



**"Meine Damen und Herren, ich habe Ihnen eine äußerst bedauerliche Mitteilung zu machen ..."**

**- Annette Brandt-Tenhaus,  
Vorstandsvorsitzende des Proteus-Konzerns**

## AUFTAKT

### EIN PAAR WORTE AN DEN SPIELLEITER

Auf geht's in die zweite Runde. Nachdem Ihre Runner in der WunderWelten 49 in die mißliche Lage kamen, sich direkt mit Proteus anzulegen, bleibt ihnen nun nur noch die Flucht nach vorne. Und genau darum geht es in diesem zweiten Teil, der Fortsetzung von "Wem der Sandmann einen Alptraum bringt...". Helfen wir der Erinnerung aber zunächst ein bißchen auf die Sprünge:

Alles begann mit einem scheinbar recht einfachen Auftrag in Berlin. Der inzwischen verstorbene Herr Schmidt beauftragte die Runner, einen Datenkurier auf dem Weg von Berlin nach Hamburg zu überfallen und einen Datenchip an sich zu bringen. Der eigentliche Run gelang, die anschließende Übergabe der Daten ging jedoch schief, und die Runner befanden sich von diesem Moment an auf der Flucht vor einem anscheinend übermächtigen Feind. Gejagt von den verschiedensten Konzernen, kamen die Runner langsam auf die Spur ihrer Verfolger: Hinter allem schien der mysteriöse Konzern aus der Nordsee zu stecken – die Rede ist von Proteus.

Um der Sache nun endlich auf den Grund zu gehen, vereinbarten die Runner ein Treffen mit dem Experten für Proteus, der Runnerlegende Sandmann. Noch während des Treffens kam es zu einer ernststen Konfrontation mit einem Proteus-Team, das Sandmanns Tochter in seine Gewalt gebracht hatte. Wir hoffen, daß Ihre Runner diese Situation meistern konnten und sich nun mit Sandmanns Töchterlein auf der Flucht befinden. Genau hier schalten wir uns wieder in den Handlungsverlauf ein und harren der Dinge, die da kommen werden.

Um ihre Haut zu retten und in die Fußstapfen von Sandmann zu treten, werden sich die Runner in für sie ungewöhnliche Situationen und Umgebungen begeben müssen. Die Stimmung in diesem Abenteuer lebt zu großen Teilen von der Fremdartigkeit Afrikas und der Piratenumgebung, in die Ihre Charaktere geraten werden. Hierzu seien Ihnen, verehrter Spielleiter, sehr die Quellenbücher **Cyberpiraten** und **Target: Smuggler Havens** ans

Herz gelegt. Nicht nur für die Stimmung, sondern auch für die vielfältigen Zusatzregeln sind diese Bücher für einen erfolgreichen Run beinahe unersetzlich. Wenn Sie Ihre Spiele gerne mit Musik untermalen, möchte ich Ihnen für diesen Teil besonders folgende CDs anempfehlen:

**Muppet Show: Treasure Island** – ein wirklich schöner Piraten-Soundtrack

Die Filmmusik von **Jagd auf Roten Oktober** – viele gute Stücke zur Untermalung von Seegefechten

Die Filmmusik von **Nosferatu** – immer, wenn's gruselig wird

Ein anderer wichtiger Bestandteil des Abenteuers ist Ihre Kenntnis um die Begebenheiten bei Proteus. Ihre Runner werden sicherlich viel Zeit damit zubringen, über die Hintergründe zu spekulieren und vielleicht auch noch das ein oder andere Faktum zu recherchieren. Aus diesem Grund sei Ihnen nochmals die Lektüre folgender Stellen ans Herz gelegt, sie beschäftigen sich alle mit dem Phönix aus der Nordsee. Selbstverständlich gibt es noch eine weitere geballte Ladung Hintergrundmaterial in dieser WunderWelten auf Seite 32. Hier nun eine vollständige Aufzählung aller bisher veröffentlichten Proteusquellen:

- Deutschland in den Schatten, S. 22, S. 27, S. 33
- Die graue Eminenz, S. 260 ff.
- Chrom und Dioxin, S.7
- Walzer, Punks & Schwarzes Ice, S. 113 ff. und 119
- Cyberpiraten, S. 186
- Target: Smuggler Havens, S. 62 ff.
- Die Länder der Verheißung, S. 226
- Wunderwelten 43, S. 17 ff.
- Wunderwelten 46, S. 21 ff.
- Wunderwelten 49, S. 50 ff.

Zu guter Letzt bleibt nur noch, Sie auf ein paar Schwierigkeiten in diesem Abenteuer hinzuweisen. Im Gegensatz zum ersten Teil erstreckt sich diese Handlung über einen wesentlich längeren Zeitraum. Außerdem sind die möglichen Aktionen der Spieler nicht exakt vorherzusehen, und es ist es wohl kaum möglich, für diese lange Zeit alle Szenen und Begegnungen im voraus festzulegen. Zu allem Unglück müssen Sie über eine verdammt lange Zeit viele verschiedene NSCs gleichzeitig führen.

Daraus ergeben sich zwei Anforderungen an Sie, lieber Spielleiter: Erstens sollten Sie möglichst viele kleine Details und Szenen improvisieren. Geben Sie Ihrer Gruppe, was ihr Spaß macht, und füllen Sie so die wahrscheinlich entstehenden Längen aus. Wenn Sie der Meinung sind, es sei bisher nicht genug geschossen worden, dann sorgen Sie auf hoher See oder in einem Hafen für ein bißchen derartige Abwechslung. Wenn Sie denken, die rollenspielerische Komponente sei zu sehr vernachlässigt, dann improvisieren Sie entsprechende Situationen an Bord der Elf Uhr.

Zweitens sollten Sie sich sehr gut und besonders gründlich auf dieses Abenteuer vorbereiten. Lernen Sie Schiff und Besatzung kennen, und versuchen Sie, an Bord eine möglichst dichte Atmosphäre zu erzeugen. Doch nicht nur Schiff und Mannschaft sind eine Herausforderung, auch Afrika möchte von Ihnen gestaltet werden. Gerade zu Südafrika existieren keine Quellenbücher, auf die ich verweisen könnte. Afrika ist aus gutem Grund noch ein weißer Flecken auf der Landkarte. Sie können sich dort noch selbst verwirklichen und ein modernes Afrika gestalten, wie Sie es für richtig halten.

Leider ist es aus Platzgründen nicht möglich, die gesamte Handlung sehr detailliert auszuarbeiten. Meistens finden Sie in den einzelnen Kapiteln nur knappe Beschreibungen der jeweiligen Begebenheiten, es liegt dann an Ihnen, aus diesen Rahmenbedingungen stimmungsvolle Szenen zu gestalten. Ich hoffe aber, daß Sie dennoch genug Material finden werden, um diese Kampagne zu einem würdigen Abschluß zu bringen. Bleibt mir nur noch, Ihnen und Ihrer Runde viel Spaß und viel Erfolg zu wünschen.

### DER ABLAUF IM ÜBERBLICK

Dieser Teil beginnt unmittelbar nach Sandmanns Tod. Ihre Runner werden von Salitir, dem pomoryanischen Priester, durch die Gänge seines Haines geführt und sollten somit einen ausreichenden Vorsprung vor der nachrückenden Proteus-Verstärkung haben. Der Treffpunkt in Pomorya war eine sehr geschickte Wahl Sandmanns, der damit selbst nach seinem Tod noch eine beschützende Hand über die Runner hält.

Wie allseits bekannt ist, liegen die pomoryanische Regierung und Proteus in einem alten und durchaus heftigen Streit miteinander (vgl. **Die Länder der Verheißung**, S. 226). Aus diesem Grund sind Proteus bei Aktionen in Pomorya etwas stärker die Hände gebunden als in den anderen Ländern der ADL. Somit sollte es den Runnern zunächst gelingen, unbehelligt von Pomorya nach Hamburg zu entkommen.

Als wichtigen Helfer werden die Runner dabei Legur Sarentin kennenlernen, eine einflußreiche pomoryanische Persönlichkeit, die ihnen manches deutlich erleichtern kann. In Hamburg werden die Charaktere vermutlich das Schließfach Sandmanns untersuchen, in dem sich Sandmanns echtes Erbe befindet. Neben einer stattlichen Summe Ecu finden die Runner dort auch noch ein paar Namen von Freunden, die ihnen bei ihrer Queste etwas unter die Arme greifen können.

Nach einem weiteren Zwischenfall in den Kanälen Hamburgs sollten die Spieler die ADL endgültig verlassen und in Richtung Afrika aufbrechen, um sich dort Klarheit über diesen seltsamen Konzern und ein Druckmittel gegen Proteus zu verschaffen. Also werden die Spieler an Bord der Elf Uhr gehen und dort Kapitän Juri Nasdrakoff und seine Crew kennenlernen.

In Afrika müssen die Spieler schnell feststellen, daß hier ganz andere Gesetze gelten als in der guten alten ADL. Sie werden sich mit den lokalen Piraten gut stellen müssen, um überhaupt eine Chance zu haben, das gesuchte Habitat zu finden. Die genauen Koordinaten der Unterwasserstation haben die Runner schließlich immer noch nicht. Der Schlüssel hierzu ist natürlich die Genera-Nachfolgefirma Genius Inc.. Nach einigen Abenteuern vor der Küste Afrikas werden die Runner früher oder später

die Position des Habitats herausbekommen und stehen nun vor dem Problem, in eine gut gesicherte Station fünfzig Meter unter dem Meeresspiegel einzudringen. Dort erwartet sie dann endgültig die Wahrheit über Proteus. Nach einer Begegnung mit Sandmanns Frau und dem Aufspüren einiger sehr brisanter Daten haben die Spieler nun alles in der Hand, um Proteus ernsthaften Schaden zuzufügen.

Damit stehen dann Ihre Spieler vor der schweren Entscheidung, ob sie die Daten zurückhalten wollen, um ihr eigenes Leben zu retten, oder ob sie einen entscheidenden Schlag gegen Proteus führen wollen – was ihren sicheren Tod zur Folge hätte. (Wir hatten ja bereits angekündigt, daß dieser Run einen epochalen Charakter erhalten würde ... )

An dieser Stelle sei schon einmal angemerkt, daß auch, wenn sich Ihre Spieler für einen Selbstmord der gerechten Sache wegen entscheiden, Proteus im offiziellen Universum aber dennoch weiterbestehen wird. Wir wollen hoffen, daß Ihre Spieler am Leben hängen und sich auf ein Patt mit dem großen bösen Konzern einigen werden. Offiziell werden Details über Proteus bekannt werden, aber eben nicht genug, um dem Giganten den Todesstoß zu versetzen. Aber auch hier gilt wie immer: Es ist Ihr Spiel, machen Sie damit, was Sie wollen und was Ihnen Spaß macht.

### NACH DER SCHLACHT

In diesem Kapitel soll an das Ende des ersten Teiles angeschlossen werden. Die Runner sind in Pomorya auf der Flucht und wollen wahrscheinlich nach Hamburg, um dort das Schließfach Sandmanns zu untersuchen. Ihnen zu Seite steht Salitir, der über einige Kontakte in Pomorya verfügt. Die Spieler sollen in diesem Abschnitt das Schließfach Sandmanns öffnen und danach einigermaßen unbemerkt an Bord der Elf Uhr gelangen, um dann mit dieser nach Afrika aufbrechen. Dazu werden sie zuerst von Salitir nach Bergen gebracht und dort sicher versteckt. Er kann den Runner bei der Beschaffung von Ausrüstung und Fahrzeugen behilflich sein.

Für diesen Abschnitt sei Ihnen, lieber Spielleiter, sehr die Lektüre Pomorya, aus dem Quellenbuch **Die Länder der Verheißung** ans Herz gelegt. Viele der im Hintergrund ablaufenden Entwicklungen sind mit der Kenntnis dieses Materials besser verständlich.

### MIT DEM SCHUTZ DER ELFEN

#### AUF NACH BERGEN

Nach der Schlacht am Hain des gewaltsamen Todes befinden sich Ihre Runner auf der Flucht. Sie haben kein funktionstüchtiges Fahrzeug mehr und müssen schnellstens untertauchen. Natürlich haben die angreifenden Proteus-Truppen alle in der Nähe des Hains abgestellten Fahrzeuge, seien es nun Boote, Autos oder Hubschrauber, unbrauchbar gemacht, bevor sie angegriffen haben. Damit bleibt den Spielern der ca. 20 km lange Fußmarsch nach Bergen nicht erspart.

Sorgen Sie dafür, daß die Runner entsprechende Vorsichtsmaßnahmen treffen. Sie sollten so viel wie möglich im Schutz der Bäume laufen und außerdem astrale Aufklärung betreiben. Geben Sie den Ex-Militärs unter Ihren Spielern die Möglichkeit, sich bei einem solchen Marsch entsprechend zu profilieren. Und im übrigen sollten Sie natürlich nicht vergessen, daß Ulli, Sandmanns Tochter, noch immer bei den Runnern ist.

Wenn Sie wollen und Ihre Spieler immer noch nicht auf dem Zahnfleisch daherkommen, dann können Sie natürlich auch noch eine Begegnung mit der erwachten Natur in Pomorya improvisieren. Es bietet sich zum Beispiel eine erwachte Pflanze mit der Fähigkeit Grauen oder auch Unfall an. Außerdem hat Proteus natürlich Agenten in Pomorya. Diese werden selbstverständlich alles

dran setzen, die Runner zu finden und ihren Aufenthaltsort an den Konzern zu übermitteln. Lassen Sie die Spieler während des Marsches oder in Bergen einen recht geschickten Verfolger dennoch bemerken. Natürlich sollten die Runner dafür sorgen, daß dieser keinen vollständigen Bericht mehr abgeben kann – falls er das bis dahin noch nicht getan hat, versteht sich.

### Elfenpolitik

Hinter den Kulissen ereignet sich während des langen Marsches ebenfalls einiges. Dr. Johannes Steubler hat seinen Fehlschlag gemeldet, woraufhin Proteus alle Hebel in Bewegung setzt, um die Runner am Verlassen Pomoryas zu hindern. Leider bestehen aber zwischen dem Konzern und der pomoryanischen Regierung beträchtliche Spannungen. Aus diesem Grund wird den anrückenden Proteus-Einheiten unmißverständlich klargemacht, daß keine Konzerntruppen auf pomoryanischem Hoheitsgebiet geduldet werden können. Jede Zuwiderhandlung würde vom Herzog als aggressiver Akt gesehen werden.

Diese Nachrichten sickern natürlich schnell durch, so daß Ihre Runner von wachsenden Spannungen zwischen Pomorya und Proteus sogar in den Nachrichten hören können. Sorgen Sie dafür, daß diese Neuigkeiten die Runner auch erreichen, da dies wahrscheinlich die Paranoia Ihrer Spieler wieder ein bißchen in die Höhe treibt.

Ebenfalls hinter den Kulissen beginnt sich Hilfe für die Runner herauszubilden. Das Haus Sarentin, für die Marine im Herzogtum zuständig, ist Hauptgegner und Leidtragender des langen Streites mit Proteus. Schließlich drängt Legur Sarentin auf eine außerplanmäßige Kurfürstenrunde, um Proteus in die Schranken zu weisen. Dies ist ebenfalls eine Nachricht, von der die Runner erfahren sollten.

Doch neben seinem Einfluß auf die hohe Politik nimmt er Kontakt zu Salitir auf, um diesem einen Vorschlag zu unterbreiten. Auch wenn Legur noch nicht genau weiß, was gespielt wird, so kann er sich dennoch ein paar Dinge zusammenreimen. Erstens gab es ein Gefecht im Hain Salitirs. Zweitens ist Proteus offensichtlich damit beschäftigt, etwas sehr wertvolles in Pomorya zu jagen. Und drittens scheint Salitir mit "Freunden" unterwegs zu sein, die gar nicht in Pomorya leben. Diese drei Punkte sind schwerwiegend genug, um Legur hellhörig zu machen. Er schlägt deshalb ein Treffen mit den Runnern vor.

### Was tun, sprach Zeus?

In der Zwischenzeit in Bergen sollten sich Ihre Runner Gedanken machen, wie sie nach Hamburg kommen wollen und was es danach zu tun gibt. Falls Ihre Spieler allzu seltsame Ideen entwickeln, greifen Sie als Salitir ein und lenken die Diskussion wieder in die gewünschte Richtung. Deshalb seien hier noch einmal die wichtigsten Schritte der Spieler aufgezählt. Zuerst sollten sie nach Hamburg, um dort einen Blick in das Schließfach zu werfen. Außerdem müssen sie sich überlegen, was mit Sandmanns Tochter zu geschehen hat. Und zu guter Letzt sollten sie noch einen Plan entwickeln, wie sie die Jagd gegen sich beenden. Schauen wir uns die einzelnen Optionen der Runner nacheinander in Ruhe an.

Die Reise nach Hamburg wird, wie jedem klar sein dürfte, recht gefährlich. Außerhalb Pomoryas werden die Runner mehr oder weniger ins offene Messer von Proteus laufen. Aber auch in Pomorya sind die Runner nicht für immer sicher. Was in diesem Schließfach auch immer sein wird, es ist für die Runner wahrscheinlich wichtig genug, das Risiko einzugehen. Achten Sie, als Spielleiter und als Salitir, aber darauf, daß sich die Runner einen wirklich guten Plan zurecht legen, wie sie die gut überwachte Grenze von Pomorya in Richtung Hamburg überwinden können.

An diesem Punkt könnte das Gespräch mit Legur Sarentin durchaus Lösungen bereit halten.

Was passiert mit Sandmanns Tochter? Immerhin haben die Runner (hoffentlich) dem sterbenden Sandmann versprochen, sich um Ulli zu kümmern. Doch wie? Auch hier könnte das Haus Sarentin vorübergehend helfen. Den Runnern sollte klar sein, daß sie die Kleine nicht so ohne weiteres mit auf ihre Reise nehmen können.

Auch die Frage, wie man denn nun weiter mit Proteus verfährt, sollte für einige hitzige Diskussionen am Spieltisch sorgen. Geben Sie zu bedenken, daß Proteus die Runner nicht ziehen lassen kann. Folgende kleine Erörterung, warum Proteus ein Geheimobjekt bleiben muß, sollte Ihnen bei der Steuerung der Diskussion helfen. Vermitteln Sie dieses Wissen über Würfe auf Völkerrecht, Metamenschen-Rechte, Jura, Wirtschaftswissenschaften, Konzernstrategien und Konzernpolitik.

Für den Fall, daß der Zusammenschluß von den bei Proteus beteiligten Firmen bekannt wird, ist eine Aktion der unbeteiligten Kons sehr wahrscheinlich. Das könnte über eine Intervention beim Konzerngerichtshof wegen unzulässiger Fusion bis hin zu einem echten Konzernkrieg reichen. Die genaue Entstehung von Proteus muß geheim bleiben, weil ein solcher Zusammenschluß dafür sorgen würde, daß alle anderen Konzerne ein Maximum an Energie investieren, hinter die Gründe für dieses ungewöhnliche Konstrukt zu kommen, was früher oder später ebenfalls vor den Konzerngerichtshof oder auf das Schlachtfeld führen würde.

Außerdem sind die Methoden Proteus' nicht gerade zimperlich. Das Bekanntwerden von Projekt Generatio aequivoca würde ohne Zweifel neben dem Schaden für das Image des Konzerns auch diverse juristische Verwicklungen nach sich ziehen. Exterritorialität ist schließlich ein Recht, das im jeweiligen Land "verliehen" wird und auch wieder entzogen werden kann. Dies kann aber nur unter besonderen Umständen passieren: Ein Verstoß gegen die UN-Charta der Metamenschen-Rechte in der Fassung von 2059 wäre zum Beispiel ein solcher Umstand. Nach Dunkelzahn's Tod ist gerade beim Gültigkeitsbereich dieser Charta etliches passiert. So sind zum Beispiel ein paar Kreaturen als "bewußt und deswegen Metamenschen im Sinne der Charta" aufgenommen worden. Es ist also auch eine Frage des direkten Überlebens für Proteus – und von viel Geld für alle Beteiligten –, dieses Projekt geheimzuhalten.

Aus diesen Überlegungen ergibt sich auch das weitere Vorgehen der Runner. Die Datenfragmente, die sie noch auf dem Chip haben, werden nicht ausreichen, um Proteus ernsthaft zu schaden. Sie haben einfach keine Beweiskraft und sind damit zu leicht abzutun. Natürlich würde eine Veröffentlichung einige Wellen schlagen, aber kaum irgendwelche Folgen haben, die den Konzern ernsthaft bedrohen könnten. Für den Fall, daß die Runner aber die Wahrheit hinter Projekt Generation Aequivoca an die Öffentlichkeit bringen würden und darüber hinaus noch genügend Beweise für diese Anschuldigungen erbringen können, dann wäre Proteus erledigt oder zumindest schwer getroffen. Allerdings müßten sich die Runner dafür in einer Weise exponieren, die es Proteus sehr wahrscheinlich erlauben würde, sie doch noch zu erledigen.

Für die Runner ist es schließlich zu unsicher, die Daten einfach nur ins Netz zu legen und darauf zu hoffen, daß damit alles getan sei. Außerdem werden die Spieler dann erst recht weiter gejagt, und zwar von Proteus und der Konkurrenz, da jeder die potentiellen Zeugen in seinen Besitz bringen möchte. Nach langer Diskussion sollte sich Ihre Gruppe also schließlich auf die klassi-

sche Lösung einigen: Man beschafft adäquate Druckmittel aus dem Habitat und garantiert Proteus, daß die Daten so lange nicht öffentlich werden, wie die Runner und Sandmanns Tochter noch leben. Ein Leben auf dem Pulverfaß, aber immerhin ein Leben ...

### Ein Gespräch mit Legur Sarentin

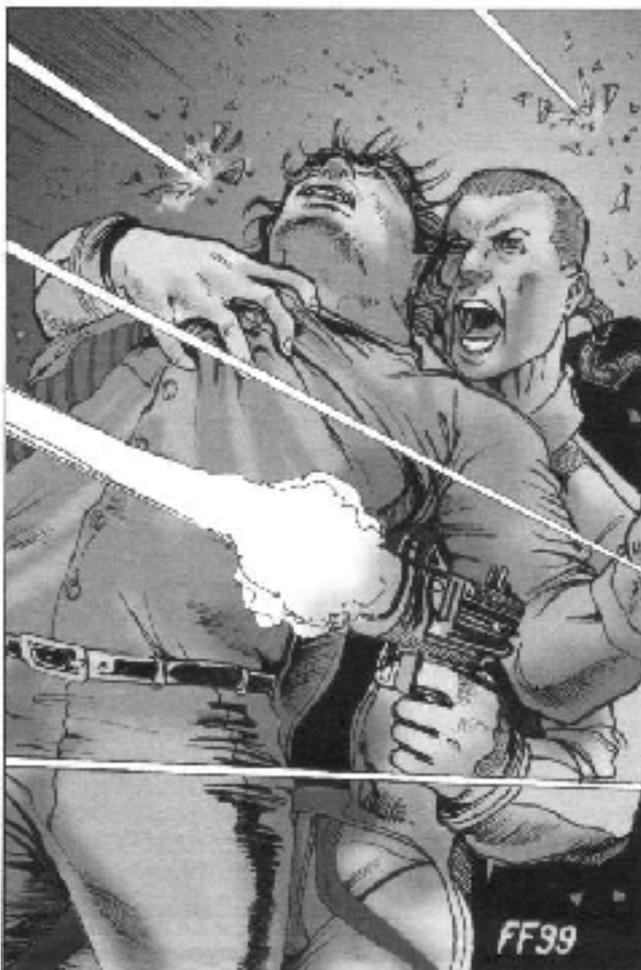
Früher oder später sollte es in Pomorya zu einem Treffen mit Legur Sarentin kommen. Die Runner brauchen jede Hilfe, die sie bekommen können, und ohne die großzügige Unterstützung von Kurfürst Sarentin ist eine Flucht aus Pomorya kaum denkbar. Verwenden Sie für dieses Gespräch die Informationen über Legur Sarentin aus den **Ländern der Verheißung** auf Seite 244. Er will durch die Runner ein Druckmittel gegen Proteus in die Finger bekommen und ist im Gegenzug dafür bereit, den Runnern technische Hilfe zur Verfügung zu stellen. Da die Spieler für ihren Plan wahrscheinlich ein Schiff benötigen werden, kann er ihnen zum Beispiel die Hilfe der Elf Uhr anzubieten. Außerdem könnte er einen Hubschrauber oder ein Fahrzeug für den Ausflug nach Hamburg zu Verfügung stellen. Mit der Elf Uhr nach Hamburg zu fahren ist jedoch wenig ratsam, da die Einfahrt nach Hamburg durch Gewässer führt, das von Proteus gut überwacht wird.

Wie der Handel zwischen Legur und den Runnern auch ausgehen wird, später sollten die Runner im gleichen Boot wie Juri sitzen, und das ist nun nicht nur sprichwörtlich gemeint (vgl. Information zu Juri Nasdrakoff in diesem Abenteuer.) Bedenken Sie, lieber Spielleiter, daß Legur Sarentin ein gewitzter und erfahrener Verhandlungsführer ist und die Spieler nicht ohne Sicherheiten ziehen lassen wird. Es ist eine interessante Facette des Abenteurers, daß Kapitän Juri und Ihre Runner beide in der Hand von Sarentin sind ...

### Der Run

Was macht ein mächtiger Kon, wenn sich eine Beute hinter dem Vorhang von Pomorya versteckt? Richtig, man beauftragt ein Team Schattenläufer! Genau das passiert auch Ihren Runnern. Proteus wird natürlich nicht müde in den Versuchen, Ihrer Schattenläufer habhaft zu werden. Nachdem die Spieler einen Tag in Bergen sind, sollte das Team im Auftrag von Proteus eintreffen und sich an die Arbeit machen. Gönnen Sie Ihren Spielern einmal das Spiel mit vertauschten Rollen. Sie sind das Opfer eines waschechten Schattenlaufes!

Gleichen Sie das gegnerische Team den Fähigkeiten Ihrer Charaktere an und achten Sie darauf, daß das fremde Team etwas schwächer ist als Ihre Spieler – wir wollen Sie ja nicht sofort umbringen. Hauptsächlich geht es darum, den Runnern klar zu machen, daß sie hier auf keinen Fall in Sicherheit sind.



### Auf nach Hamburg

Das Geschehen in Hamburg hängt sehr stark vom geschickten Vorgehen der Runner ab. Denken Sie daran, Proteus ist in Lauerstellung und wartet nur darauf, daß sich der kleinste Hinweis auf die Runner zeigt. Eine einfache Fahrt über die Grenze oder ein Hubschrauberflug sind deshalb nicht empfehlenswert. Natürlich kann Proteus nicht jeden Helikopter aus Pomorya abschießen, aber eine astrale Überprüfung ist schon möglich, schließlich ist der Luftverkehr aus dem Elfenland nicht sehr dicht. Was dann mit einem Helikopter passiert, in dem Ihre Spieler sitzen, das sei einmal dahingestellt. Im Prinzip ist die beste Lösung, heimlich über Pomoryas grüne Grenze zu schleichen und irgendwo im Norddeutschen Bund ein Fahrzeug zu mieten (mit den falschen IDs von Sandmann) oder Legur Sarentin zu überreden, eine U-Boot-Passage zu ermöglichen.

So oder so, die Runner sollten schon vor ihrem Aufbruch einen Treffpunkt mit der Elf Uhr ausgemacht haben – sofern sie auf die Vorschläge des Hauses Sarentin

eingegangen sind, versteht sich. Andernfalls sollten sie zumindest einen anderen Plan in der Tasche haben, denn in Hamburg wird es ungemütlich. Natürlich rechnet Proteus damit, daß die Runner früher oder später von Pomorya nach Hamburg kommen werden. Immerhin gibt es sonst keinen weiteren großen Megaplex mehr im Norden, der für die Runner interessant sein könnte. Leider hat Proteus hier keine eigene Niederlassung und auch keine Installationen der beteiligten Partner, so daß die Fahndung nach den Runnern nicht ganz einfach ist. Der Einsatzstab bei Proteus versucht aber, diese Defizite durch einen erhöhten Einsatz von Schattenkräften wett zu machen.

Während des Aufenthaltes in Hamburg sollte es also zu einer heftigen Schießerei und einer spannenden Verfolgungsjagd quer durch die Kanäle kommen. Honorieren Sie besondere Vorsichtsmaßnahmen der Runner und bestrafen Sie gnadenlos jede Unvorsichtigkeit. Wenn die Runner sich jedoch so geschickt anstellen, daß Sie der Meinung sind, sie hätten alle potentiellen Gefahren umgangen, dann lassen Sie Ihre Spieler ungeschoren davon kommen.

### DAS SCHLISSFACH

In dem Schließfach befindet sich ein Sicherheitskoffer mit einem Fingerscanner, der auf die Fingerabdrücke der Runner programmiert ist. Sandmann war schließlich ein hervorragender Runner ...

In dem Koffer befinden sich in erster Linie ein paar Chips und einige Ebbis. Im einzelnen:

### Ein Abschiedsbrief von Sandmann

(Wie schon im letzten Abenteuer können Sie auch das Hand-out auf der nächsten Seite gerne als abspielbare Audio-Kassette oder gegebenenfalls als Sound-File gestalten, den Sie Ihren Spielern überreichen.)

**WERTE FREUNDE!**

*Wenn Ihr diesen Brief lest [dieses File abspielt], dann ist irgend etwas ziemlich schiefgelaufen. Nicht, daß mich das bei unserem gemeinsamen Gegner überraschen würde, und schließlich mußte es früher oder später wohl so kommen. Nun, da ich anscheinend nicht mehr lebe, gibt es ein paar Dinge, die Ihr für mich erledigen könnt. Ich hoffe sehr, daß ich mich nicht in Euch täusche, denn dies ist zuzusagen mein letzter Wille. Im übrigen, und dies ist nicht als Beleidigung, gedacht, könnt Ihr Euch von dem beiliegenden Ebbi insgesamt 100 k für Eure Mühen abziehen – der Rest ist für Ulrikes Zukunftsicherung gedacht. Betrachtet es einfach als einen Kontrakt, so ka?*

*Zuerst einmal muß ich Euch vor Proteus warnen. Ich habe meine bisherigen Erkenntnisse über diesen mysteriösen Konzern auf dem blauen Chip zusammengefaßt. Ich hoffe, daß Euch meine Aufzeichnungen weiterhelfen und wenigstens Ihr hinter das Geheimnis des Phönix kommt. Bedenkt aber daß dieser Konzern sehr gefährlich ist. Er hat meiner Frau den Todgebracht und jetzt, so viele Jahre später schließlich auch mir. Ich habe die letzten Jahre versucht, eine Spur zu meiner Frau zu finden, aber sie bleibt wohl für immer eines der unbenannten Opfer des Genera-Skandals. Näheres zu ihr findet Ihr auf dem grünen Chip. Falls Ihr auf Eurem weiteren Weg dennoch eine Spur von ihr finden solltet, rettet sie und bringt sie bitte mit Ulrike, meiner Tochter, zusammen.*

*Das führt mich auch schon zum nächsten Punkt: Ulli. Bitte bringt sie sicher unter. Für sie und ihre Unterbringung sind die restlichen Ecu auf dem Ebbi gedacht. Ihren Aufenthaltsort und einige Daten über sie und ihre Identität findet Ihr auf dem roten Chip.*

*Ich wette, Ihr hättet nicht gedacht, daß ein Runner wie ich auf seine alten Tage so sentimental werden kann. Dementsprechend ist jetzt auch Schluß mit der Rührseligkeit, denn es gilt noch ein paar geschäftliche Dinge zu klären. Ihr werdet erstklassige Matrikunterstützung brauchen können, und ich kenne die besten auf ihrem Gebiet. Bitte informiert Damokles, Konwacht und Dator von meinem Tod – und zögert nicht, sie um einen Gefallen zu bitten. Das gleiche gilt für einen alten Freund, der Euch vielleicht mit seinem Schiff aushelfen kann. Falls Ihr Euch entschließt, in den Trümmern des Genera-Skandals weiter zu forschen, dann werdet Ihr wahrscheinlich ein gutes Schiff und eine gewogene Mannschaft brauchen. Beides kann Euch Juri Nasdrakoff stellen. Bitte richtet ihm einen Gruß von mir aus – und der am besten Aussehende unter Euch ist hiermit verpflichtet, der süßen Jaana einen filmreifen Kuß zu verpassen!*

*Zu guter Letzt kann ich Euch noch zwei Schieber vermitteln, die mir beide noch einen Gefallen schulden. Details zu diesen findet Ihr auf dem braunen Chip. Da Ihr Eure Schieber möglicherweise vorerst nicht mehr benutzen könnt, werden Euch diese beiden Kontakte aus dem größten heraushelfen.*

*So, nun ist es also endgültig Zeit, auf Wiedersehen zu sagen. Ich wüßte gerne, wie unser erstes Treffen verlaufen ist, aber so umwerfend kann es wohl auch nicht gewesen sein – obwohl es zumindest auf mich anscheinend einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen hat. Lebt wohl und laßt Euch nicht erwischen!*

**Sandmann****Die Namen und Briefkästen von drei Deckerkollegen Sandmanns**

Konwacht, Damokles und Dator sind drei Spitzendecker. Auf dem Chip befinden sich Möglichkeiten, wie die Runner Kontakt zu diesen bekannten Runnern aufnehmen können. Gerade wenn es später um eine Verhandlung mit Proteus geht, können diese drei große Dienste leisten...

**Der Name von Juri Nasdrakoff sowie einer Möglichkeit zur Kontaktaufnahme**

Falls die Runner Juri noch nicht gesprochen haben, sollten sie spätestens jetzt über ein Treffen nachdenken. Sandmann wußte im übrigen nichts von der Erpressung Juris durch den alten Sarrentin.

**Insgesamt 1,3 Millionen Ecu****Die Namen von zwei guten Schiebern**

Min Su Hu ist eine der besten militärischen Schieberinnen der ADL, und Graubrot ist ein recht bekannter Schieber aus Hamburg. Auf dem Chip sind Erkennungswörter und Telekommnummern.

**Die gesammelten Daten Sandmanns über Proteus**

Hier sind im wesentlichen alle Informationen enthalten, die Sandmann über den Genera-Skandal gesammelt hat. Außerdem finden sich dort auch alle Informationen, die sich aus den im Vorwort angegebenen Quellen rekonstruieren lassen, mit Ausnahme der Informationen aus dieser WunderWelten, versteht sich. Wichtig ist, daß die Runner begreifen, daß Genius Inc. die Nachfolgefirma von Genera ist. Durch einfache Nachforschungen läßt sich herausfinden, daß diese Firma in Porto Alexandre, Südafrika sitzt (vgl. WuWe 49, Seite 61).

**Die Daten über seine Tochter****Die Daten über seine Frau**

Natürlich hängt das weitere Vorgehen nun von Ihren Spielern ab. Wahrscheinlich werden sie als nächstes versuchen, an Bord der Elf Uhr zu gehen, um nun endgültig nach Afrika aufzubrechen. Die genauen Umstände der Kontaktaufnahme und des ersten Treffens mit der Elf Uhr müssen Sie an den bisherigen Handlungsverlauf angleichen.

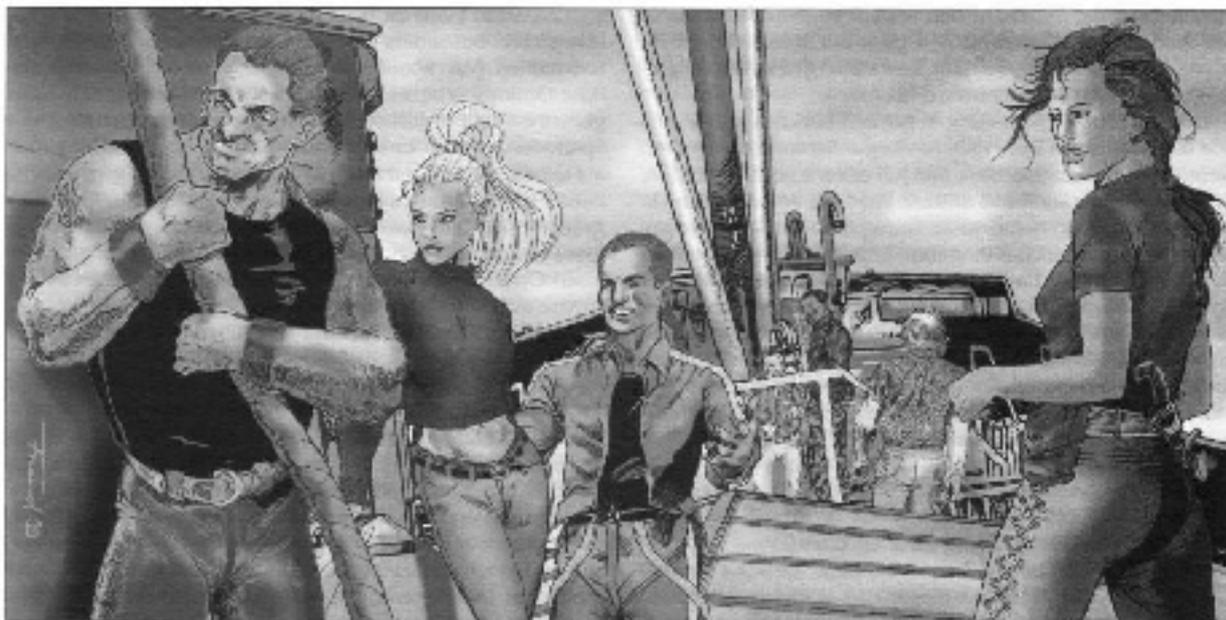
**AUF GROSSER FAHRT**

In diesem Kapitel wird das Schiff, die Elf Uhr, und deren Besatzung kurz vorgestellt. Außerdem bieten wir Ihnen einen kurzen Überblick über die Aktionen von Proteus, um Ihnen genügend Material an die Hand zu geben, die lange Seereise befriedigend gestalten zu können.

Als Musik für diesen Abschnitt eignet sich die Muppet Show-CD **Treasure Island** hervorragend. Nach den ersten zwei Abenden wird Ihre Runde gar nicht mehr ohne diese Melodie spielen wollen ...

**DIE MANNSCHAFT**

Die Mannschaft um Kapitän Juri ist schon seit einigen Jahren ein eingespieltes Team und auf vielen Fahrten bewährt. Daraus ergibt sich aber für Sie als Spielleiter ein Problem: Ihre Spieler sollen sich auf der Elf Uhr nicht wie Gäste fühlen. Sie werden lange Zeit auf dem Schiff zubringen, und es macht keinen Spaß, Seegefechte, Stürme und angreifende Critter nur als Zuschauer zu erleben.



Es gibt nun zwei Möglichkeiten, wie Sie diesem Problem Herr und Meister (verzeihen Sie mir den kleinen Ausflug in die Terminologie des Schwarzen Auges!) werden können. Wenn Sie unter Ihren Spielern Charaktere haben, die die Funktion eines Mannschaftsmitgliedes ersetzen können, dann ist dieser Matrose eben auf der letzten Kaperfahrt für immer im Meer geblieben und der entsprechende Charakter kann für diese Fahrt dessen Funktion übernehmen! Bedenken Sie bei dieser Variante, daß die anderen Mannschaftsmitglieder dem oder gar den Neuen zuerst einmal mißtrauisch bis feindselig gegenüber treten werden. Dabei werden Sätze wie "Lena hat das aber immer anders gemacht" oder "Glaub bloß nicht, daß du meine Lena ersetzen kannst!" fallen.

Natürlich ist es auch kein Problem, die gesamte Mannschaft auf dem Kahn zu lassen und Ihre Spieler als Unterstützung dazu auf das Schiff zu holen. Da die Elf Uhr eine lange und gefährvolle Reise vor sich hat, macht es auch durchaus Sinn, einige Posten doppelt zu besetzen. Gerade Rigger und Mechaniker kann gar nicht in zu großer Zahl an Bord eines derartigen Schiffes sein!

Sie wissen selbst am besten, wie viele NSCs Sie gleichzeitig führen können. Rollenspielerisch ist diese zweite Variante sicherlich sehr reizvoll, da diverse Fachgespräche unter den neuen Kollegen geführt werden müssen, und außerdem werden nach so vielen Monaten gemeinsam auf See auch der ein oder andere Streit oder gar die ein oder andere Liebschaft entstehen.

Ihre Spieler sollen das Schiff nicht kommandieren, aber auf jeden Fall Teil der Mannschaft werden, denn ein wichtiger Stimmungsfaktor ist schließlich das Rollen(!)spiel mit den verschiedenen NSCs auf der Elf Uhr. Hierbei gilt es aber, ein paar Dinge zu bedenken. Erstens sollten Sie sich mit den NSCs, die Sie auf der Fahrt dabei haben werden, sehr gut vertraut machen. Es empfiehlt sich, für jeden der folgenden Charaktere eine eigene Karteikarte anzulegen, auf der Sie sich Notizen zu dem Charakter, seinen Eigenheiten und dem Verhältnis zu den jeweiligen Spielern machen können.

Es ist immer von Vorteil, wenn die Spieler das Gefühl haben, es mit echten Menschen zu tun zu haben, und sich diese Menschen auch noch deutlich voneinander unterscheiden. Aus diesem Grund ist für jeden NSC ein Archetyp angegeben. Es hat sich im Spiel mit vielen NSCs bewährt, die Figuren ruhig etwas archetypisch darzustellen, denn Ihre Spieler müssen sich ja auch erst an die vielen Namen und Funktionen gewöhnen.

Dabei hilft es sehr, wenn die unterschiedlichen Personen sofort in bestimmte Schubladen einsortiert werden können, so daß

der eine beispielsweise von vorne herein als Schürzenjäger bekannt ist und der andere als der ewige Nörgler. Im übrigen können Sie sich zu den Figuren entsprechende Werte überlegen, die in etwa auch dem Niveau Ihrer Gruppe entsprechen, und diese dann ebenfalls auf den Karteikarten notieren.

### KAPITÄN JURI NASDRAKOFF

*Erscheinung:* Juri ist ein kräftiger und hochgewachsener Sapiens Nobilis. Die vielen Jahre auf See haben sein Gesicht wettergerbt und ihm damit eine eher elfenuntypische gebräunte Hautfarbe verliehen. Er wirkt erfahren, überlegt und vertrauenswürdig, kurz: er scheint der geborene Kapitän zu sein, obwohl er ein sehr stiller Mensch ist.

Sein schwarzes Haar ist praktisch kurz geschnitten und bildet zusammen mit der dunklen Hautfarbe einen fesselnden Kontrast zu seinen leuchtend blauen Augen. An Bord trägt er meistens Militärhosen in urbanem Flecktarnmuster mit vielen Taschen und am Oberkörper je nach Witterung dunkelblaue Seemannspullis oder einfache T-Shirts.

*Charakter:* Hinter der Fassade vom perfekten Kapitän sieht die Sache nicht mehr so rosig aus. Juri ist in den verworrenen Zeiten der Entstehung Pomoryas geboren. Seine Eltern waren enge Vertraute Legur Sarentins, der nach der Ausrufung des Herzogtums die Kurfürstenwürde verliehen bekam. In den folgenden Jahren wuchs Juri in relativem Wohlstand auf, da sein Vater einen hohen Posten im Finanzsektor des Hauses Sarentin übernommen hatte.

Leider entdeckte Juri schon kurz nach der Pubertät seine Neigung zur Homosexualität. Während das in den meisten Ländern der ADL kein Problem darstellt, folgen jedoch gerade die Grundsätze und Ansichten Legurs einer widerwärtigen faschistoiden Gesinnung. Für den jungen Juri war deshalb schnell klar, daß er entweder Pomorya verlassen oder ständig in der Gefahr leben mußte, entdeckt zu werden, was das gesellschaftliche Aus für seine ganze Familie bedeutet hätte. Vor diesem Hintergrund traf er eine geradezu klassische Entscheidung für sein weiteres Leben: Er fuhr zur See!

Damit war er meistens weit weg von zu Hause, und in fremden Häfen würde sein Geheimnis gut gewahrt bleiben – so dachte er. Auf diesen Reisen bekam er, durch eine Liebschaft, Kontakt zu den Nordseepiraten. Fasziniert durch die freie und ungezwungene Lebensweise der Piraten wechselte er schließlich die Seiten. In den folgenden Jahren machte er sich bei den Piraten einen Namen, da er durch seine Kenntnisse wertvolle Informationen zur

Bewaffnung und Routenplanung der großen Frachter liefern konnte.

Die bedeutende Wendung in seinem Leben wurde durch eine überraschende Botschaft von Legur Sarentin eingeleitet. Dieser hatte herausgefunden, daß Juri erstens noch am Leben, zweitens homosexuell und drittens Pirat war. Mit dem Schicksal seiner Familie in Pomorya als Unterpfang unterbreitete Legur ihm ein erstaunliches Angebot: Er würde einen alten Freihändler mit entsprechender Bewaffnung bekommen, wenn er einwilligte, für das Haus Sarentin in Piratenkreisen zu spionieren. Juri willigte ein und lebt seither in ständiger Unsicherheit und vollkommen enturzelt. Deshalb ist er froh, den Auftrag der Spieler annehmen zu können, da ihn dieser weit weg bringt und ihm vielleicht eine neue Chance eröffnet. (Zu den Hintergründen: **Die Länder der Verheißung**, S. 227 und 244)

*Typisches Zitat:* "Neuer Kurs 276 Grad! Volle Kraft."

*Archetyp:* Einsamer Wolf

### ERSTER OFFIZIER NATASCHA TSCHERNENKOW

*Erscheinung:* Wenn jemals eine "Miss Pirat" gewählt werden würde, dann wäre Natascha dieser Titel ziemlich sicher, obwohl sie "nur" ein Mensch ist. Sie hat lange, braune Haare, eine ansprechende, feminine Figur und herausfordernde, braune Augen. Außerdem wirkt sie offen und gesprächig und ist damit ein beliebter und gerngesehener Gast in allen Hafenkneipen von St. Petersburg bis Amsterdam. Doch wer sich zu sehr animiert fühlt und seine Grenze überschreitet, der wird sehr schnell feststellen, daß Natascha nicht nur verbal schlagfertig ist!

*Charakter:* Natascha und Juri kennen sich schon seit vielen Jahren, da sie beide gleichzeitig Pirat wurden. Sie sind seitdem immer zusammen auf See gewesen und dicke Freunde. Natascha weiß als einzige an Bord von Juris Geschichte und woher er das teure Schiff hat. Aber bei ihr ist dieses Geheimnis sehr gut aufgehoben.

Natascha steht mit beiden Füßen auf dem Boden. Sie ist Realistin und ergänzt den eher zurückgezogenen Träumer Juri hervorragend. Sie selbst ist auf der Flucht in den Eurokriegen geboren worden und es von klein auf gewohnt, für sich selbst zu sorgen und dabei die nötige Härte einzusetzen. Man bekommt halt nichts geschenkt im Leben.

So locker und aufgeschlossen Natascha auch wirkt, während einer langen Hundswache an Deck holen sie ihre Sogen und Probleme oftmals wieder ein. Eigentlich wünscht sie sich von ganzem Herzen eine Familie und ein sicheres Heim, aber leider hat sie den passenden Mann bisher noch nicht getroffen. Im Prinzip müßte er so sein wie Juri, aber der steht ja leider nicht auf Frauen ...

*Typisches Zitat:* „Immer locker bleiben, Schätzchen, Rom wurde ja auch nicht in einem Tag erbaut ...“

*Archetyp:* Überlebenskünstler

### SCHIFFSZAUBERIN JAANA PUNTO

*Erscheinung:* Jaana ist eine kleine, zierliche, hellblonde Elfe, die in Greifswald Naturmagie studiert hat. Sie trägt gerne weite Wollpullis und Jeans. Auch wenn sie nicht gerade viel Wert auf ihre Kleidung legt und daher eher der Vorstellung einer ökologisch orientierten Studentin entspricht, ist Jaana eine sehr attraktive und vor allem charismatische Erscheinung. Sie versteht es, mit Männern zu kokettieren, und liebt den Flirt. Wenn noch im letzten Jahrhundert der Spruch "Ein echter Seemann hat in jedem Hafen eine Braut" galt, so gilt für Jaana ganz sicher, daß sie in jedem Hafen mehrere Verehrer hat. Genau dieser Umstand führt bisweilen aber auch zu unschönen Verwicklungen bei Landgängen, und Jaana ist sehr froh, daß ihre Freunde von der Elf Uhr schon eine gewisse Routine haben, sie aus Schwierigkeiten herauszuboxen ...

*Charakter:* Jaana ist trotz ihrer unbestreitbaren Intelligenz etwas naiv, besonders im Bezug auf Männer und gefährliche Situationen. Man könne sie freundlicher auch als unverbesserliche Optimistin bezeichnen. Sie sieht die Welt nicht als einen gemeinen und tödlichen Dschungel, sondern als eine große Spielwiese, die es zu entdecken gilt. Sie ist seit zwei Jahren auf der Elf Uhr und mit ihren 27 Sommern die jüngste an Bord neben Felix. Alles in allem sieht sie das Piratenleben noch als großen Spaß und aufregendes Abenteuer an. Natürlich liegt diese entspannte Sicht der Dinge nicht nur an ihrem grenzenlosen Optimismus, sondern auch an der freundlichen Atmosphäre auf der Elf Uhr.

*Typisches Zitat:* "Uff! Haste da drüben den Kerl gesehen? Mann, hat der einen scharfen Hintern ..."

*Archetyp:* Schürzenjäger

### WAFFENOFFIZIER ULF DOORSTEN

*Erscheinung:* Ulf ist genau wie Herby altes MET 2000-Eisen. Beide haben ihren Dienst quittiert, um nach der Entlassung in die Schatten und von dort schnell an Bord der Elf Uhr zu geraten. Früher war Ulf Waffentechniker an Bord des leichten Zerstörers *Emden* und kennt deshalb sowohl die Nordsee als auch modernes Marinegerät wie seine Westentasche. Doch nicht nur seine Kenntnisse sind ihm bis heute eigen, auch der etwas militärisch geprägte Stil und Umgang ist fest in seinem Charakter verwurzelt. Er gibt auch heute noch klare Kommandos, befolgt ohne zu murren jeden Befehl und ist die treibende Kraft hinter der Borddisziplin, die ihm aber immer noch nicht weit genug geht. Er trägt hin und wieder seine alte Uniform oder aber entsprechende militärische Kleidung. Er achtet peinlich genau auf den korrekten Sitz seiner Klamotten und seines Haarschnitts: 5 mm ...

*Charakter:* Ingeheim bereut Ulf es, den sicheren Hafen der MET 2000 verlassen zu haben. Diese Schattenläufer sind ein oft recht undiszipliniertes Volk, und außerdem fehlt es immer an entsprechender Ausrüstung. Es macht halt einfach keinen Spaß, in ein Seegefecht zu fahren und genau zu wissen, wenn die erste Rakete nicht trifft, sind nicht nur unendlich viele Ecu weg, sondern auch jede Chance, einen zweiten Schuß zu setzen. Dennoch, der Weg in die MET ist ihm verbaut, da es bei seiner Entlassung nicht so ganz mit rechten Dingen zu ging. Außerdem hat er schließlich illegaler Weise auch die teure Cyberware behalten ...

*Typisches Zitat:* "Steuerbordbugklappe öffnen. – Ausführung!"

*Archetyp:* Soldat

### STEUERMANN LENA REINKAMP

*Erscheinung:* Lena ist eine hagere Mitdreißigerin, die aussieht, als ob sie niemals gelächelt hätte. Tatsächlich laufen diverse Werten auf der Elf Uhr, wer es schafft, sie zum ersten Mal zum Lachen zu bringen. Doch auch wenn die Wetteinsätze immer erstaunlicher werden, so hat bisher noch niemand diesen Triumph für sich verbuchen können. Lena ist aber nicht nur ernst und mürrisch, sondern darüber hinaus eine notorische Pessimistin und Nörglerin. Sie trägt ihr langes, schwarzes Haar, das bereits mit vielen grauen Strähnen durchsetzt ist, meist nach hinten gebunden, ihre Bordkleidung ist einfach und praktisch.

*Charakter:* Warum Lena eine derartige Pessimistin ist, weiß niemand so genau. Ihre Nörgeleien und ihr immer wiederkehrender Ausspruch „Ich hab's euch ja gleich gesagt, aber auf mich hört ja keiner!“ sind ständige Begleiter an Bord, aber die gesamte Mannschaft hat sich irgendwie an sie gewöhnt, und wahrscheinlich würde sie allen fehlen, wenn sie einmal nicht mehr da wäre ...

*Typisches Zitat:* „Ich hab's euch doch gleich gesagt, aber auf mich hört ja keiner!“

*Archetyp:* Nörgler

**CHEFTECHNIKER URS NEUNER**

*Erscheinung:* Urs ist ein zur See fahrender, Schweizer Zwerg und damit eine der skurrilsten Gestalten in den Reihen der Nordseepiraten. Er trägt mit Vorliebe maritime Kleidung, die mit allerlei geschmacklosen Verzierungen wie goldenen Ankern und Steuerträgern versehen ist. Kontrastiert wird die eigentümliche Erscheinung durch seinen harten Schweizer Akzent.

Wohl noch verstärkt durch seine Schweizer Gene, ist Urs kein besonders geselliger Zwerg. Er beschäftigt sich viel und ausgiebig mit der Schiffstechnik und sieht auch keinen Grund zu überschwinglicher Freundlichkeit. Vielleicht versteht er sich gerade deshalb recht gut mit Lena, mit der er sich aber trotzdem fast immer streitet. Dennoch sind die beiden dicke Freunde, ein Umstand allerdings, den nur das geübte Auge erkennen dürfte.

*Charakter:* Urs ist die klassisch gute Seele in einem harten Kern. Er ist mürrisch und abweisend, aber seinen Freunden gegenüber loyal und treu. Er versteht von nautischen Dingen nicht sehr viel, hat aber ein Händchen für Technik aller Art.

*Typisches Zitat:* "Geh da weg! Laß das jemanden machen, der sich damit auskennt."

*Archetyp:* Der Eigenbrötler

**MASCHINIST IGOR**

*Erscheinung:* Igor hätte eigentlich ein Troll werden sollen, so glauben auf jeden Fall alle an Bord. Er ist 2,13 m groß, unglaublich kräftig und sehr gemütlich. Dennoch ist er, genetisch gesehen, ein ganz normaler Sapiens Sapiens. Außerdem ist Igor einer der häßlichsten Menschen, die je zur See gefahren sind. Er hat abstehende Ohren, einen krummen Unterkiefer und eine viel zu große, knubbelige Nase. Außerdem ist Igor einer der Menschen, denen immer alles mißlingt. Wenn jemand einen Eimer beim Wasser holen verliert oder einen Stapel Teller fallen läßt, dann ist es mit großer Sicherheit Igor. Er ist halt einfach ein Mensch, bei dem jedem sofort die besten Witze einfallen. Dennoch hat er ein sonniges Gemüt und erträgt den häufigen Spott seiner Kameraden an Bord mit bewundernswerter Gelassenheit.

*Charakter:* Igor ist der gutmütigste und treueste Freund, den man sich vorstellen kann. Für seine Kameraden würde er durchs Feuer gehen. Er fühlt sich an Bord wohl und betrachtet die Crew als die Familie, die er nie hatte, denn hier fühlt er sich trotz des Spottes wohl und geborgen und kann sich ein Leben jenseits der Elf Uhr nicht mehr vorstellen.

*Typisches Zitat:* (Wenn mal wieder was schief ging) "Oh nein, nicht schon wieder..."

*Archetyp:* Der tappsig Bär

**TAUCHOFFIZIER HERBERT "HERBY" WALTER**

*Erscheinung:* Herby ist das genaue Gegenteil von Ulf. Während dieser noch den vergangenen MET-Zeiten nachtrauert, feiert Herby jeden Tag, den er ohne die Kommißköpfe lebt. Er hat eine wilde, bunte Frisur und trägt bevorzugt Hawaiihemden und Shorts. Eigentlich sieht Herby immer aus wie auf einem Ausflugsschiff oder als sei er auf dem Weg zum Strand. In der Tat ist Herby auch ein begabter Organisator von diversen Freizeitaktivitäten. Er kennt Gott und die Welt, und es gibt keinen Hafen, in dem er nicht eine Fete organisiert oder einen Ausflug plant.

*Charakter:* Herby ist über Ulf auf die Elf Uhr gekommen. Beide haben zeitweilig auf dem gleichen Schiff, der Emden, gedient. Herby war damals Kampfschwimmer, was ihm auch den seltsamen Titel des Tauchoffiziers auf der Elf Uhr eingebracht hat. Natürlich gibt es sowas nur auf U-Booten, aber da Herby auch eine schicke Bezeichnung für seinen Dienst auf der Elf Uhr haben wollte, einigte man sich halt auf den Tauchoffizier. Natürlich nur gegen den Widerstand von Ulf, dem das entschieden zu weit ging ...

*Typisches Zitat:* "Zack, Zack!"

*Archetyp:* Partylöwe

**SMUTJE "MAMA" DUNJA**

*Erscheinung:* Mama Dunja ist klein, dick, hat immer feuerrote Backen und einen warmen, freundlichen Blick. Sie ist der lebende Beweis dafür, daß Elfen bei weitem nicht immer groß, schlank und schön sein müssen. Mit ihren 46 Jahren ist sie mit Abstand die älteste an Bord und fühlt sich auch tatsächlich hin und wieder wie die Mutter der Besatzung. Ihr Haar ist weiß wie Schnee, und sie trägt es stets zu einem Zopf geflochten.

Normalerweise hat sie eine fleckige Schürze und darunter geschmacklose Kleider mit Blumenmotiven an. Ein Blick in ihre strahlend blauen Augen verrät sofort ihre gute Seele und ihre große Liebe zu der Crew der Elf Uhr.

*Charakter:* Dunja ist die unumstrittene Herrin der Kombüse. Sie ist sehr auf die gute Sitten auf dem Kahn bedacht und achtet streng darauf, daß jeder, auch Juri, seinen Teil bei der Erledigung von lästigen Arbeiten beisteuert. Dabei ist sie bisweilen recht ruppig und versteht es, mit ihren Flüchen und Beschimpfungen die Mannschaft auf Trab zu halten. Natürlich meint sie die Schelte nicht ernst, und jeder fügt sich schließlich ihrem Regiment. Somit ist es auch ihr Verdienst, daß das Klima an Bord der Elf Uhr recht wenig mit dem vom Trid gezeichneten Bild des rauen Piratenlebens zutun hat.

*Typisches Zitat:* "An die Arbeit, ihr Faulpelze! Wie es hier schon wieder aussieht! Du, Igor, gehst und putzt die Bänke, und du, Jaana, räumst endlich deine Bücher vom Tisch. Halt, hiergeblieben! Der Herr Kapitän braucht nämlich gar nicht meinen, das ginge ihn hier alles nichts an! Aber ein bißchen plötzlich, meine Damen und Herren ..."

*Archetyp:* Die gute Seele

**SCHIFFSJUNGE FELIX**

*Erscheinung:* Felix ist mit seinen vierzehn Jahren der jüngste an Bord. Er hat strohblonde Haare und grüne, leicht schräg stehende Augen. Außerdem hat er eine Unzahl Sommersprossen im Gesicht und ist ein ganz normaler Sapiens Sapiens. Er ist ein aufgeweckter kleiner Kerl, der an allem an Bord größtes Interesse hat und einfach nur froh ist, bei seiner neuen „Familie“ zu sein. Wenn man mal von seinem nicht zu überhörendem Berliner Akzent absieht, ist er der Liebling aller an Bord.

*Charakter:* Felix ist ein Waisenkind, das seine Eltern in den Berliner Unruhen von 2055 verloren hat. Natürlich hat er diesen Verlust noch nicht verarbeitet, und so kommt es, daß er hin und wieder sehr traurig dreinschaut. Wenn jemand von der Crew diesen Blick erkennt, dann bekommt Felix sofort eine neue Aufgabe und viel Arbeit, die ihn dann meistens auf andere Gedanken bringt. Felix hatte das große Glück, Mama Dunja auf einem Landgang zu begegnen. Diese war gerade einkaufen und wurde Zeuge, wie der kleine Felix beim Klauen erwischt wurde. Irgendwie tat ihr der kleine Kerl leid, und sie bezahlte den Schaden und schimpfte ihn dann erst mal gehörig aus. Als sie schließlich seine Geschichte zu hören bekam, siegte ihr weiches Herz, und sie beschloß, daß die Elf Uhr wohl auch noch Platz für einen Schiffsjungen hätte. Heute sind alle froh, Felix an Bord zu haben, und erzählen bisweilen auch sehr stolz von "ihrem" Sohn ...

*Typisches Zitat:* "Zeigst du mir noch mal, wie dieser Spleißknoten geht?"

*Archetyp:* Das Nesthäkchen

**DAS SCHIFF**

Ursprünglich war die "Elf Uhr" ein Handelsschiff der pomoryanischen Handelsflotte des Hauses Sarentin. Durch die "guten Kontakte" von Kapitän Juri Nasdrakoff gelang es ihm, die alte Blohm & Voss Freihändler nach ihrer Ausmusterung zu übernehmen. Im

Laufe der Zeit und mit verdeckter Unterstützung aus Hause Sarentin wurde die Elf Uhr immer wieder umgebaut und verbessert, so daß sie es inzwischen durchaus mit manchen militärischen Schiffen aufnehmen kann.

Welche Verpflichtungen Kapitän Juri Nasdrakoff auf sich genommen hat, um die diversen Umbauten finanzieren zu können, ist weder der Mannschaft noch den anderen Nordseepiraten bekannt. Es halten sich aber hartnäckige Gerüchte, daß er eine Art modernen Freibeuterbrief vom alten Sarentin besitzt. In der Tat ist Juri die geheime Verbindung von Sarentin zu den Piraten. Offiziell läßt sich diese Beziehung natürlich niemals beweisen, aber auch und gerade im Hause Sarentin weiß man einen gewogenen Kopf bei den Piraten sehr zu schätzen.

### DIE "ELF UHR"

Handling:	3
Geschwindigkeit:	30 (15) [45 knt]
Beschleunigung:	3
Rumpf:	2
Panzer:	5
Signatur:	2/3
Autonav:	2
Sensor:	4
Sonar:	3
Besatzung:	10
Antrieb:	Diesel
Fracht:	2.000 LE
Ladung:	50 t
Bewaffnung:	getamtes mittleres Bordgeschütz am Bug; zwei Raketenlafetten, bestückt mit einer SS-N-49 "Sirocco" und acht Ruhrmetall Seagull; zwei Torpedorohre bestückt mit zwei Mk. 197 MADCAP und zwei Ködern
Besonderheiten:	ECM 6; ED 3; Taucherausrüstung und Taucherpanzerungen; Waffenkammer mit sechs Colt M24A3; drei Haftminen und diversen Handfeuerwaffen

### DIE GEGENSPIELER

Die Proteus-Marine ist natürlich genau informiert und auf der Hut. Sie versucht, die Nordsee und den Skagerrak zu überwachen, da dies die einzigen Wege sind, mit einem Schiff Pomorya in Richtung Atlantik zu verlassen. Zwar ist die Proteus-Marine technisch sehr gut ausgerüstet und auch ein durchaus beeindruckender Gegner, vor allem wenn man die Nordmeerflotte der MET 2000 noch hinzuzählt, aber selbst diesen beiden Flotten fällt es recht schwer, jedes noch so kleine Schiff zu orten und zu überprüfen. Außerdem basiert dieser Überwachungseinsatz nur auf einer vagen Vermutung des Krisenstabes bei Proteus, der ja immer noch nicht weiß, daß die Runner nach Afrika aufbrechen wollen. Sie können die Proteus- und die MET 2000-Marine als Schreckgespenst am Horizont auftauchen lassen, sollten aber stets bedenken, daß die Elf Uhr einem Zerstörer nichts, aber auch gar nichts entgegenzusetzen hat. Ein Scharmützel mit einem Schnellboot sollte für die Spieler jedoch zu gewinnen sein.

Die Taktik der Runner sollte sich aber auf gute alte Schmugglertraditionen besinnen. Das Ausnutzen von Nebel und Unwettern, der geschickte Umgang mit verseuchten Zonen und klug gewählte Routen sind die Mittel der Wahl. Lassen Sie die Spieler über Funk oder in jedem Hafen Informationen über die Proteus-Flotte und die MET 2000 sammeln und ihre Routenplanung von den entsprechenden Berichten abhängig machen.

Am besten verwenden Sie eine große Karte der Nord- und Ostsee und benutzen kleine Fähnchen oder Spielsteine für Meldungen von Patrouillenschiffen. Schauen Sie sich als Inspiration

alte Marinefilme aus dem zweiten Weltkrieg an. Dort haben die englische und die deutsche Flotte viele Jahre lang im gleichen Gebiet gegeneinander taktiert. Wenn die Spieler erst mal den Atlantik erreicht haben, sind sie durch den Überwachungsgürtel von Proteus geschlüpft.

### WAS SO ALLES PASSIEREN KANN ...

In diesem Kapitel finden Sie ein paar Vorschläge, was auf der langen Reise von Deutschland nach Südafrika alles passieren kann. Natürlich sind die hier beschriebenen Szenen nur einzelne Ideen, die nicht ausreichen, um eine so lange Fahrt auszufüllen. Neben den beschriebenen Ereignissen sollten sich die Runner auch noch mit ganz natürlichen Schwierigkeiten herumschlagen müssen. Sie müssen sich in die Mannschaft einfinden, bei einem Sturm Hand anlegen oder so banale Dinge wie Treibstoff laden und Vorräte beschaffen. Außerdem sollten sie zusammen mit Juri, Natascha und Lena immer ein Auge auf den Kurs haben. Immerhin müssen sie frühzeitig versuchen, den Proteus-Patrouillen aus dem Weg zu gehen.

Legen Sie für jeden Reisetag das Wetter fest, und improvisieren Sie kleine Szenen. Das kann ein ernstes Gespräch an Bord sein oder aber eine Schule Delphine, die das Schiff ein Stück weit begleitet. Wenn Sie wollen, könnte auch ein blinder Passagier an Bord gelangt oder eine wichtige Ausrüstung kaputt gegangen sein. Versuchen Sie einfach ein bißchen Schiffsalltag entstehen zu lassen.

### DAS PATROUILLENBOOT

Einmal sollten die Spieler aber in den Genuß einer Überprüfung durch Proteus-Truppen kommen. Lassen Sie ein Patrouillenboot der Proteus-Marine aus einer Nebelbank auftauchen und die Elf Uhr über Funk und Lautsprecher zum Beidrehen auffordern. Das sollte bei Ihren Spielern zu einer gewissen Panik führen. Was tun? Es gibt zwei Möglichkeiten: Erstens könnten sie die Patrouille an Bord kommen zu lassen und versuchen, sich gut zu verstecken und einem Kampf aus dem Weg gehen. Ob dieses Vorgehen Erfolg hat, hängt sehr stark vom Plan Ihrer Runner ab. Denken Sie daran, daß die Jungs und Mädels von Proteus so etwas nicht zum ersten Mal tun und sehr genau wissen, wen sie suchen!

Die zweite Variante ist natürlich ein satter Erstschlag in der Hoffnung, das Boot sofort zu versenken. Problematisch an diesem Vorgehen ist natürlich, daß der Rest der Flotte natürlich versuchen wird, dem Verlust eines Bootes auf den Grund zu gehen, und ihre Suche auf das Seegebiet der Runner konzentrieren wird. Außerdem nähert sich das Schnellboot dem unbekanntem Schiff natürlich sehr vorsichtig, so daß eventuelle Kampfvorbereitungen nicht unbemerkt bleiben dürften.

Das Boot ist mit vier Soldaten, einem Zauberer und sechs Seeleuten besetzt. Verwenden Sie die Werte des Vulkan Tsunami Schnellbootes (**Cyberpiraten**, Seite 190). Wenn sich die Runner nicht geschickt anstellen und es zum Kampf kommt, sei es an Deck oder von Schiff zu Schiff, sollten Sie in den nächsten Stunden eine weitere Begegnung einstreuen, diesmal mit einer Proteus-Korvette. Verwenden Sie die Blohm & Voss Typ 1302 (ebenfalls im **Cyberpiraten** auf Seite 190).

### GIFTGEISTER

Woran denken Sie, wenn Sie Nordsee hören? Proteus? Auch nicht schlecht, aber die hatten wir schon. Richtig, Giftgeister ist eine weitere naheliegende Assoziation. Ihre Runner bewegen sich durch eine stark verschmutzte Umwelt, die wegen des Erscheinens von freien Giftgeistern eine traurige Berühmtheit erlangt hat.

Verwenden Sie als Hintergrundmusik für diese Szene die Filmmusik von Nosferatu. Schildern Sie den Spielern, wie der Nebel immer dichter wird und sie das Gefühl haben, keine Luft mehr zu bekommen. Sie fühlen ein Brennen im Hals und außerdem einen heftigen Hustenreiz. Und noch während die Chemowärngeräte anschlagen, ist es auch schon zu spät: Aus den Nebelschwaden entsteht ein annähernd humanoides Wesen mit schrecklich entstellten Gesichtszügen. Um diese Kreatur scheint die Luft grün zu schimmern, und eine seltsame Welle der Furcht und Übelkeit geht von ihr aus. Gestalten Sie die Szene so, daß zuerst die nicht magisch begabten Charaktere mit dem Geist konfrontiert werden. Wenn Sie wollen, können Sie natürlich auch mehrere Geister das Schiff angreifen lassen. Versuchen Sie aber möglichst wenig Regeln zu verwenden und den Schwerpunkt dieser Szene auf das Erleben von Horror zu legen.

## JAANA IN SCHWIERIGKEITEN

### SAG ES IHNEN INS GESICHT

Na typisch, diese Jaana! Sie hatte bereits beim Anlegen einen "alten Bekannten" wiedergetroffen und ist natürlich gleich mit ihm abgerauscht. Ein bißchen über alte Zeiten reden, hat sie gesagt. Inzwischen ist es dunkel geworden, und ihr wolltet schon seit ein paar Stunden wieder auf hoher See sein. Nervös tigert Juri an Deck auf und ab, und der Hafenkaptän hat sich zum zweiten Mal bei euch gemeldet, um euch darauf hinzuweisen, daß eure Hafenerlaubnis nur bis 0.00 Uhr gilt. Um kurz vor zehn ist es dann soweit. Juri ruft über Bordlautsprecher alle Mannschaftsmitglieder in der Messe zusammen. Gespannt steigt ihr die Stufen in die große Mannschaftsmesse hinab, um euch Juris Ansprache anzuhören. Alle sind da: Mama Dunja, Felix und selbst der brummige Urs. Irgendwie scheint die Stimmung geladen, und eine unheimliche Ruhe hat die Messe erfaßt. Dann betritt Juri den Raum und beginnt mit seiner behaglichen Stimme zu sprechen ...

### HINTER DEN KULISSEN

Diese Szene kann in jedem Hafen geschehen, in dem die Elf Uhr anlegt. Jaana ist mal wieder mit einem Bettgefährten aus alten Tagen unterwegs und nun deutlich überfällig. Zurecht macht sich Juri Sorgen um seine Zauberin.

Der alte Bekannte, Hagen, ist ein bekannter Informationshändler, der offensichtlich einen der Runner an Deck der Elf Uhr erkannt hat. Nun wittert er seine große Chance und versucht, Kontakt zu Proteus aufzunehmen.

Gestalten Sie die Suche nach Hagen als eine Art gefährliche Schnitzeljagd durch einen fremden und finsternen Hafen. Durch soziales Geschick, nachdrückliches Nachfragen und Zauberei sollten die Spieler nach und nach den Weg des Pärchens verfol-

gen können. Dies sollte sie gerade noch rechtzeitig zum Unterschlupf des Informationshändlers führen. Lassen Sie die Spieler zusammen mit einem Proteus-Team bei dem netten Hagen eintreffen. Wollen wir hoffen, daß alles glatt geht ...

## JURIS GESCHICHTE

Wie schon bei der Beschreibung Juris erwähnt, hofft er durch die Runner an Bord vielleicht eine Lösung für seine Zwickmühle zu finden. Nach langem Ringen mit sich selbst wird er sich irgendwann den Runnern offenbaren. In diesem Gespräch sollen die Runner feststellen, daß sie mit Juri im gleichen Boot sitzen, und sich überlegen, wie man aus dem starren Griff des Legur Sarentin entkommen könnte. Denn eines ist klar: Wenn Ihre Runner die Daten aus dem Habitat verwenden wollen, um Proteus eine Sicherheitsgarantie für sich abzurufen, dann können sie unmöglich die selben Daten Legur in die Hand spielen!

Eine recht verzwickte Situation für die Runner. Immerhin sollte diese Verwicklung für einige spannende Gespräche an Bord sorgen, und vielleicht entsteht ja aus diesem Ansatz ein weiterer Run ...

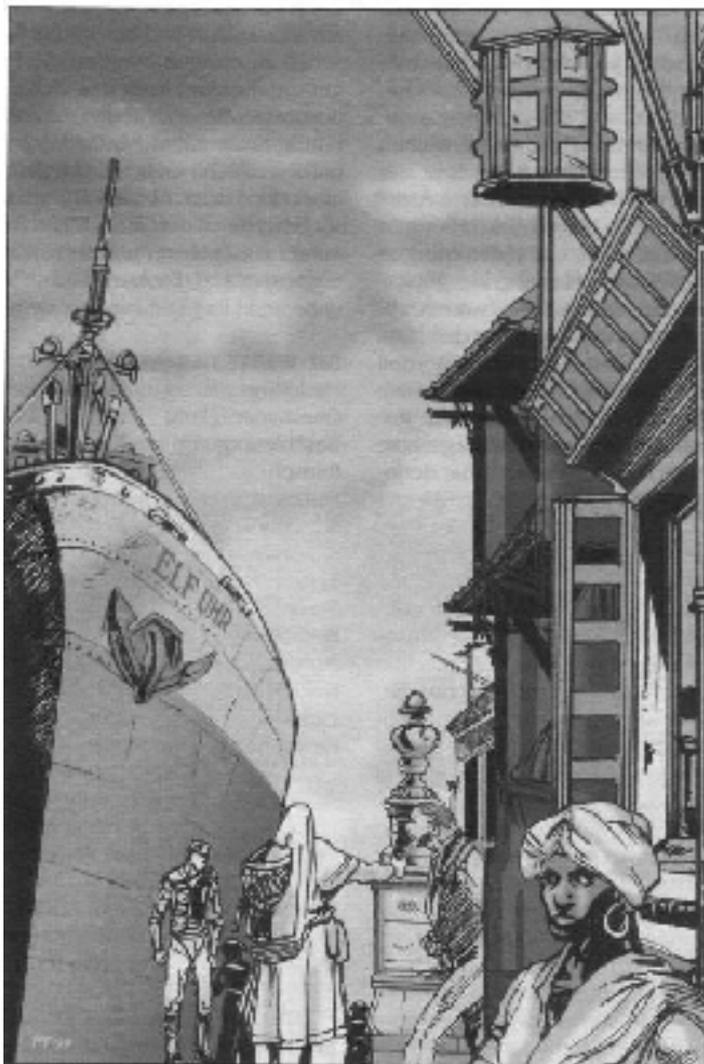
## In Afrika

Wie bereits in der Einleitung erwähnt, ist Afrika ein überwiegend weißer Fleck im Shadowrun-Universum. Hier haben Sie die Frei-

heiten, genau das zu tun, was Sie wollen, ohne daß Ihnen "offizielle" Quellen in die Quere kommen. Genau aus diesem Grund soll hier auch keine Detailbeschreibung Afrikas folgen, mal ganz davon abgesehen, daß dies den Umfang des Abenteuers deutlich sprengen würde.

Wie ist diesem Problem nun beizukommen? Ganz einfach, durch Improvisation. Afrika ist ein wilder und vor allem erwachter Landstrich, von dem Ihre Runner wahrscheinlich sowieso in erster Linie die Küsten und Häfen sehen werden. Gerade weil Sie in diesem Teil sehr auf Ihre Improvisation angewiesen sind, sollten Sie sich unbedingt im Cyberpiraten die Seiten 87 ff. und 150 ff. anschauen. Dort finden Sie ein paar erwachte Wesen, ein bißchen Hintergrund zu den afrikanischen Schamanen und etwas Lebensgefühl für diese Gegend. Bedenken Sie aber, daß sich diese Quellen nur auf die Gold- und Elfenbeinküste beziehen. In Südafrika sieht die Welt schon wieder ganz anders aus. Immerhin können Sie mit dem Material auf den angegebenen Seiten den ein oder anderen Versorgungsaufenthalt entsprechend spannend gestalten.

In diesem Abschnitt sind Sie in der Gestaltung der Handlung sehr frei. Es gibt lediglich zwei wichtige Eckpunkte, die Sie beachten sollten. Erstens wird das gesuchte Habitat einmal im Monat von Porto Alexandre aus versorgt. Das bedeutet, daß einmal im Monat eine gut bewaffnete Ruhrmetall VT 6 von der dortigen



Genius Inc. Niederlassung aus aufricht, um das Habitat mit Nachschub zu versorgen. Diese Versorgungsfahrten können natürlich beobachtet werden. Zweitens ist den Piraten vor Ort bekannt, daß regelmäßig eine VT 6 die Genius Inc. Niederlassung verläßt und nach ca. sechs Tagen wiederkehrt. Was dieses Schiff genau macht, weiß man nicht, die Vermutungen gehen aber in Richtung meeresbiologischer Forschung.

## PORTO ALEXANDRE

Dieses Piratennest ist der Firmensitz von Genius Inc.. Genau diese Firma hat Ihre Runner hierher geführt, ist sie doch die einzige Spur, die auf den Ort des Habitats hinweist. Die Genius-Anlage ist eine Festung am Rande der Stadt mit eigenem Kraftwerk und Hafenanlagen. Die Einrichtung ist nicht nur gegen Piraten gut gesichert, sondern bietet gezwungenermaßen auch gegen die erwachte Natur in ihrem Umfeld einiges an physischer und magischer Feuerkraft auf. Im übrigen sind die Auflagen für die Konzerne hier in Afrika nicht so streng wie in der ADL – genau genommen gibt es eigentlich gar keine Auflagen ...

Damit dürfte dann auch in etwa klar sein, was mit den Schildern "Vorsicht Lebensgefahr" um die Anlage herum gemeint ist: Die Gardisten hier sind es gewohnt, erst zu schießen und dann zu fragen.

Die Stadt Porto Alexandre an sich besteht im wesentlichen aus den Hafenanlagen, die zum Teil noch aus der Zeit der portugiesischen Entdecker stammen. Der Rest von Porto Alexandre ist ein Piratennest wie aus einem billigen Trid. Hier gibt es alles, was geschmuggelt werden kann, und jeden Morgen werden die Leichen der Nacht kollektiv ins Hafenbecken geworfen, wo die aassfressenden Haie schon auf das Futter warten.

Lassen Sie sich bei der Darstellung der Stadt von den klassischen Piratenfilmen inspirieren. Bordell reiht sich an Bordell und Kneipe an Kneipe. Der Rest sind Lagerhäuser und dunkle Seitengassen, in denen fleißig noch dunklere Geschäfte gemacht werden. Oh, solche Kleinigkeiten wie Waffengesetze oder ähnliches gibt es hier natürlich nicht. Meistens hat derjenige Recht, der die größte Kanone und die meisten Männer auffahren kann ...

## DIE EINHEIMISCHEN PIRATEN

In der Umgebung von Porto Alexandre leben zwei Piraten-Familien, die Ungala und die Nosodoka. Die Rolle der Nosodoka ist es, den Spielern Feuer unter dem Hintern zu machen und dafür zu sorgen, daß sie sich in Afrika nicht zu sicher fühlen. Leider ist Proteus in Afrika sehr schwach bis gar nicht vertreten. Aus diesem Grund fallen all die schönen Verfolgungs- und Überwachungsmöglichkeiten der ADL weg, und damit heißt es für den Konzern "Back to the roots!"

Ohne genau zu wissen, wo sich die Spieler momentan aufhalten, hat Proteus für die einzelnen großen Küstengebiete Afrikas Piraten angeheuert, um die Spieler zu finden und wenn möglich gefangen zu nehmen. Lebend bringen die Charaktere momentan die stolze Summe von 1,5 Millionen Ecu, tot immerhin noch die Hälfte.

Im Verlauf der Nachforschungen der Spieler sollte es zu einer ersten Konfrontation mit den Nosodoka kommen, um den Spielern klar zu machen, daß sie nirgendwo auf der Welt vor dem langen Arm von Proteus sicher sein können.

Freunde können die Runner hingegen in der Familie der Ungala-Piraten finden. Diese werden am Anfang natürlich versuchen, die Runner entweder auszurauben oder zumindest übers Ohr zu hauen. Hier sind die sozialen Fertigkeiten der Spieler gefragt. Die Ungala haben selbst einige Familienmitglieder zu Zeiten der Genera verloren, und der Anführer, Admiral Ducoto, kennt Sandmann sogar noch aus alten Tagen. Wenn die Spieler es

schaffen, Ducoto von der Bedeutung ihrer Mission zu überzeugen, haben sie wichtige Verbündete gefunden, ohne die sie wenig Aussicht auf Erfolg haben.

Legen Sie bei den Szenen mit den Ungala viel Wert auf die Überzeugungsarbeit der Spieler. Das ist ein entscheidender Punkt in diesem Abenteuer, der nur ohne Kanonen gelöst werden kann. Dabei darf es ruhig zu wilden Szenen kommen, in denen die Runner mit Händen und Füßen reden und sich mit einem wüsten Durcheinander aus falschen Sprachchips, ein bißchen Englisch und Wörterbüchern verständlich machen müssen.

Noch ein Wort zu der Bedeutung der Piraten-Familien. In Afrika sind die Piraten tatsächlich Familien, eine Tatsache, die Mama Dunja im übrigen sehr entgegenkommt. Für das Spiel bedeutet das, daß eine Sippe mehrere Schiffe und Boote haben und aus bis zu 60 Menschen bestehen kann. Das bedeutet, selbst wenn die Spieler ein Boot der Nosodoka versenken sollten, die Familie wird dann erst recht nicht aufgeben und schon gar nicht am Ende sein ...

## DIE VERSORGUNGSFAHRTEN VON GENIUS INC.

Die Versorgungsfahrten für das Habitat finden regelmäßig am 15. jedes Monats statt, was bedeutet, daß das Schiff zumeist am 12. ausläuft und am 18. zurückkehrt. Um nicht zuviel Aufsehen zu erregen, werden die Fahrten als Forschungsfahrten getarnt. Konkret heißt das, daß die "Asmada", so heißt die VT 6 von Genius Inc., jeden Monat verschiedene Routen fährt und in bestimmten Abständen eine Weile ankert, um Wasserproben zu nehmen und Tauchgänge zu machen. Natürlich ist nur einer der Stopps notwendig, um die Station tatsächlich zu versorgen. Neben den sechs Mann Besatzung sind auf der Asmada immer ein Zauberer und sechs Kampfschwimmer an Bord. Außerdem besitzt die Asmada eine Wasserschleuse im Rumpf, um unbemerkt ihre Ladung über dem Habitat löschen zu können.

## DIE WERTE DER ASMADA:

Handling:	4
Geschwindigkeit:	30 (15) [45 knt]
Beschleunigung:	3
Rumpf:	8
Panzer:	6
Signatur:	2
Autonav:	2
Sensor:	5
Sonar:	4
Besatzung:	6
Antrieb:	Diesel
Fracht:	1.750 LE
Ladung:	25 t

Bewaffnung: eine Vigilant Autokanone am Bug; zwei Raketenlafetten, bestückt mit jeweils 2 x acht Ruhrmetall Seagull; ein Torpedorohr bestückt mit zwei Mk 197 MADCAP und zwei Ködern; ein Wasserbombenwerfer am Heck

Besonderheiten: ECM 6; ECCM 6; zwei Condor II LD SD-41 Überwachungsdrohnen mit Sensoren der Stufe 5 (!); sechs Mitsuhama Anagos

Bei jedem Stopp, sei er nun Täuschung oder wegen der tatsächlichen Versorgung, steigen die Condor-Drohnen in die Luft und ziehen dort weite Kreise um das Schiff, um eine möglichst gute Überwachung der weiteren Umgebung zu gewährleisten.

## EIN PLAN ENTSTEHT

Der erste Anlaufpunkt der Spieler wird wahrscheinlich Genius Inc. sein. Wie bereits erwähnt, ist diese Anlage sehr gut ge-

schützt. Verwenden Sie für diese Anlage alles, was die moderne Sicherheitstechnik des Jahres 2060 zu bieten hat. Genius ist aufgrund seiner Geschichte natürlich äußerst paranoid und hat schließlich auch genug zu verbergen.

Das Abenteuer sollte eigentlich nicht durch einen einfachen Run auf diese Anlage gelöst werden können. Im übrigen ist bei den Piraten bekannt, daß es bisher noch niemand geschafft hat, die Sicherheit dieser Anlage zu knacken. Tragen Sie also ruhig dick auf, vom Kampfhubschrauber über Wachritter bis hin zum Mörser ist hier alles zu finden.

Dementsprechend wird der Plan der Spieler wohl eher den logischen Schwachpunkt des Systems ins Auge fassen, nämlich den Transport. Die Spieler wissen aus den Daten auf Sandmanns Chip und ihren eigenen Nachforschungen, daß das gesuchte Habitat nicht autonom ist. Daraus folgert, daß es wohl regelmäßig versorgt werden muß. Zusammen mit den Erfahrungen der Piraten sollte sich der ungefähre Zeitplan der Fahrten des Versorgungsschiffes ausmachen lassen. Jetzt geht es darum, die Route entsprechend zu überwachen oder das Schiff gar zu entern. Die eleganteste Lösung ist sicherlich eine Übernahme des Versorgungsschiffes und dann ein Täuschungsmanöver am Habitat. Doch wahrscheinlich fallen Ihren Spielern noch unzählige andere Möglichkeiten ein ...

## DAS HABITAT

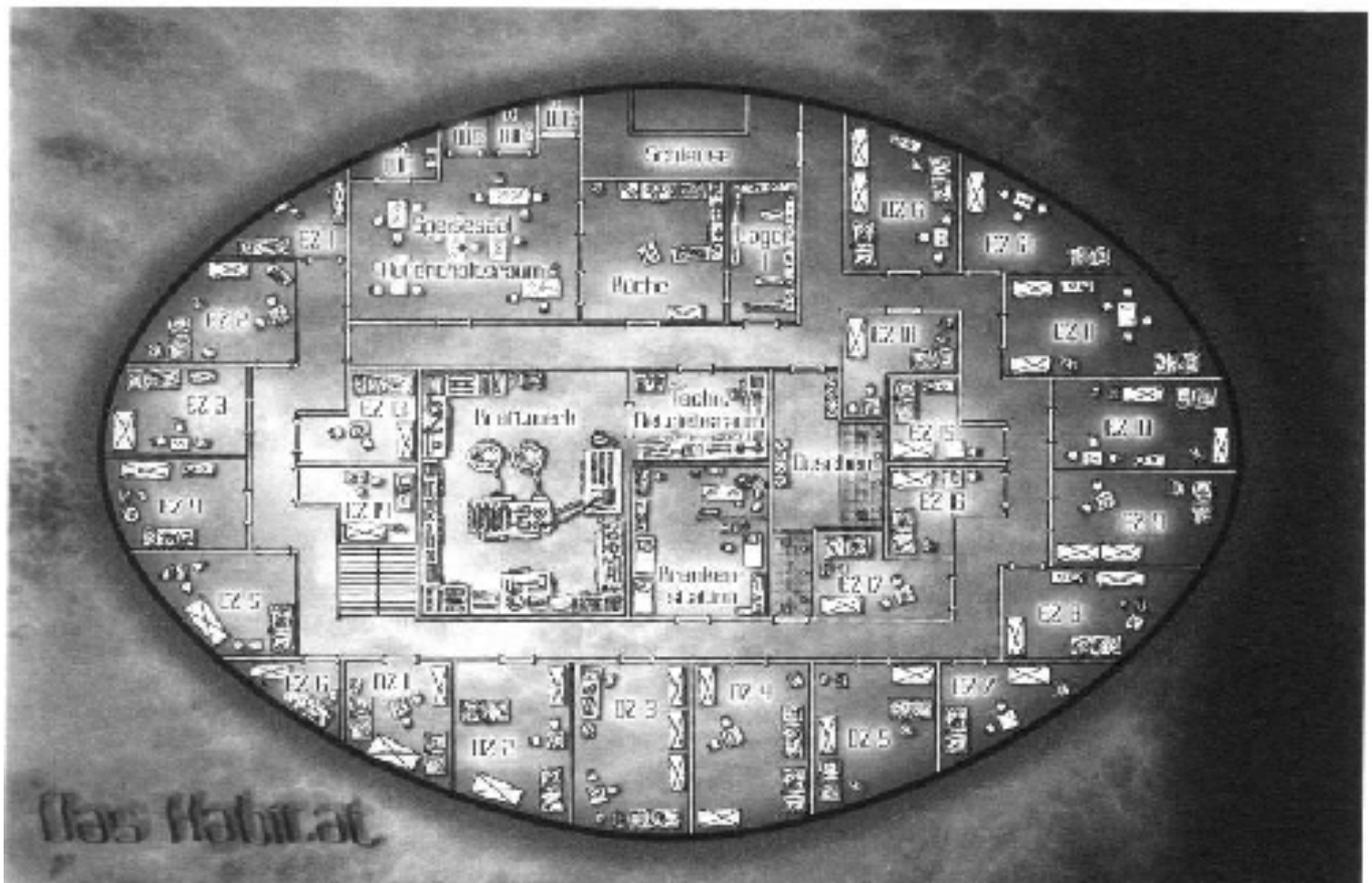
Im folgenden Abschnitt finden Sie alle wichtigen Daten über die Station. Das Habitat liegt bei ca. 9,5° östlicher Länge und 21,3° südlicher Breite auf dem sogenannten Walfischrücken in fast 50 Meter Tiefe. Die Station ist in einem natürlichen Felskrater gebaut und damit vor zufälliger Entdeckung sehr gut geschützt. Sie ist dauerhaft mit 30 Personen besetzt und wird einmal im Monat von Porto Alexandre aus angelaufen.

## DIE SICHERHEIT

Die Sensorsysteme des Habitats sind mit Kameras auf dem blauen Spektrum und Lichtverstärkern ausgerüstet. Da Licht auf dem blauen Spektrum am wenigsten im Wasser absorbiert wird, erreichen diese Kamerasysteme mit entsprechender Verstärkung eine maximale Reichweite von fast 800 Metern. Außerdem verfügt die Station über ein leistungsfähiges passives Sonar der Stufe 5. Die Zauberer der Station haben stets einen Wachgeist (meistens einen Stufe 4 Wasserelementar) auf astraler Patrouille. Natürlich sind die Magier auch recht häufig selbst auf Patrouille, da sie auf diese Weise der Enge der Station für ein paar Stunden entkommen können.

Der Sicherheitsrigger vom Dienst hat normalerweise drei bis vier Vulkan D07-3 Teufelsrochen im Einsatz. Außerdem können im Bedarfsfall sechs schwer bewaffnete Taucher die Sicherheitschleuse 2 verlassen, oder das stationseigene U-Boot vom Typ Vulkan Delphin RQ7 in der Wasserschutzvariante kann auslaufen. Die Teufelsrochen sind mit jeweils vier Minitorpedos ausgestattet. Die Taucher führen meist eine Colt M24A3 und eine Harpune sowie Haftminen mit sich.

Die interne Sicherheit wird ebenfalls von dem diensthabenden Sicherheitsrigger überwacht. In allen Gängen befinden sich Kameras, und die drei Schleusen des Habitats sind natürlich bestens verkabelt. Alle Systeme der Station sind mit einem Geschlossenen Sirmsinn-System (GSS) ausgerüstet. Jede Betätigung einer Schleuse erweckt damit automatisch die Aufmerksamkeit des Riggers und veranlaßt diesen, mittels Kamera eine gründliche Überprüfung der Schleusenaktivität vorzunehmen. Die Schotts von der Schleuse zum Inneren der Station lassen sich nur vom Sicherheitsrigger öffnen. Falls dieser eine Gefahr für die Station sieht, öffnet er das entsprechende Schott einfach nicht und alarmiert die Wachen. Dementsprechend ist die Sicherheit innerhalb der Station fast nicht existent. Die einzelnen Räume sind mit ganz normalen Magschlössern gesichert; die Vorratskammer in Lager-



raum 1 hat das beste Schloß abbekommen – immerhin ist das der Raum mit der höchsten Einbruchsrage ...

### DER PLAN DES HABITATS

Die genauen Abmessungen jedes Raumes sowie seine Bestimmung entnehmen Sie bitte dem Plan. Die eingezeichneten Einzel- und Doppelzimmer sind genau das, nämlich Schlafunterkünfte für die Crew. Hier finden sich diverse persönliche Habseligkeiten und viel schmutzige Wäsche. Ansonsten sind diese Räume für die Runner höchst uninteressant. Das gleiche dürfte für den Wasch- und Duschbereich, die Küche, den Speise- und Aufenthaltsraum sowie die Toiletten gelten. Stellen Sie sich bei diesen Räumen typische und hochfunktionale Vertreter ihrer Gattung vor. Die anderen Räume werden nun etwas detaillierter beschrieben:

#### • Schleuse 1

Schleuse 1 ist die Hauptschleuse des Habitats. Über diese Verbindung wird die Versorgung abgewickelt, und Reparaturtrupps verlassen hier die Station. Das Schott von der Schleuse ins Innere des Habitats kann nur vom diensthabenden Sicherheitsrigger geöffnet werden. Außerdem befinden sich in der Schleuse gut geschützte Kameras.

#### • Schleuse 2

Diese Schleuse befindet sich auf der zweiten Ebene und dient ausschließlich als Ein- und Ausgang für die Sicherheitskräfte und Fahrzeuge. Genau wie bei den beiden anderen Schleusen kann das Schott zum Innenraum nur vom Sicherheitsrigger geöffnet werden.

#### • Schleuse 3

Diese Schleuse befindet sich an der Decke in Labor 3. Sie dient ausschließlich der aquatechnischen Forschung und ist eine Experimentalschleuse. Hier werden neue Systeme für Schleusen ausprobiert, so daß es schon mal vorkommen kann, daß heftiger Baubetrieb an der Schleuse zu sehen ist. Dennoch kann das

Schott in den Innenraum des Labors ebenfalls nur vom Sicherheitsrigger geöffnet werden.

#### • Labor 1 mit Luftschleuse

In dem dunklen, bläulichen Licht, das durch die Fenster des Habitats fällt, entsteht eine wahre Horrorszenerie. In insgesamt acht Tanks befinden sich Wesen, die zum Teil annähernd humanoid aussehen. Offensichtlich scheinen diese Kreaturen an schwersten Mißbildungen zu leiden, aber am Leben zu sein. Auf den zweiten Blick erkennt man in einem Tank mit einer nahezu menschlichen Form eine Frau. Jeden weiteren Blick wird man sein Leben lang nicht vergessen. Die Frau in dem Tank schlägt die Augen auf, und man blickt in das entstellte Gesicht von Sandmanns Frau!

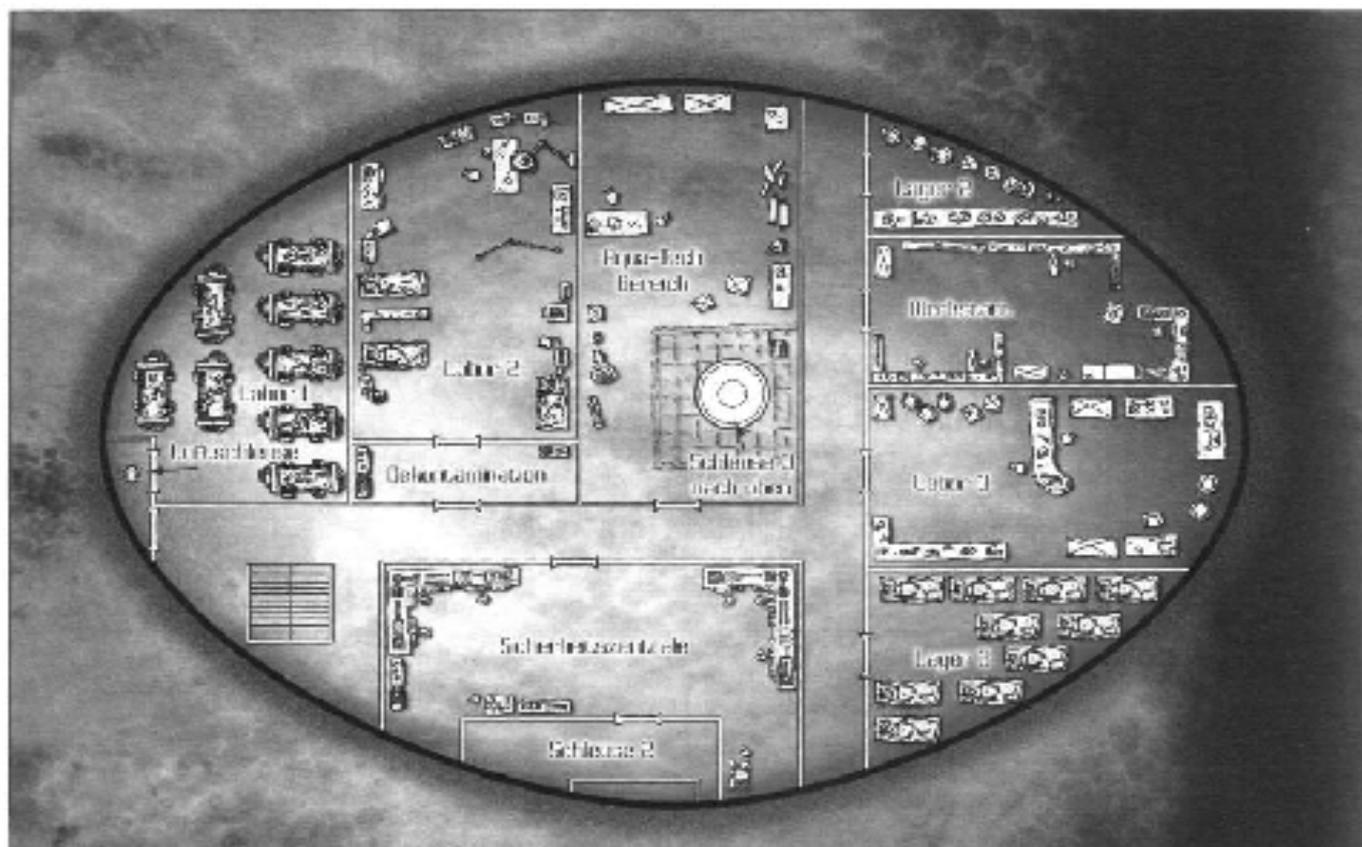
In der Tat hat die Gestalt im Tank sehr große Ähnlichkeit mit dem Bild auf dem Chip. Bei näherer Betrachtung stellt sich heraus, daß alle Körper in den Tanks in gewisser Weise Sandmanns Frau sind – oder waren?

In diesem Labor geht es um gezielte Genmanipulationen an erwachsenen Körpern. Man versucht sich an bestimmten Techniken der Klonierung und gezielten Mutation. Bilder von diesem Ort und die entsprechenden Aufzeichnungen aus dem Computer lassen keinen Zweifel an Proteus wahren Absichten und Methoden.

Die ideale Musik für diesen Raum ist wieder die Filmmusik von Nosferatu. Denken Sie bei der Beschreibung dieser Szene an das genetische Labor aus Allen IV, in dem die verschiedenen Stadien von Ripley vor sich hin vegetierten. Wahrscheinlich hatten sich die Runner ein Wiedersehen mit Sandmanns Frau etwas anders vorgestellt ...

#### • Labor 2 mit Dekontaminationsschleuse

Dieser Laborkomplex sieht auf den ersten Blick aus wie ein normaler OP und eine Intensivstation in einer Klinik. Bei genauerer Betrachtung stellt man jedoch fest, daß die drei Patienten, die dort in ihren Betten liegen, eine offene Schädeldecke haben und viele Drähte aus ihrem freiliegenden Hirn herauslaufen. Außerdem





scheinen auch diese Personen am Leben zu sein – offensichtlich bewusstlos, aber am Leben. Wenn Sie Spaß an einem weiteren Schock für die Runner haben, dann lassen Sie einen der "Patienten" gerade dann aufwachen und schreien, wenn die Runner ihn untersuchen ...

In diesem Labor werden die Persönlichkeitsmodule von Proteus weiterentwickelt. Es geht um einen psychisch perfekten Menschen, der durch einfache Programme auch unter schwierigsten Bedingungen leben kann. Diese Daten und die entsprechenden Aufnahmen sind wohl ebenfalls ein nicht zu unterschätzendes Druckmittel.

#### • **Labor 3**

Dieses Labor kann leider mit den Gruseffekten seiner beiden Nachbarn nicht mithalten. Hier dreht sich alles um trockene (eigentlich eher sehr nasse) Ingenieurswissenschaft, denn in diesem Raum werden diverse Grundlagenforschungen über die Konstruktion von Unterwasserstationen betrieben. Die hier gespeicherten Forschungsergebnisse und technischen Daten sind zwar sicherlich für den Fachmann sehr spannend, aber als Druckmittel eher unbrauchbar.

#### • **Lager 1**

Das Lager direkt neben der Küche dient als Vorratskammer für die Station. Hier lagern hauptsächlich Nahrungsmittel und Getränke. Die Türen zu diesem Lagerraum sind mit hochwertigen Magnetschlössern ausgestattet.

#### • **Lager 2**

Ist ein eher unspektakuläres Lager, in dem gleichermaßen Treibstoff, Chemikalien, Ersatzteile und Laborbedarf gelagert werden.

#### • **Lager 3**

Dieses Lager hingegen ist wieder etwas für Erinnerungsfotos. Hier wird gewissermaßen auch Material gelagert, nämlich lebendes. Hier liegen insgesamt zehn Menschen in künstlichem Koma und warten auf ihren Einsatz als Versuchsobjekt ...

#### • **Krankenstation**

Die Krankenstation ist ein kleines Minikrankenhaus mit eigenem OP. Hier können die Runner von Betäubungsmitteln über Skalpelle bis hin zu Durchfallmitteln alles finden.

#### • **Technischer Betriebsraum**

Dieser Raum ist das Herz der Anlage. Von den Steuerungen in diesem Raum lassen sich Trinkwasseraufbereitung, Zentralrechner, Energieversorgung und Sauerstoffgewinnung koordinieren. Lediglich der Rechner der Sicherheitszentrale ist nicht von diesem Steuerstand aus kontrollierbar. Dennoch können von diesem Terminal aus alle Datenbanken auf der Station angezapft werden. Hier gibt es Logbücher, wissenschaftliche Berichte, Briefe und Aufzeichnungen von diversen Experimenten zu finden.

#### • **Sicherheitszentrale**

Hier befinden sich die Steuereinrichtungen für das Geschlossene Simsinn-System (GSS) der Station. Außerdem sind hier die Taucherausrüstungen der Wachen und die Waffenkammer. Des Weiteren ist hier der Steuerstand für die Unterwasserdrohnen und das Dock für die Delphin RQ7. Der Sicherheitsrechner kann von hier aus die Station übernehmen und sämtliche Terminals blockieren. Außerdem ist die Sicherheitszentrale komplett versiegelbar und bietet vier Personen für zwei Tage genügend Sauerstoff. Hier halten sich rund um die Uhr mindestens zwei Wachen und ein Rigger auf.

#### • **Werkstatt**

Diese Werkstatt ist der feuchte Traum jedes Heimwerkers. Da hier alle kleineren Reparaturen an Geräten oder der Station selbst gemacht werden, ist die Werkstatt hervorragend und auf dem neusten Stand der Technik ausgerüstet. Falls die Runner also, aus welchem Grund auch immer, etwas bauen oder reparieren wollen, sollten sie sich um das entsprechende Werkzeug keine Gedanken machen ...

### **DIE PERSONEN**

Das Habitat wird von insgesamt 30 Personen bewohnt. Diese teilen sich wie folgt auf bestimmte Tätigkeitsbereich auf:

#### • **12 Personen wissenschaftliches Personal**

Darunter fallen alle Forscher, Assistenten und Laboranten, die den Forschungsbetrieb auf der Station aufrechterhalten. Es sind zumeist Ingenieure, Chemiker, Biologen, Genetiker, Chirurgen und Fachleute verwandter Fachrichtungen.

#### • **6 Personen Sicherheit**

Die Sicherheit umfaßt einen kommandierenden Offizier und fünf Gardisten, die speziell für den Unterwassereinsatz ausgebildet sind. Das Sicherheitspersonal ist gehalten, auch außer Dienst eine Dienstwaffe, die Walther Secura Kompakt, mit sich zu führen. Neben ihren Sicherheitsaufgaben widmen sich die Taucher auch noch notwendigen Arbeiten außen am Habitat, sofern keine

Drohne das übernehmen kann. Der Offizier ist zusammen mit dem wissenschaftlichen Leiter höchste Instanz der Station.

- **2 Personen Küchenpersonal**

Die beiden wohl wichtigsten Personen auf der Station sind der Koch und sein Assistent. Auch wenn Fertigmahlzeiten einen Koch beinahe unnötig machen würden, schlägt eine Versorgung mit solchen Lebensmitteln über mehrere Monate hinweg deutlich aufs Gemüt. Aus diesem Grund wird versucht, wenigstens einigermaßen schmackhafte Gerichte zuzubereiten. Wen wundert es, daß Fisch besonders häufig auf der Speisekarte steht?

- **4 Personen für Riggertätigkeiten**

Die vier Rigger der Station sind für die Sicherheitsaufgaben und die Überwachung der technischen Geräte verantwortlich. Es sind meist zwei Rigger im Einsatz, einer im technischen Betriebsraum, der die Energieversorgung der Station überwacht, und ein anderer, der die Sicherheitszentrale besetzt. Es ist aber nur die Sicherheitszentrale 24 Stunden am Tag besetzt, der technische Betriebsraum wird in der Nachtschicht meist von einem Techniker betreut. Außerdem sind die Rigger auch für das stationseigene U-Boot verantwortlich.

- **2 Personen für technische Instandhaltung**

Die beiden "Hausmeister" kümmern sich um das Kraftwerk der Station und um alle technischen Probleme, die bei einer solchen Anlage entstehen.

- **1 Person Medizinischer Dienst**

Der Stationsarzt unterhält die kleine Krankenstation und kümmert sich in erster Linie um Durchfallerkrankungen, Grippe und ähnliches. Für Notfälle steht aber ein komplett ausgestatteter OP zur Verfügung.

- **2 Personen für magische Aufgaben**

Die beiden Stationszauberer sind zu gleichen Teilen in die Sicherheitsroutinen und den Forschungsprozeß mit eingebunden. Zu ihren festen Pflichten gehört lediglich der tägliche Wachgeist.

- **1 Person computertechnische Aufgaben**

Der "Decker" der Station kümmert sich um die Rechner des Habitats. Natürlich gibt es in einer solchen Station immer wieder Programme zu schreiben und Fehler zu beseitigen. Und für den seltenen Fall, das einmal alles läuft, muß bestimmt eine neue Version irgendeines Programmes installiert werden.

## WIE GEHT'S WEITER?

Nachdem die Runner nun alle Beweise in der Hand haben, Proteus entsprechend zu schaden, steht es nun an, sich über das weitere Vorgehen klar zu werden.

Die Runner haben die zwei bereits angesprochenen Möglichkeiten. Wollen sie ihre Haut retten, dann sollten sie mit Hilfe der

Deckerkontakte Sandmanns eine sichere Leitung zu Proteus aufbauen und dem Vorstand ein Angebot unterbreiten, das im wesentlichen ein Schweigegelübde der Runner und eine Lebensversicherung von Proteus bedeutet. Im Klartext bedeutet das, daß Konwacht und Konsorten an einem sehr gut versteckten Ort ein File mit allen kompromittierenden Daten hinterlegen, das in dem Fall, daß die Runner und Ulrike eines unnatürlichen Todes sterben, publik gemacht wird. Wenn die Runner nicht unverschämt werden und es schaffen, Proteus zumindest das Gefühl zu geben, nicht verraten zu werden, dann wird der Gigant zähneknirschend auf diesen Deal eingehen.

Sollten die Runner aber dicke Arme machen und versuchen, Proteus über den Tisch zu ziehen, werden sie dafür unweigerlich mit dem Leben bezahlen. Inzwischen weiß der Konzern alles über die Runner: Er kennt jeden Kontakt, jeden Unterschlupf und jede Liebschaft, einfach alles.

Außerdem können die Runner auch nicht sicher sein, ob Proteus über BUMONA nicht doch noch die ein oder andere Gewebeprobe bereithält, um sich magisch zu rächen. Auch jede neue Identität gibt ihnen bestenfalls immer nur einen Vorsprung. Außerdem sind ausgesuchte Spezialisten der Seraphim auf die Runner angesetzt, so daß es nur eine Frage der Zeit ist, bis sie das Zeitliche segnen werden. Unter diesen Voraussetzungen ist eine kleinlaute Kooperation das beste, was den Runnern bleibt, so schwer das auch fällt! Immerhin bleiben sie damit am Leben, und das ist mehr, als viele andere von sich sagen können.

Gestalten Sie die Verhandlungen mit Proteus spannend. Lassen Sie Proteus ruhig aus einer Position der Stärke heraus argumentieren. Apellieren Sie an den Überlebenstrieb der Runner, und malen Sie sehr deutlich aus, was passieren wird, wenn die Runner ihr Wort brechen. Ob Proteus untergehen wird oder nicht, das werden Ihre Runner dann sowieso nicht mehr mitbekommen. Wie bereits in der Einleitung erwähnt, wird Proteus im offiziellen Universum weiter eine Rolle spielen und eben nicht untergehen. Wenn Sie jedoch der Meinung sind, daß bei Ihnen in Ihrer Runde ein gemeinsames Ende der Runner und Proteus angebracht sei, dann soll es so sein. Es ist, wie Sie wissen, Ihr Spiel ...

Doch neben Proteus sind noch ein paar andere Handlungsstränge offen geblieben. Was wird denn nun aus den Vereinbarungen mit dem Hause Sarentin? Wer wird sich in Zukunft um Sandmanns Tochter kümmern? Wie soll die Rückkehr ins normale Leben aussehen? Wie Sie bemerkt haben, gibt es noch viel zu erledigen, und ich würde mich sehr freuen, von Ihnen zu hören, wie es weitergeht mit der mutigen Gruppe, die als erste hinter den eisernen Vorhang bei Proteus geblickt hat! Auf jeden Fall erhält jeder Runner 3 Karmapunkte fürs Überleben, 2 Punkte für gutes Rollenspiel, 2 Punkte für schöne Interaktionen mit der Crew der Elf Uhr, 2 Punkte für schönes Rollenspiel bei den afrikanischen Piraten, 2 Punkte für gute Ideen beim Eindringen in das Habitat und 2 Punkte, wenn sich die Runner entschließen, Juri zu helfen, von Sarentin loszukommen.