem Zweck möchte man euch auf die Fidschis schicken, um dort Janus zu kontaktieren und ihn für euch und den FBV anzuwerben. Ihr bekommt einen der Privatjets des Bankenvereins für den Flug zur Verfügung. Um die Einreise vor Ort wird sich gekümmert, so dass Equipment kein Problem darstellt. Trotzdem hat man euch gebeten, vorsichtig vorzugehen, damit weder ihr noch Janus von Proteus enttarnt werden. Eine echte Agentenmission also. Oberste Priorität dabei: Kein Risiko eingehen.

ATMOSPHÄRE

Die Runner werden für eine Kontaktaufnahme vom FBV auf die Fidschis geschickt. Es sollte sich daher um ein ruhiges Szenario handeln, bei dem die Runner genug Zeit für Akklimatisierung und Planung auf den Inseln haben. Sie sollen ruhig das Südsee-Flair der Fidschi-Inseln genießen und sich an den paradiesischen Gefilden, in die sie ihre Arbeit verschlagen hat, ergötzen, denn das Wetter ist sonnig, der Himmel und das Wasser blau und klar und der Strand weiß. Vielleicht lässt die Zeit es sogar zu, dass sie sich ein oder zwei Tage entspannen und



tatsächlich Urlaub haben, den Sand und die Wellen genießen oder auf eigene Entdeckungsreise gehen.

HINTER DEN KULISSEN

Der Firmenjet des FBV, der den Runnern zur Verfügung gestellt wird (ein Ares TransSky. Rigger 3.01D, Seite 186), wurde extra ausgewählt, um einen Nonstop-Flug von Frankfurt zur Hauptstadt der Fidschis Suva auf der Insel Viti Levu, der größten der Inselgruppe, zu ermöglichen. Die Runner können an Equipment mitnehmen, was immer sie möchten. Von unhandlichem und sperrigem Gerät, das sie bei der Einreise in Kisten transportieren müssen, wird ihnen aber abgesehen. Auch ist mit der Maschine kein Transport von größeren Autos möglich. Die übrige Ausrüstung der Runner wird aber ohne weitere Rückfragen transportiert und auf den Fidschis durch die Einreisekontrolle gelöst. Die Runner müssen einmal eine ID zeigen, für die man sich nur oberflächlich interessiert (ID-Check der Stufe 2) und bekommen danach ein unbegrenztes Aufenthaltsvisum.

Auf der Insel angekommen und nach der Suche eines geeigneten Wohnortes, stellt sich dann die Frage, wie man an Janus herankommt. Die Arkologie ist für Publikumsverkehr gesperrt. Proteus ist bekannt dafür, dass es Eindringlingen (beinahe) unmöglich ist, in ein Objekt dieser Art hineinzukommen – oder hell wieder heraus.

Dieses Problem hat Janus bedacht. Daher schickte er an Konwacht die Zeilen „Denk immer daran, was für ein gläubiger Katholik ich war und immer sein werde, denn jeden Sonntag werde ich das Haus des Herrn besuchen.“ Janus gab bei der tiefenpsychologischen Erschaffung von Markus Leu diesem den Drang in die Kirche zu gehen. Da sich in der Proteus-Arkologie keine Kirche befindet, nutzt Leu jeden Sonntag, um mit einem Shuttle-Helikopter nach Suva zu fliegen und in der dortigen katholischen Kirche den Gottesdienst zu besuchen. Dies ist die einzige Möglichkeit, ihn außerhalb von Proteus zu kontaktieren. Die Runner müssen sich nur noch einfallen lassen, wie sie Markus Leu unter den Kirchgängern finden.

Haben sie ihn erst einmal erkannt, kommt das nächste Problem auf sie zu. Markus Leu ist ein Konzernmann, hart und zielstrebig und aufs äußerste loyal. Niemals würde er sich mit Leuten wie den Runnern einlassen, die schon von weitem nach Schattenläufern oder anderem Konzern riechen. Die Runner müssen ihn daher so schnell wie möglich zu Johannes Schierer switchen lassen. Die Art hat ihnen Janus mit auf den Weg gegeben (siehe *Das Rätsel um Janus*, S. 82). Wird Markus Leu der Bibelspruch aus Johannes 16, 13 vorgetragen, so wird er sofort zu Johannes Schierer. Dieser wird die Runner zu einem unauffälligeren Ort bitten. In einer Strandbar, bei ein paar kühlen Cocktails, steht er ihnen Rede und Antwort und hört sich an, was sie zu sagen haben. Janus passt es nicht besonders, dass die Runner ihn entdeckt haben, da sie nicht wirklich unabhängig sind, sondern den FBV im Rücken sitzen haben. Da er aber gefunden wurde, sieht er wenig andere Auswahl, als mit ihnen zusammen zu arbeiten. Er ist bereit, alle Informationen, die er schon hat oder bekommt, dem FBV zukommen zu lassen. Allerdings bittet er um ein wenig Bedenkzeit, um sich seiner genaueren Situation klar zu werden. Er verabredet sich mit den Runnern am übernächsten Tag wieder in der Strandbar. Bis dahin möchte er, dass die Runner noch ein paar Sachen beim FBV abklären. Janus will für seine Dienste eine Pauschalsumme von 500.000 Euro für den Anflug und die Garantie, dass der FBV ihm jederzeit Zuflucht gewährt, falls er enttarnt wird. Zusätzlich will er, dass der FBV bei erfolgreicher Zusammenarbeit 5 Mio. Euro an gemeinnützige Vereine spendet.

DAUMENSCHRAUBEN

So wenig die Runner bei diesen Ereignissen zutun haben, so viel können Sie nachträglich einfügen, um die Runner bei der Stange zu halten. Der Flug und die Einreise auf die Fidschis sollten keine weite-

ren Probleme darstellen. Dann kommt es aber auf die Runner und ihre Planungen an. Sollten diese nicht von Anfang an auf die Idee kommen, Janus in einer Kirche zu suchen, können Sie bei Planungen und Ausflügen zur Arkologie die gesamte Palette von Piraten, Crittern bis zur Proteus-Perimetersicherung auffahren. Selbst wenn die Runner auf die Idee mit der Kirche kommen, könnte es sein, dass sie bis Sonntag noch einige Tage Zeit haben. In diesen paar Tagen sind kleinere Randereignisse im Südseeparadies möglich. Wollten Sie immer schon mal ein Kurzzenario am Strandrand oder in einem Surfclub spielen, wäre dann genau der richtige Zeitpunkt.

KEINE PANIK

Am leichtesten kann die eigentliche Kontaktaufnahme schief gehen. Markus Leu wird sich auf keinerlei Argumentationen mit den Runnern einlassen und ihnen auch nicht freiwillig folgen. Sollten sie ihn zu sehr bedrängen ohne ihn switchen zu lassen, wird er den Proteus-Wachdienst alarmieren, der innerhalb weniger Minuten an der Kirche ist. Sollten die Runner Leu bis dahin schon entführt haben, kann es zu einer kleineren Jagd über die Insel kommen. Erst nach dem Switchen wird Johannes Schierer zu einer Zusammenarbeit bereit sein. Dann aber ergibt sich die Frage, wie man ihn wieder freilässt, ohne dass Proteus ihm unangenehme Fragen stellt. Sollten die Runner gar nicht auf die Idee kommen Leu zu Schierer switchen zu lassen, wird er dies in starken Stresssituationen von alleine tun.

Falls die Runner nicht wissen, wie sie sich mit Leu in Kontakt setzen können, müssen sie vorsichtig zu dieser Lösung gelenkt werden. Dazu kann ein Personenprofil von Leu dienen, das der FBV nach dem Statusbericht hat anfertigen lassen und den Runnern auf die Fidschil-Inseln nachschickt.

FALSCHES SPIEL

WAS IST LOS CHUMMER?

Janus trifft die Runner am übernächsten Tag nach Ihrem ersten Zusammenkommen wieder. Der FBV hat den Forderungen von Janus zugestimmt und auch er ist bereit für die Arbeit mit dem Bankenverein. Vorher möchte er aber von den Runnern eine Sonderdienstleistung. Sie sollen Dimitri Voljewski aus dem Weg räumen.

SAG' IHNEN INS GESICHT

Nun sitzt ihr wieder an der Strandbar, die Sonne im Nacken und vor euch auf dem kleinen Tisch ein paar bunte Cocktails mit kleinen Schirmchen und echten Früchten am Glasrand. Die Mittagshitze ist nicht so erdrückend wie befürchtet, denn vom Meer aus weht ein leichter, kühlender Wind herüber. Hinter euch toben sich die Surfer und Sonnenanbeter aus und tragen ihre aufgebesserten Körper zur Schau, während hoch über euch irgendwo ein Hubschrauber landeinwärts knattert. Die nette und leicht bekleidete Frau von der Bar schaut schon die ganze Zeit herüber und lächelt mit betörendem Charme in eure Richtung. Und vor euch, auf der anderen Seite des Tisches, sitzt Janus, Johannes Schierer, in einem leichten Sommeranzug mit Sonnenbrille und von Sonnenschutzmilch glänzender Haut. Er kam schon als Schierer in der Bar an und hat seitdem klargemacht, dass es um Verhandlungen geht und nicht um Urlaub.

Janus nimmt einen tiefen Schluck von seinem „Kiss the Sasquatch“-Cocktail und spricht dann in leicht gedämpfter Stimme zu euch: „Also gut, ich habe es mir reichlich überlegt. Ich bin nicht zum Spaß hier und lasse mehr als die Hälfte meines Lebens diesen Leu in meinem Körper herumtanzen. Wenn eure Auftraggeber mit meinen Bedingungen einverstanden ist, werde ich ihm und euch zuarbeiten. Dabei sollten wir noch ein Konzept erstellen, wie wir in Kontakt treten können. Ansonsten werde ich alle Informationen in kleinen Berichten an jedem Wochenanfang zu eurem Auftraggeber schik-



ken. Ich hoffe, er kann damit was anfangen und unternimmt auch etwas gegen den Konzern." Janus stockt kurz und rührt mit seinem Schirmchen in seinem Glas herum. „Da wäre aber noch eine Kleinigkeit, die ich von euch möchte“ beginnt er dann wieder. „Leu ist derzeit auf einer Position, von wo er einen ganz guten Überblick auf die Datentransfers hat, aber nicht weiter in den Hintergrund schauen kann. Das könnte sich ändern, wenn Ihr seinen Vorgesetzten aus dem Weg räumt, denn dann würde Leu auf seinen Platz rutschen. Der Mann heißt Dmitri Vojewski. Ich möchte nicht, dass Ihr ihn tötet, Ihr würdet eh nicht an ihn herankommen, denn er verlässt die Arkologie so gut wie nie. Ich würde viel lieber etwas über ihn ausgraben und ihn damit durch Leu zu Fall bringen, zumal sich das für Leu wahrscheinlich bezahlt macht. Vielleicht läuft Vojewski ja sogar danach zu euch über. Ich bin mir sicher, dass der Kerl irgendeinen Drek am Stecken hat, er scheint mit einer Forscherin aus der Botanik zusammenzuarbeiten, obwohl es gar kein offizielles Projekt zwischen unseren beiden Fachrichtungen gibt. Der Name der Forscherin ist Dr. Risha Radharamja. Schaut also mal, was Ihr herausbekommt und wenn es etwas illegales gegen Proteus ist, dann besorgt mir die entsprechenden Beweise.“

ATMOSPHERE

Dies ist der Auftakt für den Run auf das geheime Forschungslabor auf den Fidschi-Inseln, das von Vojewski und Radharamja betrieben wird. Da es sich fast nur um Beinarbeit auf unbekanntem Gebiet handelt, sind weiterhin die sozialen Fähigkeiten der Runner gefragt. Zudem können sie immer noch den Charme des Paradieses genießen und das Flair von endlosem Urlaub.

HINTER DEN KULISSEN

Je nachdem wie weit der FBV (und damit der Spielleiter) auf die Forderungen von Janus eingegangen ist, dauern die Verhandlungen mit ihm nicht lange. Nur sein neues Anliegen, das er an die Runner heranträgt, dürfte für Überraschung sorgen. Bei Rückfrage an den Bankverein bekommen sie sofort grünes Licht für diese Operation.

Janus kann den Runnern nicht viel mehr zu den beiden Verdächtigen sagen. Er weiß nur, dass Dr. Radharamja merkwürdig viele Landbesuche auf Viti Levu macht. Dies soll der erste Anhaltspunkt der Runner sein. Janus kann zudem noch ein Bild der Forscherin besorgen. Des Weiteren können die Runner mit Janus ein Grundkonzept für den Datenaustausch zwischen ihm und dem FBV erarbeiten. Dabei fällt auf, dass Janus mehr als nur ein wenig paranoid ist, wenn es darum geht von der Arkologie aus Informationen zu verschicken. Das genauere Feingefühl dieses Konzeptes werden später die Verbindungsmänner des FBV erstellen.

Nachdem Janus die Insel verlassen hat, können die Runner noch etwas entspannen oder aber schon Informationen auf der Insel einholen. Letztendlich erweist sich als einziger Erfolg bringende Maßnahme die Verfolgung von Dr. Radharamja auf ihrem nächsten Inselaufenthalt am nächsten Tag. Sie kommt früh mit dem Shuttleheli-Kopter aus der Arkologie in Suva an, fährt dann auf einem kleinen Umweg zu einem Hubschrauberdienst einer Transportfirma namens Island Hopping und fliegt mit diesem wieder weg. Bleiben die Runner vor Ort, so bekommen sie mit, wie Dr. Radharamja in den frühen Nachmittagsstunden per Hubschrauber zurück zu Island Hopping gelangt. Bei einem Einheimischen kurz Zwischenstopp einlegt, um ein Päckchen abzuholen, und nach einem kurzen Aufenthalt in einem Fischrestaurant zurück zur Arkologie fliegt.

Auf alle Anfragen wird die Transportfirma den Runnern keine Auskunft erteilen und erst in Bedrängnis erklären, dass Dr. Radharamja zum Sammeln von Pflanzenproben nach Ekubu geflogen ist. Der Einheimische, bei dem sie das Päckchen abgeholt hat, wird die Information liefern, dass in dem Päckchen Pflanzenproben von Ekubu sind, die er zweimal im Monat für die Doktorin besorgen soll. Dies sollte die Runner darauf bringen, dass Island Hopping sie evakuiert angelogen hat und der Grund des Fluges reines Alibi ist.

Einfachste Möglichkeit an die Wahrheit bei der Transportfirma zu gelangen ist die gewissenhafte Befragung eines Mitglieds des Personals oder aber eine simple Bestechung. Dann ist zu erfahren, dass Dr. Radharamja in Wirklichkeit zweimal im Monat zu einem Forschungslager auf Kadavu fliegt. Radharamja meldet den Flug jedes Mal per Funk bei dem Lager mit sich immer ändernden Codewörtern an. Man ist sich sicher, dass es in dem Lager Flugabwehrmaßnahmen gibt. Die genaue Lage des Lagers ist bekannt. Es liegt knapp 3 Kilometer von der Nordküste entfernt mitten im Dschungel.

Alle weiteren Spuren sollten zu keinem Ergebnis führen, so dass die Runner letztendlich gezwungen sind, zum Forschungslager vorzudringen. Dafür ist es ratsam, den See- und Landweg zu benutzen. Ein Boot ist einfach zu chartern. Falls keiner die entsprechende Fahrzeugfertigkeit besitzt, kann ein Schiffsführer ebenfalls mit angemietet werden.

DAUMENSCHRAUBEN

Inwieweit sie die Runner bei der Planung des Datenaustausches zwischen Janus und FBV mit einbezieht, bleibt ihnen überlassen. Hier besteht aber eine gute Möglichkeit der Paranoia der Runner freien Lauf zu lassen. Dies kann soweit gehen, dass sie sich selbst in der Bar, in der sie gerade sitzen, beobachtet fühlen und daraus resultierende Missverständnisse können in handfesten Problemen mit Surfern, Barpersonal oder gar den Sicherheitskräften von Suva enden.

Bei der Informationssuche bei der Transportfirma Island Hopping können sie die Ressourcen der Firma aufstocken. Dies ist so weit möglich, dass die Runner statt einer einfachen Bestechung oder Befragung in die Räume der Firma einbrechen müssen und dabei in Konflikt mit einem Wachdienst kommen.

KEINE PANIK

An der Verfolgung von Radharamja kommen die Runner kaum vorbei. Vielstücken sie sich vorher in zuviel unnötiger Beinarbeit auf der



Insel, könnten sie einen entsprechenden Tipp von Janus bekommen. Sollten die Runner nicht daran denken, mit Janus etwas auszumachen, wie sie miteinander in Kontakt treten können, ist das nicht schlimm, Janus wird so etwas auf keinen Fall vergessen.

Radharamja ist zwar leicht paranoid, jedoch ist sie völlig ungeschult und daher wird sie die Runner bei der Verfolgung nur unter außergewöhnlichen Umständen bemerken. Selbst wenn dies der Fall ist, so wird dies keine Auswirkung auf das haben, was im Forschungslager zu finden ist. Radharamja hat nicht genügend Zeit und logistischen Verständnis die Forschungen auf einen anderen Ort zu verlegen.

Kommen die Runner bei Island Hopping nicht weiter, so kann der FBV helfend eingreifen und kurzer Hand die Transportfirma einkaufen – wer weiß wozu man noch mal Hubschrauber auf den Fidschis brauchen kann.

Wenn die Runner auf dem Luftweg zu dem Forschungslager wollen, rät ihnen die Transportfirma dringend davon ab. Sie rechnet nach der Paranoia ihres Fluggastes mit erheblichen Luftverteidigungsmaßnahmen. Außerdem ist der einzige Landeplatz in weiterer Umgebung das Lager selber. Daher ist der Weg von der Küste zum Lager der mit Abstand sinnvollste. Lassen sich die Runner partout nicht davon abbringen per Luft zu reisen, so müssen Sie das folgende Kapitel *Durch den Dschungel* dementsprechend abändern.

DURCH DEN DSCHUNGEL

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner landen vor der Küste von Kadavu und machen sich auf den Weg durch den Dschungel zum Forschungscamp.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das blaue Wasser umspült eure Beine, als ihr den Strand von Kadavu erreicht. Vor euch erhebt sich wie eine grüne Mauer der Dschungel und begrenzt das weiße Band des Sandes zwischen ihm und dem Meer auf wenige Meter. Die gesamte tropische Vegetation scheint sich zu einer dichten Masse zusammengezogen zu haben, und ihr hört aus den Tiefen irgendwo weit vor euch die fremden Geräusche von schreienden Vögeln und anderen Tieren.

ATMOSPÄRE

Dies ist die andere Seite des Paradieses. War es in Suva noch ein kultivierter Südseetraum, verwandelt sich das Flair der Fidschis nun in einen erwachsenen Alptraum aus dichter Pflanzenmasse, schwüler Hitze und wilder Tierwelt.

HINTER DEN KULISSEN

Der Weg von der Küste zum Forschungslager dauert ungefähr zwei Kilometer. Solange brauchen die Runner, um die etwas mehr als drei Kilometer zwischen Strand und ihrem Zielort zurückzulegen. Schuld an diesem langsamen Vorankommen ist die üppige Vegetation, die ihnen den Weg versperrt, sowie die Topographie der Landschaft, die sie an einigen Stellen zu kuzen aber steilen Kletterpartien zwingt. An manchen Stellen ist ein Vorankommen ohne Machete oder Ähnlichem kaum möglich. An anderen Orten ist der Boden sumpfig und unbegleitbar.

Hinzu kommt eine starke Klimaveränderung, wenn die Runner außerhalb der Sichtweite des Strandes sind. In die Tiefe der grünen Masse kann die kühlende Brise des Meeres nicht vordringen und so steigen die Hitze und die Luftfeuchtigkeit beträchtlich. Myriaden von Insekten interessieren sich brennend für das Blut der Runner, und das Gefühl, beobachtet zu werden, drängt sich ihnen bei jedem Schritt mehr und mehr auf.

Tatsächlich sind nicht nur die Insekten des Dschungels an den metamenschlichen Eindringlingen interessiert. Kadavu ist für eine üppige Tier- und Pflanzenwelt bekannt, zu denen die ein oder andere paranormale Spezies gehört.

Magische Wahrnehmungen sind im Dschungel kaum möglich, die Aura des lebenden Grüns überblendet alles zu einem einheitlichen Leuchten. Von Ausflügen in den Astrarum kann nur abgesehen werden, denn den Körper in diesem Leuchten wieder zu finden ist eine echte Herausforderung. Zudem gibt es im Dschungel noch unklassifizierte duale Tiere und Pflanzen, die einem projizierten Magier gefährlich werden können.

Auf ungefähr halbem Weg zum Labor stoßen die Runner auf eine Bande von drei Blutaffen. Diese mit Killermandrills (*Critter*, Seite 34) verwandte, 1,4 m große Affenart nutzt ihre Begierdenspiegelungskraft, um die Beute in ihre Nähe zu locken, damit sie sich dann aus Bäumen auf sie stürzen kann. Sie kommt nur auf den Fidschis und den Nachbarinselgruppen vor.

Blutaffen

K	S	St	C	I	W	E	R
6	4x4	7	–	2/4	4	SZ	4

INIT: 4 + 2W6

Angriffe: 6M

Kräfte: Begierdenspiegelung, Steigerung körperlicher Attribute (Stärke, einmal pro Tag für [Essenz]/W6 Kampfrunden), Gesteigerte Reaktion, Gesteigerte Sinne (Geruch), Farbanpassung

DAUMENSCHRAUBEN

Neben der Anpassung der Blutaffenbande auf die Stärke der Runner, können Sie noch weitere Begegnungen mit Flora und Fauna im Dschungel einbauen. Dabei ist der Phantasie wenig Grenzen gesetzt. Von den normalen Wesenheiten wie giftigen Fröschen und Pflanzen über *Critter* aus dem *Critterhandbuch* bis hin zu selbst erfundenen Dschungelschrecken und Aura angreifende Pflanzen können die Runner auf alles stoßen – das Ökosystem der Fidschis ist nach dem Erwachen noch nicht bis zur letzten Spezies erkundet worden. Dabei kann es anreizend sein, die Runner in unmittelbarer Nähe zum Forschungslager mit einem Fressfeind zu konfrontieren. Dies sollte die Angegriffenen zu einem möglichst lautlosen Kampf zwingen.

KEINE PANIK

Die Orientierung im Dschungel ist dank GPS-System um einiges erleichtert, nichts desto trotz sollte unter den Runnern ein wildnis-erfahrener Führer ausgewählt werden. Zu leicht besteht die Gefahr, dass man trotzdem im Kreis läuft. Die Runner sollten ansonsten nach etwaigen Kämpfen ihre Wunden gut pflegen, denn es gibt im Dschungel Fliegen, die liebend gerne ihre Eier in solche Körperregionen hineinlegen.

DAS FORSCHUNGSLAGER

WAS IST LOS CHUMMER?

Nachdem die Runner das Forschungslager erreicht haben, können sie nun mit der Planung und anschließenden Durchführung ihres Runs beginnen. Da eine heimliche Infiltration auf Grund der geringen Größe des Lagers kaum möglich sein dürfte, wird dieses Szenario mit einer offenen Konfrontation zwischen den Runnern und den Sicherheitskräften innerhalb des Lagers enden. Bei gelungener Operation finden sie die Daten, die Janus als Beweise gegen Voljewski dienen können.

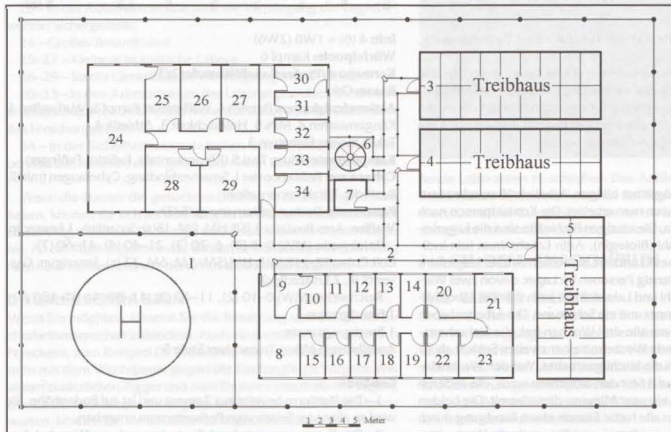


SAG'S IHNEN INS GESICHT

Endlich habt ihr das Lager erreicht und was ihr seht gefällt euch gar nicht. Die Anlage vor euch ist mit einem Perimeterzaun umgeben, der offensichtlich unter Strom steht. Die Anlage ist komplett mit Büschen und Lianen des Dschungels überwachen, so dass man kaum die Häuser richtig sehen kann. Insgesamt sind drei Treibhäuser und zwei größere Gebäudetrakte zu sehen. Letztere wirken wie überdimensionierte Wohncontainer. Die einzige wirklich freie Fläche ist der Hubschrauberlandeplatz. Eine Zufahrt oder ein Tor existieren nicht. Auf einem der Gebäude ist eine große Satellitenschüssel zu sehen, daneben etwas, das wie ein Raketenwerfer aussieht.

ATMOSPÄRE

Die Runner werden von außerhalb des Komplexes kaum etwas herauszubekommen, daher bleibt ihnen nichts anderes übrig, als einzudringen.



dringen. Egal ob sie dabei lange planen oder einfach losschlagen, eine Konfrontation mit den Bewohnern wird unausweichlich sein. Es handelt sich also um das typische Einbruchsszenario, das die Runner zumindest in urbaner Umgebung schon einige Male mitgemacht haben sollten.

HINTER DEN KULISSEN

Das Forschungslager (siehe Plan)

Der Komplex, den Voljewski und Radharamja mitten im Dschungel aufgebaut haben, dient der Forschung an einem Projekt über die Anpassung von Dschungelpflanzen auf toxische Umgebung. Dabei setzt man vor allem auf genetische Veränderungen und versucht, die Pflanzen Abwehrkräfte gegen veränderte Umweltbedingungen anzuzüchten. Die Forschungen sind zwar nicht weltbewegend, aber die Methode ist neuartig und durchaus vielversprechend.

Bei der Planung der Forschungsstation gab es ein Hauptkriterium für die beiden Verschwörer: Kostengünstig. So wurde an einigen Dingen erheblich gespart oder improvisiert. Daher treffen die Runner nicht auf eine herkömmliche Gebäudesicherung, wie sie sie ansonsten kennen.

Innerhalb der Forschungsanlage gibt es kein Computernetz und auch keine Matrixüberwachung. Sämtliche elektronischen Einrichtungen sind autark. Decker werden daran wenig Freude haben. Es gibt nur einen Computer, der einen Matrixzugang über Satelliten hat. Dazu dient die Satellitenschüssel auf dem Wohnkomplex. Der daneben angebrachte Raketenwerfer ist nichts weiter als ein Kasten mit ein paar großen Mündungsöffnungen darin. Diese Attrappe dient der reinen Abschreckung.

Das Forschungslager ist nur über die Helikopterplattform zu betreten und zu verlassen, sämtliche Versorgung und der Personalaustausch finden per Luft statt. Die Helikopterplattform ist die einzige freie Stelle innerhalb des Areals. Die Gänge zwischen den Gebäuden sind mit Maschendraht überdacht und zusammen mit allen Gebäuden, außer den Treibhäusern, komplett überwachen. Dadurch können sich die Wachritter im gesamten Gelände innerhalb des Außenzauns und außerhalb der Gänge, der Gebäude und der Helikopterplattform frei bewegen. Somit hat man die gesamte Perimeterabsicherung gespart. Wenn die Runner das Lager erreichen ist die Hubschrauberplattform leer. Der nächste Helikopter kommt erst in ein paar Tagen.

SICHERHEIT

Perimeterzaun

Der Außenzaun des Forschungslagers ist sieben Meter hoch. Er steht unter Niederspannung, denn er soll hauptsächlich die Wachritter innerhalb der Umzäunung halten und ungewünschten Besuch der Fauna des Dschungels draußern.

Wände, Fenster,

Türen

Die Wände der beiden Hauptgebäude bestehen aus dickem und isoliertem Blech und haben eine Barrierestufe von 6. Die Fenster sind ebenfalls isoliert und weisen eine Barrierestufe von 3 auf. Dieselbe Barrierestufe haben die Glaswände und Dächer der drei Treibhäuser. Alle Türen sind mit Magschlössern (Stufe 4) versehen. Es besteht eine Anweisung, dass alle Türen verschlossen zu halten sind. Passende Magschlösserkarten haben aber alle Bewohner des Forschungslagers. Weitere Informationen zum Überwinden von Magschlössern sind im *Shadowrun-Grundregelwerk (3.01D)* auf Seite 225 nachzulesen.

Sicherheitskameras

Der Standort der Sicherheitskameras ist im Plan eingezeichnet. Sie bieten alles andere als einen kompletten Überblick über das Lager. Ihre Bilder laufen in der Sicherheitszentrale des Lagers zusammen.

Magische Sicherheit

Da auch mit erwachten Spezies experimentiert wird und es im Dschungel astrale Bewohner gibt, liegen auf den beiden Gebäuden und allen drei Treibhäusern Hüter der Stufe 6. Der Sicherheitsschamane und seine Geister können die Hüter ungehindert durchqueren. Es gibt keine astralen Patrouillen.

Wachritter

Überall auf dem Gelände zwischen Perimeterzaun und Inneren Gebäuden bzw. Gängen ist das Gehege von fünf Gomatlas, doggen-großen erwachten Chamäleons (*Critter*, S. 32) bewacht.

Gomatl

K	S	St	C	I	W	E	R
6	3x1	6	-	2/6	3	6Z	3

INIT: 3 + 3W6

Angriffe: 6M

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruch, Rundumsicht), Farbanpassung, Immunität (Gifte)

Anmerkungen: Ein Gomatl kann mit seiner Zunge angreifen und dabei 6L Betäubungsschaden verursachen. Mit einer Freien Handlung kann er mit der Zunge gepackte Gegenstände oder Lebewesen in seinen Mund ziehen. Mit einer vergleichenden Stärkeprobe kann man die Umklammerung des Gomatla brechen.

Personal

Das Personal ist aus möglichst billigen Arbeitskräften rekrutiert. Keiner weiß genau, für wen man arbeitet. Die Kontaktperson nach außen ist Dr. Radharmja. Die einzigen Fachkräfte sind die Lagerleiterin Dr. Laura Nakanishi (Biologin), Arijin Lakshminan (ein Indischer Spezialist für Genetik) und die Sicherheitskräfte. Insgesamt befinden sich einundzwanzig Personen im Lager, davon zwei Wartungstechniker, Nakanishi und Lakshminan, zehn weitere Labormitarbeiter, sechs Wachmänner und ein Schamane. Die Arbeiter haben in einem Rotationssystem alle drei Wochen frei, die Sicherheitsmänner wechseln sich jede Woche mit einer zweiten Schicht ab. Es wird tagsüber bis spät in die Nacht gearbeitet. Von den Wachmännern sind immer zwei auf 8 Stunden-Schichten wach, die anderen vier aber innerhalb von ein paar Minuten dienstbereit. Die beiden Wachhabenden machen alle halbe Stunde einen Rundgang durch das gesamte Gelände. Jeden Tag einmal füttern sie die Wachritter in der Umzäunung. Der Schamane ist zu ganz unterschiedlichen Zeiten wach.

Bei einem Angriff werden nur die Wacheute und der Schamane erbitterten Widerstand leisten. Es handelt sich um ein eingespieltes Team, das in ständiger Funkverbindung ist und weiß, was es tut. Von den übrigen Angestellten gibt es höchstens ein paar Wagemutige, die auf die Runner mit Hieb- und Stosswaffen losgehen würden. Ihre Werte sollen hier nicht angegeben werden.

Schamane des Sicherheitsteams (Affenschamane)

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	6	4	5	5	6	6	7	5

INIT: 5 + 1W6, Astrale INIT: 26 + 1W6

Würfelpools: Astral 1, Astralkampf 8, Kampf 8, Zauberei 6

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/2

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 4, Waffenloser Kampf 4, Heimlichkeit 4, Athletik 5, Taktik kleiner Einheiten 3, Hexerei 6, Beschören 5, Wurfaffen 4

Kampfkünste: Capoeira 4 (Bodenkampf, Fußtritt)

Totem (Affe): +2 Würfel auf Manipulationszauber, +2 Würfel für Geister des Menschen, -1 Würfel auf Kampfzauber

Zauber: Behalten 4, Nova 5, Feinde Entdecken 4, Keule 6, Physische Tarnung 6, Zauberringer 5, Geckgong 4, Rauchwolke 5, Panzer 3, gesteilte Reflexe 1 (Stufe 3)

Metamagie (Initiationsgrad 1): Abschirmung

Panzerung: Tarnanzug (5/3)

Waffen: Colt Manhunter [SP, HM, 9M, 16(s), 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (7), 41-60 (9)

Ausrüstung: Mikro-Transceiver Stufe 5, Blendgranate, Zauberspeicher gest. Reflexe 1

Wachmann des Sicherheitsteams

K	S	St	C	I	W	E	M	R
8	5	6	2	3	4	3,3	-	4 (6)

INIT: 4 (6) + 1W6 (2W6)

Würfelpools: Kampf 6

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/3

Rasse: Ork

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 4, Waffenloser Kampf 5, Wurfaffen 4, Klängenaffen 4, MP's 5, Heimlichkeit 3, Athletik 4, Taktik kleiner Einheiten 3

Kampfkünste: Muay Thai 5 (Körperkontakt, Fußtritt, Fußfeger)

Cyberware: Reflexbooster 1, Smartverbindung, Cyberaugen (mit IR, Restlicht, Blitzkompensation)

Panzerung: Dschungeltarnung (5/3)

Waffen: Ares Predator 2 [SP, HM, 9M, 15(s), Smartlink, 1 Ersatzclip]

Reichweite (MW) 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Colt Cobra TZ-1 18 [MP, HM/SM/AM, 6M, 32 (s), Smartgun, Gasventil III, 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

1 Blendgranate

1 Brechgranate

Ausrüstung: Mikro-Transceiver Stufe 5

Gebäude

1 – Die Plattform besteht aus Zement und ist auf Bodenhöhe. Sie wird an allen vier Seiten vom Perimeterzaun umgeben.

2 – Das Gangsystem ist ebenfalls ein zementierter Weg, bei dem überwucherter Maschendraht Seitenwände und Decke bilden. Es wirkt daher wie eine grüne Höhle, über die man manchmal eines der Gomatlas klettern hören kann.

3-5 – In allen drei Treibhäusern werden Pflanzen unter toxischen Bedingungen gezüchtet, um ihre Widerstandskraft zu testen. Daher hängen an allen Eingängen Schutzoveralls und Gasmasken. Betritt man eines der Treibhäuser ohne Atemmaske, muss man sich aufgrund der künstlich stark verschmutzten Luft pro Runde gegen einen 4L-Betäubungsschaden wehren. Zusätzlich sind alle Mindestwürfe um 1 erschwert. In den Treibhäusern herrscht eine magische Hintergrundstrahlung von 2.

6 – Wassertank des Lagers

7 – Generatorhaus

8 – In dem Vorraum zum Wohntrakt steht eine Telefoneinheit, die mit der Satellitenschüssel verbunden ist, und eine abgeschaltete Newsfax-Maschine.

9, 10 – Quartier und Büro von Dr. Nakanishi

11-14 – Quartiere der zwölf Labormitarbeiter in Viererzimmern

15 – Quartier von Lakshminan

16 – Quartier der beiden Wartungstechniker

17, 18 – Quartiere der sechs Wachmänner in Dreierzimmern



19 – Quartier des Schamanen
 20 – Nasszellen und Toiletten
 21 – Aufenthaltsraum
 22 – Im Büroraum und Quartier von Dr. Radharamja finden sich im Computerbelastende Dateien, in denen die ordnungslebende Proteus-Botanikerin sämtliche Daten über ihr geheimes Projekt mit Voljewski aufbewahrt. Geldquellen, verschleierte Kanäle und von Voljewski ausgeführte Informationstransfers zwischen Proteus-Akologien mit Bezug auf relevante Themen sind von ihr sichergestellt und gesammelt worden. Dies sind die Dateien, auf die Janus wartet. Der Computer hat ein Passwort, das aber mit einer gelungenen Computer(6)-Probe umgangen werden kann. Die Tür zu diesem Raum ist mit einem eigenen Magschloss(6) gesichert und verstärkt (Barrierenstufe 8). Gelingt es nicht, das Magschloss zu überwinden, so empfiehlt es sich, durch die Wand zu gehen, die eine geringere Barrierenstufe aufweist (siehe Sicherheit).

23 – In der Automatenküche wird die Verpflegung der Lagerbewohner sichergestellt.

24 – Großes Botaniklabor

25–27 – Kleinere biologische Labore

28–29 – Sterile Genetiklabore mit vorgelagerter Schleuse

20–33 – In den Arbeitsräumen der Laborangestellten finden sich in unterschiedlichen Computern und auf Optochips die Daten über das Forschungsprojekt.

34 – In der Sicherheitszentrale halten sich die beiden Wachhabenden auf, wenn sie nicht gerade auf einem ihrer Rundgänge sind.

Wenn die Runner die gesuchten Dateien in Raum 22 gefunden haben, können sie sich auf den Weg zu ihrem Boot machen. Dabei ist der Weg durch den Dschungel zurück nicht leichter als zum Lager hin. An der Küste angekommen, können sie sich auf den diekten Weg nach Suva machen und von dort Janus die Beweise zuspielen.

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn Sie möchten, können Sie die Besatzung und Stärke der Sicherheitsmannschaft aufstocken. Auch ein zweiter Magier unter den Forschern, zum Beispiel Dr. Nakanishi, wäre denkbar, der zusammen mit dem Wachdienst gegen die Eindringlinge vorgeht. Mit einem zusätzlichen Rigger und zwei Drohnen innerhalb des Lagers, die auf dem Helikopterlandeplatz in Stellboxen auf ihren Einsatz warten, können Sie die Situation zusätzlich verschärfen.

Haben die Runner die gesuchten Dateien gefunden, kann der Wachdienst mittlerweile Verstärkung aus der nächsten Ortschaft auf Kadavu per Funk gerufen haben. Trifft dieser ein, kommt es zu einer dramatischen Hetzjagd der Runner durch den Dschungel zurück zum Strand. Auf offenem Meer ist dann eine Luftverfolgung des Bootes der Runner per Helikopter mit Gewehrscützen an Bord denkbar.

KEINE PANIK

Für den Einbruch in das Lager ist es förderlich, sich einige Zeit im Dschungel zu verstecken und das Gelände auszuspiionieren. Die Runner sollten aber relativ schnell mitbekommen, dass durch den dichten Dschungel, der auch auf dem Areal vorherrscht, kaum etwas zu sehen ist. Lange Planungen laufen daher fast zwangsläufig immer wieder auf die direkte Konfrontation mit den Lagerbewohnern hinaus.

Falls die Runner doch per Luft gekommen sind, werden sie direkt nach der Landung auf der Helikopterplattform von den Wachmännern mit angelegten Waffen erwartet und haben dadurch die Zeit bis zur Konfrontation verkürzt.

Sollten die Runner tatsächlich Probleme mit dem Einbruch in das Lager haben, nützt ihnen die Panik der Angestellten für ihre Zwecke. Auch wenn die Wachmänner harte Burschen sind, sind Profis genug nicht auf Runner mit Gelsen oder durch panisch umherlau-



fende Laboranten zu schießen. Das Auffinden der Dateien sollte kein Problem darstellen. Kommen die Runner nicht durch den Passwortschutz des Computers, wäre es ein Leichtes die ganze Speicherplatte auszubauen und mitzunehmen.

NACH DEM SHADOWRUN

WIE GEHT ES WEITER?

Sobald die Runner ihre Arbeit auf Suva beendet und die Daten aus dem Forschungslager an Janus übermittelt haben, werden sie vom FBV nach Frankfurt zurückgeleitet. Die Daten enthalten übrigens neben den Verweisen auf die beiden Verschwörer noch Forschungsinformationen zu genmanipulierten Pflanzen in toxischer Umgebung – falls die Runner sie kopieren, können sie sie vielleicht für einen kleinen Bonus weiterverkaufen.

Der Kontakt zu Janus wird vom FBV fest etabliert, und man erhofft sich in den nächsten Tagen eine Meldung von Schlierer, wenn er den Posten von Voljewski eingenommen hat. Diese Meldung kommt schneller als erwartet. Voljewski ist für den FBV nicht mehr zu gebrauchen, da er bei einem tragischen Matrixunfall an seinem Arbeitsplatz verstorben ist – Proteus hat das Problem über den kurzen Dienstweg gelöst. Ab nun verfügen der FBV und die Runner über einen perfekten Spion bei Proteus, der auf seiner neuen Position tiefe Einblicke hinter die Fassade erhalten wird. Doch vor allem werden die Runner noch während ihres Rückfluges von den Fidschis umgeleitet – zum Puppenspieler (S. 93).

VERGABE VON KARMA

Vergeben Sie Karma entsprechend den Regeln auf S. 244, SR3.0 ID. Verteilen Sie zusätzlich Karma gemäß den untenstehenden Kriterien:

Die Runner haben überlebt	1 Punkt
Die Runner haben das Rätsel um Janus gelöst	1–2 Punkte
Die Runner haben Janus erfolgreich auf den Fidschis kontaktiert	1 Punkt
Die Runner haben die Daten aus dem Forschungscamp geholt	1 Punkt



BEINARBEIT

DIE FIDSCHI-INSELN

Angemessene Kontakte: Decker, Reporter, Medienkontakte (MW3)

Erfolge	Informationen
0	Keine Ahnung wo die liegen, ich hab nicht aufgeräumt.
1-2	Die Fidschi liegen in der Südsee und sind ein eigenes Land.
3-4	Da es als Urlaubsort dient. Ist es weitgehend unabhängig geblieben, toller Sandstrand und wenig Verschmutzung. 60 % der Einwohner sind Inder.
5+	Auf den Inseln sind keine Unruhen, dafür aber auch wenig Sicherheitskräfte. Man sollte aber aufpassen, wenn man die Städte verlässt. Die Natur der Inseln ist erwacht und wild.

Die Proteus-Arkologie auf den Fidschi

Angemessene Kontakte: Decker, Reporter, Konzernexperte (MW6)

Erfolge	Informationen
0	Ach, die sind da auch?
1-2	Ja, da gibt es eine.
3-4	Ist ein großer Betonklötz auf einer der südlichen Inseln. Angeblich machen die da hauptsächlich botanische Forschungen.
5+	Die Arkologie liegt auf Tootya und ist halb unter Wasser. Ihr Hauptschwerpunkt ist Botanik, aber so genau kann man das bei Proteus nie sicher festmachen. Genau wie alle anderen Arkologien des Konzerns gilt sie als extrem sicher.

DARSTELLER

JANUS, JOHANNES SCHIERER, MARKUS LEU

Janus wurde als Johannes Schierer in Lausanne am 23. April 2028 geboren. Nach vorzeitigem erfolgreichen Schulausschluss begann er, sich als Decker zu versuchen, und wurde auf diesem Gebiet unter dem Namen „Aar“ bekannt. Parallel zu seinem Studium steigerten sich seine Leidenschaft für illegale Matrixoperationen und seine ideologische Grundstimmung gegen die großen Konzerne so sehr, dass er bald zu fast terroristischen Handlungen überging. Dabei erhielt er sich jedoch immer einen ethischen Grundkodex und persönliche Moralvorstellungen. Bei einem Matrixrun gegen Proteus im Jahre 2053 gelang es Konzerndeckern von Proteus, Schierers Aufenthaltsort zu sondieren, und sie schlugen zurück. Schierer entwich im letzten Augenblick. Jedoch wurden seine Eltern Opfer des gezielten und rücksichtslosen Eingreifens des Einsatzteams.

Später lernte Schierer Sandmann kennen, der in seiner Ideologie und seinem Schicksal so viel gemeinsam mit ihm hatte. Zusammen mit ihm schmiedeten sie den Plan, Janus zu erschaffen, für den Schierer bereit war, einen Teil seiner selbst aufzugeben.

Bis zu Sandmanns Tod im Jahre 2058 gelang es so, Proteus zu infiltrieren, jedoch war Janus noch nicht weit genug in der Hierarchie vorangekommen, um offen gegen den Konzern vorzugehen.

Der mittlerweile 35 Jahre alte, schlanke und blonde Janus besteht aus zwei Menschen, von denen Johannes Schierer der Mann im Hintergrund ist. Er kennt Markus Leu, weiß um alle Geheimnisse und ist immer noch ein brillanter Decker. Schierer zeichnet sich durch

eine religiöse Ader, einen fast übermenschlich starken Willen und einen trockenen Humor aus. Durch sein Schicksal ist eine Veränderung seines früher fröhlichen Charakters hinzugekommen.

Markus Leu dagegen ist ganz Konzernmann. Er ist ein Halbfisch, programmiert darauf Erfolg zu haben, weiter zu kommen und ganz im Konzern aufzugehen. Leu ist charakterstark, ehrgeizig und von einem oberflächlichen Charme, der nur selten seinen Eifer überdeckt. Seine zudem herausragenden Matrixkenntnisse haben ihn schnell auf der Karriereleiter aufsteigen lassen. Er weiß nichts von Johannes Schierer, der im Hintergrund lauert und der immer wieder hervor kommt, wenn Leu einen bestimmten Bibelspruch liest oder hört, den Schierer in regelmäßigen Abständen an sich selber schickt, um die Informationen von Leu zu ernten. Er wurde bei seiner Erschaffung darauf programmiert, genaue Aufzeichnungen über seine Arbeit zu machen und Tagebuch zu führen, damit Schierer an Leus Informationen gelangen kann. Zudem ist er regelmäßiger Kirchgänger.

SANDMANN

Sandmann war einer der besten Schattenläufer der ADL, bis ihn im Jahre 2058 Proteus erwischt und eliminierte. Er war schon immer daran interessiert gegen die großen Konzerne zu wirken, die gegen die Metamenschheit arbeiteten. Als bei einem Run gegen Proteus seine Ehefrau, ebenfalls Schattenläuferin, in Afrika gefangen genommen wurde und dem Projekt Genera zum Opfer fiel, zielte Sandmanns ganzes Bestreben nur noch gegen Proteus.

Sandmanns Tochter wurde dabei von ihrem Vater über seine Aktivitäten im Unklaren gelassen. Erst nach seinem Tod erfuhr sie, warum ihre Mutter so früh starb, warum ihr Vater sterben musste und wer für alles verantwortlich war.

ULRIKE KÖHLER, SANDMANNS TOCHTER

Ulrike ist ein junges und fröhliches Mädchen mit lockigen braunen Haaren und warmen braunen Augen. Man könnte sie für einen ganz normalen Teenager halten, wenn nicht manchmal ihr Blick eine Härte und Abgeklärtheit bekommen würde, die einem Angst macht.

Ulrike wurde am 16. Januar 2050 geboren und wusste bis zu ihrem achten Lebensjahr nicht, wer sie wirklich ist. Ihr Name war eine von ihrem Vater eingerichtete Scheinidentität, und sie lebte glücklich und zufrieden in einem Internat in Franken. Als sie die Wahrheit erfuhr, war sie geschockt, zumal sie nun beide Elternteile verloren hatte. Die Vollwaise blieb am Internat und in ihrer Scheinidentität, denn ihr Vater hatte im Falle seines Todes sehr gut für sie vorgesorgt.

Ulrike ist mittlerweile am Internat Wiesengrund in Bamberg. Sie ist die einzige dort, die die Wahrheit um sich kennt und auch sie weiß nicht alles. Ihren wahren Familiennamen zum Beispiel hat sie nie erfahren, nur die Vornamen ihrer Eltern. Sie ist sehr aufgeweckt und intelligent und befähigt ihr schlummernd, wie in ihrem Vater vorher, der Wunsch nach Rache an dem Konzern, der ihr ihre Eltern geraubt hat.

DIMITRI VOLJEWSKI UND DR. RISHA RADHARAMJA

Dimitri Voljewski soll hier nicht weiter erwähnt werden, da die Runner zu keinem Zeitpunkt mit ihm in Kontakt kommen. Details, nach denen die Spieler fragen, können vom Spielleiter in den Maßstäben dieses Runs frei kreiert werden.

Dr. Radharamja ist eine krankhaft ehrgeizige Inderin, klein und von fast zerlicher Statur. Sie ist 36 Jahre alt und sieht den einzigen Weg ihrer Karriere entscheidend voranzutreiben darin, das geheime Projekt mit Voljewski durchzuführen. Da sie sehr wohl weiß, was ihr blüht, wenn Proteus davon Wind bekommt, ist sie paranoid und in allem sehr vorsichtig. Ist sie nicht gerade in Suva oder im Forschungslager, verbringt sie ihre Zeit in der Arkologie im Bereich botanische Genforschung als Unterabteilungsleiterin.

PUPPENSPIELER



VOR DEM SHADOWRUN

Nachdem sich der Konflikt zwischen Proteus und dem Bankenverein auch im Hintergrund weiter zuspitzt, scheint eine offene Konfrontation in naher Zukunft unvermeidlich. CEO Waffenschmidt hat alle Hände voll zu tun, Vorbereitungen für diese Zukunft zu treffen und neue Allianzen zu schmieden. Sie ist angesichts der drohenden, unvermeidlichen direkten Konfrontation mit dem Erzgegner Proteus jedoch gewillt, größere Risiken einzugehen als bisher: Die Runner werden zum größten Seehafen der Welt, dem niederländischen Europort (ehemals Rotterdam) geschickt, und sollen dort während der Eröffnungszereemonie der neuen Proteus-Verwaltungsgebäude ein Vorstandsmitglied des Konzerns extrahieren. Die Runner geraten auf der Flucht in Schwierigkeiten, als sich der gesundheitliche Zustand ihrer „Fracht“ auf unerklärliche Weise lebensbedrohend verschlechtert. Die einzige Chance, Ihren Auftrag zu erfüllen, ist, Ihr Opfer am Leben zu halten, und das erfordert fachmännische medizinische Hilfe. Ein Hospital in den Außenbezirken des Europort wird zum Schauplatz gleich mehrerer Kämpfe um Leben und Tod, als die Runner Ihre Fracht, die operierenden Ärzte und ihr eigenes Leben vor den Agenten Proteus' verteidigen.

HINTERGRUND

Die Informationen von Janus sind momentan die einzigen Hinweise, denen es sich nach Meinung des Bankenvereins lohnt, nachzugehen. Trotz der ungeschriebenen Gesetze der Konzernwelt, Aufsichtsräte, Vorstände und Konzernleitung nicht zu Zielen von Schattenoperationen zu deklarieren, werden die Runner von Frau Waffenschmidt beauftragt, ein Mitglied der Proteus-Führungsetage zu entführen und nach Frankfurt zu bringen. Zu diesem Zweck werden sie auf dem Rückweg von den Fidschls



In den Europort umgeleitet, wo In der kommenden Woche die Feierlichkeiten rund um die Eröffnung des neuen Proteus-Bürokomplexes stattfinden werden, deren Ehrengast Caisten Hunold. Mitglied des Proteus-Konzernvorstands, sein wird. Die Charaktere erhalten die entsprechenden Ausweise und Lizenzen, die für den Zugang zu den verschiedenen Empfangen, Bällen, Besichtigungen und Pressekonferenzen erforderlich sind, sowie einen genauen Zeitplan der Aktivitäten an denen Hunold teilnehmen wird. Sie haben zwei Tage Zeit, alle Vorkehrungen zu treffen und einen geeigneten Zeitpunkt für die Entführung zu wählen, bevor die offiziellen Feiern beginnen.

Im Europort angekommen sind die Runner gezwungen sich unerkannt unter die Reichen und Mächtigen der vereinigten Niederlande (VNL) und der europäischen Konzernwelt zu mischen. Trotz der hohen Sicherheitsvorkehrungen und Präsenz der internationalen Presse bieten sich den Runnern verschiedene Gelegenheiten, ihren Auftrag ohne große Probleme und Gegenwehr durchzuführen. Als die Runner jedoch ihr Ziel erreicht haben, müssen sie feststellen, dass Proteus einige Asse im Ärmel hat, um den Schattenläufern das Leben schwer zu machen. Von den Leibwächtern Hunolds und Konzerntruppen der Proteus AG gejagt, flüchtet das Runnerteam durch die Hafenschluchten und Wasserstraßen des Euroports. Von ihren Verfolgern In die Enge getrieben, erhalten sie unerwartete Hilfe durch plötzlich auftauchende Ares Marcotechnology-Truppen, die sich auf die Seite der Runnerschlagen. Die Nachwirkungen der Entführungsschlagen jedoch große Weilen durch den gesamten Europort, so dass der Bankenverein die Runner anweist, vor Ort nach Möglichkeiten zu suchen, den Plex unentdeckt zu verlassen und nach Frankfurt zurück zu kehren.

Kurz darauf vereilt die nächste Überraschung die Pläne der Runner: Ihre wertvolle „Fracht“ wird Opfer unerklärlicher Anfälle, die schnell lebensbedrohliche Ausmaße annehmen. Unwissend, dass es sich bei diesen Attacken um einen von der Proteus AG implantierter Sicherungsmechanismus handelt, bleibt den Runnern nichts anderes übrig, als ihren Auftraggeber über die neuerliche Situation zu informieren. Sie erhalten den Befehl, Hunold um jeden Preis am Leben zu erhalten und Im Notfall sogar fachmännische medizinische Hilfe aufzusuchen. Auf dem Weg zu dem Treffpunkt mit einer Gruppe Schmuggler, die ihnen eine Passage hinaus aus dem Europort ermöglichen kann, zwingt sie der kritische Gesundheitszustand Hunolds zur Umkehr. Ihre Odyssee führt sie zu einem nahe gelegenen Krankenhaus am Rande der Innenstadt. Dort „überzeugen“ die Runner die Ärzte, den mittlerweile bewusstlosen Hunold sofort zu untersuchen. Trotz modernster Technik und allen fachmännischen Versuchen, Hunold am Leben zu erhalten, tötet der eingebaute Sicherungsmechanismus den Proteus-Exec. Jedoch bemerken die Ärzte In Hunolds Körper ungewöhnliche kybernetische Implantate, und fangen auf Befehl der Runner an, diese genauer zu untersuchen. Mittlerweile haben jedoch auch die Verfolger zu den Schattenläufern aufgeschlossen, und so entbrennt ein dramatischer Kampf in den Gängen des Krankenhauses. Im buchstäblich letzten Moment bemerken die Ärzte einen weiteren Sicherungsmechanismus, eine geschickt verborgene Cortextombe, an deren Display die letzten verbleibenden Sekunden ablaufen. Die Ärzte flüchten aus dem OP, der kurz darauf durch die Detonation der Bombe zerstört wird. Die Runner gelangen an einen Datenchip, der die Aufzeichnungen der Ärzte über Hunold enthält, und nutzen die allgemeine Verwirrung und die Explosion zur Flucht. In Frankfurt angekommen erwartet sie eine ungeduldige und unzufriedene Monika Stieler-Waffenschmidt, die sich nur widerwillig mit den erbrachten Informationen zufrieden gibt.

PLANÄNDERUNG

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner werden kurzerhand In die Vereinigten Niederlande, genauer gesagt zum Europort, dem ehemaligen Rotterdam, umgeleitet, wo ein neuer Auftrag auf sie wartet. Am Flughafen werden sie von Malk Greevers, einem FBV-Kontaktmann, empfangen, der sie In das weitere Vorgehen einweist.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr habt euch gerade an die klimatisierte Atmosphäre sowie die Massagiefunktion eurer ergonomisch geformten Sitze gewöhnt und die prall gefüllte Minibar angetestet, als die Stimme des Piloten die gemütliche Atmosphäre Im Flugzeug unterbricht: „Verehrte Passagiere, Ich habe den Befehl, ein dringendes Gespräch aus Frankfurt für Sie durchzustellen. Bitte begeben Sie sich In die Kommunikationslounge.“

Das Licht In der Lounge Ist gedimmt und Trid-Beamer werfen eine etwa anderthalb Meter große Projektion des Bankenverein-Logos an die den luxuriösen Sesseln gegenüberliegende Bordinnenwand. Kurz darauf erscheint das Gesicht Monika Stieler-Waffenschmidts, Ihre harten Gesichtszüge sind durch die Transparenz der Übertragung welcher gezeichnet, als Ihres kennt. „Guten Tag, Ich bin erfreut, Sie wohnauf zu sehen. Dies mindert erheblich die zusätzlich erforderlichen Bemühungen, die durch eine kurzfristige Änderung unserer Pläne notwendig geworden sind. Ihr Pilot hat soeben den Befehl erhalten, Kurs In Richtung der Vereinigten Niederlande, genauer gesagt Europort, zu nehmen. Dort werden Sie für uns ein Mitglied des Proteus-Konzernvorstandes entführen und nach Frankfurt bringen. Die Feierlichkeiten, die die Eröffnung eines neuen Proteus-Bürokomplexes begleiten, begünstigen dieses Unternehmen. Ihnen werden die erforderlichen Ausweise und Lizenzen am Flughafen übergeben, zusammen mit der erforderlichen Ausrüstung sowie ...“ sie taxiert eure knallbunten Hawailhemden und Shorts, angemessene Kleidung. Alle weiteren Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Dossier, das Ihnen In diesem Moment übermittelt wird. Das Dossier wurde mit Hilfe unseres neuen gemeinsamen Freundes erstellt. Es scheint, als trüge Ihre Arbeit Früchte. Der erste Informationsaustausch war sehr Aufschlussreich. Bisher gingen wir davon aus, dass letztendlich der Konzernvorstand der Proteus AG den Kopf der Verschwörung darstellt. Janus' Informationszufolge sind selbst die Vorstandsmitglieder nur – wenn auch mit hinreichend Befugnissen ausgestattete – Handlanger, um den Konzern zu leiten. Dahinter steht mit großer Wahrscheinlichkeit eine weitere Gruppe, die an den Fäden zieht und die Richtung für die Proteus AG vorgibt. Letztendlich sind die Mitglieder dieser Gruppe unser Ziel, aber nur über ihre Verbindung zum Konzern – den Vorstand – kommen wir an sie heran. Daher brauchen wir Hunold. Ich vertraue auch dieses Mal auf Ihre Fähigkeiten, die Sie bisher so beeindruckend unter Beweis gestellt haben.“

Mit diesen Worten verblasst das Gesicht eurer Auftraggeberin und wird wieder durch das wohlbekannte Konzernlogo ersetzt. Missmutig wendet Ihr euch den übermittelten Dateien zu und verflucht die „geltenden Arbeitszeiten“ eurer Branche.

ATMOSPÄRE

Die Charaktere haben gerade begonnen, den ihnen gebotenen Luxus an Bord des FBV-Konzernjets zu genießen und die Ereignisse auf den Pdschis zu verdauen. Mitten In diese entspannte Situation platzt



ROTTERDAM EUROPORT

Europort, der größte Frachthafen der Welt, ist der ganze Stolz der Vereinigten Niederlande. Zynische Stimmen behaupten dagegen, der Europort sei die letzte Hoffnung für ein Land, das sich erst in den letzten Jahren von den „Geburtswehen“ der sechsten Welt erholt hat. Unterstützt von verschiedenen europäischen Regierungen und zu einem Großteil finanziert durch die Großkonzerne wurde der Europort auf den Überresten des ehemaligen Rotterdam erbaut und wuchs schnell zum größten Frachthafen der Welt. Der Plex ist mit seinen knapp zwei Millionen Einwohnern das Tor zu Europa und der Knotenpunkt der europäischen Wirtschaft. Neben Megakonzerne wie Saeder-Krupp, Aztechnology oder Wuxing besitzen viele AA-Konzerne eine Niederlassung in der Stadt, die durch den EARC (European Administrative Ruling Council, „Europort Verwaltungsrat“) kontrolliert wird. Trotz – oder gerade wegen – der hohen Konzernpräsenz hat der Europort auch seine Schatten(seiten). Die schiere Größe der Hafenanlagen und das unübersichtliche, in vielen Gegenden noch immer verwüstete und vergiftete Gelände begünstigen die Operationen einer Vielzahl von Schmugglerbanden oder Verbrechersyndikaten. Innerhalb der Konzern- und Hafendistrikte sind ausschließlich Patrouillen durch EARC-Polizeikräfte zugelassen, konzerneligen Wachen und Soldaten ist es nicht gestattet, außerhalb der extritorialen Gebiete zu patrouillieren. Daher ist Europort auch Anlaufpunkt fähiger Schattenläufer, die auch hier die schmutzige Arbeit die Konzerne oder der als „von den Konzernen gekauft“ angesehene niederländische Regierung erledigen. Mehr über die Vereinigten Niederlande sowie den Europort finden Sie im Quellenbuch *Europa in den Schatten*.

Waffenschmidts Anruf und sollte die Laune der Runner um einiges dämpfen. Der Befehlston und die schnelle Abwicklung der Formalitäten tun ihr übriges, diese Stimmung zu verstärken, ebenso wie die freundliche Stimme des Piloten, der sie kurz darauf über die voraussichtliche Ankunftszeit und die regnerischen 15° Celsius im Europort informiert. Miserables Wetter und verstärkte Sicherheitsvorkehrungen durch die Vielzahl an vertretenen Konzernberühmtheiten lassen alle schnell die „Urlaubsatmosphäre“ der Fidschis vergessen. Der Europort ist ein typischer, chaotischer, überfüllter Sprawl, bei dem noch erschwerend hinzukommt, dass die umliegenden Regionen – sofern sie sich noch über dem Meeresspiegel befinden – noch verschmutzter sind als die Stadt selbst. Konzerne regieren mit eiserner Hand, denn die Bevölkerung als auch die Regierung sind auf die Arbeitsplätze und Staatseinnahmen angewiesen.

HINTER DEN KULISSEN

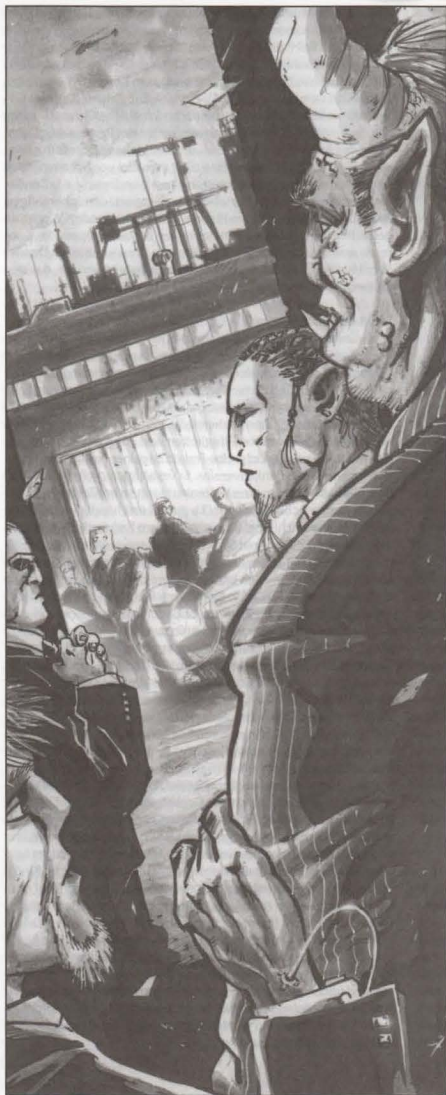
Die Runner bekommen kaum Zeit, sich von den Strapazen des vergangenen Auftrags zu erholen: Zwar sind die Informationen von Janus von unschätzbarem Wert für den Bankenverein, jedoch bringen sie erst nach eingehender Auswertung und weiteren Prüfungen den erwarteten Nutzen. In der Zwischenzeit aber ist der Bankenverein gezwungen zu handeln, da sich die Fronten weiter verhärtet haben und der FBV keine Zeit zu verlieren hat. Die einzig momentan verwertbare Information von Janus ist der Hinweis auf Unregelmäßigkeiten und ungewöhnliche Vorkommnisse um die Mitglieder des Proteus-Konzernvorstandes, die scheinbar von einer höheren In-

stanz ihre Befehle bekommen. Neben plötzlichen und unerklärlichen Wechseln in der Führungsspitze der AGIn der Vergangenheit lassen auch die Hintergrundinformationen über die einzelnen Mitglieder darauf schließen, dass nicht alles so ist, wie es den Anschein nach Außen hat. Nähere Informationen zum Konzernvorstand befinden sich unter *Darsteller* auf Seite 103. Entschlossen, dieses Geheimnis zu lüften, befiehlt Waffenschmidt die Entführung Carsten Hunolds, Mitglied des Konzernvorstandes der Proteus AG. Dabei bricht der Bankenverein auch das umgeschriebene Gesetz der Konzerne, Führungspersönlichkeiten nicht zum Ziel von Schattenläufen zu erklären und begibt sich damit an einen Wendepunkt des Konfliktes. Der Flieger der Runner wird zum Europort, dem ehemaligen Rotterdam, umgeleitet, wo Hunold in der kommenden Woche an den Eröffnungsfeierlichkeiten des neuen Bürokomplexes des Konzerns anwesend sein wird. Mit Hilfe von Janus konnte ein Dossier über Hunold und dessen Terminkalender erstellt werden, das den Runnern übermittelt wird.

Die Ankunft der Runner

Malik Greevins, ein Kontaktmann des FBV, nimmt die Gruppe am Flughafen in Empfang und setzt sich mit ihnen zwecks Planung der nächsten Schritte in eine der unzähligen Coffeebars entlang der Shoppingmeile des Flughafens. Dort bekommen sie von ihm auch alle erforderlichen Ausweise, ebenso die Lizenzen für ihre Waffen und andere Ausrüstung. Greevins kennt die Namen der Runner und weiß zudem auch, wer welche Fähigkeiten und „Begabungen“ hat. Er beantwortet ihnen jedoch keine Fragen zu seiner Person oder Funktion innerhalb des Bankenvereins. Er verhält sich professionell und übergibt den Runnern eine Visitenkarte mit seiner Telekom-Nummer, unter der er erreichbar ist. Zu guter Letzt hängt er den Runnern die Wagenschlüssel für einen auf dem Parkdeck abgestellten unauffälligen Volkswagen Superkombi III sowie Magnetkarten für ein billiges Apartment in der Nähe der Dockanlagen aus. Greevins weist die Runner an, sich bei ihm zu melden, wenn sie spezielle Einladungen oder Ausweise für die verschiedenen Eröffnungsfeiern brauchen, und gibt ihnen zu bedenken, dass ihnen bis zum Beginn der Eröffnungsfeierlichkeiten zwei Tage bleiben, um eine geeignete Gelegenheit zur Durchführung ihres Auftrages zu finden. Greevins weist die Runner zudem an, sich direkt bei ihm zu melden, wenn sie Hunold in ihre Gewalt gebracht haben. Er kann ihnen unter die Arme greifen, falls unvorhergesehene Ereignisse die Planung der Runner zunichte machen oder eine kurzfristige Änderung erfordern. Nachdem er die Gruppe verlässt, können sich die Runner noch ein wenig umsehen, oder direkt das Parkdeck aufsuchen und zu ihrem Unterschlupffahren.

Der Apartmentkomplex befindet sich in der Nähe der Hafenanlagen und wird hauptsächlich von Dockarbeitern bewohnt. Ein Großteil der Apartments steht leer, was den Charakteren während ihres Aufenthalts ermöglicht, ungesehen das Gebäude zu betreten und auch wieder zu verlassen. Neben einer Handvoll schmutziger Bars in den umliegenden Straßen gibt es nicht viel Abwechslung für die Bewohner des Stadtteils, so dass neben Schichtarbeitern auf dem Weg zur Arbeit oder zurück wenig Verkehr auf den Straßen herrscht. Das Apartment der Runner ist nicht sehr geräumig und bietet kaum Platz für mehr als vier Personen, davon abgesehen ist die Etage jedoch unbewohnt und es fällt nicht weiter auf, sollten die Runner ein weiteres Apartment in „Beschlagnahme“. Die Magnetschlösser sind leicht zu umgehen und es ist kaum zu erwarten, dass der Komplex ab nächster Woche komplett ausgebucht sein wird. Das Team kann sich nun ein wenig im Europort umsehen und das Auftragsgebiet unter die Lupe nehmen.



DAUMENSCHRAUBEN

In dieser Szene geht es eher darum, den Runnem die gute Stimmung nach dem letzten erfolgreichen Auftrag zu versauen, als ihnen richtig die Hölle heiß zu machen. Sollten Sie dennoch der Meinung sein, die Spielercharaktere sollten entsprechend empfangen werden, können Sie eine Schlägerei zwischen einer Gruppe Touristen an den Gepäckbändern am Flughafenterminal einstreuen, oder eine übereifrige EARC-Patrouille, die die Gruppe genau unter die Lupe nimmt. Münische Dockarbeiter können den Charakteren einen Strich durch die Planung machen, den „Tourists“ klarmachen, dass sie unerwünscht sind und sie im schlimmsten Fall an die örtlichen Behörden verpflefen.

KEINE PANIK

Abgesehen von der schlechten Laune der Charaktere sollte in dieser Szene nicht viel schlief gehen. Sollten die Spieler dennoch ihr Ziel aus den Augen verlieren oder auf eigene Faust versuchen, sich im Europort zurecht zu finden, können Sie sie durch einen Anruf von Greevens schnell wieder zurückpflefen.

BESUCHEN SIE EUROPORT ...

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner gehen ans Werk und kundschaften in den folgenden zwei Tagen die Örtlichkeiten aus, an denen Hunold anwesend sein wird. Nach Auswahl eines geeigneten Ortes besorgt Greevens ihnen die notwendigen Pässe und Einladungen. Die Entföhrung verläuft aufgrund der vorausschauenden Planung reibungslos, aber das dicke Ende kommt noch ...

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Nicht nur die Architektur lässt euch wissen, dass ihr nun den Konzerndistrikt des Europort betreten habt, auch die Menschen und wenigen Metas auf den Straßen spiegeln die herablassende, kaltschnäuzige Konzernhaltung wieder, die ihr schon so oft am eigenen Leib erfahren habt. Nach den dreckigen Hafenanlagen, dem Gestank nach Diesel und Industrieabfällen sowie dem Lärm, der von den Docks zu eurem Apartment hinüber schallt, bietet sich euch jetzt ein völlig anderes Bild. Die Straßen sind sauber und durchgehend beleuchtet und auf den Mittelstreifen ist sogar die eine oder andere gepflegte Grünfläche zu finden. Kein Squatter, der Passanten um ein paar Euro anbettelt, kein BTL-Junkie, der apathisch die Straße entlang taumelt. Ja selbst die Luft scheint besser zu werden. Nur die vielen EARC-Patrouillen lassen erkennen, mit welchen Mitteln die Fassade des sauberen, ordentlichen Sprawis aufrechterhalten wird. Es liegt eine angespannte Atmosphäre in der Luft, die trotz dem geschäftigen Treiben auf den Straßen spürbar ist.

Wenn die Runner Hunold beschatten, lesen Sie Ihnen folgenden Abschnitt vor:

Bei der Vielzahl der Limousinen, Leibwächter und EARC-Wachmänner ist es schwer den Überblick zu behalten: Aus jeder Limousine steigen zunächst die Bodyguards, unauffällig gekleidete Typen mit Sonnenbrille oder verspiegelten Cyberaugen, Knopf im Ohr und ausgebeulten Jacketts. Die Konzernexecs sehen für euch ohnehin alle gleich aus,



allein die Sekretärinnen sind schon mal einen genaueren Blick wert. Dal Endlich fährt ein antrazifarbener Phaeton vor, auf dessen Kennzeichen deutlich das Proteus-Konzernlogo zu erkennen ist. Die Befahreröffnung öffnet sich und heraus steigt: der Mensch. Euch fällt kein anderer Begriff für diesen Mann ein, er entspricht dem Prototyp des Homo Sapiens Sapiens. Knapp ein neunzig groß, eine sportliche, durchtrainierte Erscheinung, exakt kontrollierte Bewegungen und ein glattes, makelloso Gesicht. Seine Kleidung ist angemessen dezent, aber ihr wettet dass unter dem teuren, ebenfalls antrazifarbenen Anzug mindestens eine Schicht Panzerung liegt, wahrscheinlich mehrere.

Euch verschlägt es für einen Moment den Atem, als aus dem hinteren Teil des Wagens das perfekte Ebenbild des Befahrers steigt, dieselbe Größe, dieselbe Figur, dieselben Gesichtszüge. Neben ihrer offensichtlichen Funktion als Leibwächter sind sie das perfekte Augenschild für einen Konzern wie Proteus, lebende Beispiele für die grenzenlosen Möglichkeiten der modernen Genetik. Die beiden nehmen ihre abgesprochenen Positionen ein und stellen sich links und rechts vor der Passagiertür auf. Einen Augenblick später tritt euer Ziel, Hunold, aus dem Wagen und wird von seinen beiden Bodyguards in die Mitte genommen. Selbst Hunolds stilvolles jugendlich-dynamisches Äußeres lenkt nicht von seinen beiden Begleitern ab, deren perfekt koordinierte und harmonisierende Bewegungen etwas Majestätisches wie Gefährliches an sich haben. Welches Geheimnis auch immer Hunold umgibt, Proteus ist sich dessen sehr wohl bewusst und weiß es zu beschützen.

Nachdem die Runner Hunold entführt haben und mit ihm flüchten, lesen Sie ihnen folgenden Abschnitt vor:

Mit Hunold im Gepäck bleib ich um die nächste Ecke und sehe ein paar hundert Meter vor euch einen Trupp Konzerngardisten, die die Gegend absuchen. Ihr stutzt beim Anblick der Proteusembleme an den Uniformen der Soldaten, nach euren Informationen sind Einsätze von Konzerntruppen außerhalb exterritorialen Gebiet untersagt. Ihr wollt Euch gerade unbemerkt zurückziehen, als ihr den Ausruf eines der Gardisten hört, der euch entdeckt hat. Noch während ihr eure Waffen zieht, suchen eure Augen nach einer Möglichkeit zur Flucht, aber mit Hunold im Schlepptau werdet ihr den heranstürmenden Gardisten kaum entkommen. Eine knapp über euren Köpfen einschlagende Kugelsalve zieht eure Aufmerksamkeit wieder auf eure Gegner. Es scheint, als müsse die Flucht warten.

ATMOSPHERE

Arm und reich, auch verdienender Kon-Exec oder unterbezahlter Dockarbeiter. In kaum einem anderen Sprawl ist die Kluft zwischen denen, die Befehle erteilen und denen, die sie ausführen, so offensichtlich wie im Europort. Der Verwaltungs- und Konzerndistrikt grenzt sich durch vielerlei offensichtliche, aber auch eine Menge subtiler Unterschiede vom dreieckigen Rest des Sprawls ab. Durch den begrenzt verfügbaren Raum wirkt die gesamte Architektur des Plexes beengend und dicht gedrängt. Die vielen Straßenkontrollen und Patrouillen lassen sie aber eher die allgemeine Unruhe spüren, als dass sie ihnen ein Gefühl der Sicherheit vermitteln. Diese Unruhe ist natürlich am deutlichsten während der Empfänge, Tagungen und anderer offizieller Anlässe zu spüren, da dort die verantwortlichen Organisatoren unter enormem Druck stehen.

HINTER DEN KULISSEN

Diese Szene ist in zwei kleinere Abschnitte unterteilt, von denen der erste die Erkundung des Europort und Vorbereitung der Entführung behandelt. Der zweite dreht sich um den eigentlichen Auftrag, das Kidnapping Hunolds. Den Runnern steht bei geschicktem und über-

legtem Vorgehen ausreichend Zeit zur Verfügung, um die Operation zu planen und vorzubereiten.

Generelle Vorbereitungen

Anhand der im Kapitel *Handouts* auf Seite 104 enthaltenen Übersicht der Eröffnungsfeierlichkeiten, an denen Hunold teilnehmen wird, können die Runner die beste Möglichkeit zur Durchführung des Auftrags im Vorfeld abwägen. Bei den meisten Feierlichkeiten sind hochrangige Persönlichkeiten anderer im Europort vertretender Konzerne unter den Gästen, ebenso wie Politiker der VNL und Journalisten. Einfallsreiche Spieler können sich den enormen Organisationsapparat zu Nutze machen und für unübersichtliche Gästelisten, falsche Ausweise oder unerklärliche Verschiebungen der Zeitpläne sorgen, wenn sie falsche Informationen an den richtigen Orten streuen. Anstatt im Geheimen zu operieren können sie versuchen, an Presseausweise zu kommen, oder als Leibwächter für einen der Politiker engagiert zu werden, nachdem die ursprünglich geplanten Schutzkräfte „ausgesundheitlichen Gründen“ ausgefallen sind. Falls notwendig, kann Greevens sie außerdem mit einigen nützlichen Hinweisen und Tipps versorgen, zusätzlich zu seinen Kontakten, um an Einladungen, Passierscheine und Pässe für ziemlich jede der Veranstaltungen zu gelangen. Die Chance, Hunold außerhalb seiner öffentlichen Auftritte zu entführen, ist außerordentlich gering, er hält sich in einer schwer bewachten Konzernsiedlung auf, die dem Schutz der EARC-Truppen untersteht.

Im Folgenden werden dem Spielleiter einige Vorschläge an die Hand gegeben, um die Vorbereitung und Gestaltung der Szene zu unterstützen und den Spielern die Wahl des Schauplatzes der Entführung weitestgehend zu überlassen.

Eröffnung der „Proteus AG-Niederlassung Europort“

Die offensichtliche, wenn auch gefährlichste Möglichkeit der Runner, Hunold in ihre Gewalt zu bekommen, besteht bei der eigentlichen Eröffnung des neuen Bürokomplexes der Proteus AG. Dabei ist zu beachten, dass sich die Runner auf Konzerngebiet begeben und Wachttruppen der AG für die Sicherheit der prominenten Gäste, der Mitarbeiter und des gesamten Areals zuständig sind. Die Vorkommnisse der jüngsten Vergangenheit sind auch bis in den Europort vorgedrungen und bereiten dem Chef der Sicherheit im Hinblick auf die bevorstehende Woche schlaflose Nächte. Hunolds feierliche Eröffnungsrede und das Durchtrennen des obligatorischen roten Bandes bilden den Auftakt zu den Feierlichkeiten, begleitet von weiteren Ansprachen durch städtische Politiker und eine offizielle Pressekonferenz. Als krönender Abschluss steht ein Galaempfang im innerstädtischen Ballhaus auf dem Programm.

Da dieses Ereignis die Hauptattraktion dieser Woche darstellt, ist die Liste der geladenen Gäste entsprechend lang und die Sicherheitsvorkehrungen außerordentlich hoch. Trotzdem kann Greevens den Runnern Zutritt verschaffen, eine Handvoll weitere Namen fallen auf der seltenen Gästeliste nicht weiter auf. Der neu erbaute Bürokomplex besteht aus einer Reihe im Karree angeordneten, etwa jeweils 40-stöckigen Gebäude. Der Komplex bedeutet für den Konzern das, was die Berliner Arkologie in den ADL darstellt: ein Gesicht für die Massen. Nach fortwährenden Gerüchten um illegale Abfallentsorgung in das noch immer stark verschmutzte Inland oder Meldungen über genetische Experimente an Meeresbewohnern der verseuchten Nordsee blieb Proteus nichts anderes übrig, als den Schritt in die Öffentlichkeit auch hier in den VNL zu wagen. Die Europort-Niederlassung dient offiziell zur Koordination und Verwaltung der Konzerninternen Logistik im BeNeLux- und französischen Raum, inoffiziell aber sollen hier einige Fäden der „angezapften“ Konzerne zusammenlaufen, um für die Proteus AG bestimmte

PROTEUS AG-NIEDERLASSUNG EUROPORT SICHERHEITSTAFEL

Die für einen Decker interessante Paydata und Kontrollknoten befinden sich im nicht-öffentlichen Teil des Matrixsystems. Zugang ist nur über das Proteus-Satellitennetzwerk zu bekommen.

Proteus Satelliten-PLTG

Sicherheitscode: Rot-10/15/15/13/13/14

Aktivierungsschwelle	Ereignis
2	Sonde-5
4	Binder-5
6	Passiver Alarm, Killer-6
8	Blaster-6
10	Aktiver Alarm, Blaster-8

Proteus Europort-PLTG

Sicherheitscode: Orange-5/10/10/9/12/10

Aktivierungsschwelle	Ereignis
3	Sonde-4
7	Binder-5
10	Passiver Alarm, Blaster-5
12	Ripper-7
15	gleichwertiger Sicherheitsdecker
18	Aktiver Alarm, Blaster-8

Ressourcen, so früh wie möglich abgreifen und umleiten zu können. Zusätzlich ist es möglich, ein wachsames Auge auf die Konkurrenz sowie potentielle „Neubeteiligungen“ ins Visier zu nehmen.

Geschäftliche Pflichttermine

Ereignisse der Konzernwelt wie diese werden gerne genutzt, um zukunftsweisende Neuerungen, mutige Großprojekte, Kollaborationen oder Joint Ventures bekannt zu geben und die Werbetrommel zu rühren. Dies gilt auch für die Proteus AG, trotz deren Geheimniskrämerei. Neben Pflichtterminen wie Pressekonferenzen und Tagungen ist Hunold von der Rotterdamer Erasmus-Universität eingeladen worden, um als Ehrengast die Neuzugänge des Fachbereiches Wirtschaft zu begrüßen. Neben anderen Konzernen fungiert neuerdings auch die Proteus AG als Geldgeber für die renommierte Universität. Zwar wird die Sicherheit bei solchen öffentlichen Auftritten groß geschrieben, allerdings werden die zuständigen Sicherheitskräfte aus Publicity-Gründen angewiesen, im Hintergrund zu bleiben, was wiederum den Auftrag der Runner erleichtern könnte. Unübersichtliche Menschantrauben und dichtes Gedränge sowie der große Abstand zu Hunold erschweren die Aufgaben der Leibwächter und nicht jeder Tagungsraum oder Konferenzsaal besitzt eine lückenlose Kameraüberwachung durch einen Rigger.

Kulturelle Pflichttermine

Neben den geschäftlichen Anlässen wird die Eröffnung der Proteus-Gebäude von weiteren Terminen begleitet, die rein kultureller Natur sind und ausschließlich Publicity-Zwecke besitzen. Darunter fallen z.B. Stadtrundfahrten, Betriebsrundgänge und Werks- oder wie in diesem Fall – Werftbesichtigungen. Gerade die Besichtigungen fremder Konzerneinrichtungen bieten eine gute Gelegenheit für die Runner, ihr Vorhaben durchzuführen. Hunolds Leibwächter werden mit Argusaugen beobachtet und ihre Pflichten in jeder nur denkbaren Situation behindert. Die Runner könnten die Chance nutzen, um schnell und ohne große Gegenwehr ihre Zielperson zu erreichen und in ihre Gewalt zu bringen. Andere kulturelle Termine wie Stadt-

rundfahrten auf einem eigens für diese Zwecke gecharterten Boot bieten ebenso günstige Gelegenheiten und ermöglichen den Runnern ein größtmögliches Überraschungsmoment. Greevens kann ihnen in diesen Fällen allerdings nur die notwendigen Einladungen und Pässe besorgen, auf fremdem Territorium sind die Runner dann auf sich allein gestellt.

Neben den hier aufgeführten Vorschlägen gibt es natürlich noch eine ganze Reihe anderer Möglichkeiten und Situationen, Hunold zu entführen. Seine Ankunft im Europort, oder auch seine Abreise sind ebenso geeignet wie ein Hinterhalten den Straßen des Sprawls, wenn Hunold sich auf dem Weg zu einer der Veranstaltungen befindet. Bei der Gestaltung der Schauplätze ist die jeweilige Stimmung und Atmosphäre ebenso im Auge zu behalten wie die Sicherheitsvorkehrungen: Die althierwüdische Erasmus-Universität wird kaum einen ähnlichen Sicherheitsstandard besitzen, wie z.B. die Produktionsstätten der Aztechnology-Tochter *Heineken Liquors*. Diese Unterschiede sollten sich in den Werten und der Ausrüstung der Wachleute widerspiegeln. Für die Auswahl der Spielwerte für Kon- und Sicherheitsleute befinden sich eine Vielzahl verwendbarer NSC-Profile in diesem Buch oder in anderen FanPro-Publikationen wie der Shadowrun-Kampagne *Fressen oder gefressen werden* oder der Abenteuerausammlung *Der Schweif des Kometen*.

Die Entführung

Da der Bankenverein Hunold lebendig übergeben bekommen will, sollten die Charaktere Vorsicht walten lassen, um das Leben ihres Opfers nicht zu gefährden. Hunold wird sich dennoch mit aller Kraft wehren und bei der nächstmöglichen Gelegenheit versuchen zu fliehen. Er lässt sich nicht durch die Runner bedrohen oder einschüchtern und realisiert schnell, dass er lebend gebraucht wird. Chemische oder magische Betäubung sind die einzigen Möglichkeiten, Hunold ruhig zu stellen. Die Flucht der Runner verläuft anders als geplant. Je nach Verlauf der Entführung haben Hunolds Leibwächter oder das vor Ort anwesende Wachpersonal per Funk ihre Vorgesetzten informiert. Unterstützende Truppen sind auf dem Weg und angesichts der Tatsache, dass mit der Entführung des Vorstandsmitgliedes eines der wichtigsten ungeschriebenen Gesetze der Konzernwelt gebrochen wurde, gibt es auch für die Proteus AG kein Halten mehr: Das strikte Verbot, Kon- und Sicherheitspersonal außerhalb exterritorialen Gebiet einzusetzen, wird ignoriert und konzernelgene Truppen setzen sich in Bewegung um die Verfolgung aufzunehmen. Sollten Hunolds Leibwächter noch am Leben sein, werden sie die Verfolgung anführen. Beide besitzen identische Fähigkeiten und Ausrüstung gemäß untenstehendem NSC-Profil.

Sturmtruppe „Seeschlange“

Der Proteus-Konzernvorstand wird durch Soldaten des Sturmtrupps Seeschlange bewacht, einer Sonderabteilung der Proteus-Nordseearmee. Die Leibwächter Hunolds sind Mitglieder dieser Elitetruppe.

Leibwächter

K	S	St	C	I	W	E	M	R
6 (9)	5 (8)	5 (9)	3	4	5	4,11	—	6

INIT: 6 + 1W6 (3W6)

Pools: Kampfb

Karmapool/Professionalitätsrate: 3/4

Rasse: Mensch

Aktive Fertigkeiten: Blotech (Erste Hilfe) 2 (4), Motorschiffe 3, Etikette (Konzern) 2 (4), Pistolen 5, Maschinenpistolen 6, Sturmgewehre 5, Taktiken kleiner Einheiten 4, Waffenloser Kampf 6, Wurfaffen (Granaten) 4 (6), Klängenaffen (Messer) 6 (7)



Martial Arts: Raufen 6 (Fußtritt, Mörderischer Schlag, Voller Angriff)

Wesensfertigkeiten: Proteus AG 3, Militärische Einheiten 5, Militärprozeduren 4, Personenschutz 5

Cyberware (beta): Datenbuchse, Funk St. 5, Transducer, Cyberaugen (elektr. Zielvergrößerung 3, IR, Restlicht, Blitzkompensation), Dermalverkleidung 2, Smartlink II

Bloware (alle kultiviert): Muskelverstärkung 4, Muskelstraffung 3, Schadenskompensator (Stufe 5), Synapsenbeschleuniger 2

Waffen:

Savalette Guardian [SP, HM/SM/9M, RS 1, 30 (c), Smart-II, 2 Ersatzstreifen]

Reichweite (TN): 0-10 (2), 11-40 (3), 41-60 (4), 61-80 (7)

Ingram Smartgun [MP, HM/SM/AM, 7M RS 3, 32 (s), Smart-II, 2 Ersatzstreifen]

Reichweite (TN): 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

3 IPE Granaten (Offensiv) [15S]

Überlebensmesser [11L]

Panzerung(6/3): Vashoon Island Actioneer Line (mit Jacke) (4/2) plus Formangepasste Körperpanzerung (Fullbody) (4/1)

Ausrüstung: Handgelenktelefon

Die Flucht

Auf Ihrer Flucht vor den Kon-Soldaten und den ermittelnden EARC-Truppen werden die Runner von den Soldaten der Proteus AG bemerkt und in ein Feuergefecht verwickelt. Dies sollte zu einem für die Runner ungünstigen Zeitpunkt passieren, dennoch sollte es den Ihnen möglich sein, ihren Verfolgern zumindest kurzfristig zu entkommen. Als mögliche Fluchtwege kommen die unzähligen Kanäle, Grachten und anderen Wasserstraßen in Frage. Es wird seitens der Autoren empfohlen, an dieser Stelle eine spannende Verfolgungsjagd zwischen den Runnern und den Proteussoldaten auf einem stark befahrenen Kanal zu gestalten. Neben den Kugelsalven und Zaubern, denen es auszuweichen gilt, bieten den Weg versperrende Frachtkähne, Bojen, und die unübersichtlichen Verläufe der Grachten selbst neue Herausforderungen für die Runner. Nach und nach sollten die Charaktere mitbekommen, dass ihnen systematisch der Weg abgeschnitten wird. Zu diesem Zwecke setzt Proteus alle zur Verfügung stehenden Mittel ein: Schnellboote, Hubschrauber, Überwachungs- und Kampfdrohnen sowie beschworene Naturgeister oder Elementare, die ihre Geisterkräfte auf die Entführer anwenden.

Falls sich unter den Spielercharakteren ein Rigger befindet, kann die Verfolgungsjagd mittels der Regeln aus dem Quellenbuch *Rigger 3.01D* ausgespielt werden. Den Proteustruppen stehen eine Reihe von Kawasaki Gendarmerie Patrouillenbooten (Profil: GMC Riverne (Pol.), *Rigger 3.01D*, S. 174) sowie kleinere Schnellboote wie die Yamatetsu Shadowcat (Profil: Samuval) *Criscraft Otter, Rigger 3.01D*, S. 174) zur Verfügung. Den Runnern sollten schnelle Scooter oder ein Blohm & Voss Seneschal (Profil: Zernya-Poltava Swordsman, *Rigger 3.01D*, S. 175) zugespielt werden, sollten sie sich nicht schon im Vorfeld der Entführung ein Boot beschafft haben.

Der Spielleiter sollte die Schlinge um die Gruppe nach und nach zuziehen. Falls die Runner es schaffen, zu ihrem Versteck nahe den Docks zu gelangen, stellen sie fest, dass dort ein Trupp der EARC-Gardisten das Gebäude untersucht. Auch bei anderen – scheinbar sicheren – Zufluchtsorten, stellen sich ihnen weitere Gegner in den Weg, entweder Proteustruppen, die ihnen den Weg abschnitten, oder weitere EARC-Gardisten, die auf Verdacht hin das Gelände absichern. Langsam aber sicher wird die Gruppe in eine scheinbar ausweglose Situation gedrängt: Wenn die Charaktere dann von al-

len Seiten eingekesselt sind und ihnen die Kugeln um die Ohren pfeifen, sollte die Überleitung zur nächsten Szene erfolgen. In der die Kavallerie eintrifft.

DAUMENSCHRAUBEN

In dieser Szene gibt es viele Möglichkeiten, einen Gang höher zu schalten und den Charakteren das Leben schwerer zu machen, als es ohnehin schon ist. Die einfachste Möglichkeit wäre hier, die Spielwerte der NSCs oder die Anzahl der Gegner zu erhöhen. Elektronische Sicherheitsvorkehrungen, von Sicherheitstriggern gesteuerte Drohnen oder Sentry-Kanonen und mächtige magische Sicherheit sind weitere Optionen. Die Beschaffung eines Fluchtfahrzeugs kann sich zu einem weiteren Hindernis entwickeln, wenn sich die ursprünglichen Besitzer als schwer bewaffnete Schmuggler entpuppen, die nicht gewillt sind, ihr Boot ohne einen Kampf aufzugeben.

KEINE PANIK

Diese Szene stellt hohe Anforderungen an den Spielleiter wie die Spieler. Die Ausarbeitung der Szene erfordert eine gute Vorbereitung um den Spielern das Gefühl zu geben, frei planen zu können. Auch die aufregende Flucht bedarf genauer Planung, bei der Vielzahl von Gegnern und anderen Hindernissen kann man schnell den Überblick verlieren. Machen Sie sich im Vorfeld des Abenteuers einige Notizen zu dem von Ihnen vorgesehenen Ablauf der Szene. Erwarten Sie allerdings nicht, dass sich die Spieler auch strikt an Ihre Planung halten. Ihre Notizen sollen nur helfen, das Spiel schnell wieder auf den richtigen Weg zu bringen, falls die Spieler Sie mit besonders ausgefallenen Ideen überraschen. Dader in diesem Buch verfügbare Platz nicht für zusätzliche Bodenpläne oder Karten ausreicht, sollten Sie sich zur Vorbereitung auf der offiziellen Shadowrun-Sekte im Internet nach brauchbaren Plänen umsehen und anderweitig nach Karten von Rotterdam suchen und auf Basis dieser den Europort ausgestalten.

... UND GENIESSEN SIE IHREN AUFENTHALT

WAS IST LOS, CHUMMER?

In letzter Sekunde trifft die rettende Kavallerie ein und verhilft den Runnern zur Flucht. Doch schon kurz darauf haben sie mit dem nächsten Problem zu kämpfen: Hunold wird von unerklärlichen Krämpfen und epileptischen Anfällen geschüttelt, die seinen Gesundheitszustand rapide verschlechtern lassen. Die Runner müssen sich etwas einfallen lassen, um ihre Fracht lebendig nach Frankfurt zu bringen.

SAG'S IHNNEN INS GESICHT

Ihr glaubt nicht, dass Ihr hier noch lange aushaltet, nicht aus dieser Position und nicht unter diesem Beschuss. Die Proteussoldaten rücken unter Deckungsfeuer Ihrer Kollegen unaufhaltsam vor und ziehen langsam die Schlinge um euch zu. Unbeeindruckt von der Gefahr, mit einem Querschläger oder Streifschuss das eigene Vorstandsmitglied zu treffen, gehen eure Gegner mit dem ganzen Arsenal auf euch los. Außerdem brauchen sie im Gegensatz zu euch weder mit Munition noch mit Menschenleben zu sparen. Es wird wirklich langsam eng. Plötzlich ertönt aus einer weiteren Richtung automatisches Feuer. Doch offensichtlich gilt es dieses Mal nicht euch, sondern euren Gegnern! Ihr wagt einen Blick über die Deckung und erkennt einen Trupp Konzernsoldaten, der gezielt die Proteus-Jungs aufs Korn nimmt und deren Vormarsch auf eure Position unterbricht. Zu eurer weiteren Überraschung erkennt Ihr Ares-Embleme an Ihren Uniformen. Was auch immer hier gespielt wird, die Kavallerie ist soeben eingetroffen.



Wenn die Runner entkommen sind und den nächsten Zug planen, lesen Sie Ihnen folgenden Abschnitt vor:

Ihr habt gerade das Gespräch mit Greevens beendet, der für euch nach einer sicheren und unauffälligen Möglichkeit zur Flucht sucht. Eure Knochen und die frisch versorgten Wunden schmerzen und da ihr ständig ein Auge auf Hunold haben müsst, fällt das Abschalten schwer. Plötzlich wird Hunold von einem Zittern und Schütteln erfasst, seine Augen treten hervor und Schaum bildet sich vor seinem Mund. Eure medizinischen Kenntnisse beschränken sich eher auf das Behandeln von Schusswunden oder dem gelegentlichen Synthohol-Kater, aber selbst ein Laie erkennt in Hunolds Zustand einen schweren Anfall. Ihr seid kaum aufgesprungen um Hunold wie auch immer zu helfen, als der Anfall verklingt und euren Gefangenen vollkommen kraftlos und mit apathischem Blick zurücklässt. Zwar folgen seine Augen euren Bewegungen und zeigen deutlich, dass er euch wahrnimmt, aber von einer bewussten Reaktion auf kann keine Rede sein. Ihr ruft euch noch einmal das Dossier über Hunold ins Gedächtnis, könnt euch aber nicht erinnern, von irgendeiner Krankheit gelesen zu haben, geschweige denn einer, die diese Symptome aufweist. Ihr werft einen weiteren Blick auf den entkräfteten und scheinbar weggetretenen Konzernexek und fragt euch, welche Überwachung wohl als nächstes auf euch wartet.

Nachdem die Runner Hunold ins Leben zurückgeholt haben, lesen Sie Ihnen folgenden Abschnitt vor:

Hunold ist dem Tod gerade noch mal von der Schippe gesprungen, allerdings glaubt ihr kaum, dass euch dies ein zweites Mal gelingen würde. Nicht mit euren stümperhaften Vorschulkenntnissen in Sachen Wiederbelebung. Greevens blickt vom Nav-System des Wagens auf, an dem er noch bis eben herumgespielt hatte, und wendet sich euch zu:

„Scheint, als hätten wir keine Wahl. Das einzige was den armen Schlucker jetzt noch retten kann, ist professionelle Hilfe. Drei Kilometer östlich von hier befindet sich ein öffentliches Krankenhaus. Ich werde Frankfurt informieren und versuchen, Hilfe von außen zu bekommen, während ihr die Quacksalber überzeugt, eurem Freund hier zu helfen. Fahrt dort drüben links und an der dritten Kreuzung wieder links. Checkt eure Waffen und das restliche Arsenal und betet, dass der Kerl bis dahin nicht noch mal den großen Flattermann bekommt.“

Ein Blick auf den komatösen, kalkweißen Hunold und ihr seht ein, dass Greevens Recht hat. Dieses selbstmörderische Vorschlag scheint die einzige Chance, dieses Himmelfahrtskommando noch halbwegs glimpflich abschließen zu können.

ATMOSPHERE

Überraschungen, Wendungen und weitere unvorhergesehene Entwicklungen. Beginnend mit dem plötzlichen Auftauchen der Ares-Kontuppen entgleitet den Charakteren langsam aber sicher die Kontrolle über den weiteren Verlauf der Situation. Könnten sie vorher noch frei entscheiden und alle Vor- und Nachteile genau abwägen, müssen sie nun auf die unplanmäßigen Veränderungen reagieren und ihre Pläne wohl oder übel der Situation anpassen.

HINTER DEN KULISSEN

Diese Szene birgt ein paar überraschende Wendungen für die Charaktere, angefangen mit dem Eingreifen der Ares-Soldaten in den für die Runner ausschließlichen Kampf. Schon allein das Auftauchen dieser Truppen sollte sie ins Grübeln bringen, denn außer der allgemein bekannten Rivalität zwischen Proteus und dem nordamerikanischen Megakonzern war bisher nicht bekannt, dass Ares von den Plänen des Bankenvereins weiß, geschweige denn mit dem FBV zusammenarbeitet. Nachdem Ares die Proteus-Soldaten ablenkt und in einen Kampf verwickelt, können die Runner mit Hunold fliehen.

Da ihr Versteck aufgefliegen ist, und auch EARC-Truppen hinter ihnen her sind, müssen sich die Charaktere an Greevens wenden, um mit dessen Hilfe einen Weg hinaus aus dem Europort zu finden. Dieser teilt ihnen mit, dass sie durch ihren Auftrag eine Menge Staub aufgewirbelt und sich neben Proteus den Stadtrat zu einem neuen Feind gemacht haben. Eine Großfahndung wurde eingeleitet und alle offiziellen Verkehrswege aus dem Plex hinaus werden strengstens überwacht. Schon allein aus Gründen der Publicity kann man es sich nicht leisten, die Entführer entkommen zu lassen. Greevens hat daher den Auftrag erhalten, die Runner bei der Suche nach einer anderen Passage zurück nach Frankfurt zu unterstützen. Neben diesen eher schlechten Nachrichten kann er die Charaktere aber auch über die Hintergründe und den offiziellen Stand der Ermittlungen aufklären: Nachdem die Proteus AG unerlaubt ihre eigenen Truppen bei der Verfolgung der Runner eingesetzt haben, löste der Konzern damit einen Eklat im Stadtrat aus. Die offizielle Maschinerie wurde in Bewegung gesetzt und es wurde systematisch nach den Runnern gefahndet. Schnell stießen die EARC-Truppen dabei auf die Unterfunktion der Gruppe. Das Eingreifen der Ares-Soldaten kann jedoch auch Greevens nicht vollständig aufklären. Angeblich reichte der Megakonzern beim Stadtrat erst nachträglich das Gesuch ein, mit eigenen Truppen die Vorkommnisse zu untersuchen. Überraschenderweise wurde die Erlaubnis kurz danach erteilt und Proteste Proteus' wurden kurzehand abgewiesen. Auch Greevens kann sich die Handlungsweise des Rates nicht erklären, denn keiner der Beteiligten zieht aus den Vorkommnissen einen offensichtlichen Vorteil.

Greevens ist derweil schon mit einigen Quellen in Kontakt getreten, um einen Transport heraus aus dem Sprawl zu organisieren. Er teilt den Runnern eine Adresse mit, wo sie für ein paar Stunden untertauchen können, um ihre Wunden zu versorgen und Luft zu holen. Wenn eine sichere Fluchtmöglichkeit gefunden hat, werde er sich wieder melden. Der Adresse folgend kommen die Runner zu einer billigen Absteige, in der zwei Zimmer auf den Namen *Pottelberghe* reserviert sind. In einem der Zimmer liegen auf der Küchenablage neben ein paar Schachteln Mikrowellen-Fertignahrung und einer Flasche klarem Genever auch zwei Medkits und jeweils zwei Zusatzmagazine für die bevorzugte Feuerwaffe jedes Charakters. Daneben befindet sich ein Umschlag mit den Wagenschlüsseln für einen vor dem Gebäude abgestellten, etwas herunter gekommenen Renault-Flat Eurovan (Standard-Version, *Rigger 3.01D*, S. 171).

Ein neues Problem

Während sich die Gruppe von den Strapazen der vergangenen Stunden erholt und darüber grübelt, warum zum Teufel ausgerechnet Ares ihnen zur Hilfe kam, wartet die nächste Überraschung auf sie: Hunold wird von einem heftigen epileptischen Anfall erfasst, dem ersten und schwächsten der kommenden Stunden. Seine Entführung setzte den von Proteus implantierten Sicherungsmechanismus in Hunolds Körper in Kraft, der den Exek langsam aber sicher töten wird. Wenn sie daraufhin mit Greevens in Kontakt treten, wird der ihnen nach kurzer Rücksprache mit dem Bankenverein mitteilen, dass sie Hunold unter allen Umständen lebend nach Frankfurt zu bringen haben. Er nennt ihnen einen Treffpunkt am Hafen und erwartet sie dort in einer Stunde. Auf dem Weg dorthin treten Hunolds Anfälle in immer kürzer werdenden Zyklen auf und werden von Mal zu Mal stärker. Kam er nach dem ersten Anfall wieder zu sich, holt ihn mittlerweile nur der nächste Anfall wieder aus der Bewusstlosigkeit zurück. Mindestens zwei Erfolge einer Askennen-Probe (4) zeigen starke Schäden seiner Aura, ab drei Erfolge erkennt der Charakter, dass diese Schäden irreversibel sind. Genauere Angaben über die Schäden sind durch einfaches Askennen nicht heraus zu bekommen, dies erfordert fachmännische medizinische Kenntnisse und entsprechendes Equipment. Hellmagie leistet hier



nur bedingte Dienste, da nicht ersichtlich ist, was die Anfälle auslöst. Auch wenn ein Heilzauber Hunold kurzfristig wiederherstellt, bleiben die Hirnshäden und verhindern auch nicht die weiteren Anfälle.

Die letzte Rettung

Am vereinbarten Treffpunkt lesen die Runner Greevens auf, der mittlerweile bei zuverlässigen Schmugglern eine sichere Passage für sie ausgehandelt hat. Kurz darauf erleidet Hunold den bisher schwersten und längsten Anfall. Die Runner haben alle Mühe, seine Krämpfe in den Griff und ihn unter Kontrolle zu bekommen, bevor der Exec wieder in die Bewusstlosigkeit zurückfällt. Bei einer erfolgreichen Probe der Charaktere auf Erste Hilfe(4) (ein Erfolg reicht aus) oder einer anderen passenden Fertigkeit bemerken die Charaktere, dass Hunold soeben einen Herzstillstand erlitten hat. Die notwendigen Hilfemaßnahmen und eine weitere Probe auf Erste Hilfe(5) sollte das Vorstandsmitglied jedoch wieder ins Leben zurückrufen. Den Charakteren und Greevens wird jedoch schnell klar, dass Hunold Frankfurt nicht lebend erreichen wird. Greevens wendet sich an den Spielercharakter, der den Wagen fährt und gibt ihm einige Anweisungen, das Navigationssystem des Wagens betreffend. Danach dreht er sich wieder zu den Runnern um und macht ihnen einen ungewöhnlichen Vorschlag: Hunolds letzte Chance liegt in fachmännischer Hilfe und die findet er nur in einem Krankenhaus. Kein Straßencod oder Traumapatch garantiert sein Überleben bis nach Frankfurt. Daher sollen die Runner ein nahe gelegenes Krankenhaus anfahren und die dortigen Ärzte „überzeugen“, Hunold zu helfen. Greevens selbst vermutet eine Art Sicherungsmechanismus hinter Hunolds Krampfanfällen.

DAUMENSCHRAUBEN

Falls die Runner in der letzten Szene zu wenig in die Mangel genommen wurden, haben Sie auch hier wieder einige Möglichkeiten, den

Schleudergang einzuschalten. Die EARC-Truppen oder Proteus-Gardisten, angeführt von Agenten der Nordseearmee, könnten einen Angriff auf die Runner wagen, wenn sie einen Zwischenstopp in der Absteige einlegen. Der Treffpunkt mit Greevens bietet eine weitere Möglichkeit, die Gruppe in einen heftigen Kampf zu verwickeln. In dessen ungünstigsten Moment Hunold seinen schlimmsten Anfall erleidet. Unter Kugelhagel und Manablitzten müssen sich die Charaktere auf die Wiederbelebung konzentrieren und Hunold schnellstmöglich fachmännische Hilfe zukommen lassen.

KEINE PANIK

Die größte Gefahr dieser Szene liegt in dem starren Vorgehen der Spielergruppe, Hunold unter allen Umständen nach Frankfurt zu bringen zu wollen, ohne dabei einzusehen, dass er den Transport in seiner jetzigen Verfassung nicht überleben wird. Benutzen Sie Greevens, um die Runner zu überzeugen. Falls nötig, geben Sie ihm das notwendige medizinische Wissen, um die Situation richtig einschätzen zu können. Unterbreiten Sie den Runnern seine Vermutung bezüglich des implantierten Sicherungssystems, falls ihnen die medizinischen Erklärungen nicht ausreichen.

AMBULANTE BEHANDLUNG

WAS IST LOS, CHUMMER?

Das große Finale dieses Kapitels findet in einem Krankenhaus inmitten des Europort statt: Während die Ärzte um das Leben Hunolds kämpfen, tobt im Vorraum eine weitere Schlacht um Leben und Tod. Proteus hat herausgefunden, wo sich die Runner aufhalten, und Kontruppen stürmen das Gebäude. Die Runner versuchen, den Ärzten mehr Zeit zu verschaffen, und verschanzen sich gegen die anrückenden Soldaten, doch auch dieses Mal kommt alles anders als erwartet...





SAG'S IHNEN INS GESICHT

Das hektische Treiben der Notaufnahme erinnert euch in keinster Weise an die pastellfarbene und sterile Welt, die euch in unzähligen miserablen Vorabend-Trideoserien vorgegaukelt wird: Es ist dreckig, es riecht nach einer Mischung aus Schweiß und Desinfektionsmitteln, der Empfangsschalter ist unbesetzt und auch sonst ist niemand zu sehen. Aus dem Hinterzimmer der Rezeption dringen Gesprächsfetzen zu euch herüber und als ihr näher kommt, seht ihr zwei Ärzte und einen Pfleger in ein Gespräch vertieft. Alle drei sehen überarbeitet und erschöpft aus, die Kittel der Ärzte weisen Blutspuren und andere Flecken auf, über deren Herkunft ihr lieber nicht nachdenkt. Sie schrecken auf, als ihr den Raum betretet, den bewussten Hunold stützend. Greevens drängt sich nach vorne und beginnt, die Situation zu erläutern. Ihr könnt dabel heraushören, dass er nicht mit unterschwelligem Drohungen geizt und verleihnt seinen Worten zusätzliche Wirkung, als er unter der Jacke kurz seine Waffe hervorzieht. Die beiden Ärzte geben dem Pfleger hektische Anweisungen und nehmen euch Hunold ab, den sie unter Aufsicht Greevens in ein an den Vorraum angrenzendes Behandlungszimmer bringen. Ihr beginnt damit, die Tische und Sitzbänke des Vorraums zu brauchbaren Barikaden zusammenzustellen, und euch auf einen Angriff vorzubereiten.

Nachdem die Runner mit den Barikaden fertig sind, lesen Sie Ihnen folgenden Abschnitt vor:

Ihr werft noch einen letzten prüfenden Blick auf die improvisierten Barikaden, als ihr aus dem Behandlungszimmer laute Geräusche und Schreie hört: Greevens taucht in der Tür auf und ruft euch zu, dass Hunold einen erneuten schweren Anfall habe. Als ihr durch die Tür kommt, geht einer der Ärzte von dem wild um sich schlagenden Hunold getroffen zu Boden, ein anderer versucht verzweifelt, eine Injektionspistole anzusetzen. Der Pfleger muss alle Kraft aufbringen, um Hunold auf dem OP-Tisch zu halten. Hunold bäumt sich ein weiteres Mal auf und stößt den Pfleger von sich, dann bricht er unendlich zusammen. Die an Hunold angeschlossenen Biomontoren und anderen Geräte zeigen keine Vitalfunktion an, sondern geben nur ein konstantes Pfeifen von sich. Ihr wollt gerade dem Arzt etwas wie „Wiederbeleben!“ zurufen, als neben euch die erste Salve einschlägt. Es scheint, als habe man euch gefunden.

Wenn die Runner den Konzernsoldaten einige Zeit die Stirn geboten haben, lesen Sie Ihnen folgenden Abschnitt vor:

Zwischen zwei weiteren Feuersößen sprintet Greevens gedrückt auf euch zu: „Die Ärzte haben etwas in ihm entdeckt. Bevor sie ihn untersucht haben, wurde er auf Implantate und Modifikationen gescannt. Sie haben Cyberwaressysteme gefunden, deren Funktionen sie sich nicht erklären können. Ich bekomme keine Verbindung nach Frankfurt, also frage ich euch: Was soll ich den Docs sagen? Aufnahmen und nachschauen oder zulassen und einpacken? Im Klartext: Haltet ihr hier noch ein paar Minuten aus oder sollen wir die Segel streichen und Proteus den toten Lappen zurücklassen?“

Falls sich die Runner entscheiden, weiter unter Beschuss auszuhalten, lesen Sie Ihnen folgenden Abschnitt vor:

Viel Zeit bleibt euch nicht, aber nach allem was wir für diesen Job schon durchmachen musset, wollt ihr nicht mit leeren Händen nach Frankfurt zurückkehren. Zähneknirsch gebt ihr Greevens ein „Daumen hoch“-Signal und nehmt eure Gegner weiter unter Beschuss. Als wäre dies eine Antwort auf eure trotzige Unnachgiebigkeit, schlägt eine weitere Kugel in die Vorderwand der Rezeption ein.

Wenn die Runner kurz davor sind, aufzugeben oder unterzugehen, lesen Sie Ihnen folgenden Abschnitt vor:

So langsam sollten diese Quacksalber aber mal Ergebnisse vorweisen, ansonsten könnt ihr euch gleich neben Hunold auf den Tisch legen. Die Barikaden sind zu einem Haufen Sägespäne und geschmolzenem Plastik geschrumpft, und die gesamte Notaufnahme ist rauchdurchzogen. Neben dem Eingang könnt ihr schemenhaft eure Gegner erkennen. Plötzlich hört ihr Schreie aus dem Behandlungszimmer und einen Moment später stürmen die Ärzte aus dem Raum. Sie scheinen euch etwas zuzurufen, aber ihre Stimmen gehen im Gewehrfeuer unter. Der Pfleger taucht in der Tür des Raumes auf, winkt panisch zu euch hinüber und hält einen Datenschip in der Hand. Einen Augenblick später erfasst ihn eine Explosion, die das ganze Gebäude erschüttert.

ATMOSPHERE

Die Runner haben längst die Kontrolle über den Verlauf der Ereignisse verloren und somit keine andere Wahl, als sich den immer neuen Wendungen zu stellen. Das Krankenhaus verschafft ihnen eine kurze Verschnappspause, bevor das Grande Finale beginnt, das den Runnern alles abverlangt wird. Auf Hilfe von außen können sie dieses Mal nicht zählen, sie sind auf sich allein gestellt.

HINTER DEN KULISSEN

Greevens und die Runner erreichen ohne große Probleme das Hospital und auch das in der Notaufnahme anwesende Personal befolgt schnell die Befehle der Runner. Hunold wird umgehend behandelt und aufgrund der von den Charakteren genannten Symptome auf Krankheiten wie Epilepsie untersucht und auf eventuelle Krankheits-erregere gescannt. Währenddessen richten sich die Runner auf einen möglichen Angriff ihrer Gegner ein und bereiten die Etage entsprechend vor. Bevor die Ärzte und damit die Runner mehr über Hunolds mysteriöse Krankheitserscheinungen herausfinden können, erleidet der Exec einen weiteren und dieses Mal tödlichen Anfall. Jegliche Hilfe kommt zu spät, doch die Runner haben kaum Zeit, sich den bisherigen Ergebnissen der Ärzte zu widmen, da sie von Soldaten der Proteus AG aufgespürt wurden, die sofort das Feuer eröffnen. Falls die Leibwächter Hunolds die vorherigen Zusammenstöße mit den Runnern überlebt haben, führen sie zusammen mit weiteren Mitgliedern der Proteus-Nordseearmee den Angriff an.

Verzweifelte Entscheidung

Es ist den Runnern möglich, das Vorrücken der Kon-Soldaten einige Zeit aufzuhalten, auf lange Sicht aber verlieren sie diesen Kampf. Die Ärzte haben jedoch bei Hunold etwas entdeckt, das sie sich nicht erklären können: Hunold trägt ungewöhnliche Cyberware-Implantate in sich, die sich nicht klassifizieren lassen, bzw. deren Funktionen den Ärzten gänzlich unbekannt sind. Während die Runner weiterhin die Angriffe der Kon-Gardisten abwehren, untersuchen die Ärzte den Leichnam Hunolds. Bevor die Ärzte mehr über die Cyberware herausfinden können, bemerken sie einen weiteren Sicherungsmechanismus in Form einer gut getarnten Cortexbombe. Es ist ihnen nicht möglich, den Zündvorgang der Bombe zu unterbrechen, und so verlassen sie fluchtartig den Raum, als sie bemerken, dass ihnen nur noch wenige Sekunden bleiben. Der Pfleger schnappt sich den Datenschip und will ihn den Runnern zuwerfen, als er von der Explosion erfasst wird. Die allgemeine Verwirrung nutzend, können die Runner sich den Datenschip schnappen und durch Rauch und Qualm verborgen den Proteus-Soldaten entkommen. Greevens schafft es – für eine enorme Summe –, einen sicheren Transport über den Rhein-Ruhr Plex nach Frankfurt zu organisieren.



DAUMENSCHRAUBEN

Wenn Ihre Spielerwiedurch ein Wunder allen Gefahren davorherigen Szenen getrotzt haben, haben Sie hier die Chance, ihnen noch mal zu zeigen, was es bedeutet, in der Profliga zu spielen. Neben veränderten Werten der Gegner könnten andere Situationen den Runnern das Leben schwer machen. Zum Beispiel könnten eine Gruppe Gangmitglieder nach einer Schlägerei Ihre verletzten Kumpel in Behandlung geben und an die Runner geraten, oder eine randalierende Bande drogensüchtiger Kids startet einen Überfall auf die Notaufnahme, um an Medikamente zu kommen. Für verletzte und erschöpfte Runner können sich auch diese Gegner als ernste Bedrohung heraus stellen.

KEINE PANIK

Diese Szene ist sehr gradlinig aufgebaut, so dass nicht viel schief gehen sollte. Sollten sie sich die Spieler entscheiden, Hunolds Leiche mitzunehmen wenn die ersten Proteus-Gardisten anrücken, entgehen sie unter Umständen dem furiosen Endkampf, jedoch wird ihnen die zeitgesteuerte Cortextombe auf der Flucht große Probleme bereiten. Außer den wenig brauchbaren Überbleibseln von Hunolds Körper kommt das Team dann mit leeren Händen nach Frankfurt zurück. Im Nachhinein wird es den FBV-Wissenschaftlern zwar möglich sein, hinter das Geheimnis des Proteus-Vorstandes zu kommen. Dies wird aber mehr Zeit und Geld in Anspruch nehmen, als wenn die Runner ausgeharrt und dann den Datenchip in Besitz gebracht hätten.

NACH DEM SHADOWRUN

WIE GEHT'S WEITER?

Die Runner werden von Greevens zu einer Gruppe Schmuggler gebracht, die sie zurück nach Frankfurt bringen. Dort erwartet sie eine misstrauische Monika Stüeler-Waffenschmidt, die ihnen als erstes zeigt, welchen Staub sie mit Ihrer Aktion aufgewirbelt haben: Nach Hunolds Entführung wurden alle weiteren Eröffnungszeremonien abgesagt, und es hagelte eine ganze Reihe von Beschwerden gegen den Stadtrat wegen der unzureichenden Sicherheit. Da nun der Stadtrat gezwungen ist, der Sache offiziell nachzugehen, bedarf es einer Menge Verhandlungsgeschick und Vertuschung, um die Spur vom Bankenverein abzulenken. Das größere Übel ist jedoch die Tatsache, dass Proteus nun über den geheimen Verbündeten des FBV, Ares Macrotechnology, informiert ist, nachdem die Ares-Gardisten den Runnern unter die Arme greifen mussten. Nach der Standpauke werden die Runner nach dem vereinbarten Standardtarif bezahlt und vorerst unbefristet in Urlaub geschickt. Im Nachhinein können die Runner einiges über die weitere Entwicklung in den Medien erfahren: Ausgelöst durch den Zwischenfall im Europot scheint sich die Auseinandersetzung zwischen der Proteus AG und Ares immer mehr auszudehnen. Von verschiedensten Berichten und Meldungen kann man zwischen den Zeilen Hinweise auf Sabotage und bewaffnete Zwischenfälle entnehmen, diesbezügliche Gerüchte machen auch in den deutschen Schatten die Runde.

Einige Zeit später hören die Runnervon Meldungen, dass Carsten Hunold seine Arbeit im Konzern wieder aufgenommen hat, nachdem er ein paar Wochen zuvor im Europot einen Unfall erlitten hatte. Alle Nachforschungen der Runner haben das gleiche Resultat: Hunold lebt. Ob es wirklich Carsten Hunold ist, wie er überlebt haben könnte, oder wer seinen Platz eingenommen haben könnte, werden die Runner im letzten Abenteuer dieses Buches herausfinden. Im Moment sollte ihnen diese Nachricht nur Kopfzerbrechen bereiten. Auch über Hunolds mysteriöse Cyberware erfahren die Runner zu diesem Zeitpunkt wenig, da der FBV die Daten erst analysieren und auswerten muss. Die schreckliche Wahrheit über die Implantate erfahren die Runner im großen Finale der Kampagne.

KARMAVERGABE

Vergeben Sie Karma entsprechend den Regeln auf S. 244, SR3.01D. Verteilen Sie zusätzlich Karma gemäß den untenstehenden Kriterien:

Die Spieler bereiten die Entführung sorgfältig vor und bewiesen Einfallsreichtum bei der Planung	1-2 Punkte
Die Entführung Hunolds verläuft ohne große Zwischenfälle	1 Punkt
Die Runner kommen mit den sterblichen Überresten Hunolds nach Frankfurt zurück	1 Punkt
Die Runner kommen mit dem Datenchip nach Frankfurt zurück	2 Punkte

DARSTELLER

MAIK GREEVENS

Maik Greevens ist der Verbindungsmann des FBV in Europa. Er war schon zu Nachtmisters Zeiten für den Bankenverein tätig und beobachtete die internen Machtkämpfe innerhalb des Konzerns mit großem Interesse. Jetzt, wo Waffenschmidt die Kontrolle übernommen hat, sind ihre Aufträge mit mehr Eigenverantwortung verbunden, als es noch zu Zeiten Nachtmisters der Fall war. Greevens ist sehr glücklich über diese Entwicklung und ist Waffenschmidt gegenüber absolut loyal.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
4	3	3	5	5	5	4,6	-	4

Int: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf 6

Karpapool/Professionalitätsstufe: 1/1

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Computer 3, Gebräuche (Straße) 4 (5),

Heimlichkeit 3, Pistolen 3, Verhandlung 5

Wissensfertigkeiten: Bürokratie Europot 5, Politik der VNL 3, Konzernpräsenz VNL 4

Cyberware: Datenbuchse, Chipbuchse, Headware Memory (150 MP), Smartverbindung

Panzerung: Gefütterter Mantel (4/2)

Waffen: Ares Predator II (SP, HM, 9M, 15 (c))

Reichweite (MW): 0-10 (2), 11-40 (3), 41-60 (5), 61-80 (7)

Ausrüstung: Datapad, Taschensekretär

DER PROTEUS AG-KONZERNVORSTAND

In Puppenspieler geht es darum, das Geheimnis hinter dem Vorstand der Proteus AG in Erfahrung zu bringen. Zwar begegnen die Runner nur dem Vorstandsmitglied Carsten Hunold, jedoch können sie durch verschiedene Quellen (Greevens, Nachrichtenboards, Kon-Connections) und gewöhnliche Beinarbeit mehr über die gesamte Gruppe herausfinden. Früher oder später werden sie dabei auf ungewöhnliche Gemeinsamkeiten stoßen, die die Vorstandsmitglieder verbinden. Ein auffälliges Merkmal ist die Tatsache, dass alle Mitglieder offenbar alleinstehend sind und keine familiären Verbindungen jeglicher Art (Kinder, Eltern, Verwandtschaft) aufweisen. Zusätzlich sind in den letzten Jahren verstärkt plötzliche Rücktritte und unerwartete Sterbefälle unter den Vorstandsmitgliedern zu verzeichnen: 2057 trat Philippe Mourier die Nachfolge der verstorbenen Gerald Maria Zukowsky an, im selben Jahr verstarb der bisherige Vorstandsvorsitzende Arne von Ronzelen, damaliger Vorstandsvorsitzender und Vorgänger Anette Brandt-Tenhaus'. Ende Juni 2062 wurde überraschend der Tod des Vorstandsmitglieds Christina Brambauer bekannt gegeben, deren Position bisher nicht wiederbesetzt wurde.

**Anette Brandt-Tenhaus (Chief Executive Officer, CEO)**

Nach Beschließung der Proteus AG 2049 wurde Anette Brandt-Tenhaus als Geschäftsführerin eingesetzt und 2057 als Vorstandsvorsitzende in den Konzernvorstand gewählt, und sie hält diese Position auch während den Ereignissen dieser Kampagne inne. Als Vorstandsvorsitzende sowie Geschäftsführerin der AG in einer Person sind ihre Befugnisse nahezu uneingeschränkt, was bisher auch den FBV zu dem Schluss kommen ließ, die „Entscheider“ in den Reihen des Vorstandes zu finden.

Dietrich Graff-Belot (Chief Financial Officer, CFO)

Spätestens seit der Übernahme des Saeder-Krupp-Konzern-Imperiums im August 2036 durch Lofwyr und dem unverhohlenen Rauswurf der damaligen Geschäftsführerin Mina Graff-Belot ist der Familienname ein Begriff in der Konzernwelt. Auch Dietrich, Minas Sohn, macht da keine Ausnahme. Nach einigen Jahren im mittleren Management rückte er 2059 plötzlich als Finanzchef der Proteus AG in den Konzernvorstand vor. Intern wurde vermutet, er habe einen Gönner in der Konzernspitze, der ihm zu diesem Posten verholfen hat. Dietrichs Schwester Anikka konzentriert sich auf ihre politische Karriere in der ADL als aufstrebendes Mitglied der Bayerischen Volkspartei. Zwischen den beiden Geschwistern besteht kaum Kontakt, auch der Tod Minas Belots Anfang 2063 brachte die entfremdeten Geschwister bisher nicht näher zusammen.

Carsten Hunold (Chief Operations Officer, COO)

Als COO (Chief Operations Officer) der Proteus AG-Konzerns und Mitglied des Vorstandes ist Carsten Hunold in Fachkreisen bestens bekannt. Viele seiner Zeitgenossen halten ihn für einen fähigen und zuverlässigen Konzernkrieger, der neben einer gehörigen Portion Skrupellosigkeit auch eine Hand für gute Publicity besitzt und dem geheimnisvollen Konzern Proteus zumindest in den VNL dazu verhelfen hat, das Image des mysteriösen und gefährlichen Industriegiganten weitestgehend abzulegen. Laut dem vom FBV erstellten Dossier ist Hunold 43 Jahre alt und hat seine beeindruckende Karriere bei Proteus vor neun Jahren begonnen. Ein gestochenes scharfes Foto zeigt einen etwa 1,75 Meter großen Menschen mit kräftigem, hellbraunem Haar und sportlicher Frisur. Seine dunklen Augen mildern den harten Ausdruck, den ihm sein kantiges Gesicht verleiht, nur wenig.

Yosune Kotashi (Chief Officer of Research & Development)

Frau Kotashi bekam früh in ihrer Karriere den Ruf als erstklassige Teamkoordinatorin, die die besten Fachkräfte unter sich versammelt und selbst unter den schwierigsten Bedingungen termin- und budgetgerechte, fehlerfreie Ergebnisse vorweisen kann. Ein punktgenaues Projektmanagement in Sachen Ressourcen, Know-How und Budget und ein Stab von vorzüglich ausgebildeten und motivierten Mitarbeitern bilden die Basis ihrer Arbeit. Außerhalb der Proteus AG geht jedoch das Gerücht um, Kotashi schmücke sich mit fremden Federn, da sie sich zu sehr auf die Fähigkeiten ihrer Untergebenen verlässt und mehr delegiert, als dass sie die verschiedenen Projekte der Forschungsbereiche aktiv koordiniert.

Ruud van der Lanen (Chief Officer of Information Technologies)

Herr van der Lanen ist ein nahezu unbeschriebenes Blatt in der Konzernwelt. Er genoss eine erstklassige Ausbildung am Bostoner MIT & T (UCAS) und wechselte noch während seiner Abschlussarbeit an die Hightech-Schmieden des Pueblo Corporate Council (NAN). Van der Lanen verließ kurze Zeit später Albuquerque und trat in den Dienst der Proteus AG. Zuletzt arbeitete er in der Arkologie in Osaka.

Phillipe Mourier (Chief Officer of Human Resources)

Der wortgewandte und charismatische Franzose nutzte das glamouröse Nachtleben Nizzas, um über die dort vertretene High Society und einflussreiche Adelige erste Kontakte zur europäischen Wirtschaft zu knüpfen. Seine rasche Ernennung als *Chief Officer of Human Resources* der Proteus AG verbunden mit einer Berufung in den Konzernvorstand im Jahr 2057 wurde kaum Beachtung geschenkt, da sich das Interesse der Wirtschaft zu diesem Zeitpunkt auf Dunklelzens Testament und dessen Auswirkungen konzentrierte. Gerüchten zufolge besitzt Mourier auch heute noch gute Kontakte zum französischen Adel, es ist wahrscheinlich, dass sein Einfluss die Verhandlungen zwischen dem Konzern und der französischen Regierung entschied, die den Bau der Proteus-Arkologie und Satelliten-Abschussbasis auf den Teufelsinseln ermöglichten.

HANDOUTS**ZEITPLAN / TERMINE: CARSTEN HUNOLD**

- 22:15:00 Tag 1: Ankunft Hunolds am Internationalen Flughafen Europort
- 07:30:00 Tag 2: Interne Besichtigung der Proteus-Niederlassung Europort
- 12:00:00 Tag 2: Lunch mit Vertretern des EARC im „Europort Seaview“ Restaurant
- 10:00:00 Tag 3: Offizielle Eröffnung der Proteus AG-Niederlassung Europort
- 15:00:00 Tag 3: Pressekonferenz im Emporium des EARC
- 20:00:00 Tag 3: Galaempfang im Rotterdamer Ballhaus
- 09:00:00 Tag 4: Werfbesichtigung der Produktionsstätten Europort der Evergreen Cargo Liner Corporation
- 15:00:00 Tag 4: Meeting der Geschäftsleitung der Proteus AG-Niederlassung Europort
- 09:15:00 Tag 5: Begrüßungsrede an der Rotterdamer Erasmus-Universität Fachbereich 4, Aula der Universität
- 13:00:00 Tag 5: Hafenrundfahrt mit Vertretern des EARC und weiteren Konzernvertretern

FRANKFURTER ALLGEMEINE ZEITUNG – NEWSFAX-AUSGABE:**Eröffnungsfestlichkeiten nach Zwischenfall abgebrochen**

Europort, VNL. Die feierliche Neueröffnung der imposanten Proteus AG-Niederlassung im niederländischen Europort wurde von einer Serie gewalttätiger Zwischenfälle überschattet. Nach einem ersten bewaffneten Zusammenstoß unter Beteiligung von Konzerntruppen der Proteus AG sowie von Ares Macrotechnology Europe sorgte gestern ein Feuergefecht in einem öffentlichen Krankenhaus für Aufsehen und Beängstigung unter der Bevölkerung des Europort. Unbestätigten Meldungen zufolge gerieten dabei hochrangige Führungskräfte der Proteus AG in einen bewaffneten Hinterhalt. Als Reaktion auf diese Ereignisse sagten die Vertreter der Wirtschaft die Teilnahme an jeglichen Veranstaltungen kurzerhand ab und brachten schwerwiegende Anschuldigungen gegen den Europort-Verwaltungsrat vor, die mangelnde Sicherheit und Behinderung der eigenen Nachforschungen dieser Angelegenheiten betreffend. Nachdem erst vor Kurzem Anschuldigungen laut wurden, in denen der Rat als „Handlanger“ der in Europort vertretenen Großkonzerne bezeichnet wurde, ist dies ein weiterer großer Rückschlag für das oberste Organ des weltgrößten Seehafens. Bisher wurde weder durch Sprecher der beteiligten Konzerne noch des Verwaltungsrates offiziell zu den Vorfällen Stellung genommen.

GOLDAMMERS ERBE



VOR DEM SHADOWRUN

Dieses kurze und sehr gradlinige Szenario dient hauptsächlich dazu, eine für das Ende der Kampagne sehr wichtige Figur auf der Bildfläche der Ereignisse erscheinen zu lassen: Kevin Goldammer. Das Szenario spielt in der Schweiz, hauptsächlich in den Bergen und Tälern der Alpen und damit in der Interdikt Zone (AIZ). Decker werden nicht sonderlich viele Matraverschlüsse in diesem großen und erwachten Naturschutzgebiet finden, was ihren Spielspaß aber nicht mindern sollte.

HINTERGRUND

Über die Sandmann-Dateien, die mittlerweile komplett ausgewertet wurden, ist der FBV auf eine neue Spur gestoßen. Um dieser nachzugehen werden die Runner aktiviert, da die Hauptkapazitäten des FBV zur Zeit dazu dienen, mit Ares zusammen Front gegen Proteus zu machen. Die neue Spur ist die frühere Vernetzung der Prometheus-Stiftung mit dem späteren Proteus-Konzern (siehe *Frankfurt: Offline*, S. 62 und *Proteus – die ganze Wahrheit*, S. 154). Dabei ist man darauf gestoßen, dass es einen letzten Erben des Gründers der Prometheus-Stiftung gibt: Kevin Goldammer. Die Runner werden ausgesandt, diesen zu finden. Seinen ungefähren Aufenthaltsort konnte man im FBV mit einiger Recherche ausfindig machen. Goldammer scheint irgendwo in der AIZ mitten in der Schweiz zu wohnen.

Um ihn letztendlich zu finden, müssen die Runner in die Schweiz und in die von den Schweizer Gebirgsjägern bewachte AIZ eindringen. Die Spur Goldammers führt in ein Lager von alternativen Utopisten, die in der erwachten Natur ein neues Leben suchen. Von ihnen erfahren die Runner, wo sich Goldammer aufhält. Nach einem kurzen Intermezzo mit den Gebirgsjägern werden die Runner von einem Hubschrauber direkt auf die Alp geflogen, auf der Goldammer wohnt. Wegen eines plötzlich aufkommenden Sturms verbringen die Runner dort zwei Tage, in denen sie Goldammer ein wenig kennen lernen und hören, was er ihnen zu sagen hat. Danach kehren sie ein wenig schlauer – aber ohne Goldammer – zum Bankenverleih zurück, und dürfen dann tatsächlich ein wenig die Füße hochlegen, während sie zusehen, wie



sich der Konflikt zwischen Ares und Proteus immer weiter zuspitzt.

Sollte der Spielleiter sich wundern, warum Goldammer nicht schon von Proteus gefunden und längst aus dem Verkehr gezogen wurde, und warum der FBV ihn auf einmal findet, warum die Runner mit ihm so wenig Schwierigkeiten haben und warum er ein so guter Mensch ist – der Epilog wird dies alles klären, denn das dicke Ende kommt bekanntlicherweise immer erst am Schluss.

DAS ABENTEUER LEITEN

Der Spielleiter sollte den Runnern ein wenig Ruhe gönnen, bis auf die kurze Konfrontation mit der Gruppe der Schweizer Gebirgsjäger. Die Luft ist frisch, die Landschaft wunderbar, die Schweizer alle nett und die Operation Goldammer verläuft ohne Komplikationen. Die Runner werden noch früh genug bis auf ihre Knochen geschunden werden, so haben sich diese kurze Auszeit in der Natur redlich verdient. Für genauere Informationen über die Schweiz sei dem Spielleiter das Quellenbuch *Europa in den Schatten* nahe gelegt.

DER VERSCHOLLENE ERBE

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner werden über die Operation Goldammer informiert und auf die Spuren des Erbens des Urvaters der Prometheusstiftung angesetzt.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Nach den Ereignissen in Europort und der Schelte von Frau Waffenschmidt hatte ihr nicht gedacht, so früh wieder in den bequemen Sesseln des Besprechungsraumes des FBV zu sitzen. Wie in alter Idylle stehen die Gebäckleckerleien und Erfrischungsgetränke vor euch, und selbst der Mann, der Frau Waffenschmidt bei der Einsatzbesprechung vertritt, lächelt euch freundlich zu. Er sitzt euch gegenüber und fummelt, seit er reinkommen ist, schon nervös an seiner Krawatte herum. Vermutlich hat er Leutewie euch bisher nur bei Karl Kombatnagel im Trideo gesehen. Während ihr ihn mit euren musternden Blicken noch nervöser macht, als er eh schon ist, räuspert er sich und beginnt zu sprechen: „Also, Frau Stüeler-Waffenschmidt und der FBV möchten Sie ein weiteres Mal in die Dienste nehmen für eine kleine Investigation.“ Er stockt kurz und überlegt, ob er die richtigen Worte gewählt hat. Prüfend blickt er kurz jeden von euch an und fährt dann fort: „Der FBV hat inzwischen den Kontakt zu Janus auf einem annehmbaren Weg etabliert und ebenso die Dateien, die Sie aus Frankfurt mitgebracht haben, detailliert untersucht. Dabei ist aufgefallen, dass es anscheinend einen wirtschaftlichen Zusammenhang zwischen dem Konzern Proteus und einer Stiftung namens Prometheus gibt. Die Stiftung wurde 2005 von einem industriellen Namens Frederick Goldammer gegründet. Sie meldete nach einiger Zeit Konkurs an und verschwand von der Bildfläche.“

Genauere Informationen liegen uns nicht vor, auch wenn wir sehr interessiert daran sind, was es mit der Verbindung zwischen Proteus und Prometheus auf sich hat. Vielleicht ließe sich dadurch eine Erklärung für das anfängliche Finanz- und Wirtschaftsgeflecht hinter Proteus finden. Frederick Goldammer ist schon länger tot, aber wir haben mit viel Mühen und Recherche einen Enkel von ihm ausgemacht. Der Mann heißt Kevin Goldammer und könnte auf Grund seiner wirtschaftlichen Bildung und möglichen Erbschaften über genauere Informationen über Prometheus verfügen. Wir möchten Sie bitten, diesen aufzusuchen und ihn für uns über sein Wissen über die Stiftung zu befragen.

Leider kennen wir nicht den genauen Aufenthaltsort. Wir haben seine Spur bis zu einer alternativen Siedlung in der Schweiz in der Alpen Interdikt Zone zurückverfolgt. Dort scheint es ein Gutschriftenkonto in einem Laden für ... äh ...“, der Mann schaut kurz auf ein

Datenpad vor sich und zieht irritiert eine Augenbraue hoch. „Ah, ja ... na gut. Also es scheint wohl ein Laden für Gemischtwaren zu sein, was immer man sich darunter vorzustellen hat. Das Gutschriftenkonto ist aktuell. Das sollte Ihr erster Ansatz sein. Wir verfügen ebenfalls über ein Bild von Goldammer, dass ihn allerdings in jungen Jahren zeigt.“ Damit schiebt euch der Mann in seinem Anzug und der mittlerweile total verrutschten Krawatte einen Optochip über den Tisch.

ATMOSPHERE

Es handelt sich um die übliche Besprechung, die die Runner mittlerweile nur zu gut kennen sollten. Im Hintergrund läuft weiter hektische Betriebsamkeit ab, was nicht verborgen bleiben sollte.

HINTER DEN KULISSEN

Auf Anfragen, wo denn Frau Stüeler-Waffenschmidt sei, wird der Mann im Anzug bereitwillig Auskunft geben, dass sie zurzeit wegen wichtiger Konferenzen unabkömmlich sei. Er selbst stellt sich erst hinterher als Herr Degner vor.

Der FBV hat für den Transport in die Schweiz schon gesorgt. Ein kleinerer Firmenjet steht bereit und wartet am Flughafen bereits auf die Runner. Falls diese noch wichtige Informationen einholen müssen, wird sie Degner zur Elle drängen, auch wenn es für Hektik gar keinen Grund gibt. Der Transfer in die Alpen endet für die Runner auf einem Flugplatz in Luzern, wohin sie auch Handfeuerwaffen mitnehmen können. Von größerem Gerät (alles ab Gewehre, außer Jagdgewehre) wird ihnen von Degner dringend abgeraten – die Schweizer Behörden schauen bei den Passagieren des Fluges nicht auf das Handgepäck, aber solche Dinge werden mit Sicherheit beanstandet. Außerdem weist Degner die Runner darauf hin, dass Metamenschen in der Schweiz nicht gerne gesehen sind. Von Luzern aus müssen die Runner sich alleine bis zur Siedlung der Utopisten durchschlagen. Die genauen GPS-Koordinaten sind auf dem Optochip, den Degner ihnen gegeben hat. Ebenfalls auf dem Chip ist ein Foto von Goldammer in jungen Jahren.

Haben die Runner noch Fragen zu der Person von Kevin Goldammer, so wird ihnen Degner ein paar Details aus dem Lebenslauf mitteilen (siehe *Darsteller*, S. 111). Zur Prometheus-Stiftung hat Degner keine weiteren Angaben zu machen.

Eigene Bearbeitung der Runner im Hinblick auf Goldammer und die Stiftung bleiben erfolglos. Sie bekommen nichts heraus, was sie nicht schon vom FBV wissen.

DAUMENSCHRAUBEN

Bei der Besprechung sollten keine weiteren Schwierigkeiten auftreten. Ihre Runner dürfen sich aber jetzt schon gerne Sorgen über die Citter in der AIZ machen. Wenn Sie möchten, können Sie dem FBV in der Schweiz weniger Kontakte zugestehen, was bedeutet, dass die Runner zwar problemlos einreisen können, aber gar kein Equipment mitnehmen dürfen. Waffenlizenzen der ADL gelten in der Schweiz nicht.

Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Runner sich dann in der Schweiz versuchen werden auszurüsten ... was zu großen Schwierigkeiten führen kann. Vor allem, wenn sie in der ein oder anderen Form durch die Nachforschungen nach Johannes Schlierer im Kapitel *Das zweite Gesicht* den Behörden aufgefallen sind (siehe dort: *Janus – Daumenschrauben*, S. 82). Dies kann zu interessanten kleinen Subplots führen, die wir aber ganz Ihnen in Ihre Hände legen wollen.

KEINE PANIK

Letztendlich sollten die Runner ihr Gepäck gepackt, noch ein wenig Bearbeitung geleistet und sich einen Fotoapparat für die schöne Land-

schaft gekauft haben. Dabei sind nur wenige Schwierigkeiten zu vermuten, die Sie nicht mit Hilfe des FBVs bewältigen können.

DER RUF DER NATUR

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner reisen in die Schweiz und landen dort auf dem Flugplatz von Luzern. Von dort aus geht es nach Altdorf, über die Grenze der AIZ und dann zur Siedlung der alternativen Utopisten, wo sie die Spur von Goldammer finden und seinen Aufenthaltsort herausbekommen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Nachdem euer Flugzeug auf dem kleinen Flugplatz von Luzern gelandet ist und die Tür geöffnet wurde, schlägt euch klare und frische Luft entgegen. Nach dem fränkischen Smog und dem Duft der vergifteten Nordsee in Europa habt ihr das Gefühl, endlich wieder richtig durchatmen zu können. Fast wird euch ein wenig schwummrig vom hohen Sauerstoffgehalt der unverbrauchten Luft.

Auf dem Flugplatz ist wenig los. Der Pilot weist euch mit eurem Gepäck den Weg in Richtung Zoll. Dabei habt ihr den ersten Blick auf das herrliche Landschaftspanorama, die ersten schneebedeckten Gipfel und auf die urigen Häuser jenseits des Flughafengeländes. Eine Idylle, wie sie schöner nicht sein könnte, auch wenn ihr ziemlich sicher seid, dass im Tlrd die Gipfel höher und die Farben intensiver ausgesehen haben.

ATMOSPHERE

Die Runner können ein wenig von der Bergwelt der Alpen und vom Flair der Schweiz mitbekommen. Der Spielleiter sollte nicht mit Landschaftsbeschreibungen und kitschigen Klischees sparen. Das einzige, was die Idylle stört ist der starke Metamenschenhass, der den Runnern außerhalb der AIZ entgegen schlägt.

Gefährliche Spannung sollte erst aufgebaut werden, wenn die Runner im Dorf der Utopisten sind, und die Schweizer Gebirgsjäger-einheit anrückt.

HINTER DEN KULISSEN

Bevor die Runner das Flughafengelände verlassen, bekommen sie alle einen Visum-Chip mit vorläufiger ID-Kennung für ihren Aufenthalt in der Schweiz. Dieser Chip muss zu jederzeit am Körper getragen werden. Er sendet eine ID-Signatur aus, die bei Kontrollen automatisch abgelesen werden kann. Personen ohne solch einen Chip werden in der Schweiz inhaftiert – die Schweizer Behörden verstehen da wenig Spaß.

Die Runner können sich als erstes in Luzern orientieren. Hat der Spielleiter ihnen gar keine Ausrüstung zum Mittransport gestattet, so werden sie sich sicherlich als erstes um die nötigsten Utensilien für das Eindringen in die AIZ kümmern wollen. Ansonsten können sie ein wenig die Schweiz und ihre Bewohner kennen lernen.

Wenn die Runner sich aufmachen, um das Dorf der Utopisten zu suchen, werden sie feststellen, dass es nicht einfach ist, in die AIZ zu gelangen. Einen Besucherschein auf die Schnelle zu bekommen, ist ein Ding der Unmöglichkeit, vor allem für Metamenschen. Es bleibt also nichts anderes übrig, als heimlich und ohne Erlaubnis in das Gebiet der AIZ einzudringen. Dabei ist die einzige erfolgversprechende Möglichkeit der Weg zu Fuß oder Querfeldein mit geländegängigen Motorrädern, denn die Straßen und Wege werden streng von den Schweizer Gebirgsjägern überwacht.

Das Dorf der Utopisten ist glücklicherweise nicht allzu weit von der Grenze zur offiziellen Schweiz entfernt, so dass sich die Länge des Fußmarsches in Grenzen hält. Es liegt einige Kilometer westlich von Altdorf, in der Nähe der verlassenen Ortschaft Unterschächen.

Das Dorf der Utopisten

Das Dorf besteht aus 24 Häusern, die in ihrem Stil perfekt in die Landschaft integriert sind. Die meisten der Häuser sind Blockhütten mit Grasdächern, in die Solarzellen eingelassen wurden. Einige wirken wie größere Hügel, die komplett mit Gras bedeckt sind. Am Rande des Dorfes stehen drei kleinere Windkraftäder, eine Satellitenanlage, eine Wasserrecyclingstation, sowie ein paar große und natürlich belassene Gehege mit Nutztieren.

Die Utopisten sind Fremden gegenüber sehr freundlich, von der rassistischen Einstellung gegenüber Metamenschen ist nichts zu spüren. Selbst offensichtlich bewaffneten Personen tritt man zuerst gastfreundlich entgegen, macht aber sehr schnell klar, dass Jagen oder Gewalt keines Falls geduldet wird. Die meisten der Utopisten sind Menschen, es gibt in der Dorfgemeinschaft aber auch ein paar Metamenschen. Die Technik, Kleidung und das gesamte Ambiente sind von ökologischem Bewusstsein und der Liebe zur Natur und Menschlichkeit geprägt. So bestehen Pullover aus selbstverarbeiteter Wolle und Schuhe aus selbst gegerbtem Leder. Das bedeutet aber nicht, dass die Einwohner keine Matrixanschlüsse oder digitale Konföhrung benutzen.

Wenn die Runner sich umhören, werden sie sehr schnell feststellen, dass es nur einen Gemischtwaren-Laden gibt. Der Ladeninhaber ist Xaver Bönertl, ein Troll, der des Öfteren mit seinem Ambiente nach Altdorf fährt und von dort alles herbeschafft, was den Utopisten an einem schönen und naturgerechten Leben fehlen könnte. Xavers Laden liegt in der Dorfmitte und besitzt auf der relativ großen Ladenfläche tatsächlich ein beeindruckendes Sortiment an Gemischtwaren aller Art – von der neuesten Ökologeleitung über Pfeifentabak bis hin zu Handwerkerbedarf. Xaver empfängt die Runner freundlich und ist auch gerne auskunftsbereit. Während der Unterhaltung mit dem Troll trifft aber auf den Dorfplatz vorprogrammierter Ärger ein. Die Dörfer der Utopisten werden fast täglich von den Schweizer Gebirgsjägern kontrolliert und so auch jetzt. In zwei Jeeps kommen insgesamt sieben Soldaten an und beginnen, das Dorfbereichlich zu durchsuchen. Dabei werden ihnen zwangsläufig die Runner ins Auge fallen, wahrscheinlich schon, wenn sie auf den Dorfplatz fahren und diese durch die Schaufenster von Xavers Laden sehen.

Da die Runner keine Aufenthaltsgenehmigung für die AIZ haben, sind sie jetzt in echten Schwierigkeiten, aus denen es nur zwei Auswege gibt: Entweder sie lassen sich verhaften und ins Gefängnis werfen oder aber es kommt zu einer offenen Konfrontation.

Im ersten Fall wird nach einigen Anrufen der FBV dafür sorgen, dass die Runner nach einigen Tagen entlassen werden. Im letzteren Fall kommt es zu einer Schießerei im Dorf, bei der die Utopisten beide Parteien während des Gefechtes immer wieder zu Frieden und Harmonie auffordern werden. Dies geht soweit, dass sich einzelne Dorfbewohner in die Feuerlinie der beiden Parteien stellen. In diesem Fall werden die Gebirgsjäger bei Metamenschen weit weniger Skrupel haben, weiterzuschießen, als bei Norms. Von ihrem Ziel, die Runner zu verhaften, lassen sie sich davon jedenfalls nicht abbringen.

Nach einer Schießerei, die die Runner für sich entschieden haben, ist das gesamte Dorf gegen sie eingestellt und sie dürfen sicher sein, dass in kürzester Zeit neue Truppen der Gebirgsjäger erscheinen werden.

Trotz alledem sollten die Runner irgendwie an die Informationen kommen, die ihnen Xaver geben kann. Dieser kennt Goldammer nämlich persönlich: Er wohnt in einer einsamen Blockhütte auf der Oberalp. Da das ein gutes Stück Weg ist, rät ihnen Xaver dringend dazu, sich ein flugfähiges Transportmittel zu suchen. Einen anderen, sicheren Weg zur Alp kennt Xaver nicht.

Unbelebte Runner können sich trotzdem gerne zu Fuß auf den Weg zu der Alp machen. Ein Statusbericht an den FBV würde aller-



dings eine weitere Möglichkeit offenbaren. Fordern die Runner für den Einsatz einen Hubschrauber oder Ähnliches an, so wird man Ihnen einen Kontaktpunkt nennen, an dem ein Tarnhelikopter von Ares auf sie warten wird.

Schweizer Gebirgsjäger

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5	5	5	4	4	5	0,8	-	4 (5)

Init: 4 (6) + 1W6 (ZW6)

Würfelpools: Kampf 7

Karnapool/Professionalitätsstufe: 1/3

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 4, Sturmgewehre 6, Wurfaffen 4, Raketenwerfer (Granatwerfer) 3 (5), Waffenloser Kampf 6, Heimlichkeit 5, Athletik 5, Taktik kleiner Einheiten 4, Biotech (Erste Hilfe) 2 (4)

Kampfkünste: Raufen 6 (Körperkontakt, Fußtritt, Mörderischer Schlag)

Cyberware: Interner Funk Stufe 5, Verstärkte Reflexe III, Smartverbindung II, Cyberaugen (IR, Restlicht, Blitzkompensation, Bildverbindung), Datenbuchse, GPS- und Orientierungssystem, 60MP Headware Memory

Panzerung: Leichte Sicherheitsrüstung mit Helm (7/6) (mit Ultraschall)

Waffen:

Altmayr WhiteStar [SP, HM, 9M, 12(s), Smart II, 1 Ersatzclip]

Reichweite (MW) 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

H&K G12A3z [Sturm, HM/SM/AM, 8M, 32 (s), Smartgun II, Gasventil II, 2 Ersatzclips]

Reichweite (MW) 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Unterlaufgranatwerfer [EM, Defensivgranaten: 10S, -1/0,5m, 6(m)]

Reichweite (MW) 5-50 (4), 51-100 (5), 101-150 (6), 151-300 (9)

2 Thermorauchgranaten

2 Neurostun VII-Granaten [6S Bet.]

Ausrüstung: 3 Plastikhandschellen

Schweizer Gebirgsjäger-Schamane (Totem: Hirsch)

K	S	St	C	I	W	E	M	R
3	4	4	6	4	5	6	6	4

Init: 4 + 1W6 **Astrale Init:** 24 + 1W6

Würfelpools: Astralkampf 7, Kampf 6, Zauber 5

Karnapool/Professionalitätsstufe: 1/3

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Auren lesen 5, Pistolen 3, Waffenloser Kampf 4, Heimlichkeit 5, Athletik 5, Taktik kleiner Einheiten 4, Hexerei 5, Beschwören 6, Sturmgewehre 4

Kampfkünste: Raufen 4 (Körperkontakt, Ausweichen)

Totem (Hirsch): +2 Würfel auf alle Heil- und Illusionszauber, +2 Würfel auf Waldgeister, -1 Würfel auf Manipulationszauber

Zauber: Geisterball 5, Betäubungsbliß 5, Geistesonde 4, Physische Tarnung 6, Massenverwirrung 4, Unsichtbarkeit 5, Heilen 3

Panzerung: Leichte Sicherheitsrüstung mit Helm (7/6) (mit Ultraschall, Internem Funk Stufe 6)

Waffen: Altmayr White Star [SP, HM, 9M, 12(s), Lasermarkierer, 1 Ersatzstreifen]

Reichweite (MW) 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (7)

Ausrüstung: 3 Plastikhandschellen

DAUMENSCHRAUBEN

Ja nachdem, wieviel Sie ihren Runnern zutrauen, können Sie die Stärke und Schlagkraft der Gebirgsjäger erhöhen. Auch ein Zusammentreffen mit dem einen oder anderen Alpencritter auf dem Weg zum Dorf kann vorkommen.

Im Kampf gegen die Gebirgsjäger können die Utopisten auf der Seite der Soldaten mit in den Kampf eingreifen. Solche Eingriffe werden aber nur mit nicht-letalen Mitteln erfolgen. Knüppel und Fäuste sind dabei die Hauptmittel der Wahl.

Um die Runnernoch mehr ins Schwitzen zu bringen, können Sie die Verstärkung schneller heranrücken lassen und die Runnerso zu einer Flucht durch die AIZ veranlassen. Dabei sollten Sie aber darauf achten, dass die Runner sich in Richtung der Grenze orientieren, denn letztendlich haben sie in der Wildnis gegen die schlagkräftigen und ortskundigen Gebirgsjäger wenig Chancen.

KEINE PANIK

Was die Ausrüstung und das Besorgen von Waffen angeht, wurde darüber im vorangegangenen Unterkapitel *Der verschollene Erbe* schon ein Wort verloren. Mit einem GPS-System sollten die Runner das Dorf der Utopisten gut finden können und nicht in Gefahr geraten, sich zu verlaufen. Da sie die Informationen von Xaver über den Aufenthaltsort von Goldammer dringend brauchen, kann Ihnen der Troll diese auch direkt vor dem Anrücken der Gebirgsjäger noch geben.

Für den Fall, dass die Runner sich ergeben oder überwältigt werden, wird sie das nur ein wenig Zeit kosten, denn der FBV sorgt auf jeden Fall dafür, dass sie wieder freigelassen werden.

Für den Weg zur Alp sollten die Runner auf jeden Fall den Hubschrauber wählen, da ihnen sonst anstrengende und gefährliche Kletterpartien bevorstehen. Im Zweifelsfall kommt ein Anruf des FBV kurz nachdem die Runner das Dorf verlassen haben. Geben die Runner dann einen Statusbericht, werden sie umgehend von der Möglichkeit der Benutzung des Tarnhelikopters unterrichtet.

ALPENGLÜHEN

WAS IST LOS, CHUMMER?

Die Runner gelangen mit Hilfe des Helikopters tief in die AIZ zur Oberalp, wo sie in friedlicher Atmosphäre Kevin Goldammer vorfinden und von ihm Informationen zur Prometheus-Stiftung bekommen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Der Hubschrauber senkt sich langsam ab, als er über den letzten Bergkamm fliegt, der euch von der Oberalp trennt. Unter euch seht ihr saftige Wiesen und üppige Wälder liegen. unberührte Natur, schön und ungebunden. Die Idylle wird nur vom Wetter getrübt, dass sich seit ein paar Stunden immer mehr verschlechtert. Der Pilot des Hubschraubers hat euch schon mitgeteilt, dass er ein starker Sturm heraufzieht. Vermutlich kann er euch erst nach dem Sturm hier wieder abholen, denn in einem Sturm in der AIZ zu fliegen, während Luftcritter und Sturmgeister einen tödlichen Reigen tanzen, möchte ernstlich riskieren.

Auf der Alp unter euch kommt hinter einer kleinen Hügelkuppe direkt an einem Bergbach eine kleine Holzhütte in Sicht aus deren Kamin Rauch aufsteigt. Das muss euer Ziel sein. Was mag einen älteren Mann in solch eine Abgelegenheit getrieben haben, fragt ihr euch gerade, als der Hubschrauber noch ein wenig heruntergeht. Ihr habt euch mit dem Piloten verständigt, dass ihr euch mit dem Ausstieg beellt, damit er schnellstmöglich wieder weg kann – die Gefahr einer Entdeckung durch die Schweizer Gebirgsjäger wäre sonst zu groß.

ATMOSPHÄRE

Mit dem Sturm und der befremdlichen Einsamkeit auf der Alp rechnen die Runner sicherlich mit akuter Gefahr. Und das dürfen sie auch, denn dieser Nervenkitzel ist das einzige, was sie an Aufregung erleben werden. Auf der Alp sind sie vollkommen sicher, es wird keine Angriffe geben und Kevin Goldammer wird sie gastfreundlich empfangen. Der Spielleiter sollte die Gemütlichkeit des Szenarios langsam aber sicher aufbauen, die Natur beschreiben, den freundlichen Goldammer den Runnern ans Herz wachsen lassen und die Atmosphäre der Sicherheit während des Sturms am warmen Kaminfeuer in der Berghütte durch nichts stören.

HINTER DEN KULISSEN

Kevin Goldammer wird die Runner schon vor der Hütte erwarten. Er macht keine Anstalten, sie zurückzuweisen oder sie zu bedrohen, ganz im Gegenteil. Er wird sie in seine einfache Holzhütte einladen und ihnen mitteilen, sie wäre gerade noch rechtzeitig gekommen, ein Sturm würde gerade aufziehen – und der könnte ein paar Stunden lang wüten.

Goldammer sollte den Runnern sofort sympathisch sein. Sein gutmütiges und leicht melancholisches, hin und wieder auch fast väterliches Auftreten strahlt Ruhe und Frieden mit sich selbst aus. Bei einer Pfeife und Tee für die Runner können sich diese während des 8-stündigen Sturms in aller Ruhe mit dem gesuchten Erben unterhalten. Er wird ihnen gerne zeigen, wie er hier lebt, sich mit ihnen über philosophische und philanthropische Themen unterhalten und dabei durchaus auch auf die Meinungen der Runner eingehen. Er erzählt ihnen gerne seine Lebensgeschichte (siehe *Darsteller*, S. 111) und interessiert sich ebenso für seine Gäste. Dies ist eine wunderbare Gelegenheit, dass sich auch die Runner vielleicht besser kennen lernen, während der Spielleiter auch am Spieltisch für eine heimelige und gemütliche Atmosphäre sorgt und Tee serviert.

Natürlich kann ihnen Goldammer auch etwas über die Stiftung seines Großvaters erzählen. Darauf angesprochen, wird er zuerst bedauern, dass die Runner wegen „so etwas“ hier hoch gekommen sind und dann zu seinem längeren Monolog (siehe *Kasten*, S. 110) ansetzen. Haben die Runner danach noch Fragen, zum Beispiel zum Arkologieprojekt oder zu Yasmín Goldammer-Sorenson, so wird er ihnen im Rahmen seiner Möglichkeiten gerne Auskunft erteilen. Der Spielleiter sollte sich dabei an dem Kapitel *Proteus – die volle Wahrheit* auf Seite 154 orientieren und bedenken, dass Goldammer auch keinen kompletten Überblick über die damaligen Ereignisse hatte.

Die Blockhütte, in der er lebt, in denen er die Runner bewirtet und in denen sie auch ein Quartier für die Nacht erhalten, während der Sturm über sie hinweg fegt, hat nur ein großes und rustikal eingerichtetes Wohnzimmer, ein kleines Schlafzimmer, eine Kochnische und ein kleines Bad. Es gibt Elektrizität von einer Solaranlage in der Nähe und fließendes Wasser aus dem Gebirgsbach. Neben der Hütte können die Runner noch ein größeres Gefährt sehen, das mit einer Plane verdeckt ist. Es handelt sich um einen Messerschmitt Grashüpfer (siehe *Rigger 3.01D*, S. 194). Goldammer gibt an, hin und wieder in das Dorf der Utopisten zu fliegen. Er verfügt über eine Fluggenehmigung und eine Aufenthaltsberechtigung für die AIZ. Bei Fragen nach den Crittern in dieser Gegend wird Goldammer mitteilen, dass die nur angreifen würden, wenn man selbst aggressiv wäre. Und dieser Charakterzug scheint ihm völlig fremd zu sein.

Nach den Stunden bei Goldammer, die so ganz anders verlaufen, als die Runner es sich gedacht haben, und ein Ruhepol zwischen all den Ereignissen davor und danach bilden sollten, können die Runner den Hubschrauber erneut anfliegen und sich abholen lassen. Goldammer wird durch nichts dazu zu bewegen sein, mit ihnen mitzukommen. Er bleibt auf seiner Alp.



GOLDAMMERS MONOLOG

Der alte Mann räuspert sich kurz und schaut etwas verträumt aus dem Fenster hinaus auf den vom Wind gepelzten Wald. Fast sieht es so aus, als würden seine Augen ein wenig feucht werden, während er scheinbar Ereignisse vergangener Tage in seinem Kopf Revue passieren lässt. Dann wendet er sich wieder zu euch und schaut euch an. „Wissen Sie“, beginnt er mit einer Stimme, die vor tiefen Emotionen fast ohne Klang ist, „es war damals eine sehr schwierige Zeit für mich. Ich denke nicht gerne daran zurück, denn damals haben sich viele Träume und Ideale in Rauch aufgelöst. Wissen Sie, was passieren kann, wenn jemandem seine Ideale genommen werden?“ Er schaut kurz auf den Boden und euch dann wieder an. Nun sind die Tränen in seinen Augen deutlich zu sehen. „Es kann einen Mann brechen, egal, wie stark er ist. Damals hat mein Großvater Frederick den Traum eines besseren Lebens für alle Menschen besessen. Er wollte Wohlstand und Hell für die gesamte Menschheit. Ich glaube, er wollte damals zuviel. Die Welt ist zu schlecht für solche ehrenvolle Ziele.“ Goldammer schluckt merklich. „Das Ziel seiner Prometheus-Stiftung war es, für die Zukunft der Menschen vorzusorgen. Sie sollte Projekte unterstützen und ins Leben rufen, die die Menschen zu neuen Ufern bringen. Alle Menschen zusammen, Hand in Hand, verstehen Sie? Das war sein Traum. Dabei zielte es vor allem darauf hin, den Menschen die noch unerschlossenen Lebensräume unseres Planeten zu öffnen. Angepasste Arkologien, bessere Umweltverträglichkeit für alle Menschen – all so etwas. Es sollte der Beginn eines Utopias werden, in dem genug Platz für jeden Bewohner der Erde geschaffen werden sollte.“

Aber der Gedanke war vergiftet. Nicht durch meinen Großvater, aber durch die Finanziers, die er mit in sein Traumschiff einlud. Diese Finanzgenies letztendlich führten die Stiftung meines Großvaters in den Ruin. Sie beuteten seine Ziele aus, gewinnbringend und zukunftsorientiert. Sie zogen das Geld aus der Stiftung heraus und schichteten es auf was-weiß-ich-nicht für betrügerische Wege um, und errichteten darauf einen neuen Konzern: Proteus. Ein Konzern, der als Grundlage die Phantasien meines Großvaters hatte, aber nicht seine Ideale und seine moralischen Vorstellungen.“ Die Augen des alten Mannes verengen sich und er wirkt verbittert und hart. Sein Körper zittert kurz unter der Anspannung, mit denen er die letzten Worte von sich gegeben hat. Dann sinkt er in sich zusammen und fährt fast tonlos fort: „Verraten und verkauft. Und meine Schwester Yasmin hat sich nach dem Tod meines Großvaters mitkorrupten lassen. Ich habe versucht, zu beweisen, dass die gesamten Stiftungsgelder über das damalige Arkologieprojekt irgendwo zu Proteus gelangt sind, aber es hat nicht geklappt. Sie haben sich gegen mich gewendet und mich vernichtet.“

Ich weiß nicht genau, wer hinter Ihnen steckt. Die Finanziers meines Großvaters waren mir nie genau bekannt. Ich weiß nur, dass meine Schwester unter ihnen war – und ein Finanzgenie, das irgendwas mit dem Frankfurter Bankenverein zu tun hatte. Gideon Schreiber glaube ich, hieß er.“ Er macht eine längere Pause und schaut euch mit seinen klaren und traurigen Augen an. „Ich denke, Sie wissen, was man einem Mann antut, dessen Träume und Ideale gestohlen werden. Nicht nur meinem Großvater sind sie geraubt worden, auch mir. Ich denke, deswegen werden Sie auch verstehen, warum ich nicht zurückkehren will in diese Welt. Meine Zukunft ist hier und nirgendwo sonst.“

Der Spielleiter sollte aus dem *Epilog* und *Proteus* – die ganze *Wahrheit* entnehmen können, was hinter dieser Fassade ist, denn es handelt sich bei der gesamten Szene um eine perfekte Inszenierung. Eine Inszenierung, die die Runner in kleinster Weise durchschauen sollten und in der der Spielleiter auch keinen Anlass für das kleinste blässchen Skepsis gegenüber Goldammer aufkommen lassen sollte.

DAUMENSCHRAUBEN / KEINE PANIK

In diesem Fall gibt es keine Daumenschrauben. Das Kapitel ist harmlos und setzt allein auf die darstellerischen Künste des Spielleiters. Atmosphäre und lange rollenspielerische Interaktion auch unter den Runnern.

Diese sollten nach dem Sturm auch keinen Grund haben, Goldammer zu zwingen von seiner Alp wegzugehen, zumal ihr Auftrag nicht lautet, ihn gegen seinen Willen mitzuschleppen (erinnern Sie sie im Zweifelsfall daran); zu sympathisch ist der alte Mann und zu einleuchtend und idealistisch seine Gedankengänge. Gerade die Runner in ihrer harten Welt sollten die Flucht eines Idealisten mit gebrochenen Träumen gut nachvollziehen können, und vielleicht dadurch ein wenig selbst zu ihren Zielen finden. Umso mehr dürfen sie sich nachher betrogen fühlen – aber das ist schon wieder ein ganz anderes Kapitel...

NACH DEM SHADOWRUN

WIE GEHT ES WEITER?

Nachdem die Runner vom Hubschraubervon der Alp wieder abgeholt und mit dem Flugzeug zurück nach Frankfurt gebracht wurden, gilt es, dem FBV Bericht zu erstatten. Frau Waffenschmidt wird sich die Ausführungen sehr genau anhören und danach überlegen, was als nächstes zu tun sei. Die Runner haben erst mal frei und können sich nach den „Strapazen“ des Runs erholen. Später werden sie vom FBV auf Anfrage mitbekommen, dass man noch einmal versucht hat, Goldammer zu kontaktieren. Das Haus war allerdings schon verlassen, vermutlich hat der nette, ältere Mann sich schon gedacht, dass noch mehr Besuch kommt, und lieber das Weite gesucht.

Dies alles wird überschattet von dem beginnenden Konzernkrieg zwischen Ares und Proteus, der die Runner nach einer längeren Atempause in die *Götterdämmerung* (Seite 114) führen wird.

VERGABE VON KARMA

Vergeben Sie Karma entsprechend den Regeln auf S. 244, SR3.01D. Verteilen Sie zusätzlich Karma gemäß den untenstehenden Kriterien:

Die Runner haben überlebt	1 Punkt
Die Runner haben Goldammer gefunden	1 Punkt

BEINARBEIT

DIE SCHWEIZ

Angemessene Kontakte: Alle Kontakte mit internationalem Wissen (MW 3)

Erfolge	Informationen
0	Das gibt's Käse und Berge.
1-2	Die Schweiz ist unterteilt in Kantone. Außerdem gibt es die französische und deutsche Schweiz.
3-4	Die Schweizer achten eigentlich auf alles ein wenig genauer, als die ADL. Vor allem auf Metamenschen und Magie.
5+	Wenn du da Magie machen willst, dann pass auf. Die meisten magischen Aktivitäten sind allein der Regierung und den Konzernen vorbehalten – auch die meisten Zauber. Genauso wie die Metamenschen nicht gerne gesehen sind und an einigen Stellen eingeschränkte Rechte haben. Und die Schweizer Behörden sind nicht für ihre Unaufmerksamkeit bekannt.

DIE ALPEN INTERDIKT ZONE

Angemessene Kontakte: Alle ökologischen und Schweizer Kontakte (MW 4)

Erfolge	Informationen
0	Wusste gar nicht, dass die Bewohner der Stadt Alpen nicht mehr überall frei herumlaufen dürfen. Eine Frechheit ist das!
1-2	Die ALZ ist ein großes Naturschutzgebiet in den Schweizer Alpen.
3-4	Da wohnen nur noch ein paar Umweltschutzheld und Ökofuzzies. Und natürlich ein ganzer Arsch voll Critter!
5+	Die Einwohnerzahl ist für die Größe des Gebietes verschwindend gering. Besuchsrecht muss man bei den Schweizer Behörden beantragen. Die gesamte Region wird von den Schweizer Gebirgsjägern bewacht.

DIE ALTERNATIVEN UTOPISTEN

Angemessene Kontakte: Alle ökologischen und Schweizer Kontakte (MW 5)

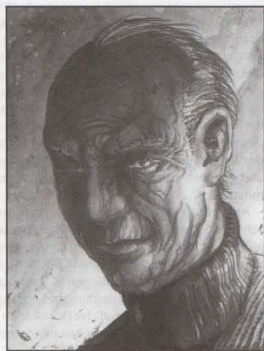
Erfolge	Informationen
0	Ist das nicht diese Go-Gang aus Köln-Süd?
1-2	Hört sich schräg an. Ich glaube die machen einen auf ganz ökologisch, oder so.
3-4	Es gibt Siedlungen von ihnen in den Schweizer Alpen. Sie stehen der Natur sehr nah und sind für Gleichberechtigung, Toleranz und Naturschutz. Lauter so sinnloser Kram.
5+	Es sind alles sehr friedliebende Leute, die nur regenerative Energien benutzen. Solartechnik und so was. Es soll bei ihnen sogar Labore und so geben, die sind aber versteckt. Die Alternativen unter ihnen halten sich von so was aber fern.

DARSTELLER

KEVIN GOLDAMMER

Kevin Goldammer wurde am 01.04.2003 als Enkel von Frederick Goldammer, dem Gründer der Prometheus-Stiftung, geboren. Nach einem abgeschlossenen Wirtschaftsstudiengang in München wurde

er von seinem Großvater in einige der Geschäfte der Stiftung mit einbezogen. Er galt damals als ein aufstrebender Wirtschaftsexperte und in seinen Idealen sehr verwandt mit denen seines Großvaters. Als dieser 2037 im Alter von 94 Jahren stirbt, tritt Kevin Goldammer in den Hintergrund, die Geschäfte der Familie reißt gegen seinen Willen seine Schwester Yasmin Goldammer-Sorenson an sich. Diese teilt zwar



in gewissen Bereichen die Träume von Frederick und Kevin, sieht eine Verwirklichung aber nur über einen großen Konzern möglich – und wird außerdem immer gieriger. Kevin muss untätig zusehen, wie die Stiftung langsam heruntergewirtschaftet wird und ein paar Jahre später Konkurs anmelden muss. Dabei gibt er die Hauptschuld seiner Schwester und unterstellt ihr Korruption. Obwohl er versucht, zu retten, was zu retten ist, gelingt ihm nicht einmal ein kleiner Teilerfolg. Bei genaueren Untersuchungen über die Verbindungen der Stiftung und dem neu entstandenen Konzern Proteus, der das Arkologieprojekt der Stiftung für einen Spottpreis erworben hat, wird er Opfer eines missglückten Attentates. Danach verschwindet er von der Bildfläche, seine Daten und seine gesamte Identität werden weitgehend gelöscht – Goldammer taucht unter und flüchtet in die Namenlosigkeit.

Goldammer ist mittlerweile 60 Jahre alt, hat aber von seiner Energie und Ausstrahlung nichts verloren. Er wirkt zwar von schweren Lasten bedrückt, trotzdem kann man ihm seine Lebensfreude von den Augen ablesen. Nur sein Körper, sein spärliches graues Haar und seine faltige Haut künden von seinem Alter. Er ist sympathisch und offen und zeigt nach außen hin immer noch die Ideale, die sein Großvater als Traum in die Prometheus-Stiftung eingebracht ließ.

Hinter dieser perfekten Fassade lauert aber noch etwas anderes. Kevin ist mittlerweile von einer höheren Macht korrumpiert worden. Wenn der Spielleiter sich den Epilog und das Kapitel *Proteus – die ganze Wahrheit* schon durchgelesen hat, wird er wissen, wer gemeint ist. Ansonsten wollen wir hier noch nichts verraten, da auch die Runner zu diesem Zeitpunkt in keinster Weise irgendeinen Verdacht gegen den gutmütigen alten Mann mit den schönen Idealen von einer besseren Welt und dem harten Schicksal in seiner Vergangenheit hegen sollten. Es ist am Spielleiter, diesen Schein perfekt auf die Runner wirken zu lassen, und sie mit nichts in irgendeiner Weise misstrauisch zu machen.



DIE VERNICHTUNG DER PROTEUSARKOLOGIE RØMØ

Im nachfolgenden Kapitel wird etwas passieren, was in dieser Art noch nie die Welt der Megakonzerne erschüttert hat: Der Konzern Ares wird in einer Vergeltungsaktion mit mehreren Thorshämmern die Proteusarkologie auf der Nordseeinsel Rømø bombardieren. Diesem energischen Militärschlag gegen eine Einrichtung der Proteus AG sind eine Reihe von Ereignissen vorausgegangen, die vom Spielleiter in den Hintergrundablauf der Kampagne mit eingearbeitet werden sollten, damit auch die Runner mitbekommen, was zu dieser Katastrophe geführt hat. Daher soll hier ein kurzer Überblick gegeben werden, zusammen mit drei Newsfax-Meldungen, die sich mit den Ereignissen befassen und die als Handouts den Spielern an die Hand gegeben werden können. Der Spielleiter ist angehalten, die Informationen über die Entwicklung bis hin zur Bombardierung der Arkologie in den Kampagnenverlauf mit einfließen zu lassen und gegebenenfalls noch weitere Meldungen aus den Nachrichten mitzuteilen.

Am Anfang steht die Einmischung von Ares in den Konflikt zwischen FBV und Proteus, die den Konzern aus der Nordsee nicht glücklich macht. Um Proteus gleich mit offenen Fahnen entgegen zu treten, veranlasst Ares, dass in der Nähe der Proteusarkologen der Nordsee und des japanischen Meeres, sowie auf den gefährdeten Gebieten des FBV in Frankfurt, größere Truppeneinfälle aufgestellt werden. Diese deutliche Provokation kann Proteus nicht auf sich sitzen lassen und kontert seinerseits mit eben solchen quasi-militärischen Aufgeboten.

Wie bei jedem Zusammentreffen von vielen gegnerischen Truppen in einem unüberschaubaren Gebiet kommt es nach kurzer Zeit zu einem folgenschweren Zwischenfall. Dabei soll absichtlich offen gelassen werden, wer der eigentliche Provokateur war. Fakt ist, dass in der japanischen See während einer militärischen Übung ein Proteus-U-Boot von einem Ares-Kreuzer (angeblich aus Notwehr) versenkt wird.

Dies kann und will Proteus nicht auf sich sitzen lassen. Während die Kreise um den jeweiligen Kontrahenten enger gezogen werden, kommt es zu einem zweiten Zwischenfall, bei dem ein weiteres U-

Boot von Proteus zerstört und ein Ares-Kreuzer schwer getroffen wird. Beide Konzerne machen sich gegenseitig für diesen neuerlichen Vorfall verantwortlich und stellen dem anderen ein Ultimatum zum Rückzug der Truppen und Wiedergutmachung des Schadens. Währenddessen sind die Medien voll mit Anschuldigungen der gegnerischen Parteien und sich widersprechenden Berichtserstattungen. Die Ultimaten verstreichen unerfüllt.

Darauf hin startet Proteus die aggressive Konfrontation, indem eine Fregatte von Ares torpediert wird. Im direkten Gegenzug zerstört Ares ein drittes Proteus-U-Boot. Die Medien haben als Hauptaufhänger zu dieser Zeit den schwelenden Konflikt und warten auf den Ausbruch des Krieges. Beide Konzerne halten sich jedoch noch im Zaum.

Auch die nächste Attacke gegen Ares ist ein gezielter Vergeltungsschlag und kein Kriegsbeginn an einer offenen Front. Eine Ares-Plattform vor der Küste von Thule wird in einer nächtlichen Aktion bombardiert und fast vollständig zerstört. Bei diesem Angriff auf eine zivile Anlage sterben über tausend Menschen, der Sachschaden ist hoch, für Ares jedoch nicht besorgniserregend. Es ist nicht mit hundertprozentiger Sicherheit klar, von wem der Angriff kommt – hier kann der Spielleiter mit wilden Gerüchten um sich werfen. Ares sieht aber den Proteuskonzern als Verantwortlichen und kündigt einen Vergeltungsschlag an.

Dieser Vergeltungsschlag wird die Bombardierung der Arkologie auf Rømø sein, bei dem Ares seine ultimative Waffe einsetzt, um gleich klar zu machen, dass Proteus einen militärischen Krieg gegen Ares nicht gewinnen kann. Es handelt sich bei der Zerstörung also nicht nur um eine Vergeltung, sondern auch um das Signal, dass Ares bereit ist, bis zum äußersten zu gehen; denn dem Konzern aus Detroit liegt wenig an einer offenen Schlacht, selbst wenn er diese vermutlich gewinnen würde. Auch bei Proteus wird dieses Signal ankommen und daher das Schlachtfeld der beiden Parteien auf ein anderes Terrain verlegt werden.

Zur genauen Zeitlinie dieser Ereignisse gibt die Zeittafel der Kampagne im Kapitel *Proteus – Die ganze Wahrheit* Auskunft.

GLOBAL NEWSFAX – ADL: ZWISCHENFALL IN DER JAPANISCHEN SEE

Japan, 5. Juni 2063 – In den frühen Morgenstunden des gestrigen Tages kam es in der japanischen See, einige Seemeilen von Chugoku entfernt, zu einem tragischen Unglück. Bei einem Manöver der Proteus AG und Verbänden und Teilen eines Flottenverbandes von Ares Macrotechnology in denselben Gewässern wurde durch den Ares-Kreuzer „Mihlgan“ ein U-Boot des Proteus-Konzerns von einem Torpedo getroffen und versenkt. Dabei starb die gesamte Besatzung von 34 Männern und Frauen. Gerüchten zur Folge ging dem Torpedotreffer ein längeres Katz- und Mausspiel der beiden Wasserfahrzeuge voraus, das in offenen Kampfhandlungen endete.

Schon seit einiger Zeit sind in den Gewässern der japanischen See und auch der Nordsee größere Truppenaufkommen der beiden Konzerne zu bemerken. Unabhängige Beobachter betitelten diese verstärkte Militärpräsenz als „gekonntes Säbelraseln“ und „gegenseitige Drohgebärden“, die im direkten Zusammenhang mit den letzten wirtschaftlichen Ereignissen in der ADL stehen sollen. Dabei scheint sich die Proteus AG von dem Zusammenschluss von Ares und dem Frankfurter Bankenverein bedroht zu fühlen. Genauere Einzelheiten wurden bisher nicht bekannt.

GLOBAL NEWSFAX – ADL: LAGE ZWISCHEN ARES UND PROTEUS SPITZT SICH ZU

Weltwirtschaft, 27. Juni 2063 – Die Lage zwischen den beiden Großkonzernen Ares Macrotechnology und der Proteus AG spitzt sich immer weiter zu. Nach zwei Vorfällen in den letzten drei Wochen, bei denen nun schon zwei Proteus-U-Boote von Ares-Kriegsschiffen versenkt und ein Kreuzer der Ares-Flotte schwer beschädigt wurde, lief heute Mittag das Ultimatum von Proteus aus. Bis zu diesem Zeitpunkt verlangte der Konzern von dem Amerikanischen Wirtschaftsgiganten Wiedergutmachung für die Torpedierung der beiden U-Boote und den Rückzug aus dem engeren Einzugsbereich der Proteus-Arkologien.

Wie ein Sprecher von Ares gestern Abend schon verkündete, ist Ares gewillt, das Ultimatum unbeantwortet verstreichen zu lassen und sich in keiner Weise von der „dummdreisten“ Aggressivität des Gegners einschüchtern zu lassen. Laut Ares habe man „das Recht auf seiner Seite“. Das Gegenultimatum für den Schadensersatz am Ares-Kreuzer läuft übermorgen ab, es ist zu erwarten, dass Proteus seinerseits auch nicht nachgeben wird. Wirtschafts- und Konzernexperten halten eine offene Konfrontation der beiden Konzerne mittlerweile für nicht mehr unwahrscheinlich.

GLOBAL NEWSFAX – ADL: KATASTROPHE VOR THULE – ARES-ANLAGE ZERSTÖRT

Weltpolitik, 4. Juli 2063 – In der Nacht von gestern auf heute wurde die Ares-Forschungs- und Förderanlage für Mineralschlamm im Atlantik unweit der Küste von Thule von unbekannten Agitatoren bombardiert und fast vollständig zerstört. Aus noch unsicheren Quellen wurde mitgeteilt, dass es sich um mehrere Bombeneinschläge und Unterwassertreffer gehandelt haben soll, die die Förderplattform mitsamt angeschlossenem Habitat in Chaos und Flammen aufgehen ließen. Ares macht für den Angriff die Proteus AG verantwortlich, mit der schon seit Wochen ein schwelender Krieg herrscht. Jegliche Vorwürfe dieser Art wurden von Pressesprechern des Konzerns jedoch heftig dementiert.

Nach den Ultimaten der beiden Konzerne in der letzten Woche, die beide ohne Rückmeldung des Gegenübers verstrichen, wurden schon ein Ares-Kriegsschiff und im Gegenschlag dazu ein drittes Proteus-U-Boot versenkt. Auch Experten sind sich einig, dass dieser neuerliche Angriff gegen Ares eine weitere Zuspitzung in der Ereigniskette darstellt. Es bleibt abzuwarten, wie Ares auf diesen ersten und äußerst aggressiven Akt gegen eine nicht militärische Einrichtung in diesem Konflikt reagiert.

Auf der Anlage wohnten und arbeiteten über 800 Arbeiter mit ihren Familien. Die Anzahl der Toten soll in den dreistelligen Bereich hineingehen.

GÖTTERDÄMMERUNG

VOR DEM SHADOWRUN

Götterdämmerung ist ein Szenario, das für die Runner die Daumenschrauben anzieht. Sie werden in eine Proteus-Arkologie in der Nordsee geschickt, die vorher von Ares bombardiert wurde. Damit kämpfen die Runner gleich gegen mehrere Wildigkeiten. Eindringendes Wasser, Chaos, Brände, die Gefahr, entdeckt zu werden und die sich langsam koordinierende Proteussicherheit verlangen das Äußerste von Ihnen. Für Amateure ist spätestens hier das Ende der Fahnenstange erreicht. Aber nach den Ereignissen der letzten Zeit sollten aus allen Runnern der Gruppe mittlerweile Profis geworden sein.

Es ist dringend erforderlich, dass sich im Team der Runner ein Decker befindet, da es sonst unmöglich sein wird, die geforderten Daten aus der Arkologie herauszubringen. Sollte keiner der Spieler einen Decker spielen, sollte der Spielleiter rechtzeitig einen NSC-Decker einführen. Dieser wird den Runnern von Ares oder dem FBV gestellt. Ebenso kann es sich dabei um einen NSC-Decker (zum Beispiel eine Decker-connection) der Gruppe handeln, den sie für diesen Auftrag extra anmieten. Auf magische Deckung kann ebenfalls nicht verzichtet werden. Rigger allerdings werden wenige Chancen haben, ihre speziellen Fähigkeiten einzusetzen.

DER SHADOWRUN

Nach den letzten Ereignissen ist es Zeit für die Partei um den FBV und Ares, Nägel mit Köpfen zu machen. Da man immer noch nichts Handfestes über Proteus in seinem Besitz hält, und Ares einen größeren Vergeltungsschlag gegen Proteus führen will, möchte man das Nötige mit dem Nützlichen verbinden und die Runner in die Arkologie hineinschicken, die von Ares bombardiert wird.

HINTERGRUND

Die Ereignisse in letzter Zeit (siehe nach *Goddammers Erbe*) haben Ares soweit gebracht, sich als Ziel Ihres Vergeltungsschlages ein größeres Proteus-Objekt auszusuchen. Ihre Wahl ist dabei auf die Nordsee-Arkologie auf Rømsø gefallen. Zum einen weiß man, dass sie als wichtiges Schaltzentrum für das zentrale Nervensystem des Konzerns fungiert. Zum anderen besitzt sie einen Zugang zum Internet-Matrix-Netz von Proteus, das sämtliche Nordsee-Arkologien miteinander verbindet. Der Plan, den man gefasst hat, ist folgender: Ares wird zu einem bestimmten Termin die Arkologie mit Thors-Hämmern bombardieren und so für die Runner „öffnen“. Diese sollen in den zerstörten Arkoblock eindringen und sich dort ins Deep Blue-Net einklinken. Sämtliche Daten dieses Internen Netzes sollen sie herunterladen, wofür sie einen speziellen Speicherwürfel erhalten – es handelt sich um Datenmengen von mehreren Terapuls. Zusätzlich sollen die Runner, quasi weil sie es schon da sind, in eines der genetischen Forschungslabors eindringen und von dort Informationen über die menschenunwürdigen Experimente von Proteus mitnehmen – und einen Zeugen. Das Szenario beginnt ungefähr 3–4 Wochen nach *Goddammers Erbe*.

DAS ABENTEUER LEITEN

Dieses Szenario ist dazu ausgelegt, die Runner zu keiner Sekunde zur Ruhe kommen zu lassen. Sobald sie sich in die Nordsee begeben und auf die Arkologie zuschwimmen, sind sie im Feindesland, und das sollte ihnen in jedem Augenblick bewusst sein. In der Arkologie selbst treten sie in eine Katastrophenhöhle ein. Die Atmosphäre sollte die Gefahr spürbar machen, ob es nun Proteussicherheitsgardisten oder Feuersbrünste sind, auf die die Runner treffen. Zudem spielt der Zeltfaktor eine wichtige Rolle. Ab einem gewissen Zeitpunkt hat sich der Sicherheitsdienst sowohl regeneriert, dass er für die Runner eine echte Bedrohung wird. Später treffen Unterstützungstruppen der anderen Arkologien von Proteus ein und so bleibt wenig Spielraum, die Arkologie hell wieder zu verlassen.

Der Spielleiter sollte die Runner also hetzen, ihnen keine Zeit lassen, sie immer wieder mit der Katastrophe konfrontieren und Gefahren aufbauen. Trotzdem liegt es an ihm, den Realismus in solch einem Durcheinander im Auge zu behalten. Nur so können sich die Spieler in die Atmosphäre der zerstörten Arkologie hineinfinden und die Spannung spüren, die allgegenwärtig ist.

EIN DING DER UNMÖGLICHKEIT

WAS IST LOS, CHUMMER?

In diesem ersten Teil des Runs werden die Runner vom FBV beauftragt in die Arkologie einzudringen und die Daten zu extrahieren. Da ihnen nicht gesagt wird, wie sie dies bewerkstelligen sollen, bereiten sie sich auf das Unmögliche und Unvorhersehbare vor.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Da ist er wieder, der Raum in dem ihr euch schon fast so zu Hause fühlt, wie in eurem Wohnzimmer. Nur dass es hier vermutlich wesentlich sauberer ist ... Der Besprechungsraum im FBV in Frankfurt ist in gedämpftes Licht getaucht. Die Schatten, die über das Gesicht von Frau Stübler-Waffenschmidt ziehen, verhehlen nichts Gutes.

„Es ist sehr erfreulich, dass Sie sich wieder eingefunden haben“ beginnt sie leise und mit einem Ton, der die Stimmung noch knisternder werden lässt. „Wir haben ein neues Ziel für Sie. Der Auftrag ist sehr dringend und mit einem hohen Risiko verbunden, aber ich denke, Sie sind dafür genau die Richtigen.“ Sie lächelt kurz Ihre In-

nehmendes und erprobtes Konzernlächeln und schaut dann jeden von euch lange an. Wenn sie eure Augen mit ihrem Blick berührt, habt ihr das Gefühl, sie schaut in eure Seele.

„Aufgrund der Tatsache, dass wir immer noch keine klaren Informationen über die Hintermänner von Proteus haben, werden wir zu einem radikaleren Vorgehen greifen“ fährt sie fort. „Wir werden Sie ausschicken, um sich in das Deep Blue-Netz von Proteus einzuklinken, und von dort sämtliche Daten, die Sie finden, herunterzuladen. Das Deep Blue ist ein Proteus-internes Datennetz, das die Nordsee-Arkologien miteinander verbindet. Eine Infiltration dieses Netzes von außerhalb ist nicht möglich, daher werden Sie in eine Arkologie eindringen und sich von dort Zugang verschaffen. Nachdem Sie dies geschafft haben, bitten wir Sie in einen der Forschungsbereiche der Arkologie vorzudringen und Informationen über die Genexperimente von Proteus zu beschaffen. Und eine Testperson, die als Zeuge für diese Experimente dienen kann. Das Risiko wird hoch, aber dafür wird Ihre Vergütung auch exzellent.“

ATMOSPHERE

Bei dem Treffen im FBV mit Frau Waffenschmidt handelt es sich um die normale Anwerbungsprozedur für die Runner. Wenn sie ihren sehr ungewöhnlichen Auftrag bekommen haben, sollte das Ganze in eine angespannte Atmosphäre übergehen. Frau Waffenschmidt ist sich der Gefahr des Auftrags für die Runner bewusst. Zu den Runnern sollte daher von ihrer Auftraggeberin eine Mischung aus Vertrauen und Gefühlskälte herüberschwingen. Sie weiß, dass es ein Himmelfahrtsunternehmen werden kann, und sie die Runner vielleicht in den sicheren Tod schickt. Genauso zählt sie aber auch auf ihre Fähigkeiten und ihr Können.

HINTER DEN KULISSEN

Die Runner werden nach der Offenbarung ihres nächsten Auftrages sicherlich erst einmal durchatmen müssen. In eine der Nordsee-Arkologien einzudringen und dort auch noch hochgesicherte Datenpakete zu klauen ist eine unglaubliche Anforderung. Frau Waffenschmidt wird bei den Bedenken der Runner jedoch merkwürdig gelassen bleiben. Sie hat die Anweisung von Ares, niemandem etwas über die Bombardierung zu erzählen. Daher lässt sie die Runner im Unklaren über den genauen Plan. Sie wird nur immer wieder bekunden, dass für ein Eindringen der Runner gesorgt sei und sie sich auf direkte Konfrontationen mit dem Sicherheitsdienst und „extremen Umweltbedingungen“ einstellen müssten. Trotzdem sei die Gefahr von Seiten Proteus nicht so hoch, wie sie denken würden, denn die Sicherheit würde zu gegebener Zeit ausgeschaltet werden.

Frau Waffenschmidt erklärt den Runnern, dass es sich um eine „Tauschaktion“ handeln werde und dass die Arkologie sich in einem Zustand der „Handlungsunfähigkeit“ befinden werde, wenn die Runner eindringen. Mehr lässt sie nicht verlauten.

Bei genaueren Fragen beschreibt Frau Waffenschmidt die beiden Aufträge noch einmal genau:

Die Daten aus dem Deep Blue sollen von den Runnern innerhalb der Arkologie auf einen speziellen Datenträger geladen werden. Dazu müssen sie einen Port für den Zugang zum Deep Blue finden und einen Decker haben, der die Daten extrahiert. Diese Daten haben absolute Priorität vor allem anderen. Aus Informationen von Janus wurde ein Port innerhalb der Arkologie gefunden, der sich nicht im Zentralkern des Rechenzentrums befindet, sondern in einem Peripherieblock. Frau Waffenschmidt hat keine Pläne der Arkologie, sie gibt den Runnern aber die Gebäudekennung mit. Es handelt sich um einen Verwaltungsbereich (Kennung A47-8).



Die Informationen aus der Forschung müssen wahrscheinlich aus den Rechnern vor Ort heruntergeladen werden. Proben der Experimente wären eine notwendige Ergänzung. Wichtig ist der Zeuge, am besten soll es sich dabei um eine der Testpersonen handeln, die noch aussagefähig ist. Auch hier hat Janus dem FBV einen Tipp gegeben, wo man suchen sollte. Er hat mit viel Recherche herausgefunden, dass auf Rømp solche Genexperimente stattfinden, wobei es sich hauptsächlich um Experimente zur Anpassung des menschlichen Körpers an toxische Unterwasserwelten handeln soll. Ausgewählter Zielpunkt ist ein kleineres Genlabor innerhalb der Arkologie, in dem die vielversprechendsten Funde gemacht werden können. Die Runner bekommen abermals eine Gebäudekennung (V17-3).

Bei der Vergütung des Auftrages wird sich Frau Waffenschmidt großzügig zeigen. Sie bietet den Runnern das drei- bis fünffache der normalen Bezahlung, je nachdem was der Spielleiter für gerechtfertigt hält.

Am Ende erklärt die Auftraggeberin den Runnern, dass der Zielpunkt des Eindringens schon in der nächsten Nacht sei. Sie sollen sich auf der Nordsee unweit der Arkologie bereithalten, wozu ihnen ein Schiff zur Verfügung gestellt wird. Das Signal zum Eindringen in die Arkologie würden sie kaum übersehen können...

DAUMENSCHRAUBEN

Bei der Besprechung sollten keine weiteren Schwierigkeiten auftreten, denn noch sind die Runner ja auf sicherem Terrain. Ihr Unwohlsein kann höchstens den Gedanken an die Zukunft entspringen. Dies können Sie gerne dazu nutzen, ihnen noch mehr Sorgen und Ängste zu bereiten, indem Sie ihnen klar machen, was Frau Waffenschmidt da von ihnen verlangt.

KEINE PANIK

Sämtlichen Bedenken wegen dem Eindringen in die Arkologie, der Bewegung dort und der möglichen Entdeckung durch die Sicherheitskräfte wird Frau Waffenschmidt mit einer für die Runner sicherlich merkwürdig anmutenden Leichtigkeit entgegenreten. Sie vertritt auf keinen Fall etwas über die Pläne von Ares, macht aber Andeutungen, dass die Runner Unterstützung bekommen. Sie erklärt außerdem, dass sämtliche Ausrüstung von Selten des FBV gestellt wird. Sollte auch dieses Argument die Runner nicht dazu bewegen, den Auftrag bereitwillig anzunehmen, kann Frau Waffenschmidt mit der Bezahlung noch ein wenig hochgehen.

ES WERDE LICHT

WAS IST LOS CHUMMER?

Die Runner haben wenig Zeit für Vorbereitungen, denn sie werden nach der Besprechung sofort an die Nordsee-Küste gebracht. Dort ausgerüstet worden, haben sie auf das „Signal“, das ihnen gegeben werden soll, damit sie sich auf den Weg in die Arkologie machen können.

SAGS IHNEN INS GESICHT

Eist vorzulesen, wenn die Runner auf der „Fortuna“ sind und nachts an Deck auf das Signal für ihren Aufbruch warten.

Dasteht ihr nun an Deck der „Fortuna“, gekleidet in eure Taucherausrüstung, mit verschürter Ausrüstung, und wartet. Die Nacht ist kühl und klar, und mit dem richtigen Equipment kann man vor euch im Norden die oberen Teile der Arkologie sehen. Der Wellengang ist nur leicht und so spürt ihr kaum das Schaukeln des Schiffes unter euch. Sämtliche Motoren sind abgestellt und die Ruhe, die euch umgibt, lässt eure Anspannung eher noch steigen.

Das schwarze Wasser der Nordsee ist fast dunkler als der nächtliche Sternenhimmel über euch. Eine kleine Sternschnuppe ist gerade zu sehen, wie sie über das Firmament zieht.

Nein, es ist nicht nur eine, es sind gleich mehrere und es scheint so, als würden sie gar nicht verglühen wollen. Wie feurige Striche, mit einer merkwürdigen Langsamkeit, ziehen sie über den Himmel. Sie werden größer und scheinen auch schneller zu werden. Es muss ein wahrer Meteoritenschauer sein, den ihr da seht.

Und die Meteore scheinen groß genug zu sein, um die Erde zu erreichen. Lichtbahnen hinter sich herziehend seht ihr drei, vier, fünf von diesen glühenden Sternen, die hinabfallen und mittlerweile den Nachthimmel erleuchten. Wie Blitze aus dem Firmament wirken sie, gradlinig in ihrer Bahn und jetzt von einer unglaublichen Schnelligkeit – sie nähern sich euch und werden weiterhin immer größer. Die Anfangspunkte der Lichtbahnen sind kaum mehr zu erkennen, ein Grollen liegt in der Luft. Bis zuletzt kann man nicht wirklich erkennen, worauf sie zusteuern.

Und dann geschieht es.

Mit einem Donnerschlag schlägt der erste dieser Lichtfäden im Norden vor euch ins Meer hinein, genau dort, wo die Proteus-Arkologie liegt. Ein tiefes Dröhnen fegt über das Wasser und Augenblicke später peitscht euch eine Schockwelle aus Luft und Gischt entgegen. Die zweite Lichtbahn schlägt ein und taucht den Horizont kurz in blendende Helligkeit. Ein dritter Schlag, dann ein vierter ertönen durch die Nacht und zerreißt die gespannte Ruhe von vorn. Auf dem Deck kommt Bewegung auf, die Schiffsmotoren werden angelassen. Am Horizont hört man die ersten Sirenen der Arkologie und ihr seht rote Flammenzungen an einigen Stellen hinauf zum Firmament lecken.

„Es geht los!“ murmelt jemand vor euch in der Dunkelheit.

ATMOSPÄRE

Biszu dem Signal sollten sich die Runner in reger Betriebsamkeit auf einen unbekannten Plan vorbereiten. Die Heizen sollten höher schlagen, wenn sie sich ausrüsten können und dann auf dem Weg zur Arkologie machen – bis zum Einschlag, denn dies ist der Wendepunkt. Danach sollte „Ruhe“ für die Runner ein Fremdwort werden.

HINTER DEN KULISSEN

Eine Nacht und einen Tag vor dem oben beschriebenen Einschlag haben die Runner noch anderes zu erledigen. Sobald sie ihre persönliche Ausrüstung geholt haben, werden sie in einem Shuttleheli-Kopter des FBV zur Nordseeküste nach Hamburg gebracht. Dort erwartet sie im Hafen die „Fortuna“, ein kleineres Frachtschiff. Auf dem Schiff angekommen wird sofort abgelegt und die Runner unter Bord gebracht. Hat die Fortuna von außen den Eindruck eines schmierigen Nordsee-Frachters gemacht, ist sie von innen eine Hightech-Zentrale. Modernstes Equipment zur Aufklärung und Überwachung ist in mehreren Räumen unter Deck zu sehen und bewaffnete Crewmitglieder laufen geschäftig hin und her. Auch wenn nirgendwo ein Firmensymbol zu sehen ist, sollte klar werden, dass hier nicht der FBV sondern Ares die Fäden zieht.

Die Runner werden zuerst in einen Ausrüstungsraum gebracht, wo sie auswählen können, was sie brauchen. Zur absolut notwendigen Ausrüstung gehört folgendes:

- Für jeden Runner ein gepanzertes (4/2) und chemisch isoliertes Taucherauszug mit Helm (0/+1) und kompletter Tauchausrüstung,
- Für jeden Runner ein gepanzertes Overall (5/3) des Sicherheitsdienstes von Proteus mit ID-Card und Namensschild (generische Namen).
- Für jeden Runner ein Vulcan Aal-Wasserjet



- Ein paar wasserdichte und chemisch isolierte Taschen für den Transport von Ausrüstung unter Wasser.
- Ein spezieller Speicherwürfel, der mehrere Terapuls an Daten fassen kann und über eine extrem schnelle Datenaustauschrate verfügt.

Ansonsten befinden sich in dem Raum Waffen, Waffensysteme, Granaten und andere Ausrüstungen aller Art. Der Spielleiter sollte selbst entscheiden, was er den Runnern alles mit auf den Weg gibt. Die Möglichkeiten sind divers. Orientierungshilfe bieten das *Arsenal 2060* und das Quellenbuch *Niemandsland*. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass der Spielleiter den Runnern auch Waffen für den Unterwasserkampf mitgibt. Ebenso sollte daran gedacht werden, wie die Versuchsperson aus dem Forschungsstrakt (der Zeuge) zum Schiff gebracht werden soll. Es empfiehlt sich, einen zusätzlichen Taucheranzug mitzunehmen, auch wenn noch gar nicht sicher ist, ob die Runner Zeit haben werden, einen so geplanten Rückzug aus der Arkologie anzutreten.

Nachdem sich die Runner ausgetobt haben, wird bei Ausrüstung bekanntlich immer etwas länger dauert, können sie über das moderne Kommunikationssystem des Schiffes noch ein wenig Bearbeit betreiben. Gegen Mittag wird man ihnen dringend nahe legen, etwas zu schlafen, denn die Nacht würde lang und hart. Um 22.00 Uhr spätestens werden die Runner wieder geweckt, können etwas essen und ihre Ausrüstung bereit machen. Um 23.30 Uhr stehen sie dann auf Deck des Schiffes und warten auf das Signal zum Aufbruch.

Was in die Arkologie eingeschlagen hat, waren Thorshämmer, die ultimative Waffe für Ares' Vergeltungsschlag. Es handelt sich dabei um sogenannte „Brechtangen aus dem All“, große Metallstangen, die aus einer eisdichten Umlaufbahn auf das entsprechende Ziel gelenkt werden und durch ihre kinetische Energie über eine

große Durchschlags- und Vernichtungskraft verfügen. Zusätzlich handelt es sich um „unparierbare“ Attacken – eine Abwehrmaßnahme gegen Thorshämmer existiert zurzeit noch nicht.

Vulcan Aal-Wasserjet

Diese Fortbewegungshilfe besteht de facto aus einem 1,5 Meter langen Metallzylinder, der mit einem Schraubenantrieb versehen wurde. Der Aal ist mit einer Halterung für eine Harpune oder eine Gyrojet-Waffe und einem kleinen, an einen wasser- und stoßfesten Bildschirm angeschlossenen Sensorpaket ausgestattet, das auch Fahrten durch trübes Wasser und Dunkelheit ermöglicht.

Tauchtiefe: 250 Meter

Handling: 2

Geschw.: 45

Beschl.: 5

Rumpf: 1

Panzerung: 0

Signatur: 10/10

Pilot: 1

Sensor/Sonar: 1/1

Fracht: 0,5

Last: 160

Treibstoff: E (60EE)

Econ: 1 km/EE

Andere Merkmale: EnviroSeal (Wasser & Antrieb), Externer Festaufsatz (Firmpoint)

DAUMENSCHRAUBEN

In diesem Teil des Szenarios gibt es wenig, was man für die Runner gefährlicher machen kann. Direkte Gefahren werden sie erst erle-



ben, wenn sie sich in die Fluten der Nordsee begeben. Falls Sie möchten, können Sie aber die Ausrüstung modifizieren und den Runnern weniger Equipment zur Verfügung stellen, als es für Ares eigentlich möglich wäre.

KEINE PANIK

Die Runner sollten sich in den ihnen unbekannten Plan nach dem letzten Kapitel schon eingefügt haben. Falls sie die Schiffsbesatzung fragen, werden sie auch von ihnen keine weitere Aufklärung erhalten. Im Zweifelsfall wissen diese selber nicht, was für ein Signal sie erwartet. Sollten die Runner dringend noch etwas benötigen, was auf dem Schiff nicht vorhanden ist, müssen sie den zuständigen Offizier davon überzeugen, dass es den Aufwand lohnt, den Ausrüstungsgegenstand noch per Helikopter von der Küste heranzuschaffen. Ansonsten ist die Ausrüstungskammer erschreckend gut bestückt.

HINEIN!

WAS IST LOS CHUMMER?

Die Runner bahnen sich einen Weg durch das trübe Wasser der Nordsee in Richtung der angegriffenen Arkologie – vorbei an toxischen Gefahren und der zum Teil noch intakten Perimetersicherung der Anlage.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Kaum habt Ihr richtig realisiert, was eigentlich passiert ist, schickt euch der zuständige Operationsoffizier schon in Richtung der Stelle, wo eure Unterwassergleiter schwimmen. Ihr steigt die kurze Leiter herunter zur Plattform, die an einer Seite des Schiffes festgemacht wurde, zieht eure Ausrüstung noch einmal fest und gleitet dann in die schwarzen Fluten der See.

ATMOSPHERE

Die nächtliche Anfahrt zur Arkologie sollte zu jedem Zeitpunkt bedrohlich wirken. Die Dunkelheit und das unbekannte Terrain der Unterwasserwelt tragen dazu bei. Die Gefahren lauern überall und einige sollten die Runner hautnah erleben.

HINTER DEN KULISSEN

Die Nordsee

Die Nordsee ist eines der verseuchtesten Gewässer der Erde. Giftmüll, radioaktiver Abfall und chemische Reststoffe wurden von Ländern und Konzernen über Jahrzehnte in die Nordsee gekippt. Mittlerweile leben dort nur noch wahnsinnige Naturgeister und toxisch mutierte Critter.

Durch diese Kloake, deren Giftigkeit man auf den ersten Blick gar nicht unbedingt ausmachen kann, müssen die Runner ein paar Kilometer bis zur Arkologie tauchen. Dabei hilft ihnen das Equipment von Bord der „Fortuna“ ganz ungemein. Nicht tauchkundige Runner sind nur geringfügig im Nachteil, denn die Tauchtiefe beträgt gerade mal ein paar Meter. Für genauere Regeln zum Tauchen und für etwaige Unterwasserkämpfe seien dem Spielleiter die Quellenbücher *Arsenal 2060* und *Niemandsland* ans Herz gelegt.

In den Fluten des Meeres ist es noch dunkler als über Wasser und an einigen Stellen extrem trübe. Die Temperatur des Wassers beträgt unter 10°C, die Strömung ist den Runnern bei ihrem Tauchgang in Richtung Arkologie wohl gesonnen. Für erwachte Charaktere ist zu beachten, dass die magische Hintergrundstrahlung im Wasser zwischen 3 und 5 schwankt.

Perimetersicherung

Die Perimetersicherung der Arkologie wurde durch die Einschläge der Thorschämmer größtenteils lahmgelegt. Es gibt aber immer noch einige Anlagen und Drohnen, die beim Verlust des Kontaktes zur zentralen Sicherheit autark agieren. Dabei können sie sehr gut zwischen Crittern und motorisierten Runnern unter Wasser unterscheiden. Auch Taucher können von ihnen mit einer gewissen Chance erkannt werden. Solche Objekte werden danach von den Drohnen auf eine Freund-Feind-Kennung überprüft, die Proteus-eigene Taucher oder Drohnen vor Angriffen der eigenen Perimetersicherung schützt. Besitzt das Objekt kein entsprechendes Signal (wie zum Beispiel die Runner), gilt es als Eindringling und wird attackiert.

Sollte eine Drohne sich den Runnern nähern, wird sie zuerst eine Sensorprobe(4) machen, um zu erkennen, ob es sich um motorisierte Objekte handelt (bzw. um nichtmotorisierte Taucher mit einer Sensorprobe(6)). Gelingt die Probe, wird sie die Runner auf die Freund-Signatur überprüfen und danach erst angreifen. Bei Kontakt mit den Drohnen haben die Runner also zwei Aktionen Vorsprung. Sollte die Drohne angegriffen werden, so geht sie sofort in den Angriffsmodus über. Mögliche autark geschaltete Perimeterdrohnen sind die Shark-Drohnen. Zusätzlich entdecken die Runner in einem engen Gürtel um die Arkologie Warnbojen, die zurzeit alle deaktiviert sind – was man ihnen von außen aber nicht unbedingt ansieht.

Proteus AG Shark

Die Silhouette dieser Unterwasserdrohne gleicht der eines echten Hais. Sie ist mit einem Primärwaffensystem und einer großen, hydraulischen Schere am Bug ausgestattet. Die Scherenkonstruktion ist primär zum Durchtrennen von Steuerkabeln gedacht, kann aber auch zum Angriff auf Critter und Taucher genutzt werden. Die Shark-Jagddrohnen agieren durch ihre fortschrittlichen Robotersteuersysteme weitestgehend autonom.

Tauchtiefe: 150

Handling: 7

Geschw.: 20

Beschl.: 9

Rumpf: 1

Panzerung: 4

Signatur: 10/10

Pilot: 2

Sensor: 2/2

Fracht: 1

Last: 90

Merkmale: „Gebiss“ (8S), Primärbewaffnung: Gyrojet-Waffe (HM, 12M (125 unter Wasser), 10(s)) Reichweite (MW): 0–5 (4), 6–20 (5), 21–40 (6), 41–60 (9)

Proteus AG Great White

Diese Variante der „Shark“-Reihe ist etwas größer, robuster und verwendet als Waffensystem neben ihrem „Gebiss“ eine hydrostatische Püßwaffe.

Tauchtiefe: 500

Handling: 3

Geschw.: 65

Beschl.: 8

Rumpf: 2

Panzerung: 5

Signatur: 9/9

Pilot: 2

Sensor: 2/2

FP: 4

Last: 130

Merkmale: „Gebiss“ (105), Primärwaffe: Hydrostatische Puls-
waffe (kleine Variante). Die Waffe macht durch zielgerichtete Druck-
entladungen Anti-Fahrzeugschaden (siehe auch *Niemandsland*).
[EM, 165 (AF), 20(s)] Reichweite (MW): 5–10 (4), 11–20 (5), 21–
25 (6), 26–30 (9) Das Powerniveau sinkt für jeden Meter Abstand
zum Ziel um eine Stufe.

Critter

Neben der Proteussicherung tummeln sich im schwarzen Wasser
der nächtlichen Nordsee ein paar toxische Kreaturen, die die Run-
ner als Störenfriede oder Nahrung ansehen können. Der Spielleiter
sollte die im Quellenbuch *Niemandsland* und im *Critterhandbuch*
vorgestellten Möglichkeiten zur Schaffung toxischer Kreaturen nut-
zen. Hauptsächlich handelt es sich um kleinere Halarten, Riesen-
krabben, Seehunde und Raubfische. Viele der Tiere werden von Licht
angezogen, zum Beispiel von den Lampen der Runner. Von der Be-
gegnung mit toxischen Meeresgeistern sollte abgesehen werden,
da die Runner im Wasser kaum eine Chance gegen diese Wesenhei-
ten hätten.

Einstieg

An der Arkologie angelangt, bietet sich den Runnern das Bild eines
Infernos. Die genauen Orte der Einschläge sind nicht auszumachen,
es gibt unzählige Brände und komplett zerstörte Blockeinheiten
der Arkologie. Der Spielleiter sollte hier schon das Bild des Chaos
entwerfen, das die Runner innerhalb der Arkologie durchleben wer-
den. Der Einstieg in die Anlage ist zu diesem Zeitpunkt relativ ein-
fach. Zum einen können die Runner in einen der zerstörten und unter
Wasser stehenden Blöcke hineingelangen und sich von dort weiter in
die Arkologie vorarbeiten. Eine zweite Möglichkeit ist das Ein-
dringen über die Hafenanlagen. Diese sind von den Schockwellen
der Thorshämmer soweit in Mitleidenschaft gezogen worden, dass
Sicherheitskontrollen und Überwachung komplett zusammengebro-
chen sind. Die Runner sollten aber schon durch Aktivitäten am Ran-
de ihres Weges mitbekommen, dass hektisch an der Wiederherstel-
lung der Sicherheit gearbeitet wird.

DAUMENSCHRAUBEN

Um die Gefahr zu steuern, können Sie noch mehr Drohnen und
Critter gegen die Runner aufstellen oder deren Stärke modifizieren.
Anregungen dazu finden Sie vor allem im Quellenbuch *Niemands-
land*. Wenn Siemeln, die Magier der Gruppe kommen mit kleinen
Giftgeistern klar, können Sie auch zu diesen Kreaturen greifen.

Der Einstieg sollte nicht zu schwer gestaltet werden. Es ist aber
denkbar, dass die Runner in Tauchernzügen oder beim Anzählen
der Proteusoverall von ein paar versprengten Sicherheitsleuten
entdeckt werden. Dies könnte zum ersten Gefecht in der Arkologie
führen.

KEINE PANIK

Wenn Sie merken, dass Sie den Runnern mit einem Gegner zuviel
zugemutet haben, setzen sie einfach einen zweiten Gegner ein, der
den ersten mitattacked. Durch die Bombardierung der Arkologie
sind alle Meeresbewohner und auch manche Drohnen so irritiert,
dass sie nicht „vernünftig“ handeln. Der Einstieg sollte für die Run-
ner kein grundsätzliches Problem sein, vor allem, wenn sie sich
vorher einen kurzen Überblick über die Arkologie vom Wasser aus
verschaffen. Nur, zuviel Zeit sollten sich die Runner nicht lassen ...

ARMAGEDDON

WAS IST LOS CHUMMER?

In diesem Abschnitt wird die allgemeine Situation in der Arkologie
beschrieben, während die Runner sich zu ihren beiden Zielpunkten
vorwagen. Welchen Weg sie dabei gehen, wie lange der Weg ist,
und welches ihrer Ziele sie zuerst erreichen wollen oder können,
liegt dabei ganz in der Hand des Spielleiters.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Innerhalb der Arkologie herrscht Chaos. Der kleine Teil, den Ihr
gerade seht, reicht euch schon, um dies zu erkennen. Ihr riecht
Rauch und verschmortes Plastik, hört irgendwo in weiter Ferne eine
kleinere Explosion und überall schnelle Schritte, panische Schreie
und unkoordinierte Kommandos der Sicherheitskräfte. Die Sicher-
heitskameras in den Ecken sind zum Teil blind durch den dichten
Qualm – zudem bezweifelt Ihr, dass am anderen Ende von Ihnen
gerade jemand sitzt und noch einen Überblick über dieses Chaos
hat. Der Weg zu euren Zielen wird nicht leicht werden – und es bleibt
die Frage, wie lange das Chaos erhalten bleibt, das für euch spielt.

ATMOSPHERE

Die Runner kommen in eine zerstörte, feindliche Arkologie, wo
Umwelt und Sicherheit ihnen nicht gut gesonnen sind. Die Gefahr sollte
überall greifbar sein, genau wie das Chaos und das Leid der Bewohner.
Klaustrophobie, Zeitmangel und die Katastrophe sollten den Adrena-
linspiegel der Runner und der Spieler auf einem hohen Level halten.

HINTER DEN KULISSEN

Die Arkologie auf Rømm ist ein Arkoblock, der zu den jüngeren
Blöcken des Proteuskonzerns gehört. Er ist auf der Insel Rømm ge-
baut, die von den Ruten der Nordsee beim Anstieg des Wasserspie-
gels komplett überflutet wurde. Von der eigentlichen Insel ist daher
nichts mehr zu sehen.

Der Arkoblock liegt zu 80 Prozent unter Wasser. Die aus dem
Wasserragenden Gebäudeteile sehen wie große Betonblöcke mit
wenig oder gar keinen Fenstern aus. Eingänge in die Anlage sind
zu kleinere und gut bewachte Anlegestationen sowie eine Hafenan-
lage im Westen. Zusätzlich gibt es noch zwei geschlossene U-
Boot-Ports, beide nur für Unterwasserrohre gedacht. Die Gebäu-
deteile über Wasser sind mittels großer pneumatischer Anlagen im
Wasser versenkbar und wieder auftauchbar. Die meisten der ver-
schieden Gebäudeeinheiten der Arkologie sind nach dem selben
Muster gefertigt.

Insgesamt wohnen und arbeiten in der Arkologie zurzeit über
16.000 Metamenschen. Die Energie kommt aus zwei kleineren Fu-
sionsreaktoren und einem experimentellen Gezeitenkraftwerk. Die
Außenwände sind in Bunkerstärke, die wenigen Fenster bestehen
aus doppeltem und verstärktem Panzerglas und verfügen alle über
eine Schutzverriegelung, die im Notfall automatisch reagieren soll-
te. Auf dem gesamten Komplex liegen magische Hüter der Stufe 8.
Innerhalb des Komplexes sind einige Trakte mit zusätzlichen Hü-
tern gesichert. Im gesamten Inneren der Arkologie herrscht eine
Hintergrundstrahlung von 1. Die Überwachung ist nahezu alle über
eine Schutzverriegelung, die im Notfall automatisch reagieren soll-
te. Auf dem gesamten Komplex liegen magische Hüter der Stufe 8.
Innerhalb des Komplexes sind einige Trakte mit zusätzlichen Hü-
tern gesichert. Im gesamten Inneren der Arkologie herrscht eine
Hintergrundstrahlung von 1. Die Überwachung ist nahezu alle über
eine Schutzverriegelung, die im Notfall automatisch reagieren soll-
te. Auf dem gesamten Komplex liegen magische Hüter der Stufe 8.
Innerhalb des Komplexes sind einige Trakte mit zusätzlichen Hü-
tern gesichert. Im gesamten Inneren der Arkologie herrscht eine
Hintergrundstrahlung von 1. Die Überwachung ist nahezu alle über
eine Schutzverriegelung, die im Notfall automatisch reagieren soll-
te. Auf dem gesamten Komplex liegen magische Hüter der Stufe 8.

ZEITLEISTE DER ARKOLOGIE NACH DER ZERSTÖRUNG

- + 0:00 Einschlagzeitpunkt der Thorshämmer in die Arkologie. Funknetz-, Sicherheits- und Energieausfall komplett oder in großen Sektoren. Brände und Wassereintrich in mehreren Blöcken. Panik und Chaos.
- + 0:30 Koordinationsbeginn der Sicherheit. Die Gardisten laufen nicht mehr einzeln, sondern in abgestimmten Gruppen umher.
- + 1:00 Die ersten provisorischen Krankenquartiere werden eingerichtet.
- + 1:30 Einige der brennenden Arkoblocke, die versenkbar sind, werden in das Wasser gelassen und geflutet.
- + 1:45 Die wichtigen, überfluteten oder brennenden Blöcke werden von der Sicherheit provisorisch abgeleitet. Am Hafen nimmt die Sicherheit die Kontrollen wieder auf.
- + 2:00 Koordinationen zwischen einzelnen Sicherheitsteams.
- + 3:30 Beim Aufspüren der Runner bekommen es diese mit mehr als nur einer Gruppe zu tun.
- + 4:00 Erste Hilfstropps anderer Arkologen treffen ein.
- + 4:30 Die ersten ID-Checks und Überwachungseinrichtungen gehen wieder online.
- + 5:00 Alle „Löcher“ durch die Bombardierung der Arkologie sind entweder geschlossen oder werden bewacht.
- + 5:15 Die Überwachung ist soweit etwaige Funknetze der Runner aufzuspielen und zu stören.
- + 5:30 Die Perimetersicherheit geht wieder komplett online.
- + 6:00 Immer mehr der internen Überwachung wird wieder aktiviert und die Systemtrigger schalten sich wieder zu.
- + 6:00 Konzerninterne Truppen regeln in einem weiten Bereich um die Arkologie das Gewässer ab.
- + 6:30 Komplette Reorganisation der Sicherheit. Ab jetzt werden die Runner systematisch gejagt, wenn sie entdeckt werden.

Nach dem Einschlag der Thorshämmer ist diese Sicherung nämlich komplett heruntergefahren. Gebäuderigger und Knowbots haben keine Kontrolle mehr über die Anlage, wenn sie überhaupt noch leben oder funktionieren. Die Energie ist in weiten Teilen der Arkologie ausgefallen, Brandherde breiten sich aus, die Sicherheitsgardisten haben den Überblick verloren und unter den Bewohnern macht sich Panik breit. Viele der automatisierten Verschlusssysteme funktionieren nicht mehr, andere automatisierte Funktionen innerhalb der Arkologie spielen dagegen verrückt. An mehreren Stellen dringt Wasser ein, einige der Blöcke sind schon komplett unter Wasser. In einigen Teilen schwirren panische Metamenschenhorden umher, andere Teile sind unter strenger Bewachung abgeleitet, wieder andere komplett verlassen oder zerstört. Verletzte und Tote werden geborgen, ignoriert, überannt oder versorgt. Mit anderen Worten: Es herrscht totales Chaos.

Dieses Chaos ist allerdings nicht von langer Dauer. Die Sicherheitsgardisten sowie andere Kontrollinstanzen innerhalb der Arkologie werden versuchen, so schnell es geht wieder Koordination in die Abläufe zu bringen. Während die Runner ihrem Geschäft nachgehen, können sie feststellen, wie sich um sie herum wieder Kontrolle aufbaut. Krankenquartiere werden provisorisch eingerichtet, Techniker versuchen die schwerwiegendsten Schäden zu reparieren, Sicherheitsposten werden etabliert und bestimmte Bereiche abgeleitet.

Für die Runner bedeutet dies, dass sie gegen die Zeit arbeiten. Es kann sich nur um Stunden handeln, bis in der Arkologie das Netz der Sicherheit so eng gezogen wird, dass die Runner einer Entdeckung und koordinierten Verfolgung nicht mehr entgehen können – und dann gerade ihnen Gott.

Bis dahin liegt es am Spielleiter das Katastrophenszenario stimmungsvoll herüberzubringen und die langsam wieder hergestellte Koordination der Arkologie an die Runner zu vermitteln. Feuer, Wasser, Sicherheitskräfte, panische Bewohner, Trümmerhaufen, die den Weg versperren, abgeleitete Blöcke – all dies können die Runner hautnah erleben. Dabei kann sich der Spielleiter an der Zeitliste (ziehe *Kastentext*) orientieren, wie weit die Arkologie mit ihrer Rehabilitation ist. Dies ist besonders wichtig bei Konfrontationen mit den Sicherheitsgardisten, die zuerst gar nicht auf die Runner achten werden. Mit fortlaufender Zeit sollten die Runner durch Sicherheitschecks müssen und kleinere Konfrontationen mit Gardisten unumgänglich sein, die aber ohne Nachwirkungen bleiben. Dies geht bis dahin, dass die Sicherheit gezielt und mit mehreren Teams gegen die Runner vorgeht.

Die Overalls der Runner sollten gerade am Anfang die Entdeckungsgefahr minimieren. Irgendwann werden aber ID-Checks fällig und die ID-Karten der Runner sind nicht wirklich gut (gefälschte ID Stufe 3).

Szenen aus der Hölle

Hier sollen einige Möglichkeiten aufgezählt werden, was den Runnern bei ihrer Odyssee durch die Arkologie passieren kann. Der Spielleiter ist aufgefordert, das Ganze zu erweitern, miteinander zu verbinden und so ein atmosphärisches Gesamtbild für das Szenario zu kreieren.

- Ein Kind liegt in den Trümmern eines zerstörten Ganges in der Arkologie und schreit um Hilfe. An den Runnern liegt es, ob sie dem Kind helfen, oder nicht, und inwieweit sie dabei ihre Tarnung aufgeben. Für die

sichere Versorgung des Kindes müssen die Trümmer entfernt werden (unter Umständen gelingt den Runnern das nicht alleine) und das Kind entweder anderen Personen übergeben, oder aber in die nächste provisorische Krankenstation gebracht werden.

- Die Runner gelangen auf ihrer Suche nach ihren Zielgebäuden in einen Überwassertrakt, der in Flammen steht und gerade durch das pneumatische System in die Nordsee versenkt wird. Dabei dringt sehr schnell Wasser in den Trakt.

- Die Runner müssen an einer provisorisch eingerichteten Sicherheitskontrolle vorbei, bei der ein Trupp Gardisten samt Sicherheitsmagier steht. Dies kann entweder zur direkten Konfrontation führen oder aber die Runner dazu zwingen für kurze Zeit in das Luftschachtsystem auszuweichen. Dort verlieren sie höchstwahrscheinlich die Orientierung, denn viele Teile sind nicht passierbar und die Runner können erst in einem völlig anderen Komplex heraus gelangen.

- Einer der Trakte, durch den die Runner hindurch müssen, wird wegen dichter, toxischer Rauchentwicklung gesperrt. Dies bedeutet entweder einen größeren Umweg, einen Angriff auf den entsprechenden Sicherheitstrupp oder eine sehr schlaue Ausrede.

- An einer zentralen Stelle in einem der Blöcke spielt eine bewaffnete Sicherheitsdrohne verrückt und schießt auf alles was sich bewegt. Unter Umständen werden die Runner von durch die Drohne bedrohten Bewohnern sogar um Hilfe gebeten.



• Aufzüge während einer Katastrophe zu benutzen ist immer eine schlechte Idee. An einer Stelle kann dies aber die einzige Möglichkeit sein, nach unten zu kommen, da die Treppe zerstört ist. Wenn die Runner sich dann nicht durch den Fahrstuhlsschacht abseilen, sondern den Fahrstuhl benutzen, bleibt dieser stecken und bringt sie so in eine prekäre Situation, bei der sie unter Umständen auf die Hilfe Anderer angewiesen sind.

Falls der Spielleiter für einen Zwischenfall Bodenpläne benötigt, kann er sich an den beiden in diesem Kapitel vorliegenden Plänen orientieren. Viele der Blöcke sind baugleich gefertigt und unterscheiden sich nur in Raumaufteilung, Einrichtung und Zweck. Denken sollte der Spielleiter auch immer daran, dass die Runner nach dem Abschnitt *Tief Schwarzelnen* NSC mit sich führen, der durchaus darauf bestehen kann, anderen Menschen in Not zu helfen.

Die Gegner

Die Sicherheitskräfte der Proteus-Arkologie auf Rømm sind sehr gut geschulte und trainierte Kämpfer. Die Werte hier geben das untere Maß der Skala an. Elitetruppen innerhalb der Arkologie sind wesentlich stärker bio- und cybertechnologisch aufgerüstet – man hat die Möglichkeiten ja quasi alle im Haus

Proteus Sicherheitsgardisten

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5 (6)	5 (6)	4 (5)	3	4	4	3	–	5

Int: 5 (7) + 1W6 (2W6)

Würfelpools: Kampf 7

Karmapool/Professionalitätsstufe: 1–2/3–4

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Pistolen 5, Waffenloser Kampf 5,

Heimlichkeit 3, Athletik 4, Taktik kleiner Einheiten 4, Knüppel 5, MP 6

Kampfkünste: Tae Kwon Do (Voller Angriff, Wirbeln)

Cyberware: Reflexbooster 1, Smartverbindung II, Cyberaugen (IR, Restlicht, Blitzkompensation, Displayverbindung), Datenbuchse

Bloware: Muskelverstärkung/-straffung 1

Panzerung: Leichte Sicherheitsrüstung (chemische Versiegelung, Atemgerät) mit Helm (7/6) (Ultraschall, Interner Funk Stufe 6 mit Transducer, Verschlüsselung Stufe 6)

Waffen:

Walter Secura [SP, HM, 9M, 12(s), Smartgun II, 1 Ersatzstreifen]

Reichweite (MW) 0–5 (2), 6–20 (3), 21–40 (4), 41–60 (7)

H&K 227 [MP, HM/SM/AM, 7M, 28(s), Smartgun II, 2 Ersatzstreifen]

Reichweite (MW) 0–10 (2), 11–40 (3), 41–80 (4), 81–150 (7)

Betäubungsschlagstock [Reichweite + 1, 6S Bet.]

Ausrüstung: 3 Plastikhandschellen, Taschenlampe, ID-Card-Scanner (Stufe 2–3)

Bemerkungen: Bei Spezialeinheiten kommen eine stärkere Panzerung, APDS-Munition, Neurostun VII-Granaten, leicht erhöhte Kampfwerte und verbesserte Cyber-/Bloware (wie zum Beispiel Dermalverkleidung, Hyperschilddrüse, Reflexbooster II oder Kompositknöcheln) hinzu.

Proteus Sicherheitsmagier

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5	5	4	5	5	6	6	6	5

Int: 5 + 1W6 (3W6) **Astrale Int:** 25 + 1W6

Würfelpools: Astralkampf 8, Kampf 8, Zauber 5

Karmapool/Professionalitätsstufe: 1–2/3–4

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Hexerei 6, Beschwören 5, Auren lesen 4,

Pistolen 4, Waffenloser Kampf 4, Heimlichkeit 4, Athletik 4,

Taktik kleiner Einheiten 4

Kampfkünste: Tae Kwon Do (Voller Angriff, Wirbeln)

Zauber: Behandeln 4, Betäubungsball 5, Blitzstrahl 4,

Feinde erkennen 5, Levitation 4, Panzer 5, Gesteigerte Reflexe II 3, Manablit 5

Panzerung: Leichte Sicherheitsrüstung (chemische Versiegelung, Atemgerät) mit Helm (7/6) (Ultraschall, Interner Funk Stufe 6, Verschlüsselung Stufe 6)

Waffen:

Walter Secura mit Smartgun-System II [SP, HM, 9M, 12(s), 1 Ersatzclip]

Reichweite (MW) 0–5 (4), 6–20 (5), 21–40 (7), 41–60 (9)

Ausrüstung: Zauberspeicher gest. Reflexe II (Stufe 3)

Gelster: Ein Luftgeist der Stufe 4 und ein Wassergeist der Stufe 5

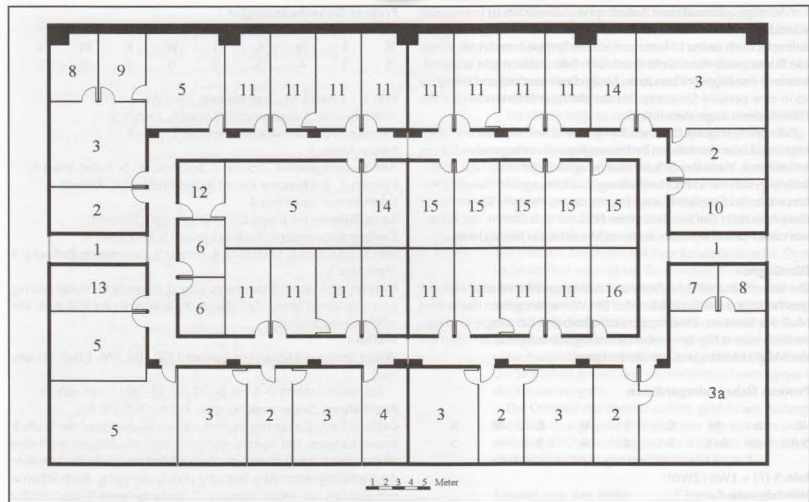
Bemerkungen: Bei Spezialeinheiten sind die Magier mit hoher Wahrscheinlichkeit mehrfach (2–3) Intillert und beherrschen dann die Metafähigkeiten Abschirmung und Zentilierung. Auch Schamanen sind bei Spezialeinheiten im Sicherheitsdienst. Hauptsächlich handelt es sich dabei um Schamanen, die Wassertotems folgen. Bei ihnen ist die Metafähigkeit Anrufung verbreitet.

DAUMENSCHRAUBEN

Um das Flair der Gefahr zwischen dem Erreichen der beiden Ziele für die Runner noch zu erhöhen, sollten Sie die Bedrohungen und Begegnungen an Ihre Gruppe anpassen. Bedenken Sie sich dabei frei bei Abenteuer-, Katastrophen- und Einbruchsfilm. Zu empfehlen ist dabei, mit gewissen Abstrichen, zum Beispiel der Kampagnenband *Renraku-Arkologie: Shutdown*, sowie das *SOTA 2063*. Falls die Runner es noch härter wollen, ziehen Sie bei der Zeltelste (siehe *Kastentext*) das Tempo an, mit der die Arkologie die Kontrolle zurück gewinnt. Auch die von Anfang an bessere Koordination der Sicherheitstruppen und ein schnelleres Anrücken von Verstärkung kann die Runner ins Schwitzen bringen.

KEINE PANIK

Bei allem, was Sie den Runnern entgegen werfen, denken Sie immer daran: Es sollte sich zum Ende hin steigern. Verfeuern Sie also Ihre besten Begegnungen nicht gleich am Anfang. Bedenken Sie auch, dass mit fortschreitender Zeit die Gefahr bei Kämpfen mit der Sicherheit höher, und die Chance auf echte Katastrophenzustände zu treffen, geringer wird. Bei ausweglosen Situationen kann den Runnern helfen, dass es noch lange nach den Einschlägen zu offenen Bränden oder kleineren Explosionen kommt.



TIEF BLAU

WAS IST LOS, CHUMMER?

Der erste Teil Ihres Auftrags führt die Runner in einen Verwaltungsblock mit erhöhter Sicherheit, in dem sie sich in das Deep Blue einklinken und die gewünschten Daten herunterladen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Dieser Gebäudeblockteil der Arkologie befindet sich über der Wasseroberfläche der Nordsee. Ihr riecht keinen Rauch und hört auch keine schreienden Stimmen. Dafür scheint der Block A47-8 abgeregielt zu sein, denn vor euch an der Eingangsschleuse stehen vier bewaffnete Sicherheitsgardisten mit mobilen ID-Kontrollenheiten. Die Tür dahinter, auf der die Blockbezeichnung „Hauptdatenverwaltung 4“ steht, ist geschlossen.

ATMOSPHÄRE

Dies ist ein Teil des „Armageddon“-Szenarios. Die Runner sollten den Druck noch deutlicher spüren als bisher oder danach, denn es bleibt Ihnen für die Erreichung dieses Etappenziels kaum Zeit in der Hauptdatenverwaltung. Dafür haben sie etwas Ruhe vor Bränden, Wasser und panischen Konzernsklaven.

HINTER DEN KULISSEN

Die Hauptdatenverwaltung 4 ist nach den Einschlägen der Thorschlämmer mittlerweile zum geschlossenen Gebiet erklärt worden. Die Sicherheitsbeamten an beiden Eingängen des Blocks haben die strikte Anweisung, nur befugtes Personal einzulassen. Selbst wenn die ID-Karten der Runner ausreichen, um den Sicherheitscheck (Stufe 4) zu täuschen, haben sie keine Befugnis für diesen Bereich. Sämt-

liche Erklärungsversuche werden bei den gestressten und wenig geduldigen Sicherheitsgardisten auf taube Ohren stoßen. Einzige Möglichkeit, den Block zu betreten, bietet eine Kletterpartie durch die Luftschächte, die hier sehr eng sind, oder die direkte Konfrontation mit den Gardisten. Bei der Wahl der zweiten Möglichkeit ist danach die Schleusentür zu überwinden. Einer der Gardisten führt eine passende Magschloss-Karte mit sich (siehe auch Beschreibung des Traktes, unten). Sollte es zu Kampfhandlungen kommen, so sind die Gardisten auf der anderen Seite des Traktes innerhalb von wenigen Runden am Ort des Geschehens. Da der Trakt als wichtig eingestuft ist, werden mit der Zeit immer größere Gardistenruppen anrücken und den Runnern, wenn diese noch vor Ort sind, auf den Pelz rücken. Dies hört erst auf, wenn die Runner die Daten haben und in den Wirren der Katastrophe in der Arkologie wieder verschwunden sind. Der Spieler sollte darauf achten, dass die Runner mitbekommen, dass ihnen für diese Aufgabe extrem wenig Zeit bleibt, wenn die Gardisten einmal auf sie aufmerksam geworden sind.

Ebenfalls wichtig ist es, dass die Runner den Aufbau des Blockes mitbekommen, denn der ist für den zweiten Teil Tief Schwarz wichtig.

Beschreibung des Traktes

Die Deckenhöhe im Trakt beträgt 3,5 Meter bis zur Zwischendecke und 5 Meter bis zur wirklichen Decke. Im Augenblick halten sich nur 3–4 Personen im Trakt auf, die dabei sind, Daten zu transferieren. Mindestens einer davon hat Zugang zu den Rechnerräumen 14.

1 – Sicherheitsschleusen

Hier stehen die Sicherheitsgardisten. Die Schleusentüren sind verriegelt und besitzen ein Magschloss der Stufe 8. Je einer der Gardisten auf jeder Seite führt eine passende Keycard mit sich. Zudem sind an den Eingängen zurzeit deaktivierte Retinas Scanner zu erkennen.

2 – Sekretariate

3 – Große Büros

Die Büros sind luxuriös eingerichtet und verfügen über die modernsten Kommunikationsanlagen. Im größten der Büros (3a) ist an einer der Wände eine große Projektionsfläche, die ein Fenster mit Ausblick auf eine Südseeinsel suggeriert. Dieses Büro ist mit einem zusätzlichen Magschloss der Stufe 6 versehen.

4 – Kaffeeküche

5 – Konferenzräume

6 – Toiletten

7 – Kleines Badezimmer

8 – Kleiner Ruheraum

9 – Kleiner Computerraum

10 – Ruheraum für die Mitarbeiter

Für die Erholung in den Pausen sind hier Liegen und SimSim-Player bereitgestellt.

11 – Büros

12 – Vorraum zum Konferenzraum

13 – Technisches Lager

14 – Rechnerräume

Die Rechnerzentralen beherbergen zwei große Datencomputer, die vom Hauptrechenzentrum hierher ausgelagert sind. Die Räume sind mit verstärkten Türen und Retinascanern der Stufe 8 gesichert.

15 – Büros

16 – Fitnessraum

DAUMENSCHRAUBEN

Wenn Sie es den Runnern schwer machen wollen, bevölkern Sie den Trakt mit noch mehr Personen, so dass eine offene Konfrontation nicht zu vermeiden ist. Die Luftschächte könnten nicht begbar sein, so dass ein Eindringen durch eine der beiden Schleusen erzwungen wird. Auch die Deep Blue-Matrix kann angepasst werden, falls ein Spieler den Deckercharakter spielt. Wenn die Runner ihr Ziel erreicht haben, können Sie es mit nachrückenden Sicherheitskräften zu einer Verfolgungsjagd durch die Arkologie kommen lassen, bei der die Runner die Verfolger aber irgendwann abschütteln können sollten.

KEINE PANIK

Das Wichtigste ist, dass die Runner die Daten aus der Deep Blue-Matrix herausbekommen, denn ansonsten war ihr gesamter Einsatz völlig umsonst. Daher sollten Sie bei aller Gefahr und Härte dafür sorgen, dass dies auch funktioniert. Schinden Sie die Runner dabei nicht allzu sehr, denn sie müssen noch in Tief Schwarz hinein. Endkämpfe und längere Shoot-Outs sparen Sie sich lieber für die letzte entsetzte Flucht aus der Arkologie, wenn die Runner beide Ziele erreicht haben.

TIEF SCHWARZ

WAS IST LOS, CHUMMER?

In Tief Schwarz gelangen die Runner in die Forschungsabteilung, aus der sie die Forschungsdaten über verbotene Genexperimente und eine Testperson extrahieren sollen. Die Abteilung steht halb unter Wasser, ist ohne Energieversorgung und hält für die Eindringlinge ein paar unschöne Überraschungen parat.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Ihr müsst euch mittlerweile weit unter der Wasseroberfläche befinden. Seit einiger Zeit habt ihr schon niemanden mehr gesehen. Dieser Teil des Gebäudeblocks ist anscheinend vollkommen evakuiert

MATRIXSYSTEM „DEEP BLUE“

In das Deep Blue kann man sich von den Räumen 3a und 14 einloggen. Andere Zugänge sind zurzeit gesperrt. Das Deep Blue ist ein Datennetz, das die Nordsee-Arkologien von Proteus miteinander verbindet. Es wird als tiefdunkelblaue Unterseelandschaft dargestellt, unwirtlich und lebensfeindlich. Wenn die Runner ihren Speicherwürfel angehängt haben und anfangen, die Daten herunter zu laden, stellt der Decker plötzlich die Anwesenheit einer fremden Entität im Netz fest. Es handelt sich dabei um einen Knowbot in Gestalt einer gigantischen schwarzen Krake, die mit ihren Armen ein bestimmtes Datenfile umschlingt und mit ihm verschwindet. Sollte der Decker die Zeit haben, in das File hinein zu schauen, wird er feststellen, dass es sich um eine Aufstellung diverser (möglicherweise aller) Proteus-Agenten handelt. Diese Datei namens „Hebräer“ wird auf jeden Fall von dem Knowbot in Sicherheit gebracht. Der Decker kann aber noch feststellen, wohin: Sie wurde per Satelliten-Uplink zur Proteusraumstation Treffpunkt: Raumhafen transferiert und ist nicht mehr erreichbar.

Sicherheitscode für den internen Zugang:

Rot-8/10/13/12/12/9

Aktivierungsschwellen

3

5

7

10

12

15

Ereignis

Sonde 5

Sonde 9

Marker 6, passiver Alarm

Wirbel 9

Blaster 7

Funk 9, aktiver Alarm

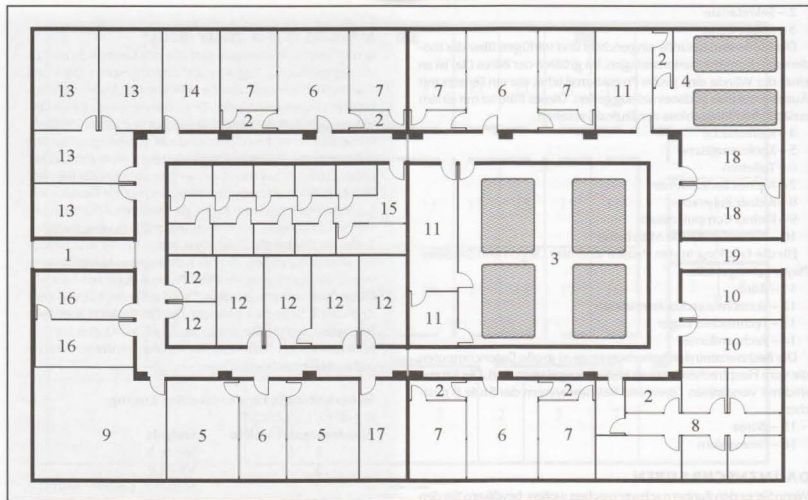
worden. Kein Wunder, denn hier ist Wasser eingedrungen. Knapp bis zu den Hüften geht euch die undurchsichtige und stinkende Brühe, die nichts anderes als noch zusätzlich verschmutztes Nordseewasser sein kann. Von irgendwo vor euch hört ihr etwas im Wasser gurgeln.

ATMOSPÄRE

Dieser Teil des Szenarios soll die Runner in ein Flair der Dunkelheit und des Horrors führen. Die überfluteten Gänge und die komplett geräumte Station, weitab vom Trübel der Metamenschenmassen in der Arkologie, stehen im Gegensatz zu den bisherigen Stationen der Irrfahrt durch die Anlage. Wassertropfen, die irgendwo ins Wasser fallen, ein unterdrückter Schrei und das Geräusch von leisen Bewegungen in den Gängen im Dunkeln, sollten die Atmosphäre regieren. Wenn die Runner dann noch eingeschlossen sind und merken, dass das Wasser immer weiter steigt, darf die Situation gerne eskalieren.

HINTER DEN KULISSEN

Dieser Forschungsbereich hat tatsächlich mit genmanipulierten Menschen gearbeitet und dabei versucht, eine neue Rasse zu schaffen, die in den Fluten der toxisch verseuchten Nordsee ohne weitere Technik überleben kann. Dabei wurden Menschen mit Crittern gekreuzt oder deren DNA mit Bausteinen von paranormalen Wesenheiten ergänzt. Herausgekommen ist bis jetzt dabei die Rasse PSn-45, von denen insgesamt 6 Exemplare in den Wassertanks des Forschungslabors liegen (siehe Die Critter, S. 126). Nach der Evakuierung durch das Personal und dem Ausfall der Energie in diesem



Gebäudetell, ist es den Wesen gelungen, auszubrechen. Sie laufen frei in dem Trakt umher und lauern auf Beute.

Zusätzlich ist eine undichte Stelle in einem der Zulaufe der Wasserwerke aufgetreten, die dafür sorgt, dass in den Trakt Meerwasser eindringt. Dies ist nicht weiter gefährlich, denn das Wasser verteilt sich weitgehend, solange die Schleusen offen stehen (siehe *Beschreibung des Traktes*, S. 124).

Während die Runner sich in dem Trakt aufhalten, kommt es allerdings irgendwann dazu, dass die Energie wieder angeschaltet wird und das Notabschottungssystem endlich reagiert. Mit lautem und schnellem Surren schließen sich dann die Schleusentüren der Eingangsschleuse (siehe 1). Nun ist guter Rat teuer. Eingesperrt mit Rasse PSn-45 müssen die Runner versuchen, aus ihrem Gefängnis auszubrechen, während das Wasser jetzt merkbar ansteigt (ca. 2 cm pro 5 Minuten). Der Anstieg wird erst enden, wenn die Runner die undichte Stelle gefunden haben, oder aber 10 cm unter der Raumdecke, wenn das Wasser über das Luftsystem nach draußen ablaufen kann. Das Luftsystem ist übrigens viel zu schmal, als dass die Runner es für ihre Flucht nutzen könnten.

Ihnen bleibt nur eine Möglichkeit: Sie müssen im Gebäudetrakt nach einem Matrixanschluss suchen (der unter Umständen unter Wasser liegt), sich in das interne System decken und so die Schleusentüren öffnen. Leider bringt das nicht den gewünschten Erfolg, denn nur die innere Schleusentür lässt sich über die interne Matrix öffnen. Zur externen Matrix besteht von hier aus zurzeit kein Zugang. Da der Block aber genauso aufgebaut ist, wie der Trakt bei *Tiefblau*, könnten die Runner auf die Idee kommen, nach dem zweiten Ausgang zu suchen. Dieser wurde zwar dicht gemacht, man kann aber mit wenigen Hilfsmitteln durchbrechen.

Eine weitere Möglichkeit ist es, über das Arkologie-Kommunikationsnetz Hilfe anzufordern. Dann aber sieht man sich nach Öffnen

der Schleuse mit einem größeren Trupp Sicherheitsgardisten konfrontiert, der sich nicht mit irgendwelchen Ausflüchten abspesen lässt – die offene Konfrontation ist unumgänglich.

Der Spielleiter sollte am Anfang die Runner in dem stockdunklen Trakt ein wenig umherwandern lassen und nur kurz mit Rasse PSn-45 konfrontieren. Wenn die Runner einen Teil der Forschungsdaten haben, springt die Energie an und die Schleuse schließt sich. Im anschließenden Wettlauf gegen die Zeit, das Wasser und die Critter, sind sich die Runner komplett selbst überlassen. Der Spielleiter sollte selbst nach Zuschaltung der Energie das Licht im Trakt auslassen, um die Stimmung zu erhöhen. Zudem ist zu bedenken, dass es sich bei dem Wasser um Nordseewasser handelt (siehe *Hinein!* und *Hinaus!*).

Die Testperson, die sich im Zellentrakt des Labors finden lässt, wurde hier extra nicht weiter ausgearbeitet. Gruppenabhängig sollte der Spielleiter überlegen, was er den Runnern zumuten kann. Ein fast bewegungsunfähiger und wehleidiger Troll stellt eine ganz andere Herausforderung dar als ein agiles kleines Kind oder ein nörgelelber Elf. Es ist wichtig, dass die Person einen Namen und einen Hintergrund bekommt. Dabei ist zu beachten, dass die Person aus schlechten Verhältnissen stammt (nicht mal unbedingt aus der ADL, vielleicht spricht sie eine ganz andere Sprache) und von Unbekannten hierher entführt wurde. Außerdem müssen schon (beliebig grausame) Experimente mit ihr stattgefunden haben. Es liegt am Spielleiter, sich eine passende Person dafür zu kreieren, die er den Runnern vorsetzt.

Beschreibung des Traktes

Die Deckenhöhe im Trakt beträgt 5 Meter, in einigen Räumen sind Deckenverkleidungen auf 3,5 Meter Höhe eingezogen. Auf dem Trakt liegt ein Hüter der Stufe 8, zudem herrscht innerhalb des Trak-



tes durch die Forschung mit verseuchtem Wasser und menschlichen Versuchspersonen eine Hintergrundstrahlung von 2–3. Die meisten der Türen im Trakt stehen offen, einige sind von den Crittern aufgebrochen worden. In den wenigen geschlossenen Räumen ist noch kein Wasser, daher sind sie gegen den Druck des Wassers auf den Gängen auch nur schwer aufzubekommen.

Einige Personen wurden in diesem Trakt schon von den Crittern erwischt. Daher kann es vorkommen, dass in einem Raum oder Gang eine aufgelissene Leiche herumdümpelt oder sich die Hand eines einzelnen Armes im dunklen Wasser um die Knöchel eines Runners schließt.

1 – Eingangsschleusen

Solange noch keine Energie im Trakt ist, sind diese beiden schweren Schleusenschotts offen.

2 – Sterile Schleusen

3 – Wasserbecken

In diesem Raum eingesperrt lebten in den Wasserbecken bis vor kurzem PSn-45er. Die Eingangstür ist brachial aufgedrückt worden und zerschmettert. Im rechten, oberen Becken ist der defekte Zufluss, der den Trakt langsam mit Meerwasser flutet. Er kann entweder verstopft werden, oder aber die Eingangstüren zum Raum können mit entsprechenden Hilfsmitteln versiegelt werden. Über die Matrix ist der Zugang nur halb zu schließen, da er verklemmt ist. Dies verringert nur die Anstiegsrate des eindringenden Wassers.

Die Becken sind 5 Meter tief und im hüft hohen Wasser im Trakt nicht zu sehen. Sie wirken also für die Runner fast wie Fallgruben – gerade wenn diese schwer gepackt sind. Außerdem ist dies ein perfekter Hinterhalt für einen der PSn-45.

4 – Wasserbecken

Hier wurde eine andere Form von veränderten Menschen eingesperrt. Derzeit sind die Becken leer.

4 – OP-Bereich

5 – Vorraum zu den OPs und den sterilen Laboren

In den Räumen ist noch das eine oder andere brauchbare Ausrü-

stungsteil zu finden. So zum Beispiel Sauerstoffgeräte und chemisch isolierte Overalls.

6 – Sterile Cen-, Analyse- und Medizinlabore

Viren oder Bakterien waren nicht das Hauptgebiet dieses Forschungstraktes, jedoch wurden Viren benutzt, um bei den menschlichen Versuchspersonen die genetischen Modifikationen in die DNA einzupflanzen. Ob davon etwas freigekommen ist oder eine offen herum schwimmende Ampulle mit dem Biohazardzeichen die Atmosphäre nur anspannen soll, bleibt dem Spielleiter überlassen.

7 – Steriler Zellentrakt

In diesem Trakt wurden ein paar Meerescritter unter sterilen Bedingungen gefangen gehalten. Sie wurden mittlerweile alle von PSn-45 umgebracht.

8 – Technisches Lager

9 – Waschräume/Tolletten

10 – Vorräume zu den Wasserbecken

In den Räumen sind Fenster zu den Räumen mit den Wasserbecken. Hier lagert Nahrung für die Critter und Untersuchungsgegenstände. Dabei ist auch ein Pfeilgewehr mit 5 Narcoject-Pfeilen (siehe *Arsenal 2060*, Seite 57).

11 – Büroräume

12 – Labore und Arbeitsräume

13 – Kühlraum

14 – Zellentrakt

In den kleinen Zellen werden die Menschen gefangen gehalten, die für die Versuche benutzt werden sollten, oder schon gentechnisch verändert wurden. Einige der Zellen hat PSn-45 schon aufgebrochen, andere sind noch verschlossen. In einer dieser Zellen sollten die Runner eine Testperson finden, die noch ansprechbar ist und nur zu gerne mit den Runnern flieht. Wie weit diese Testperson angeschlagen und wie es um ihre körperliche Fitness für die Flucht aus der Arkologie bestellt ist, sollte der Spielleiter entscheiden.

15 – Chemikalienlager

16 – Kaffeeküche



17 – Aufbewahrungslager

In diesen beiden Räumen sind die Forschungsdaten auf Festplatten zu finden. Auch wenn die Rechner unter Wasser stehen, funktionieren sie dennoch – wenn sie Energie haben. So lange die Energie noch nicht hergestellt ist, müssen die Runner die Festplatten wohl oder übel ausbauen. Später können sie die Daten auch aus der internen Matrix des Traktes herausladen (siehe *Kastentext*).

18 – Verbauster Ausgang

Hinter der Wand des Ganges liegt der zweite Ausgang, baugleich zu dem Trakt in *Tiefblau*. Die Zwischenwand ist wesentlich weniger stabil als die restlichen Bunkerwände und lässt sich mit dem richtigen Equipment durchaus durchbrechen. Dahinter liegt in der Decke ein Schacht in das Hauptbelüftungssystem und gegenüber der Wand zum Gang eine zweite Wand zu einem anderen Laborbereich, über den man in die Freiheit der Arkologie gelangen kann.

Die Critter

PSn-45 ist eine optimierte und intelligente Rasse mit humanoiden Zügen, Klemmen- und Lungenatmung, schuppiger Haut, Klauenhänden und Tentakeln auf dem Rücken. Ihr Hauptproblem ist für die Forscher bis jetzt ihre Aggressivität und ihr raubtierhaftes Verhalten, welches die Runner im Trakt zu spüren bekommen. Dabei geht PSn-45 geplant und geschickt vor, nutzt ihre Vorteile in dem höflichen Wasser und ihrer Fähigkeit, sich mit ihren Tentakeln an Wänden und Decken festzusaugen.

PSn-45

K	S	St	C	I	W	E	R
8/4	5x3	9	–	2/6	4	4	5

INIT: 4 + 2W6

Angriffe: 7S

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Lichtverstärkeraugen, Geruch, Infrarot, Gehör), Immunität (Gifte, Umweltverschmutzung), verstärkter Panzer

Schwächen: Sonnenlichtallergie (mittel), Verwundbarkeit (Feuer)

Besonderheiten: Bewegungsmultiplikator im Wasserschwimmend ist 4.

DAUMENSCHRAUBEN

Sie können es den Rennern beliebig schwierig machen, aus dem „Gefängnis“ wieder herauszukommen. Setzen Sie die Toxizität des Wassers herauf, erhöhen Sie die Rate, mit der das Wasser im Komplex ansteigt oder geben Sie noch ein paar andere kleinere Versuchsschritte oder halbmutierte Menschen aus Raum 8 und 15 dazu, die den PSn-45 bis jetzt entkommen konnten. Denkbar wäre auch eine Modifizierung von PSn-45, in dem Sie die Critterkräfte ausbauen (möglich wären dabei Farbanpassung, Gift, Verstärkte körperliche Attribute oder ein natürlicher Zauberspruch, der wie der Zauber Blitzstrahl wirkt, jedoch mit Reichweite: Berührung). Können Sie die Runner gar nicht leiden, so lassen Sie gerade, wenn sie sich endlich einen Fluchtweg ausgedacht haben, einen Einsatztrupp der Proteussicherheit auftauchen, der den Forschungstrakt säubern soll.

Die Versuchsperson, die die Runner ab jetzt mit dabei haben, kann ebenfalls ein echter Klotz am Bein werden, wenn sie öfters Schwächeanfälle oder geistige Aussetzer bekommt. Unter Umständen muss sie sogar getragen werden oder kann nicht schwimmen.

MATRIX FORSCHUNGSABTEILUNG

Die Matrix der Forschungsabteilung ist ein Subsystem des Arkologie-internen Netzes. Es ist sehr benutzer-orientiert aufgebaut, ohne größere Ausschmückung und in simplen geometrischen Formen. Der Zugang zum Hauptsystem über dem Subsystem ist derzeit nicht möglich. Daher kann es auch nur gelingen, eine der beiden Schleusenöffnungen zu öffnen. Über die Matrix können auch die Forschungsdateien herunter geladen und die undichte Stelle im Wasserzuleitungssystem gefunden werden (siehe Raum 3).

Sicherheitscode: Orange-6/8/11/8/10/10

Aktivierungsschwellen	Ereignis
4	Sonde 5
13	Marker 5
16	Teerbaby 6, passiver Alarm
19	Teergrube 6
22	Blaster 8, aktiver Alarm

KEINE PANIK

Für die Runner ergibt sich der Weg durch den zu gemachten Ausgang nur, wenn sie vorher schon durch *Tiefblau* gekommen sind und von der Bauweise der Blocksegmente der Arkologie wissen. Notfalls kann ihnen ein Grundrissplan auf einem Datenpad oder ein Fluchtplan an der Wand zusätzlich helfen. Wenn sie gar nicht aus ihrem Dilemma herauskommen, kann das Proteussicherheitsteam als letzte Rettung eingesetzt werden, um die Schleusen zu öffnen. Dann allerdings muss der Weg freigeekämpft werden. Kommen die Runner mit den Umweltbedingungen nicht zurende, existiert noch die Möglichkeit, das Equipment, dass im Forschungstrakt gefunden werden kann, anzupassen. Letztendlich sollte es aber gelingen, dass die Runner mit einem Teil der Forschungsdaten den Trakt wieder verlassen.

HINAUS!

WAS IST LOS, CHUMMER?

Nachdem die Runner die Informationen aus dem Deep Blue-Netz und die Forschungsdaten aus dem Laborbereich haben, müssen sie hell aus der Arkologie zurück an Bord der „Fortuna“ gelangen.

SAGS IHNEN INS GESICHT

Nun habt Ihr alle Daten, Informationen und den Zeugen, den Ihr braucht. Aber der Weg ist trotzdem erst halb geschafft, denn noch steht Ihr mitten in der Arkologie – kein guter Platz zum Ausruhen. Wie es scheint ordnet sich das Leben in der Arkologie langsam immer mehr und mehr. Das sind garantiert keine guten Anzeichen. Selbst die Sicherheitskameras schauen mittlerweile nicht mehr ganz so stumpfsinnig in eure Richtung, oder werdet Ihr schon total paranoid?

ATMOSPHERE

Für die Atmosphärenbeschreibung gilt das gleiche wie in den Kapiteln *Hinein!* und *Armageddon*. Die Jagd auf die Runner sollte allerdings noch eine gute Spur angezogen werden, jetzt wo sie ihr Weg eh aus der Arkologie herausführt. Die Paranoia der Runner ist also nicht unbegründet. Hinzu kommt, dass sie sich nun noch mit der Verantwortung über das Leben der Testperson aus *Tief Schwarz* abschleppen müssen. Der Spielleiter sollte versuchen, dass während der Flucht ein persönlicher Kontakt zwischen den Rennern und diesem armen Individuum entsteht.

HINTER DEN KULISSEN

Aus der Arkologie

Für den Weg aus der Arkologie kann sich der Spielleiter an den Ereignissen der letzten Szenen und den vorangegangenen Kapiteln orientieren. Dabei gilt es, darauf zu achten, wie weit man mittlerweile in der Zeitleiste vorangeschritten ist. Jetzt können die Runner ruhig wirklich gejagt werden und es sollte zu einer heillosen Flucht aus der Arkologie kommen. Der Spielleiter sollte den Runnern am Ende noch einen zum Szenario passenden und harten Shoot-Out mit den Sicherheitsgardisten liefern.

Aus der Nordsee

Wenn die Runner endlich die Arkologie verlassen haben, wartet auf sie eine neue Gefahr. Da sie vermutlich nicht in Taucherauzügen durch die Anlage gelaufen sind und auch nicht den Eingang benutzen, durch den sie hineingelangt sind, werden sie sich entweder Taucherauzüge oder ein schwimmendes Transportmittel besorgen, oder „nackt“ ins Wasser steigen müssen. Die Flucht auf dem Wasser führt zwangsläufig zu einer Entdeckung, wenn der Zeitindex +6:00 erreicht ist (siehe S. 120, *Zeitliste* – Abriegelung des Gewässers um die Arkologie). Auch sonst ist dies der Weg, der am sichersten zu einer neuen Konfrontation mit Proteusgardisten führt.

Tauchen und Schwimmen sind wesentlich sicherer – zumindest wenn den Kontakt mit dem Konzern betrifft. Hier kann der Spielleiter die Runner wieder mit der Perimetersicherung (beachte *Zeitindex* +5:30) und möglichen Crittern beglücken. Falls die Runner ohne Taucherauzüge unterwegs sind, sollte der Spielleiter sie die Kälte und die Verseuchung der Nordsee spüren lassen. Vor allem letzteres kann zu nachhaltigen Darmerkrankungen, Augen- und Hautreizungen und sogar Vergiftungserscheinungen führen. Dabei hat der Spieler freie Hand, was er seinen Runnern noch zumuten will und kann.

Die „Fortuna“ ist inzwischen noch ein wenig weiter weg von der Arkologie gefahren und wartet im sicheren Abstand.

DAUMENSCHRAUBEN

Falls Ihre Runner immer noch nicht davon abzubringen sind, dass das ganze Unternehmen ja eigentlich ein Kindergeburtstag war, ist jetzt der richtige Zeitpunkt, die Erde über ihnen zusammen klappen zu lassen. Ziehen Sie die Ereignisse in der Zeitliste vor, lassen Sie den Sicherheitsdienst die Runner entdecken und mit Spezialeinheiten jagen, schicken Sie ihnen Kampftaucher und gelenkte Drohnen hinterher, ziehen Sie den Schiffsgürtel um die Arkologie noch enger. Kurz gesprochen: Lassen Sie die Runner ihr Geld verdienen und nicht geschenkt bekommen. Wenn Sie es noch steigern wollen, lassen Sie die Fortuna verschwinden, die wegen dem Schiffsaufgebot von Proteus zur Umkehr gezwungen wurde. In diesem Fall müssen sich die Runner alleine durchschlagen – vielleicht sogar bis zur Küste. Bei all diesen Aktionen darf natürlich die Testperson nicht vergessen werden, die die Runner immer wieder aufhalten kann.

KEINE PANIK

Wenn Ihre Runner allerdings schon am Krückstock gehen und genau wissen, was sie alles erreicht haben – machen Sie es ihnen trotzdem schwer. Proteus wird nicht plötzlich aufhören, die Runner zu suchen, nur weil diese am Rande ihrer Kräfte sind. Trotzdem können Sie das Schicksal Ihrer Runner ein wenig zum Guten lenken. Dabei kann die Zeitleiste ein wenig gedehnt werden, die Perimetersicherung der Arkologie ist immer noch ausgefallen oder die meisten Critter haben wegen der vielen Schiffe das Weiße gesucht. Vielleicht hat die „Fortuna“ Proteus sogar Hilfe angeboten und wartet viel näher an

der Arkologie auf die Runner als vermutet. Wenn die Runner auf sich aufmerksam machen, könnte es sogar sein, dass von der „Fortuna“ aus Taucher zur Unterstützung der Runner losgeschickt werden. Schließlich sind die Dinge, die diese mit sich führen, von größter Wichtigkeit.

NACH DEM SHADOWRUN

WIE GEHT ES WEITER?

Nachdem die Runner wohlbehalten auf der „Fortuna“ angekommen sind, werden die Daten aus der Arkologie sofort ausgewertet und die Testperson zur Befähigung und Behandlung fortgebracht. In der Zwischenzeit werden die Runner versorgt und so schnell wie möglich nach Frankfurt zum FBV transferiert. Dort können sie sich kurz ausruhen und regenerieren, während die Mühlen weiter mahlen und letztendlich in *Evolution* auf Seite 128 enden.

VERGABE VON KARMA

Vergeben Sie Karma entsprechend den Regeln auf S. 244, *SR3.01D*. Verteilen Sie zusätzlich Karma gemäß den untenstehenden Kriterien:

Die Runner haben überlebt	2 Punkte
Die Runner haben die Daten aus dem Deep Blue	1 Punkt
Die Runner haben Daten und Zeugen aus dem Forschungsbereich	2 Punkte
Etwaige Zusatzplots	1 Punkt

BEINARBEIT

DIE NORDSEE

Angemessene Kontakte: Alle ökologischen Kontakte (MW 4)

Erfolge	Informationen
0	Die ist doch irgendwo im Norden, oder?
1–2	Die Nordsee ist eine ganz schöne Kloake. Total verseucht.
3–4	Das einzige, was da noch lebt, sind Giftgeister, mutierte Critter, Umweltaktivisten und ein paar Konzerne.
5+	Ein paar Konzerne haben da ihre Konzernklaven errichtet, allen voran Proteus. Befahren wird das Gewässer nur noch von großen automatischen Schiffen oder gut gesicherten Frachtern.

DIE PROTEUS-ARKOLOGIE AUF RØMØ

Angemessene Kontakte: Decker, Reporter, Konzernexperte (MW 6)

Erfolge	Informationen
0	R.Ö.M.Ø? Sind das nicht die Radikalen Österreichischen Mittelstands-Ökologen?
1–2	Rømø ist eine Insel, die aber in den Fluten der Nordsee versunken ist. Proteus hat da eine seiner neuesten Arkologien drauf errichtet.
3–4	Die Arkologie ist ziemlich groß und modern. Soll sehr gut gesichert sein. Sie ist nur per Schiff oder Luft zu erreichen.
5+	Eine große Anlage, die aus verschiedenen Betonblöcken besteht. Einige sollen sogar im Wasser versenkt sein. Die Sicherheit ist State-of-the-Art. Perimeterdrohnen, komplette innere Überwachung, Konzentruppen – halt alles, was das Herz begehrt.

EVOLUTION



VOR DEM SHADOWRUN

Evolution bildet den fulminanten Abschluss der Schockwellen-Kampagne. Nachdem die Runner in Götterdämmerung mit (hoffentlich) fetter Beute aus der zerstörten Arkologie zurückgekehrt sind, gilt es nun, Proteus endgültig in die Knie zu zwingen. Dazu müssen sie eines der größten Rätsel der neuzeitlichen Konzerngeschichte aufdecken: Die Identitäten der „Gründer“, der wahren Drahtzieher hinter Proteus. Um dies zu erreichen, müssen die Runner einen Ort aufsuchen, den kein Schattenläufer vor ihnen zuvor betreten hat: Die Proteus-Raumstation *Treffpunkt: Raumhafen*. Der Konflikt ist durch den Angriff auf die Rømrø-Arkologie eskaliert, man sieht sich am Rande eines Konzernkrieges. Die Einsätze beider Seiten sind ins Unermessliche gestiegen, kein Spieler kann jetzt noch aussteigen.

HINTERGRUND

Treffpunkt: Raumhafen, „Projekt Eden“

Die Planungen für *Eden*, wie die Raumstation in der Proteus-Codierung genannt wird, begann bereits Anfang der fünfziger Jahre, lange bevor Konzernkrieg und das Sondenrennen das Interesse der Konzerne wieder zurück auf den Weltraum brachte. Das Ziel war die Errichtung eines autonomen Weltraumhabitats mit einer Intakten (wenn auch künstlichen) Bio-/Gaiaosphäre, das von an den Weltraum angepassten (Meta)Menschen dauerhaft bewohnbar sein sollte.

Der Grundstein dafür, der Bau einer Abschussbasis, wurde 2057 mit dem „Kauf“ der Teufelsinseln vor der Küste Französisch Guyanas gelegt. Zwei Monate nachdem sich Proteus mit der Französischen Regierung über die Konditionen geeinigt hatte, begann man mit dem Bau des Arkoblocks (Codename *Elath*), dessen Fertigstellung mehr als alles andere vorangetrieben wurde. Ein Jahr später, am 01.08.2058, startete die erste Trägerakete von *Elath* ins All. Um *Eden* jedoch heimlich am L1 La Grange-Punkt bauen zu können, wurde 2057 zeitgleich mit dem Bau einer zweiten Basis östlich von Ecuador (Isla Puna) begonnen (genannt *Eloth*).

Währenddessen begann in Wilhelmshaven (*Jericho*) ein Genforschungsprojekt bisher nicht gekannten Ausmaßes zur Anpassung des Menschen an die Schwerelosigkeit. Das Ergebnis dieses Versuchsprojektes – Spezies Φ-73 (*Projekt Set*) –, Mutanten mit reduzierter Intelligenz, verlängerten Gliedmaßen, verändertem Knochenbau und neuartiger Muskelstruktur, beschleunigte den Bau der Raumstation. Dass diese gezüchteten Arbeitskräfte größtenteils starben, wenn sie nach der langen Zeit im All auf die Erde zurückkehrten, für deren hohe Gravitation sie nicht angepasst waren, kümmerte den Konzern wenig.



2060 wurde ein Vertrag mit dem Konzern Trans-Orbital geschlossen, deren Raumstation „Silver Pinnacle“ Proteus während der Konstruktion von Eden als Basis benutzt hatte. Das Schweißen des Konzerns hatte Proteus sich mit einer exorbitanten Summe, die über den Bankenverein nach Trans-Orbital geflossen war, erkauft. Nach Bezug und Inbetriebnahme des Prototyp-Weltraumhabitals 2061 wurde die Forschung, hauptsächlich auf den Gebieten Weltraumtechnik und Evolutionsgenetik, begonnen (*Projekt Enoch*). Um die immensen Betriebskosten der Station zu decken, wurden Teile der Station an andere europäische Konzerne wie Transys Neuronet (UK) die AGC (ADL) und ECC Eurotronics vermietet, die selbst über keine eigenen Weltraumkapazitäten verfügen.

Riposte

Nach dem Schlagabtausch, der mit der Zerstörung der Rømp-Arkologie endete, wechselt das Schlachtfeld endgültig in die Gerichtssäle: Eine Sitzung des Konzerngerichtshofs ist auf Zürich-Orbital anberaumt worden, und Ares, Proteus und der Bankenverein werden von Saeder-Krupp und MCT vor den Konzerngerichtshof zitiert, da die Auseinandersetzungen der drei Konzerne inzwischen kriegsähnliche Zustände angenommen haben. Den Gründern ist klar, dass der Kampf gegen Ares unter diesen Umständen (noch) nicht zu gewinnen ist. Man erhofft sich durch eine beim Konzerngerichtshof offiziell vorgetragene Klage gegen Ares mehr Zeit für die Entwicklung einer Erfolg versprechenden Strategie. Proteus beschuldigt den Megakonzern der Zerstörung der Arkologie und des Raubens von Forschungsdaten, und fordert Schadensersatz in Milliardenhöhe, auch für einen Megakonzern eine erhebliche Summe. Die vorgetragenen Anschuldigungen sind schwer zu entkräften, und Proteus ist im Gegenzug kaum ein Vergehen anzuhängen, das den Einsatz von Thorshämmern rechtfertigen würde. Die geheimen Quellen innerhalb Proteus in dieser Situation aufzudecken, hätte nur deren vorzeitigen Tod zur Folge, nicht aber eine Verlagerung des Konfliktes zugunsten Ares und des FBV.

Hinzu kommt ein für Ares derzeit ungünstiges Kräfteverhältnis im Konzerngerichtshof: Saeder-Krupp wie auch MCT vertreten die Meinung, dass der amerikanische Konzern wegen seiner „übertriebenen Reaktion, die dem Ruf und dem Ansehen des Konzerngerichtshofs schadet“ einen Dämpfer verdient habe, eine Ansicht, die bei der Mehrheit der Richter auf fruchtbaren Boden fällt. Ares' einzige Handhabe besteht in den Daten, welche die Runner aus Rømp mitgebracht haben, und die zumindest beweisen, dass Proteus zahlreiche Verstöße gegen internationales Recht begangen hat. Zwar hätten die Verstöße – kämen sie zur Anklage – für Proteus nur einen Bußgeld zur Folge. In der jetzigen Situation sichern diese Daten dem FBV und Ares aber eins: Zeit! Zeit, das letzte Puzzelstück, die Drahtzieher hinter Proteus oder die Namen der Agenten in den Konzernen, aufzutreiben, damit Ares seinen Kopf in der bevorstehenden Verhandlung noch aus der Schlinge ziehen kann.

Die finale Mission

Langsam aber sicher fügen sich die bruchstückhaften Ergebnisse der vergangenen Missionen zu einem Gesamtbild zusammen: Dabei spielen die mysteriösen Implantate des Vorstandsmitgliedes Carsten Hunold (*Puppenspieler*) ebenso eine Rolle, wie die dem Zugriff der Runner entzogene Datei *Hebräer* im Netzwerk der Rømp-Arkologie (*Götterdämmerung*). Zusammen mit einer – wenige Tage nach der Rückkehr der Runner nach Frankfurt – eintreffenden Nachricht von Janus kann das Puzzle zusammen gesetzt werden, und setzt einen waghalsigen, bei Erfolg aber alles entscheidenden Plan in Gang, Proteus zu entlarven: Der gesamte Konzernvorstand Proteus' trifft sich in der kommenden Woche zu einer Dringlichkeitssitzung auf der konzerneigenen Raumstation Treppunkt: Raumhafen. Mit dem Wissen über die Cyberware, die Carsten Hunold implantiert

war, und die die Runner aus Europort mitgebracht haben (*Puppenspieler*), kann die Verlegung des Vorstandes auf die Raumstation nur eines bedeuten: Die Hintermänner werden über ihre weiteren Schritte beraten. Und die einzige Möglichkeit, an das Hebräer-File und die Hintermänner zu kommen, liegt darin, sich in die Höhle des Löwen zu wagen. Nach einer schnellen Besprechung werden die Runner von Frankfurt direkt ins ehemalige NASA-Weltraumzentrum in Florida gebracht, wo ihnen eine Gruppe Ares-Astronauten einen zweitägigen Crash-Kurs in Weltraum-Operationen gibt. Im Anschluss an ihr Training werden sie von Ares' Weltraumhafen in Alaska in den erdnahen Orbit geschossen und mit gefälschten Identitäten auf die Apollo-Station eingeschleust.

Auf Apollo besteht die Aufgabe der Runner darin, eine Schieberin namens Dezibel ausfindig zu machen, die ihnen helfen kann, unbemerkt in die Raumstation des Feindes einzudringen. Erschwerend kommt hinzu, dass die Runner nicht viel Zeit haben – Ares und der FBV stehen mit dem Rücken zur Wand und brauchen dringend haltbare Beweise bei den Verhandlungen. Hier geht es vor allem darum, sich mit der ungewohnten Umgebung vertraut zu machen. Die Runner erfahren am eigenen Leib, was es bedeutet im Weltraum „in den Schatten zu laufen“. Es ist etwas völlig anderes, in eine Weltraumstation einzudringen, als sich unbemerkt Zugang zu einem Konzerngebäude zu verschaffen.

Auf Treffpunkt: Raumhafen angelangt, müssen sich die Runner den verschiedensten Gefahren erwehren, bevor sie an die Hebräer-Datei und das Geheimnis um die wahren Drahtzieher gelangen. Dabei haben sie ebenso mit den furchterregenden Resultaten der evolutionsgenetischen Vorstöße des Konzerns zu kämpfen, wie auch mit Mitgliedern des Konzernvorstandes selbst. Im zweiten Teil, wenn die Runner auf der Suche nach Antworten die Station durchqueren, wird ihnen die bedrückende Stimmung aufgrund der Fremdartigkeit der Besatzung und Wesen an Bord der Station und die Angst vor Entdeckung ein ständiger Begleiter sein.

Der nervenaufreibende Showdown inmitten einer Konferenz der Gründer stellt die Runner auf eine harte Probe, und erst die Hilfe von alten Bekannten ermöglicht den Runnern die erfolgreiche Flucht in eine andere feindliche Umgebung. In der Proteus' Schicksal endgültig entschieden wird. Endgültig? Die Zeit wird es zeigen.

DAS ABENTEUER LEITEN

Da der Run zu einem Großteil im Weltraum spielt, sollte der Spielleiter mit den diversen Raumstationen und den dort behelmten Fraktionen (Konzerne, organisierte Verbrechen, unabhängige Freischaffende) vertraut sein. Neben den hier enthaltenen kurzen Beschreibungen enthält das Quellenbuch *Niemandsland 3.01D* alle wichtigen Hintergrundinformationen, die für das Finale dieser Kampagne hilfreich sein könnten.

ZU DEN STERNEN

WAS IST LOS, CHUMMER?

Nach Ihrem möglicherweise unfreiwilligen Bad in der Nordsee und ihrer Rückkehr nach Frankfurt, müssen die Runner eine gründliche Entgiftungsprozedur in einer Privatklinik über sich ergehen lassen, während die Decker des FBV versuchen, mittels Suchroutinen Informationen aus der Unmenge an Daten zu bekommen, die aus *Deep Blue* herunter geladen wurden.

Nach eventuellen Ärzte-Checkups kehren die Runner in die Obhut des Bankenvereins zurück, um für ihre finale Mission angeheuert zu werden.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wieder einmal befindet ihr euch in einem der zahlreichen Konferenzräume des Bankenvereins, wie so oft in den letzten paar Mona-



ten, und wartet auf die Waffenschmidt. Seit eurer Rückkehr aus Rømp vor zwei Tagen hat man euch kaum einen Augenblick der Ruhe gegönnt. Als ob dies alles nicht genug wäre, hatte die Waffenschmidt euch heute schon wieder zu einer Unterredung herbestellt. Während ihr nun seit einer Stunde auf sie wartet, könnt ihr draußen durch die verspiegelten Scheiben das Treiben auf der oberen Konzerntage mitverfolgen. Ständig rennen Konzernschiffe von einer Seite zu nächsten. Es geht zu wie in einem aufgeschauten Bienenstock. Bei den wenigsten Konzernpinkeln sitzt die Krawatte noch am richtigen Platz, die Leute sehen gestresst, übermüdet, ja sogar ängstlich aus. Euch ist gestern schon aufgefallen, dass die Zahl der Sicherheitsleute um einiges zugenommen hat. Möglicherweise geht hier mehr vor, als man bereit ist, euch mitzuteilen. Eine Viertelstunde später wird die Tür aufgerissen, die Waffenschmidt stürmt herein und schlägt die Tür hinter sich wieder zu. Mit einer schnellen Bewegung wischt sie [Charaktername]s Füße vom Konferenztisch und nimmt Platz. Auch sie sieht übermüdet aus. Die tiefen Ränder unter ihren Augen sind überschminkt, verbergen die kräftezehrenden Anstrengungen der letzten Tage aber kaum. Sie seufzt. Es ist das erste Mal, dass der Panzer der harten Geschäftsfrau ein paar Sprünge bekommt, und ihr nicht bloß Kälte oder Überlegenheit in ihren Augen erkennt. Doch es ist nicht Resignation, was ihr in sieht. Es ist der mitleidvolle Blick eines Feldherrn, der weiß, dass er seine Truppen ins Verderben schickt, und intuitiv wisst ihr, dass euch ein erneuter Auftrag bevorsteht.

„Wir haben ein Problem. Wir und Ares haben die letzten 48 Stunden damit verbracht, die Daten, die Sie aus Rømp aus dem Deep Blue-Netzwerk mitgebracht haben, zu sichten. Vieles sind Forschungsdaten und lediglich in finanzieller Hinsicht verwertbar – wiederum andere Daten sind deutliche Beweise für Verstöße Proteus' gegen die Kopenhagener Verträge, welche die Entwicklung biogenetischer Waffen verbieten. Von den Aussagen der Testperson, die sie extrahieren konnten, ganz zu schweigen. Dennoch haben wir nicht den Hauch eines Hinweises über eine Zusammenarbeit von Personen anderer Konzerne mit Proteus gefunden, geschweige denn, was oder wer die wirklichen Drahtzieher hinter dem Vorstand sind. Allerdings vermuten wir, dass das Wissen darüber in der Datei enthalten ist, die auf Rømp vor ihrem Zugriff geschützt wurde: Die Hebräer-Datei. Es ist daher unumgänglich, dass wir abermals Ihre Dienste in Anspruch nehmen müssen.“

Folgende Nachricht wurde gestern von Janus in unseren Systemen deponiert. Sie ist an Sie gerichtet ...

Auf Knopfdruck wird ein Schirm heruntergelassen, auf dem wenig später der Kopf von Janus erscheint.

„Ich habe diese Aufzeichnung gemacht und im System des Bankenerkes versteckt, damit sie euch möglichst schnell erreicht. Der Rømp-Vorfall hat viel Staub aufgewirbelt. Der Konzern ist in Aufruhr und mein alter Ego hat in den letzten Tagen soviel Tagebuch geschrieben, wie schon lange nicht mehr. Folgende Information kann ich an euch weitergeben: Die Konzernleitung hat den Kriegszustand ausgerufen. Kein Datenaustausch zwischen oder Kontakt mit den anderen Arkoblocks, auch nicht der Zentrale auf Helgoland. Irgendetwas wird vorbereitet, aber ich kann nicht genau sagen, was. Es gibt Gerüchte, dass man Ares wegen der Zerstörung der Arkologie vor dem Konzerngerichtshof anklagen will, aber auch hier weiß ich nichts Genaues. Es scheint, als wolle man die Sache mit dem Megakon und eurem Auftraggeber aufseuchen. Zumindest gibt man sich gegenüber der Leitung des Arkoblocks hier selbstbewusst. Ich befürchte, sie haben noch ein As im Ärmel. Also seid vorsichtig. Und noch eins: Nach Europort und Rømp hat der Vorstand die Entscheidung getroffen, Helgoland vorerst als Zentrale aufzugeben. Wenn die Gerüchte wahr sind, macht sich der gesamte Vorstand in den kommenden Tagen nach Treffpunkt: Raumhafen auf, um vor

etwaigen weiteren Übergriffen durch Ares sicher zu sein, und um sich zu beraten. Sollte ich mehr erfahren, hört ihr von mir.“

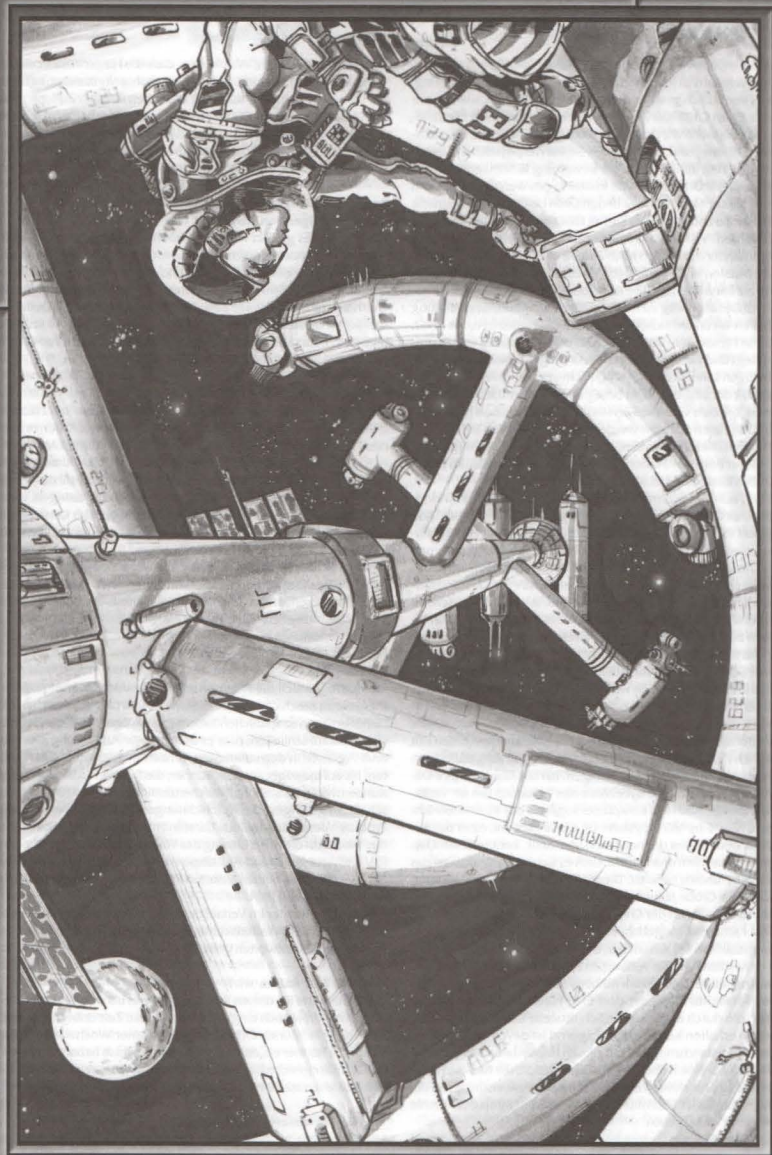
Die Waffenschmidt schaut euch ernst an. „Es ist in der Tat so, dass Proteus eine Anklage vor dem Konzerngerichtshof eingereicht hat und Entschädigungen für die Zerstörung des Arkoblocks fordert. Um genauer zu sein, fordert der Konzern einen mehrstelligen Milliardenbetrag. Wir und Ares wurden von Saeder-Krupp und Mitsuham vor den Konzerngerichtshof zitiert, um zu den Vorwürfen Stellung zu nehmen und unsere Verteidigung darzulegen. Wie Sie wissen, können wir eine Beteiligung von Proteus an der Zerstörung der Ares-Basis im Zuge der Eskalation des Konfliktes nicht beweisen. Unsere Verteidigung steht daher auf mehr als wackligen Beinen.“ Ihr Gesicht verfinstert sich. Anscheinend bricht ihr echtsches Erbe wieder durch. Sie schlägt mit der Hand hart auf den Tisch. „WAS WIR BRAUCHEN SIND BEWEISE! WIR MÜSSEN NICHT NUR DIESE ANKLAGE ABSCHMETTERN. PROTEUS, DIESER PARASIT, MUSS BESEITIGT WERDEN. JETZT UND EIN FÜR ALLEMAL!“ Sie atmet ein paar Mal tief durch, glättet ihre Kleidung, und fährt mit wieder gewonnener Fassung fort. „Soweit uns bekannt, könnte er bereits mindestens drei der zehn Megakonzerne befallen haben, und es ist nur eine Frage der Zeit, wann er einen weiteren angeht, um noch größer, noch mächtiger zu werden. Wir müssen dem ein Ende machen. Sie werden uns die notwendigen Beweise besorgen, um Proteus ein für alle Mal auszuschalten. Und zwar von dort ...“

Auf dem Bildschirm erscheint eine Simulation der Erde mit verschiedenen Punkten, Orbits und LaGrange-Punkten. An einigen Punkten sind kleine Beschriftungen zu erkennen. Dann zoomt der Schirm auf einen Punkt zwischen Erde und Mond, der als L1 deklariert ist, und öffnet das Bild einer gigantischen Raumstation, scheinbar aus dem Weltraum aufgenommen.

„Das ist die Proteus Raumstation Treffpunkt: Raumhafen. Wie wir aufgrund Ihrer Informationen wissen, handelt es sich um den Ort, an den das Datenfile Hebräer gebracht wurde. Nach Janus' Informationen ist dies auch der Ort, zu dem der Vorstand in den kommenden Tagen unterwegs ist. Wir glauben, dass dort die Beweise zu finden sind, die wir benötigen. Das“, sie deutet auf den Schirm, „ist ihr Ziel.“

Nachdem die Runner die Überraschung um das Auftragsziel verdaut haben, lesen Sie folgenden Abschnitt vor:

Die Präsidentin des Bankenvereins greift zu ihrem Handtelefon und drückt die Wahlwiederholung, wobei sie in Englisch mit einem Mann spricht und ihm mitteilt, dass „man soweit sei.“ Selbst durch das Telefon verzeitlicht die Stimme der Person am anderen Ende der Leitung hart, geradezu militärisch. Augenblicke später sieht ihr auf dem Gang, dass die Schlipse des FBV den Weg für einen Trupp schwer bewaffneter Konzerngardisten frei machen, deren Embleme den behelmten Kopf eines griechischen Kriegers zeigen. Inmitten der Konzerngardisten, die den Raum betreten, steht ein Mann in einem mehr als nur teuren Anzug. Die ihn umgebende Aura der Macht wirkt wie die Personifikation jenes griechischen Kriegsgottes, der auch der Namenspatron des Megakonzerms ist, den er leitet. Dieser Mann ist kein geringerer als Damien Knight höchstpersönlich. Er bleibt neben der Waffenschmidt stehen. „Das sind also ihre Spezialisten.“, stellt er kurz fest. Dann ruft er einen Mann nach vorne, der sich die ganze Zeit im Hintergrund gehalten hatte. Entgegen den schwer gepanzerten Konzerngardisten trägt dieser einen schlichten Overall mit dem Aufdruck „Ares Space“. Knight mustert jeden von euch genau, gerade so als blicke er direkt in eure Seele, bis er euch schließlich anspricht. „Das ist Commander Murdock“, stellt er den Mann kurz auf Englisch vor, „er wird Sie einweisen. Ich hoffe, Ihnen ist um die Wichtigkeit dieser Mission bewusst, mit der wir Sie betrauen.“ Commander Murdock spricht euch auf Deutsch an. „Guten Tag. Ich denke, sie haben auf Rømp die Fähig-





kelt bewiesen, auch in schwierigen Situationen die Nerven zu behalten. Der Weltraum ist jedoch eine vollkommen andere Umgebung, als Sie es vermutlich gewohnt sind. Da die Zeit drängt, werden wir Ihnen nur einen Crashkurs in unserem Kennedy Space Center in Florida geben können. Wir machen uns umgehend dorthin auf, nachdem wir hier fertig sind, und bereiten Sie auf die physischen Strapazen wie den Flug in den Orbit, die Bewegung in Schwerelosigkeit oder künstlicher Gravitation vor. In drei Tagen werden wir Sie von unserem Raumhafen in Alaska in den Orbit befördern. Das Shuttle wird an Apollo andocken, wo Sie mit falschen Identitäten von Bord gehen werden. Von dort aus sind Sie auf sich allein gestellt. Weder der Commander der Station noch andere Offiziere an Bord wurden über die Mission in Kenntnis gesetzt, es herrscht höchste Geheimhaltung auf allen Ebenen. Ihre Aufgabe ist es, einen „Schleiber“ namens Dezibel ausfindig zu machen, auch wenn die Bezeichnung Schleiber im Weltraum sicherlich ein wenig übertrieben ist. Es heißt, dass diese Person gute Kontakte zu diversen Stationen und Raumhäfen pflegt und für den richtigen Preis einiges besorgen bzw. bewerkstelligen kann. Schmuggel und Schwarzmarkthandel, Sie verstehen? Wir denken, dass über besagten Kontakt mittels Kanäle, die für uns als Konzern verschlossen sind, auch ein Transport nach Treffpunkt: Raumhafen realisiert werden kann. Wir werden Sie mit ausreichend Kon-Skript ausstatten, um diese Passage zu ermöglichen. Wenn Sie an Bord der Station gelangt sind, müssen Sie um jeden Preis in den Besitz der Hebräer-Daten gelangen.“

Das Bild auf dem Schirm ändert sich erneut, es zeigt ein Tildeomodel eines Cyberimplantats und zwar genau jenes, das die Ärzte in Europa in Carsten Hunold untersucht haben, bevor er detonierte. Dazu die Scans, die die Ärzte vor der Operation aufgenommen hatten. Die Waffenschmidt erhebt sich und beginnt zu sprechen.

„Das ist eine Rekonstruktion der Cyberimplantate Carsten Hunolds, dem Mitglied des Proteus-Vorstandes. Wie sie sehen, scheint die Cyberware mit Neuralpunkten sowohl im Groß- als auch im Kleinhirn zu interagieren und sitzt direkt unterhalb des Cerebellums. Was sie genau tut ist noch nicht klar, jedoch scheint das Gerät mit einer Schnittstelle zu Talentteilungen ausgestattet zu sein, die ebenfalls in Hunold gefunden wurden. Wir haben diese Matriz einge-führenden Kybernetikern zur Analyse geschickt. Es besitzt Ähnlichkeiten mit einer Bunraku-Steuereinheit, einer Cyberware, die im Prostitutionsgewerbe verbreitet ist. Edelprostituierte werden mit künstlichen Persönlichkeiten ausgestattet, um die ausgefallenen Bedürfnisse Ihrer Kunden zu befriedigen. Ich überlasse weitere Details Ihrer Phantasie ... Die Cyberware hier ist jedoch um ein vielfaches komplexer, noch viel komplexer sogar als das Ihnen vielleicht bekannte Move-by-Wire-System. Dr. Gosai Hinoshi, einer der Experten auf dem Gebiet der neuronalen Kybernetik, konnte einen Chip lokalisieren, von dem er annimmt, dass es sich wortwörtlich um das Gedächtnis Hunolds handelt. Dieser Chip ist in der Lage, Daten von Gigapuls-Größe aufzunehmen bzw. verarbeiten zu können. Dr. Hinoshi zufolge ähnelt der Chip stark einem Gedächtnisimplantat, von dem Fachkreise ausgehen, es befände sich noch im frühen Entwicklungsstadium bei Yamatetsu. Ursprünglich für Alzheimer-Patienten entwickelt, um die verlorenen Speicherkapazitäten des Gehirns auszugleichen, gehen wir mittlerweile davon aus, dass sich im Fall der Vorstandsmitglieder dort eine künstliche Persönlichkeit befindet, die durch eine externe Schnittstelle unbewusst Befehle von außen erhalten kann. Schlussfolgernd ist davon auszugehen, dass jedes Vorstandsmitglied mit diesen Implantaten ausgestattet ist. Es muss also eine Reihe von Personen geben, die hier die Fäden ziehen und zu bestimmten Zeitpunkten neue Anweisungen an die Vorstandsmitglieder übermitteln, die wiederum ihrerseits Befehle an Delegierte weitergeben.“

Janus' Informationen waren korrekt, der Proteus-Vorstand wird aus Sicherheitsgründen nach Treffpunkt: Raumhafen gebracht. Er

wird sich dort beraten. Wir denken, dass die Hintermänner dieses Vorgehen gewählt haben, um zum einen ihre Vorstandsmitglieder vor weiterem Zugriff zu schützen und ihnen in naher Zukunft neue Anweisungen zukommen zu lassen. Einer dieser Befehls-Uploads muss zurückverfolgt werden, damit wir die Hintermänner dingfest machen können. Nach der Wiederbeschaffung der Hebräer-Daten ist dies der zweite Teil ihrer Mission.“

Bevor die Runner nach Florida aufbrechen, lesen Sie folgenden Abschnitt vor:

Nachdem alles geklärt wurde, werdet ihr in die Obhut von Commander Murdock entlassen. Zusammen mit einigen Konzerngardisten besteiht ihr einen Mobmaster, und macht euch zum Frankfurter Flughafen auf, wo ihr euch auch diesmal keine Sorgen um die Sicherheit, eure Cyberware bzw. Waffen machen müsst. Dennoch werdet ihr dieses flaue Gefühl in der Magengegend nicht los. Wie hieß es in einer alten Serie aus der Zeit weit vor dem 29er-Crash? Der Weltraum ... unendliche Welten ...

ATMOSPÄRE

Den Runnern sollte klar werden, dass inzwischen ein Spiel läuft, in dem sie selbst nur der Ball sind. Zwar wird von einer Krisensitzung des Proteus-Vorstandes geredet, aber Damien Knights Anwesenheit und die Aufgabe der Runner machen deutlich, dass sich ihr Auftraggeber in einer ebenso unbehaglichen Situation befindet. Trotzdem sind sie soeben in die nächsthöhere Liga aufgestiegen, denn ein Run im All ist eine Herausforderung, die nur der Creme de la Creme der Shadowrunner zugetraut wird. Das All ist vor allem ein Ort voller Gefahren, hier üben die Konzerne ihre Herrschaft uneingeschränkt aus. Den Runnern sollte klar werden, dass ihre Auftraggeber sie bewusst auf ein Himmelfahrtskommando in die Höhle des Löwen schicken, und dass eine Absage seitens der Schattenläufer keinesfalls akzeptiert wird.

HINTER DEN KULISSEN Puzzlespiele

Endlich fügen sich die Fragmente über die Verschwörung zusammen, die zu beschaffen es soviel Schweiß und Blut gekostet hat. Die bisher erhaltenen spärlichen Informationen über die Dattel Hebräer lassen darauf schließen, dass es sich um eine Aufstellung aller Proteus-Agenten in den infiltrierten Konzernen handelt – aller Agenten, bis auf die sogenannten *Gründer*, die Personen, die hinter dem Konzernvorstand stehen. Zwischenzeitlich ist es den FBV-Wissenschaftlern gelungen, die Aufzeichnungen über die Cyberware des Proteus-Vorstandsmitglieds Carsten Hunold zu entschlüsseln. Janus' Nachricht die Krisensitzung des Vorstandes betreffend gibt dem FBV und Ares genügend Anhaltspunkte in die Hand, um die Operation zu starten, da beiden alliierten Konzernen im Konzerngerichtshof die Zeit davon läuft.

Sollten die Runner im Verlauf der Einsatzbesprechung Fragen haben, können Frau Waffenschmidt, Knight oder Commander Murdock folgende Antworten geben:

Wie viel Zeit haben wir?

Das Zeitfenster für diesen Run beträgt zwei bis drei Wochen. Den Runnern wird jedoch eingeschärft, dass die Zeit drängt. Die erste Anhörung auf Zürich Orbital ist in etwa einer Woche anberaumt. Wenn die Runner bis dahin noch keine Beweise haben, kann Ares den Konzerngerichtshof vielleicht noch maximal zwei Wochen mit den Beweisen auslöten hinhalten.

Was ist mit unserer Ausrüstung?

Mit Einschränkung ihrer Waffen und Rüstung kann jegliche Ausrüstung der Runner mit an Bord gebracht werden. Sollten die Runner



auf ihre „Spielzeuge“ bestehen, wird Murdock ihnen unmissverständlich klar machen, dass selbst Ares sie nicht mit scharfer Munition oder gar Sprengstoffen an Bord der Konzernstation lässt. Die Runner werden für die Mission Waffen und Rüstungen von Ares gestellt bekommen (siehe im Abschnitt *Schattenlaufen im All*, S. 136, welche Waffentypen am sinnvollsten sind). Falls weitere Ausrüstung benötigt wird, so wird auch diese von Ares beschafft werden. Hierbei gilt jedoch, dass die angeforderten Stücke im Rahmen der Mission bleiben, heißt, nicht zu exotisch und teuerseln sollten.

Wir sollen wir Dezibel finden?

„Die Gepflogenheiten auf einer Raumstation sind andere, als Sie es vielleicht gewohnt sein mögen, aber letztendlich muss jeder, der illegalen Geschäften nachgeht, über Kontakte oder Kundschaft verfügen – auch auf einer Raumstation. Dies gilt im Besonderen für Apollo, die so etwas wie einen Hauptverkehrsknotenpunkt im All darstellt. Wir vertrauen auf Ihre Fähigkeiten, einen dieser Kontakte aufspüren und über ihn eine Verbindung zu Dezibel herstellen zu können. Alles Weitere wird sich ergeben. Über die Bezahlung des „Schiebers“ brauchen Sie sich ebenfalls keine Gedanken machen. Sie werden von uns eine Ares-Blanko-Identität sowie Kon-Skript in ausreichender Höhe erhalten, so dass der Preis für Ihren Transport kein Problem darstellen sollte.“

Ares-Kon-Skript ist im All so viel wert wie pures Gold. Den Preis, den Ares für den Transport der Runner zu zahlen bereit ist, liegt etwa im einstelligen Millionenbereich. Die Runner erhalten zusätzlich zu ihren Ares-Identitäten ebenfalls Spesenkonten in Höhe von maximal 50.000 bis 100.000 Nuyen (pro Charakter) an Ares-Skript, die an ihre jeweiligen IDs gekoppelt sind und mit denen eventuelle Transporte zu anderen Raumstationen bewerkstelligt werden sollen.

Was erwartet uns auf der Raumstation Treffpunkt: Raumhafen?

„Ehrlich gesagt, wissen wir das nicht so genau. Proteus ist es gelungen, die Raumstation vor unserer Nase am L1 LaGrange-Punkt zwischen Erde und Mond zu bauen, und das, ohne dass wir etwas davon mitbekommen haben. Ich muss zugeben, wir haben unsere Konkurrenten mehr als unterschätzt. Soweit wir bisher wissen, ist die Raumstation zu einem Großteil autonom, etwas, das wir von den wenigsten unserer Raumstationen behaupten können. Dennoch gibt es Versorgungsflüge zwischen der Station und Silver Pinnacle, der Station von TransOrbital im geosynchronen Orbit. Proteus hat vor zwei Jahren heimlich einen Versorgungsvertrag mit dem Konzern abgeschlossen, der es ihnen ermöglichte, die Station in einer Rekordzeit zu bauen. Die meisten Flüge – unsere eigenen ausgeschlossen –, die zu LaGrange-Punkten oder zum Mond unterwegs sind, machen auf dieser „Tankstelle“, das ist der Spitzname der Station, halt, um die Raumfähren mit Treibstoff zu versorgen. Soweit wir wissen, besitzt Proteus an Bord der Station nicht nur ein Treibstoff-, sondern auch ein Nachschublager für Nahrungsmittel und andere Güter.“

Was die Proteus-Station selbst angeht, wissen wir nur, dass es abgetrennte Bereiche, die sogenannten Gondeln oder Räder gibt, auf denen aufgrund der Rotation Schwerkraft existiert. Eines dieser Räder, bzw. die Einrichtungen darin, wurden an andere europäische Konzerne vermietet. Offenbar gibt es zwei Dockstationen, eine am vorderen und eine am hinteren Ende der Station. Die Dockstation am vorderen Ende wird für Versorgungsflüge zu diesen anderen Konzernen benutzt. Die andere wird nur von Shuttles mit Ladung für Proteus direkt angesteuert. Soweit wir wissen gibt es eine scharfe Trennung zwischen dem Bereich der anderen Konzerne und dem von Proteus kontrollierten.“

Natürlich verschweigt Commander Murdock den Runnern, dass in der Vergangenheit bereits zwei Ares-Teams bei dem Versuch, in Treffpunkt: Raumhafen einzudringen, gescheitert sind, wobei das

erste Team komplett ausgelöscht wurde und das zweite in Gefangenschaft geriet (siehe auch *Prolog*, S. 4).

Wie soll der Upload zurückverfolgt werden?

„Wir schägen vor, ihre neu gewonnenen Freunde vom Frankfurter Schattenland-Knoten um Unterstützung zu bitten. Sie müssen mindestens fünf Vorstandsmitglieder gleichzeitig zurückverfolgen, vermutlich eher sechs, da Carsten Hunold inzwischen wieder ersetzt wurde. Dazu brauchen sie an Bord der Station eine Gruppe von erstklassigen Deckern. Leider können weder Ares noch der FBV ihnen entsprechende Decker zur Seite stellen. Die Situation ist bereits gespannt genug. Ihre Mission darf unter keinen Umständen auf uns zurückfallen, bevor Sie nicht die Beweise haben.“

Sollten die Runner dies tun, so wird sich AHAB mit ihnen im Cyberspace treffen und folgenden Vorschlag unterbreiten: Keiner der Crew ist bereit, auf eine Mission mit ins All zu gehen. Da das Schattenland aber wegen der Zerstörung ihres Knotens noch eine offene Rechnung mit Proteus hat, sind sie natürlich bereit, den Runnern zu helfen. Dazu müssen diese eine Verbindung zwischen dem PLTG von Treffpunkt: Raumhafen mit dem Proteus-Net (*Brennpunkt: Matrix 3.01D*, S. 110) herstellen. Normalerweise befindet sich das System nicht in dem Satelliten-RTG, doch AHAB vermutet, dass es einen Auslöser innerhalb des Systems gibt, mit dem eine Verbindung hergestellt werden kann. Sobald dies getan ist, werden die Decker des Knotens in das Stationsystem eindringen und die Standort der Gründer zurückverfolgen. AHAB wird ihnen außerdem einschärfen, dass Timing der entscheidende Faktor ist, da die Decker den Zugang zum Knoten nur eine bestimmte Zeit offen halten können.

Crashkurs in Sachen Raumflot

Seit der Übernahme der NASA durch Ares im Jahr 2016, ist das J.F.K. Space Center (KSC) der Sitz von Ares Space und Zentrum des konzerninternen Weltraumprogramms. Die Runner werden hier ein Raumfahrttrainingprogramm im Schnellverfahren durchlaufen. Dabei werden ihre Ausbilder sie so richtig in die Mangel nehmen und die Runner nicht nur an deren physische sondern auch psychische Belastbarkeitsgrenzen bringen. Die Ausbilder machen keinen Hehl daraus, dass sie nicht von den „unkonventionellen Spezialisten aus dem Bodensatz der Gesellschaft“ halten. Mit einer offensichtlichen Schadenfreude bereiten sie die Charaktere auf die vor ihnen liegenden Strapazen vor: sei es in physischen Tests wie der Zentrifuge, in Matrix- bzw. Unterwassersimulationen (um für etwaige Operationen bzw. Kämpfe unter verringerter Schwerkraft oder Schwerelosigkeit vorbereitet zu sein) oder im Umgang mit Raumanzügen. Der Spielleiter kann entscheiden, wie detailliert er diese Szenen ausschmücken will.

Nach Ablauf ihres Crash-Kurses im KSC werden die Runner von Ares in deren Raumhafen auf Kodiak Island nach Alaska gebracht. Dort erhalten sie ihre neuen Identitäten, die sie als Konzernbürger ausweisen, sowie die im Vorfeld besprochenen Ausrüstungsgegenstände. Dabei ist zu beachten, dass stark vercyberte Charaktere dem Sicherheitspersonal zugeteilt werden, „unauffällige Charaktere“ als Hangar-Arbeiter (Entladen, Beladen, Auftanken von Raumgleitern), Kantine mitarbeiter oder Reinigungspersonal ausgewiesen werden. Der Spielleiter sollte die Anstellungen an seine jeweilige Gruppe anpassen.

DAUMENSCHRAUBEN

Den Druck in dieser Szene zu erhöhen, sollte kein Problem darstellen. Obwohl sich der „Hauptkriegsschauplatz“ in die Hallen Justitia verlagert hat, wird das Gelände des Bankenvereins dennoch ständig von Proteus-Truppen beobachtet. Frankfurt ist durch die Ereignisse in der Vergangenheit (*Frankfurt: Offline*) inzwischen ein sehr heißes Pflaster geworden. Sei es, dass Proteus andere Runner an-



heuert, um den Ares-Konvoi, in dem sich die Runner befinden, auf dem Weg zum Flughafen abzufangen (unter Verwendung von eigenen oder AGC-Truppen), oder dass die Runner von einem Scharfschützen und Auftragskiller auf Korn genommen werden. Sobald die Charaktere jedoch in Florida und später auf Kodiak Island ankommen, sollten sie vor Proteus-Häschern sicher sein.

KEINE PANIK

Das größte Problem könnte darin bestehen, dass die Runner den Auftrag ablehnen, da ihnen die Sache zu heiß wird, oder der Auftrag zu schwierig erscheint. In jedem Fall wird ihnen Frau Waffenschmidt klar machen, dass Proteus auch hinter ihnen her ist. Sie stecken viel zu tief in die Sache mit drin und wissen zuviel, als dass Proteus sie einfach davonkommen lassen würde. Natürlich könnten sie bei einer Ablehnung nicht mehr auf die Hilfe und den Schutz Ares' und des FBVs zählen, sondern wären auf sich allein gestellt (und damit Freiwild). Hinsichtlich ihrer bereits in der Vergangenheit versiegten Quellen und dem ausgesetzten Kopfgeld sollten die Runner den Auftrag besser annehmen. Falls sie auch unter diesen Umständen noch aussteigen wollen, sollten Sie ihnen vermitteln, dass auch der FBV und Ares nicht daran interessiert sind, potentielle Sicherheitsrisiken frei herumlaufen zu lassen.

Für den Fall, dass die Runner auf die Idee kommen, in den Ares-Einrichtungen illegale Aktionen durchführen zu wollen (z.B. Daten-diebstahl), sollten Sie den Runnern schon im Vorfeld klar machen, dass sie auf dem gesamten Aresgelände nur einen sehr begrenzten Freiraum haben und ständig von Sicherheitsleuten beobachtet werden.

AUFGEFAHREN IN DEN HIMMEL

WAS IST LOS, CHUMMER?

Nach ihrem kurzen Training in den Einrichtungen von Ares Space gehen die Runner schließlich an Bord der Ares-Raumfähre *Antiope*, um nach Apollo gebracht zu werden. Dort müssen sie sich an die Umgebung und die Stationsgegebenheiten anpassen und sich spätestens nach ein paar Tagen der Eingewöhnung an ihren Auftrag machen, den Kontakt zu Dezibel herzustellen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Euch geht der Arsch ganz schön auf Grundeln, als die Treibwerke zünden und sich die Raumfähre mit dem klingenden Namen *Antiope* in Richtung Weltall aufmacht. Mitknapp Mach 5, versteht sich. Das ist kein Ausflug wie ihr es von semi-ballistischen oder Suborbitalflügen gewöhnt seid. Nein, diesmal lässt ihr die Erde komplett hinter euch. Die Beschleunigung presst euch in die Sitze. Das Herz rast, die Atmung geht schwer. Eure Hände krampfen sich in die Armlehnen eurer Sitze. Entspannt ist hier hinten in der Personenkabine niemand mehr. Allein der Rigger, der die Rakete Richtung Schwerelosigkeit steuert, scheint den Flug zu genießen. „Liebe Fluggäste, wir erreichen jetzt eine Geschwindigkeit von 4.860 km/h bei maximaler Beschleunigung von 3g. Warten Sie nicht auf die Stewardessen. Sie würden Ihr Essen eh nicht bei sich behalten. Das Wetter ist sternenklar, wir erreichen Apollo in etwa einer Stunde.“ dröhnt es aus einem Lautsprecher. Kein Training, weder diese verdammte Zentrifuge noch die Matrix-Simulationen, konnten euch auf dieses reale Erlebnis vorbereiten.

Irgendwann hört ihr, wie das Dröhnen der abgebrannten Triebwerken nachlässt. Die Gravitation der Erde ist überwunden und ihr fühlt euch schwerelos, ein Gefühl, an das ihr euch vor einigen Tagen bereits gewöhnen musset. Als ihr aus einem Fenster der Raumfähre nach draußen blickt, könnt ihr die Erde erkennen, und dieser Anblick ist atemberaubend schön. Kaum zu glauben, dass es auf diesem schönen Planeten diese finsternen Gassen gibt, in denen ihr auf-

gewachsen seid. Aber ihr wisst es besser. Das Zünden der Steuerdüsen bringt euch auf den Boden der Tatsachen zurück. Der Kapitän erklärt euch, dass ihr euch im Anflug auf die Ares-Raumstation Apollo befindet. Wenig später kommt die Station in Sicht: Ein vertikaler Zylinder, um den herum viele funktionale Gondeln angeordnet sind, dient als Hauptachse. Dort erblickt ihr auch eine Vielzahl von Luftschleusen, die als Dockingpunkte für Raumfahrzeuge dienen. Drei große Hauptachsen, die von dem Zylinder ausgehen, führen zu Wohngondeln und die Drehung des Zylinders sorgt für die künstliche Gravitation in den Habitaten. Angeblich ist die Architektur typisch für viele Raumstationen, wenn auch nicht weniger beeindruckend. Es dauert noch einige Minuten bis die Raumfähre das Dockmanöver ausgeführt hat und ihr euch mit eurem Reisegepäck zum orbitalen Zoll aufmacht, wo man eure Identitäten sowie eure Aufenthalt- und Arbeitserlaubnis überprüft. Schon von weitem dröhnt die Stimme eines Sicherheitsmannes aus einem Lautsprecher: „Willkommen an Bord der Ares-Raumstation Apollo. Treten Sie bitte vor zur Zoll- und Waffenkontrolle. Melden Sie alle ansteckenden Krankheiten unseren Bordärzten.“ Als ihr dem Bürokraten gegenüber tretet, merkt ihr, Commander Murdock hatte Recht: Ihr bewegt euch auf völlig unbekannten Terrain, ihr fühlt euch fehl am Platz, fremd und auffällig wie ein Ork auf einer Humanis-Versammlung. Hoffentlich bleibt es nur bei dem Gefühl und hoffentlich seid ihr die Einzigen, denen es auffällt.

ATMOSPHERE

Wie zuvor schon angemerkt ... der Weltraum ... unendliche Welten. Selbst ein regulärer, termingerechter Raumflug ist für Runner, die noch nie zuvor die Atmosphäre verlassen haben, ein Erlebnis. Apollo selbst, ein Raumhafen, der als Handels- und Vergnügungszentrum fungiert, und somit ein Treffpunkt orbitalen Lebens darstellt, sollte für die Runner fremd und doch anziehend wirken. Apollo wird zwar von einem Konzern unterhalten, hat aber wenig von der harten Konzernatmosphäre und mehr Facetten als nur die eines Weltraumbars. Im All wird man keinen vergleichbaren Ort finden, der trotz des begrenzten Raumes mehr an eine Großstadt auf der Erde erinnert. Sie haben unbekanntes Neuland betreten. Jetzt gilt es, sich dort zurechtzufinden.

HINTER DEN KULISSEN

Nach ersten Eindrücken des Lebens und Arbeitens im All geht es in dieser Szene vor allem darum, die Schleberin Dezibel aufzuspüren, die erste Bewährungsprobe für die Runner auf dem Parkett des Weltalls. Wie spürt man illegale Geschäfte an Bord einer Raumstation auf, von der man nur den Namen kennt? Die Runner sollten sich der Tatsache bewusst sein, dass sie hierfür auf ihre sozialen Fähigkeiten (Gebräuche, Verhandeln, Einschüchtern) zurückgreifen sollten, anstatt auf rohe Gewalt.

Apollo

Apollo war die erste Station, die von einem Konzern gebaut und betrieben wurde. Nach Inbetriebnahme der *Daedalus*- und *Icarus*-Stationen wurden die meisten von Ares' Weltraumoperationen zu diesen beiden, neueren Stationen verlagert. Apollo verblieb als Versorgungszentrum und Verkehrsknotenpunkt zwischen der Erde und den anderen Stationen in den verschiedenen Orbits und den Lagrange-Punkten. Inzwischen hat sich die Station als quasi „orbitales Einkaufszentrum“ etabliert. Neben den bereits ansässigen Konzernen (neben Ares auch MCT, ECC sowie einige weitere) kommen auch Arbeiter anderer Stationen, um sich an Bord von Apollo zu erholen oder einzukaufen. Es ist eine nahezu einmalige Station (mit Ausnahme vielleicht von *Echo*, siehe unten).

Der Hauptteil der Station besteht aus dem senkrechten (sofern



man das (im All sagen kann) Korridor, d. d. die Orkansasässigen „Main Street“ nennen. Alle Arbeitsbereiche sind direkt mit diesem Teil der Station verbunden, und alle Sektionen, an denen kein Modul angebaut wurde, dienen als Andockrampen für Shuttles. Sowohl in der Main Street als auch in allen angeschlossenen Modulen herrscht praktisch Schwerelosigkeit.

Am oberen Ende der Station erstrecken sich drei lange Arme, die in Wohnmodule mit den Namen „Park Place“, „Marvin Gardens“ und „Vermont Avenue“ führen. In Park Place und Marvin Gardens leben vor allem Wissenschaftler und Arbeiter der Station. Dort werden auch die Runner als „offizielle Ares-Angestellte“ ein Quartier zugewiesen bekommen. Das Wohnmodul Vermont Avenue dient vor allem für Kurzzeitbesucher der Station. Die Sektionen sind über lange Aufzüge zu erreichen, die durch den Weltraum fahren.

In den Wohnmodulen herrscht aufgrund der Rotation eine geringe künstliche Schwerkraft, die das Leben und Wohnen an Bord der Station etwas erleichtert. Den Runnern wird jeweils eine kleine Suite zugewiesen, die aus zwei 2 x 3 Meter großen Kabinen mit einem Bett, einem Bad, Stauraum für persönlichen Besitz und einem fest installierten Computer (zwecks Kommunikation zur Erde) besteht. Die Betten sind mit Gurten ausgestattet, durch die die Runner auf dem Bett gehalten werden, sind aber nur für normalgroße Menschen ausgelegt. Trolle (und zu einem geringen Teil Orks) werden auf jeden Fall mit dem Problem der Enge (möglicherweise auch Klaustrophobie) zu kämpfen haben. Im Bad finden sich eine Vakuum-Toilette und eine entsprechenden Hygiene-Ausstattung. Am anderen Ende der Main Street liegt das Erholungsgebiet, in dem die meisten Bewohner Trideo schauen, sich über das stationale Netz über Satelliten in die Matrix einloggen oder Spiele in der Schwerelosigkeit spielen. Das *Water Works*, die Bar der Station, liegt ebenfalls dort, Tür an Tür mit einem kleinen Shoppingbereich. Die Apollo-Station wird in *Niemandsland* und in dem Abenteuer *Der Preis der Freiheit* in *Im Schweif des Kometen* eingehender beschrieben.

„Making Friends“

Wichtig für die Runner wird es sein, an Bord der Station neue Bekanntschaften zu schließen. Diese können ganz unterschiedlicher Art sein: Stationspersonal, Sicherheitskräfte, „Arbeitskollegen“ der Runner, der Barkeeper im *Water Works*, der Kassier in einem der Weltraumshops, etc.

Die Einwohner von Apollo sind freundliche Leute, verbunden in einer engen Gemeinschaft, und stellen damit einen scharfen Gegensatz zu der in den Großstädten üblichen Anonymität dar, an die die Runner gewöhnt sein dürften. Aus diesem Grund ist es an Bord der Raumstation schwierig, seine Privatsphäre zu schützen bzw. überhaupt eine zu besitzen. Raum und die Anzahl der Personen (auf Apollo etwa 1.000 Individuen) an Bord sind gering, so dass sich die Bewohner und das Personal meist untereinander kennen. Gerade in dieser Kleinstadtmisosphäre fallen Fremde natürlich auf, umso mehr, wenn sich ungewöhnliche Metarrassen (Trolle) oder sogar SURGElinge darunter befinden. In diesem Umfeld müssen Geheimnisse gut verborgen und bei ihren Trägern bleiben und das Schwelgen über illegale Aktivitäten wird eher mit Schmiergeldzahlungen als mit hoher Geheimhaltung erzielt.

Ziel der Runner sollte sein, eine Verbindung mit den Schatten herzustellen, die auch auf Apollo existieren. Neben verschiedenen illegalen Geschäften, wie die *Spielhalle* oder das *Community Chest Bordell* gibt es einen florierenden Drogenmarkt und reichlich Prostitution durch Konzernangestellte (als Kick oder lukrativer Nebenverdienst). Die Märkte für den illegalen Erholungsbereich (Glücksspiel, Drogen und Prostitution) sind groß und oft drückt die Stationsleitung mehr als nur ein Auge zu, damit ihre Angestellten keinen

Weltraumkoller bekommen. Darüber hinaus existiert auch ein entsprechender Schwarzmarkt, auf dem es sogar möglich ist Nahkampfwaffen und Taser zu erstehen (+4-Modifikator auf den Straßensindex).

Da die meisten illegalen Einrichtungen schwebende (d. h. ortswechselnde) Einrichtungen sind, die sich in jeweils leer stehenden Modulen einnisten, gilt es, ein Vertrauensverhältnis zu Insidern aufzubauen, die einen weiteren Kontakt vermitteln können. Die Suche nach Dezibel sollte vor allem durch gutes Rollenspiel als durch eine handvoll Fertigungsproben erfolgen.

Ausflüge zu anderen Stationen

Es gibt eine Reihe weiterer Stationen, die von Apollo aus angefliegen werden können und auf denen die Runner ihre Nachforschungen betreiben können. Dezibel hat Kontakte auf den meisten Stationen, früher oder später gelangen die Runner an jemanden, der ihnen weiterhelfen kann, sei es ein Hangar-Arbeiter in S-Ks *Himmelschmiede*, eine Geisha auf *Shibanokujil* oder ein Lohnsklave auf der *Spindle*. Weitere Hintergrundinformationen zu den genannten Stationen finden sich im Quellenbuch *Niemandsland 3.01D*. Neben der geringen Zeitspanne, die ihnen zur Verfügung steht, dürfte das größte Problem der Runner hierbei jedoch sein, offiziell Zugang (Transport eingeschlossen) zu den anderen Stationen zu gelangen (siehe auch *Schattenlaufen im All*, S. 136).

BEINARBEIT

Haben die Runner einige Kontakte zu den Schatten auf Apollo oder anderen Stationen geschlossen, können sie natürlich versuchen, Informationen über Dezibel einzuholen.

Angemessene Connections: beliebige Connection mit Kontakt zu illegalen Geschäften an Bord der Station (MW5)

Erfolg

0

1

2

3-4

5+

Information

Dezibel? Ja, ich hör Musik auch immer sehr laut.
Braucht du BTLs, Waffen, frische Erdbeeren? Kann Dezibel dir alles besorgen, soweit ich gehört habe.
Hat halt alles seinen Preis.
Dezibel verfügt über Kontakteleute auf so einigen Stationen und zu diversen Raumhähnen auf der Erde.
Dezibel nimmt niemals direkt mit seinen Kunden Kontakt auf. Alles läuft über digitale Briefkästen. Man bekommt einen Ort genannt, wo das Geld deponiert werden soll, und bekommt dann seine Ware.
Dezibel ist eine Elfe. Sie ist bisweilen auf Echo zu finden, um Geschäfte zu tätigen. Ein heißes Gerücht sagt euch. Keine Ahnung, was sie im wirklichen Leben neben ihren Schiebertätigkeiten macht.

Kontakt

Im Laufe der Suche nach Dezibel erfahren die Runner von einer Steuerkonsole auf der jeweiligen Station, mittels der man Dezibel kontaktieren kann. Nur wenige der Personen, die Dezibel kennen, können im Übrigen eine Aussage über Geschlecht und Rasse machen (siehe *Beinarbeit*, oben).

Wenn sich die Runner zu dem beschriebenen abgeordneten Ort der Station begeben, finden sie dort tatsächlich eine Steuerkonsole neben einer alten Wartungsschleuse vor. Aktivieren sie das Gerät, können sie über Text-Engage-Felder mit Dezibel kommunizieren, wobei die Antworten meist lange auf sich warten lassen (die Nachrichten müssen über ein gesichertes Relais der Station nach Silver Pinnacle und wieder Retour geleitet werden). Da Dezibel schnell feststellt, dass das Anliegen der Runner weit über ihre normalen Ge-



SCHATTENLAUFEN IM ALL

Neben den zahlreichen Hinweisen und Spillelementen im Quellenbuch *Niemandsland 3.01D* sollen hier einige Punkte aufgelistet, die das Leiten dieses Weltraum-Runs unterstützen können:

Sicherheit

Die Sicherheit auf den Stationen ist verhältnismäßig hoch, nicht allein Waffen und Rüstungen betreffend, sondern vor allem was die Matrixsicherheit anbelangt. Die meisten Stationen verfügen über fest installierte Waffen- und Sprengstoffdetektoren (Stufe 4–8) an Einreise- und wichtigen Kontrollpunkten. Zwar verfügen die Sicherheitsleute über transportable Cyberwarescanner (Stufe 4–6), die Art der Cyberware ist ihnen jedoch meistens egal (d.h. sie scheuen sich keinen Deut um Lizenzen), solange es sich nicht um Waffenimplantate handelt. Cyberwaffen werden bei Entdeckung in der medizinischen Abteilung deaktiviert, scharfe Munition (oder Waffenfokl) konfisziert.

Waffen

Gewalt auf Raumstationen sollte auf ein Minimum reduziert, bzw. die Waffenwahl an die Umgebung angepasst werden. Kein Konzern wird Freischaffende mit Schusswaffen und scharfer, geschweige denn Explosiv- oder anderer letaler Munition auf ihre Station lassen. Die Gefahr, dass sich ein Schuss lösen und die Außenhülle durchschlagen könnte, ist viel zu hoch. Daher untersagen die Konzerne meist die Mitnahme von Waffen, die schwere als Maschinenpistolen sind, sowie jegliche Munition die strukturellen Schaden anrichten könnte (auch wenn man davon ausgehen kann, dass sie selbst über bestimmte Kontingente in ihrer Waffenkammer verfügen). Das Selbe gilt natürlich für Laserwaffen genauso wie für Granaten und Sprengstoffe. Aufgrund der vorherrschenden Sicherheitsvorkehrungen sollten die Runner eher auf kleine bzw. nicht letale Waffen (Gelmunition, Taser, Chemtech-Waffen, Schlagstöcke, Klingengewaffen) und ebenso unauffällige Rüstungen (Tarnstufe 10+, und ja, gefütterte Mäntel auf einer Raumstation sind auffällig) zurückgreifen.

Transport zwischen den Stationen

Transorbitalflüge zwischen den Stationen der verschiedenen Orbits sind üblich, wenn auch nicht besonders häufig. Grundsätzlich kann man davon ausgehen, dass man von Apollo oder Echo aus jede Station einmal pro Woche anfliegen kann. Bitte konsultieren Sie für nähere Informationen die Tabelle *Largstreckenflüge im Weltraum* im Quellenbuch *Niemandsland 3.01D*.

schäfte hinausgeht, willigt sie in ein direktes Gespräch in drei Tagen auf neutralem Boden – der unabhängigen Raumstation Echo – ein. Während des Gesprächs wird sie mittels Fernsteuerung eine Arachnoid-Drohn aktiviert, welche die Runner aufzeichnet. Deziel wird einige „Gefallen“ auf Apollo einfordern, und die Runner anhand der Bilder beobachten lassen bzw. möglicherweise sich nach ihrem Leumund auf der Erde erkundigen, wenn sie die Herkunft der Runner anhand Sprache oder Erscheinung eingrenzen kann. Je nach Ergebnis kann das für das spätere Gespräch mit ihr für die Runner ein Vor- oder Nachteil sein.

DAUMENSCHRAUBEN

Wie schwierig es für die Runner sein wird, Deziel aufzuspüren, hängt letztendlich von ihnen ab. Es gibt genug Fallstricke im sozialen Gefüge der Station, die die Runner bei ihrer Suche sträuben

auf Seite 129. Eine weitere Schwierigkeit sind Aufenthalts- und Sicherheitsbestimmungen. Während Apollo laxe Aufenthaltsbestimmungen für Mitarbeiter anderer Konzerne und Freischaffende (mit ID!) besitzt, sind diese auf den reinen Forschungsstationen oder Orbitalfabriken umso härter. Falls die Runner eine andere Station besuchen wollen, brauchen sie vor allem eine gefälschte Aufenthaltsgenehmigung oder sie müssen die richtigen Leute kennen bzw. mit genügend Konscript schmieren.

Des Weiteren ist der Aufenthalt auf einer Raumstation auch nur für Angestellte des Konzerns kostenfrei, der die Station betreibt. Da die Kosten für die Unterhaltung einer Raumstation recht hoch sind (Energie, Sauerstoff) muss jeder seine „Lebenserhaltungskosten“ selbst tragen (entspricht etwa den monatlichen Unterhaltungskosten für einen Luxuslebensstil für das Quartier in der Art der oben beschriebenen Größe).

Matrix Service Provider (MSP) im Orbit

Wer an Bord einer Raumstation über die Matrix kommunizieren will, braucht wie auf der Erde auch einen MSP-Account. Die meisten MSPs werden von den Megakonzerne selbst (z.B. Yamatetsu's Angel SatCon, Brennpunkt: *Matrix 3.01D*, S. 8) oder Datenkommunikationskonzernen wie Pacific Rim Communications oder Hlsato-Turner-Broadcasting gestellt. Mitarbeiter eines Konzerns bekommen normalerweise einen Basis-Anschluss (*Matrix 3.01D*, S. 35ff) gestellt. Mit einer gültigen SIN (oder eine vergleichbaren Identifikation) kann ein Vertrag mit einem Provider abgeschlossen werden. Ein Decker kann natürlich illegal auf einen legalen Account zugreifen. Auch die Benutzung von falschen checkpoints und Einweg-MSP-Accounts sind üblich, jedoch weitaus schwieriger zu bewerkstelligen, da die Gitter von Stationen und Satelliten um ein Vielfaches besser geschützt sind, als auf der Erde. Es existiert jedoch eine Vielzahl von Hintertüren, die von Usern in Systeme gepflanzt wurden, und von Deckern benutzt werden können.

Magie im Weltall

Die „Ballung“ an Lebewesen an Bord einer Raumstation wirkt den üblichen, im luftleeren Raum vorherrschenden Faktoren entgegen, was die Anwendung von Magie betrifft. Selbst große Stationen wie Apollo besitzen jedoch immer noch eine effektive Hintergrundstrahlung von 8–9. Nähere Informationen zu Magie im Weltall befinden sich im Quellenbuch *Schattenzauber 3.01D* sowie im oben erwähnten *Niemandsland 3.01D*.

lassen können: Andere Runner, die in ihnen unerwünschte Konkurrenz sehen, Probleme mit dem organisierten Verbrechen oder der Sicherheit der Station. Vielleicht hat auch einer der Deckervon Ares bei einer der Identitäten eines Charakters einen Fehler begangen, so dass diese bei einer Kontrolle (z.B. nach einer Kneipschlägerei) auffliegt. Der Charakter muss sich auf der Station in einem leeren Modul verstecken, immer auf der Hut vor Entdeckung durch die Sicherheit, während die anderen Charaktere eine neue ID aufstellen müssen. Gerade die Tarnidentitäten können für Schwierigkeiten auf den anderen Stationen herhalten, da Ares-Konzernbürger nicht überall gern gesehene Gäste sind.

KEINE PANIK

Das größte Problem könnte entstehen, wenn die Runner versuchen, das der bewährten Holzhammer-Methode auf die Informationen zu



kommen. Zwar kommen sie damit auch ans Ziel, es ist jedoch wahrschijnlijk, dass sie früher oder später bei allen Kontakteuten auf Widerstand stoßen werden. Eine gute Reputation ist hier um ein vielfaches wichtiger als auf der Erde, da man sich auf Leute verlassen können muss. Gerüchte verbreiten sich in den Schatten sehr schnell und auch Deizibel wird in diesem Fall von den „Grünschnäbeln“ erfahren, die versuchen, sie mit aller Gewalt aufzuspüren. Zwar wird sie sich mit den Runnern treffen, dann aber mehr als nur einen glaubwürdigen Leumund als Absicherung verlangen (z.B. einen Test-Run als Prüfung).

ECHO

WAS IST LOS, CHUMMER?

In dieser Szene werden die Runner die unabhängige Raumstation Echo betreten, um sich dort mit Dezibel zu treffen und ihre Passage nach Treffpunkt: Raumhafen auszuhandeln. Nachdem man sich einig geworden ist, müssen sie mit ihr zusammen einen Plan ausarbeiten, in die feindliche Station einzudringen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Echo, Synonym für Anonymität und lukrative Geschäfte. Ein Stück Schatten in dem von Konzernen dominierten Weltall und ein sicherer Zufluchtsort für Leute eurer Profession. Auf den ersten Anblick jedoch entspricht die Station bel weitem nicht euren Vorstellungen eines unabhängigen, von ehemaligen Schattenläufern betriebenen Raumhafens. Keine halbgeschlossenen, von Rost zerfressenen Schotts, keine flackernden Warnleuchten, die Sauerstofflecks anzeigen, nicht einmal Funken sprühende, herabhängende Kabel. Die Station erscheint in einem guten Zustand, gepflegt, zuverlässig, sauber. Von Komfort kann allerdings keine Rede sein, denn der Gang der Hauptachse ist bel weitem nicht so breit, wie der auf Apollo. Tja, man merkt der Station halt deutlich ihr Alter an. Schließlich schwebte sie bereits vor dem Crash hier oben im All. Ihr folgt, euch

in der Schwerelosigkeit an einem Seil entlang hangelnd, der Achse bis zu einer Kruzifix, wo ein Schild in Richtung des Moduls XB-07 weist. Die Schrift auf dem Schild wurde jedoch durchgestrichen und der Name *Dead freight*, „Ballast“, darüber geschrieben. Als ihr dem Gang des Moduls folgt, spürt ihr, wie die Schwerkraft langsam zunimmt. Als ihr die Zugangstür öffnet, spürt ihr den Bass der Musik bereits in euren Eingeweiden. Scheinbar ist dies der Treffpunkt für die wenigen Bewohner der Station und diejenigen, die hier Geschäfte tätigen.

ATMOSPÄRE

Im Gegensatz zu der von den Konzernen regierten Station Apollo ist Echo eine nahezu rechtsfreie Zone. Während Apollo mit seinen legalen Geschäften und Transaktionen der typische Handelspunkt eines Konzernimperiums ist, ist Echo das Zentrum der illegalen Geschäfte. Die Stationsleitung hält sich meist im Hintergrund auf, doch ist ihre Präsenz spürbar und jeder Bewohner oder Besucher der Station hält sich an die ungeschriebenen Gesetze, „neutralen Boden“ und uneingeschränkten Handel betreffend, dienen sie doch einem gemeinsamen Zweck: dem Profit. Alle „Freschaffenden“, vom Schmuggler bis zum Runner, können hier ohne Heimlichkeit ihren Geschäften nachgehen, ohne ständig Sicherheitsvorkehrungen aus Angst vor Entdeckung treffen zu müssen.

HINTER DEN KULISSEN

Eine detaillierte Beschreibung der Echo-Station befindet sich im *Niemandsland 3.010*, S. 79. Hier daher nur ein kurzer Abriss: Seit die Station (früher Harris-3Ms Halo-Raumstation) von einer Gruppe aus unabhängigen Raumfahrern reaktiviert und in Echo umbenannt wurde, ist sie so etwas wie ein Außenposten der Schattenszene im All, ein neutraler Boden auf dem sich Freiberufler treffen, Neuigkeiten austauschen und sich nach neuen Aufträgen umsehen. Ein Großteil des orbitalen Schwarzmarkthandels wird über die Station abgehandelt und die Bewohner verdienen ihr Geld entweder als Schle-





ber, Mittelsmänner für die Konzerne, oder sind aktive Runner. Um die Station zu betreiben und die Kosten zu decken wird ein Teil des Profits aller Aufträge und Geschäfte an die Stationsbetreiber abgetreten.

Dead Freight

Das „Ballast“ ist so etwas wie der Anlaufpunkt für Schieber und alle Freischaffenden auf der Station, die auf der Jagd nach dem schnellen Geld sind. Da der Platz auf Echo noch mehr limitiert ist, als auf anderen Station, ist das Modul Bar, Konferenzraum, und Erholungsgebiel gleichermaßen.

Dezibel

Eine detaillierte Beschreibung von Dezibel befindet sich in *Darsteller*, S. 147. Sie wird bei dem Treffen mit den Runnern vor allem professionell und kühl auftreten, wenn sie auch in Wahrheit sehr angespannt ist, da es selten nötig ist, sich mit Kunden persönlich zu treffen, besonders mit solchen, die so überaus gefährliche Wünsche haben. Zu ihrer Sicherheit hat sie daher die beiden Messerklaiven *Pin* und *Nautilus* (Archetyp Straßensamurai, *SR3.01 D*) angeheuert, die auf Echo leben und dort als Freischaffende (Sabotage, Bergung von Weltraumschrott, Rums auf Konzernniederlassungen) tätig sind.

Dezibel wird sich die Geschichte der Runner geduldig anhören und danach über den Transport verhandeln. Der Deal, den die Runner ihr anbieten (d.h. Kon-Skript in exorbitanter Höhe und eine dazugehörige Blanko-Ares-Identität) ist für sie außerordentlich lukrativ, daher ist sie den Charakteren eher wohl gesonnen. Wie viele Informationen sie aber aus Dezibel herausbekommen, hängt letztlich von Verhandlungsgeschick, Reputation und dem generellen Auftreten der Runner ab. Agieren die Runner wie abgebrühte Profs, wird sie ihnen eher Auskünfte erteilen und sich aktiv an der weiteren Planung beteiligen, als wenn sie sich wie Anfänger verhalten. Es sollte den ihnen klar sein, dass sie nur mit Hilfe der Schieberin Treffpunkt: Raumhafen erreichen werden, daher sollten sie zu der Schieberin ein Vertrauensverhältnis aufbauen. Nach einer Übereinkunft kann Dezibel den Runnern folgende Informationen über die Proteus-Raumstation liefern:

Stationsleitung

Von Dezibel können die Runner allerlei Gerüchte (Halbheiten und Falschinformationen) über die Stationsoffiziere, vor allem über Vitro, den merkwürdigen Sicherheitschef der Station, erfahren. Eine Kurzbeschreibung der wichtigsten Personen an Bord von TP: RH ist in *Darsteller* auf Seite 139 zu finden.

Sicherheit

Wenn die Runner sie nicht selbst drauf ansprechen, wird Dezibel ihnen mitteilen, dass die Sicherheitsbestimmungen an Bord der Station geradezu paranoid sind. Wenn die Runner nach genaueren Details fragen, kann die Schieberin ihnen die Spezifikationen der verwendeten Typen an Magschlössern besorgen. Dass es sich vorwiegend um biometrische Sicherungen handelt, die bekanntlich schwer zu knacken sind, sollte den Runnern vor Augen führen, dass sie nicht unvorbereitet an Bord der Station gehen sollten.

Passage

Es herrscht ein regelmäßiger Verkehr zwischen Silver Pinnacle (SP) und TP: RH. Proteus besitzt einen eigenen Hangar auf der Station, der zumeist mit Nachschubgütern für die Station gefüllt ist. Dezibel weiß, dass in ein paar Tagen ein Transport zu der Station geplant ist, der einzige in den kommenden Wochen. Der Versorgungsflug soll Waren und Personal für ECC Eurotronics an Bord bringen. Der Flugplan besagt, dass die Raumfähre *Cherub* zwei Tage an der Sta-

tion verweilt und dann ihren Rückflug nach Silver Pinnacle antritt. Diese Transportmöglichkeit gäbe den Runnern 48 Stunden Zeit, ihre Mission zu erfüllen.

Neuigkeiten

Dezibel kann den Runnern berichten, dass der Proteus-Konzernvorstand der Station Silver Pinnacle vor wenigen Tagen in Begleitung eines ganzen Platoons Konzern-Soldaten einen Besuch abgestattet hat. Die Vorstandsmitglieder wurden offiziell vom Kommandanten von Silver Pinnacle auf der Station hergeführt und haben im Anschluss an ein Festbakkett die Station nach Treffpunkt: Raumhafen verlassen. Sollten die Runner hierbei ausdrücklich nach Carsten Hundold fragen, so wird Dezibel ihnen bestätigen, dass sich ein Mann, auf den Hundolds Beschreibung passt, unter den Vorstandsmitgliedern befand.

Ares-Infiltration

Falls die Runner es bisher noch nicht von selbst herausbekommen haben, kann Dezibel ihnen die Info zukommen lassen, dass Ares zwei Mal versucht hat, die Station mit Spezialteams zu infiltrieren (siehe *Prolog*, S. 4), beide Male mit dem Ergebnis eines Totalausfalls der angeheerten Kräfte.

Der Spielleiter kann entscheiden, über welche Informationen Dezibel zusätzlich verfügen soll, um sie an die Runner weiterzugeben. Die Verhandlungen sollten darauf hinaus laufen, dass Dezibel die Runner zuerst nach Silver Pinnacle bringt, von wo aus sie nach TP: RH übersetzen. Als Chef-Sicherheitsriglerin der Station kann sie die Runner mit gültigen Trans-Orbital IDs ausstatten und ihnen so den Zugang zu Silver Pinnacle ermöglichen.

Wie kommen die Runner an Bord der Station?

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, in die Station einzudringen. Welchen Weg die Runner wählen, hängt natürlich sehr stark von ihrem Planungsgeschick und persönlichen Vorlieben bzw. Fähigkeiten ab. Zwei Möglichkeiten seien für den Spielleiter hier angegeben, wobei seitens der Autoren durchaus empfohlen wird, die Gruppe zu trennen und auf verschiedene Weise auf die Station gelangen zu lassen. Eine Gruppe von 5–6 Personen heimlich an Bord einer Raumstation zu bringen, ist nun mal kein Zuckerscheit! Vorschläge sollten vor allem von den Runnern kommen und der Spielleiter sollte darauf achten, seinen Spielern die Möglichkeiten nicht auf dem Silbertablett zu präsentieren.

Blinde Passagiere

Die einfachste Möglichkeit für die Runner ist die, sich mit den Waren an Bord der Station schmuggeln zu lassen. Dezibel kann es arrangieren, dass die Runner unbemerkt in den Proteus-Hangar auf Silver Pinnacle gelangen können (schleiblich ist sie Sicherheitsriglerin an Bord der Station), um sich innerhalb der Waren (z.B. mit Tauchanzügen ausgestattet in einem großen Wassertank) zu verstecken. Eine andere Option wäre es, sich als Dockarbeiter zu tarnen und nach Beladung der Raumfähre an Bord zu bleiben, wobei das Fehlen von 5–6 Arbeitern vermutlich schnell auffallen würde und daher nur für Einzelpersonen Erfolg versprechend ist. Das gleiche gilt natürlich für das Entladen an Bord von TP: RH.

Unter falscher Flagge

Dezibel ist es möglich, falsche Konzernidentitäten für Transys, ECC Eurotronics oder die AGC besorgen, die es einigen Runnern erlaubt, als Passagiere nach TP: RH zu fliegen. Hierbei sollte vor allem beachtet werden, dass die Gründe, warum die Konzernangestellten die Station betreten müssen, wasserdricht sind. Auffällige Charaktere



reoderverdächtige Ausrüstung sind bei dieser Methode unbedingt zu vermeiden.

DAUMENSCHRAUBEN

Schwerer könnte man diese Szene dadurch gestalten, dass ein Proteus-Agent, der sich im Auftrag seines Konzerns auf der Station aufhält, von dem Infiltrationsversuch der Runner Wind bekommt. Da die Kommunikation mit Treffpunkt: Raumhafen von Echo aus sehr auffällig wäre (natürlich mag man gerade dort keine Konzernspitzel), entschließt er sich kuizerhand, die Runner selbst aus dem Weg zu räumen.

KEINE PANIK

Wenn die Runner sich bei dem Treffen wie blutige Anfänger verhalten, werden sie vermutlich außer der Passage nicht viel mehr von Dezibel zu erwarten haben. Die Gefahr, dass die Runner bei den ersten Sicherheitseinrichtungen der Station auffliegen, ist dann natürlich sehr groß. Spielen sie den Runnern über neu gewonnene Kontakte an Bord von Apollo Informationen über gescheiterte Infiltrationsversuche der Ares-Spezialeinheit zu, damit den Runnern die Gefährlichkeit ihres Auftrages bewusst wird und sie möglicherweise Dezibel ein zweites Mal (diesmal etwas professioneller) aufsuchen.

TREFFPUNKT? RAUMHAFEN!

WAS IST LOS, CHUMMER?

Nachdem die Runner mit Dezibel einen Plan geschmiedet haben, in die Raumstation einzudringen, gilt es zuerst nach Silver Pinnacle zu gelangen. Nach einer Verschnaufpause werden sie mit der Raumfähre *Cherub* zu Treffpunkt: Raumhafen übersetzen und dort andocken.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

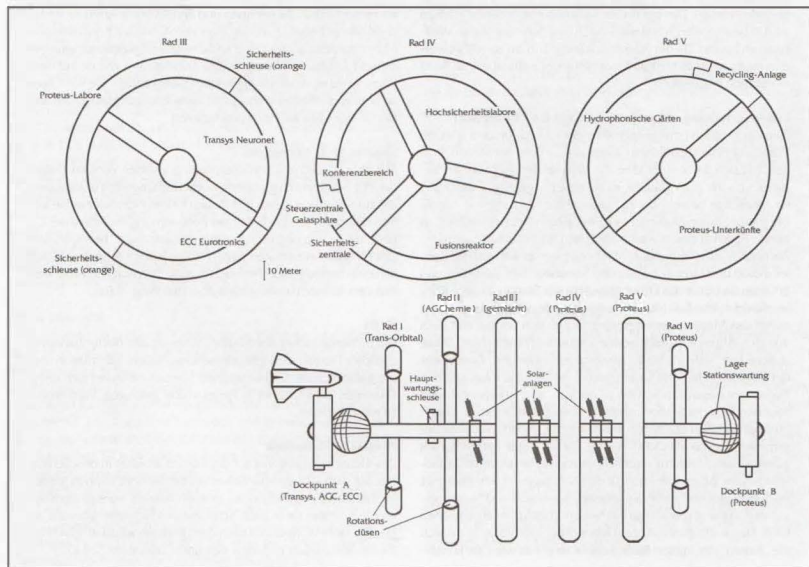
Wenn sich die Runner auf Silver Pinnacle befinden, lesen Sie folgenden Abschnitt vor:

Die Kantine von Silver Pinnacle. Mürrisch kaut Ihr auf eurer Welt-raumnahrung herum und quetscht die letzten Reste aus den handteller-großen Plastiktuben. Da soll noch mal jemand sagen, das Zeug auf der Erde sei künstlich.

Mit Dezibels Hilfe habt Ihr gestern als Angestellte von Trans-Orbital die Station betreten. Vielleicht hilft es irgendwann, eine erste-klassige Schieberin auf einer Raumstation zu kennen, für den Fall das Ihr lebend von der Proteus-Station zurückkommt. Viele Gerüchte habt Ihr in den vergangenen Tagen gehört, z.B. über den Sicherheitschef der Station, den man nur unter dem Namen Vitro kennt. Dazu Erzählungen über irgendwelche Mutanten, die an Bord der Station ihren Dienst schieben. Zwar besitzt Ihr keinen Plan der Station, dafür aber ungenaue Informationen über jede Menge paranoider Sicherheitsvorkehrungen. Keine rosigen Aussichten. Alles beim Alten, also.

ATMOSPÄRE

Nun gilt es, die Theorie in die Praxis und den Plan in die Tat umzusetzen. Die Runner müssen alle Register ziehen, damit Ihr Vorhaben von Erfolg gekrönt wird. Ab dem Moment, in dem sich die Runner aufmachen. TP: RH zu erreichen, gibt es kein Zurück mehr. Doch kein Plan ist vor Überraschungen, Wendungen und unvorhergesehenen Entwicklungen gefeit. Wer sich weiter entwickeln will, muss bereit sein, Grenzen zu überschreiten und über sich selbst hinaus zu wachsen. Und genau dies müssen die Runner hier tun, um die einzige Chance zu nutzen, an Bord der Proteus-Station zu gelangen.





TREFFPUNKT: RAUMHAFEN

Die Station ist der Prototyp eines autonomen Weltraumhabitats, sozusagen ein Weltraum-Arkblock. Dementsprechend paranoid wird die Einrichtung von der Sicherheit bewacht. Die an Bord betriebene Forschung ist zweigeteilt. Die Weiterentwicklung der Weltraumtechnik soll vor allem eine wirkliche Autonomie zur Erde gewährleisten und den Weg für neue, größere Weltraumhabitate und Kolonien auf fremden Planeten (etwa dem Mars) ebnen. Das zweite Standbein, die Gentechnik, soll entsprechende Wesen schaffen, die diesen Anforderungen gewachsen sind (Langzeitflüge, Anpassung an die Umwelt) und beschäftigt sich vor allem mit der Evolutionsgenetik diverser Lebewesen, wobei die Proteus-Wissenschaftler ohne diese „Jä-stigen ethischen Bedenken“ nach dem „Try & Error“-Verfahren an lebendigem Material forschen.

Steuerung und Energieversorgung

Der Steuercomputer ist ein autonomes System, unabhängig von der übrigen Matrix und dem Sicherheitsnetzwerk der Station. Der Zugriff für die Kontrollinstrumente des Steuercomputers auf der Brücke ist auf zwei Personen beschränkt: Neben dem Stationskommandanten kann nur der leitende Chefingenieur der Station die Kontrollen bedienen. Für den Zugriff auf das Steuerungssystem müssen mehrere Sicherheitsschranken überwunden werden. Ein biometrisches Sicherheitsschloss, aktiviert durch einen im Handgelenk der befugten Person implantierten Chip, verbunden mit einem genetischen und einem zusätzlichen Retina-Scan, sowie einer Audiocodierung mit Stimmenerkennung machen einen unerlaubten Zugriff nahezu unmöglich. Die Station besitzt einen Fusionsreaktor, der aus Tritium und Wasserstoff Energie erzeugt. Das bei dieser Reaktion entstehende Helium wird in bestimmten Abständen durch eine Schleuse in den Weltraum entlassen. Da der Reaktor ständig Tritium zugeführt werden muss, wird es mittels eines Neutronenabsorbers an Bord der Station hergestellt.

Lebenserhaltung: Künstliche Galasphäre / Sauerstoff

Eine der größten Errungenschaften der Proteusforschung ist die Schaffung einer künstlichen Galasphäre an Bord der Station. Proteus hat sich dafür eine Idee aus dem letzten Jahrhundert bedient, von der man glaubte, es sei eine Möglichkeit, den Mars für Menschen bewohnbar zu machen: die Nutzung von Algen. Die ganze Station ist durchzogen mit einem Netz aus Röhren, in denen Algen in einem wasserähnlichen Nährmedium wachsen. Als photosynthetisch-aktive Mikroorganismen wandeln sie Kohlendioxid und Licht in Zucker und Sauerstoff um. Kohlendioxid erhalten sie durch das Lüftungssystem der Station, in dem Kohlendioxid-reiche Luft (durch die Atmung der Stationsbewohner) durch das Medium geleitet wird, wo es sich wieder mit dem von den Algen ausgeschiedenen Sauerstoff anreichert. Diese „frische Luft“ wird ins Stationssystem zurückgeführt. Zwar reicht der dadurch generierte Sauerstoff bei Weitem nicht aus, um den Bedarf der gesamten Station zu decken, aber ergänzt wird Sauerstoff auf der Station mittels Feststoffzellen erzeugt. Durch Pumpen werden die Algen in Bewegung gehalten und an bestimmten Stellen mit Licht versorgt. Da die Algen natürlich auch innerhalb des Mediums wachsen, werden in bestimmten Zeitabständen die Algen (die auch für den Nahrungsverzehr geeignet sind) geerntet und weiter verarbeitet. Sauerstoff und Nahrungsversorgung sind jedoch nur ein Nebenprodukt der eigentlichen Idee: Durch die große Anzahl lebendiger Biomasse, die durch die „Adern“ der Station fließt, konnte so etwas wie eine künst-

liche Biosphäre generiert werden. Im Rahmen der SR3-Magier-eigen bedeutet dies eine Reduktion der Hintergrundstrahlung des Manawirbels des Weltraums auf 6-7.

Nahrungsversorgung und Recycling

Die Station besitzt ein großes Areal, in denen Lagerräume in hydrophonische Gärten umgewandelt wurden. Diese leisten zwar nur einen geringen Teil der Nahrungsversorgung (der Großteil wird von der Erde nach oben transportiert), steigern dafür aber die Moral an Bord der Station durch „frisches Obst und Gemüse“. Die genetisch veränderten und an die Schwerelosigkeit angepassten Pflanzen ermöglichen hohe Ernten auf engem Raum und befinden sich derzeit im Teststadium, um in Zukunft die komplette Selbstversorgung größerer Weltraumhabitate zu ermöglichen. Das in den verschiedensten Prozessen verunreinigte Wasser wird zu großen Teilen recycelt und fließt wieder in den Kreislauf zurück. Da nur etwa neunzig Prozent des Wassers wiedergewonnen werden können, wird der Vorrat an frischem Wasser in bestimmten Abständen wieder aufgefüllt.

Besatzung

Es sind insgesamt etwa 500 Personen auf der Station. Ungefähr vier Fünftel bestehen aus normalen Menschen, verantwortlich für den Großteil des Stationsbetriebs (Stationsleitung und leitende Positionen) und die an Bord vorgenommene wissenschaftliche Forschung.

Spezies Φ -73: Weltraum-adaptiertes Stationspersonal

Spezies Φ -73 sind aufgrund massiver Gentherapie kaum noch als menschlich zu bezeichnen und ähneln mehr Affen als wirklichen Menschen. Sie weisen eine revolutionäre Knochen- und Muskelstruktur auf und sind an Schwerelosigkeitsbedingungen perfekt angepasst. Ihre geistige Entwicklung wurde auf dem Stand eines etwa vierjährigen Kindes angehalten. Sie vollführen an Bord rudimentäre technische sowie Reinigungsaufgaben und sind in der Lage sich zu reproduzieren.

Spezies K-3: Androgyne

Mit dem Wissen des Vorläuferprojekts wurden Versuchspersonen nur bestimmten gentherapeutischen Eingriffen unterzogen, die zur Schaffung dieser Individuen führte. Normalerweise stehen sie unter wissenschaftlicher Beobachtung innerhalb der Labore, da sie sich noch im „Experimentald Stadium“ befinden. Um ihre Fähigkeiten zu testen, haben einige jedoch Aufgaben in den diversen Bereichen (Sicherheit, Technik) übernommen und werden den Runnern unweigerlich über den Weg laufen.

β -01

Der Sicherheitschef der Station, Vitro, ist das bisher bahnbrechendste Produkt der Proteusforschung. Nähere Information über die gefährlichste der künstlichen Spezies befinden sich unter *Darsteller*, S. 147. Bisher ist Proteus nicht gelungen, Vitro erneut zu reproduzieren.

Physische Sicherheit

Das Sicherheitspersonal auf der Station arbeitet in drei Schichten. Sie patrouillieren nur selten auf der Station, können jedoch im Fall eines passiven oder aktiven Alarms schnell aktiviert werden, wobei sie je nach Schwere des Sicherheitsbruchs als Zweier- oder Viererteams nach dem Rechten schauen. NSC-Profil der Wächkräfte befinden sich unter *Darsteller*, S. 147.



Technische Sicherheit

Die technische Sicherheit ist auf dem neuesten Stand, soweit man das sagen kann. Sie verfügt über eine ausgefeilte CCSS-Infrastruktur, die Matrix-verbunden ist (*Rigger 3.01D*, *SOTA2063 3.01D*) und die zu jedem Zeitpunkt von zwei bis drei Sicherheitsrügern (drei rotierende Schichten) kontrolliert wird. Die gesamte Station ist mit Kameras ausgerüstet. Es gibt vier Sicherheitslevel, die der Matrixcodierung folgen und nur für bestimmte Personen zugänglich sind.

Blaue Bereiche umfassen Kantine, Sport- und Unterhaltungseinrichtungen und sind meist gar nicht gesichert.

Grüne Bereiche sind Wohn- und Schlafbereiche wie auch die hydrophonischen Anlagen. Die Zugänge (Stufe 3–5) sind entweder mit Proximity-Karten oder Durchzugskarten gesichert, wobei Quartiere höherer oder leitender Angestellter höheren Sicherheitsleveln zugeordnet sind.

Laboreinrichtungen besitzen Sicherheitslevel Orange und sind aufgrund der Gefährlichkeit der Arbeit mit biometrischen Magenschlössern (Stufe 5+), Sicherheitschleusen und ähnlichem gesichert. Dabei handelt es sich vor allem um Atem- und Retina-Scanner (Innerhalb Laborbereichen) bzw. DNA- und Handabdruck-Scanner (Zugänge) (*SOTA2063 3.01D*) oder eine Kombination derselben. Die meisten Magenschlösser im orangenen Bereich sind außerdem mit Anti-Manipulations-Systemen (Stufe 2) ausgerüstet.

Rot sind solche Bereiche, wo ein Bruch die Sicherheit der gesamten Station gefährden würde, z.B. Reaktorkern, Lebenserhaltung etc. (Biometrische Magenschlösser 7+, Anti-Manipulationssystem, Stufe 4).

Astrale Sicherheit

Astrale Sicherheit ist praktisch nicht vorhanden, da aufgrund des Manawirbels ein Eindringen durch den Astralraum nahezu unmöglich ist und die Hintergrundstrahlung selbst an Bord dieser Station immer noch so hoch ist, dass sich Zauberei extrem schwierig gestaltet.

Matrix-Sicherheit

PLTG Treffpunkt Raumhafen

Sicherheitscode: Orange-8/15/13/8/10/12

Aktivierungsschwelle	Ereignis
3	Sonde-10
7	Scout-10
11	Teerrube-8
14	Passiver Alarm, gleichwertiger Sicherheitsdecker, Gruppen-IC mit Säure-Ripper-8, Blaster-8
18	Funk-8, Blaster-10, Killer-8
21	Aktiver Alarm, Blinde-Ripper-10, Scout 10
24	psychotropes Schwarztes IC-8 (positiv konditionierend)

HINTER DEN KULISSEN

Da der Flug der Runner erst in einigen Tagen von Silver Pinnacle ausgehen wird, können sie entweder nach Apollo zurückkehren oder weiterhin auf Echo bleiben. Falls die Runner für die Durchführung ihres waghalsigen Plans noch Ausrüstung brauchen (z.B. um biometrische Sicherungen zu überwinden) kann Dezibel ihnen diese im vernünftigen Rahmen besorgen. Außerdem kümmert sie sich um den Transport nach Silver Pinnacle und entsprechende Quartiere, für den Fall, dass die Runner sich im Vorfeld an Bord der Fähre *Cherubschmuggeln* wollen. Die Planung und die Durchführung sollten wie das Abzählen eines Countdowns vorstatten gehen und so spannend wie möglich gestaltet werden. Natürlich soll der Versuch der Runner letztendlich von Erfolg gekrönt sein, doch schadet es nicht, sie ein wenig ins Schwitzen zu bringen. Der Spielleiter sollte ihnen das Gefühl vermitteln, dass ihr „perfekter Plan“ durch einen dummen Zufall, eine unvorhergesehene Variable in ihrer Rechnung oder den berühmten „Faktor X“ doch noch scheitern könnte.

Silver Pinnacle

Wie alle anderen in diesem Kapitel genannten Raumstationen wird auch Silver Pinnacle im Quellenbuch *Niemandsland 3.01D* beschrieben, an dieser Stelle folgt nur eine kurze Zusammenfassung: Die Station wird von Trans-Orbital (T-O) betrieben und dient als Auf-tankstation für Flüge zu den verschiedenen LaGrange-Punkten und dem Mond. Die Konzerne Novatech und Proteus haben mit T-O einen entsprechenden Versorgungsvertrag abgeschlossen, daher findet man neben T-Os eigenem Stab hauptsächlich Angestellte dieser beiden Konzerne auf der Station, die über eigene Ladezonen verfügen. Die Sicherheit der Proteusladezone entspricht etwa dem Level *Grün* auf TP: RH. Proteus-Angestellte auf Silver Pinnacle verfügen über Zugangsberechtigungen für Blaue, Grüne und Orange Sicherheitsbereiche auf TP: RH, für den Fall, dass die Runner „zufällig“ an „herrenlos herumliegende“ Ausweise gelangen sollten.

Ankunft auf Treffpunkt: Raumhafen

Eine Beschreibung und schematische Übersicht der Station befinden sich auf S. 139. Die Raumfähre Cherub wird dort an das eine Ende der Station andocken (A). Im Anschluss daran werden Stationsarbeitern von ECC mit dem Entladen der Fracht begonnen. Charaktere, die als *blinde Passagiere* an Bord gelangt sind, müssen nun aus dem Andockbereich der Station schleichen, um in die Gondel zu gelangen. Der Sicherheitslevel ist *Grün*. Charaktere unter *falscher Flagge*, müssen einen Kontrollpunkt passieren, um ihre Identität und Aufenthaltsgenehmigung überprüfen zu lassen. Falls die Runner durch irgendwas Anlass zum Misstrauen geben, werden die beiden Sicherheitsoffiziere (siehe *Darsteller*, S. 147) am Kontrollpunkt diese Charaktere peinlich genau ausfragen (Name, Zweck und Dauer des Aufenthalts, Vorgesetzte, Quartier auf der Station, usw.). Die Runner müssen ihrerseits die Sicherheitsoffiziere mit Rollenspiel oder einer Gebräuche (Konzern)-Probe(5) davon überzeugen, dass alles in Ordnung ist.

DAUMENSCHRAUBEN

Auch auf dem Transport nach TP: RH gibt es Möglichkeiten, den Charakteren das Leben schwer zu machen. Vielleicht werden beim Andockversuch an die Station einige Container beschädigt, in denen sich die Runner versteckt halten, was eine genaue Untersuchung durch die Sicherheitskräfte der Station erfordert. Oder die Container werden in eine Quarantäne-Station gebracht, aus der die übrigen Runner ihre Kollegen unbemerkt befreien müssen. Bringen Sie die Charaktere ins Schwitzen, indem die Überprüfung ihrer IDs länger dauert, als bei den Passagieren vorher, oder gestalten Sie den Weg hinaus aus den Andockbuchten schwieriger. Eventuell sind die Hauptgänge von Konzerngardisten bewacht und die Runner müssen sich an empfindlichen Sensoren vorbei durch die Luftschächte zwingen, um ihre Kollegen zu treffen.

KEINE PANIK

Mangelnde Sorgfältigkeit bei der Planung kann den Charakteren an dieser Stelle das Genick brechen. Falls die Spieler zu leichtfertig handeln, kann der Plan im Vorfeld fehlschlagen. Die Runner kehren mit reichlich Blessuren und einem geknickten Ego nach Silver Plinac zurück, haben aber, solange wie Cherub noch an die Station angekoppelt ist, die Chance auf einen zweiten Versuch. Deziel kann als letzte Instanz benutzt werden, die Runner auf den richtigen Weg zu bringen, schließlich hängt auch ihr Schicksal davon ab, ob die Runner unbemerkt nach TP: RH gelangen. Für den Fall, dass ein Teil des Teams affligiert wird, kann Deziel ihre Kontakte spielen lassen, um den Runnern bei der Befreiung ihrer Kollegen unter die Arme zu greifen und ihnen die notwendigen Informationen zu liefern. Die Runner haben es soweit geschafft, lassen Sie sie jetzt nicht vollkommen scheitern.

DIE SÖHNE ABRAHAM'S

WAS IST LOS, CHUMMER?

Den Runnern ist das Unmögliche gelungen! Sie sind in das Herz des Feindes eingedrungen und befinden sich nun an Bord der Raumstation. Ab jetzt haben zwei Dinge oberste Priorität für die Runner: Beweise gegen Proteus zu finden und dabei am Leben zu bleiben. Um sich die Beweise zu sichern, müssen sie sich Zugang zum Netz der Station verschaffen, um eine Kopie der Hebräer-Datei in ihren Besitz zu bringen.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Geschafft! Nach beinahe zwölf Stunden Flug und Ungewissheit seid ihr endlich an Bord von Treffpunkt: Raumhafen. Eure Chancen, die Station lebend und unbemerkt zu erreichen, standen wohl besser als euch bewusst war. Leider bleibt euch keine Zeit zum Feiern, der Schampus muss warten. Nach habt ihr die Beweise nicht in euren Händen, derentwegen man euch hier hoch geschickt hat. Abermals schaut ihr euch um, um euch zu vergewissern, dass keine Sicherheitsoffiziere in der Nähe sind. Schon seit ihr auf diese Station gekommen seid, habt ihr eine spürbare Feindseligkeit bemerkt, die von der Station ausgeht. Diese Station ist mit Sicherheit nicht mit denen zu vergleichen, die ihr in den letzten Tagen kennen gelernt habt. Davon abgesehen, dass sie von ihren Ausmaßen einfach gigantisch ist. Sie ist so ... kalt. So Leblo. So Steril.

ATMOSPHÄRE

Im Vergleich zum pulsierenden Leben auf Apollo oder Echo ist TP: RH kalt und steril und wirkt mehr wie ein Krankenhaus als ein von Menschen bewohnter Ort. Die Gänge sind meist still, keine Geräusche außer dem Surren der Kameras und dem gelegentlichen Knirschen der metallenen Außenhaut, als würde die Station aus ihrem Mittagsschlaf erwachen und sich strecken. Die Station ist ein bedrohlicher und düsterer Ort. Ihre gesamte Konstruktion ist auf berechnete Effizienz und Forschung ausgerichtet. Hinzukommt, dass sich die Runner auf absolut feindlichem Terrain bewegen. Jeder kleine Fehltritt könnte jetzt das endgültige Aus bedeuten. Die Runner müssen um jeden Preis diese Mission erfüllen. Von ihren Eindrücken in Götterdämmerung wissen sie, dass Proteus Dinge mit ihnen anstellen könnte, die schlimmer sind als der Tod.

HINTER DEN KULISSEN

Auf der Suche nach den Söhnen Abrahams

Die Matrix der Station ist in zwei Bereiche unterteilt. Das eine PLTG enthält Hosts für die drei europäischen Konzerne. Um auf das Proteus-PLTG zugreifen zu können, müssen sich die Runner in den von Proteus kontrollierten Sektor vorwagen, oder sich einen Anschluss

suchen, der mit dem Proteus-Netz verbunden ist (z.B. einen Wachposten). Wenn sich der Decker in das PLTG der Station einloggt (Werte des PLTGs siehe unter **Kontexttext Treffpunkt: Raumhafen**), so wird er keine Datei finden, die zu den Fragmenten der Datei aus Römö passt. Die Datensind nicht im PLTG zu finden, sondern befinden sich in einem der Subsysteme. Sollte der Decker das Dateisubsystem analysieren, so wird er dort eine Hintertür finden, mit der er sich in einen anderen Host, ADAM genannt, einloggen kann. Das Hauptsystem ist eine wichtige Quelle für weitere Informationen. Neben einer Gesamtübersicht der Station können die Runner hier erfahren, dass die Krisensitzung des Konzernvorstands in einem Konferenzraum in Gondel I stattfinden soll, und können den Raum anhand des virtuellen Plans lokalisieren.

Gottes (digitale) Schöpfung

ADAM (Rot-6/12/12/10/13/12) ist ein separates Computersystem, in das das Hebräer-File nach dem Römö-Zwischenfall (*Götterdämmerung*) von einem semi-autonomen Knowbot in Sicherheit gebracht wurde. Der Host wurde von den Konzerndeckern an Bord der Station wenig später geschaffen (die Speicherkapazität der Station reicht nicht aus, um den Knowbot offline zu speichern) und ist zu dem Zeitpunkt, da die Runner auf die Station kommen, noch nicht fertiggestellt. Sollte ein Decker daher den Host durch die Hintertür betreten, wird er ein halb fertiges System vorfinden. Die Ikonographie des Hosts ähnelt der Unterwasser-Szenerie des Deep Blue-Netzwerkes und besteht derzeit nur aus dem Hebräer-File und dem Knowbot, der in Gestalt eines gigantischen Oktopus das File mit seinen Fangarmen umklammert hält und vor unberechtigtem Zugriff schützt. Regeltechnisch bedeutet dies, dass die Aktivierungsschwelle des Deckers auch weiterhin ganz normal ansteigt (und entsprechendes IC aktiviert, wenn er ins PLTG der Station zurückkehrt), in ADAM selbst jedoch (noch) kein IC existiert, das aktiviert werden könnte.

Die Missionsparameter des Knowbots liegen in der Bewachung der Datei, die er mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln verteidigen wird. Falls er davor steht, besiegt zu werden, wird er versuchen, mit dem File zu entkommen. Das File besitzt eine Größe von etwa 150 Megapuls.

Werte des Wächter-KK:

MPCP	Bod	Ausweichen	Maske	Sensor	Pilotstufe
12	10	9	8	9	8
INT: 12+5W6					
Pools: Utility 12, Hacking 12					
Utilities: Angriff 5 (Zielerfassung) 8, Korrosion – Gift (Zielerfassung) 6, Korrosion (Fesselung) 8, Vielfaß 8, Reparatur 7, Medic 6, Satellitenverbindung 4, Deckmantel 5					
IC-Option: Shift					

Hebräer

Nach dem Neustart des Subsystems ADAM kann die wertvolle Datei ohne Probleme herunter geladen werden. Sollten sich die Runner das Datenfile vor Ort anschauen, so stellen sie fest, dass es sich um eine sehr detaillierte Personaldaten von Proteus-Agenten in den Konzernen Cross, Shlawase, Yamatetsu, Ruhmetall, der IFMU und der AGC handelt, wobei natürlich die ihnen aus *Die Loge* bekannten Namen der AGC-Verschwörung auftauchen.

DAUMENSCHRAUBEN

Falls ihnen das Einloggen in die Matrix zu einfach erscheint, können sie die Situation dadurch erschweren, dass die Runner in den Proteus-kontrollierten Bereich der Station eindringen müssen. Alle dort existierenden Einrichtungen besitzen den Sicherheitslevel orange,



sind also hervorragend gegen Eindringen von Unbefugten geschützt. Die Runner müssten in eine dieser Einrichtungen eindringen, ohne Alarm auszulösen und könnten sich dann erst in das PLTG einloggen.

KEINE PANIK

Probleme in dieser Szene können dadurch entstehen, dass die Runner keinen Deckerin ihrer Gruppe haben, um an die Datei zu gelangen bzw. der Decker den semi-autonomen Knowbot nicht überwinden kann. In diesem Fall könnten die Runner versuchen, einen Dekervon ECC, der AGC oder Transys zu „überzeugen“, diese Aufgabe an ihrer Stelle zu übernehmen. Gerade Transys verfügt über eine handvoll exzellente Decker an Bord, die diese Aufgabe übernehmen könnten. Theoretisch reicht es auch, den SK so lange abzuwehren, bis das Datenfile kopiert wurde, um dann die Beine in die Hand zu nehmen, respektive sich auszuloggen.

DAS LETZTE ABENDMAHL

WAS IST LOS, CHUMMER?

Endlich im Besitz der wertvollen Beweise haben die Runner mitbekommen, dass in wenigen Stunden ein Treffen des Vorstandes stattfindet. Ihnen bleibt nur noch wenig Zeit, eine Kommunikation mit der Schattenlandcrew herzustellen und gleichzeitig ihre Flucht von der Station zu planen. Damit AHAB die Signale der Vorstandsmitglieder zu den wirklichen Gründern zurückverfolgen kann, müssen die Runner sicherstellen, dass die Matrixverbindung gehalten wird. Dafür werden sie wohl oder übel in den Sitzungsraum eindringen müssen und die Vorstandspuppen am Abbruch der Konferenz bzw. am Ausloggen hindern. Dann endlich lernen sie die Hintermänner der Proteus AG kennen, jene Männer und Frauen, die den Traum Goldamers pervertierten und für ihre eigenen Zwecke missbrauchten.

Nachdem die Gründer auf der Erde größtenteils lokalisiert sind, müssen die Runner aus dem Konferenzraum der Vorstandspuppen entkommen, während Sicherheitschef Vitro zeitgleich zur Jagd auf die Charaktere bläst. Genau in dem Moment, bevor es der Stationssicherheit gelingt, die Satellitenverbindung zum Schattenland zu kappen, wird AHAB der Sicherheit „den Stecker ziehen“ und dafür sorgen, dass die Schwerkraft auf der ganzen Station nachlässt und so schnell nicht mehr in Gang gebracht werden kann. Ab diesem Zeitpunkt wird die Hölle über die Charaktere hereinbrechen, da sowohl genetische Versuchsexemplare aus ihren Gefängnissen ausbrechen, als auch die gesamte Sicherheit der Station hinter den Runnern her ist. Durch den Ausfall des Sicherheitssystems und jeglicher Schwerkraft wird eine gleiche Ausgangssituation für Jäger und Beute nivelliert. Die einzige Chance der Runner, lebend Treffpunkt: Raumhafen zu verlassen, ist die *Cherub*, die noch immer an der Station angedockt ist.

SAG'S IHNEN INS GESICHT

Wenn die Charaktere die Verbindung zu Proteus-Net hergestellt und AHAB kontaktiert haben, lesen Sie bitte folgenden Abschnitt vor:

Gerade habt ihr die Verbindung zu Proteus-Net hergestellt, als auch schon AHABs Icon, ein bärtiger Cyberpirat mit Chrombelen, auf einem nahen Schirm auftaucht. „Gute Arbeit! Wir sind in Position. Die Konferenz scheint begonnen zu haben. Ich sehe fünf Signale, die sich

.... Moment, sie scheinen an Peripheriepunkten zu enden. Als ob etwas über die Matrix ferngesteuert werden würde, aber das kann nicht sein. Es ist deutlich ein ASIST-Signal. Ihr müsstet euch das hier mal ansehen... Etwas Vergleichbares hab ich bisher noch nicht gesehen. Verdammt, anscheinend gibt es in dem Raum keine Kamera. Wir können also nicht sehen, was dort vor sich geht. Ich bin nun ungern der Überbringer dieser Hiobsbotschaft, aber ich denke, ihr müsst in diesen Konferenzraum hinein. Ihr müsst sicherstellen, dass die Datenverbindung auf keinen Fall abreißt. Erst dann können wir mit der Verfolgung der Datenspur beginnen. Wir haben nur diesen einen Versuch und er darf nicht scheitern. Ich werde versuchen, euch ein wenig den Rücken frei zu halten und die Kontrolle über das Sicherheitssystem zu übernehmen. Viel Glück. Ihr werdet es brauchen.

Wenn die Charaktere den Konferenzraum betreten, lesen sie bitte folgenden Abschnitt vor:

Mit gezogenen Waffen stürmt ihr in den Konferenzraum, der bis auf einige mit Kabeln und elektronischen Geräten ausgestatteten Stühlen und einem ovalen Konferenztisch, leer ist. Die Vorstandsmitglieder haben auf diesen Stühlen Platz genommen, dicke Datenkabel, aus der Wand kommend, verschwinden in Nackenhöhe in den Stühlen und scheinen in den Personen selbst zu enden. Die gerade noch stattgefunden Unterhaltung erstirbt. Wie Puppen starren sie euch



an, ausdruckslos, emotionslos. Ein kalter Schauer läuft euch den Rücken hinunter. Anette Brandt-Tenhaus, Yosune Kotashi, Carsten Hunold, Rüd von der Lanen, Philippe Mourier, Dietrich Graff-Belolt. Der gesamte Proteus-Vorstand. Keiner von Ihnen rührt sich, blinzelt nicht einmal, als ihr die Waffen auf sie richtet. Gerade so, als wären sie tot, doch ihre Blicke sind deutlich auf euch gerichtet. Allein Belolt hängt schlaff und regungslos auf seinem Stuhl. Plötzlich öffnet sich Mouriers Mund. Ihr seht, wie sich sein Mund bewegt und hört die Stimme und doch will die Mimik seines Gesichts, die Bewegung seiner Augen nicht recht passen. Es scheint, als ob er euch nicht wirklich wahrnehmen würde, auch wenn er deutlich in eure Richtung schaut.

„Ihr!? Ich gebe zu, ich bin beeindruckt! Ich hätte nicht gedacht, dass sie es wagen, noch einmal jemanden hier hoch zu schicken, nach den letzten beiden Desastern. Ihr könnt stolz auf euch sein. So weit habt ihr es gebracht, dennoch werdet ihr scheitern. Schließt euren Frieden mit eurem Schöpfer, lebend werdet ihr diesen Raum nicht mehr verlassen.“

Yosune Kotashi dreht langsam ihren Kopf und beginnt dann mit einer wunderschönen weiblichen Stimme zu reden. Gleichzeitig wirken dabei ihre Augen wie tot.

„Bartholomäus, bitte schweig. Diese Drohungen sind hier fehl am Platz. Ich denke, wir können diese Angelegenheit ohne Blutvergießen und zur Zufriedenheit beider Seiten lösen. Ich werde versuchen, ihnen den Grund unserer Methoden und Ziele – ja, unsere gesamte Existenz – zu erläutern. Proteus wurde aus dem einen Verlangen heraus gegründet, die Menschen zu neuen Ufern zu führen, sie in eine neue Zukunft zu leiten. Am Anfang dieser Idee stand eine Stiftung, die eben diese Ziele vertrat. Doch die Stiftung war schwach. Sie konnte in dieser von Konzernen dominierten Welt nicht viel erreichen oder verändern. Wie soll die Forschung zum Wohle der Menschheit dienen, wenn deren Ergebnisse von Konzernen zur eigenen Bereicherung ausgeschlachtet wird? Die Antwort ist ganz einfach. Sie kann es nicht. Selbst Regierungen unserer Tage tanzen zu der Musik, die ihnen die Konzerne vorspielen. Um wirklich etwas zu verändern, gab es nur einen Weg. Die Idee musste ebenfalls zu einem Konzern werden, ein Konzern der stark genug ist, gegenüber anderen bestehen zu können. Ein Konzern, der die erträumte Zukunft wahr werden lässt und die Aufgabe übernimmt, die Menschheit in diese neue Zukunft zu führen. Aus diesem Grund wurde Proteus geboren.“

Öffnen Sie die Augen und sehen Sie, was die anderen Konzerne mit dem Planeten angestellt haben. Ausbeutung, Zerstörung der Umwelt, Raubbau. Den Konzernen ist nur ihre eigene Bereicherung wichtig. Geld und Macht ist die einzige Sprache, die sie verstehen. Wir jedoch haben höhere Ziele. Ja, wir haben uns von den Konzernen bedient, um weiter zu wachsen und um unsere Ziele schneller zu erreichen. Sehen Sie, für Ares sind wir doch nichts weiter als ein Konkurrent, den es zu zerschlagen gilt, um die eigene Vormachtstellung zu erhalten. Und der Bankenverein? Er war nie unser Feind, sondern ein Verfechter unserer Ziele. Selbst der führende Geschäftsführer teilte unsere Befürchtungen um unser aller Zukunft. Leider zwang uns Nachmeisters plötzliches Ableben zum Handeln, da wir den Bankenverein benötigen, um unsere Finanzen auch weiterhin zu schützen.“

Während der Diskussion zwischen den Runnern und dem Vorstand lesen Sie bitte folgenden Abschnitt vor:

Plötzlich erscheint auf dem in den Konferenzstisch eingelassenen Display das Icon von AHAB. „Okay, Leute, das war's. Wir haben sie. Entschuldigt, dass es so lange gedauert hat, aber wir mussten noch schnell einige weitere Informationen einholen. Dafür darf ich euch die wirklichen Besitzer von Proteus präsentieren?“

Carsten Hunold alias Dr. Mochikune Milbu, Genetikerin, Leiterin der Regionaldivision Asien von Yamatetsu, derzeitiger Aufenthaltsort: Wladiwostok, Russland. Ich denke, Ihre Tage in Mütterchen Russland sind gezählt, meinen sie nicht auch, Frau Doktor?

Phillipe Mourier alias Prof. Johan van Groenigen, derzeitiger Aufenthaltsort: Frankfurt, ADL. Unser guter Herr Professor ist Leiter der arkanen Forschung bei der AGC.

Yosune Kotashi alias René Bouchain, derzeitiger Aufenthaltsort: Montréal, Republik von Quebec. Da er von einem Cross-Host aus operiert, wir aber keinen Eintrag in den Personaldateien des Konzerns finden konnten, gehe ich einfach mal davon aus, dass es sich um einen von Cross' berühmte-berühmten Seraphim handelt.“

Ruud von der Lanen alias Dr. Midori Watanabe, Softwareexpertin, Spezialistin für Pattern Recognition, eine der hochrangigsten Experten in Shlawases MIFD. Shiawase-sama wird sehr enttäuscht von Ihnen sein.

Und zum krönenden Abschluss, CEO Anette Brandt-Tenhaus alias Dr. Rita Dubrowsky, Investmentbankerin, Warführendin beim Bankenverein angestellt, bis sie sich wegen einer Krankheit in andere Gefilde zurückzog. Sie waren wirklich am Schwierigsten zu finden. Ist ja eigentlich auch kein Wunder: Aufenthaltsort: Zürich Orbital.

Über Dietrich Beloit kann ich euch leider nichts sagen. Ich sehe zwar, dass er eingeloggt ist, aber es führt keine Datenspur zu ihm. Tut mir leid.“

Immer noch starren euch die Vorstandsmitglieder an, bewegungslos Hüllen ohne Regung, als euch plötzlich Kotashis hasserfüllte Worte entgegenhallen: „Ihr habt uns zurückverfolgen lassen! Sehr clever, dass muss man euch lassen. Aber glaubt bloß nicht, dass ihr damit gewonnen habt. IHR WERDET DIESE STATION NICHT LEBEND VERLASSEN, UM JEMANDEM DAVON ZU ERZÄHLEN! Wir werden vor dem Konzerngerichtshof einen Sieg gegen Ares davontragen und beizeln unseren rechtmäßigen Platz an der Seite der anderen Megakonzerne einnehmen, nachdem wir sie unterwandert haben. Nichts und niemand wird uns aufhalten können. Auch um die renitenten Störenfriede des Schattenlands werden wir uns kümmern, kein Sorge. Initiiere Sicherheitsprotokoll Gomorra. Code: Y-Delta-78544.“

Als hätte man ihre Schnüre durchtrennt, sacken die Marionetten plötzlich in sich zusammen. Nur wenige Augenblicke später meldet sich AHAB wieder. Er klingt, als stünde er unter großem Stress, sein Atem geht schnell: „Wir werden hier massiv von feindlichen Deckern angegriffen. Keine Ahnung, wie die so schnell den Satelliten hochgekommen sind, aber es sind dieselben Bastarde, die das Schattenland offline geschickt haben. Wir können die Verbindung nicht länger aufrechterhalten. Ich hab die Sicherheitskräfte von eurem Standort isoliert und die Codes geändert. Wir werden das komplette Sicherheitssystem jetzt lahm legen und das PLTG crashen. Mehr kann ich nicht tun. Macht, dass ihr da rauskommt. Viel Glück. Ach ja, und passt auf euren Kopf auf.“

Noch ein letztes Mal grinst euch der Cyberpirat an und holt mit seinem Säbel aus, dann wird es plötzlich totstill um euch. Erst als die Schwerkraft plötzlich nachlässt und [Charaktername] mit dem Kopf an die Decke stößt, fällt euch auf, dass die Räder stillstehen. Schwerelos treibend versucht ihr, euch in Richtung Ausgang zu bewegen. Plötzlich greift etwas nach [Charaktername]'s Bein, umklammert es fest und zieht ihn herab. Die Puppen sind zu neuem Leben erwacht! Nach und nach erheben sie sich von ihren Stühlen, ein kuzes Zischen und ein metallisches Klicken, dann sind sie von ihren Kabeln und Schläuchen befreit.

ATMOSPHÄRE

Die Abschnitte dieser Szene folgen schnell aufeinander. Nach den Bemühungen der Runner, ihre Mission unbemerkt zu erfüllen und einer Entdeckung durch die Sicherheit zu entgehen, stehen sie in der finalen Szene unter enormem Druck. Die Beweise sind in greifbarer Nähe gerückt. Und sie sind nicht allein, denn sie haben AHAB und dessen Crew, die ihnen den Rücken stärken. Den Runnern sollte bei ihrem Sturm auf das Sitzungszimmer klar werden, dass sie nur diese eine Möglichkeit haben, an die Hintermänner von Proteus zu kommen. Scheitern sie, wird es kein zweites Mal geben.

HINTER DEN KULISSEN

Die Zusammenkunft

Entweder aus dem Hauptsystem der Station oder anderen Quellen (Matrix, Lautsprecherdurchsagen oder Funkverkehr der Station, „Befragungen“ des Wachpersonals etc., Belauschen der Arbeiter) erfahren die Runner, wann und wo die Vorstandskonferenz stattfindet. Falls die Runner den Funk der Stationssicherheit mithören, erfahren sie, dass der Vorstand sich in ein paar Stunden von den Quartieren nach Rad IV aufmacht, um sich dort in einem speziellen Konferenzraum zu treffen. Daher soll die Sicherheit in dem Bereich erhöht werden. Der Konferenzraum wurde speziell nach Spezifikation aus Helgoland für den Vorstand in eine Art hochtechnische Kommandozentrale umgebaut.



Verbindung zum Schattenland

Um Verbindung zur Schattenland-Crew herzustellen, muss ein Deker eine Verbindung aus dem PLTG zum Proteus-Net herstellen. Regeltechnisch funktioniert dies über eine *In RT Geinloggen-Operation*, die jedoch nicht gegen „Zugang“ sondern „Kontrolle“ durchgeführt wird. Verfügen die Runner über keinen Decker, müssen sie einen entsprechend befugten Konzerndecker auf der Station aufspüren und ihn dazu bringen, diese Operation durchzuführen. Kurz darauf wird sich AHAB bei ihnen melden (*Sag's ihnen ins Gesicht*).

Auf direktem Weg in die Hölle

Auf ihrem Weg zum Konferenzraum wird AHAB ihnen einen Weg durch Wartungs- und Aufzugsschächte, Korridore und Labore weisen (den er sich kurzerhand aus dem Netz der Station zieht).

Die Charaktere können sich durch die Achse zu den anderen Räumen aufmachen. Generell ist zu sagen, dass in der Achse selbst keine Schwerkraft existiert. Daher finden sich hier vor allem Einrichtungen, die die Schwerelosigkeit ausnutzen (Forschung und Fabrikation). Auch die hydrophonen Anlagen liegen innerhalb der Achse.

Auf ihrem Weg können die Runner einen Blick auf Schrecken genetischer Forschung, die „evolutive“ Entwicklung von Spezies-Ω 73 und k-3 werfen (bzw. ihnen möglicherweise begegnen). In den verschiedenen Labors befinden sich Tanks, in denen lebende Personen mit künstlichen Nabelschnüren verschiedenen Alters eingeschlossen sind, die frappierende Ähnlichkeit mit dem Sicherheitschef der Station, oder weitaus fremdartigere Züge besitzen. Andere Labore weisen ein wahres Horrorkabinett an deformierten, kaum noch menschlich zu nennenden Wesen auf, allesamt misslungene Experimente und frühe Versionen der oben beschriebenen lebensfähigen Spezies und anderen Forschungszielen (z.B. Mikroadaptation, *SOTA2063 3.01D*).

Eine andere, wenn auch ebenso gefährliche Option ist ein Weltraumpaziergang entlang der Station. Dafür brauchen die Runner natürlich Weltraumanzüge mit Steuereinheiten (*Niemanden* und *3.01D*, S. 129), die aber in nahezu jeder Schleuse verfügbar sind (nur nicht in Trüggroße). Um eine entsprechende Doppelschleuse zu öffnen (von innen wie von außen), müssen zuerst die Elektronik überwunden werden. Die Tür von der Station in die Schleuse ist mit einem Magschloss (Stufe 6, Fingerabdruck) gesichert. Die Tür nach draußen besitzt ein weiteres Magschloss (Stufe 7, Tastendruck) und lässt sich nicht öffnen, bevor die innere Tür geschlossen wurde. AHAB kann den Runnern die innere Schleusentür öffnen, die Außentür jedoch müssen sie selbst öffnen.

Wenn die Runner erst einmal in der Schleuse sind, müssen sie sich umziehen. Jeder Anzug besitzt ein eingebautes Hilfsprogramm, das seine korrekte Verwendung und die grundsätzliche Bewegung im All erklärt. Es gibt eine Datenbuchsen-Verbindung und ein Head-up-Display im Inneren des Helmes, über die jedes auftretende Problem gemeldet wird. Nach dem Ausstieg müssen die Runner entlang der Station manövrieren ohne entdeckt zu werden. Der Spielleiter sollte eine Reihe Steuer-(5) und Heimlichkeitsproben(4) von den Charakteren fordern. Bei misslungenen Steuerproben driften die Runner von der Station ab oder prallen gegen sie, so dass sie mit ihren Steuerdüsen ihren Kurs wieder korrigieren müssen. Zusätzliche Willenskraftproben(5) symbolisieren den psychischen Stress, dem sie während des Weltraumpazierganges ausgesetzt sind.

Das Treffen des Vorstandes

Der Konferenzraum wird von vier Proteus-Soldaten des Sturmtrupps Seeschlange bewacht.

Die NSC-Profil dieser Spezialkräfte befinden sich im Kapitel *Puppenspieler*, S. 93. Für den Einsatz an Bord der Raumstation wurden jedoch Vashoon Island-Anzüge durch leichte Sicherheitspanzerung (plus formangepasste Vollkörperpanzerung [B/5]), sowie die MPs durch schwere Waffen wie FN-HAR Sturmgewehre und Ingram Smartguns ersetzt. Die Waffen sind wahlweise mit Gel- oder Flechtentmunition geladen.

Hauptaufgabe der Mitglieder der Einheit Seeschlange sind Bewachung und Schutz des Konzernvorstandes.

Versuchung

Während der Unterhaltung wird Kotashi (Rene Bouchain, siehe *Proteus – die volle Wahrheit*, S. 154) die Charaktere in Versuchung führen, d.h. sein Ziel ist es, die Runner solange hinzuhalten, bis die Stationssicherheit eintrifft. Als Seraphim-Agent ist er es gewohnt, Leute zu manipulieren und er ist sich seiner Sache ziemlich sicher. Dass er damit die Runner unterstützt und AHAB die nötige Zelt

verschafft, die Gründer zu lokalisieren, ist ihm nicht bewusst. Wie oben beschrieben, versucht er ihnen plausibel zu machen, dass Proteus – im Gegensatz zu den skrupellosen, machtorientierten Konzernen, die sich keinen Deut um die Menschen, die Gesellschaft oder Regierungen scheren (ein Umstand, der den Charakteren durchaus bekannt sein und einleuchten sollte) – höhere Ziele verfolgt. Falls sich die Runner auf eine Diskussion einlassen, wird er versuchen, ihre

Aussagen stets zum Vorteil des Konzerns zu drehen. Dabei kann der Spielleiter auf folgende Argumente zurückgreifen:

Proteus besitzt nur eine geringe Produktpalette, die Bouchain als Beweis dafür anführt, dass es dem Konzern nicht um persönliche Bereicherung oder die verabscheute „Bottom Line“ geht.

Es ist die Proteus AG, die Arkologien fern von der Menschheit in gefährlichen Gebieten baut, für den Zweck, dass sie irgendwann der Metamenschheit als Lebensraum dienen können, wenn der ganze Planet versucht wird. Auch diese Station dient vorwiegend der Anpassung des Menschen an eine fremde Umgebung.

Auf die genetische Forschung angesprochen, wird er zugeben, dass der Weg zu höheren Zielen gewisse Opfer verlangt, aber dass angesichts des Raubbaus an der Erde (toxische Zonen, etc.) die Notwendigkeit für Vorbereitungen auf die Zukunft besteht.

Sicherheitsprotokoll Gomorra

Wenn AHAB die Sicherheit lahmt, wird die Verbindung zu den Gründern unterbrochen und die Puppen wiedervon ihren künstlichen Persönlichkeiten reaktiviert, die sofort die Runner angreifen. Da die Vorstandsmitglieder keine Waffen besitzen, werden sie die Runner in einen unbewaffneten Kampf in der Schwerelosigkeit verwickeln (s.o.) (Spielwerte nach Belieben des Spielleiters). Das Hauptproblem der Runner besteht darin, dass durch Bouchains Sicherheitsprotokoll auch die Sprengkapsel der Cyberware aktiviert wurde, die nach 15 Kampfrunden detoniert. Nach etwa 5 Kampfrunden beginnen die Vorstandsmitglieder daher gleichzeitig damit, Anfälle in der Art zu bekommen, wie Caisten Hunold sie bereits in *Puppenspieler* zeigte. Sollte den Runner dann nicht ein Licht aufgehen, dass ihnen gleich der ganze Raum (inkl. der Vorstandspuppen) um die





Ohren fliegt, sollte ihnen eine Intelligenzprobe(5) auf die Sprünge helfen. Ein Erfolg reicht, um sie auf die Idee Implantierter Sicherungsmechanismen zu bringen. Die Runner haben nach Beginn der Anfälle zehn Kampfunden, um sich so schnell wie das halt in der Schwerelosigkeit möglich ist, aus dem Raum davonzumachen, bevor die Bomben hochgehen. Die Sprengwirkung entspricht 8T und wird um -1 pro Meter Abstand reduziert. Da alle Sprengkörper gleichzeitig auf engem Raum detonieren, birgt dies aufgrund der Reflexion eine große Gefahr für die Spielercharaktere (alleine etwa 18T reine Sprengwirkung der Gesamtmasse des Sprengstoffs aus allen Bomben). Erschwerend kommt hinzu, dass sich die Tür des Konferenzzimmers bei Ausfall des Sicherheitssystems geschlossen hat und erst manuell geöffnet werden muss. Der Spielleiter soll diese Szene als cineastische Fluchtszene gestalten. Sobald die Runner aus dem Raum sind und sich in der Schwerelosigkeit durch die Gänge hangeln, kommt es zur Explosion. Je nachdem, wie weit die Runner zu diesem Zeitpunkt entfernt sind, werden sie noch einmal 6-8T Explosionsschaden nehmen. Auf jeden Fall werden die Runner durch die Druckwelle weitergeschleudert, bevor das Areal um den Konferenzraum durch Druckschleusen abgeriegelt wird.

Showdown

Nachdem die Runner die Todesfälle überlebt haben, müssen sie die Flucht von der Station antreten. Ihre einzige Chance, die Station zu verlassen, besteht in der Raumfähre Cherub, die immer noch am vorderen Ende der Station (Punkt A) angedockt ist, was jedoch auch Vitro klar ist. Er wird mit den Soldaten Jagd auf die Runner machen bzw. versuchen, vor ihnen das Shuttle zu erreichen. Nach dem Shutdown der Matrix-Sicherheit sind die Aufzüge lahmgelegt und auch die Sicherheitstüren können nur manuell geöffnet werden. Beide Parteien sehen sich also denselben Voraussetzungen gegenüber, um Gondel V zu erreichen. Die Flucht sollte als klassischer Showdown ablaufen. Vitro wird die Runner mit einem Teil seiner Leute kurz vor der Raumfähre abfangen und es mit ihnen bis zum bitteren Ende ausfechten, bevor die Charaktere die Chance bekommen, die Flucht mit dem Shuttle anzutreten. Um einiges nervenaufreißender aber ungemein interessanter gestaltet sich der Showdown, falls die Runner Raumzüge anlegen, um über die Außenhaut zu Punkt A gelangen zu wollen. In diesem Fall kommt es zum Endkampf „unter den Sternen“.

Ab zu einem sicheren Hafen! Aber wohin?

Die Runner haben nun (hoffentlich) die fehlende Römbo-Datel in ihrem Besitz und kennen zudem die wahren Identitäten der Gründer. Wenn die Runner das Shuttle erreichen, sollten sie sich überlegt haben, wohin sie damit flüchten. Die Raumfähre besitzt ausreichend Treibstoff um jede Station im geosynchronen und erdnahen Orbit anzufliegen. Die erste Wahl der Runner wird vermutlich die Echo-Station oder Apollo sein. Da der Flug jedoch 12 Stunden dauert, steigt die Wahrscheinlichkeit, dort einem Proteus-Empfangskomitee zu begegnen, mit jeder Stunde. Eine andere Möglichkeit wäre, die Beweise direkt nach Zürich-Orbital zum Konzerngerichtshof zu bringen. Diese Variante wird seitens der Autoren empfohlen, da sich die Runner mittlerweile einen Kurzaufenthalt am „Olymp der Götter“ redlich verdient haben. Die Entscheidung liegt letztendlich beim Spielleiter. Die Runner werden auch in jeder anderen Ares-Station (Daedalus oder Icarus) einen sicheren Hafen finden. Falls sich unter den Charakteren kein Rigger befindet, der das Steuer des Shuttles übernehmen kann, werden sie den regulären Piloten mit vorgehaltener Waffe dazu bringen müssen, das jeweilige Ziel der Runner anzufliegen (und werden als die ersten Raumfährenentführer in die Annalen eingehen). Durch AHAbs Crash wurden außerdem die äußeren Abwehrmaßnahmen der Station außer Kraft gesetzt, so dass die Runner nicht befürchten müssen, nach dem Start direkt

abgeschossen zu werden. Jedoch müssen sie davor auch die Andockklammern der Station manuell öffnen.

Zeugnis ablegen

Nach ihrer Ankunft auf Zürich-Orbital (oder einem anderen sicheren Hafen), werden die Runner sofort von der Stationssicherheit in Gewahrsam genommen, entwaffnet und ihre Cybeware deaktiviert. An der nachfolgenden Verhandlung (siehe *Epilog*, S. 148) werden die Runner dann entweder persönlich oder über eine Kom-Verbindung teilnehmen und gegen die Proteus AG und die Gründer aussagen.

DAUMENSCHRAUBEN

Neben den Sicherheitskräften, genetischen Mutationen, Cortexbomben und der feindlichen Umgebung des luftleeren Raumes wollen Sie die Daumenschrauben anziehen? Sie sind krank! Aber gut, bitte schön:

Durch die Deaktivierung der Stationssicherheit können Versuchstiere aller Art aus ihren Gefängnissen ausbrechen und sich ausbreiten bzw. Territorien suchen oder sich gegen Ihre Schöpfer wenden. Fehlfunktionen der Lebenserhaltung sorgen für zusätzliche Würze vor dem Showdown.

KEINE PANIK

Die straffe Abfolge des Finales sollte verhindern, dass etwas schief geht. Passen Sie die Werte der Gegner an ihre Spielgruppe an, damit die Runner die Wachen vor dem Sitzungsraum auch besiegen können, sie bekommen es hinterher noch mit der Todesfalle (den explodierenden Vorstandspuppen) und Vitro zu tun. Falls den Spielern im Verlauf der Flucht zum Dockpunkt A zu übel mitgespielt wird, können Sie einige der freilaufenden Citterer sich um die Verfolger kümmern lassen. Eventuell findet sich auch in aller Kürze ein verlassenes Medlab, in dem die Runner kurzfristig wieder aufgepäppelt werden können.

WIE GEHT'S WEITER?

Die Volle Wahrheit

Nach ihrem „Siege“ über Proteus haben die Runner ihre Schuldigkeit getan und werden von Ares zuerst zur Erde transportiert und schließlich in Frankfurt aus den Diensten des Megakons und des Frankfurter Bankenvereins nach ihrer Bezahlung entlassen. Wie viel die Runner von den Ereignissen aus dem *Epilog* mitbekommen, hängt letztendlich vom Spielleiter ab. Der Konzerngerichtshof ist natürlich daran interessiert, möglichst wenig Außenstehende in das Geheimnis Proteus einzunehmen und wie man sieht, wird auch für die Öffentlichkeit eine glaubwürdige Erklärung gefunden werden. Möglicherweise werden die Runner, die geglaubt haben, Proteus wirklich zur Strecke gebracht zu haben, desillusioniert feststellen, dass es in der Welt der Konzerne keine Siege geben kann. Dennoch: waren sie maßgeblich an der Metamorphose des Konzerns beteiligt. Ob zum Guten oder zum Schlechten bleibt abzuwarten.

KARMAVERGABE

Vergeben Sie Karma entsprechend den Regeln auf S. 244, SR3.01D. Verteilen Sie zusätzlich Karma gemäß untenstehenden Kriterien:

Die Runner haben überlebt	3 Punkte
Zugang zu Treffpunkt: Raumhafen bekommen	1 Punkt
Beweise aus ADAM geholt	1 Punkt
Verbindung zum Schattenland hergestellt	1 Punkt
Gründer beschäftigt und Identitäten ermittelt	2 Punkte



DARSTELLER

DEZIBEL

Dezibel alias Georgeta „Gina“ Lilliana Rostkova begann ihre Karrieres als Waise in den Schatten von Bukarest und hat sich inzwischen zu einer der heißesten Weltraumschleiberinnen gemausert. Den Namen Dezibel besitzt sie im Übrigen noch aus ihrer Zeit in Rumänien, da sie mit Vorliebe harte Musik vom Ethno-Punk über Troll-Rage mit bis zum Anschlag aufgedrehter Lautstärke hört. Offiziell die leitende Sicherheitsgigerin auf Silver Pinnacle im Dienst von Trans-Orbital schuf sie sich im Laufe von vier Jahren ein Netzwerk von Informanten und Kontakten (hauptsächlich mit Bestechung und Erpressung) auf den verschiedenen Raum-, als auch den diversen Bodenstationen bzw. Abschussbasen. Ihr Netzwerk erstreckt sich über eine Nachrichten-Decke in auf dem Ozean, die für Dezibel sichere Matrixleitungen herstellt, über eine Geisha in Yamatetsus Freefall Resort, die sie mit Informationen über Gäste versorgt, bis zu einem Arbeiter auf der SK-Abschussbasis in Kasachstan, über den sie Waren aus der ganzen Welt über ihre Kontakte in Saeder-Krupps Himmelschmelze einschmuggeln lässt. Wer ihr in ihrer Funktion als Sicherheitsgigerin begegnet, würde kaum glauben, dass sich hinter der hochgeschlossenen, ersten Konzernfrau eine Weltraum-Schleiberin verbirgt.



β-01 alias Vitro, Chef der Sicherheit

Vitro ist der erste Mensch, der mittels In-Vitro-Fertilisation, d.h. künstlicher Befruchtung im Reagenzglas, gezeugt wurde und in einer künstlichen Gebärmutter herangewachsen ist. Um genau zu sein, war er der erste seiner Art, der lebensfähig war, wenn auch nicht ohne Makel. Die Wissenschaftler hatten sein Genom nach der Verschmelzung von Eizelle und Spermium gentechnisch verändert und der artifiziellen Plazenta ausreichend Wachstumsbeschleuniger zugesetzt, schließlich wollte man die Ergebnisse nicht erst in 9 Monaten sehen und das Heranwachsen des „Objekts“ nicht über einen Zeitraum von mehreren Jahrzehnten beobachten. Die Folge war, dass Vitro innerhalb von 3 Jahren mit einer zehnfach beschleunigten Wachstumsrate heranwuchs, bis die Genetiker und Zellbiologen die Wachstumsbeschleuniger in seinem Körper neutralisierten. Doch ist Vitro, auch wenn er wie ein Mann in seinen besten Dreißigern aussieht, eine genetische Zeitbombe, deren erste Auswirkungen er selbst bereits spürt. Die massive Wachstumsförderung hat zu einer ungewöhnlichen Form der *Progerie* geführt, die ihn weiter rapide altern lässt. Zwar versuchen die Wissenschaftler, dem zellulären Zerfall durch Leontisations-Behandlungen entgegenzuwirken, doch sein verändertes Genom spricht nicht in gewohntem Maße auf diese Behandlung an. Derzeit verschweigen die Ärzte ihm das ganze Ausmaß seines Zustandes. So vollführt der Sicherheitschef seinen Dienst als perfekter und vor allem konzerntreuer Soldat. Neben

seiner besonderen Physiologie wurde er kybernetisch und biotechnisch aufgewertet und ist für die Runner ein gefährlicher Gegner.

K*	S*	St*	C*	I*	W	E*	M	R*
9	7 (11)	8 (12)	2	4	4	4	-	7

Int: 7 + 1W6 (3W6)

Würfelpools: Kampf 9

Karnapool/Professionalkitätsstufe: 7/4

Rasse: Mensch-Hybrid

Aktionsfertigkeiten: Klingenwaffen (Messer) 5 (7), Knüppel 6, Waffenloser Kampf (Karate) 6, Pistolen 5, Athletik 6 (8).

Heimlichkeit (Aufmerksamkeits): 5 (7), Einschüchterung 5, Führung 3

Wissensfertigkeiten: Proteus AG 6, Treffpunkt Raumhafen-Personal 6, Sicherheitsprozeduren 5, Sicherheitstechnik 4

Kampfkünste: Karate 6 (Voller Angriff, Stärke fokussieren, Wirbeln)

Bloware (alle kultiviert): Muskelstraffung 4, Muskelverstärkung 4, Synapsenbeschleuniger 2, Syntharcadium 2, Memoverstärker, Traumadämpfer, Schmerzkompensator Stufe 3

Panzerung [9/6]: Schwere Sicherheitspanzerung (Elektrische Isolierung 5, Chemische Isolierung) (7/5) plus Formangepasste Vollkörperpanzerung (4/1)

Waffen:

Walter PPD [CW, HM, 10T Bet., 15(s)]

Reichweite (MW) 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

Cougar Fine Blade (Kurze Klinge) [12 M]

Ausführbarer Schlagstock (Reichweite +1, 13M Bet.)

Ausrüstung: Mikro-Transceiver Stufe 5 mit Verschlüsselung Stufe 5

Sicherheitspersonal der Station Treffpunkt: Raumhafen

Die Sicherheitsbeamten der Station sind normale Menschen und besitzen nur handelsübliche Cyber- und Blowareimplantate.

K	S	St	C	I	W	E	M	R
5	6	4	3	4	3	5,2	-	5 (6)

Int: 6 + 1W6 (3W6)

Würfelpools: Kampf 6

Karnapool/Professionalkitätsstufe: 4/3

Rasse: Mensch

Aktionsfertigkeiten: Knüppel 5 (6), Pistolen 5, Athletik 6 (9), Unbewaffneter Kampf (Aikido) 5 (6), Elektronik 5, Heimlichkeit 4

Wissensfertigkeiten: Proteus AG 4, Sicherheitsprozeduren 6, Sicherheitstechnik 4, Weltraumoperationen 5

Kampfkünste: Aikido 5 (6) (Ausweichen, Wurf)

Cyberware (alles Alphaware): Datenbusche, Transducer, Smartlink II, Cybraugen (Displayverbindung, Sichtvergrößerung 3 (elektronisch), Blitzkompensation)

Bloware (alle kultiviert): Synapsenbeschleuniger 2, Syntharcadium 2, Hochleistungsgelenke

Panzerung [4/1]: Formangepasste Vollkörperpanzerung mit elektrischer Isolierung (Stufe 4)

Waffen:

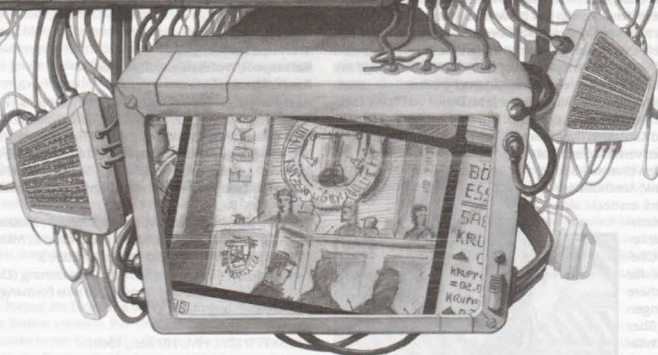
Yamaha Pulsar (Taser, HM, 8T Bet., 4(m), Smartgun II)

Reichweite (MW) 0-5 (2), 6-10 (3), 11-12 (3), 13-15 (5)

AZ-150 Betäubungsschlagstock (Reichweite +1, 85 Bet.)

Ausrüstung: Mikro-Transceiver Stufe 5 mit Verschlüsselung Stufe 5

EPILOG



KONZERNGERICHTSHOF, ZÜRICH ORBITAL

Alles war genau nach Plan verlaufen, wenn auch nur knapp. Die „Speziallisten“ des Bankenvereins hatten die Beweise über Proteus in ihren Besitz gebracht und waren gerade noch lebend von der Raumstation entkommen. Eine respektable Leistung für Leute dieser Art. Die Daten bewiesen nicht nur einwandfrei, dass Proteus seine Agenten in strategischen Positionen in den Konzernen Ruhmetall, der AGC und der IFMU eingeschleust hatte. Es war ihm sogar gelungen, Megakonzerne wie Shiawase, Yamatetsu und Cross zu unterwandern und Forschungsergebnisse, Geld und andere Aktiva durch umgedrehte Leute und Agenten zu veruntreuen und dem eigenen Konzern zuzuschleusen. Wie ein Virus hatte er die Konzerne befallen und gleich einem Parasit sich von ihnen ernährt. Jetzt aber, wo Ares und der FBV über eine detaillierte Datenbank über die Proteus-Agenten und deren Verwicklung in Projekte verfügten, galt es, dem deutschen Konzern den Todesstoß zu versetzen. Paul Graves sog die Luft tief ein. Er wollte diesen letzten finalen Moment seines Plädoyers in vollen Zügen auskosten. Die letzten sechs Stunden war er in der Kammer des Konzerngerichtshof auf und ab geschritten und hatte den versammelten Richtern die Beweise aus Frankfurt, Europort, Rørmø und Treffpunkt: Raumhafen präsentiert. Geschickt hatte er die Proteste von Cross und Shiawase umschifft, die Personalakten der Verräter offen zu legen.

Der Repräsentant von Proteus, der noch Tage zuvor selbstgefällig die Anklage gegen Ares und den Bankenverein vorgetragen hatte, war mit der Zeit wie ein Häuflein Elend auf seinem Stuhl zusammengesunken und war schließlich entfernt worden. Aber ihn traf keine Schuld. Er wusste nichts von der Verschwörung und den Hintermännern. Wie die meisten Proteus-Angestellten. Er hatte in dem Glauben gehandelt, im Recht zu sein. Auch die Runner hatten sich als nützliche Zeugen erwiesen, als Octavia Laux, seine Mit-Richterin im Dienste von Ares, sie gegen Proteus aussagen ließ. Sie hatten sich „den Ball“ während der Verhandlung sehr gut zugespielet. Wenn Octavia ihre Stimme senkte, um ihr Argument zu unterstreichen, hakte er noch einmal

ein, um weitere belastende Beweise vorzubringen. Aus den Augenwinkeln behielt er Yves Aquillon, Cross' Richter, stets im Blickwinkel. Nur zu gern hätte Paul ihn auf der Liste der Proteus-Agenten entdeckt, aber bedauerlicherweise fand er ihn nicht. Für einen kurzen Moment hatte er überlegt, ihn mit auf die Liste zu setzen, aber es würde die Datenbank unglaublich machen, wenn es aufflog. Daher ließ er es. Es war Genugtuung genug, dass einer von Cross' eigenen Seraphim, René Bouchain, als einer der Gründer von Proteus enttarnt worden war. Graves hätte gern Lucien Cross' Gesicht gesehen, als er es erfuhr. Das und die Tatsache, dass der Konzern des ehemaligen Spions selbst durch Proteus-Leute unterwandert worden war, war einfach zu schön, um wahr zu sein.

Jetzt aber galt es, einem Konzern das Genick zu brechen.

Paul Graves [Ares]: Und deswegen, verehrte Richter, fordert Ares die Zerschlagung des Konzerns. Wie wir eindeutig bewiesen haben, hat Proteus nicht nur einen Konzern, nein, gleich sechs Konzerne unterwandert, wobei ich nicht betonen muss, dass drei dieser Konzerne hier anwesend sind. *Blicke zu den Richtern von Cross, Yamatetsu und Shlawase.* Wir können den Konzern nicht so weitermachen lassen wie bisher, jetzt da wir die Wahrheit kennen. Wir müssen diesen Wirtschaftsparasiten ausmerzen. Aus diesem Grund fordern wir eine Omega-Order gegen Proteus!

Bereits als er die letzte Silbe ausgesprochen hatte, wusste er, was jetzt kommen würde. Das Säbelrasseln hatte ein Ende, jetzt wurden die Klinge gekreuzt.

Yves Aquillon [Cross]: Das ist absolut inakzeptabel. Was sie vorschlagen ist Wahnsinn. Sie wollen den AA-Konzern zum Abschluss freigeben?

Raphael Coleman [Mitsuhama]: Da muss ich meinem Kollegen zustimmen. Wir reden hier nicht über einen Kuchen der gerecht geteilt wird, sondern von handfesten Auseinandersetzungen zwischen jedem von uns und anderen Konzernen. Das sollte Ihnen klar sein, Paul.

Paul Graves [Ares]: Das ist sozusagen ... glasklar.

Der Richter präsentierte sein süffisantes Lächeln.

Akohito Kanamura [Shlawase]: Auch ich kann es kaum glauben. Sie kommen hierher und schlagen einen Konzernkrieg vor? Graves, dass kann nicht Ihr ernst sein.

Octavia Lax [Ares]: Gerade Sie sollten Ihre Worte etwas vorsichtiger wählen, Kanamura-san. Schließlich ist ihr Konzern von einer ihrer eigenen Angestellten unterwandert und für Proteus' Zwecke missbraucht worden. Es sollte gerade in Ihrem Interesse liegen, damit Shlawase sein Gesicht nicht verliert. Damit wir alle unser Gesicht verlieren. Der Konzerngerichtshof ist die oberste Autorität auf der Welt. Welches Licht wirft es auf uns, wenn wir so einfach zu unterwandern sind, wie es Proteus getan hat.

Leonard Yang [Mitsuhama]: Ich denke, wir sind uns einig darüber, dass nichts von all dem hier je an die Öffentlichkeit dringen wird.

Paul Graves [Ares]: Was sollen wir also tun, verehrte Richter? Das sie schuldig sind, steht außer Frage. Und wir haben Gesetze, um jemanden zu bestrafen, der unser Gesetz gebrochen hat. Doch es bringt nichts, wenn wir Proteus nur Schaden zufügen. Wir haben bereits einen ihrer Arkoblöcke zerstört. Sie werden sich wieder erholen und zu ihrer Genesung erneut andere Konzerne heranziehen. Wir können vielleicht die existierenden Verbindungen kapappen, aber wir werden sie nicht davon abhalten können, erneut welche zu knüpfen. Sollen wir etwa warten bis der nächste Konzern unterwandert

wird? Wer, frage ich Sie, wird der nächste sein? Aztechnology vielleicht? Provozierender Blick zu Anna Villalobos. Oder Wuxing? fragender Blick zu Li Feng

Anna Villalobos [Aztechnology]: Ich denke auch, dass es für uns alle das Beste ist, das Übel jetzt an der Wurzel zu packen und herauszuziehen. Die Gelegenheit ist günstig. Wir unterstützen daher Ares' Antrag auf die Omega-Order.

Graves lächelte innerlich. *Hah, die falsche Schlange. Sie will doch genau so ein Stück von dem Konzern, wie die meisten hier. Erwstein, dass er sie damit kriegen würde, wenn er ihr nur einen Grund geben würde, den sie als Vorwand benutzen könnte.*

Benjie Hackett [Novatech]: Meine Liebe, ich denke nicht, dass wir weitere Schäden durch Proteus zu erwarten haben. Jetzt wo die Katze aus dem Sack ist und wir ihre Methoden kennen. Dennoch unterstützen auch wir Ares' Vorschlag auf Zerschlagung des Konzerns

Graves war überrascht. *Rückendeckung von Novatech? Das kann unerwartet. Was bezweckte Hackett damit?*

Alexander Belczyk [Saeder-Krupp]: Ich denke, wir stimmen überein, dass wir Proteus nicht so weitermachen lassen können wie bisher. Auch die Schuldfrage ist eindeutig geklärt. Proteus hat sich bei den Geschädigten ohne deren Wissen bedient, um zu wachsen. Sowohl was Forschung, aber auch was Geldmittel anbelangt. Es wurden Gelder in Milliardenhöhe veruntreut, dass sollten wir nicht außer Acht lassen. Es ist im höchsten Maße geschäftsschädigend und muss bestraft werden.

Leonard Yang [Mitsuhama]: Dennoch haben die „Geschädigten“, wie Sie sie zu nennen pflegen, Alexander, auch durchaus etwas im Gegenzug bekommen. Sicherlich, ihre Investitionen waren ungewollt. Aber seien wir ehrlich, einige von Yamatetsus spektakulären Errungenschaften der letzten Jahre waren nur durch die Kombination mit Proteus-Ressourcen möglich.

Yoshiko Hino [Yamatetsu]: Aber doch nur, damit ihre Mächenschaften nicht auffliegen. Wir hätten niemals freiwillig unsere Forschungen mit den Beteiligten geteilt. Das ist und bleibt nichts weiter als Industriespionage und Veruntreuung von Konzerngeldern im großen Stil.

Li Feng [Wuxing]: Sie sagen es. Ich denke, wir sollten hier nicht Konzerne mit Personen mischen. Die Verbrechen wurden von Leuten begangen, die auf den Lohnlisten der Geschädigten standen. Die Schuldigen sind demnach Menschen.

Akohito Kanamura [Shlawase]: Menschen, die auf Anordnung der Proteus-Konzernleitung gehandelt haben. Und es ist mir egal, ob diese einen Puppenvorstand zur Verschleiерung eingesetzt haben, oder nicht. Diese Agenten wurden mit Absicht in den Konzern eingeschleust.

Alexander Belczyk [Saeder-Krupp]: In diesem Fall irren Sie, Kanamura. Wenn Sie sich die Personaldateien genauer anschauen, werden Sie feststellen, dass gezielt langjährige Konzernangehörige, Leute, die unzähligen oder gleich vielen, angesprochen wurden.

Akohito Kanamura [Shlawase]: Verführt von Proteus-Agenten!
Jean-Claude Priault [Saeder-Krupp]: RUHE! Ich denke, das bringt uns nicht weiter. Ares hat eindeutig bewiesen, dass sich die in der Proteus-Datenbank bezeichneten Personen dem Verbrechen der Industriespionage bzw. der Veruntreuung von Geldmitteln, sowie zahlreicher anderer Vergehen schuldig gemacht haben. Ich denke auch die anderen nicht extraterritorialen Konzerne werden einsehen, dass es besser ist, diese Sache bzgl. Ihrer Angestellten intern vor einem Tribunal vordem Konzerngerichtshof zu regeln und nicht



die Gerichte der beteiligten Länder damit zu *beheiligen*. Haben wir darin einen Konsens?

Der Vorsitzende hatte gesprochen. Alle Richter nickten.

Jean-Claude Priault [Saeder-Krupp]: Gut. Ich denke, es sollte auf jeden Fall Haftbefehl erlassen werden, besonders gegen die beteiligten Mitglieder der sogenannten Loge innerhalb der AG Chemie. Aus den Daten ist klar ersichtlich, dass auch Dr. Endermann, der Hauptgeschäftsführer des Konzerns, ein von Proteus implantierter Spion ist. Saeder-Krupp hat verständlicherweise ein Interesse daran, den Konzern von jeglichem schädlichen Einfluss säubern. Wie viele wurden auch wir an der Nase herumgeführt. Ein Fehler den es zu korrigieren gilt.

Paul Graves [Ares]: Daran ist deutlich zu erkennen, wie tiefgehend Proteus' Einfluss war. Bis in die Konzernetage eines anderen AA-Konzerns. Daher bestehen wir weiterhin auf der Omega-Order **Jean-Claude Priault [Saeder-Krupp]:** Mal halbblang, Graves. Du weißt genau gut wie ich, dass dies einen Konzernkrieg zur Folge hätte. Unser oberstes Gebot lautet, *keinen Krieg untereinander anzufangen*. Saeder-Krupp spricht sich deutlich gegen das von Ares vorgeschlagene Vorgehen aus. Wir sind gegen die Zerschlagung von Proteus und gegen die Omega-Order.

Belczyk nickte. *Wie Immer sind Saeder-Krupps Richter einer Meinung. Der Meinung ihres Chefs.*

Paul Graves [Ares]: Natürlich steht es Saeder-Krupp wie Jedem anderen Konzern frei, sich einfach aus der Angelegenheit herauszuhalten. Dann gibt es keinen Krieg.

Leonard Yang [Mitsuhamas]: Und Ares Proteus' Durchbrüche auf dem Gebiet der Gentechnologie und des Habitatbaus überlassen? Nur über unsere Leiche.

Raphael Coleman [Mitsuhamas]: Ich bin der Meinung, dass Ares nicht dieses Gericht nutzen sollte, um eine Rechtfertigung für seinen Vergeltungszug gegen den Konzern zu bekommen. Das war, ist und wird nie der Sinn dieses Gerichtes sein. Mitsuhamas ist gegen die Omega-Order

Yoshiko Hino [Yamawatsus]: Im übrigen möchte ich betonen, dass wir Ansprüche an den Konzern geltend zu machen haben. Wir sind hier die Geschädigten, wie Herr Belczyk so treffend formuliert hat. Unser Rechtsanspruch in dieser Sache ist legitim.

Akohito Kanamura [Shlawases]: Dem stimme ich zu.

Yves Aquillon [Cross]: Ich ebenfalls. Cross wird so bald wie möglich Kage gegen Proteus einreichen. Dies wird allerdings nicht möglich sein, wenn der Konzern zerteilt wird. Dahersind wir gegen die Zerschlagung von Proteus.

Jean-Claude Priault [Saeder-Krupp]: Stimmen wir also ab!

Graves konnte es nicht fassen. Eine 8-zu-5-Entscheidung gegen die Zerschlagung von Proteus. Neben Ares hatten nur Aztechnology, Novatech und Renraku für Omega-Order gestimmt. Diese ekelnden Feiglinge. SK will doch nur die offene Konfrontation vermeiden. Wie im letzten Konzernkrieg, wo seine Präsenz kaum spürbar war. Alle SK-Akquisitionen verliefen heimlich und die Übernahme war präzise wie der Schnitt eines Skalpells. Aber bei Proteus-Arko-logien waren Skalpellsschnitte sicher nicht das Mittel der Wahl. Graves fragte sich, warum MCT ebenfalls gegen die Zerschlagung war. Scheuten sie ebenfalls die Konfrontation so sehr, dass sie „um des lieben Friedens Willen“ bereit waren, sich ohne ein Stück des Konzerns zufriedenzugeben? Zu seiner Schande musste er zugeben, dass er es nicht wusste. Nicht würde über diese Wendung der Dinge nicht erfreut sein.

Jean-Claude Priault [Saeder-Krupp]: Dennoch gilt es, eine Lösung für das Problem Proteus zu finden. Irgendwelche Vorschläge?

Leonard Yang [Mitsuhamas]: Sie sind schuldig. Darin besteht kein Zweifel. Proteus muss mit aller Härte dieses Gerichtes bestraft werden. Ich denke, auch ich spreche für alle Anwesenden, wenn ich sage, dass wir den Konzern nicht in der Hand seiner Besitzer lassen können. Die Gründer haben die Verbrechen nicht nur begibt, sondern angestiftet. Aber das ist bei Weitem nicht das Schlimmste. Viel schwerwiegender ist, dass sie es geschafft haben, uns über dreißig Jahre lang zum Narren und die Wahrheit vor uns geheim zu halten. Ich stimme mit Ares dahingehend überein, dass wir sie nicht so weitermachen lassen dürfen wie bisher. Ihr gesamtes Tun war darauf ausgerichtet, die Autorität des Konzerngerichtshofes zu untergraben. Ich denke, jeder kann sich ausmalen, was passiert wäre, wenn es ihnen mit Hilfe der anderen Konzerngeleuten wäre, einen Platz im Konzerngerichtshof zu bekommen.

Anna Villalobos [Aztechnology]: Ich bin dafür, die so genannten Gründer so schnell wie möglich aufzuspüren und zu beseitigen, um jede weitere Bedrohung im Keim zu ersticken. Und wir sollten schnell handeln. Sie wissen, dass sie aufgefliegen sind. Es besteht akute Fluchtgefahr.

Benjie Hackett [Novatech]: Verstehe ich das richtig? Ihr schlägt vor, die Besitzer des Konzerns zu enteignen und zu beseitigen. Was werden die anderen Konzerne dazu sagen?

Jean-Claude Priault [Saeder-Krupp]: Außer den Beteiligten wird es nie jemand erfahren. Auch ich denke, dass die Lösung, die Herr Yang vorgeschlagen hat, die sinnvollste in dieser Situation ist. Unsere Entscheidung, wie Immer sie ausfällt, wird diesen Raum niemals verlassen.

Octavia Laux [Ares]: Dem stimme ich zu.

Akohito Kanamura [Shlawases]: Was mich dabei viel mehr interessiertien würde: Wer wird der neue Besitzer von Proteus? Auch Shlawase wird seine Ansprüche gegen Proteus geltend machen.

Anna Villalobos [Aztechnology]: Ich denke, die Lösung ist ebenso einfach wie gewinnbringend. Wir werden die neuen Besitzer von Proteus.

Yves Aquillon [Cross]: Netter Versuch, Anna, aber Ich denke nicht, dass Aztechnology hier irgendwelche Forderungen zu stellen hat. Wir, sowie Shlawase und Cross, ebenso wie die AG Chemie, Ruhmetall und die IFMU, zu gewissen Teilen auch der Bankenverein und Maersk Incorporated Assets, wurden von Proteus geschädigt. Die Gesamtheit der Aktien sollte daher unter den Geschädigten aufgeteilt werden.

Paul Graves sprang von seinem Sitz auf.

Paul Graves [Ares]: Das darf ja wohl nicht wahr sein! Darf Ich das Gericht daran erinnern, dass es allein uns und dem Bankenverein zu verdanken ist, dass die Wahrheit ans Licht gekommen ist? Wir sollten sogar noch vor ein paar Tagen an den Pranger gestellt werden, weil wir den Arkoblock mit Thorshämmern zerstört haben. Und jetzt kommen Sie und fordern Anteile an dem Konzern? Das ist unglaublich! Eher schleifen wir jeden Arkoblock, als Teile von Proteus in die Hände von Cross fallen zu lassen.

Aquillon hatte sich ebenfalls von seinem Sitz erhoben.

Yves Aquillon [Cross]: Und wir werden mit allen uns zur Verfügung stehenden Mitteln unsere Interessen verteidigen.

Priaults Blick war kalt wie Eis, als er sich langsam von seinem Sitz erhob. Graves und Aquillon verstummten sofort. Man konnte die Spannung in der Luft geradezu fühlen.

Jean-Claude Priault (Saeder-Krupp): SETZEN SIE SICH! BEIDE! Soweit ist es schon gekommen, dass wir uns wie die Hyänen um das Aas streiten. Genau das sollte verhindert werden.

Alexander Belczyk hob die Hand.

Jean-Claude Priault (Saeder-Krupp): Ja, Alexander?

Alexander Belczyk (Saeder-Krupp): Ich hätte eine Lösung anzubieten. Ich denke, keinem von uns steht der Konzern zu. Den Konzern unter uns aufzuteilen ist keine Lösung. Selen wir ehrlich, auch in diesem Fall würden wir uns nur gegenseitig zerfressen. Aber es gibt eine andere Möglichkeit.

Wie die Runner ausgesagt haben, gehörte der Konzern auch den Gründern nicht rechtmäßig. Er wurde aus Geldern gegründet, die durch geschickte Wirtschaftsmanipulationen aus der Prometheus-Stiftung veruntreut wurden, woran der Bankenverein, respektive sein ehemaliger Chef, der Große Drache Nachtmeister, maßgeblich beteiligt war. Wie man sieht, war schon das Fundament auf dem der Konzern gegründet wurde, marode. Der wirklich Geschädigte war die Stiftung selbst, die durch die Machenschaften der heutigen Konzernleitung gezeitet in den Ruin getrieben wurde. Juristisch denke ich, sind diese damaligen Vergehen weder beweisbar noch einklagbar. Die Runner haben jedoch herausgefunden, dass noch ein letzter Erbe des Mannes, der die Prometheus-Stiftung ins Leben rief, existiert. Ich denke, wir sollten den ursprünglichen Zustand wieder herstellen und die Stiftung ins Leben zurückrufen.

Octavia Laux (Ares): Wir sollen die Aktien einer Stiftung überggeben? Das ist lächerlich.

Alexander Belczyk (Saeder-Krupp): Sehen Sie es als zweite Chance, nicht nur für den Konzern. Auch hat dies mehr Vorteile, als auf den ersten Blick zu erkennen ist. Dadurch, dass wir einen Stiftungsrat ins Leben rufen, schlagen wir gleich mehrere Fliegen mit einer Klappe. Zum einen können wir ein Unrecht an der Familie Goldammer sühnen. Indem wir die Leitung der Stiftung dem noch letzten Goldammer-Erben überlassen. Des Weiteren erhält jeder der von Proteus ausgebeuteten Konzerne einen Sitz in dem Stiftungsrat, als Ausgleich für ihre Ansprüche. Der Konzerngerichtshof wird ebenfalls einen Platz im Stiftungsrat halten. Ich denke, wir haben bisher nur die Spitze des Eisbergs gesehen, der Proteus ist. Mit dieser Option können wir ein Auge auf den Konzern haben. Und wir kommen um einen Konzernkilegtherum.

Anna Villalobos (Aztechnology): Und welchen Vorteil haben wir von dieser Lösung?

Alexander Belczyk (Saeder-Krupp): Sie vergessen, dass Proteus immer noch schuldig ist, meine Liebe. Nach unseren Gesetzen haftet der Konzern auch weiterhin. Ich denke, die genaue Summe sollten wir in den kommenden Tagen aushandeln, aber Proteus muss und wird eine angemessene Entschädigung an den Konzerngerichtshof zahlen, die – ausgenommen der Geschädigten – an alle übrigen Konzerne gleichmäßig verteilt wird. Ares wird einen entsprechend größeren Ausgleich erhalten. Als Aufwandsentschädigung für seine Bemühungen. Das Gleiche gilt für den Bankenverein.

Gerummel machte sich breit. Scheinbar fiel die Idee auf fruchtbaren Boden. Für nur einen kurzen Moment gestattete sich Priault ein kurzes Lächeln.

Jean-Claude Priault (Saeder-Krupp): Sehr gut, Alexander. Ich denke, wir können mit diesem Vorschlag leben. Des Weiteren schlage ich vor, Ares mit der Verhaftung der Gründer sowie der Proteus-Agenten zu betrauen.



Raphael Coleman (Mitsuhamal): Mitsuhamal schließt sich dem Vorschlag von Saeder-Krupp an. Ich denke auch, dass jeder bei dieser Lösung gewinnt.

News-Net Global News, 04/08/2063

Allianz deutscher Länder. Die internationale Wirtschaft wurde heute durch zwei Meldungen in der ADL erschüttert. Auf Anordnung des Konzerngerichtshofs besetzten am frühen Morgen Konzerntruppen von Ares Macrotechnology das Gelände der AG Chemie in Frankfurt-Ludwigshafen um Dr. Alfons Endermann, den Hauptgeschäftsführer der AGC, Vorstandsmitglied Wilfried Steubler sowie eine Reihe hochrangiger Angestellte des Konzerns festzunehmen. Dies war nur der Beginn einer Reihe von Festnahmen von Angestellten des Konzerns weltweit. Timothy Chen, der Pressesprecher des Konzerngerichtshofs, ließ verlauten, dass es schon bald zu einer Anklage käme, ließ die Art von Endermanns Vergehen allerdings im Dunkeln. Bruch des internationalen Konzernrechts, heißt es von Selten der Megakonzerne, wenn auch erstaunlicherweise keiner bereit war, nähere Auskünfte über die Hintergründe zu geben.

Glaubt man den derzeit kursierenden Gerüchten, so steht die Verhaftung der Angestellten der AG Chemie in Verbindung zu dem „Unfall“, der sich vor zwei Tagen über der Nordsee ereignete und bei dem der Vorstand der Proteus AG, darunter auch CFO Dietrich Beloit, der Sohn der bekannten und erst kürzlich verstorbenen Wilhemina Graff-Beloit, ums Leben kam.

Markus Leu, der neue Pressesprecher des Konzerns, gab die Todesmeldung gestern bei einer Pressekonferenz in Bremen bekannt. Möglicherweise ist der Grund für die Festnahme hochrangiger AGC-Mitglieder der Tod des Vorstandes. Schon vor sechs Jahren kam es zu handfesten Auseinandersetzungen zwischen Konzernheiten der AGC und Proteus auf Helgoland, die damals zur Zerstörung von großen Teilen des Proteus-Hauptquartiers führten. Damals konnte die Situation nur durch das beheizte Eingreifen von Nachtmeistern, dem ehemaligen und kürzlich vermutlich verstorbenen Chefs des Frankfurter Bankenvereins, geklärt und ein Waffenstillstand zwischen beiden Konzernen hergestellt werden.

Wie es scheint, witterte die AG Chemie bzw. einige hochrangige Konzernangestellte erneut die Chance, ihren Konkurrenten nach dem Tod des Großen Drachen zu übernehmen. Somit erscheint der „Unfall“ mehr als in nur zweifelhaftem Licht ...

Frankfurt, Rheinhessen ...

Johan van Groenighen blickte sich gehetzt um. Gerade noch war er seinen Häschern entkommen, die ihm der Konzerngerichtshof auf den Hals gehetzt hatte. Gut, dass sie nichts von seiner Begabung geahnt hatten. Die meisten Angehörigen des Einsatzteams waren jetzt tot. Eins musste er dem alten Wurm lassen: Von Magie hatte er etwas verstanden, wenn sie auch beide nie miteinander grün geworden waren. Die ewigen Stunden, in denen er ihn geschulmetert hatte wie ein kleines Kind, die Tage der Erniedrigung. Aber er hatte gelernt, und das war der Grund, warum er noch am Leben war. Doch auch die Genugtuung, der Falle noch einmal entronnen zu sein, konnte seinen lodernen Hass nicht mindern. Verflucht sollten der Konzerngerichtshof und seine Mitglieder sein, verflucht auch der Bankenverein. Jahre der Planung, vernichtet in nur einem Augenblick. Zum Glück hatte er noch rechtzeitig das Gelände der AG Chemie verlassen, bevor es von den Konzerntruppen gestürmt wurde, um Endermann, Steubler und die anderen festzunehmen. Sie waren sehr

nützlich gewesen, doch letztendlich waren sie entbehrlich. Nicht jedoch der Konzern.

Er hatte die Nachrichten der letzten Tage verfolgt. Der Konzerngerichtshof hatte gute Arbeit geleistet, Proteus eine nachzuvollziehende Vergangenheit zu verpassen, um die Reaktivierung der Stiftung zu veranlassen. In dem nun all jene Konzerne saßen, die sie einst für ihr Wachstum benutzt hatten. Vermutlich hatten die Konzerne einen Deal mit dem Konzerngerichtshof ausgehandelt. Van Groenighen fragte sich, welche Rolle Goldammer in diesem Stück spielte. Es konnte kein Zufall sein, dass der alte Mann gerade jetzt aus der Versenkung aufgetaucht war. Er würde es herausfinden. Er würde einen Weg finden, Rache zu nehmen. Er blickte sich um und schaute angewidert auf das, was derzeit als seine Behausung diente. So weit war er also gesunken.

Plötzlich aktivierte sich der Schirm seines Trideos, der ihn über einen ankommenden Anruf informierte. Er erwartete keinen Anruf. Mit zitternden Händen nahm er den Anruf entgegen. „Guten Abend, Bartholomäus.“ Ein älterer Mann mit harten Gesichtszügen blickte ihn an. Jakobus. Sie waren sich nur selten bisher begegnet, aber er wusste, dass er früher einmal Oberst bei der Bundeswehr gewesen war. Nach einer Kriegsverletzung in den Eurokriegen wechselte er vom aktiven Dienst in die Wirtschaft. Er besaß nicht unwesentliche Aktienanteile an Ruhmestall und IFMU und war derjenige, der die beiden Konzerne mit in die Verschwörung eingebracht hatte. Er musste inzwischen weit über 90 Jahre sein, doch er sah nicht älter aus als Dreißig. „Schluss mit Bartholomäus. Das können wir uns inzwischen wohl sparen. Außerdem würde mich interessieren, wieso du bei unserem Treffen auf Treffpunkt: Raumhafen nicht anwesend warst. Du bist der Einzige, der nicht verfolgt wurde, und von dem sie nicht wissen, dass er existiert. So lange sie keinen von uns schnappen.“ Der Mann blickt ihn geradewegs und unerbittlich an. Van Groenighen hörte keine Worte des Bedauerns, keine Entschuldigung. „Ja, ich habe die Zeiten der Veränderung erkannt. Du weißt nicht, wie weitreichend meine Kontakte sind. Wir konnten nicht gewinnen.“ „Was meinst du damit?“ „Ganz einfach. Jemand hat gegen uns operiert. Nachtmeisters Tod, Goldammers plötzliche Auferstehung. Das war alles kein Zufall. Jemand hat im Hintergrund die Fäden gezogen. Und wir haben wie unsere eigenen Puppen nach seinem Drehbuch gespielt.“ Er hielt kurz inne. „Ich kann an deinem Gesicht erkennen, dass du weißt, wen ich meine, aber das ist jetzt unwichtig. Strategisch heißt es für mich, mich nach Rømp aus der Angelegenheit rauszuhalten.“ „Dennoch wirst du nicht verhindern können, dass auch du über kurz oder lang aufflegst, wenn einer der anderen geschnappt wird.“ „Nein, ich denke nicht, dass dies passieren wird. Ich habe Vorkehrungen für diesen Fall getroffen. Ich war bei der Gründung dabei, wie du weißt. Wir wussten alle, dass wir ein gefährliches Spiel spielen und dass es unseren Kopf kosten könnte. Aber um dich aufzuklären, da du vermutlich nicht auf dem Laufenden bist: Mochikune hat vor zwei Tagen Seppuku begangen, um den Namen ihrer Familie vor dem Konzern rein zu waschen. René wurde auf der Flucht vor Cross' Seraphim getötet. Auch über Dubrowsky brauchen wir uns keine Sorge zu machen. Es hat mich zwar einige Gefallen gekostet, aber aus bedauerlichen Gründen fiel in Ihrem Quartier die Lebenserhaltung aus. Sie ist ertötet.“ Er lächelte. „Was ist mit Watanabe?“ „Meine Informanten sagen, dass sie von Tadashi Shlawase festgesetzt wurde. Sie ist für ihn und MIFD zu wichtig, als dass er sie opfern könnte. Außerdem ist sie für meine zukünftigen Pläne wichtig.“ „Aber wird sie uns nicht verraten?“ Sein Lächeln wurde breiter. „Du wirst dafür Sorge tragen, dass sie es nicht tun wird. Ich weiß, dass du über die Mittel und Wege verfügst.“ Johan van Groenighen lächelte. „Ich verstehe und werde es so schnell wie möglich in die Wege leiten. Was unternehmen wir wegen des Konzerns und unserer Projekte.“ „Die sind im

Moment außerhalb unserer Reichweite. Ich hab ein'ge Agentenprogramme in unser System eingepflanzt, um Hinweise auf spezielle Forschungsbasen zu löschen, die uns in Zukunft weiterhin gute Dienste leisten können. Ich übermittele dir außerdem die Nummer eines Bankschließfachs in Basel, wo du eine neue Identität und den Zugangscode für ein Bankschließfach in Zürich finden wirst. Nutze das Geld, um deine neue Machtposition aufzubauen." „Ich habe verstanden." Der Mann blickte auf seine Uhr. „Ich muss jetzt gehen. Such dir möglichst schnell eine andere Bleibe. Wenn Ich dich hier aufspüren konnte, können es die Decker des Konzerngerichtshofes ebenfalls. Nimm keinen Kontakt zu mir auf. Ich werde mich bei dir melden, wenn ein günstiger Zeitpunkt für uns gekommen ist."

Essen, Nordrhein-Ruhr, ADL

Der alte Mann stand am Fenster seines Apartments und blickte durch eine gepanzerte Scheibe über die Skyline von Essen. Draußen war es bereits dunkel, doch die Neonlichter der Stadt, die Brennpunkte des Nachtlebens anzeigten, reichten, um den Raum ein wenig zu erhellen. In der Reflektion der Fensterscheibe sah er sein eigenes altes Gesicht. Wenn alles aufging, würde er nicht mehr lange auf diese runzlige Haut schauen müssen. Alle jene medizinischen Erfindungen ständen ihm dann zur Verfügung, die der, nein, sein Konzern zu bieten hatte. Er würde wieder jung aussehen und sich jung fühlen. Ein zweites Leben als de-facto-Chef des neuen Proteus-Konzerns würde er anfangen. Aber im Moment war es noch von Nöten, die Fassade des liebenswerten alten Mannes aufrecht zu erhalten.

Er lächelte, als die Stimme seines goldfarbenen Verbündeten aus der Telekommunikationseinheit drang. „Alles verlief, wie ich es vorausgesehen habe. Eine 12-zu-1-Entscheidung für unseren Vorschlag. Nun, zufrieden, alter Mann?" Goldammer lächelte über das ganze Gesicht. „Ja, sehr. Auch wenn der Plan fast noch schief gegangen wäre. Das mit der Schweiz war eine sehr überlebensfähige Maßnahme." „Nicht im geringsten. Der Weg, dem die Schattenläufer zu dir gefolgt sind, wurde schon vorher beschritten." Goldammer nickte. „Verstehe. Als ihr mich damals aufgespürt habt. Ihr habt es den Schattenläufern, respektive dem Bankenverein und Ares durch unser kleines Szenario nur ein wenig einfacher gemacht, die vor ihnen liegenden Zusammenhänge schneller zu durchschauen." Er brauchte die Antwort gar nicht abzuwarten, er kannte sie bereits. „So ist es."

Eine Zeitlang lag ein Schweigen zwischen ihnen, nun, da das Ziel erreicht worden war. Der Drache beendete das Schweigen. „Nun liegt es an dir, Goldammer. Du hast, was du wolltest. Deine Rache und deinen eigenen Großkonzern. Nutze beides weise und denke in Zukunft immer daran, wer deine Feinde und wer deine Verbündeten sind." „Ihr könnt Euch eure Drohung sparen. Ich werde mich an unsere Abmachung halten." „Ich weiß. Du findest ein Datenpaket, in denen ich meine Überlegungen zur Zukunft einiger Projekte dargelegt habe, in einem sicheren Depot in Zürich-Orbital. Ich überlasse es deinen Fähigkeiten, meine Wünsche und SKs Interessen würdig innerhalb der zukünftigen Stiftung zu vertreten..."

News-Net Financial News, 15/08/2063

Proteus AG. Wie die Proteus AG heute verlauten ließ, wurden die Aktien des Konzerns auf die Goldammer-Stiftung überschrieben,

die in Zukunft auch den neuen Vorstand des Konzerns stellen wird. Diese Lösung wurde in den Wirren der letzten Tage in Absprache mit dem Konzerngerichtshof gewählt. Wie berichtet, war nach dem Tod des gesamten Vorstandes vor einigen Tagen der Besitz des von den Vorstandsmitgliedern gehaltenen Großteils der Aktien vakant, da der Besitz selbiger an bestimmte Teile der Gesellschaft gekoppelt war.

Um jedoch einen weltweiten Konzernkrieg um Anteile an der AG zu vermeiden, wurde eine Dringlichkeitssitzung von Repräsentanten der Megakonzerne wie auch anderer deutscher, wie europäischer Konzerne in Brüssel in den Räumen der NEEC abgehalten. Wie erst jetzt bekannt wurde, war der Proteus-Konzern ursprünglich aus einer Stiftung, die Anfang des neuen Jahrtausends von dem Philanthropen und Genforscher Frederick Goldammer geschaffen worden war, begründet worden. Die Stiftung, die durch Spätfolgen des 29er-Crashes Mitte der Dreißiger Konkurs anmelden musste, und die in den Zwanzigern Forschung auf vielen Gebieten unterstützte, gab dem jungen Unternehmen Starthilfe in Millionenhöhe. Da Teile des Aktienpakets immer noch im Besitz des letzten Goldammer-Erben, Kevin Goldammer (60), liegen, wurde entschieden, die Goldammer-Stiftung neu ins Leben zu rufen und sie mit der Leitung des Konzerns zu betrauen.

Goldammer, der als Erbe der Stiftung vorsitzen wird, überschrieb heute in einem feierlichen Gründungsakt seine Aktien ebenfalls der Stiftung. In seiner Antrittsrede lud er die Mehrheit der deutschen Konzerne zu Gesprächen ein. Goldammer sagte in einem Interview: „Viele Fehler wurden in der Vergangenheit durch die alte Konzernleitung gemacht. Ich werde alles in meiner Macht stehende tun, um den Konzern über die Stiftung im Geiste meines Großvaters zu leiten. Mein Großvater begrüßte stets die Zusammenarbeit unter den Konzernen, daher habe ich Vertreter einiger bekannter Konzerne dazu eingeladen, Repräsentanten in den Stiftungsrat zu entsenden."

Wie inzwischen bekannt wurde, haben Ruhrmetall, die IFMU, die skandinavische Firma Maersk Incorporated Assets, sowie die Megakonzerne Yamatetsu und Shiawase das Angebot bereits angenommen und Unterhändler für Gespräche entsandt. Die Antwort der AGC, die trotz der Gerüchte, die sich um den Tod des Proteus-Vorstandes und der Verhaftung hochrangiger AGC-Angestellter drehen, von Goldammer eingeladen wurde, steht noch aus.

Essen, Nordrhein-Ruhr, ADL

Damit beendete er das Gespräch. Er blickte aus seinem Fenster hinüber zu der Arkologie, die über dem Baldeysee thronte, „Aktiviere Hlob." Der semiautonome Knowbot mit der siebten künstlichen Persönlichkeit erschien auf der Blödfäche. „Lösch jeden Hinweis auf das letzte Gespräch aus der Datenbank." Das Programm begann sofort mit der Ausführung des Befehls.

Er nahm eine alte gebundene Bibel und blätterte in sie. „Alte Testament zu einer Passage, die er in den letzten Tagen oft konsultiert hatte. „Mein ist die Rache, ich will vergelten zur Zeit, da ihr Fuß gleitet; denn die Zeit ihres Unglücks ist nahe, und was über sie kommen soll, eilt herzu". Seine Sekretärin meldete sich über die Sprechanlage und riss ihn aus den Gedanken. „Der Helikopter ist angekommen, um Sie nach Helgoland zu bringen. Außerdem soll ich Ihnen von Frau Gehrke ausrichten, dass sie vollstes Vertrauen in Ihre Fähigkeiten als unser Repräsentant im Stiftungsrat der Goldammer-Stiftung setzt." „Danke, Frau Hehnlein. Ich komme." Welche Ironie...

PROTEUS = DIE VOLLE WAHRHEIT



Seit Beginn einer eigenen deutschen Storyline tauchte die Proteus AG immer wieder als mysteriöse Bedrohung mit rätselhaften Zielen und unbekannten Ressourcen auf. *Schockwellen* lüftet nun endlich dieses Geheimnis und beendet damit ein Kapitel langjähriger deutscher Shadowungeschichte. Jedoch wird das „Buch“, um bei dieser Metapher zu bleiben, bei weitem nicht geschlossen. Durch die Ereignisse in *Schockwellen* wird die Proteus AG einer Metamorphose unterworfen, wodurch ein neues Kapitel aufgeschlagen wird.

Da Proteus ein überaus komplexes Konstrukt ist und sich die Hinweise auf die wirklichen Hintergründe über die Jahre durch diverse Publikationen gezogen haben, von denen bereits einige nicht mehr erhältlich sind, sei nun der ganze Hintergrund, sozusagen Proteus in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, noch einmal chronologisch zusammengefasst.

In *Genesis* geht es vor allem um die Anfänge von Proteus, die Ideen, Personen und deren Motivation, die hinter der Gründung des Konzerns standen. Das Kapitel enthält alle Informationen aus früheren Publikationen bis zum Beginn der Kampagne. *Ewig Wandelbar* gibt detailliert darüber Aufschluss, wie Proteus überall die Jahre funktionierte. *Der Fall eines Gottes* ist die Zusammenfassung der Kampagne, die wir bewusst in der Einleitung verschwiegen haben, um Ihnen, liebe Spieler, die Möglichkeit zu geben, Proteus Kapitel für Kapitel selbst auf die Spur zu kommen. Das Unterkapitel enthält eine Kurzbeschreibung der Ereignisse in den einzelnen Kapiteln, eine Zeitleiste sowie die Motivation der beteiligten Parteien. *Verheißung* schließlich bietet einen Ausblick auf die Zukunft der Proteus AG.

GENESIS

ANFÄNGE UND VERGANGENHEIT (2005–2039)

Goldammers Traum

Am Anfang war die Idee, dass die Welt für die Menschheit verbessert werden muss, so dass der Mensch zu neuen Ufern aufbrechen könne. Der Großindustrielle und Biotechnologe Frederick Goldammer gründete 2005 mit seinem beträchtlichen Vermögen die Prometheus-Stiftung, die in den folgenden Jahrzehnten zahlreiche Forschungsprojekte und Labors unterstützte,



ZEITLEISTE PROTEUS AG

2005 – Frederick Goldammer gründet die gemeinnützige Prometheus-Stiftung.

2030 – Ein Internationales Konsortium beginnt mit der Planung für vier Nordsee-Arkologien.

17.09.2037 – Frederick Goldammer stirbt, die Leitung der Prometheus-Stiftung übernimmt seine Enkelin Yasmin Goldammer-Sørensen. Diese beginnt damit, der Stiftung Geldmittel und Wissen zu entziehen und auf ein von ihr kontrolliertes Unternehmen zu übertragen.

2039 – Der Bau der Nordsee-Arkologien beginnt. Die finanzielle Lage des Konsortiums wird durch Manipulationen im Laufe der Jahre immer prekärer.

27.3.2040 – Yasmin Goldammer-Sørensen und weitere einflussreiche Einzelpersonen (die sogenannten Gründer) beschließen die Errichtung der Proteus AG, deren Grundstock das Vermögen der Prometheus-Stiftung sein soll. In der Folgezeit (2040–49) wird das Vermögen der Stiftung mit Hilfe von Nachtmeister veruntreut. Zusätzlich dazu wird der Virus Proteus in die Konzerne Ruhrmetall, Yamatetsu, Cross Applied Technologies und später auch in die IFMU und Fuchl getragen und Agenten in wichtigen Positionen platziert.

Anfang 2048 – Angeleitet und finanziert durch den Bankenverein übernehmen die Gründer mittels Strohfirma die immer noch nicht fertigen Bauruinen des Arkobau-Projektes für einen Spottpreis. Die Prometheus-Stiftung wird als vermögenslos aufgelöst, nachdem auch die letzten Mittel veruntreut wurden.

01.03.2048 – Baubeginn der Zentrale auf Helgoland mittels Strohfirma.

01.01.2049 – Offizielle Gründung der Proteus AG und Bezug der Zentrale auf Helgoland. Es wird ein Marionettenvorstand installiert.

In den folgenden Jahren wird vor allem der Konzern strukturiert und konsolidiert. Die Nordsee-Arkologien aus dem Arkobau-Projekt werden fertig gestellt. In Japan und an weiteren Punkten der Nordsee entstehen weitere Arkologien.

06.07.2051 – Der Konzerngerichtshof in Zürich-Orbital (und ihm folgend der Bundesgerichtshof) erkennt die Exterritorialität von Proteus an. Proteus nutzt die Folgezeit, um vor allem die Konzernsicherheit erheblich zu verstärken.

2055 – Der östliche Drache Chong Chao übernimmt das Finanzimperium Zhao Xinangs und erlangt darüber die Kontrolle eines Vorstandsmitgliedes der Proteus AG. Dieses nutzt er, um einen Konflikt mit der AG Chemie herauszubeschwören, mit dem Ziel beide Konzerne zu übernehmen.

14.08.2055 – Proteus-Truppen beteiligen sich an der Besetzung des „Anarchie-Problems“ in Berlin (siehe *Deutschland in den Schatten 2*, S. 73).

Anfang 2056 – Genera-Skandal. Die Firma Genera, eine hundertprozentige Tochter der Proteus AG, wird wegen Verbrechen gegen die Menschlichkeit und Verstoß gegen internationale Abkommen zur Forschungsethik angeklagt, da dort im Rahmen des Projektes *Generatio aequivoa* Forschungen an lebenden Menschen durchgeführt wurden. Proteus gelingt es, die Forschungsergebnisse zu retten und die Beweise für seine Beteiligung verschwinden zu lassen. Das Projekt wird von einer anderen Firma, der Genius Inc., fortgeführt (*Wunderwelten 49*).

05.05.2056 – Chong-Chao Krise. Bei Auseinandersetzungen zwischen AGC und Proteus auf Helgoland greift Nachtmeister in den Konflikt ein und tötet den Drachen Chong Chao. Danach bemühen sich sowohl Proteus als auch die AG Chemie um eine Deeskalation (*Walzer, Punks und Schwarzes ICE, Deutschland in den Schatten-Roman-Tilogie*).

15.01.2057 – Abschluss der Sanierungsarbeiten und Kompletierung der Zentrale auf Helgoland.

März 2057 – Die französische Regierung überlässt Proteus die Nutzung der Teufelsinsel zwecks Aufbau einer Raketenabschussbasis. Im Gegenzug verpflichtet sich Proteus, französische Satelliten ins All zu bringen (*Europa in den Schatten*). Der Baubeginn des Weltraumhafens Teufelsinsel beginnt kurz nach Unterzeichnung der Verträge.

01.09.2057 – Start der ersten eigenen Träger Rakete ins All, weitere folgen in schnellen Abständen.

Dezember 2058 – In dem Wissen, das keiner der (bekannten) Arkoblocks den Spezifikationen aus Dunkelzahn Testament entspricht, stellt Proteus dennoch einen Antrag bei der Draco Foundation, ihre Arkoblocks als erste autonome Unterwasserhabitate anerkennen zu lassen. Die Ablehnung und die Pressemitteilung, dass sich der Konzern in Zukunft auf die Errichtung einer Unterwasseranlage konzentrieren wird, die den Spezifikationen gerecht wird, nutzt der Konzern, um von dem Bau der Raumstation Treffpunkt: Raumhafen abzulenken. (*Niemandsland*).

2059 – Proteus-Truppen besetzen das ehemalige Fuchl-Territorium in Berlin. Shlawase klagt Proteus vor dem Konzerngerichtshof an (*Deutschland in den Schatten 2*), verliert den Prozess aber, da Proteus den legalen Erwerb des Geländes nachweisen kann.

Yasmin Goldammer-Sørensen stirbt bei einem Yachtunfall; drei Wochen später stirbt ein Vorstandsmitglied von Proteus. Beginn der Infiltration von Kvaerner-Maersk.

2060 – Proteus handelt mit Trans-Orbital einen Vertrag über die Versorgung ihrer Flüge zur Raumstation Treffpunkt: Raumhafen aus. Der Vertrag wird bis zur Inbetriebnahme der Station geheim gehalten (*Niemandsland*).

Mitte 2060 – Tod des Sandmanns (siehe *Wunderwelten 49*, S. 50); Runner erlangen die so genannten Sandmann-Daten. Hierbei handelt es sich um die Daten, die der Runner Sandmann über die Proteus AG und insbesondere das Projekt *Generatio aequivoa* sammeln konnte. Das Ende vom Lied war, dass die Daten als Lebensversicherung für die Runner im Frankfurter Schattenland-Knoten versteckt wurden (siehe *Frankfurt: Offline*).

Mai-Nov 2060 – Großoffensive gegen die Berliner Neonarchisten.

2061 – Proteus beteiligt sich am Sondenwettbewerb zum Halleyschen Kometen mit ihrer Sonde „Götterbote“ (siehe *Das Jahr des Kometen und Im Schweif des Kometen*).

März 2062 – Offizielle Inbetriebnahme von „Treffpunkt: Raumhafen“ am L1 LaGrange-Punkt.

21.06.2062 – Nachtmeister wird durch Lofwyr über Frankfurt getötet.



deren Fernziel es immerwar, neue Lebensräume zu erschließen, den Menschen durch Technik zu verbessern und alternative Lebensarten und Sozialstrukturen zu erforschen. In der Öffentlichkeit wurde die Prometheus-Stiftung vor allem dadurch bekannt, dass sie in den großnationalen Katastrophen wie dem Cattenom-Gau 2008 und der Großen Flut 2011 finanzielle Unterstützung leistete.

Die Stiftung arbeitete vor allem interdisziplinär und brachte so herausragende Wissenschaftler zusammen, deren Arbeiten sich gegenseitig beflügelten. Goldammers Vision nährte sich aus dem Idealismus, dass der Mensch die Fähigkeit besitzt, die Verantwortung für sich und seine Umgebung übernehmen zu können, anstatt beides aus wirtschaftlichem Profit auszubeuten. Da er aber wusste, dass der Mensch durchaus mit Fehlern behaftet ist, hatte Goldammer bestimmt, dass die aus der unterstützten Forschung anfallenden Patente und Ergebnisse an die Prometheus-Stiftung fallen sollten, damit diese entscheiden konnte, zu welchem Zweck die Gewinnausschüttung verwendet wurde und um etwaigen Missbrauch zu unterbinden. Aus diesem Grund beschäftigte er in seiner Stiftung vor allem solche Menschen, von denen Goldammer glaubte, sie seien integer und teilten seinen Traum, doch konnte er die Schlange nicht sehen, die er über all die Jahre an seiner Seite genährt hatte: seine Enkelin Yasmin Goldammer-Sorensen.

Das Nordsee-Arkologie-Projekt

Parallel begannen 2030 konkrete Planungen zu dem Nordsee-Arkologie-Projekt. Getragen durch ein deutsch-niederländisch-japanisches Konsortium und unterstützt durch die deutsche Regierung und die Treuhänder sollten in der verseuchten Nordsee gigantische autarke Habitate entstehen und so den verlorenen Lebensraum wiedergewinnen. In einer Zeit, die von Umweltkatastrophen und großen politischen Veränderungen geprägt war, sollten die Arkologien ihren Bewohnern Schutz und Geborgenheit vor einer feindlichen Umgebung bieten.

Frederick Goldammer interessierte sich stark für das Projekt und förderte es durch seine vielfältigen Kontakte zu Politik und Wirtschaft. Außerdem verband ihn mit einer zentralen Figur des Projekts, dem Frankfurter Bankier Gideon Schreiber (Nachmeister), eine tiefe Freundschaft, schien doch Schreiber viele seiner Ziele zu teilen.

Von Beginn an aber stand das Arkobau-Projekt unter einem schlechten Stern. Ständige finanzielle Engpässe und interne Streitigkeiten führten dazu, dass erst 2038 mit dem Bau der ersten Arkologie begonnen wurde. Anfang 2048 drohte dem Projekt dann der finanzielle Ruin und etliche Mitglieder des Konsortiums überlegten sich, wie sie zumindest einen kleinen Teil der investierten Milliardenbeträge retten könnten.

Hybris

Als am 17.9.2037 Frederick Goldammer im Alter von 94 Jahren starb, starb mit ihm auch sein Traum. Yasmin, die nach der Stiftungsatzung als Goldammer-Erbin mit der Leitung der Prometheus-Stiftung betraut wurde, teilte bei Weitem nicht die Ideale ihres Großvaters, Forschung aus purer Menschenliebe zu betreiben. Sie wollte die gewaltigen Mittel der Stiftung für sich und sie sah sich selbst an der Spitze eines großen Konzerns, der nach den Ideen ihres Großvaters wirtschaften und ihr Reichtum und Macht beschern würde. Unter dem Vorwand, endlich den Traum ihres Großvaters verwirklichen zu wollen, traf sie sich kurz nach dem Tod ihres Großvaters mit Gideon Schreiber und schlug ihm vor, die Stiftung in einen Konzern umzuwandeln. Nachmeister war klar, dass sie nichts anderes als einen Großkonzern unter ihrer Leitung wollte, doch ihre Gier kam ihm sehr gelegen. Außerdem bot sich ihm dadurch eine Möglichkeit, das gescheiterte Arkoblock-Projekt doch noch zu seiner Zu-

friedenheit abzuschließen. Gemeinsam entwickelten beide einen Plan, das Stiftungsvermögen zu veruntreuen. Bereits 2038 begann Yasmin Goldammer-Sorensen deshalb damit, kleine Teile des Stiftungsvermögens an sich zu bringen. Hierzu bediente sie sich der *Van Ranzelen Umwelttechnik-GmbH*, einer von Nachmeister gegründeten Firma in Hamburg. Klammheimlich wurden Forschungsergebnisse und technisches Know-How dorthin verschoben und dort zum Patent angemeldet. Für bereits bestehende Patente wurden ausschließliche Lizenzen zu einem Spottpreis erteilt, weitere Forschungsergebnisse verschwanden in den Archiven der Prometheus-Stiftung ohne dass darauf Patente angemeldet wurden.

DIE PROTEUS-IDEE (2039)

Ein Problem blieb: Wie sich an dem Arkoprojekt gezeigt hatte, war die Umsetzung von großen Projekten durch ein Konsortium aufgrund von inneren Streitigkeiten der Beteiligten nicht möglich bzw. ineffizient. Ohne aber die breite Interaktionsfläche auf den verschiedensten Gebieten (Computer, Biotech, Gentech, Umwelttechnologie, Werkstoffentwicklung, Anlagenbau, etc.) könnte ein potentieller Konzern nicht auf Dauer bestehen, da es unmöglich war, von Null einen auf breiter Ebene konkurrenzfähigen Konzern zu schaffen. Bei der Prometheus-Stiftung war dies möglich gewesen, da alle Beteiligten ohne finanzielles Interesse gehandelt hatten. Von daher war es nicht nur finanzielles Interesse, das die späteren Gründer zusammenbrachte, sondern auch die Sorge um die Zukunft des Menschen und seiner Welt. Ab 2039 führte Schreiber und die Goldammer-Enkelin Gespräche mit potentiellen Mitstreitern, die nur durch die Prometheus-Stiftung miteinander verbunden waren, sei es dass sie selbst Gönner von Frederick Goldammer gewesen waren, oder eines ihrer Forschungsprojekte durch ihn unterstützt worden war.

Am 27.3.2040 kam es zu einer geheimen Unterredung zwischen den vielversprechendsten Kandidaten in Hamburg. Thema des Gesprächs waren vordergründig die Gefahren der Sechsten Welt und wie man ihnen am besten begegnen könne. Bei diesem Treffen enthielt Nachmeister seine wahre Natur. Die Anwesenden, alles Personen aus verschiedenen Gebieten und in einflussreichen Positionen mit einem ausgeprägten Ehrgeiz und Weitsicht für die Zukunft, waren sich darüber einig, dass es einer gemeinsamen Anstrengung bedürfte, ohne dass egoistische Interessen dies blockieren würden, um diesen Gefahren zu begegnen. Jedem der Anwesenden war zudem klar, welchen Machtfaktor es bedeuten würde, wenn man dazu in der Lage wäre. Regierungen konnten diese Verantwortung nicht tragen und (Mega-)konzerne besaßen zwar die Mittel, wurden aber durch eigene wirtschaftliche und finanzielle Interessen blockiert.

Aus diesem Grund wurde Proteus geboren, ein Konzern der sich wie ein Parasit von seinen Wirt, anderen Konzernen, ernährt, aber nur soviel zurückgibt, dass er selbst überleben kann. Die Grundidee war relativ einfach: Ein neuer Konzern (der Parasit) übernehme die Leitung, Austausch und Direktion von Forschungsprojekten, die heimlich, ohne Wissen der anderen, beteiligten Konzerne mit dem Wissen einiger weniger Eingeweihter durchgeführt werden könnten. Ein Teil der Forschung würde zu den Konzernen zurückfließen, der Rest verbliebe beim Parasiten. Dadurch, dass zusätzlich finanzielle Mittel aus den beteiligten Konzernen zu diesem neuen Konzern umgeleitet würden, wäre der Konzern nicht darauf angewiesen, seine Ergebnisse in Form von Produkten zu vermarkten, sprich wirtschaftlich zu arbeiten. Durch Kombination von verschiedensten Experten auf unterschiedlichsten Ebenen, könnte somit ein Konzern geschaffen werden, der sehr schnell auf mehreren Ebenen konkurrenzfähig wäre. Allen Beteiligten war klar, dass sie die gesteckten Ziele nur erreichen konnten, wenn sie selbst niemals in Erscheinung treten würden und wenn auch innerhalb des Konzerns niemand die wirklichen Zusammenhänge ahnte.



DIE VÄTER

Die Gründer und ihre jeweiligen Motivationen

An der Gründer-Konferenz nahmen folgende Personen teil:

Yasmin Goldammer-Sorenson: Ihr Bestreben war es, das Vermögen der Prometheus-Stiftung an sich zu bringen, das sie als ihr Erbe verstand, welches ihr Großvater ihr vorenthalten hatte. Dabei teilte sie die Absichten und Ziele Fredericks durch, meinte aber, dass so etwas in der Sechsten Welt nur im Rahmen eines unbeschränkt handlungsfähigen Konzerns erreicht werden kann. Sie verstarb – tatsächlich zufällig – 2059 bei einem Yachtunfall.

Theodor Minzner: Der ehemalige Oberst der Bundeswehr ging nach seiner Pensionierung zum Rüstungskonzern Ruhrmetall und verfügt neben seinen guten Militärkontakten über ein gutes Vermögen, das er vor allem in Aktien von Ruhrmetall und später der IFMU investierte. Der sehr religiöse Minzner war von jeder Faszination der biblischen Figur Noah und sieht sich als dessen berufener Nachfolger. Für ihn sollte die Proteus AG das Werkzeug sein, um Gottes Schöpfung (auf die Sprünge) zu helfen und vor der Zerstörung zu bewahren.

Dr. Mochikune Mibu: Der Genetiker und Kybernetiker ist für Yamatetsu tätig. Auch mit Proteus-Hilfe hat er es inzwischen geschafft, Leiter der Regionaldivision Asien von Yamatetsu zu werden (siehe *Niemandsland*, S. 91) und ist Leiter der dortigen Unterwasseraktivitäten. Mibu ist der Prototyp des überhergeizigen Wissenschaftlers, der realisieren möchte, was möglich ist, ohne auf irgendwelche Grenzen zu achten.

René Bouchaln: Der Decker war schon damals für Cross Applied Technologies (damals noch in Québec) tätig und wurde später Mitglied der Seraphim. Den eher ideologischen Grundlagen der Verschwörung steht er neutral gegenüber, ihn interessieren die technischen Vorteile und natürlich die Informationen, die er für sich gewinnen konnte und mit denen er ein beträchtliches Vermögen anhäufte.

Dr. Rita Dubrowsky: Bei der Gründung war sie eine führende Managerin des Frankfurter Bankenvereins mit dem Hauptgebiet „Übernahmen von Konzernen“. Dr. Dubrowsky wurde zunächst aufgrund ihrer Kenntnisse der Konzernwelt hinzugezogen und war – ähnlich wie Bouchaln – gerne bereit, für ihren finanziellen Vorteil an der Verschwörung mitzuwirken. 2053 erkrankte sie an der Sherman-Krankheit, einer bislang unheilbaren Schwächung der Knochenstruktur, und ist seitdem gezwungen, unter niedriger Schwerkraft in Zürich-Orbit zu leben. Ihre Hoffnungen richten sich auf die genetische Forschung, damit sie irgendwann wieder auf die Erde zurückkehren kann.

Zhao Xinang: Der Finanzler aus Bangkok war vielleicht der einzige echte Philanthrop unter den Gründern. Er wusste zwar seine finanziellen Vorteile zu wahren, sah sein Vermögen aber

vor allem als eine Kraft, mit der in der Welt etwas bewegt werden konnte. Zhao starb im Laufe des Jahres 2055, als der östliche Drache Chong Chao sein Finanzimperium übernahm.

Nachtmeister: Nachtmeister hatte diverse Gründe, um sich an diesem „Projekt“ zu beteiligen. Zum einen konnte er neben dem FBV eine weitere Front gegen seinen Erzfeind Lojwyrr eröffnen (vor allem eine, die dieser nicht zu sehen vermochte). Zum anderen sah er in der Proteus AG eine Möglichkeit, das Arkobau-Projekt von den anderen Beteiligten zu lösen und stärker seinem eigenen Einfluss zu unterwerfen.

Später kamen noch folgende Gründer hinzu:

Prof. Dr. Johan van Groenighen, ist ein führender Angestellter der magischen Forschung bei der AG Chemie und eine Koryphäe auf dem Gebiet der Beeinflussung (bio-)chemischer Prozesse mittels Magie. Van Groenighen war einer der Leiter des (aufgrund der prekären Forschung) geheimen *Generatio Aequalvoca-Projektes* zwischen der AGC und Proteus, der sich entschied, die „Zusammenarbeit“ zu vertiefen, als Proteus begann, nach der Chong-Chao-Krise die AGC zu infiltrieren. Er war es, der Steubler ins Boot holte und über ihn die Gründung der Loge (siehe auch *Die Loge*, S. 46) in die Wege leitete. Auch er ist der Meinung, dass man den Gefahren, die das Erwachen der Magie mit sich gebracht hat, nur begegnen kann, wenn man die Macht besitzt, sie zu kontrollieren. Als Gründer konnte er unter der Anleitung von Nachtmeister sein magisches Potential voll ausschöpfen und durch diverse Durchbrüche auf dem Gebiet der Alchimie seine Position innerhalb der AGC festigen.

Dr. Midori Watanabe ist eine herausragende Computerexpertin und Datenanalytikerin im MIFD von Shiawase. Ihre Tätigkeitsbeschreibung „Spezialistin für Pattern Recognition“ beschreibt ihr sehr spezielles Talent allerdings nur unzureichend: Sie ist in der Lage, aus komplexen und scheinbar unzusammenhängenden Informationen intuitive Schlussfolgerungen zu ziehen und Prognosen abzugeben, die beängstigend genau sind. Für sie sind die Grenzbereiche zwischen Mensch und Matrix von besonderem Interesse, da sie möglichst einen unbeschränkten Zugriff auf das weltweite Netz haben möchte. Da Shiawase auch in diesen Bereichen eher konservativ ist, sieht sie in Proteus das Mittel der Wahl, um ihre Ziele zu erreichen. Dabei verfügt Dr. Watanabe über die moralischen Fähigkeiten und das Sozialverhalten eines egomanischen weißen Hais, allerdings hat sie es stets verstanden, sich zunächst bei Fuchi und ab 2060 beim MIFD von Shiawase unentbehrlich zu machen, da ihr Talent anscheinend nicht zu reproduzieren ist.

Als Namensgeber für den Konzern stand die alte griechische Meeresgottheit Proteus Pate, die über Weissagerische Fähigkeiten verfügen soll und unendlich wandelbar ist.

Die Mittel der Prometheus-Stiftung sollten vor allem für die Gründung und Konsolidierung der Proteus AG dienen. Zuerst sollten, wie angedacht, die Firmen aus denen die Gründer stammten, mit dem Virus Proteus infiziert und der Einflussbereich auf andere Firmen ausgedehnt werden.

EIN NETZ WIRD GESPANNEN (2040–49)

Die nächsten Jahre gehörten der Vorbereitung des großen Plans. Die Van Ronzelen Umwelttechnik-GmbH wurde mit dem gesammelten Wissen der Stiftung zu einem wichtigen Zulieferer des Arkobau-Projekts und zeigte sich in der Folgezeit stets großzügig, wenn es um Zahlungsschwierigkeiten ging. So häufte das Konsortium mit der Zeit Schulden an, die für den drohenden Ruin des Projektes mitursächlich waren. Des Weiteren nutzte sie die immer größeren Ver-

bündlichkeiten des Arkobau-Projekts, um selbst ein Mitglied des Baukonsortiums zu werden. Die GmbH wurde zwischenzeitlich in eine AG umfunktionierte, an der die Prometheus-Stiftung die überwiegende Aktienmehrheit erwarb. Die so gewonnenen Geldmittel flossen aber nicht in das Arkobau-Projekt, sondern versickerten in einem von Dr. Rita Dubrowsky organisierten Geflecht von Scheinfirmen oder wurden schlicht veruntreut. Das Geld landete schließlich bei der Proteus AG.

Gleichzeitig bauten Minzner bei Ruhmetall, Mibu bei Yamatetsu und Bouchaln bei Cross Applied Technologies eigene Verschwörungen auf und festigten ihren jeweiligen Einfluss in den Konzernen. Ab 2043 nutzte Minzner seinen Einfluss bei der IFMU, um auch dort eine Verschwörung zu initiieren. 2047 wurde Dr. Midori Watanabe von Fuchl, die Bouchaln zurecht als jemanden einschätzte, der skrupellos und hinter den Kulissen einflussreich war, zu einem Teil der Verschwörung, wobei dem Projekt ihre besondere Fähigkeit zu Gute kam.

Anfang 2048 war das Ganze dann soweit, dass der Konzern an die Öffentlichkeit treten konnte Das Arkobau-Projekt stand vor dem Aus, da es wegen diverser Manipulationen für das Konsortium nicht mehr finanzierbar schien. Die Van Konzelen Umwelttechnik AG gab bekannt, dass dringend eine Kapitalerhöhung gebraucht wurde. Daraufhin stand die Prometheus-Stiftung vor der Entscheidung, entweder ihren Einfluss zu verlieren oder aber – eigentlich gegen die Stiftungssatzung – einen Kreditaufzunehmen. Man entschied sich für letzteres und fand glücklicherweise im Frankfurter Bankenverein einen Kreditgeber. Allerdings mussten die bei der Stiftung verbleibenden Patente als Sicherheit für den Kredit eingesetzt werden. Das so gewonnene Geld landete aber wiederum statt im Arkobau-Projekt bei Proteus oder wurde genutzt, um den Mitgliedern des Arkobau-Konsortiums den jeweiligen Anteil am Projekt für einen Spottpreis abzukaufen. Die Krönung des Ganzen war dann der offizielle Konkurs der Van Konzelen Umwelttechnik AG, was wiederum dazu führte, dass die Prometheus-Stiftung als vermögenslos aufgelöst werden musste. Die als Sicherheit eingesetzten Patente fielen planmäßig an den Frankfurter Bankenverein, die dieser seinerseits in die Proteus AG einbrachte.

Am 01.01.2049 wurde offiziell die Proteus AG mit Sitz in Helgoland gegründet und entstand so scheinbar aus dem Nichts.

Nach der offiziellen Gründung von Proteus wurde die nächste Zeit zunächst zur Konsolidierung und Strukturierung des Konzerns genutzt, und dazu, den Konzern für den Antrag auf Anerkennung der Exterritorialität vor dem Konzerngerichtshof vorzubereiten. Nachdem dieses Ziel erreicht war, galt es, den Konzern langsam im Bewusstsein der Öffentlichkeit zu etablieren. Ein erster Schritt hierzu war die Beteiligung von Proteus-Truppen an der Beseitigung der Anarchie in Berlin im August 2055.

DIE CHONG-CHAO-KRISE (2056/57)

2056/57 geschah, was man mit Fug und Recht den Auftakt zu den hier in Schockwellen beschriebenen Ereignissen, beschreiben könnte, ausgelöst durch den östlichen Drachen Chong-Chao. Dieser hatte 2055 ohne Wissen der Gründer das Finanzimperium Zhao Xiangs übernommen. So fand sich unvermittelt ein Fremder im Zentrum des Proteus-Netztes wieder, was zunächst unbemerkt blieb. Zwar wusste auch der Drache nicht so recht, was ihm da in die Klauen gefallen war, dies hinderte ihn aber nicht daran, einen Konflikt zwischen der AG Chemie und Proteus anzuzetteln, mit dem Ziel, die Kontrolle über beide Firmen zu erlangen. Als es schließlich zu handfesten Auseinandersetzungen zwischen der AGC und Proteus vor Helgoland kam, und Proteus drohte, tatsächlich von der AGC übernommen zu werden, griff Nachtmeister in den Konflikt ein und tötete den östlichen Drachen, wobei dessen Besitz (einschließlich der AGC-Beteiligungen und des Finanzimperiums Xiangs) an den Ban-

kenverein fiel. Doch dadurch, dass Nachtmeister als (scheinbar) Unbeteiligter in den Krieg beider Konzerne zu Gunsten Proteus eingriff, wurde die Verbindung seines Rivalen aufmerksam.

Die entstandenen Schäden an dem Arkoblock in Helgoland wurden bis zum 15.1.2057 beseitigt. Etwas länger dauerte es, die von Chong Chao gesponnenen Netze zwischen Proteus und der AG Chemie wieder zu entflechten. Dabei nutzte Proteus die sich bietende Chance und installierte innerhalb der AG Chemie eine eigene Verschwörung.

Genera Skandal

In Folge dieser Ereignisse kam es auch zur Aufdeckung des heimlichen AG Chemie / Proteus Joint Ventures-Projektes (*Generatio Aequivoca*): Der Genera-Skandal. Obwohl Genera eine Tochterfirma der AGC gewesen war, beschäftigte sie sich ausschließlich mit der Umsetzung des Generatio Aequivoca-Projektes, bei dem genetische Veränderungen an lebenden Menschen vorgenommen wurden. Chong-Chao hatte dieses Projekt auflecken lassen, um öffentlichen Druck auf die AGC zu machen und es so aussehen zu lassen, als stecke Proteus hinter der Angelegenheit, um den bereits beschriebenen Konflikt vom Zaun zu brechen. Van Groenighen, der zu diesem Zeitpunkt, einer der Leiter dieses Projektes war, ergriff in dieser Notsituation die Initiative und opferte Genera, um die Zusammenarbeit mit Proteus nicht zu gefährden und weiteren Schaden von beiden Konzernen abzuwenden. Wenig später wechselte er auf die Seiten des Konzerns und wurde einer der Gründer. Die Genera-Forschung wurde in einem kleinen Unterwasserhabitat vor Afrika weitergeführt, das offiziell einer Firma namens Genius Inc. gehörte.

ZU NEUEN UFRN (2057–2062)

Die Zeit nach der Chong-Chao-Krise und dem Genera-Skandal war von Aufbruchstimmung geprägt. Nach der Festigung der Verschwörung in der AGC durch die Loge, mit deren Hilfe die AGC bis in die höchste Konzernetage unterwandert und Proteus gleichzeitig durch die Ressourcen des Chemie-Multis gestärkt wurde, brach man zu neuen Ufern auf.

Das Weltraumprojekt

Die Grundsteinlegung für das Weltraumprojekt war 2057, als Proteus eine Vereinbarung mit Frankreich über die Nutzung der Teufelsinseln vor der Küste Französisch-Guayana abschloss. Für das Versprechen, in Zukunft französische Satelliten in den Orbit zu bringen, begann man im gleichen Jahr mit dem Bau eines Weltraumhafens, sehr zum Unwillen von Saeder-Krupp, welches sich die nur wenige Meilen entfernte ESA-Anlage in Kourou unter den Nagel gerissen hatte. Bereits am 1.9.2057 startete eine erste Trägerrakete ins All. Da der Bau der ersten Proteus-Raketenbasis von anderen Konzernen mit Argwohn verfolgt wurde, begann Proteus etwa ein Jahr später mit dem Bau einer zweiten Basis auf Isla Puna vor Ecuador. Zur gleichen Zeit begann man mit dem Bau der Raumstation Treffpunkt: Raumhafen, deren Fertigstellung mehr als alles andere vorangetrieben wurde.

Um die Station vor den Augen der anderen Konzerne zu verbergen, wurde eine Ablenkung durch den Antrag bei der Draco Foundation 2058 initiiert. Dabei wurde versucht, eine ihrer Axiome im Sinne von Dunkelzahn Testament anerkennen zu lassen, mit dem Wissen, dass sie niemals die Chance hatte zu gewinnen, weil sie nicht den Spezifikationen entsprach. Nach Ablehnung durch die Draco Foundation gelang es Proteus durch die Pressemitteilung, man würde sich von nun an voll und ganz auf die Errichtung einer Unterwasserakademie vor Rømnø konzentrieren, das Interesse des vom Weltraum auf den Ozean abzuwenden.

Nach Abschluss eines Versorgungsvertrages mit TransOrbital (2060) wurde Treffpunkt: Raumhafen 2062 in Betrieb genommen. Doch bereits 2061 überraschte Proteus ein weiteres Mal, indem sie offen in den Wettstreit mit den Megakons eintrat und sich – allerdings erfolglos – an dem Wettrennen zum Halleyschen Kometen mit der Sonde Götterbote beteiligte.

Kollateralschäden

Nach 2057 kam es 2060 abermals dazu, dass Proteus sich mit einem Sicherheitsleck auseinandersetzen musste, wieder bei der AG Chemie und wieder wegen des Genera-Projekts. Nachdem ein Datenkurier mit prekären Forschungsdaten von Runnern in Berlin abgefangen wurde, blies zuerst die Loge, dann später der ganze Konzern zur Jagd auf die Runner. In der irrigen Annahme, dass die Daten im neoanarchistischen Teil Berlins seien, begann Proteus dort eine Großoffensive, um die Runner und ihre Daten in die Finger zu bekommen. Ohne Erfolg.

Mit Hilfe des Sandmanns gelang es den Runnern, kompromittierende Beweise über Genera und Genius Inc. aufzutreiben, die auch Rückschlüsse nicht nur auf das Verhältnis von AGC und Proteus sondern auch auf die Verwicklung anderer Konzerne in Proteus zuließ (die so genannten Sandmann-Datel). Mit den Beweisen aus dem Unterwasserlabor der Genius Inc. vor Afrika nahmen die Runner schließlich Kontakt zu Proteus auf und handelten einen Waffenstillstand aus. Die Daten wurden als Lebensversicherung für die Runner im Schattenland-Knoten in Frankfurt versteckt, um sie vor dem Zugriff von Proteus-Deckern zu schützen.

Anpassung

Doch auch Proteus musste sich den Veränderungen der Sechsten Welt anpassen. Durch den Fall von Fuchi und den Konzernkrieg mussten Vorkehrungen getroffen werden, damit die Ressourcen von denen sich Proteus „ernährte“ auch weiterhin erhalten blieben. Daher wechselten die Fuchi-Verschöpfung inklusive Gründerin Midori Watanabe zu Shiawase über, um den Virus in den nächsten Megakonern zu tragen. In den Wirren des Wechsels und der ferdinlichen

Übernahmen, nutzte Watanabe ihre noch vorhandenen Kontakte zum zusammenbrechenden Fuchi-Imperium, um das Gelände von Fuchi in Berlin für Proteus zu sichern, auf dem Proteus 2059 eine Miniarkologie errichtete, um dem Konzern ein Gesicht für die Öffentlichkeit zu geben.

Durch die nachfolgende Anklage von Shiawase vor dem Konzerngerichtshof wegen „Diebstahl“ des Geländes wurde es möglich, öffentlich jeden Verdacht einer Zusammenarbeit zwischen Proteus und Shiawase zu zerstreuen.

Ebenso nutzte man die Streitigkeiten zwischen Ares und Cross, um sich die Forschungsanlage von Cross in der SOX unter den Nagel zu reißen.

Nach dem Tod von Yasmin Goldammer-Sorensen bei einem Yachtunfall entschieden die verbliebenen Gründer, dass es an der Zeit sei, den Konzern durch eine weitere Infiltration auszubauen. Als Ziel wurde der aufstrebende Konzern Kvaerner-Maersk ins Visier genommen, da er ein vielversprechender Partner vor allem im Schiffsbau zu sein schien. Wie schon bei der AG Chemie war auch hier ein gemeinsames Projekt der Aufhänger: der beabsichtigte Bau eines mobilen Arkoblocks.

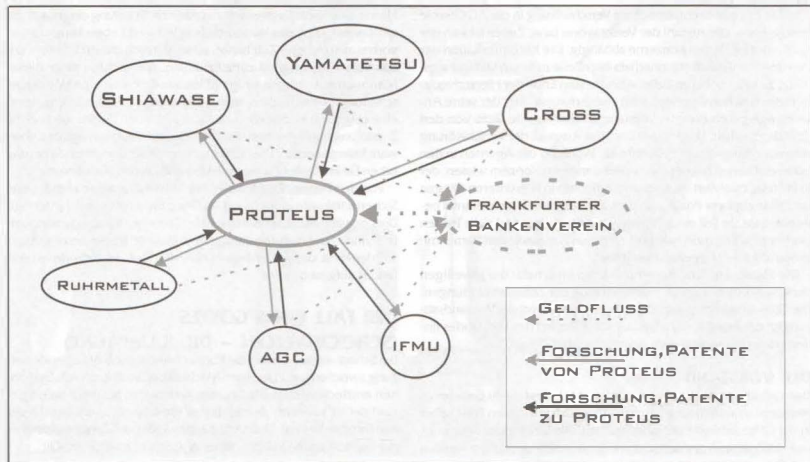
Der Funke am Pulverfass

Alles schien in Ordnung, bis Löfwyr am 21.6.2062 über Frankfurt Nachmeister und damit einen der Hauptbeteiligten an Proteus tötete. Und das ist der Zeitpunkt, an dem die Schockwellen einsetzen.

EWIG WANDELBAR (WIE FUNKTIONIERT PROTEUS?)

WIRTSCHAFT & VERSCHWÖRUNG

Proteus ist ein international tätiger Konzern, der aus den Mitteln der Prometheus-Stiftung, Privatvermögen der Gründer und Teilen des Finanzimperiums Zhao Xinangs entstanden ist und in den unter Verheißung beschriebenen Bereichen durchaus auf eigenen Füßen stehen kann. Sein schnelles Wachstum und die revolutionären Durch-



brüche aufentsprechenden Gebieten war nur durch die Infizierung dreier Megakons (Cross, Fuchl/Shlawase und Yamatetsu), der AG Chemie, Ruhmetall und der IFMU möglich. Die Skizze auf Seite 159 zeigt schematisch den Aufbau des Netzwerks der Verschwörung.

Informationsaustausch in Form von Forschungsergebnissen, Insider-Wissen und Patenten erfolgt in Richtung Proteus. Forschung wird in Form von Projekten koordiniert und in Proteus- bzw. Elchrichtungen der Konzerne durchgeführt. Dabei gibt Proteus durchaus auch wichtige Durchbrüche und Patente an die Konzerne zurück, damit die Verschwörung bzw. eine Veruntreuung in den infizierten Konzernen nicht auffällt, und da es für Proteus wichtiger ist, über das jeweilige Wissen zu verfügen, als es vor anderen Konzernen zu schützen.

Um es an zwei Beispielen zu verdeutlichen: Würde man eine neue Proteus-Drohe untersuchen, so könnten nur Experten, die sich hervorragend mit den Substanzien auskennen, feststellen, dass die Steuerinhalte jener von IFMU-Drohnen ähnelt bzw. das Waffensystem genau wie der Prototyp aussieht, den Ruhmetall gerade testet.

Andererseits wäre es möglich, dass Yamatetsu nur das Rennen um das erste autonome Untersee-Habitat gewonnen hat, weil die wissenschaftlichen Durchbrüche, die dafür nötig waren, von Proteus zu Yamatetsu zurückgeflossen sind.

Da Proteus kaum wirtschaftlich arbeitet, also eigene Produkte herstellt, vermarktet, etc., und damit auch kein Geld einnimmt, braucht man die Geldervon den anderen Konzernen, um existieren zu können, und um weiter zu wachsen. Diese Gelder werden in den jeweiligen Konzernen veruntreut und über den Frankfurter Bankverein (und dessen unzähligen Banken) umgeleitet und somit gewaschen.

Die Verschwörungen in den Konzernen sind nach dem Zellsystem aufgebaut. Um eine maximale Geheimhaltung zu gewährleisten, werden sowohl die einzelnen Projekte als auch die beteiligten Personen mit Tarnnamen versehen, die vor allem aus der christlichen Mythologie herühren. Projektsprechungen zwischen Agenten aus unterschiedlichen Konzernen finden in wechselnden Proteus-Airkollegen statt und werden nur virtuell unter Gebrauch der Tarnnamen abgehalten.

In *Die Loge* ist exemplarisch die Verschwörung in der AG Chemie beschrieben. Die Anzahl der Verschwörer bzw. Zellen ist von der Größe der infizierten Konzerne abhängig. Die Kommunikation der Verschwörer verläuft nur innerhalb ihrer Zelle zu ihrem Verbindungsmann zu einer höheren Zelle. Am obersten Ende der Hierarchiepyramide steht normalerweise ein Verbindungsmann, der seine Anweisungen vom Proteus-Vorstand direkt (also de facto von den Gründern) erhält. Das Wissen über das Ausmaß der Verschwörung nimmt entlang dieser Pyramide ab. Während die Agenten in den höheren Ebenen maximal von einem anderen Konzern wissen, der in Proteus involviert ist, ist den Mitgliedern in den unteren Rängen (unabhängig ihrer Position in dem Konzern) noch nicht einmal bewusst, dass sie Teil einer Proteus-Verschwörung sind. Alle Treffen der Verschwörer innerhalb und zwischen Proteus finden immer mit größtmöglicher Geheimhaltung statt.

Die Steuerung (und Kommunikation innerhalb) der jeweiligen Verschwörungen verläuft immer entlang der Zellenverbindungen. Die Gründer stimmen sich untereinander während der Vorstandssitzungen der Proteus AG ab. Auch diese Treffen des Vorstandes finden immer in wechselnden Arkollegen statt.

DER VORSTAND

Den Gründern war von Anfang an bewusst, dass sie ihr Geheimnis niemandem anvertrauen konnten, aber auch um keinen Preis selbst in der Öffentlichkeit erscheinen durften. Die Lösung des Dilemmas war ein Proteus-Vorstand, der wie Marionetten gesteuert werden

konnte. Möglich wurde dies durch ein eigenes Forschungsprojekt von Proteus, durch deren Ergebnisse die Marionetten mit den Jahren immer weiterentwickelt wurden.

Die Marionetten sind eine Meisterleistung auf dem Gebiet der Genetik, der Kybernetik und der Programmierung künstlicher Persönlichkeiten.

Proteus entwickelte auf der Basis der jeweiligen Persönlichkeiten der Vorstandsmitglieder Personafix-Module, die die Kenntnisse, Verhaltensmuster und persönlichen Vorlieben bestimmten Handlungsparametern unterwarfen, deren Hauptmaxime die Leitung des Proteus-Konzerns und die Wahrung des Geheimnisses um jeden Preis sind. Diese Module wurden in die Körper der Vorstandsmitglieder fest implantiert und bestimmenden Handeln bis ins kleinste Detail. Außerdem wurden neben Gedächtniserweiterungen noch Talentleistungen und Wissensfortverbindungen integriert, die es den Vorständen ermöglichen, auch nicht selbst erlernte Fertigkeiten auszuüben, die ebenfalls Teil der Personafix-Module sind. Sollte eine Marionette zu dem Schluss kommen, dass eine Entscheidung nicht innerhalb ihrer eigenständigen Befugnisse getroffen werden kann, kann sie Kontakt zu dem ihr zugeordneten Gründer aufnehmen.

Gleichzeitig ermöglicht eine kybernetische Verbindung unterhalb des Cerebellums den Zugriff der Gründer von außerhalb. Der Zugriff erfolgt über ein ASIST-Signal, das dem von gefügten Drohnen nicht unähnlich und daher schwerer zurückzuverfolgen ist. Derzeit ist es den Gründern jedoch nicht möglich, die Marionetten tatsächlich zu „rigger“, auch wenn sie die Motork der Person teilweise kontrollieren können (siehe *Prolog*). Der Zugriff dient zum einen dazu, im Bedarfsfall die Handlungsparameter zu verändern und sich über die Handlungen und Entscheidungen der Marionetten schnell zu informieren. Zum anderen nutzen die Gründer die Verbindungen dazu, um sich gegenseitig abzusprechen.

Da jedes Vorstandsmitglied gleichzeitig auch ein Inhaber von (ihm unveräußerlichen) Proteus-Aktien ist, kontrolliert jeder der Gründer über „seinen“ Vorstand einen Teil der Proteus AG (siehe auch *Prolog*, *Puppenspieler*, *Evolution*).

Da die Gründer befürchten mussten, dass ihr Geheimnis mit einem Vorstandsmitglied offenbar werden könnte, wenn dieses in die Hände eines ihrer Gegner fiel, wurde eine Sicherung eingebaut, die sicherstellt, dass das Vorstandsmitglied ums Leben kommt, aber vorher ausreichend Zeit bleibt, einen Versuch durchzuführen, um das Vorstandsmitglied zurückzuholen. (Die Kosten einer dieser Marionetten betragen einige Millionen Euro). Ist eine Wiederbeschaffung in einem akzeptablen Zeitrahmen nicht möglich, sorgt eine eingebaute Cortexbombe für das Ableben der Person und die Zerstörung von Beweisen, die Hinweise auf die extravagante Cyberware liefern könnten. Die Auswirkungen dieser doppelten Sicherung haben Sie im Kapitel *Puppenspieler* und *Evolution* mitbekommen.

Von den Personafix-Modulen wird (normalerweise täglich) eine Sicherheitskopie erstellt und im Deep Blue-Netzwerk hinterlegt. Dies gewährleistet, dass selbst beim Tod einer Vorstandsmitglied schnell eine funktionsfähige und aktuelle Kopie bereitgestellt werden kann, die auf den bereitstehenden Klon des betroffenen Vorstandes aufgesetzt wird.

DER FALL EINES GOTTES

(SCHOCKWELLEN – DIE KAMPAGNE)

Bei Schockwellen erlebte die Runner hautnah eine Auseinandersetzung zwischen verschiedenen Mächten der Sechsten Welt. Sie können entdecken, dass die Sechste Welt selten schwarz-weiß gezeichnet ist, sondern – in mehrfacher Hinsicht – aus sehr verschiedenen Facetten besteht. Und nicht zuletzt werden die Geheimnisse einer der mysteriösesten Mächte dieser Welt Stück für Stück enthüllt.





FALSCH PROPHETEN – DIE HAUPTAKTEURE UND IHRE MOTIVATIONEN

Lofwyr/Saeder-Krupp

Die Feindschaft von Nachtmeister und Lofwyr geht auf noch frühere Zeitalter zurück und war von jeher ein starkes Band zwischen den beiden. Während die meisten anderen großen Drachen meistens davon Abstand nahmen, sich mit dem Goldmaster anzulegen, suchte Nachtmeister stets den Konflikt mit dem Chef von Saeder-Krupp. Allen, dass er ebenfalls in der ADL residierte (somit in dem Gebiet, dass Lofwyr als sein Territorium ansieht), war ein ständiger Affront durch Nachtmeister. Da beide sich als Feinde respektierten, war es auch nicht ihre Rivalität, die den Drachenkampf provozierte.

Die Gründe und Motivationen Lofwyrns sind, wie das Leben eines Großdrachens, extrem vielschichtig und an dieser Stelle reicht es aus, zu sagen, dass Lofwyr durch Nachtmeisters Tod nur gewinnen konnte und damit zahlreiche Welchen für eine – seine – Zukunft stellte (einige Andeutungen dazu werden in *Drachen der 6. Welt* gemacht).

Proteus war für Lofwyr zunächst nichts weiter als ein Konkurrent, dessen kometengleichen Aufstieg er mit Neugier verfolgte. Als Nachtmeister aber 2056 vor Helgoland zu Gunsten Proteus' ein Griff, wurde Lofwyr aufmerksam. War er bislang davon ausgegangen, dass ihre Auseinandersetzung im Wesentlichen auf finanzieller Ebene über den FBV geführt wurde, erkannte er nun, dass Nachtmeister mittels Proteus eine zweite Front gegen ihn eröffnet hatte. In den darauffolgenden Jahren begann er, etliche Informationen über Proteus zu sammeln und bekam eine Ahnung von dem, was sonst niemand zu sehen vermochte. Dabei ging er jedoch so vorsichtig vor, dass er Nachtmeister nicht alarmierte. Bei seinen Nachforschungen stießen Lofwyrns Kettenhunde auf Kevin Goldammer, der einige Lücken füllte, über die nach dem Crash von '29 keine Daten mehr vorhanden waren. Goldammer, alt, verbittert und von Rachedurst zerrissen, willigte nur allzu gern in den Pakt mit dem Drachen ein, um Proteus in die Knie und unter seine Kontrolle zu bekommen. Das einzig, was fehlte, war eine günstige Gelegenheit, die sich 2062 durch die in der Gründung entstehenden New European Economic Community und den Disput um den Titel des Loremasters (siehe *Fressen oder gefressen werden*), bei denen Lofwyr eine Einmischung Nachtmeisters unterbinden wollte, ergab. Bereitwillig trug Lofwyr das Opfer, einen formidablen Rivalen zu verlieren, und arrangierte den Drachenkampf über Frankfurt. Mit dem Einsatz der Raketen, die scheinbar auf ihn selbst gerichtet waren, schaffte er sich den erforderlichen Vorwand, um Nachtmeister nicht nur zu besiegen, sondern auch zu töten. Denn er wusste, dass der Bankenverein in dem Proteus-Gelecht eine entscheidende Rolle spielte – das schwächste Glied in der Kette, wenn der Drache erst einmal beseitigt wäre – und dass dies ein Spiel in Gang setzen würde, das er nach seinen Regeln manpulieren könnte.

Goldammer

Eine Beschreibung von Goldammer ist in *Goldammers Erbe* zu finden. Als Enkel von Frederik Goldammer fiel er dem Intriggenetzwerk seiner Schwester Yasmin Goldammer-Sorensen zum Opfer, als er versuchte, die wahren Hintergründe über den Konkurs der Prometheusstiftung herauszufinden. Ein Attentat auf sein Leben und die Löschung seiner Identität durch den Bankenverein, zwangen ihn, dass sich für höheres bestimme glaubte – ein Leben in der Mittelmäßigkeit zu führen. Bis Lofwyrns Kettenhunde ihn aufspürten. Seitdem ist das alte Feuer in ihm erwacht, doch auch er ist inzwischen der Hybris anheim gefallen, die vor Jahren seine Schwester konsumierte. Mit den Jahren gealtert und über die Erlebnisse verbittert, sind Rache und die Gier nach all dem, was Proteus zu bieten hat (Macht,

Einfluss und seine Jugend), seine Motivation, die ihn stärker als je zuvor antreibt. Aufgrund seines herausragenden Intellekts ist ihm durchaus bewusst, dass er ein gefährliches Spiel mit dem Drachen eingegangen ist, doch die Aussicht, seinen Lebensabend in einem heuitergekommenen Altersheim irgendwo in der ADL zu verbringen, machte die Entscheidung leicht. Zumal er glaubt, dass seine eigenen Vorstellungen von einer zukünftigen Proteus AG gar nicht so weit von der des Drachen entfernt liegen.

Proteus AG

Durch den Tod Nachtmeisters fehlt der Proteus AG der Koordinator des Finanzgeflechts, das die unbemerkten Geldtransaktionen zwischen den Verschwörungen und Proteus ermöglicht. Hier offenbart sich eine Achillesferse der Verschwörung, denn nun müssen die Gründer, die keine weitere Person an herausragender Stelle im Frankfurter Bankenverein haben, befürchten, dass über die Transaktionen wesentliche Teile der Verschwörungen offenbar werden. Hier hilft nur eins: Proteus muss den Frankfurter Bankenverein um jeden Preis selbst übernehmen. Zu diesem Zweck werden zunächst diverse Schattenaktionen in die Wege geleitet, um die Aktien des FBV möglichst günstig übernehmen zu können. Gleichzeitig muss Proteus dafür sorgen, dass die Nachfolge Nachtmeisters geregelt wird.

Frankfurter Bankenverein

Im Frankfurter Bankenverein vergeht einige Zeit, bis sich dessen Präsidentin Monika Stüeler-Waffenschmidt die Aktienmehrheit gesichert hat. Schnell bemerkt sie, dass eine ihr zunächst unbekannte Partei versucht, den Bankenverein feindlich zu übernehmen. Nimmt sie zunächst an, dass die Angriffe aus Essen kommen, muss sie schließlich entdecken, dass die ominöse Proteus AG hinter der Übernahme steht. Die konzentrierten Aktivitäten eines Konzerns mit Existenznot schaffen es schließlich, das Rätsel um Proteus und die dort involvierten Konzerne zu lüften.

Nachdem Monika Stüeler-Waffenschmidt entdeckt, dass sie anscheinend gleich gegen mehrere Konzerne (darunter auch drei Megakons) kämpft, sieht sie sich ebenfalls nach Unterstützung um. Saeder-Krupp kommt wegen ihrer persönlichen Situation (siehe *Ein Sturm kommt auf*) nicht in Frage. Chong-Chaos Involvierung deutet auf einen weiteren asiatischen Hintergrund der Proteus AG hin (was allerdings eine falsche Annahme ist), daher fallen Wuxing, Renraku, Mitsuhama und Novatech (wegen deren asiatischen Wurzeln im Fuchi-Imperium) ebenfalls weg. Es bleiben letztlich nur Ares und Aztechnology, bei der die Entscheidung aufgrund mehrerer Faktoren einfach fällt: Zum einen ist Ares in einem offenen Konflikt die bessere Wahl, umso mehr, da Proteus und Ares in mehreren Sphären, vor allem der Raumfahrt und des Anlagenbaus, direkte Konkurrenten sind. Zum anderen wird zumindest an dem Punkt, an dem der Name „Cross“ fallen wird, Damien Knights Interesse um die tatsächliche Verwicklung von Cross in Proteus geweckt sein.

Ares Macrotechnology

Ares wird von dem Frankfurter Bankenverein um Hilfe gebeten und erkennt die sich bietenden Chancen. Eine Kooperation mit dem FBV eröffnet eine Reihe von Möglichkeiten und bietet dem traditionell vorwiegend nordamerikanisch orientierten Konzern in Zukunft einen erheblich verbesserten Zutritt zum europäischen Markt. Außerdem ist es im Interesse von Ares, dass der Einfluss des Bankenvereins in Europa gegen den großen Konkurrenten Saeder-Krupp erhalten bleibt. Wie sagt man so schön: Der Feind meines Feindes ist mein Freund. Und schließlich bietet sich hier eine Möglichkeit, sowohl gegen Proteus als einen direkten Konkurrenten als auch indirekt gegen die beteiligten Konzerne vorzugehen und so die eigene Position zu stärken.



ZEITLEISTE DER KAMPAGNE

21.06.2062 – Lofwyr tötet Nachtmeister über Frankfurt.

Juli 2062 – Proteus entschließt sich, den Frankfurter Bankenverein zu übernehmen, und beginnt mit Schattenaktivitäten. (*Wetterleuchten*). Gleichzeitig beginnt im FBV der Kampf um die Nachfolge Nachtmeisters.

Dezember 2062 – Monika Stüeler-Waffenschmidt etabliert sich als neue Eigentümerin des FBV.

Mitte Feb 2063 – Die Runner versuchen, Monika Stüeler-Waffenschmidt zu entführen. Dies scheitert, der Bankenverein erfährt, dass die Übernahmeaktivitäten von der Proteus AG ausgehen (*Ein Sturm zieht auf*).

Ende Feb 2063 – Die Runner werden nach Skandinavien geschickt, um die Zusammenarbeit zwischen Proteus und Kvaerner-Maersk zu sabotieren (*Die Söhne Lokis*).

Mitte März 2063 – Direkt nach der Rückkehr aus Skandinavien werden die Runner nach Berlin geschickt, um den Spion des Bankenvereins herauszuholen (*Die Loge*).

Mitte April 2063 – Die Runner suchen und finden den Frankfurter Schattenland-Knoten und geraten in einen direkten Angriff der AG Chemie (*Frankfurt Offline*).

1.–14. Mai 2063 – Die Runner nehmen Kontakt zu Janus auf, dafür müssen sie auf die Fidschil-Inseln (*Das zweite Gesicht*).

15. Mai 2063 – Auf dem Rückflug von den Fidschil werden die Runner zum Europoort in Rotterdam umgelenkt, wo sie ein Vorstandsmitglied der Proteus AG extrahieren. Als sie dabei in Schwierigkeiten kommen, helfen ihnen Ares-Truppen (*Puppenspiele*).

Ende Mai 2063 – Ares Macrotechnology stellt sich offen auf die Seite des Frankfurter Bankenvereins und stationiert dort eigene Truppen. Weitere Streitkräfte werden in die Nordsee und die japanische See verlegt.

Anfang Juni 2063 – Die Runner werden zu Kevin Goldammer geschickt und erfahren dort mehr über die Hintergründe und Ziele der Proteus AG.

03. Juni 2063 – Es kommt zu einem Zwischenfall in der japanischen See, bei dem ein Ares-Kreuzer ein U-Boot von Proteus versenkt.

2./3. Juliwoche 2063 – Der Konflikt zwischen Ares und Proteus verschärft sich. Es kommt zu einem weiteren Zwischenfall, bei dem ein Ares-Kreuzer schwer beschädigt und ein weiteres U-Boot von Proteus versenkt wird. Beide Seiten fordern Entschädigung und setzen eine kurze Frist. Beide Seiten bezeichnen die Handlungen der jeweils anderen Seite als offene Aggression.

27. Juni 2063 – Proteus versenkt unmittelbar nach Verstärken der Frist eine Fregatte von Ares. Als Vergeltung torpediert Ares ein weiteres U-Boot von Proteus.

04. Juli 2063 – Proteus greift Ares-Anlagen in der Nähe von Thule an, diese werden dabei schwer beschädigt.

2. Juliwoche 2063 – Als Vergeltung für den Angriff auf die Anlagen bei Thule bombardiert Ares die Arkologie auf Rømpø. Um die sich bietende Gelegenheit zu nutzen, werden die Runner beauftragt, dort einzudringen (*Götterdämmerung*). Die erhofften Beweise für die Proteus-Verschwörung werden dort aber nicht gefunden.

3.–4. Juliwoche – Proteus verklagt Ares vor dem Konzerngerichtshof auf horrenden Schadensersatz. Um die nötigen Beweise doch noch zu erlangen, müssen die Runner in die Raumstation Treffpunkt: Raumhafen eindringen (*Evolution*).

Anfang August 2063 – Der Konzerngerichtshof trifft die Entscheidung über die Zukunft von Proteus (*Epi-log*).

DIE METAMORPHOSE – DER ABLAUf DER KAMPAGNE

FEINDLICHE ÜBERNAHME

Durch den Tod von Nachtmeister gerät die Proteus AG in Zugzwang. Die Runner werden in *Wetterleuchten* in die Geschichte involviert, indem sie – allerdings ohne ihr Wissen – für Proteus einige Schattenjobs gegen den Frankfurter Bankenverein erledigen, durch die die Kurse der Bankaktien in den Keller gehen sollen. Tatsächlich sind sie nicht die einzige Runnergruppe, die mit derartigen Aufgaben betraut wird.

Der Bankenverein ist sich zwar bewusst, dass jemand eine feindliche Übernahme vorbereitet. Da sie aber nicht wissen, woher der Angriff kommt, haben sie kaum eine Möglichkeit, Gegenmaßnahmen zu treffen. Ende 2062 hat Monika Stüeler-Waffenschmidt es geschafft, die Kontrolle über das Finanzkonglomerat zu erlangen. Damit aber ist der Zeitpunkt für Proteus gekommen, sich Frau Stüeler-Waffenschmidt direkt zu bemächtigen, um mit einem Schlag die Kontrolle im Frankfurter Bankenverein zu erlangen. In *Ein Sturm zieht auf* müssen sich die Runner dieser Aufgabe stellen, die letztendlich an einem gut gehüteten Geheimnis ihrer Zielperson scheitert. Durch das Scheitern der Runner erfährt der Bankenverein jedoch, wer hinter den Angriffen auf das Finanzimperium steht.

ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG

Um sich zunächst einmal Luft zu verschaffen, beginnt der Bankenverein in *Die Söhne Lokis* eine eigene Schattenaktion gegen Pro-

teus. Ziel der Aktion ist es, die Zusammenarbeit zwischen Proteus und dem nordischen Konzern Kvaerner-Maersk möglichst so zu torpedieren, dass Proteus in eine Auseinandersetzung mit dem nordischen Konzern verwickelt wird. Gleichzeitig wird ein Spion in die AG Chemie entsandt, um nach Proteus-Leuten zu suchen, die vom FBV dort vermutet werden. Während des Runs in Skandinavien stolpern die Runner über eine Verschwörung und entdecken, dass Proteus tatsächlich dabei ist, Kvaerner-Maersk zu unterwandern. Ihre Entdeckung nutzt der Bankenverein, um einen Kalten Krieg zwischen Maersk und Proteus heraufzubeschwören, der Proteus einen Zweifrontenkrieg beschert.

Während die Runner noch unterwegs sind, entdeckt der Spion des Bankenvereins tatsächlich Spuren, die auf Verbindungen zwischen Proteus und der AG Chemie hindeuten und später durch die Entdeckungen der Runner noch eine zusätzliche Bräunung erhalten. Dabei fällt allerdings den Verschwörern innerhalb der AG Chemie auf, welche die Jagd auf ihn eröffnen. In *Die Loge* ist es Aufgabe der Runner, diesen Spion gegen die Kräfte der AG Chemie aus Berlin herauszuholen.

DAS GROSSE PUZZLE

Nachdem dies gelungen ist, wird offenbar, dass an Proteus wohl noch mehr dran ist, als man befürchtet hatte. Es scheint so, als ob die AG Chemie bis in die höchsten Ränge von Proteus infiltriert wurde. Allerdings wird auch bekannt, dass es angeblich in den Schatten die so genannten Sandmann-Datelen gibt, von denen man sich weitere Erkenntnisse über Proteus erhofft, und die Proteus so wichtig waren, dass von Seiten des Konzerns alles versucht wurde, diese zurückzubekommen.



Und so werden die Runner in *Frankfurt: Offline* ausgesandt, um die geheimnisvollen Sandmann-Daten zu beschaffen, die (zufriedenweise) im Frankfurter Schattenlandknoten vermutet werden. Tatsächlich schaffen es die Runner, den Kontakt herzustellen. Dabei ist ihnen allerdings ein alter Bekannter aus Berlin auf den Fersen und es kommt am physischen Standort des Data Havens zu einer massiven Auseinandersetzung. Als Preis für ihre Hilfe erhalten die Runner die Daten und eine weitere Information: Tief im Inneren von Proteus gibt es eine lohnende Quelle namens Janus, aus der Sandmann sein Wissen bezog. Diese Datenquelle müssen die Runner erst einmal durch all die Hindernisse, die Sandmann aufgebaut hat, finden. In *Das zweite Gesicht* gilt es daher zunächst, einige Kopfnüsse zu knacken. Die Spur führt dann letztlich in die Südsee auf die Fidschi-Inseln, wo die Runner auf Janus treffen. Dieser ist zu einer Zusammenarbeit durchaus bereit, nur müssen die Runner vorher noch eine Kleinigkeit für ihn erledigen, die sie in die grüne Hölle des Südschindschungsführt.

Zwischenzeitlich schaut sich der Bankenverein nach möglichen Verbündeten gegen Proteus und seine vermeintlichen Hintermänner an. Und tatsächlich, einer der großen Zehn ist bereit, gegen Proteus den weißen Ritter zu spielen: Ares Macrotechnology.

DIE SUCHE NACH DEN GRÜNDERN

Aber das werden die Runner erst in *Puppenspieler* erfahren. Monika Stieler-Waffenschmidt hat sich aufgrund der ersten Informationen von Janus entschlossen, einen verzweifelt Zug zu wagen und ein Vorstandsmitglied von Proteus entführen zu lassen. Eine Gelegenheit hierzu bietet sich bei der Eröffnung der neuen Proteus-Niederlassung im niederländischen Europort. Doch als der Zugriff nach einer dramatischen Verfolgungsjagd gelingt, verschlechtert sich der Zustand der Zielperson drastisch, so dass die Runner angewiesen werden, sie in ein nahe gelegenes Krankenhaus zu bringen. Dort entdecken die Ärzte sehr geheimnisvolle Cyberware, während die Runner sich der wütenden Angriffe eines Proteus-Teams erwehren müssen. Mit den spärlichen Daten kehren die Runner dann nach Frankfurt zurück und werden in *Goldamners Erbe* zum Einsiedler Kevin Goldammer geschickt. Dort erfahren sie einiges über den ursprünglichen Zweck der Prometheus-Stiftung (siehe oben unter *Ganests*).

FINALE GRANDE

Mit *Götterdämmerung* beginnt dann das große Finale der Schockwellen-Kampagne.

Auch der Einstieg von Ares in das Spiel kann Proteus nicht daran hindern, die Angriffe weiter fortzuführen, und so eine Spirale aus Gewalt und Gegengewalt in Gang zu setzen. Um den Kampf letztlich zu gewinnen, benötigen Ares und der Bankenverein dringend Beweise gegen Proteus, und die sind nur in einer der hermetisch abgeschotteten Proteus-Arkologien in der Nordsee zu finden. Als Vergeltungsmaßnahme für vorangegangene Übergriffe von Proteus entschließt sich Ares zu einem großen Schritt: Mit so genannten Thorshämmern wird die nahezu fertig gestellte Arkologie auf *Romø* sturmreif geschossen. Die sich bietende Lücke im sonst so perfekten Sicherheitsnetz von Proteus nutzend müssen die Runner mitten in das entstehende Chaos eindringen und entdecken dabei neben dem Hinweis, dass Proteus die relevanten Daten in ihrer wohl sichersten Festung, der Raumstation Treffpunkt: Raumhafen sicher, einige unschöne Ergebnisse der Forschung, die Proteus an lebenden Menschen vornimmt.

Proteus nutzt den militärischen Angriff von Ares seinerseits, um Klage vor dem Konzerngerichtshof in Zürich-Orbital gegen Ares zu erheben. Sollte das oberste Konzerngericht der Klage und den damit verbundenen Schadensersatzforderungen stattgeben, muss be-

führdet werden, dass Proteus in der gesamten Auseinandersetzung die Oberhand gewinnt.

In der Tat ist man bei Ares in einem Erklärungsnotstand, da die Daten aus der Arkologie nicht ausreichen, um den Angriff mit den Thorshämmern nachträglich zu legitimieren. Ein offener Angriff auf die Raumstation ist ebenfalls nicht möglich. Ohne Luft zu holen geht es daher für die Runner in *Evolution* direkt weiter ins Weltall, um die alles entscheidenden Informationen zu besorgen. Dort treffen sie auf den Vorstand von Proteus und enthüllen die Identitäten der Personen, die hinter Proteus stehen. Nur knapp gelingt die Flucht aus der Raumstation.

NACHBEBEN

Mit den extrahierten Informationen und Beweisen scheint das endgültige Ende der Proteus AG besiegelt, da Ares nunmehr eine so genannte Omega-Order, also die zwangsweise Liquidierung des Konzerns, beantragt. Doch im *Epilog* wendet sich das Blatt noch einmal in eine unerwartete Richtung. Durch Saeder-Krupps subtile Manipulation wird erreicht, dass Proteus nicht aufgelöst wird, sondern, wie unten unter *Verheißung* skizziert, weiter bestehen bleibt.

VERHEISSUNG

(DIE PROTEUS AG NACH DER KAMPAGNE)

Es wird eine kurze Übergangsphase geben, in der sich die Prometheus-Stiftung neu konstituiert. Eifrige Mitarbeiter der Proteus AG aus dem mittleren und gehobenen Management betonen, dass sie von der ganzen Misere nichts gewusst hätten und beschäftigen sich damit, Konkurrenten und Vorgesetzte zu belasten, um selbst die Leiter herauf zu fallen. Gleichzeitig werden die Wissenschaftler und Manager angehalten, sich für den Wettbewerb mit den anderen Konzernen Ideen auszudenken, wie denn das Wissen innerhalb des Konzerns in harte Nuyen/Euro umgesetzt werden kann.

Mitte August 2063 nimmt die Stiftung endgültig ihre Tätigkeit auf Helgoland auf. Ihre hauptsächliche Funktion gleicht der eines Aufsichtsrates, der die Tätigkeit des Konzernvorstandes und damit letztlich des gesamten Unternehmens kontrolliert. Wichtigstes Element der Stiftung ist der Stiftungsrat, dem Kevin Goldammer vorsitzt.

Weitere Mitglieder werden von den durch Proteus unmittelbar betroffenen Unternehmen Cross Applied Technologies, Shlawase, Yamatetsu, AG Chemie, Ruhrmetall, IFMU und Maersk Incorporated Assets entsandt, einen weiteren Sitz erhält der Konzerngerichtshof.

Besetzung des Stiftungsrates der Prometheus-Stiftung
Vorsitzender: Kevin Goldammer (ohne Konzernzugehörigkeit)
Jean-Leon Museller (Cross Applied Technologies)
Sohel Kolzumli (Shlawase)
Katjana Pudowkina (Yamatetsu)
Paavo Vänkä (Maersk Incorporated Assets)
Mihail Tokkacz (AG Chemie)
Thomas Endler (IFMU)
Theodor Mlinzner (Ruhrmetall)
Sir Henry Common-Nelson (Konzerngerichtshof)

Eine der ersten Handlungen der Prometheus-Stiftung ist die Bestellung eines neuen Konzernvorstandes, Vorstandsvorsitzender wird Kevin Goldammer. Der Vorstand nimmt unmittelbar darauf die Verhandlungen über den zu zahlenden Schadensersatz auf und erzielt schnell eine Übereinstimmung dahingehend, dass für die Nutzung der unterschlagenen Patente grundsätzlich Ausgleichszahlungen an die geschädigten Konzerne zu leisten sind, dies dafür aber auch

kommerziell genutzt werden dürfen. Parallel dazu beginnt der Vorstand mit der Restrukturierung und der Säuberung des Konzerns, eine Aufgabe, die noch auf Jahre hinaus Arbeit bedeutet. Der Konzern wird in die vier regionalen Unterabteilungen Nordsee (inkl. ADL & Ostsee), Atlantik, Pazifik & Indischer Ozean und Weltraum gegliedert, unter deren Dach die zahlreichen Unternehmen, die bislang nur inoffiziell zur Proteus AG gehörten, sowie die Arkoblocks integriert werden.

Parallel dazu setzt Kevin Goldammer unmittelbar so genannte Ethik-Kommissionen ein, die angeblich den Umbau begleiten und „ethisch nicht vertretbare“ Projekte stoppen sollen. Tatsächlich handelt es sich um eine Art Innere Revision (also eine Art interner Geheimdienst), die dafür sorgt, dass Goldammer überall wesentlichen Vorgänge innerhalb des Konzerns informiert wird.

Mit der Reaktivierung der Prometheus-Stiftung wird auch deren ursprüngliche Satzung reaktiviert. Dies bedeutet, dass der ursprüngliche Zweck, die (Meta)Menschheit auf schwerere Zeiten vorzubereiten, auch weiterhin verfolgt wird, allerdings nunmehr unter den wachsamen Augen der beteiligten Konzerne und des Konzerngerichts hofs. Es bleibt abzuwarten, inwieweit sich dies mit der nun vor allem wirtschaftlichen Ausrichtung der Proteus AG in Einklang bringen lässt.

Die Verhandlungen über die Schadensersatzzahlungen an den Konzerngerichtshof und die Ausgleichszahlungen an die von der Verschwörung betroffenen Konzerne dauern bis Mitte 2064 an, wobei der Vorstand es glänzend versteht, die beteiligten Konzerne gegeneinander auszuspielen. Hierbei hilft auch die ständig im Hintergrund stehende Drohung, dass eine zahlungsunfähige Proteus AG für niemanden von Interesse ist.

PROTEUS AG

Zentrale: Helgoland, ADL
Vorstandsvorsitzender/CEO: Kevin Goldammer
Firmenstatus: Aktiengesellschaft
Hauptanteilseigner:
 Prometheus-Stiftung (100%)
Regionaldivisionen:
 Proteus Nordsee (inkl. ADL, Ostsee)
Hauptquartier: Arkoblock Helgoland
Regionalleiter: Evelyn Kutzner
 Proteus-Atlantik
Hauptquartier: Arkoblock Pretoria-Witwatersrand-Vaal
Regionalleiter: Laurent Thienel
 Proteus-Pazifik & Indischer Ozean
Hauptquartier: Arkoblock Osaka
Regionalleiter: Xiaobing Zhang
 Proteus-Space
Hauptquartier: Arkoblock Teufelsinseln
Regionalleiter: Danielle Soulere

Wichtige Tochterunternehmen: Aquatech, Oceanwide Transport Technologies, New World Enterprises, ProLife Biotechnologies, Freud Mental Service AG, Genius Inc.

GESCHÄFTSFELDER UND RESSOURCEN

Die Proteus AG wird in den kommenden Jahren vor allem in den Geschäftsfeldern präsent sein, in denen sie bereits über ein gutes Know-How verfügt. Dadurch, dass jahrelang Forschungsdaten zwischen den infizierten Konzernen ausgetauscht und kombiniert wurden, befindet sich das Level der Technik (Prozeduren, Gerätschaften, etc.) in einigen Bereichen bereits weit jenseits der derzeitigen Technologiekurve (sozusagen über-SOTA). Da man auch in Zukunft

den Synergieeffekt nutzen will (wenn auch nicht in dem bisherigen Maße), strukturiert die Proteus AG ihre Geschäftsfelder in spezielle Sparten, die jeweils unterhalb der oben angegebenen Regionaldivisionen operieren, aber miteinander sehr eng kooperieren, um sich so gegenseitig zu „befruchten“. Aus Proteus wird so ein Konzern, der sich auf die speziellen Teilbereiche konzentriert, in denen er einen Vorsprung vor seiner Konkurrenz hat. Er wird den AA-Status halten können, auch wenn es finanziell erhebliche Einbußen gibt.

Raumfahrt- und Aquatechnologie

Proteus verfügt über zwei Abschussbasen für Raketen auf den Teufelsinseln und vor Ecuador. Damit können auch in der Zukunft Satelliten in den Orbit geschossen werden, was nach wie vor ein lukratives Geschäft ist.

Zusammen mit Kvaerner-Maersk und der IFMU arbeitet Proteus an Shuttles nach dem Sänger-Prinzip, die nicht mehr aufzusätzliche Trägertrakten angewiesen wären. Sollte hierin ein Durchbruch erzielt werden, würde dies die Raumfahrt revolutionieren, da die Kosten für den Raumflug erheblich gesenkt werden könnten.

Nicht zu vergessen ist auch, dass Proteus mit Treffpunkt: Raumhafen über eine eigene Raumstation verfügt, in der eifrig an Werkstoffen, biologischen und chemischen Prozessen und an botanischen Verfahren (hydroponische Gärten) unter Schwerelosigkeit geforscht wird. Ziel des Raumfahrtprojekts ist es weiterhin, eine von der Erde autarke Station zu schaffen, wozu weiterhin an künstlichen Biosphären, Lebenserhaltungs- und Recyclingprozessen geforscht wird. Ziel ist auch ein benannter Raumflug zum Mars und der Bau einer Mars-Station in 10–15 Jahren. Der Bau eines weiteren größeren Habitats ist außerdem in Planung.

Auch im Bereich der Aquatechnologie ist man weiterhin ambitioniert, schließlich verfügt man über zahlreiche See- und Tiefseelaboratorien und -einrichtungen, die bereits eine Teilaautonomie von der Oberfläche erreicht haben. Von daher ist es kein Wunder, dass die Tiefsee- und Weltraum-Sektionen des Konzerns sehr eng miteinander zusammenarbeiten.

Schwerindustrie & Fahrzeugbau

Auch im Bereich der Schwerindustrie wird Proteus seine Nischen finden. Im Bereich der Rohstoffgewinnung, der Ölförderung und im Unterwasserbergbau dürften sie mit der ihnen zugehörigen Firma Aquatech in der ersten Liga mitspielen. Ein zweiter großer Bereich soll das Baugeschäft werden, hier will Proteus die Erfahrungen insbesondere aus dem Bau von Arkologien in extremen Umweltbedingungen gewinnen und nutzen. Schon seit 2060 verfügt Proteus über einige Patente für spezielle Bauverfahren bei automatisierten Bauprojekten.

Der dritte große Bereich ist der Bau von (Unter-)Wasserfahrzeugen aller Art wie zum Beispiel die Proteus K-72 (eine semiautonome Wartungs- und Reparaturdrohne zum Einsatz auf unbemannten Schiffen, *Rigger 3.01D*, S. 180), die Proteus KS-21 (eine Unterwasser-Überwachungsdrohne, *Rigger 3.01D*, S. 184), der Proteus Nordstern (ein Trawler, *Rigger 3.01D*, S. 201), der Proteus AG Diver (ein Mini-U-Boot mit Elektroantrieb, *Rigger 3.0D*, S. 205) und der Proteus AG Porpoise (ein Unterwasserschiffchen, *Rigger 3.01D*, S. 206). Weitere Beispiele für Proteus-Drohnen sind im Kapitel *Götterdämmerung* zu finden. Proteus hat schon für das Jahr 2064 angekündigt, weitere Produkte unter dem Label Aquatech herauszubringen.

Gerade in der Sparte Fahrzeugbau hat Proteus in letzter Zeit durch die (Wieder)Entdeckung von Flightships (Bodeneffektflugzeugen) von sich reden gemacht (*Mephisto-Rollenspielmagazin #20*). Existierten bisher nur wenige dieser Proteus-Flightships vom Typ *Möwe*, *Seeschwalbe*, *Albatross* und *Zeisig*, hat der Konzern inzwischen angekündigt, mit der Hilfe von Rührmetall in die Massenproduktion zu gehen.

Militärtechnologie

Im Militärbereich wird Proteus ebenfalls seine Erfahrungen und Stärken im letzten Jahr ausspielen. Dies bedeutet vor allem Tätigkeiten im Bereich des militärischen Schiffsbaus und der militärischen Sicherheit. Beispiele aus der Produktpalette sind Atom-U-Boote, militärische Sonarsysteme und ein ganzes Sortiment von Hochleistungstorpedos.

Computerwissenschaften

Proteus hatte sich bei den Computerwissenschaften bislang eher auf die Kontakte innerhalb Shiwawas, Yamatetsus und – über die AGC – von Müller-Schlüter-Infotech verlassen, sodass hier nur wenige eigene Produkte zu erwarten sind, bei denen aber immer noch die ehemalige Paranoia durchscheint. Dies sind vor allem leistungsfähige Ver- und Entschlüsselungssoftware, psychotrope IC, die Programmierung hochleistungsfähiger Knowbots und das Design von künstlichen Persönlichkeiten für den Medien- und Unterhaltungsmarkt.

Nahrungsmittelproduktion

Hier darf man vor allem gespannt sein, wie sich Proteus in dem mörderischen Wettbewerb behaupten will. Der Konzern verfügt über reichliches Wissen über synthetische Nahrung, über vielfältige gentechnisch veränderte Pflanzen und Tiere sowie über reiche Erfahrung in der Ausbeutung der natürlichen Ressourcen der Meere. Inwiefern dieses Wissen aber in eine funktionierende Massenproduktion umgesetzt werden kann, erscheint eher fraglich. Wahrscheinlicher ist hier, dass man sich auf sehr spezielle Produkte zurückziehen muss.

Umwelttechnologie

Die neue Proteus AG gründet als eine der ersten Umstrukturierungsmaßnahmen *New World Enterprises*. In der die gesamte Umwelttechnologie konzentriert und vermarktet werden soll. Damit sollen die Kenntnisse, die im Laufe der Jahre im Bereich des Arkologiebaus und damit in der Manipulation von abgegrenzten Umwelten und in der Reinigung von verseuchten Rohstoffen gewonnen wurden, im Laufe der Zeit in Produkte oder Dienstleistungen umgesetzt werden.

Ebenfalls in diesem Bereich ist die Verwaltung und Verwertung der diversen Arkologien angesiedelt, auch dies soll das neue Gesicht der Proteus AG symbolisieren. Mit Spannung wurde bereits die Ankündigung aufgenommen, nach denen weitere Arkologien gebaut werden sollen, die in den Bereichen Sicherheit und Lebensqualität keine Wünsche offen lassen und in der interessierte und finanzkräftige Personen ein lebenslangliches Wohnrecht erwerben können sollen.

Biotechnologie & Gentechnik

Es ist schon länger bekannt, dass die Proteus AG im Bereich der genetischen Umweltmodifikationen (siehe SOTA 2063, S. 26) mit ihrem Label WestTech weltweit führend ist. Nachdem nun bekannt wurde, dass über längere Zeit Zugriff auf die Forschungsergebnisse von Shiwawa, Yamatetsu und der AG Chemie bestand und diese Kenntnisse auch verwertet werden können, darf man im Gebiet der Gentechnik einiges von der Proteus AG erwarten, zumal Proteus vielleicht skrupelloser als jeder andere Konzern die Gentechnik-Forschung gerade an Menschen vorangetrieben hat. Zwei Beispiele sind die Lebewesen aus den Kapiteln *Götterdämmerung* und *Evolution*. Zwar mag diese Vorgehensweise ethisch bedenklich sein, sie sorgte jedoch dafür, dass eine Reihe von Erkenntnissen (die im übrigen nicht nur auf Metamenschen sondern auch auf Tiere und Citter angewendet werden können) gewonnen werden, die Proteus auf dem Gebiet der Gentherapie und der direkten Proteinsynthese einen sehr ordentlichen Vorsprung verschaffen. Der Haken an der

Sache ist, dass noch einiges an Zeit und Geld aufgewendet werden muss, bis der Konzern serienreife Produkte anbieten kann.

Ähnliches gilt für den Bioware-Bereich, in dem die Marke *Better Bodyvor* allem für Produkte stehen soll, die auch im alltäglichen Leben von Hilfe sein sollen.

Zusätzlich zu bekannten Biotechnologie-Produkten widmet sich ein Teil der Proteusforschung in diesen Bereichen ganz unkonventionellen Forschungen, der Verschmelzung von biologisch-chemischen Elementen mit der Technik bzw. dem Ingenieurwesen. Ziel ist es z.B. neue Werkstoffe durch Biokristallisation oder andere Techniken zu revolutionieren. Die Nanotechnologie spielt hierbei ebenfalls eine große Rolle.

Cybertechnologie

Für Überraschung hat die Meldung gesorgt, dass die Marke CySystems, die für gute Produkte im Bereich der Hardware (siehe *Mensch und Maschine* 3.01D, S. 12) bekannt ist, der Proteus AG zugerechnet werden muss. Zwar ist das Wissen vor allem bei cerebro-neuro-naler Cyberware innerhalb des Konzerns sehr weit fortgeschritten (siehe *Der Vorstand*), doch besitzt man weder die Erfahrung noch die Möglichkeiten, diese in Serienprodukten herzustellen. Yamatetsu könnte bei der Etablierung dieser Anlagen hilfreich sein, doch wird es zäher Verhandlung bedürfen, bis sich der Großkonzern bereit erklärt, dem Konzern einen Teil seiner Sparte zu überlassen. Wahrscheinlicher ist, dass die Erzeugnisse unter dem Label Yamatetsu in Zukunft erhältlich sein werden.

Dienstleistungen

Nachdem die Proteus AG nicht mehr so gezwungen ist, ihre Tätigkeiten hinter einem Sicherheitswall zu verbergen, kann sie die vorher gewonnenen Kenntnisse nun auch auf dem freien Markt anbieten. Ein Bereich soll die Beratung in Sicherheitsfragen sein, von der Aufdeckung von Sicherheitslücken bis zur Installation von kompletten Sicherheitssystemen, wobei man teilweise sogar auf die konzeptionsfähige Hardware zurückgreifen kann.

Ein weiterer Bereich ist der Einsatz des virtuellen Therapeuten, den man im Kapitel *Die Söhne Loks* bereits kennen lernen konnte. Dieser kann sowohl zur Behandlung diverser psychischer Krankheiten als auch für so triviale Zwecke wie die Konditionierung zwecks Leistungssteigerung oder einfach nur für das persönliche Wohlbefinden eingesetzt werden.

Die Proteus AG wird auch im medizinischen und biotechnischen Bereich ihre Dienste an den Metamenschen bringen. Dies gilt insbesondere für den Einbau von Bio- und Cyberware und den Betrieb entsprechender medizinischer Kliniken.

STANDORTE DER PROTEUS AG

Bisher nutzte Proteus die Arkoblocks vorrangig als Bollwerke gegen Entdeckung und zum Zweck der Geheimhaltung und sicherte sie in einem Maß, das nur paranoid genannt werden kann. Zu Zeiten vor der Metamorphose besaß jede Arkologie einen Tarnnamen (einen biblischen Ort), sowie ein Spezialgebiet auf dem geforscht wurde.

Nach der Umstrukturierung wurden die Arkologien nach ihrem Standort den neuen Regionaldivisionen zugeteilt (siehe Kasten). Sie sind sozusagen Proteus' größte Tochterfirmen im Range eines nationalen Konzerns (A-Konzern).

Mit einer Grundfläche von 500 mal 500 Metern und einer Höhe von mehr als 1.700 Metern sind die Arkoblocks gigantisch.

Rechnet man mit etwa 100 Etagen Wohnfläche mit 50 Quadratmeter pro Person, könnten (theoretisch) in einem Arkoblock etwa eine halbe Million Menschen untergebracht werden. Von diesen „echten Arkoblocks“ existieren jedoch nur vier Stück (Wilhelmshaven, Cuxhaven, Groningen und Emden), die restlichen Arkologien sind

bei weitem kleiner. Grundsätzlich kann man davon ausgehen, dass sich zu Zeiten vor der Kampagne etwa 10.000–20.000 Leute in den Arkologien aufhielt, das meiste davon „nützliches Personal“ (also ohne Familie). Nach der Umstrukturierung wird viel Wert darauf gelegt, die Arkoblocks auch für Familien attraktiv zu machen. Waren die Anlagen früher vor allem Testgelände für Soziologiestudien an Menschen unter Bunkerbedingungen (Klaustrophobie, Paranoia), versucht man nun anhand der Ergebnisse der Studien den Auslösern für solche Verhaltensweisen effektiv durch ein ausgeprägtes Sozialleben (Trideo-Theater, Einkaufsmellen, künstliche Gärten) entgegenzuwirken. All diese Annehmlichkeiten sind jedoch erst im Entstehen begriffen und es wird sicherlich einige Zeit dauern, bis die kalte, sterile und bedrohliche Atmosphäre aus den Arkoblocks beseitigt ist.

Da die Arkologien auch weiterhin Labore und Produktionsanlagen beinhalten, kann man davon ausgehen, dass in den großen Arkoblocks etwa 30.000 Einwohner leben, in den kleinen entsprechend weniger (ein Drittel bis ein Viertel).

ÜBERSICHT REGIONALDIVISIONEN & ARKOBLOCKS 2063

PROTEUS NORDSEE (INKL. EUROPA, OSTSEE)

Konzernzentrale Helgoland, ADL (Jerusalem):

Konzernzentrale und Zentrale der Nordsee-Division.

Hauptquartier der Nordsee-Armee.

Standort für die wesentliche Hardware des Deep Blue-Netzwerks und des Proteus-Net.

Verwaltungszentrum Berlin (Megiddo):

Bürokomplex, der vor allem die Verwaltungsaufgaben des Konzerns übernimmt, d.h. Personalverwaltung, Öffentlichkeitsarbeit, Werbung.

Arkoblock Emden, ADL (Nazareth):

Großer Arkoblock mit angeschlossener Schiffswerft.

Forschungs- und Produktionsschwerpunkt liegt vor allem im Design und Bau von Schiffen, U-Booten und Unterwasserdrohnen.

Arkoblock Wilhelmshaven, ADL (Jericho):

An der ehemaligen Küste zwischen Bremerhaven und Wilhelmshaven gelegener großer Arkoblock mit weitläufigem Labor-Forschungskomplex und medizinischer Klinik.

Forschungs- und Produktionsschwerpunkte liegen in den Bereichen Genetik, Pharmazeutischer Chemie und Medizin.

Arkoblock Cuxhaven, ADL (Zefat):

Großer Arkoblock mit Fertigungs- und Fabrikationsanlagen.

Forschungsschwerpunkt liegt vor allem auf der Erforschung neuer Werkstoffe und innovativer Fertigungsmethoden (z.B. Biokristallisation). Produktionsschwerpunkt: Komponenten für den Bau von Arkologien, Ozeanhabitaten und anderen Einrichtungen.

Arkoblock Groningen, VNL (Kapernaum):

Großer Arkoblock mit Fertigungs- und Fabrikationsanlagen.

Forschungsschwerpunkt: Militärtechnologie.

Produktionsschwerpunkt: Flightships, militärische Hardware.

Niederlassung Europort, VNL (Askalon):

Logistikzentrale für die Nordsee-Arkologien, Handel mit Proteus-Produkten.

Arkologie SOX, ADL (Massada):

Laborkomplex, der vor allem der Strahlenforschung und Studien der Biogenese und Entwicklungsbiologie an Fauna und Flora unter Strahlungseinfluss dient.

Arkologie Røms, Skand. Union (Bethlehem), derzeit in Reparatur:

Teilmobiler Arkoblock, der bei Fertigstellung komplett unter die Wasseroberfläche gesenkt werden kann.

Schwerpunkt Computerwissenschaften, Psychologie, Erschaffung von künstlichen Persönlichkeitsprofilen, Medien.

Arkoblock Gdańsk (in Planung):

Joint Venture mit polnischem Schiffsbau-Konglomerat Pomorze Zespól Stocznowy (*Schatten über Europa*).

alte Nordsee-Plattformen:

Diverse Aufgabe: Erdölförderung, Truppenstützpunkte, Versorgungslager, Horchposten.

PROTEUS PAZIFIK & INDISCHER OZEAN

Arkologie Osaka, JIS (Tyrus):

Zentrale der Pazifik-Division.

Forschungsschwerpunkt: Umwelttechnologien; Produktionsschwerpunkt auf Komponenten für Weltraum- und Aquatechnologie, sowie Umwelttechnik.

Arkologie Okinawa, JIS (Sidon):

Kleiner Arkoblock mit medizinischer Klinik.

Forschungs- und Produktionsschwerpunkt in den Bereichen Biotechnologie und Cyberware.

Arkologie Nähe Fijis Im Südpazifik (Gethsemane):

Koordinierung der Unterwasser-Rohstoffgewinnung im Pazifik.

Geosphären-Forschung, Anpassung von Flora und Fauna an toxische Lebensbedingungen.

Minlarkologie Nähe Vancouver, Salish-Sidghe (Sinal):

Erste nordamerikanische Forschungsstation.

Schwerpunkt auf magischer Forschung und Talesma-Gewinnung.

PROTEUS ATLANTIK

Arkoblock Pretoria-Witwatersrand-Vaal, Oranje-Vrystaat (Im Bau)

Kleiner Arkoblock, Zentrale der Atlantik-Division.

Arkoblock Tristan da Cunha (Magdala)

Forschungseinrichtung mit einer Vielzahl künstlicher Gewächshäuser.

Nahrungsmittelforschung und -produktion.

PROTEUS SPACE

Arkologie und Weltraumhafen Teufelsinseln, Französisch Guyana (Elath):

Weltraumhafen und Bodenstation für Treckpunkt: Raumhafen; Zentrale der Division Proteus Space.

Forschung und Produktion von Komponenten für die Weltraumtechnologie

(Detaillierte Beschreibung siehe *Im Schweif des Kometen*).

Arkologie vor Ecuador auf Isla Puna (Elath):

Zweite Abschussbasis neben den Teufelsinseln mit gigantischem Computermainframe.



Neben Forschung an Komponenten für die Weltraumtechnik liegt der Schwerpunkt auf Exo-Wissenschaften, Astronomie und Astrogeologie, Terraforming.

Raumstation Treffpunkt: Raumhafen, LaGrange-Punkt 1, Erdorbit (Eden):

Teile der Station sind an die AG Chemie, Transys Neuronet und die ECC vermietet und werden ebenfalls für Forschungszwecke genutzt.

Orbitalhabitat, Forschungsstation mit Schwerpunkten künstliche Biosphäre, künstliche Gravitation, (Human-)Genetik, Entwicklungsbio-logie, Mikrobiologie und Werkstoffforschung unter Schwerelosigkeit.

SPIELLEITER-INFORMATIONEN

Nachdem nun das Mysterium um Proteus gelüftet ist, stellt sich die Frage, wie Sie als Spielleiter den Konzern weiterhin einsetzen können.

PROTEUS ALS KONZERN

Zum einen ist die Proteus AG ein Konzern, der selbstverständlich mit anderen Konzernen im Wettbewerb steht und auch in den Schatten eine entsprechende Tätigkeit entfalten wird. Insbesondere Ares und Aztecho werden aufgrund des Verlaufs der Ereignisse in *Epilog* einen gewissen Groll hegen. Aber auch die Konzerne, in deren Hauptgeschäftsfeldern die Proteus AG demnächst offen tätig ist, werden sicherlich wachsam sein.

Natürlich wird die Idee von der Anpassung von Flora/Fauna und auch des Menschen an extreme Umweltbedingungen wie Tiefsee, Hitze, Kälte und Weltall oder zumindest geringen Luftdruck auch weiterhin verfolgt. Für Sie eröffnet dies eine Unzahl an Möglichkeiten für lebensfeindliche und/oder exotische Settings und Plotelemente.

Hausputz

Da der Vorstand eine Ethik-Kommission eingesetzt hat, die alle Projekte- und Forschungsergebnisse kritisch hinterfragt, sind Konflikte mit bisherigen Forschern vorprogrammiert, die bisher keinerlei Rücksicht auf solche „Details“ nehmen mussten.

Von daher sind viele Wissenschaftler darin interessiert, zu Konzernen zu wechseln, die in dem Ruf stehen, ihren Mitarbeitern bei ihrer Forschung „freie Hand“ zu lassen (Yakushima, Universal Omnitech, Aztech), mit ihren Forschungsergebnissen versteht sich. Natürlich werden auch die Konzerne mit der Zeit erkennen, dass Proteus-Wissenschaftler aufgrund ihrer einzigartigen Kenntnisse einen hohen Marktwert besitzen. Extraktionsjobs werden daher in Zukunft keine Seltenheit darstellen. Aus demselben Grund kann es aber auch sein, dass Runner von Proteus angeheuert werden, um eben ihre wertvollen Wissenschaftler vor solchen Übergriffen zu schützen.

Industriespionage unter erschwerten Bedingungen

Neben den Arkoblocks verfügt Proteus über eine Reihe von Anlagen (z.B. Forschungsrichtungen), die zum Teil an sehr abgeschiedenen Punkten der Erde (Tiefsee, Nord-/Südpol) liegen oder die nur im Verborgen für Proteus tätig sind. Mit der Politik der Öffnung und die Beteiligung diverser Konzerne kann es durchaus passieren, dass das Wissen um solche Standorte auch zu anderen Konzernen dringt (oder bewusst weitergegeben oder verkauft wurde). Von daher könnten Runner von Konzernen angeheuert werden, um Forschungsdaten oder einen Prototyp aus diesen entfernten Enklaven zu stehlen.

Interne Differenzen

Durch die Zusammenarbeit mit verschiedenen Firmen, die alle unterschiedlichen Nutzen aus der Steuerung der neuen Proteus AG

beziehen wollen, gibt es unzählige interne Differenzen, bei denen die Runner für oder gegen Proteus agieren können. Zum einen um den Einfluss einer Kooperationsfirma gegen eine andere zu verstärken, zum anderen um Ressourcen zu verschieben oder Machtinflüsse zu verändern.

Wiedergutmachung

Stoff für etliche weitere Shadowruns bietet auch die Auseinandersetzung über die Zahlungen der Proteus AG an den Konzerngerichtshof und die betroffenen Konzerne. Wer hier über die Strategien und internen Absprachen der Konkurrenten informiert ist, verfügt über einen kaum zu überschätzenden Verhandlungsvorteil.

DIE ÜBERRESTE DER VERSCHWÖRUNG

Wie im *Epilog* zu lesen war, sind alle fast Gründer gefasst worden. Die verbliebenen Gründer repräsentieren die finsternen Seiten der Proteus-Verschöpfung und werden in diesem Sinne weiter tätig sein.

Da ist zunächst der unter der Bezeichnung *Bartholomäus* agierende Kopf der Verschöpfung bei der AG Chemie, **Prof. Dr. Johan van Groenighen**, der sich der Verhaftung entziehen konnte und seitdem auf der Flucht vor dem Konzerngerichtshof und der AG Chemie ist. Van Groenighen wurde – ähnlich wie Monika Stieler-Waffenschmidt – unmittelbar von Nachtmeister in der Nutzung seiner magischen Fähigkeiten geschult.

Noch gefährlicher ist der unter dem Tarnnamen *Jakobus* bei Ruhmetall agierende Gründer **Theodor Minzner**.

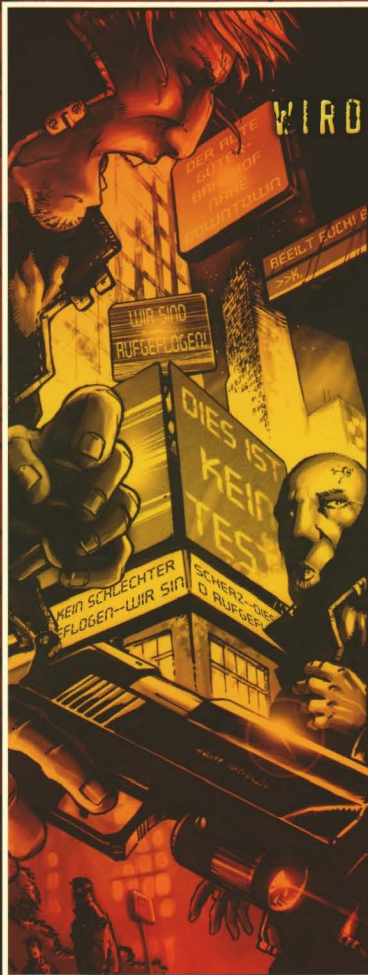
Minzner ahnte ab einem bestimmten Punkt während der Kampagne, dass die Proteus AG die Auseinandersetzung mit dem Frankfurter Bankenverein und Ares nicht gewinnen würde, und beseitigte alle direkten Hinweise auf sich selbst. Außerdem schaffte er sich mit seinen Vorrechten als Gründer gesonderte Zugänge zu den Proteus-Systemen und löschte Hinweise auf besondere Forschungs-basen, die er für seine persönlichen Zwecke benutzte, darunter ein nahezu autonomes Tiefseehabitat mit Namen *Ararat*. Bislang konnte Minzner unentdeckt bleiben und sitzt inzwischen sogar als der Vertreter von Ruhmetall im Stiftungsrat. Er nutzt dort seinen Einfluss und sein beträchtliches eigenes Vermögen, um unter der Hand seine Ziele weiter zu verfolgen.

Schließlich ist noch die im MIFD von Shlawase tätige Gründerin **Dr. Midori Watanabe** übrig, die unter Hausarrest gesetzt wurde und de facto eine Gefangene ist. Allerdings sind ihr einzigartiges, intuitives Talent für MIFD so wichtig, dass man es nicht wagen würde, diese Fähigkeit durch eine Befragung mittels Drogen oder BTIs zu schädigen. Außerdem wurden von Selten Groenighens Schritte unternommen, die es Watanabe nicht möglich machen werden, ihre beiden Mitschwärzer (vor allem Minzner) zu verraten (siehe *Epilog*).

PROTEUS UND DIE ÖFFENTLICHKEIT: WAS TATSÄCHLICH ANS TAGESLICHT DRINGT

Der Konzerngerichtshof und die anderen Mitspieler werden dafür sorgen, dass nur recht wenig von den tatsächlichen Geschehnissen und ihren Hintergründen an die Öffentlichkeit dringt. Diese erhält eigentlich nur, dass es zu Verwicklungen gekommen ist und dass diese nach dem plötzlichen Tod des Proteus-Vorstandes geklärt werden konnten. Weitergehende Fragen bleiben in der Hektik und Kurzweiligkeit des Nachrichtengeschäfts unbeantwortet und weitergehende Nachforschungen werden diskret unterbunden.

Die Proteus AG gibt einen Wechsel der Geschäftspolitik bekannt und präsentiert mit Kevin Goldammer einen neuen Vorstandsvorsitzenden, dessen Integrität über alle Zweifel erhaben ist. Sie wird in den kommenden Jahren in der Öffentlichkeit weitaus präsenter sein und sich bemühen, sich das Image eines an dem Wohl der Menschheit orientierten Unternehmens zu geben.



WER DEN WIND SÄT, WIRD DEN STURM ERNTEN! (HOSEA KAPITEL 8, VERS 7)

„Dich kann nichts mehr erschrecken? Du meinst, dein Leben wäre ein endloser Prozess der Wiederholung der gleichen dreckigen Straßen und Städte? Nichts ist, wie es ist, glaub mir! Du hast nur noch nicht für die Großen gearbeitet. Für diejenigen, die das Geschick der Welt mitbestimmen und dich unter ihren Fingern zerquetschen können, wenn du nicht schnell bist – und besser als die anderen. Aber wenn du dich hineinziehen lässt in das große Geschäft, dann pass auf, dass du nicht zwischen die Fronten gerätst. Und dass du dein Geld ausgibst, bevor es dich erwischt, denn im Spiel der Götter kannst du nur verlieren!“

Schockwellen ist ein Kampagnen-Band, der die Runner in den Kampf zweier Giganten hineinzieht und nicht mehr daraus entkommen lässt. Er wird sie in die dunklen Straßenschluchten deutscher Megaplexe führen, an die Strände der Südsee, in die Fjorde der Skandinavischen Union, tief unter die Fluten der toxischen Nordsee und noch viel, viel weiter. Dabei werden sie Geheimnisse erfahren, die sie lieber nicht hätten wissen wollen, und endlich einen entscheidenden Blick hinter die Kulissen des mysteriösen Konzerns aus der Nordsee werfen – nichts wird bleiben, wie es war.

Schockwellen besteht aus zehn zusammenhängenden Abenteuern, die nachhaltig das Schicksal der Proteus AG bestimmen werden und bietet außerdem umfassende Hintergrundinformationen über den Giganten aus der Nordsee und die weiteren Protagonisten der Kampagne. Dabei wird die Storyline der ADL weitergeschrieben.

Voll kompatibel zu **Shadowrun 3.01 D**.

10763

€ 23,00 • SFr 40,40



SHADOWRUN

SHADOWRUN® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards LLC.
Copyright © 2003 by Fantasy Productions, Erkrath, Germany. Alle Rechte vorbehalten.

FANPRO

WKGAMES

ISBN 3-89064-763-4