

Das Spiel um offene Karten  
Eine *Person of Interest*-Fanfolge

Felix Hamme

5. April 2020



Abbildung 1: Harold Finch und John Reese

## Wissenswertes vorab (größtenteils Spoilerfrei)

### Was man über die Serie *Person of Interest* wissen sollte, um diese Fanfolge zu verstehen

*Person of Interest* ist eine bereits abgeschlossene, amerikanische Fernsehserie (sehr sehenswert!).

In jeder der etwa 45-minütigen Folgen versuchen die Protagonisten Harold Finch und John Reese, einen Mord zu verhindern. Finch ist das reiche und geheimnisumwobene Computer-Genie, das lieber anonym im Hintergrund bleibt und die Aufklärung betreibt. Reese ist der Ex-CIA-Agent, meisterhafte Schütze, Kämpfer und Spion, der zur Tat schreitet, wenn es einen Mord zu verhindern gilt.

Ausgelöst durch die Anschläge vom 11. September wollte die US-Regierung ein gigantisches Überwachungs-System errichten, um Terroranschläge zu verhindern. Harold Finch hat für die Regierung ein vollautonomes, absolut sicheres Überwachungssystem aus Computern gebaut, das alles überwacht, was überwacht werden kann. Dieses Überwachungs-System ist eine künstliche Superintelligenz und wird „die Maschine“ genannt. Die Regierung ist nur an Terroranschlägen interessiert und lässt sich von der Maschine lediglich über diese informieren. Finch hat eine Hintertür in der Maschine, die ihn informiert, wenn ein Mord bevorsteht. Immer, wenn die Maschine eine Warnung abschickt, wird ausschließlich die Sozialversicherungsnummer einer involvierten Person preisgegeben. Die Regierung bzw. Finch und Reese müssen allein anhand dessen herausfinden, wer wen wie umbringen will. Es geht dementsprechend in jeder Folge um die Frage, wer Täter und wer Opfer ist.



Root (Samantha Groves)



Sameen Shaw



Carl Elias



Lionel Fusco



Bear



Joss Carter



John Greer

## Die Fanfolge

Meine Fanfolge spielt im Universum der Serie und versucht, die echten Folgen zu imitieren. Die Handlung der Fanfolge so so konzipiert, dass sie sich zwischen den original-Folgen Staffel 5 Folge 09 und Staffel 5 Folge 10 einfügen lässt, ganz als hätte sie einfach gefehlt. Seit der ersten Idee im Sommer 2016 ist dieses *Treatment* gewachsen. Dabei handelt es sich um ein Dokument, das die Handlung, Charaktere und Hintergründe beschreibt. Zu einem Drehbuch fehlen z.B. noch Dialoge und eine Gliederung in Szenen. Würde man es verfilmen, würden sicherlich die regulären 45 Minu-

ten Spielzeit überschritten werden. Das *Treatment* betrachte ich als fertig und vorzeigbar.

Nun möchte ich damit:

- andere Fans finden, die ihren Senf dazugeben wollen
- ein Drehbuch schreiben
- das Drehbuch verfilmen (unwahrscheinlich, dass das passiert -- aber hoffen darf man ja)
- einen Comic aus dem Drehbuch machen (falls ich einen Zeichner finde; Comics zur Serie gibt es bereits)
- was Dir noch einfällt

## Rechtliches

„*Das Spiel um offene Karten*“ ist eine von Fans erdachte Folge der Fernsehserie „Person of Interest“, die auf dem *Person-of-Interest*-Universum aufbaut, aber nicht von den Rechteinhabern von *Person of Interest* stammt. Das ganze Projekt ist bisher eine reine Freizeitbeschäftigung ohne kommerzielle Absichten, getragen von denen, die Spaß dran haben.

Die Teile dieses Werkes, die von Felix Hamme stammen, sind lizenziert unter einer *Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International* Lizenz. Die Teile dieses Werkes, die aus der Originalserie stammen, gehören den Rechteinhabern von *Person of Interest*.

*Das bedeutet, dass dieses Werk geteilt und bearbeitet werden darf, nicht kommerziell genutzt werden darf, bei Weitergabe die gleiche Lizenz verwenden muss und die Rechteinhaber stets genannt werden müssen.*

Kontakt: Felix Hamme <poi@fxhe.de>

## Danksagung

Ich möchte mich bei *Peter Gerwinski* und *Daniel 724* für ihre Hilfe beim Schreiben dieser Fanfolge bedanken. Ich möchte mich bei *Gianluca Podann* bedanken, weil er mich zu *Person of Interest* gebracht hat.

## SPOILER-WARNUNG:

Alles Nachfolgende kann Spoiler über  
die gesamte Serie *Person of Interest*  
enthalten!

## Kontext: Die Handlung vor (S5E09) und nach (S5E10) der Fanfolge

Die Fanfolge ist so geschrieben, dass sie sich zwischen den Folgen S5E09<sup>1</sup> und S5E10 einfügen lässt. Das heißt, sie knüpft am Ende von S5E09 an und endet passend zum Anfang von Folge S5E10.

### Das Geschehen vorher

Folge S5E09 endet mit der ermutigenden Wiedervereinigung unserer Helden.

Shaw entkam der Gefangenschaft unter Samaritan und ist zurück zum Team gestoßen. Von der Gehirnwäsche, die ihr Samaritan-Agenten in Form von Simulationen ihrer Zukunft verpasst haben, hat sich Shaw noch lange nicht erholt.

Fusco wurde endlich in die Maschine eingeweiht. Das Kriegsbeil zwischen ihm und Team Maschine ist dadurch jetzt begraben.

Terry Easton alias „The Voice“ war die vorherige Person-of-Interest. Easton hatte vorgetäuscht, seine Frau wäre entführt. Mittels einiger Bomben, die der angebliche Entführer gelegt hatte, lockte Easton fast die komplette Polizei aus dem Revier. Easton stellte Reese und Fusco, die als einzige auf dem Revier geblieben waren, eine Falle, indem er sie dort zusammen mit einer bewaffneten Verbrecherbande einsperrte. Im Revier brach eine große Schießerei aus, die Reese und Fusco am Ende gewannen.

Bei den Ermittlungen haben Finch und Elias zusammengearbeitet. Elias tötete am Ende Easton.

### Die Entwicklung der Figuren

#### Harold Finch

Finchs oberstes Ziel ist es, seine Freunde heil aus der Sache heraus zu bringen. Und dabei natürlich Samaritan besiegen. Ihn treibt die **Sorge**, seine **Freunde zu verlieren** und die Verantwortung dafür zu tragen.

Deshalb möchte er sie eigentlich so weit wie möglich aus dem Kampf heraus halten. Durch Reese, der Fusco eingeweiht hat, Shaw, die zurückgekehrt ist und Elias, der ihm seine Hilfe aufgedrängt hat, wird Finch nun dazu genötigt, sein ganzes Team gegen Samaritan einzusetzen.

Für Finch bahnt sich in der Fanfolge unter heftiger Diskussion seine Entscheidung aus Folge S5E10 an, bei der er sich dazu entschließen wird, seine ethischen Lebens-Grundregeln umzuwerfen und aggressivere und rücksichtslosere Mittel im Kampf gegen Samaritan zu akzeptieren. Sein Streit mit den anderen dreht sich vor allem darum, welche **Mittel zum Schutz** von Menschen moralisch vertretbar sind.

Aus dem Streit entwickelt Finch auch die Entscheidung, die Maschine wieder zu einem **geschlossenen System** zu machen. Das sagt er zwar seinen Freunden in der Fanfolge nie direkt, doch in Folge S5E10 wird es Root zur Sprache bringen.

- Wie bringe ich meine Freunde heil aus der Sache raus?
- Welche Mittel sind zum Retten von Leben moralisch vertretbar?

---

<sup>1</sup>Staffel 5, Folge 9

### Sameen Shaw

Shaw ist aus Samaritans Gefangenschaft geflohen und hat es zurück zu ihren Freunden geschafft. Sie hat immer noch mit der **Gehirnwäsche** von Samaritan zu kämpfen: Sie hat Angst, sie erlebe nur eine Simulation und würde so alles an Samaritan verraten.

- Bin ich tatsächlich erfolgreich vor Samaritan geflohen?

### Root

Root ist überglücklich, dass **Shaw** wieder da ist und will ihr helfen, sich zu rehabilitieren.

Root fürchtet, dass Finch aus seinen noblen Beweggründen heraus nicht gewillt ist, die Maschine im nötigen Umfang im Kampf gegen Samaritan einzusetzen. Darum programmiert sie heimlich **Verteidigungsmechanismen** in die Maschine, die aber erst durch Finch aktiviert werden müssen. In der Fanfolge tut sie das. (Es wird aber nicht verraten, was sie programmiert.)

- Shaw ist zurück!
- Wie können wir den Kampf gegen Samaritan gewinnen?

### Lionel Fusco

Fusco, der das Team boykottiert hatte, weil sie ihm die eigentlichen Vorgänge zu seinem Schutz vorenthielten, ist nun endlich eingeweiht und seine Freundschaft – insbesondere zu Reese – ist wiederhergestellt. Die Flut an neuen Informationen lässt ihn erstaunen und weckt seine **Neugier**.

- Was kann die Maschine?
- Wie funktioniert sie?

### Carl Elias

Elias ist dem Team, seit sie ihm nach dem Finale der 4. Staffel das Leben gerettet haben, absolut loyal. Da er sich körperlich wieder erholt hat, möchte er mit voller Kraft **mitkämpfen** – trotz der Ahnung, welches Risiko das bedeutet. Elias hat wie Finch Angst, seine Freunde zu verlieren.

Elias glaubt und fürchtet bereits, dass Finch der gefährlichste Kämpfer ihres Teams ist, obwohl Finch sich bisher enorm im Zaum hält.

- Was kann ich für meine Freunde tun?<sup>2</sup>

### John Reese

Reese kämpft nach wie vor mit allen Kräften für das Team, für die irrelevanten Nummern und gegen Samaritan.

---

<sup>2</sup>Als Elias Finch in Folge S5E10 in seinem Hochhaus Unterschlupf bietet, erwähnt Elias beiläufig, dass er dafür einen Waffenstillstand zwischen den dort rivalisierenden Gangs ausgehandelt hat. Das könnte er in dieser Fanfolge tun.

## Die Maschine

Die Maschine ist zurzeit ein offenes System, was dem Team eine große Hilfe ist. Im Verlauf dieser Fanfolge wird sich Finch aber dazu entschließen, das System wieder zu schließen. Das wird nie ausdrücklich gesagt, aber Root wird es in Folge S5E10 zur Sprache bringen.

## Das Geschehen nachher

In Folge S5E10 geht die Welt unter. Präziser ausgedrückt, bei Samaritans offensiver Jagt nach Finch sterben Elias und Root.

Finch gerät in die Gewalt von Samaritan-Agenten (sie wollen ihn lebend), wird aber nur kurze Zeit später wieder von seinem Team befreit. Auf der Flucht vor Samaritan wird Finch vom FBI eingesammelt.

Im Verhörraum fällt Finch dann seine Entscheidung, seine Lebens-Grundregeln umzustößen und deutlich mehr Mittel im Kampf gegen Samaritan einzusetzen. Aus seinen noblen Gründen war Finch bisher im Kampf gegen Samaritan immer mit angezogener Handbremse gefahren – jetzt aktiviert Finch seine dunkle und gnadenlose Seite. An Samaritan gerichtet stellt er die Tatsache fest: „I will kill you.“

Als Finch in eine Zelle gebracht werden soll, erhält er einen Anruf von der Maschine. Sie spricht ab dann mit der Stimme der verstorbenen Root.

Auf Finchs Befehl hin lässt die Maschine ihn verschwinden, indem sie ihn zusammen mit allen dort inhaftierten Verbrechern ausbrechen lässt.



## Neue Figuren im PoI-Universum: Adleman, Brewster und Cantrell

**QC** Der Quantencomputer, an dem Adleman und Brewster entwickeln.

**QC.1** Ein Algorithmus für den QC, der QC-sicher verschlüsselt.

**QC.2** Ein Algorithmus für den QC, der aktuell gängige Verschlüsselung knacken kann. (Nicht aber QC.1.)

**QC-Bitcoin** Ein Algorithmus für den QC, der Bitcoins findet. Dieser Algorithmus ist eine triviale Erweiterung von QC.2.

- **Henry Cantrell**<sup>3</sup> ist Chef der Firma<sup>4</sup>, die offiziell Kryptowährungen wie Bitcoin mit herkömmlichen Computern schürft. Cantrell will, dass Adleman und Brewster den QC so bauen und programmieren, dass dieser Kryptowährungen wie Bitcoin scheffelt. (QC-Bitcoin) Sein Ziel ist beliebig großer Reichtum. Deswegen ist er nur an QC-Bitcoin und nicht an QC.1 oder QC.2 interessiert. Cantrell ist interessierter Laie auf dem Gebiet, in dem Adleman und Brewster arbeiten. Cantrell weiß nicht – beziehungsweise es ist ihm egal, dass einerseits QC-Bitcoin QC.2 benötigt, um zu funktionieren und andererseits QC.2 quasi alle gängigen Verschlüsselungen unsicher macht.
- **Adleman und Brewster** arbeiten im Auftrag von Cantrell an einem Quantencomputer, mit dem vorgegebenen Ziel, QC-Bitcoin zu entwickeln. Adleman und Brewster sind ehemalige Kommilitonen, die sich einst prächtig verstanden haben. Hier ist eine Analogie zu Finch-Ingram-Claypool möglich. Die Freundschaft zwischen Adleman und Brewster ist recht stark, doch sie kriegen sich hin und wieder – in dieser Folge zunehmend – in die Haare.
- **Michael Adleman** hält nichts von Cantrells Geld-orientierten Vorhaben mit dem QC – insbesondere, weil es die Entwicklung von QC.2 voraussetzt – und strengt sich bewusst wenig an, dessen Ziele umzusetzen. Deswegen ist das Verhältnis zwischen Adleman und Cantrell auf einer persönlichen und geschäftlichen Ebene angespannt.

Adleman ist mit von der Partie, um QC.1 zu entwickeln. Adleman setzt sich aus Überzeugung dafür ein, dass jedermann unantastbar verschlüsselt kommunizieren können soll.

Adlemans Hobby sind Verschwörungstheorien zum Thema Überwachung, von denen er einige

<sup>3</sup>Cantrell steht für Cash!

<sup>4</sup>Die Firma ist neu im PoI-Universum.

ziemlich ernst verfolgt.<sup>5</sup> Um eine davon zu beweisen, will Adleman verschlüsselte Regierungskommunikation knacken. Dafür muss er sich diese aber noch beschaffen und entschlüsseln.

- **Robert Brewster** will ebenfalls, dass jedermann unantastbar verschlüsselt kommunizieren können soll. Im Unterschied zu Adleman sind ihm dabei allerdings mehr Mittel recht, um dieses Ziel zu erreichen. Brewster argumentiert, dass QC.2 einen IT-GAU provoziere, der zur schnellen Verbreitung von QC.1 beitrage. Außerdem will Brewster sich auf diesem Wege selber – am besten ohne Cantrell – Geld verschaffen. Deswegen ist er nicht nur an QC.1, sondern auch an QC-Bitcoin und (damit) an QC.2 interessiert.

---

<sup>5</sup>Adleman hört AM520-WKCP, den Radiosender aus S5E07 „QSO“

## Die Handlung vor Folgenbeginn

Cantrells Firma schürft mit herkömmlichen Servern Kryptowährungen (Serverfarm). **Adleman und Brewster wollen QC.1 entwickeln**, benötigen dafür aber spezielle, teure Hardware. Sie fragen Cantrell – den interessiert QC.1 aber kein bisschen. Cantrell bewilligt nur Arbeitszeit und Materialien, aus denen er direkt Geld gewinnen kann. Deswegen kommen Adleman und Brewster erneut mit einem anderen Vorschlag auf Cantrell zu: **Sie schlagen Cantrell vor, QC-Bitcoin zu entwickeln**, wofür sie zufälligerweise ähnliche Bauteile wie für QC.1 benötigen. Sie weisen darauf hin, dass QC-Bitcoin QC.2 voraussetzt. Cantrell fängt Feuer und Flamme für QC-Bitcoin, will QC.2 aber nicht zur Entschlüsselung von Geheimnissen einsetzen. Geheimnisse zu Geld zu machen ist ihm zu gefährlich, da drückt er das Geld lieber direkt, in Form von Kryptowährungen. Weil die Währung sofort an Wert verlieren würde, halten Adleman, Brewster und Cantrell die Entwicklung von QC-Bitcoin geheim.

Adleman und Brewster benutzen QC-Bitcoin nur als Vorwand, um an die Hardware für QC.1 zu kommen. Sie wollen, sobald sie QC.1 gebaut haben, abhauen und Cantrell mit einem unfertigen QC-Bitcoin im Regen stehen lassen. Adleman würde es unter Umständen auch in Kauf nehmen, deswegen vor Gericht zu kommen, solange er QC.1 entwickeln und die Regierungsmails veröffentlichen kann. Brewster hingegen würde untertauchen oder Cantrell mit Mitteln, die er noch suchen würde, erpressen.

Mit der neuen Hardware und etwas Überredungsgeschick gegenüber Cantrell verfügen Adleman und Brewster über eine stattliche Rechenkapazität. Diese nutzen die beiden, um eine hochspezialisierte KI laufen zu lassen, die QC.1 finden soll. Diese KI ist nicht reproduzierbar<sup>6</sup>, da sie permanent mit Zufallswerten gespeist wird. Adleman hat aus Paranoia dafür gesorgt, dass die KI vom Internet und sonstigen Netzwerken komplett abgeschottet wird.

---

<sup>6</sup>Weder Adleman noch Brewster können die KI exakt nachbauen, zumindest nicht mit trivialem Aufwand.

## Die Handlung ab Folgenbeginn

Shaw hat einen **Albtraum**, in dem sie Team Maschine (kurz: TM) doch noch an Samaritan verrät.

Shaw wacht auf – sie hat in der U-Bahn geschlafen, es ist früher Morgen – und ertappt Root, wie sie an der Maschine programmiert. (**Verteidigungsmechanismen**, siehe S5E10)

Adleman hat sich lange genug anhören müssen, dass seine Verschwörungstheorien falsch seien – deswegen entschließt er sich, eine davon zu beweisen. Dafür will er geheime, verschlüsselte Kommunikation der Regierung (Regierungsmails), die seine Verschwörungstheorie bestätigt, finden und veröffentlichen. **Adleman hackt** sich auf eigene Faust in **Server der Regierung** und beschafft sich vermeintlich brisante Regierungsmails.<sup>7</sup> Die Regierungsmails sind allerdings verschlüsselt, sodass Adleman sie nicht lesen kann. Adleman versucht mit herkömmlichen Mitteln, die Verschlüsselung zu knacken, was nicht funktioniert. Adleman hat nicht vor, QC.2 zu entwickeln, obwohl er damit vielleicht die Regierungsmails entschlüsseln könnte.

**Adlemans Nummer kommt**, denn die Maschine sieht voraus, dass Adlemans Plan mit den Regierungsmails funktionieren und er von mindestens einer Maschine erfahren wird, und dann Samaritan versuchen wird, Adleman zu töten. Die Nummer kommt, indem das Telefon in der Mauer in der U-Bahn klingelt. Das gibt Root eine gute Möglichkeit davon abzulenken, was sie eigentlich macht.

TM startet die Recherche zur neuen Nummer und findet heraus, dass Adleman mit Brewster für Cantrell an einem streng geheimen Quantencomputer arbeitet. Mangels sonstiger Akteure basieren die ersten Täter-Opfer-Vermutungen auf hitzigen Diskussionen zwischen Adleman, Brewster und Cantrell. Die wahren Motive der drei beginnen, sich herauszukristallisieren. TM findet heraus, dass Adleman sich in Server der Regierung gehackt hat, aber nur verschlüsselte Daten abzweigen konnte.

TM kann sich weder in Adlemans noch in Brewsters Handy hacken. Die Kommunikation zwischen den beiden Handys ist die gesamte Zeit über weder für TM noch für die Maschinen antastbar. Deswegen verwanzt TM das Labor und hackt sich in den von Adleman und Brewster genutzten Mobilfunkprovider, um zumindest die Position der beiden zu verfolgen.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Die Maschinen bekommen das mit. Die Regierung verhindert, dass der Hack bekannt wird, weil die Server „gar nicht existieren“.

<sup>8</sup>Root schlägt vor, die Maschine dafür zu fragen, aber Harold ist strikt dagegen.

Cantrell trifft sich mit Adleman und Brewster und fragt ungeduldig, wann denn QC-Bitcoin fertig sei. Adleman und Brewster vertrösten ihn mit einem Prototypen, der zwar funktioniert, aber nur in einem kleinen praxisuntauglichen Modellszenario. Cantrell ist unzufrieden und schlägt vor, weitere Entwickler einzustellen. Adleman und Brewster können ihn gerade noch davon abhalten, indem sie auf Geheimhaltung des Projekts (für Cantrell QC-Bitcoin, für Adleman und Brewster QC.1) pochen und großspurig Fortschritte versprechen.

Adleman hat sich über das Darknet einen robusten Koffer (den **QC-Koffer**) bestellt, der einen Selbstzerstörungsmechanismus per Sprengstoff eingebaut hat. Diesen Koffer holt er nun ab.<sup>9</sup> TM rätselt, was er damit vor habe.

Nach Erhalt des QC-Koffers bringt Adleman diesen ins Labor. Dort legt Adleman einen USB-Stick mit den verschlüsselten Regierungsmails in den Koffer.

Ein Monitor geht an und präsentiert eine Meldung: Die KI, mit der Adleman und Brewster QC.1 suchen, hat ein neues Ergebnis gefunden. Adleman seufzt auf und entsperrt routiniert den Computer<sup>10</sup>. Ohne sich weitere Details anzuschauen, führt Adleman sein routinemäßiges Backup durch: Er holt eine externe SSD aus einem verschlossenen Fach<sup>11</sup>, stößt sie an, nimmt seine Brille ab, legt sie dicht neben den Computer<sup>12</sup>, beugt sich zum Bildschirm vor und gibt ein paar Befehle ein. Nachdem der Computer das Okay gibt, setzt Adleman seine Brille wieder auf.

Bevor Adleman die SSD wieder wegschließt, wirft er einen kurzen Blick auf die ausführlichere Statusmeldung der KI – und wird stutzig. Die **KI meldet, sie habe QC.2 gefunden**. Da die KI so etwas nicht von alleine tun würde, weiß Adleman sofort, dass Brewster dafür verantwortlich ist. Adleman ist empört, weil Brewster QC.2 entwickelt hat, und das auch noch hinter seinem Rücken. (Brewster weiß nichts von den Regierungsmails. Er hat aus eigenem Interesse<sup>13</sup> QC.2 entwickelt.)

Adleman ist schon im Begriff, Brewster anzurufen, um ihn zur Schnecke zu machen, da fällt sein Blick auf den QC-Koffer. Dort liegt der USB-Stick mit den Regierungsmails.

Adleman hadert fieberhaft mit sich selbst. Er hat eine Möglichkeit, seine Verschwörungstheorie zu bestätigen, auf dem Silbertablett – müsste dafür jedoch sein selbst gestecktes Tabu brechen.

<sup>9</sup>TM fragt sich, was Adleman da gekauft hat. Elias löst das Rätsel: Er kennt den Verkäufer, weil er dort selbst schon mal einen Koffer erstanden hat.

<sup>10</sup>Der Computer mit der KI hat keinen Internetzugang. Das wäre ja Wahnsinn. Der Computer besteht aus mehreren Racks, die durch einen Metallkäfig zugriffsgesichert sind.

<sup>11</sup>Adleman hat einen riesigen Schlüsselbund.

<sup>12</sup>Adleman positioniert seine Brille neben einem NFC-Chip, damit ein zweites Backup auf den Speicherchip in seiner Brille übertragen wird.

<sup>13</sup>Brewster will mit QC.2 Tarnidentitäten für Adleman und Brewster erstellen und Cantrells Geheimnisse auf Druckmittel durchsuchen, um abzuhaufen, wenn sie QC.1 fertiggestellt haben. Mit QC.2 könnte Brewster Cantrell einen besseren Prototypen für QC-Bitcoin zeigen, um mehr Zeit für QC.1 zu gewinnen. Sobald QC.1 veröffentlicht wäre, könnte Brewster QC.2 veröffentlichen, um durch einen unausweichlichen IT-GAU die Verbreitung von QC.1 zu fördern.

Schließlich gibt sich Adleman einen Ruck, nimmt sich QC.2 (SSD) und die Regierungsmails (Stick) und geht damit an den Quantencomputer.<sup>14</sup>

Sobald Adleman QC.2 in den Quantencomputer geladen hat, startet automatisch ein von Brewster installiertes Programm, von dem Adleman nichts weiß. Das Programm nimmt zwei vorbereitete Tarnidentitäten für Adleman und Brewster und macht die Fälschung nicht nachweisbar perfekt.

Harold zählt sofort eins und eins zusammen und befürchtet, dass Adleman von den Maschinen erfahren werde und Samaritan die Bedrohung sei. Doch es ist zu spät:

**Adleman liest die Regierungsmails.** Daraus erfährt er, dass es Samaritan gibt. Adleman ist geschockt. Und verängstigt. Zunächst mechanisch (völlig baff) und dann nervös versucht Adleman, die entschlüsselten Mails zu veröffentlichen. Der Quantencomputer hat keine Schnittstelle zum Internet, wie die KI. Deswegen kopiert Adleman den Klartext der Regierungsmails auf den USB-Stick mit den verschlüsselten Regierungsmails<sup>15</sup> und geht damit an einen PC mit Internetzugang.

Über diesen PC bekommen Samaritan und die Maschine mit, was Adleman entdeckt hat. Bevor Adleman irgendetwas veröffentlichen kann, schaltet Samaritan den Internet-Zugang aller Geräte, auf die Adleman Zugriff hat, ab.<sup>16</sup>

Die Maschinen überlegen, was zu tun ist, gezeigt aus deren Sicht:

- Samaritan stellt ohne viel Federlesen fest, dass Adleman getötet werden muss, weil er von Samaritan erfahren hat.<sup>17</sup> Die Maschine hat seine Nummer also korrekt vorhergesagt. Zudem weiß Samaritan nun, dass QC.2 funktionsfähig ist, und möchte diesen exklusiv haben. (Und die Regierungsmails sollen vernichtet werden.)
- Die Maschine rekapituliert, wie TM mit vergleichbaren Fällen umgegangen ist. Dabei bedenkt die Maschine die Fälle Henry Peck<sup>18</sup>, Shaw und Max Greene<sup>19</sup>. Am Ende tendiert die Maschine dazu, die Entscheidung, was mit Adleman zu tun sei, an TM zu delegieren.

Adleman wird noch nervöser, als er keine Internetverbindung bekommt – Adleman nimmt korrekterweise an, Samaritan habe ihn bemerkt und vom Internet abgeschnitten. Als Nebeneffekt davon

<sup>14</sup>Adleman selbst missbraucht damit QC.2, aber er redet sich ein, dass es für das Allgemeinwohl nötig sei. Dieser Tabubruch lässt sich mit Harolds Entscheidung in S5E10, seine Regeln zu ändern, vergleichen.

<sup>15</sup>Wie beim Backup der Ergebnisse der KI kopiert Adleman den Klartext der Regierungsmails ebenfalls auf den Chip in seiner Brille.

<sup>16</sup>Samaritan kappt das Netzwerk, an dem die Labor-PCs hängen, deaktiviert ggf. einen separaten Telefon-Anschluss und blockiert alle umliegenden Funknetze für Adlemans Geräte.

<sup>17</sup>Später versucht Samaritan noch, Adleman als Agenten zu gewinnen. Dieser Plan entsteht aber erst, als die QCs verloren geglaubt sind.

<sup>18</sup>NSA-Analyst aus S1E22 und S5E12

<sup>19</sup>Radiomoderator aus S5E07

verliert TM die Verbindung zu den Überwachungsvideos, insbesondere denen der eigenen Wanzen im Labor.

Weil er entdeckt wurde, will Adleman fliehen. Adleman packt seine Habseligkeiten: Er legt die SSD mit QC.2 und dem Entwicklungsstand von QC.1 in den QC-Koffer, platziert den USB-Stick mit den ver- und entschlüsselten Regierungsmails daneben, vergewissert sich erneut, dass alles im Koffer ist und verschließt diesen. Dann beginnt er, die Laboreinrichtung so zu sabotieren, dass sie niemandem mehr nutzt, QC.2 zu entwickeln.<sup>20</sup>

Als Adleman den Speicher des Quantencomputers löschen will, stößt er darauf, dass Brewsters Programm auf dem Quantencomputer Tarnidentitäten für sie beide erstellt hat. Weil Brewster auch für Adleman eine Tarnidentität vorgesehen hat, gewinnt Adleman plötzlich wieder etwas mehr Vertrauen in Brewster.

Weil Adleman richtigerweise das Labor für kompromittiert hält, will er alles Rettenswerte mitnehmen. Dazu zählen jetzt auch die Tarnidentitäten: Adleman will gerade den QC-Koffer wieder öffnen, um die Tarnidentitäten auf die SSD zu kopieren, da hört er quietschende Reifen. Mit einem schnellen Blick aus dem Fenster stellt Adleman fest, dass Samaritan-Agenten auf dem Weg ins Gebäude sind. Adleman wird panisch. Um Zeit zu sparen, kopiert Adleman die Tarnidentitäten nur auf den Chip in seiner Brille. Sofort danach löscht Adleman den Speicher des Quantencomputers. Damit ist sein Sabotageziel erreicht.

Motiviert durch die neue eigene Tarnidentität will Adleman sich mit Brewster treffen. Deswegen notiert Adleman auf einem kleinen Zettel einen Zeitpunkt in nicht allzu ferner Zukunft und versteckt den Zettel im Labor. Brewster soll diesen Zettel finden und sich an den Treffpunkt erinnern, den Adleman und Brewster vor langer Zeit für Notfälle vereinbart haben.<sup>21</sup> Niemand außer Adleman und Brewster kennt diesen Treffpunkt. (Bis jetzt...)

Adleman rennt mit dem QC-Koffer zur Tür raus, macht auf dem Absatz kehrt und schlägt die Tür wieder zu, denn er sieht bewaffnete Männer auf ihn zu eilen. (**Samaritan stürmt**) Adleman war dabei so schnell, dass die Samaritan-Agenten ihm nichts tun konnten. Adleman rennt zur Hintertür raus und direkt Fusco in die Arme. (Im Hintergrund sieht man zwei Samaritan-Agenten auf dem Boden liegen.) Fusco erklärt dem panischen Adleman, dass sie ihn retten, und der Rest von

<sup>20</sup>Adleman schaltet die Lebenserhaltungssysteme des Quantencomputers (z.B. Vakuumversiegelung) ab. Zischen, Warnleuchten gehen an, alarmierende Piepstöne setzen ein...

<sup>21</sup>Brewster hatte den vereinbarten Treffpunkt bisher als einen der seltsamen, aber harmlosen Auswüchse von Adlemans Paranoia betrachtet...

TM stellt sich auf und gibt Feuerschutz.<sup>22</sup> Von hinten kommen neue Samaritan-Agenten, sodass TM mit Adleman im Labor festsetzt.

Adleman ist aufgrund des plötzlichen Kugelhagels und der Leute, die ihn verteidigen, völlig sprachlos. Adleman gewinnt für kurze Zeit Vertrauen in TM, weil er denkt, sie wären auch Verschwörungstheoretiker mit den gleichen Absichten wie er, und würden ihm deswegen das Leben retten. In dem Durcheinander wird Adlemans Brille beschädigt, was ihn sehr unruhig macht.<sup>23</sup> In der Brille hat Adleman einen Speicherchip versteckt, auf dem die Tarnidentitäten für Adleman und Brewster, QC.2, der Entwicklungsstand von QC.1 und die Regierungsmails (ver- und entschlüsselt) gespeichert sind. Das weiß niemand außer ihm selbst. Adleman fürchtet, dass der Speicherchip Schaden genommen hat.

Im Gefecht wird Root angeschossen.<sup>24</sup> Das provoziert Shaw und lenkt sie ab, sodass sie von Samaritan-Agenten überrumpelt wird. Shaw steht unglücklicherweise so weit von den anderen weg,<sup>25</sup> dass niemand zu ihr hin kann, um ihr zu helfen. Root schreit um Shaw und Shaw kriegt einen Anfall.

Während des **Anfalls** fesseln die Samaritan-Agenten Shaw rudimentär und versuchen, sie wegzuschaffen. TM versucht, an Shaw ranzukommen und gleichzeitig Adleman in Sicherheit zu bringen.

Shaw verfällt während des Anfalls in einen Trance-Zustand, in dem sie an die Anhängsel ihrer Freunde denkt. Gezeigt wird der Anfall aus Shaws verzerrter Sicht, mit bruchstückhaften Rückblenden aus Shaws Erinnerungen und *danach* aus Samaritans Perspektive von einer Überwachungskamera. (Shaw brabbelt etwas während des Anfalls, der Wortlaut ist aber aufgrund der verzerrten Perspektive Shaws nicht zu erkennen.)

Zuerst denkt Shaw an Harold, was sie zu Grace führt. Dabei denkt sie an die Szene, in der sich Harold im Tausch gegen Grace an Samaritan ausgeliefert hat.<sup>26</sup> Dann denkt Shaw an John, was sie zu Carter führt. Dabei denkt sie an Reese' Trauer nach Carters Tod.<sup>27</sup> Zuletzt denkt Shaw an Root, was sie zu sich selbst führt. Shaw erinnert sich an den Kuss zwischen Root und ihr im Aufzug im Keller der New Yorker Börse.<sup>28</sup> Dass es dabei um sie selbst geht, schockt Shaw so sehr, dass sie aus der Trance aufwacht und der Anfall vorbei ist.

---

<sup>22</sup>Elias sichert den Fluchtweg.

<sup>23</sup>Shaw will Adleman genervt K.O. schlagen, aber Fusco hält sie auf.

<sup>24</sup>Harold wird nervös und will, dass TM die Flucht antritt.

<sup>25</sup>Root hatte bei der Aufstellung kurz Beschwerde eingelegt.

<sup>26</sup>Folge S3E21, „Beta“

<sup>27</sup>Carters Beerdigung in Folge S3E10 „The Devil's Share“ und TM beim Anstoßen auf die verstorbene Carter in Folge S3E14 „Provenance“

<sup>28</sup>Folge S4E11, „If-Then-Else“



Aus der Perspektive einer Überwachungskamera lässt Samaritan den Anfall noch einmal kurz Revue passieren. Samaritan erstellt dabei eine psychologische Analyse von Shaw und ihrem Anfall.<sup>29</sup> Shaw wieder gefangen zu haben und die Ergebnisse aus der Analyse ihres Anfalls bringen Samaritan dazu, zu evaluieren, wen es entführen könnte, um TM zu erpressen. Samaritan hebt die Beziehungen, an die Shaw vermutlicherweise gedacht hat, mit Name, Bild und Erkennungswahrscheinlichkeit hervor. Alle werden werden mit einer hohen Erkennungswahrscheinlichkeit und als unauffindbar/nicht zu fassen gekennzeichnet, – bis auf eine. Zusätzlich zu Carter ist Samaritan Iris aufgefallen. Iris wird mit kleinerer Erkennungswahrscheinlichkeit<sup>30</sup>, vermuteter Beziehung zu John und als lokalisiert gekennzeichnet. Samaritan startet Überlegungen, ob es TM mit Iris erpressen kann.

Da Shaw wieder bei Bewusstsein ist, kann sie sich befreien. TM schafft es mit Adleman aus dem Gebäude und flieht mit dem Fluchtauto, in dem Elias auf sie wartet. Adleman stellt TM aus lauter Nervosität all die vielen Fragen, die ihm aufkommen.<sup>31</sup> TM gibt keine zufriedenstellenden Antworten. Shaw bedeutet ihm genervt, die Klappe zu halten. Elias rät Adleman, dass er sich überlegen soll, ob er diese Sachen wirklich wissen *will*.<sup>32</sup>

Aufgrund von Shaws Anfall vermutet Samaritan, dass Iris mit John zusammen gewesen sei<sup>33</sup> und sich TM über sie erpressen und in eine Falle locken lasse. Um diese Idee zu verwirklichen, initiiert Samaritan einen Anschlag auf Iris. Als TM gerade in eine unüberwachte Straße fährt, klingelt ein Telefon am Wegesrand. TM legt einen Boxenstopp auf der Flucht ein, und erhält **Iris' Nummer**.<sup>34</sup>

**Samaritan fordert** von TM den QC-Koffer und Adleman.<sup>35</sup> Im Gegenzug soll Iris unbeschadet weiterleben dürfen. Samaritan will Adleman haben, um ihn die vermutlich verschlüsselten QCs entschlüsseln zu lassen, und ihn dann bequem zu töten. Samaritan hat nicht vor, Adleman zum Samaritan-Agenten umzudrehen, denn das scheint zu aufwändig. Diese Forderung übermittelt Sa-

<sup>29</sup>Samaritan nutzt dazu die gewonnenen Daten aus den Simulationen aus Folge S5E06 „6741“.

<sup>30</sup>Mit noch deutlich kleineren Erkennungswahrscheinlichkeiten und anonymen IDs (SSN oder ähnliches) werden Personen gelistet, die Shaw laut Samaritan gemeint haben könnte, sollte Samaritan mit Iris falsch liegen. Der erste Eintrag nach Iris ist als *verstorben* markiert, was zu Carter passt. Der Eintrag danach passt zu Jessica.

<sup>31</sup>Der frisch eingeweihte Fusco ist auch neugierig. Elias ist in Hörweite.

<sup>32</sup>Elias reimt sich bereits einiges selbst zusammen, stellt aber absichtlich keine Fragen, weil er sich entschlossen hat, bestimmte Dinge nicht wissen zu *wollen*, zu seiner und zur Sicherheit des Teams.

<sup>33</sup>In Folge S5E03 ist Iris das letzte Mal aufgetreten. Sie hat John verlassen, weil sie es für unmöglich hielt, dass John ein normales Leben mit ihr führen könne. Samaritan nimmt korrekterweise an, dass die Beziehung abgebrochen, aber die Zuneigung noch vorhanden ist.

<sup>34</sup>Finch gibt die Nummer in seinen Laptop ein und sofort erscheint Iris Bild. Während alle durch die neue Nummer abgelenkt sind, tauscht Elias heimlich den QC-Koffer aus. Das wird aber erst später aufgedeckt.

<sup>35</sup>Samaritan fordert *nicht*, dass TM sich stellt, weil die Erfolgswahrscheinlichkeit zu gering ist und die alternativ gewählte Forderung ebenfalls attraktiv ist. Außerdem bietet sich die Gelegenheit, sollte TM die Bedrohung gegen Iris abzuwehren versuchen, TM gezielt in eine Falle zu locken und sie so in Gefangenschaft zu nehmen.

Als Übergabeort nennt Samaritan einen ungestörten, aber schnell erreichbaren Ort, wie die Brücke zum Austausch Grace-Harold (S3E21).

maritan, indem es eine anonyme SMS auf Adlemans Handy schickt. Dieser liest die SMS beunruhigt vor, weil er sie nicht versteht.

Adleman vermutet aus TMs Vorgehensweise, dass es zwei KIs gibt, und TM für eine davon arbeitet.<sup>36</sup> TM bestätigt ihm das. So bekommt er einen konkreten Sündenbock, den er sofort verbal attackiert. Adleman verliert sein kurzzeitiges Vertrauen in TM.

Durch den Boxenstopp für die neue Nummer hat TM an Vorsprung verloren und es tauchen Samaritan-Agenten auf, die TM entdecken. Eine Schießerei bricht aus.

**Im Chaos des Gefechts büxt Adleman aus, mit dem QC-Koffer.**<sup>37</sup> Samaritan bekommt das zwar mit, behält seine Forderung aber bei, damit TM Samaritan auf der Suche nach Adleman und dem QC-Koffer unterstützt.

TM stellt fest, dass Adleman sein Handy im Wagen liegen lassen hat. Sie können ihn jetzt nicht mehr orten. TM entfernt den Akku und packt Adlemans Handy in eine Metallbox, für den Fall, dass Adleman sie damit orten könnte.

TM schafft es, die Samaritan-Agenten wieder abzuschütteln.

#### TM teilt sich auf:

- T1: *Reese* dreht fast durch vor Sorge um *Iris*, *Finch* hält ihn davon ab, Unüberlegtes zu tun, und *Fusco* leistet als *Reese*' zurückgewonnener Freund seelischen Beistand und bewahrt einen kühlen Kopf.
- T2: *Elias* bringt *Root* in ein nahe gelegenes Haus, das ihm gehört, und verarztet sie dort. *Shaw* und *Bear* kommen mit, denn T2 will anschließend Adleman und *Brewster* suchen.

T1 sucht *Iris* und findet sie auf der Arbeit.

Um für den Fall, dass *Iris* keine Verbindung zu TM hat, kein Aufsehen zu erregen, kreierte Samaritan ein Bedrohungsszenario, das einen Mord an *Iris* rechtfertigen soll. Das funktioniert – *Iris* ahnt nichts. Außerdem provoziert Samaritan mit dem geplanten Mord, dass TM benachrichtigt wird und anschaulich unter Druck gesetzt wird.

Das **Bedrohungsszenario** besteht aus *Aaron Delaney*, einem Angreifer, der ein korrupter Polizist ist (HR-Überbleibsel, neu im PoI-Universum). *Iris* und die Polizei vermuten, dass er *Iris* umbringen will.

---

<sup>36</sup>Ein Versprecher seitens TM könnte Adleman auf „die Maschine“ hinweisen.

<sup>37</sup>Adleman versucht im folgenden vorerst nicht, die Regierungsmails zu veröffentlichen, um nicht von Samaritan gefunden zu werden.

Bereits vor dieser Folge, also nicht von Samaritan inszeniert, wurde Delaney von Louis Edgell, einem anderen Polizisten, in flagranti bei einem Mord im Affekt<sup>38</sup> erwischt. Edgell hatte nur die eigene Zeugenaussage als Beweis. Weil Delaney Vorgesetzter von Edgell war, hat letzterer sich an Iris gewendet, ohne sonst jemandem von dem Mord oder seiner psychologischen Beratung zu erzählen. Iris hat auf diesem Wege die Details erfahren – sie könnte Delaney also belasten.

Um das Bedrohungsszenario zu schaffen, hat Samaritan Edgell umgebracht<sup>39</sup>, sodass es für die Ermittler und Iris aussieht, als wäre es Delaney gewesen. Anschließend hat Samaritan Iris eine Drohung via anonymer SMS geschickt. Die Drohung kündigt an, Iris zu ermorden, sollte sie gegen Delaney aussagen. Es sieht aus, als bedrohe Delaney Iris, dabei bedroht tatsächlich Samaritan TM.

Iris will sich Hilfe suchen. Sie wendet sich aber nicht an TM, weil sie John nicht in ihre Probleme mit rein ziehen möchte. Stattdessen meldet sie die Bedrohung an vertrauenswürdiger Stelle – als Psychologin wählt sie tatsächlich jemanden Vertrauenswürdigen. Von dort bekommt sie einen Bodyguard<sup>40</sup> zugewiesen, ebenfalls vertrauenswürdige. Samaritan tauscht allerdings den Bodyguard gegen einen Samaritan-Agenten aus.

T1 untersucht das Bedrohungsszenario und wird sofort skeptisch, weil die Maschine weder von dem ermordeten Edgell noch von Delaney die Nummer gemeldet hat.

T1 enttarnt, dass der Bodyguard ausgetauscht ist.<sup>41</sup> Außerdem finden sie ein Überwachungs-video<sup>42</sup>, auf dem zu erkennen ist, wie Delaney Edgell umbringt. Weil T1 nicht ausschließt, dass Delaney eine Verbindung zu HR hat, fragen sie Elias um Rat. Dieser kann ihnen überraschenderweise ein hieb- und stichfestes Alibi für Delaney geben. Aus all diesen Fakten und der bestehenden Forderung von Samaritan schließt T1, dass der Mord durch Delaney von Samaritan inszeniert wurde.

T1 durchdenkt die üblichen Vorgehensweisen und stellt fest, dass eine Möglichkeit, Iris zu retten, wäre, sie zu entführen und mit einer neuen Identität untertauchen zu lassen. Das will aber niemand, denn Iris hat Familie und Freunde, von denen T1 sie weder trennen will, noch sie alle zusammen untertauchen lassen könnte. Die einzige langfristige Lösung scheint zu sein, Samaritan zu überzeugen, dass es TM zu nichts bewegt, wenn Iris etwas passiert.

---

<sup>38</sup>Weil dieser Mord nicht geplant war, konnte die Maschine dafür keine Nummer melden.

<sup>39</sup>TM hat die Nummer von Edgell nicht bekommen, denn der Mord wurde von Samaritan (nicht von Delaney) in so kurzer Zeit geplant und ausgeführt, dass die Maschine den Mord nicht vorhersehen konnte.

<sup>40</sup>Es muss kein eigentlicher Bodyguard sein, sondern ein fremder Aufpasser als Begleitschutz, der von der Polizei sein kann.

<sup>41</sup>Der Samaritan-Agent, der sich als Bodyguard ausgibt, könnte ein bekannter Agent, z.B. Zachary sein. Alternativ könnte sich der Samaritan-Agent durch sein Verhalten verraten.

<sup>42</sup>Bei den Ermittlungen erwähnt ein Unwissender, dass das Video gefälscht sein könnte – es wäre aber zu aufwändig gewesen, als dass es realistisch scheine. Das Video ist tatsächlich gefälscht, von Samaritan.

T1 grübelt, wie sie Iris als Druckmittel untauglich machen können. Sie suchen Hilfe bei der Maschine: Die Maschine zeigt ihnen verschiedene Strategien dafür (mit Erfolgswahrscheinlichkeit) und hebt eine Strategie mit kleiner, aber der größten Erfolgswahrscheinlichkeit hervor. Die optimale Strategie – laut der Maschine – setzt voraus, dass TM sich aus allem raus hält und sich (Samaritan gegenüber) nur um den Fall mit Adlemans Nummer kümmert.

Nichts zu unternehmen stellt besonders für John einen radikalen Schritt dar, und T1 diskutiert. Sie überlegen wild, ob die vorgeschlagene Strategie wirklich optimal ist. Ob sie der Maschine vertrauen können. Ob Iris nicht doch, trotz der Konsequenzen einer neuen Identität, zu ihrem Schutz untertauchen sollte. Und, ob sie die Forderung vielleicht doch erfüllen sollten. Harold hat zudem Angst vor durch Rettungsmaßnahmen der Maschine verursachten Kollateralschäden, doch für Iris (und damit für John) wäre er bereit, dieses Risiko einzugehen. T1 vermutet, dass sie gerade entscheiden müssen, ob Adleman oder Iris sterben soll, sollte Iris' Rettung scheitern.

Letztendlich kommt keine aussichtsreichere Strategie auf, und T1 entschließt schweren Herzens<sup>43</sup>, die Strategie der Maschine zu akzeptieren und die Füße still zu halten. **Harold weist die Maschine an, Iris zu retten.**

T1 fängt grauenerfüllt damit an, tatenlos darauf zu warten, dass die Maschine Iris rettet. Eine Nacht voller Sorgen streicht vorüber.

T2 und Samaritan beschatten derweil Brewster und suchen Adleman. Brewster ist wenig hilfreich, er schläft. Es ist schließlich Nacht. T2 kann durch den Hack in den Mobilfunkprovider Brewsters Position einfach verfolgen und hält großzügig Abstand zu ihm. Samaritan beobachtet Brewster ebenfalls, mit Agenten vor Ort und den üblichen Techniken. Samaritan will, dass Brewster durch sein Handeln verrät, wo Adleman ist, oder dass TM aus gleichem Interesse zu Brewster vor die Augen von Samaritan läuft. T2 erkennt, dass es von Samaritan entdeckt werden würde, wenn es sich Brewster zu sehr näherte – und hält deswegen Abstand.

Das Labor ist gerade leer<sup>44</sup>, und T2 nutzt die Gelegenheit, um es auf irgendwelche Hinweise zu durchstöbern. Shaw bringt die Wanzen im Labor wieder online und läuft mit Bear das Labor ab, während Root versucht, den Computern Informationen zu entlocken.

Da T1 in Sachen Iris handlungsunfähig ist, helfen sie den anderen. Harold stößt zu Root, aber

---

<sup>43</sup>John: „Mein Herz sagt, ich muss sie Retten, mein Kopf sagt, ich darf nicht!“ – Lionel: „Dann hör auf dein Bauchgefühl.“

<sup>44</sup>Es ist keine Polizei aufgetaucht, weil Samaritan das verhindert hat, um die ganze Aktion nicht zu verkomplizieren. Cantrell ist zwar fuchsteufelswild wegen der Zerstörung, will aber passenderweise (vorerst) keine Polizei, da er lieber selber herausfinden will, wer dafür Verantwortlich ist, anstatt Außenstehenden auf die Nase zu binden, dass das Labor existiert.

selbst zu zweit können die beiden keine Daten aus den Computern herausholen. Elias stellt unterdessen Brewster nach und konnte beobachten, wie Brewster aus einem toten Briefkasten einen braunen Umschlag geholt hat. Bear findet die Notiz von Adleman an Brewster. TM rätselt herum, was der Text bedeuten könnte, hat aber keine Idee.

Plötzlich fällt TM auf, dass Brewster genau auf sie zu kommt – er betritt gerade das Labor-Gebäude. Kurz entschlossen legt TM die Notiz wieder zurück, damit Brewster sie findet und entschlüsselt. Aus Samaritans Sicht wird **Brewster als potentieller Agent** markiert. Samaritan will Brewster als Agenten rekrutieren und ihn unabhängig von seiner Antwort mitnehmen. Samaritan rückt mit Agenten an. TM ahnt das und begibt sich in Position, um die Agenten abzuwehren.

Während Brewster entsetzt das zerstörte Labor begutachtet, hält TM die Samaritan-Agenten von ihm fern. TM und die Samaritan-Agenten sind miteinander beschäftigt, sodass Brewster ungestört ist. Er schaut nach QC.2 und den Tarnidentitäten, muss aber feststellen, dass die Computer sabotiert wurden. Brewster besieht sich den Ort genauer und entdeckt die Notiz, die Adleman ihm hinterlassen hat. Er liest und zerstört sie sofort.<sup>45</sup>

Harold flüchtet vor dem Gefecht und gerät beim Verstecken in einen Meetingraum. Nervös sieht Harold sich in dem Raum um. In dem Moment springt das Videokonferenz-System samt Bildschirm und Kamera an und in Überlebensgröße prangt Greers aalglattes Lächeln an der Wand.

Die Kontrahenten schauen sich in die Augen und Greer grüßt, und fragt, ob TM in der Sache mit Iris einwillige. Harold stellt klar, dass das „Druckmittel Iris“ für TM nicht mehr Wert darstelle als jede andere Person. Samaritan stelle sie vor die Wahl zwischen zwei Menschenleben (Adleman und Iris). Deswegen würden genau gar nichts unternommen werden, nicht einmal „Iris“ beschützen. **TM werde Samaritans Forderung nicht erfüllen.** Greer zeigt sich skeptisch.

Greer lädt Harold höflich ein, sich entführen zu lassen.

Die Welle Samaritan-Agenten ist außer Gefecht gesetzt und John und Shaw platzen in den Meetingraum. Bevor etwas anderes passiert, bestätigt John an Greer gerichtet Harolds Aussage. Man könne nicht jeden retten. Und Samaritan würde nur noch mehr Zerstörung anrichten, wenn sie der Forderung nachkämen. Greer zeigt sich nun überrascht und meint, dass man noch herausfinden werde, ob das wirklich stimme.

Dann wendet sich Greer an Shaw und bekundet seine Wiedersehensfreude. In Shaws Augen funkelt Mordlust.

Fusco warnt Reese per Telefon, dass weitere Samaritan-Agenten eintreffen. Reese ordnet Abzug

---

<sup>45</sup>Er könnte Raucher sein, deswegen ein Feuerzeug dabei haben, und damit die Notiz anzünden.

an, Greer sagt Aufwiedersehen.

Abseits dieses Schauplatzes haben sich TM und die Samaritan-Agenten gegenseitig in Schach gehalten, sodass niemand zu Brewster konnte. Dieser spaziert bereits wieder aus dem Labor, Agenten von beiden Seiten folgen ihm. TM hält wie bisher großen Abstand zu Brewster. (Brewster hat die ganze Zeit keine Agenten bemerkt.)

Die **Maschine warnt Iris**, sie soll John leugnen. Dazu lässt sie Iris eine Notiz zukommen<sup>46</sup>, verfasst in Johns perfekt gefälschter Handschrift, sodass Iris glaubt, John hätte sie verfasst. In der Notiz bittet John/die Maschine Iris, ihre Beziehung zu John aufgrund einer akuten Gefahrensituation zu leugnen und sich von John zu distanzieren. John hatte Iris bereits in einem Gespräch vor dieser Folge<sup>47</sup> gewarnt, dass er vielleicht einmal mit dieser Bitte auf sie zu kommen werden müsse. Iris erinnert sich an dieses Gespräch, was in einer Rückblende gezeigt wird. Samaritan bekommt diese Warnung nicht mit.<sup>48</sup>

Um Iris zu entlasten, braucht die Maschine eine **glaubwürdige Ausrede** für die Person, die Shaw in ihrem Anfall gemeint hatte. Die Maschine wählt Carter, da sie bereits verstorben ist und nicht mehr Opfer von Samaritan werden kann.

Um Samaritan davon zu überzeugen, lässt die Maschine eine Samaritan bisher unbekannte Aufnahme des Kusses zwischen Carter und Reese<sup>49</sup> durchsickern. Die Maschine kennt die Aufzeichnung, weil sie sie live mitgeschnitten hatte – Samaritan gab es zu dem Zeitpunkt noch nicht. Zusätzlich wurde die Aufnahme vom Betreiber der entsprechenden Überwachungskamera auf Magnetband, ohne Anschluss ans Internet gespeichert. Weil Samaritan diese Magnetbänder nicht für wichtig hielt, hat es sich diese nie angesehen.

Gezeigt wird, wie der Betreiber eine Aufrüstung des Überwachungssystems, inklusive **Digitalisierung der alten Magnetbänder**, bekommt.

Dass die Maschine diese Aufrüstung veranlasst hat, ist dem Betreiber unbekannt. Welchem Zweck sie dient, weiß der Zuschauer zum jetzigen Zeitpunkt nicht.

---

<sup>46</sup>Die Szene beginnt damit, dass der Weg der Notiz zu Iris aus Sicht der Notiz gezeigt wird. Am Ende liegt „zufällig“ Iris' Lieblingszeitschrift aus, sie entdeckt sie und blättert sofort zum Titelthema, dass sie brennend interessiert. Auf dieser Seite findet sie die Notiz.

<sup>47</sup>Das Gespräch gibt es im Original-PoI-Universum nicht.

<sup>48</sup>Samaritan beobachtet Iris, ist aber ahnungslos.

<sup>49</sup>Der Kuss findet kurz vor Carters Tod statt, in S3E09 „The Crossing“.

Die Notiz von Adleman an Brewster führt die beiden an ein ruhiges, abgelegenes Eckchen des Colleges, auf das die beiden zusammen gegangen sind. Samaritan, TM und die Maschine suchen die zwei.

Brewster verlangt sofort zu erfahren, was im Labor passiert sei. Adleman umreißt aufgeregt, dass er in Gefahr ist, weil er einen Beweis für seine Verschwörungstheorie gefunden hat. Adleman beginnt von zwei ungeheuerlichen Überwachungssystemen der Regierung und den Soldaten, die es verteidigen, zu erzählen, – aber Brewster schneidet ihm das Wort ab: Er halte Adleman für vollends durchgeknallt. Adleman deutet auf den QC-Koffer, den er mit sich schleppt und betont, dass der die Beweise in Form von Regierungsmails bei sich habe. Brewster beschleicht das unguete Gefühl, dass Adleman Recht hat.

**Adleman bittet Brewster, die Regierungsmails zu veröffentlichen und ihm beim Untertauchen zu helfen.** Brewster weigert sich sofort, denn er würde ebenfalls in Gefahr geraten, wenn er die Regierungsmails anfassen müsste.

Brewster will wissen, wie Adleman an die Regierungsmails kam und sie lesen konnte. Adleman gibt zu, dass er sich in Server der Regierung gehackt hat. Brewster meint, dass er die Verschlüsselungsstandards der Regierung kenne – was auch immer Adleman gelesen haben will, könne nicht echt sein. Adleman wirft Brewster an den Kopf, dass dieser Adlemans Vertrauen gebrochen und QC.2 entwickelt habe, obwohl Adleman doch so vehement dagegen war. Brewster räumt ein, dass er Adleman informiert haben sollte, schließt daraus aber erfreut, dass die KI QC.2 gefunden hat und dieser funktioniert. Dann wirft Brewster Adleman vor, dass Adleman QC.2 benutzt habe, obwohl laut Adleman niemand QC.2 benutzen solle. (Adleman glüht.)

Brewster fragt, ob QC.2 auch in dem Koffer sei. Brewster will den QC-Koffer haben, er wolle ihn für Adleman verstecken, aber Adleman weigert sich. Brewster meint das tatsächlich ehrlich, Adleman glaubt ihm das nur nicht.

Samaritan taucht auf, gleichzeitig mit TM.<sup>50</sup> Die Teams eröffnen das Feuer und versuchen, an Adleman und Brewster heran zu kommen.

Brewster wird nervös und versucht, Adleman den QC-Koffer abzunehmen. Adleman wird auch nervös. Er löst in Angst, den QC-Koffer an eine der Maschinen zu verlieren, den Selbstzerstörungsmechanismus des QC-Koffers aus und wirft den Koffer von sich. Brewster rennt fluchend zum QC-Koffer, um die Selbstzerstörung noch zu verhindern. Brewster schafft es aber nicht rechtzeitig, der **QC-Koffer explodiert**<sup>51</sup> und reißt Brewster von den Füßen.

<sup>50</sup>T1 muss auch dabei sein, um zu vertuschen, dass sie sich um Iris Sorgen machen.

<sup>51</sup>Zu diesem Zeitpunkt befindet sich allerdings nichts Wichtiges im Koffer, da Elias ihn bereits ausgetauscht hat (wird später aufgedeckt). Aus den Überresten des Koffers ist das nicht mehr zu erkennen.

Der Inhalt des Koffers ist für alle erkennbar unwiederbringlich zerstört. Samaritan nimmt an, dass jetzt der einzige Weg, an die QCs zu kommen, an Adleman zu kommen ist. Samaritan behält die Forderung an TM bei – sollte TM doch noch die QCs auftreiben können, wäre das optimal. Ansonsten würde Samaritan versuchen, Adleman zum Agenten umzudrehen, um an die QCs zu kommen. Und Samaritan könnte ihn dann spielend töten.

Als Brewster abgelenkt und unbedacht dem QC-Koffer hinterher gerannt ist, ist er in Samaritans Richtung gelaufen, sodass er jetzt bequem von Samaritan aufgelesen werden kann. Während **Brewster bei Samaritan** landet, kann TM zu Adleman vorrücken und ihn aus der Gefahrenzone holen. (**Adleman lässt sich retten**, wenn auch widerwillig.) Ein Samaritan-Agent zerstört Brewsters Handy.

Iris geht mit dem Bodyguard in ein Café. Der **Bodyguard vergiftet Iris** unbemerkt den Kaffee, sie trinkt und verliert das Bewusstsein. Der Bodyguard bringt sie umgehend ins Krankenhaus, scheinbar heldenhaft. Iris kommt wieder zu Sinnen, bleibt aber zur medizinischen Versorgung im Krankenhaus.

John sieht rot und will sich stellen. T1 hält ihn davon ab.

Brewster – inzwischen bei Samaritan<sup>52</sup> – steht Greer gegenüber. **Greer verlangt, dass Brewster sie zu Adleman führt.** Brewster will das nicht machen, argumentiert aber mit QC.2, dass er für Samaritan arbeiten könne. Greer meint, dass er über Brewsters Kompetenzen Bescheid wisse und beharrt auf seiner Forderung. Sollte Brewster der Forderung nicht nachkommen, deutet Greer an, werde Samaritan Brewster töten.

Iris ist immer noch im Krankenhaus, vor allem aus Vorsicht.

Iris ist unter „vier“ Augen mit dem Bodyguard und fängt ein Gespräch mit ihm an.<sup>53</sup>

Samaritan gibt dem Bodyguard einen Befehl und dieser bereitet unauffällig eine **Giftspritze** für Iris vor. Er macht einen Schritt auf sie zu.

Iris erzählt von John, ihrem ehemaligen Patienten, und vergleicht ihn mit Delaney.<sup>54</sup> Der Bodyguard versucht auszuloten, wie das Verhältnis zwischen Iris und John ist. (Samaritan berechnet fortlaufend die Wahrscheinlichkeit für Iris' Eignung als Druckmittel.)

<sup>52</sup>Samaritan markiert Brewster als möglichen Agenten.

<sup>53</sup>Samaritan diktiert dem Bodyguard, was er sagen soll.

<sup>54</sup>Delaney hat einen Heldenkomplex und bricht Tabus, während er mit Gewalt seine Interpretation des Guten durchsetzt.



**Iris lügt**, dass sie zu der fraglichen Zeit schon mit einem Anderen in einer Beziehung gewesen sei und dass John sie wohl nicht hätte ausstehen können. Iris leidet innerlich, aber der Bodyguard will ihr glauben.

Die Digitalisierung der Aufzeichnungen, unter denen sich die Aufnahme des Kusses zwischen Carter und Reese befindet, ist fast fertig. Ohne zu wissen, dass er gerade im Auftrag der Maschine arbeitet, legt ein Techniker das entscheidende Magnetband aus dem Stapel ein und startet die Digitalisierung.<sup>55</sup>

Deshalb hat jetzt auch Samaritan Zugriff darauf und findet postwendend die relevante Aufzeichnung.

Nach abschließenden Berechnungen, die durch die neu aufgetauchte Aufzeichnung und die Warnung an Iris durch die Maschine manipuliert wurden, kommt Samaritan zu dem Ergebnis, dass Iris sich wohl doch nicht als Druckmittel eignet. Aus weiteren Wahrscheinlichkeitsberechnungen kommt Samaritan zu dem Schluss, dass es besser ist, – unabhängig von ihrer Eignung als Druckmittel – Iris am Leben zu lassen. Sie würde wohl als überlebende Zeugin weniger Ärger machen, als ihre Ermordung verursacht. Samaritan gibt dem Bodyguard ein Signal und dieser steckt die Giftspritze wieder weg. Iris dreht sich zufällig wieder um, vollkommen ahnungslos. Samaritan lässt Delaney festnehmen und gibt diese Nachricht an den Bodyguard und über ihn an Iris weiter. Die Maschine gibt TM Entwarnung: **Iris ist gerettet**.

Weil Iris nicht mehr als Druckmittel taugt, will Samaritan sich über Brewster Zugang zu Adleman (und durch ihn zu den QCs) verschaffen. Die Vorhaben mit Adleman sind gleich geblieben.

Adleman, der mangels sicherer Alternativen bei TM sitzt, hat eine Diskussion über die moralische Vertretbarkeit der Maschinen angezettelt.

Adleman bekommt eine **Einladung von Brewster**, sich mit ihm allein zu treffen.<sup>56</sup> Adleman will die Einladung annehmen – TM versucht, ihn davon abzuhalten. TM warnt Adleman, dass er dort im besten Fall sterben werde. Und wenn am Treffpunkt tatsächlich Brewster warten würde, wäre dieser wohl durch Samaritan zu stark verändert worden, um immer noch Brewster zu sein. Adleman bleibt stur und argumentiert, Brewster sei der letzte Mensch, dem er noch vertraue, und

<sup>55</sup>Die relevante Szene spielt im PoI-Universum am 14.11.2013 (Folge S3E09). Die Folge vor dieser Fanfolge (S5E09) spielt im PoI-Universum frühestens am 16.10.2015. Die Aufnahme auf dem Magnetband ist damit fast 2 Jahre alt, weswegen sie erst gegen Ende der Digitalisierung drankommt, wenn die Techniker chronologisch rückwärts vorgehen. (Neue Bänder liegen oben auf dem Stapel.)

<sup>56</sup>Adleman verwendet ein neues Notfall-Handy, das Brewster bekannt ist.

er kenne Wege, um Samaritanen sicher festzustellen, ob er wirklich mit Brewster spricht.<sup>57</sup>

Schließlich einigen sich TM und Adleman darauf, dass Adleman die Einladung annimmt, aber TM statt Adleman am Treffpunkt erscheint und dort Brewster entführt. Gesagt, getan.

Danach, in der Landschaft weit abseits von New York und anderem überwachten Gebiet, lässt TM Adleman und Brewster aufeinandertreffen. Die beiden begrüßen sich knapp, sie wollen vor TM keine Geheimnisse austauschen. Ihre Begrüßung beinhaltet je eine Authentifizierungsfrage.

TM erklärt Adleman und Brewster, dass sie ihnen die eigenständige Wahl lassen, was sie mit ihrem Wissen anfangen wollen – mit dem eindringlichen Rat, aus deren Eigeninteresse Stillschweigen zu wahren.<sup>58</sup>

TM händigt eigens erstellte Tarnidentitäten aus, etwas Bargeld und Autoschlüssel zu einem bereits am Treffpunkt geparkten Wagen.<sup>59</sup>

Adleman und Brewster bedanken sich, verabschieden sich und fahren gemeinsam davon.

Dann sieht man aus normaler Kamerasicht, wie Adleman und Brewster im Auto sitzen, Brewster am Steuer.

Brewster meckert, dass er eigentlich selber Tarnidentitäten erstellt hatte, diese aber mangels dem vom Quantencomputer berechneten Teil nicht einsetzbar seien, und sie nun die nicht vertrauenswürdigen Tarnidentitäten von TM nutzen müssten. Brewster nörgelt, dass Adleman ihre gesamte Arbeit zerstört habe, als er den QC-Koffer zerstört hat, doch dieser fällt ihm ins Wort: Adleman entgegnet, dass sie wahrscheinlich die Tarnidentitäten von TM vernichten könnten, weil er den fehlenden Teil zu Brewsters Tarnidentitäten dabei habe. Dabei tippt sich Adleman an die Brille, was Brewster als Witz auffasst, Adleman habe sich alles gemerkt. Unbeirrt überrascht Adleman Brewster, indem er den Speicherchip in seiner Brille offenbart. Dieser hat unter den letzten Ereignissen stark gelitten. Ob die enthaltenen Daten noch extrahiert werden können, ist ungewiss. **Adleman sagt**, dass er **auf dem Speicherchip die digitalen Tarnidentitäten, die Regierungsmails, QC.2 und den Entwicklungsstand von QC.1** gespeichert habe. Brewster ist überrascht, erfreut und amüsiert über Adlemans typisches Vorausdenken. Dann könne er ihn jetzt umbringen, meint Brewster und lacht.

---

<sup>57</sup> Adleman will Brewster eine Sicherheitsfrage stellen, die nur Brewster beantworten kann.

<sup>58</sup> TM hat Max Greene mit ähnlichen Anweisungen gehen lassen. TM könnte seinen Tod durch Mitteilungsbedürfnis als Warnung nennen.

<sup>59</sup> Das Baujahr des Wagens lässt auf paranoiafreundlich wenig Bordcomputer schließen.

Vorsichtshalber will TM Adleman und Brewster weiterhin beobachten. TM hat die beiden jedoch aus den Augen verloren und befragt deshalb die Maschine. Die Maschine startet eine umfangreiche Suche, kann die beiden aber nicht finden. TM geht davon aus, dass Adleman und Brewster entweder sogar vor den Maschinen untergetaucht sind, oder nun bei unbekannter Lebendigkeit bei Samaritan sind.

Elias offenbart, dass er den zerstört geglaubten Inhalt des QC-Koffers vorausschauend gerettet hatte. **QC.2, der Entwicklungsstand von QC.1 und die entschlüsselten Regierungsmails** liegen jetzt **in den Händen von TM**.<sup>60</sup> Allerdings ist unklar, ob TM auf den Kofferinhalt zugreifen kann, weil der QC-Koffer immer noch verschlossen ist und Adleman die Daten wahrscheinlich (zusätzlich) verschlüsselt hat.

John fragt Harold, was sie mit dem Koffer machen. Abspann.

---

<sup>60</sup>Root wirft einen liebäugelnden Blick auf den Koffer...