

A The Mannson Affair

A.1 Executive Summary

Auftrag: Kunstwerk (Bild) klauen - welches und wo noch unbekannt

Zuerst Detektiv zum finden von Peter, dem Franzosen.

Dann Run um an Infos über das Sicherheitssystem zu kommen. Holsten ist Verbindungsmann in Shanghai.

Aufenthalt in Paris, während Chef Dinge besorgt. Shopping

Nach etwa einer Woche mit Hubschrauber in Vorort → Lagerhalle mit Kulisse zum üben Pläne, Alarmanlagen, Fluchtwege...

Weiterflug nach Stockholm: Hotel, Ziel (Der Schrei) und Zeitpunkt wird benannt.

Klau gelingt, aber Sicherheitskräfte vor dem Haus beim Fluchtweg.

A.2NPC

„Glow“, Frau, Hippie, kann Auren und Gedankenströme aufzeichnen und wiedergeben. Leicht magisch. Für Codes in Stockholm von Mann in Shanghai. Sie trägt etwas mehr als Schulterlange braune Haare, die mit bunten Holzperlen zu Rastas geflochten sind. Um ihren Hals hängen Ketten mit Federn, Perlen, bunten Glasscherben, Kronkorken, Ringen von Handgranaten und mehrere Peace-Zeichen. Glow ist dabei, weil Mannson sich eine Weile öffentlich zu militärisch nutzbarer Magie geäußert hat. Darunter war auch ein Projekt, magische Auren zur Identifikation zu nutzen. Hendrik hat dazu publiziert, Glow, ausgebildete Kunsthändlerin, interessierte sich für Mannson, der ein Idol in ihrer Branche ist. Las diese Publikationen. Sie kennt Hanseatic-Schmidt wegen dessen häufigen Touren durch verschiedene Galerien und hat schon als Gutachterin für ihn gearbeitet.

„Lee Wong Ho“, Mann in Shanghai ist Museumsdirektor. Altersposten für Kurator der Sammlung Mannson.

James, Produktionsleiter für TV5. Ein Rastafari, klein, schwarz. Er trägt einen Blaumann, ausgelatschte Turnschuhe. Sein Haar ist in Streifen rasiert und blau gefärbt. Er trägt ein Klemmbrett und ein Headset. Seine Augen sind Cyberware. Hat das Mannson-Anwesen als Kulisse errichtet. Team kann die Kulissen mieten.

Pierre Francois. Politikredakteur bei TV5. Hat die bisherigen Berichte über Mannson gedreht und stellt nun sein neuestes Werk fertig. Das Team kann über James an ihn herankommen oder über TV5 direkt. Er kann ihnen die Kulissen vermieten oder die Baupläne mit eingezeichneten Kameras verschaffen.

Holsten, Motorrad-Rocker, krank, hustend. Verbindungsmann von Hanseatic-Schmidt in China, spricht auch chinesisches. Er ist etwa 1,80 groß, dick und hat Oberarme wie Baumstämme. Er trägt eine schwarze Lederhose mit Nietengürtel, das Äquivalent eines ACDC-T-Shirts mit ausgefranzten Ärmeln und eine Lederweste mit vielen Taschen. Auf seiner Glatze ist in gotischer Schrift „Holsten 4ever“ eintätowiert, auf seinen Armen eiserne Kreuze, Frauen mit Fischschwänzen und diverses anderes Getier.

A.3 Story so far

C/Reaper, Flame, der Hai, Hasdrubal und Max sind beim Hai, abhängen. Der Fernseher läuft und zeigt das Finale der ADL-Meisterschaft. C/Reaper hat sich in das Fernsehsignal eingehackt und zeigt die blutigsten Szenen in Großaufnahme. Vor ihr steht eine kalte, halbvolle Tasse Kaffee. Ein Mitglied von Flames Gang durchstöbert den Kühlschrank nach übrig gebliebenen Dosenbiervorräten. Sledge, gerade auf einem DJ-Treffen auf Mallorca, hat gerade angerufen. Sie sah übernächtigt und von diversen Drogen gezeichnet aus, war aber guter Dinge.

Der Libero der Hildesheim-Rambos hat mit den Spikes seines Motorrades gerade unsauber den Kopf des Dortmunder Innenverteidigers abgetrennt. Durch C/Reapers Zoom scheint das Blut direkt in eure Gesichter zu spritzen. Der Schiedsrichter gibt rot. Es klingelt an der Tür.

[Der Ganger hat seine Waffe gezogen. Irgendwer geht zur Tür]

Ein Mann im Smoking tritt herein. Euer Schmidt aus dem Hanseatic. Er sieht aus wie immer: mittelgroß, normale Figur, verbreitete Haarfarbe, Mitte 40. Er hat ein kleines Muttermal an der linken Schläfe.

[Schmidt ist höflich, bekommt Trinken? Hai fällt auf, wie rissig sein Sofa ist. Schmidt will übers Geschäft reden, blickt, falls noch da auf Ganger.]

„Ich habe da ein Problem, dass seit einigen Tagen auf meinem Schreibtisch liegt. Und ich möchte ungern die offiziellen Firmenkontakte benutzen. Es ist mehr ein privates Anliegen. Und das soll - das werden sie sicher verstehen - nicht in den Büchern auftauchen.“ [hat Gegenstand gefunden, den er für verloren gehalten hat. Ausrüstung wird gestellt werden, braucht er aber wieder, um Rückverfolgung zu verhindern. Gruppe wird rumkommen. Gesamtsumme eine halbe Million Nuyen, davon müssen aber auch alle Extrawünsche bezahlt werden. Wichtig ist vor allem Diskretion] „Ich kenne ihre Arbeit. Ich hätte sie für diesen Job gern an Bord.“

Bei Zusage: „Ich freue mich auf eine gute Zusammenarbeit. Lassen sie uns doch noch einen kleinen Ausflug machen.“ Beim gehen: „Interessieren sie sich für Kunst?“

A.4 Glow

Vor dem Haus hält, als ihr herauskommt, eine große weiße Limousine. Die Türen öffnen sich automatisch. Der Wagen fährt nach Eppendorf, im Zentrum Hamburgs, eine Gegend für betuchtere Leute als ihr es seid. Dort hält er vor einer 24-Stunden-Galerie namens Cleo. Drinnen über zwei Stockwerke Installationen mit blinkenden Neon-Lichtern, schreiend bunten Farben oder einfarbigen Flächen zu teuren Preisen.

Hanseatic-Schmidt betrachtet interessiert einige Bilder. Auf eurem Rundgang wird ein stechender, würziger Geruch immer stärker. Schließlich steht ihr vor einem Stövchen mit brennender Kerze und einer dampfenden Kanne darauf. Yogi-Tee, wenn jemand will. Daneben sitzt mit gekreuzten Beinen eine Frau. [Glow] Sie trägt einen langen braunen Rock, ein in Regenbogenfarben gebatiktes T-Shirt und eine schwarze kurze Lederjacke. Sie legt Patienten.

Sie ist magisch. Sieht sie jemand an und hatte sie eine Viertelstunde Zeit, stellt er fest, er sieht sich selbst oder einen Nebenmann, wenn möglich magisch. Sonst halt Hanseatic-Schmidt. Aber nur ganz kurz.

A.5Hamburg - Paris

„Über Mannson ist kaum etwas bekannt. Er tritt über verschiedene Stiftungen hauptsächlich als Mäzen und Kunsthändler in Erscheinung. Angeblich hält er Anteile an mehreren großen Firmen für makromilitärische Sicherheitstechnik (Großgerät) und fädelt Waffengeschäfte ein. Sein Anwesen in Stockholm - unser Ziel - ist aber von einem Architektenbüro in Hamburg geplant worden. Da sein Besitz stark geschützt wird, finden wir in den Plänen vielleicht Hinweise auf die Sicherheitsmaßnahmen.“

Architekturbüro gmp (von Gerkan, Marg + Partners) in Bergedorf. → Kleiner einstöckiger Bungalow mit etwas Wiese drum herum → steht völlig leer. Der Bau besteht aus 2 großen Büros, einem Büro für drei Leute, einer Teeküche, dem Bad und einem Sitzungssaal. In letzterem steht ein Tapeziertisch, darauf ein Telefon mit Kabel zu einer ansonsten leeren Kabelleiste, und ein Zettel: „Versteigerung wegen Geschäftsaufgabe! Schnäppchen!!! Zeichentische, Büroeinrichtung, Telekommunikationselektronik, Software, Dienstwagen!!! 10

Uhr.“ Darunter das morgige Datum, eine Adresse in St. Georg (Alstertwiete 5) und eine Telefonnummer (Hamburger Abendblatt).

In den Computern finden sich verschlüsselte Daten, dabei tatsächlich ein Lageplan des Mannson-Anwesens. Aus den Rechnungsunterlagen ist ersichtlich, dass eine Kopie der Pläne vor zwei Monaten illegal oder aus Versehen - die Pläne gehören Mannson - an eine Firma namens SVS verkauft wurden.

Die vier Architekten sitzen auf der 30m-Yacht „Amazonia“ im gut gesicherten Hamburger Yachthafen und genießen ihren Ruhestand. Sie wissen zwar von dem Verkauf und auch, dass er illegal war, sonst aber nichts über den Verbleib (SVS, halt) oder weitere Sicherheitsvorkehrungen bei Mannson.

SVS (Spy vs. Spy) ist erst vor zwei Monaten und einem Tag gegründet worden. Laut Handelsregister eine Import-Export-Gesellschaft. SVS hat ein Büro in St. Georg am Steintor in einem langweiligen Bürogebäude. Kein externer Computeranschluss, aber ein jovialer, nach Versicherungsvertreter aussehender Mann, der Besucher auf die Schulter klopf (verwanzt), alles leugnet und sonst immer auf einem PDA herumtippt. Wahrnehmungswürfe. Die einzigen Infos sind auf dem PDA: im Kalender ein Eintrag, wann der Gebäudeplan per Kurier an eine Adresse in Paris geschickt wurde (Lagerhaus, mehr nicht zu erfahren, Datenbanken nicht zugänglich), Unterlagen auf schwedisch (C/Reaper per Babelfish) über Waffengeschäfte Mannsons mit einem guten Dutzend Staaten bzw. Organisationen - zumeist Panzer und Kampfflugzeuge und zumeist illegal.

SVS - eine Tarnfirma des französischen Senders TV5 - hat die Pläne gekauft, um einen Doku-Krimi über einen Einbruch bei Mannson und dessen dreckige Vergangenheit drehen zu können. Die Kulissen, samt Nachbildung des Anwesens, sind in einer Lagerhalle bei Paris fertig gestellt worden, der Dreh hat begonnen. Das Thema ist heikel, da Mannson seine Vergangenheit und Geschäfte gern für sich behält. TV5 fürchtet Konkurrenz oder eines seiner Eingreifteams. Daher schicken sie selbst ein Killerkommando zu den vermeintlichen Spionen. Boss, Charly, Rolf und der Magier Udo beobachten die Runner etwas und schlagen, falls sich die Gelegenheit ergibt zu. Eigentlich wollen sie sich aber im Auftrag von SVS erst einmal klar werden, wer die Runner eigentlich sind, für wen sie arbeiten und was sie wollen. Töten können sie sie später immer noch.

A.6 Hamburg - Shanghai

Ein Teil des Sicherheitssystems wurde in Zusammenarbeit mit der Uni Hamburg, Institut für angewandte Magiewissenschaften, Prof. Hendrik, und der Prometheus Beteiligungs- und Beratungs GmbH entwickelt. Prometheus ist vor etwa einem halben Jahr aufgelöst worden (siehe Abenteuer Turing). Der Prof. ist selten im Büro, sagt seine Sekretärin. Wohin, weiß sie auch nicht, aber er hat wohl diverse Nebentätigkeiten. Wer ihm folgt, kommt zu einer Firma H&H Institut für virtuelle Magie. (Als virtuell gilt die Eigenschaft einer Sache, die zwar nicht real ist, aber doch in der Möglichkeit existiert; Virtualität spezifiziert also ein konkretes Objekt über Eigenschaften, die nicht physisch, aber doch in ihrer Funktionalität vorhanden sind. - Wikipedia: virtuell)

Das IvM ist ein dreistöckiges, quadratisches Glasgebäude mit Büros in der Innenseite, einem Innenhof und einem Gang zu den Fenstern in der Außenwand. Laut Schildchen sind die Gemälde Leihgaben der Mannson Stiftung ADL. Der Archivcomputer verweist zu Mannson auf ein Band No. 94564573nv6d4m58fuz4hjr. Wo das ist, sagt er nicht. In einem Büro ganz oben findet sich das Band, darauf Verweise auf das Aura Perception Project. Daten sind vor fünf Jahren alle nach Stockholm überspielt worden. Die Verbindungsperson Mannson zu IvM war ein gewisser Lee Wong Ho. Seine Aura wurde als Referenz für das Aura Perception Sicherheitssystem (APSS) verwendet, von dem Prof. Hendrik in früheren Aufsätzen geschrieben hat. Ansonsten gibt es Briefwechsel zwischen dem IvM und diversen Herstellern für Sicherheitstechnologie - Selbstschussanlagen, Kameras, Bewegungsmelder, Infrarotdetektoren, Magschlösser etc. - darüber, inwieweit die Systeme zusammenarbeiten können, Schnittstellen, Steuerungssoftware und so weiter. Das System kennt zwei Kennwörter, eines für den Zutritt (turiste - Besucher) und eines für den Zugang zum Steuerungssystem (inva^onare - Einwohner). Ein zweites Projekt, Computer Aided Invocation System (CAIS), wurde nach einem Unfall beim ersten Test des Prototypen, der mit dem Tod des Personals endet, abgebrochen. Als Ersatz hat Hendrik ein Mechanized Invocation Detection Alarm System (MIDAS) vorgeschlagen. Das Projekt wurde nach zwei Monaten ebenfalls beendet, die Unterlagen nach Stockholm übersandt.

Recherchen nach ihm ergeben, er war Mannsons rechte Hand bei Waffengeschäften mit China, dort im Außenministerium. Später offiziell Kurator und persönlicher Berater Mannsons. Seit fünf Jahren im Ruhestand und Leiter des Museums für chinesische Frühgeschichte, Shanghai. Laut eines Berichtes von TV5 sind seitdem aber die Rüstungskäufe Chinas von Mannson-Firmen sprunghaft angestiegen. Lee reist außerdem mindestens einmal

pro Monat nach Stockholm (Auszüge aus dem Buchungscomputer Flughafen Shanghai, gehackt von TV5).

A.7 Shanghai

Shanghai: Run auf kleines Museum. Muss wie Unfall oder Einbruch aussehen, da sonst verdächtig. Glow muss etwa 15 Minuten mit ihm zusammen sein, um die Aura zu speichern. Außerdem braucht ihr zumindest ein Kennwort.

Holsten holt sie vom Flughafen ab. Motorräder für alle. Fahrt über Highway in die Stadt. Shanghai: Garküchen am Straßenrand (Nudeln, Krillersatz), Rikschas. Überall bunte Neonreklame, Blechschilder. Vor allem: alles voller Menschen. Autos quälen sich mit Schrittgeschwindigkeit durch die Masse. Verkehrsregeln scheinen direkt auf Darwins Survival of the fittest zurückzugehen. Absteigen in billigem Hotel (Grand Hotel Yang-Tze). Dort sind bereits mehrere Kisten mit Ausrüstung: chinesische M22-Nachbauten, Granaten, ein Deck, ein Sprachchip Mandarin/Kantonesisch/Shanghai. Abends auf Tour durch Nachtclubs, Casinos. Er fragt seine Kontakte ab, um Lee zu finden. Überall Zuhälter, leichte Frauen und Männer, hin und wieder Triaden - sofort erkennbar an ihrem Stil.

Lee sieht sich gern Hundekämpfe an. Also schleppt Holsten sie schließlich in einen zwielichtigen Schuppen. Im Hinterzimmer ist ein großer Fernseher an der Wand, eine kleine Arena samt Kameras in der Mitte. Team hat Plätze am Rand. Lee sitzt an der Arena, um ihn herum vier Bodyguards in grauen Ledermänteln. Ein Hund in der Mitte versucht sich gegen divers große Ratten zur Wehr zu setzen, er beißt mehrere tot, wird zum Schluss aber zerfleischt. Ein dunkelhäutiger Asiate, klein, rot-weißes Hawaiihemd, pomadisiertes Haar, tritt an ihn heran, redet kurz mit ihm. Lee reicht ihm ein Bündel Bargeld. Der Asiate zählt gründlich nach. Sie beginnen zu streiten. Lee wird von seinen Leibwächtern hinaus eskortiert, steigt danach in eine Limousine und fährt nach Hause.

Er wohnt neben dem Museum, einem kleinen zweistöckigen Bau mit je drei Ausstellungsräumen pro Stockwerk. Neben der Kasse geht eine Tür in seine Privaträume: unten sind Bad, Wohn- und Ankleideraum, oben Arbeits- und Schlafzimmer. Sein Computer hängt am Netz, dort finden sich seine Studien über die zeitliche Einordnung einiger Fundstücke.

Sein sonstiger Tagesablauf ist früh aufstehen, in einem Hotel westlich frühstücken, dann vormittags im Büro arbeiten, Gäste empfangen, mit Kollegen im Netz diskutieren. Mittags bringt jemand Essen oder er geht zu einem der Stände in der Nähe des Museums. Ein Spaziergang durch Galerien oder durch einen Park. Abends Treffen mit Freunden aus

Regierungs- oder Konzernkreisen. Nachts manchmal durch Nachtclubs oder zum Hundekampf. Seine Begleiter sind zumeist Lobbyisten oder Beamte, seltener Freunde aus der Kunstszene. Seine Leibwächter sind immer dabei, zum Mittag- und Abendessen mit Gästen aber weiter entfernt.

A.8 Paris

Die Lagerhalle liegt in einem Industrieviertel. Breite Straßen. Überall Fabriken, Forschungseinrichtungen, offene Lagerflächen, Lagerhallen, Speditionen. Die Halle selbst ist etwa 15 Meter hoch, fensterlos, schließt bündig an die anderen Gebäude an. Auf dem Dach ist eine Sattelitenschüssel zu sehen. An der Vorderseite ist ein großes Rolltor mit einer eingelassenen kleineren Tür. Ein Schild zeigt „TVC - Aus- und Weiterbildung“.

Darin findet sich ein LKW samt Hänger, dahinter mehrere Container mit Umkleiden, Spinden, Küche, Toiletten. Daneben steht das Mannson-Anwesen - zumindest das Haupthaus. Die Hallenwände sind mit Gerüsten bebaut, die Decke ebenso. Daran hängen Kräne, Scheinwerfer, Kameras. Hie und da liegen Klemmbretter, weggeworfene Verpackungen, Zigarettenstummel. Links neben dem Eingang ist die Leitstelle: Myriaden von Schaltern, Bildschirmen, Hebeln, Drehreglern, Touchpads, Stecker, Kopfhörer, Stifte, Papierberge, Datenträger - ein heilloses Durcheinander. Sobald jemand herantritt, schaltet sich die Hallenbeleuchtung ein, ebenso eine Sonne. Bildschirme erwachen zum Leben und zeigen Innen- und Außenansichten.

Im Gebäude im Gebäude befindet sich eine Person, schlafend. Es ist James, der Produktionsleiter. James ist ein Rastafari, klein, schwarz. Er trägt einen Blaumann, ausgelatschte Turnschuhe. Sein Haar ist in Streifen rasiert und blau gefärbt. Er trägt ein Klemmbrett und ein Headset. Seine Augen sind Cyberware. James will die Kulissen eigentlich gerade wieder abbauen. Es wird nur noch eine Folge Pêche darin gedreht. Die Doku über Mannson muss nur noch geschnitten werden.

Einen Netzanschluss hat das Gebäude nur über den Satteliten, der direkt mit der TV5-Zentrale verbunden ist. Deswegen taucht auch kurz darauf eine ganze Truppe Wachleute auf. Alle gekleidet in seltsame Uniformen (alte schwedische). Sie sind unbewaffnet und verlassen sich auf ihre Hände. Ebenfalls auftauchen tun zwei Gestalten, ein Mann, eine Frau, die auch auf Plakaten überall zu sehen sind: die Hauptdarsteller von „Pêche“ (Sünde), der angesagtesten Soap im französischen Fernsehen.

Nun gut. Die Ankunft der Helden in Paris (Charles de Gaulle) verläuft problemlos, wenn die Sicherheitskräfte auch seltsam schauen (Amelie-OST). Hotelsuche, Ausrüstung. In

der Stadt häufig Menschen mit rotem Halstuch, blau-weiß gestreiftem Hemd und seltsamer Kappe, die Bilder malen oder Prospekte verkaufen. Die Innenstadt ist nur durch U-Bahnen zu erreichen, da autofrei. Auf Plakaten und im Fernsehen Werbung für „Péché“, eine schnulzige Serie in der Pariser Oberschicht. Ebenso häufig Disney-Gestalten mit französischer Flagge am Revers. Die Sonne scheint mild. Die Straßencafes sind geöffnet. Glow ist aufgeregt wie ein kleines Kind. Sie will in den Louvre, nach Montmartre, Centre Pompidou, Eiffelturm, Notre-Dame, Triumphbogen, Euro Disney ... Offensichtlich hat sie einen Reiseführer gelesen.

Max will Hai in Etablissement bringen, damit der dort endlich eine andere Frau als Glow sieht. Glow will Paris sehen und Urlaub machen.

A.9 Stockholm

Das Finale. Das Mannson-Anwesen liegt malerisch in einem großen Wald an einem See. Run. Fluchtweg ist natürlich durch eine Mauer versperrt. Am Ende gibt es eine Zeitungsmeldung, dass „Hamburger Kunsthalle, die die Rechte vor 20 Jahren gekauft hat, die Bilder durch mysteriöse Umstände erhalten hat. Galerie hüllt sich in Schweigen. Gerüchte sprechen von einem Versicherungsdetektiv, der die Bilder in Südamerika aufgefunden hat.“ Andere Meldung über Mannson. Hai bekommt per Einschreiben drei Kästen Bier, dazu Umschlag mit 12 Dauereintrittskarten für diese Galerie. Postkarte: Für Ihre Mühen.

A.10 Supplements

Plan Paris/Stockholm:

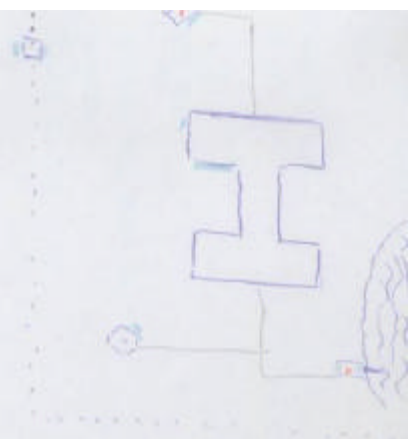
- A1 Garage mit 8 Autos
- A2 Eingangshalle mit Springbrunnen, Topfpalmen, Marmor und antiken Statuen
- A3 Galerie mit Bildern
- A4 Kino
- A5 Sicherheitszentrale, unbenutzt
- A6 Ausstellungsraum Bilder
- A7 Ausstellungsraum Vitrinen
- A8 Salon in rot mit Ausgang in D8
- B1 Speisesaal, Ausgang zu E1
- B2 Küche im Landhausstil
- B3 Bibliothek, Mediathek
- B4 Casino
- C1 Schwimmhalle mit Wendeltreppe
- C2 heller Salon mit Bar und Ausgang zur Terrasse
- C3 Überwachung des Schwimmbeckens
- C4 Schlaf- und Wohnräume der Angestellten
- C5 Hygienebereich der Angestellten
- C6 Fitnessraum

- C7 Dusche und Umkleide
- C8 Disco samt Kugel, Anlage und Fenster und Tür zum Schwimmbad
- C9 Steuerungscomputer Disco
- C10 Vorräte, Küche, Treppe nach unten
- C11 Küche
- D1 Galerie
- D2 Vorführraum
- D3 Einbalsamierte Familie: Frau zwei Kinder (Autounfall)
- D4 Gartenüberwachung
- D5 Schlafzimmer
- D6 Hygienebereich
- D7 Speisesaal
- D8 Küche, Kühlschränke (Filmarchiv, Vorräte)
- D9 Salon in gelb
- D10 Bildschirme mit laufenden Filmen über Kriegsgerät in Aktion
- E1 Garten mit Tischchen, Hollywoodschaukel, zu B1
- E2 Schlafzimmer
- E3 Ankleideraum
- E4 Hygienebereich
- F1 Spielzimmer
- F2 Salon grün, zwei Wiegen
- F3 Salon weiß mit Glaswand zum Garten
- F4 Schlaf- und Wohnräume der Angestellten
- F5 Hygienebereich der Angestellten
- F6 Werkstatt, Töpferei
- F7 Aquarien

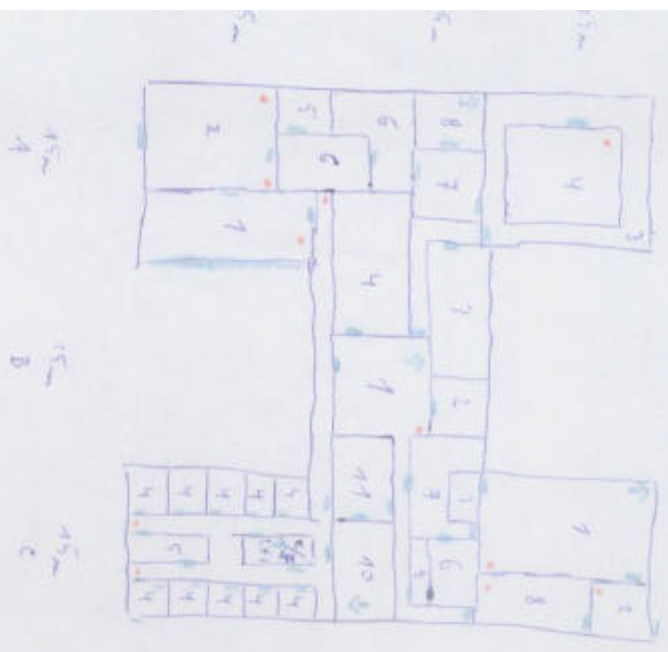


Abbildung: Lee Wong Ho

Plan: Shanghai Museum und Umgebung



Tafel
Kammer
+ Platte



45m
A

15m
B

45m
C



20m
D

15m
E

15m
F