



**"Ein Mann mit einer Kanone ist ein Mörder,
zwei Männer mit Kanonen sind eine Verschwörung!"
- Oliver Stone, JFK**

AUFTAKT

EIN PAAR WORTE AN DEN SPIELLEITER

Willkommen bei einem historischen Run! Wie Sie sicherlich bemerkt haben halten Sie gerade die Wunderwelt Nummer 49 in den Händen. In der Tat schreit diese Zahl, immerhin sieben mal sieben, geradezu nach einem geheimnisvollen, vielleicht sogar magischen Run. Aber nicht genug damit, daß die 49 eine durch und durch magische Zahl ist, nein sie kommt auch noch ausgerechnet vor der 50. Mit Fug und Recht werden Sie jetzt behaupten, daß ihnen die Abfolge der Zahlen bekannt ist, aber sie ist keineswegs uninteressant für dieses Abenteuer, denn in der Wunderwelten Nummer 50 gibt es ein Jubiläum zu feiern. Richtig, das war die zweite Bedeutung dieser Zahlenfolge! Zu feiern gibt es aber nicht nur das Jubiläum unseres Magazins, sondern auch den ersten hoffentlich erfolgreichen Run gegen eine Einrichtung des Proteus-Konzerns, vorausgesetzt ihre Runner haben in diesem Abenteuer Erfolg! Damit ist die Katze aus dem Sack, es handelt sich also um einen Zweiteiler. Die beiden Teile sind jeweils in sich abgeschlossen, bilden aber dennoch eine Einheit, die mit der gleichen Gruppe gespielt werden sollte. Wie Sie bereits aus den ersten Sätzen entnehmen können dreht sich diese Miniserie um den geheimnisvollen Konzern aus der Nordsee, Proteus. Um aber die Spannung auch für Sie als Spielleiter nicht vorwegzunehmen, bleibt ein großer Teil der Geheimnisse um den Phönix aus der Nordsee noch ungelüftet, jedenfalls bis zum Erscheinen der Nummer 50 ...

Über Proteus und eine der Hauptfiguren dieser Geschichte, den bekannten Runner Sandmann, sind bereits verschiedene Quellen veröffentlicht. Um Ihnen, verehrter Spielleiter, die Möglichkeit zu geben sich noch einmal in die verschiedenen Facetten der Vorgeschichte einzulesen, folgt nun eine kurze Aufstellung aller Publikationen, die sich mit Proteus befassen. Wie Sie feststellen werden, begegnen Sie dabei auch gleich dem tapferen Sandmann, der an vielen Stellen seine Kommentare zu dem großen und geheimnisumwitterten Konzern verfaßt hat. Nicht alle dieser Quellen sind gleich wichtig oder umfangreich, deshalb habe ich versucht, sie nach abnehmender Relevanz für dieses

Abenteuer zu sortieren. Wenn Sie eine dieser Quellen nicht besitzen oder einsehen können ist das nicht dramatisch, da sich die darin enthaltenen Informationen zum Teil überlappen.

- Walzer, Punks & schwarzes Ice S. 113 ff. und 119
- Target: Smuggler Havens S. 62 ff.
- Wunderwelten 46 S. 21 ff.
- Wunderwelten 43 S. 17 ff.
- Die graue Eminenz S. 260 ff.
- Die Länder der Verheißung S. 226
- Chrom und Dioxin S.7

Das Abenteuer **"Wem der Sandmann einen Alptraum bringt..."** ist ein Run für erfahrene Spielleiter und Charaktere. Die Handlung ist fordernd, der Gegner skrupellos, mächtig und bisher unbesiegt, und der Preis ist heiß. Alles in allem also ein Run, bei dem die Charaktere sehr wohl sterben können und, falls sie sich nicht ausreichend geschickt anstellen, auch durchaus sollen.

Nehmen Sie erfahrene Runner, die über ausreichend Karma und Kontakte verfügen, denn beides werden sie in diesem Schattenlauf dringend benötigen. In diesem Abenteuer werden die Spieler drauflegen. Sie werden liebgewonnene Kontakte, Ausrüstung und wahrscheinlich auch viel Geld verlieren. Auf der anderen Seite bekommen sie ein neues Ziel: Sie treten das Erbe Sandmanns an.

Auf Sie als Spielleiter kommt die schwere Aufgabe zu, Teile der Handlung zu improvisieren. Gerade im Kapitel **"Erst eins, dann zwei, dann drei, dann vier ..."** kann niemand voraussagen, auf welche Ideen die Charaktere kommen werden. Ich hoffe aber, daß Sie mit diesem Abenteuer genug Material an der Hand haben, diese Herausforderung zu meistern, und wünsche Ihnen und Ihrer Gruppe viel Spaß und viel Erfolg!

DER ABLAUF IM ÜBERBLICK

Die Geschichte beginnt mit einem scheinbar recht einfachen Auftrag in Berlin. Herr Schmidt hat über diverse dunkle Kanäle bei der AGC erfahren, daß es eine wertvolle Datei in den Berliner Anlagen der AGC geben soll. Diese soll angeblich am 26.08.2060 gegen Mittag per Kurier nach Helgoland gebracht werden. Laut Schmidts Quelle enthält die Datei Forschungser-

gebnisse im Bereich der Humangenetik, die für seine Firma von großem Interesse sein dürften.

Leider gehören die Ergebnisse aber nur zum Teil der AGC. Wie sich im Laufe des Abenteuers herausstellen wird, enthält der Chip, den die Runner stehlen, einen geheimen Bericht für eine Sitzung des Proteusmanagements auf Helgoland. In diesem Bericht geht es um ein abscheuliches Forschungsprojekt und die AGC steckt dabei offensichtlich mit Proteus unter einer Decke. Aber nicht nur die AGC ...

Die Runner sollten bei dem Datenklau möglichst Erfolg haben und sich sofort danach mit Schmidt zur Übergabe auf einem alten Berliner Schrottplatz treffen. Dabei werden die Charaktere angegriffen und müssen Hals über Kopf fliehen. Die Spieler sollten zuerst vermuten, daß Schmidt versucht hat, sie zu hintergehen. Erst auf der Flucht können die Runner erfahren, daß Schmidt selbst Opfer des Angriffs geworden ist.

Von diesem Moment an werden die Runner gejagt: zuerst von den Truppen der AGC, später auch von Truppen der IFMU und des Sternschutzes. Spätestens jetzt sollten die Runner Berlin verlassen und auf ihrer Flucht quer durch die ADL auf immer neue Verfolger treffen. Nur knapp überleben sie ein "Manöver" der MET 2000, um dann in den Straßenschluchten eines beliebigen Plexes fast von den Seraphim von Cross Applied Technologies erwischt zu werden. Früher oder später wird ihnen klar, daß offensichtlich alle hinter dieser Datei her sind, sie diese aber nur schwer selbst entschlüsseln können. Außerdem sollte ihnen zu denken geben, daß gegen Ende sogar Truppen aus verschiedenen Konzernen offensichtlich zusammenarbeiten.

Im Laufe dieser Jagd werden sie früher oder später Sandmann, einer Legende unter den Runnern, begegnen. Dieser kann ihnen helfen, die Teile dieses Puzzles richtig zusammzusetzen, und bringt sie damit auf die Spur von Proteus. Leider werden die Runner und Sandmann während dieser Besprechung überfallen, so daß Sandmann mit seinen Ausführungen nicht mehr bis zum Ende kommt. In einem dramatischen Finale gelingt es den Runnern, mit der entschlüsselten Datei, einigen Informationen und Sandmanns Tochter zu fliehen. Dieser hat ihnen einen vorerst sicheren Schlupfwinkel verschafft, in dem ihre Runner diesen ersten Teiles beenden können und hoffentlich Pläne schmieden, um von den Gejagten zu den Jägern zu werden ...

IM AUFTRAG DES HERRN ... ÜBERBLICK

In diesem Abschnitt sollen die Runner in den Besitz des verhängnisvollen Chips kommen. Sie werden dazu über ihre Schieber oder ähnliche Kontakte zu einem Treffen mit einem Herrn Schmidt nach Berlin eingeladen. Das Treffen soll am 22.08. um 20:00 Uhr im Hotel Adlon stattfinden. Die Schieber wissen nicht mehr, als daß es sich um einen Routinejob für zwei bis drei Tage handelt und ca. 15.000 Ecu einbringt.

Dabei stellt sich vielleicht das Problem, daß sich entsprechend erfahrene Runner gar nicht erst auf einen solch einfachen und wenig lukrativen Job einlassen wollen. Falls Ihre Runner also kein Interesse zeigen, können Sie entweder eine Partie Monopoly vorschlagen oder zu einem Trick greifen. Schmidt könnte sehr gut noch einen Gefallen bei dem Schieber der Runner offen haben, den er nun einfordert. Und wer will schon gerne seinen Schieber verprellen?

Um Erfolg zu haben, müssen sich die Runner der besonderen Situation in Berlin anpassen. Der Auftrag ist von Schmidt sehr gut vorbereitet und sollte den Charakteren keine allzu großen Schwierigkeiten machen. Ein Routinejob, so scheint es. Es geht darum, einem Herrn Alfons Dürr, leitender Angestellter bei der AGC, einen wichtigen Datenchip abzunehmen. Aus den Unterlagen des Herrn Schmidt geht hervor, daß Alfons Dürr am 26.08.

mit einem Firmenjet nach Hamburg fliegen wird. Bis zu diesem Flug soll der Chip bereits nicht mehr in seinen Händen sein. Die Runner erhalten ein genaues Profil von Alfons Dürr und den Hinweis, daß der Chip wahrscheinlich nur einmal die gut gesicherte Anlage im Herzen des AGC-Gebietes verläßt, nämlich auf dem Weg zum Flughafen Tegel. Damit ist der Plan der Runner auch entsprechend vorgezeichnet.

Die beste Möglichkeit, den Chip an sich zu bringen, ist ein Überfall auf den Transport zum Flughafen. Dieser muß so unauffällig wie möglich sein, da sich die Runner in einem Gebiet der Sicherheitsstufe AAA aufhalten. Aussichtsreiche Lösungen sind zum Beispiel ein fingierter Stau an einer Baustelle auf dem Weg, eine Erpressung des Fahrers oder trickreiches Vorgehen bei dem von seiner Frau verlassenen Dürr. Auch ein Unfall durch einen Stadtgeist könnte zum Ziel führen. Eine kurze Affäre, um am Tag seines Abfluges in seine Nähe zu kommen, kann ebenfalls durchaus erfolgversprechend sein. Vielleicht kommen Ihre Runner auch auf den wahren Grund für Dürrs Trennung und bekommen ihn damit auf ihre Seite (Einzelheiten dazu finden Sie in der Dramatis Personae). Ihren Runnern werden mit Sicherheit noch weiter spannende Möglichkeiten einfallen ...

Nach dem hoffentlich erfolgreichen Datenklau arrangiert der Schmidt ein Treffen, um die Ware an sich zu nehmen. Bei dieser Übergabe sind den Runnern die Proteustruppen bereits auf den Fersen. Nur knapp überleben die Runner den Angriff bei der Übergabe und müssen mit dem Chip und ohne Kohle fliehen ...

AUF NACH BERLIN!

Um sich in die Atmosphäre der geschundenen Stadt einzulesen, seien Ihnen zwei Quellen ans Herz gelegt. In **Walzer, Punks und schwarzes Ice** ab der Seite 117 wird das "neue" Berlin nach dem Ende der Anarchie vorgestellt. **Deutschland in den Schatten** beschreibt ab Seite 42 die wilde Vergangenheit Berlins und enthält außerdem zwei Karten der Stadt. In Berlin werden die Runner mit einigen Schwierigkeiten konfrontiert. Seit dem Ende der Anarchie und dem Niedergang des Status F führen die Konzerne einen großen Teil der Stadt mit eiserner Hand. Ihre Runner tun deshalb gut daran, sich schon vor der Reise mit den Verhältnissen in Berlin auseinanderzusetzen. Da sie hauptsächlich in den Konzernsektoren operieren müssen, scheiden also alle schweren Waffen, militärische Rüstungen und ähnliches von vorneherein aus. Bei diesem Auftrag sind also dezente Zauberei, Geschick und soziale Fertigkeiten von entscheidender Bedeutung. Geschossen wird später noch genug ...

Die großen Flughäfen werden von den entsprechenden Konzernen bestens überwacht. So liegt der Flughafen Tempelhof zum Beispiel mitten in der SK-Arkologie, die AGC verwaltet den Passagierflughafen Tegel und der Flughafen Schönefeld ist fest in der Hand von Messerschmidt-Kawasaki. Wenn Ihre Runner nicht hervorragende Identitäten besitzen, scheiden diese Flughäfen für sie aus (vgl. SR 111 Seite 238, 239 und 329). Gehen Sie bei fälligen Überprüfungen in Berlin von folgenden Sicherheitsstandards aus: Die Flughäfen Schönefeld und Tempelhof benutzen zur Überprüfung der Identitäten Systeme der Stufen 10. Der Flughafen Tempelhof bedient sich einer Anlage der Stufe 8. Stufen für normale Routinekontrollen der Sicherheitsstreifen in Berlin hängen von der Sicherheitsklassifikation des Stadtteils ab. Dabei gilt in einem Bezirk mit AAA-Sicherheit eine Stufe von 7, bei einem Doppel-A-Bezirk eine Stufe von 6 und schließlich bei einem einfachen A-Bezirk eine Stufe von 5. Danach vermindert sich die Stufe der ID Kontrollen um je 1 pro fallender Sicherheitseinstufung.

Demnach hat also der Süden im MSI-Stadtteil (B) eine Stufe von 4, die "neutralen" Orte Potsdam (C) und Oranienburg (C) jeweils 3 und Bernau (D) weist eine Stufe von 2 auf. In den Stadtteilen der Anarchisten gibt es natürlich keine Kontrollen. Bei begründetem Verdacht oder bei erhöhter Alarmbereitschaft der Sicherheitskräfte werden allerdings zu den oben genannten Stufen noch mal zwei Punkte addiert. Das heißt also, daß eine Routinekontrolle der Passanten in der Nähe des Flughafens Tempelhof (AAA) normalerweise mit der Stufe 7 erfolgt. Sind die Wachen aber in erhöhter Alarmbereitschaft, weil zum Beispiel ein wirklich wichtiger Manager erwartet wird, dann arbeiten die Systeme mit einer effektiven Stufe von 9. Noch ein Tip zur Vorbereitung: Markieren Sie die entsprechenden Sicherheitsstufen auf einer Berlinkarte. Das erspart im Eifer des folgenden Gefechts mühevoll Nachschlagen ...

Eine Anreise mit dem Auto hat so seine Tücken, da jenseits der Berliner Mauer die berüchtigten Banden des Umlandes ihr Unwesen treiben. Außerdem sind die Straßen in ziemlich schlechtem Zustand. Der Vorteil an dieser Reiseart sind die vergleichsweise harmlosen Kontrollen an der Berliner Mauer (Stufe 4). Dennoch wird natürlich jeder Wagen registriert und bei Bedarf auch gründlicher untersucht. Eine Anreise per Hubschrauber ist eine gute Alternative, obwohl auch hier eine Überprüfung der Insassen und des Helikopters nicht ausbleibt (je nach Landeplatz zwischen Stufe 3 und 6). Natürlich müssen alle Flüge über Berlin ordnungsgemäß angemeldet sein. Ein Verstoß gegen die Anmeldepflicht ist nicht ratsam, da in vielen Konzernvierteln die Luftraumüberwachung als sehr gut gelten kann. Die letzte Alternativen sind die Bahn und der Transrapid. Die Bahn ist praktisch und unauffällig, aber leider nicht allzu flexibel. Der Transrapid ist keine gute Wahl, da seine Sicherheitsstandards fast denen von normalen nationalen Flughäfen entsprechen (Stufe 6 bis 7).

DAS TREFFEN MIT SCHMIDT

SAG ES IHNEN INS GESICHT

Endlich steht ihr vor dem Adlon direkt am Brandenburger Tor. Das altehrwürdige Berliner Hotel ist nun schon zum dritten Mal wiederaufgebaut worden und sieht heute besser aus denn je. Diese moderne Variante des Originalentwurfs läßt noch das Flair und die Stimmung der preußischen Geschichte erahnen und kombiniert diese Gefühle mit der neuen Berliner Sachlichkeit. Jedenfalls behauptet das der Reiseführer einer japanischen Touristengruppe, die sich gerade ins Foyer bewegt ...

Ihr tretet in die große Empfangshalle und seht ehrfürchtig zu der riesigen Glaskuppel über euren Köpfen empor. Ihr hört einen Springbrunnen beschaulich plätschern, ein paar Vögel trällern vor sich hin und die Dame an der Rezeption hat ein perfektes Trideo lächeln aufgesetzt. Trotz der dezenten Zurückhaltung fallen euch die vier Wachen in schicker Uniform auf, die durchaus so aussehen, als verstünden sie etwas von ihrem Job ...

Nach einem kurzen Blick in die Runde entdeckt ihr das goldene Schild mit der verschnörkelten Aufschrift "Zur Bar". Der Weg führt euch vorbei an dem Springbrunnen, der, eingebettet in einer grünen Oase, erstaunliche Figuren mit dem Wasser zaubert. Da sind Wasserkreise und seltsame geometrische Figuren zu bewundern, und zu allem Überfluß scheint das Wasser jeglicher Schwerkraft hartnäckig zu trotzen und magisch von innen heraus zu leuchten. Ihr laßt den Springbrunnen hinter euch und steigt ein paar Stufen in die dunklere Bar hinab. Danach durchschreitet ihr eine doppelflügelige Mahagonitür und steht in einer kleinen Garderobe, in der eine freundliche junge Dame höflich, aber bestimmt nach euren Waffen verlangt.

HINTER DEN KULISSEN

Das Adlon war immer, wenn es ausnahmsweise gerade nicht zerstört war, das erste Hotel am Platz. So hat es sich nach seinem Wiederaufbau im Jahre 2057 diesen Ruf inzwischen auch wieder zurückerobert. Für die Runner bedeutet das, daß sie ohne entsprechende Kleidung unangenehm auffallen. Solange sie sich wenigstens anständig benehmen, wird man sie in Ruhe lassen, aber auch nur dann.

Bedenken Sie, daß ein so großes Hotel wie das Adlon bei Sicherheitsfragen keinen Spaß versteht. In dem Rahmen der Tür zur Bar sind Waffendetektoren (Stufe 8) eingebaut. Wir wollen nicht hoffen, daß sich die Runner mit schweren Waffen ins Zentrum Berlins begeben. Auch sollten sie nur solche Waffen mit sich führen, für die sie einen Waffenschein haben, sei er nun echt oder falsch.

Der erstaunliche Springbrunnen ist im übrigen ein Wasserelementar, das, unterstützt von seiner Illusionsmagie, einen wahrhaft zaubernden Springbrunnen simuliert! Die Runner wurden von Schmidt um 20:00 Uhr in die Cocktailbar des Hotels einbestellt. Sie haben eine Fotodatei von ihm erhalten und den Hinweis, daß er sie ebenfalls erkennen würde. Erlauben Sie den Runnern ruhig, schon vorher einmal das Adlon zu besichtigen und sich mit der Kulisse anzufreunden. Machen Sie ihnen klar, daß das Adlon als sicher gelten kann. Wenn die Runner hier keine Waffen mit hinein bekommen, dann wird Schmidt das auch nicht, außer er gehört zur Hoteldirektion ...

SAG ES IHNEN INS GESICHT

Es ist sechs Minuten nach acht. Ihr sitzt an der Bar und haltet die Tür gebannt im Auge. Außer euch, einer etwas gelangweilten Bardame und einem Flügelspieler in weißem Frack ist die Bar gähnend leer. Kein Wunder, sie hat ja auch gerade erst geöffnet. Euer Schmidt scheint sich verspätet zu haben. Noch während ihr eure Bestellungen aufgibt, geht die Tür auf und ein Mann in mittlerem Alter, gerade mal 1,75 Meter groß, leicht untersetzt und einen deutlichen Bauchansatz vor sich her tragend, kommt zu euch an die Bar. Er trägt einen gut geschnittenen Anzug und einen kleinen Aluminiumkoffer – kein Zweifel möglich, es ist Schmidt!

"Guten Abend meine Damen und Herren, ich freue mich, Sie so pünktlich hier zu sehen. Wollen wir uns vielleicht setzen? Ich denke der Tisch dort hinten ist ganz gut geeignet."

HINTER DEN KULISSEN

Stellen Sie Schmidt als einen umgänglichen Menschen dar, der aber sehr genau weiß, wie das Geschäft in den Schatten funktioniert. Er ist schon seit ein paar Jahren für die Schweizer Genom Corporation als eine Art Koordinator der deutschen Schattenaktivitäten verantwortlich, was aber natürlich niemand weiß. Schmidt, der eigentlich Urs Mürrle heißt, spricht mit einem leichten Schweizer Akzent und ist sich seiner etwas unbeholfenen Wirkung sehr wohl bewußt, ja, setzt diese hin und wieder sogar sehr zielgerichtet ein. In den Schatten ist Urs natürlich kein unbeschriebenes Blatt mehr. Allerdings hat er bisher peinlich genau darauf geachtet, daß seine Reputation in Runnerkreisen immer einwandfrei ist. Immerhin ist sein Ruf ja auch sein Kapital, und die Verbindung zu Genom ist selbst bei intensiver Überprüfung nicht so ohne weiteres zu entdecken ...

Schmidt gibt den Runnern zuerst ein grobes Einsatzprofil und erläutert den Auftrag erst später genauer. Im ersten Schritt wird Schmidt keine Namen nennen und auch das Datum 26.08. nicht bekanntgeben. Er spricht lediglich über einem Zeitraum von ein "paar" Tagen. Er erklärt den Runnern, daß sie gut recherchiertes Datenmaterial zu erwarten haben und den Auftrag erledigen können, ohne in eine schwer bewachte Anlage einzudringen. Es gehe

lediglich darum, einen wichtigen Kurier abzufangen und ihm einen bestimmten Chip abzunehmen. Wenn die Runner versuchen, den Preis in die Höhe zu treiben, wird Schmidt kurz, aber bestimmt auf eine zusätzliche Erfolgsprämie in Höhe von 5.000 Ecu pro Kopf erhöhen. Das ist aber definitiv sein letztes Wort. Als Vorschub hat er einen beglaubigten Ebbie in Höhe von 5.000 Ecu pro Kopf mitgebracht.

Nachdem die Runner eingewilligt haben, öffnet Schmidt seinen Aktenkoffer und verteilt die Ebbies. Außerdem händigt er den Runnern noch einen Datenchip aus, auf dem alle wichtigen Einsatzdaten gespeichert sind. Er teilt den Charakteren mit, daß alle relevanten Informationen auf dem Chip seien und daß sie dort eine Nummer finden, unter der er für eventuelle Rückfragen zur Verfügung steht. Außerdem sollen sie diese Nummer benutzen, um nach erfolgreichem Abschluß einen Treffpunkt mit ihm zu vereinbaren. Wenn keine Rückfragen mehr geklärt werden müssen, steht Schmidt auf, verabschiedet sich und verläßt die Bar.

Für den Fall, daß ihre Runner Schmidt verfolgen wollen, bekommen sie es früher als erwartet mit seinem Leibwächterteam zu tun. Natürlich hat Urs Mürrle ein ortsansässiges Team für seine Sicherheit und die Durchführung der Übergabe beauftragt. Falls die Beschattung Ihrer Charaktere auffliegt, werden sie von Schmidt angerufen, der sich eine Überprüfung verbittet und sich eindringlich erkundigt, ob sie denn nicht bessere Dinge zu erledigen hätten.

DER RUN

Wenn die Runner die Daten später analysieren, erlauben Sie Würfe auf Konzernsicherheit, Sicherheitsprozeduren, Militärische Theorie, Überwachungstechniken und ähnliche Wissensfertigkeiten gegen die 4. Teilen Sie bei entsprechenden Erfolgen mit, daß es sich bei diesem Material offensichtlich um von Experten auf ihrem Gebiet erstellte Daten handelt. Außerdem müssen dem Schöpfer dieser Datei sehr große Ressourcen zur Verfügung gestanden haben. Dieser Chip enthält im einzelnen:

Eine genaue Karte des Schering/ACG-Viertels

Benutzen Sie je nach Geschmack einen Stadtplan von Berlin oder entwerfen Sie einfach eine kleine, fiktive Karte dieses Viertels. Achten Sie aber auf jeden Fall darauf, daß der Weg, den Schmidt zurücklegen muß, mindestens 20 Minuten Strecke sein sollte, um den Runnern auch genug Zugriffsmöglichkeiten zu bieten. Außerdem ist das Schering/ACG-Viertel im Jahr 2060 sowieso deutlich größer als der heutige Stadtteil Schering. Da zur Zeit in Berlin viel gebaut wird, sind Baustellen in diesem Viertel relativ häufig. Zeichnen Sie ein paar Baustellen in Ihre Karte ein und achten Sie darauf, daß alle Routen mindestens eine Baustelle passieren.

Die normalerweise benutzten Routen von der AGC Zentrale zum Flughafen Tegel

Improvisieren Sie je nach Kartenmaterial zwei bis drei verschiedene Standardrouten und geben Sie die dazugehörigen Nutzungshäufigkeiten an. Schmidt wird am 26.08. Tag die am seltensten benutzte Route fahren.

Eine Auflistung der normalerweise verwendeten Fahrzeuge

Den Bereichsleitern der Sonderforschungskoordination stehen zwei schwarze Mercedes E 160 zur Verfügung. Die Fahrzeuge sind mit Sendern, Autotelefonen und Funk ausgerüstet. Dem Fahrer ist es also möglich, einen direkten Notruf zu übermitteln. Außerdem kann die Sicherheit den Sender anpeilen und so jederzeit den genauen Standort des Fahrzeugs bestimmen.

Die Scheiben sind polarisiert und aus Sicherheitsglas. Die Werte eines E 160 sind: HDG: 4/8; GS: 50/120; R/P: 4/8; SIG: 4. Die Kennzeichen sind AGC - 123 B 425 und AGC - 345 B 268.

Ein ausführliches Dossier über Alfons Dürr (siehe Dramatis Personae)

Ein Dienstplan der AGC-Polizei für den 26.08.

In dem Dienstplan sind die Streifenpolizisten, die Bereitschaft und die Verwaltungsangestellten aufgeführt. Die genauen Routen der Streifenwagen sind nicht enthalten, es gibt aber eine Aufteilung in Überwachungsgebiete. Die Route, die Dürr nehmen wird, führt ihn durch drei dieser Bezirke. Die durchschnittlichen Einsatzzeiten der AGC-Polizei liegen in 80 % aller Einsätze zwischen einer und drei Minuten nach Eingang eines Alarms.

Die übliche Streife ist mit zwei Polizeiangestellten besetzt. Im Falle einer größeren Bedrohung steht darüber hinaus ein Team von sieben gut ausgebildeten und hervorragend ausgerüsteten Konzernsoldaten im Dienst der Polizei Gewehr bei Fuß.

Neben den Polizisten und Soldaten sind stets Überwachungsdrohnen vom Typ Condor 11 und Kampfdrohnen vom Typ MCT Nissan in der Luft. Diese Drohnen übernehmen normalerweise die Aufklärung, Verfolgung und erste Bekämpfung von Verbrechen. Die Drohnen haben ebenfalls feste Flugmuster, die aber nicht bekannt sind.

Außerdem liegen Dossiers über die Streifenpolizisten dieses Tages bei.

Ein Dossier über den diensthabenden Fahrer der Abteilung Sonderforschungskoordination

An diesem Tag wird nach Dienstplan Frank Schönleber die Fahrbereitschaft für die Sonderforschungskoordination übernehmen. Er ist seit 10 Jahren bei der AGC in der Konzernsicherheit und seit 3 Jahren in Berlin beim Fahrdienst. Außerdem wohnt er im Stadtteil Schering/AGC, ist verheiratet und hat einen 4 Jahre alten Sohn. In seiner Freizeit ist er am Aufbau eines antroposophischen Kindergartenprojektes beteiligt. Über ihn liegen medizinische und psychologische Gutachten bei, die den Spielern erlauben ihn besser einzuschätzen.

Ko	Sch	St	Ch	Int	Wk	R
4	4	3	3	4	2	4(6)

Wichtige Fertigkeiten: Auto 5, Pistolen 4

Sonstiges: Riggerkontrolle Stufe 1, Dienstpistole: Walther Secura

Der vorläufige Flugplan von Tegel

Für den 26.08. ist nur ein Firmenjet der AGC mit Flugziel Hamburg angemeldet. Die Maschine hat nach Flughafenplan vom 20.08. Take Off um 12:07 Uhr.

Eine Kontaktnummer zu Schmidt via Handy

Neben dieser Nummer werden die Runner ausdrücklich darauf hingewiesen, daß Schmidt unmittelbar nach dem Run einen Anruf und ein Treffen erwartet.

Wenn Sie der Meinung sind, diese Daten würden ihren Runnern die Sache zu leicht machen, dann streichen Sie einfach den einen oder anderen Punkt und lassen Sie die Charaktere selbst recherchieren. Bedenken Sie aber, daß die Computer der AGC ein echter Eisberg sind und es schon eines "State of the Art"-Deckers bedarf, um an diese Daten zu gelangen.

Es ist natürlich nicht vorhersehbar, auf welche Ideen die Runner im Einzelnen kommen werden. Ein schneller und harter Über-

fall an einer günstigen Stelle sind genauso gut vorstellbar wie ein Täuschungsmanöver oder eine Erpressung des Fahrers, der eindeutig das schwächste Glied in der Kette ist. Ein Eindringen in die AGC-Anlage sollte nicht von Erfolg gekrönt sein, da niemand so recht weiß, wie der Chip aussieht oder wo er liegt. Außerdem kann die Sicherheit dieser Anlage und speziell die der Abteilung Sonderforschungskoordination als erstklassig angesehen werden. Aus diesem Grund sind auch alle Täuschungsmanöver, die mit einem Eindringen in die Anlage verbunden sind, nicht ratsam. Erstens werden alle Personen, auch der Fahrer, die mit der Abteilung Sonderforschungskoordination in Verbindung treten, sehr genau überprüft. Das umfaßt eine magische Sondierung, einen Retinascan und natürlich eine gründliche Personenkontrolle. Bei lediglich 45 Beschäftigten dieser exklusiven Abteilung ist das auch durchaus recht gründlich durchführbar.

Für alle Aktionen, die auf der Fahrt stattfinden, sind drei Parameter von entscheidender Bedeutung: erstens die Aufklärungsdrohnen, zweitens die Polizeistreifen und drittens mögliche Passanten. Oberstes Ziel der Runner muß es also sein, den unvermeidlichen Alarm so lange wie möglich hinauszuzögern, denn wenn ihnen erst einmal die Drohnen auf den Fersen sind, wird es für sie wirklich schwer.

Möglichkeiten, den Alarm hinauszuzögern, sind eine Erpressung des Fahrers, Ablenkungsmanöver, die die Polizei in den angrenzenden Bezirken beschäftigt, und eine gute Tarnung der Aktion gegen die Drohnen. Die Erpressung des Fahrers könnte ihn zum Beispiel veranlassen, auf ein Zeichen hin freiwillig anzuhalten und keinen Notruf abzusetzen. Außerdem ist ein ECM eine Möglichkeit, den direkten Notruf zu unterbrechen. Allerdings können die Überwachungsdrohnen ein solches Störfeld bemerken, obwohl sie natürlich nicht im Wirkungsbereich des ECM operieren können. Da die Operation, egal wie und wo sie nun geplant ist, am helllichten Tage und in einer sehr ordentlichen Gegend stattfindet, sollten die Runner sich eine gute Tarnung einfallen lassen. Sie könnten zum Beispiel Bauarbeiter einer Baustelle ersetzen oder einen Verkehrsunfall simulieren. Egal welchen Trick sich Ihre Runner einfallen lassen, sie werden mit Sicherheit von ein paar Passanten beobachtet und mit ein bißchen Pech sogar von einer der Überwachungsdrohnen. Außerdem sollten sie auch einen guten Plan für die Flucht entwickeln ...

Machen Sie Ihren Runnern klar, daß es sehr schwer wird, die Drohnen der AGC abzuhängen und ihre Haut zu retten, sollten sie sich in ein Feuergefecht verwickeln lassen. Der Konzern hat sich in diesem Stadtteil auf die Luftüberwachung spezialisiert. Das heißt, daß es für die Konzernsicherheit keine Schwierigkeit ist, binnen kürzester Zeit einige Drohnen in die Luft zu bekommen. Eine Flucht in Richtung der letzten anarchistischen Viertel Berlins, Hellersdorf, Fredersdorf, Woltersdorf und Ost-Köpenik, würde ihre Runner einmal quer durch die ganze Stadt führen. Eine Verfolgungsjagd, die wenig Aussicht auf Erfolg haben dürfte - vor allem um 12 Uhr mittags.

DIE ÜBERGABE

HINTER DEN KULISSEN

Nachdem die Runner den Chip an sich genommen haben, sollten sie möglichst rasch bei Herrn Schmidt Vollzug melden. Dieser hat sich für die Übergabe einen brachliegenden Schrottplatz in Bernau ausgesucht und mit seinem Team erste Vorbereitungen getroffen. Da er ja ebenfalls weiß, daß der Jet von Dürr um kurz nach zwölf starten wollte, erwartet er die Runner also bereits. In dem Telefonat mit den Spielern wird Schmidt sie kurz nach ihrem ungefähren Standort fragen und dann einen sehr knapp bemessenen Zeitpunkt für das Treffen am Schrottplatz angeben. In der

Zwischenzeit ist der Coup der Spieler auf jeden Fall aufgefliegen, und die Sicherheit der Abteilung Sonderforschungskoordination hat sich bereits mit der Berliner Proteusarkologie in Verbindung gesetzt. Hinter den Kulissen läuft eine gewaltige Maschinerie an, um den Supergau zu verhindern ...

SAG ES IHNEN INS GESICHT

Mist! Schon wieder ein Stau. Irgendwas scheint hier vorzugehen. Können das schon die Auswirkungen eures Runs sein? Nein, keinesfalls. Immerhin habt ihr das Schering/AGC-Viertel schon deutlich hinter euch gelassen ...

Nach einigen Minuten erkennt ihr auch den Grund für den ungewöhnlichen Stau: eine Verkehrskontrolle! Nervös beginnt ihr auf den Sitzen hin- und herzurutschen, aber immerhin haben eure falschen Identitäten schon einmal gehalten. Gut, sie waren schließlich auch teuer genug. Wird es aber auch diesmal wieder gehen?

HINTER DEN KULISSEN

Lassen Sie die Spieler in mindestens zwei Verkehrskontrollen kommen, vor allem in der Innenstadt. Mit allen Mitteln versuchen die Spezialisten in der Proteuszentrale, eine Spur zu den Runnern aufzuspüren. Daß Proteus und die AGC in einem Boot sitzen, wissen Sie nun bereits, aber damit endet der lange Arm von Proteus noch lange nicht. Die Sicherheitsdienste der IFMU, von MSI, von Shiawase (die neuen Herren im ehemaligen Fuchi Stadtteil) und Messerschmidt-Kawasaki arbeiten auf Weisung von ganz oben ebenfalls fieberhaft an der Suche nach den flüchtigen Schwerstkriminellen.

Sie, lieber Spielleiter, wissen selbst am besten, wo der Schwachpunkt im Plan Ihrer Spieler war. Seien Sie versichert, die geballte Macht dieser Konzerne wird eben diese Schwachstelle zu nutzen verstehen. Also kommt es unweigerlich zu der blutigen Szene auf dem alten Schrottplatz. Wenn die Runner Sicherheitsvorkehrungen treffen wollen, dann müssen sie frühzeitig mit den Vorbereitungen begonnen haben. Schmidt läßt natürlich die Anfahrtswege zum Schrottplatz überwachen. Sollten die Charakter Anstalten machen, eine Drohne zu starten oder zu Fuß eine Erkundungstour zu unternehmen, wird Schmidt sie auf dem Handy anrufen und zur Eile drängen. Er versichert ihnen, daß er nur an dem Chip interessiert sei und schließlich einen guten Ruf in den Schatten zu verlieren habe. Für den Fall, daß sich die Runner auf diese Art der Übergabe auf keinen Fall einlassen wollen, kommt es eben während der Verhandlung via Handy zu dem Überfall der Proteustruppen. Zuerst wird die Verbindung des Handy durch das ECM gestört werden, dann bricht die Hölle über die Runner herein...

Für den Fall, daß die Runner Schmidt vertrauen, kommt es kurz vor der Übergabe zum Angriff. Schmidt ist natürlich nicht alleine gekommen. Er steht mit drei Personen, einer Schamanin und zwei schwer vercyberten Männern an einem Auto und scheint zu warten. Eine vierte Person hält sich im Wagen auf – der Rigger des Teams. Er hat eine Condor II in der Luft und überwacht den Platz.

Gestalten Sie die Szene so, daß die Spieler zunächst nicht mißtrauisch werden. Verzichten Sie auf verborgene Scharfschützen und dergleichen. Die folgende Szene wirkt am besten, wenn sie vollkommen überraschend kommt!

SAG ES IHNEN INS GESICHT

Ihr steht nun Schmidt gegenüber. Links hinter ihm steht eine kleine Frau, die über und über mit Schmuck und allerlei Krimskrams behängt ist. Rechts hinter ihm steht ein breitschultriger Mann mit



einer AK 98 in der Hand. Er hält den Lauf auf den Boden gerichtet, läßt aber keinen Zweifel daran, daß er mit dem Ding umgehen kann. Etwas im Hintergrund, hinter dem geparkten Fahrzeug, steht noch ein dritter Mann, der ebenfalls eine Waffe in der Hand hält. Mit einem leichten Lächeln auf den Lippen tritt Schmidt einen Schritt vor und hebt gerade an zu sprechen, als alles wie in einer Zeitlupe im Trideo abläuft. Der Mann mit dem Sturmgewehr reißt seine Waffe hoch, um Schmidt entsteht eine leuchtende Barriere und hinter euch hört ihr ein Zischen in der Luft. Offenbar hält Schmidt doch nicht Wort ...

HINTER DEN KULISSEN

Natürlich ist die Szenerie etwas anders, als es sich für die Runner darstellt. Das erste Einsatzkommando von Proteus ist gerade eingetroffen, und es ist wild entschlossen, erst zu schießen und dann zu fragen, wer hier zu wem gehört.

Der arme Runnerkollege mit seiner AK war leider der erste, der die Anwesenheit eines Soldaten bemerkt hat. Deshalb hat er auch sein Sturmgewehr hochgerissen, was die Runner aber wohl falsch verstehen werden. Lassen Sie Ihre Runner ihre Initiative würfeln und richten Sie es dabei so ein, daß der Sturmgewehrträger einen Hauch schneller als der schnellste unter ihren Runnern ist. Schildern Sie dem am weitesten vorn stehenden Charakter, wie der Lauf der AK sich wie in Zeitlupe auf seinen Kopf richtet und wie der Schütze mit scheinbar grimmigem Lächeln den Abzug durchdrückt. Würfeln Sie einmal zum Schein und schütteln Sie dann ungläubig den Kopf, denn der Feuerstoß geht knapp am Kopf des Charakters vorbei. Kein Wunder, er gilt ja auch dem Proteusgardisten ...

Bei der ersten Handlung der Charaktere wird wohl der arme Runnerkollege dran glauben müssen. Fast zeitgleich sollten die ersten Granaten einschlagen und die Runner in volle Deckung zwingen. Geben Sie Ihren Spielern nun das volle Programm. Es blitzt und donnert, Staub wird aufgewirbelt, und all das, ohne daß die Charaktere auch nur eine Ahnung haben, von wo das schwere Feuer kommt. Militärisch gebildete Runner können erkennen, daß der Gegner offenbar Mörser und Granaten einsetzt.

Lassen Sie die Runner irgendwie entkommen. Das soll nicht einfach sein, aber ein Schrottplatz ist schließlich auch sehr geeignet, um sich dezent aus dem Staub zu machen. Dabei werden sich die Spieler immerhin durch eine kleine Truppe Soldaten prügeln müssen, da der gesamte Schrottplatz natürlich abgeriegelt ist. In einer direkten Konfrontation mit der versammelten Einheit haben

die Charaktere aber keine Chance. Machen Sie den Runnern klar, daß es wirklich knapp war, und achten Sie darauf, daß die Charaktere nichts von der Identität der Angreifer mitbekommen: Die Soldaten tragen urbane Tarnmuster und keine Firmenabzeichen.

ERST EINS, DANN ZWEI, DANN DREI, DANN VIER ... ÜBERBLICK

In diesem Kapitel geht es um die Versuche von Proteus, der Runner habhaft zu werden bzw. die gestohlenen Daten zu vernichten. Hier soll das spannende Wechselspiel zwischen Recherchen der Charaktere und einer gnadenlosen Jagd durch einen übermächtigen Gegner im Vordergrund stehen. Dabei sollen Sie als Spielleiter die ganze Bandbreite Ihrer Möglichkeiten nutzen. Hier ist der Raum für die Verfolgungsjagd im Supermarkt bis hin zum militärischen Einsatz irgendwo in der Lüneburger Heide. Ziel dieses Abschnitts ist es, den Chip zu entschlüsseln, eine Theorie über die Verfolger zusammenzustellen und eine Verbindung zu Sandmann herzustellen. Ach ja, überleben wäre natürlich auch nicht schlecht...

Die drei Abschnitte "Die Jagd ist eröffnet", "Beinarbeit" und "Was ist auf dem Chip" laufen parallel zueinander. Die Runner werden natürlich zuerst versuchen, etwas über Schmidt herauszufinden, sich gleichzeitig um die Daten auf dem Chip bemühen und von der unheiligen Allianz gejagt werden. Später sollen sie auf die Spur von Proteus und damit auf die Fährte von Sandmann kommen. Da die Runner inzwischen wahrscheinlich extrem vorsichtig sein werden, sollte die Gegenseite es auch immer schwerer haben, eine Spur der Runner zu verfolgen. Erst wenn sie schließlich mit dem überwachten Sandmann in Kontakt treten, schnappt die Falle zu!

DIE JAGD IST ERÖFFNET!

Nachdem die Runner dem ersten Zugriff in Berlin entkommen sind, beginnt die Jagd. Natürlich ist die Szenenabfolge sehr vom Verhalten Ihrer Gruppe abhängig. Aus diesem Grund ist es nicht möglich, eine Chronologie der Ereignisse zu erstellen. Um Ihnen aber entsprechendes Werkzeug an die Hand zu geben, gliedert sich dieser Abschnitt in drei Teile.

Zuerst werden die an der Jagd beteiligten Organisationen vorgestellt. Jede dieser Einheiten wird indirekt von Proteus aus gesteuert. Natürlich operieren die unten vorgestellten Truppen im

Rahmen ihrer normalen Befehlsstruktur, allerdings kommen die jeweiligen Befehle immer von ganz oben.

Danach werden mögliche Strategien von Proteus angedacht. Natürlich ist diese Sammlung keineswegs vollständig und hängt ebenfalls vom Verhalten Ihrer Runner ab. Immerhin sollten Ihnen die vorgestellten Strategien einige Ideen geben, wie Sie Ihre Gruppe überraschen können. Aber fühlen Sie sich frei, sich noch ganz andere Möglichkeiten einfallen zu lassen, wie die Jäger ihre Beute aufspüren werden.

Nachdem dann die handelnden Organisationen und deren Strategien vorgestellt wurden, schlagen wir Ihnen noch ein paar allgemeine Szenen vor, die Sie nach Belieben einstreuen können. Gestalten Sie die Jagd nach Lust und Laune und nach den Vorlieben Ihrer Gruppe. Denken Sie aber auch daran, den Spielern auf der Flucht immer wieder ein bißchen Zeit zu gewähren, einmal um diverse Wunden zu heilen, und natürlich auch, um bei ihren Recherchen weiterzukommen.

Doch nun zu den Parteien der Jagd:

Die Proteus-Konzerntruppen

Die Proteuseinheiten agieren eher zurückhaltend. Der Konzern möchte nicht mit den Daten in Verbindung gebracht werden, sofern sich dies irgendwie vermeiden läßt. Aus diesem Grund ist die Geheimhaltung und Anonymität oberste Direktive der Proteustruppen. Die Hauptaufgabe der Proteussicherheit besteht in der Koordination und Organisation der Jagd. Den tatsächlichen Oberbefehl über die gesamte Unternehmung hat die Proteussicherheit in Berlin. Dort ist auch der Krisenstab des Konzerns zusammengetreten, der die Kontakte zu den beteiligten Sicherheitskräften anderer Konzerne unterhält. Warum und in welcher Weise Proteus auf die Organisationen der anderen Konzerne Einfluß nehmen kann, wird erst in den nächsten Wunderwelten ausführlich besprochen. Vorerst genügt es aber auch zu wissen, daß Proteus über diesen Einfluß verfügt ...

Der Sternschutz

Der Sternschutz ist eine 100%ige IFMU-Tochter, die für den Polizeidienst in Stuttgart verantwortlich ist. In den letzten Jahren ist diese für ihre Härte und Rücksichtslosigkeit bekannte Firma deutlich expandiert. So ist seit dem Niedergang der Anarchie in Berlin der Sternschutz auch für die Sicherheit des IFMU-Stadtteils verantwortlich. Außerdem unterhält er Niederlassungen in allen größeren Ballungszentren in der ADL und wird ein zunehmend ernstere Konkurrent für die "etablierten" Sicherheitsdienste.

In diesem Spiel hat der Sternschutz die Aufgabe, eine Schnittstelle zur Polizei der Länder zu sein. In allen Bereichen, in denen der Sternschutz sowieso Polizeiaufgaben wahrnimmt, ist das natürlich kein Problem. In allen anderen Städten hängt die Zusammenarbeit sehr von den "guten" Beziehungen ab. Generell gilt, daß im Süden der ADL der Sternschutz über sehr gute Kontakte zu den jeweiligen Landeskriminalämtern verfügt und damit diverse Untersuchungen und Ermittlungen empfehlen oder sogar anfordern kann. (**Deutschland in den Schatten** Seite 118)

Die Seraphim

Die Seraphim sind die internationale Spezialeinheit von Cross Applied Technologies. Diese Agenten arbeiten hauptsächlich in kleinen, hochspezialisierten Teams. Das Einsatzprofil der Seraphim umfaßt hauptsächlich alle Schattenoperationen, die für die Verfolgung der Runner notwendig sind. Ihr deutsches Hauptquartier befindet sich in Stuttgart, allerdings sind die Seraphim äußerst flexibel und mobil. Das macht sie zum Joker in der Jagd auf die Runner.

Die Agenten können eigentlich immer und überall unerwartet auftauchen, um schnell und hart zuzuschlagen. Stellen Sie die Seraphim als wirklich harte Gegner dar, die den Spielern zumindest ebenbürtig sind. Die Runner sollten schon bis an ihre Grenzen gehen müssen, um sich dem Zugriff der Seraphim zu entledigen. Verwenden Sie bei dem ersten Angriff der Seraphim nichtletale Munition, damit die Spieler nicht bereits nach der ersten Konfrontation schon tot sind. Übrigens sind die Seraphim in der christlichen Mythologie der höchste der neun Himmelschöre. (**Konzernkrieg** Seite 57 und **Wunderwelten 46** Seite 23)

MET 2000

Die MET 2000 ist der deutsche Nachfolger der Fremdenlegion. Diese ÖAG ist zu 39 Prozent im Besitz von Ruhrmetall und der IFMU. Damit haben die beiden Konzerne ein deutliches Mitspracherecht bei den Aktionen der Truppe und außerdem eine Sperrminorität.

Für den Fall, daß sich die Runner in die Wildnis zurückziehen, kann die MET 2000 eingreifen. Mit ihren militärischen Aufklärungsmöglichkeiten sollte sie in der Lage sein, die Runner im Rahmen eines Manövers aufzuspüren. Wer weiß, vielleicht gibt es ausgerechnet bei diesem Manöver einen tragischen Unfall?

Allgemein gilt, daß die MET 2000 nur eingesetzt wird, wenn Bedarf an schwerem militärischem Gerät besteht und sich der Einsatz in einem Rahmen bewegt, der später zu vertuschen ist. Denken Sie daran, daß die MET 2000 nicht einfach einen Stadtteil im Ruhrgebiet in Schutt und Asche legen kann. Wenn Ihre Runner entsprechend hochgerüstet sind und durchaus Spaß an einem kleinen Scharmützel haben, dann liefern Sie Ihrer Gruppe ruhig ein hartes Gefecht. (**Deutschland in den Schatten** Seite 39)

AGC-Konzerntruppen

Die AGC als nominell geschädigter Konzern ist auf vielen Ebenen damit beschäftigt, die Runner zu fangen. Zum einen werden die Matrixrecherchen von Spezialisten der Müller-Schlüter-Infotech (MSI) übernommen. Seit 2058 gehört der Computerkonzern schließlich zur AGC (**Wunderwelten 44** Seite 25 ff. und 45 Seite 34 ff.).

Die SecuriTech International ist eine Tochter von MSI und der AGC. Diese Truppe übernimmt den Polizeidienst im Berliner Stadtteil Schering/AGC und im MSI-Viertel. Außerdem ist die SecuriTech in der Polizeiverantwortung für den Frankfurter Megaplex. Damit stehen auch dieser Truppe die Verbindungen zum LKA in Wiesbaden und zu den Ermittlungscomputern beim BKA offen. Da auch die BUMONA zur AGC gehört, werden natürlich auch die Daten dieser Rechner benutzt, um den Runnern auf die Spur zu kommen. Damit ist das Einsatzprofil der AGC-Kräfte auch deutlich umrissen: Sie sind für den Informationspart zuständig. Ihre Decker durchstöbern das Netz, und die weitreichenden Verbindungen sollten den Runnern das Leben entsprechend schwer machen. Außerdem stellt die AGC natürlich auch ihre Konzernsoldaten zur Verfügung.

Shiawase-Konzerntruppen

Der ehemalige Berliner Fuchi Stadtteil ging mit der Auflösung des Fuchikonzerns vor ein paar Monaten in den Besitz der Shiawase Corporation über. Trotz aller Effizienz ist diese Übergabe noch nicht vollständig abgeschlossen. Leider ist damit die Effektivität der dort stationierten Truppen noch nicht in vollen Ausmaß gewährleistet. Der zweite Standort von Shiawase ist die ehemalige Fuchizentrale in Bochum. Das vom Konzernkrieg stark beschädigte Gebäude wird gerade umgebaut und hat seine volle Leistungsfähigkeit ebenfalls noch nicht erreicht. Für den Fall, daß allerdings im Rhein-Ruhr-Megaplex Einsatzkräfte benötigt wer-

den, entsendet Shiawase natürlich seine Unterstützungskräfte. Damit ist die Rolle von Shiawase eher die eines Backups. (**Wunderwelten 46** Seite 17 ff. und **Megakons** Seite 139 ff.)

Yamatetsu-Konzerntruppen

Da Yamatetsu in der ADL nur spärlich vertreten ist, sind auch die Möglichkeiten für personalintensive Projekte sehr beschränkt. Yamatetsus Aufgabe besteht in der Unterstützung der Matrixaktivitäten und der Organisation von verdeckten Ermittlungen. Yamatetsu unterhält seit Jahren ein weites Netz aus Schattenspitzen, die Informationen aus der weltweiten Schattengemeinde direkt an die Yamatetsu-Sicherheit übermittelt. Genau dieses Netz ist für die Runner unter Umständen extrem gefährlich. Direkt in Erscheinung wird Yamatetsu allerdings nicht treten.

Nachdem die Jäger ausführlich vorgestellt worden sind, wollen wir nun einen Blick auf die Strategien dieser erlauchten Jagdgesellschaft werfen. Zur Informationsbeschaffung steht Proteus über die AGC in Verbindung mit der BUMONA. Falls Ihre Runner dort versichert und ihre Identitäten aufgefliegen sind, ist es der BUMONA möglich, über ihren Vitalmonitor den Standort der Runner zu ermitteln. Außerdem könnte für den Fall, daß die Runner die BUMONA rufen, natürlich ein Einsatzkommando von Proteus im Schlepptau des Notarztes auf der Bildfläche erscheinen.

Es gibt unterschiedliche Wege, auf denen der Krisenstab an die Identitäten der Runner gelangen kann: Unter Umständen sind die Runner beim Überfall auf Dürr in Berlin beobachtet worden. Früher oder später werden also diese Beschreibungen zusammen mit den Aussagen des Fahrers und Dürrs ein ungefähres Bild der Runner ergeben. Dabei könnten die Identitäten, mit denen sich die Runner Zugang nach Berlin verschafft haben, auffliegen.

Eine andere Variante ist das in Berlin benutzte Fahrzeug. Sollten die Runner mit einem Leihwagen zur Übergabe gefahren sein, sind die Identitäten über die Leihfirma leicht nachzuverfolgen. Falls die Runner mit dem eigenen Fahrzeug zum Schrottplatz gekommen sind, ist eine Rückverfolgung natürlich erst recht möglich. Führen Sie am besten Buch darüber, wann sich welcher Runner mit welcher ID exponiert hat. Bei jeder weiteren Benutzung dieser ID hinterlassen die Runner eine deutliche Spur. Auch wenn die Runner die entsprechenden ID nicht mehr benutzen, hat der Stab aber wahrscheinlich eine entsprechend große Datenbasis, um die üblichen Kontakte der Runner zu überwachen oder gar zu besuchen!

Außerdem streckt der Krisenstab seine Fühler in die Schatten der ADL aus. Über die Informanten von Yamatetsu und den Seraphim sollten viele der Schattenkontakte der Runner früher oder später bekannt werden. So wird natürlich überprüft, bei welchen Schiebern Anfragen nach Lesegeräten für die speziellen Chips getätigt werden. Außerdem werden natürlich Informationsanfragen nach dem toten Schmidt verfolgt. Zuletzt werden alle bekannten Proteus-Gegner, wie zum Beispiel Sandmann, verschärft überwacht. Im übrigen werden, falls vorhanden, die Bilddaten der Runner durch diverse Schattendatenbanken gejagt, in der Hoffnung, die Schieber der Runner zu identifizieren. Die Runner werden früher oder später ihre Connections aufsuchen müssen. Bei jedem dieser Kontakte erhöht sich die Chance, daß ein Spitzel von einem solchen Treffen Wind bekommt.

In Berlin wird es den Runnern zunehmend schwer fallen, der Ringfahndung der Sicherheitskräfte zu entgehen. Bedenken Sie, daß folgende Stadtteile und damit deren Polizei indirekt von Proteus kontrolliert werden können: Shiawase (ehemals Fuchi), Schering/AGC, MSI, IFMU und Messerschmidt-Kawasaki. Wenn die Runner also in Berlin bleiben, werden sie früher oder

später entdeckt. Die Berliner Polizei wird, wenn die Identitäten der Runner aufgefliegen sind, einen Haftbefehl wegen Terrorismus ausschreiben. Außerdem wird eine Belohnung von 500.000 Ecu auf die Runner ausgesetzt.

Schön ist es, wenn die Runner erst nach und nach mitbekommen, von wem sie gejagt werden. Lassen Sie zuerst nur die Einheiten der AGC auftreten. Wenn die Runner dann zum Beispiel auf die Idee kommen, sich auf den Sektor eines anderen Kons in Berlin zu flüchten, werden sie feststellen, daß man sie hier ebenfalls verfolgt. Und zwar schnell, effektiv und sehr unbürokratisch.

Diese Zusammenarbeit zwischen den Konzernen sollte den Runnern schon ein bißchen ungewöhnlich vorkommen. Richten Sie die Jagd so ein, daß erst nacheinander klar wird, wie viele und welche Parteien eigentlich hinter den Runnern her sind. Erst eine, dann zwei, dann drei, dann vier ...

Aus diesen Vorgehensweisen lassen sich einige spannende Szenarien entwickeln. So könnten die Runner zum Beispiel auf die Idee kommen, sich in der Öffentlichkeit zu verstecken. Zurecht nehmen sie an, daß es kein Konzern wagen wird, eine Schießerei in einem belebten Restaurant zu verursachen. Lassen Sie also einen freundlichen Mann sich zu den Runnern gesellen und ihnen freundlich, aber bestimmt erklären, daß sie nicht die geringste Chance haben, dem folgenden Zugriff zu entkommen. Der Seraph wird ihnen erklären, daß es für alle Seiten das beste ist, wenn sich die Runner jetzt sofort ergeben.

Je nachdem, wie sich die Runner verhalten, sollte es zu einer wilden Verfolgungsjagd quer durch eine Einkaufspassage oder einen Supermarkt kommen. Falls sich die Runner in die kranke Mutter Natur zurückziehen, können Sie zum Beispiel das schon erwähnte MET 2000-Manöver einbauen.

Eine Variante der schmutzigen Kriegsführung ist die Erpressung. Wenn Ihre Runner soziale Verantwortung haben, wird der Konzern sie genau dort zu treffen versuchen. Hat ein Runner zum Beispiel eine Gang, die seine Familie ist, wird diese in einer alten Fabrikhalle zusammengetrieben und für jede halbe Stunde die verstreicht, ohne das sich die Runner gestellt haben, wird ein Gangmitglied erschossen. Eventuelle Freunde, Freundinnen oder gar Kinder werden vor laufender Kamera gequält. Lassen Sie einfach das Handy des betreffenden Runners klingeln und beschreiben Sie eine brutale Szene auf dem kleinen Bildschirm des Telefons.

Lassen Sie bei passenden Gelegenheiten Dr. Steubler auftreten. Immerhin sollte er für die Runner zu einem personifizierten Feind werden. Außerdem sollten Kontakte der Runner nach ihren Anrufen von unliebsamer Gesellschaft aufgesucht werden, die erst alles über die Runner aus diesen herauspressen, um sie dann regelrecht hinzurichten – allerdings nur, falls die besagte Connection nicht in Zukunft noch einmal gebraucht werden könnte, versteht sich. Vielleicht werden aber auch einige der Bekannten der Runner sich die 500.000 Ecu verdienen wollen ...

Natürlich hat BUMONA auch Gewebeproben der Runner. Für den Fall, daß die Dateien der Charaktere bei der BUMONA bekannt sind, könnte ein Ritualteam von Proteus eine rituelle Sendung vorbereiten. Außerdem wäre es möglich, die Runner von Geistern suchen zu lassen. Falls ihre Runner keine Vorbereitungen zur Abwehr dieser Gefahren treffen, haben Sie es in der Hand, lediglich einen Betäubungsball zu übermitteln und kurz danach ein Einsatzteam vorbeizuschicken, oder aber, wenn die Vernichtung der Daten bei Ihnen inzwischen im Vordergrund steht, einen dicken Feuerball zu übermitteln ...

BEINARBEIT!

Ihre Runner werden nach der verpatzten Übergabe natürlich versuchen, Licht in die ganze Angelegenheit zu bringen. Dazu werden sie sich in der Matrix umhören, Kontakte anrufen und vielleicht sogar andere Teams anheuern. Denken Sie daran, daß jeder dieser Kontakte die potentielle Chance der Entdeckung erhöht. Außerdem könnte die Jagdgesellschaft den Runnern schon bei dem ein oder anderen wichtigen Kontakt zugekommen sein. So werden die bekannten Schieber der Runner wahrscheinlich abtauchen, sobald die Spieler aufgefliegen sind. Entwickeln Sie ein bißchen Gefühl dafür, wann der Sicherheitsstab bei Proteus wohl welchen Schritt unternommen haben kann, und wie sich das auf die Runner und ihre Kontakte auswirkt. Unten finden Sie eine Liste der Stichpunkte, mit denen sich Ihre Spieler wahrscheinlich beschäftigen werden.

EIN SICHERER SCHLUPFWINKEL

Ein vordringliches Problem der Runner wird es sein, irgendwo unterzutauchen. Dabei reicht für den Anfang eine verlassene Wohnung. Später muß dann eine Flucht aus Berlin organisiert werden. Vielleicht haben die Runner ja Kontakte, die ihnen dabei helfen können. Unter Umständen dürfen sie bei einem Bekannten einen Tag wohnen, oder sie finden einen Kontakt, der sie aus Berlin herausschmuggeln kann.

SCHMIDTS UNSCHULD

Die Spieler werden wahrscheinlich kontrovers darüber diskutieren, ob sie einfach nur von Schmidt übers Ohr gehauen worden sind oder ob er ebenfalls nur ein Opfer war. Für die Verätertheorie sprechen natürlich die Aktion seines Leibwächters und sein Entkommen durch den vorbereiteten Zauber. Auch an diesem Punkt werden die Runner recherchieren.

Dabei können sie von Schmidts perfektem Ruf in den Schatten erfahren. Er scheint in der Tat noch nie ein Team hintergangen zu haben. Bei sehr tiefem Wühlen können sie seine Verbindung zur Genom herausfinden. Dazu sollte aber schon ein ausführlicher Matrixrun notwendig sein.

Schmidt ist übrigens mit Hilfe der Schamanin tatsächlich entkommen. Er wurde aber 10 Stunden später beim Versuch, Berlin zu verlassen, gefaßt. Spätestens er wird die Runner dann verraten. Allerdings hilft ihm das auch nichts mehr, denn er wird noch in dieser Nacht "auf der Flucht erschossen"

DIE SONDERFORSCHUNGS-KOORDINATION

Diese mysteriöse Abteilung sollte die Spieler schon ein bißchen beschäftigen. Immerhin gibt es bei näherer Betrachtung einige Ungereimtheiten zu entdecken.

Erstens ist Dr. Johannes Steubler im Vorstand der AGC. Er steht dabei einem Bereich vor, der sich Sonderforschungs-Koordination nennt, also genau wie die Abteilung in Berlin. Diese bescheidene Abteilung in Berlin ist allerdings ungewöhnlich klein – zu klein, um einen eigenen Vorstandsbereich zu rechtfertigen.

Außerdem können die Runner herausfinden, daß Steubler seit dem 01.01.2049 dem Vorstand der AGC angehört, also seit der Gründung von Proteus. Im übrigen ist es ungewöhnlich, daß die Sonderforschungs-Koordination in Berlin sitzt, wohingegen die größten Sonderforschungsbereiche der AGC in Frankfurt angesiedelt sind.

ENTSCHLÜSSELUNG DER DATEN

Es ist eher unwahrscheinlich, daß die Runner auf der Flucht die Muße und die Zeit haben werden, sich allein diesem Problem zu widmen. Wahrscheinlich werden sie hier ihre Kontakte zu Universitäten, Deckern und Forschungseinrichtungen nutzen, um sich ein bißchen Hilfe zu verschaffen.

Bedenken Sie aber, daß Proteus natürlich alle Spuren, die auf solche Chips hinweisen, besonders aufmerksam verfolgt. Greifen Sie den Spielern technisch ruhig ein bißchen unter die Arme, denn ohne die Daten auf dem Chip haben sie keine Chance.

PROTEUS UND DER GENERAL-SKANDAL

Über Proteus ist in den Schatten all das Material bekannt, das in der Einleitung als Quellen genannt ist. Lassen Sie die Spieler immer wieder einen Brocken davon in einer Schattenland-Datei oder bei einem konspirativen Gespräch mit einem Kontakt herausfinden. Und lassen Sie dabei immer wieder einmal den Namen Sandmanns fallen.

Im übrigen ist Proteus ein Gott der klassischen griechischen Mythologie. Der Meeressgott soll der Sage nach die Gabe der Weissagung besitzen und ist für

seine Verwandlungsfähigkeiten bekannt.

SANDMANN

Hoffentlich kommen die Spieler von selbst auf die Idee, nach diesem Sandmann zu suchen. Lassen Sie eventuelle Kontakte auf den Sandmann verweisen, der sich da besser auskennt und so weiter.

Falls Ihre Spieler aber gar nicht auf diesen Fingerzeig eingehen, dann wird sich Sandmann bei ihnen melden. Immerhin hat dieser auch von der Verfolgung der Spieler mitbekommen und vermutet zurecht, wer dahinter steckt. Gestalten Sie die Kontaktaufnahme zu Sandmann als ein Spiel über viele Ecken. Irgend jemand kennt jemanden, der jemanden kennt, der wissen könnte, wie man Sandmann erreicht. Später werden die Runner dann von Sandmann angerufen und zu einem Treffen nach Rügen gebeten.



WAS IST AUF DEM CHIP?

HINTER DEN KULISSEN

Natürlich werden sich die Runner früher oder später daran machen, den Inhalt des Chips zu untersuchen – immerhin werden sie ja nur deswegen gejagt. Die Daten sind auf einem Chip aus dem Computersystem von Proteus gespeichert, der nicht wie ein gewöhnlicher Datenchip aussieht. Als interne transportable Datenspeicher benutzt Proteus ein Fabrikat, das nicht auf dem freien Markt erhältlich ist.

Eine Probe auf Computer (6) ermöglicht es einem Runner, sich an ein recht altes Modell von Fuchi zu erinnern, das für Firmen mit erhöhtem internen Risiko entwickelt wurde. Das besondere an diesen Chips ist, daß sie nur von ganz bestimmten Laufwerken gelesen werden können. Damit wird es schwerer, einen Datenchip einfach aus der Firma zu entwenden.

Natürlich sind die Daten auf dem Chip auch noch verschlüsselt. Setzen Sie die Verschlüsselungsstufe mit 10 an. Doch leider ist auch die Verschlüsselung noch nicht alles, womit sich Ihre Runner herumschlagen müssen. Werden die Daten auf einem Rechner gelesen, der keine gültige Proteuskennung aufweist, beginnt unverzüglich ein häßlicher Virus, die Dateien unbrauchbar zu machen. Um Schlimmeres zu verhindern, muß der Virus sofort bekämpft werden. Falls der Virus angegriffen wird, wehrt er sich wie ein Funke-IC der Stufe 9. Sollte der Virus gewinnen, sind die Daten und alle beteiligte Hardware natürlich Geschichte ...

Für die Runner bedeuten diese Sicherungen, daß sie zuerst ein entsprechendes Lesegerät besorgen oder bauen müssen. Außerdem benötigen sie ein Entschlüsselungsprogramm der Spitzenklasse und einen heißen Decker. Wenn Ihre Runner ein Lesegerät für diese Spezialchips kaufen wollen, werden sie feststellen, daß die Chips von Proteus zwar ein ähnliches System wie das Fuchipatent benutzen, aber eben nur ähnlich. Außerdem werden natürlich die Proteusspitzen auf eine Nachfrage nach diesen ungewöhnlichen Lesegeräten aufmerksam.

So oder so, Ihre Charaktere werden um die Bastelarbeit wohl oder übel nicht herumkommen. Mit einer Computer B/R (8)-Probe, einer Computer (4)-Probe und entsprechendem Werkzeug sollte es einem tüchtigen Techniker möglich sein, ein solches Lesegerät zu simulieren. Der Grundzeitraum für diese Probe beträgt zwei Tage. Und selbst dann ist das Ergebnis nur eine Simulation, die es leider erfordert, daß der Techniker beim Lesevorgang online sein muß. Andererseits wären die Daten ja auch verloren, wenn kein Decker online wäre, um sofort einzugreifen ...

Nachdem der Kampf mit dem Virus ausgestanden ist und die Reste der Datei entschlüsselt worden sind, werden die Runner leider erneut enttäuscht. Die Reste der Datei beschäftigen sich offensichtlich mit sehr interessanten Themen, aber alle Namen, Ortsbezeichnungen und ähnliches sind durch Pseudonyme ersetzt worden.

Ein Wurf auf Verschwörungstheorien (5), verwandte Fertigkeiten oder entsprechende Recherche deckt auf, daß eine Reihe von Geheimgesellschaften sich dieser Methode bedienen. So wurde bei den bayrischen Illuminaten des 18. Jahrhunderts zum Beispiel München als "Athen" bezeichnet und Adam Weißhaupt trug den Namen "Spartakus". Nur den Eingeweihten ist bekannt wer sich hinter welchem Pseudonym verbirgt. Lassen Sie den Spielern ruhig Zeit, sich ihre eigene, ganz private Verschwörungstheorie zu entwickeln. Proteus ist in gewisser Weise durchaus eine Verschwörung, nur welcher Art, das gilt es ja erst noch herauszufinden ...

SAG ES IHNEN INS GESICHT

Leider konntet ihr nicht alle Daten retten. Der verdammte Virus war schnell und leider auch unglaublich effektiv. Immerhin sind einige wichtige Stellen erhalten geblieben, und zwar vor allem der Mitschnitt einer Rede.

PROJEKT GENERATIO AEQUIVOCA

Bei dem Text im Kasten auf der nächsten Seite handelt es sich in der Tat um eine Sound-Datei, die, erst einmal gerettet, problemlos auf allen Decks, PCs und sogar Telecoms abgespielt werden kann. Wenn Sie, lieber Spielleiter, Spaß an Handouts haben, dann sollten Sie den Text auf eine Kassette sprechen und den Spielern geben. Oder vielleicht haben Sie sogar jemanden in Ihrer Bekanntschaft, der die Stimme eines gediegenen Geschäftsmannes hat und bereit ist, den Text für Sie auf Band zu sprechen?

Die durch "(...)" angedeuteten Stellen sind Dateibereiche, die nicht vor dem Virus gerettet werden könnten. Auf einem Band können Sie das simulieren, indem Sie ein paar Sekunden lang ungeschöne Dinge mit oder an Ihrem Mikrophon anstellen (möglichst ohne es dabei zu beschädigen).

HINTER DEN KULISSEN

Außer den erhaltenen Auszügen aus der Rede Steublers sind auf dem Chip noch die Anlagen 1a, 1b und 2b fast vollständig intakt. Ein Wurf auf Latein oder der Blick in ein entsprechendes Lexikon beschreibt Generatio aequivoca als: "mehrdeutige Zeugung" oder auch "Urzeugung – Entstehung des Lebens ohne den göttlichen Schöpfungsakt".

Charaktere mit Kenntnissen in Biochemie, Anatomie und ähnlichen Fertigkeiten können beim Studium der Texte sowie der Anlage 1b folgende Ideen entwickeln: Es scheint um die systematische und andauernde Veränderung des Genpools der (Meta) Menschheit zu gehen. Die beschriebenen Verfahren scheinen gezielte Veränderungen der menschlichen Physis und Psyche zur Folge zu haben. Es werden dabei offensichtlich Resistenzen gegen Gifte und unnatürliche Bedingungen wie zum Beispiel hoher Druck oder Schwerelosigkeit erzeugt. Die erschreckenden Fakten stecken aber in den Dokumentationen der experimentellen Befunde. Offensichtlich wurden alle Versuche direkt an Menschen durchgeführt. Es scheinen Hunderte systematisch geklont und verändert worden zu sein. Aus den statistischen Daten geht sehr deutlich hervor, daß viele hundert dabei den grausamen Tod eines Versuchskaninchens starben und immer noch sterben, da die Experimente noch immer nicht abgeschlossen sein können.

Die Anlage 1a ist der Schlüssel zum zweiten Teil dieser Serie. Hier sind alle wichtigen technischen Daten des Habitats aufgeführt. In erster Linie ist dieser Anhang eine technische Dokumentation der Veränderungen dieser Unterwasseranlage in den letzten fünf Jahren. Die genauen Angaben in dieser Anlage finden Sie in der nächsten Wunderwelten, da sie für dieses Abenteuer noch keine Relevanz haben. Leider fehlt die genaue Lage des Habitats ...

Charaktere mit den Wissensfertigkeiten Ökonomie, Konzernfinanzen und ähnlichem können aus der Anlage 2a und den Textfragmenten der Rede auf folgende Ideen kommen. Das Projekt Generatio aequivoca scheint offensichtlich von insgesamt sechs verschiedenen Konzernen finanziert zu werden. Dabei scheinen drei sehr große Konzerne und drei kleinere Konzerne eine Rolle zu spielen. Aus den Zahlen kann ein guter Betriebswirt die Umsätze der beteiligten Firmen aus den Umlageschlüsseln schätzen.

PROJEKT GENERATIO AEQUIVOCA

(...)

... wie gesagt, alles bei der legendären Zusammenkunft am ersten Tage des Jahres 2048 in Betlehem. Jesus hatte an jenem denkwürdigen Termin alle Apostel zu der Besprechung der vor uns stehenden Aufgaben geladen. Doch nicht nur über die Aufgaben sollte gesprochen werden, nein, es wurden Entscheidungen getroffen. Entscheidungen, die unsere Welt verändern sollten und die zu dem geführt haben, auf das wir heute schon voller Stolz zurückblicken können. Unsere Unternehmung "Lichtbringer" hat in den vergangenen zwölf Jahren entscheidende Fortschritte gemacht. Noch nie waren wir unserem Ziel so nahe wie heute. Es war jener Tag, an dem nicht nur der Startschuß für unsere Unternehmung fiel, nein, auch das Projekt "Generatio aequivoca", das dritte Standbein unserer Schöpfung, wurde an diesem Tag aus der Taufe gehoben. Bevor ich beginne, Sie mit den Einzelheiten unserer Forschungsergebnisse und der Darstellung unserer Kostenstrukturen zu langweilen, gestatten Sie mir noch einen durchaus kritischen Rückblick auf die vergangenen Jahre.

Unsere ehrgeizigen Pläne und unser Drang, möglichst schnell mit der Forschung zu beginnen, war, wie Sie wissen, einer langen Geduldsprobe ausgesetzt. Nach genau einem Jahr war Jerusalem bereit, seine Arbeit aufzunehmen, und unser erstes Management konnte offiziell beginnen, unsere Existenz im Verborgenen zu beenden. Es sollten danach jedoch noch vier weitere Jahre vergehen, bis Sidon und Tyrus als unsere Speerspitzen mit den eigentlichen Projekt beginnen konnten. Im Jahre 2055 war es dann endlich soweit – Jericho konnte den Betrieb aufnehmen. Damit war der Weg eingeschlagen, der uns schließlich ...

(...)

... ist der Verfolgung durch die internationale Untersuchungskommission entgangen. Damit haben wir das Glück, diese Forschungsanlage nicht aufgeben zu müssen. Bei einem kumulierten Investitionsvolumen von inzwischen über 13,5 Milliarden Ecu wäre der Verlust ein deutlicher Rückschlag gewesen.

Das kleine Habitat ist, wie Sie wissen, mit einer Tiefe von 50 Metern und einer dauerhaften Besetzung von 30 Mitarbeitern eines unserer ersten Projekte dieser Art. Außerdem ist es durch die inzwischen fast neun Jahre Betriebsdauer zu einem interessanten Forschungsgegenstand für unsere Ingenieure geworden, die sich von der Analyse und dem gezielten Umbau der Anlage viele Erkenntnisse über die Langzeiteffekte von solchen Habitaten erhoffen. Immerhin ist es unter den Bedingungen in dieser Außenstelle möglich, die Fortschritte auf dem Gebiet der psychischen Adaptionsforschung weiter zu vertiefen. Ein wichtiger Aspekt des Projektes Ge...

(...)

... mit den üblichen Seiteneffekten einer tripolaren Kopplung von den Adenin Sequenzen. Die Auswirkungen dieses Verfahrens speziell auf die anterioren Bereiche des Nucleus Supraopticus weisen auf eine Bestätigung der Eingangshypothese hin. In der Tat scheint es nach den Feldversuchen in Samarien möglich, die Auswirkungen der fehlenden Schwerkraft auf die Hypothalamischen Bereiche und auf die komplette Hypophyse in der dritten und vierten Filialgeneration entsprechend den Vorgaben vollständig und stabil unterdrückt zu haben. Dazu ist es nötig, die Friedmannschen Klonierungsverfahren sowie die ACT und SAF entsprechend Anlage eins zu modifizieren.

Dann allerdings steht unserem Traum von dem perfekten Menschen für das Projekt Lichtbringer nichts m...

(...)

... egen eine Umverteilung der fixen Lasten im genannten Verhältnis nahe. Die Firmen der Herrn Petrus, Johannes und Thomas sind im vergangenen Geschäftsjahr mit einem Faktor von 1,267, 1,369 und 1,243 überproportional zum konsolidierten Gesamtumsatz der jeweiligen Gruppen belastet worden. Um dieses Mißverhältnis auszugleichen, schlage ich eine Neuordnung der Mischfinanzierung von Projekt Generatio aequivoca vor. Diese würde eine höhere Belastung für die Unternehmen der Herrn Bartholomäus und Matthäus in einem Rahmen von 5,8 Prozent der bisherigen Einlagen bedeuten. Bei einer näheren Betrachtungen der variablen Kostenanteile stellt sich auf Basis einer Cash-Flow-Betrachtung (siehe Anlage 2b) eine w...

(...)

Bei den drei sehr großen Konzernen kommen SK und ARES aufgrund der geschätzten Umsätze nicht in Frage, da diese bei den beiden Konzernen einfach zu hoch sind. Bei allen anderen ist keine eindeutige Aussage möglich. Die drei großen werden sich aber wohl im Bereich der großen Zehn tummeln, die drei kleineren sind wohl eher bei den einfach A-Kons zu suchen.

Sollten Ihre Charaktere auf die Idee kommen und die historischen Daten überprüfen, die auf dem Chip genannt werden, dann können sie das offizielle Gründungsdatum von Proteus auf 01.01.2049 datieren. Leider wurden an diesem Tag insgesamt 12 weitere Firmen in der ADL gegründet.

Einen weiteren Hinweis könnten die Daten 2053 und 2055 liefern. In diesen Jahren wurden in der Tat Proteus-Arkologien fertiggestellt – 2053 Osaka und Okinawa und 2055 Wilhelmshaven und Groningen.

Gestalten Sie die Suche nach Analogien zu einer echten Matrixjagd. Lassen Sie die Runner viele der Informationen aus diversen Schattennetzen ziehen, und achten Sie darauf, Sandmann und seine Kommentare immer wieder einfließen zu lassen. Wenn Sie die Möglichkeit haben, das eingangs erwähnte Material zu verwenden, lesen Sie Ihren Spielern die jeweiligen Passagen einfach vor. Sie werden feststellen, wieviel der gute Sandmann in diesen Passagen zu sagen hatte ...

MACHT HOCH DIE TOR ...**WENN DER SANDMANN KOMMT
HINTER DEN KULISSEN**

Der Kontakt mit Sandmann ist kurz und schmerzlos. Er schlägt den Runnern einen relativ sicheren Treffpunkt in Pomorya vor. Dort, wo der lange Arm der Konzerne sich etwas mehr anstrengen muß, um zuzugreifen, kennt Sandmann einen Priester der pomoryanischen Naturreligion, einen gewissen Salitir. Er gehört einer sehr seltenen Richtung dieser seltsamen Naturreligion an: Salitir steht dem Hain des gewaltsamen Todes in Thiessow vor. Dieses ehemals kleine Städtchen liegt im äußersten Südosten von Rügen und ist am besten mit einem Boot zu erreichen. Die kleine Ortschaft wurde 2046 von Aktivisten des Humanis Policlubs abgebrannt und die ca. 100 Bewohner regelrecht abgeschlachtet. Dieses Massaker zog in den folgenden Tagen eine weltweite Welle der Gewalt nach sich.

Um diesem Grauen zu gedenken, beschloß die Kurfürstenrunde, diesen Ort nicht wieder aufzubauen, sondern als eine Art Gedenkstätte in ihrem Zustand zu belassen. Nach einem Jahr wurde dieser düstere Ort als offizieller Hain des gewaltsamen Todes anerkannt, übrigens der einzige in Pomorya. Salitir ist wohl der einzige Priester dieses furchtbaren Aspektes. Die meisten seiner Glaubensbrüder sind unter dem Druck dieses Konzeptes wahn-

sinnig geworden und werden von der Gesellschaft ausgestoßen oder gar gejagt. Salitir hat es bis heute jedenfalls geschafft, dem ständig lauernden Wahnsinn zu widerstehen und hat durch diese beachtenswerte Stabilität einigen Einfluß in der Priesterschaft gewonnen.

Sandmann will sich mit den Runnern auf jeden Fall um 0:00 Uhr treffen, in der Geisterstunde. Lesen Sie zu den Hainen und der Pomoryanischen Religion auf jeden Fall die Hintergrundinformationen in den **Ländern der Verheißung** auf den Seiten 249 ff, 254 und 234 ff..

SAG ES IHNEN INS GESICHT

Unruhig geht ihr an Land. Hinter euch dümpelt euer Boot im Wasser, und einige Meter vor euch erheben sich stumm und anklagend die Grundmauern der alter Gebäude von Thiessow. Es ist bewölkt, und in der Dunkelheit vor euch meint ihr einige Schemen wahrzunehmen. Bei genauerem Hinschauen verwandeln sich diese Gestalten aber in Nebelfetzen, die vom frischen Wind schnell vertrieben werden. Ihr überquert den sandigen Streifen und macht euch auf den Weg zu diesem unheimlichen Ort. Während ihr euch den Ruinen nähert, scheint der Wind allmählich nachzulassen und schließlich vollkommen einzuschlafen, als ihr die Reste des ersten Hauses erreicht habt. Der Boden ist morastig und glänzt im fahlen Mondlicht leicht rötlich. Das ganze erinnert ein bißchen an geronnenes Blut ...

Die Luft riecht nach süßlichem Verwesungsgeruch, und kein noch so schwacher Wind weht, um wenigstens diesen Geruch zu vertreiben. Die Grundmauern der längst verfallenen Häuser sind mit Dornen und Gestrüpp überwuchert, und Moos und Pilze wachsen in den Ritzen. Ihr seid euch sicher, beobachtet zu werden, und fühlt eine unheimliche Präsenz. Könnten das die sogenannten Haingeister sein? Es ist euch, als ob ihr ein leises Flüstern hört. Ein leises Klagen, das sich in die ferne Brandung des Meeres mischt.

Der Aspekt des Meeres und der Eindruck des Todes mischen sich hier zu einer schaurigen Gesamtheit. Als ihr gerade über diese Gefühle nachdenkt, seht ihr wie sich vor euch scheinbar aus dem Boden ein Mann erhebt ...

HINTER DEN KULISSEN

Natürlich erhebt sich Sandmann nicht wirklich aus dem Boden. Er hat auf die Runner in einem verborgenen Eingang zu den Katakomben dieses Haines gewartet. Ursprünglich aus Verbindungen zwischen den Kellern des Ortes entstanden, ist unter der Oberfläche ein echtes Labyrinth aus Gängen gewachsen. Dieses reicht drei bis vier Kilometer ins Landesinnere.

Sandmann begrüßt die Runner und stellt ihnen Salitir vor. Dieser entfernt sich nach einem stummen Händedruck von den Runnern und verschwindet einfach in der Dunkelheit. Sandmann führt die Spieler dann unter die Erde und drängt sie zur Eile. Er zeigt ihnen einen Koffer, in dem sie im Notfall wichtige Informationen finden können – unter anderem auch die Adresse eines sicheren Unterschlupfs.

Wenn sich die Zauberer Ihrer Truppe astral umschauchen wollen, beschreiben Sie ihnen ein astrales Horrorszenerario.

In den pomoryanischen Hainen gibt es sehr häufig mindere freie Geister. Immer wenn sich hier ein Geist manifestiert hat, steht es ihm nach Beendigung seines Dienstes zu, noch einige Zeit in dem Hain zu verweilen. Damit läßt sich auch das Besondere an den meisten Hainen erklären. Es ist naheliegend, daß die Geister, die den Hain des gewaltsamen Todes bevölkern, nicht gerade freundliche Zeitgenossen sind. Beschreiben Sie den Spielern, daß hier Kräfte wie Grauen, Dunkelheit und Wetterkontrolle wirken. Außerdem reagieren die Geister recht aggressiv auf astrale Eindringlinge, so daß ein Rückzug in den Körper sicher-

lich die bessere Wahl ist. Unter anderem aus diesem Grund hat Sandmann diesen skurrilen Ort gewählt.

Der Hain des gewaltsamen Todes hat eine Hintergrundstrahlung von 2 und ist noch immer erfüllt von den Emotionen der grausam ermordeten Elfen ...

EIN PUZZLE WIRD ZUSAMMENGESETZT

Lassen Sie Sandmann die Informationen ins Spiel bringen, die den Runnern noch fehlen. Er wird sich die Daten der Spieler in Ruhe anschauen und sie mit seinen privaten Datenbanken abgleichen. Durch die Erfahrung Sandmanns und seinen Datenpool ist es möglich, einen Teil der Decknamen zu übersetzen:

- Bethlehem steht für Düsseldorf.
- Jerusalem steht für Helgoland.
- Wilhelmshaven wird durch Jericho ersetzt.
- Osaka heißt Tyrus.
- Okinawa entspricht Sidon.
- Samarien steht für Südafrika.
- Petrus ist Dr. Johannes Steubler, der für die AGC spricht.
- Johannes ist Anna Maria Dallesandro, die Sprecherin von Ruhrmetall.
- Thomas ist Willi Häcker und spricht für die IFMU.
- Bartholomäus ist Naomi Nagasami, die für Shiawase spricht.
- Matthäus ist Dr. Olga Smirnow.
- Das Projekt Lichtbringer ist natürlich nichts anderes als Proteus.

Sandmann kennt selbstverständlich auch die Geschichte des Genera-Skandals. Im Jahre 2056 wurde die Firma Genera, eine hundertprozentige Tochter von Proteus, wegen Verbrechen gegen die Menschlichkeit und Verstoß gegen alle Vereinbarungen zur Forschungsethik angeklagt. Die Recherchen einer Internationalen Untersuchungskommission verliefen im Nichts, da in den Betrieben der Genera keine Beweise für diese Vorwürfe gefunden werden konnten. Proteus hatte alles belastende Material rechtzeitig in das Habitat vor der Küste bringen können.

Offiziell war Genera nach diesem Skandal bankrott. Dies war notwendig, um den Verdacht der Behörden abzulenken. Da das Habitat aber weiterhin eine Versorgung vom Festland benötigte, kaufte Proteus einen Teil der ehemaligen Genera-Anlagen unter dem Deckmantel einer neuen Firma, Genius Inc., wieder auf.

Mit den Informationen, die Sandmann den Runnern geben kann, sollte sich das Bild zu einer Einheit zusammensetzen lassen. In dem auf dem Chip beschriebenen Habitat liegen die Beweise, nach denen die internationale Untersuchungskommission 2056 vergeblich gesucht hat – Beweise, die ein Druckmittel gegen Proteus sein könnten.

Sandmann wird mit Sicherheit mehrfach darauf hinweisen, wie wichtig eine Untersuchung des Habitats sei. Erstens vermutet er dort eine Spur zu seiner Frau, und zweitens glaubt er dort stichhaltige Beweise gegen Proteus zu finden. Außerdem könnte sich mit den Daten auf dem Chip und den Beweisen aus dem Habitat auch die Zusammenarbeit der sechs Proteusfirmen beweisen lassen. Vielleicht ...

Sandmann wird in seinen Ausführungen an einer wirklich spannenden Stelle unterbrochen. Steubler und sein Team sind eingetroffen und haben Sandmanns Tochter in der Gewalt.

DAS ENDE EINER LEGENDE

HINTER DEN KULISSEN

In dieser Szene sterben gleich zwei Legenden: Sandmann, ein großer Name unter den Runnern, und der Mythos von Proteus, jener Konzern, der noch niemanden in seine Karten schauen ließ.

Steubler war Sandmann schon lange auf den Fersen und hat beschlossen, seine Informationen über den Runner jetzt in die Waagschale zu werfen. Er hat Sandmanns Tochter entführen lassen und bringt sie zum Einsatzort mit. Sein Plan ist, Sandmann zu einem Austausch zu bewegen: die Spieler und die Daten gegen das Leben seiner Tochter. Um die Sache noch unmittelbarer und drastischer zu gestalten, läßt er die kleine Tochter mit einer Waffe an der Schläfe vorführen.

SAG ES IHNEN INS GESICHT

Plötzlich taucht wie aus dem Nichts Salitir neben euch auf. Sandmann stockt mitten im Satz, als er in die Augen seines Freundes schaut. Da beginnt dieser auch schon zu sprechen: "Wir haben Besuch bekommen. Einen Hubschrauber mit acht schwer bewaffneten Männern."

Sandmann hebt an, offensichtlich um einen Plan zu erläutern als ihm Salitir ins Wort fällt: "Sandmann, ich glaube nicht, daß ich mich täusche. Aber sie haben deine Tochter, zumindest denken sie das!"

HINTER DEN KULISSEN

Mit verzerrtem Gesicht wird Sandmann nach dieser Nachricht nach oben stürmen, um Steubler entgegenzutreten. Im Vorbeigehen sagt er den Spielern, sie sollen die unterirdischen Gänge nehmen und versuchen, mit dem Koffer und den Daten zu entkommen. Salitir weist er an, die Spieler durch das Labyrinth zu führen, dann dreht er sich um und geht nach oben.

Es liegt jetzt an den Spielern, was sie zu tun gedenken. Salitir wird seinen Freund nicht alleine lassen und sich über seine Befehle einfach hinwegsetzen. Wollen wir hoffen, daß die Spieler zumindest einen Blick auf den Ausgang dieser Szene riskieren



werden. Immerhin haben sie ja auch keinen Führer durch dieses Labyrinth. Falls die Runner wirklich gehen wollen, können Sie als Salitir ja noch einmal an das Ehrgefühl der Runner appellieren und sie auffordern, Sandmann zu helfen.

Wenn Salitir und die Spieler aus den Katakomben an die Oberfläche treten, ist alles für den letzten Akt bereit. Steubler und Sandmann stehen sich gegenüber. Rechts hinter Steubler steht ein Soldat in Vollrüstung, der eine Pistole an die Schläfe eines ca. neunjährigen Mädchens gelegt hat. Links hinter Steubler steht, ebenfalls in einer Vollrüstung, ein weiterer Soldat, der anstelle eines Sturmgewehres einen Zauberstab hält. Fünf weitere Soldaten haben Stellung in den Ruinen bezogen. Einer dieser Soldaten ist ein weiterer Backup-Magier.

Allerdings ist dieser Aufmarsch empfindlich gestört. Alle Soldaten und auch Steubler wirken extrem nervös und verängstigt. Die Umgebung des Hains hat sich in eine gruselige Szenerie aus Blutlachen, Leichenteilen und diffusen Monstrositäten verwandelt. Zum einen beginnen die Geister Salitirs, Grauen gegen die Soldaten zu wirken, und zum anderen spüren die freien Geister sehr genau, was hier bevorsteht, nämlich gewaltsamer Tod ...

Gestalten Sie den Showdown ganz nach dem Geschmack Ihrer Spieler. Gönnen Sie Steubler und Sandmann einen kurzen Dialog, in dem Steubler Sandmann auffordert die Daten und die Runner gegen seine Tochter auszutauschen.

Lassen Sie Sandmann zum Schein einige Sekunden nachdenken, in denen er die Runner realisiert, die seinen Anweisungen offensichtlich nicht Folge geleistet haben. Auch sollten die Sekunden für eine kurze, nonverbale Absprache mit Salitir reichen.

Sandmann wird versuchen, seine Tochter zu retten, und dabei sterben. Die heiße Phase beginnt damit, daß Salitir den Soldaten mit dem Mädchen kurze Zeit lähmt und Sandmann ein Zeichen gibt. Dann schnellt dieser vor und rammt dem Soldaten mit einer unglaublichen Geschwindigkeit ein Messer in den Hals. Danach geht es drunter und drüber. Natürlich konzentriert sich das Feuer auf Sandmann und seine Tochter. Dieser benutzt seinen Körper, um die Kugeln, die seiner Tochter gelten, abzufangen. Gönnen Sie nach Möglichkeit Sandmann noch ein paar letzte Worte, in denen er die Spieler bittet, sich in Zukunft um seine Tochter zu kümmern.

Je nachdem, welchen Plan Ihre Spieler verfolgen, müssen Sie die oben beschriebenen Aktionen mit denen Ihrer Runner koordinieren, da es sein kann, daß sie dem Priester oder Sandmann zuvorkommen. Wichtig ist in diesem Fall nur das Ergebnis. Sandmann stirbt, Salitir und Sandmanns Tochter überleben.

Wenn Steubler feststellt, daß sich die Angelegenheit gegen ihn zu entwickeln beginnt, dann wird er, durch seine Magier gedeckt und nach Möglichkeit unsichtbar, versuchen, zum Hubschrauber zurückzukommen. Versuchen Sie, Steubler überleben zu lassen.

Sandmann hingegen sollte sich für das Leben seiner Tochter opfern, und die Spieler dürfen mit der Hilfe Salitirs durch die Katakomben entkommen.

Bedenken Sie während des Showdowns, an welchem Ort das alles passiert. Die vielen freien Geister werden sich in einer Art Ekstase in diesen Reigen des Blutes einmischen, und zwar auf beiden Seiten! Immerhin wird Salitir einige der Geister kontrollieren können und damit das Gleichgewicht zu Gunsten der Runner verschieben, aber gönnen Sie den Spielern ein bißchen persönlichen Horror. Auch können die Geister das Zünglein an der Waage sein. Wenn die Runner zu verlieren drohen, dann ist der ein oder andere magische Effekt vielleicht eine willkommene Rettung. Improvisieren Sie physische Effekte, und kombinieren

Sie diese mit Illusionen und Grauen. Entfremdung und Verschleierung können in wildem Wechsel einen Kampf ebenfalls verheeren. Außerdem sollten spontane Geistererscheinungen die Runner und die Soldaten ablenken. Zwischen dem Knallen der Waffen ist überall im Hain ein wildes Kreischen und Jammern zu hören.

SANDMANNS ERBE

Die Ruhe nach dem Sturm ist die Ruhe vor dem Sturm. Den Runnern sollte klar sein, daß sie keine Chance gegen Proteus haben. Sie haben zu wenig gegen Proteus in der Hand, um mit diesen Konzern einen Handel einzugehen, und wissen zuviel, um weiterzuleben.

In dieser Situation und mit den Daten auf dem Chip sollten sie aber in der Lage sein, ihr Wissensdefizit auszugleichen und damit eine adäquate Verhandlungsposition gegenüber Proteus zu erreichen. Wenn sie nichts gegen Proteus unternehmen, werden sie sterben. Wenn sie bei dem Run gegen das Habitat vor Südafrika erfolgreich sind, haben sie zumindest eine Chance, mit einem Druckmittel in der Hand weiterzuleben.

Außerdem haben sie sicherlich noch eine Rechnung mit Herrn Steubler offen. Die Runner haben durch ihr Treffen mit Sandmann und ihr Versprechen ein schweres Erbe angetreten: Es gilt, die Tochter Sandmanns zu beschützen und außerdem einen der gefährlichsten Konzerne der Welt herauszufordern.

Der Koffer, den die Spieler hoffentlich mitgenommen haben, enthält für jeden Spieler eine neue Identität (6), die Sandmann angefertigt hat. Weiterhin finden sich dort einige Datenchips und eine Adresse mit dazugehöriger Magnetkarte für einen vorerst sicheren Unterschlupf in Hamburg.

Außerdem finden die Runner noch einen Schlüssel zu einem Schließfach in Hamburg. Der Inhalt dieses Schließfaches wird aber erst in der nächsten Wunderwelten verraten. Sollten Ihre Runner überlebt haben, verteilen Sie folgende Karmapunkte: 2 fürs Überleben, 1 für jede gute Strategie, der Verfolgung zu entgehen, 2 für einen schönen Plan, um Dürr die Daten abzunehmen, 1 für gute Ideen über den Hintergrund von Proteus, 2 für einen heldenhaften Showdown und 2 für gutes Rollenspiel vor allem im Umgang mit Connections und NSCs.

DRAMATIS PERSONAE

ALFONS DÜRR

Alfons Dürr ist trotz seiner leitenden Position eigentlich ein kleines Licht im großen AGC-Apparat. Er ist diplomierter Betriebswirt und hat sich nach seinem Studium in Frankfurt einen Namen im Beteiligungscontrolling der AGC gemacht. Im Jahre 2054 erhielt er dann seine ganz große Chance. Ihm wurde ein Job in Berlin, im Stabsbereich Sonderforschungskoordination angeboten. Diese besondere Abteilung wickelt die Zusammenarbeit mit Proteus ab, was aber nur das höchste Management und der Leiter dieser Abteilung, Dr. Johannes Steubler, wissen. Die einzelnen Bereichsleiter, zu denen Alfons Dürr seit dem 01.01.2060 gehört, haben immer nur einen kleinen Einblick in die Proteusverschwörung und sind den strengsten Sicherheitsbeschränkungen unterworfen. Alfons Aufgabe ist normalerweise die Verrechnung von Forschungskosten mit diversen Strohfirmen in der ganzen Welt. Seine Rolle in diesem Abenteuer ist allerdings die eines unfreiwilligen Kuriers. Da sein Chef Dr. Steubler auf einer wichtigen Geschäftsreise ist, liegt es an Alfons, einen bereits vorbereiteten Chip mit Daten über das Projekt Generatio aequivoca zu komplettieren. Alfons weiß nichts über die anderen verschlüsselten Dateien auf diesem Chip und hat auch nicht die leiseste Ahnung, worum es bei Generatio aequivoca geht. Er ist lediglich für einen

Bericht über die Kostenstruktur des Projekts verantwortlich, und dieser wird auch bestimmt bis zum 26.03. fertig sein. Danach wird er dann nach Hamburg fliegen, um sich dort mit seinem Chef zu treffen.

Alfons Dürr ist seit einem Jahr geschieden. Seine Frau lebt heute in Frankfurt. Das Sorgerecht für ihre dreijährige Tochter hat seine Frau zugesprochen bekommen. Die Scheidung wurde übrigens durch eine Affäre ausgelöst, hinter der natürlich die interne Sicherheit Proteus' steckt, denn Mitarbeiter, selbst im weiteren Vertrauenskreis, sollen so wenig wie möglich erpreßbar sein.

Nur wenn die Runner sehr tief graben und dabei möglichst irgendwelche Kontakte zur Szene der Nobelprostituierten in der ADL anzapfen können, haben sie die Chance, auf eine Dame zu stoßen, die ihnen etwas erzählen kann. Sie (oder eine Kollegin) wurde damals von zwei ominösen Männern damit beauftragt, Dürr heranzukriegen. Geld spielte dabei keine Rolle, aber sie mußte dafür sorgen, in flagranti erwischt zu werden. So eine Geschichte bleibt natürlich im Gedächtnis und spricht sich innerhalb der Szene auch ein wenig herum. Wenn Sie wollen, sind die ersten zwei Verknüpfungsversuche gescheitert, so daß die Runner wenigstens ein wenig einfacher auf diese Spur kommen können. Ein eventueller Run auf die Computer von Proteus wird über diese Geschichte allerdings keinesfalls irgendwelche Erkenntnisse hervorbringen.

Alfons wohnt in einem sehr schicken Apartment im Stadtteil Schering/AGC und fährt einen alten Porsche 911. Geschäftlich benutzt er natürlich den Fuhrpark des Konzerns. Er ist ein ruhiger, zurückhaltender und wenig gesprächiger Mann, der den Eindruck vermittelt, lieber mit seinen Zahlen und Transaktionen umzugehen als mit Menschen. Seine Leidenschaft gilt neben seinem Job noch alten Autos. In seiner Freizeit trifft er sich hin und wieder mit dem Verein der Oldtimerfreunde Berlins. Am liebsten bastelt er jedoch an seinem eigenen Fahrzeug ...

DR. JOHANNES STEUBLER (PETRUS)

Dr. Johannes Steubler ist einer der inoffiziellen Proteusmanager. Er begann seine Karriere bei der AGC 2036 als Geschäftsführer der General Genetics Worldwide. Er wurde rasch als ein heller Kopf und skrupelloser Manager in der Konzernspitze geschätzt und später bei den ersten Proteus-Gesprächen von Meinhard Beilstein in den Vorstand der AGC gehoben. Damit ist Steubler seit 2049 durchgehend für Proteus und die Verschleierung der dafür nötigen Mittel verantwortlich. Seit der Chong-chao-Krise und dem tragischen Tod von Beilstein im Jahre 2056 sind Steubler und Dr. Endermann die beiden AGC-Motoren für Proteus. Im übrigen mußte Beilstein auch wegen seines Wissens über Proteus sterben. Als ehemaliger Präsident der AGC war er in die Proteus-Idee eingeweiht.

Steubler ist von der ersten Stunde an für das Projekt Generatio Aequivoca zuständig und damit für den Tod von Sandmanns Frau verantwortlich. In der Tat sieht sich Steubler eher als Proteus-Mann denn als AGC-Manager. Er ist sich seiner Stellung bei Proteus deutlich bewußt und weiß auch, daß ihm Endermann eigentlich nicht gefährlich werden kann, da seine eigenen Kontakte bei Proteus die älteren und besseren sind.

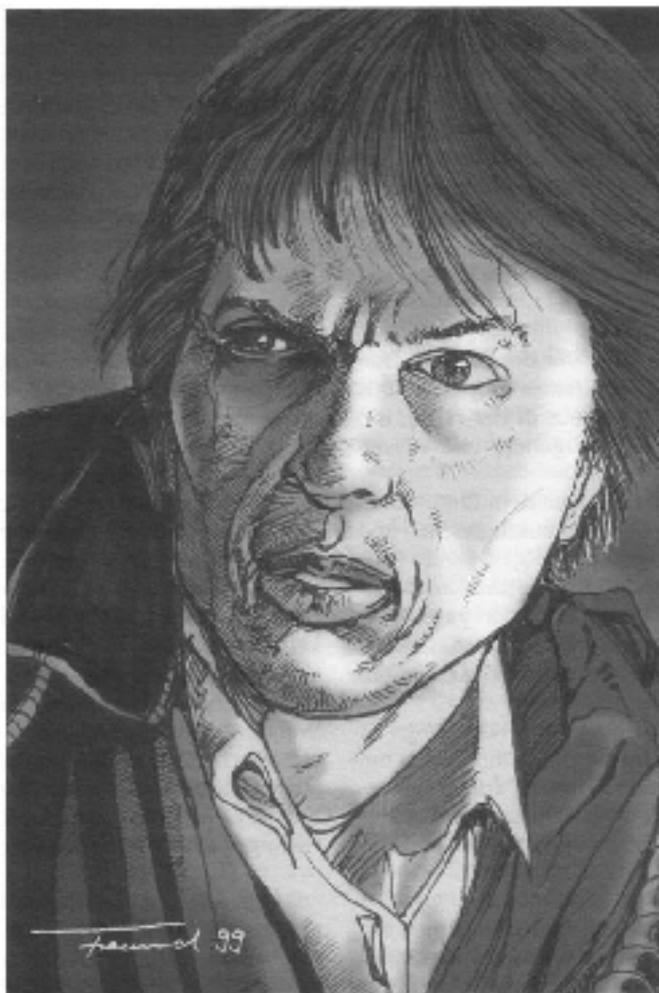
Steubler ist ein skrupelloser, machthungriger und von der Idee überzeugter Mensch – oder besser Unmensch. Er träumt von dem perfekten Menschen und arbeitet an seinem Projekt, da er wirklich der Meinung ist, die Menschen könnten nur durch eine derartige Manipulation überleben.

SANDMANN

Sandmann war einer der ganz großen Runner der ADL. Als die meisten der heutigen Runner noch im Kindergarten waren, lief der Sandmann schon durch die Schatten der Allianz. Seinen ersten Run als Decker und Techniker brachte er 2039 hinter sich. In den folgenden Jahren erlangte er eine stille Berühmtheit. Er zeichnete sich bei seinen Runs durch Mitgefühl für die unschuldigen Opfer und durch eine besondere Härte gegen die menschenverachtenden Konzerne aus. Er war das Ideal vieler jüngerer Schattenläufer: hart zu sich selbst und bereit, für seine Ideale zu sterben. Er hatte den großen Konzernen den Kampf angesagt und sorgte oft uneigennützig dafür, daß verschiedene Verbrechen aufgedeckt wurden.

Es ist wohl Ironie des Schicksals, daß ausgerechnet seine Freundin und ehemalige Chumme rin Opfer eines jener Projekte wurde, gegen die die beiden ihr Leben lang stritten. Nachdem sie ihm 2049 eine Tochter zur Welt gebracht hatte, beschloß Sandmann, sich aus dem blutigen Geschäft in den Schatten zurückzuziehen. Leider erging es ihm wie den meisten Runnern mit diesen Vorsätzen: Immer wieder durch seine Vergangenheit und seine Leidenschaft eingeholt, ging er immer wieder aufs Neue auf seinen letzten Run".

Schon früh stolperte er über die erstaunliche Geschwindigkeit, mit der sich Proteus entwickelte. Bald schon begann ihn das offensichtliche Geheimnis hinter dem Phönix aus der Nordsee zu faszinieren. Während die kleine Tochter sicher bei den Eltern Sandmanns weilte, machte sich das Runnerpärchen auf nach Südafrika, um dort die Genera unter die Lupe zu nehmen. Dieser verhängnisvolle Run endete in einem Desaster. Während Sandmann wie durch ein Wunder entkam, wurde seine Freundin gefangen. Sandmann versuchte sofort alles in seiner Macht Stehende, um seine Frau zu befreien, aber die Untersuchungskommission zwang Genera dazu unterzutauchen, und damit verlor sich dann auch ihre Spur.



Seit diesem Ereignis sinnt Sandmann auf Rache an dem Konzern, der ihm seine Frau und seiner Tochter die Mutter nahm. Durch seine Erfahrung und seine Hartnäckigkeit wurde Sandmann zu dem führenden Experten über Proteus, wenngleich er auch nicht weiß, womit er es zu tun hat. Ihre Runner lassen ihn das erste Mal klarer sehen, aber leider zu spät ...

Sandmann ist mit allen Wassern gewaschen und wirkt entsprechend sicher. Er verfügt über eine exzellente Cyber- und Bioware, die ihn schnell, effektiv und tödlich macht. Mit seinen 1,92 Meter und seinem markanten Gesicht kommt er dem Bild einer Runnerlegende recht nahe. Sein Verhalten ist ruhig und überlegt. Er denkt vor seinen Sätzen gründlich nach, so als ob er Tausende Geheimnisse und Versprechen abzuwägen hatte. Diese langsame Art verschwindet aber sofort, wenn es zum Kampf kommt. Dann sind seine Anweisungen präzise und seine Bewegungen von kraftvoller Eleganz.

ULRIKE KÖHLER

Ulrike Köhler ist natürlich eine Tarnidentität, da ja weder Mutter noch Vater eine ID besaßen. Diese ID ist Stufe 9 und das beste, was Sandmann arrangieren konnte. Die gute lebt(e) in einem sehr noblen Internat in der Eifel und hat keine Ahnung, womit ihr Vater seine Brötchen verdient. Er wollte ihr das immer mal erklären, wenn sie "alt genug dafür ist".

Ulrike, kurz Ulli, ist ein lebhaftes, gesundes, neunjähriges Mädchen, das gerade dabei ist, ganz allmählich sein Interesse an Jungs zu entwickeln. Wenn die Runner sie finden, steht sie natürlich unter dem Schock des Erlebten und wird auch in der Folgezeit den Tod ihres Vaters schwer verarbeiten können. Als Teil ihrer Strategie, mit dem Verlust fertig zu werden, versucht sie erwachsener zu wirken als sie ist. Deshalb wird sie bei weiblichen Runnern ein Gespräch von "Frau zu Frau" führen wollen und mit Männern eher (und vor allem noch sehr unbeholfen) kokettieren.