

STATE OF THE ART

2063.01D



Man Gato .COM

STATE OF THE ART

2063.01D



FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

INHALT	2				
EINLEITUNG	4				
CRASHKURS	5				
GENTECHNOLOGIE	6				
Moderne Genetik	6				
DNA und die Gene	6	Den Spieß umkehren	36	Matrixsicherheit	88
Struktur und Form der DNA	8	Psychometrie	37	Magische Sicherheit	88
Manipulation unserer DNA	8	Die Zeichen der Zeit	39	Personalservice	89
Tabula Rasa	9	Arkane Duelle	39	Integration	89
Die Genetik der sechsten Welt	9	Filtern	42	Sicherheit im Überblick	89
Gentechnologie –		Geomantie	43	Die Tricks unseres Gewerbes	91
wer spielt mit?	13	Weissagung	44	Tod einer Handlungsreisenden	93
Die Großen	13	Spielinformationen	46	Spielinformationen	97
Die professionellen Amateure	14	Sympathetische Magie	46	KULTURSCHOCK	109
Diskussionsforum	16	Zeichen der Zeit	49	Die Top-Ten-Alben	
Anwendungen der Genetik	18	Geomantie	51	des Jahres 2062	109
Prozesse	18	GLÜCKSRITTER	53	Bandbreite:	
Substanzen	22	Kanonen zu vermieten	54	Mehr Show	112
Spielinformationen	24	Grundsätzliches über Missionen	54	Top Ten Trideos	
Genetische Modifikation ...		Die Kunst der Kriegsführung	59	und Sims 2062	113
... vor der Geburt	24	Situationsberichte	61	Virtueller Lichtzauber	114
... und Ritualproben	24	Aufenthaltssorte von Söldnern	61	Die Szene-Top-Ten von 2062	115
... und Cyberware	24	Waffenbrüder	64	Der 'Trlx'-ster Report	118
Genetische Prozesse	25	Schlachtfelder	65	Sex, Lügen und Trideo –	
Substanzen	28	Die Instrumente unserer Kunst	66	News-Bits ADL	119
ZAUBERHAFT WELT:		Die Wildnis	67	Der Wettlauf um die Olympiade	122
NEUE METAMAGIE	30	Hölle auf Rädern	68	Sport News:	
Grundlagen der Magietheorie	31	Höllenfeuer	69	Ein Rückblick auf 2062	122
Sympathetische Magie	31	Spielinformationen	70	Aktuelle Reisetips	125
Symbolisch gesprochen	32	Die Söldnerkampagne	70	Shibanokuji Freefall Resort	125
Unterbrechung		Neue Ausrüstung	71	Eine Nacht in Athen	127
von Ritualverbindungen	35	Neue Fahrzeuge	73	Karneval!	128
		BETRETEN AUF EIGENE GEFAHR	77	Spielinformationen	129
		Konzernsicherheit	77	Sargclubs	129
		Physische Sicherheit	78	Sim-Vironment	129
		Technische Sicherheit	81	Skulpturen und Cracking	130
		GSS-Infrastruktur	86	An- und Abreise	130



CREDITS

Autoren

Gentechnologie

Elanor Holmes

Zauberhafte Welt: Neue Metamagie

Elissa Carey

Glücksritter

Jon Szeto

Betreten auf eigene Gefahr

Peter Millholland

Kulturschock

Michelle Lyons

Zusätzliche Texte

Rob Boyle, Drew Curtis, Eleanor Holmes, Jamie Houston, Robyn King-Nitschke, Peter Schuh, Jens Ullrich

Produktentwicklung

Rob Boyle

Redaktion USA

Rob Boyle

Redaktion Deutschland

Christian Lonsing

Cover Art

Marc Sasso

Innenillustrationen

Marko Djurdjevic, Steve Prescott, Klaus Scherwinski

Übersetzung

Manfred Sanders

Satz und Layout

Christian Lonsing, Reinhold H. Mai

Covergestaltung

Ralf Berszuck

Belichtung

DTP-Studio Meyer, Düsseldorf

Druck

Druckerei Krull GmbH, Neuss

Weitere Informationen über Shadowrun erhalten Sie bei:

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

www.shadowrun.de

SHADOWRUN, STATE OF THE ART: 2063 und das WK Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von WizKids LLC.

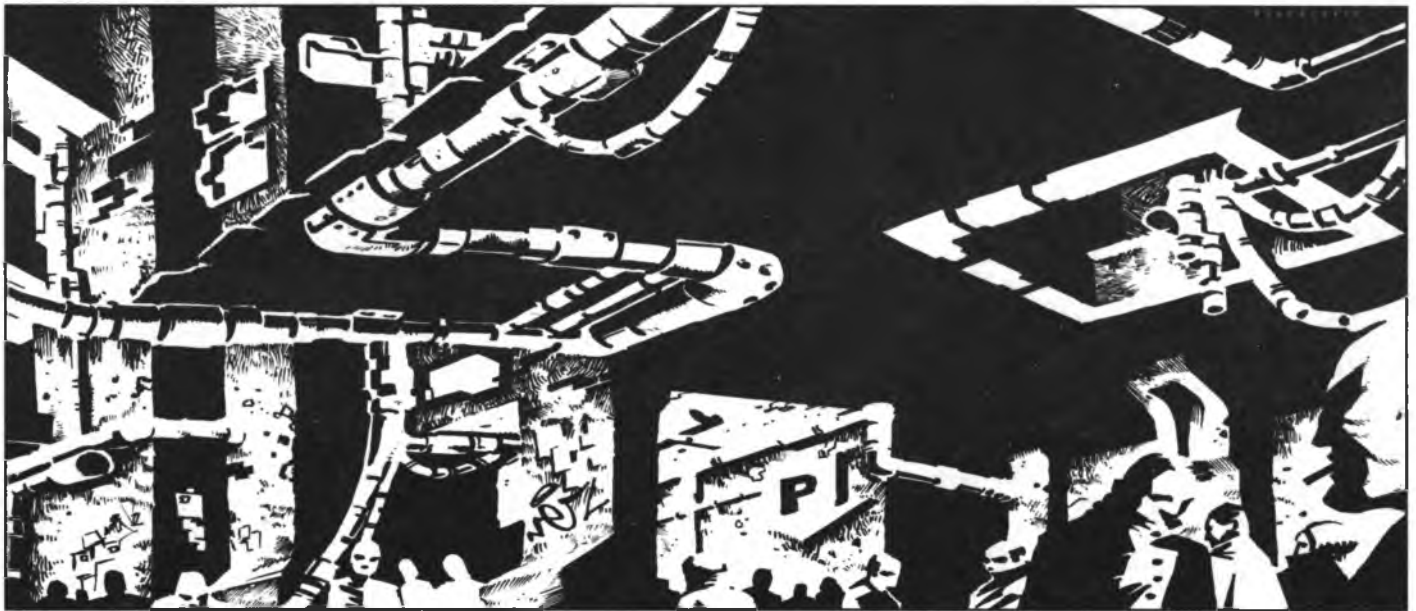
Copyright © 2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, Germany.

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

ISBN 3-89064-754-5
Printed in Germany

1 2 3 4 5 06 05 04 03

EINLEITUNG



State of the Art 2063.01D ist eine neue Art von Shadowrun-Quellenbuch, das einen Blick auf die neuesten novaheißen Entwicklungen an der vordersten Front der Forschung wirft. Die Sechste Welt ist in ständiger Veränderung begriffen und auch die Schatten müssen sich verändern und an innovative Technologien, ungewohnte Magie und originelle Ideen anpassen, um nicht als veraltete Relikte zu enden, die unter den unermüdlich voranschreitenden Stiefeln des Fortschritts zerstampft wurden. Dieses Buch befasst sich mit Neuentwicklungen auf fünf Gebieten, die für Shadowrunner von besonderem Interesse sind: Genetik, Metamagie, Söldnertum, Konzernsicherheit und allgemeine Kultur.

State of the Art 2063.01D präsentiert sich als Zusammenstellung elektronischer Dokumente, dargeboten von Captain Chaos, dem SysOp des riesigen Shadowland-Archivs – dem Informationsdienst Nummer Eins für alle Shadowrunner, die wissen wollen, was in der Welt von Shadowrun vor sich geht. Die Dokumente stammen aus einer Vielzahl von Quellen, öffentlichen wie auch zwielichtigeren, wenden sich jedoch alle speziell an ein Shadowrunner-Publikum. Jede Quelle hat ihren eigenen Stil und ihre eigene Perspektive, und natürlich auch ihre eigenen Vorurteile und Interessen. Jeder Artikel wird von Kommentaren begleitet, in denen Schattenbewohner den Inhalt ergänzen, verbessern oder ihm widersprechen. Diese Kommentare erweitern die Artikel um Andeutungen, Behauptungen, Meinungen, Gerüchte, Missverständnisse, Fehlinformationen, Lügen und manchmal sogar die Wahrheit. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, welche Informationen richtig sind und welche nur Füllwerk darstellen – wie es ihm am besten in sein Spiel passt.

Das erste Kapitel, *Gentechnologie*, befasst sich mit der Manipulation der menschlichen DNA. Eine ganze Reihe genetischer Behandlungsmethoden, Prozesse und Substanzen werden vorgestellt, von genetischer Umweltanpassung bis hin zu Ebola

Plus. Dieses Kapitel aktualisiert die gentechnischen Informationen, die ursprünglich im mittlerweile vergriffenen Quellenbuch *Shadowtech* zu finden waren.

Das zweite Kapitel, *Zauberhafte Welt: Neue Metamagie*, umfasst einen weiten Bereich neuer metamagischer Techniken. Dazu gehören symbolische Verbindungen für Ritualzauberei, Psychometrie, arkane Duelle, Geomantie und einiges mehr.

Glücksritter, das dritte Kapitel, bietet einen Überblick darüber, wie moderne Söldner arbeiten und welche Jobs sie annehmen, sowie einiges an Ausrüstung und ein paar Söldner-Treffpunkte. Hierbei handelt es sich um eine Aktualisierung und Ausweitung des Materials in *Kreuzfeuer*. Auch neue militärische Ausrüstung und Fahrzeuge werden in diesem Kapitel präsentiert.

Es folgt das vierte Kapitel, *Betreten auf eigene Gefahr*, das die Sicherheitsmethoden beschreibt, mit denen die Konzerne ungebetene Gäste fernzuhalten versuchen. Dieses Kapitel aktualisiert und erweitert das Material des vergriffenen Quellenbuches *Handbuch Konzernsicherheit* und enthält zudem einige neue nanotechnische und biometrische Sicherheitssysteme. Als kleines Bonbon für die deutsche Leserschaft und zur Rechtfertigung des .01D-Anhängsels haben wir noch das Zusatzkapitel *Tod einer Handelsreisenden* angehängt, das einige Ausrüstungsstücke und Techniken beschreibt, die den Shadowrunnern neue Möglichkeiten der Infiltration verschaffen.

Das letzte Kapitel, *Kulturschock*, liefert einen Überblick über die neuesten Entwicklungen der Musik-, Kunst-, Unterhaltungs- und Sportindustrie. Es werden angesagte Nachtclubs und Reiseziele beschrieben und einige wertvolle Abenteuerideen geliefert. Auch dieses Kapitel wurde durch einen ADL-spezifischen Teil erweitert. Der Spielleiter kann den Inhalt des Kapitels dazu verwenden, die Welt von Shadowrun bunter und lebendiger zu gestalten, oder auch direkt auf die angebotenen Abenteuerideen zurückzugreifen.

CRASHKURS



Jeder von euch Runnern da draußen kennt das Mantra: Wenn ihr nicht beim Wettlauf des Fortschritts mithalten könnt, seid ihr bald Ghulfutter. In unserem Business bedeutet Überleben, der Konkurrenz immer einen Schritt, Sprung oder Ausfallschritt voraus zu sein. Wir müssen wissen, was wir zu erwarten haben und wie wir den Herausforderungen begegnen können, die uns unsere Gegner stellen. Wenn ihr Gefahr lauft, auf die genetischen Modifikationen eines Attentäters hereinzufallen, mitten in die Falle eines neuen Naniten-Sicherheitssystems zu tappen, oder geröstet zu werden, wenn dieser Straßenschamane euren Feuerball aufsaugt und ihn benutzt, um damit einen heftigen Hokuspokus auf euch zurückzuschleudern – dann solltet ihr besser gar nicht erst aus dem Haus gehen.

Mein Job ist es natürlich, euch Straßenpöbel mit den neuesten Entwicklungen und Technologien vertraut zu machen, den neuesten State-of-the-Art-Anwendungen, nach denen ihr Ausschau halten müsst. Während wir aus dem Jahr des Chaos in das Jahr 2063 hinüberschlitzen, habe ich deshalb diese informative Dateiensammlung zusammengestellt.

Ich weiß, dass ihr vor Erregung sabbernd und zitternd lieber heute als morgen diese neuen abgefahrenen Spielzeuge in die Hände bekommen wollt, aber vergesst dabei bitte nicht, dass es beim Wettlauf gegen das Veralten nicht nur auf Techspielzeug ankommt. Ein neues Gerät nützt dir einen Dreck, wenn du nicht weißt, wie du es am besten anwendest, oder wie es gegen dich verwendet werden wird. Und es dreht sich nicht nur um Technologie – State-of-the-Art umfasst auch die Veränderung von Kultur und Ideen sowie die Wahrnehmung wichtiger Weltereignisse.

Vor diesem Hintergrund habe ich diese Dateiensammlung in fünf Gruppen zusammengefasst, die von besonderem Interesse für Shadowrunner sind: Genetik, Konzernsicherheit, Söldnertum, Metamagie und Kultur. Genetik ist ein Gebiet, mit dem wir uns hier im Shadowland lange nicht mehr intensiv befasst haben, doch mit dem Aufkommen von SURGE und den neuen Möglichkeiten der Gentechnologie ist diese Wissenschaft von besonderem Interesse. Jeder Runner sollte über die neuesten Trends der Konzernsicherheit Bescheid wissen, von alten wiederaufbereiteten Tricks bis hin zu neuen Fallen und Spielzeugen. Bei den ganzen Kriegen und Militäraktionen, die momentan im Gange sind, scheint es außerdem ein günstiger Zeitpunkt zu sein, mal wieder einen Blick darauf zu werfen, wie Söldner operieren und was sie benutzen. Ich kenne genug Zauberer und Weltliche, die mir die Pest an den Hals wünschen würden, wenn ich hier nicht auch einiges über die neuesten Zaubertechniken bringen würde. Und schließlich habe ich einen Jahresüberblick über die wichtigsten kulturellen Entwicklungen zusammengestellt, von einigen Rankinglisten bis hin zu tragischen Trends. Ich höre schon, wie einige von euch Kulturbanausen über dieses letzte Kapitel stöhnen, aber ich rate euch, trotzdem einen kurzen Blick darauf zu werfen und zwischen den Zeilen zu lesen – da gibt es genügend Creds zu holen und ihr werdet nicht enttäuscht sein.

Okay, genug über mich, euch und Nachbar's Hund. Fangen wir an!

● Captain Chaos

Übermittelt: 5. Januar 2063 um 08:40:37 (PST)

GENTECHNOLOGIE



Es ist schon ein Jahrzehnt her, seit Shadowland euch strukturierte Informationen über das pulsierende Gebiet der Gentech geboten hat, dabei ist das eine Industrie, die sich täglich verändert – ganz zu schweigen davon, dass sie mehr Schattenbusiness anzieht als alles andere. Ob ihr nun für eine genetische Generalüberholung selber in den Tank steigt oder für oder gegen einen Gentech-Forschungskonzern arbeitet – es schadet nie, Bescheid zu wissen, worauf man sich da einlässt. Deshalb haben wir hier einfach mal ein paar interessante Dokumente hineingesetzt, die wir gefunden haben. Wie immer gibt es Diskussionsforen, in denen ihr eure eigenen Erfahrungen mitteilen könnt.

Fangen wir am besten mit ein paar wissenschaftlichen Grundlagen an. Die erste Datei ist der Mitschnitt einer Dokumentation über Genetik aus einem Wissenschaftsnetzwerk. Sie soll einfach nur eure Allgemeinbildung erweitern, also habe ich die Datei als Read-only formatiert. Euer Geblubber könnt ihr euch für die Abschnitte aufsparen, wo es in die Details geht. Wie immer ist es eure eigene Sache, was ihr mit diesen Infos anfangt, aber vergesst nicht: Wissen ist Macht. Viel Spaß!

♦ Captain Chaos

Übertragen: 5. Januar 2063 um 08:45:30 (PST)

MODERNE GENETIK

Genetik (Subst., f); das Studium der Vererbung und Variation lebender Organismen.

Genetik ist längst nicht mehr die Domäne humorloser Labortechniker und wahnsinniger Wissenschaftler – sie spielt in unserer Welt eine weitaus größere Rolle, als die meisten von uns ahnen. In den letzten hundert Jahren ist ihre Bedeutung exponentiell angewachsen und erstreckt sich mittlerweile in praktisch jeden Aspekt unseres Lebens. Von der Nahrung, die wir essen, bis hin zur medizinischen Untersuchung ungeborener Kinder – Gentechnologie ist überall. Ohne das Studium der Gene und die vielen Verbesserungen, die uns das gebracht hat, würde unser Leben heute anders aussehen.

Doch was ist Genetik? Um die Wissenschaft von den Genen zu verstehen, müssen wir uns erst einmal ansehen, was Gene überhaupt sind.

DNA UND DIE GENE

Alle Organismen werden von ihrer DNA kontrolliert. Die DNA ist ein komplexes Molekül mit variabler Struktur, das sämtliche genetischen Informationen des Organismus enthält. Es ist so etwas wie der Kontrollcomputer, der einer automatischen Fabrik sagt, wie sie ein Produkt zusammenbauen soll. Jedes lebende Wesen braucht solche Instruktionen, sonst kann es nicht wachsen und sich entwickeln. Für den Moment wollen wir uns allerdings auf metamenschliche Genetik beschränken, ein Gebiet, auf dem sich ein Großteil der Genforschung abspielt.

Jede einzelne unserer Zellen hat einen Zellkern, das Kontrollzentrum der Zelle. Der Zellkern enthält Chromosomen, lange DNA-Ketten, die in bedeutungstragenden Sequenzen organisiert sind, welche man „Gene“ nennt. Über 100.000 Gene definieren jeden metamenschlichen Körper, und jedes reguliert einen bestimmten Teil unserer körperlichen Existenz. Es gibt Gene, die die Augenfarbe bestimmen, die Größe oder wie gut man sehen kann – jeden einzelnen Aspekt des Körpers. Doch wie machen die Gene das?





STRUKTUR UND FORM DER DNA

DNA besteht aus vielen „Basen“, Bauteilen, die zu bedeutungstragenden Sequenzen verbunden sind. Jede Base verbindet sich mit der nächstgelegenen zu einer Art Rückgrat, wobei Teile jeder Base wie die Zähne eines Kamms hervorstehen. Diese „Zähne“ können sich mit den Vorsprüngen einer spiegelbildlichen DNA-Kette verbinden und bilden dann eine wendeltreppenartige Spirale – die bekannte Doppelhelix, die man so oft in den Logos von Biotech-Konzernen sieht.

Diese Kammzähne sind es, die es der DNA ermöglichen, Informationen zu transportieren. Es gibt vier verschiedene Basen – Adenosin, Cytosin, Guanin und Thymin. Jeder Satz aus drei Basen, „Codon“ genannt, bringt den Körper dazu, eine bestimmte Aminosäure zu produzieren. (Wie die Basen bei der DNA sind Aminosäuren die Bausteine der Proteine.) Zwanzig der vierundsechzig möglichen Codons definieren die Aminosäuren; die übrigen sind Kontrollsequenzen.

Transkription und Translation

Die in der DNA gespeicherte Information wird durch zwei Prozeduren, die Transkription und die Translation, umgesetzt. Transkription umfasst das Kopieren der DNA-Informationen in messenger-RNA-Moleküle (mRNA), und Translation bezeichnet den Prozess der Übertragung von mRNA in Aminosäureketten – die Proteine.

Die Transkription beginnt damit, dass ein Enzym den Teil der DNA auswählt, der kopiert werden soll, und den komplementären Strang der Helix so präpariert, dass er als Schablone verwendet werden kann. Ein mRNA-Molekül wird auf dieser Schablone aufgebaut und zwar Block für Block, indem jeder DNA-Base eine RNA-Base angepasst wird. Die RNA-Fragmente werden anschließend verbunden, um ein eigenständiges RNA-Molekül zu formen.

Der mRNA-Strang enthält die gleichen genetischen Informationen wie die originale DNA und wird zur Schablone für den Aufbau von Proteinen. Der Strang wird in tRNA übersetzt, Transfermoleküle mit einer speziellen Codon-Erkennungs-„Vorrichtung“ an einem Ende und einer Aminosäure am anderen. Wenn die tRNA-Moleküle sich an die mRNA-Codons binden, verbinden sich auch die Aminosäuren an ihren anderen Enden und bilden Polypeptidketten. Ein ungebundenes Polypeptid mit allen Elementen, die für seine Funktionalität erforderlich sind, ist ein echtes Protein.

Dieser Prozess ist die „Expression“ des Gens; auf diese Weise werden die genetischen Instruktionen physikalisch umgesetzt. Die bei diesem Prozess entstehenden Proteine regeln alles, was im Körper vor sich geht – körperliche Charakteristika, mentale Funktionen, interne chemische Prozesse usw. Als Wissenschaftler in den frühen 1960er Jahren herausfanden, wie die DNA funktioniert, war sofort klar, dass einfache Veränderungen am Genom einer Person radikale Veränderungen hervorrufen konnten. Die präzise Kontrolle über die Gene erwies sich jedoch bald als wesentlich einfacher als erwartet.

MANIPULATION UNSERER DNA

Die moderne Gentechnologie ist eine hochentwickelte und exakte Wissenschaft, vor allem wenn man sie mit unseren ersten Versuchen vergleicht, an einfachen Organismen wie Bakterien oder Viren herumzubasteln. Genmodulation kann so subtil oder auffällig sein, wie man nur will, wobei ausgedehntere Veränderungen sehr sorgfältige Planung und Überwachung durch spezialisierte Gentechniker erfordern. Einen Metamenschen aus dem Nichts zu erschaffen vermag die heutige Gentechnik noch nicht – doch das ist nur noch eine Frage der Zeit.

Bei der Genmanipulation werden Teile der DNA entfernt und durch andere Sequenzen ersetzt. Das wird durch unterschiedliche Techniken erreicht oder noch öfter durch eine Kombination aller verfügbaren Strategien. Der Einsatz von Restriktions-Enzymen ist technisch am einfachsten, doch die Verwendungsmöglichkeiten sind sehr eingeschränkt; die Nanitenmodifikation am anderen Ende der Skala dagegen ist äußerst exakt und extrem flexibel, doch sehr teuer und forschungsintensiv. Die meisten genetischen Arbeiten werden mit Hilfe von Rekombinationstechniken erledigt, wobei fremde DNA mittels der körpereigenen genetischen Prozesse in die bestehende DNA eingearbeitet wird. Die Rekombination hat sich als bester Kompromiss zwischen Effektivität und Wirtschaftlichkeit erwiesen.

Restriktions-Enzyme

Restriktions-Enzyme erkennen bestimmte Sequenzen der DNA und schneiden das DNA-Molekül an einer bestimmten Stelle durch. Unter normalen Umständen werden die losen Enden der DNA-Kette einfach wieder an der gleichen Stelle verbunden. Wenn sich jedoch ein anderes DNA-Fragment in der Nähe befindet, kann es vorkommen, dass es an der Schnittstelle eingebaut wird.

Diese Prozedur unterliegt vielen Einschränkungen. Sie wurde vor fast neunzig Jahren entwickelt, als mächtiges Werkzeug der Gentechnologie gefeiert und lange Zeit mit großem Erfolg verwendet. Ihre Unflexibilität schränkt ihren Nutzen heutzutage jedoch stark ein, zumal inzwischen weit bessere Alternativen zur Verfügung stehen. Restriktions-Enzyme können die DNA nur an ganz bestimmten Stellen trennen und jedes Enzym kann auch nur eine einzige Stelle erkennen. Es gibt etwa hundert dieser Stellen, daher können nur eine begrenzte Anzahl genetischer Sequenzen durch Restriktions-Enzyme modifiziert werden. Um flexiblere Modifikationen vorzunehmen, mussten die Gentechniker sich nach anderen Möglichkeiten umsehen. Sie fanden die DNA-Rekombination.

Rekombinierte DNA

„Rekombinierte DNA“ scheint das neueste Modewort zu sein. Alles was mit rekombinierter DNA gemacht wurde, muss irgendwie besser sein – wenn man den Werbespots Glauben schenken darf. Nun, Rekombination ist im Grunde genommen ein Prozess, bei dem neue DNA-Stränge in eine bestehende genetische Struktur eingefügt werden. Die Wunder, die man damit vollbringen kann, hängen davon ab, welche Art von DNA man einfügt.

Technisch gesehen bezeichnet Rekombination jede Einfügung fremder DNA in ein bestehendes Genom, doch meistens ist damit ein Prozess gemeint, der als Strangaustausch bezeichnet wird. Wenn eine DNA-Helix gespalten wird, verbinden sich die Stränge normalerweise wieder; geschickte Gentechniker können neue DNA-Stränge einfügen, die einen der ursprünglichen Stränge bei der Verbindung ersetzen, wodurch alte Gene durch neue ersetzt werden. Die eingefügten Gene können sich von der DNA unterscheiden, die sie ersetzen, während sie an den komplementären Strang als Teil des neuen Genoms gebunden bleiben.

Der Vorteil der DNA-Rekombination besteht darin, dass es ein relativ einfacher Prozess mit nahezu unbegrenzter Flexibilität ist. Beliebige Mengen an DNA können mit dieser Methode eingefügt werden, ohne auf die wenigen durch Restriktions-Enzyme erreichbaren Stellen beschränkt zu sein. DNA-Rekombination ist allerdings auch nicht für alle Zwecke geeignet. So kann man dadurch die bestehende DNA nicht vollständig verändern; das neueingefügte Material muss zumindest eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Teil der DNA aufweisen, den es ersetzt. Um bestimmte genetische Charakteristiken komplett zu verändern, gibt es, wie



die Gentechniker festgestellt haben, nur eine brauchbare Lösung: Die Behandlung mit Naniten.

Naniten-Gentechnik

Naniten sind das Allheilmittel für alle Probleme, die Mikrotechnologie erfordern. Es sind winzige Maschinen, die mittlerweile in fast jedem kommerziellen Bereich eingesetzt werden. Produktion und Schwerindustrie, medizinische und biomedizinische Wissenschaften; sie alle profitieren enorm von diesen Mikrowundern der modernen Technologie.

Die meisten Naniten, die im menschlichen Körper eingesetzt werden, haben etwa die Größe von roten Blutkörperchen; weil sie in zur Manipulation von Zellen eingesetzt werden, brauchen sie nicht kleiner zu sein. Doch damit hat die Miniaturisierung noch lange nicht ihre kleinste Skala erreicht – Naniten können auch auf molekularer Ebene existieren und arbeiten. Und genau diese nanoskopischen Maschinen werden benötigt, um die vollständige Kontrolle über unsere Gene zu erhalten. Aus diesem Grund war die medizinische Forschung auch lange Zeit das Haupteinsatzgebiet der Nanotechnologie.

Gentechnische Naniten manipulieren die DNA mit Hilfe einer Vielzahl von Mechanismen. Ihre Programmierung ist wesentlich komplexer als jeder zelluläre Prozess und sie können bestimmte Abschnitte der DNA weitaus genauer untersuchen und auswählen als die DNA-Rekombination oder gar die Restriktions-Enzyme. Verschiedene Nanitenarten arbeiten zusammen, um neue DNA-Sequenzen nach Vorgabe des Technikers aufzubauen, sie in das Genom einzufügen und überschüssige Teile abzuschneiden und zu entsorgen. Sie sind nicht auf bestimmte DNA-Abschnitte beschränkt und müssen sich nicht um Ähnlichkeiten mit der ursprünglichen DNA kümmern – wenn die Nanitentechnologie erst einmal ihren Höhepunkt erreicht, werden wir in der Lage sein, Wunder zu vollbringen, die sich unsere Vorfahren nicht einmal im Traum vorstellen konnten.

Trotz der rosigen Aussichten hat auch die Naniten-Gentechnik ihre Nachteile, genauso wie jede andere Technologie zur Genmanipulation. In ihrem Fall ist der beschränkende Faktor in der Regel das Geld – „gewöhnliche“ Naniten sind schon teuer genug und gentechnische Naniten werden für wesentlich spezifischere Aufgaben erschaffen. Jede Genmanipulation, bei der nicht nur subtile Veränderungen vorgenommen, sondern die DNA in großem Maßstab verändert werden soll, erfordert den Einsatz von Naniten, und durch die damit verbundenen Kosten bleibt diese Behandlungsmethode weit außerhalb der Reichweite der meisten Normalbürger. Es gibt jedoch Hilfsprogramme für heiltherapeutische Gentechnik – vor allem im Falle angeborener Behinderungen – und der unaufhaltsame Marsch des Fortschritts wird sicherlich in der Zukunft dazu führen, dass die Preise fallen, wenn diese neuen und aufregenden Technologien zum Allgemeinut werden.

TABULA RASA: UNSER GENOM

Diese Hilfsmittel zur Modifizierung genetischer Sequenzen sind sehr nützlich; aber wir müssen uns natürlich bewusst sein, was wir da verändern. Das Substrat der genetischen Manipulationen – sozusagen der Lehm, aus dem der Genetiker sein Werk erschafft – ist das Genom, der DNA-„Fingerabdruck“, der ein Lebewesen beschreibt. Bei uns Metamenschen ist das Genom riesig, und nicht alle genetischen Sequenzen lassen sich in Proteinaufbauinformationen übersetzen. Es gibt große Segmente unserer DNA, die andere Funktionen haben oder oft genug keinerlei Bedeutung zu haben scheinen.

Von den drei Milliarden Basenpaaren der metamenschlichen DNA sind nur drei Prozent funktionale Sequenzen – also Gene, die komplette Proteine kodieren. Andere Basenpaare bilden Kontrollsequenzen: Enzymbindestellen, Start- und Stoppsignale, die Transkription auslösen oder verhindern, Identifikationsstellen für Restriktions-Enzyme usw. Die restlichen Sequenzen – der größte Teil der DNA – haben indirekte Funktionen. Einige sind rudimentäre Gene, veraltete genetische Optionen, die im Laufe der Evolution „zu den Akten“ gelegt wurden. Viele andere Sequenzen machen überhaupt nichts. Die verbleibenden Sequenzen, die selbst nie als Proteine umgesetzt werden, kontrollieren die dreidimensionale Struktur des DNA-Moleküls.

In biochemischer Terminologie bedeutet die primäre Struktur die Aufeinanderfolge der Komponenten, aus denen ein Molekül besteht. Bei Proteinen ist dies die Reihenfolge der Aminosäuren; bei der DNA ist es die Anzahl und Sequenz der Nukleotide. Als sekundäre Strukturen bezeichnet man kleinere, sich wiederholende 3D-Elemente, Spiralen, Schleifen oder wellenartige Strukturen, wiche die Helix gelegentlich ausbildet. Die nächste Stufe ist die gesamte 3D-Struktur der DNA – meist wird sie als „glatte“ Doppelhelix dargestellt, doch in Wirklichkeit ist sie zu einem Knoten oder Knäuel verworren, und die physikalische Form dieses Knotens ist die „tertiäre Struktur“.

Ursprünglich bezeichnete man mit dem Begriff „Junk-DNA“ alle Sequenzen unseres Genoms, die nichts kodieren. Doch heute wissen die Genetiker, dass die Regionen, die die sekundären und tertiären Strukturen kontrollieren, fundamental wichtig für die Funktion unserer DNA ist, daher werden heute nur die rudimentären Gene und andere eindeutig bedeutungslose Sequenzen als „Müll“ bezeichnet.

DIE GENETIK DER SECHSTEN WELT

❶ Ab hier wird es wirklich wichtig für unser heutiges Leben. Ich habe die Dateibeschränkungen gelockert, also schüttet ruhig euer Herz aus.

❷ Captain Chaos
„I am everywhere!“

Das Erwachen brachte gewaltige Veränderungen mit sich, als es vor einem halben Jahrhundert unsere Welt erschütterte. Es veränderte die Gesellschaft, es veränderte die Grenzen unserer Möglichkeiten und Vorstellungen, doch vor allem veränderte es uns. Genetisch gesehen ist fast ein Viertel der Weltbevölkerung nicht mehr so wie vorher.

Metamenschheit

Das Entstehen der Metamenschheit 2011 war der erste sichtbare Beweis des Erwachens und wahrscheinlich die Veränderung, die mehr Menschen betraf als jede andere. Es wurde sofort als genetischer Effekt erkannt, wie die Bezeichnung UGE – „Ungeklärte Genetische Expression“ – zeigt. Genetiker der ganzen Welt sprangen begeistert auf den Forschungszug auf und widmeten sich sofort diesem verwirrenden Phänomen.

❶ Das ist eine Untertreibung. Es gibt nichts, was Wissenschaftler mehr hassen als das Unerklärte oder Unerklärliche, vor allem wenn es direkt vor ihrer Nase geschieht. Im ersten Jahrzehnt dieses Jahrhunderts dachten die Genetiker, sie hätten jetzt soweit alles kapiert, und dann kam die UGE und machte ihnen einen Strich durch die Rechnung. Praktisch jeder Konzern und jeder Staat der Erde gab haufenweise Geld dafür aus, herauszufinden, was zur Hölle eigentlich vor sich ging.

❷ Doctor Karl



◆ Jepp, und die meiste Zeit über waren sie nicht wählerisch bei der Wahl ihrer Mittel. Fragwürdige Ethik, schlampige Methodik; zwei dunkle Jahrzehnte für den wissenschaftlichen Stolz. Natürlich blühte auch die Industriespionage – die ersten Runner-Generationen hatten Arbeit genug.

◆ The Smiling Bandit
„Strikes Again! Ha Ha Ha!“

Der Einfluss der Magie auf die genetische Expression – damals noch weit davon entfernt, anerkannt oder gar verstanden zu werden – machte die Suche nach den „Metamenschen“-Genen natürlich problematisch und langwierig. Die zweite Welle der UGE, die „Goblinisierung“ von 2021, verkomplizierte die Angelegenheit noch zusätzlich, da plötzlich Unmengen an neuen genetischen Eigenschaften identifiziert und sequenziert werden mussten.

Die „Metagene“, wie sie genannt wurden, sträubten sich mehrere Jahrzehnte dagegen, identifiziert oder verstanden zu werden. Erst in den 2040ern ermöglichten einige wichtige Forschungsdurchbrüche die vollständige Identifikation der sekundären DNA-Struktur eines Genoms zusammen mit der primären DNA-Sequenz. Das bahnbrechende Hausen-Projekt von 2046-47 kombinierte genetische und thaumaturgische Forschung und brachte endlich brauchbare Ergebnisse hervor.

So wie ein zweidimensionales Quadrat der Schatten eines dreidimensionalen Würfels ist und ein Würfel der Schatten eines vierdimensionalen Tesserakts, genauso haben magische Energien, die in vier Dimensionen existieren (den drei Raumdimensionen und dem Astralraum), ebenfalls dreidimensionale Schatten.

Solche Schatten können vielleicht ohne ihre höherdimensionale Komponente existieren, doch ohne die Anwesenheit magischer Energie sind sie bedeutungslos.

Und genauso verhält es sich mit den Genen der Metamenschlichkeit. Die Forscher des Hausen-Projektes entdeckten, dass bestimmte, sich wiederholende sekundäre Strukturen bei vielen Angehörigen eines bestimmten Metatyps auftraten. Aus dieser Beobachtung entwickelten sie die Theorie, dass diese sekundären Strukturen die dreidimensionalen Schatten genetischer Elemente sind, die in der vierdimensionalen Realität aktiv sind, und dass es sich um konformative Voraussetzungen für die Transkription bislang inaktiver Gene handelt. Kontrollierte Laborexperimente unterstützen diese Theorie, doch die tatsächlichen Mechanismen bei der Aktivierung dieser Gene sind bis heute unbekannt.

Nach den Entdeckungen des Hausen-Projekts wurde später zudem erkannt, dass die Metagene für die orksischen und trollischen Metamerkmale, die ein höheres Niveau an Umgebungsmana erfordern, sich spontan sogar bei bereits „fertigen“ Organismen ausbilden können. Die elfischen und zwergischen Metamerkmale dagegen bilden sich während der Fötusentwicklung heraus und die Nobilis- und Pumilionis-Merkmale werden sich bei einem Organismus nach der Differenzierung nicht mehr herausbilden.

◆ Soll das heißen, wenn man irgendwo ein Kind kriegt, wo kein Mana ist – im Weltraum meinetwegen –, und es dann irgendwohin mitnimmt, wo ein normales Magieniveau herrscht, dass es sich plötzlich in einen Metamenschen verwandeln kann?

◆ Voider



❶ In der Tat. Es würde kein Elf oder Zwerg werden; wenn man nicht als solcher geboren wird, wird man es auch nicht mehr. Aber eine spontane Expression in robustus oder ingentis ist definitiv möglich.

❷ Doctor Karl

So wie die Genetiker es sich heute erklären, lösen bestimmte sekundäre Strukturen – als „astrale Schatten“ bezeichnet, dank der vierdimensionalen Natur ihrer Aktivitäten – die Transkription bestimmter DNA-Sequenzen aus, die man bis dato für inaktive oder „Junk“-DNA gehalten hatte. Diese DNA-Gene kodieren direkt Proteine, die für die körperlichen Unterschiede der fünf Metatypen verantwortlich sind – es gibt bestimmte Kombinationen von Genen, die für spitze Ohren verantwortlich sind, für außergewöhnliche Statur, Infrarotsicht, kalkhaltige Hautablagerungen usw. Ohne die benötigten sekundären Formstrukturen wird eine Person nie ein Metamensch sein – selbst wenn sie die entsprechenden Gene hat. Und ohne die richtigen Gene machen einen alle astralen Schatten der Welt nicht zu einem Zwerg.

Die Komplexität der Wechselwirkungen zwischen astralen Schatten und der primären DNA-Sequenz macht die Metagenetik – das genetische Studium der Metamenschheit – zu einer sehr schwierigen Wissenschaft. Noch konnten nicht alle sekundären Strukturen, die eine Gen-Expression aktivieren, identifiziert werden, und die spezifische Bedeutung der Gene, die sie aktivieren, liegt ebenfalls noch im Dunklen. Auch wenn die metagenetische Forschung in Riesenschritten voranschreitet, bleibt noch immer sehr viel zu lernen.

❶ Deshalb ist es so schwierig, Metamerkmale zu erforschen. Bei normalen Genen ist es prinzipiell ziemlich einfach – man reproduziert die DNA-Sequenz in einer kontrollierten Umgebung, sorgt für die richtigen Transkriptions- und Translationsmechanismen und schaut nach, welches Protein dabei herauskommt. Metamerkmale sind wesentlich schwieriger zu identifizieren – es ist fast unmöglich, die sekundären Strukturen richtig hinzubekommen, und ohne sie lassen sich die Gene für die Metamerkmale schlicht und einfach nicht aktivieren. Anscheinend kann man nicht einfach spitze Ohren in einer Petrischale züchten.

❷ KAM

❶ In den fünf Jahren nach dem Hausen-Projekt gelang es, sieben spezifische Metamerkmale zu identifizieren. Im darauffolgenden Jahrzehnt konnte man weitere dreiunddreißig festnageln. Das bedeutet natürlich, dass da nur noch einige Hundert zu finden sind ...

❷ Needle

❶ Einige Hundert? Wie kommst du zu dieser Vermutung?

❷ Skeptic

❶ Ein „Metamerkmal“ kann alles sein von „spitze Ohren, zwergisch“ bis hin zu Hauern, Hörnern, Nachtsicht oder was auch immer. Doch viele metamenschliche Charakteristika bestehen eigentlich aus mehr als einem Merkmal – zum Beispiel ergibt sich die größere Massigkeit eines Trolls letztlich aus stärkeren Knochen, kräftigeren Sehnen, größerer Muskelmasse, außergewöhnlicher Größe usw. Jedes einzelne Merkmal wird von mindestens einem Gen kodiert, möglicherweise von mehreren. Und wenn man sich überlegt, wieviele neue unterscheidbare Charakteristika jeder Metatyp zum altbekannten Bild des Menschen hinzufügt, dann sieht man, dass da noch einiges an genetischer Forschung zu leisten ist.

❷ Blastoma

❶ Ich bin vor einiger Zeit auf ein paar interessante metagenetische Ergebnisse gestoßen, von denen die Massenmedien nicht viel mitbekommen haben. Anscheinend hat man herausgefunden, dass einige normale genetische Merkmale oft zusammen mit Metamerkmalen vererbt werden. Zum Beispiel wird die Neigung zu Mehrfachgeburten tatsächlich oft zusammen mit orkischen Metamerkmalen vererbt. Erwachsene Trolle weisen eine größere statistische Wahrscheinlichkeit von Laktose-Intoleranz auf. Ein höherer Prozentsatz von Zwergen als von anderen Metatypen ist linkshändig. Und so weiter. Offensichtlich gibt es da keine einfache Faustregel; es scheint nur so zu sein, dass die relevanten Gene dicht genug beieinander liegen, um häufig gemeinsam vererbt zu werden.

❷ Trychosope

❶ Ja, das habe ich auch gelesen – es hat für einiges Aufsehen in Forschungskreisen gesorgt, auch wenn die Öffentlichkeit es kaum mitbekommen hat. Tatsächlich versuchen einige Metagenetiker, mit diesen Erkenntnissen ihre metagenetischen Forschungen voranzutreiben; sie sehen sich die genetischen Sequenzen an, die in der Nachbarschaft der bekannten weltlichen Gene liegen, die in diesen Forschungsergebnissen auftauchen, um so vielleicht herauszufinden, welche benachbarten Sequenzen für die zugehörigen Metamerkmale verantwortlich sind.

❷ Tanaka

❶ Ihr redet von Vererbung – wie ist es mit der Vererbung der Metamerkmale selbst? Ich habe zwar noch nie davon gehört, doch wären nicht auch halbwergische, halborkische Babies denkbar, je nachdem, welchen Metatyp die Eltern haben?

❷ Saevar

❶ Nein. Das ist ein ziemlich umfassendes und kompliziertes Thema mit Terapuls an Daten, doch kurz gesagt läuft es auf Folgendes hinaus: Da die Metamenschlichkeit ebenso von der sekundären Struktur der DNA wie von ihrer primären Struktur abhängt, ist sie wesentlich anfälliger für die Unwägbarkeiten der Vererbung. Wenn Gene vererbt werden, „wandern“ die primären DNA-Sequenzen oft auf dem Chromosom. Die Gene selbst bleiben intakt, doch natürlich verändert diese Wanderung die sekundäre Struktur. Deshalb wird der Metatyp nicht unbedingt weitervererbt; elfische Eltern können elfische, trollische oder menschliche Nachkommen haben. Doch irgendetwas in der Beziehung der astralen Schatten zu den Genen, die sie aktivieren, sorgt dafür, dass sich immer nur ein bestimmter Satz an Metamerkmalen vererbt, wenn überhaupt. Man wird nie Kinder bekommen, die zur Hälfte dem einen Metatyp angehören, zur Hälfte dem anderen – oder zur Hälfte Mensch, zur Hälfte Metamensch. Anscheinend gilt hier: Alles oder nichts.

❷ Phage

❶ Und um es noch komplizierter zu machen... auch wenn alle Eltern/Kind-Kombinationen theoretisch möglich sind, treten viele Permutationen niemals auf. Zum Beispiel bekommen elfische Eltern keine Troll- oder Ork-Babies; Ork-Eltern bringen keine Zwerge zur Welt usw. In der Praxis nehmen Kinder immer den Metatyp eines ihrer biologischen Elternteile an. (Allerdings wenn die Eltern Orks oder Trolle sind, kann gelegentlich ein Kind als Mensch geboren werden und sich erst in der Pubertät zu einem Ork oder Troll umbilden. Ja, es gibt eine Erklärung dafür. Nein, ich werde hier nicht damit anfangen. Dabei geht es seitenweise um Protein-Biochemie und das kann sich jeder selbst durchlesen, wenn er will.)

❷ Doctor Karl



SURGE

Diese neue Welle der genetischen Expression traf unsere Welt praktisch ohne Vorwarnung und verwandelte viele, die sich gerade damit abgefunden hatten, dass es Menschen und Metamenschen gibt, in etwas völlig anderes. Auch wenn uns die Massenhysterie und Anti-Mutanten-Hetze zunächst glauben machen wollte, es handele sich um eine ansteckende Erbgutkrankheit, die alles ausrottet, was ihr in den Weg kommt, so erwiesen sich die tatsächlichen Ursachen von SURGE als weitaus natürlicher und harmloser.

Auch wenn SURGE für „Sudden Unexplained Recessive Genetic Expression“ (Spontane Ungeklärte Rezessive Genetische Expression) steht, gingen die Biologen schnell daran, das Wort „ungeklärt“ in dieser Bezeichnung Lügen zu strafen. Arbeitshypothesen, die auf ersten Beobachtungen basierten, wurden innerhalb von Wochen nach dem ersten Auftreten von SURGE aufgestellt. Nun, nach einem Jahr, scheint es offensichtlich, dass es sich bei SURGE um eine weitere genetische Expression wie das Erscheinen der Metamenschheit handelt, für deren Erforschung und Verständnis wir noch viele Jahre brauchen werden. Das Auftreten neuer SURGE-Fälle ist in den letzten sechs Monaten dramatisch zurückgegangen, und die Genetiker können sich in Ruhe daranmachen, dieses neue Forschungsgebiet zu erschließen.

Soweit wir es verstehen, ist SURGE eine genetische Reaktion auf die allmähliche Zunahme des Umgebungs-Mana seit dem Erwachen von 2011. SURGE-Fälle werden in drei verschiedene Kategorien klassifiziert. Als Klasse Eins bezeichnet man Fälle, deren Veränderungen denen der früheren metagenetischen Expressionen ähneln – also das Auftreten von Hörnern, Hauern, spitzen Ohren usw., ohne dass sich die Person vollständig in einen Metatyp umwandelt. Diese Klasse von SURGE-Merkmalen scheint auf die bekannten metagenetischen Merkmale zurückzugehen, die im Laufe der Zeit beschädigt wurden – zum Beispiel durch unvollständige Vererbung. Die Genetiker sind heute der Meinung, dass das Auftreten eines Metamerkmals direkt das nächste auslöst, so dass sich alle Metamerkmale, die zu einem Metatyp gehören, korrekt herausbilden. Bei Klasse-Eins-Fällen allerdings kommen nur ein paar Metagene zur Expression, so als wäre der genetische Mechanismus im Laufe der Zeit beschädigt worden und verhindere so die Expression zum vollständigen Metamenschen.

❖ Ich bin auf eine Studie gestoßen, die ein interessantes Muster unter den Geburten der letzten Zeit aufzeigt. Anscheinend hat es einen Zuwachs an „transformierten Babies“ gegeben, die mit entsprechender Verzögerung die Form der SURGE-„Welle“ widerspiegeln. Da viele der normalen Metamerkmale (vor allem elfische und zwergische Charakteristika) sich nur während der Fötusentwicklung herausbilden, treten jetzt wohl die entsprechenden SURGE-Merkmale bei ungeborenen Kindern auf. Aber natürlich gibt es bei den Neugeborenen – im Gegensatz zur SURGE-Expression bei Erwachsenen – ohnehin immer einen gewissen Prozentsatz von „Transformierten“.

❖ Rosemary

SURGE Klasse Zwei scheint die Aktivierung rudimentärer Gene aus früheren evolutionären Stadien zu umfassen; die Betroffenen weisen zum Beispiel Kiemen, Fell, reptilienhafte Merkmale oder veränderte Sinnesorgane auf. Diese Form von SURGE ist die mysteriöseste, vor allem da viele dieser Merkmale gemeinsam auftreten. Eine Person mit SURGE Klasse Zwei weist wesentlich häufiger nur reptilische oder nur fischartige Merkmale auf, als eine Mischung verschiedener Arten. Das hat die Genetiker zu der vorläufigen Annahme veranlasst, dass es sich bei Klasse Zwei

um ein Beispiel fehlgeleiteter genetischer Expression handelt. Damit meinen sie, die „astralen Schatten“ hätten einen Satz gewöhnlicher metamenschlicher Merkmale dazu bringen sollen, sich herauszubilden, doch wegen genetischer Verschiebungen oder Wanderungen aktivierte der Expressionsmechanismus einen Satz Gene, die von der Evolution eigentlich längst abgehakt worden sind.

SURGE-Fälle der Klasse Drei sind die extremsten Fälle, bei denen die Betroffenen Merkmale zeigen, die nie zuvor bei Metamenschen beobachtet wurden. Das führt in der Regel zu ungewöhnlichen, drastischen Veränderungen, die wiederum dazu führten, dass viele der Betroffenen als „Mutanten“ beschimpft wurden. Vielleicht sind sie tatsächlich Mutanten – doch das ist auch ein Rothaariger in einer Familie, in der immer alle blond waren. Die Veränderungen, die von SURGE Klasse Drei hervorgerufen werden, lassen sich am besten als Auswirkungen drastischer Mutationen von Metagenen erklären – und möglicherweise der magisch aktiven Sekundärstrukturen. Diese SURGE-Klasse wird, wie die anderen auch, ein Mysterium bleiben, bis es den Wissenschaftlern irgendwann gelingt, das Geheimnis des Meta-Genoms zu lüften.

Magische Gene

Das Gebiet der „Magenetik“, also der Genetik der magisch Aktiven, bringt immer noch alle Forscher zur Verzweiflung. Trotz intensivster Forschungen vor und nach der Veröffentlichung der Ergebnisse des Hausen-Projekts gibt es immer noch keine nennenswerten Fortschritte in Richtung Identifizierung der genetischen Faktoren, die es Zaubernern ermöglichen, astrale Energien in unsere Realität zu kanalisieren. Tatsächlich sind sich die meisten Genetiker nicht einmal einig, ob es überhaupt einen zusammenhängenden Satz an genetischen Faktoren gibt, die für diese erstaunlichen Fähigkeiten verantwortlich sind.

Die gegenwärtig verbreitetste Theorie zu diesem Thema hat sich nun schon seit über einem Jahrzehnt kaum weiterentwickelt. Sie geht davon aus, dass die Fähigkeit, Magie zu wirken, genetisch definiert ist, genauso wie jede andere kreative Gabe oder nichtmessbare Fähigkeit. Die Magiefähigkeit wird von einem Satz wechselwirkender Merkmale verliehen, die über das gesamte Genom verteilt sind. Diese Merkmale werden möglicherweise durch sekundäre Strukturelemente aktiviert, auf die gleiche Weise wie metagenetische Gene, doch bislang konnte das noch niemand beweisen.

Eine andere Hypothese schlägt vor, dass die Magiefähigkeit in Sekundärstrukturen kodiert sein könnte, die auch dazu dienen, isolierte Regionen der DNA zusammenzubringen. In diesem Modell sind die Magie-Gene in einem komplexen Muster über die DNA verteilt. Erst wenn sich die DNA auf die richtige Weise faltet und verknotet, werden die getrennten Teile der Gene in Kontakt zueinander gebracht und bilden eine zusammenhängende Sequenz, die aktiviert werden kann. Diese Theorie konnte noch in keinem Laborversuch bestätigt werden, da es fast unmöglich ist, die erforderlichen Sekundär- und Tertiärstrukturen außerhalb einer normalen Zelle zu reproduzieren.

Da die fast grenzenlosen Bildungsmöglichkeiten struktureller Elemente, die für die Magiefähigkeit verantwortlich sein könnten, sich weiterhin der Isolierung und Analyse entziehen, wird es wohl noch eine ganze Weile dauern, bis sich die Magenetik der metamenschlichen Wissbegier ergeben wird.

❖ Ich denke, ich spreche für uns alle, wenn ich sage: Gut.

❖ Magister

❖ Warum „gut“?

❖ LoRent



❖ Naja, denk doch mal nach – wer hat denn die Macht und Möglichkeit, Gentechnologie zu betreiben? Willst du wirklich, dass die Kons in der Lage sind, Armeen von Übermagiern zu erschaffen? Die Welt nicht überschnappen zu lassen, als die Magie zum ersten Mal auftauchte, war schon schwer genug, doch irgendwie haben wir ein empfindliches Gleichgewicht gefunden. Kannst du dir vorstellen, wie die Welt aussehen würde, wenn einer von zehn Leuten ein Magier wäre?

❖ Magister

❖ Magie kann viele Wunder vollbringen, die uns normalerweise nicht zur Verfügung stehen. Deshalb denke ich, je mehr Leute Zugang dazu haben, um so besser.

❖ Serena

❖ Ich glaube, wir dürften alle darin übereinstimmen, dass die Ethik der Magie, genauso wie bei jedem anderen Machtmittel auch, in der Verantwortung derer liegt, die damit umgehen. Ich glaube, Magister will sagen, dass es eine sehr beunruhigende Aussicht wäre, solche Macht in den Händen der Konzerne zu wissen, wenn man so denkt, wie die meisten von uns es tun. Weitere Diskussionen über die Ethik der Magie sollten wir allerdings lieber in die magischen Foren und MagickNet verlegen.

❖ Silicon Mage

GENTECHNOLOGIE – WER SPIELT MIT?

von The Smiling Bandit

Anscheinend habe ich irgendwie den Ruf, immer auf dem Laufenden zu sein, was die Welt der Gentechnologie angeht. Im Interesse einer statistisch höheren Lebenserwartung der Besucher dieser Seite, zumindest in den nächsten paar Wochen, ist es nur fair, dieses Wissen mit euch zu teilen. Also habe ich auf Bitten unseres guten Captain Chaos einen kurzen Überblick über die wichtigsten Mitspieler auf diesem hochdynamischen Gebiet zusammengestellt. Natürlich sind die hier präsentierten Informationen höchstwahrscheinlich nächste Woche schon veraltet sein. Das ist eines der Probleme, mit denen man sich immer herumschlagen muss, wenn man mit dem State-of-the-Art mitzuhalten versucht.

DIE GROSSEN

Die meisten Kons, die nennenswert in Gentechnologie investieren, sind bekannte Namen, wenn man ein bisschen im Bereich der Medizin und Körpermodifikationen Bescheid weiß; ein gutes Fundament in der Gentechnologie ist unverzichtbar, wenn sich ein Kon mit Bioware, Cyberware, Medizin oder Medikamenten beschäftigen will.

Spleißgesellen: Universal Omnitech & Aztechnology

Universal Omnitech ist der Kon, den es zu schlagen gilt, wenn man in der Gentechnologie an die Spitze will. Sie waren schon immer an vorderster Front der Forschung tätig und haben als erste viele der experimentellen Technologien und Prozeduren ausprobiert, die heute zum Allgemeingut der metamenschlichen Genetik gehören. Zwar fehlt ihnen die vielfältige Basis und die gigantischen Ressourcen eines AAA-Megakons, doch dank ihrer Innovationsfähigkeit und verbissenen Hingabe standen sie immer an der Spitze des Feldes.

Ihre Position wurde noch verstärkt durch die Allianz mit Aztechnology, dessen starke Marktposition von einer eigenen, durchaus ernst zu nehmenden Forschungsabteilung gestützt wird. Big A ist spezialisiert auf Gentechnologie als Massenware, also kosmetische Modifikationen, Fruchtbarkeits- und Verhütungsbehandlungen und genmanipulierte Nahrungsmittel. Für sich allein ist Aztech schon ein wichtiger Mitspieler in der Gentechnologie;

die Zusammenarbeit mit UniOmni erschafft einen gewaltigen Machtfaktor, der das Potenzial hat, das Gebiet der Gentechnologie zu dominieren.

❖ Das Problem an der Spitze ist, dass die Luft dünn wird. Um dort oben zu überleben, muss man irgendwann fragwürdige Entscheidungen treffen, die damit enden, dass irgendjemand auf der Strecke bleibt. Heutzutage kommt es nur allzu häufig vor, dass die medizinische oder wissenschaftliche Ethik zugunsten von Profit oder Marktanteilen vergessen oder korumpiert wird.

❖ KAM

❖ Hast du dich mit deinen ehemaligen Meistern in die Wolle gekriegt, Doc? Ich stelle fest, dass wir dein liebliches Antlitz schon lange nicht mehr als öffentliches Aushängeschild für UniOmni's Genlabors gesehen haben...

❖ The Smiling Bandit

„Strikes Again! Ha Ha Ha!“

❖ Es gibt gute Wissenschaftler, Mr. Bandit, und es gibt Konzernwissenschaftler. Wir alle müssen irgendwann eine Entscheidung treffen.

❖ KAM

❖ Bitterkeit ist unschicklich.

❖ Roxy

❖ Könnte es der Befehl gewesen sein, dem Kopenhagener Abkommen zuwiderzuhandeln, der deine ausgedehnte Beurlaubung von UO verursachte, Doc?

❖ The Smiling Bandit

„Strikes Again! Ha Ha Ha!“

❖ In meinem Vertrag steht „Kein Kommentar“ und daran halte ich mich auch.

❖ KAM

Langsam und beständig: Shiawase

Der unumstrittene Führer auf dem Gebiet der Biotechnologie, Shiawase, hat eine solide Basis in der genetischen Forschung. Seine Position verdankt der Konzern größtenteils der Biotech-Abteilung, geleitet von Etsu Powicke – der schmeichelnd als Visionär beschrieben wird, aber allgemein eher als „Mad Scientist“ gilt. Aber auch die Envirotech-Abteilung sorgt für ein breites Wissensfundament im Bereich der agrikulturellen Genetik. Shiawases Produkte sind vielleicht nicht innovativ oder topaktuell, doch Perfektionismus und Produktivität sichern dem Konzern einen Platz in der vordersten Reihe der modernen Gentechnologie.

❖ Wie alles, was Shiawase macht: Immer das Altbewährte. Und ein Teil dieses „Altbewährten“ ist Shiawases hervorragende Industriespionage. Sie erfinden vielleicht nicht viel Neues, doch es reicht ihnen schon, mit den anderen weitestgehend mitzuhalten.

❖ Lone Gunman

Metahelß: Yamatetsu/PensoDyne

Yamatetsu ist der Allrounder, wenn es um „-ware“ jeder Art geht. Ihre Stärke im Bereich der Biotech und Cybertech hat auch ein starkes Auftreten in der genetischen Forschung erforderlich gemacht, und in allen Arten von angewandter Gentechnologie sind sie exzellent. Sie gehören zu den führenden Industriekonzerne auf dem hart umkämpften Gebiet der Metagenetik und sind fast so nah am State-of-the-Art wie Universal Omnitech. Das PensoDyne-Forschungsinstitut sticht in theoretischer Genetik und speziellen



Anwendungen hervor und konnte sich in den letzten Jahren mit ihrer Gentechnologie, die auf unerwarteten Wegen neue Gebiete erschließt, einen guten Namen machen.

Yamatetsu und PensoDyne haben sich sofort auf diese SURGE-Sache gestürzt, als es damit losging, was ihnen natürlich eine Menge Publicity eingebracht hat. Überraschenderweise haben sie sogar tatsächlich dazu beigetragen, Panik und Massenhysterie einzudämmen, indem sie eine Reihe intelligenter und geschickt arrangierter Pressemitteilungen herausgaben. Ich schätze, Chaos ist schlecht für die Bilanzen.

Umbrella

DIE PROFESSIONELLEN AMATEURE

Natürlich ist die Gentechnologie nicht nur den Big Boys vorbehalten – alles was man braucht, ist ein Biolabor und ein paar mittelmäßig talentierte Forscher, deshalb gibt es genetische Forschungslabors an allen Ecken und Enden, und jeden Tag werden es mehr. Ein paar der produktiveren Teilnehmer an diesem Forschungswettlauf habe ich hier aufgelistet.

Cross Biomedical

Es gibt nicht viel zu sagen über Cross Biomedical, außer dass sie jung, hungrig und aggressiv sind. Sie schnorren, leihen und klauen die Forschungsdaten und die Leute, die sie brauchen, und inzwischen beginnt es sich auszuzahlen – Cross macht sich im Moment einen guten Namen vor allem im Bereich der neurologischen und Entwicklungsgenetik.

Cross sieht sich hauptsächlich in der Entwicklungsbiologie um; den Anfang machten sie mit der Veröffentlichung der Einzelheiten einer revolutionären Prozedur, mit der die Schwangerschaft beschleunigt werden kann – also für stark beschäftigte Mütter, die keine Zeit haben, es auf die natürliche Weise durchzuziehen. Ich weiß, wovon ich rede – ich habe die Daten für sie geklaut.

Dirty Habit

Tan Tien

Tan Tien besetzt eine spezialisierte Nische auf dem Markt der genetischen Forschung. Statt ihre eigenen Forschungsstrategien zu entwickeln und eigene Forschungsergebnisse zu vermarkten, betreiben sie Forschung im Auftrag anderer Konzerne. Sie leisten zwar auch ein bisschen eigene Entwicklungsarbeit, doch die lukrativen Ergebnisse gehen in Lizenz an andere Konzerne – vor allem PacRim-Konzerne.

Wenn es um Innovationen geht, ist Tan Tien den meisten der Big Boys um einiges voraus. Sie haben die heißesten Forscher und die besten Labors, finanziert durch die Kontrakte der Konzernmonolithen, für die sie emsig forschen. Sobald sie einmal die nötigen Mittel zusammen haben, ihren eigenen Weg zu gehen, werden sie sich wohl mit einem großen Knall bemerkbar machen.

Saline

Proteus AG

Proteus ist in der Gentechnologie nicht sehr diversifiziert, gehört wegen seiner absoluten Dominanz auf dem Markt der Umweltmo-



difikation aber mit in diese Auflistung. Der Konzern begann mit der Entwicklung von Bioware für Unterwasserumgebungen und hat sich nach und nach auf gentechnische Produkte für praktisch jede feindliche Umgebung, die man sich vorstellen kann, spezialisiert. Nebenbei betreiben sie auch noch ein bisschen Gentechnologie zu Umweltschutzzwecken, doch das vor allem, um die drakonischen Umweltgesetze zu umgehen, die in vielen ihrer lukrativen Territorien gelten.

- ◆ Feindliche Umgebung? Hey, haben die irgendwas, was mich ein Essen mit meiner Schwiegermutter überleben lässt?
- ◆ Titan

Saeder-Krupp

Dieser vielseitige Moloch hat natürlich auch im Gentech-Kuchen seine Finger. Wirklich berühmt ist der Konzern in der Gentechnologie nie geworden, da er sich vor allem auf Metagenetik, Magenetik und andere genetische Aspekte des Erwachens konzentriert hat, wo bislang keine allzu publikumswirksamen Ergebnisse zu erzielen waren – doch wenn ihnen irgendwann der magische Durchbruch gelingen sollte, nach dem sie suchen, werden sie den Markt wohl für Jahrzehnte dominieren.

- ◆ SK spielt mit einigem ziemlich abgefahrenen Zeug herum. Eines der jüngsten Projekte waren schnelle genetische Veränderungen durch Magie – kein monatelanges Herumliegen in irgendwelchen Tanks mehr, sondern ein bisschen Magie und, schwupps, ist man jemand anders. Oder diese Viecher, von denen ich gehört habe, die deine DNA kopieren, Magie anwenden und so etwas wie ein Klon von dir werden. Einfach so. Ziemlich unangenehmes Zeug, wie?
- ◆ Grassy Gnoll

- ◆ Ziemlich unwahrscheinliches Zeug wohl eher. Das, wovon du „gehört hast“, war wahrscheinlich nur ein echt guter Körpermaske-Zauber oder etwas ähnliches.
- ◆ Terwilliger

- ◆ Ja, aber diese Viecher hatten sogar die gleichen Erinnerungen und Persönlichkeiten wie die kopierten Subjekte!
- ◆ Grassy Gnoll

- ◆ Dann hat es ziemlich wenig mit Genetik zu tun. Es ist immer noch nicht gelungen, Persönlichkeit zu quantifizieren, doch man ist sich allgemein einig, dass die Gene nicht allein dafür verantwortlich sind, was für eine Person man ist. Und was die Erinnerungen angeht, das hat was mit neuralen Mustern und Verbindungen zu tun; genetische Modifikation hat überhaupt keinen Einfluss auf das Gedächtnis.
- ◆ Dyspeptic Sceptic

Biogene/Yakashima

Yakashimas Fortschritte auf dem Gebiet der Gentechnologie werden mit ebensoviel Misstrauen verfolgt wie auf dem Gebiet der Biotechnologie. Immer wieder gibt es Gerüchte über unethische Forschungsziele oder –vorgehensweisen und oft ist der Kon das Ziel von Runs, die vielfach von staatlichen Behörden oder Metamenschenrechtsgruppierungen finanziert werden. Der Konzern scheint sich auf angewandte Gentechnologie im Bereich Bioware und Biotechnologie zu konzentrieren. Auch Gerüchte über Forschung in Richtung der geächteten genetischen Kriegsführung kursieren immer wieder, doch diese Gerüchte sind vielleicht nur dem ohnehin schon schlechten Ruf des Kons anzurechnen.

- ◆ Das ist richtig; sie haben praktisch eine Zielscheibe auf der Stirn. Heutzutage muss man schon fast Nummern ziehen, um nach Einbruch der Dunkelheit in eine Yakashima-Anlage zu gelangen, so viele Teams kommen da mit heißer Ware unter dem Arm heraus.

- ◆ Thumper

- ◆ Biogene arbeitete eifrig an Proteinmodifikationen bei synthetischem Menschenfleisch, um es für Ghule essbar zu machen, offensichtlich mit Blick auf den Nachlass des Drachen. Es heißt allerdings, dass irgendjemand die Proben und Daten mit allem Drum und Dran gestohlen haben soll, zusammen mit den talentierten Leuten, die daran herumgebastelt hatten. Ich glaube, man darf einige ziemlich heftige Vergeltungs-Runs von Yakashima erwarten, wenn demnächst irgendein anderer Kon ankommt und mit Biogenes geklauten Daten die Hinterlassenschaft des Drachen fordert.

- ◆ Fletch

- ◆ Yakashima ein Freund der Erwachten? Das passt aber nicht besonders. Hat Biogene diese Forschungen im Geheimen durchgeführt? Das klingt einfach nicht nach Yakashima.

- ◆ Tuskadero

- ◆ Naja, wer weiß, aber ich habe von einer Verwendungsmöglichkeit der Forschungsergebnisse gehört, die durchaus zu Yakashima passen würde – Neukannibalismus. Ganz genau, Chummers, offenbar ist es momentan in bestimmten sozialen Kreisen en vogue, auf synthetischem Menschenfleisch herumzukauen, wahrscheinlich um zu zeigen, dass so ein richtig hartes Raubtier in einem steckt oder so. Ein krankes Pack ist das.

- ◆ Glaive

AG Chemie Europa

Dieser europäische Gigant investiert durch General Genetics verstärkt in Gentechnologie; zudem gehören dem Konzern eine ganze Reihe gut versteckter Tochterunternehmen. In weiten Teilen Europas hängt ihnen der Ruf unethischer Forschungspraktiken an, doch das konnte ihren kommerziellen Erfolg nicht gefährden. Die Forschung konzentriert sich mehr auf medizinische und pharmazeutische Gentech als auf Körpermodifikationen.

- ◆ AG Chemie gehört zu den Hauptmissachtern des Kopenhagener Abkommens von 2041, das die Erforschung gentechnischer Waffen ächtet. Sie mussten sich vor kurzem ziemlich überhastet von ein paar anonymen Tochtergesellschaften trennen, nachdem katastrophale Giftlecks und Sabotage einige ihrer nicht ganz so ethischen Projekte ins Interesse diverser Regulierungsbehörden rückten.

- ◆ Kaiser

Monobe International

Monobe drückt seit einigen Jahren mächtig auf die Tube, um seinen AA-Status noch zu verbessern, und ein starkes Auftreten im Bereich der Gentechnologie ist ein wichtiger Teil der Konzern-Strategie. Die Neuerwerbungen im Sog von Fuchis Zusammenbruch lieferten ihnen eine solide Grundlage für den Start eines aggressiven neuen Gentech-Programms, und inzwischen knabbern sie kräftig an Aztechs Marktanteilen auf dem Massenmarkt. Durch die Tochtergesellschaft Designer Genes arbeiten sie daran, die Welt davon zu überzeugen, dass es nichts schöneres gibt als genetisch perfekte Babys und ewig lebende Haustiere.

- ◆ Monobe erhält viel verdeckte Unterstützung von den anderen Japkons – nur bis zu bestimmten Grenzen natürlich. Es gab ein paar



ziemlich raffinierte Lizenzdeals und praktischerweise stolperte man über eine Menge Forschungsdaten, die zuletzt in Yamatetsu-Laboratorien gesehen wurden. Wie lang diese partnerschaftliche Idylle noch dauern wird, ist allerdings eine andere Frage. Wenn Monobe zu stark wird, wird Shiawase sie bald als Bedrohung ansehen.

❖ Lady Death

DISKUSSIONSFORUM

❖ So, nun da wir alle wissen, wer wann was mit wem macht, habt ihr bestimmt eine Menge interessanter Fragen auf dem Herzen und Geschichten zu erzählen. Ich weiß, dass es einige selbsternannte Experten (und vielleicht sogar ein paar echte Profis) gibt, die diese Foren lesen, also besteht durchaus die Chance, dass wir hier noch was lernen können. Das Forum ist nun zur Diskussion geöffnet.

❖ Captain Chaos

Übertragen: 5. Januar 2063 um 09:16:37 (PST)

❖ Den meisten Leuten ist nicht klar, dass es die Gentechnologie jetzt schon seit über siebzig Jahren gibt; sie war schon immer ein heiß umkämpftes Gebiet, seit man mit dem Versuch begonnen hat, Erbkrankheiten bei künstlich befruchteten Embryos zu eliminieren. Ein großer Teil der frühen Bemühungen widmete sich der Stammzellenforschung, doch das wirklich heiße Thema war immer das Klonen. Auch wenn es harmlos und unpersönlich klingt, wenn man über ein neues Herz in einem Klontank redet oder über Klontechniken bei Fruchtbarkeitsbehandlungen, so haben sich die Leute doch immer Sorgen gemacht, was an den extremen Enden der Skala steht. Armeen geklonter Supersoldaten, die die Weltherrschaft an sich reißen. Ha!

❖ Terwilliger

❖ Das Klonen war eine wichtige Schallmauer für die Gentechnologie. Als es entwickelt wurde, rief es große Ethikdebatten auf der ganzen Welt hervor. Man kann sich schwer vorstellen, was es an einer Technologie zu debattieren gibt, die in der Lage ist, neue Augen für hungernde Kinder zu züchten, die durch Unterernährung oder Krankheit erblindet sind, doch das alles lag noch vor dem Chaos des frühen einundzwanzigsten Jahrhunderts. Vielleicht konnte man sich damals den Luxus ethischer Skrupel leisten.

❖ Dyspeptic Sceptic

❖ Wer will schon auf die Freuden synthetischen menschlichen Fleisches verzichten? Ich weiß gar nicht mehr, wie viele Gliedmaßen ich inzwischen zur Hölle geschickt habe, aber das hier ist auf jeden Fall mein drittes rechtes Bein. Jeder, der nicht der Meinung ist, dass Gentech nützlich oder wichtig ist, sollte sich einmal in die Zeit zurückversetzen, als der Verlust eines Beines bedeutete, dass es für immer weg war. Unethisch, ach du meine Güte! Medizinische Probleme zu lösen, ist doch wohl etwas Gutes, oder?

❖ Thumper

❖ Oh, es hat genug Missbrauche der Klon-Technologie gegeben, um ein gewisses Misstrauen zu rechtfertigen. Es gibt immer wieder Geschichten von Leuten, die versuchen, Klone von sich selbst herzustellen, auch wenn es bislang keine verlässlichen Berichte über erfolgreiche Experimente gibt. Was vielleicht auch gut so ist – ein lebensfähiger Klon würde mehr rechtliche Probleme aufwerfen als wir Juristen haben, um sie zu lösen. Ist ein Klon eine unabhängige Entität oder ist er nur eine Expression meines genetischen Codes – und bin ich verantwortlich dafür, was mein Klon anstellt? Ich glaube, es ist ganz gut, dass sowas immer noch ins Reich der Science Fiction gehört.

❖ KAM

❖ Das Problem mit dem Klonen ist, dass es die Macht über Leben und Tod noch mehr und exakter in unsere Hände legt als jemals zuvor. Wir hatten nie das Recht, auf diese Weise der Natur unseren Willen aufzuzwingen; es zu tun, bedeutet, die natürliche Ordnung der Dinge herauszufordern. Ganz davon abgesehen sehe ich es überhaupt nicht ein, dass mein Nachbar, der nicht einmal in der Lage ist, morgens zwei zueinander passende Socken zu finden, die Entscheidungsbefugnis über die genetische Beschaffenheit seiner Tochter haben soll – diese Entscheidung ist nicht unser Recht. Es ist die Art von Zufallsentscheidung, die man besser der Natur und Gott überlässt.

❖ Egwene

❖ Oh ja, du musstest jetzt unbedingt auch noch Gott mit hereinbringen, was? He, wir haben uns weit genug entwickelt, um diese Möglichkeiten und Fähigkeiten zu besitzen; woher willst du wissen, dass nicht genau das Gottes Plan ist? Du weißt nicht mehr über Seinen (oder Ihren oder was auch immer) Willen als wir alle. Wenn Gott sich über die Einzelheiten unseres Tuns Sorgen machen würde und nicht über unsere Absichten, dann wäre er sowas wie ein Manager – und ein guter Manager hätte die Welt niemals in diesen katastrophalen Schlamassel abrutschen lassen.

❖ Rothschild

❖ Genug davon! Keine theologischen Debatten hier, bitte. Religiöse Diskussionen könnt ihr in einem der Nebenforen oder in privater Kommunikation führen. Niemandem ist es während des letzten Jahrhunderts gelungen, diese ethischen Probleme zu lösen, also glaube ich kaum, dass wir eine plötzliche religiöse Erleuchtung mitten in einem Forum für professionelle Kriminelle und Anarchisten erleben werden.

❖ Captain Chaos

„I am everywhere!“

❖ KAM, du sagst, das „Klonkopien“ nicht mehr sind als Gerüchte und Mythen, aber ich bin mir da gar nicht so sicher. Gut, die Berichte mögen nicht fundiert oder überprüfbar sein – aber wir wissen alle, dass ein Großteil der Konzernforschung nicht überprüfbar ist, dank des überwältigenden Bedürfnisses, die Konkurrenz im Unklaren zu lassen. Es gibt zu viele Geschichten über Klon-Doppelgänger, als dass man sie alle als Märchen und Spinnerei abtun könnte.

❖ The Smiling Bandit

„Strikes Again! Ha Ha Ha!“

❖ Wenn du es sagst. Ich jedenfalls glaube, dass für die meisten solcher Vorfälle genauso leicht andere, plausiblere Erklärungen gefunden werden können. Ich hefte diese „Klone unter uns!“-Geschichten in den gleichen Ordner ab wie Jet-Black-Sichtungen und die kleinen grünen Männchen vom Mars.

❖ KAM

❖ Ich habe ein Gerücht über eine interessante Gentech-Anwendung gehört, das, wenn es wahr ist, eine Menge Sachen in einem ganz neuen Licht dastehen lassen könnte. Einige Chummers von mir haben einen Kurier eingesackt, der einige ziemlich heftige Daten von einer Tochtergesellschaft zur Konzernmami bringen sollte – eben diese Art von Kram, der den Einsatz eines Kuriers erfordert. Sie nahmen dem Typen alles ab und lieferten die Sachen aus, nur um am nächsten Tag zu erfahren, dass sie kein Geld kriegen würden, weil sie nicht das Zeug besorgt hatten, das Mr. Johnson verlangt hatte. Und nicht nur das – die Daten sind trotzdem noch an den Mutterkonzern gelangt! Anscheinend hatten die dem Typen die Informationen in die DNA geschrieben! Kann jemand so etwas bestätigen, oder hat Mr. Johnson



sich nur einen phantasievollen Grund ausgedacht, meine Kumpels übers Ohr zu hauen?

❖ Pilgrim

❖ Nein, Mr. Johnson haut deine Kumpels nicht übers Ohr – okay, wahrscheinlich doch, aber nicht auf diese Weise. Anscheinend ist es gelungen, die Junk-DNA so umzusequenzieren, dass sie einfache Nachrichten statt bedeutungsloser genetischer Daten trägt. Jedes Codon entspricht einer Aminosäure, nicht wahr? Nun, Aminosäuren werden durch Buchstaben des Alphabets abgekürzt, und da es zwanzig davon gibt, bleiben nur sechs Buchstaben, die man nicht verwenden kann, wenn man eine Nachricht in die DNA von jemandem übersetzt. Kein B, J, O, U, X oder Z. Und mit dieser Einschränkung kann man durchaus leben.

❖ Phage

❖ Als sowas zum ersten Mal versucht wurde, rief das grauenhafte körperliche Veränderungen beim Subjekt hervor. Letztlich gibt es nicht viel DNA, die wirklich völlig bedeutungslos ist, und es gibt viele strukturelle Elemente, die wir noch nicht entschlüsseln konnten. An der DNA herumzupfuschen, auch wenn es „Junk“-DNA ist, ist eine gefährliche Angelegenheit, vor allem wenn man nicht ganz genau weiß, was man da macht.

❖ Hacksaw

❖ Ha. Ihr sucht nach interessanten DNA-Anwendungen? Startet mal eine schnelle Matrix-Suche nach „DNA-Banken“ und macht euch auf den ultimativen Horror gefasst. Anscheinend gibt es eine ganze Reihe von Organisationen, die Proben von der DNA anderer Menschen verkaufen – ob sie nun auf legale oder zwielichtigere Weise daran gekommen sind, das wird nicht immer klar. Vorgeschlagene Verwendungsmöglichkeiten dieser DNA-Proben reichen von der Modifikation des eigenen Aussehens („Meine Damen! Sie wollen Lippen wie Passion Synclaire? Meine Herren, sie wollten schon immer den Bizeps des Quarterbacks der Seattle Seahawks? Kein Problem!“) bis hin zur Möglichkeit, höchstpersönlich ein Kind von Damien Knight zu bekommen – oder von seiner DNA, besser gesagt. Also ich persönlich finde es nicht sehr berauschend, mit einem Reagenzglas zu kuscheln, aber das ist ja nur meine Meinung.

❖ Thumper

❖ Und ihr meint, wir bräuchten keine Ethikdebatte über die Anwendungen der Gentechnologie?!

❖ Egwene

❖ DNA-Schmuggel zahlt sich mächtig gut aus, auch wenn man ziemlich vorsichtig sein muss. Es heißt, dass eine ganze Reihe von Ärzten sich ein kleines Taschengeld nebenbei verdienen, indem sie zusätzliche DNA-Proben von ihren prominenten Patienten entnehmen.

❖ Caleb

❖ Wow. Ritualproben zu verkaufen! Greifen Sie zu!

❖ Gattacan

❖ Die Konzerne haben schon immer mit der Idee gespielt, tierische DNA in unsere einzufügen, um uns schneller, stärker, lebendiger zu machen. Das Dumme ist nur, dass bisher noch niemand herausgefunden hat, wie es tatsächlich funktioniert. Die mühelose körperliche Überlegenheit, die so viele Tiere zeigen, wird mehr durch ihre gesamte physiologische Struktur hervorgebracht als nur durch ein paar Gene. Wenn man jemanden braucht, der wie eine Katze springen kann, dann sollte man eine Katze kaufen. Das ist einfacher.

❖ Page

❖ Naja, so ganz stimmt das nicht. Es gibt schon ein paar sehr nützliche metamenschliche Modifikationen, die von tierischer DNA abgeleitet wurden – Bioware-Kiemen oder Katzenaugen zum Beispiel. Doch es stimmt schon, dass das meiste, was wir der Tiergenetik verdanken, auf ganz bestimmte Organe oder Fähigkeiten beschränkt ist und weniger eine tatsächliche Verschmelzung der DNA darstellt.

❖ Tanaka

❖ Oh, Mist. Dabei hatte mir schon immer gewünscht, meine eigenen Weichteile lecken zu können.

❖ SJT

❖ Das bedeutet allerdings nicht, dass sie aufgehört hätten, an Tieren zu arbeiten; die aktuelle Forschung in dieser Richtung bemüht sich, DNA eines Tieres in die eines anderen einzufügen. Das klingt nicht besonders spannend, aber stellt euch mal vor, ihr habt es mit einem Hund zu tun, der über die Beweglichkeit einer Katze verfügt, oder die Giftzähne einer Schlange.

❖ The Smiling Bandit
„Strikes Again! Ha Ha Ha!“

❖ Oder die Hörner und Klauen eines Piasmas ... auch paranormale Tiere sind Tiere.

❖ Meek

❖ Ja, aber dabei muss man mit Metamerkmale herumbasteln und nicht nur mit normalen Genen, was bei Tieren nicht weniger schwierig ist als beim Menschen. Es konnten allerdings bereits einige Erfolge erzielt werden; Tiergenetik ist oft einfacher als das menschliche Genom, daher ist die Identifizierung aller Metamerkmale zum Teil weniger mühsam, doch soweit ich weiß, ist es noch nicht gelungen, die komplette Metasequenz irgendeines Tieres zu entschlüsseln.

❖ Phage

❖ Ein paar Kons versuchen es allerdings immer noch, insbesondere Saeder-Krupp und Biogene. Falls sie irgendwelche Erfolge erzielt haben, schweigen sie sich bislang darüber aus.

❖ Bespectable

❖ Heiliger Dreck, das könnte erklären, was meinen Chummer letzte Woche fast aufgefressen hat. Wir waren in eine Tierforschungsklinik eingebrochen und alles lief gut, bis wir ein paar Wachhunde bellen hörten. Also gingen wir in Deckung, und plötzlich waren da diese flackernden Schatten zwischen uns, die uns zerfetzten und zerhackten und halb auffuterten. Wir mussten Chuck da rausschleppen, bewegungsunfähig und fast tot – ich gab den anderen Feuerschutz, wir hörten ein paar Schreie und machten, dass wir wegkamen. Wachhunde mit Farbanpassung, genau das, was der Welt noch fehlte.

❖ Horny Devil

❖ Klingt mehr nach Bandersnatches.

❖ Occam

❖ Ich sage dir, ich habe Hunde gehört. Und wenn es wirklich Bandersnatches gewesen wären, wären wir bestimmt nicht lebend da raus gekommen.

❖ Horny Devil

❖ Weißt du, wie viele logische Erklärungen es für das gibt, was du gesehen hast? Geister-Verschleierung, Unsichtbarkeitszauber... kleine Ruthenium-Polymer-Strampelanzüge für die Hündchen, wenn



du willst. Und alles klingt wesentlich plausibler als eine Kreuzung aus Hunden und Bandersnatches.

❖ Occam

❖ Ja, aber es war eine Tierforschungsklinik. Ein Yakashima-Laden, wenn du es genau wissen willst. Macht dich das nicht wenigstens ein kleines bisschen neugierig? Vielleicht ist die Magenetik ja doch schon ein bisschen weiter, als die kleine Abhandlung weiter oben uns glauben machen will.

❖ Horny Devil

ANWENDUNGEN DER GENETIK

❖ Unser Exkurs über Gentechnologie wäre nicht vollständig ohne einen Überblick über die praktische Seite der Gentech und ihre Bedeutung für uns alle. Das Folgende stammt größtenteils aus einem Lehrbuch für Studenten, wobei ein paar Leute noch ein paar Einzelheiten über Gentech hinzugefügt haben, von denen sie glaubten, dass ihr sie wissen sollten. Ich bin der gleichen Meinung und hoffe, dass ihr die Informationen genauso erhellend finden werdet wie ich.

❖ Captain Chaos

Übertragen: 5. Januar 2063 um 09:22:42 (PST)

PROZESSE

Jede Zelle enthält den kompletten genetischen Bauplan für den Körper; selbst dein großer Zeh „weiß“ genetisch, welche Farbe deine Augen haben sollen. Genetische Manipulationsprozesse werden deshalb am gesamten Körper vorgenommen. Um effektiv zu funktionieren, muss die DNA in jeder Zelle des Patienten modifiziert werden. Die Beschränkung auf bestimmte Bereiche des Körpers hat in der Vergangenheit zu unbefriedigenden Ergebnissen geführt, bis hin zu Krebswucherungen und schweren Autoimmunreaktionen.

Gentherapie

Als Wissenschaftler erkannten, dass unsere genetische Struktur verändert und verbessert werden kann, dachten die meisten Leute zunächst an therapeutische Gentechnik-Anwendungen. Endlich konnten all diese Erbkrankheiten und Behinderungen ausgemerzt werden! Zwar sind wir immer noch ein gutes Stück davon entfernt, das volle Potenzial der Gentechnologie zu nutzen, doch mittlerweile sind die medizinischen Wissenschaften in der Lage, den kompletten Körper von Patienten „umschreiben“, die von der Natur mit schwachen Genen bedacht wurden.

❖ Das funktioniert gut, wenn es darum geht, genetische Anlagen für Diabetes oder Parkinson auszumerzen. Nicht so gut, wenn man die Effekte der Goblinisierung oder das Ghul-Dasein umkehren will. Unpopuläre Forschungsfelder werden nicht so ausgiebig mit Geldern bedacht.

❖ Hacksaw

Gentherapie umfasst eine ganze Reihe unterschiedlicher Prozesse. Mit hochspezialisierten Naniten, maßgeschneiderten Phagen und anderen DNA-Vektoren sind die Wissenschaftler in der Lage, die DNA ihrer Patienten zu ändern, um deren Gesundheit zu bessern. Das kann darin bestehen, ein schädliches Gen durch ein inaktives Äquivalent zu ersetzen, ganze Sequenzen beschädigter Gene zu reparieren oder eine verstärkte Gen-Expression auszulösen, um Körperprozesse (zum Beispiel Heilung) zu beschleunigen. Veränderungen des genetischen Codes müssen jedoch in jede Zelle des Körpers geschrieben werden, deshalb ist Gentherapie noch immer eine mühsame Angelegenheit. Dieser Revisionsprozess dauert in der Regel mehrere Monate, die der Patient an

Lebenserhaltungssysteme angeschlossen in einem Tank verbringt, damit der Körper so bewegungslos wie möglich bleibt.

❖ Das ist wahrscheinlich einer der größten medizinischen Fortschritte aller Zeiten. Den meisten von uns ist gar nicht klar, was das für eine Bedeutung hat – wenn ihr einen Eindruck davon bekommen wollt, dann geht mal in ein öffentliches Archiv und ladet euch Dokumentationen aus dem zwanzigsten Jahrhundert über Erbkrankheiten herunter. Stellt euch vor, ihr müsstet mit so einer Krankheit leben – Alzheimer, Muskeldystrophie, Rett-Syndrom. Stellt euch die Verzweiflung vor, wenn man Kinder bekommt, die an einem genetischen Defekt leiden. Das ist etwas, das wir nie wieder zu fürchten brauchen.

❖ Doctor Karl

❖ Du und deinesgleichen vielleicht nicht, aber diese Therapie ist alles andere als billig. Die Armen bleiben arm und können nichts anderes tun, als ihre genetischen Bedingungen an die Nachkommen weiterzugeben. Wenn es erschwinglich ist für alle, dann kannst du davon reden, dass es die Welt verändert hat!

❖ Hacksaw

Verjüngungstherapie

Diese umgangssprachlich als „Leonisation“ (nach der Geschichte von Ponce de León, der nach der Quelle der Ewigen Jugend suchte) bekannte Technik bietet eine Möglichkeit, auf scheinbar wundersame Weise den Alterungsprozess zu verzögern. Die Technik wurde aus speziellen Anwendungen der Gentherapie entwickelt und durch aggressive Konzernforschung und –entwicklung perfektioniert. Während andere genetische Forschungsrichtungen stagnierten oder nur mühsam voran kamen, ist die Verjüngungsforschung mit großen Schritten vorangeeilt.

❖ Natürlich. Jeder wird alt – auch fette Konzernbosse. Die Vielzahl der Konzerneinrichtungen, die mit Leonisationsforschung befasst sind, bestätigt, dass sie sich dessen nur zu bewusst sind.

❖ Saline

Die Leonisation stoppt den Alterungsprozess und kehrt ihn mittels einer Kombination aus Gentherapie und Zellreparatur-Techniken um. Sie repariert altersbedingte Schäden an Proteinstrukturen und DNA. Die Leonisation wirkt allerdings einigen fundamentalen biologischen Prozessen entgegen, und dieser extreme Einfluss auf das Körpersystem des Patienten verhindert einen unbeschränkten Einsatz. Exzessive Anwendung der Technik stört das homöostatische Körpergleichgewicht in fatalem Ausmaß.

Die genetische Therapie muss auf einer „sauberen“ DNA-Probe basieren, da sonst die Gefahr einer Weitergabe (und Verschlimmerung) genetischer Schäden, die im Laufe der Zeit beim Patienten aufgetreten sind, besteht. Der normale Alterungsprozess wirkt sich degenerierend auf die DNA aus, ebenso wie das Leben in industrialisierten Städten, daher werden von vielen Kindern wohlhabender Familien schon bei der Geburt genetische Proben gelagert, damit sie sich erfolgreich dieser Behandlung unterziehen können, wenn sie altern.

❖ Mmh, all diese Ritualproben, die nur darauf warten, gebraucht und missbraucht zu werden. Die nächste Generation reicher Kids wird nicht den Mut zur Rebellion haben, soviel ist sicher.

❖ Silicon Mage

Änderung des Phänotyps

Als eine natürliche Konsequenz der Forschungen im Bereich therapeutischer Genetik hat sich ein lebhafter Markt für „genetische



Schönheitschirurgie“ entwickelt. Während die Reichen und Berühmten sich früher Hautbleichung, Collagen-Injektionen und Enthaarungsbehandlungen unterzogen haben, können sie heute auf die Wunder der genetischen Modifikation zurückgreifen, um diese Veränderungen auf der fundamentalsten Ebene durchzuführen.

Die Gene kontrollieren jeden Aspekt des Erscheinungsbildes; die Veränderung des Aussehens ist heutzutage genauso leicht – und genauso langanhaltend – wie die Veränderung der Gene. Mit diesen Techniken lassen sich praktisch alle Veränderungen erreichen, die man sich vorstellen kann. Augenfarbe, Haarfarbe und –beschaffenheit, Hauttönung, Muskelmasse, Skelettstruktur – freie Auswahl für alle Freunde der Selbstverschönerung.

Wie die Gentherapie erfordern auch genetische Modifikationen eine längere künstliche Bewegungslosigkeit, während die DNA des Patienten im ganzen Körper modifiziert wird. Auch wenn die äußeren Veränderungen vergleichsweise harmlos erscheinen, sind die Prozeduren doch genauso komplex und kostspielig.

❖ Das grosse Problem dabei ist, dass man monatelang abgeschaltet in einem Tank herumliegt, während sich die Welt um einen weiterdreht. Das mag den Aufwand wert sein, wenn man Mukoviszidose heilt, aber um blauere Augen zu bekommen? Vercybern geht schneller.

❖ Outbreak Monkey

❖ Aber es gibt Sachen, die man nur genetisch machen kann und mit Chirurgie nicht hinkommt, und die Möchtegern-Schönen mit mehr Geld als Hirn rennen wie üblich immer dem neuesten Trend hinterher.

❖ Malcy

❖ Phänotypische Modifikationen sind auch sehr beliebt bei Männern, die an Kahlheit leiden, was ebenfalls ein genetisches Merkmal ist. Die genetische Modifikation ist die beste Behandlungsmethode dagegen, denn das nachwachsende Haar ist tatsächlich das eigene.

❖ SPSM

❖ Habe eine Menge Gutes über diese Technik von Leuten gehört, die sich damit zusätzliche Muskelmasse beschafft haben. Anders als Cyber- und Biowaremodifikationen, bei denen die zusätzliche Muskelmasse oft eine extreme Belastung für Sehnen und Knochen darstellt, macht einen diese Technik einfach nur insgesamt größer und kräftiger.

❖ Black n' Decker

Umweltanpassung

Trotz der großen Erfolge der Menschheit bei der Bezähmung der Natur gibt es immer noch viele Bereiche des Planeten, die für Metamenschen unbewohnbar sind. Umweltanpassung gehörte zu den ersten nicht-medizinischen Bioware-Entwicklungen, doch es wurde schnell klar, dass die Implantation von Kiemen, Schwimmhäuten oder sandsturmester Haut nicht reichte, um viele umweltbedingte Einschränkungen zu überwinden. Die Forschung konzentrierte sich daraufhin mehr auf ganzkörperliche Modifikationen durch genetische Prozesse, statt nur bestimmte Organe zu implantieren oder modifizieren. Erfolge stellen sich nur langsam ein – viele der wirklich nützlichen Modifikationen erfordern eine komplette Umstrukturierung der metabolischen Prozesse des Körpers, was unglaublich kompliziert ist –, doch einige eingeschränkte Umweltanpassungen haben sich in Feldversuchen als sehr erfolgreich erwiesen.

❖ Kann das mal einer übersetzen?

❖ Cino





• Nun, zum Beispiel ist es schwierig, den menschlichen Körper so zu modifizieren, dass er Kohlendioxid atmen kann, denn dazu muss man jeden einzelnen Teil des Atmungsmetabolismus modifizieren. Weniger schwierig ist es, eine Toleranz für heiße Klimate zu erreichen, denn dafür muss man nur bestimmte wärmesensitive Stoffwechselprodukte durch weniger empfindliche Äquivalente ersetzen – das ist eine wesentlich einfachere Aufgabe.

• Doctor Karl

Diese Technik wurde erfolgreich eingesetzt, um Körperfunktionen in einer Vielzahl feindlicher Umgebungen zu verbessern. Konzerninteressenten verwenden die Technik oft, um ihre Arbeiter an Tätigkeiten in Umgebungen mit extremen Temperaturen, geringem Sauerstoffgehalt oder ohne Sonnenlicht anzupassen. Shiawase Biotechnical hat zudem interessante Resultate bei der Forschung nach Schadstofftoleranz erzielt, sowohl für Nutzpflanzen als auch für Metamenschen.

• Die Proteus AG hat diese Technik mit Phänotyp-Modifikation kombiniert, um Subjekte an Null-G-Bedingungen anzupassen. Lange, bewegliche Gliedmaßen, Greifzehen und Muskeln, die sich durch isometrische Übungen selbst erhalten. Ich weiß nicht, wie erfolgreich sie damit sind, ich habe es nur vom Hörensagen – und das gleiche Gerücht besagt auch, dass die angepassten Subjekte unter dem erdrückenden Gewicht der Erdatmosphäre sterben, wenn sie den Gravitationsbrunnen herunterkommen.

• Après Glow

Direkte Proteinsynthese

Die eigentliche Aufgabe der DNA ist es, den Körper zu instruieren, bestimmte Chemikalien zu produzieren – Proteine, um genau zu sein. Das Prinzip der Genmanipulation ist die Veränderung der genetischen Struktur – und damit auch der produzierten Proteine –, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen und gleichzeitig negative Nebeneffekt auf ein akzeptables Maß zu reduzieren. Unter normalen Bedingungen sind diese neuen Proteine dazu ausgelegt, Veränderungen im Körper hervorzurufen. Bestimmte Konzerne haben darüber hinaus genetische Techniken entwickelt, diese Proteine für andere Aufgaben zu produzieren. Die neuen Proteine dienen dazu, physiologische Effekte anstelle permanenter körperlicher Veränderungen hervorzurufen.

Zum Beispiel berichtet PensoDyne Biotechnical von Erfolgen bei der Modifikation von Subjekten zur Produktion zusätzlichen Hämoglobins, wodurch sich die Sauerstoffspeicherung und damit die athletische Ausdauer der Subjekte steigert. Andere Erfolgsberichte beziehen sich auf die Produktion von Calcitonin, um Opfern von Osteoporosis zu helfen, von follikelstimulierenden Hormonen (FSH), um die Fruchtbarkeit zu steigern, und von atrial natriuretischen Peptiden (ANP), um Bluthochdruck zu regulieren. Diese Techniken umgehen Zwischenschritte in vielen Hormonprozessen und ermöglichen den Genetikern so, bestimmte Aspekte der Körperfunktionen minutiös zu kontrollieren.

• Oh ja, und natürlich tun sie das alles nur, damit wir länger Sport treiben und mehr Kinder kriegen können. Ha!

• Phage

• Und dein Zynismus bezieht sich auf was genau ...?

• Cino

• Vielleicht auf die schon seit einiger Zeit kursierenden Gerüchte über Forschungen, die darauf abzielen, Leute zu chemischen Fabriken umzufunktionieren. In-vivo-Synthese kann für komplexe Proteine sehr

effektiv sein, und die pharmazeutische Industrie ist sehr lukrativ. Deshalb die Gerüchte – unbestätigt, wie ich zugebe –, dass bestimmte Konzerne Leute dazu 'umgemodelt' haben, als „Proteinfarmen“ zu dienen. Sie erzählen den armen Schweinen, sie hätten furchtbare Krankheiten, geben ihnen aus reiner Nächstenliebe gemütliche Jobs und schicken sie alle vierzehn Tage durch ihre Medizinlabors zur „Behandlung“.

• The Smiling Bandit

„Strikes Again! Ha Ha Ha!“

• Wobei die konzerneigenen Medtechs all die schönen neuen Proteinkomplexe aus den ahnungslosen Opfern extrahieren und ihnen eine Tasse Tee und ein paar Kekse spendieren?

• Respectable

• Bingo.

• Phage

• Bemerkenswert ökonomisch.

• Respectable

• He, Leute, hier ist ein interessanter Schnipsel aus einer der Polizei-Fachzeitschriften, die ich abonniert habe. Im Rückblick erscheint es unvermeidlich; das einzig Überraschende ist, dass noch nicht früher jemand darauf gekommen ist.

• Minx

//Beginn der Datel//

DNA-Maskierung

Seit Jahrzehnten verlässt sich die Forensik auf die DNA als ultimatives Identifikationsmerkmal. Der „genetische Fingerabdruck“ war lange Zeit das exakteste und sicherste Kriterium zur Unterscheidung zwischen zwei Personen. Es war daher unvermeidlich, dass genmanipulative Techniken irgendwann auch zur Tarnung oder falscher Identifikation eingesetzt würden. Zwar werden solche Prozeduren nicht von seriösen Anbietern praktiziert, doch bestimmte zwielichtige Organisationen bieten all jenen, die dafür zahlen können, diese Möglichkeit an.

• Keine seriösen Anbieter, bei meinem chromglänzenden Schweif! Ihr könnt darauf wetten, dass die Megakons genau wie alle anderen ihre Finger im Spiel haben. Schließlich muss ja irgendjemand diesen Trick entwickelt haben, und man braucht eine solide Ressourcengrundlage für genetische Menschenexperimente in großem Maßstab. Und meint ihr nicht, dass auch und gerade die Megas scharf sind auf wahrhaft anonyme Agenten, die man nicht zurückverfolgen kann?

• Thumper

Da eine Erfassung des gesamten Genoms für einfache Identifizierungszwecke zu ineffizient und unpraktisch wäre, beschränkt sich die forensische DNA-Identifikation gewöhnlich auf die Analyse bestimmter Kernmerkmale im genetischen Muster eines Subjekts. Genauso wie physische Fingerabdrücke durch ihre einzigartigen Kombinationen wiederkehrender Elemente unterschieden werden, übersetzen und prüfen die genetischen Analytiker variable DNA-Regionen, die sogenannten „Variable Number Tandem Repeats“ (VNTR). Eine Übereinstimmung zwischen der Analyseprobe und der DNA des Subjekts (mit einer möglichen Fehlerspanne von 1 Prozent) gilt als hinreichend verlässlich, um vor Gericht als Beweis zu dienen. Die Technik der DNA-Maskierung ermöglicht einem Genetiker, die DNA des Patienten weit genug zu verändern, dass eine Übereinstimmung nicht mehr erzielt wird. Auch wenn genauere Analysen immer noch Übereinstimmungen bis zu 95



Prozent erkennen können, differenzieren die klar identifizierbaren Unterschiede rechtlich gesehen die beiden Proben.

Bei dieser Prozedur wird der Patient in vorübergehende Lebllosigkeit versetzt, während seine DNA umkodiert wird, genauso wie bei der Standard-Gentherapie. Die genetischen Veränderungen dienen jedoch nicht der Beseitigung irgendwelcher Gesundheitsprobleme; sie zielen einzig darauf ab, die DNA des Klienten im Hinblick auf forensische Analyse anders aussehen zu lassen. Die Modifikationen rufen selten äußerlich sichtbare Veränderungen hervor, da die VNTRs sich auf Introns befinden – Bereichen der DNA, die keine aktiven Proteine kodieren.

DNA-Maskierung stellt eine ernsthafte Bedrohung für die erfolgreiche Verbrechensbekämpfung auf der Basis forensischer Beweise dar, deshalb haben viele Polizeiorganisationen große Anstrengungen unternommen, diejenigen aufzuspüren und dingfest zu machen, die diese Technik anwenden. Unglücklicherweise ist die einzige Möglichkeit, die Auswirkungen dieses Prozesses zu identifizieren – vorausgesetzt, er wurde korrekt durchgeführt –, ein Vergleich zwischen „Vorher“- und „Nachher“-Proben. Das macht eine juristische Identifikation in den allermeisten Fällen extrem problematisch, weshalb die Eliminierung dieser Praxis um so wichtiger für die Verbrechensbekämpfung auf der ganzen Welt ist.

//Ende der Datei//

❖ He, heißt das, dass man damit auch Vaterschaftstests hinters Licht führen könnte?

❖ Skerrick

❖ Wen interessieren Vaterschaftstests? Ich wüsste viel lieber, ob man damit Ritualproben unbrauchbar machen könnte.

❖ Spavin

❖ Genug Spekulation – wo finde ich diese Leute?

❖ LoRent

❖ In den meisten Großstädten gibt es ein paar Elite-Schattenkliniken, die solche Prozeduren ausführen können. Einige Kons können es sicherlich auch. Wenn du eine gute Quelle für maßgeschneiderte Cyberware oder Bioware hast, dann sollten die Jungs auch diese Technik beherrschen – oder zumindest jemanden kennen, der es kann.

❖ Hacksaw

❖ Hm, wartet mal. Würde nicht eigentlich jede genetische Manipulation diesen Effekt haben?

❖ Saevar

❖ Nein. Die DNA-Analyse untersucht Teile der Introns, das sind die nicht-kodierenden Regionen der genetischen Sequenzen – „normale“ Genmanipulation befasst sich praktisch immer mit DNA, die tatsächlich auch etwas bewirkt. Deshalb würde ein einfacher Augenfarben-Job nicht deine DNA maskieren, weil dabei die nicht-kodierenden Regionen deine DNA überhaupt nicht berührt werden.

❖ Tanaka

❖ Okay, aber man könnte sich direkter Proteinsynthese unterziehen oder einer anderen Spezialtechnik, bei der die Junk-DNA verändert wird, oder?

❖ Malcy

❖ Ja, und das würde wahrscheinlich funktionieren. Doch das Wichtige bei der Maskierung ist, dass es keine Aufzeichnungen gibt – es ist egal, was es letztlich mit deiner DNA anstellt, vorausgesetzt es gibt keine Aufzeichnungen über dein früheres Genom, die mit deinem Namen versehen sind. Bei legaler genetischer Modifikation – medizinischer oder kosmetischer – werden Analysen und Kartierungen deines Genoms für medizinische Zwecke aufgehoben. Deshalb kann die Polizei natürlich auch an diese Informationen herankommen. Es mag ein bisschen dauern mit den ganzen Durchsuchungsbefehlen und Gerichtsbeschlüssen und so, aber letztlich bekommen sie die Infos.

❖ Phage

❖ Also sollte man, wenn es einem nichts ausmacht, dass komische Proteine im Körper herumwandern, vielleicht am besten eine kleinere Proteinsynthese durchführen lassen, bei der die Klinik gegen eine entsprechende Kompensation deine Aufzeichnungen „verliert“. DNA-Maskierung macht die Polizeiorganisationen ziemlich nervös, was nicht weiter überrascht, deshalb hat es in letzter Zeit einige Razzien gegen medizinische Dienstleister im Untergrund gegeben. Wenn euer Lieblings-Straßendoc vor kurzem dichtgemacht hat, dann könnte das der Grund gewesen sein.

❖ Hacksaw

❖ So, und damit ihr etwas genauer erfahrt, was diese Technik hinters Licht führen soll, hier eine kleine Werbeanzeige aus der gleichen Publikation, die über die DNA-Maskierung berichtet. Es handelt sich um einen typischen DNA-Identscanner. Die einzelnen Modelle variieren; die neuesten Versionen findet ihr in den bald erscheinenden Frühlingkatalogen von Yamatetsu und Mitsuhama.

❖ Kephalos

//Beginn der Datei//

Genexpress Assaymatic 5131

Genexpress bietet allen Polizeiorganisationen mit der Assaymatic 5131 die neueste DNA-Identifizierungs-Technologie. Durch eine Kombination aus Marker-Enzymen und einem Scanner-Tunnelmikroskop (STM) kann die Assaymatic 5131 innerhalb von Minuten einen genauen DNA-Fingerabdruck sequenzieren. Die Marker-Enzyme zielen auf geläufige Sequenzen des Subjekt-Genoms ab und markieren sie für die Analyse mit dem STM. Innerhalb von 1 bis 10 Minuten hat die Assaymatic 5131 die gewählten Bereiche gescannt und ein präzises DNA-Profil zum Vergleich mit den Datenbanken erstellt. Das Gerät ist einfach zu bedienen, weitestgehend automatisiert, kann daher auch von nicht-spezialisierten Mitarbeitern gehandhabt werden, und wird mit einer dreijährigen Herstellergarantie geliefert. Die Ergebnisse der Assaymatic 5131 sind ausreichend genau für einen Haftbefehl, jedoch ohne zusätzliches Beweismaterial nicht beweiskräftig genug für eine Verurteilung. Die Assaymatic 5131 ist ein wertvolles Hilfsmittel für alle Polizeiorganisationen und kann mit ihren präzisen DNA-Profilen den Unterschied zwischen einer Verhaftung und einem Verbrecher auf freiem Fuß bedeuten.

//Ende der Datei//

❖ Vielen Dank, Mister Überbringer-guter-Nachrichten.

❖ HK Kid

❖ He, kenne deinen Feind, richtig?

❖ Kephalos



SUBSTANZEN

Die Gentechnologie hat eine Vielzahl von Substanzen mit breiten bio-medizinischen Anwendungsmöglichkeiten hervorgebracht.

Immunisierung

Durch die modernen Wunder der Immunmodifikation ist die Medizin heute in der Lage, ein Individuum mit einer fast vollständigen Immunität gegen die meisten bekannten Krankheitserreger, Gifte und andere Substanzen auszustatten. Dazu werden maßgeschneiderte Hybridome in den Körper des Patienten injiziert, wo sie monoklonale Antikörper produzieren, die an eine bestimmte Substanz angepasst sind. Diese Antikörper reagieren sehr schnell auf das Eindringen des betreffenden Fremdkörpers und sorgen für eine deutlich gesteigerte Widerstandsfähigkeit des Patienten.

Auf diese Weise kann ein Patient gegen alle verbreiteten bakteriellen Infektionen, Gifte und andere schädliche chemische oder biologische Wirkstoffe immunisiert werden. Die Behandlungsmethode ist noch nicht besonders effektiv bei hochmutablen Agenzien – wie den meisten Viren –, und da sie sehr speziell in ihrer Wirkungsweise ist, beinhaltet eine Immunisierung gegen eine bestimmte Substanz keine Immunität gegen andere Wirkstoffe. Außerdem ist diese Art der Immunisierung wirkungslos gegen Nervengifte und ähnliche schnellwirkende Substanzen, da diese auf das Opfer einwirken, bevor die Antikörper reagieren können. Es ist jedoch möglich, sich gegen bestimmte Nervengifte zu immunisieren, indem man sich einer Gentherapie unterzieht, bei der die Zellrezeptoren und Neurotransmitter so verändert werden, dass das Gift sich nicht an sie binden kann.

- ❖ Ich liebe meine Immunisierung. Keine Kopfschmerzen mehr durch Neuro-Stun!
- ❖ Thumper

- ❖ Das Dumme ist nur, dass man sich gegen jeden Kram separat immunisieren lassen muss. Immunisierung gegen Neuro-Stun hilft nicht gegen Tranquilizer-Pfeile usw.

- ❖ Glaive

- ❖ He, wurde nicht schonmal eine Komplet-Immunisierung gegen alles angeboten, in einem netten handlichen Päckchen?

- ❖ Respectable

- ❖ Ja, bis man rausfand, dass das unpraktisch und nicht wirklich wirkungsvoll war. Sie konnten dir keine spezifischen Antikörper gegen wirklich alles geben; dafür ist gar nicht genug Platz im Blutkreislauf. Oh, sicher, es half gegen eine Menge von dem verbreitetsten Zeug – aber bei weitem nicht gegen alles.

- ❖ Phage

- ❖ Der Nagel zum Sarg für diese Behandlungsmethode war Herbert Lipinski, ein Biotech-Wissenschaftler, der sich '56 einer „Komplett“-Immunisierung unterzog, um gegen Berufsrisiken gefeit zu sein. Da er glaubte, sicher zu sein, kümmerte er sich nicht sehr um Hygiene und Desinfektion und holte sich gleichzeitig fast ein Dutzend übler Bakterieninfektionen. Er ging vor Gericht, gewann, und die Schmerzensgeldzahlungen ruinierten beinahe zwei kleinere Gentech-Konzerne. Ich muss wohl nicht extra betonen, dass die Behandlungsmethode keine halbe Stunde nach dem Urteilsspruch vom Markt verschwunden war.

- ❖ Saline



☛ Heutzutage konzentriert sich die Erforschung der Breitband-Immunisierung auf eine Verstärkung der Immunfunktionen und nicht auf synthetisierte spezielle Antikörper. Zum Beispiel gibt es da ein paar interessante Forschungsergebnisse in den BVI-Clark-Laboren drüben in Boston.

☛ The Smiling Bandit
„Strikes Again! Ha Ha Ha!“

☛ Ich habe von Immunisierungstechniken gehört, die zu verbrecherischen Zwecken missbraucht werden, wobei der Patient gegen eine Substanz immunisiert wird, die auf natürliche Weise in seinem Körper vorkommt – wie zum Beispiel ein natürliches Hormon oder ein Botenstoff. Es ist nicht besonders schön, jemandem bei einer Immunreaktion gegen seinen eigenen Körper zuzusehen. Das Endergebnis variiert, doch es stört die normalen Körperprozesse auf grässliche (und oft tödliche) Weise.

☛ Doctor Karl

☛ Wenn man jemanden töten will, warum erschießt man ihn dann nicht einfach?

☛ SJT

☛ Nun, eine solche Behandlung würde nur dann zuschlagen, wenn der Körper die betreffende Substanz in Mengen produziert, die groß genug sind, um die Antikörper zu aktivieren. Wenn die Antikörper also zum Beispiel auf Adrenalin geeicht sind, geht es dem Opfer gut, bis es sich aufregt – und dann, bäng, funktioniert sein Nervensystem plötzlich nicht mehr richtig. Genial, nicht wahr?

☛ Tanaka

Schutzstoffe

Immunisierung durch Hybridome eignet sich nicht für Personen, die immer wieder mal eine Impfung gegen unterschiedlichste Substanzen brauchen. Es gibt mittlerweile eine ganze Reihe von gentechnologisch entwickelten Schutzstoffen, die einen kurzzeitigen und spezifischen Immunschutz bieten und zu erschwinglichen Preisen erhältlich sind.

Antibak ist das wahrscheinlich verbreitetste gentechnologische Vorbeugungsmittel. Es handelt sich um eine Behandlung mit monoklonalen Antikörpern, die gegen schädliche Bakterien wirken. Sie schützt den Körper vor bakteriellen Infektionen und Vergiftungen. Antibak-Antikörper binden sich an fremde Bakterien und markieren sie für die Zerstörung durch das körpereigene Immunsystem. Ebenso binden sie sich an bakterielle Endotoxine, machen sie inaktiv und leiten sie in die normalen Entsorgungskanäle des Körpers weiter.

Binder funktioniert ähnlich; diese Behandlung mit monoklonalen Antikörpern wirkt gegen chemische Toxine. Binder-Antikörper sind auf spezifische Toxine zugeschnitten und müssen getrennt für jede toxische Verbindung entwickelt und verabreicht werden. Am effektivsten werden Binder und Antibak durch Injektion verabreicht, doch es gibt sie auch als Inhalationsmittel gegen Aerosol-Toxine und luftübertragene Bakterien.

Zeta-Interferon wurde entwickelt, um allen Anwender gegen Virenangriffe zu schützen. Anders als Antibak und Binder basiert es nicht auf der Technik der monoklonalen Antikörper, wird jedoch aus maßgeschneiderten Lymphozyten synthetisiert und ist daher auf die Bekämpfung eines bestimmten Virus zugeschnitten. Z-Interferon stoppt eine Virusinfektion, verhindert die Virus-Replikation und markiert alle Nebenprodukte für die Vernichtung

durch das Immunsystem. Alle Versuche, Z-Interferon-Stämme für magische Viren (wie MMVV) zu entwickeln, schlugen bis jetzt fehl.

☛ Grundversionen dieser Stoffe kann man in allen Apotheken kaufen. Für wirklich effektiven Schutz braucht man die Sachen aber in Stärken, die verschreibungspflichtig sind, was vom Standpunkt der Diagnose und normalen ärztlichen Behandlung auch sinnvoll ist – sich haufenweise Zeta-Interferon zu verabreichen, wenn man eigentlich eine bakterielle Infektion hat, hilft nicht viel.

☛ Hacksaw

Gamma-Anthrax

Hierbei handelt es sich um eine gezüchtete Mutation des natürlich vorkommenden *Bacillus anthracis*. Die ursprüngliche bakterielle Infektion verursacht Sporenwachstum, vor allem im Atmungssystem, jedoch auch im Verdauungstrakt und auf der Haut; Gamma-Anthrax ist schneller und tödlicher als die natürliche Variante. Es verursacht bei der Infektion einen Systemschock, der lediglich die wahre Natur der Infektion verschleiern soll; die Bakterien reifen mehrere Tage lang, bevor die Krankheit offenbar wird. Die anfänglichen Symptome gleichen denen einer simplen Erkältung, die sich im Laufe der Erkrankung in jene einer Lungenentzündung entwickeln. Der Patient wird schnell schwächer, bis der Tod eintritt.

☛ Noch so ein übles Zeug, das auf der Liste des Kopenhagener Abkommens steht, also sollte man eigentlich erwarten, dass darüber nicht mehr viel geredet wird. Trotzdem wird es immer wieder erwähnt; warum nur? Die Kons werden doch nicht gegen das Abkommen verstoßen, oder?

☛ Saevar

☛ Aber niemals!

☛ Phage

☛ Die Symptome sehen aus wie eine heftige Grippe. Da fragt man sich doch, wieviele Grippe-Todesfälle in Wirklichkeit auf Kosten dieses Zeugs gehen.

☛ Saline

☛ Tja, aber Gamma-Anthrax erscheint einem wirklich so harmlos wie eine simple Grippe, wenn man es mit dem neuesten genetischen Kampfstoff vergleicht, der die Runde unter den Konzernen macht. Soweit ich herausgefunden habe, stammt dieses kleine Monster von Universal Omnitech, die es eigentlich hätten besser wissen müssen. Denn es hat sie ganz schön was gekostet – großmaßstäbliche Konzernerpresung, Kündigungen und „Verschwinden“ von Mitarbeitern und vieles mehr. Das hat man davon, wenn man mit Ebola herumspielt und es noch schlimmer macht.

☛ The Smiling Bandit
„Strikes Again! Ha Ha Ha!“

☛ Mutiertes Ebola. Das wird ja immer besser.

☛ Thumper

☛ Oh, ja. Ich werde natürlich nicht sagen, woher ich das Folgende habe, aber es ist eine gut informierte Quelle.

☛ The Smiling Bandit
„Strikes Again! Ha Ha Ha!“



//Beginn der Datel//

Memo

Von: Dr. Dennis Burns, Forschungsdirektor Virologie

An: <Name geändert, um Schuldige zu schützen>

Es freut mich, Ihnen mitteilen zu können, dass trotz administrativer Hindernisse durch bestimmte Abteilungen der Stamm 74B-2 alle unsere Erwartungen übertroffen hat und sehr gut bei der In-Vitro-Züchtung reagiert. Die Testsubjekte wiesen die üblichen Anzeichen der beginnenden Infektion auf – grippeähnliche Symptome mit gelegentlichen Ausschlägen, entzündeten Augen und Erbrechen von Blut. Diese Symptome entwickelten sich vollständig innerhalb von 24 Stunden und breiteten sich auf die primären Kontrollsubjekte aus, die sich in einer Entfernung von 7 Metern befanden. Die sekundären Kontrollsubjekte, die in einem Quarantänerraum abgekapselt waren, blieben erwartungsgemäß unbeeinträchtigt. Der Zustand der Subjekte verschlechterte sich täglich, sie litten an Brustschmerzen, internen und externen Blutungen – zwei der Subjekte bluteten ununterbrochen aus den Poren ihrer Haut – und viele von ihnen erblindeten.

An Tag 5 waren alle Testsubjekte tot. Autopsien ergaben massive Schocks, Leber- und Nierenversagen und Verflüssigung vieler innerer Organe (vor allem des Magen-Darm-Traktes). An Tag 6 waren alle primären Testsubjekte bis auf eines an entsprechenden Symptomen gestorben. Der einzige Überlebende erholte sich langsam innerhalb mehrerer Wochen, doch nach Reinfektion mit einer modifizierten Variante (als 74B-3 bezeichnet) verendete auch er. Seine Symptome vor dem Tod deuten auf zusätzliches Immunversagen und sekundäre Infektionen hin. Behandlungen mit üblichen antiviralen Agenzien verringerten die Symptome nicht weit genug, um ihn zu retten.

Da Sie zur Zeit offenbar zu beschäftigt sind, um unsere Arbeit persönlich zu verfolgen, werde ich Sie weiterhin über zukünftige Entwicklungen auf dem Laufenden halten.

//Ende der Datel//

❖ Bitte sagt mir, dass die Testsubjekte Affen waren...

❖ Malcy

❖ Guten Morgen, Mr. Naiv.

❖ Terwilliger

❖ Das würde eine kleine Anomalität erklären, die ich vor kurzem beim Stöbern in einer UniOmni-Personaldatenbank gefunden habe. Innerhalb nur einer Woche hat ein überraschend großer Teil des virologischen Forschungspersonals seine Kündigungen eingereicht. Schön, dass wenigstens noch ein paar Leute sowas wie Charakter haben.

❖ FastJack

❖ Ganz zu schweigen von Idealismus. Zu glauben, dass UO ihre Kündigung einfach akzeptieren würde! Ich habe die besagten Datenbanken jetzt nochmal durchgescannt und man stelle sich vor: Ein gewisser Dr. Dennis Charles Burns starb vor knapp zwei Monaten – an einer besonders heftigen Grippe, wie sich herausstellte. Wie passend.

❖ Respectable

❖ Ein Kollege, der sich auf den Schlips getreten fühlte? Oder hat UO ein Plappermaul zum Schweigen gebracht?

❖ Hack n' Backslash

❖ Vielleicht war es wirklich eine Grippe...

❖ SJT

SPIELINFORMATIONEN

Die Modifikationen, die durch Genmanipulation möglich werden, sind normalerweise ganzkörperliche Veränderungen an der genetischen Sequenz jeder einzelnen Zelle. Spezialisierte, gezüchtete Modifikationen werden üblicherweise als Bioware eingestuft, obwohl die Grenze zwischen Bioware und Gentech in dieser Hinsicht nicht genau gezogen werden kann.

Spielleiter und Spieler werden hiermit ausdrücklich ermutigt, selbst neue genetische Modifikationen innerhalb der technologischen Grenzen, wie sie in *Die Genetik der Sechsten Welt*, S. 9, dargestellt werden, zu erforschen und zu entwickeln. Die aufgelisteten Prozesse und Substanzen sollten genügend Beispiele für mögliche Modifikationen und ihre Auswirkungen auf Körper und Bankkonto enthalten.

Charaktere, die sich zu genetischen Modifikationen entschließen, können sich gleichzeitig mehrerer Prozeduren unterziehen. Finanzielle und Bioindex-Kosten werden einfach addiert, während die benötigte Zeit der längsten Zeitdauer der einzelnen Behandlungen entspricht.

Bei vielen der hier beschriebenen Gentech-Anwendungen sind Bioindex-Kosten angegeben, welche die Veränderungen widerspiegeln, die am Körper des Charakters auftreten. Gentech-nische Modifikationen gelten als natürliche und nicht als künstliche Modifikationen.

GENETISCHE MODIFIKATION VOR DER GEBURT

Es ist wesentlich einfacher, das Genom einiger weniger embryonaler Zellen zu modifizieren als den genetischen Code eines ausgewachsenen Körpers umzuschreiben, und die medizinischen Wissenschaften haben auf diesem Gebiet auch die meisten Erfahrungen. Deshalb sind genetische Modifikationen, die in utero durchgeführt werden, weit schneller und billiger als Prozeduren, die an einem Erwachsenen vorgenommen werden.

Die Dauer gentechnischer Prozesse beträgt am ungeborenen Kind nur die Hälfte und die Kosten belaufen sich auf 75 Prozent des Normalen. Diese Reduzierung gilt nicht für genmanipulierte Substanzen.

Wenn es der Spielleiter gestattet, können Charaktere, die das Spiel genmanipuliert beginnen, diesen Vorteil nutzen, wenn ihr Hintergrund eine solche Genmanipulation vor der Geburt ermöglicht.

GENETISCHE MODIFIKATION UND RITUALPROBEN

Das DNA-Muster ist ein so wesentlicher Bestandteil einer Person als Entität, dass Veränderungen an der DNA eines Charakters auch seine Aura und magische Signatur verändern. Die Aura eines Patienten, der sich einer Gentherapie unterzieht, ändert sich im Laufe der Behandlung. Sobald die DNA-Veränderung vollendet ist, werden Beobachter feststellen, dass sich die Aura des Charakters irgendwie verändert hat, doch er wird durch astrale Wahrnehmung weiterhin als derselbe Charakter erkennbar sein.

Durch die DNA-Veränderung werden Ritualproben, die vorher entnommen wurden, in ihrer Verwendbarkeit eingeschränkt. Sie werden nicht völlig unbrauchbar, da ein Großteil der DNA unverändert geblieben ist, doch die Veränderungen sind signifikant genug, um Ritualverbindungen zu erschweren. Eine Verbindungsprobe erhält einen +1 Mindestwurfmodifikator für jeweils 0,2 Punkte Bioindexkosten, die durch Genmanipulation zusammengekommen sind, bis hin zu einem Maximum von +4.

GENETISCHE MODIFIKATION UND CYBERWARE

Einige der angegebenen Gentech-Prozesse sind mit bestimmten Cyberware- und Bioware-Modifikationen inkompatibel (siehe



Gentech-Kompatibilität, S.25). Im Falle eines Konfliktes zwischen einer genetischen Modifikation und einem Implantat haben die Auswirkungen der Gentech Vorrang, da sie vom Körper als natürlich eingestuft werden.

GENETISCHE PROZESSE

Diese Regeln befassen sich mit den auf Seite 18-22 beschriebenen genetischen Prozessen.

Gentherapie

Gentherapie bezeichnet eine großmaßstäbliche genetische Umstrukturierung vorwiegend für medizinische Zwecke. Häufige Anwendungen umfassen den Ersatz oder die Deaktivierung von Genen, die für Erbkrankheiten verantwortlich sind, eine Reparatur körperlicher Beeinträchtigungen durch Nervengifte oder andere Schäden, oder die Beschleunigung systemischer Vorgänge (wie Wachstum, Heilung oder Drogenentzug).

Gentherapie ist eine zeitaufwendige Prozedur. Der Körper des Patienten muss unbeweglich und inaktiv gehalten werden, angeschlossen an ein Lebenserhaltungssystem in einem mit DNA-Vektoren gefüllten Tank. In jedem Monat des Therapiezeitraums werden für die eigentliche neurale Behandlung nur zehn Minuten benötigt; während dieser Zeit muss der Patient bewusstlos sein und seine Sinnesstimulationen auf einem Minimum gehalten werden. Der DNA-Vektor ist normalerweise so aufgebaut, dass er die Veränderung des Nervengewebes als erstes abschließt, deshalb kann der Patient den Rest der Zeit frei mittels Datenbuchse oder magischer Gedankenverbindung kommunizieren. Datenbuchsenbesitzer verbringen ihre Therapiezeit oft damit, virtuell in der Matrix zu leben.

Die unten aufgelisteten Behandlungen sind die verbreitetsten Anwendungen der Gentherapie; der Spielleiter kann nach Bedarf weitere spezifische Anwendungen entwerfen. Jede Gentherapie, die sich auf den ganzen Körper auswirkt – wie es in der Regel der Fall sein wird –, dauert mindestens zwei Monate und kostet 50.000¥. Die Behandlungen wirken sich auf den Bioindex aus; wie stark, hängt davon ab, wie umfangreich die Veränderungen sind. Eine Sichelzellenanämie zu heilen wirkt sich weniger auf den Bioindex aus als einem Opfer von Muskeldystrophie einen gesunden Körper aufzubauen. Jede Ganzkörpertherapie, die lediglich den bestehenden genetische Zustand des Körpers wiederherstellt, erfordert einen Mindestzeitraum von einem Monat und 30.000¥.

Beschleunigte Heilung: In diesem Fall heilt die Gentherapie alle verbliebenen Schadenskästchen auf dem Zustandsmonitor des Patienten, auch wenn vorher schon magische Heilung angewendet wurde. Auch beschädigte Organe können wiederhergestellt und abgetrennte Gliedmaßen nachgezüchtet werden.

Beschleunigte Heilung kann auch bei Charakteren mit unnatürlichen Implantaten (wie Cyberware oder Bioware) angewendet werden, indem maßgeschneiderte Naniten eingesetzt werden, die den Heilungsprozess mittels einer komplizierten Kombination aus Kontrollsignalen und Instruktionen vom Implantat wegdirigieren. In solchen Fällen erhöhen sich die Kosten der Behandlung um 25 Prozent, während die Behandlungszeit unverändert bleibt. Mit dieser Prozedur kann jedoch keine beschädigte Cyberware oder Bioware repariert werden.

Zellreparatur: Die Zellreparatur-Therapie wird angewendet, um Schäden, die ansonsten irreparabel sind, auf somatischer Ebene zu reparieren. Das umfasst die Heilung von permanenten Nervengift-Schäden, die Korrektur körperlicher Handicaps oder die Wiederherstellung von Attributverlusten nach Krankheiten oder schwerem körperlichem Trauma. Auch die Auswirkungen von Verstärkten Reflexen können dadurch umgekehrt werden.

Gentech-Kompatibilität

Gentech	Konflikte mit Cyber- und Bioware
Beschleunigte Heilung	Erhöhte Kosten (+25%), falls der Charakter über Cyber- oder Bioware verfügt
Zellreparatur	Inkompatibel mit verstärkten Reflexen
Verjüngungstherapie	Erhöhte Kosten (+25%), falls der Charakter über Cyber- oder Bioware verfügt
Änderung des Phänotyps	Die Änderung ist nicht möglich, wenn das entsprechende Organ durch Cyberware ersetzt wurde (Cyberaugen, Cybergliedmaßen, Orthoskin, etc.)
Kälteanpassung	Inkompatibel mit verstärkten Reflexen, Stasisdrüse, Hitzeanpassung
Hitzeanpassung	Inkompatibel mit verstärkten Reflexen, Dermalpanzerung und -verkleidung, Orthoskin, Hyperschilddrüse und Kälteanpassung
Angiotensin-Synthese	Inkompatibel mit Kunstmuskeln, Stasisdrüse. Besitzt der Charakter mehr als zwei Cybergliedmaßen, werden die Auswirkungen negiert.
Calcitonin-Synthese	Inkompatibel mit Kunstmuskeln, Flexhänden und Thrombozytenfabriken. Besitzt der Charakter mehr als zwei Cybergliedmaßen, werden die Auswirkungen negiert.
Erythropoietin-Synthese	Inkompatibel mit Kunstmuskeln
Glucagon-Synthese	Inkompatibel mit Hyperschilddrüse

Verjüngungstherapie

Jede Verjüngungsbehandlung besteht aus einer Hauptbehandlung gefolgt von Nachbehandlungen alle sechs Monate innerhalb der nächsten drei Jahre, um sicherzustellen, dass die Behandlung auch tatsächlich anschlägt. Die Therapie kann zu jedem Zeitpunkt vor dem Tode angewendet werden. Nach der Behandlung hat der Patient ein körperliches Alter von etwa einundzwanzig Jahren.

Verjüngungsbehandlungen dauern bei älteren Patienten länger, da bei ihnen mehr Alterungsschäden zu reparieren sind; der Grundzeitraum für die Behandlung beträgt für Personen, die vierzig oder jünger sind, einen Monat. Für jedes Jahrzehnt an wahrem Alter oberhalb der Vierzig verlängert sich die Behandlungszeit um zwei Wochen.

Diese Prozedur hat signifikante Auswirkungen auf die gesamtzeitliche Gesundheit; sie zielt darauf ab, einen der grundlegendsten natürlichen Prozesse des Körpers umzukehren – Alterung und Tod. Die Behandlung kann nur einige Male durchgeführt werden, bevor der Körper einen Systemschock erleidet und kollabiert. Selbst eine solch machtvolle Behandlungsmethode kann nicht vollständig



die Spuren der Zeit austilgen – die Gehirnchemie zum Beispiel kann nur sehr eingeschränkt einer Verjüngung unterzogen werden, da der Patient sonst Gefahr läuft, sein Gedächtnis und seine erworbenen motorischen Fähigkeiten zu verlieren.

Änderung des Phänotyps

Eine Änderung des Phänotyps erfordert die gleiche Behandlungsumgebung wie die Gentherapie, da der Prozess abgesehen von den Ergebnissen prinzipiell der Gleiche ist. Praktisch jede Veränderung kann erreicht werden, von oberflächlichen kosmetischen Veränderungen (Augenfarbe, Haarbeschaffenheit) bis hin zu ganzkörperlichen Modifikationen. Dabei gilt jede Veränderung, die für den Metatyp des Patienten nicht natürlich ist, bei der Berechnung von Behandlungszeit und –kosten als große Veränderung (siehe Tabelle).

Diese Technik kann das Rassenlimit des Charakters für Konstitution, Stärke und/oder Schnelligkeit um 1 erhöhen. Jedes Attribut, das beeinflusst werden soll, erfordert eine separate Behandlung. Jedes Attribut kann nur einmal dieser Behandlung unterzogen werden. Diese Modifikationen gelten als große Veränderungen. Sobald die Behandlung erfolgreich beendet ist, gilt für den Charakter in allen Situationen das neue Rassenlimit. Diese Erhöhung wirkt sich auch auf das Attributmaximum des Charakters für dieses Attribut aus (das Attributmaximum entspricht dem Rassenlimit x 1,5 aufgerundet). Um es noch einmal ausdrücklich zu betonen: Diese Behandlung erhöht nicht das Attribut selbst, sondern nur das Rassenlimit für das Attribut.

Umweltanpassung

Kälteanpassung: Die Anpassung an kalte Klimate modifiziert die metabolischen Prozesse des Subjekts zu einer Maximierung der körpereigenen Wärmespeicherung, führt minimale Änderungen an der Chemie interstitieller und zellulärer Flüssigkeiten durch, um ihren Gefrierpunkt zu senken, und ersetzt normale Stoffwechselprodukte durch äquivalente Substanzen, die weniger empfindlich auf niedrige Temperaturen reagieren. Zusätzlich werden einige Reaktionskatalysatoren hinzugefügt, um Körperprozesse zu beschleunigen, die normalerweise bei niedrigen Temperaturen langsamer ablaufen. Kälteangepasste Subjekte benötigen oft mehr Nahrung und weisen extremes Unwohlsein oder Hyperaktivität in normalen Klimaten auf, besonders da sie Schwierigkeiten haben, Wärme abstrahlen (der Spielleiter legt die genauen Auswirkungen/Einbußen fest). Die Kälteanpassung gibt dem Charakter +2 Würfel für Widerstandsproben gegen kältespezifische Schäden, und der Charakter erhält einen –2 Mindestwurfmodifikator für Überlebensproben in kalten Umgebungen (siehe *Niemandsland*, S.106).

Hitzeanpassung: Hitzetoleranz wird erreicht durch eine Verbesserung der Wasserspeicherung, um Dehydration zu vermeiden, Beschleunigung des Blutkreislaufs, um bessere Wärmediffusion zu

ermöglichen, und einer Veränderung der metabolischen Prozesse hin zur Verwendung von Proteinen und Verbindungen, die bei höheren Temperaturen nicht so schnell zerfallen. Hitzeangepasste Individuen fühlen sich bei normalen Temperaturen träge und leiden gewöhnlich unter hohem Blutdruck (der Spielleiter legt die genauen Auswirkungen/Einbußen fest). Die Hitzeanpassung gibt dem Charakter +2 Würfel für Widerstandsproben gegen hitzespezifische Schäden, schützt aber nicht vor Verbrennungen. Der Charakter erhält zudem einen –2 Mindestwurfmodifikator für Überlebensproben in heißen Umgebungen (siehe *Niemandsland*, S.106).

Anpassung an sauerstoffarme Umgebungen: Bei dieser Behandlung werden einige metabolische Bahnen durch anaerobe Äquivalente ersetzt. Zudem besitzt ein angepasstes Individuum modifiziertes Myoglobin in seinem Blutkreislauf, das Sauerstoff unter normalen Bedingungen speichert und ihm so erlaubt, länger den Atem anzuhalten. Die Regeln für das Luftanhalten gelten wie gehabt (siehe *SRKomp*, S. 47-48), doch jeder Erfolg bei der Athletikprobe erhöht die Dauer um 10 Kampfrunden statt um 3. Unter normalen Sauerstoffbedingungen leidet das Individuum an Hyperoxidoose, die zu Schäden am Atmungssystem und beschleunigter Zellalterung führt (regeltechnisch wie Sauerstoffvergiftung, *Arsenal 2060*, S.139).

Schadstofftoleranz: Bei dieser Anpassungsbehandlung werden Zellrezeptoren so modifiziert, dass sie resistent gegen Schwermetalle sind, und metabolische Übermittlungsstoffe gegen Homologe ausgetauscht, die nicht empfindlich auf Schwermetalle und andere Kontaminationsstoffe reagieren. Die Prozedur erzeugt zudem neue Proteine, die in der Lage sind, Schwermetalle zu isolieren und aus dem Körper zu entfernen, sowie Verbindungen, die organische Kontaminationsstoffe und Toxine inaktiv machen können. Charaktere mit dieser Anpassung erhalten +3 Konstitutionswürfel für Widerstandsproben gegen chemische Angriffe durch Schadstoffe, Schwermetalle und verwandte Toxine.

Direkte Proteinsynthese

Die Modifikation für direkte Proteinsynthese erzeugt ein Protein-Nebenprodukt direkt im System des Anwenders, statt die normalen regulierenden Bahnen zu aktivieren. Die genetische Sequenz für diese zusätzlichen Proteine wird in der „junk“-DNA kodiert und zusätzlich wird ein einfacher Kontrollmechanismus für die Expression installiert. Anders als die meisten Proteine werden diese nicht durch normale Körperprozesse reguliert; sie werden ununterbrochen produziert und in Extremsituationen können sie mehr von Schaden als von Nutzen sein.

Die folgenden Proteine sind ein Beispiel dafür, was durch die direkte Proteinsynthese produziert werden kann. Spielleiter und Spieler sollten sich nicht scheuen, weitere Proteine für die Sechste Welt zu erforschen und entwickeln. Die meisten genetischen Modifikationen dieser Art erfordern eine Grundbehandlungszeit,

Therapie	Behandlungszeit	BioIndex	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Genetische Korrektur	6 Monate	0,2-0,5	60.000¥	6/21 Tage	2	Legal
Beschleunigte Heilung	3 Monate	–	30.000¥	6/21 Tage	2	Legal
Zellreparatur	6 Monate	–	50.000¥	6/21 Tage	2	Legal

Verjüngung	Behandlungszeit	BioIndex	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Verjüngungsbehandlung	3+ Monate	1	2.000.000¥	8/30 Tage	2,5	Legal
Nachbehandlung	1 Monat	–	100.000¥	8/30 Tage	2,5	Legal



um die Körper-DNA umzuschreiben. Anschließend wird die Proteinsynthese allmählich zunehmen, bis sie etwa einen Monat nach Abschluss der Behandlung ihren Maximalwert erreicht. Modifikationen, die sich signifikant körperlich auswirken (wie die Calcitonin-Behandlung, die die Knochenstruktur verstärkt) erfordern eine längere Behandlungszeit, damit sich die körperlichen Veränderungen bemerkbar machen, doch dafür setzt der Effekt ein, sobald der Charakter die Klinik verlässt.

Angiotensin: Dieses Protein reguliert den Blutfluss im Körper. Es bringt die Kapillarbetten dazu, sich zusammenzuziehen, und stimuliert die Wasserspeicherung. Der gefäßverengende Effekt ist besonders hilfreich, wenn es zu massivem Blutverlust kommt. Wenn ein Charakter mit einer direkten Angiotensin-Synthese eine tödliche körperliche Verwundung erleidet (siehe SR3, S. 125-126), erleidet er zusätzlichen Schaden durch Blutverlust und Schock nur mit einer Rate von einem Kästchen pro (Konstitutionsattribut x 2) Kampfrunden.

Calcitonin: Calcitonin steigert die Knochendichte und -stärke durch gesteigerte Osteoblasten-Aktivität und vermehrte Kalziumaufnahme des Skeletts. Ein Charakter mit direkter Calcitonin-Synthese entwickelt auf natürliche Weise stärkere Knochen, die nicht durch Detektoren entdeckt werden können (anders als Kompositknochen). Das bringt ihm einen +1 Modifikator auf die Konstitution für Schadenswiderstandstests und verhindert, dass die Knochen unter normalen Bedingungen brechen; sie haben eine Barrierestufe von 6.

Erythropoietin: Dies ist ein Protein, das die Produktion roter Blutkörperchen (Erythrozyten) stimuliert und bereits seit mehr als einem Jahrhundert für die Leistungssteigerung im Profisport eingesetzt wird. Die kontinuierliche Produktion von Erythropoietin erhöht deutlich die Anzahl der Erythrozyten und steigert die körperliche Leistungsfähigkeit durch erhöhte Sauerstoffzufuhr. Charaktere mit direkter Erythropoietin-Synthese erhalten +2 Würfel auf alle Athletikproben.

Glucagon: Glucagon ist ein wichtiger Zwischenstoff im Stoffwechsel des Energiehaushalts des Körpers; es katalysiert die Umwandlung von Glycogen in Glucose in der Leber und sorgt für eine beständige Versorgung mit Energie. Das ist besonders nützlich für alle, die lang anhaltenden Anstrengungen ausgesetzt sind. Ein Charakter mit einer gesteigerten Glucagonversorgung kann alle angegebenen Zeiträume verdoppeln, wenn es um die Auswirkungen von Ermüdung geht (siehe SRKomp, S. 47). Er sollte sich jedoch regelmäßig untersuchen lassen, um Komplikationen wie zum Beispiel Diabetes zu vermeiden.

DNA-Maskierung

Diese Prozedur verändert einen Teil der nicht-kodierenden genetischen Sequenz eines Charakters, wodurch ein DNA-Scanner keine positive Identifikation liefern kann, wenn die Probe mit genetischen Datenbanken verglichen wird. Wird einem Charakter

mit DNA-Maskierung eine Gewebeprobe für einen DNA-Test entnommen, so werfen Sie eine Vergleichende Probe zwischen der Stufe der DNA-Maskierung und der Stufe des DNA-Scanners. Erzielen Maskierung und Scanner die gleiche Anzahl an Erfolgen, so wird das Gerät anzeigen, dass weitere Identifikationsversuche mit anderen Methoden unternommen werden sollten.

DNA-Scanner

Ein DNA-Scan wird gewöhnlich nur dann vorgenommen, wenn einfachere Identifikationsmethoden nur unzufriedenstellende oder nicht schlüssige Ergebnisse erbringen. Identifikationen durch einen DNA-Scan gelten als ausreichend, um ein Subjekt zum Zwecke weitergehender Ermittlungen festzuhalten, reichen vor Gericht jedoch nicht als Beweise aus. Wirklich beweiskräftige DNA-Identifikationen können nur durch eine sorgfältige Laboruntersuchung erzielt werden.

Wenn der Scan bei einer Person erfolgt, die über DNA-Maskierung verfügt, dauert er so viele Minuten, wie der Stufe des Scanners entspricht – ein qualitativ hochwertiger Scanner führt eine gründliche Suche in einer Vielzahl weltweiter Datenbanken durch, während ein Basismodell nur kurz in der wichtigsten lokalen DNA-Datenbank sucht. Der Zeitraum kann durch überschüssige Erfolge bei der Vergleichenden Probe verkürzt werden, wenn der Scanner dabei gewinnt. Wird der Scan bei jemandem ausgeführt, der über keine unregistrierten DNA-Veränderungen verfügt, dauert es eine Minute, bis die Ergebnisse vorliegen.

Immunisierung

Bei der Immunisierung wird eine Kultur speziell gezüchteter Hybridome injiziert, die sich im Körper verteilen und keimen, bis sie sich im System des Patienten etabliert haben. Die Behandlung geht zwar schnell, doch dauert es einen Monat, bis sich die Immunität voll entwickelt hat. Die Hybridomen produzieren spezielle Antikörper, die im Körper zirkulieren, bis sie auf ihre Zielsubstanz treffen. In einer extrem effizienten Form normaler Immunreaktionen binden sie sich an die Substanz, machen sie dadurch inaktiv und markieren sie zur Vernichtung.

Diese Behandlung verleiht dem Individuum eine vollständige Resistenz gegen normale Dosen der Zielsubstanz. Wird das Individuum der Substanz jedoch verstärkt oder gar extrem ausgesetzt, kann keine Immunität mehr garantiert werden. Die Antikörper tragen allerdings immer noch dazu bei, der Substanz zu widerstehen; in solchen Fällen reduziert sich das Powerniveau der Krankheit oder des Giftes auf die Hälfte (abgerundet). Der Spielleiter legt fest, wann ein Charakter einer Substanz mehr als normal ausgesetzt ist, was von der Situation und der fraglichen Substanz abhängt.

Der Spielleiter kann außerdem zulassen, dass eine Immunisierung einen Charakter auch teilweise vor sehr ähnlichen Substanzen schützt, wobei deren Powerniveau eventuell auf die Hälfte reduziert wird.

Phänotypveränderung	Behandlungszeit	BioIndex	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Kleinere Veränderungen (Augenfarbe usw.)	4 Monate	0,1	50.000¥	5/21 Tage	2	Legal
Große Veränderungen (Größe, Gewicht usw.)	6 Monate	0,5	65.000¥	5/21 Tage	2	Legal
Anpassung	Behandlungszeit	BioIndex	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Kälte	3 Monate	0,4	60.000¥	6/30 Tage	2	Legal
Hitze	3 Monate	0,3	60.000¥	6/30 Tage	2	Legal
Sauerstoffarmut	2 Monate	0,3	50.000¥	6/30 Tage	2	Legal
Schadstofftoleranz	2 Monate	0,2	50.000¥	6/30 Tage	2	Legal



Ein Patient kann nur gegen eine Anzahl von Substanzen immunisiert werden, die seiner Konstitutionsstufe entspricht (ohne Modifikationen für Rasse, Cyberware oder Bioware). Alle weiteren Immunisierungen stören das Körpersystem bis hin zu Totalausfällen mit recht unangenehmen Konsequenzen. Jede Immunisierungsbehandlung ist ein permanenter Eingriff, da die Hybridomzellen im Prinzip unsterblich sind.

Beachten Sie, dass es keine Immunisierungen gegen Nerven- gifte und schnellwirkende Substanzen gibt (alles, was eine Wirkungsgeschwindigkeit von „Sofort“ hat). Um gegen solche Substanzen immunisiert zu werden, muss sich der Charakter einer zellmodifizierenden genetischen Therapie unterziehen (S.26).

SUBSTANZEN

Diese Regeln beziehen sich auf die Substanzen, die auf den Seiten 22-24 beschrieben werden.

Schutzstoffe

Die aufgelisteten Schutzstoffe werden alle in vitro synthetisiert und nur bei Bedarf verabreicht. Sie können vor, während oder nach der Einwirkung eines Toxins oder einer Infektion verabreicht werden. Keiner der Wirkstoffe trägt jedoch zu einer Reparatur von Zellschäden bei, die durch pathogene Angriffe verursacht wurden; dazu ist eine genetische Zellreparatur oder Heiltherapie erforderlich.

Antibak/Zeta-Interferon: Antibak schützt vor Bakterien und Krankheiten, Zeta-Interferon schützt vor Viren. Wird der Schutzstoff vor der Einwirkung oder vor Ablauf der Einwirkungszeit (Wirkungsgeschwindigkeit) der Infektion verabreicht (also mit anderen Worten, bevor der Charakter infiziert wurde), kann der Charakter bei allen Konstitutionsproben zur Bestimmung, ob eine Infektion erfolgt, die Stufe des Wirkstoffes vom Mindestwurf abziehen bzw. das Powniveau der Infektion bei Schadenswiderstandsproben um die Stufe des Wirkstoffes senken. Sinkt das Powniveau der Infektion auf 0 oder weniger, ist der Charakter immun gegen die Auswirkungen. Jede Dosis Antibak oder Zeta-Interferon hält 24 Stunden an. Weitere Dosen dieser Wirkstoffe können verabreicht werden, um die Dauer der Schutzfunktion auszudehnen.

Ist ein Charakter bereits infiziert, reduziert Antibak bzw. Zeta-Interferon die Nebeneffekte der Infektion auf die Hälfte



(abgerundet). Reduzieren Sie das Powniveau der Infektion bei allen Schadenswiderstandproben um die Stufe des Wirkstoffes. Sinkt der Schaden auf 0, wurde die Infektion erfolgreich bekämpft.

Der Erfolg von Antibak oder Zeta-Interferon kann erst 24 Stunden nach der Verabreichung überprüft werden. Zu dem Zeitpunkt kann der Charakter eine Biotech-Probe gegen das ursprüngliche Powniveau der Infektion werfen, um festzustellen, ob der Schutzstoff erfolgreich war.

Binder: Binder schützt vor einem bestimmten Gift (das beim Kauf festgelegt wird). Es wirkt gegen viele Substanzen, gegen die das übliche Breitband-Antidot-Patch (SR3, S.304) wirkungslos ist (Entscheidung des Spielers). Wird es vor der Einwirkung des Giftes oder vor Ablauf der Einwirkungszeit (Wirkungsgeschwindigkeit) verabreicht, verleiht es eine vollständige Immunität gegen die Auswirkungen des Giftes.

Substanz	Behandlungszeit	BioIndex	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Angiotensin	2 Monate	0,3	40.000¥	6/30 Tage	2	Legal
Calcitonin	4 Monate	0,4	60.000¥	6/30 Tage	2	6P-N
Erythropoietin	2 Monate	0,4	40.000¥	6/30 Tage	2	Legal
Glucagon	2 Monate	0,3	40.000¥	6/30 Tage	2	Legal

DNA-Maskierung

Stufe	Behandlungszeit	BioIndex	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
1-3	3 Wochen + 1 Woche pro Stufe	–	7.500¥ x Stufe	8/14 Tage	3	2-Z
4-6	3 Wochen + 1 Woche pro Stufe	0,1	10.000¥ x Stufe	10/21 Tage	3	2-Z
7-9	3 Wochen + 1 Woche pro Stufe	0,1	15.000¥ x Stufe	14/21 Tage	3	2-Z
10+	3 Wochen + 1 Woche pro Stufe	0,2	20.000¥ x Stufe	18/28 Tage	3	2-Z

Modell	Stufe	Preis	Verfügbarkeit	Straßenindex	Legalität
Sony ScanBuddy 2062	2	1.000¥	Immer	1	8P-U
Yakashima Gentest Pro	3	1.500¥	Immer	1	6P-U
Genexpress Assaymatic 5131	5	2.500¥	6/14 Tage	1	5P-U
Universal Omnitech GSC-15	7	3.500¥	10/21 Tage	2	5P-V
Cross Biomedical Ident Deluxe	9	4.500¥	12/1 Monat	2	5P-V



Wird Binder verabreicht, nachdem der Charakter infiziert wurde, reduziert es alle Auswirkungen des Giftes auf die Hälfte (abgerundet) und schützt bei weiteren Vergiftungen. Ist der Charakter weiterhin dem Gift ausgesetzt, reduzieren Sie das Powniveau des Giftes um die Stufe des Binders und reduzieren Sie das Schadensniveau um eins. Sinkt das Powniveau des Giftes auf 0 oder weniger, ist der Charakter immun gegen die Auswirkungen.

Jede Dosis Binder hält für eine Stunde an; weitere Dosen können verabreicht werden, um längeren Schutz zu gewährleisten.

Gamma-Anthrax

Kommt ein Charakter mit Gamma-Anthrax in Kontakt, wirft er eine (unmodifizierte) Konstitutionsprobe gegen ein Powniveau von 8. Die Anzahl der Erfolge bei dieser Probe gibt die Inkubationszeit der Krankheit in Tagen an; werden 6 oder mehr Erfolge erzielt, wird der Charakter nicht infiziert.

Nach Ablauf der Inkubationszeit wird alle 6 Stunden an beiden Zustandsmonitoren des Charakters auf der rechten Seite ein Kästchen abgestrichen. Nach 24 Stunden kann der Charakter zum Beispiel nur 6 Kästchen geistigen Schaden hinnehmen, bevor er bewusstlos wird, bzw. 6 Kästchen körperlichen Schaden, bevor er überzähligen Schaden erleidet. Der Charakter stirbt, wenn die letzten Kästchen der Zustandsmonitore gestrichen werden. Alle 24 Stunden, die die Krankheit im Körper des Charakters aktiv ist, steigt das Powniveau der Krankheit für alle Behandlungsproben um 1 und der Charakter erhält einen kumulativen +1 Mindestwurfmodifikator auf alle seine Handlungen.

Die korrekte Diagnose von Gamma-Anthrax erfordert 2 Erfolge bei einer Biotech(6)-Probe; weniger Erfolge geben dem Arzt zumindest Hinweise, während zusätzliche Erfolge mögliche Gegenmittel oder Heilmethoden aufzeigen. Eine Gamma-Anthrax-Infektion reagiert auf eine Antibak-Behandlung; kommt die Krankheit zum Stillstand und wird besiegt, heilen die ausgestrichenen Schadenskästchen wie normale Verletzungen.

Ebola Plus

Ebola Plus, oder Stamm 74B-3, ist eine genetisch manipulierte Variante des Ebola-Virus, der ein haemorrhagisches Fieber

verursacht. Anders als frühere Ebola-Stämme breitet es sich genauso schnell durch die Luft wie durch körperlichen Kontakt aus. Es verursacht eine interne Zellnekrose und löst schwere innerliche und äußerliche Blutungen aus; das Opfer stirbt gewöhnlich innerhalb von fünf bis sechs Tagen an schweren Systemschäden und -schocks. Autopsien ergeben, dass die Opfer innerlich praktisch verflüssigt sind.

Kommt ein Charakter mit Ebola Plus in Kontakt, wirft er eine (unmodifizierte) Konstitution(8)-Probe. Gelingen ihm weniger als 6 Erfolge, wird er mit Ebola Plus infiziert. Erreicht er 6 oder mehr Erfolge, ist der Charakter einer Infizierung entgangen, doch solange er dem Krankheitserreger ausgesetzt ist, muss er jede Minute eine erneute Konstitution(8)-Probe werfen.

24 Stunden nach der Infizierung muss der Charakter eine Widerstandsprobe gegen einen Schaden von 8L durchführen, wobei er nur seine unmodifizierte Konstitution verwenden darf. Einen Tag später muss er gegen einen 8M-Schaden würfeln. Der Charakter nimmt im weiteren Verlauf jeden Tag Schaden; am dritten Tag wieder 8M, dann 8S, 8S und schließlich 8T. Der Charakter kann diesen Schaden nicht heilen, solange der Virus nicht eliminiert ist.

Sollte der Charakter tatsächlich solange überleben, ist der Virus erschöpft und der Charakter kann sich normal erholen. Der innerliche Schaden ist jedoch so schwer, dass er nur durch Magie oder zellreparierende genetische Therapie beseitigt werden kann. Heilt der Charakter ohne solche Unterstützung auf natürliche Weise, so verliert er durch die schweren inneren Schäden permanent 2 Punkte seines Konstitutionsattributs. Dieser Verlust kann später durch Gentherapie beseitigt werden.

Zeta-Interferon wirkt gegen Ebola Plus, aber nur mit der Hälfte seiner normalen Stärke (abgerundet), aufgrund der Immunsuppression des Virus.

Die Diagnose von Ebola Plus erfordert eine Biotech(6)-Probe. Bei weniger als 3 Erfolgen kann die Krankheit als normales Ebola fehldiagnostiziert werden; schlägt die Probe völlig fehl, wird lediglich eine Grippe oder, in späteren Stadien, eine „unbekannte Virenerkrankung“ diagnostiziert.

Immunisierung	BioIndex	Preis	Verfügbarkeit	StraßenIndex	Legalität
Genetische Immunisierung	0,1	25.000¥	6/18 Tage	2	Legal

Wirkstoff	Preis	Verfügbarkeit	StraßenIndex	Legalität
Antibak				
1-3	500¥ x Stufe	2/24 Std	2	Legal
4-6	1.000¥ x Stufe	2/24 Std	2	Legal
7-9	1.500¥ x Stufe	4/24 Std	2	Legal
10+	2.500¥ x Stufe	6/24 Std	2	Legal
Binder				
1-3	300¥ x Stufe	Immer	2	Legal
4-6	600¥ x Stufe	2/48 Std	2	Legal
7-9	900¥ x Stufe	4/48 Std	2	Legal
10+	1.500¥ x Stufe	6/48 Std	2	Legal
Zeta-Interferon				
1-3	400¥ x Stufe	Immer	2	Legal
4-6	800¥ x Stufe	2/48 Std	2	Legal
7-9	1.200¥ x Stufe	4/48 Std	2	Legal
10+	2.000¥ x Stufe	6/48 Std	2	Legal

Substanz	Schaden	Geschwindigkeit	Vektor	Preis	Verfügbarkeit	StraßenIndex	Legalität
Gamma-Anthrax	Speziell	Speziell	Luft, Kontakt, Injektion	1.250¥/Dosis	16/30 Tage	5	2-Z
Ebola Plus	Speziell	Verschieden	Luft, Kontakt, Injektion	5.000¥/Dosis	20/30 Tage	6	1-Z

ZAUBERHAFTES WELT: NEUE METAMAGIE

<Logon to Host: ***-***-****>
<Passcode Accepted. Logging on...>

Willkommen im Magicknet!

Hier finden Sie magische Online-Diskussionen, den Kontakt zu Gleichgesinnten und einen Zugang zu Zauber-Freeware. Bitte halten Sie sich an unsere Allgemeinen Verhaltensmaßregeln und genießen Sie Ihren Aufenthalt!

Zitat des Tages: „Es gibt mehr Ding, im Himmel und auf Erden, als eure Schulweisheit sich träumt, Horatio.“ –William Shakespeare, *Hamlet*.

<Accessing: ***-***-***>
<Passcode: #####>
<Passcode Accepted. Logging on. Wollen Sie Trail Wipe ausführen? Y N>

Willkommen im Magick Undernet.

Bitte treten Sie Ihre Füße ab, wenn Sie hereinkommen. Denken Sie daran – der Decker an der Schwelle weiß, wer Sie sind, und kann Sie jederzeit finden.

<Accessing: Foren>
<Accessing: Was gibt's Neues?>

● In einer Gesellschaft, in der die Information König ist, taucht die Frage „Was gibt's Neues?“ öfter auf als jede andere. Wir sind nicht zufrieden mit dem Jetzt. Wir wollen etwas Neues, etwas Anderes, etwas, das die Welt in Aufregung versetzt und doch nach fünf Nanosekunden schon wieder passé ist.

Ein paar Kollegen sehen darin eine Krankheit, die uns heimsucht, und jedesmal wenn ich einen Möchtegern-Magier sterben sehe, der schlecht vorbereitet eine neue und unerprobte magische Theorie ausprobiert, bin ich fast versucht, ihnen zuzustimmen. Doch es ist genau dieser ständige Drang nach Neuem und Anderem, der uns dazu bringt, uns weiterzuentwickeln und zu lernen. Stagnation war noch nie ein herausragendes Merkmal der Menschheit. Das Problem dabei ist, dass wir nur zu leicht die Lektionen der Vergangenheit vergessen und damit einen Teil des Gesamtbildes aus den Augen verlieren.

Oder in einfacheren Worten für die weniger wortgewandten Gegenwartshörigen: Neues ist gut, aber Altes ist auch gut. Bevor ihr also zu den saftigen Fleischbrocken kommt, auf die ihr so scharf seid, esst brav euer Magietheorie-Gemüse. Glaubt mir, es ist gut für euch!

● Silicon Mage
Übertragen: 04 December 2062 at 03:51:35 (PST)

GRUNDLAGEN DER MAGIETHEORIE

von Silicon Mage

Wie auch immer euer Hintergrund aussieht, Schamane, Magier und eine der vielen anderen Möglichkeiten – ein Überblick über die Grundlagen schadet niemandem. Allzu oft verlieren wir uns in den Details und müssen immer wieder daran erinnert werden, dass es noch viele Dinge gibt, die wir einfach noch nicht entdeckt haben – und oft liegt der Schlüssel der Erkenntnis in den Dingen, die wir bereits wissen.

❖ Oder glauben zu wissen. Magie ist viel zu variabel, als dass sie immer nur auf bestimmte Weise wirken könnte. Seht euch an, was bei Halley's Komet geschah, oder seht euch die Veränderungen der letzten zehn Jahre an und dann denkt nochmal drüber nach.

❖ BethSheba

❖ Da bin ich mir gar nicht so sicher, Beth. Was wie Chaos oder Störung in der Ordnung der Dinge erscheint, ist vielleicht völlig natürlich. Wir haben nur noch nicht genau genug herausgefunden, welchen Mustern oder Verhaltensregeln es folgt.

❖ Magister

❖ Hermetiker! Müssen immer alles analysieren. Akzeptiert doch einfach, dass Magie ein Teil der Welt ist, und lernt mit ihr zu leben.

❖ Grizzly

Um ein Beispiel zu geben: Wir wissen, dass wir, um eine Person durch Ritualzauberei aufzuspüren, Proben ihrer DNA brauchen – Blut, Haut, Haar oder ähnliches. Die Frage dabei ist: Warum? Warum ist das erforderlich? Warum funktioniert es? Und warum ist das wichtig?

Die Antwort ist einfach. Magie ist eine „Wissen“schaft im wahrsten Sinne des Wortes und hat ihre eigenen Gesetze, was uns ermöglicht, ihre Auswirkungen bis zu einem gewissen Grad vorherzusagen. Wie weit dieser „gewisse Grad“ geht, ist schon seit lange vor dem Erwachen ein Streitpunkt, genauso wie die Frage, ob Magie Kunst oder Wissenschaft ist.

❖ Und inzwischen ist diese Frage insofern zum Klischee verkommen, als die Beantwortung davon abhängt, welche Art von Zauberer man ist. Wir alle wissen, dass Hermetiker für die Wissenschaft argumentieren, während Schamanen für Kunst argumentieren. Diese Dualität ist schön einfach und vernachlässigt die Tatsache, dass viele von uns irgendwo dazwischen liegen. Die ganze Sache erinnert an viele der Debatten, die über die Frage „Religion oder Wissenschaft“ geführt wurden (und manchmal immer noch geführt werden). Beide sind gleichermaßen gültig; nur weil ich intellektuell weiß, wie etwas funktioniert, heißt das noch lange nicht, dass ich nicht daran glauben kann, dass Eule mir geholfen hat.

❖ Whisper

Wie lauten nun diese Gesetze? Zum Beispiel gilt bei der Anwendung ritueller Zauberei das Gesetz der Übertragung: Dinge, die einmal miteinander in Kontakt waren, wirken weiterhin aufeinander ein, selbst wenn sie schon lange nicht mehr in Kontakt sind.

❖ Nun, da verliert man doch fast die Lust auf Beziehungen...

❖ Debbie

Wenn man einen Elementar beschwört, benutzt man dann ein Räucherbecken mit Weihrauch, um Erdelementare zu beschwören?

Natürlich nicht. Man verwendet einen großen Gesteinsbrocken oder ein großes Schlammloch, weil man dem Gesetz der Ähnlichkeit folgt: Gleiches führt zu Gleichem, die Wirkung gleicht der Ursache. Es gibt noch eine ganze Reihe weiterer Gesetze, wie zum Beispiel das Gesetz des Wissens: Je mehr man von einem Subjekt weiß, desto mehr kann man mit diesem Subjekt anfangen. Das ist eine allgemeingültige Regel, die auch dazu herangezogen werden kann, dass das Wissen um den wahren Namen eines Geistes ermöglicht, diesen Geist zu kontrollieren. Das Gesetz der Assoziation lautet so ähnlich wie das Gesetz der Ähnlichkeit: Wenn zwei Subjekte oder Objekte einen oder mehrere Faktoren gemeinsam haben, dann wechselwirken sie durch diese Übereinstimmungen und erleichtern die gegenseitige Kontrolle.

Und nun kommen wir zurück zu der Frage: Warum ist das wichtig? Antwort: Wir kennen noch nicht einmal einen Bruchteil der Anwendungsmöglichkeiten der verschiedenen magischen Aspekte unter dem Blickwinkel dieser einfachen Gesetze. Diejenigen von euch, die immer noch weiterlesen, nicken jetzt wahrscheinlich und sagen mir, dass ich mich wiederhole, doch es lohnt sich, das zu wiederholen, wenigstens für die unter euch mit kurzen Aufmerksamkeitsspannen. Ihr könnt es zum Guten oder zum Schlechten verwenden. Nur zu, lest alles über den ganzen neuen Kram, aber fragt euch immer wieder, wie das alles wirklich funktioniert. Dadurch könnt ihr nicht nur das eine oder andere lernen, es kann vielleicht sogar euren Freunden und eurer Familie die Kosten für euer Begräbnis ersparen.

❖ Oh, danke, Fossil. Soll ich jetzt den Saum deiner Robe küssen?

❖ Rat Boy

❖ Nur, wenn du „Bitte“ sagst. Heiliger Bimbam, das ist genau die Art von Einstellung, über die Silicon Mage da redet. Junge Schamanen und Magier werden sich eines kleinen Teils ihrer Macht bewusst und entwickeln ein Ego, das der Größe von Lofwyr's Bankkonto nahekommt. Kid, wir alle haben das schon durchgemacht und wissen, wie mächtig du dich fühlst. Wir wissen, dass du jetzt sofort alles wissen willst, vor allem alles Neue. Wir sind nur deshalb noch am Leben, weil wir entweder Glück hatten oder ein paar Freunde dabei beobachtet haben, wie sie wegen ihrer Dummheit geröstet wurden, entweder wegen ihrer eigenen oder der von jemand anderem. Versuche, ein bisschen zu lernen, bevor du die selben Fehler machst.

❖ Labrys

❖ Auch für mich ist das alles nicht neu, aber ich musste es auf die harte Tour herausfinden – und bei der Gelegenheit meine Bleibe abfackeln. Ich versteh deinen Standpunkt, Rat Boy, aber das Fossil hat Recht, auch wenn er so klingt, als hätte man ihm seinen Fokus quer in den Hintern geschoben. Versuchen wir ihm zu beweisen, dass wir mehr Sülze in der Birne haben, als die meisten glauben.

❖ Orkana

❖ Äh, danke. Ein paar konkrete Beispiele sollten meinen Standpunkt illustrieren, also lest weiter.

❖ Silicon Mage

SYMPATHETISCHE MAGIE

❖ Das Wort „Sympathie“ stammt von den griechischen Wurzeln „syn“ (zusammen) und „pathos“ (Gefühl). Im Kontext der sympathetischen Magie bedeutet es in etwa „Gemeinsamkeit des Gefühls“ oder die Teilnahme am Verständnis für eine Person oder einen Gegenstand. Dies macht viele der subtileren Formen der Magie überhaupt erst möglich. Sympathetische Magie bedient sich nicht der direkten Konfrontation,



sondern schleicht sich an und erwischt ihr Ziel unvorbereitet, wenn es nicht aufpasst. Und was noch schlimmer ist: Sie verwendet deine privaten Gegenstände gegen dich selbst.

Die nächsten paar Artikel sind leuchtende Beispiele für sympathetische Magie in Aktion. Der erste, eine kleine Gedächtnisauffrischung zum Thema symbolischer Verbindungen und anderer Seltsamkeiten, stammt von einem alten Chummer von mir, einem Chaosmagier namens Digitalis.

• Silicon Mage

SYMBOLISCH GESPROCHEN

von Digitalis

Mein Tip für euch: Lasst euch nie mit einer Psychopathin ein, vor allem wenn sie eine Houngan ist und die falschen Connections hat.

Wie ihr euch jetzt wahrscheinlich schon denken könnt, habe ich mit meiner Freundin Schluss gemacht, und ja, sie war – ist – eine Granate. Als wir uns kennenlernten, war ich total verrückt nach ihr; sie war wild, verrückt und gefährlich. Dass sie einen Haufen Leute kannte, die ich normalerweise nie getroffen hätte – von überdrehten Schlippen bis hin zu anderen Houngans und allen Arten von „Familie“ dazwischen –, machte sie nur noch interessanter.

Rückblickend gesehen hätte ich es allerdings besser wissen müssen. Wir gingen seit zwei Wochen miteinander aus und verbrachten so viel Zeit miteinander, wie wir von unseren Studien und Verpflichtungen abzweigen konnten. Nach einer heftigen Party in unserem Lieblingsclub verbrachte sie die Nacht bei mir und am nächsten Morgen, als sie ging, nahm sie eins meiner T-Shirts und zog es an, während sie ihr eigenes in ihre Handtasche steckte. Damals fand ich es witzig, doch ich schätze, mein Unterbewusstsein versuchte, ein bisschen auf mich aufzupassen. Jedenfalls fragte ich sie, was sie denn da machte.

„Ich möchte einfach ein Stück von dir“, sagte sie und lächelte dieses Killerlächeln. „Symbolisch gesprochen natürlich.“

Ihr meint, die potenzielle Gefahr hätte mir an der Stelle bewusst werden müssen, aber leider nein. Damals war ich ziemlich glücklich. Das letzte, was mir in den Sinn gekommen wäre, war die Idee, dass sie es gegen mich benutzen könnte. Was soll ich sagen? Ihre *mait-tete* ist Erzulie.

• Ah, die schönste und bezauberndste der Loa. Eine Frau zu kennen, die Erzulie folgt, bedeutet große Freuden zu kennen. Doch schon in den anfänglichen Sätzen deiner Geschichte erkennt man ihre besitzergreifende Seite. Sie liebt Geschenke. Wenn du dich geweigert hättest, hättest du ihr Temperament kennengelernt.

• Red Warrior

Einige Monate später – ich begann gerade, kabalistische Magie zu studieren und verbrachte wirklich eine Menge Zeit damit –, fing sie an, ziemlich eifersüchtig zu werden. Sie schrie mich an, warf mir vor, hinter ihrem Rücken andere Frauen anzubaggern, und ließ mich ihre Fingernägel spüren. Sogar ein paar gutgezielte Schläge konnte sie landen, doch die meiste Zeit über gelang es mir, sie in sicherer Entfernung zu halten, bis sie sich beruhigt hatte. Und obwohl ich niemals den Streit anging, lief es immer darauf hinaus, dass ich ihr irgendetwas kaufte, um mich zu entschuldigen. Ich bin kein reicher Sprücheklopfer, deshalb musste ich die Sache beenden, bevor ich meinen gesamten Besitz verkaufte, nur um sie bei Laune zu halten. Ihre Reaktion, als ich ihr erzählte, dass ich Schluss machen wollte, fiel ganz anders aus, als ich erwartet hatte.

„Du willst also frei von mir sein?“ sagte sie. „Wenn du willst, kannst du gehen, aber glaube nur keinen Moment, dass du wirklich frei bist.“ Sie war sehr ruhig und lächelte mich sogar an. Im ersten Moment war ich tatsächlich beunruhigt, doch dann merkte ich, dass sie wieder einmal kurz davor war, mich um den Finger zu wickeln. Und das wollte ich nicht riskieren. Selbst wenn ich tatsächlich genug Geld verdienen würde, um ihr den ganzen Krempel zu kaufen, den sie haben wollte – was nicht der Fall war, denn ich bin kein Konzernschnösel und ehrliche Straßenjobs machen einen nun mal in der Regel nicht reich –, hätte ich es nicht mehr lange mit ihr ausgehalten. Viel zu temperamentvoll für mich.

• He, ich dachte, Voodoo wäre illegal. Wieso gibt sich Digitalis dann mit dieser Perle ab?

• Bagger

• Nur in den CAS, Bagger. Hast du nicht über diese ganze Aufregung während des Kometenfiebers gelesen? Selbst mit den ganzen Informationen, die die CAS-Regierung seitdem über die Shedim gesammelt hat und die deutlich zeigen, dass sie etwas komplett Neues sind, halten sie immer noch den Daumen auf alle Voodoo-Praktizierenden, bis sie wirklich sicher sind, dass die tatsächlich keine Shedim beschwören können. Die UCAS, und zu einem gewissen Ausmaß auch Seattle, behalten sie lediglich im Auge und haben nicht mehr gemacht, als diese Warnung zu veröffentlichen.

• CASper

Nun, als ich gestern da saß und über den Baum des Lebens in der Kabbala meditierte, hatte ich plötzlich dieses unangenehme Gefühl, dass irgendetwas im Gange war. Irgendjemand schickte irgendwo irgendetwas hinter mir her. Ich warf einen kurzen Blick in den Astralraum und tatsächlich war da dieser vielsagende Nimbus sich aufbauender Energien. Ritualzauberei. Und noch schlimmer, es sah nach einem Spruch aus, der meine Emotionen kontrollieren sollte – und das nicht nur ein bisschen. Ich blinke mich schnell nochmal um, um sicherzugehen, dass keine astralen Critter unterwegs waren, dann ging ich ganz in den Astralraum. Ich musste wissen, wer das machte und von wo, bevor ich eine effektive Abschirmung errichten konnte, auch wenn ich schon meinen Verdacht hatte. Ich hasse es, verarscht zu werden, also wollte ich den Drecksack finden, wenn alles vorbei war.

Ich fand die Quelle der Sendung in der Nachbarschaft meiner Ex-Freundin. Jedenfalls war ich ziemlich sicher; die astralen Energien dort waren schlimmer, als ich sie in Erinnerung hatte. Die Quelle endete an einer astralen Barriere, die wie eine Schamanenhütte oder ein hermetischer Kreis aussah. Mein Verdacht nahm Substanz an und ich vermutete, dass es sich um meine Ex und ihren Honfour handelte. Ich konnte im Inneren nichts erkennen, daher wusste ich nicht, ob jemand bei ihr war. Die Barriere anzugreifen, schien mir keine gute Idee zu sein, deshalb kehrte ich nach Hause zurück und schirmte mich einfach gegen den Spruch ab. Wenn ich das nicht gemacht hätte, wäre ich wahrscheinlich plattgemacht worden. Als die Gefahr vorüber war, stattete ich meiner bezaubernden Ex einen Besuch ab, um sie höflich darum zu bitten, mich verdammt nochmal in Ruhe zu lassen, und auch um alle Ritualverbindungen mitzunehmen, die sie vielleicht noch hatte.

Sie sah ziemlich zufrieden mit sich aus, als ich an ihrer Haustür erschien. Sie musste wissen, dass ihr Zauber fehlgeschlagen war, aber trotzdem war ich hier. Ich glaube allerdings nicht, dass sie wirklich erwartete, dass ich sauer war. Ich eilte an ihr vorbei und direkt dahin, wo ich ihren Honfour vermutete. Es war sinnvoll





anzunehmen, dass die Ritualverbindungen dort zu finden waren. Da wurde sie hysterisch.

„Geh da nicht rein! Das ist meins!“ kreischte sie und griff nach mir. Ihre Nägel gruben sich in meinen Arm, bis das Blut floss, dann wand sie sich auf eine Weise, die mir sagte, dass sie gerade einen Zauber vorbereitete. Großer Fehler. Ich riss sie von mir los und sie knallte so hart gegen eine Wand, dass sie bewusstlos wurde. Versteht mich nicht falsch; normalerweise bin ich ein besonnener Bursche – abgesehen vielleicht von meinem Geschmack, was Frauen angeht –, aber ich halte mich auch gut in Form. Es war keine besonders gute Idee von ihr, mich wütend zu machen.

- ❖ Wirst du dann auch groß, grün und hässlich?
- ❖ Bruce

Ich betrat den Honfour und traf dort auf einen großen, finsternen Chummer, der nicht besonders erfreut schien, mich zu sehen. Aber ich war ja auch nicht da, um Tee zu trinken – alles was ich wollte, waren diese Ritualverbindungen – also ignorierte ich ihn und suchte nach den Sachen. Ich fand mein T-Shirt und eine Puppe, die eine leichte Ähnlichkeit mit mir hatte, aber nichts, was in meinen Augen wie eine tatsächliche Ritualprobe aussah. Kein Haar, kein Blut, keine Zehennägel, nichts mit meiner DNA. Nur mein T-Shirt und eine verdammte Voodoopuppe.

In dem Moment wurde es mir klar. Irgendwie war es meiner Ex gelungen, Ritualzauberei auszuführen, ohne eine tatsächliche materielle Verbindung zu haben. Alles was sie hatte, waren ein paar Gegenstände, die locker mit mir in Verbindung gebracht werden konnten, und etwas, das mir ähnelte und mich repräsentieren konnte. Ich hatte schon von ähnlichen Sachen gehört, doch es war das erste Mal, dass ich es in der Praxis erlebte. Ich habe dazu in der Zwischenzeit ein paar Nachforschungen angestellt und bin der Überzeugung, dass dafür eine spezielle Art von Metamagie erforderlich ist, die bestimmten Traditionen wie zum Beispiel dem Voodoo geläufig ist.

Und das bedeutet, dass ihr euch niemals sicher vor Ritualzauberei fühlen könnt, nur weil euer Feind keine Probe von eurem Körper hat. Mit dem richtigen Know-How braucht ein Zauberer nur etwas, das ihr einmal besessen oder berührt habt, ein Foto oder vielleicht nur eine Zeichnung. Jetzt verstehe ich auch, warum manche Decker sich niemals auf ein persönliches Treffen einlassen – wer zeigt schon gern sein Gesicht, wenn es gegen einen verwendet werden kann?

- ❖ Danke für die Warnung. Ich will nicht sagen, dass ich nicht sorgfältig genug auf meine Sachen aufpasse, aber man vergisst doch zu leicht, dass es Leute gibt, die verzweifelt genug sind kann, dass sie mit allem, was sie nur in die Finger kriegen können, auf dich losgehen. Paranoia klingt mir immer mehr wie eine vernünftige Geisteshaltung.
- ❖ Penny

- ❖ He, Digitalis, lass uns nicht so hängen! Was geschah noch in dem Honfour? Was war mit dem finsternen Typen?
- ❖ JR

- ❖ Nun, es wurde tatsächlich noch interessant.

Ich war so damit beschäftigt herauszufinden, wie sie die Ritualzauberei gegen mich durchführen konnte, dass ich zuerst gar nicht wahrnahm, was sich noch in dem Honfour befand – vor allem einige dehydrierte Leichen, die unter dem Altar aufgereiht waren. Das brachte mich in die Gegenwart zurück und ich bemerkte, dass Mr. Finstergesicht schon die ganze Zeit da stand und darauf wartete, dass ich ihm meine

Aufmerksamkeit schenkte. Er streckte beiläufig seinen Arm aus und legte seine Hand auf meine Schulter, so als hätten wir ein paar ernste Worte zu wechseln. Doch seine Hand strahlte eine betäubende Kälte aus, die einer normalen Person nicht möglich gewesen wäre. Ich schrie und fiel nach vorn, direkt über den Altar. Ich sah zu dem Mann auf und eine lähmende Furcht ergriff Besitz von mir. Ich glaube, er lächelte sogar. Dann wurde ich ohnmächtig.

- ❖ Digitalis

- ❖ Jetzt erzählst du aber Dreck. Du weißt, dass das nach einem Shedim, wenn nicht sogar einem Meister-Shedim klingt?

- ❖ Skeptic

- ❖ Skep, ich bin so ernst wie ein Herzinfarkt.
- ❖ Digitalis

- ❖ Ha ha ha, das ist witzig. Äh, Moment, das war ja gar nicht als Scherz gemeint.

- ❖ Mandrake

- ❖ Was geschah dann, Digit?
- ❖ Extractor

- ❖ Nun, ich kam wieder zu mir, als der Typ mich wachrüttelte. Es war allerdings ein Riesenunterschied zwischen dieser Berührung und der vorherigen – diese Berührung fühlte sich wesentlich menschlicher und normaler an. Die Geschichte, die er mir erzählte, klang ziemlich seltsam, und weil ich zu schwer angeschlagen war, um noch weitere Details erkennen zu können, ist es das einzige, was ich euch hier berichten kann.

Er stellte sich als Houngan vor, dessen *mait-tete* Ghede war. Bis vor kurzem hatten er und meine Ex zusammengearbeitet und den Honfour zusammen genutzt. Mit der Zeit war der Verdacht in ihm aufgekeimt, dass sie begonnen hatte, dem Petro-Weg zu folgen, also projizierte er sich eines Abends astral, um ihr zu folgen und mehr darüber herauszufinden. Da übernahm der „dunkle, böse Geist“, wie er es nannte, Besitz von seinem Körper. Da der Geist zu mächtig für ihn war, um ihn alleine wieder loszuwerden, ging er, wie er es ausdrückte, nach Guinee und bat Ghede um Hilfe. Er behauptete, als ich kam, sei Ghede in mich gestiegen und habe den Geist vertrieben, damit er wieder selber seinen Körper übernehmen konnte.

- ❖ Digitalis

- ❖ Du willst sagen, dass ein Loa kam und es mit einem Shedim aufnahm? Höchstpersönlich?
- ❖ Magister

- ❖ Klar, warum nicht? Die Shedim trampeln die ganze Zeit in Ghedes Hinterhof herum und sind direkt oder indirekt dafür verantwortlich, dass seine Anhänger in den CAS und auch überall sonst jede Menge Ärger kriegen. Es ist nur in seinem eigenen Interesse, in einem Fall wie diesem auf einen Hilferuf zu reagieren. Überraschend wäre es, wenn einer der anderen Loa so reagieren würde. Ihre Anhänger haben den selben Ärger am Hals, aber sowas fällt normalerweise nicht in ihren Kompetenzbereich.
- ❖ Dumailier

- ❖ Was auch immer an dieser Geschichte wahr ist – und einiges davon passt zu dem bisschen, was ich über Voodoo, Shedim und den ganzen Krempel weiß – ich war jedenfalls okay. Meine Ex war immer noch ausgeschaltet, und der Houngan versicherte mir, dass man sich um sie kümmern würde. Ich wollte gar nicht wissen, was er damit genau



meinte – je weniger ich wusste, desto besser –, also bat ich nur um die Ritualverbindungen, die mir gehörten, und um etwas zu trinken. Dann machte ich mich aus dem Staub.

Aber ich sage euch, ich schlafe im Moment nicht besonders gut. Ich muss die ganze Zeit daran denken, dass sie jederzeit eine neue kleine Puppe basteln kann, die so aussieht wie ich, und mir ein bisschen Mojo auf den Hals hetzt. Sie hatte Recht. Mit diesem Damoklesschwert über meinem Kopf werde ich nie frei von ihr sein.

◆ Digitalis

◆ Die Sache ist ernst. Shedim, Meister-Shedim und Imps, meine Güte. Fügt noch ein bisschen Sektenmagie hinzu, mixt es gut und voilà!

◆ George

◆ He, Leute, so schlimm ist es nicht. Habt ihr den neuesten Artikel im Hermetic Digest nicht gelesen?

◆ Wiz Kid

◆ Noch nicht. Worum geht es, Kid?

◆ Silicon Mage

◆ Um eine neue Technik. Es heißt, man kann die Verbindung zwischen sich selbst und potenziellen Ritualverbindungen durchtrennen.

◆ Wiz Kid

◆ Wartet mal, ich setze uns schnell eine Kopie des Artikels hier rein.

◆ Silicon Mage

//Beginn der Datei//

UNTERBRECHUNG VON RITUALVERBINDUNGEN

von Dr. Ennosuke Uemura

Hermetic Digest, Januar 2063

◆ Dr. Uemura ist ein Top-Forscher in MCT's Abteilung für Thaumaturgische Forschung und Entwicklung. Er publiziert nicht viel, was ihn zu einem Außenseiter machen würde, wäre er ein Uni-Professor, aber für einen Konzernforscher ist er extrem produktiv, vor allem wenn man bedenkt, dass die meisten Schreibebeiten der anderen F&E-Weißkittel aus konzerninternen Berichten bestehen.

◆ Kensai

Es ist eine bekannte Tatsache, dass Gruppenmagie oder Ritualmagie eine Macht ist, mit der man rechnen muss, vor allem wenn die Mitglieder, aus denen die Gruppe besteht, mächtig und kenntnisreich in der Manipulation des Mana sind. Wie soll ein einzelner Magier jemals eine solche Gruppe aufhalten, wenn ihm erst einmal ihre Aufmerksamkeit zuteil wird? Es scheint, dass unser einsamer Magier – mag er auch ein Initiat mit Tradition und Macht sein – keine großen Überlebenschancen hat.

◆ Ich bin kein Fan von Ritualmagie auf der Opferseite, aber ganz so schlimm ist es nicht. Eine gute Abschirmung kann Wunder wirken.

◆ Orkana

Bei der Erforschung und Erprobung jedes Stadiums ritueller Magie und der Anwendung der grundlegenden Theorien aus dem Handbuch für Praktische Thaumaturgie, 24. Auflage, wurde beobachtet, dass es eine greifbare astrale Beziehung zwischen Magier und Ritualverbindung gibt. Eine solche Beziehung kann auf die gleiche Weise beeinflusst werden wie eine astrale Barriere, ein Hüter oder ein anderes astrales Phänomen, Geister eingeschlossen. Das heißt, sie kann gebannt oder unterbrochen werden, zumindest

für kurze Zeit, nach der sich die Beziehung wieder neubildet und festigt.

◆ Was sind das für komische Beziehungskisten? Gibt es tatsächlich Leute, die sowas regelmäßig lesen? Ich kann es nicht lesen, ohne einzuschlafen oder das Gefühl zu haben, dass Bienen in meinem Kopf herumsummen.

◆ Fatima

◆ In Maßen eingenommene Dosen Soykaf, meine Liebe, und den Schwafel-Filter einschalten. Um es in eine einfache und verständliche Sprache zu übersetzen: Dr. Uemura sagt, dass man die Verbindung zwischen sich selbst und einem Ritualteam unterbrechen kann. Er vergleicht es mit der Überwindung astraler Barrieren und ähnlichem.

◆ Silicon Mage

//Unterbrechung//

<Zugriff auf Datei ...>

<Änderungen speichern? Y N>

//Fortsetzung//

◆ Ich hoffe, du nimmst es mir nicht übel, Mage, aber ich habe den Rest mal ein bisschen gekürzt. Der Artikel geht noch über mindestens zehn Seiten in diesem Stil weiter. Sogar mein Schwafel-Filter hat seine Kapazitätsgrenzen und ich kann mir kaum vorstellen, dass andere mehr ertragen.

◆ Talon

Es ist seit Langem bekannt, dass eine Ritualgruppe die Beziehung zwischen einem Ritualverbindungs-Gegenstand und dem metaphysischen Besitzer des Gegenstandes dazu verwenden kann, ein gewisses Maß an Kontrolle über besagten Besitzer auszuüben. Dr. Rupert Calvin stellt in seinem Werk „Metaphysik und Metapsychologie: Geist und Magie“ die Theorie auf, dass dieses Maß an Kontrolle tatsächlich bidirektional ist. Zwar stützt er seine Theorie auf Sprüche, die telekinetische Manipulation ermöglichen und daher weitaus direkter wirken als das, womit sich dieser Artikel befasst, doch Versuche im Labor und unter kontrollierten Feldbedingungen untermauerten seine Theorie größtenteils und gaben Anlass zu weiteren Forschungen in dieser Richtung.

◆ Übersetzung: Die Verbindung zwischen dir und einem Ritualteam geht in beide Richtungen, also hast du eine Chance, etwas zu unternehmen. Das fällt unter die Gesetze von Assoziation und Wissen und erinnert mich im Übrigen an eine Geschichte, die mir vor einiger Zeit widerfahren ist. Ich werde sie euch nach diesem Artikel präsentieren.

◆ Silicon Mage

Das volle Ausmaß an Kontrolle, die ein Magier über diese Verbindung ausüben kann, ist potenziell sehr groß, doch bislang größtenteils unerforscht. Da unsere Forschungen sich stark auf die Bedingungen beschränken, die in dem Moment vorherrschen, in dem Ritualmagie gerade auf einen Magier angewendet wird, haben wir keinen Überblick über die Möglichkeiten, die außerhalb dieser Bedingungen gelten mögen. Zur Zeit können wir jedoch mit großer Zuversicht konstatieren, dass ein Magier, dessen Wissen und Erfahrung ihm einen Zugang zu den höheren Mysterien ermöglicht haben, genügend Einflussmöglichkeit über die Verbindung zwischen ihm und einem Ritualgegenstand besitzen mag, um diese Verbindung zu unterbrechen und zu verhindern, dass durch die Ritualzauberei ein Spruch gegen ihn gewirkt wird.



❖ Oder etwas verständlicher formuliert: Man kann eine Ritualverbindung nur unterbrechen, nachdem das Ritualteam einen bereits als Ziel erfasst und tatsächlich einen Spruch rübergeschickt hat. Ach ja, und man muss Initiat sein und man muss wissen, wie's geht. Prima.

❖ BethSheba

❖ Das macht Sinn. Man kann eine Verbindung nicht unterbrechen, bevor diese Verbindung hergestellt wurde, oder? Du musst es machen, nachdem sie dich ins Visier genommen haben – das bedeutet, du hast nur ein kleines Zeitfenster, um deinen Hintern zu retten. Du musst schneller ziehen als das Ritualteam, und wenn du die Ritualverbindung nicht sofort bemerkst, hast du schon verloren.

❖ Fatima

❖ Ich habe einige Berichte über eine Konzernforschungsgruppe gelesen, deren Name hier nichts zur Sache tut, in denen angedeutet wird, dass sie nach einer Möglichkeit suchen, eine Ritualverbindung gar nicht erst herstellen zu lassen. So wie ich es verstanden habe, entwickeln sie eine Art Maskierung oder Unsichtbarkeit gegen Ritualverbindungen, die es für das Ritualteam schwieriger macht, jemanden ins Visier zu nehmen. Das Problem ist nur, dass diese Technik im Moment nur dann funktioniert, wenn man weiß dass gerade jemand versucht, eine Verbindung zu etablieren. Von einem ständigen „Verbindungsschild“ sind sie also noch meilenweit entfernt.

❖ Grey Knight

Versuche, die mit Magiern geringerer Macht angestellt wurden, halfen die Gründe zu erkennen, weshalb nur Magier mit einer gewissen Mindesterfahrung in der Lage sind, eine Verbindung zu unterbrechen. Bei Befragungen der Kontrollgruppe gaben mehrere Teilnehmer an, dass es erforderlich war, sich auf eine Art „Tauziehen“ mit der Ritualgruppe einzulassen, um die besagte Kontrolle über den Ritualgegenstand zu erlangen. Die Sekundärgruppe berichtete von keinen solchen Dominanzkämpfen, bei späteren genaueren Befragungen gaben sogar alle Individuen an, dass sie keinerlei Spannungen in der Hinsicht gespürt hätten.

❖ Okay, ich verstehe, was mit diesem Tauziehen gemeint ist. Man muss die Jungs am anderen Ende schlagen, bevor man die Verbindung unterbrechen kann?

❖ Fatima

❖ Du lernst. Ich bin mir nicht sicher, ob es vor oder während der eigentlichen Unterbrechung geschieht, aber das scheint keine Rolle zu spielen.

❖ Silicon Mage

Weitere Studien und Versuche ergaben, dass ein Magier diese Verbindung auch dann unterbrechen kann, wenn er nicht weiß, welcher Gegenstand gegen ihn verwendet wird, doch seine Erfolgchancen sind höher, wenn er es genau weiß. Die Zeit, die ein Magier brauchte, um die Verbindung zu unterbrechen, war individuell unterschiedlich. Sorgfältige Analysen der einzelnen Fälle ergaben ein Muster, das vom Grad des magischen Potenzials jedes Magiers abhängt; je potenter ein Magier ist, desto kürzer ist die Zeit, die benötigt wird, um eine Ritualverbindung zu unterbrechen.

//Ende der Datel//

❖ Urgh, der Text ist so trocken, dass ich jetzt erstmal was trinken muss.

❖ Fatima

❖ In der Tat, deshalb unterbreche ich trotz Talon's freundlicher Kürzung den Text an dieser Stelle. Die Essenz des Artikels ist, dass man eine Ritualverbindung unterbrechen kann, selbst wenn man nicht weiß, welcher materielle (oder symbolische, wie wir oben gesehen haben) Gegenstand verwendet wird, um die Verbindung herzustellen. Je mächtiger du bist, desto schneller geht es.

❖ Silicon Mage

❖ Etwas hat der Artikel nicht behandelt: Was ist mit gebundenen Foki? Wirkt sich die Unterbrechung nicht auch auf die Bindung aus?

❖ Penny

❖ Doch, das steht auch im Artikel. Dr. Uemura sagt, dass die Unterbrechung eine Bindung nicht durchtrennt, sie unterbricht nur eine Ritualverbindung. Das war der Punkt, der mich letztlich auf den Artikel aufmerksam gemacht hat, denn ich bin mir nicht ganz sicher, inwieweit sich eine Ritualverbindung von der Bindung eines Fokus unterscheidet. Ich dachte immer, es wäre so ziemlich das Gleiche, doch anscheinend ist der Unterschied groß genug, dass man nicht einfach hergehen und das Band zu einem Fokus kappen kann, wenn einem gerade danach ist.

❖ Wiz Kid

❖ Das scheint Sinn zu machen. Ein Band repräsentiert eine ziemliche Investition deiner Macht. Meiner Einschätzung nach ist nur die Investition in einen Verbündeten größer.

❖ Sourceress

DEN SPIESS UMKEHREN

von Diana Noctua

❖ Ein Freund von mir, der alles liest, was mit Polizei und Legalität und so zu tun hat, fand das Folgende in einer obskuren Zeitschrift über halblegale Jobs und fasste den weisen Entschluss, es mir zu zeigen. Die biographischen Informationen über die Autorin besagen, dass sie eine Schamanin ist, die der Göttin Artemis, einem Idol der Mondin, folgt und seit fünfzehn Jahren als Kopfgeldjägerin arbeitet (wer hätte das gedacht?). Die Informationen, die sie uns hier darbietet, dürften auch für euch interessant sein, also lest aufmerksam mit.

❖ Silicon Mage

Ich bin vielleicht nicht so bekannt wie Andrea McBaine, doch ihr könnt mir glauben, dass ich mindestens genauso viele Kopfgelder auf meiner Rechnung habe wie sie. Ich habe einige der zähesten Skips aufgespürt, und ich habe nie einen Skip verloren. Nie.

❖ Damit ihr dem folgen könnt, was Ms. Noctua uns nahebringen möchte – ein „Skip“ ist jemand, der mit Hilfe eines Kautionsbürgen auf Kaution freigelassen wurde und zum angesetzten Gerichtstermin nicht erschienen ist. Kautionsbürgen bekommen ihr Geld nur dann zurück, wenn die Leute, für die sie bürgen, auch tatsächlich zu ihrer Gerichtsanhörung erscheinen, deshalb engagieren sie gelegentlich Kopfgeldjäger, um die „Skips“ aufzutreiben.

❖ X-Star

Jeder, der schon mal ein bisschen Kopfgeldjagd betrieben hat, weiß dass man neben den üblichen Grundlagen, die jeder Kopfgeldjäger mitbringen muss (körperliche Fitness, Connections, Intelligenz, gute Ausrüstung und Nerven aus Stahl), eine besondere Gabe besitzen muss, um wirklich gut zu sein. Meine besondere Gabe ist meine Magie, auch wenn manche Bekannten behaupten, es wäre meine Sturheit. Da es nicht viele Kopfgeldjäger gibt, die



mit Sprüchen um sich werfen können, bin ich gerne bereit, euch einen kleinen Trick zu verraten, der mir eingefallen ist.

Erstens braucht man eine gute Zusammenarbeit mit mindestens einem Kautionsbürgen, besser mit zwei oder drei. Dieser Vertrauensfaktor bringt euch leichter in den Job und ermöglicht überhaupt erst, dass der Trick funktioniert, denn sonst wird es komplizierter und Komplikationen bedeuten Ärger. Wenn euer vertrauenswürdiger Kautionsbürge eine besonders hohe Bürgschaft investiert hat oder die Wahrscheinlichkeit groß ist, dass jemand skippt, dann bittet ihn, Bescheid zu geben, wenn er sich mit der potenziellen Investition zu einem kleinen Schwätzchen trifft. Ihr wisst schon, was ich meine – so ein vertrauliches Gespräch, wo er seinen Klienten bittet, nicht abzuhaufen. Natürlich nehmen einige gerade das als Herausforderung, erst recht das Weite zu suchen, und da kommen wir ins Spiel.

Während der Unterhaltung – und dafür braucht man ein sicheres Händchen – lässt man irgendeinen kleinen Gegenstand in die Jacken- oder Handtasche des potenziellen Skips fallen. Dies ist der schwierige Teil, denn dieser Gegenstand muss klein sein und er muss Teil von etwas sein, worauf man später Zugriff hat. Ich habe kleine Brocken Mauerputz von einem bestimmten verlassenem Gebäude in den Barrens benutzt, die Blütenblätter einer Blume, einmal sogar eine Strähne meines eigenen Haars, als ich es eilig hatte. Das Wichtige dabei ist, dass man einen Konservierungszauber auf den Gegenstand wirkt, so dass er später als potenzielle materielle Ritualverbindung dienen kann. Merkt ihr, worauf ich hinaus will?

Wenn der Klient zum Skip wird, beginnt meine Jagd. Gramps sagte immer: „It takes two to tango“, und ich gehe einfach noch einen Schritt weiter. Ich ziehe eine kleine Ritualzauberei auf und benutze das, wovon mein eingeschmuggelter Gegenstand ein Teil war (das Gebäude, die Blume oder ich, um bei den Beispielen zu bleiben), als materielle Verbindung zu dem Teil selbst. Verstanden? Das ist sowas wie umgekehrte Ritualzauberei. Statt ein kleines Teil von etwas als materielle Verbindung zum Ganzen zu verwenden, mache ich es genau andersherum und benutze das Ganze, um das Teil zu finden.

❖ Sie ist verrückt. Sie gibt einem Kriminellen eine potenzielle Ritualverbindung zu sich selbst! Was ist, wenn der Typ es herausfindet und auch ein Magier ist?

❖ Penny

❖ Das macht meinen Job um so leichter, Süße. Dann kann ich die Sendung verfolgen, denn er gibt mir laut und deutlich seinen Aufenthaltsort bekannt. Ich gewinne so oder so.

❖ Diana

❖ Die einfachste Möglichkeit, dieses Risiko zu umgehen, besteht darin, etwas zu verwenden, dass nicht mit dir selbst verbunden ist. Such dir einen Baum irgendwo mitten in einem Park, brech einen Zweig ab und sprich Konservieren auf ihn. Steck den Zweig jemandem in die Tasche. Die Chancen stehen gut, dass er, selbst wenn er den Zweig findet, keinen blassen Schimmer hat, wofür er dient. Und selbst wenn er ihn als potenzielle Ritualverbindung erkennt und zurückverfolgt, findet er nur einen Baum in einem Park. Und wenn man nicht gerade in dem Moment den Baum als materielle Verbindung für die Ritualzauberei verwendet, wenn er nachsehen kommt, besteht keinerlei Risiko.

❖ Murphy

Mit einem Gebet zu Artemis und einem bisschen Glück kann ich dann den Aufenthaltsort meiner kleinen Ritualprobe feststellen. Meistens steckt sie immer noch in der Jacken- oder Handtasche,

doch manchmal findet sie der Skip und legt sie irgendwo ab. In der Regel in dem Dreckloch, in dem er sich versteckt hält. Und dann muss man nur noch herausfinden, ob der Skip zu Hause ist oder nicht. Dazu kann man entweder astral nachsehen gehen oder man benutzt seinen treuen Freund, das Telefon.

❖ Könnte man diesen umgekehrten Ritualzauberei-Trick auch mit einer symbolischen Verbindung durchziehen?

❖ Reciprocity Rik

❖ Theoretisch schon, vorausgesetzt man weiß, wie man symbolische Verbindungen benutzt. Es ist natürlich schwieriger.

❖ Digitalis

❖ Ich habe diesen Trick auch schon benutzt, nicht um jemanden zu jagen, sondern um meinen eigenen Hintern vor potenzieller Ritualzauberei zu schützen. Ich habe bei einem Run einen bösen Treffer einstecken müssen und am Schauplatz eine ordentliche Pfütze Blut hinterlassen. Ein anderer Magier konnte mich schnell heilen, aber mir war klar, dass die Jungs, denen wir gerade auf die Füße getreten waren, mein Blut dazu benutzen würden, ein bisschen Ritualzauberei auf mich loszulassen. Und noch bevor mir dieses bekannte Prickeln sagte, dass eine Sendung unterwegs war, rief ich meine Initiatengruppe zusammen. Es war eine knappe Sache, aber es gelang uns, das Blut wegzukochen, bevor die anderen eine Ritualverbindung errichten konnten, um mir ein bisschen böses Mojo zu schicken.

❖ Eli

❖ Ja, aber wenn du das Material nicht zerstörst, bevor sie dich anvisiert haben, brauchst du es auch nicht mehr zu versuchen. Sobald sie eine Verbindung hergestellt haben, brauchen sie das Material nicht mehr.

❖ Junebug

PSYCHOMETRIE

❖ Als nächstes haben wir hier etwas von der legaleren Seite des Gesetzes. Es heißt, dass viele Organisationen wie Lone Star, Knight Errant oder sogar Denver's Zone Defense Force neuen Rekruten einen Crashkurs in Psychometrie verpassen, egal ob sie magisch begabt sind oder nicht. Die Gründe, weshalb auch die Weltlichen etwas über Psychometrie lernen sollen, sind zweierlei: 1. damit sie wissen, wie sie funktioniert, falls sie bei ihrer Arbeit darauf stoßen oder sie benötigen und 2. für den Fall, dass einige der Weltlichen sich als doch nicht so weltlich herausstellen. Auch wenn es sich hierbei um Metamagie handelt, gibt es immer noch genug Geschichten über Leute, die diese Begabung auf natürliche Weise besitzen, so dass niemand die Gefahr eingehen will, diese Möglichkeit zu übersehen.

❖ Silicon Mage

Psychometrie ist die uralte Kunst, die Geschichte von Objekten und den mit ihnen verbundenen Personen zu erspüren. Es hat gewisse Ähnlichkeiten mit der Weissagung, da in beiden Fällen mit Hilfe von Objekten Informationen ermittelt werden sollen, doch der Schwerpunkt liegt woanders. Während sich die Weissagung mit der Zukunft befasst, geht es bei der Psychometrie um die Vergangenheit.

Das Wort „Psychometrie“ bedeutet soviel wie „Seelenmessung“. In ihrer einfachsten Form umfasst sie die Öffnung des Geistes für die psychischen und emotionalen Energien eines Objektes. Vor dem Erwachen wurde Psychometrie meistens von Parapsychologen und Medien praktiziert und brachte gelegentlich nützliche Einsichten hervor. Selbst solche Bastionen des Skeptizismus wie die Polizeidienststellen in Großstädten baten gelegentlich



Psychometriker, ihnen (inoffiziell, versteht sich) bei manchen Fällen zu helfen, vor allem wenn es um vermisste Personen oder ungeklärte Mordfälle von großem öffentlichen Interesse ging. Nachdem die Magie zurückgekehrt war, nahm diese Technik, die bis dahin von den meisten als Scharlatanerie abgetan worden war, ihren legitimierte Platz als wertvolles kriminalistisches Hilfsmittel ein. Psychometrie hat sich seitdem nicht nur in der Kriminalistik, sondern auch in der Geschichte, Psychologie, Archäologie und vielen anderen Disziplinen als sehr fruchtbar erwiesen.

Die Magietheoretiker streiten sich über die Herkunft der psychometrischen Kraft; manche behaupten, die Visionen stammen von Geistern, die sie an die Initiaten weitergeben, während andere glauben, dass sie aus den Energien resultieren, die alles auf der Welt umgeben – Energien, die, ähnlich wie die magische Hintergrundstrahlung, durch die Anwesenheit starker Emotionen größer werden. Vor allem diese Eigenschaft macht die Psychometrie bei kriminellen Ermittlungen besonders hilfreich, vor allem an den Schauplätzen von Gewaltverbrechen.

- ❖ Aber inwiefern unterscheidet sich das vom Askennen?
- ❖ Blarney

- ❖ So gut wie gar nicht. Stell es dir als Superkraft-Version des Askennens vor.
- ❖ Elvis

- ❖ Das stimmt nicht ganz – man könnte eher sagen, dass Psychometrie eine verfeinerte Version des Askennens ist. Man kann mittels Psychometrie mehr Einzelheiten erkennen als durch simples Askennen eines Objektes und, was noch wichtiger ist, man kann vergangene Eindrücke über das Objekt ermitteln.
- ❖ Winterhawk

- ❖ Du meinst, wenn du im Mülleimer des Stuffer Shacks meinen halbgeessenen Nuke'em Burger findest, dann kannst du rausfinden, dass ich ihn gegessen habe?
- ❖ Jenner

- ❖ Durchaus möglich.
- ❖ Magister

- ❖ Vor allem wenn dieser Nuke'em Burger starke Emotionen bei dir ausgelöst hat, Jen.
- ❖ Wag the Frog

Psychische Impressionen

Psychometrie ist keine exakte Wissenschaft; die Art und Weise, in der sie sich manifestiert, hängt von Sensibilität, magischer Tradition und Glaubensüberzeugungen des Anwenders ab und kann sich zudem von einer Sitzung zur nächsten stark unterscheiden. Psychometrische Visionen zeigen sich üblicherweise auf eine der folgenden Arten:

- **Emotional:** Der Magier kann Emotionen fühlen, die denen entsprechen, welche die Personen, die mit der psychischen Impression verbunden sind, gefühlt haben.
- **Sensorisch:** Der Magier kann Eindrücke jedes Sinnes oder jeder Kombination davon empfinden, die auf der Impression beruhen.
- **Körperlich:** Der Körper des Magiers kann auf die Energien reagieren. Wenn zum Beispiel das Subjekt einer Impression an einer Krankheit litt, kann der Magier Symptome der gleichen Krankheit aufweisen. Auch unregelmäßiger Herzrhythmus oder erhöhte Körpertemperatur können auftreten.



Unabhängig von der tatsächlichen Manifestation sind die „Visionen“, die ein Psychometriker von einem Objekt gewinnt, selten sehr deutlich. Er kann eine schnelle Abfolge unzusammenhängender Ereignisse erkennen, einen kurzen Schmerz oder Ekel verspüren, eine kurze überwältigende Traurigkeit empfinden oder den kurzen Eindruck eines Geruchs oder Geschmacks gewinnen. Die Standardprozedur besteht darin, dass der Magier seine Sitzung irgendwie aufzeichnet, entweder indem er elektronische Hilfsmittel verwendet oder seine Impressionen von einer zweiten Person aufzeichnen lässt, bevor sie ihm wieder verloren gehen. Psychometrie kann eine körperlich und emotional erschütternde Erfahrung sein.

❶ Das ist kein Witz. Vor einer Weile wurde ich angeheuert, einen mittelmäßig wichtigen Konzernmanager zu finden, der vermisst wurde. Ich wendete Psychometrie auf seinen alten Burschenschaftsring an, den wir unter seinem Küchentisch gefunden hatten, als wir seine Wohnung nach Spuren durchsuchten. Sofort spürte ich den Geschmack von Wein, doch nach ein paar Sekunden kam etwas Dunkles auf mich zu und der Weingeschmack verwandelte sich in den Geschmack von Blut. Ich musste fast kotzen. Wie sich herausstellte, hatte die Ex des Typen ihm bei einem romantischen Abendessen den Schädel eingeschlagen und seine Leiche im Schuppen hinter ihrem Haus vergraben.

❷ Cougar

Gegenreaktionen

Gelegentlich können die „Visionen“, die sich bei der Psychometrie manifestieren, heftige Reaktionen wie Ohnmacht, starke Kopfschmerzen, Schwindel, Erschöpfung oder Depressionen hervorrufen. Das kommt vor allem dann vor, wenn der Magier besonders sensibel auf psychische Energien reagiert oder das Objekt mit einem besonders intensiven physischen oder emotionalen Ereignis in Verbindung stand. In seltenen Fällen wurden sogar „psychische Verwundungen“ an Magiern beobachtet, ähnlich denen, die am physischen Körper eines astral projizierenden Zauberers auftreten, wenn seine astrale Gestalt verwundet wird.

Es ist gelegentlich möglich, dass ein Zauberer ein Objekt mit einer gewaltsamen Vergangenheit nicht einmal festhalten kann – jeder Versuch, das Objekt zu berühren, verursacht körperliche und emotionale Beschwerden, die bestehen bleiben, bis der Kontakt unterbrochen wird. Es ist trotzdem noch möglich, solche Objekte zu analysieren, doch die Beschwerden erhöhen die Schwierigkeit. In solchen Fällen bleibt die Entscheidung, ob mit der Psychometrie fortgefahren wird, dem Zauberer überlassen – wenn ein anderer Psychometriker zur Verfügung steht, ist der Zauberer angehalten, diesen um Unterstützung zu bitten.

❶ Hm. Wie übel sind diese Gegenreaktionen? Kann einem davon das Hirn geröstet werden oder fühlt man sich nur eine Zeitlang wie Dreck?

❷ Calloway

❶ Ich habe nie davon gehört, dass jemand daran gestorben wäre, wenn es das ist, was dir Sorgen macht. Doch ich kann dir aus eigener Erfahrung sagen, dass es ziemlich unangenehm sein kann.

❷ Winterhawk

❶ Ich wäre mir da nicht so sicher, was diese Nicht-Tödlichkeit angeht – ein Chummer hat mir von einer Bekannten erzählt, die es mal mit einer Halskette probiert hat, die am Tatort eines Mordes zurückgelassen wurde. Gerade als sie auf etwas gestoßen zu sein schien, schrie sie auf und ruckte so heftig mit ihrem Kopf, dass sie sich das Genick brach

und tot umfiel. Später stellte sich heraus, dass dem Mordopfer auch das Genick gebrochen worden war.

❷ Murphy

❶ Hmm. Gibt es eine Möglichkeit, vorsätzlich solch einen tödlichen Eindruck in einen Gegenstand zu speichern? Als eine Art Falle für eventuelle Psychometriker, die daran herumschnüffeln?

❷ Twister

❶ Oh, Klasse. Astrales Schwarzes IC. Genau das, was uns noch fehlte.

❷ Barnaby

❶ Ihr würdet euch wundern, was man alles hinterlassen kann, wenn man weiß, wie man es tun kann.

❷ Binder-in-the-Dark

Gegenmaßnahmen gegen Psychometrie

Man sollte sich bei seinen Ermittlungen immer der Tatsache bewusst sein, dass Psychometrie kein perfektes kriminalistisches Hilfsmittel ist – wie bei den meisten magischen Techniken gibt es Möglichkeiten, ihr entgegenzuwirken. Initiierte Magier können Reinigungs-Metamagie anwenden, um Spuren von Objekten zu entfernen und sie so für psychometrische Ermittlungen unbrauchbar zu machen. Selbst Techniken zur Löschung astraler Signaturen können eine Psychometrie an solchen Objekten erschweren oder gar unmöglich machen. Falls man psychometrische Impressionen erwartet, aber keine findet, sollte man andere Objekte in der näheren Umgebung untersuchen. Wie jeder Forensikexperte weiß, ist es extrem schwierig, wirklich alle Beweisstücke am Schauplatz eines Verbrechens zu beseitigen.

DIE ZEICHEN DER ZEIT

❶ Um euch zu zeigen, dass es auch ein Leben außerhalb magischer Studien und Shadowruns gibt, präsentiere ich euch den folgenden Artikel. Er stammt von Halo und befasst sich mit magischen Duellen als angesagte (und in manchen Gegenden illegale) neue Sportart sowie als elegantes Mittel, intellektuelle Dispute beizulegen. Es wird euch freuen zu erfahren, dass sich daraus mehr oder weniger nebenbei eine neue metamagische Technik, die Absorption, entwickelt hat. Anschließend folgt eine kurze Abhandlung über einen neuen Trick, der in diesem Chaos, das sich Yucatán nennt, erfunden wurde. Um mit der vergewaltigten Manasphäre fertig zu werden, haben einige Zauberer eine Technik entwickelt, das schlechte Mojo auszufiltern.

❷ Silicon Mage

ARKANE DUELLE

von Halo

Ich gebe zu, als ich das erste Mal von Duellen hörte, kamen mir sofort Stulpenstiefel und arrogante Degenfechter in den Sinn. Dieses Bild empfand ich eine Zeitlang als amüsant, doch so richtig ernst nehmen konnte ich es nicht. Wenn man dann noch die magische Seite des Ganzen dazunimmt, dann könnt ihr euch vorstellen, dass ich einigermaßen irritiert war. Was sollen historische Filme mit aktueller Magie zu tun haben? Doch dann klärte mich ein Freund, der selbst begeisterter Duellant und mit den höheren Gesellschaftskreisen vertraut war, darüber auf.

Magische Duelle, oder *duels arcanes*, wie man in höheren Kreisen zu nâseln pflegt, basieren zum Teil auf den Degenduellen des siebzehnten Jahrhunderts, die während der Herrschaft Ludwigs XIII. in Frankreich verboten wurden. Als Gewehre (na gut, Musketen) langsam, aber sicher die Fechtwaffen als wichtigste



Kriegsausrüstung ersetzen, blieben nur die sehr Armen oder sehr Reichen bei ihren Degen, Säbeln und Rapieren. Ver"fechter" des Degens betonten immer wieder, dass die Feuerwaffe das Werkzeug des Feiglings sei, der lediglich aus sicherer Entfernung ein Stück Blei auf seinen Feind abfeuern musste, um ihn zu töten. Die Klinge wurde assoziiert mit solchen Qualitäten wie Adel, Ehre, Mut und Geschick. Die Aristokratie duellierte sich in erster Linie wegen eben diesen Qualitäten. Die Armen duellierten sich meistens aus schierer Verzweiflung, zum Beispiel wenn es darum ging, ein Stück Grundbesitz zu verteidigen oder die verletzte „Ehre“ einer weiblichen Verwandten zu rächen.

- ❖ Verletzte Ehre? Bedeutet das, was ich glaube, dass es bedeutet?
- ❖ George

- ❖ Wenn du meinst: „Gegen ihren Willen genommen“ und für den Rest ihres Lebens ruiniert, dann ja.
- ❖ Labrys

- ❖ Halo hat das Duell des reinen Thrills und der Herausforderung wegen ausgelassen. Nichts lässt sich mit dem Singen von Stahl kurz vor Sonnenaufgang in Wurfweite der Tuilerien vergleichen!
- ❖ The Laughing Man
„Ha! Fraggin' Ha!“

Spulen wir vor zu unserer post-erwachten, post-kometigen Zeit und wir stellen fest, dass sich heute so ziemlich das Gleiche abspielt. Es gibt Unterschiede, denn die Magie wird nicht so schnell aus der Mode kommen und unsere Aristokratie trägt Titel wie „CEO“ oder „Vizepräsident“ statt Marquis oder Graf, aber die Situation ist prinzipiell identisch. Die Magie praktizierenden Elfenbeinturmbewohner sehen das Duellieren heute als wunderbare Tradition an, die es zu pflegen gilt. Eine Organisation, die Duelle ganz besonders zu favorisieren scheint, sind die Illuminates of the New Dawn.

- ❖ Dr. Rozilyn Hernandez in Stulpenstiefeln ist eine erschreckende Vorstellung, Halo. Danke. Ich glaube, ich werde mir jetzt lieber ein bisschen das beruhigende Geräusch von Nagelmessern, die über eine rostfreie Spüle kratzen, anhören.
- ❖ Magister

- ❖ Die IOND? Ich dachte, sie hätten „Neu! Neu! Neu!“ auf ihren Fahnen stehen und nicht „Tradition!“. Wie kommt das?
- ❖ Whisper

- ❖ Das liegt daran, dass ihre übersteigerten Egos sich von der Idee des Duells angezogen fühlen. Auf diese Weise können sie ziemlich überzeugend festlegen, wer über wen innerhalb der Organisation das Sagen hat, wie bei einem Rudel Wölfe, das festlegt, wer Alpha, wer Beta und wer der Arsch ist. Sie verpacken es halt ein bisschen in Tradition und setzen noch die gloriose, aber abgedroschene Behauptung drauf, dass man keine neue Weltordnung errichten kann, ohne der Alten Garde Respekt zu zollen.
- ❖ Miss Tick

- ❖ Und es sind nicht nur die IOND; viele andere magische Orden, vor allem in Universitätskreisen, haben ihren Anteil an Duellanten. Angeblich veranstalten sie sogar supergeheime Wettbewerbe untereinander, wobei der Gewinner dann irgendwelche tollen magischen Preise erhält.
- ❖ Conspir-I-See

Die Illuminaten haben sogar die Bedingungen für ein Duell formell festgehalten. In Kurzform und sinngemäß sind es die folgenden:

1. Der Herausgeforderte bestimmt die Bedingungen des Kampfes, der Herausforderer muss sie akzeptieren. Die Bedingungen umfassen die Größe des Geländes, das für das Duell abgesichert wird, Beschränkungen bei der Spruchauswahl oder Fokusbenutzung, Tag und Uhrzeit des Duells, die Anwesenheit von Zuschauern und die Siegbedingungen. Siegbedingungen können sein: Bis zur Bewusstlosigkeit, bis zur Kampfunfähigkeit, bis zum ersten Blutvergießen, Sieg durch den ersten Treffer (der so harmlos sein kann wie plötzliche Kopfschmerzen oder so ernst wie eine tödliche Wunde), Sieg durch eine bestimmte Anzahl von Treffern usw.

- ❖ Sie geben es nicht öffentlich an, da es illegal ist, aber „bis zum Tode“ ist auch eine mögliche Siegbedingung.
- ❖ Thanatos

2. Das für das Duell zur Verfügung stehende Gelände muss derart durch Hüter gesichert werden, dass unbeabsichtigte Schäden an Zuschauern sowie magisches Eingreifen von außen ausgeschlossen sind.
3. Herausforderer und Herausgeforderter müssen sich auf eine dritte Partei einigen, die das Duell vermittelt und leitet. Dieser Schiedsrichter inspiziert den/die Hüter, stellt sicher, dass sich Herausforderer und Herausgeforderter über die Bedingungen des Duells geeinigt haben und ausreichend vorbereitet sind, fällt die unwiderrufliche Entscheidung über das Ende des Duells und sorgt dafür, dass medizinisches Personal und Ausrüstung nach dem Duell zu Verfügung stehen, bzw. Angehörige benachrichtigt werden.
4. Herausforderer und Herausgeforderter sollen jeweils mindestens ein, aber nicht mehr als zwei Sekundanten zur Verfügung stehen. Der Sekundant ist der Bevollmächtigte des jeweiligen Duellanten, sollte diesem etwas zustoßen. Zudem wirkt der Sekundant als weiterer Zeuge des Duells und nimmt oft die Ausrüstung oder Besitztümer des Duellanten während des Duells in Gewahrsam.
5. Nur Herausforderer und Herausgeforderter kämpfen während des Duells. Sollte eine dritte Partei eingreifen, oder bricht ein zusätzlicher Kampf zwischen den Sekundanten aus, so wird das Duell augenblicklich unterbrochen.
6. Jede Partei muss vor Beginn des Duells sowie nach Beendigung desselben, falls dann noch möglich, in aller Form grüßen. Wird das Duell ausgetragen, um einen Disput beizulegen, so müssen beide Parteien das Ergebnis akzeptieren und eventuelle vorher vereinbarte Strafen widerspruchsfrei zahlen.

- ❖ Und glaubt mir, sie nehmen es ziemlich ernst. Ich habe mich mit einem dieser Spinner duelliert und er war ziemlich angefressen, dass ich einige von ihren Regeln nicht kannte. Er gab mir zu verstehen, dass ich in der Kanalisation geboren sei und die Manieren und Intelligenz eines hungrigen Plasmas hätte. Er wurde schnell ruhig, als ich meinen ersten Treffer landete. Hinterher wurde ihm freundlich erklärt, dass nicht alle den gleichen Regeln folgen und dass er sich beim nächsten Mal lieber daran erinnern sollte.
- ❖ Flynn

- ❖ Was bislang noch nicht erwähnt wurde, aber nicht ganz unwichtig ist, ist die Tatsache, dass es zwei Arten von Duellen gibt. Die eine Art lieben die magischen Orden besonders, nämlich die Machtduelle (von



anderen auch als „Ausbrenner“ bezeichnet, weil man sich dabei wirklich die Magiefähigkeit wegbrutzeln kann). Die andere und verbreitetere Art sind die Zauberduelle, bei denen Sprüche hin und her geworfen werden. Natürlich sollte man sich bei beiden Arten tunlichst hüten, zufällig hineinzugeraten, aber bei Zauberduellen hat man hinterher wenigstens noch eine halbwegs intakte Magiefähigkeit.

❖ Raven

Duelle auf der Straßen laufen dagegen ganz anders ab. Bei ihnen gibt es meistens nicht viele Regeln oder irgendwelche Sicherheitsvorkehrungen. Nur wenige Gangs haben Zauberer in ihren Reihen, doch die wenigen, die über solche Leute verfügen, vor allem Wizkid-Gangs, veranstalten gerne Duelle, um ihre Gebietskriege zu lösen. Sie machen daraus ein großes Zuschauerspektakel, nehmen manchmal sogar Eintritt, wenn sie dringend Geld benötigen. Diese organisierten Duelle laufen oft etwas strukturierter ab und ziehen selten Unbeteiligte mit hinein, doch es kommt gelegentlich schon vor, dass Zuschauer etwas abbekommen, wenn besonders heftig mit Zaubersprüchen um sich geworfen wird. Die wilden und regelfreien Duelle mitten auf der Straße allerdings haben die Aufmerksamkeit der Gesetzeshüter erregt, was dazu geführt hat, dass in einigen Gegenden Duelle verboten sind, vor allem in Seattle, San Francisco, Los Angeles, New York und Boston.

❖ Was aber zwielichtige Organisationen nicht daran hindert, gut daran zu verdienen. Es gibt ganze Netzwerke von magischen Untergrund-Duellaren, einige sogar in Städten, wo Duelle noch legal sind,

wie zum Beispiel Las Vegas. Ähnlich wie bei anderen organisierten Untergrundkämpfen, die in Hinterzimmern oder versteckten Kampfringen abgehalten werden, können sich auch bei den magischen Duellen einige Duellanten einen großen Namen machen. Organisationen wie die Mafia oder die Yakuza organisieren die Kämpfe und nehmen die Wetten an. Man muss allerdings ziemlich gut sein, um sich längere Zeit an der Spitze zu halten, denn ein Zauberer kann durch die ständigen Duelle schnell seine Magiefähigkeit einbüßen.

❖ Hammer

Absorption

Es ist vielleicht nicht überraschend, dass aus all dem eine neue metamagische Technik entstand. Anders als die meisten metamagischen Fähigkeiten erlaubt einem die Absorption, etwas mehr in die Offensive zu gehen. Wie man es mir erklärt hat, funktioniert die Absorption teilweise so wie Abschirmung oder Spiegelung. Normalerweise sorgen Verteidigungszauber dafür, dass gegen einen gerichtete Sprüche harmlos verpuffen oder gegen den Angreifer umgekehrt werden. Die Absorption wirkt dagegen wie ein Trichter oder Sieb. Das Mana, das die Energie für den angreifenden Zauber liefert, wird aufgesaugt, was den Angriff wirkungslos macht und einem selbst die Möglichkeit gibt, mit diesem Mana seinerseits ein bisschen heftiges Juju gegen den Angreifer zu richten und ihn ungespitzt in den Boden zu rammen.

❖ Aha, das war es also, was ich gesehen habe! Ich habe eins von diesen Bis-zum-Tode-Duellen in Las Vegas beobachtet, und Jorge



Alonzo Rodriguez tanzte und sang wie der Teufel, bevor er einen Killer-Blitz auf Padraig MacIniss losließ. Ich war mir sicher, dass er den tuntigen Elfen damit rösten würde, aber der stand einfach nur da und nahm es ohne äußerlich erkennbare Anzeichen hin. Er hat mächtig geschwitzt, aber dabei gegrinst wie ein Kind in einem Erlebnispark, bevor er den verdammt größten Feuerball losließ, den ich je gesehen habe. Gut, dass die Arena abgeschirmt war, sonst wären die Zuschauer genauso gebrutzelt worden wie Jorge. Nicht mal Knochenreste haben sie gefunden.

❖ Dorian

❖ Interessant. Wenn man es von einem mythologischen Standpunkt aus betrachtet, ist das eine moderne Version des Stehlens einer göttlichen Kraft. Zum Beispiel gibt es die biblische Legende, dass Delilah Samson die Kraft nahm, indem sie ihm das Haar schnitt. In der griechischen Mythologie stahl Prometheus den Göttern das Feuer, um es der Menschheit zu geben; Feuer ist hierbei natürlich ein Symbol für Macht. Und die alten Ägypter glaubten, wenn man jemandem den Schatten, oder khaibit, stahl, dann nahm man ihm auch die magische Kraft und/oder das Leben.

❖ Bullfinch

❖ Genau. Und in allen Fällen ist hinterher was Schlimmes passiert. Ich würde es nicht als besonders angenehm bezeichnen, an einen Felsen gekettet zu werden und jeden Tag die Leber rausgerissen zu bekommen. Zufall? Ich glaube kaum.

❖ Jung

❖ Ich weiß nicht, ob man die Absorption eines Zaubers, der einen eigentlich rösten soll, als „Stehlen“ bezeichnen kann. Ich denke, wenn jemand mit Zaubersprüchen nach dir wirft, dann hast du alles Recht der Welt, jeden nur denkbaren Vorteil aus dem Mojo zu nutzen, das dir um die Ohren fliegt.

❖ Firelight

FILTERN

von Fauna

❖ Ich habe gehört, dass manche Leute den Zaubernern vorwerfen, nicht auf der Höhe der Zeit zu sein, aber diese neue Technik beweist das Gegenteil. Angesichts der Herausforderungen, die das Erwachen an uns gestellt hat, haben einige Zauberer eine Möglichkeit gefunden, die Nebeneffekte zu beseitigen. Ich weiß, dass einige von euch das gar nicht gern hören, aber wir sollten Saeder-Krupp und Mitsuhamas dafür danken, dass sie diese nützliche Technik entwickelt haben. Doch ich will hier nicht alles selber erklären, deshalb übergebe ich an Fauna, die für die Astral Space Preservation Society arbeitet.

❖ Silicon Mage

Umweltverschmutzung jeder Art beunruhigt mich. Als Magierin mit einiger Erfahrung finde ich die Verschmutzung des Astralraumes nicht nur beunruhigend, sondern geradezu alarmierend. Deshalb bin ich der Astral Space Preservation Society beigetreten, die Dunkelzahn in seinem Testament gründete. Viele Orte der westlichen Hemisphäre – ganz zu schweigen vom Rest der Welt – sind mittlerweile gefährlich kontaminiert, und diese Gefahr nimmt ständig zu, trotz großer Anstrengungen, etwas dagegen zu unternehmen. In Chicagos ehemaliger Containment Zone stellen die Wolken von Strain III Beta dank der kontinuierlichen Aufrechterhaltung ihrer Hintergrundstrahlung noch immer eine ständige Bedrohung dar. Die Nation Tsimshian sieht sich durch Bergbau, Abholzung und Abbau und Raffination von Chemikalien

mit massiver Umweltverschmutzung konfrontiert, was eine schwere Verunreinigung des Astralraumes nach sich zieht und viele Schamanen auf den toxischen Pfad geführt hat. In Yucatán haben Aztlán und die Rebellen Gruppen in ihrem Krieg das Land dermaßen vergewaltigt, dass der Geist des Landes selbst rebelliert hat. Und ich habe noch nicht die Phänomene am Crater Lake in Tir Tairngire, den astralen Spalt in DeeCee, Los Alamos oder Trinity in Pueblo erwähnt... und die Liste geht noch weiter.

Selbst der Versuch, mitten in solch einer Müllzone einen einfachen Zauberspruch zu wirken, kann schwierig sein, wenn nicht sogar tödlich. Besucher in diesen Gegenden können sich während des Aufenthaltes einfach aller magischen Aktivitäten enthalten, doch die Einwohner können sich diesen Luxus nicht leisten – vor allem, wenn nur die Magie ihnen helfen kann, den nächsten Tag zu überleben. Vor diesem Hintergrund arbeitete Mitsuhamas Pentacle-Abteilung mit dem Arcanum, einer magischen Forschungsgesellschaft von Saeder-Krupp, und der ASPS zusammen, um einen Weg zu finden, die schlimmsten Auswirkungen auszufiltern. Ich denke, das ist uns mit der Entwicklung der metamagischen Technik der Filterung gelungen.

❖ Es war weniger Kooperation als Kapitulation. Pentacle, das wegen der Probleme in Tsimshian schon länger in dieser Richtung forschte, steckte bis zum Hals im Dreck, als irgendjemand Beweise anschleppte, dass sie einige der Arbeiten vom Arcanum gestohlen hatten. Bevor die Geschichte hochkochen konnte, setzten sich alle Beteiligten zusammen und arbeiteten einen Plan aus, von dem jeder profitieren konnte.

❖ Pistons

❖ Aber wie kam die ASPS ins Spiel? Die sind doch wohl nicht einfach in den Sitzungssaal geschlendert und haben „Hi Folks! Lasst uns einen trinken und drüber reden!“ gerufen ...

❖ Bung

❖ Wohl nicht. Das Arcanum hat schon seit einiger Zeit die Hand über die Society gehalten und einige der Leute und Einrichtungen der Gesellschaft genutzt – im Austausch gegen die Daten, die dabei produziert wurden. Als es zum Pentacle-Deal kam, hat die ASPS ihren Einfluss geltend gemacht und sich mit in die Sache eingebracht. Das einzige Problem ist jetzt nur, dass die ASPS die Ergebnisse veröffentlichen will, während MCT und S-K die Sachen lieber unter Verschluss halten wollen, um kräftig Geld damit zu machen. Deshalb dieser kleine Artikel hier. <grins>

❖ Silicon Mage

Wir führten zunächst einige vorsichtige Feldversuche in der alten Containment Zone in Chicago durch, unter dem Deckmantel einer Erforschung der Langzeiteffekte von Strain III Beta auf die magiebegabte Bevölkerung. Wir bedienten uns dieser Tarnung, da wir es den Leuten nicht einfach erzählen und ihnen falsche Hoffnungen machen wollten, wenn es im Endeffekt vielleicht doch nicht funktionierte. Doch glücklicherweise funktionierte es, daher konnten wir in anderen Gegenden mit astraler Verschmutzung weitere Feldversuche durchführen, um ganz sicher zu gehen.

Ich werde einmal versuchen, in einfachen Worten zu erklären, wie die Technik funktioniert. Wer schon einmal richtigen frischgepressten Orangensaft getrunken hat, weiß dass da kleine Klumpen von Fruchtfleisch drin sind. Wenn man nun versucht, diesen Saft durch einen dünnen Strohhalm zu trinken, dann merkt man, wie schwierig es ist, tatsächlich etwas von dem Saft abzubekommen, ohne dass die Fruchtfleischklumpen den Strohhalm verstopfen. Nun könnte man einfach darauf verzichten, den Saft zu trinken,



aber für die meisten Zauberer ist das keine brauchbare Option. Zauberer können aber auch nicht den metaphorischen Strohhalm wegwerfen und den Saft direkt trinken – jedenfalls noch nicht –, also ist das auch keine Option. Filterung funktioniert dagegen so, als würde man ein kleines Sieb am Ende des Strohhalmes befestigen; das Fruchtfleisch, oder die Hintergrundstrahlung, ist immer noch da, aber man bekommt mehr Orangensaft (Mana) durch den Strohhalm. Das könnten wir auch auf andere Aspekte des Lebens anwenden. Wir können Wasser, Kaffee, Radiosignale, Mail und Trideo filtern, also warum nicht auch Magie?

❖ Wisst ihr, das klingt mir alles viel zu sinnvoll. Sie ist doch keine College-Absolventin. Was also sind die Nachteile?

❖ Murphy

❖ Nun, zum einen scheint es nicht wirklich einfach zu sein. Vielleicht wird der Filter selbst auch mit der Zeit verstopft, um mal bei Faunas Metapher zu bleiben, was natürlich bedeutet, dass man ihn von Zeit zu Zeit reinigen muss, was in Gegenden, deren Manaverzerrungen an die des Weltraums heranreichen, sehr häufig passieren dürfte. Und möglicherweise wird man besser oder effizienter, je mehr man sich damit beschäftigt.

❖ Digitalis

❖ Das macht mich stutzig. Der Hauptgrund, weshalb es kaum Magier oder Schamanen im Weltraum gibt, ist doch diese extreme Manaverzerrung. Wenn MCT und S-K jetzt nicht mit dieser Sache gekommen wären, hätte Ares es dann vielleicht herausgebracht?

❖ Stella Luna

❖ Vielleicht nicht, aber jetzt werden sie es sich bestimmt nicht entgehen lassen.

❖ Nightfire

❖ Hatte Wuxing nicht schon so eine ähnliche Technik?

❖ GnuB

❖ Nein, aber ich weiß, womit du es verwechselst. Wuxings Geomanten können eine ganze Reihe interessanter magischer Kunststücke aufführen, die nicht viele verstehen, aber bislang haben sie noch keinen Weg gefunden, negative Energien auszufiltern. Wenn ich so darüber nachdenke, scheint niemand so recht zu wissen, was genau sie können, und niemand ist sonderlich mitteilssam bei diesem Thema. Weiß jemand, ob sie eine negative permanente Hintergrundstrahlung reinigen könnten?

❖ Silicon Mage

❖ Nun, es gibt Andeutungen, dass besonders begabte Feng-Shui-Meister es können, doch angesichts des letzten Artikels bin ich mir da ehrlich gesagt nicht so sicher. Ich bin kein Zauberer, aber ich bin neugierig. Es würde mich interessieren, mehr zu erfahren.

❖ Snow Tiger

❖ Okay, von einigen früheren Artikeln weiß ich, dass Feng Shui soviel wie „Wind und Wasser“ bedeutet, aber das ist auch schon alles. Ich würde auch gern ein bisschen mehr darüber hören.

❖ Wiz Kid

❖ Gut. Ich bin selbst auch neugierig auf diesen Kram, also käme ein aktueller Überblick über Grundlagen und Anwendungen genau richtig. Mal sehen, was ich auftreiben kann.

❖ Silicon Mage

GEOMANTIE

von Xiao Renwu

❖ Übersetzt bedeutet der Name „niemand“. Der oder die Autor/in scheint sich als klein, unbedeutend und nicht der Beachtung wert einzuschätzen. Ich wüsste gern, wer dahinter steckt.

❖ Snow Tiger

Geomantie – so wie ich sie gelernt habe – ist die Kunst des Feng Shui. Ich weiß, es gibt andere, die ebenfalls mit dem Fluss des Chi vertraut sind, doch bin ich nicht mit deren Wegen vertraut, also vergebte mir bitte. Vielleicht werden jene, die diesen anderen Traditionen folgen, meine Worte ergänzen und so andere Perspektiven ermöglichen.

Feng Shui, um diese komplexe und altherwürdige Tradition in einfache Worte zu fassen, ist die Kunst, mit der Natur und der unmittelbaren Umgebung in Harmonie zu leben und nicht gegen sie. Das beinhaltet viele Faktoren, wie Astrologie (Datum und Zeit der Geburt einer Person, der Planung und des Baues eines Gebäudes, des Beginns einer Unternehmung), die Form des Landes oder eines Gebäudes, die Ausrichtung eines Gebäudes usw. Das Urprinzip, das dahinter steht, nenne ich Tao. Ihr kennt die Elemente des Tao vielleicht aus den Kampfkünsten (wie Tai Chi), der Akupunktur, der Weissagung (wie I Ging) oder der Meditation. Die Energien von Yang (Licht, Männlichkeit, Sonne, Hervorbringung und Wärme) und Yin (Dunkelheit, Weiblichkeit, Mond, Vollendung und Kälte) kommen aus dem Tao und durchfließen alles. Sie beeinflussen dadurch die fünf Elemente, auch als Wuxing bekannt.

❖ Für alle, die es noch nicht wussten: Daher hat der chinesische Megakon Wuxing seinen Namen! Kein Wunder, dass sie soviel mit Zauberei am Hut haben.

❖ Ang

❖ Anhänger des Feng Shui gehören der Tradition der Wujen an, um das hier noch mal deutlich zu erwähnen. Feng Shui konzentriert sich im Gegensatz zu anderen Wujen-Praktiken allerdings verstärkt auf geomantische Magie und die Macht der Drachenlinien.

❖ China Doll

❖ Das erinnert mich an die Druiden drüben in England und die Aborigines in Australien. Heißt das, dass jemand, der „in Harmonie mit der Natur“ lebt, Manalinen manipulieren kann? Wenn das so ist, dann macht mich der Gedanke an einen Haufen gammeligter Schamanen mit dieser Macht in ihren Fingern reichlich nervös.

❖ Bung

Harmonie und Gleichgewicht können im Zusammenspiel von Yin und Yang gefunden werden. Verwechselt Yin und Yang nicht mit „gut“ und „böse“ – beide Teile des Chi sind notwendig. Im einen liegt der Keim des anderen, daher fließen Yin und Yang in Zyklen, genauso wie die Elemente. Wenn der Fluss positiv (produktiv) ist, verläuft der Zyklus folgendermaßen: Wasser nährt Holz, Holz produziert Feuer, die Asche wird zu Erde und kondensierte Erde ergibt Metall. Wenn ihr eine Phase in eurem Leben habt, in der alles zu funktionieren scheint und gut läuft (Liebe, Wohlstand, Glück, Familie), dann ist das möglicherweise das Ergebnis eines positiven Zyklus. Ist der Fluss dagegen negativ (destruktiv), so verläuft der Zyklus wie folgt: Wasser löscht Feuer, Feuer schmilzt Metall, Metall zerstört Holz, Holz durchbohrt die Erde und Erde absorbiert Wasser. Die Elemente repräsentieren



dabei nicht nur sich selbst, sondern symbolisieren zudem Aspekte von Leben und Gesellschaft. Der destruktive Zyklus hat viele Ereignisse der jüngeren Zeit dominiert, wie die Verwüstung von Yucatán, und das ist einer der Hauptgründe, weshalb ich heute dieses Wissen mit euch teilen möchte.

❖ Das würde die starke Zunahme toxischer Schamenen in der letzten Zeit erklären. Sie hängen in diesem „destruktiven Zyklus“ fest, um in der Terminologie zu bleiben. Ich frage mich, ob einige von ihnen sich dieser Sache bewusst sind. He, könnte das nicht bedeuten, dass sie sozusagen rehabilitiert werden können?

❖ Wiz Kid

❖ Das halte ich für gar nicht so abwegig, doch würde ich mich nicht drauf verlassen. Einige Personen und Gruppen wie zum Beispiel Winternight sind einfach zu krank in der Birne, um sich jemals zu ändern.

❖ Digitalis

❖ Vielleicht ist das auch der Grund, weshalb die Gegend um die Aztec-Teocalli in Denver so verödet war. Dann sind Wuxings Säuberungsmaßnahmen in dieser Gegend wohl als Versuch zu werten, alles wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Als Ghostwalker die Teocalli zerstörte ... da war das Feuer am Werk, stimmt's? Und Feuer schmilzt Metall, das wiederum Holz zerstört usw., wie in dem Artikel beschrieben. Also baut Wuxing Brunnen für Wasser und Gärten für Erde und Holz. Sie sind soetwas wie mystische Architekten.

❖ Libra

❖ Ja, aber das braucht alles seine Zeit. Man sollte keine Wunder erwarten.

❖ Skeptic

WEISSAGUNG

Geomanten befassen sich außerdem verstärkt mit der Technik der Weissagung. Wir benutzen sie jedoch weniger, um die Zukunft vorzusehen, sondern vor allem, um die Gegenwart klarer und deutlicher zu verstehen. Die Chinesische Astrologie, das I Ging und das Rutengehen sind unsere wichtigsten Hilfsmittel. Beim Rutengehen verwenden wir den Luo Pan, einen traditionellen Kompass, der rund ist und aus Holz besteht, und auf einem quadratischen Brett liegt. Auch ein normaler Kompass kann verwendet werden. Damit spürt man Wasser, vergrabene und vergessene Stromleitungen, natürliche Materialien wie Metall, verlorene Gegenstände und, was am wichtigsten ist, die Drachenlinien auf.

❖ Um hier mal als Anhänger einer anderen Tradition zu sprechen – beim Rutengehen kommen auch andere Gegenstände wie Pendel oder verschiedene Arten von Wünschelruten zur Anwendung. Die dahinter stehende Idee ist, mit diesen Gegenständen elektromagnetische Energien wie die einer Manalinie zu finden.

❖ Labrys

❖ Was unser Geomant hier beschreibt, ist eigentlich nicht Weissagung, sondern eine Art Abtastung. Die australischen Koradji verwenden diese Technik, um sich zu orientieren und Manastürmen auszuweichen, doch anscheinend verwenden die Anhänger des Feng Shui es für etwas anderes.

❖ Dancer

❖ Genau genommen, Dancer, ist es sowohl Weissagung als auch Abtastung. Der Kompass dient dem Letzteren, Astrologie und I Ging

dem Ersteren. Ich habe einmal als Bodyguard für einen Wuxing-Exec gearbeitet, der einen Feng-Shui-Meister wegen eines Gebäudes konsultierte, das er bauen wollte. Der Meister war ein steinalter krummschultriger Typ und humpelte auf dem Grundstück herum, hantierte mit einem Kompass und murmelte vor sich hin. Schließlich blieb er stehen, sagte „Genau hier!“ und erklärte dem Exec haarklein, in welche Richtung die Haustür zeigen sollte, wo das Schlafzimmer liegen sollte, welche Form das Haus haben sollte usw. Während er sprach, machte ein Architekt, den der Exec mitgebracht hatte, ein paar grobe Skizzen von dem Gebäude. Der Meister nannte ein paar Tage, an denen es besonders günstig sei, mit dem Bau zu beginnen – irgendwann konnte ich mir die ganzen Tiere nicht mehr merken, die er erwähnte, denn die chinesische Astrologie verwendet sie, um Charakter oder Persönlichkeit jedes beliebigen Zeitraumes vorherzusagen. Dann ließ er sich auf den Boden nieder und begann, Münzen zu werfen. Als wir gingen, war die einzige Frage, die noch offen war, wie viel der Kerl für seine Beratung in Rechnung stellen würde.

❖ HK Kid

❖ Moment mal. „Natürliche Mineralien wie Metall finden“? Wussten Wuxings Geomanten deshalb, wo sich die Orichalkumvorkommen befanden?

❖ Skeptic

❖ Nun, ich weiß nicht, wieviel Wahrheit dahinter steckt, aber es gibt einige indianische Legenden, die im Prinzip darauf hinauslaufen, dass man auf diese Weise Gold finden kann. Es wird behauptet, dass man das Gold in „Wirbeln“ finden kann, womit vielleicht die Knoten von Manalinien gemeint sind. Deshalb erscheint es mir nicht allzu unwahrscheinlich, dass Wuxing Orichalkum finden konnte. Hoffen wir mal, dass man auf diese Weise keine Diamanten finden kann, sonst werden Konzerne wie DeBeers-Omnitech noch mehr Theater um ihre Zu-Orichalkum-gewordene-Diamanten-Minen machen.

❖ Greenhorn

❖ Du sprichst von Orten der Kraft, und unglücklicherweise scheinen es die Kons darauf abgesehen zu haben, sich einige davon unter den Nagel zu reißen. Zum Glück haben sie damit weniger Erfolg als erwartet, denn die wichtigsten Orte stehen bereits unter der Kontrolle oder dem Schutz anderer, wie zum Beispiel T'ai Shan oder Callanish.

❖ Oakthorn

Der Kompass kann auch erkennen, ob der Fluss des Chi, auch Drachenatem genannt, gut oder schlecht ist. Wenn er gut ist, dann ist die Energie aktiv, fließt wie ein Fluss oder Bach und zirkuliert. Ist er schlecht, dann stagniert die Energie entweder oder sie gerät außer Kontrolle, wie ein brackiger Teich oder ein reißender Fluss, und bewegt sich geradlinig. In einer natürlichen Umgebung findet man gutes Chi in Gegenden mit sanften Hügeln und ausreichend Wasservorkommen. Schlechtes Chi akkumuliert sich in flachen Landschaften, unregelmäßig geformten Landmassen oder dort, wo der Drachenatem blockiert wird. Die gleichen Prinzipien gelten für das Innere von Gebäuden. Zum Beispiel kann ein direkter, gerader Weg von der Vorder- zur Hintertür dafür verantwortlich sein, dass manche Dinge – Glück, Wohlstand, Zufriedenheit – niemals bleiben. Das kann durch die Einrichtung verändert werden, durch die Erschaffung neuer Strukturen, durch Spiegel, Pflanzen oder andere Dinge, die den Fluss zum Guten oder Schlechten verändern können. Ich habe gesehen, wie sich das Vermögen ganzer Konzerne auf diese Weise geändert hat; durch die Aufschüttung oder Planierung von Hügeln, durch die Umbettung eines Teiches von der Vorder- zur Rückseite des Gebäudes, oder – im allgemein bekannten Fall von Wuxing – indem alle Außenfenster verspiegelt wurden.

❖ Letzteres ist ein Vermächtnis des Feng-Shui-Krieges, in den Wuxing kurz nach Bau des Skytowers verwickelt war. Solche Sachen kommen heutzutage viel öfter vor, als die meisten ahnen. Bisher genügte es den Leuten, ihr eigenes Vermögen zu vermehren, doch jetzt befassen sich Konzerne wie Tan Tien, Eastern Tiger oder Shibata Construction and Engineering intensiver mit dem Feng Shui, um neue Methoden zu finden, ihren Rivalen an die Gurgel zu gehen.

❖ HK Kid

❖ Drachenatem und Geomantie gehen Hand in Hand. Lung sitzt an einem mächtigen Ort der Kraft bei T'ai Shan, Wuxing besitzt den Jadedrachen von Wind und Feuer, und Japan hat während Halley's Komet einen heftigen Schlag erlitten! Seht ihr es nicht? Der Kampf zwischen Lung und Ryumyo ist fast vorüber, und Lung gewinnt! Bald wird Lung, der Wuxing benutzt (gib's ruhig zu, Wu Lung Wei!), um an alles Orichalkum zu kommen, seinen letzten Zug machen und die Weltherrschaft an sich reißen!

❖ Dragonslayer

❖ Danke für diesen intelligenten Kommentar. Aber der Teil mit dem Jadedrachen von Wind und Feuer hat mich an etwas erinnert. Wuxing sitzt auf einer Stätte der Macht, die durch den Kometen sogar noch stärker geworden ist. Sie haben sie sogar geprägt, wie wir es von vielen alten Megalithen-Orten kennen. Stonehenge ist zum Beispiel ein solcher Ort, der in Übereinstimmung mit Astrologie, heiliger Geometrie und Harmonie mit dem Land errichtet wurde. Stonehenge wurde damals von den Druiden errichtet, während Feng Shui eine wichtige Rolle beim Bau des Wuxing Skytowers spielte. Stonehenge wurde und wird als rituelles, religiöses Observatorium verwendet, doch welchem tieferen Zweck dient der Skytower? Die einfache Antwort lautet „Geld“ und Vergrößerung von Wuxings Macht, doch es muss noch einen tieferen Grund geben.

❖ Raven

❖ Wurde Stonehenge von den Druiden geprägt oder prägte die bestehende Machtstätte die Druiden? Was ich meine, ist ein Streit, der schon seit langem in vielen akademischen Kreisen kursiert. Manche sagen, die Druiden hätten die potenzielle Kraft dort gespürt und Stonehenge errichtet, um die Kraft zu fokussieren, doch andere behaupten, die Druiden hätten Stonehenge erbaut und dann erst sei die Kraft gekommen, angezogen von der Energie des Bauwerkes. Da immer wieder neue Stätten der Macht entstanden sind, auch vorübergehende bei besonders emotional geladenen religiösen Zeremonien, könnte nach allem, was wir wissen, beides der Fall sein.

❖ Prof. Wheel

❖ Wenn ich das jetzt richtig verstanden habe, gibt einem die Prägung einer Stätte der Macht auch die Kontrolle darüber, oder? Zumindest eine Zeit lang, was auch den Kampf zwischen den Tsimshian und den Salish erklärt. Die Stätte ist nicht nur verunreinigt, die Salish haben auch keine Kontrolle darüber – bis jetzt, aber ich schätze, dass sich das bald ändern könnte.

❖ Tango

❖ Tango, was du sagst, ergibt erschreckend viel Sinn. Die aztlanischen Teocalli, die Stätte des Großen Geistertanzes, Uluru, toxische Manastätten ... Ich hoffe, dir ist klar, dass ich jetzt Alpträume haben werde.

❖ Miss Tick

❖ Geomantie war nie ein angenehmes Thema, meine Liebe, obwohl ich hoffe, dass bestimmte Leute in bestimmten Ländern lernen werden, sie zum Guten zu verwenden. Gleiches zieht Gleiches an, wie man weiß.

❖ Wordsmyth





SPIELINFORMATIONEN

Manche behaupten, es gäbe nichts Neues mehr unter der Sonne, alles sei gesagt und getan. Und dann gibt es jene, die behaupten, alles sei möglich, wenn man nur daran glaubt. Es scheint, dass es sich dabei um diametral entgegengesetzte Standpunkte handelt, doch das ist nicht so. Einfach gesagt kann man immer das nehmen, was zur Verfügung steht, und es in eine neue Richtung lenken, woraus sich neue Möglichkeiten ergeben. Das einleitende Essay von Silicon Mage soll das auf eine Weise verdeutlichen, die dem Spielleiter hilft, seine eigenen metamagischen Techniken zu erschaffen und damit dem Spiel neue Tiefe zu verleihen. Es handelt sich nicht um feststehende Regeln, sondern um Richtlinien.

Dieses Kapitel stellt neue, fortgeschrittene Magieregeln vor. Um die neuen Regeln dieses Kapitels in vollem Umfang nutzen zu können, ist neben *SR3.01D* auch die Kenntnis von *Schattenzauber 3.01D* erforderlich. Des Weiteren werden hier neue metamagische Fähigkeiten eingeführt, die nur Initiaten zur Verfügung stehen (siehe *Initiation und Metamagie*, *Schattenzauber*, S.57).

SYMPATHETISCHE MAGIE

Sympathetische Magie ist eine „Geschmacksrichtung“ der Magie, die vor und nach dem Erwachen in verschiedenen magischen Traditionen Anwendung fand und findet. Für Charaktere, die eine subtilere Herangehensweise an die Magie bevorzugen, sind die unterschiedlichen Formen und Methoden der sympathetischen Magie besonders interessant. Für den Spielleiter eignet sie sich vor allem in Situationen, die Listigkeit, kriminalistische Untersuchungen (Entführung, Diebstahl, Mord) oder das Austricksen verschlagener Gegner von Seiten der Spielercharaktere erfordern.

Symbolische Verbindung (Metamagie)

Ein Initiat, der diese metamagische Technik beherrscht, kann bei der Verbindungsprobe (*Schattenzauber*, S.36-37) für Ritualhexerei symbolische Verbindungen statt materieller Verbindungen verwenden. Nur Initiaten, die über die Fertigkeit Hexerei verfügen, können diese metamagische Technik erlernen.

Wenn der Zauberende die Zielperson der Hexerei weder physikalisch noch durch astrale Wahrnehmung sehen kann und auch keine stofflichen Verbindungen zur Verfügung stehen, kann statt dessen eine symbolische Repräsentation der Zielperson oder ein Gegenstand, mit dem die Zielperson zu tun hatte, verwendet werden. Je enger das Objekt mit der Zielperson verbunden ist, desto effektiver ist es für die Verbindung. Symbolische Verbindungen sind jedoch nie so effektiv wie materielle Verbindungen, daher wird selbst eine heißgeliebte Stoffpuppe aus der Kindheit nicht so gut wirken wie eine Locke vom Haar der Zielperson.

In der Tabelle „Symbolische Verbindungen“ (S.46) finden Sie die Modifikatoren, die Sie mit der Tabelle „Stoffliche Verbindungsproben“ (*Schattenzauber*, S.37) verwenden können.

Legende zur Tabelle „Symbolische Verbindungen“

Liebingsgegenstände sind Gegenstände – Kleidung, Schmuck, Spielzeuge, Andenken –, welche die Zielperson oft trägt oder mit sich führt und die einen großen emotionalen Wert für sie haben. Das Medaillon einer verstorbenen Geliebten, ein Fetzen der Lieblingsdecke aus der Kindheit oder ähnliche Objekte fallen in diese Kategorie.

Oft benutzte Gegenstände umfassen häufig getragene Kleidungsstücke (bevorzugte T-Shirts, eine täglich getragene Konzern-Uniform), eine vertraute Waffe (eine treue Predator, ein

TABELLE
SYMBOLISCHE VERBINDUNGEN

Material	Modifikator
Liebingsgegenstand	+2
Oft benutzter Gegenstand	+3
Kürzlich benutzter Gegenstand	+4
Symbolisierung	+6
<i>Symbolisierung:</i>	
Nicht vom Benutzer angefertigt	+2
Nur 2 Erfolge bei Fertigkeitenprobe	+2
Nur 1 Erfolg bei Fertigkeitenprobe	+4
Symbolischer Verbindungsfokus	–Kraftstufe

Katana, das seit den Anfängen der Ausbildung benutzt wird), ein Lieblingsstift und ähnliche Objekte. Diese Gegenstände haben in der Regel nicht so eine emotionale Bedeutung für die Zielperson wie Lieblingsgegenstände, werden jedoch oft benutzt und gehören der Person schon seit Längerem.

Kürzlich benutzte Gegenstände haben die geringste Verbindung zur Zielperson. Eine Kaffeetasse, die beim Frühstück benutzt wurde, ein Telefonhörer, ein Gegenstand aus dem Büro, eine Fast-Food-Verpackung – Gegenstände, die für wenigstens fünf Minuten im Besitz der Zielperson waren – gehören in diese Kategorie. Diese Objekte haben jedoch nur eine eingeschränkte Effektivität; sie können nur innerhalb so vieler Minuten nach der Benutzung verwendet werden, wie der doppelten Essenz der Zielperson entspricht. Beginnt das Ritual, bevor diese Zeit abgelaufen ist, bleibt die Verbindung für die Dauer des Rituals erhalten, danach funktioniert sie nicht mehr. Wird das Ritual unterbrochen, ist die Verbindung ebenfalls verloren. Außerdem darf das Objekt kein Lieblingsgegenstand oder oft benutzter Gegenstand einer anderen Person sein; dann schlägt nicht nur die Verbindungsprobe für die vorgesehene Zielperson fehl, sondern (so es der Spielleiter will) die Ritualgruppe kann auch ungewollt eine ganz andere Person aufs Korn nehmen!

Symbolisierungen sind Zeichnungen, Skulpturen, Puppen oder andere Medien, die der Zielperson ähneln. Der Charakter, der die Symbolisierung erschafft, muss eine Probe auf eine entsprechende Fertigkeit (Zeichnen, Malen usw.) gegen einen Mindestwurf von 4 werfen, wobei die Modifikatoren aus der Tabelle „Modifikatoren für Symbolisierungen“ zum Tragen kommen. Dem Charakter müssen mindestens 3 Erfolge gelingen, damit die Symbolisierung als symbolische Verbindung verwendet werden kann. Gelingen dem Charakter nur 2 Erfolge, erleidet er einen +2 Mindestwurfmodifikator für die Verbindungsprobe; gelingt ihm nur ein Erfolg, erhält er einen +4 Modifikator. Bei 0 Erfolgen ist die Symbolisierung wertlos (was der Charakter aber erst erfährt, wenn die Verbindungsprobe misslingt).

Es ist nicht erforderlich, dass der Zauberer, der die Symbolisierung für Ritualmagie verwendet, auch der Hersteller der Symbolisierung ist, allerdings gilt in diesem Falle ein zusätzlicher +2 Mindestwurfmodifikator für die Verbindungsprobe.

Symbolische Verbindungsfoki

Um eine effektivere Symbolisierung herzustellen, so wie die Voodoofiguren, wie sie manche Houngans verwenden, kann ein Charakter eine Symbolisierung zu einem symbolischen Verbindungsfokus verzaubern. Dazu muss der Charakter wie erwähnt die Symbolisierung anfertigen und dann mittels der



Fertigkeit Verzaubern (Artefaktherstellung) daraus einen Fokus herstellen (siehe *Artefaktherstellung*, *Schattenzauber*, S.42). Die Fokusformel für einen symbolischen Verbindungsfokus erfordert einen Grundzeitraum von 10 Tagen. Der Mindestwurf für die Verzauberungsprobe bei symbolischen Verbindungsfoki ist 4 und die Symbolisierung gilt als selbstgefertigtes Telesma (-1 Modifikator für die Verzauberungsprobe).

Die Kraftstufe eines symbolischen Verbindungsfokus wird als Modifikator für die Verbindungsprobe verwendet. Keine symbolische Verbindung kann eine Kraftstufe von mehr als 6 haben, ebenso wenig kann die Kraftstufe die Anzahl der Erfolge überschreiten, die bei der Probe auf die künstlerische Fertigkeit erzielt wurden, mit der die Symbolisierung hergestellt wurde.

Unterbrechung (Metamagie)

Unterbrechung ist eine metamagische Technik, die von jedem Initiaten erlernt werden kann, der die astrale Wahrnehmung beherrscht.

Selbst der edelste Charakter kann irgendwann zum Opfer von Ritualhexerei oder ritueller Verfolgung werden. Für gewöhnlich besteht die beste Möglichkeit, solchen Angriffen aus dem Weg zu gehen, darin, sich in einem durch Hüter abgeschirmten Bereich oder hinter einer anderen astralen Barriere zu verstecken; das schränkt jedoch die Mobilität des Charakters enorm ein, solange die Bedrohung besteht. Die metamagische Technik der Unterbrechung ist eine aktive Verteidigung gegen Ritualhexerei, die es einem Initiaten ermöglicht, die Verbindung zwischen sich und dem Ritualteam zu unterbrechen. Unterbrechung kann nur eingesetzt werden, nachdem das Ritualteam erfolgreich die Verbindung hergestellt und mit dem Sendungsstadium begonnen hat. Der Initiat kann die Verbindung nur unterbrechen, wenn er weiß, dass sie existiert (mit anderen Worten, wenn er die Sendung bemerkt, oder wenn ihn jemand warnt). Unterbrechung funktioniert nur in Fällen, bei denen eine stoffliche Verbindung und kein Späher eingesetzt wird.

Wenn eine stoffliche Verbindung hergestellt wird, notiert sich der Spielleiter, wieviele Erfolge das Ritualteam bei der Verbindungsprobe erzielt. Der Initiat, der versucht, diese Verbindung zu unterbrechen, wirft eine Unterbrechungsprobe, wobei er seine Magiestufe gegen die Magiestufe des Ritualteamleiters +1 pro weiterem am Ritual teilnehmenden Zauberer wirft. Kennt der Initiat nicht die genaue Art der stofflichen oder symbolischen Verbindung, die gegen ihn verwendet wird, so erhält er einen zusätzlichen +2 Modifikator. Gelingen dem Initiaten mehr Erfolge bei der Unterbrechungsprobe, als das Ritualteam bei der Verbindungsprobe erzielt hat, so ist die rituelle Verbindung unterbrochen. Das Ritual endet augenblicklich und das Team muss eine sofortige Entzugswiderstandsprobe durchführen. Die stoffliche

oder symbolische Verbindung, die verwendet wurde, kann erst nach Ablauf von (Stufe des unterbrechenden Initiaten) Stunden wieder für den gleichen Zweck verwendet werden. Gelingen dem Initiaten nur genauso viele oder weniger Erfolge als dem Ritualteam, so wird das Ritual ungehindert fortgesetzt.

Eine Unterbrechung erfordert eine Zeit von (10 - Initiatenstufe) x 10 Minuten, wobei jede Stufe ab 10 die Zeit um jeweils eine weitere Minute verringert. Der Zeitraum kann nicht unter 1 Minute sinken. Ein Initiat der Stufe 3 würde also

70 Minuten benötigen, um erfolgreich die Verbindung zwischen sich und einem Ritualteam zu unterbrechen, während ein Initiat der Stufe 11 nur 8 Minuten benötigt. Kann der Initiat diese Zeit nicht erübrigen, so wird die Verbindung nicht unterbrochen. Wird die Sendung (oder das Aufspüren) vollendet, bevor der Initiat die

Unterbrechung vollenden kann, so gewinnt die Sendung.

Ein Initiat kann die metamagische Technik der Unterbrechung auch einsetzen, um Ritualverbindungen zu Objekten oder zu anderen Personen zu unterbrechen, allerdings erhält er in diesen Fällen einen zusätzlichen +2 Mindestwurfmodifikator auf seine Unterbrechungsprobe. Der Initiat muss die Zielperson während der ganzen Zeit, die für die Unterbrechung benötigt wird, astral wahrnehmen können. Wenn der Initiat während dieses Zeitraums

SYMBOLISIERUNGSMODIFIKATOREN

Bedingung	Modifikator
Hersteller kennt Zielperson	+0
Hersteller hat Zielperson getroffen	+2
Hersteller hat Zielperson nur gesehen	+4
Hersteller hat Zielperson vor mehr als 1 Monat gesehen	+6
Hersteller hat Zielperson askennt	-2
Zielperson in Sichtweite während Herstellung	-1

MODIFIKATOREN FÜR UNTERBRECHUNGSPROBEN

Bedingung	Modifikator
Pro Zauberer in der Ritualgruppe außer dem Ritualleiter	+1
Initiat kennt Natur der Ritualverbindung nicht	+2
Initiat unterbricht für jemanden oder etwas anderes als sich selbst	+2

die astrale Wahrnehmung der Zielperson abbricht, misslingt die Unterbrechung.

Es ist wichtig zu beachten, dass bei der Unterbrechung einer Ritualverbindung, die als stoffliche Verbindung mittels eines Fokus errichtet wurde, das Band zum Fokus selbst nicht unterbrochen wird. Stattdessen verliert der Fokus für (Stufe des unterbrechenden Initiaten) Stunden die Eigenschaft, als Ritualverbindung verwendet werden zu können – und ist als Fokus für den selben Zeitraum für seinen Binder vorübergehend nutzlos. Das Ritualteam kann den Fokus nach Ablauf dieser Zeit erneut als Ritualverbindung für ein neues Ritual verwenden, der Fokus wird also nicht „verbraucht“. Der Charakter, dem der Fokus gehört, muss diesen nicht erneut binden.

Diese metamagische Technik kann mehr als einmal gegen eine Ritualverbindung eingesetzt werden, und es kann auch mehr als eine Person die Unterbrechung versuchen. In beiden Fällen wird jedoch jede Unterbrechungsprobe getrennt abgehandelt; die Erfolge sind nicht kumulativ. Nur die höchste Zahl an Erfolgen gilt.



Umgekehrte Ritualmagie

Zauberer kennen zur Genüge das Konzept, eine stoffliche Verbindung zu nutzen, um jemanden mit Ritualhexerei zu belästigen, doch der mystische Zusammenhalt zwischen einer stofflichen Verbindung und ihrem Ursprung kann auch in die andere Richtung genutzt werden. Es gibt viele Möglichkeiten für initiierte und nicht-initiierte Zauberer, diesen Umstand auszunutzen.

Umgekehrte Ritualmagie ist eine Erweiterung der bestehenden Regeln für Ritualmagie. Indem er eine Person (oder sogar sich selbst) als stoffliche Verbindung einer Ritualhexerei verwendet, kann ein Zauberer versuchen, eine Verbindung zu irgendwelchen Gewebeproben, Haarsträhnen oder anderen „Teilen“ dieser Person herzustellen (also letztlich zu allem, was als stoffliche Verbindung gegen diese Person verwendet werden könnte). Ebenso kann ein Zauberer ein ganzes Objekt als stoffliche Verbindung zu ehemaligen Komponenten des Objektes benutzen. Auf diese Weise ist auch ein „umgekehrtes“ rituelles Aufspüren möglich.

Nur Komponenten, die noch als stoffliche Verbindungen verwendet werden könnten, können mit dieser umgekehrten Ritualmagie aufgespürt werden. Es ist schwieriger, den Teil von etwas größerem aufzuspüren als umgekehrt, daher erhält der Magier oder das Ritualteam einen +2 Mindestwurfmodifikator für die Verbindungsprobe. Außerdem muss der Gegenstand, der aufgespürt werden soll, dem Zauberer oder Ritualteam bekannt sein – es ist unmöglich, einen potenziell als Ritualverbindung nutzbaren Gegenstand aufzuspüren, wenn man nicht weiß, was es ist.

Ein Initiat, der die metamagische Technik der symbolischen Verbindung beherrscht, kann auch umgekehrte Ritualmagie gegen symbolische Verbindungen praktizieren, wobei er den gleichen +2 Mindestwurfmodifikator für die Umkehrung erhält und natürlich alle Modifikatoren der Tabelle „Symbolische Verbindungen“ (S.46).

Psychometrie (Metamagie)

Psychometrie ist eine metamagische Technik, die von allen Initiaten erlernt werden kann, die astrale Wahrnehmung beherrschen.

Psychometrie bezeichnet die Fähigkeit eines Charakters, psychische Eindrücke zu lesen, die auf einem Objekt, Ort oder sogar einer Person hinterlassen werden. Psychometrie ist weit stärker als astrale Wahrnehmung und ermöglicht dem Initiaten, tiefere Eindrücke, Gefühle und sogar Sinneswahrnehmungen zu ermitteln. Je frischer die Eindrücke sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Initiat nützliche Erkenntnisse gewinnt.

Um Psychometrie anzuwenden, muss der Initiat mit dem Subjekt (einem Gegenstand, einer Person oder einem Ort) in Kontakt treten und seinen Geist den Energien öffnen. Der Initiat muss zudem das Subjekt askennen und die astralen Muster, von denen es umgeben ist, untersuchen.

Der Spielleiter wirft eine Anzahl Würfel, die der Fertigkeit *Auren Lesen* des Initiaten entspricht, gegen einen Mindestwurf, der von der Zeit abhängt, die seit dem prägenden Ereignis vergangen ist (siehe Tabelle „Psychometrie“, S.50). Erzielt der Initiat Erfolge, erhält er Informationen aus den psychischen Eindrücken, die auf dem Subjekt hinterlassen wurden, wie in der Tabelle „Psychometrie“ beschrieben. Der Spielleiter sollte die Informationen je nach Erfordernis des Abenteuers entsprechend deutlich, vage oder dramatisch präsentieren. Der Spielleiter legt auch fest, welche Form das psychische Feedback annimmt (visuell, audiell, emotional, sensorisch usw.). Eine Wurf aus lauter Einsen enthüllt dramatisch dargebotene, aber vollständig falsche Informationen.

Beachten Sie, dass an einem Subjekt mehrere Eindrücke hinterlassen werden können (zum Beispiel in einer Kirche, in der täglich Messen abgehalten werden und in der vor einer Woche ein Mord geschah). In diesem Fall muss das Ergebnis des Auren-Lesen-Wurfes mit den Mindestwürfen jedes einzelnen Eindrucks verglichen werden und der Initiat kann gleichzeitig Informationen über mehr als ein Ereignis erhalten.

Der Grundzeitraum für das Lesen eines psychischen Eindrucks entspricht dem Mindestwurf des Eindrucks (oder dem höchsten Mindestwurf im Falle mehrerer Eindrücke) minus dem Grad des Initiaten in Minuten. Nach Maßgabe des Spielleiters können bestimmte Episoden des psychometrischen Feedbacks oder der Visionen auch länger dauern. Für die Dauer dieses Zeitraumes gilt die Aufrechterhaltung der Psychometrie als Exklusive Komplexe Handlung und der Initiat erhält einen +4 Mindestwurfmodifikator auf alle Wahrnehmungsproben. Wenn ein Initiat mitten in einer psychometrischen Wahrnehmung steckt und sie unterbrechen will, um etwas anderes zu tun, muss ihm zunächst eine Willenskraft(6)-Probe gelingen.

Hat der Initiat erfolgreich Eindrücke wahrgenommen, so muss er eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 12 minus dem modifizierten Mindestwurf der Auren-Lesen-Probe werfen. Gelingen dem Initiaten keine Erfolge, erleidet er eine psychische Gegenreaktion, die einer leichten Betäubungswunde entspricht. Der Spielleiter legt fest, welche Form diese Gegenreaktion annimmt (Schwindel, Kopfschmerzen, emotionales Unbehagen usw.). Ein Wurf aus lauter Einsen bei dieser Probe resultiert in einer vorübergehenden Phobie gegen Psychometrie – behandeln Sie dies als geistiges Handicap, das vom Initiaten eine Willenskraft(6)-Probe erfordert, um diese Technik einzusetzen. Das Handicap besteht für 10 Tage minus der Willenskraft des Initiaten. Der Spielleiter kann entscheiden, dass besonders starke Eindrücke entsprechend schwere Gegenreaktionen hervorrufen können. Zum Beispiel könnte der Spielleiter entscheiden, dass die Eindrücke von einer ritualisierten Folter- und Mordtat schweren Betäubungsschaden bei dem Initiaten hervorruft, der diese grauenregenden Ereignisse nacherlebt.

Die metamagische Technik der Reinigung (*Schattenzauber*, S.74) und die Löschung astraler Signaturen (*SR3*, S.172) können das Lesen psychometrischer Eindrücke deutlich erschweren, wie es auch in der Tabelle „Psychometrie“ angegeben ist.

Ein Initiat kann es an einem gegebenen Subjekt mehrmals mit Psychometrie versuchen. Jeder Folgeversuch erhöht jedoch den Mindestwurf um +2. Außerdem muss der Initiat (10 minus Initiatengrad) Stunden warten, bevor er einen erneuten Versuch unternehmen darf.

Doria versucht, Informationen über die Entführung eines Kindes zu bekommen, indem sie Psychometrie auf einen Schuh des Kindes anwendet, der während der Entführung fallengelassen wurde. Der Spielleiter wirft ihre Fertigkeit Auren Lesen (5) und erhält 2, 3, 3, 7 und 12. Der Spielleiter legt fest, dass der Grundmindestwurf für den Eindruck der Entführung 8 ist (die Entführung erfolgte vor weniger als einem Monat), modifiziert um -2 (Gewalt), was einen Mindestwurf von 6 ergibt. Mit ihren zwei Erfolgen erhält Doria eine Reihe unzusammenhängender Eindrücke: Das Kind wird von zwei großen, dunkelhaarigen Männern gepackt; die Buchstaben C und K; ein flackerndes Neonschild. Als die Magiern diese Informationen präsentiert, zuckt der Vater des Kindes zusammen – er hat einen Geschäftsrivalen namens Charlie Kellerman, der ein Restaurant besitzt, das ein Neonschild haben könnte.



ZEICHEN DER ZEIT

Die magische Kultur hat, wie andere Kulturen auch, ihre eigenen Interessen und Untergruppierungen, die verschiedene Ziele verfolgen. Während manche damit zufrieden sind, ihr Leben zu leben, ohne sich um irgendetwas anderes als ihren Alltag zu scheren, verlangt es anderen nach mehr. Ob in den Straßen, in den Sitzungssälen der Konzerne oder in den von Hütern abgeschirmten Zentralen der magischen Elite – allorts kommen heutzutage arkane Duelle in Mode, in denen Zauberer Machtkämpfe austragen, ihre Kräfte auf die Probe stellen oder anderen eine Lektion erteilen. Andere Zauberer geben nichts um diesen Trubel und sorgen sich mehr um die astrale Ökologie und deren Auswirkungen auf Hermetiker, Schamanen und andere Zauberkundige. Allen diesen Betätigungsfeldern ist jedoch gemeinsam, dass sie neue metamagische Techniken hervorbringen.

Magische Duelle

Das Duellieren ist sowohl in seiner historischen als auch seiner literarischen Perspektive eine Idee, die selbst im Jahre 2063 nicht ausgestorben ist. Die Identifikation mit antiquarischen und ehrenhaften Idealen steht in scharfem Kontrast zur eher futuristischen Atmosphäre von Shadowrun, was dem Reiz magischer Duelle nur förderlich ist. Auch wenn Florette, Rapiere und Degen durch Sprüche und Foki ersetzt werden, stehen Begabung und Mut noch immer im Zentrum dieses potenziell tödlichen Sports. Ob es sich um Wikkids handelt, die um die Macht in ihrer Gang kämpfen, um ein Duell „bis zum ersten Blutstropfen“, mit dem ein Streit zwischen Konzernmagiern beigelegt werden soll, oder um einen Magier, der seinem Studenten eine Lektion erteilt – das Duellieren ist ein Underground-Phänomen, das bei Magiern des gesamten Machtspektrums mehr und mehr an Popularität gewinnt.

Im Allgemeinen werden magische Duelle von zwei Zauberern ausgetragen, die ihre Macht gegeneinander einsetzen. Ob für das Duell bestimmte Regeln gelten – so wie die im erzählerischen Teil des Kapitels beschrieben – oder ob ohne Regeln gekämpft

PSYCHOMETRIE

Mindestwurf für Psychometrie

Zeit, seit Eindrücke hinterlassen wurden

Weniger als 1 Tag
Weniger als 1 Monat
Weniger als 1 Jahr
1 Jahr oder mehr
10 Jahre oder mehr
Alle weiteren 10 Jahre

Grundmindestwurf

6
8
10
12
14
+2

Mindestwurfmodifikatoren

Bedingung

Subjekt ist ein Ort
Subjekt ist ein Metallobjekt (Ring, Uhr, Anhänger usw.)
Subjekt ist ein gebundener Fokus
Subjekt hat eine starke Verbindung zu anderen, die in dem Eindruck auftauchen (Ehering, Lieblingsspielzeug usw.)
Initiat hat eine starke Verbindung zu anderen, die in dem Eindruck auftauchen (Freund, Verwandter, langjährige Wohnung usw.)
Eindruck von Gewalt oder starken Emotionen
Eindruck eines gewaltsamen Todes
Chaotische oder laute Umgebung (erschwerter Konzentration)
Subjekt trägt mehr als einen wichtigen Eindruck
Astrale Signatur(en) im Zusammenhang mit Eindruck wurde(n) gelöscht
Metamagische Reinigung wurde verwendet, um Eindrücke zu löschen
Jeder folgende Versuch nach dem ersten, das gleiche Objekt zu lesen

Modifikator

+1
+1
–Kraftstufe*
–2
–2
–2
–3
+1
jeweils +1
+1
+6
+2

*Modifikator gilt nur für Eindrücke, die mit der Person zusammenhängen, an die der Fokus gebunden ist. Kombinierte Foki liefern nur die höchste Einzelstufe als Bonus für die Psychometrie.

Erfolge

Ergebnis

0	Keine Informationen
1	Sehr kurze Einblicke, unzusammenhängende Eindrücke, sehr oberflächliche Ergebnisse
2	Längere Sequenzen und tiefere Erkenntnisse, doch immer noch unzusammenhängende Visionen
3	Mehr Einzelheiten, Wahrnehmungen unterschiedlicher Sinne, klarere Visionen, mehr Zusammenhang
4	Lange Sequenzen, Wahrnehmungen aller Sinne, zusammenhängende Visionen, wichtige Informationen

wird, hängt von der Art des Duells, von der Situation und weiteren Faktoren ab. Es gibt zwei Arten von Duellen: Machtduelle und Zauberduelle.

Machtduelle

Ein Machtduell (auch als „Ausbrenner“ bezeichnet) funktioniert im Großen und Ganzen wie ein Verbannungskampf (SR3.01D, S.189), nur dass der Kampf gegen einen anderen Zauberer geht und nicht gegen einen Geist. Dies ist der direkteste Weg, seine Macht gegen einen anderen Magier oder Schamanen unter Beweis zu stellen, denn hierbei kann ein Magier seine oder seines Gegners magische Fähigkeit ausbrennen, worauf sich der Slangausdruck „Ausbrenner“ bezieht.



Ein Machtduell besteht aus einer Vergleichenden Erfolgsprobe, wobei jeder Teilnehmer auf seine Hexereifähigkeit gegen die Magiestufe des Gegners als Mindestwurf würfelt. Zauberpools können nicht benutzt werden, der Einsatz von Kraftfoki ist dagegen erlaubt (allerdings nur zur Erhöhung der Magiestufe des Charakters, nicht um zusätzliche Würfel zu erhalten), wenn beide Parteien damit einverstanden sind. Jeder Nettoerfolg reduziert das Magieattribut des Gegners um 1, bis das Duell abgebrochen wird (entweder vom Sieger oder von einer dritten Partei, die als Schiedsrichter fungiert) oder das Magieattribut eines Gegners auf 0 gesunken ist. Sinkt die Magie eines Charakters auf 0, bricht seine Aura augenblicklich zusammen; er wird bewusstlos und erleidet Tödlichen Betäubungsschaden, ähnlich wie im Astralkampf (SR3.01D, S.175). Der Charakter muss auf permanenten Magieverlust würfeln (SR3.01D, S.160), ansonsten erholt sich seine Magiestufe um einen Punkt pro Stunde. Ein Machtduell ist eine exklusive komplexe Handlung zwischen zwei Magiern.

Zauberduelle

Zauberduelle sind einfachere Angelegenheiten, bei denen hauptsächlich Spruchzauberei zum Einsatz kommt, obwohl es Gerüchte gibt, dass manche Zauberer auch Geister als Verstärkung heranziehen oder sogar als Vertreter, wodurch diese Duelle kaum mehr sind als Geister-Hahnenkämpfe. Ein Zauberduell kann jederzeit und an jedem Ort stattfinden, auch im Astralraum, und es können auch mehr als zwei Zauberer beteiligt sein. Sie können jede Art von Fokus, metamagischer Technik oder sonstiger magischer Fähigkeit einsetzen, die den betreffenden Zauberern zur Verfügung stehen. Gerade bei Zauberduellen kommen oft formalisierte Regeln zur Anwendung, vor allem um Unbeteiligte zu schützen: Durch Hüter abgeschirmte Bereiche für die Duellanten, eine dritte Partei als Schiedsrichter, Sekundanten als Bevollmächtigte oder Zeugen usw.

Absorption (Metamagie)

Die metamagische Technik der Absorption kann von jedem Initiaten erlernt werden, der die Fertigkeit der Hexerei beherrscht.

Diese metamagische Technik ermöglicht einem Initiaten, Sprüche, die gegen ihn oder sogar gegen andere gewirkt werden, zu absorbieren. Die Absorption ähnelt den Techniken der Abschirmung oder Spiegelung (*Schattenzauber 3.01D*, S.70 und 73) insofern, als sie sich der Spruchabwehr bedient (*SR3.01D*, S.183). Doch während die Spiegelung den Spruch auf den Verursacher reflektiert und die Abschirmung einfach dafür sorgt, dass das Ziel nicht getroffen wird, ermöglicht die Absorption dem Initiaten, die Manaenergie des Zaubers aufzunehmen.

Wenn die Absorptionstechnik eingesetzt wird, teilt der Verteidiger Hexerei- und Zauberpoolwürfel für die Absorption ein, wobei die gleichen Einschränkungen gelten wie bei der Spruchabwehr. Wird ein Charakter, der von Absorptionswürfeln geschützt wird, Ziel eines Zaubers, kann der Initiat entscheiden, die Absorptionswürfel gegen diesen Zauber einzusetzen. Jeder Erfolg von Absorptionswürfeln bei der Spruchwiderstandsprobe eliminiert auf übliche Weise einen Erfolg des Angreifers und liefert zudem einen Würfel für einen vorübergehenden Absorptionspool. Wird ein Zauber auf 0 Erfolge reduziert, hat er keine Auswirkungen auf sein Ziel. Gegen Flächenzauber schützen Absorptionswürfel nur die Charaktere, denen zum Schutz tatsächlich Würfel zugewiesen wurden. Andere Charaktere sind normal betroffen, selbst wenn der Zauber absorbiert wird (da in diesem Fall nur ein Teil der Energien des Zaubers absorbiert werden). Flächenwirksame Elementarmanipulationen bilden eine Ausnahme; absorbiert das Ziel eines solchen Angriffs erfolgreich den Zauber, gilt der gesamte Zauber als absorbiert.

(mit beeindruckenden visuellen Effekten) und kann auch andere nicht mehr betreffen.

Absorptionspoolwürfel können genauso verwendet werden wie Zauberpoolwürfel; der Absorptionspool funktioniert dabei in jeder Hinsicht wie ein zweiter Zauberpool. Das ermöglicht dem Charakter, diesen Pool zusätzlich zu seinen normalen Hexerei- und Zauberpoolwürfeln zu verwenden.

Ein Initiat darf keinen Absorptionspool aufweisen, der größer ist als das Doppelte seiner Magiestufe. Das Absorbieren von rohem Mana ist außerdem eine anstrengende Tätigkeit. Am Ende jeder Kampfphase, in der ein Initiat einen Zauber absorbiert hat, muss er eine Entzugswiderstandprobe mit einem Schadenscode von M und einem Poverniveau, das der gegenwärtigen Anzahl der Würfel im Absorptionspool entspricht, werfen. Wenn das Poverniveau höher ist als das Magieattribut des Initiaten, verursacht der Entzug körperlichen statt geistigem Schaden.

Einen Absorptionspool aufrechtzuerhalten, entspricht der Aufrechterhaltung eines Zaubers. Der Initiat erhält einen +2 Modifikator und kann keine exklusiven Handlungen ausführen. Wenn der Initiat Schaden erleidet, muss er eine Hexereiprobe gegen die Anzahl der Würfel im Absorptionspool (plus eventuelle Verletzungsmodifikatoren) werfen, um die Konzentration aufrechtzuerhalten; misslingt es ihm, gehen die Poolwürfel verloren.

Ein Initiat kann eine Absorption nur so viele Kampfrunden aufrechterhalten, wie seinem Initiationsgrad entspricht. Nach Ablauf dieser Zeit erleidet er am Ende jeder Kampfrunde, während der er die Absorption noch aufrechterhält, automatisch ein Kästchen geistigen Schaden (oder körperlichen Schaden, wenn die Anzahl der Poolwürfel größer ist als sein Magieattribut). Ein Initiat kann die absorbierten Würfel (oder einen Teil davon) jederzeit mit einer freien Handlung abgeben; die Energien verpuffen dann harmlos im Äther.

Dre hat 6 Absorptionswürfel aufgewendet, um seine beiden Teamkollegen Maga und Tony Two-Chins zu beschützen. Kurz darauf werden beide von einem Manaball mit Kraftstufe 4 und Schwerem Schaden angegriffen, der gegen Maga 1 Erfolg und gegen Tony 3 Erfolge erzielt. Dre wirft die 3 Absorptionswürfel, die Maga schützen, und erzielt 1, 4 und 5, was den einen Erfolg gegen sie absorbiert. Anschließend wirft Dre die 3 Absorptionswürfel, die Tony schützen, und erhält 1, 2 und 6, es wird also nur ein Erfolg absorbiert. Dre hat 2 Würfel in seinen Absorptionspool absorbiert, und bei Maga verpufft der Manaball wirkungslos. Tony allerdings sieht sich immer noch mit einem Tödlichen Schaden konfrontiert.

Dre hat bereits 4 Würfel in seinem Absorptionspool, daher muss er am Ende der Kampfphase eine Widerstandsprobe gegen 6M Betäubung (seine Magiestufe ist 6) werfen, weil er gerade neues Mana absorbiert hat. Sein Initiationsgrad ist 1 und er hat den Pool bereits seit einer Kampfrunde, also wird Dre am Ende der Kampfrunde automatisch ein Kästchen Betäubungsschaden erleiden, wenn er die Energie nicht sehr bald einsetzt.

Filterung (Metamagie)

Filterung ist eine metamagische Technik, die von Initiaten erlernt werden kann, die bereits die metamagische Technik der Reinigung (*Schattenzauber 3.01D, S.73*) beherrschen.

Mit der metamagischen Technik der Reinigung kann vorübergehende Hintergrundstrahlung beseitigt werden, was dem Charakter ermöglicht, Zauber zu wirken, ohne die entsprechenden Einbußen hinnehmen zu müssen. Die Beseitigung permanenter Hintergrundstrahlung (*Schattenzauber 3.01D, S.83-86*) war

dagegen bislang nicht möglich. Hier kann die metamagische Technik der Filterung helfen. Sie beseitigt die Hintergrundstrahlung zwar nicht, erzeugt jedoch eine zeitweilige „Matrix“, die dem Initiaten ermöglicht, trotz Verzerrungen und Verunreinigungen auf „sauberes“ Mana zuzugreifen. Wie beim Goldwaschen wird bei der Filterung die ganze Schlacke der Hintergrundstrahlung ausgewaschen und das verwendbare Mana ausgefiltert, wodurch die üblichen Einbußen verringert oder ganz beseitigt werden. Diese metamagische Technik kann sowohl auf vorübergehende als auch permanente Hintergrundstrahlung angewendet werden, ebenso wie auf ausgerichtete Stätten der Macht und Manaverzerrungen (*Schattenzauber 3.01D, S.84-86*).

Um die Filterung einzusetzen, muss ein Initiat sich auf die Umgebung abstimmen und einen „Filter“ für seine Magie erschaffen; der Initiat führt eine komplexe Handlung aus und wirft eine Magieprobe gegen einen Mindestwurf in Höhe der Hintergrundstrahlung. Jeweils 2 Erfolge reduzieren die auf den Initiaten wirkende Hintergrundstrahlung vorübergehend um 1. Diese Wirkung hält für eine Anzahl Kampfrunden an, die dem Initiationsgrad $\times (10 - \text{Hintergrundstrahlung})$ entspricht. Nach dieser Zeit ist der Filter „verstopft“ und der Initiat muss erneut filtern, um die Vorteile nutzen zu können.

Beachten Sie, dass die Filterung die Auswirkungen der Hintergrundstrahlung nur für den Initiaten, der diese Technik einsetzt, vorübergehend reduziert; für alle anderen Anwesenden bleibt die Hintergrundstrahlung und damit auch ihre Auswirkungen unverändert.

Zhan ist in einem verstrahlten Höllenloch (einer Manaverzerrung mit einer Hintergrundstrahlung von 6) unterwegs, als er von einem Schwarm mutierter Critter angegriffen wird. Da er seine Magie möglichst ungehindert einsetzen will, stimmt er sich auf die Umgebung ein und wirft sein Magieattribut von 9 gegen die Hintergrundstrahlung 6, erzielt jedoch nur einen Erfolg. Er investiert Karma, hat Glück und erzielt 3 weitere Erfolge. Seine 4 Erfolge reduzieren die Hintergrundstrahlung, die auf ihn wirkt, um $2 (4 : 2)$ auf 4. Er muss sich also nur mit einem +4 Modifikator statt +6 herumschlagen und erleidet keine Magiereduzierung, erhöhten Entzug oder astrale Schäden, die bei einer Manaverzerrung der Stufe 6 auftreten würden. Zhan ist ein Initiat des 3. Grades, daher hält der Filter, den er für seine Magie erschaffen hat, für 12 Kampfrunden an $([10 - 6] \times 3)$.

GEOMANTIE

Auch wenn seit dem Erwachen 50 Jahre vergangen sind, tauchen doch immer wieder alte Lehren und Traditionen auf, die lange als versponnen oder verrückt galten oder einfach in Vergessenheit geraten sind und ihre eigenen Perspektiven, Wissensschätze und arkanen Praktiken mit sich bringen. Obwohl die Geomantie bereits seit Tausenden von Jahren praktiziert wird, war sie bislang eine der rätselhaftesten dieser Traditionen, auch oder gerade weil sie in aller Ruhe und offen sichtbar – direkt unter den Augen der post-erwachten magischen Gesellschaft – agierte. Hier und da tauchte die Geomantie in der Welt von *Shadowrun* auf, doch nur wenige scheinen mehr darüber zu wissen, als dass sie etwas mit dem Pfad des Wuxing (*Schattenzauber 3.01D, S.17*) und Feng Shui zu tun hat. Ob es sich dabei um ein Tarnmanöver handelt, dass die vollständige Wahrheit vor der Öffentlichkeit verbirgt, oder lediglich um eine Unterlassungssünde, mag der Spielleiter entscheiden. Jedenfalls ist nicht viel bekannt und wer mehr weiß, ist in der Regel nicht sehr mittelsam, da die meisten Geomanten für Konzerne wie Wuxing arbeiten, die es nicht sehr gerne sehen, wenn „Konzerninterna“ publik gemacht werden, oder



Geheimgesellschaften angehören wie zum Beispiel den Druiden in England.

Die Geomantie befasst sich mit Manalinen (auch als Traumpfade, Leylinien oder Drachenlinien bekannt), Stätten der Macht und anderen Merkmalen der astralen Topographie. Weitere Informationen können in *Schattenzauber* (S.84-85) und *Erwachte Länder* (S.99-100) nachgelesen werden. Außerdem kennen Geomanten sich besonders gut mit der metagischen Technik der Sensibilisierung (*Erwachte Länder*, S.110), der Reinigung und der Weissagung (*Schattenzauber*, S.73, 76) aus.

Prägung

Allgemein kann jede magische Gruppe, die eine Manalinie oder eine Stätte der Macht für mindestens einen Mondzyklus (28 Tage) kontrolliert, diesem Ort vorübergehend ihre eigene Ausrichtung des Mana einprägen. Die meisten Gruppen werden darüber hinaus versuchen, eine Stätte für längere Zeiträume oder sogar permanent zu prägen. Die Kontrolle über eine Stätte aufrechtzuerhalten, erfordert häufige rituelle und weltliche Benutzung im Sinne der Gruppe. Eine druidische Gruppe zum Beispiel würde ein monatliches, magisch intensives Treffen abhalten, und dazu noch zu den jahreszeitlichen religiösen Festen (die Tagundnachtgleichen und Sonnenwenden). Eine toxische Gruppe könnte die Umgebung systematisch verseuchen, toxische Geister beschwören und in bizarren Ritualen Zauber wie Säurestrom und Giftwelle wirken.

Allgemein gilt: Wenn eine Gruppe eine Manalinie oder Stätte der Macht regelmäßig mindestens achtmal, normalerweise öfter, pro Jahr benutzt, wird die Stätte für mindestens ein Jahr auf diese Gruppe ausgerichtet bleiben. Stößt eine Ritualgruppe bei der Benutzung der Stätte auf keine Gegenwehr, kann im Laufe der Zeit (mindestens fünf Jahre, gewöhnlich mehr) die Prägung permanent werden. Mit der metamagischen Technik der Reinigung kann diese Prägung bekämpft werden, solange die Hintergrundstrahlung noch nicht permanent geworden ist.

Rutengehen (Intelligenz)

Rutengehen ist eine Wissensfertigkeit, die ähnlich der Orakelfertigkeit für die metamagische Technik der Weissagung (*Schattenzauber* 3.01D, S.76) eingesetzt werden kann. In der Geomantie allerdings ist sie eine ergänzende Fertigkeit bei der Probe auf die metamagische Technik der Sensibilisierung (*Erwachte Länder*, S.110). Die Regeln für ergänzende Fertigkeiten finden Sie in *SR3.01D*, S.97.

Ausweichen: Intelligenz

Spezialisierungen: Kompass (westlicher oder chinesischer Luo Pan), Pendel, L-Wünschelrute, Y-Wünschelrute, Biotensor

Ein Geomant kann ein beliebiges Hilfsmittel verwenden (von denen, die unter den Spezialisierungen aufgelistet werden), einige werden jedoch speziell in bestimmten Traditionen verwendet, wie zum Beispiel der Luo Pan im Feng Shui. Y-Ruten und L-Ruten sind Stöcke, meistens aus Holz, aber manchmal auch aus Metall oder Draht, in Form eines Y bzw. L. Biotensoren erinnern an Angelruten und bestehen aus biegsamen Holz- oder Metallstäben mit einem Gewicht an einem Ende. Der Geomant geht über das ausgewählte Gelände und hält dabei das gewählte Hilfsmittel in einer oder beiden Händen, während er die metamagische Technik der Sensibilisierung einsetzt. Der Geomant hat in der Regel ein eigenes System, nach dem er das Verhalten seines Hilfsmittels beurteilt. Je höher die Rutengehen-Fertigkeit des Geomanten ist, desto genauer kann er die Nuancen der Bewegungen seines Hilfsmittels beurteilen.

Astrologie (Intelligenz)

Die Astrologiefertigkeit wird schon in *Schattenzauber* 3.01D, S.77, allgemein beschrieben.

Ausweichen: Intelligenz

Spezialisierungen: Chinesisch, Maya, Indianisch, Wedisch, Westlich

Geomanten machen neben der Sensibilisierung auch von der metamagischen Technik der Weissagung ausgiebigen Gebrauch. Anwender des Feng Shui verwenden dabei allerdings die chinesische oder orientalische Astrologie und nicht das westliche System. Das westliche System basiert auf dem Sonnenzyklus, während das chinesische System auf dem Mond basiert. Die Chinesen haben 12 Tiere (Ratte, Büffel, Tiger, Hase, Drache, Schlange, Pferd, Ziege, Affe, Hahn, Hund und Schwein), die jeweils einem Jahr eine bestimmte Persönlichkeit verleihen. Die fünf Elemente und die Qualitäten Yin und Yang bestimmen das Geburtsdatum einer Person (oder das Datum, an dem ein bestimmtes Projekt oder der Bau eines Gebäudes beginnt oder endet) auf Monat, Tag und Stunde genau. Das chinesische Jahr beginnt Ende Januar/Anfang Februar, deshalb fällt jemand, der vor diesem Zeitpunkt geboren wurde, unter das Tierzeichen des Vorjahres.



Wer auch immer sagte „Je mehr sich ändert, desto mehr bleibt gleich“, hat offensichtlich die letzten paar Jahre verschlafen. Erst stationieren die UCAS nach dem Renraku-Arcologie-Shutdown Truppen in Seattle. Dann kommen Saito, die Pueblo-Annektierung von LA und ein dreifaches mexikanisches Patt in der Mojave. Als nächstes beschließen die Salish und Tsimshian, ihre persönliche Differenzen in einem Grenzkrieg ausarten zu lassen. Und im Moment sieht es so aus, als wären wir nur einen internationalen Zwischenfall von einem ausgewachsenen Krieg entfernt, der die gesamte Pazifikküste von San Diego bis Kitimat in Aufruhr versetzt.

Vor diesem Hintergrund erschien es mir sinnvoll, endlich einmal das Kreuzfeuer-Download zu aktualisieren, das immerhin schon sieben Jahre auf dem Buckel hat. Ich schickte eine Nachricht an unsere hiesige Mietkanone Matador mit der Bitte um die neuesten Gerüchte aus der Welt der Söldner und war geschockt, als ich ein paar Monate später eine Antwort von Picador erhielt, Matador's Nummer Zwei. Sie teilte mir mit, dass Matador das Zeitliche gesegnet hat, als ihm während einer Patrouille an der Salish-Tsimshian-Grenze ein feindlicher Heckenschütze ein Geschoss in den Kopf pflanzte.

Glücklicherweise war Picador so freundlich, für ihren ehemaligen Boss in die Bresche zu springen. Also passt gut auf, liebe Kinderlein, was Picador euch zu sagen hat; ihr wollt schließlich nicht so enden wie Matador.

◆ Captain Chaos

Übertragen: 5. Januar 2063 um 09:36:31 (PST)

Hola, Kameraden in den Schatten. Ich bin Picador und gebe euch auf Bitten von Captain Chaos einen Einblick in die neuesten Daten aus den Kreisen der Söldner und Glücksritter. Einige von euch werden sich wundern, dass diese Infos nicht vom guten alten Matador, einem regelmäßigen Besucher eurer digitalen Welt, geliefert werden.

Bedauerlicherweise muss ich euch mitteilen, dass Matador, mit richtigem Namen Colonel Juan Samuel Pererya, mein vorgesetzter Offizier, nicht mehr unter uns weilt.

Während unseres letzten Kontraktes unternahmen wir Grenzpatrouillen für die Salish entlang des Chilicotin River. Wir machten Halt für die Nacht, als plötzlich ein schrilles Jaulen die Stille der Dämmerung durchschnitt. Matador erteilte uns den Befehl, uns im Gelände zu verteilen, und das stellte sich als sein Verhängnis heraus. Ich hatte gerade den Kopf in seine Richtung gedreht, als der vielsagende Knall eines Scharfschützengewehres das Artilleriesperrfeuer durchdrang. Das nächste, was ich sah, war das Blut, das mir ins Gesicht spritzte, als ein großkalibriges Geschoss Matadors Kopf vaporisierte. Dieser Anblick wird mich bis ans Ende meines Lebens verfolgen.

◆ Verdammt, Carmen, es tut mir leid, das zu hören. Ich kannte Sam schon lange, bevor du bei ihm eingestiegen bist. Er war eines der wenigen Asse in der Liga.

◆ Arctic White



❖ Auch mir tut es leid, von Matadors Tod zu hören. Doch ich glaube nicht, dass Matador nur ein zufälliges Opfer des Krieges war. Es ist nichts, was ich in genaue Worte fassen kann – nennen wir es eine Ahnung oder die Intuition von 20 Jahren Söldnerdasein. Doch wenn ich du wäre, Picador, würde ich mich öfter mal umschauen; irgendjemand war hinter Matador her und sie könnten es auch auf dich abgesehen haben.

❖ Colonel Cobra

❖ Gracias für die Warnung, mi amigo. Ich habe da einen Verdacht. Ich werde später am Vorposten mit dir Kontakt aufnehmen.

❖ Picador

Wie dem auch sei, Shadowland muss ihm einiges bedeutet haben; seit er vor sieben Jahren diese Daten aus Peru rübergeschickt hatte, war er ein regelmäßiger Besucher hier. Ein paarmal konnten uns die Informationen, die er hier erhielt, den Arsch retten, aber genauso oft kam es vor, dass irgendein idiotischer Shadowrunner-Anfänger uns alle durch seine Dummheit fast zur Hölle geschickt hätte. Deshalb biete ich euch zusätzlich zu einem kleinen Überblick über das, was unsere Söldnerwelt zur Zeit in Atem hält, einen kurzen Einführungskurs in unser Metier. Passt gut auf, dann erspart ihr uns allen beim nächsten Mal eine Menge Ärger.

KANONEN ZU VERMIETEN

Um zu verstehen, was ein Söldner ist, müsst ihr zunächst verstehen, dass sich Söldner von Shadowrunnern unterscheiden. „Wie?“ fragt ihr. Auf den ersten Blick sieht es so aus, als würden beide ähnliche Jobs erledigen: Wir erledigen schmutzige Arbeit für Geld. Manchmal müssen wir dazu sogar auf Gewalt zurückgreifen.

❖ Ha! Und da sehen wir schon den Unterschied. Wenn man bei einem Run die Knarre zieht, ist der Job vermässelt.

❖ Jaxon

❖ Das ist nicht immer der Fall, du hochnäsiger Bastard. Manchmal kann man nur dann einen Shadowrun erfolgreich durchziehen, wenn man eine Menge Lärm macht.

❖ Wedge

❖ Und wenn ihr damit andeuten wollt, dass Söldner nur Lärm machen, dann habt ihr verdammt nochmal überhaupt nichts davon kapiert, was Söldnerjobs wirklich sind. Wenn man 50 Kilometer hinter den feindlichen Linien auf Patrouille ist, dann ist Lärm das Allerletzte, was man gebrauchen kann.

❖ Flak Jack

Doch was Söldner wirklich von Shadowrunnern unterscheidet, ist unser Einsatzgebiet. Sowohl im geographischen als auch im metaphorischen Sinne. Jene von euch, die in den Schatten laufen, leben und arbeiten im Sprawl, innerhalb der Grenzen der geordneten Gesellschaft. Zugegeben, viele von euch leben und arbeiten in den Rissen und Spalten der Gesellschaft, doch es ist der Sprawl, der diese Risse hervorruft und der die Wände errichtet, in deren Schatten ihr euch bewegt.

Und während der Sprawl das Revier des Runners ist, ist der Söldner in der Wildnis tätig. Die geordnete Gesellschaft, die eure Welt eingrenzt, existiert nicht auf dem Schlachtfeld. Shadowrunner leben von und sterben an Beinarbeit und der Kontaktaufnahme mit Connections, doch Söldner sind oft tagelang unterwegs, ohne eine Menschenseele zu treffen. Wir lernen, Selbstversorger zu sein, uns vom Land und dem, was wir in unseren Rucksäcken haben, zu ernähren. Shadowrunner sorgen sich um Lone Star, Knight

Errant und andere Gesetzeshüter, doch hier draußen ist das einzige Gesetz, das uns Sorgen macht, das Gesetz des Dschungels, in dem nur die Starken und Klugen überleben.

❖ Mann, haben wir hier eine Söldnerpoetin?

❖ Sandeep

❖ Hast Picador nie kennengelernt, hm? Bevor sie bei Matador einstieg, studierte sie Literatur in Madrid. Das sagt alles, schätze ich.

❖ Hangfire

GRUNDSÄTZLICHES ÜBER MISSIONEN

Ich habe mir Matador's Kreuzfeuer-Datei von vor sieben Jahren durchgelesen, um herauszufinden, ob ich auf seinen Informationen aufbauen kann, aber anscheinend hat er die meiste Zeit damit zugebracht, endlos über Ehre, Professionalität und Disziplin zu schwafeln. Das ist in gewisser Weise verständlich, da uns gerade die Dummheit der Shadowrunner, mit denen wir zusammengearbeitet hatten, fast ins Grab gebracht hätte; ohne sie hätte Matador nicht acht Monate lang im Krankenhaus liegen müssen, wo er diese kleine Schmährede verfasst hat. Unglücklicherweise hat er sich dabei nicht all zu sehr mit praktischen, nützlichen Informationen, wie man sie auf dem Schlachtfeld gebrauchen könnte, aufgehalten. Ehre nützt einem wenig, wenn man gerade versucht, ein Minenfeld zu räumen.

Das erste, was ihr begreifen müsst, ist dass die Art von Arbeit, die wir Söldner erledigen, nicht identisch ist mit dem, was ihr Shadowrunner macht. Ihr werdet uns selten dabei finden, wie wir mitten im Sprawl eine Konzernextraktion durchführen. Auch erfordern die Einsätze und Missionen, die wir durchführen, andere taktische Herangehensweisen und Kampfausbildungen als die, die ihr aus den Schatten kennt.

Sicherheitsjobs in der Wildnis

Seit die Extraterritorialität den Konzernen das Recht gibt, sich selbst zu bewaffnen, verdienen wir Söldner unsere Brötchen zum großen Teil damit, in abgelegenen Gegenden für die Sicherheit von Fabriken, Forschungslabors und anderen Konzerngebäuden zu sorgen. Das liegt schlicht und einfach daran, dass die Megakons zu viele Einrichtungen haben, die bewacht werden müssen, aber zu wenige Gardisten, um sie alle zu bewachen. Also wenden sie sich an uns, um die Lücken zu schließen.

❖ Nicht genug Gardisten? Drei Kompanien Jaguars, die die Aztechnology-Pyramide in Seattle bewachen, sind nicht genug Gardisten? Wow, da bin ich aber froh, dass ich ihnen nicht über den Weg gelaufen bin, als sie voll besetzt waren!

❖ Trixie

❖ Man nennt es Ökonomie der Kräfte. Während die Azzies ihre Barrikaden verstärkten, um deinen mageren Hintern draußen zu halten, haben sie Leute aus Garnisonen in Tijuana, San Antonio und wer weiß wievielen anderen Orten der Welt abgezogen.

❖ Arclight

Die meisten Kons ziehen es vor, ihre Haustruppen an öffentlichkeitswirksamen Orten in Großstädten zu stationieren, deshalb sind die Niederlassungen, die wir sichern müssen, oft tief in der Wildnis, vor allem in ungemütlichen Gegenden, wo gerade ein Stammeskrieg oder Guerillaaufstand tobt. Gegenden wie Sibirien, Afrika, Südamerika oder das nördliche Saskatchewan. Es ist nicht ungewöhnlich, dass man an einem Labor oder einem Bergwerk mitten im Nichts rausgeschmissen wird, und das nächste





Zeichen von Zivilisation mehrere Flugstunden entfernt ist. Wenn die nächstgelegene Unterstützungsbasis mindestens einen Tag entfernt ist, dann ist es überlebenswichtig zu wissen, wie man sich selbst versorgen kann und auch in den übelsten Situationen mit heiler Haut durchkommt.

Wenn man beauftragt ist, eine abgelegene Niederlassung zu sichern, dann können die gegnerischen Kräfte in vielen Variationen auftreten. Überfälle von Shadowrunnern oder anderen Söldnern sind immer ein Risiko, doch sie treten nur gelegentlich auf. Weit häufiger besteht der Feind aus Guerillas, Partisanen oder paramilitärischen Truppen. Meistens sind diese Kräfte klein und schlecht bewaffnet, doch das Problem ist, dass sie aus dem Hinterhalt feuern und Guerillataktiken einsetzen. Das wichtigste ist dann, unter dieser ständigen Belastung nicht durchzudrehen. Guerillas haben einen untrüglichen Sinn dafür, wann jemand zusammenbricht, und wenn das geschieht, ist es vorbei.

Die andere Möglichkeit besteht natürlich darin, offensiv gegen die Guerillas vorzugehen. Wann immer wir einen von diesen Babysitter-Kontrakten hatten, haben wir uns gehütet, uns die ganze Zeit in unserer Deckung zu verkriechen. Matador hasste es, still zu sitzen, also schickte er Patrouillen in die umliegenden Wälder aus, um Guerillas aufzustöbern und ihnen das Licht auszupusten. Auf diese Weise machte er allen klar, wer der Boss in der Gegend war, und danach hatten wir meistens keinen Ärger mehr.

❶ Picador vergisst hier noch eine weitere Sorte von Gegner: Die nicht-metamenschlichen. Seit dem Erwachen ist es immer unsicherer geworden, sich in die Wälder zu begeben, wegen den ganzen wilden Metacrittern, die dort lauern. Manchmal sind die Critter wesentlich gefährlicher als die Guerillas; vor einigen Jahren hatte ich einen Kontrakt mit Mitsuhama, eins ihrer Forschungslabors in Mazedonien zu schützen, während die Kriegsfürsten auf dem Balkan mal wieder einen ihrer üblichen Kriege führten. Starke Bombardierungen um Tetovo hatten einen Teil des dortigen Tierlebens verschreckt, und ein Rudel dieser dreiköpfigen Zerberuswölfe entschloss sich, nach Süden zu wandern und seine neuen Jagdgründe direkt um unser Labor herum abzustecken. Ich verlor drei Kameraden an die Wölfe, bevor es uns gelang, sie auszulöschen. Selbst heute noch kriege ich jedesmal eine Gänsehaut, wenn ich einen Wolf heulen höre, und wenn es nur im Trid ist.

❷ Dio

❸ Manchmal besteht so ein Wachjob nicht darin, dafür zu sorgen, dass Eindringlinge draußen bleiben, sondern dass irgendwas drinnen bleibt: Zum Beispiel Arbeitslager, Kriegsgefangenenlager, Unterbringungslager für Paracritter, oder sogar Konzernforschungslabors, in denen die Angestellten nicht so ganz freiwillig mitarbeiten.

Je nach Art der Insassen und des Auftraggebers können die Regeln der Kontraktes von Lager zu Lager variieren. Manchmal verbietet der Auftraggeber tödliche Gewalt, sofern sie nicht unbedingt notwendig ist (zum Beispiel sind selbst aufsässige Konzernforscher nur schwer zu ersetzen). In anderen Fällen sieht der Auftraggeber es lieber, wenn erst geschossen und dann nicht gefragt wird.

Oh, und nur weil man angeheuert wurde, dafür zu sorgen, dass etwas drin bleibt, heißt das noch lange nicht, dass man sich um Eindringlinge keine Sorgen machen müsste. Tatsächlich erhöht die Tatsache, dass man jemanden irgendwo festhält (meistens gegen seinen Willen), die Wahrscheinlichkeit, dass jemand von außen versucht, ihn rauszuholen.

❹ Bishop Frost

Patrouillenjobs

Patrouillenjobs haben eine gewisse Ähnlichkeit mit Sicherheitsjobs

in der Wildnis, nur auf einer breiteren Skala. Statt einer einzelnen Niederlassung muss man ein bestimmtes Gebiet sichern. Dabei kann es sich um einen Landstrich handeln, in dem es Probleme mit Guerillas gibt, oder um die Grenze zwischen zwei verfeindeten Nationen. Die Liste der Möglichkeiten ist endlos.

❶ Es können auch wichtige Routen sein wie Highways, Eisenbahnstrecken oder Nachschublinien. Durch Erwachte Critter und die allgemeine Balkanisierung unserer Landkarten sind viele Routen weitaus anfälliger für Angriffe geworden. Erst vor kurzem hat Pueblo Söldner angeheuert, die auf der I-10 zwischen Palm Springs und Palo Verde patrouillieren, wegen des kleinen Buschkrieges mit den Anasazi und anderen Mojave-Banden.

❷ Punkrabbitt

Hier gelten alle Regeln des vorherigen Abschnitts, denn im Grunde genommen ist es die gleiche Art von Job, nur in größerem Maßstab. Die meisten Kontrakte werden wegen der Größe des zu sichernden Gebietes mit Einheiten in der Größe von Kompanien oder sogar Bataillonen abgeschlossen.

❸ Damals, als es noch Supermächte gab und die Vereinten Nationen tatsächlich noch eine Bedeutung hatten, galten viele solcher Patrouillenjobs als Friedensmissionen. Manchmal wird man von einem lokalen Kriegsherrn oder einer Bananenrepublik angeheuert, die Bevölkerung ruhig zu halten, während die eigentliche Armee woanders beschäftigt ist. Wenn euch das bekannt vorkommt, dann hört auf meine Warnung: Greift der Fürst auf euch zurück, um das Volk friedlich zu halten, dann bedeutet das meistens, dass er Schwierigkeiten hat, seine eigenen Leute dafür zu bezahlen. Was also garantiert euch, dass er euch bezahlen kann? Caveat emptor, und besteht auf einem Vorschuss, bevor ihr unterschreibt.

❹ Dancin' Hanson

Wenn ihr für so einen Job angeheuert werdet, dann empfehle ich, die ansässige Bevölkerung gut zu behandeln und einen Ortskundigen einzustellen, der das Land wie seine Westentasche kennt und euch Sachen zeigen und erzählen kann, die ihr beim Lesen einer Karte niemals herausfinden würdet. Wie zum Beispiel die Tatsache, dass der Barghazi-Pass während einer kriegesischen Auseinandersetzung vor vier Jahren vermint wurde und bis heute nicht vollständig geräumt ist. Oder dass im Strletswald Forest wilde Rudel von Fenrirwölfen hausen, die nachts auf die Jagd gehen. Oder dass die Bewohner von Pak Tat zwar dem Kriegsherrn ihre Loyalität demonstrieren, ihn in Wirklichkeit aber hassen und insgeheim seine Feinde unterstützen. Ortskundige Führer sind ihr Gewicht in Orichalkum wert und ihr werdet nur dann einen guten, vertrauenswürdigen Führer finden, wenn ihr euch bemüht, den Respekt der Einheimischen zu gewinnen.

Aufklärung

Aufklärung bedeutet einfach, ein bestimmtes Gebiet auszukundschaften, um Informationen zu bekommen. Manchmal geht es nur darum, ein Gefühl für das Land zu bekommen, bestimmte Schlüsselpositionen zu finden, die man besetzen und gut verteidigen kann, potenzielle Hinterhalte zu lokalisieren oder viele andere Dinge mit eigenen Augen zu sehen, die man durch einfaches Kartenlesen nicht erkennen kann. Die meiste Zeit ist man hinter einer gegnerischen Truppe her, versucht herauszubekommen, wieviele Einheiten sie haben, was sie tun, wie sie operieren, ob sie bevorzugte Verhaltensweisen und Taktiken haben usw.

Aufklärungsmissionen variieren in Dauer und Umfang, doch bei der Art von Missionen, für die wir gewöhnlich angeheuert werden,



sind wir oft für Wochen oder sogar Monate in großen Gebieten (ein Dutzend Quadratkilometer oder mehr) unterwegs, meistens hinter den feindlichen Linien. Bei solchen Missionen ist eine gute Vorplanung von entscheidender Bedeutung, da die Gelegenheiten, später noch zusätzliche Ausrüstung und Verpflegung aufzustocken, extrem selten sind. Es schadet auch nicht, motorisiert zu sein; dann kann das Fahrzeug das ganze Gepäck schleppen. Seid ihr dagegen eine Infanterieeinheit, dann solltet ihr als erstes lernen, euch vom Land zu ernähren, denn so ein Rucksack kann sehr schnell verdammt schwer werden.

• Ein paar Jahre lang haben die Texas Rangers für ausgedehnte Aufklärungspatrouillen in den von Aztlan besetzten Teilen von Texas und sogar einige Kilometer weiter südlich jenseits des Rio Grande Söldner angeheuert. Unsere Aufgabe bestand einfach im Beobachten: Welche Azzie-Einheiten da stationiert wurden, ihre Stärke und Ausbildung, wer die jeweiligen Kommandeure waren sowie deren Stärken, Schwächen und besonderen Verhaltensweisen usw. usw. Auf diese Weise haben die Jungs in Fort Hood, sollten sie jemals diesen einen Befehl bekommen, einen deutlichen Aufklärungsvorsprung vor den Azzies.

• Riggs

• Vor allem bei nordamerikanischen Söldnern, die sich auf Aufklärungsmissionen spezialisiert haben, ist der interessante Trend der berittenen Aufklärung zu beobachten – ja, tatsächlich mit Pferden, statt mit Fahrzeugen! Pferde können mehr tragen als ein Infanterist, sie können sich am Tag weiter und schneller fortbewegen, und sie haben nicht die Wärme-, Lärm- und Radarsignatur eines Fahrzeugs. Eine Truppe, die Desert Rangers, ist sogar soweit gegangen, verstärkte Sattelbefestigungen zu entwickeln, damit sie ihre schweren und automatischen Waffen aus dem Sattel abfeuern können.

• Flint

Die wichtigste Tugend bei Aufklärungsmissionen ist die Unauffälligkeit. Je länger der Feind nicht weiß, dass ihr da seid, desto einfacher ist es, ihn zu beschatten. Sollten sie euch bemerken, werden sie natürlich ihre Pläne ändern und die ganzen Wochen, die ihr in Kälte und Regen verbracht habt, waren umsonst.

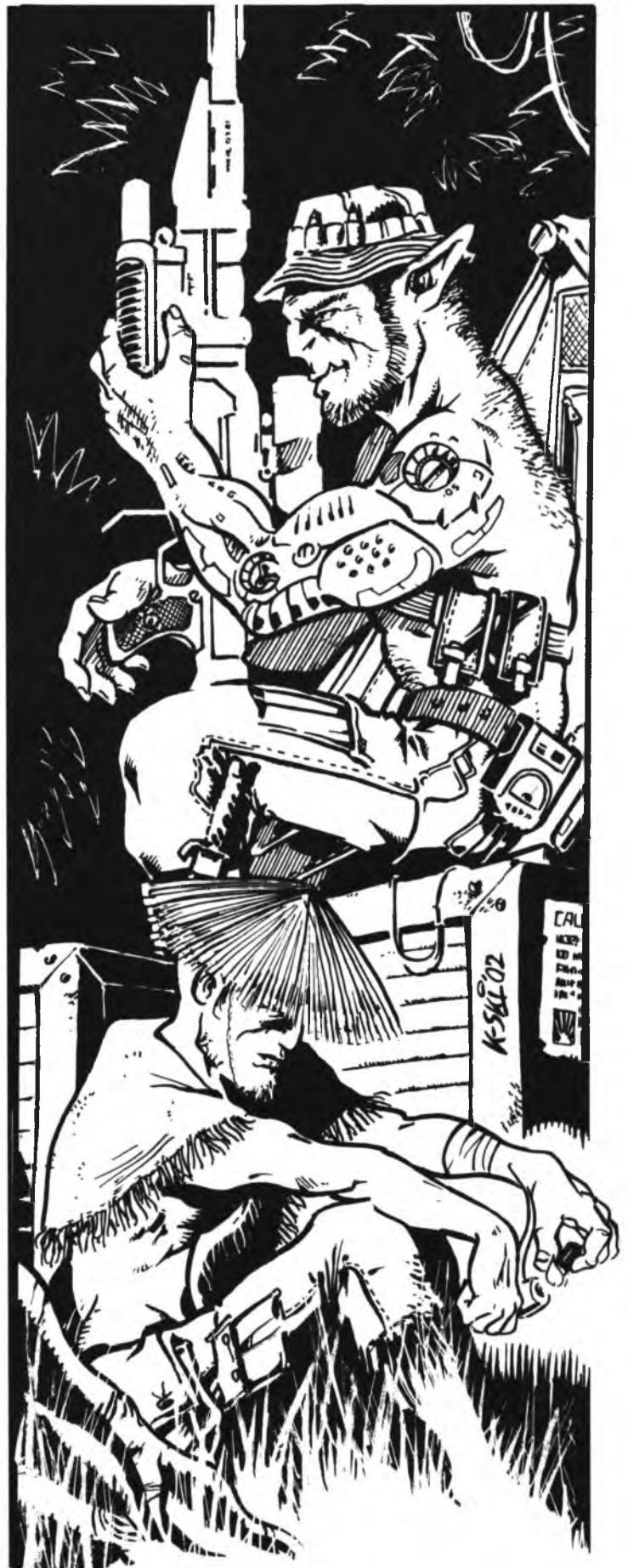
Überfälle

Die Söldnerjobs, die wahrscheinlich am ehesten Shadowruns ähneln, sind Überfälle. Irgendwo einbrechen, irgendwas machen, wieder ausbrechen. Schön einfach.

Aber damit enden auch schon die Ähnlichkeiten. Nach allem, was ich bisher von Shadowrunnern gesehen habe, bevorzugen sie bei einem Überfall die verstohlene Vorgehensweise; sie schleichen sich ein, schnappen was sie brauchen und schleichen sich (wenn alles klappt) wieder raus. Shadowrunner ziehen es vor, Verteidigungsanlagen und -truppen zu umgehen, indem sie ihnen vorgaukeln, sie wären gar nicht da. Ihre bevorzugten Werkzeuge und Waffen umfassen Schalldämpfer, Unsichtbarkeitszauber und Schleicher-Utilities.

Wir Söldner folgen meistens einer anderen Taktik. Die Ziele, auf die wir es abgesehen haben, befinden sich oft irgendwo in der Wildnis, und die Verstärkungstruppen sind mindestens ein paar Stunden entfernt. Statt auf Heimlichkeit setzen wir auf Überraschung und Schock. Hart zuschlagen, schnell zuschlagen, den Job erledigen und schleunigst abhauen, bevor sie wieder denken können.

• Und wenn Picador von hart und schnell zuschlagen redet, dann meint sie damit nicht eine Maximierung der Todesopfer. Sie meint





damit ein erbarmungsloses Trommelfeuer, das die Willenskraft der Gegner bricht. Wenn die ganze Welt um einen herum in die Luft fliegt, fällt es schwer, nicht den Schwanz einzukneifen und die Flucht zu ergreifen. Anders ausgedrückt könnte man es als Einschüchterung durch überlegene Feuerkraft bezeichnen.

❖ Roadblock

❖ Einige Söldnerüberfälle dienen dem Zweck, sich etwas unter den Nagel zu reißen, das der Auftraggeber haben will, wie man es auch von Shadowruns kennt. Meistens gibt es jedoch andere Missionsziele, zum Beispiel etwas oder jemanden auszuschalten: Ein Treibstofflager, ein Munitionsdepot, einen bestimmten General und seinen Kommandostab usw.

❖ Scrap Iron

❖ Und manchmal dient es auch einfach nur dazu, eine deutliche Botschaft zu überbringen. Vor einigen Jahren wurde meine Einheit angeheuert, ein paar Mohnfarmen in der Nähe von Mandalay in Myanmar zu überfallen. Unsere Befehle sahen vor, alle Einrichtungen und das Personal intakt zu lassen (soweit möglich), doch den gesamten Mohn und alles daraus gewonnene Heroin zu verbrennen. Wie sich herausstellte, gehörten die Mohnfarmen einem Kriegsherrn im Inneren von Myanmar, der vorhatte, einem benachbarten Kriegsherrn ein Stück den Irrawaddy hinunter den Krieg zu erklären. Die Botschaft war ziemlich klar: Wenn du mich angreifst, vernichte ich deine finanzielle Grundlage. Die beiden schlossen ziemlich schnell Frieden.

❖ Duy uy Minh

Ablenkungsmanöver

Statt mit einem Angriff ein bestimmtes Ziel zu erreichen, dient ein Ablenkungsmanöver keinem anderen Zweck, als die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich zu lenken. Dadurch soll der Gegner vom eigentlichen Schauplatz der Ereignisse abgelenkt werden, meistens von einem Überfall oder einer Infiltration, die irgendwo anders stattfinden.

Solche Jobs sind in Söldnerkreisen nicht sonderlich beliebt. Täuschung und Ablenkung sind zwar ein wichtiger Bestandteil der militärischen Taktik, doch man riskiert schwere Verluste ohne greifbaren Nutzen. Matador verlangte immer deutlich mehr für ein Ablenkungsmanöver als für andere Jobs.

❖ Ich hatte vor etwa zehn Jahren mal den Auftrag, in der Nähe von Seattle eine UniOil-Fabrik abzufackeln, während ein Shadowrunner-Team in ein anderes Gebäude einbrach. Es lief darauf hinaus, dass ich zwei Drittel meiner Einheit verlor, darunter meinen besten First Sergeant Johnny Roman Nose. Immer wenn mich wieder einmal jemand für so einen Job anheuern will, sag ich ihm, er soll in den Puget Sound tauchen und nie wiederkommen.

❖ Hampton

Wüstenkriege

Es wäre undenkbar, über Söldner zu reden, ohne die Wüstenkriege zu erwähnen, schließlich wüssten die meisten gar nicht, dass es uns gibt, wenn dieses kleine Medienspektakel nicht wäre.

Ich bin sicher, ihr kennt die Geschichte, wie alles begann: Damals fochten zwei Konzernteams in der Libyschen Wüste ein Gefecht um den Besitz irgendeiner Techsache aus. Beide forderten Verstärkung an und innerhalb kürzester Zeit war ein ausgewachsener Krieg entbrannt. Ein Medienteam bekam Wind von der Sache, schaffte es, ein Trideoteam in das Gewühl zu schicken, und durchbrach mit den Einschaltquoten die obere Stratosphäre. Der Rest, wie man so schön sagt, ist Geschichte.

Seitdem zahlen die Kons und die Mediengesellschaften uns

Söldnern *mucho dinero* dafür, dass wir unsereins oder die Konzernarmeen in den nordafrikanischen Einöden bekriegen. Als Hauptpreis winkt das große Geld, was vor allem für neue Truppen, die am Beginn ihrer Laufbahn stehen, eine große Verlockung darstellt. Besonders verführerisch ist die Mercenary Challenge, bei der den beiden besten Teilnehmern Preisgelder in Millionenhöhe und zusätzliche Bonusse winken, sofern sie mit den besten Megakonten fertig werden.

Tatsächlich sind die Wüstenkriege sogar so populär geworden, dass die Sender gerade dabei sind, zwei Nachfolgeserien ins Leben zu rufen. Die eine wird in der Gobi stattfinden, mit dem zentralen Sendezentrum in der Nähe von Baotou, Innere Mongolei. CBC und ABS produzieren die Serie, die bereits in diesen Herbst auf Sendung gehen soll. Gerüchten zufolge haben die Sender schon begonnen, nach geeigneten Truppen zu suchen, und ein paar nordafrikanische Veteranen sollen angeblich auch schon vor Ort sein.

❖ Sie werden sich auf einen Schock gefasst machen müssen. In der Gobi zu kämpfen, ist ganz anders als in der Libyschen Wüste. In Nordafrika gibt es, soweit man blicken kann, nichts als Sand, was die Gegend zu einem hervorragenden Panzer Gelände macht. Die Gobi dagegen ist hügeliges Gelände, und gerade die Gegend um Baotou hat einiges an Hochebenen und Bergen zu bieten. Solches Gelände eignet sich vorwiegend für Luftangriffe per T-Bird oder Hubschrauber. Wenn ihr da drüben einen Gig habt, dann sorgt dafür, dass ihr gute Luftabwehr mitnehmt, wie den Ruhmetall Falkener oder den Vogelhund.

❖ Reaper

❖ Auch wenn die Gobi gebirgiger und unebener ist als Nordafrika, ist sie doch nicht gerade T-Bird-Gelände wie die Rocky Mountains. Mein Wingman Szechuan und ich spielten einmal T-Bird-Fangen mit ein paar Söldnern, die von Shiwase angeheuert worden waren. Szechuan ging runter, um ein paar Panzerfahrzeuge in einem Canyon zu bombardieren. Am Ende des Canyons zog er zu früh hoch; gerade als er über den Canyonwänden war, traf ihn der Laser eines Keiler-Sturmpanzers an der Unterseite. Der Bastard landete einen Glückstreffer und traf eins von Szechuans Raketendepots, die Raketen gingen hoch und zerbliesen den T-Bird zu ganz kleinen Krümeln.

❖ Hipot

❖ Ich glaube, es steckt mehr hinter den Gobi Wars als nur die Einschaltquoten. Ein paar Leute, die ich in Manhattan kenne, haben mir erzählt, dass CBC der Hauptproduzent ist, und CBC gehört Mitsuhama. Mitsuhama, denen einige Minen im russischen Fernen Osten gehören, ist ziemlich stinkig auf Yamatetsu, weil die ihnen ein paar exklusive Mineralschürfrechte in der Nähe der Gobi vor der Nase weggeschnappt haben. Das klingt fast, als wären die Gobikriege nur eine Tarnoperation für interessante MCT-Operationen gegen Yamatetsu.

❖ Datura

❖ Es steckt tatsächlich mehr dahinter, aber es ist nicht Mitsuhama. CBC ist zwar der Hauptproduzent, doch das Konzept stammt von ABS, das CBC dazu bringen konnte, die finanzielle Seite der Partnerschaft zu übernehmen. Soweit ich von einigen Medienspinnern gehört habe, tauchten die Gobi Wars in ABS' Notizbüchern Ende Februar auf – kurz nachdem der Große Drache Lung sich auf dem T'ai Shan in Shandong breitgemacht hatte. Und wenn ihr euch ein bisschen genauer umhört, werdet ihr herausbekommen, dass ABS niemand geringerem gehört als... Saeder-Krupp! Ich vermute, dass Lofwyr die Gobi Wars benutzt, um irgendwelche Unternehmungen gegen Lung vorzubereiten.

❖ Black Knight



Die zweite Nachfolgeserie soll von einem Ort ausgestrahlt werden, der ein bisschen näher bei euch Shadowland-Leuten liegt – sozusagen in eurem Hinterhof. EEX, ein Sender in der Nähe von Los Angeles, wird einige der Schlachten in der Mojavewüste zwischen Söldnern, den Pueblo-Sicherheitskräften, Wüstenräubern und einigen der wilderen Critter ausstrahlen. Soweit ich aus Gesprächen von einigen Söldnern in der Nähe von Barstow mitbekommen habe, sollen die Mojave Wars als „Reality Show“ in den Äther gehen und vor allem Mut und Talent in den Vordergrund stellen, statt Glitter und Hype, wie es in Nordafrika vielfach der Fall ist.

❖ Und wem gehört EEX? Amalgamated Studios, das kürzlich aufgekauft wurde von... Pueblo! Wenn man bedenkt, welchen Ärger sie damit haben, die Situation in der Mojave einigermaßen unter Kontrolle zu halten, sieht es so aus, als versuche Pueblo, das Beste aus einer verfahrenen Situation zu machen.

❖ Studio Tech

Safari

Safari – Großwildjagd. Hin und wieder ertönt der Aufruf an die Söldnergemeinschaft, sich in das tiefste, dunkelste Nirgendwo zu begeben und ein Exemplar einer bislang unentdeckten Erwachten Metacritterart (in der Regel gefährlich) einzufangen. Alternativ kann der Job auch darin bestehen, ein Rudel wilder Irgendwasse, die eine abgelegene Konzerneinrichtung bedrohen, auszurotten. Wie auch immer, es ist Arbeit für uns.

Meistens werden solche Missionen von leichten Infanterieeinheiten statt von motorisierten Einheiten durchgeführt, da der Lärm und die Wärme, die von Fahrzeugen erzeugt werden, die meisten Tiere verscheuchen. Solltet ihr jemals so einen Job annehmen, dann versorgt euch mit haufenweise dicken Waffen. Anti-Fahrzeug- und indirekte Feuerwaffen sind nicht empfehlenswert, denn die haben meistens eine Mindestentfernung, unterhalb derer man sie tunlichst nicht benutzen sollte, und Critter haben die unangenehme Angewohnheit, einem ziemlich dicht auf die Pelle zu rücken.

❖ Wenn ihr einen von diesen Safari- oder Kammerjägerjobs annimmt, dann nehmt ein paar Flammenwerfer mit. Lange Zeit galten diese Dinger als taktisch veraltet, weil ihre geringe Reichweite nicht mit modernen Waffen mithalten kann. Doch Metacritter scheren sich nicht um konventionelle Taktik, und die Furcht vor Feuer ist eine weitverbreitete Eigenschaft dieses Viehzeugs. Es ist nicht sehr überraschend, dass Flammenwerfer nach dem Erwachen und dem Auftauchen dieser ganzen Metacritter ein Comeback erlebten.

❖ Recondo

❖ Nur weil Paracritter sich nicht an die Regeln der Kriegsführung halten, heißt das noch lange nicht, dass sie dumm sind. Ihr müsst auf jeden Fall clevere Taktiken anwenden, sonst stellt ihr bald fest, dass ihr die Beute seid. Unser Zug war angeheuert worden, ein Rudel wildgewordener Agropelzer (ihr wisst schon, die psychopathischen goblinisierten Laboraffen) zur Strecke zu bringen, die ein paar Salish-Shidhe-Stämme im Osten des Councils terrorisierten. Aus einigen Berichten von Salish Rangers konnten wir uns zusammenreimen, dass brutale Gewalt in diesem Fall keine Lösung war; die Viecher rannten einfach auseinander, gruppieren sich neu und griffen ihrerseits die Rangers an, wenn die gerade nicht aufpassten.

Also teilten wir uns in zwei Gruppen auf: Treiber und Fallensteller. Die Fallensteller errichteten einen Hinterhalt, indem sie die Bäume und Pflanzen der Wälder benutzten, um Malaysische Tigerfallen, Fallgruben und Fangnetze zu bauen, sogar einige angesägte Bäume, falls sie von oben kämen. (Agropelzer haben einen verdammt gut entwickelten

Geruchssinn, deshalb konnten wir nichts Künstliches verwenden.) In der Zwischenzeit durchkämmten wir Treiber die Wälder, machten einen Höllenlärm und ließen alle möglichen Stinkbomben los, um die Agropelzer zum Angriff zu provozieren. Als sie kamen, zogen wir uns auf das Fallengelände zurück. Die Agropelzer folgten uns und lösten die Fallen aus, die sie einfügten und festhielten. Als die Viecher erstmal festgesetzt und bewegungsunfähig waren, hatten wir keine Schwierigkeiten mehr, sie abzumurksen.

❖ Haydn Sikh

DIE KUNST DER KRIEGSFÜHRUNG

Da unser Jobs andere Zielsetzungen, Zeitrahmen und Maßstäbe aufweisen als die üblichen Schatten-Aufträge, gehen wir auch auf andere Weise an unser Business heran. Wenn ihr in unserer Welt arbeiten wollt, solltet ihr euch mit den folgenden Begriffen bekannt machen.

Der Kontrakt

Bei den meisten Shadowrun-Jobs wird euer Team angeheuert, um eine ganz bestimmte Mission zu erfüllen. Ihr bekommt den Job, verbringt ein paar Tage mit Beinarbeit, dann macht ihr den Run. Nach dem Run trifft ihr euch mit eurem Auftraggeber, besprecht die Ergebnisse oder händigt die Waren aus, werdet bezahlt und geht nach Hause. Ende des Shadowruns.

In der Söldnerwelt ist es anders. Während sich die Welt der Shadowrunner um den Job dreht, dreht sich unsere Welt um den Kontrakt. Manchmal bezieht sich unser Kontrakt auf eine einzelne Mission, doch meistens stellen die Vertragsbedingungen unsere Dienste für einen bestimmten Zeitraum zur Verfügung, für einen Monat, drei Monate, sechs Monate oder was auch immer. Während dieser Zeit können wir auf verschiedene Missionen oder Kampfeinsätze geschickt werden, alles im Rahmen des einen Kontraktes.

❖ Was „Vertrauen“ zu einem wichtigen Bestandteil unseres Vokabulars macht. Wenn ihr über Monate für den gleichen „Johnson“ arbeitet, kennt ihr irgendwann seine Besonderheiten und Macken – und er eure. Und ein solch intimes Wissen macht jeden Verrat zu einer sehr schwierigen und schmerzhaften Sache. Und so eng, wie Söldner zusammenarbeiten, breiten sich Gerüchte extrem schnell aus. Wenn man unter Söldnern falsches Spiel treibt, kann man sich genauso gut selber ein Maschinengewehr an den Kopf halten, denn irgendein anderer Söldner wird es auf jeden Fall machen.

❖ Hangfire

Die Befehlskette

Praktisch alle Söldner, die ich kenne, haben irgendeinen militärischen Hintergrund und behalten die alten militärischen Organisationen und Kommandostrukturen bei. Und das mit gutem Grund. Es gibt in der Söldnergemeinschaft keine einsamen Wölfe. Wenn man auf dem Schlachtfeld unterwegs ist und keine anderen Kontakte hat als den Feind, dann lernt man schnell, mit seinen Teamkollegen zusammenzuarbeiten.

Und deshalb dachte ich mir, ich biete hier einen kurzen Überblick über militärische Strukturen. Bedenkt dabei, dass die Strukturen in anderen Ländern (und sogar in anderen Söldnerseinheiten!) andere Nuancen haben können, deshalb gibt es eine Menge Variationen bei den Bezeichnungen und manchmal sogar bei den Strukturen selbst.

Trupp: Egal über welche Armee wir reden – Söldner, Konzern, Nationalstaat – der Trupp ist immer noch die grundlegendste Einheit. Die meisten Infanterietrupps bestehen aus acht bis zehn Leuten, meistens frisch angemusterte Soldaten, die von einem



Sergeanten angeführt werden, während sie bei mechanisierten Einheiten aus drei bis fünf Fahrzeugen besteht (ebenfalls von einem Sergeanten angeführt). Gelegentlich können sich Trupps in zwei Teams aufspalten, doch das nur vorübergehend.

- Während die meisten Trupps aus Rekruten bestehen, begegnet man in Söldnerkreisen auch Trupps aus ausgebildeten Unteroffizieren (also Sergeanten), die von höheren Offizieren angeführt werden. Bei solchen Trupps handelt es sich um Militärberater – sie werden von Regierungen oder Konzernsponsoren angeheuert, um Milizen oder Rebellen auszubilden, taktische Beratung zu leisten und ihren Klienten zu berichten, wie sich ihre Spielzeugarmeen so machen.

- Arctic White

Zug: Man nehme drei bis fünf Trupps, füge einen Lieutenant hinzu und fertig ist der Zug. Züge sind die kleinste Einheit, mit der man realistisch eine Einrichtung in der Wildnis sichern kann, daher werden bei den meisten dieser Kontrakte Einheiten von der Größe eines Zuges verpflichtet. Wenn ihr einen Kontrakt für einen Trupp seht, dann handelt es sich meistens um kurze, übersichtliche Missionen wie Safaris oder schnelle Überfälle, es sei denn es sind Militärberater.

Kompanie: Die Kompanie ist die nächste Stufe und besteht aus drei bis fünf Zügen und einem kommandierenden Offizier der mittleren Stufe (zum Beispiel einem Captain). Kompanien haben ihre eigene interne Versorgungsstruktur (Köche, Mechaniker usw.) und können daher auf sich allein gestellt monatelang im Feld bleiben. Einige der kleineren Söldnereinheiten da draußen sind tatsächlich Kompanien, von denen die meisten erst am Anfang stehen.

Bataillon: Ein Bataillon ist wahrscheinlich die größte Einheit, die man in Söldnerkreisen findet. Es besteht aus drei bis fünf Kompanien, wird von einem höheren Offizier geleitet (einem Colonel oder Lieutenant Colonel) und hat seinen eigenen Kommandostab. Es hat zudem eine ganze Kompanie an Versorgungseinheiten und -personal und ist daher selbstversorgend und kann prinzipiell unbegrenzt lang unabhängig operieren. Die große Mehrzahl der Söldnerorganisationen sind Bataillone. Nur die großen weltweiten Söldnerorganisationen wie MET 2000 und Tsunami sind noch größer als Bataillone.

- Der militärische Rang innerhalb einer Söldnerorganisation ist größtenteils relativ, da es kein einheitliches System gibt. Die meisten Söldner kommen direkt vom Militär, daher behalten sie in der Regel den Dienstgrad, den sie in der Armee hatten. Sobald sie einmal unterschrieben haben, ist dann alles möglich. Es gibt viele Geschichten von Privatsöldnern, die im Feld eine leitende Position eingenommen haben und zu höheren Offizieren wurden. (Seht euch zum Beispiel Picador an.) Genauso viele Geschichten gibt es natürlich auch von Söldneroffizieren, die einen Kontrakt heftigst vermasselten und hinterher zum Latrinenputzer dritten Grades degradiert wurden.

- Raptor

- Einige der größeren Organisationen wie MET 2000 und Tsunami haben spezielle Ausbildungs- und Beförderungsprogramme, um Offiziere und Unteroffiziere auszubilden, selbst wenn diese direkt von der Straße kommen. Aber genau wie beim regulären Militär muss man, um in ein solches Programm zu kommen, eine ganze Menge Stiefel lecken und Hintern küssen. Zum Beispiel sind die Chancen, bei Tsunami befördert zu werden, nicht sonderlich gut, wenn man ein Kwaru (oder noch schlimmer, ein Gaijin) ist, es sei denn, man weiß etwas, mit dem man sich hineinkaufen kann.

- El Desperado

Alleskönner

Soldat zu sein, bedeutet auf vielen Gebieten bewandert zu sein, nicht nur im Kämpfen. Das gilt genauso für reguläres Militär wie für Söldner. Es bereitet Soldaten aller Ränge immer wieder Magenschmerzen: Um eine Schlacht zu gewinnen, müssen Soldaten viele Fertigkeiten beherrschen, doch es gibt nie genug Zeit, sie auch alle ausreichend zu lernen.

Abgesehen vom Kämpfen besteht die wichtigste Tugend eines Soldat darin, seinen Kopf unten zu halten und sich zu verstecken. Seit der Entwicklung der automatischen Waffen im letzten Jahrhundert ist ein Aufenthalt im Freien der sicherste Weg, sich eine posthume Medaille zu verdienen. Das gilt besonders für Scharfschützen und Artillerieaufklärer. Sobald die Geschosse im Ziel einschlagen, braucht der Feind nicht lange, um herauszufinden, woher sie kamen.

Fast genauso wichtig ist die Navigation im Gelände, die Fähigkeit, einen Weg von Punkt A zu Punkt B zu finden. Ihr glaubt vielleicht, in der heutigen Zeit von GPS und hochentwickelten Autonavigationssystemen kann sich keiner mehr im Wald verirren, doch unsere Unteroffiziere lachen sich immer wieder kaputt, wenn ein grüner Lieutenant-Frischling bei einer Übung verloren geht. Wenn man einen Graben nicht von einem Tal unterscheiden kann oder nicht weiß, wie es zu magnetischer Ablenkung kommen kann, dann wird diese ganze blinkende Elektronik einen nur noch mehr verwirren, wenn man sich tatsächlich verläuft.

Ob man seinen Weg durch die Wälder findet oder nicht, eine sehr wichtige Fähigkeit ist auf jeden Fall das Überleben in der Wildnis. Anders als im Sprawl, wo man normalerweise nicht weiter als einen Kilometer gehen muss, um einen Stuffer Shack oder ein Sarghotel zu finden, sind diese Dinge in der Wildnis nicht so häufig anzutreffen. Und mit der zunehmenden Umweltverschmutzung und dem Erwachen ist es heute schwieriger denn je, etwas zu finden, das einen nicht gleich umbringt, wenn man es isst, trinkt oder sich darin versteckt.

- Die meisten Leute glauben, dass vor allem Zähigkeit oder körperliche Ausdauer die Überlebenschancen erhöhen. Am wichtigsten ist es jedoch, nicht in Panik zu geraten und einen hinreichend klaren Kopf zu behalten, um frischen Mutes an die Futter- und Schutzsuch zu gehen. Während meiner Zeit bei der CAS-Armee habe ich deren zermürbende Rangerausbildung durchlaufen (kurz zusammengefasst: 12 Wochen in vier verschiedenen Höllen). Eine der interessantesten Erfahrungen, an die ich mich erinnere, war die Tatsache, dass viele der größeren Kandidaten am ehesten ausfielen, da größere Körpermasse auch mehr Versorgung benötigt; Trollkandidaten gehörten meistens zur ersten Ausfallswelle. Diejenigen, die am besten damit klarkamen, waren die Teamspieler, die einfach taten, was man ihnen sagte, egal wie kalt, müde, nass, hungrig oder sonstwie fertig sie waren.

- Unreal McCoy

Informationskrieg

Zu sagen: „Information ist heutzutage das einzig Wertvolle“ ist abgedroschen und banal. Nichtsdestoweniger ist es die Wahrheit, sowohl in den Schatten als auch auf dem Schlachtfeld. Seit Echo Mirage hat die Matrix der Kriegsführung eine neue Dimension verliehen, die kein Taktiker ignorieren darf.

Wie auch in regulären Armeen ist Matrixkriegsführung in Söldnertruppen eine sehr spezielle Angelegenheit und nur sehr selten in den unteren Rängen anzutreffen. In Söldnerkompanien oder kleineren Einheiten findet man selten einen Decker, es sei denn, die Kompanie ist auf militärische Aufklärung spezialisiert. Ein typisches Kampfbataillon hat manchmal ein spezielles Team aus Deckern in seiner Organisation, und Einzelpersonen des



Teams werden nach Bedarf und Verfügbarkeit an untergeordnete Kompanien oder Züge verliehen. In einer Feldeinheit gibt es keinen Platz für Stubenhocker, deshalb müssen Söldnerdecker eine grundlegende Ausbildung in Feuerwaffen, Überlebenstraining und anderen Soldatenfertigkeiten aufweisen.

- Söldner legen zuviel Wert auf ihre Beweglichkeit, um sich von großen Mainframes aufhalten zu lassen, deshalb sind Söldnerdecker meistens offensiv orientiert und setzen hauptsächlich Angriffs- und Schleicher-Utilities ein. Söldnerdecker dienen oftmals gleichzeitig als Techniker und Spezialisten für elektronische Kriegsführung, deshalb haben sie in der Regel mehr Ahnung von der Hardware als ein typischer Shadowrunner-Decker.

- Seminary

- Ein Job, bei dem verstärkt auf Söldnerdecker zurückgegriffen wird, sind Aufklärungspatrouillen. Das überrascht nicht: Will man möglichst umfassende Informationen über den Gegner beschaffen, dann deckt man am besten alle Bereiche ab, einschließlich des Cyberspace. Die meisten Shadowrunner glauben, dass Kampfdecker gute Schützen sind, doch in Wirklichkeit sind Kampfdecker bessere Schleicher als Schützen.

- Copperhead

Supertrooper

So seltsam es klingen mag, Cyberware-(und Bioware-)Implantationen sind in Söldnerkreisen verbreiteter als in regulären Konzern- oder Nationalarmeen. Das hat etwas mit der Fluktuation zu tun – in der typischen Regulärarmee verpflichten sich die meisten Leute für eine Dienstzeit, vielleicht für zwei, bevor sie wieder ausscheiden. Wenn man bedenkt, wieviel Geld und Zeit man in Cyberware investieren muss, dann macht diese hohe Fluktuation Implantationen in regulären Armeen einfach unökonomisch – lediglich bei Spezial- und Eliteeinheiten lohnt es sich.

Wir Söldner dagegen sind größtenteils Lebenslängliche, deshalb sind Implantationen eine wesentlich lohnendere Investition. Erwartet aber andererseits nicht, allzu viele Cyborgs oder Cyberzombies bei uns zu finden. Anders als Konzern- oder Nationalarmeen arbeiten wir mit limitiertem Budget, deshalb müssen wir uns mit der Feld-, Wald- und Wiesen-Cyberware begnügen.

- Falls ihr also Söldnern über den Weg lauft, die Beta- oder Deltaware haben, denkt lieber über einen taktischen Rückzug nach, denn das bedeutet, dass ihr es mit den Besten der Besten zu tun habt.

- Big Boa

- Nein, das bedeutet, dass ihr es mit den verschwenderischsten Söldnerseinheiten zu tun habt. Glaubt mir, unsere Einheit hat nur wenig Cyberware, und das bisschen ist noch nicht mal Alphaware. Trotzdem zerblasen wir immer wieder die Messerklingen von MET 2000 und Tsunami. Wie? Indem wir hart trainieren, raffinierte Taktiken anwenden und aus glücklichen Zufällen alles herausholen. Auch wenn die MET-Bosse anderer Meinung sind – man kann einen Sieg nicht kaufen.

- Ballidou

Kampfmagie

Heutzutage kann man über keinen Beruf und kein Gewerbe reden, ohne zu erwähnen, wie sich das Erscheinen der Magie darauf ausgewirkt hat. Das Söldnergewerbe macht da keine Ausnahme. Zauberer sind so nützlich für fast alles, dass es dumm wäre, nicht einen in seiner Einheit zu haben.

Der größte Fehler, den ich bei Söldnerseinheiten beobachtet habe, ist der, die Zauberer als Frontkämpfer einzusetzen. Viele ihrer Zauber sind gegen gepanzerte Fahrzeuge weniger wirksam, und sobald sie anfangen Sprüche zu klopfen, ziehen sie das gegnerische Feuer auf sich. („Kilt den Magier zuerst!“ gilt hier genauso wie in den Schatten.) Es ist wesentlich sinnvoller, Zauberer in unterstützender Funktion einzusetzen, für Aufklärung, astrale Verteidigung oder medizinische Versorgung. In offensiver Funktion sollte man Magie als Spezialwaffe einsetzen, um etwas fertigzumachen, dem man mit konventionellen Methoden nicht beikommen kann.

- Und außerdem ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass auch die andere Seite Zauberer hat. Und solange der gegnerische Zauberer nicht ausgeschaltet ist, wird der eigene Sprücheklopfer alle Hände voll zu tun haben, für Spruchabwehr und andere magische Gegenmaßnahmen zu sorgen.

- Warlord Gray

- Und vergesst nicht die Infrastrukturmaßnahmen. Zauberer können ganze Schützengräben mit einem Augenzwinkern ausheben. In meiner letzten Einheit hatten wir einen von diesen Aspektbeschwörern, der keine Sprüche wirken, aber Elementare beschwören konnte. Wir haben ihn dazu eingesetzt, Erdelementare zu beschwören, die Gräben ausgehoben, Wege für unsere Fahrzeuge geebnet, Panzerfallen gebaut und sogar Minenfelder geräumt haben.

- TDC

Mir ist der ungewöhnliche Trend aufgefallen, dass Zauberer in kleineren Söldnerseinheiten verbreiteter zu sein scheinen als in Konzern- oder Nationalarmeen. In den regulären Armeen werden die magischen Aktivposten meistens auf der Stufe von Brigaden, Divisionen oder noch höher konzentriert und den kleineren Einheiten nur sehr sparsam zugewiesen, typischerweise einer pro Kampfataillon. In Söldnerkreisen haben wir allerdings selten so große Einheiten, deshalb treten Zauberer häufiger auf, oft auf der Ebene von Kompanien oder Bataillonen. Ich habe sogar schon einmal einen Zug mit einem eigenen Stabsmagier gesehen, doch das ist wirklich selten.

SITUATIONSBERICHTE

So, ich glaube, jetzt habe ich genug um den heißen Brei herum geredet. Ihr wolltet etwas über die Söldnerwelt der letzten paar Jahre wissen, also sollte ich mich vielleicht mal ans Thema halten.

AUFENTHALTSORTE VON SÖLDNERN

Solltet ihr nach Söldnern suchen – wir neigen dazu, in der Nähe von Militärbasen zusammenzukommen, vor allem solchen regulärer Armeen. Zum Teil deshalb, weil viele von uns aus der Armee kommen und wir gerne mit Leuten zusammen sind, die eine ähnliche Sichtweise haben wie wir. Zum Teil aber auch zu Rekrutierungszwecken. Jeden Tag verlassen Veteranen den Militärdienst, und die meisten wissen nicht, was sie danach machen sollen. Viele von ihnen landen bei uns.

- Seit der Salish-Tsimshian-Grenzkrieg aufflackerte, ist in den Vororten von Fort Lewis, vor allem in Tillicum und Steilacoom, mächtig was los, weil Johnsons von beiden Seiten der Grenzen wie wild Söldner rekrutieren. Das macht die Militärpolizei in Fort Lewis ein bisschen nervös, zumal beide Vororte auch ganz in der Nähe von General Collotons Hauptquartier liegen.

- TacFire



Lissabon

Seit Beginn der Eurokriege ist die portugiesische Hauptstadt zu einem der wichtigsten und größten Söldnerumschlagplätze der Welt geworden, wenn nicht sogar zu *dem* größten. Nachdem die Action des Russlandfeldzuges zur Ruhe kam, starteten Kräfte der Allianz für Allah von Marokko aus über die Straße von Gibraltar einen amphibischen Überfall auf Spanien und Portugal. Da die portugiesische Armee noch in Zentraleuropa war, kontraktierten die portugiesische Regierung und ansässige Megakons schleunigst Dutzende von Söldnertruppen, die das Land gegen den islamischen Überfall verteidigten und schließlich die Allianzkräfte vom portugiesischen Territorium vertreiben konnten.

Seither hat die Söldnerpräsenz in Lissabon dank der anhaltenden Feindseligkeiten in Nordafrika stetig zugenommen, ganz zu schweigen von der relativen Nähe zum Wüstenkrieg-Theater in dem, was einmal Libyen war. Zusätzlich hat der Einfluss brasilianischer Flüchtlinge nach der amazonischen Übernahme Brasiliens Lissabon untrennbar mit den Konflikten in Südamerika, insbesondere um den Amazonas herum, verknüpft.

❶ Ah, Lissabon. Dieses bezaubernde Höllenloch von Halsabschneidern, das ich meine Heimat nenne. Hier erfährt man nicht nur das Neueste über alle Kriege von Caracas bis Kairo, hier gibt es auch das wildeste und dekadenteste Nachtleben westlich von Berlin. Es hat schon seinen Grund, dass die Ortsansässigen es „A Cidade do Delinquo“ (Stadt der Sünden) nennen; Nachtclubs, Kampfhallen, Bordelle und Spielhöhlen säumen die Straßen an den Häfen und den auswärtigeren Regionen.

❷ Flak Jack

Natürlich ist Lissabon nicht nur wegen der Söldner berühmt. Tourismus ist eine wichtige Geldquelle, dank Lissabons einzigartiger Mischung aus iberischer, brasilianischer und maurischer Kultur. Seit dem Seebeben und der großen Überflutung, die 2021 einen Großteil der Innenstadt zerstörte, ist die Stadtlandschaft eine ungewöhnliche Mixtur aus Herrenhäusern des achtzehnten und Glastürmen des einundzwanzigsten Jahrhunderts.

In der Stadt blüht ein lebhafter Schmuggelhandel, vor allem mit der Barbarenküste und den Kanarischen Inseln, ganz zu schweigen von den Mittelmeerschmugglern aus Malta, Griechenland und dem Libanon. Wenn ihr schwarze Käfer aus dem Maghreb sucht, wilde Paracritter aus den afrikanischen Wüsten, exotisches Telesma aus Amazonien oder Militärelektronik aus Israel – die Chancen, in Lissabon etwas zu finden, stehen gut.

❶ Wenn ihr vorhabt, in Lissabons Schmuggelszene einzusteigen, dann nehmt euch vor dem Kussondulola Ghost Cartel in Acht. Das Cartel stammt vom Galo Negro, einem afro-europäischen Policlub, ab, doch seine Interessen wandten sich von der Politik dem organisierten Verbrechen zu. Die Kussondulola kontrollieren den größten Teil der Schmuggelszene zwischen Lissabon und Afrika und sie gehen rücksichtslos vor. Ihr Anführer, Jah Soba, wurde offenbar vor einigen Jahren in Angola wegen Kriegsverbrechen gesucht.

❷ Spherim

❶ Macht keine Geschäfte mit Soba. Niemals. Er ist eine persona non grata in Lissabons Söldnergemeinschaft, und das mit gutem Grund.

❷ Flak Jack

Macao

Was Lissabon im Westen ist, ist Macao im Osten. Und da Macao einst eine portugiesische Kolonie war, ist die Symmetrie natürlich sehr passend. Die an der Mündung des Perlenflusses gegenüber von Hongkong gelegene Stadt Macao begab sich einige Jahre nach Hongkong ebenfalls wieder unter die chinesische Vorherrschaft. Wie Hongkong erhielt auch Macao einen speziellen Verwaltungsstatus, doch anders als das chinesisch-britische Gegenstück zog die Stadt keine großen geschäftlichen Interessen an. Stattdessen zog Macao andere Interessen an, vor allem das organisierte Verbrechen, was mit dem legalen Status von Glücksspielen auf dem Territorium der Stadt zusammenhing.

❶ Die organisierte Kriminalität ist in Macao immer noch stark. Neben dem Glücksspiel haben die Syndikate ihre Finger auch in Macaos Chip- und Fleischhandel. Wegen des Würgegriffes der Triaden um die Unterwelt von Hongkong sind die Yakuza und die Ringe nach Macao umgezogen. Aber auch da müssen sie sich noch mit den örtlichen Macao-Triaden arrangieren.

❷ China Doll

❶ Auch Waffenhandel und Schmuggel sind wichtige Erwerbszweige in Macaos Unterwelt. Die meisten in der Branche sind unabhängig, doch einige Schmuggeloperationen werden von den Ringen geleitet. Der Schmuggel läuft in zwei Richtungen; russische und chinesische Waffen werden an Guangxi- und vietnamesische Piraten verkauft, und Heroin und magische Komponenten aus Indochina fließen zurück nach Wladiwostok und Shanghai.

❷ Mekong Michelle

Macao wurde Ende der 2020er zu einer Söldneroase, während eines Grenzkonfliktes zwischen der Canton Konföderation und Guangxi, die beide gerade erst aus den Überresten des kollabierten China entstanden waren. Seitdem haben die ständigen Buschkriege und Aufstände in Südostasien und zwischen den chinesischen Kriegsherren dafür gesorgt, dass Macao im Geschäft blieb. Und seit dem kürzlichen Rückzug der Japaner von den Philippinen besuchen sowohl die Huk als auch die Japaner Macao auf der Suche nach willigen Truppenverstärkungen.

❶ Macao ist wirklich ein ziemlich raues Territorium, und das meine ich nicht im positiven Sinne. Es lungerte schon immer im Schatten Hongkongs und von einem lebendigen Nachtleben kann man nicht wirklich sprechen. Ich verstehe nicht, warum Combat, Inc. beschlossen hat, zurück nach Macao zu ziehen. Hongkong scheint mir ein viel sicherer Ort zu sein, um seinen Geschäften nachzugehen.

❷ China Doll

❶ Soweit ich gehört habe, hatte Combat, Inc. keine große Wahl.

❷ Johnny Hotel

❶ Seit bekannt ist, dass die Gobi Wars in der nächsten Saison auf Sendung gehen sollen, hat die Söldneraktivität da unten sogar noch zugenommen, und überall in der Stadt begegnet man den Anwerbern von CBC und ABS. Genauso wie übrigens auch Vertreter der Henan Neo-Kommunisten und des Kaiserlichen Königreiches Peking. Ich glaube, die nehmen den Medienvertretern nicht ab, dass die Gobi Wars ein reines Medienspektakel sein sollen.

❷ Tai Ho Leng



Konstantinopel

Söldner neigen dazu, sich an Orten wie Lissabon oder Macao zu sammeln, da diese relativ nahe an den wichtigsten Konfliktgebieten liegen. Im Falle von Konstantinopel befinden wir uns dagegen mittendrin in einem solchen Gebiet.

Das früher unter dem türkischen Namen Istanbul bekannte Konstantinopel gehörte bis zum Ende der Eurokriege 2036 zur Türkei. In dem Jahr wurde Mullah Sayid Jazrir, das geistige Oberhaupt der Allianz für Allah, während einer Reise in Istanbul ermordet, woraufhin die Allianz zerbrach. Die Türkei spaltete sich auf in einen westlichen ottomanischen Teil, der einen weltlichen Staat anstrebte, und einen östlichen fundamentalistischen Teil, der versuchte, die Allianz am Leben zu erhalten. Istanbul fand sich zwischen den Fronten, bis es schließlich 2042, als es sich von der Türkei abspaltete, den alten Namen Konstantinopel annahm und die Region um die Meerengen und das Marmarameer als unabhängiges Gemeinwesen beanspruchte. Es wurde sofort von der Ukraine anerkannt, die Kriegsschiffe über das Schwarze Meer schickte, um Konstantinopels Anspruch zu unterstützen und so jede Reaktion der anderen türkischen Fraktionen zu unterbinden.

Die Ukrainer waren nicht die einzigen, die Konstantinopels Anspruch unterstützten. In den ersten Jahren nach der Unabhängigkeit erhielt Konstantinopel eine Menge finanzieller und militärischer Hilfe von Saeder-Krupp. S-K hatte gerade die kaspischen Pipelines gekauft, die die russischen Ölfelder mit der anderen Seite des Schwarzen Meeres verbinden, also wollten sie offenbar sicherstellen, dass ihren Tankern eine sichere Passage durch den Bosphorus gewährt würde.

● Felix

Auch heute noch führt Konstantinopel ein Dasein unter dem Damokles-Schwert. Die Aufspaltung zwischen dem weltlichen

Westen und dem religiösen Osten im Rest der Türkei führt immer wieder zu aufflackernden Feindseligkeiten und Scharmützeln. Dazu sind Bulgarien, Rumänien und der Balkan in der Zwischenzeit in zerstrittene muslimische, westliche und slawische Enklaven zerfallen. Und vergessen wir nicht den Nahen Osten und den ewigen arabisch-israelischen Konflikt. Wenn sich nicht ständig so viele Söldner in Konstantinopel aufhalten würden, wäre es sicherlich schon vor Jahren im Chaos versunken.

● Konstantinopel ist ein merkwürdiger Ort zum Leben. Wie der Namenswechsel andeutet, gibt es in der Region ein byzantinisches Revival, doch die muslimischen und arabischen Einflüsse sind immer noch sehr stark. Auch wenn Türkisch immer noch die offizielle Sprache ist, hat das geschriebene Alphabet vom Lateinischen zum Kyrillischen gewechselt. Ukrainisch ist die zweithäufigste Sprache, viele Einwohner verstehen jedoch auch Griechisch und Russisch.

● Zartan

● Auch wenn Konstantinopel nominell ein weltlicher Staat ist, hat die Orthodoxe Kirche doch einen großen Einfluss auf das tägliche Leben. (Was auch nicht so überraschend ist, da Konstantinopel der Geburtsort der Orthodoxen Kirche ist.) Der Rückkehr der Orthodoxie zu ihren historischen Wurzeln hat im Vatikan Besorgnis erregt. Es heißt, die Neuen Jesuiten wollen eine Mission in Konstantinopel errichten, um herauszufinden, was die Orthodoxie im Schilde führt.

● Titus X

Outpost

Outpost ist eine ungewöhnliche Söldneroase, die keinen physikalischen Standort hat, sondern einzig in der Matrix existiert. Die Hardware baut auf dem alten AUTOVON-System auf, einem Netzwerk, das amerikanische Militärposten im ganzen Land und



NATO-Posten in Westeuropa verband. Als die Vereinigten Staaten sich aus Europa zurückzogen und später im Verlauf des Vertrages von Denver auseinanderbrachen, wurden viele Militäreinrichtungen auf Ex-US-Territorium aufgegeben, doch die AUTOVON-Infrastruktur blieb größtenteils unberührt. (Warum sollte man auch Zeit damit verschwenden, Tausende von Kilometern an Kabel auszubuddeln?)

Lange Zeit blieb die AUTOVON-Infrastruktur in Vergessenheit, bis zum Anfang der 2040er. Söldner, die im neuentstandenen Bereich der Matrixkriegführung tätig waren (die meisten von ihnen Veteranen aus den Eurokriegen), beschlossen ihr eigenes Matrixnetzwerk zu errichten und machten sich auf die Suche nach Aufzeichnungen über das alte AUTOVON-System. Mit ein paar wohlplatzierten Anrufen in Europa und Nordamerika gelang es ihnen, viele der abgelegeneren AUTOVON-Knoten (meistens für kleinere Stützpunkte) zu erwerben. Mit diesen schufen sie ein weitverzweigtes Netzwerk, das später Outpost genannt wurde.

Seitdem ist Outpost zu einem wichtigen virtuellen Zufluchtsort für Söldner der ganzen Welt geworden. Hier können Söldner, die in Johannesburg beschäftigt sind, Kriegsgeschichten mit Kollegen in Fort Lewis austauschen, während andere die Jobangebote für laufende und zukünftige Kontrakte durchgehen. In einem der Unterräume, dem War Room, wird ein dreidimensionaler Globus angeboten, auf dem die militärischen Konflikte (egal, ob sie für Söldner von Bedeutung sind oder nicht) auf der ganzen Welt verfolgt werden können. Doch das wahrscheinlich beliebteste Angebot ist ein virtueller Raum namens „The Range“, wo Söldnerdecker ihre Deckingfähigkeiten trainieren können, entweder gegen IC oder gegen andere Decker.

- ❖ Die allgemeinen Servicevereinbarungen für The Range verbieten die Verwendung tödlicher oder deckschädigender Utilities; schließlich dient dieser Raum dem Training. Es gibt allerdings einen Unterraum für ernsthafte Kämpfe, wo alles erlaubt ist. Die Admins leugnen zwar seine Existenz, drücken aber beide Augen zu, wenn sie im Voraus bezahlt werden.

- ❖ Kraker-Jack

- ❖ Mann, ich fasse es nicht, dass dieses Gerücht immer noch im Umlauf ist! Dieser Unterraum ist eine Legende. Ende der Durchsage.

- ❖ Televiper

- ❖ Wenn du das sagst, Admin...

- ❖ Kraker-Jack

WAFFENBRÜDER

Im letzten halben Jahrhundert gelang es einigen Söldnerorganisationen, sich im Kampf besonders hervorzutun und soviel Prominenz und Einfluss zu gewinnen, dass sie sogar manchen Weltmächten das Wasser reichen können. Hier ein kleiner Überblick über die momentan wichtigsten Söldnerorganisationen.

MET 2000

MET 2000, mit ihrer Zentrale in Hannover, Deutschland, ist die größte Söldnerorganisation der Welt und verfügt über mehrere Divisionen in Europa, dem Nahen Osten und Afrika. Die Organisation genießt die Unterstützung der deutschen Allianzregierung, des deutschen Rüstungsherstellers Ruhrmetall und des europäischen Industriegiganten IFMU; dadurch hat MET 2000 genug Finanzkraft, um große Söldnerbataillone aufzustellen, auszubilden und auszurüsten. Es dürfte nicht überraschen, dass sie sich auf gepanzerten und mechanisierten Infanteriekampf spezialisiert hat.

Auch wenn MET 2000 weltweit aktionsfähig ist, sind sie größtenteils in Afrika, dem Nahen Osten und auf dem Balkan unterwegs. Es gab Einsätze in Südamerika und Indien, doch diese bilden eher die Ausnahme. Als Teil der vertraglichen Vereinbarung mit der deutschen Regierung muss die Organisation eine ständige Garnison in Deutschland als Nationalreserve unterhalten. Einen großen Teil ihrer Vertragsverpflichtungen erfüllt sie mit Grenzpatrouillen entlang der nuklear verseuchten SOX-Zone.

- ❖ Sie haben vielleicht die größten Panzer und die lautesten Wummen, aber das bedeutet nicht zwangsläufig, dass sie die Besten sind. Ihr inoffizielles Motto lautet: „Taktik? Wer braucht Taktik, wenn er die besten Waffen hat?“ Diese ganze Ausrüstung und Ausbildung gibt ihnen einen Vorteil auf dem Schlachtfeld, aber wenn man geschickt kämpft und hier und da ein kleines Überraschungsmanöver einbaut, fallen sie zusammen wie ein Kartenhaus.

- ❖ Ballidou

- ❖ Ich habe mir gedacht, dass du sowas sagen würdest, Ballidou. Immer noch sauer wegen dem Arschtritt, den wir dir letztes Jahr in Tunis verpasst haben? Nenn mir Ort und Zeit – wir werden da sein, um dir erneut den Hintern zu versohlen.

- ❖ METalhead

- ❖ Ich dachte immer, Matadors Hass auf die MET 2000 sei nur eine persönliche Sache, aber nach all den Berichten, die ich über Tunis gelesen habe, kann ich gut verstehen, wie er zu dieser Einstellung kam. Ihr solltet besser hoffen, dass ich keine Hinweise darauf finde, dass ihr im Nordwesten wart, als es Matador erwischte, denn sonst wird es eine Menge Ärger geben, wenn ich das nächste Mal in Lissabon bin.

- ❖ Picador

Tsunami

Tsunami ist von der Größe her die Nummer Zwei, aber nur knapp. Die Organisation hat ihr Hauptquartier in Okinawa und operiert ebenfalls weltweit, konzentriert sich jedoch vor allem auf die pazifische Bühne. Genau wie MET 2000 wird auch Tsunami stark von außen unterstützt, hauptsächlich von den Japanokons. Anders als MET 2000 geben sie das investierte Kapital eher für Chrom und Bioware aus als für Panzerfahrzeuge und schwere Waffen. Als Einzelkämpfer ist ein Tsunami-Söldner wahrscheinlich gefährlicher als ein MET 2000-Söldner, da er mit Implantaten vollgestopft ist.

- ❖ Was ich über MET 2000 sagte, gilt genauso für Tsunami. Sie blitzen vor lauter Chrom, aber das bedeutet nicht, dass sie besser sind. Zu oft verlassen sie sich allein auf ihre verchipten Fertigkeiten. Das mag in normalen Situationen okay sein, doch ein Kampf ist selten eine normale Situation. Fertigkeiten, die man auf die harte Tour erworben hat, sind zuverlässiger.

- ❖ Ballidou

- ❖ Da sie stark von den Japanokons unterstützt werden, hat das natürlich auch einen starken Einfluss auf ihre Politik. Zum Beispiel stellt Tsunami nur sehr wenige Metamenschen ein, und die höheren Offiziere sind durchgehend menschlich und fast ausschließlich Asiaten. Das hat sie in letzter Zeit etwas in die Enge getrieben, da der Kaiserliche Regent Druck auf sie ausübt, ihre Reihen auch Metamenschen zu öffnen. Im Falle einer Mißachtung droht die Kaiserliche Regierung damit, Tsunamis speziellen extraterritorialen Status in Okinawa aufzuheben.

- ❖ Akyna



10.000 Dolche

Diese Organisation, mit ihrer Zentrale in der Nähe von Konstantinopel unterhält, wurde einige Jahre nach der Unabhängigkeit der Stadt von einigen ex-ukrainischen Offizieren und türkischen Kriegsveteranen gegründet. Anders als MET 2000 oder Tsunami verfügen die 10.000 Dolche nicht über allzuviel moderne Ausrüstung. Das gleichen sie dadurch aus, dass sie Experten auf ihren Spezialgebieten sind: Kommando-Einsätze, Langstreckenaufklärung und andere verdeckte Operationen. Diese Jungs sind Meister im Nachteinsatz; wie ich hörte, heuern sie viele Orks und Elfen an, um von deren Nachtsichtfähigkeit zu profitieren. Glaubt mir, diese Typen haben es wirklich faustdick hinter den Ohren; sie auszutricksen, ist eine echte Herausforderung.

- ❖ Die 10.000 Dolche scheinen auch ohne große Sponsoren finanziell ganz gut dazustehen. Vielleicht werden sie für ihre verdeckten Operationen gut bezahlt. Sie haben einen Menge Einfluss innerhalb der Regierung von Konstantinopel, doch das ist nicht weiter überraschend. Konstantinopel braucht die Dolche mehr als umgekehrt.

- ❖ Flak Jack

- ❖ Jeder glaubt, dass der Mossad hinter dem Anschlag auf Ibn Eisa steckt (sogar er selbst glaubt es), aber ich frage mich, ob es nicht vielleicht die Dolche waren und sie es hinterher den Israelis in die Schuhe geschoben haben. Schließlich trat Ibn Eisa für eine vereinigte islamische Regierung ein, und das würde die Türkei mit einschließen. Keine gute Aussicht für Konstantinopel, das vielleicht noch eine Gefälligkeit von den Dolchen einfordern konnte.

- ❖ Zartan

- ❖ Ich glaube, die Israelis hoffen, dass der Dschihad diese Möglichkeit ebenfalls in Betracht zieht.

- ❖ Saevor

Combat Inc.

Combat Inc. war ursprünglich in Hongkong in den Neuen Territorien stationiert, gab jedoch kürzlich bekannt, dass man auf die andere Seite der Perlenflussmündung nach Macao umziehen würde. Unabhängig vom Standort ist Combat Inc. die wichtigste Söldnerorganisation in der Pazifikregion, sowohl in der östlichen als auch in der westlichen Hemisphäre. Ihre besondere Spezialität sind Operationen in Südostasien und Australien.

- ❖ Combat Inc.'s Umzug nach Macao geschah nicht ganz freiwillig. Sie stiegen Wuxing während des Orichalkum-ausches, als überall auf der Welt Orichalkum auftauchte, einmal zu oft auf die Füße. Wie es das Schicksal wollte, fand Wuxing jedesmal, wenn es sich auf einen neuen Claim stürzen wollte, bereits Truppen von Combat Inc. vor, die das Gelände für ihre jeweiligen Auftraggeber (vor allem Shiawase, Mitsuhama und die Atlantean Foundation) sicherten. Nach dem fünften Mal oder so schickte Wuxing eine Nachricht an Combat Inc., dass Hongkong für sie beide nicht groß genug sei.

- ❖ Johnny Hotel

- ❖ In nächster Zeit werden sie sich nicht viele Sorgen wegen Wuxing machen müssen. Sie haben gegenwärtig ein paar Kontrakte in Nordamerika, im Salish-Tsimshian-Grenzkrieg und im Mojave-Krieg. Es heißt, sie würden sich zudem mit Tsunami um einige der peruanischen Grenzkontrakte balgen.

- ❖ Mk I Eyeball

SCHLACHTFELDER

Die Welt hat sich in den letzten Jahren immer wieder verändert. Einige Konfliktregionen wurden befriedet, andere haben sich soweit beruhigt, dass trotz gegenseitigem Hass der Konfliktparteien keine Kampfhandlungen mehr stattfinden. Auf der anderen Seite sind an neuen Orten neue Feindseligkeiten aufgeflammt. Es folgt eine Liste der momentanen Söldner-Lieblingsspielwiesen.

Nordamerika

Im Moment geht es im Hinblick auf militärische Konflikte nirgends heißer her als auf dem nordamerikanischen Kontinent. Der Salish-Tsimshian-Grenzkrieg, ein möglicher Bürgerkrieg im Algonkian-Manitou Council, Saito's Kalifornien-Feldzug, Pueblos Verwicklungen in der Mojawewüste oder das anhaltende mexikanische Patt in Texas – die Arbeitsplätze westlich des Mississippi werden nicht knapp.

Philippinen

Der kürzliche Rückzug der Kaiserlichen Japanischen Truppen von den Philippinen hat in der Gegend praktisch ein Machtvakuum zurückgelassen. Ohne die hinderliche Kaiserliche Marine haben die Huk-Kräfte ein ziemliches Chaos auf den Inseln angerichtet. Die Japanokons in der Region sind durch die Rebellenkräfte unter starken Druck geraten und sehen sich gezwungen, ihre Sicherheitskräfte durch Söldner zu verstärken. Es dürfte noch einige Zeit dauern, bis auf den Philippinen wieder Frieden und Ordnung Einzug halten.

- ❖ Ihr Speichellecker der Japaner! Wir brauchen eure Art von Hilfe nicht, ihr gedungenen Mörder. Wir werden für unsere eigene Gerechtigkeit sorgen!

- ❖ Tikbalang

- ❖ Gerechtigkeit? Meinst du nicht eher „Rache“? Was hat es mit Gerechtigkeit zu tun, wenn man unschuldige Forscher und Filipino-Arbeiter in Renrakus Meereslabor in Leyte abschlachtet? Als die Japaner noch hier waren, gab es wenigstens so etwas wie Ordnung. Ihr Huk-Terroristen seid um keinen Deut besser als die Kaiserlichen Unterdrücker.

- ❖ Naing

Yucatán

Die Yucatán-Halbinsel war schon immer eine heiße Konfliktzone, und Aztlans kürzliche Rückschläge haben das Durcheinander noch verschlimmert. Trotz der nach wie vor hohen militärischen Präsenz scheinen die Aztlantruppen kurz vor dem vollständigen Rückzug zu stehen. Den Rebellen geht es allerdings auch nicht viel besser. Obwohl sie den Ausrottungsversuchen der Azzies bis jetzt entgehen konnten, sind sie trotzdem nicht in der Lage, Aztlans momentane Schwäche auszunutzen. Die Kontraktaussichten für den Yucatán-Feldzug haben sich deshalb auf beiden Seiten eher vermehrt als vermindert.

- ❖ Die Bezahlung mag besser geworden sein, aber ich weigere mich noch entschiedener als zuvor, einen Kontrakt für Yucatán zu unterschreiben. Wie mein Zauberefreund mir erzählt hat, ist der Krieg jetzt in die Geisterwelt übergeschwappt, mit toxischen Geistern auf der einen, Naturgeistern auf der anderen Seite und Azzies und Rebellen mitten in der Schusslinie. Wenn ich irgendwo hingeh, dann will ich wenigstens eine gewisse Chance haben, spirituell intakt wieder zurückzukehren.

- ❖ Arctic White



Peru

Mit dem Abzug der japanischen Truppen aus Peru und den plötzlichen Aufständen entlang der Nasca-Linien haben sich die Beziehungen zwischen Peru und Amazonien drastisch verschlechtert. Amazonien hat gedroht dafür zu sorgen, dass die in Peru operierenden Japanokons dem Beispiel der Kaiserlichen Marine folgen und Südamerika verlassen. Wenn man dann noch die vermehrten Aktivitäten von Sendero Luminoso und den Geisterkartellen hinzunimmt, stellt man fest, dass sich in der Gegend vielfältige Möglichkeiten ergeben. Eine ganze Reihe Söldnerkompanien aus meiner Bekanntschaft bekamen Kontrakte, die Peru-Amazonien-Grenze zu patrouillieren, während die Schwarzen Bretter bei Outpost voller Kontraktangebote der verschiedenen Japanokons hängen, die Schutz für ihre Niederlassungen im peruanischen Dschungel benötigen.

Afrika

Der „schwarze Kontinent“ war schon immer eine fruchtbare Quelle für Söldnerjobs. Seit die Staaten begannen, sich von ihren europäischen Kolonialmächten zu befreien, sind immer irgendwo auf dem Kontinent Kämpfe im Gange, und es sieht so aus, als habe die Rückkehr der Magie die Konflikte nur noch verschärft.

In letzter Zeit haben zwei neue Konflikte den Kontinent auf dem Globus im War Room in neuem Licht erstrahlen lassen. Unten in Kenia waren die Megakons gerade drauf und dran, ein Massenkatapult auf dem Gipfel des Kilimandscharo zu installieren, als Geister, die auf dem Berg wohnten, die Konzernteams angriffen und deren Plänen zunächst ein Ende setzten. Kleinere Kriegsherren in Somalia, Äthiopien und Tansania nutzten das Chaos aus, um die Grenzen zu überschreiten und Konzernbesitzungen in Kenia zu überfallen. Im Moment scheint sich die Lage für die Konzerne und die kenianische Regierung von schlecht zu katastrophal zu entwickeln.

● Klingt nach dem klassischen Fall des Schulhofschlägers, der eins aufs Auge bekommt. Wenn die anderen Kids sehen, dass sich jemand gegen den Schläger wehrt und gewinnt, dann haben sie keine Angst mehr vor ihm. Wäre ich an Stelle der Kons, würde ich mich zuerst um die Einheimischen kümmern, bevor sie sich zuviele Gedanken über den Berg machen.

● Huey Short

Das andere Ereignis, das Afrika aufleuchten lässt, findet am westlichen Ende des Kontinents statt, in der Ghul-Nation Asamando. Eine Zeitlang stand das Land ziemlich gut da, als direkt in der Nähe von Asamandos bekannten Gold-, Diamanten- und Metallvorkommen natürliches Orichalkum auftauchte. Doch als die Orichalkumadern allmählich verschwanden, nahmen sie Asamandos Träume von Ruhm und Reichtum mit. Im Mai begann die Nation Asante einen Feldzug gegen den Schmuggel von metamenschlichem Fleisch nach Asamando, mit der Prämisse, dass Handel, Transport und Lagerung von Leichen die ernsthafte Gefahr von verstärktem Shedim-Auftreten mit sich bringe.

In Nullkommanichts waren beide Nationen in eine Reihe blutiger Grenzscharmützel verwickelt und standen kurz vor einem offenen Krieg. Eine Weile sah es so aus, als würden die Fronten sich in einem Patt festfahren, doch vor einigen Monaten zogen sich die Asamandotruppen unerwarteterweise hinter ihre Grenzen zurück. Die Asante kontrollieren jetzt die Landstriche zwischen den Nationen, ihre beiden Invasionsversuche in Asamando wurden jedoch zurückgeschlagen. Freunde in Lissabon berichteten mir, dass die Asante auf der Suche nach Söldnern für einen dritten Invasionsversuch sind.

● Danke, nein. Ich habe nicht vor, Ghulfutter zu werden.

● ^ng3lph54r

● Nicht nur die Asante sind in diesem kleinen Krieg auf der Suche nach Söldnerverstärkung. DeBeers Omnitech hat eine Raffinerie und eine Fertigungsanlage am Volta, etwa auf halber Strecke zwischen Asante und Asamando. DBO will keine Risiken eingehen, die es sich nicht leisten kann.

● Flak Jack

● Was ich seltsam finde, ist Asamandos plötzlicher Rückzug. Hat jemand eine Idee? Also ich glaube, dass Asantes Warnungen wegen den Shedim ernstzunehmen sind, und Asamando muss es jetzt ausbaden. Und soweit ich in Lissabon gehört habe, sind einige DBO-Execs, die Söldner anwerben, der gleichen Meinung wie Asante.

● Sepherim

Jakutsk (Sibirien)

Seit die Sibirier den Russen den größten Teil von Sibirien abgenommen haben, gibt es fast ständig Gefechte zwischen den beiden Truppen entlang der Transsibirischen Eisenbahn. Beide Seiten versuchen immer wieder, die Grenzen zu verschieben, doch bislang ist es keiner gelungen, die Geographie umzuschreiben.

Allerdings bin ich mir nicht so sicher, ob sich das in nächster Zeit nicht ändern wird. Ich weiß, dass in Konstantinopel etliche neue Kontrakte für Söldnerjobs in Zentralasien auf dem Markt sind. Bei einigen dreht es sich um normale Garnisonsjobs, doch einige Anbieter habe ich als Strohmänner der UGB Grenzgarde sowie der MVD erkannt. Wie ich die Russen kenne, haben sie etwas vor. Betrachtet euch hiermit als gewarnt.

● In Kaliningrad heißt es, die UGB glaube, dass es bei den Sibiriern irgendwelche internen Probleme gebe. Den kleinen Datenbits zufolge, die wir aus dem UGB-System nuckeln konnten, ist im letzten Jahr irgendwas passiert, was die Dinge in Yakutsk durcheinander gebracht hat. Das ist alles, was ich weiß; macht daraus, was ihr wollt.

● Westend Girl

● Ich wette, es ist SURGE. Dieses ganze erwachte Pack behauptet doch ständig, dass die Natur auf ihrer Seite ist, aber ich glaube, sie sind genauso engstirnig wie alle anderen. Geschieht ihnen Recht, wenn sie eine Dosis ihrer eigenen Medizin abbekommen.

● Nivichok

● Der Weiße Stein weiß die Antwort.

● Tsangara

● Hä? Was soll das denn heißen? Weißer Stein? Spielst du auf Tunguska an?

● Jaxon

● Verdammt, ich hasse es, wenn sie so mysteriös daherquatschen.

● FastJack

DIE INSTRUMENTE UNSERER KUNST

Wenn ihr in der Söldnerwelt operieren wollt, braucht ihr zumindest eine gewisse Vertrautheit, noch besser eine gründliche Kenntnis der Ausrüstung, die wir benutzen. Die meisten Leute konzentrieren sich auf die Kanonen und Sprengstoffe und vergessen dabei die anderen, weniger spektakulären Ausrüstungsteile. Großer Fehler. Wenn ihr euch nicht sorgfältig um die Felddausrüstung kümmert, werdet ihr nicht in ausreichend kampftüchtigem Zustand sein, wenn das Geballere losgeht.



DIE WILDNIS

Ein Kampf in der Wildnis ist ganz anders als ein Run in der Stadt. Allzu oft schon habe ich Shadowrunner gesehen, die sich auf eine Mission vorbereitet haben wie auf einen Spaziergang durch den Park, um dann nicht durch Kanonen oder Feuerbälle ausgeschaltet zu werden, sondern durch Unterkühlung, Unterernährung oder Montezumas Rache. Wenn man sich für längere Zeit in die Wildnis begibt, dann muss man auch wissen, wie man da überlebt, und man muss sich entsprechend vorbereiten. Und dafür muss man nicht auf einen Trip in die Mojave, nach Nordafrika oder Sibirien warten; schon dieser immer wieder beliebte Schauplatz, den man den pazifischen Nordwesten nennt, kann für den Unvorbereiteten tödlich sein.

Outdoor-Ausrüstung

Moderne Campingausrüstung verwendet schon lange nicht mehr das schwere, pflegeintensive Zelttuch, sondern nutzt die Vorteile leichter Nylon-, Polypropylen- und Kevlarfasern. Elektrische Heizzellen und verbesserte Batterietechnologie haben nicht nur zu leiseren Feldgeneratoren geführt, sondern auch zu kompakteren Energiequellen für bessere Heizer, Lampen und sonstige elektrische Ausrüstung. Mit dem richtigen Equipment kann eine monatelange Patrouille so angenehm werden wie ein paar Tage zu Hause.

Überlebenszelte: Wenn ihr jemals nach Sibirien oder in die Mojavewüste müsst, dann empfehle ich euch, diese Einpersonenzelte anzuschaffen. Sie verfügen über eine Kartusche mit komprimiertem Gas, das das Zelt in wenigen Sekunden aufbläst, wenn man die Reißleine zieht. Zusätzlich ist das Zelt isoliert und verfügt über eine energetisch unabhängige Klimakontrolleinheit, mit der es beheizt oder gekühlt werden kann (aber nicht beides, man muss sich vor dem Kauf entscheiden). Die meisten Hersteller geben an, dass die Klimakontrolle 48 Stunden anhält, aber mit sinnvoller Rationierung kann man den Zeitraum leicht auf das Dreifache verlängern.

❖ Picador vergaß zu erwähnen, dass diese Zelte zudem mit einem Notsender ausgerüstet sind, durch die sie von Rettungstrupps lokalisiert werden können. Wenn man allerdings im Feld auf einer Aufklärungsmission oder einer verdeckten Operation unterwegs ist, dann ist das letzte, was man will, ein Sender, der die eigene Position verrät! Unsere Einheit demontiert üblicherweise alle Notsender bis auf einen, falls wir doch einmal in eine extreme Notsituation geraten.

❖ Breaker

Feldrationen: Vergesst die ungenießbaren Dosenrationen und Paraffinkocher, die man aus diesen alten 2D-Kriegsfilmen kennt. Moderne Feldrationen sind in hermetisch versiegeltem Plastik verpackt, und einige schmecken sogar ganz annehmbar. (Einer unserer Sergeants isst das Zeug jeden Tag, auch in der Garnison. Ja, ich glaube auch, dass er ein bisschen seltsam ist.)

Außerdem haben praktisch alle Rationen integrierte Heizelemente, die aktiviert werden, indem man sie der Luft aussetzt oder Wasser auf das Heizelement kippt. Diese Heizelemente können natürlich auch für andere Zwecke verwendet werden, zum Beispiel als Handwärmer, Heizer oder Feueranzünder. Unser Kompaniemechaniker hebt sich diese Heizelemente immer auf, um damit die Zündelemente unserer Generatoren und Fahrzeuge zu trocknen!

❖ Und hier noch ein Trick, den einige Söldnerveteranen kennen: Die wasseraktivierten Heizelemente produzieren Wasserstoffgas, wenn sie mit Wasser reagieren, also zerbröseln die Veteranen die Heizchemikalien und stecken sie in einen Plastikbeutel oder eine Flasche. Ein bisschen

Wasser hinzu und man hat einen improvisierten Sprengsatz. Meistens werden diese „Flaschenbomben“ als Knallkörper oder Rauchbomben eingesetzt, um den Feind abzulenken, doch die besonders geschickten Bastler können daraus auch improvisierte Granaten oder Minen zaubern.

❖ Baldwin

Tarnausrüstung

Tarnung ist eine extrem wertvolle Kunst, die oft viel zu schlampig praktiziert wird. Unter manchen Umständen genügt Kleidung in Tarnfarben und ein bemaltes Gesicht einfach nicht. Manchmal benötigt man speziellere Tarnausrüstung.

„Ghillie“-Suits: Oftmals sind die einfachsten Konzepte die besten. Ein Ghillie-Suit ist ein ponchoähnlicher Umhang, der den ganzen Körper bedeckt. Anders als ein normaler Poncho besteht ein Ghillie-Suit allerdings aus Schichten von Stoffstreifen, Geflechten, simulierten Blättern und anderen Garnierungen, dazu gibt es weitere Löcher und Riemen, mit denen der Benutzer seine Tarnung perfektionieren kann. Die Körpergestalt des Benutzers wird durch diese Tarnung verwischt und macht ihn in entsprechender Umgebung, wenn er stillliegt, praktisch unsichtbar. Feldscharfschützen verwenden üblicherweise diese Suits, wenn sie einem Opfer auflauern.

❖ Ja, aber der große Nachteil von Ghillie-Suits ist, dass es praktisch unmöglich ist, sich fortzubewegen, wenn man einen trägt. Man kann bestenfalls langsam kriechen, und ans Laufen ist garnicht zu denken!

❖ Longarm

❖ Nicht unbedingt, das hängt von der Art des Ghillie-Suits ab, den man trägt. In manchen Katalogen werden sogenannten „Pirschanzüge“ angeboten, im Prinzip „leichte“ Ghillie-Suits. Gut, sie sind nicht so gut wie richtige Ghillie-Suits, aber man kann wenigstens gehen, wenn man sie trägt.

❖ Grognelement

❖ Nehmt einen Rutheniumponcho, wenn ihr einen findet. Diese Dinger treiben das Konzept der Ghillie-Suits noch einen Schritt weiter und verwenden Rutheniumfasern, um buchstäblich mit der Umgebung zu verschmelzen. Außerdem hat so ein Poncho nicht diesen ganzen Schnickschnack an sich baumeln, der den Benutzer behindert, verschleiern die Körperform aber genug, um effektiver zu sein als ein Tarnanzug. Der einzige Nachteil ist die Verfügbarkeit; einen Rutheniumponcho werdet ihr nicht in eurem bevorzugten Outdoor-Katalog finden.

❖ Beteau

❖ In unserer Einheit verwenden wir Umhänge. Steh' auf, und du kannst normal herumlaufen, wirf dich zu Boden, und du bist ein Busch. Einer von unseren Leuten hat es sogar soweit getrieben, dass er sich eine von diesen Haustierdronen – einen Papagei – daran befestigte, um die „Natürlichkeit“ zu erhöhen. Die Quittung erhielt er einige Wochen später, als ein übereifriger Patrouille-Soldat die Hitzesignatur des Papageis irrtümlich als die einer Überwachungsdrone interpretierte und mit seiner FN-HAR aus nächster Nähe das Feuer eröffnete ...

❖ Parcival

Tarnnetze: Sich selbst zu tarnen, ist schön und gut, aber wenn Fahrzeug, Biwak und Lager nicht auch getarnt sind, nützt es einem herzlich wenig. Um große Objekte oder Flächen zu tarnen, verwenden Söldner oft Tarnnetze, große quadratische oder hexagonale Netze mit synthetischen Blättern in den



Zwischenräumen. Außerdem verfügen Tarnnetze über bemalte Metallreflektoren und wärmedämmende Materialien in ihrer Struktur, was sie genauso effektiv gegen technologische Sensoren wie gegen das menschliche Auge macht.

❖ Der größte Fehler mit Tarnnetzen, den ich immer wieder sehe, ist dass Soldaten die Netze direkt über ihre Fahrzeuge oder Zelte ziehen, die in der offenen Landschaft stehen. Als ob das irgendwas nützen würde! Man braucht Pfähle mit Spreizvorrichtungen (die normalerweise mit jedem Netzsystem mitgeliefert werden), wenn man die Netze über die zu tarnenden Objekte zieht, mit mindestens einem halben Meter Abstand, um das Profil des Objektes zu verschleiern.

❖ Soodan

Stauausrüstung

Rucksäcke, Kampfwesten, Geschirre und Gürtel mit Taschen, Beutel, Haken und Schlaufen, an denen man Ausrüstungsgegenstände befestigen kann. So grundlegend, dass man sie als selbstverständlich erachtet, aber wenn man nicht genug davon hat, kriegt man seinen ganzen Ausrüstungskram nicht unter. Und noch schlimmer, wenn man die falsche Stauausrüstung hat, kann man wertvolle Minuten dadurch verlieren, dass man nach dem speziellen Ausrüstungsteil sucht, das man gerade braucht.

Im Allgemeinen sollte man seine Haken und Ösen im Hinblick auf die anstehende Mission auswählen. In unserer Einheit bevorzugen wir Kampfwesten, die sehr wenige Taschen haben, aber dafür viele Schlaufen, an denen man Munitions- und Ausrüstungsbeutel befestigen kann. Auf diese Weise können wir immer genau die Sachen mitnehmen, die wir für unsere Mission benötigen.

Zudem benutzen wir Rucksäcke nur auf ausgedehnten Feldmissionen. Es gibt sie in verschiedenen Größen, doch unsere Sergeants predigen immer wieder, nur kleine Rucksäcke mitzunehmen, außer man muss spezielle Ausrüstung mitnehmen, die nur in einen größeren Rucksack passt. Bei größeren Rucksäcken ist die Versuchung zu groß, sie mit Ausrüstung zu überladen, was einen dann im Kampf verlangsamt.

❖ Noch etwas, worauf man bei Rucksäcken achten sollte: Ein Schnellverschluss an den Schulter- und Bauchgurten, damit man den Rucksack in Sekundenbruchteilen abwerfen kann. Die meisten militärischen Rucksäcke haben solche Verschlüsse, doch in den üblichen Campingrucksäcken in eurem Outdoorladen um die Ecke findet ihr sie kaum. Glaubt mir, wenn die Kugeln um euch herum dichter kreisen als die Tsetsefliegen, dann wollt ihr so schnell wie möglich jedes Extragewicht loswerden!

❖ Dancin' Hanson

HÖLLE AUF RÄDERN

Täuscht euch nicht, trotz all der Entwicklungen im letzten Jahrhundert basiert das Gefecht immer noch auf dem Fußsoldaten und seinem Gewehr. Dennoch sind Fahrzeuge in den letzten hundert Jahren immer mehr zu einem unverzichtbaren Bestandteil der modernen Kriegsführung geworden. Sie haben mehr Ausrüstung als der gewöhnliche Infanterist, gelangen schneller von Punkt A zu Punkt B, schützen gegen Waffen und die Elemente und können haufenweise Ladung schleppen.

Wenn die Leute über mechanisierte Kriegsführung reden, denken sie meistens an Kampfpanzer und T-Birds, doch bei einem Großteil der Söldnerarbeit ist das wichtigste Arbeitspferd der Schützenpanzer. Ein großer Teil unserer Arbeit wird persönlich und im Nahkampf, *mano a mano*, ausgetragen, mit den Einheimischen oder dem Feind. Und das geht nicht in einem Panzer oder einem T-Bird. Wenn man Guerillas aus den Wäldern treiben

will, funktioniert ein Trupp Infanterie, unterstützt von einem Schützenpanzer mit einem Maschinengewehr, fast immer.

Drohnen sind ebenfalls ein wertvoller Aktivposten. Sie kommen überall hin, wo ein Schützenpanzer oder Jeep nicht hingelangt, sind aber gleichzeitig resistent gegen kleinere Waffen und können selber schwere Waffen tragen. Sie haben allerdings auch eine Menge Nachteile. Ihre Entscheidungsfunktionen sind ziemlich lausig, und ihre Fähigkeiten werden häufig überschätzt. Am besten setzt man sie ein, um Sperrfeuer zu errichten. Alles, was kontrolliertes Präzisionsfeuer erfordert, sollte man dagegen lieber in den Händen der Infanterie lassen.

❖ Außerdem gibt es da das Problem der elektronischen Kriegsführung. Ein guter Störsender schneidet deine Drohnen von deinem Fernlenk-Netzwerk ab oder kann sie schlimmstenfalls sogar gegen dich einsetzen. Wenn ihr Drohnen einsetzt, dann sorgt dafür, dass euer Netzwerk durch gute ECCM und Verschlüsselung geschützt wird.

❖ MC Jammer

Artillerie

Für euch in den Schatten mag es nicht so wichtig erscheinen, doch für uns ist unterstützendes Artilleriefeuer lebenswichtig. In Nationalarmeen ist Artillerie gewöhnlich auf höheren Ebenen konzentriert, doch aufgrund der kleineren Größe von Söldnereinheiten findet man sie bei uns schon weiter unten, oft sogar auf Kompanieniveau.

❖ Das ist nicht immer so, aber Picador weist hier auf einen Trend hin, der immer populärer wird. Allzu oft werden Söldnertruppen von ihren Regierungs- oder Konzernkunden verheißt, die im Kontrakt Artillerieunterstützung zusagen, aber dann, wenn es heiß auf heiß kommt, plötzlich dringlichere Einsatzziele finden. Viele Söldner, die ich kenne, lernen die Vorteile einer eigenen Artillerie, die nur auf ihre Befehle hört, immer mehr zu schätzen.

❖ Colonel Cobra

Eine wichtige Regel ist, dass man nicht zu viel Artillerie aufhäufen sollte. Sie ist unverzichtbar in der Schlacht, doch gewonnen wird ein Gefecht immer noch in den Schützengräben. Die meisten professionellen Armeen legen ein festes Verhältnis von einer Artilleriebatterie (der Artillerieterminus für Kompanie) fest, die ein Manöverbataillon unterstützt (das aus drei oder vier Infanteriekompanien besteht), also ein Verhältnis von etwa 1:3. Das ist eine Faustregel, der man ruhig folgen sollte, wenn ihr mich fragt.

Wegen ihrer Größe und ihrem Gewicht findet man die meiste Artillerie in Form von fahrzeugmontierten Waffensystemen. Es gibt zwar tragbare Mörsersysteme (wie den M-12), aber selbst die Feuerkraft eines ganzen Zuges, der damit ausgerüstet ist, taugt meiner Meinung nach zu nicht viel mehr, als den Gegner erst recht wütend zu machen. Andererseits will man auch keine zu schwere Artillerie, da Söldner oft in ziemlich unzugänglichen Regionen arbeiten. Ich empfehle ein System, das aus der Luft abgeworfen werden kann. Insbesondere würde ich ein schweres Mörsersystem oder ein leichtes Howitzersystem empfehlen (beide um 100 – 120 mm Kaliber). Beide Größen passen ganz gut zu Operationen auf Kompanie- oder Bataillonniveau. Und wenn man genug Nuyen übrig hat, kann man auch die eine oder andere Operation von Zuggröße damit bestücken.

Verbesserte Konventionelle Munition (Improved Conventional Munitions, ICM): Es gibt eine Menge verschiedener Munition für schwere Artillerie, doch wenn es nach mir geht, sind die besten Allzweckgeschosse die ICM-Geschosse. Wenn diese Dinger sich über dem angepeilten Ziel befinden, detonieren sie in der Luft



und geben Hunderte von Miniaturgeschossen frei, die sich verteilen und bei Aufprall explodieren. Anders als bei normalen Sprenggeschossen, die eine gewaltige Explosion im Zentrum verursachen und nur geringfügige Erschütterungsschäden in der Umgebung, verteilt sich bei ICM der Schaden gleichmäßig über ein großes Gebiet. Das macht diese Geschosse besonders nützlich, wenn man Gefechtsstellungen, Lager oder andere über einen größeren Bereich verteilte weiche Ziele anvisiert.

❖ Es gibt noch eine andere Art von ICM, die sogenannte Dual Purpose Improved Conventional Munition (DP-ICM). Die Wirkungsmunition der DP-ICM-Geschosse besteht aus geformten Ladungen, die eine abwärtsgerichtete Orientierung erhalten, indem sie Bänder hinter sich herziehen. Sie sind effektiv gegen ungepanzerter und leicht gepanzerte Fahrzeuge, richten jedoch nur wenig gegen schwer gepanzerte Fahrzeuge wie Kampfpanzer und T-Birds aus.

❖ Molyneux

HÖLLENFEUER

Ich vermute, dass wohl doch etwas Wahres an den ganzen Klischees und Stereotypen ist. So sehr ich auch hasse, es zuzugeben, so wahr ist es, dass Söldner wesentlich öfter mit Sprengstoff hantieren als Shadowrunner. Das hat wahrscheinlich etwas mit dieser illusorischen Vorstellung zu tun, dass Schattenlaufen eine leise Profession ist.

❖ Einer der ersten Fehler, den ein frischgebackener Sprengstoffspezialist gewöhnlich macht, ist zu glauben, dass man alles in die Luft jagen kann, wenn man nur genug Sprengstoff anhäuft. Das ist zwar generell richtig, doch es gibt zwei Dinge, die dem entgegenstehen. Erstens: Ganz viel Sprengstoff hat auch ganz viele Nebenwirkungen; zuviel Kollateralschaden kann oft schlimmer sein als eine versägte Mission. Zweitens: Egal wieviel ihr mitschleppen könnt, ihr werdet nie genug Sprengstoff haben, um den Job zu erledigen. Ein guter Sprengmeister ist einer, der den größten Schaden mit dem wenigsten Sprengstoff erzielt.

❖ Jackhammer

Bangalore-Torpedo: Ein Bangalore-Torpedo ist sehr nützlich, um ein Minenfeld zu räumen, wenn man gerade kein Minenräumkommando zur Hand hat. Er besteht aus zehn festen Sprengzylindern von etwa 1,5 Meter Länge und nur wenigen Zentimetern im Durchmesser, die zur benötigten Länge zusammengeschraubt, auf das Minenfeld geschoben und zur Detonation gebracht werden. Dadurch wird ein Pfad von etwa einem halben Meter Breite von Minen, Natodraht und anderen unangenehmen Dingen gesäubert.

❖ Picador übertreibt ein wenig mit der Effektivität der Bangalores. Der Explosivkern der Torpedos wurde zwar mit der Zeit immer weiter verbessert, ebenso jedoch auch die Widerstandsfähigkeit vieler Minen



und Drähte. Wenn es allerdings etwas gibt, wogegen diese Dinge richtig gut wirken, dann ist es Monodraht. Trotz seiner brutalen Schneidfähigkeit ist Monodraht nämlich nicht sehr resistent gegen Zugkräfte.

❖ Drake

❖ Mag ja alles sein, aber dennoch sind Bangalores äußerst nützlich, und sei es nur wegen ihres enormen Improvisationspotenzials. He, wir reden hier über eine eineinhalb Meter lange Bombe! Die Anschlüsse an beiden Enden sind kompatibel mit Leitungsrohren, deshalb kann man auch normale Rohre einfügen, um für Lücken in der Explosion zu sorgen. Man kann sogar normale Rohre durch Bangalores ersetzen; bei einem Extraktionsjob in einer Chemiefabrik konnten wir das Gebäude einen Tag vorher als Wartungsteam infiltrieren und mehrere Rohrleitungsteilstücke durch Bangalores ersetzen. Als wir in der nächsten Nacht den Run durchzogen, ließen wir die Bangalores hinter uns auf unserer Fluchtroute detonieren, was die Wachen ziemlich aufgehalten und uns ein sicheres Entkommen ermöglicht hat.

❖ Crazy Hillary

Claymore-Minen: Diese Splittermine ist auch heute noch weitverbreitet bei Kampftruppen der ganzen Welt, da sie so einfach zu benutzen ist. Alles was ein Soldat zu tun hat, ist die Mine auf den Boden zu legen, sie auszurichten („Vorderseite zum Feind“) und den Detonator zu platzieren. Wenn dann der Feind in die Todeszone kommt, muss nur noch der Detonationsknopf gedrückt werden. Der Detonator verwendet darüberhinaus eine Standardspannung, daher kann ein geschickter Soldat auch einen Stolperdraht oder einen Bewegungsmelder installieren, um die Mine auszulösen. Claymores können zudem mit anderen in einer Kette geschaltet werden, um den Sprengbereich zu erweitern.

❖ Achtet darauf, dass ihr gut in Deckung geht oder weit genug entfernt seid, wenn eine Claymore hochgeht. Die Dinge haben eine fiese Rückwärtssprengwirkung innerhalb von 16 Metern.

❖ MacDoog



Kraterbomben: Diese Dinger sind schwer, aber sie eignen sich hervorragend, um große Löcher in den Boden zu reißen. Eine Kraterbombe wiegt über fünfzig Kilo, wovon der größte Teil auf die schwere Raketenladung entfällt. Man stellt einfach den Dreibeinständer auf und hängt das Raketengeschoss in das Gestell. Beim Abschuss gräbt sich die Rakete etwa 2 bis 3 Meter in den Boden ein, bevor der zeitverzögerte Zünder die Hauptladung zündet. Das Ergebnis ist ein großer Krater von 6-8 Metern Durchmesser – sehr nützlich, wenn man Verbindungswege zerstören oder Panzerfallen bauen will.

- Und wenn man genug Konstruktionsmaterial zusammenbekommt, um das Ding auf die Seite zu legen, kann man damit auch hervorragend verstärkte Barrikaden und Wände durchbrechen.
- Cherry Bomb

Sprengkabel: Dieses Zeug sieht man hauptsächlich bei Pioniereinheiten und zivilen Sprengmeistern, und dort ist es ein wichtiger Bestandteil vieler Sprengoperationen. Sprengkabel besteht aus einem Kunststoffschlauch, der mit hochexplosivem Sprengstoff gefüllt ist. Der Hauptvorteil besteht darin, dass ein Sprengkabel den Detonationsimpuls sehr schnell weiterleitet, schneller sogar als bei einem normalen elektrischen Draht. Sprengkabel ist besonders nützlich, wenn man ein sehr komplexes Sprengstoff-Arrangement hochgehen lassen will; in solchen Fällen können die Sekundenbruchteile, die das Sprengkabel schneller ist als elektrischer Draht, eine Menge ausmachen.

Minendetektor-Set: Die Ausrüstung zur Aufspürung von Minen hat sich im letzten halben Jahrhundert enorm weiterentwickeln müssen, da die Fortschritte auf dem Gebiet der Plastiksprengstoffe und halbleitenden Polymere normale Metalldetektoren praktisch nutzlos werden ließen. Moderne Minendetektoren bestehen hauptsächlich aus einem Spektralanalysator, der den Sprengstoff „riecht“, sowie einer Art ultraviolettem oder strahlungsintensivem Katalysator, der den Sprengstoff zum Ausgasen bringt. Ein solches Gerät kann es nicht mit der Genauigkeit eines modernen Sicherheitsscanners aufnehmen, ist dafür aber tragbar und auf alle Fälle besser, als auf dem Boden zu kriechen und mit einem langen Stock herumzutasten.

SPIELINFORMATIONEN

Dieser Abschnitt liefert dem Spielleiter Informationen und Regeln für die Verwendung des Materials in diesem Kapitel. Enthalten sind Regeln und Tabellen für neue Ausrüstung, sowie Tips und Vorschläge für Spielleiter, die an einer Söldner-Kampagne interessiert sind.

DIE SÖLDNERKAMPAGNE

Eine Söldnerkampagne unterscheidet sich in einigen Punkten sehr stark von einer gewöhnlichen Shadowrun-Kampagne. Neben dem generell größeren Kaliber der Bewaffnung findet ein Söldner-Run vornehmlich in anderen Umgebungen und unter anderen Bedingungen statt als ein normaler Shadowrun.

Der größte Unterschied zwischen Söldner-Runs und gewöhnlichen Shadowruns ist der geringe Kontakt zu anderen (Meta-)Menschen während des Runs. Die meisten Shadowruns finden in einer Stadt oder einem Sprawl statt, daher haben Shadowrunner fast ständig Kontakt zu NSCs, sei es bei der Beinarbeit, bei der Beschaffung von Ausrüstung oder einfach bei den Dingen des täglichen Lebens. Söldner dagegen halten sich während ihrer Jobs größtenteils im Feld auf und treffen dabei nur gelegentlich auf andere Leute. Das kann zu einer echten Herausforderung für den Spielleiter werden, da die übliche rollenspielerische Interaktion deutlich reduziert ist.

Der Spielleiter kann das jedoch umgehen, indem er viele Fast-Begegnungen einbaut und die Söldner damit in Spannung versetzt, auch wenn es sich letztlich um falschen Alarm handeln mag. Viele Kampfmmissionen bestehen aus langen, langweiligen Stunden, während man alarmiert darauf wartet, dass etwas passiert, unterbrochen von kurzen Momenten hektischer Aktivität, wenn tatsächlich einmal etwas geschieht. Söldner auf einer Mission sind im Feld größtenteils auf sich allein gestellt und wollen in den meisten Fällen auch gar keine anderen Leute treffen. Immer wenn sich etwas tut, sollte der Spielleiter die Spannung einer möglichen Begegnung aufbauen. Ist es der Feind? Hat er die Söldner entdeckt? Bereitet er sich auf einen Angriff vor? Oder ist es nur ein verdammtes Reh, das durch den Wald hüpf?

Kontrakte

Die Arbeit der Söldner dreht sich fast ausschließlich um den Kontrakt zwischen der Söldnereinheit und dem Auftraggeber. Anders als normale Shadowruns, die gewöhnlich aus einem einzelnen Job oder einer Mission über einen kurzen Zeitraum bestehen, kann sich ein Söldnerkontrakt über mehrere Wochen oder Monate erstrecken, und während der Zeit hat der Auftraggeber eventuell eine ganze Reihe unterschiedlicher Missionen für die Söldner. In einer Söldnerkampagne kann ein Kontrakt als Handlungsbogen oder Mini-Kampagne dienen und mehrere verschiedene Abenteuer zusammenfassen.

Ortskundiger (Connection)

Ein Ortskundiger ist eine besondere Connection, die es nur in Söldnerkampagnen gibt. Er kennt das Land wie seine Westentasche und macht es durch seine Kenntnisse eventuell erst möglich, dass eine Söldnereinheit auf unbekanntem Territorium erfolgreich ist. Als Führer angeheuerte Ortskundige sind meistens weit nützlicher als gute Karten und die Fähigkeit, diese zu lesen; Ortskundige haben ein intuitives Gefühl für das Land und wissen Dinge, die auf keiner Karte verzeichnet sind (zum Beispiel Arten und Verhaltensweisen der örtlichen Flora und Fauna, die politische Stimmung in den einzelnen Dörfern usw.). Manchmal kann ein Ortskundiger vor einer Gefahr warnen, indem ihm auffällt, dass ein bestimmter Ort sich „nicht richtig“ anfühlt. Ortskundige haben oft die Gabe des Orientierungssinnes (*SRKomp*, S.24) und eventuell auch Vertrautes Terrain (*SRKomp*, S.18).

Ein Ortskundiger kann sich auch bei Kontakten mit anderen Ortsansässigen als sehr wertvoll erweisen. Er spricht die Sprache und, was noch wichtiger ist, er ist einer von ihnen. Da der Ortskundige sich entschlossen hat, mit den Söldnern zusammenzuarbeiten, können diese in den Augen der Bevölkerung nicht ganz so schlimm sein. Ein Ortskundiger kann Söldnercharaktere auch mit anderen lokalen Connections zusammenbringen, falls erforderlich.

Nützlich für: Ländliche Connection, kann bei Orientierung in unbekanntem Gebiet helfen, Interaktion mit Ortsansässigen, Informationen über Aktivitäten in ländlicher Region.

Treffpunkte: Dörfer oder Städte in der Region

Ähnliche Connections: Schmuggler, Scouts, Söldner, Stammesleute, Nomaden.

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

Initiative: 4 + 1W6

Würfelpools: Kampf 5

Karmapool/Professionalitätsstufe: 2/2

Fertigkeiten: Athletik 3, Biotech 2, Gebräuche 3 (Lokale Gegend 6), Navigation 3, Heimlichkeit 3 (Wildnis 5), Gewehre 3, Survival 4, Waffenloser Kampf 3



REICHWEITE VON FAHRZEUGWAFFEN

Mindestwurf:	4	5	8	9	
	Reichweite in Metern				
	Kurz	Mittel	Welt	Extrem	Streuung
Schwerer Mörser	200-800	801-2.000	2.001-6.000	6.001-8.000	3W6 x 5 Meter
Leichter Howitzer	0-1.000	1.001-3.500	3.501-7.500	7.501-12.500	3W6 x 10 Meter

Wissensfertigkeiten: Aktuelles Geschehen 4, Lokale Orientierungspunkte 6, Lokale Politik 4, Sprache der Landbevölkerung 5 (lokaler Dialekt 7), Zweitsprache 3 plus zwei weitere „Straßen“-Wissensfertigkeiten auf Stufe 4

Ausrüstung: Campingausrüstung, NavStar GPS, Überlebensmesser

NEUE AUSRÜSTUNG

Die folgende Ausrüstung kann man bei Söldnern auf der ganzen Welt finden. Auch wenn Shadowrunner gelegentlich einige der Sachen verwenden, sind die meisten Waffen und Sprengstoffe zu „schwer“ für normale Shadowrunner-Zwecke.

Fahrzeugwaffen

Schwerer Mörser: Der Schwere Mörser ist eine schwerere fahrzeugmontierte Version des tragbaren Mörsersystems M-12 (*Arsenal 2060*, S.51). Wie alle Mörser schießt auch der Schwere Mörser ein 100-Millimeter-Projektil in einem hohen Bogen ab; wegen ihrer größeren Reichweite werden Schwere Mörser fast ausschließlich im indirekten Feuermodus verwendet.

Schwere Mörser haben einen Waffenwert von 4. Jeder FP Munitionsmagazin enthält 20 Mörsergeschosse. Ein Schwerer Mörser kann 1 Geschoss pro Kampfrunde abfeuern, egal wieviele Handlungen dem Schützen zur Verfügung stehen.

Leichter Howitzer: Der leichte Howitzer ist mit einem Kaliber zwischen 90 und 110 Millimetern die leichteste unter den Artilleriekanonen. Leichte Howitzer werden ausschließlich für indirektes unterstützendes Feuer eingesetzt. Mit ihrem relativ niedrigen Schusswinkel haben sie eine größere Reichweite als Mörser.

Leichte Howitzer haben einen Waffenwert von 6. Jeder FP Munitionsmagazin enthält 10 Howitzergeschosse. Es müssen mindestens 2 FP für das Magazin aufgewendet werden.

Munition und Sprengstoff

Die folgenden Munitionstypen gibt es sowohl für schwere Mörser als auch für leichte Howitzer. Die Geschosse können zwischen den Systemen nicht ausgetauscht werden; sie müssen ausdrücklich als Mörser- oder Howitzergeschosse gekauft werden.

Anti-Personen-Geschoss: Dieses Splittergeschoss ist besonders wirkungsvoll gegen Truppen in offenem Gelände. Es gelten die Regeln für Flechettegeschosse (*SR3*, S.116).

Anti-Fahrzeug-Geschoss: Dieses Geschoss sucht sich selbst sein Fahrzeugziel und zündet, wenn es in unmittelbarer Nähe ist, einen panzerbrechenden Sprengsatz. Es gelten die Regeln für Anti-Fahrzeug-Munition.

Hochexplosivgeschoss: Dies ist die Standard-Explosivmunition, die eine besonders destruktive Sprengwirkung hat.

ICM-Geschoss: Das ICM (Improved Conventional Munition)-Mörsergeschoss zersplittet in kleine Subgeschosse, wenn es über seinem Ziel detoniert. Durch die gleichzeitige Explosion dieser Subgeschosse gilt für alle Ziele innerhalb eines Radius von 20 Metern um den Aufschlagpunkt der gleiche Schadenscode.

DP-ICM-Geschoss: Das DP-ICM (Dual-Purpose Improved Conventional Munition)-Geschoss basiert auf dem ICM-Geschoss, verwendet jedoch speziell geformte Subgeschosse, die besonders effektiv gegen Fahrzeuge wirken. Wie das ICM-Geschoss verursacht auch das DP-ICM-Geschoss bei allen Zielen innerhalb eines Radius von 20 Metern um den Aufschlagpunkt den gleichen Schaden. Fahrzeuge senken nicht das Power- oder Schadensniveau, wenn sie von einem DP-ICM-Geschoss angegriffen werden, aber sie erhalten den Bonus ihrer vollen Panzerungsstufe.

Störsendergeschoss: Dieses Geschoss enthält keinen Sprengstoff, sondern eine geballte Ladung Störsender und ECM für die elektronische Kriegsführung. Es gibt Störsendergeschosse für normale Funkkommunikation (siehe Störsender, *SR3.01D*, S.291) oder für Riggerkontrollnetzwerke. Störsendergeschosse haben eine Stufe von 4 und eine Energiestufe von 8. Sie beeinflussen einen kugelförmigen Bereich mit einem Radius von 2W6 Metern mal der Anzahl der Erfolge bei der Geschützprobe, plus 10 ([2W6 x Erfolge] + 10); Systeme außerhalb dieses kugelförmigen Bereichs werden nicht beeinträchtigt. Störsendergeschosse stören alle Übertragungen der betreffenden Art, egal ob feindlich oder freundlich.

Suchgeschoss: Spezielles raketenförmiges Geschoss, das in der Lage ist, selbstständig ein Ziel zu treffen, das durch einen Laser-, Mikrowellen- oder Radar-Zielmarkierer markiert wurde. Suchgeschosse ermöglichen einen Charakter, mit einem Mörser oder Howitzer die Vorteile eines Zielmarkierers für indirektes Feuer zu nutzen (siehe *Arsenal 2060*, S.129). Jedes der hier aufgelisteten Mörser- und Howitzergeschosse gibt es auch als Suchgeschoss.

Solargeschoss: Solargeschosse sind vor allem bei Nachtmanövern nützlich, da sie ein blendend weißes Licht abgeben, das 5 Minuten lang leuchtet, wodurch die Gegend heller als bei Tageslicht erleuchtet wird und für jeden in unmittelbarer Nachbarschaft das Sehen extrem erschwert wird.

Wenn das Geschoss detoniert, erhält jeder, der in diese Richtung blickt, einen Mindestwurfmodifikator von +8 auf alle Proben, bei denen Sehen erforderlich ist (auch Kampfproben). Der Modifikator sinkt um -1 pro 10 Meter Abstand vom Detonationspunkt; Blitzkompensation senkt den Modifikator um -2. Die Blendwirkung lässt um -2 pro voller Kampfrunde nach.

Das grelle Licht des Geschosses eliminiert in einem 100-Meter-

Fahrzeugwaffe	Munl	Modi	Schaden	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Schwerer Mörser	1	speziell	wie Mörser	150	15/21 Tage	10.000¥	3	1-K
Leichte Haubitze	1	EM	wie Geschoss	1.000	–	100.000¥	–	1-K



Radius alle Sichtmodifikatoren für Dunkelheit, und jeder, der direkt in die Lichtquelle sieht, erleidet einen Modifikator von +4 für grelles Licht (+2, wenn er Blitzkompensation hat). Das Geschoss ist nach 5 Minuten ausgebrannt.

Rauchgeschoss: Diese Geschosse erzeugen eine Rauchwolke von 30 Metern Radius, die sich 4 Minuten lang hält. Der Rauch stört normales Licht; verhängen Sie Sichtmodifikatoren bei entsprechenden Proben (Regeln zu Rauch siehe *Arsenal 2060*, S.136). Die Thermorauch-Variante produziert Rauch mit heißen Partikeln, wodurch auch Infrarotsicht gestört wird.

Feuerwaffenzubehör

Munitionsbeutel: Munitionsbeutel sind wetterfeste Beutel, die leicht an Kampfwesten oder Lastgeschirren befestigt oder von ihnen gelöst werden können. Der Spielleiter kann sie dazu verwenden, die Menge an Munition, die den Charakteren unmittelbar zur Verfügung steht, zu begrenzen. Ein Munitionsbeutel für Pistolen enthält zwei Pistolen- oder Maschinenpistolen-Magazine, in einem Beutel für Gewehre sind drei Gewehr Magazine, während ein Schrotflintenbeutel 20 Schrotflintengeschosse enthält. Jeder Munitionsbeutel beansprucht eine Befestigungsschleufe.

Kampfweste: Eine Kampfweste ist speziell dafür konstruiert, um an ihr Ausrüstung und Munitionsbeutel zu befestigen, auf die man dann schnell zugreifen kann. Der Spielleiter kann mit einer Kampfweste die Menge der den Charakteren verfügbaren Munition und Ausrüstung einschränken. Kampfwesten haben zwölf Befestigungsschlaufen und können nicht in Kombination mit Sicherheits- oder Militärpanzerung getragen werden.

Lastgeschirr: Ein Lastgeschirr besteht aus einem breiten Gürtel und daran befestigten hosensträgerähnlichen Schulterriemen und wird über der normalen Kampfkleidung getragen. Der Spielleiter kann Lastgeschirre dazu verwenden, die Menge der den Charakteren verfügbaren Munition und Ausrüstung zu begrenzen. Lastgeschirre haben acht Befestigungsschlaufen und können nicht in Kombination mit Sicherheits- oder Militärpanzerung getragen werden.

Sprengstoff

Bangalore-Torpedo: Ein Bangalore-Torpedo besteht aus zehn 1,5m-Zylindern, die Sprengstoff enthalten. Die Zylinder können beliebig zusammengeschraubt werden, um einen langen Sprengsatz

zu bilden. Man erhält eine zylinderförmige Detonationszone entlang der Länge des Gesamtrohres. Auf diese Weise kann man zum Beispiel Barrieren überwinden, indem man den Torpedo durch eine Lücke schiebt und zündet.

Claymore-Minen: Eine Claymore-Mine ist eine Splittermine, die so einfach anzuwenden ist, dass sie unter Soldaten und Söldnern zur Standardausrüstung gehört. Eine Claymore-Mine wirkt hauptsächlich in einem vorwärtsgerichteten Kreisbogen von 60 Grad. Das Powniveau der Mine gegen Ziele außerhalb dieses 60-Grad-Bogens sinkt auf die Hälfte (abgerundet).

Kraterbomben: Eine Kraterbombe besteht aus einem doppelten Sprengsatz, der auf einem Dreibein befestigt wird. Der erste Sprengsatz treibt den eigentlichen (und größeren) Sprengsatz in den Boden. Der zweite Sprengsatz hebt bei seiner Detonation einen großen Krater aus. Setzt man die Bombe auf Straßen ein, erhält man einen Krater mit einem Durchmesser von $5 + (1W6 \div 2, \text{ aufgerundet})$ Metern und einer Tiefe von der Hälfte des Durchmessers. Zusätzlich wird der Boden bis zu einem Abstand von der Hälfte des Kraterdurchmessers vom Kraterand aus aufgewühlt; für Bewegungen über diesen Boden gilt das Gelände als unebenes Terrain. Bodenfahrzeuge, die um oder über den Krater fahren, müssen eine Crashprobe bestehen, um nicht hinein zu stürzen.

Sprengkabel: Sprengkabel besteht aus einem Kunststoffschlauch, der mit Plastiksprenstoff gefüllt ist. Bei der Zündung explodiert das Kabel simultan entlang seiner gesamten Länge. Der Schadenscode beträgt 12S.

Minendetektor-Set: Ein Minendetektor-Set besteht aus spektrographischen und radiologischen Analysatoren, die speziell auf Sprengstoffe abgestimmt sind, vor allem auf Plastiksprenstoffe, wie sie bevorzugt in Minen verwendet werden. Das Minendetektor-Set folgt den gleichen Regeln wie Chemodetektoren (*SRKomp*, S.90), für die Detektion von Minen erhöht sich ihre Stufe jedoch um 1. Gegen alle anderen Sprengstoffe verringert sich die Stufe um 1.

Überlebensausrüstung

Tarnnetze: Tarnnetze tarnen Fahrzeuge, Lager und andere große Objekte oder Flächen. Personen und Objekte unter einem Tarnnetz erhalten einen +4 Mindestwurfmodifikator gegen Wahrnehmungsproben und einen +2 Signaturmodifikator gegen

Mörser/

Howitzergeschoss	Tarnstufe	Schaden	Sprengwirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Anti-Personen	2	24T(F)	-1/m	12	24/3 Wochen	500¥	4	1-K
Anti-Fahrzeug	2	20T	-8/m	12	24/4 Wochen	500¥	5	1-K
Hochexplosiv	2	6LM	-1/m	12	24/3 Wochen	500¥	4	1-K
ICM	2	4LM	Speziell	12	24/4 Wochen	750¥	5	1-K
DP-ICM	2	4LM	Speziell	12	24/4 Wochen	750¥	5	1-K
Suchkopf	-	wie Geschoss	wie Geschoss	+2	+2/+1 Woche	+2.000¥	+1	wie Geschoss
Rauch	2	-	-	12	18/3 Wochen	300¥	3	1-K
Rauch (Thermo)	2	-	-	12	18/4 Wochen	400¥	3	1-K
Solar	2	Speziell	Speziell	12	18/4 Wochen	400¥	3	1-K

Sprengsatz	Tarnstufe	Schaden	Sprengwirkung	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Bangalore-Torpedo	3	20T	-1/0,5 m	6kg/Teilstück	14/2 Wochen	25.000¥	-	1-J
Claymore-Mine	6	16T	-1/m	1	8/2 Wochen	200¥	2	1-J
Kraterbombe	-	Speziell	Speziell	50	14/2 Wochen	50.000¥	3	3-J
Sprengkabel (30 m)	3	12S	-1/m	1	14/2 Wochen	2.500¥	2	3-J

Ausrüstung	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Minendetektions-Set	-	1,5	Stufe/72 Std	12.500¥ x Stufe	2	8P-U



Sensoren. Tarnnetze sind in Lagen zu je 10 Quadratmetern Größe erhältlich. Ein Tarnnetz zu errichten, dauert 5 Minuten pro Lage.

Campingausrüstung: Campingausrüstung besteht aus Zelten, Schlafsäcken, Kochern, Besteck, Geschirr und anderen Dingen, die man braucht, um in der Wildnis in relativem Komfort zu leben. Wenn für alle Charaktere eine hochwertige Campingausrüstung zur Verfügung steht, sinkt der Mindestwurf bei Wildnisproben (*Niemandsland*, S.106).

Ausrüstungsbeutel: Ausrüstungsbeutel sind wetterfeste Beutel, die leicht an Kampfwesten oder Lastgeschirren befestigt und von ihnen gelöst werden können. Der Spielleiter kann sie dazu verwenden, die Menge der für die Charaktere verfügbaren Ausrüstung zu begrenzen. Ein kleiner Beutel fasst etwa 5.000 Kubikzentimeter (etwa 100 Kapazitätseinheiten oder 0,04 FP), ein großer Beutel etwa 12.500 Kubikzentimeter (etwa 250 Kapazitätseinheiten oder 0,1 FP). Ein kleiner Beutel benötigt eine Befestigungsschleife, ein großer zwei.

Feldrationen: Feldrationen sind eine deutliche Verbesserung gegenüber den kümmerlichen Rationsriegeln in einem üblichen Survival-Kit, da sie aus kompletten, nährstoffreichen Mahlzeiten bestehen, die in hermetisch geschlossenen Packungen aufbewahrt werden. Zusätzlich haben die Feldrationen der 2060er ihre eigenen Heizvorrichtungen, um sicherzustellen, dass die Mahlzeiten immer heiß sind. Wenn für alle Charaktere ausreichend Feldrationen vorhanden sind, sinkt der Mindestwurf bei Wildnisproben (*Niemandsland*, S.106).

Erfindungsreiche Charaktere können die Heizelemente von Feldrationen dazu verwenden, einen improvisierten Sprengsatz zu bauen. Dafür ist eine Sprengstoff-Probe gegen einen Mindestwurf von 4 erforderlich. Bei Erfolg bastelt der Charakter eine improvisierte Bombe mit einem Powerniveau von 3 plus der Anzahl der Erfolge (maximales Powerniveau 10), einem Schadensniveau von M und einer Abnahme des Powerniveaus um -1 pro halbem Meter. Die improvisierte Bombe kann nur durch Aufschlag oder Hitze gezündet werden.

Militärrucksack: Ein Militärrucksack ist ein speziell für Soldaten und Söldner hergestellter Rucksack. Der Spielleiter kann ihn verwenden, um die Menge an verfügbarer Ausrüstung der Charaktere zu begrenzen. Ein kleiner Rucksack fasst etwa 15.000 Kubikzentimeter

(0,12 FP), ein großer Rucksack etwa 65.000 Kubikzentimeter (0,52 FP). Militärrucksäcke verfügen über einen Schnellverschluss, der es dem Charakter ermöglicht, den Rucksack schnell abzuwerfen; dies erfordert lediglich eine freie Handlung. Einen Militärrucksack normal abzunehmen, erfordert eine komplexe Handlung.

Es sind auch zivile Versionen ohne Schnellverschluss erhältlich, die nur die Hälfte des aufgelisteten Preises kosten.

Selbstaufblasendes Zelt: Ein selbstaufblasendes Zelt ist ein Einpersonenzelt mit einer Gasladung zum Aufblasen. Zusätzlich verfügt es über eine integrierte Klimakontrolleinheit mit einer Funktionsdauer von 48 Stunden. Ein Charakter kann diesen Zeitraum verlängern, indem er eine Survival(4)-Probe wirft. Jeder Erfolg verlängert die Dauer der Klimakontrolle um 12 Stunden, bis zu einem Maximum von 144 Stunden (6 Tage). Ein selbstaufblasendes Zelt zählt bei einer Survival-Probe als komplette Campingausrüstung, und der Modifikator für Klimakontrolle ist wirksam, solange die Klimakontrolle des Zeltes funktioniert.

NEUE FAHRZEUGE

Die folgenden Militärfahrzeuge können in einer Söldnerkampagne Verwendung finden.

BAE-Alvis Agincourt Mörserträger

Im Zuge des Modernisierungsprogramms der britischen Regierung im Jahre 2058 vergab das Verteidigungsministerium einen Auftrag an BAE, einen neuen Mörserträger für die gepanzerte und mechanisierte Infanterie zu bauen. Daraufhin präsentierte BAE's Tochtergesellschaft Alvis den Agincourt, eines der ersten gepanzerten Fahrzeuge, die von einer elektrischen Brennzelle angetrieben werden.

Ähnliche Modelle: Mesametric Quannah, Mitsubishi Type 621vs, United Defense Javelin

Ausstattung: Mittelgroßer Turm (schwerer Mörser, 5 FP Munidepot), Elektronikport (mit Funk Stufe 3)

Eurocopter Tiger

Der deutsch-französische Tiger, seit langem der typische europäische Kampfhubschrauber, zeigt allmählich Alterserscheinungen. Mit seinem veralteten Design ist er nur noch in sehr wenigen Armeen zu finden. Die schätzungsweise 1.800 Modelle

Ausrüstung	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Munitionsbeutel						
Pistole	8	–	2/12 Std	8¥	1	Legal
Gewehr	8	–	2/12 Std	11¥	1,5	Legal
Schrotflinte	8	–	2/12 Std	8¥	1,5	Legal
Tarnnetz (10 qm)	–	5	4/48 Std	150¥	1	Legal
Campingausrüstung						
Zelt	4	1,5	2/12 Std	275¥	1	Legal
Kochgeschirr	8	0,1	2/12 Std	15¥	1	Legal
Schlafsack	4	1,5	Immer	175¥	1	Legal
Kampfweste	–	–	2/12 Std	190¥	1,5	Legal
Ausrüstungsbeutel						
Klein	8	–	2/12 Std	12¥	1	Legal
Groß	6	–	2/12 Std	30¥	1	Legal
Feldration (selbsterhitzend)	8	0,1	4/48 Std	5¥	1	Legal
Lastgeschirr	6	–	4/48 Std	35¥	1,25	Legal
Militärrucksack						
Klein	–	0,5	2/12 Std	110¥	1	Legal
Groß	–	0,5	2/12 Std	140¥	1	Legal
Selbstaufblasendes Zelt	2	4	4/48 Std	500¥	1	Legal



der letzten Serie (2007/A4, gebaut von 2027 bis 2034) sind jedoch immer noch flugfähig und haben ihren Weg auf den offenen Markt gefunden. Die meisten von ihnen werden von Konzerntruppen verwendet, die über eingeschränkte Budgets verfügen.

Ähnliche Modelle: Embraer-Dassault DASS-49 Mégère

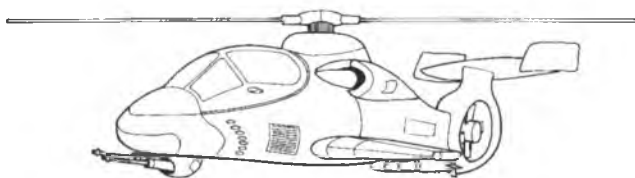
Ausstattung: Crashkäfig, Datenbuchsenport, Drive-by-Wire 1, ECM 2, ECCM 2, 2 festmontierte externe Hardpoints (unterm Kinn), mittleres Raketenkontrollsystem, Riggeradapter, 2x3 Raketenhalterungen (Flügelspitzen)



Messerschmitt-Kawasaki Sperber

Dieser neueste Spross der Messerschmitt-Kawasaki Hubschrauberfamilie führt sein Design auf die gemeinsame CHX-2050-Studie der Deutschen und Japaner zurück, die einen universellen Angriffs/Unterstützungs-Hubschrauber für Militär und Polizei konstruieren wollten. Sein hoher Preis allerdings lässt ihn nur bei besonders kritischer Sicherheitsarbeit Verwendung finden, im militärischen Umfeld ist er dagegen öfter zu sehen.

Ähnliche Modelle: Embraer-Dassault DASS-55c Faucon, Toyota-Singarms Kaitou



Ausstattung (Sicherheitsvariante): ECM 2, ECCM 2, 2x3 externe Raketenhalterungen (Flügelspitzen), mittleres Raketenkontrollsystem, Miniturm (unterm Kinn)

Ausstattung (Militärvariante): ECM 5, ECCM 5, Thermalabschirmung 1, 4 externe Raketenhalterungen und 1 festmontierter externer Firmpoint an jedem Flügel (also insgesamt 8 Halterungen und 2 Firmpoints), mittleres Raketenkontrollsystem, Miniturm (unterm Kinn)

Naval Technologies Vodiano Assault Hovercraft

Das Vodiano Assault Hovercraft ist die neueste Entwicklung des Yamatetsu-Zweiges Naval Technologies. Es wurde speziell für Angriffsoperationen entworfen und verfügt über schwere Panzerung und hochentwickelte Elektronik. Naval Technologies hat bereits eine ganze Reihe Bestellungen für dieses Fahrzeug, vor allem von der russischen Marineinfanterie und der Söldnerorganisation Combat, Inc.

Ähnliche Modelle: Esprit Phoque, GMC Sea Lion, Shiwase Great White

Ausstattung: EnviroSeal (Gas mit Kabinenüberdruck), Radarabsorbierendes Material 1 (eingerechnet), Elektronik-Port (mit Funk Stufe 3), Thermalabschirmung 1 (eingerechnet). In der Truppentransportversion: 2 Ringaufsätze. In der Feuerunterstützungsversion: Kleiner Turm (5 FP Munidepot), mittleres Raketenkontrollsystem, 8 interne Raketenhalterungen

Nizhinyi BMV-2 Kampfschweber

Der BMV-2 ist eine Weiterentwicklung des BMV-1, Russlands erstem Versuch mit einem T-Bird-Schweber während der Eurokriege. Trotz beeindruckender Testergebnisse hatten die BMV-1 offenliegende Vektorschubantriebe, wodurch sie sehr leicht ausfindig zu machen und anzupeilen waren, was zu schweren Verlusten bei den russischen Luftstreitkräften führte. Der BMV-2 verbesserte viele der Schwächen des BMV-1 und leistete dem russischen Militär gute Dienste bis in die 2050er. Auch wenn der BMV-2 mittlerweile nicht mehr aktiv im russischen Militär eingesetzt wird, ist er doch immer noch in vielen Söldnertruppen und Armeen der Dritten Welt anzutreffen.

Ähnliche Modelle: GMC Thunderbird, Saab Viggen 406

Ausstattung: Kleiner Turm (10 FP Munidepot), mittleres Raketenkontrollsystem, 4 interne Raketenhalterungen

Ruhrmetall Falkener Schweres Luftabwehrfahrzeug

Der Falkener ist ein Kettenfahrzeug für die Luftverteidigung, das gepanzerte und mechanisierte Einheiten durch Flugabwehrfeuer unterstützen soll. Der Falkener baut auf dem Chassis des Ruhrmetall Hellhound Schützenpanzers auf, verzichtet jedoch auf den Großteil der Sekundärbewaffnung des Hellhound zu Gunsten von acht Vogeljäger Boden-Luft-Raketen. Ruhrmetall behielt die Hauptkanone, die Vigilant Autokanone, bei und stattete sie mit einer Flugabwehrfähigkeit aus, wodurch das Fahrzeug sowohl eine zweite Flugabwehrwaffe als auch eine gewisse Bodenabwehrfähigkeit hat.

Ähnliche Modelle: Mesametric Sidewinder, Mitsubishi Type 189

Ausstattung: ECCM 6, ECD 4, EnviroSeal (Gas mit Kabinenüberdruck), Mittlerer Turm (Vigilant Autokanone auf Flugabwehr-Aufsatz, 15 FP Munidepot, Mittleres Raketenkontrollsystem, 8 interne Raketenhalterungen, Radarabsorbierendes Material 1 (eingerechnet), Elektronik-Port (mit Funk Stufe 3), Thermalabschirmung 1 (eingerechnet)

Ruhrmetall KM SPz Frettchen Spähpanzer

Im Krieg ist Information alles; dieses Fahrzeug trägt dem Rechnung. Das Konzept dieses Spähpanzers ist, sich hinter die feindlichen Linien einzuschleusen und die Bewegungen des Feindes aususpionieren. Das Frettchen mag teuer in der Anschaffung sein, doch diesen Preis ist es mehr als wert. Standardbewaffnung für die Verteidigung umfasst zwei schwere Vanquisher-Miniguns. BattleTac und Überwachungssysteme können nach Bedarf installiert werden.



Ähnliche Modelle: Toyota-Singarms Kamenoko, UCAS A925 Ghost

Ausstattung: Amphibisches Operationspaket 3, Alternative Manöverschaltkreise 3, Drive-by-Wire 2, ECD 6, ECCM 9, ED 6, EnviroSeal (Gas, Wasser, Motor), Großer Rauchgenerator, Lebenserhaltungssystem (100 Mann-Stunden), Mittlerer Turm (flakfähig, 6 FP für 6.000 Schuss SMG-Muni), Radarabsorbierendes Material 3, Riggeradapter, Ruthenium-Polymer-Maskierung (mit 40 Bildscannern), Smartmaterial

Ruhrmetall KM Keller A4 Sturmpanzer

Geschwindigkeit ist entscheidend – das gilt nicht nur bei Vorstandssitzungen, sondern auch in der Schlacht. Ein typisches Beispiel dafür ist der Keiler A4, ein leichter Sturmpanzer von Ruhrmetall. Auch wenn der Grundentwurf aus den Eurokriegen stammt, ist der Keiler auch heute noch ein wichtiger Bestandteil vieler Bodentruppen. Die Standardbewaffnung umfasst eine mittlere Railgun und entweder einen Kampflaser oder ein Ares-HVAR in einem Mikroturm oben auf dem Hauptturm. ECM und andere Elektronik sind gegen Aufpreis erhältlich.

Ähnliche Modelle: Toyota-Singarms Kaitou, Saeder-Krupp Landsknecht, Nizhinyi Tagil Inc. T-030 Dikaja Koschka

Ausstattung: Amphibisches Operationspaket 3, Alternative Manöverschaltkreise 9, Drive-by-Wire 1, EnviroSeal (Gas, Wasser, Motor), 2x4 externe Raketenaufliehungen, Großer Rauchgenerator, Großer Turm (1,6 FP Munidepot für 160 Railgun-Geschosse), Lebenserhaltungssystem (100 Mann-Stunden), Mittleres Raketenkontrollsystem, Mikroturm (flakfähig), Geschützkompensator 4, 0,5 FP Munidepot für 5.000 Schuss HVAR-Muni, Riggeradapter, Smartpanzerung, Smartmaterial

Ruhrmetall KMA7-C Leopard III Schwerer Panzer

Zum 30jährigen Jubiläum des Leopard III präsentiert Kraus-Maffei (eine Tochtergesellschaft von Ruhrmetall) den KMA7-C Leopard III, einen der wenigen State-of-the-Art-Kampfpanzer auf dem Weltmarkt. Der Leopard III kann nach Belieben ausgestattet werden, doch die Standardbewaffnung umfasst eine schwere Railgun und Ares-HVAR oder Kampflaser auf einem separaten Mikroturm.

Ähnliche Modelle: Nizhinyi Tagil Inc. T-047 Mstiel, Toyota-Singarms Kikkou, Dassault AMX 72 Hyena, UCAS A31-2 Schwarzkopf

Ausstattung: Alternative Manöverschaltkreise 6, Drive-by-Wire 2, Riggeradapter, EnviroSeal (Gas, Wasser, Motor), 2x4 externe Raketenaufliehungen, Extragroßer Turm (0,8 FP Munidepot für 80 Railgun-Projektile), Großer Rauchgenerator, Lebenserhaltungssystem (150 Mann-Stunden), Mittleres Raketenkontrollsystem, Mikroturm (flakfähig, Geschützkompensator 4, 1 FP Munidepot für HVAR-Muni), RAM 2, Smartmaterial, Thermalabschirmung 2, Turbolader 1

Ruhrmetall Vogelhund Leichtes Luftabwehrfahrzeug

Ruhrmetall entwickelte den Vogelhund gleichzeitig mit dem Falkener. Der Vogelhund basiert auf einem Standard-4x4-Versorgungslaster und wurde ursprünglich als Luftabwehr für abseits der Frontlinien entwickelt, erfreut sich jedoch auch bei leichter motorisierter Söldnerinfanterie einer gewissen Beliebtheit.

Ähnliche Modelle: General Motors Condor, Keruba Daikyu

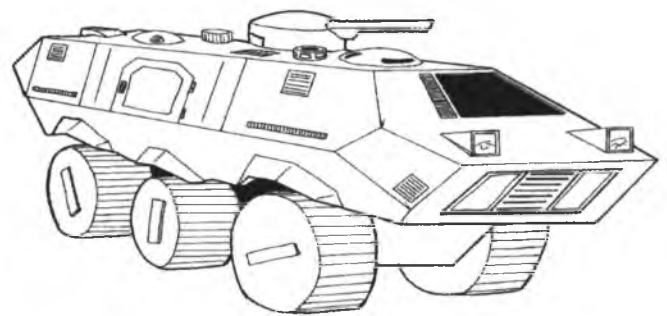
Ausstattung: ECCM 4, ECD 3, Kleiner Turm (2 Raketenkontrollsysteme, 8 interne Raketenhalterungen, RAM 1 (eingerechnet), Elektronik-Port (mit Funk Stufe 3), Thermalabschirmung 1 (eingerechnet)

Ruhrmetall Wolf II Gepanzerter Mannschaftswagen

Dieses sechsrädrige Fahrzeug, das besonders bei MET 2000 beliebt ist, fand seinen ersten Einsatz in Indien und der Ukraine. Der modular aufgebaute, fallschirmabwurfähige Mannschaftswagen existiert in vielen Konfigurationen: als Truppentransporter, Luftabwehrfahrzeug, medizinisches Versorgungsfahrzeug, mobiler Kommandoposten, sogar als leichter Panzer! Die aufgeführten Werte beziehen sich nur auf die Basiskonfiguration – stellen Sie ihn nach Belieben aus!

Ähnliche Modelle: Nizhinyi Tagei Inc. BMP-052 Napadatel, Toyota-Singarms Kannka

Ausstattung: EnviroSeal (Gas mit Kabinenüberdruck), Lebenserhaltungssystem (60 Mann-Stunden), Sicherheitsreifen, Kleiner Turm (flakfähig), Thermalabschirmung 2, Turbolader 2



Steyr-Daimler Kreuzritter Selbstfahrende Kanone

Der Kreuzritter ist ein selbstfahrendes Howitzersystem, das speziell für den Fallschirmabwurf konstruiert wurde. Der einfache Aufbau aus modularen Komponenten ermöglicht ein einfaches Zerlegen und Verladen in Lufteinheiten. Aus diesem Grund findet man ihn auch oft bei leichten und mittelschweren Söldnertruppen.

Ähnliche Modelle: Panhard-Renault Trebuchet, Saab BvC 206s, Ares Excalibur

Ausstattung: EnviroSeal (Gas mit Kabinenüberdruck), Mittlerer Turm (Leichter Howitzer, 10 FP Munidepot), Elektronik-Port (mit Funk Stufe 3)

United Defense Semaphore Mobile Kommandozentrale

Der Semaphore stellt eine revolutionäre Entwicklung in der militärischen Befehlstechnologie dar. Neben den neu entwickelten Electronic Deception und Counter-Deception Systemen verfügt der Semaphore über ein integriertes Riggerkontrolldeck und ein Riggerprotokoll-Emulationsmodul, was es dem Fahrzeug ermöglicht, nicht nur militärische Drohnennetzwerke zu kommandieren, sondern auch einen elektronischen Krieg gegen feindliche Netzwerke zu führen.

Ähnliche Modelle: Ruhrmetall Hussar, Norinco YW 374T, Esprit Commandant

Ausstattung: ECM 8, ECCM 8, ED 5, ECD 6, Elektronik-Port (mit Fernsteuerdeck 6, Riggerprotokoll-Emulationsmodul 6, Signalverstärker 6), Fernsteuerungs-Verschlüsselungseinheit 6, Kleiner Fernsteuerturm (2 FP Munidepot), 4 zusätzliche Elektronik-Ports



FAHRZEUGLISTE

Modell	Hand	Gesch	Beschl	Rumpf	Panz	Sig	Auto	Pilot	Sensor	Fracht	Last
BAE Agincourt	4/4	80	6	7	6	5	3	—	0	48	1.000
Eurocopter Tiger	3	300	21	5	5	3	3	—	5	3	1.600
M-K Sperber											
Sicherheit	4	350	32	5	5	4	3	—	5	5	880
Militär	4	350	32	5	9	5	3	—	6	2	580
N. T. Vodiano											
Mannschaftswagen	4	150	10	5	6	4	3	—	4	42,5	2.400
Kampfversion	4	150	10	5	6	4	3	—	4	26,5	2.375
Nizhinyi BMV-2	3	250/750	40	6	9	3	2	~	4	27,5	2.375
Ruhrmetall Falkener	4/4	90	7	7	6	4	2	—	8	22,5	1.010
Ruhrmetall Frettchen	4/4	85	6	10	22	11	2	—	10	10	1.445
Ruhrmetall Keiler A4	4/4	120	10	10	28	2	2	—	7	12	1.775
Ruhrmetall Leopard III	4/4	90	8	12	40	4	2	—	8	33	2.095
Ruhrmetall Vogelhund	4/3	120	9	4	3	2	2	—	8	7,5	253
Ruhrmetall Wolf II AFV	3/5	105	8	6	12	2	2	—	—	9	900
S-D Kreuzritter	5/5	75	6	7	6	2	3	—	2	16	2.000
U. D. Semaphore	4/4	90	7	7	6	4	4	—	7	18,75	3.507

Modell	Sitze	Zugang	Treib	Wirt	A/Z	S/L	Chass	SI	Verf	Prels
BAE Agincourt	2+2sb	2dl+1hr	E (200 EE)	1,5 km/PF	—	—	GPT (Kette)	3	13/13 Tage	256.700¥
Eurocopter Tiger	2	2kh	J (3.000 l)	0,3 km/l	—	VTOL	K-Heli	3	—	982.500¥
M-K Sperber										
Sicherheit	2	2kh	J (3.500 l)	0,3 km/l	—	VTOL	K-Heli	2	—	1.123.250¥
Militär	2	2kh	J (4.500 l)	0,3 km/l	—	VTOL	K-Heli	3	—	1.380.000¥
N. T. Vodiano										
Mannschaftswagen	3+4sb	3dl+1hr	J (500 l)	0,5 km/l	—	—	L-Hover	3	24/24 Tage	468.600¥
Kampfversion	3+4sb	2dl+1hr	J (500 l)	0,5 km/l	—	—	L-Hover	3	25/25 Tage	489.600¥
Nizhinyi BMV-2	3s+4sb	3dl+1hr	J (7.500 l)	0,05 km/l	—	VSTOL	T-bird	3	NA	1.844.750¥
RM Falkener	3+1sb	3dl+1hr	D (250 l)	2 km/l	—	—	GPT (Kette)	3	31/1 Monat	619.600¥
RM Frettchen	4	2dl	BZ (600 EE)	1 km/PF	—	—	M-Panzer	4	—	16.800.000¥
RM Keiler A4	4	2dl	J (1.200 l)	0,6 km/l	—	—	M-Panzer	4	—	4.600.000¥
RM Leopard III	3	2dl	D (1.200 l)	1,8 km/l	—	—	S-Panzer	4	—	7.290.000¥
RM Vogelhund	3	2t+1k	D (100 l)	6 km/l	—	—	SPF	3	13/13 Tage	257.000¥
RM Wolf II AFV	6	1kh+1hr+1x	D (800 l)	3 km/l	—	—	GPT (Kette)	3	26/26 Tage	332.200¥
S-D Kreuzritter	2+3sb	1kh+1hr+1x	D (200 l)	2,5 km/l	—	—	GPT (Kette)	3	14/14 Tage	279.400¥
U. D. Semaphore	6	2kh+1hr+1x	D (250 l)	2 km/l	—	—	GPT (Kette)	3	—	1.196.500¥

BETRETEN AUF EIGENE GEFAHR



Es amüsiert mich immer wieder, dass die gleichen Kons, die es für nötig halten, eine blühende Shadowrunner-Subkultur am Leben zu erhalten und auszunutzen, gleichzeitig nach Methoden suchen, Shadowrunner abzuschrecken – und damit natürlich auch noch Profit zu machen. Es ist schon eine Weile her, seit wir hier im Shadowland einen genaueren Blick auf die finsternen Machenschaften und Technologien geworfen haben, die die Konzernsicherheitsjungs für uns bereit halten. Als dann der 2063er-Katalog dieser gewissen Sicherheitsfirma aus Motor City in unserer Mailbox landete, haben wir ihn natürlich sofort für unser SOTA-Update eingeplant. Viele Inhalte ist altbekannt, aber auch ein Auffrischkurs kann nie schaden, außerdem gibt es genug neue Daten, dass sich ein bisschen Aufmerksamkeit lohnt – der State-of-the-Art wartet nicht darauf, dass ihr ihn einholt. Der Katalog richtet sich an Konzernmanager und ähnliches Pack, also schaltet eure Konsprech-Filter ein.

Ich habe hinter dem Katalog zwei kleinere Abhandlungen eingeschoben, um die Perspektiven etwas auszugleichen. Die erste stammt von Grey Knight, einem Ares-Colonel, der uns freundlicherweise ein bisschen was darüber erzählt, wie Sicherheitsexperten, wie er einer ist, all diese Sicherheitsgerätschaften zu einem funktionierenden System kombinieren. Danach folgt ein Artikel über die Tricks und Methoden, mit denen Einbruchsexperten an diesem ganzen Dreck vorbeikommen und trotzdem ihre Bonbons kriegen.

• Captain Chaos

Übertragen: 5. Januar 2063 um 09:54:40 (PST)

KONZERNSICHERHEIT

Willkommen bei Knight Errant's Sicherheitskatalog 2063! In unserer schnelllebigen Welt gewinnt der Schutz strategischer Aktivposten immer mehr an Wichtigkeit, daher müssen Konzernmanager ständig bemüht sein, mit den neuesten Sicherheitsentwicklungen Schritt zu halten, um die Gefahr unautorisierter Besucher zu minimieren. Kriminelle Energie ist unerschöpflich, doch Knight Errant ist der Technologiekurve immer einen Schritt voraus und bietet seinen Kunden die aktuellsten Schutz- und Detektionstechnologien gegen Eindringlinge. Das neue Jahr bringt einige aufregende Neuerungen in unseren Produktkategorien Barrieren, Sensoren und GSS-Infrastruktur. Außerdem bieten wir dieses Jahr unseren erweiterten Integrationsservice an, mit dem wir unseren Kunden Ratschläge geben, wie sie einen Sicherheitsplan aufstellen, der ihrem Budget und ihren Bedürfnissen entspricht, darüber hinaus bieten wir auch ein Programm an, in dem wir Personal und Betriebsleitung zum Thema Sicherheitsprozeduren schulen. Knight Errant bietet ihnen die qualitativ hochwertigsten Lösungen für alle ihre Sicherheitsprobleme!

• Ugh. Ich schätze, die Hälfte von euch ist schon eingeschlafen, aber hat irgendjemand den Nebensatz mit dem „Budget entsprechen“ mitbekommen? Neben metamenschlichem Versagen ist das der schwächste Punkt in der Konzernsicherheit. Die meisten Kons haben keine Wagenladungen Creds über, um damit novaheiße Elektronik und Spielereien zu kaufen oder sie regelmäßig zu warten und upzudaten, nur um gegen die neuesten Shadowrunner-Tricks gewappnet zu sein. Was zählt, ist die Summe unter dem Strich, Chummers. Auf der anderen Seite findet man gerade an den Orten, wo wir wirklich, wirklich gerne



reinwollen, die allerübelsten Shadowrunner-Killersysteme. Das Leben ist halt nicht leicht ...

◆ Murphy

PHYSISCHES SICHERHEIT

Die Basis jedes guten Sicherheitssystems ist ein guter Aufbau, der dafür sorgt, dass kriminelle Elemente keinen Zugang zu Ihrer Niederlassung haben. Kein einzelnes System kann auf sich allein gestellt unerwünschtes Eindringen verhindern, doch kombiniert mit Knight Errant's Sachkenntnis in Installation und Ausbildung kann Ihre Niederlassung die meisten, wenn nicht sogar alle Kriminellen von ihren illegalen Aspirationen abhalten. Geländeeinzäunungen, externe und interne Beleuchtung, spezielle externe und interne Wandkonstruktionen, Sicherheitstüren und eine Vielzahl von Verschlussmechanismen verschmelzen effizient zu einer Barriere sowohl gegen kriminelle Elemente als auch widerspenstige Arbeitnehmer.

Landschaftsgestaltung

Ihr Sicherheitsplan sollte die geographischen Gegebenheiten außerhalb Ihrer Niederlassung mit einbeziehen. Wenn die Natur nicht für brauchbare Verteidigungsvoraussetzungen sorgt, so springt Knight Errant ein. Hecken und Wälle, Teiche, Panzerfallen und künstliche Hügel und Gräben können angelegt werden, um Eindringlinge fernzuhalten. Diese Landschaftsmerkmale können Geschützvorrichtungen, Drohnen, Sensoren, Tigerfallen und Stolperdrähte verbergen. Natürlich können auch freie Schussflächen für zusätzliche Geländekontrolle angelegt werden.

Einzäunung

Das erste Segment von Knight Errant's Sicherheitsplan ist eine gut gesicherte Peripherie. Maschendrahtzäune stellen ein hervorragendes Mittel für die Grenzverteidigung mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis und einer Vielfalt von Einsatzmöglichkeiten dar. Die Möglichkeit, durch den Zaun hindurch auf das davor liegende Gelände zu blicken, ist bereits ein gutes Abschreckungsmittel für Unruhestifter, da die Sicherheitskräfte so immer sehen können, wer sich der Niederlassung nähert.

Knight Errant's Zäune werden aus hochqualitativen Legierungen oder elektrisch leitendem Densioplast hergestellt. Die Zwischenräume zwischen den Zaunelementen sind so gewählt, dass selbst kleinere Metamenschen sie nicht als Kletterhilfe nutzen können. Standardzäune sind 3,5 Meter hoch und wir empfehlen einen Bodenabstand von nicht mehr als 2 Zentimetern. Als Einzäunung besonders sensibler Bereiche sollte der untere Teil des Zaunes im Boden vergraben werden, um sowohl wilde Tiere als auch Kriminelle abzuhalten, wobei oberhalb des Bodens mindestens 3 Meter herausragen sollten, damit selbst größere Metamenschen den Zaun nicht einfach überklettern können. Außerdem sollten Entwässerungskanäle angelegt werden, damit die Zäune nicht unterspült werden können.

Knight-Errant-Zäune können mit zusätzlichen Verteidigungsmaßnahmen ausgestattet werden, wie zum Beispiel Stacheldraht oder Natodraht. In einem 45-Grad-Winkel nach außen an der Spitze des Zaunes befestigter Natodraht stellt eine wirksame Abschreckung für jeden dar, der versucht, den Zaun zu überklettern. Monomolekulardraht kann bei extrem wichtigen Anlagen eine besonders effektive Abschreckung für Eindringlinge sein. Der Draht kann zudem elektrifiziert werden – Knight Errant kann auf Wunsch sogar eine separate Energiequelle installieren, um der Möglichkeit vorzubeugen, dass Saboteure die Stromversorgung des Zaunes selbst lahmlegen. Niedrige Spannungen können als deutliche Warnung für Eindringlinge dienen, während

Hochspannung nur unter Berücksichtigung gesetzlicher Vorschriften eingesetzt werden sollte. Schließlich können direkt hinter dem Zaun noch Stolperdrähte installiert werden, um Durchbrüche zu bemerken und aktive Sicherheitsmaßnahmen auszulösen.

◆ Monodraht ist „Abschreckung“? Ist das Konsprech für „keine Hände mehr“?

◆ Left Hand Lucky

◆ Passt auf die elektrischen Drähte auf – einige Kons verwenden welche mit regulierbarer Spannung. Wenn ihr das erste Mal über den Zaun klettert, ist die Spannung so niedrig, dass ihr es geschützt durch eine Gummimatte problemlos schaffen könnt. Auf dem Rückweg dann, nachdem ihr eine Handvoll Alarmer ausgelöst habt, röstet es euch.

◆ Highwire

Wände

Knight Errant bietet eine breite Palette externer Wände an, von preiswertem Plastbeton über Standardbeton bis hin zu Stahlbeton. Externe Wände können den Anforderungen entsprechend in unterschiedlichen Dicken konstruiert werden, bis hin zu einem wirksamen Schutz selbst gegen terroristische Anschläge mit Autobomben. Konzentrische Wände mit gegeneinander versetzten Eingängen bieten sich für eine erhöhte Sicherheit an.

◆ Ares Industrial vertreibt Plastbeton unter dem Markennamen Plascrète. Es gibt eine ganze Reihe von Imitationsprodukten, die meisten von Konzernen aus der Pazifikregion, die wesentlich leichter zu erklimmen oder zu zerstören sind. Einige der billigeren Plastbetonarten lösen sich sogar auf, wenn man sie mit den richtigen Lösungsmitteln besprüht, etwa Plastisteel-7.

◆ Al

◆ Versetzte Eingänge bedeuten, dass man sich nicht einfach durch die Hochsicherheitstore rammen kann, außerdem verhindern sie Hochgeschwindigkeitsfluchten mit qualmenden Reifen. Und diese Widerstandsfähigkeit gegen Sprengstoffe ist kein Witz – KE setzt verwinkelte Wandfundamente und sogar Panzerplatten bei den ganz harten Teilen ein. Nichts versaut dir den Tag schneller als die Schockwelle von ein paar Kilo gerichtetem C-12, die auf dich reflektiert wird.

◆ Drive-By

◆ Glücklicherweise haben die meisten Arbeitnehmer Vorbehalte dagegen, in Umgebungen zu arbeiten, die an Gefängnisse erinnern, deshalb halten sich die meisten Kons in dieser Hinsicht zurück – oder sie machen es ganz raffiniert und verschönern ihre Festungen einfach mit Blümchen, Skulpturen und Landschaftsgärtnerei.

◆ Midnight Gardener

Interne Wandkonstruktionen müssen nicht den gleichen Standards folgen wie externe Wände. Knight Errant verwendet 1 Zentimeter dickes, mit ballistischem Gewebe durchsetztes Sperrholz, das Kollateralschäden durch Feuerwaffen minimiert. Dadurch ist ein exzellenter Schutz von Eigentum und Personal gewährleistet.

◆ Man beachte, was zuerst erwähnt wird.

◆ Seenik

◆ Hey, wenigstens sind sie ehrlich. Aber denkt nochmal über dieses Sperrholz nach. Klebt das auf beide Seiten der Wand und ihr habt





2 Zentimeter ballistisches Gewebe plus wieviele Zentimeter auch immer an Isolation, Rohrleitungen und Kabeln. Was die Auswirkung der meisten Geschosse angeht, könnte die Wand genauso gut aus Plastbeton bestehen.

❖ Al

Beleuchtung

Angemessene externe Beleuchtung ist ein wichtiger, aber oft übersehener Sicherheitsaspekt. Knight Errant bietet sechs Beleuchtungsarten an, die einen weiten Bereich von Einsatzmöglichkeiten und das gesamte Lichtspektrum abdecken.

❖ Licht? Was soll der Quatsch jetzt?

❖ Farkman

❖ Die zweite Regel des Nicht-gesehen-werdens: Bescheid wissen, wie andere dich sehen können. Die Art Beleuchtung eines Forschungslabors durch einen Kon sollte entscheidenden Einfluss darauf haben, wie du dein Eindringen tarnst.

❖ Highwire

Alle Beleuchtungsarten gibt es als tragbare Scheinwerfer und festmontierte Flutlichtanlagen. Einige sind auch als waffenmontierte Varianten erhältlich.

Polls™ Weißleuchtend: Perfekt als Arbeits- und Zierbeleuchtung.

Citizen™ Fluoreszent: Energieeffiziente Bürobeleuchtung.

Vibrance™ Gasentladung: Externe Langzeitbeleuchtung mit hoher Wattleistung.

Daylight™ Halogen-Quarz: Hochqualitative lichtintensive Beleuchtung für Drinnen und Draußen.

Nightshot™ Aktiv Infrarot: Unaufdringliche Sicherheitsbeleuchtung für verbesserte Sicht und Sensorwahrnehmung.

Spectra™ Ultraviolett: Forensische und Sicherheitsbeleuchtung, perfekt zur Lokalisierung farbmarkierter Eindringlinge sowie zur Erkennung von Fingerabdrücken und biologischen Beweismitteln.

❖ Hütet euch vor diesen Daylight-Lampen. Irgendein sadistischer Spinner hatte so ein Ding in einem Raum direkt neben dieser Zugangsschalttafel installiert, die ich gerade knackte. Als einer dieser dummen Sensor ausgelöst wurde (hey, ich war's nicht!), ging direkt vor meinen Augen die Sonne auf und blendete mich trotz meiner Blitzkompensatoren. Nur gut, dass mich ein Kumpel noch rausschleppen konnte; ich habe noch nach einer Woche Flecken gesehen.

❖ 3i Blind

❖ Aktives Infrarot funktioniert in beiden Richtungen. Trolle und Zwerge können auf dem Gelände sehen wie bei Tageslicht. Und welcher Sam, der sein Geld wert ist, hat sich nicht auch eine Infrarotoption mit seinen Cyberaugen installieren lassen?

❖ Highwire

❖ Wollt ihr mal einen netten Trick hören? Infrarot arbeitet in einem anderen Teil des Spektrums als normales Licht, nicht wahr? Nun, zufälligerweise sind manche Oberflächen, die normales Licht nicht reflektieren, für Infrarotlicht reflektiv, d.h. sie wirken wie ein Spiegel – aber natürlich nur, wenn man Infrarotsicht hat. Das ist mir aufgefallen, als wir in einem Gebäude waren, in dem jede Ecke mit infrarotreflektiver Vertäfelung ausgeschlagen war. Alle Wachen hatten Infrarotsicht, deshalb konnten sie uns um die Ecken herum sehen. Glücklicherweise hatten wir einen Troll in unserem Team, der das ziemlich schnell gemerkt und dann zu unserem Vorteil genutzt hat.

❖ Angler

Externe Beleuchtung sollte innerhalb des äußeren Begrenzungskreises der Niederlassung angebracht sein und nach außen weisen, um den Sicherheitskräften einen Vorteil gegen potenzielle Eindringlinge zu geben. Sinnvoll angebrachte externe Beleuchtung kann Kriminelle bereits davon abschrecken, zugangsbeschränkte Bereiche überhaupt erst zu betreten.

Lichtschalter

Sicherheitsbeleuchtung kann durch unterschiedliche Mechanismen kontrolliert werden, durch photoelektrische, chronometrische, elektronische oder manuelle Schalter. Flächenbeleuchtung wird am besten durch photoelektrische Schalter aktiviert, welche die Beleuchtung einschalten, sobald das Umgebungslicht auf eine bestimmte Stärke gesunken ist. Dadurch kann die Vorwärmzeit der stärkeren Lampen eingerechnet werden.

Zeitschalter können auch für externe Beleuchtung verwendet werden, haben jedoch den Nachteil der Beeinflussbarkeit durch Manipulation der Kontroll-Schaltkreise und/oder Energieverlust. Solche Schalter eignen sich am besten in Kombination mit diskreteren Beleuchtungsarten in Bereichen regelmäßiger Aktivität, wie zum Beispiel einer Lagerhalle, die während der Arbeitszeit durch zeitgeschaltete Glühlampen und stets aktive Infrarot-Lampen beleuchtet wird. Elektronische Schalter werden am besten über eine sichere Matrixverbindung oder durch das empfohlene Geschlossene SImSinn-System kontrolliert.

Elektronische Schalter sind flexibel und können vorprogrammiert werden, um auf bestimmte Bedingungen oder Befehle der Sicherheitskräfte zu reagieren, haben jedoch den Nachteil, dass sie von feindlichen Deckern und Riggern manipuliert werden können. Elektronische Schalter eignen sich am besten für die Notbeleuchtung oder um eine Sicherheitsverletzung anzuzeigen, und können automatisch oder manuell aktiviert werden. Manuelle Schalter sind am anfälligsten für Manipulation. Sie haben den größten Aktivierungsaufwand und sollten am besten für Sonderbeleuchtung eingesetzt werden, wie individuell eingesetzte Zielerfassungsscheinwerfer, normale Innenbeleuchtung und Handlampen.

❖ Man kann in elektronische und Zeitschalter decken, die an der Matrix hängen. Natürlich muß man vorher herauszufinden, an welchem Host sie hängen. Nicht alle Schalter sind mit dem öffentlichen Netz verbunden.

❖ Highwire

Fenster

Fenster sind ein weitverbreitetes Sicherheitsproblem, das immer wieder jene anzieht, die Übles im Schilde führen. Knight Errant löst dieses Problem durch die Sicherung von Fenstern und Rahmen mit Alarmanlagen und widerstandsfähigen Materialien.

Neben ballistischem und gepanzertem Glas ist auch Polykarbonverglasung zur Verstärkung von Fenstern erhältlich. Alle Glasarten zerbröckeln bei Zerstörung, um Verletzungen durch umherfliegende Scherben zu verhindern, und können zusätzlich noch durch Drahtgitter verstärkt werden, um das Glas selbst dann, wenn die Scheibe zerbrochen ist, zusammenzuhalten. Die Scheiben können verspiegelt werden (von außen undurchsichtig), um die Gefahr magischer Angriffe gegen das Personal im Inneren zu minimieren.

Knight Errant bietet außerdem Scheiben aus transparentem Polymer und beschichtetem Polymer an, die die Bruchfestigkeit und kinetische Absorptionsfähigkeit von Panzerglas mit einem leichteren Gewicht kombiniert. Auch photovoltaischer Densiplast



ist möglich; damit können Fenster schnell zwischen transparent und undurchsichtig hin und her schalten.

Türen

Am sichersten ist ein Raum ohne Zugangspunkte, doch Ihre Angestellten brauchen zu ihren Arbeitsplätzen natürlich physischen Zugang, der somit durch andere Mittel gesichert werden muss. Knight Errant bietet eine große Auswahl an Sicherheitstüren an, um all Ihren Anforderungen gerecht zu werden. Sicherheitstüren werden installiert, um besonders wichtige Räume zu schützen, sowie an kritischen Verbindungspunkten, um ein Gebäude während eines Sicherheitsdefektes in Sektionen zu unterteilen.

Alle externen Zugangstüren sind so konstruiert, dass sie sich nach innen öffnen, damit potenzielle Eindringlinge keinen Zugriff auf die Türangeln haben. Notausgangstüren sind mit zusätzlichen Gewichten bestückt und so ausbalanciert, dass sie mit minimalem Aufwand zu öffnen sind, außerdem werden sie mit dem Sicherheitssystem verdrahtet, um bei unautorisiertem Zugang einen Alarm auszulösen. Alle Sicherheitstüren sind aus solidem hochqualitativem rostfreiem Stahl hergestellt, mit einem einteiligen Rahmen aus rostfreiem 16-Gauge-Stahl.

Auch Schiebetürkonstruktionen sind erhältlich, bei denen sich die Tür in den Rahmen zurückzieht, statt aufzuschwingen. Solche Türen eignen sich besonders für Laboratoriumsumgebungen, wo Bodenraum besonders wertvoll ist.

Es sind auch Türen aus transparentem, kugelsicherem Verbundpolymer erhältlich, die für eine breitere Anwendungsvielfalt sorgen. Außerdem bieten wir Türen aus photovoltaischem Densiplast an, deren Durchsichtigkeit und Farbe elektrisch geregelt werden kann.

HLK

Heizungs-, Lüftungs- und Klima-Systeme (HLK) ermöglichen eine effektive Umweltkontrolle, stellen jedoch auch einen Sicherheitsschwachpunkt dar. Als Vorsorge gegen kriminelles Ungeziefer in den Leitungssystemen sollten alle Schächte so klein konstruiert sein, dass ein Eindringen nicht möglich ist. Knight Errant's Airwall™-System kann in den Lüftungsschächten installiert werden, um die Luft mit mikrobeabtötendem UV-Licht zu sterilisieren und so automatisch die Ausbreitung luftübertragener Pathogene zu verhindern.

Ein an ein GSS-Netzwerk angeschlossenes HLK-System kann abschnittsweise automatisch blockiert werden, um eine zu große Ausbreitung betäubender Gase, mit denen Eindringlinge kampfunfähig gemacht werden sollen, zu verhindern. Ventilatoren können vom GSS kontrolliert werden, um eine präzise Klimakontrolle in mehreren unabhängigen Räumen zu ermöglichen.

- ❖ Ungeziefer, nett. Da fühlt man sich doch gleich besser, wenn man weiß, wie die Kons von einem denken. Doch davon mal abgesehen gibt es immer noch Zugangspunkte, in die man reinpasst. Hauptventilationsschächte in großen Gebäuden sind sogar für manche Orks groß genug. Aber nehmt euch vor diesen Umwälzventilatoren in Acht!

❖ Faisal

TECHNISCHE SICHERHEIT

Sensoren sind die Augen und Ohren jedes Sicherheitssystems. Kein Sicherheitssystem ist komplett ohne Einbeziehung der neuesten Entwicklungen der Sicherheitstechnologie. Alarmmelder beinhalten eine passive Erkennung von Bewegungen in einem bestimmten Bereich. Bereichssensoren erkennen Veränderungen im Zustand eines abgeschlossenen Gebietes. Biometrische Erkennungstechnologie analysiert Körpermerkmale, um unautorisierte Personen zu entlarven. Die Eingebettete Sensor-Technologie ist der neueste Zweig der Sicherheitstechnik und verwendet piezoelektrische Verbundmaterialien und topaktuelle Nanotechnologie, um die Wände selbst zu Ihren Sensoren zu machen. Deutlich sichtbare Sensorattrappen können Eindringlinge von den eigentlichen Sicherheitssystemen ablenken.

Alarmmelder sind unauffällige, passive Sensoren, die Eindringlinge erkennen und Alarm auslösen sollen, ohne dass der Eindringling es bemerkt. Knight Errant bietet die komplette Palette von Alarmmeldern an, darunter den altbewährten Türalarm, Induktionsmelder, Drucksensormelder oder Laser-Lichtschranken. Alarmmelder können an traditionelle Alarmsysteme, Sirenen oder ein GSS-Netzwerk angeschlossen werden.

Alarmmelder

Alarmmelder sind unauffällige, passive Sensoren, die Eindringlinge erkennen und Alarm auslösen sollen, ohne dass der Eindringling es bemerkt. Knight Errant bietet die komplette Palette von Alarmmeldern an, darunter den altbewährten Türalarm, Induktionsmelder, Drucksensormelder oder Laser-Lichtschranken. Alarmmelder können an traditionelle Alarmsysteme, Sirenen oder ein GSS-Netzwerk angeschlossen werden.

Fenster- oder Türalarm-Schaltkreise bestehen aus einem leitenden Metall oder Polymer, das in das Glas eines Fensters oder den Rahmen einer Tür eingebettet ist. Wird das Fenster oder die Tür geschlossen, ist der Stromkreis aktiv. Sobald Fenster oder Tür geöffnet werden, öffnet sich der Schaltkreis und meldet einen Alarmzustand.

- ❖ Alarmschaltkreise sind leicht zu überlisten. Steckt etwas Folie zwischen die Kontakte oder eine Unterlegscheibe oder was auch immer. Ihr müsst nur die Kontakte so lange zusammen halten, bis ihr drinnen seid und das Fenster hinter euch zu macht. Ihr macht doch Türen und Fenster hinter euch zu, oder?

❖ Highwire

Ein Induktionsmelder erkennt die elektrische Ladung eines metamenschlichen Körpers. Speziell kalibrierte Schaltkreise verbinden die beiden Enden des Melders. Wenn ein Metamensch den Bereich des Melders betritt, induziert die elektrische Ladung seines Körpers eine Veränderung des Stromes im Schaltkreis und löst einen Alarm aus. Diese Melder werden oft an Peripheriezäunen eingesetzt, wo sie Kameras oder aktive Sicherheitsmaßnahmen auslösen.

Druckpolster oder -geflechte bestehen aus präzise auskalibrierten Luftpolstern, die vollständig unter Fliesen, Teppichen oder anderen Bodenbelägen versteckt sind. Bei Aktivierung erkennt das System das Gewicht eines Metamenschen, der darauf tritt. Das Gewicht drückt Luft aus dem Polster und löst einen Alarm aus, wobei gleichzeitig auch noch das Gewicht des Individuums gemeldet werden kann. Andere Versionen verwenden anstelle von Luftpolstern piezoelektrische Kacheln oder Metallkontaktstreifen.

- ❖ Diese Gewichtsmessung kann eine wirklich fiese Sache sein. Wir haben mal ein Zielobjekt ausgeschnüffelt und dabei festgestellt, dass im Gebäude Wachhunde herumrannten. Okay, wir dachten uns, dass wir nur die Köter ausschalten mussten und fertig. Lichtschranken und Drucksensoren und solchen Krempel erwarteten wir nicht, weil die ja auch von den Hunden ausgelöst würden, richtig? Falsch. Die Hunde wogen alle weniger als 50 Kilo, also haben die Drucksensoren sie ignoriert. Aber als wir reinspazierten, alle locker über 75 Kilo, ging der verdammte Alarm los.

❖ Daisy

Laserlichtschranken verwenden gerichtetes Laserlicht, um einen Schaltkreis zu schließen. Wenn ein Eindringling den Schaltkreis unterbricht, löst er einen Alarm aus. Knight Errant bietet nur qualitativ hochwertige Laserlichtschranken-Systeme an, die auch die Energie des Laserstrahles messen. Fällt die Energie unter ein



bestimmtes Niveau, was dann der Fall ist, wenn ein Krimineller den Laserstrahl umlenkt, wird ein Alarm ausgelöst. Diese Lasersysteme arbeiten zudem nur bei bestimmten Wellenlängen; gelangen Wellenlängen außerhalb des erlaubten Bereiches in das System, wird ebenfalls ein Alarm ausgelöst.

❖ Hütet euch vor Laser-„Labyrinthen“, Leute. Jede Strahlreflexion ist Teil des Systems, wenn der Strahl also nicht wirklich jeden einzelnen Spiegel trifft, geht der Alarm los. Nichts ist ärgerlicher, als wenn man ein hochkompliziertes Spiegelsystem in so ein Labyrinth einbaut und dann der Alarm trotzdem losgeht.

❖ Highwire

Bereichssensoren

Bereichssensoren überwachen ganze abgeschlossene Bereiche und deren Zustand, wobei jede Zustandsänderung der Umgebung aufgezeichnet wird: Bewegungen, Temperatur, Schall/Vibrationen oder Luftdruck. Knight Errant empfiehlt Bereichssensoren besonders für Laboratorien und Lagerräume, in denen keine Angestellten anwesend sind; anderenfalls würden die Sensoren schon durch die Anwesenheit autorisierten Personals ausgelöst werden.

Bewegungsmelder verwenden Infrarottechnologie, um Veränderungen der Umgebungstemperatur eines Raumes zu messen. Bewegungsmelder haben nicht die Auflösung, um ein visuelles Bild zu generieren, doch sie reagieren auf jede Bewegung in ihrem Erfassungsbereich. Sie werden am besten mit einem Temperaturmelder kombiniert, damit besonders gewitzte Kriminelle nicht mittels einer Manipulation des Heizungssystems die Umgebungstemperatur des Raumes so hoch regeln können, dass der Infrarotsensor des Bewegungsmelders „blind“ wird.

❖ erinnert euch daran, dass das H in HLK für „Heizung“ steht. Wenn ihr die kontrolliert, könnt ihr die Temperaturbedingungen kontrollieren.

❖ Mother

Schallsensoren verwenden extrem empfindliche Mikrofone, um Vibrationen zu messen. Sie können so programmiert werden, dass sie spezielle Geräusche wie Telefonklingeln, Schüsse, Donner oder Erdbeben ignorieren. Um maximale Effizienz zu erreichen und blinde Alarmer zu vermeiden, sollten sie über ein GSS-Netzwerk von einem bei Knight Errant ausgebildeten Sicherheitsrigger überwacht werden.

❖ Denkt da mal eine Sekunde drüber nach. Die Dinger können programmiert werden, dass sie Schüsse ignorieren, aber das heißt nicht, dass sie unbedingt alle Schüsse ignorieren. Zum Beispiel könnten die Wachen alle die gleichen Waffen benutzen und die Sensoren werden darauf programmiert, genau diese Kanonen zu ignorieren. Wenn du dann deine geliebte Warhawk in einem Bereich abfeuerst, wo sonst nur Brownings benutzt werden, löst du einen Alarm aus.

❖ Faisal

❖ Was soll das bitte für ein Bereich sein, in dem beim Abfeuern einer Waffe – egal welcher – nicht ohnehin sofort Alarm ausgelöst wird?

❖ Cynic

Luftdrucksensoren überwachen Druckveränderungen in einem abgeschlossenen Bereich. Solche Sensoren eignen sich zum Beispiel für Laboratorien, wo bestimmte Bedingungen aufrecht erhalten werden müssen und die Türen selten geöffnet werden. Mit diesen Sensoren kann man besonders gut die Integrität eines versiegelten Bereiches kontrollieren.

❖ Ignorieren wir für einen Moment, wie schwer diese Systeme zu knacken sind. Wenn man weiß, wie viel Luft über das HLK-System durch den Raum fließen muss, dann kann man durch die Leitungsschächte reinkommen. Das ist ein dreckiges, übelriechendes und anstrengendes Vorhaben, aber wenn es der einzige Weg ist, muss man halt mal kriechen.

❖ Highwire

Pheromonscanner messen die Pheromonabsonderungen metamenschlicher Drüsen mittels Luftproben. Kriminelle mit pheromonsteigernden Modifikationen werden eine Überraschung erleben, wenn sie ein Gebäude zu infiltrieren versuchen, das diese unauffälligen biometrischen Scanner verwendet!

❖ Oh, und da machen sie keine Witze. Wir haben nicht einmal den Sensor bemerkt, als wir in das Forschungslabor einbrachen. Unser Decker knackt das Magschloss, ich überwache die Halle und unser Elfensammi will gerade die Tür auftreten. Unser Problem ist, dass er maßgeschneiderte Pheromone hat, und die pumpen genug „Ausdünstung“ oder was auch immer heraus, um diesen Sensor wie einen Weihnachtsbaum leuchten zu lassen. Als nächstes fallen Dutzende von Drohnen von der Decke und wir hören das Stampfen von Gardistenfüßen. War ne knappe Sache.

❖ Drowned Rat

❖ Es wurde versucht, Pheromonscanner für biometrische Zugangskontrollen zu verwenden, aber diese Dinger sind noch nicht genau genug, um individuelle Personen zu identifizieren – außer sie werden im Zusammenhang mit maßgeschneiderten Pheromonen verwendet, aber das ist eine zu teure Modifikation, um sein gesamtes Personal damit auszustatten.

❖ Septum

Kameras und optische Sensoren

Standardsicherheitskameras können einen breiten Bereich des elektromagnetischen Spektrums wahrnehmen. Größenmäßig gibt es sie vom deutlich sichtbaren Full-Size-Modell (das allein durch seine Anwesenheit Eindringlinge abschreckt) bis hin zur stecknadelkopfgroßen versteckten Kamera.

Infrarotsensoren werden schon seit dem letzten Jahrhundert verwendet, um Körperwärme zu messen. Polizeiorganisationen waren die ersten, die Infrarottechnologie in großem Stil einsetzten, um Kriminelle zu lokalisieren. Knight Errant präsentiert Ihnen ein hochentwickeltes Infrarotsystem, dass im Dunkeln sehen kann und in vielen Varianten erhältlich ist. Passive Infrarotsensoren können ein Schwarz-Weiß-Bild erzeugen, wobei weiße Bildsegmente besonders warmen oder heißen Stellen entsprechen. Thermografische Sensoren können eine Standard-Infrarotdarstellung mit einem farbigen Temperaturgradienten überlegen und so weitere Wärmedifferenzierungen ermöglichen.

❖ Feuer und andere starke Hitzequellen können andere Wärmesignaturen überdecken. Natürlich würde ein Flammeninferno noch mehr Aufmerksamkeit erregen, deshalb ist sowas nicht unbedingt ein geeignetes Mittel, um Infrarotsensoren auszuschalten, es sei denn, die Kollateralschäden gefährden nicht die Mission.

❖ Poker

Restlichtsensoren messen selbst schwachen Lichteinfall und verstärken ihn elektronisch, um daraus ein Bild zu erstellen. Lichtverstärkte Bilder sind an ihrer charakteristischen Grünfärbung zu erkennen.



• Helles Licht blendet Restlichtsensoren und besonders helle Blitze können die empfindlichen Optiken ausbrennen.

• Nova

Ultravioletsensoren messen Licht außerhalb des sichtbaren Bereichs, unterhalb von 400 Nanometern Wellenlänge. Nur das nahe ultraviolette Spektrum ist für Sicherheitsexperten von Bedeutung; die entfernteren Bereiche des Spektrums erfordern zu viel Energie und sind bei der Beobachtung von Eindringlingen nur von geringem Nutzen. UV-Sensoren werden oft verwendet, um Farbmarkierungen in Verbindung mit FAB-Detektionssystemen zu verfolgen.

Ultraschall

Ultraschall ist ein Sensorsystem, das nicht auf Licht basiert, bei der Sicherheitsplanung aber eine ähnliche Rolle spielt. Ultraschallimpulse messen Bewegungen innerhalb der Sensorreichweite und spezielle hochentwickelte Prozessoren berechnen aus den Schallreflexionen ein Drahtmodell der Bewegung. Ultraschallsysteme können nicht durch Zaubersprüche getäuscht werden, die Kriminelle für Lichtsensoren unsichtbar machen.

• Einige dieser Ultraschallsensoren können mehr, als einen nur zu verfolgen. Unser Team streunte gerade durch diese Forschungseinrichtung, als die bösen Sicherheitsjungs das System von „beobachten“ auf „ausschalten“ umstellten. Der Raum wurde mit soviel Lärm geflutet, dass unser Adept sofort am Boden lag und sich den Kopf hielt. Kurz darauf hatte ich eine unangenehme Wiederbegegnung mit meinem Frühstück. Das ist vielleicht nicht gerade ein besonders elegantes Sicherheitssystem, aber es zwang uns, mit leeren Händen umzukehren.

• Faisal

Waffen- und Kontrollscanner

Personensensoren haben die Aufgabe, Personen zu durchleuchten, die Ihre Niederlassung betreten, und das Sicherheitspersonal zu alarmieren, wenn indizierte Ausrüstung oder Modifikationen gemessen werden.

Magnetanomalie-Detektoren (MAD) werden bereits seit Jahrzehnten verwendet und können sogar kleinste Waffen aufspüren. MAD-Systeme können leicht in Türrahmen oder Bögen installiert werden, wobei der freistehende Bogen bevorzugt wird, da er eine starke psychologische Wirkung hat. Das MAD-Gerät baut ein elektromagnetisches Feld auf; wird eine Feuerwaffe oder ein anderer ferromagnetischer Gegenstand durch das Feld bewegt, wird ein Strom induziert. Induktivität und Widerstand des gescannten Objektes wird mit ausführlichen Dateien über verbreitete und exotische Waffen und Gegenstände verglichen, um dem Sicherheitspersonal einen Anhaltspunkt zu geben. Zusätzlich kann eine Person mit Handscannern genauer untersucht werden, falls die festmontierte Einheit kein schlüssiges Ergebnis erbringt.

• Viele Runner vergessen, dass ihre nette neue Keramiknarre eine Menge Metall enthält. Vor allem in den Geschossen. Kleiner Anfängertip: Verwendet hüllenlose Hi-C-Densioplastgeschosse in euren Keramikkanonen.

• Faisal

Chemodetektoren untersuchen Luftproben auf Partikel, die von den stickstoffreichen Treibmitteln in Feuerwaffenmunition und Sprengstoffen abgesondert werden. Die chemische Flüchtigkeit der Waffen eines Kriminellen arbeiten gegen ihn, und Chemodetektoren können genauso unauffällig in Türrahmen installiert werden wie MAD-Einheiten. Chemodetektoren gibt es auch als Handgeräte zur genaueren Untersuchung von Verdächtigen.



❖ Plastiktüten – man kann tatsächlich mehr damit anfangen, als Novacoke verschwinden zu lassen!

❖ Redeye

❖ Sehen wir mal über diese neunmalklugen Drogenanspielungen hinweg, dann ist die hermetische Verstaung von Waffen und Muni in Plastiktüten keine schlechte Idee, um Chemodetektoren zu umgehen. Doch irgendwann muss man die Tüte aufmachen, um die Waffe zu benutzen, und dann kreischt jeder Chemodetektor in der Umgebung auf.

❖ Highwire

❖ Seid vorsichtig, wenn ihr direkt nach einem Feuergefecht durch einen von diesen Chemodetektoren geht. Selbst wenn ihr die Knarren versteckt habt, sind eure Arme und Hände noch mit Rückständen von der verballerten Muni bedeckt. Der Chemodetektor kann darauf reagieren und die Cops untersuchen dann die chemischen Rückstände auf eurer Haut. Selbst wenn ihr zu dem Zeitpunkt keine verdächtigen Gegenstände mehr dabei habt, werden sie euch zum Verhör festhalten und versuchen, euch mit ungeklärten Zwischenfällen in Verbindung zu bringen.

❖ Grip

Cyberwarescanner verwenden eine Dualscan-Technologie, um den metamenschlichen Körper zu durchleuchten. Ultraschall- und Magnetresonanzscanner werden kombiniert, um sowohl weiches Gewebe als auch dichtere Strukturen im Körper zu erfassen und auf diese Weise praktisch alle Cyberware zu erkennen. Spezielle Prozessoren vergleichen die gescannten Muster mit einer Datenbank aller bekannten Modifikationen, um das Gefahrenlevel für das Sicherheitspersonal zu klassifizieren. Größere Modifikationen sind nicht immer illegal, selbst unter individuellem Konzernrecht, daher kann Knight Errant einen Identitäts- und Registrierungs-Überprüfungsservice anbieten, um die Legalität registrierter Cybertechnik zu überprüfen.

❖ „Identitäts- und Registrierungs-Überprüfungsservice“? Seit wann arbeiten Knight Errant und Lone Star Hand in Hand?

❖ Razor Rick

❖ Seit es damit Profit zu holen gibt. Lone Star erhebt eine Gebühr für jeden Zugriff und Knight Errant erhebt von seinen Kunden eine noch höhere Gebühr für jeden Zugriff. Das klappt ganz hervorragend, also nehmt euch in Acht. Der Star und Knight Errant wissen möglicherweise schon alles über euch.

❖ X-Star

❖ Glücklicherweise können die aktuellen Cyberwarescanner keine Bioware erkennen, doch wie ich hörte, arbeiten Knight Errant und andere bereits an einem solchen Scanner.

❖ Biomatic

Magschlösser

Verriegelungsmechanismen sind das Rückgrat jedes Sicherheitssystems. Moderne Magschlösser widerstehen praktisch jedem Versuch, sie mit physischen Mitteln zu öffnen, und sind heute der Standard für Hochsicherheitsanforderungen. Magschlösser können mit jedem beliebigen Öffnungsmechanismus kombiniert werden, von biometrischen Sensoren bis hin zu den neuesten Entwicklungen physikalischer und elektronischer Schließtechnologie.

Magschlösser verwenden starke Elektromagneten, um eine Tür zu sichern. Der Vorteil dieses Systems ist einerseits die enorme Kraft, mit der Magschlösser schließen, und andererseits

die Tatsache, dass sie vollständig elektronisch kontrolliert und überwacht werden können.

❖ Der Nachteil ist, dass sie Energie brauchen, um zu funktionieren. Ein Stromausfall führt zwar nicht dazu, dass sich ein Magschloss automatisch öffnet, doch es lässt sich nicht mehr steuern. Der Magnet verriegelt das Schloss innerhalb der Tür oder des Rahmens genauso wie ein altmodischer Schließbolzen. Wenn ihr den Strom abklemmt, kommt ihr zwar nicht rein, aber es hält auch die Sicherheitskräfte fern, während ihr euch einen gewaltsamen Weg durch die Tür sucht.

❖ Tony Two-Chins

Alle Grundversionen der Magschlösser werden mit Magnet- oder Proximity-Kartenlesern geliefert, die beide von einer Master-Sicherheitsstation programmiert werden können. Auch Durchzugskarten oder Verifizierungen per Datenbuchse und Memory können als Schlüssel Verwendung finden.

Traditionelle Schlösser

1861 erfand Linus Yale Jr. das Sicherheits-Zylinderschloss, das lange Zeit der Standard der Einbruchsicherheit war. Zweihundert Jahre später kommen moderne Zylinderschlösser in einem Hybriddesign aus Kerben und Zylindern daher, wobei die gesamten 360 Grad der Zylinderoberfläche mit einer willkürlichen Anzahl von Stiften genutzt wird. Normale Zylinderschlösser verwenden fünf bis zehn Stiftpositionen, während Hochsicherheitsschlösser mit mehreren Dutzenden von Stiften arbeiten.

❖ Wenn man kein Experte im Schlösserknacken ist, sollte man versuchen, vorübergehend an einen passenden Schlüssel zu kommen (durch arglistige Täuschung, Fingerfertigkeit oder wie auch immer). Macht einen Wachsabdruck von dem Schlüssel und fertigt daraus eine Kopie an. Und schon seid ihr drin.

❖ Charlie

Eine weitere Eigenschaft moderner Zylinderschlösser ist die Möglichkeit, in die Spitze des Schlüssels einen Transponder einzubauen. Wird der Schlüssel ins Schloss gesteckt, liest das Schloss den Transponder und gestattet nach Verifizierung dem Schlüssel, sich zu drehen und das Schloss zu öffnen.

❖ Solche Schlösser können ein echtes Problem sein, selbst wenn man ein Spezialgerät zum Schlösserknacken verwendet. Knight Errant hat ein paar nette Spielzeuge, mit denen man solche Schlösser knacken kann, aber da kommt man nur mit viel Glück dran.

❖ Highwire

Biometrische Erkennungssysteme

Biometrische Erkennungstechnologie verwendet den metamenschlichen Körper als Schlüssel zum Öffnen eines Schlosses. Kombiniert mit Magschlössern stellen Biometrische Systeme den State-of-the-Art der modernen Schlosstechnologie dar. Biometrische Systeme erkennen bestimmte Charakteristika eines metamenschlichen Körpers und vergleichen sie mit einer elektronischen Datenbank aller autorisierten Personen. Häufig eingesetzte Identifikationsmethoden verwenden Fingerabdrücke, Handabdrücke, Stimmanalysen und Retinasensoren.

Biometrische Scans von Fingerabdrücken und Handabdrücken funktionieren nach dem gleichen Prinzip, sie unterscheiden sich nur im Datenumfang. Moderne Finger/Handabdruck-Scanner erfassen nicht nur ein hochauflösendes Bild vom Finger bzw. der Hand, sie messen auch die elektrischen Eigenschaften der biologischen Probe, um festzustellen, ob der Benutzer tatsächlich noch am



Leben ist. Auf diese Weise können Kriminelle nicht länger Ihre Angestellten verstümmeln, um die Sicherheitsmaßnahmen zu umgehen.

Stimmanalyse ist eine noch raffiniertere Methode der biometrischen Erkennung. Die Charakteristika der Stimme des autorisierten Angestellten wird mit einer gespeicherten Analyse verglichen. Stimmenstressanalysen und ins System einprogrammierte Schlüsselwörter können zudem erkennen, ob der Angestellte gezwungen wird, seine Stimme zur Verfügung zu stellen.

- ❖ Wenn ihr es mit einer Stimmaufzeichnung versucht, dann achtet darauf, dass die Aufnahme von höchster Qualität ist und euer Lautsprecher genug Bass hat. Nichts ist peinlicher, als auf „Play“ zu drücken und eine scheppernde Version der benötigten Stimme zu hören. Wenn sowas passiert, bin ich immer wieder froh, dass ich für die Fernsteuerjobs zuständig bin. Wenn ihr an einem Voicescanner vorbei wollt, dann knausert nicht mit dem Aufnahmegerät. Gespartes Geld kann euch umbringen.
- ❖ Kan Opener

Gesichtserkennung ist eine weitere biometrische Scantechnologie. Die Technik wurde Ende des zwanzigsten Jahrhunderts entwickelt und hauptsächlich eingesetzt, um die Gesichter von bekannten Kriminellen in Sportarenen oder an anderen potenziellen Terroristenzielen mit hohem Publikumsverkehr zu finden. Der Vorteil der Gesichtserkennung ist ihre Unaufdringlichkeit; der Benutzer steht einfach vor dem Sensor, der mit einem einfachen Laser ein Bild der Gesichtsstruktur erzeugt. Die daraus resultierende dreidimensionale „Karte“ des Gesichts wird anschließend mit der Datenbank der autorisierten Benutzer verglichen. Empfindlichere Scanner tasten mit Infrarotstrahlung die Wärmemuster unter der Haut ab oder verwenden Ultraschall, um die Gesichtsknochen und Zähne abzubilden.

- ❖ Gesichtserkennungsprogramme waren ein Riesenflop, als sie zum ersten Mal eingeführt wurden, weil sie haufenweise falsche Negativ- und Positivmeldungen lieferten und regelmäßig die Leute übersahen, auf die sie eigentlich angesetzt wurden. Heute ist die Technik weiter entwickelt, aber die Dinger taugen immer noch nichts. Aber ich schätze, die Schlipse fühlen sich mit sowas einfach sicherer.
- ❖ Clyde

Retinas Scanner gehören zu den besterprobten und sichersten Biometrischen Systemen auf dem Markt. Ein Laser scannt schmerzlos und schnell die Retina und vergleicht das Ergebnis mit bekannten Profilen. Temperatursensoren in der unmittelbaren Umgebung des Scanners können erkennen, ob das Auge von seinem Benutzer entfernt wurde. Cybertechnische Retinakopien sind nicht nur in den meisten Ländern höchst illegal, sie sind zudem unvollkommen und von Knight Errant's bewährten Scannersystemen leicht zu erkennen.

- ❖ Ja, sicher. Und sie funktionieren auch hervorragend gegen nanotechnische Retinazeichner, wie? *Kicher*
- ❖ Conjunctivitis

Knight Errant's Forschungs- und Entwicklungsabteilung freut sich, unseren Kunden neue Fortschritte in der biometrischen Erkennung zu präsentieren, die die Einsatzmöglichkeiten und die Verlässlichkeit von Biometrischen Systemen auf eine neue Stufe hebt. Knight Errant bietet Ihnen seit diesem Jahr drei neue biometrische Techniken an: Pheromons Scanner, DNA/Zellscanner und Atemscanner.

Biometrische DNA/Zellerkennung untersucht das genetische Material eines Subjektes. Eine kleine Probe wird entnommen, nachdem ein Handabdruckscanner verifiziert hat, dass das Subjekt am Leben ist und eine grundlegende Übereinstimmung mit gespeicherten Daten besteht. Zellscans untersuchen den Haupthistokompatibilitätskomplex, den zellulären Fingerabdruck der Probe, die bei einem Einstich in den Daumen entnommen wird. Der DNA-Scan dauert länger, ist jedoch wesentlich aussagekräftiger; es werden einige Minuten benötigt, um die DNA-Probe mit einer Datenbank des autorisierten Personals zu vergleichen. Diese Scanner können vom Design her genauso gestaltet werden wie herkömmliche Handabdruckscanner, so dass Kriminelle nicht wissen, dass ihnen eine DNA-Probe entnommen wird. Das kann sich bei späteren gerichtsmedizinischen Untersuchungen als sehr wertvoll erweisen.

- ❖ Zellscans decodieren nicht die DNA. Sie untersuchen nur den „Fingerabdruck“ der Zellhülle. Der ist noch individueller als der normale Finger- oder Handabdruck, geht aber wesentlich schneller als ein DNA-Check.
- ❖ Doc X
- ❖ Selbst wenn man in das Matrixsystem deckt, um seine eigene DNA auf die Liste der Autorisierten zu setzen, kann man darauf wetten, dass der Kon noch ein oder zwei Sicherheitskopien der Datenbank hat, die auch beim Scan gecheckt werden. Man kann die Autorisierungsnachfrage natürlich jederzeit vor Ort manipulieren, aber es ist kaum davon auszugehen, dass ein Kon, der DNA-Scanner an seine Türen baut, eine schlappe Matrixsicherheit hat.
- ❖ Kan Opener

Atemscanner messen das zelluläre Material, das von dem Subjekt in einen speziell geeichten Membransensor ausgeatmet wird. Der Atemsensor untersucht das als Aerosol in der Atemluft vorliegende Zellmaterial, während er Fremdmaterial wie Überreste von Mahlzeiten und Bakterien oder Viren ausfiltert. Die Sensor-membrane wird nach jeder Anwendung automatisch mit einem ultravioletten Lichtimpuls gereinigt.

- ❖ Verdammt, ich wusste es. Sie können rausfinden, was ich zum Mittagessen hatte.
- ❖ Silent Sam
- ❖ Wie nützlich sind diese Dinger wirklich? Allzuviel „Aerosol-Zellmaterial“ kann es in der ausgeatmeten Luft nicht geben. Die Übertragung von Krankheitskeimen benötigt einen Vektor, gewöhnlich Schleim, der aus den Lungen heraufgehustet wird. Und Magen-Darm-„Dämpfe“ können eigentlich nicht individuell genug sein für eine Identifizierung, vor allem da sie ja mit dem eingenommenen Mittagessen variieren (Danke, Sam).
- ❖ PhDee

- ❖ Wie auch immer, alles was man braucht, ist ein Kaffeepott, den euer autorisierter Angestellter vor kurzem benutzt hat. Tragt die Hautzellen ab, repliziert ein bisschen DNA mit einem tragbaren MicroPCR, rein damit in die Aerosolpumpe und auf den Sensor gesprüht. Voilà!
- ❖ BioE

Eingebettete Sensoren

Neueste Fortschritte auf dem Gebiet piezoelektrischer Verbundmaterialien haben zu einer Revolution im Sicherheitsdesign geführt. Die neue Technik der eingebetteten Sensoren, auch als „Smart Wall“-Technik bezeichnet, ermöglicht eine bislang ungeahnte



Flexibilität bei der Handhabung von Sicherheitssystemen. Smart Walls können mehrere unterschiedliche Sensoren in nahezu unbegrenzten Konfigurationen enthalten. Knight Errant nutzt topaktuelle Nanotechnologie, um die Größe der Sensoren immer weiter schrumpfen zu lassen, und bietet Bewegungs-, Luftdruck-, Chemo-, Pheromon- und Druckpolstersensoren an. Durch die Nanotechnologie werden große makrotechnische Scanner unnötig, vielmehr wird der Sensor über die gesamte piezoelektrische Verbindung verteilt.

- Das beunruhigt mich jetzt aber wirklich.
- Donjon

- Da bist du nicht der einzige. Ich muß da vor allem an alte Runs denken und frage, ob das bei einigen die Ursache war, dass sie aus unerfindlichen Gründen in die Hose gingen.
- Highwire

Die Nanoversionen dieser Sensoren unterscheiden sich von ihren makrotechnischen Vetter. Die Nanoversion des Bewegungsmelders hat kein großes wärmesensitives „Auge“, sondern verwendet eine brandneue Induktions-Infrarot-Technik. Der nanotechnische Luftdrucksensor verwendet eine empfindliche Nanotechmembran, die über ein piezoelektrisches Geflecht verteilt ist; wenn der Luftdruck innerhalb des Raumes plötzlich steigt oder fällt, wird die Membran bewegt und erzeugt einen elektrischen Strom im Geflecht. Chemosensoren bestehen aus kleinen Nanomaschinen, die über eine Smart Wall verteilt sind und die Luft nach den gleichen flüchtigen Verbindungen untersuchen, auf die auch makrotechnische Chemodetektoren reagieren. Pheromonsensoren, die in piezoelektrische Wände eingebettet sind, funktionieren prinzipiell so wie ihre normalen Gegenstücke, wobei die Nanotechnologie eingesetzt wurde, um die Größe des Sensors zu verringern. Druckpolstersensoren sind wie die makrotechnischen Geräte in den Boden eingebettet. Da sie jedoch ultradünn sind, können sie in praktisch jede Art von Boden eingebaut werden, von Metallböden bis zu Holzimitat.

- Jetzt habe ich keinen Zweifel mehr. Donjon, erinnerst du dich an Whitehall?
- Highwire

- Das war eine Scheißveranstaltung. Keine einzige sichtbare Sicherheitsvorkehrung und wir haben beide genau nachgesehen, bevor wir reingingen und auch als wir drin waren. Und trotzdem fielen die Sicherheitsjungs über uns her wie Fliegen über den Mist. Sie hatten bestimmt einige von diesen Smart Walls da drin. Wir hatten Glück, dass wir lebend rauskamen.
- Donjon

- Jepp. Wir sollten schnellstens zum Doc gehen und nachsehen lassen, ob sie uns irgendwie markiert haben.
- Highwire

Die Technik der eingebetteten Sensoren ist speziell für Geschlossene SimSinn-Systeme entwickelt worden; normale Displays und Rechner sind mit der Menge an Informationen und Überwachung, die diese Technik benötigt, überfordert. Smart-Wall-Systeme erfordern ein hohes Maß an Ausbildung und Infrastruktur-Investition. Die Spitze der Sicherheitstechnologie hat ihren Preis, doch sie bringt Ihnen eine qualitativ außergewöhnlich hochwertige Gebäudesicherheit!

• Glücklicherweise stellt diese Abhängigkeit von GSS einen ernsthaften Nachteil dieser Technik dar. Es gibt viele Wege, ein GSS-Netzwerk zu knacken, und wenn der Rigger den Alarm nicht wahrnehmen kann, weiß immer noch keiner etwas von unserer Anwesenheit.

- Kan Opener

Festsetzung und Neutralisierung

Für den Fall, dass Ihre Sicherheitsmaßnahmen durchbrochen werden, hat die Festsetzung und/oder Neutralisierung von Eindringlingen oder potenziellen Bedrohungen oberste Priorität. Knight Errant bietet eine Vielzahl an Produkten, um Eindringlinge festzuhalten, außer Gefecht zu setzen oder anderweitig zu handhaben.

Türen, Fenster und andere Zugangspunkte können mit Läden aus Stahl oder ballistischem Polymer ausgestattet werden, die in Position gleiten und den Ausgang versperren, wenn ein Alarm ausgelöst wird. Ebenso können strategisch positionierte Tore Eindringlinge in Bereichen abschotten, wo sie keinen Schaden anrichten können. Auch weitere bewegungseinschränkende Maßnahmen wie Laser- und Monodrahtlabyrinth können zu diesem Zweck aktiviert werden. Diese Sicherheitsmaßnahmen bleiben aktiviert, bis ein autorisierter Befehl des Sicherheitspersonals sie unwirksam macht.

Um aktive Eindringlinge zu neutralisieren, können Gassysteme ein Betäubungsgas in den gefährdeten Bereich leiten und die Kriminellen außer Gefecht setzen, ohne Kollateralschäden zu verursachen. Anschließend kann der Bereich belüftet und geöffnet werden, damit die Sicherheitstruppen Zugang zu den Eindringlingen haben. Auch Netzpistolen und Taser sind eine Option.

Für extreme Fälle können Waffenports, die eine Vielzahl von Waffen tragen können, an strategisch wichtigen Punkten innerhalb von Wänden, Landschaftsmerkmalen oder an anderen Orten positioniert werden. Eine optimale Positionierung stellt sicher, dass Eindringlinge diese Ports nicht sehen und dass die Waffen einen großen Bereich überstreichen und gleichzeitig multiple Ziele eliminieren können.

- Achtet auf die Ports an der Decke. Viel zu viele Runner vergessen, nach oben zu sehen!
- Rooster

GSS-INFRASTRUKTUR

Der Leim, der ein modernes Sicherheitssystem zusammenhält, ist das Geschlossene SimSinn-System. Die Technik wurde aus dem Fahrzeuginterface entwickelt und die Riggerprotokolle erweitert, um Gebäudestrukturen abzudecken. Die vielen unterschiedlichen Daten zu handhaben, ist keine leichte Aufgabe, doch Knight Errant hat die erforderlichen Mittel, all Ihre Systeme zu einem einzigen verschmelzen zu lassen. Die Verbindungselemente sind das A und O eines funktionierenden GSS-Netzwerks.

Kabelweichen

Kabelweichen dienen dazu, GSS-Glasfaserleitungen zu Hauptleitungen zusammenzufassen. Jedes Gerät, das am GSS-Netzwerk hängt, ist über ein Glasfaserkabel angeschlossen. Zur Maximierung der Systembandbreite bietet Knight Errant die GSS-Kabelweichen der Constellation-Produktlinie an. Die Constellation-Weichen sind in verschiedenen Preisklassen und unterschiedlichen Konfigurationen erhältlich, je nach Bandbreitenerfordernis Ihres Netzwerks.

Die Constellation-IV-Weiche bietet das Maximum von 64 Glasfaserverbindungen, inklusive zweier festgeschalteter „Uplink-



Ports“ für Verbindungen zu anderen Kabelweichen oder einem Master-Zugangspunkt. Die Constellation-III-Weiche bietet 32 Verbindungen einschließlich eines Uplink-Ports. Für preisbewusste Kunden gibt es die Constellation-II-Weiche, die über 16 Anschlüsse verfügt, fünfzehn davon für Geräteverbindungen und ein Uplink-Port.

Unsere Constellation-Weichen sind die ultimative Produktlinie für Ausbaufähigkeit und Redundanz Ihres Netzwerkes. Alle Modelle verfügen über redundante Energieversorgung und Prozessoren, die beide hot-swappable sind – Sie müssen Ihr System also nicht herunterfahren, um sie zu installieren. On-the-Fly-Firmware-Updates sorgen dafür, dass Ihr System nichts verpasst und immer auf dem neuesten Stand ist.

Router

Die Hermes-Produktlinie von GSS-Routern ist neu in Knight Errant's GSS-Produktpalette. Hermes-Router sind ein Nebenprodukt aktueller Entwicklungen der Cybertechnologie und bilden ein zusammengesetztes GSS-Signal aus den Daten einzelner GSS-Überwachungsgeräte. Die Kombination verschiedener Überwachungskameras, die jeweils auf unterschiedliche Wellenlängen reagieren, kann ein GSS-Bild generieren, das das gesamte Lichtspektrum umfasst. Die Hermes-Produktlinie beschränkt sich allerdings nicht nur auf Kameras, sondern ermöglicht Sicherheitsplanern, selbst zu entscheiden, was und wieviel aus jedem „Kanal“ genommen werden soll. So können dem GSS-Operator spezielle Alarmbedingungen übermittelt werden, die auf kombinierten Ereignissen beruhen, wie zum Beispiel dem Auslösen eines Drucksensors bei gleichzeitigem plötzlichem Temperaturanstieg.

Die Hermes-GSS-Router können über einen Kronos-Masterzugangspunkt programmiert werden. Der Routercode kann im Falle eines Hardwareversagens auch direkt auf einem Cyberterminal geschrieben und über einen Hephaistos-Hilfszugangspunkt geladen

werden. Alle Hermes-Router sind ausbaufähig, angemessene Update-Optionen der Rechenkapazität sind bei Knight Errant erhältlich.

Zugangspunkte

Knight Errant bietet zwei Arten von GSS-Zugangspunkten an. Die Kronos-Produktlinie der Masterzugangspunkte bietet maximale Bandbreite und Ansprechempfindlichkeit für Konzernsicherheitsrigger, mit der Möglichkeit, alle angeschlossenen Sicherheitsgeräte, von Türen bis zu Drohnen, zu kontrollieren. Kronos umfasst zudem eine komplette Palette an LCD- und Plasmadisplays für nicht verrigtes Sicherheitspersonal, eine Fernlenkzentrale für ferngesteuerte Drohnen und weitere DNI-Interfaces für zusätzliches Personal oder bei einem Hardwareausfall. Außerdem gehört zum Standardumfang eine integrierte Cyberterminal-Workstation für die Protokollierung. Nach einem sicherheitsrelevanten Vorfall können damit forensische Beweismittel eines unautorisierten Eindringens detailliert untersucht werden, um anschließend das GSS-Netzwerk auf eventuell noch vorhandene Schlupflöcher abzustimmen.

Hilfszugangspunkte sind ein wertvolles Hilfsmittel zur Fehlersuche in GSS-Netzwerken. Wegen seiner hochkomplexen Natur kann ein GSS-Netzwerk gelegentlich ein unerwartetes und ungewöhnliches Verhalten an den Tag legen, das von dem Masterzugangspunkt des Kontrollzentrums aus nicht hinreichend diagnostiziert werden kann. Glücklicherweise wird das Debugging eines solchen Systems durch die Hephaistos-Hilfszugangspunkte wesentlich erleichtert. Hilfszugangspunkte sind direkt mit dem Masterzugangspunkt und einem Segment des GSS-Netzwerkes, etwa einer Constellation-IV-Weiche, verbunden. Das ermöglicht das lokale Debugging unterbrochener Hauptleitungen oder fehlerkonfigurierter Geräte.

❖ Der Katalog erwähnt nicht, dass es auch GSS-kontrollierte Sicherheitsdisplays und -interkoms gibt, mit denen der Sicherheitsrigger Kontakt zu seinen etwas mobileren Kumpels aufnehmen kann. Vercyberte



Sicherheitsgardisten können vom Rigger Daten und Bilder direkt in ihren Kopf geschickt bekommen. Es ist erschreckend, so ein System in Aktion zu sehen, vor allem, wenn es hinter einem her ist.

• Highwire

Matrixkopplung

Die Poseidon-Produktlinie der GSS-Matrix-Kopplungen ermöglicht eine nahtlose Aufrüstung von älteren matrixbasierenden Sicherheitssystemen auf ein GSS-Netzwerk. Je nach Grad der Integration, die Ihr Sicherheitssystem erfordert, kann die Poseidon-Kopplung für ein- oder bidirektionale Kommunikation zwischen den Systemen konfiguriert werden. Wenn Ihr Altsystem nur passive Geräte umfasst, ist eine eindirektionale Poseidon-Kopplung genau das Richtige. Bei komplexeren Geräten wird eine bidirektionale Poseidon-Kopplung Ihren Bedürfnissen entsprechen.

Poseidon-Kopplungen sind mit Knight Errant's aktuellen Verschlüsselungstechnologien versehen, um eine sichere Kommunikation zwischen all ihren Geräten zu gewährleisten. Poseidon-Kopplungen können auch so konfiguriert werden, dass sie lokale Kommunikations-Logs anlegen und an einen Kronos-Masterzugangspunkt weiterleiten.

• Warum heutzutage überhaupt noch jemand matrixbasierte physische Sicherheitssysteme verwendet, entzieht sich meinem Verständnis. Dadurch wird jedes gute GSS-Netzwerk ad absurdum geführt, weil ein Decker leicht falsche Signale einschleusen kann. Verschlüsselung eines GSS-Netzwerks bedeutet nicht automatisch Signalintegrität.

• Leggy

MATRIXSICHERHEIT

Matrixsicherheit basiert größtenteils auf der Matrixarchitektur und Intrusion Countermeasures. Eine durchdachte Anwendung dieser Prinzipien versieht Zugangspunkte mit der nötigen Sicherheit, während die für die tägliche Arbeit benötigten Systeme nicht zusätzlich belastet werden. Wichtige Hosts und Netzwerke sollten nicht mit der Matrix verbunden sein oder, falls unumgänglich, wenigstens über Zeit-, Teleport- oder Reihenzugänge. Sicherheitsdecker sollten eingesetzt werden, um Vor-Ort-Untersuchungen zu ermöglichen und aktiv gegen Eindringlinge vorzugehen. Matrixsysteme sind anfällig für physische Beeinträchtigung und sollten immer hinter verschlossenen Türen in zugangsbeschränkten Bereichen installiert sein.

Einen vollständigen Überblick über Knight Errant's Produkte im Bereich Matrixsicherheit finden Sie auf unserem Matrixsicherheit-Host.

MAGISCHE SICHERHEIT

Konventionelle physische und technische Sicherheit hat keinen Einfluss auf astrale Eindringlinge, zudem müssen moderne Sicherheitssysteme gegen subversive und destruktive Magie gewappnet sein. Wie Sie auf unserem Host für magische Sicherheit feststellen werden, bietet Knight Errant eine beeindruckende Vielfalt astraler und magischer Maßnahmen an, außerdem den Einsatz ausgebildeter Zauberer und weltlicher Magiespezialisten.

Geister und paranormale Wachtiere

Der geschickte Einsatz von Geistern und paranormalen Tieren kann bei der Sicherung einer Anlage den entscheidenden Unterschied ausmachen. Knight Errant bietet eine große Auswahl gebundener Geister und anderer astraler Sicherheitsvorkehrungen zu erschwinglichen Preisen an. Paranormale Wachtiere werfen zwar zusätzliche laufende Kosten auf (für Ausbildung, Ernährung und Pflege), sind jedoch eine aktive, effektive und unerwartete

Ressource im Einsatz gegen Eindringlinge. Die komplette Angebotspalette von Knight Errant's Lizenzen, Dienstleistungen, Produkten, Schulungen und Spezialisten auf dem Sektor paranormaler Tiere und Geister finden Sie unter dem entsprechenden Host.

• Viele Kons scheuen sich, Paracritter zu benutzen. Erinnert ihr euch an die Geschichte mit den Höllenhunden, die ein Feuer verursacht und die Anlage abgeackelt haben, die sie eigentlich bewachen sollten? Es kursieren einfach zu viele Horrorstories wie diese in der Matrix – Wachcritter, die Angestellte fressen, teure Ausrüstung zerstören, Kunden zu Stein verwandeln, in die Nachbarschaft entkommen und Yuppies terrorisieren und ähnliche Geschichten. Ich muss es wissen, ich habe einige davon erfunden <grins>.

• Fisher

• Aber nicht alle Kons sind so zurückhaltend mit dem Einsatz von Paraviechern. Und wenn man auf extraterritorialem Gebiet ist, gelten sowieso keine Regeln mehr. Schreckhähne, Piasmas und Riesenratten, meine Güte!

• Crazy Leon

Astrale Barrieren

Die effektivsten Maßnahmen gegen astrales Eindringen sind astrale Barrieren wie Hüter, Biofasern oder Schutzefeu. Hüter sind in mehreren Formen erhältlich (Standard, Alarm, Polarisiert, Markierung) und eignen sich ideal für den Schutz kritischer Hochsicherheitsbereiche. Für den kostenbewussten Kunden können Biofasern und Schutzefeu die gleiche Aufgabe erfüllen.

Fluoreszierende Astrale Bakterien (FAB)

Das Erkennen einer astralen Sicherheitsverletzung wird mit unserer aktualisierten Produktlinie der FAB-Injektoren und –Behälter noch einfacher. Strang-I-Bakterien werden in Gasform in Sicherheitsbereiche injiziert. Sie ermöglichen eine hervorragende Markierung astraler Eindringlinge, da sie im ultravioletten Spektrum fluoreszieren, wenn sich eine Astralgestalt durch die Wolke bewegt. Strang-II-Bakterien fungieren als lebende Astralbarriere, wenn sie sich in einer Nährlösung in speziellen Behältern befinden; jeder astrale Eindringling ist in einem Raum gefangen, der vollständig von FAB-Behältern umschlossen ist.

• Man beachte, dass sie Strang-III nicht erwähnen. Strang-III wird man nicht außerhalb von Chicago oder extraterritorialem Gelände finden; die UCAS klassifizieren sie als Kontrollierte Substanz Klasse C. Das bedeutet „biologischer Wirkstoff zur Massenvernichtung“ für die juristische Unbeschlageneren unter euch.

• Faisal

Spruchzauberel

Knight Errant bietet eine Vielzahl an Optionen zur Integrierung verankerter oder intensivierter Zauber in Ihr Sicherheitssystem an. Intensivierte Wahrnehmungszauber sind eine subtile Methode zur Identifizierung oder Lokalisierung von Eindringlingen, während das Sicherheitspersonal dazu ausgebildet werden kann, verankerte Barrieren- oder andere Zauber als magische Notfallmaßnahmen einzusetzen. Intensivierte Illusionszauber eignen sich hervorragend dazu, weltliche Kriminelle zu verwirren und Zugangspunkte oder andere wichtige Punkte zu tarnen.

• Sowas ist höllisch teuer, deshalb wird man es nicht allzu oft finden. Die meisten Kons haben kostengünstigere Methoden, für magische Sicherheit zu sorgen.

• Nuyen Nick



Glasfasernetzwerk

Der beste Freund des Sicherheitsmagiers, Knight Errant's Prometheus-System, ist ein unabhängiges, nicht-elektronisches Glasfaserbeobachtungsnetzwerk. Das Netzwerk erweitert die visuelle Sichtlinie eines Sicherheitsmagiers, völlig unbeeinträchtigt von irgendwelchen elektronischen Geräten. So können Sie die Spruchmagie Ihres Zauberers von einem sicheren Standort aus einsetzen, ohne den Verlust eines wichtigen Aktivpostens an der Front zu riskieren.

Das Prometheus-System verwendet hochpräzise Linsenkameras, um eine maximale Lichtmenge zu sammeln. Präzise Linsen fokussieren das Licht in Glasfaserkabel, die unter Schwerelosigkeit angefertigt wurden und einen extrem hohen Teil der ursprünglichen Lichtintensität weiterleiten. Um einem möglichen Intensitätsverlust vorzubeugen, wird empfohlen, Knight Errant's Daylight-Quarzlampen zu installieren, um für genügend Licht zu sorgen. Die Kameras können mit einem manuell bedienten Prismenspiegelsystem verbunden werden, das dem Zauberer ermöglicht, schnell und einfach zwischen verschiedenen Kameras umzuschalten. Die letzte Komponente ist ein Brillensystem, das das Bild aus dem Kabel in die Augen des Zauberers leitet.

❖ Tolle Sache, hm? Allerdings hat es bei all den Vorteilen, die es angeblich bieten soll, auch ein paar ernsthafte Nachteile. Diese Linsenkameras sind so gut, dass sie genug Licht aufnehmen, um den Zauberer noch aus 250 Metern Entfernung erkennen zu lassen, was du machst, und das ohne jede Elektronik. Das bedeutet aber auch, dass er den Laser, mit dem du hineinleuchtest, oder den Novazauber, den du auf die Kamera wirfst, um so besser sehen kann...

❖ Firefly

❖ Und wenn man den Raum ein bisschen verdunkelt, macht man es für den Magier ziemlich schwierig, einem einen Zauber an den Kopf zu werfen. Das System basiert darauf, dass mehr als die normale Bürobeleuchtung vorhanden ist. Bei Dämmerlicht ist es nutzlos.

❖ TechWiz

❖ Gut ausgebildete Sicherheitsmagier können auch mit solchen widrigen Umständen fertig werden; es bedeutet halt ein bisschen mehr Arbeit, und sowieso verlässt sich kein System, das etwas taugt, allein auf Prometheus.

❖ Grey Knight

PERSONALSERVICE

Das schwächste Glied in jedem Sicherheitsplan ist das menschliche Element. Jeder Sicherheitsplan kann durch schlecht ausgebildetes Personal oder verräterische Angestellte unterminiert werden. Knight Errant minimiert dieses Risiko mit zwei Arten von Dienstleistungen: Bereitstellung von qualifiziertem Sicherheitspersonal und interne Sicherheit.

Knight Errant kann Ihnen die Dienste erfahrenen, ausgebildeten Qualitätssicherheitspersonals für alle Ihre Sicherheitsbedürfnisse anbieten. Unsere weltweit führenden Standardsicherheitsoffiziere können für Gebäudesicherheit, Geländepatrouillen oder Notfallensätze verpflichtet werden. Matrixspezialisten können Ihre privaten Netzwerke auf Schwachstellen und Sicherheitsverletzungen überprüfen und Sicherheitsrigger können alle Aspekte der Verteidigungsanlagen Ihrer Niederlassung koordinieren. Sicherheitsmagier können astral patrouillieren und bei sicherheitsrelevanten Vorfällen entweder aus der Ferne oder vor Ort in Aktion treten. Unsere Personenschutzexperten bieten die besten Leibwächter-, Informationskontroll- und Gefahrenanalysedienste an, die man für Geld bekommen kann.

Des weiteren kann Ihnen Knight Errant jahrelange Erfahrungen auf dem Bereich der Personalkontrolle und -untersuchung, der Spionageabwehr und des Personalsicherheitstrainings zur Verfügung stellen. Einzelheiten finden Sie auf unserem Host Interne Sicherheit.

INTEGRATION

Das beste Sicherheitssystem und das qualifizierteste Sicherheitspersonal der Welt ist kaum etwas wert, wenn es nicht angemessen koordiniert, gewartet und eingesetzt wird. In Zusammenarbeit mit Ares Security International bietet Ihnen Knight Errant einen Beratungsservice an, um Ihnen bei der Auswahl eines strategisch günstigen Standortes, dem Entwurf und der Realisierung eines Sicherheitsplanes, der Ausrüstung und Ausbildung Ihres Personals sowie Reparatur und Wartung zur Seite zu stehen. Die richtige Realisierung eines Sicherheitsplanes unterscheidet eine gescheiterte Niederlassung – mit möglicherweise Millionen von Nuyen Verlust – von einer wirklich sicheren Anlage, in der gerade die Innovation des Jahrzehnts entwickelt wird.

SICHERHEIT IM ÜBERBLICK

von Grey Knight

Wenn ihr jetzt immer noch weiterlest, kann ich wohl mit einiger Sicherheit davon ausgehen, dass ihr keine albernen Messerklauen seid, die nur an den neuesten Spielereien interessiert sind. Ihr wollt wissen, wie eure Chancen bei eurem nächsten Job stehen, und dafür müsst ihr wissen, wie die einzelnen Sachen zusammenwirken. Seit ich gelegentlich Freiberufler wie euch anheuere, lasse ich lieber kompetente Profis für mich arbeiten als das anonyme Gangmitglied Nummer 3. Hier folgt nun also eine zusammengefasste Version des Ausbildungsseminars, das ich jetzt schon mehrmals gehalten habe. Keine Einbruchtips allerdings. Dafür müsst ihr euch schon für den kompletten Kurs einschreiben wie alle anderen auch.

Zäune und Wände

Das Rückgrat jedes Systems sind die Barrieren. Modernes Sicherheitsdesign sollte nicht davon besessen sein, „Festungen“ zu bauen, sondern einfach nur Gebäude, bei denen das Risiko größer ist als die potenzielle Belohnung. Jeder kann praktisch jede Wand niederreißen, wenn er nur genug Sprengstoff nimmt, aber dadurch alarmiert er alle Sicherheitskräfte und macht sich selber zum Ziel. Die eigentliche Idee hinter Zäunen und Wänden ist Behinderung. Gut angelegte Zäune können jedes Eindringen ernsthaft erschweren und der Sicherheit genug Zeit geben, einen Eindringling zu neutralisieren, der dann auf jemanden wie mich trifft.

Reinkommen ist immer leichter als rauskommen. Normalerweise weiß die Sicherheit nichts davon, dass ihr einen Einbruchversuch startet, sonst habt ihr es üblicherweise schnell mit einer Menge ungebetener Gäste zu tun. Die Lösung einer guten Flucht ist sorgfältige Planung. Kennt eure Fluchtrouten gut – und überlegt euch am besten gleich mehrere – und sorgt dafür, dass wenigstens eine davon frei ist, wenn ihr sie braucht. Wenn der Drek am Dampfen ist, was unweigerlich geschehen wird, wollt ihr sicherlich nicht auch noch eine Fluchtroute improvisieren müssen.

❖ Und nehmt die Werkzeuge mit, die ihr braucht, um die Hindernisse zu überwinden, denen ihr begegnen werdet. Ein Seitenschneider nützt euch nichts, wenn die Wände aus Plastbeton sind.

❖ Simpson

Beleuchtung und Türen

Wenn ihr schon mal an einer verschlossenen Tür vorbei musstet, dann wisst ihr, wie schwierig das sein kann, wenn Scheinwerferlicht



direkt auf euch gerichtet ist. Das ist kein Zufall; Sicherheitsplaner wissen, dass es besser ist, eine Tür zu beleuchten, als sie im Dunkeln zu lassen. Eure beste Chance in so einer Situation ist, das Licht irgendwie dazu zu bringen, nicht auf euch zu leuchten. Müßt ihr dazu die Lampe zerstören – herzlichen Glückwunsch, ihr habt soeben einen Alarm ausgelöst.

Zu wissen, welche Art von Beleuchtung verwendet wird, kann eure Erfolgchancen signifikant verbessern. Kons sparen gerne Geld, deshalb verwenden sie gerne Natrium- oder Quecksilberdampflampen. Eine Stromunterbrechung kann euch ein Zeitfenster von einigen Minuten liefern, bevor die Lichter wieder angehen, und die Notbeleuchtung hat nicht die Leuchtkraft der Hauptlampen.

Türen und Schlösser

Eine Tür ist nur so gut wie ihr Schloss, wie man so schön sagt. Das richtige Sicherheitslevel für eine bestimmte Tür zu finden, ist nicht immer leicht. Übereifrige Sicherheitsdesigner können dabei leicht die tägliche Arbeit der Angestellten erschweren und behindern. Standard- und Proximity-Kartenleser für Magschlösser sind mehr als genug für den täglichen Gebrauch. Und ein Hightech-Schloss in eine Holztür einzubauen, dürfte ziemlich sinnlos sein, wenn jeder Chiphead die Tür eintreten kann.

Normalschlösser haben auch ihren Platz in dieser Kunst und können sich oft sogar als sehr nützlich erweisen. Nur wenige Runner erwarten tatsächlich ein Schlüsselloch – manche haben sogar noch nie eins gesehen, bis es dann irgendwann zu spät ist, sich noch einen Dietrich zu besorgen. Die Weiterentwicklung automatischer Dietriche macht den Einsatz von einfachen Schlössern problematisch, da diese Geräte die Schlösser in Sekunden öffnen können. Außerdem haben physische Schlüssel die unangenehme Angewohnheit, sich kopieren zu lassen oder „verloren“ zu gehen. Schlösser mit physischen Schlüsseln sollten für Hochsicherheitsbereiche zumindest nicht als einziges Schloss verwendet werden.

Magschlösser und Sensoren

Ein Magschloss allein ist von keinem großen Nutzen. Wenn der Sicherheitsrigger meldet, dass ein Schloss geöffnet wurde, woher soll die Sicherheit wissen, wie sie darauf zu reagieren hat? Handelt es sich um einen Trupp Shadowrunner, der sich gerade mit den unbezahlbaren Forschungsergebnissen aus dem Staub macht, oder ist es nur Mr. Smith aus der Forschungsabteilung, der die Tür ein bisschen zu lange aufhält, während er gerade mit Ms. Jones flirtet? Umsichtige Sicherheitsplaner verwenden redundante Überwachungsgeräte, um Hochsicherheitsbereiche überlappend zu kontrollieren. Sie bauen nicht einfach eine Videokamera über die Tür mit dem Magschloss, sondern bringen zusätzlich noch eine Infrarotkamera und Drucksensoren vor der Tür an.

Forschungs- und Entwicklungslabore sind Hauptziele für Industriespionage; das ist nichts Neues. Wenn wir mal der Terminologie unserer Matrixsicherheitsbrüder und -schwestern folgen wollen – vor allem den ultraparanoiden Data Havens –, dann sind Chokepoints das Instrument der Wahl. Chokepoints in der physischen Sicherheit verwenden zwei oder mehr aufeinanderfolgende Sätze von Schlössern und Sensoren, um den Zugang zu Hochsicherheitsbereichen zu kontrollieren. Um das zweite Schloss zu öffnen, muss man erst das erste öffnen und in einen abgeschlossenen Bereich treten. Das allein schreckt schon viele Eindringlinge ab; wenn es ihnen misslingt, das zweite Schloss zu öffnen, sitzen sie in der Falle. Je nach den Direktiven des Sicherheitspersonals können die Neutralisierungsmethoden nach der Aktivierung des Chokepoints zwischen *soft* (Eindringlinge

am Leben lassen) bis *hart* variieren (übriggebliebenes Genmaterial untersuchen).

Sensorpositionierung

Die richtige Positionierung von Sensoren kann den Unterschied zwischen einer erfolgreichen Sicherheitsüberwachung des gesamten Geländes und einem Hinterherjagen des eigenen Schwanzes ausmachen, während man wie debile Idioten in die Kameras glotzt. Eine intelligente und überlappende Platzierung der Sensoren ist sinnvoller, als alle Korridore mit jeder vorstellbaren Sensorart vollzustopfen. Wer einen Bereich entweder mit thermischen oder Infrarotsensoren überwacht, sollte zusätzlich auch die jeweils andere Sorte beachten. Das Infrarotlicht beleuchtet den Bereich wie Tageslicht und der Temperatursensor schlägt Alarm, wenn die Umgebungswärme ansteigt. Wer FAB-UV einsetzt, sollte die UV-Sensoren in verschiedenen Winkeln positionieren und einen Hermes-Router verwenden, um eine genaue Karte der astralen Aktivitäten zu erhalten. Am wichtigsten ist allerdings, Sensoren nicht an Stellen anzubringen, wo sie ständig von autorisiertem Personal ausgelöst werden. Das löst falsche Alarmmeldungen aus, lenkt die Aufmerksamkeit des Sicherheitsriggers unnötig ab und führt womöglich dazu, dass das Sicherheitspersonal irgendwann die Alarmmeldungen in diesem Sektor ignoriert.

Die neue Technologie der eingebetteten Sensoren ist zwar das aktuellste Produkt der Sicherheitstechnik, stellt aber kein Allheilmittel für alle Sicherheitsbelange dar. Die enormen Kosten für Smart Walls schränken ihre Verwendung auf Hochsicherheitsbereiche ein. Smart Walls finden am ehesten Verwendung in Büros leitender Angestellter, wo Diskretion wünschenswert ist, oder in geheimen Forschungseinrichtungen, in denen Unauffälligkeit unerlässlich ist. Vergesst das „Mehr ist besser“-Mantra; die Wahrheit des Sicherheitsdesigns liegt darin, dass eine intelligente Positionierung von Sensoren und Barrieren die meisten Shadowrunner besiegt, vor allem in Kombination mit gut ausgebildetem Sicherheitspersonal.

Sicherheitsausbildung

Ohne eine gute Ausbildung des Personals sind die besten Überwachungsspielereien wertlos. Man kann seine geheimsten Pläne genauso gut direkt an die Konkurrenz faxen, wenn die Sicherheit im Ernstfall schläft, nicht weiß, was sie machen soll, oder erst im Handbuch der Sicherheitsanlagen nachblättern muss. Das Sicherheitstraining sorgt erst dafür, dass ein gut durchdachtes Sicherheitssystem mit äußerster Effizienz arbeitet. Ausgebildetes Personal weiß, wie es das Sicherheitssystem nutzbringend einsetzt, und wie es die Daten des Systems interpoliert, um Eindringlinge selbst dann zu finden, wenn die Sensoren sie nicht zweifelsfrei lokalisieren können. Ein gut ausgebildeter Systemoperator erkennt den Unterschied zwischen einem durch Defekt ausgefallenen und einem sabotierten Gerät.

Sicherheitsausbildung umfasst eine Einarbeitung in die Hardware des Systems, Festsetzungs- und Neutralisierungstechniken, grundlegende forensische Arbeitsweisen und Dateninterpretationsmethoden. Ein Grundkurs konzentriert sich vor allem auf die ersten drei Punkte, während eine Fortgeschrittenenausbildung sich hauptsächlich mit Interpretation, Systemdesign, Systemumgebung und Unterwanderungstechnologien befasst. Detailliertes Training zur Unterwanderung und Umgehung von Sicherheitssystemen wird nur ausgewählten Angestellten und Vertragsnehmern zuteil.

❖ Es lohnt sich, so einen Kurs zu besuchen, wenn man die Möglichkeit dazu erhält. Man findet leicht einen ergiebigen Mr. Johnson, der einen sponsort.

❖ Prime Runner



Kostenfragen

Einige Kunden sparen beim Design ihres Sicherheitssystems am falschen Ende und knausern mit notwendigen Sicherheitsmaßnahmen. Und anschließend beschweren sie sich auch noch, wenn ihre Kosteneinsparungsmaßnahmen sie ihre wertvollen Daten und fetten Bonusschecks gekostet haben.

Unzureichende Infrastruktur bedeutet unzureichende Daten, und damit fehlt der Sicherheit genau das, was sie am nötigsten braucht. Nichtsdestotrotz gibt es viele kostenbewusste Maßnahmen zur Sicherung einer Anlage. Kameraattrappen, Dummy-Einheiten und ähnliches können als sichtbare Abschreckung gegen böswilliges Fehlverhalten dienen. Während der übelwollende Eindringling mühsam die Kameraattrappe auszuschalten versucht, kann das Sicherheitspersonal ihn über echte Kameras beobachten und in Gewahrsam nehmen.

Andererseits braucht ein Kunde, der Daylight-Quarzlampen in jedem Büro, Smart Walls in jedem Korridor und Hermes-Router für jede zweite Glühbirne installieren will, dringend eine Lektion in Ökonomie. Overkill ist für ein Sicherheitssystem fast ebenso tödlich wie Geiz; eine Informationsüberflutung erfordert mehr Rechenkapazität und mehr Gehirn, die das System kontrollieren. Systeme können oft sehr komplex sein; das liegt in der Natur der Sache. Die elegante Lösung, die eine Anlage mit der geringstmöglichen Komplexität sichert, dient am besten den Interessen der Sicherheitsanbieter und ihrer Kunden.

❖ Ich habe Grey Knight (damals noch als Major Lloyd Ritter bekannt) gesehen, wie er dieses Seminar in Denver gehalten hat, etwa sechs Monate bevor er befördert und im Silicon Valley stationiert wurde. Es war sehr interessant zu hören, wie jemand aus dem Sicherheitsbusiness dafür eintrat, den Kunden nicht alles anzudrehen, was sie haben wollen, sondern sich statt dessen auf intelligente Sicherheitsplanung zu konzentrieren. Dann hat er Sicherheitseinsätze mit uns geübt,

uns GSS-Hardwaremos präsentiert und die Magier eine dieser Prometheus-Einheiten ausprobieren lassen.

❖ Two Timer

❖ Man kann Training nicht durch Hightech ersetzen. Glaubt mir, ich bin in genug Gebäude eingebrochen, um zu wissen, wovon ich rede.

❖ Highwire

DIE TRICKS UNSERES GEWERBES

von RoofRat

„Du sollst nicht stehlen“ – so steht es geschrieben im Achten Gebot. Seit aktive Eigentumsstrukturierung derart tabuisiert wurde, haben die Menschen sich immer wieder neue Methoden ausgedacht, um das, was ihnen gehört, vor jenen unter uns zu schützen, die „Nein zu Nummer 8!“ sagen. Wenn man sich all die Tricks und Spielereien ansieht, die entwickelt wurden, um moderne Aktivpostenumschichtungsspezialisten vom Krempel anderer Leute fernzuhalten, dann fragt man sich, warum wir es überhaupt noch versuchen. Doch wie ein Freund von mir immer sagt: Ein unüberwindliches Sicherheitssystem gibt es nicht. Für den stolzen Besitzer ist alles eine Frage der Prozepte – ein Sicherheitssystem aufzubauen, das alle bis auf die allererste Sahne des professionellen Abschaums davon abhält, ihre schmierigen krummen Finger auf die wertvollen Besitztümer zu legen.

Das stellt uns freiberufliche Sicherheitsberater, die wir nicht zu oben erwähnter Sahne gehören, vor ein ernsthaftes Problem. Es kann eine Wagenladung technischer Spielereien, innovative und gefährliche Strategien und einen Riesenhaufen Glück erfordern, den Job zu erledigen. Also präsentiere ich euch, als kleinen Gefallen für einen Freund, ein paar kleine Tricks, die sich in meiner Karriere als Vermögensumverteilungsspezialist als nützlich erwiesen haben. Ich hoffe, sie erhöhen eure Chancen gegen die neuesten Sicherheitsgeräte ein wenig – zumindest für ein, zwei Monate, bis



sie sich wieder neue Gimmicks ausdenken, um uns draußen zu halten. Und dann denken wir uns wieder neue Tricks aus ...

Nun denn, ihr wollt also jemandem einen unerwarteten Besuch abstatten. Das erste, was euch schon mal den Tag ein wenig versaut, ist ein großer Zaun um das Gelände. Der absolut erste Schritt besteht darin zu überprüfen, ob er elektrifiziert ist; das klingt selbstverständlich, aber vergesst es nicht! Einige elektrische Zäune summen oder klicken, wenn die Spannung groß genug ist. Unerwartete Drähte oder schwarze Kästen am Zaun sind sehr verräterisch, ebenso ungewöhnliche chemische Ablagerungen auf dem Metall. Oder ihr schubst einfach einen Teamkollegen gegen den Zaun und beobachtet, was passiert.

Wenn der Zaun elektrisch ist, legt zur Isolation eine große Gummimatte darüber. Natürlich ist die Spitze des Zauns oft genug mit Natodraht oder ähnlichem Zeug versehen, das euch in kleine Bröckchen schneiden soll. Das ist nicht gut. Ich verwende oft meine Kevlarsicherheitsdecke, um sie über den Draht zu legen, das ermöglicht mir, einigermaßen unbeschädigt auf die andere Seite zu gelangen. Wenn ihr magische Rückendeckung habt, ist ein Levitationszauber eine offensichtliche Lösung – aber ein freundlicher Erdelementar, der einen Tunnel unter dem Zaun gräbt, ist subtiler. Eine gute Idee für Minimalisten ist auch, einem großen Troll 50¥ dafür zu zahlen, dass er euch über den Zaun wirft – vorausgesetzt ihr kennt eine Methode, auf der anderen Seite sicher zu landen. Die letzten drei Methoden umgehen auf geschickte Weise gleichzeitig die Elektrizität und den Natodraht... aber wenn ihr das Glück habt, ein Adept zu sein, könnt ihr auch einfach beschießen und schlichtweg über den Zaun springen.

Seid vorsichtig bei nackten Zaunpfählen, die sich einen halben Meter oder so über den eigentlichen Zaun hinaus erstrecken. Das ist das gleiche wie ein Schild mit der Aufschrift „Zum Monodraht bitte hier entlang“. Der absolut einzige Weg, mit Monodraht fertig zu werden, ist ihn mit einem Laser oder Hitzestrahler zu durchschneiden. Auch wenn ihr nicht sicher seid, geht mit dem Laser über den Zwischenraum zwischen den Pfählen, nur um auf Nummer Sicher zu gehen. Ein Wort der Warnung noch: Wenn der Monodraht unter starker mechanischer Spannung steht, kann er wie eine Peitsche ausschlagen, wenn er durchgeschnitten wird – also bringt rechtzeitig Kopf, Hände und Verwandtschaft in Sicherheit.

Der Zaun war der einfache Teil; die typische Randzone ist voller Sicherheitspatrouillen, Wachtieren, Sensoren und neugieriger Elementare. Die beste Strategie gegen Wachpatrouillen ist, nicht da zu sein, wo sie sind. Erledigt eure Hausarbeiten, findet ihre Patrouillenwege und -zeiten heraus und plant euren Weg entsprechend. Wachhunde können da problematischer sein; ich habe allerdings festgestellt, dass ein paar Luftballons voller Katzenurin, in die entgegengesetzte Richtung geworfen, sie lange genug beschäftigen können, bis ich durch bin. Passt aber auf, wo ihr die Dinger hinwerft, denn Fehlwürfe, die einen Sicherheitsgardisten am Kopf treffen, bringen zwar ein paar Tausend Comedy-Punkte, sind aber nicht so gut für den Job.

Hier ist auch ein gutes Betätigungsfeld für Illusionsmagie: Phantome können Wachen und Hunde einige wertvolle Minuten lang dazu bringen, ihren Schwänzen nachzujagen, und ein paar wohlplatzierte Geräuschillusionen („Es kam von da drüben!“) können euch vor der Entdeckung schützen, wenn sie zu nahe kommen. Achtet darauf, dass euer Zaubererkumpel sich sorgfältig nach magischer Sicherheit umsieht. Ein Feuerelementar, der mit euch schmusen will, oder ein Hüter, der auf eine kleine Plauderei aus ist, kann eure wohldurchdachten Pläne gründlich ruinieren. Wenn ihr keinen Zaubererkumpel hat, dann besorgt euch einen;

wie die Erfahrung lehrt, findet man in einer Anlage ohne magische Sicherheit sowieso nichts, was sich zu klauen lohnen würde.

Eine weitere Gefahr in der Randzone der meisten Einrichtungen sind diese fiesen kleinen Gerätschaften, die überall versteckt sein können und nur auf unvorsichtige Eindringlinge warten. Sie sind nicht leicht zu entdecken. Achtet auf alles, was irgendwie deplatziert wirkt; Drähte zwischen Baumwurzeln, Büsche, die etwas zu strategisch positioniert sind und kleine schwarze Klümpchen in regelmäßigen Abständen tragen, Pflanzen, die etwas zu viel Wärme abstrahlen, und kleine Bodenerhebungen.

Wenn ihr schließlich das Gebäude erreicht, seht ihr euch erstmal nach einem Zugangspunkt um, der nicht von einem himmlischen Lichtstrahl taghell erleuchtet wird. Achtet auf Kameras und andere Geräte wie Bewegungsmelder in der Nähe des Zugangspunktes und deaktiviert sie zuerst, wenn sie die Gefahr einer Entdeckung bergen. Es ist egal, wie gut eine Tür beleuchtet wird, wenn niemand dabei zusieht, wie ihr sie aufmacht. Der „Einbrecher-Smoking“ oder Rutheniumpolymer-Jumpsuit ist die beste Lösung, um nicht gesehen zu werden, selbst in gut beleuchteten Bereichen. Diese Dinger sind sauteuer, aber wenn ihr die nötigen Mittel habt, kann ich sie euch nur wärmstens ans Herz legen.

Sich mit einer verschlossenen Tür herumzuärgern, während man unter Druck steht, kann problematisch sein, deshalb ist es am besten, ein paar Asse im Ärmel zu haben, um schnell und unbemerkt reinzukommen. Ein Magschloss-Knacker bringt euch schnell durch die Tür, doch er neigt dazu, an dem Schloss herumzupfuschen, was der Sicherheit einen Hinweis geben könnte, dass vielleicht nicht alles beim Alten ist, wenn sie das nächste Mal die Tür öffnen. Wenn möglich, schaltet einen der Wächter aus und klagt seine Zugangskarte. Das funktioniert gut, wenn ihr über die Prozeduren des Sicherheitspersonals im Bilde seid und wisst, wann von Joe Security erwartet wird, dass er sich das nächste Mal bei der Zentrale meldet, und was passiert, wenn er es nicht macht.

Wenn die Tür zu schwierig zu knacken zu sein scheint, dann seht euch die Angeln an. Wenn das nichts hilft, versucht es mit der Wand neben der Tür. Wenn sie aus Plastbeton ist, bleiben euch nicht viele Optionen außer dem Sprengstoffschlüssel, aber wenn die Wände aus weicherem Material bestehen, könnt ihr euch vielleicht mit einem Laser hindurchschneiden. Eine andere Möglichkeit ist, es mit einem Fenster statt einer Tür zu versuchen. Ich habe festgestellt, dass es eine ganze Reihe Lösungsmittel gibt, die kurzen Prozess mit Plexiglas machen, und ein Glasschneider ist ja wohl selbsterklärend.

Wenn Türen und Fenster nicht zu knacken sind oder zu gut beleuchtet, wird es Zeit, sich nach einem anderen Weg umzusehen. Wie mein Name schon andeutet, ziehe ich persönlich das Dach für unangemeldete Besuche außerhalb der Öffnungszeiten vor. Eine gute Kletterausrüstung und eine Enterpistole können euch ziemlich schnell aufs Dach bringen, wenn ihr wisst, was ihr tut. Wenn das Zielgebäude benachbarte Gebäude von ähnlicher Höhe hat, könnt ihr auf das Dach gelangen, ohne euch mit der Peripheriesicherheit herumärgern zu müssen. Ein netter Trick, um mit fiesen Geräten auf dem Dach fertig zu werden, ist euren Schamanenkumpel zu bitten, einen Sturmgeist zu beschwören, der die kleinen Gerätschaften mit einem Blitz verschmort oder die Stromleitungen zum Gebäude oder zu vorhandenen Generatoren kappt. Natürlich kann es noch einfacher sein, wenn ein Decker die Stromversorgung von der Matrix abschneidet... aber ein Sturmgeist macht es viel netter. Ein hübscher kleiner sintflutartiger Regen kann zudem Wunder gegen optische Kameras und Wärmesensoren wirken.

Wenn das Gebäude nicht extraterritoriell ist, sind die Baupläne bei irgendeiner Behörde hinterlegt (aber denkt immer daran, dass seit der Ablage der Pläne einige Dinge verändert worden sein können). Ich halte es für ratsam, eine Kopie dieser Pläne aufzutreiben und die Lüftungs- und Kabelschächte des Gebäudes ausfindig zu machen, die einen einfachen Zugang mit minimalen Sicherheitsvorkehrungen ermöglichen können. Wenn ihr nicht klaustrophobisch veranlagt seid, gibt es in den Dächern der meisten Gebäude gewöhnlich genug Platz für einen gewitzten Vermögensregulierungsbroker. Viele Raumdecken sind wesentlich weniger robust als Wände, wenn ihr euch also erstmal anhand der Kopie bis ans Ziel navigiert habt, ist es eine einfache Sache, sich nach unten durchzubohren und das Preisgeld in Empfang zu nehmen.

Ich könnte noch tagelang Tips und Tricks an euch angehende (und nicht mehr so angehende) Nachtarbeiter da draußen verraten, aber das spare ich mir. Der Hauptsatz in unserem Job besteht ja gerade im „Learning by doing“. Wenn man kopfüber an einem Seil über den beiden Trollen mit Miniguns und angeleiteten Barghests hängt und sich sagt „Ich hätte diesen losen Dachziegel vorher sehen müssen!“, dann weiß man, worum es in diesem Job geht. Man nennt es Erfahrung, und jeder erwirbt sie auf seine Weise. Also geht hinaus in die Nacht, benutzt meine Tricks, wenn ihr wollt, oder denkt euch eigene aus. Geht los und klagt euch ein bisschen was zusammen, und hofft, dass das Achte Gebot nur als Vorschlag gemeint war.

TOD EINER HANDELSREISENDEN

von Teil

Nach dieser Informationsflut über Sicherheit und Co. dachte ich mir, es wäre vielleicht auch ganz interessant, mal kurz zu beleuchten, wie wir die Dinge hier in der ADL regeln. Passend dazu hab ich einen zumindest meiner Meinung nach interessanten Bericht, den ich aus einer alten Paydata-Sammlung vom Sternschutz gezogen habe. Ich hatte ja gehofft, das Zeug noch irgendwo los schlagen zu können, aber mittlerweile ist es einfach zu alt. Dafür zeigt es sehr schön, was manche Zeitgenossen so anstellen, um zu kriegern was sie wollen, und was die Knüppelschwinger von den schwarzen Sheriffs für einen Aufstand machen, um genau das zu verhindern.

//Beginn der Datel//

Von: Dietmar Bergen, Abteilung Objektsicherung, Abschnitt Ost
Sternschutz Security, Stuttgart
LTG-Nr. 8203-21-1560-22

An: Egon Bärmann, Sicherheitsabteilung
Zeiss-Audiotek Cybersysteme, Jena
LTG-Nr. 8201-39-3277-309

Betr.: Analyse des Infiltrationsversuches bei Objekt 48-142 vom
22.10.62

- ◆ Wenn ich mich jetzt nicht vertue, müsste es sich dabei um die Zeiss-Audiotek-Anlage in Jena handeln.
- ◆ McPomm

Nach erfolgter Untersuchung der Aufzeichnungen des 22.10., dem Bericht über die offizielle Autopsie des Subjektes und der Überprüfung seines Umfeldes folgt nun der ihnen vor zwei Wochen zugesagte Abschlussbericht.

Bei dem neutralisierten Subjekt handelt es sich um Magdalena Piwowarczyk, genannt „Raven“, wohnhaft in Cottbus, David Schreiber Straße 12. Das Subjekt ist polizeilich registriert wegen





mehrfachem Einbruchs, Betrugs und weiterer Delikte. Akte liegt als Anhang 1 bei.

- ❖ Raven... kreativer Name...
- ❖ Cynic

- ❖ Drek! Ich muss mich korrigieren, das war nicht Jena, das war Rathenow in Brandenburg. Arme Raven, sie war ein echt guter Chummer.
- ❖ McPomm

Die Autopsie der Person ergab laut polizeilichem Untersuchungsbericht erwartungsgemäß die Feststellung der Todesursache durch Schusswaffeneinwirkung. Das Subjekt verfügt nach genauerer Untersuchung über verschiedene kybernetische Verbesserungen der Augen, Ohren, verschiedener neuraler Systeme und der Gelenke. Die unterschiedliche Herkunft und Qualität der Implantate lassen auf unsachgemäße und illegale Implantation schließen.

- ❖ Unsachgemäß?? Bin ich Metzger, oder was? Das Cybermikroskop war 1A-Qualität von den Zeisspennern selbst, Omae!
- ❖ Wladiwos Doc

- ❖ Ich liebe dieses Kon-Sprech ... „das Subjekt“. Bloß nicht dran denken, dass da eine Frau abgeknallt wurde.
- ❖ Merciless Ming

Nähere Details zur Autopsie finden Sie in Anhang 2.

Die mitgeführten Gegenstände der Person sind wie folgt katalogisiert worden:

Kleidung:

- Schuhe, schwarz, Modell Kusaikire, Größe 38 (Leisure Sportswear),
- Schminkut

0.1 MP gelöscht durch SysOp

- ❖ Ich glaube wir können uns alle vorstellen, was man so alles in der Handtasche einer Frau finden kann. Kommen wir zu den interessanten Sachen.

- ❖ Tell

- Zeiss-Audiotek Verwaltungskleidung nach Bekleidungsnorm 5 Absatz 2 bis 11.2, Größe 40 (handgearbeitete Kopie, Quelle unbekannt)
- Elektronischer Dietrich Locktech Modell 57
- Künstlicher Handabdruck auf Latexbasis (Handabdruck rechts von Dagmar Werten, Quelle unbekannt)
- Gesichtsmaske auf Latexbasis (optische Ähnlichkeit mit Dagmar Werten, Quelle unbekannt)

- ❖ Ui, das ist ja mal was Feines. Dafür braucht's schon eine vernünftige Latexpresse, Ahnung von Maskenbildnerei und eine Laserabtastung des entsprechenden Gesichts. Und das kann Stunden dauern, selbst mit Vorbereitung, bis man so eine Maskierung halbwegs drauf hat. Und ob man vielleicht doch Scheiße gebaut hat merkt man erst, wenn's zu spät ist. Ganz davon abgesehen, dass es überhaupt nichts bringt, wenn man nicht auch noch ein guter Stimmenimitator ist. So weit ich weiß kann da ein Stimmverzerrer als Unterstützung hilfreich sein, aber an einem Stimmerkennungssystem kommt man damit definitiv nicht vorbei.

- ❖ Merciless Ming

- ❖ Das mit der Abtastung ist nicht sooo schwierig. In die Lieblingsboutique der Konzernschnecke rein, beim nächsten Klamottenvermessen das Gesicht gleich mit abtasten und gut ist. Oder das Mädels mal Nachts besuchen, heimlich betäuben und die Laserabtastung gleich vor Ort durchführen. Schließlich sind diese Dinger doch relativ handlich, man muss sie nur ruhig halten. Da kann man dann auch gleich die Schlüssel und Keycards mitgehen lassen. Und zur Not tut's auch eine halbwegs vernünftige Trideoaufnahme aus verschiedenen Winkeln.

- ❖ Twiggy

- ❖ Wozu dann überhaupt der Aufstand, wenn man sowieso vorhat, irgendwo einzubrechen?

- ❖ LISA

- ❖ Naja, die Wohnung einer Lohnsklavin, selbst wenn sie relativ wichtig ist, ist immer noch leichter zu knacken als eine gut gesicherte Konzernanlage, schätze ich mal.

- ❖ Twiggy

- ❖ Hm... und wenn man so eine Tarnung für ein paar Wochen braucht? Geht das auch per plastischer Chirurgie? Und was würde das kosten?

- ❖ Spurlos

- ❖ Heutzutage kriegst du in Punkto plastischer Chirurgie so ziemlich alles, und das meiste davon geht sogar ambulant. Fett absaugen, spitze oder runde Ohren, Zahnverblendungen, ob weiß, metallic, perlmutt oder sonst was, Muskelvolumen erhöhen oder Muskelaufsätze aus Bindegewebe oder Silikon (man sieht wenigstens aus, als hätte man Muckis) usw. So lange damit kein lebenswichtiges Organ eingeschränkt wird, kann man da eine ganze Menge machen. Man geht einfach in der Mittagspause zum Doc nebenan, lässt sich fix ein paar Pfund an der falschen Stelle absaugen und sich an der richtigen Stelle aufmotzen, und nach einer halben Stunde sitzt man wieder brav in seinem Bürostuhl oder auf seiner Matrixliege. Das ist mittlerweile ein Gewerbe wie bei den Friseuren. Termin machen, rein kommen, schnibbeln, fertig. Und seit Surge boomt die Branche wie nie zuvor. Ein bisschen kniffliger sind da schon die „Metaeingriffe“. Für die Metas unter uns gibt es zum Beispiel Kieferkorrekturen für Trolle und Orks und Beinverlängerungen für Zwerge bis zu 20 cm. Mehr lässt sich nicht ohne erhebliche Nebenwirkungen machen. Das ist außerdem schon ein etwas teurerer Spaß, der ein paar Tage in der Klinik braucht. Grade die Verlängerung ist sehr knifflig, da man Muskeln, Knochen, Nerven und Sehnen verlängern muss. Ein ziemliches Geschnibbel mit einigem an Reha-Maßnahmen.

- Solche Sachen kriegt selbst euer normaler Doc um die Ecke hin, ganz ohne Nanotechspielereien, Biowareimplantate und dem ganzen anderen Spielzeug, auf das ihr so steht.

- ❖ Doc Hollyday

- ❖ Tja, als Lohnsklave will man schließlich immer schön adrett aussehen, damit man möglichst schnell die Karrieretreppe nach oben stolpert. Und wenn die nächste Gehaltserhöhung winkt und der Körperbau der neusten Konzernmode entsprechen soll, dann investiert man gerne mal ein paar tausend EC. Auch wenn das bedeutet, dass man sich alle paar Monate unter's Messer begeben muss, nur damit irgend so ein Manager einen lieber anschaut als die Konkurrenz. Nichts weiter als eine neue Möglichkeit, Leib und Seele zu verkaufen.

- ❖ Roter Oktober

- ❖ Äh, ja, wie auch immer. Das beantwortet meine Frage nicht. Wie schaut das nun aus, wenn man wirklich das Gesicht eines anderen kopieren will?

- ❖ Spurlos



❖ Naja, das ist schon um einiges schwieriger. Dafür müssen Knorpel und Knochen teilweise abgeschliffen werden, oder man hilft mit gezüchtetem Gewebe nach. Im Endeffekt ist der Aufwand und die Technik die selbe wie bei einer Gesichtsrekonstruktion, man muss „nur“ auf ein spezielles Ziel hin umformen, was die Sache natürlich ein wenig erschwert. Aber mit einem ausreichend dicken Credstick lässt sich da schon einiges machen. Wobei das Schweigen des entsprechenden Arztes üblicherweise teurer erkaufte werden muss als die OP selbst. Das selbe gilt natürlich auch, wenn man einfach aus „privaten Gründen“ ein neues Gesicht braucht.

Man sollte sich allerdings klar sein, dass manche Dinge einfach nicht zu ändern sind. Ein großer, breiter Kerl kann auch per plastischer Chirurgie kein kleiner Hänfling werden, und ein Zwerg auch kein Troll, oder umgekehrt. Ganz davon abgesehen, dass schon mehr als ein Eingriff in diesem Bereich gehörig daneben gegangen ist. Das menschliche Gesicht ist ein Kunstwerk, und wer daran herum bastelt, kann es zerstören, wenn er nicht aufpasst.

❖ Doc Hollyday

❖ Ich gefall mir wie ich bin.

❖ Houkai

❖ Welcher Zwerg lässt sich denn bitte schön „verlängern“? Manchen Leuten sollte man die Sauerstofflizenz entziehen.

❖ Hombre

❖ Und was heißt bitte Kieferkorrektur? Hauer ziehen?!?

❖ Roland von Bremen

❖ Nein, nur die Begradigung des Gebisses. Troll- und Orkgebisse neigen zu einer gewissen... Asymmetrie.

❖ Doc Hollyday

- Ring, silber, vergoldet, mit ausgehöhltem künstlichen Rubin und ausklappbarer Injektionsnadel (Reste eines Fugu-Giftes nachweisbar, Quelle unbekannt)

❖ Igitt! Soetwas wird noch hergestellt?

❖ Doc Hollyday

❖ Na, ist doch ein echter Klassiker. Und was gefragt ist, wird auch produziert. Der Preis macht's.

❖ Der alte Ägypter

- Gürtel nach Bekleidungsnorm 5 Absatz 5.2, modifiziert (handgearbeitete Kopie, Quelle unbekannt)

- Diverses Elektronikequipment, hauptsächlich Elemente der Heimfreund deluxe-Serie von Saeder Krupp (im Gürtel)

- Werksausweis „Dagmar Werten“ mit Schlüssel für Proximitykartenleser bis Sicherheitseinstufung 2A (Original)

❖ Kein Magschlossknacker ist so gut wie der Originalschlüssel. Man muss nur wissen, woher man ihn kriegt.

❖ Sergej

❖ Japp. Wobei Proximity-Cards ein Kompromiss zwischen Personal- und Sicherheitsabteilung sind. Man bringt den Lohnsklaven einfach bei, dass sie die Dinger tragen sollen, damit man jeden mit dem Namen ansprechen kann und schon wandert ein Stück Überwachung in den Hintergrund. Ist besonders in Anlagen mit vielen Mitarbeitern und verschiedenen Sicherheitsbereichen sehr praktisch. So weiß man immer wer sich grade wo aufhält und kann unerwünschte Besucher fernhalten.

❖ TOT!

❖ Und wenn man sich so ein Schildchen einfach zu Hause selbst bastelt, sitzt man schneller zwischen zwei automatischen „Feuerschutztüren“ fest, als man „Planungsfehler“ sagen kann.

❖ Schröder

❖ Das ist der Vorteil der normalen Kartenschlösser ... zumindest für uns. Mit dem richtigen Gerät kann man eine geklaute Karte ganz gut kopieren. Ist natürlich bei 08/15-Teilen leichter als bei richtig hochwertigen Schlössern, da muss man halt was investieren.

❖ Cinderella

Untersuchungen vor Ort haben des weiteren in einem Lüftungsschacht zu Raum 58, Verwaltungstrakt, erster Stock (aktuelle Verwendung: Damentoilette) eine Sporttasche mit verdächtigem Inhalt zu Tage gefördert. Nach der Analyse einiger Haarproben lassen sich diese Gegenstände dem eliminierten Subjekt zuordnen.

Vorgefunden wurden:

- Aktiv thermisch gedämmter Kaputzenoverall mit Rutheniumpolymerbeschichtung (Quelle unbekannt)

- Aktiv thermisch gedämmte Gesichtsmaske mit Rutheniumpolymerbeschichtung (Quelle unbekannt)

❖ Woher hatte Raven denn das ganze Zeug? Das ist Material für locker 100k EC!

❖ McPomm

- Endoskop, Modell AT-250 B, Zeiss Optics

❖ War sie magisch aktiv?

❖ Pragmagiker

❖ Endoskope sind nicht nur für Magier und Internisten nützlich. Ich hab schon Endoskope in Handschuhe integriert gesehen. Wo man seinen Finger rein stecken kann, kann man dann auch rein schauen. Oder auch um die Ecke oder durch Lüftungsklappen, ohne seinen Kopf zu riskieren.

❖ Schröder

❖ Wenn man's einfach möchte, dann kann man auch ein simples Mini-Periskop nehmen. Ein Teleskoprohr, zusammen geschoben etwas größer als ein Stift, auseinander gezogen gut 80 Zentimeter lang. Auf beiden Seiten Spiegel und fertig ist der Eckengucker. Nur das Sichtfeld ist natürlich verdammt klein.

❖ Airport

❖ Zumindest die digitalen Varianten kann man auch mit passenden Sichtbrillen, Monitoren oder über einen Adapter für die Datenbuchse direkt mit einer Bildverbindung koppeln, optional sogar mit Infrarot oder Restlichtverstärkung. Aber dann ist natürlich die ganze Zaubernummer Essig. Für Sprücheklopfer braucht's schon ein reines Glasokular, ob als Handschuh oder Standardendoskop. Aber auch dadurch soll ein Zauber wohl ganz schön weh tun ... dem Zauberer, meine ich.

❖ Shiver

❖ Der Nachteil an der ganzen Handschuhnummer ist bloß, dass ich mir dann die Smartlink klemmen kann.

❖ Armed&Armored

❖ Versuchs mal mit einem Adapterhandschuh. Gibt's in jedem Jagdladen. Wer will sich schon die Flossen abfrieren, nur um besser schießen zu können.

❖ Stiefel



- Gasmaske mit Filter, Modell 10, Ruhrmetall
- Handstemmeisen (Quelle unbekannt)
- Sprühflasche mit Geruchskiller, Modell Fresh&Clean, AG Chemie
- Sprühflasche mit pheromonhaltigem Parfum für Damen, Modell Mage At Night, AG Chemie
- Ultraschalldetektor, modifiziert, Modell US-S 3200, Sony

- ❖ Schickes Sammelsurium praktischer Spielzeuge. Es kann sich wohl jeder denken, was man mit dem ganzen Krempel so anstellen kann, oder?
- ❖ Cinderella

Den Untersuchungen zur Folge hat das Subjekt am 22.10.62 um 20.22 Uhr MEZ das Gelände 48-142 unrechtmäßig durch Überwindung der Umzäunung im östlichen Außenperimeter betreten, mehrere nicht alarmgekoppelte und mit Neurostun IV gefüllte Minen aktiviert und ist dann die werkseitige Wachmannschaft des Geländes umgehend durch ein Fenster in den Raum 58 des Verwaltungstraktes eingedrungen.

- ❖ Wow! Das ist eine ganze Reihe von Watschen an die Konzernsicherheit von Zeiss. Dass sie nicht noch rein schreiben, dass die da alle total unfähig sind, ist auch alles.
- ❖ Eckstein

❖ Naja, wenn sie sogar noch Neurostun IV benutzen. Das Zeug ist doch völlig veraltet. Nicht nur, dass es nur über die Schleimhäute wirkt (deshalb wohl die Gasmaske), es ist von der Wirkung her auch unzuverlässig. Wie lange hält sich das Zeug überhaupt?

- ❖ Red Rose

Dort blieb sie drei Stunden unbemerkt und verließ, verkleidet als Dagmar Werten, Sekretärin des Abteilungsleiters für optische Sensorik Dr. Hartmut Engels, Raum 58 Richtung Büro von Dr. Engels. Alleine der Umstand, dass Frau Werten innerhalb dieses Zeitraums einen Autounfall auf der Landstraße von Rathenow nach Premnitz hatte, über den die Personalabteilung von Zeiss-Audiotek von der verantwortlichen Polizeidienststelle umgehend informiert wurde, was wiederum an die Sicherheitsabteilung weiter geleitet wurde, ermöglichte die Festsetzung des Subjektes durch Werkssicherheitskräfte in Stockwerk 2, Korridor 2, wobei ein Sicherheitsmann durch Intoxikation, vermutlich durch den aufgelisteten Ring als Vektor, erheblich in Mitleidenschaft gezogen wurde. Das Subjekt wurde daraufhin in einem Handgemenge um 23.29 Uhr eliminiert.

- ❖ Kurz: Kommissar Zufall hat einen gar nicht so schlecht geplanten Bruch versaut. Raven schien verdammt gut informiert gewesen zu sein, sowohl über die Ladung der Gasminen als auch über die Gewohnheiten von dieser Frau Werten. Das ist mehr, als man mit ein paar Wochen Observation und ein bisschen Matrixbuddelerei herausfinden kann. Dazu Handabdrücke und mindestens eine gute Trideoaufnahme von Dagi Werten, das ist schon ne ganze Ecke Arbeit.
- ❖ Billy the Chip

❖ Irgendwas stimmt da ganz und gar nicht. So ein Aufstand wofür? Woher hatte sie die Informationen und Mittel? Wieso war keiner ihrer Chummers informiert und warum war sie allein und ohne Backup in der Anlage? Und wieso ist sie nicht direkt als Dagmar Dingens in die Anlage rein, wenn ihre Tarnung so gut war?

- ❖ McPomm

Die Untersuchungen zeigen erhebliche Mängel im Sicherheitskonzept des Objektes 48-142 und lassen weitere, schwerwiegende

Mängel in den Sicherheitsvorkehrungen anderer Objekte vermuten. Um die daraus resultierenden Risiken zu minimieren, bietet Sternschutz Security für jedes Objekt der Zeiss-Audiotek-Gruppe individuell maßgeschneiderte Sicherheitskonzepte mit integrealem Komplettschutz an, gestaffelt nach den jeweiligen Bedürfnissen und Voraussetzungen der Objekte. Eine erste Skizze der möglichen und empfohlenen Vorkehrungen finden sie mit entsprechenden Kostenschätzungen in Anhang 3.

MfG,
Dietmar Bergen
(Abteilung Objektsicherung, Abschnitt Ost)
//Ende der Datel//

- ❖ Hey! Wo sind die Skizzen? Das ist doch das interessanteste daran!
- ❖ Gretchen

❖ Die Anhänge habe ich nicht, kann ich aber besorgen, gegen Vorkasse versteht sich.

- ❖ Tell

❖ Die sind doch eh nichts mehr wert, wenn das hier halbwegs publik wird.

- ❖ Mönnerschreck

❖ Naja, was soll's. An der richtig modernen Sicherheitstechnik kommt man heutzutage sowieso nur noch mit höllisch teurem Equipment vorbei, wenn überhaupt. Ein einziges gutes Magschloss und es ist vorbei mit knacken und rein schleichen. Was liegt da näher, als sich einfach rein zu mogeln? Dazu braucht's echt Cochones, Nerven wie Duraplast, von dem schauspielerischen Talent und der Maskenbildnerei mal ganz zu schweigen, aber ich glaube, dass das die Zukunft ist.

- ❖ Hombre

- ❖ Ich bin auch ohne Gummimaske noch überall rein gekommen.
- ❖ Houdini

❖ Der ganze Spaß funktioniert aber auch nur, wenn man genug Zeit für die Observation des Areals, der entsprechenden Zielperson und des ganzen Umfelds hat. Und man muss sich echt was einfallen lassen, damit die ganze Kiste sauber abläuft.

- ❖ Cinderella

❖ Einfach n Loch rein nuken und ab gehts. Geht schnell und ist billig.

- ❖ Megawatt

❖ Man sollte die Möglichkeiten der Magie nicht vergessen. Eine perfekte Maske kann ich auch mit Magie erschaffen, dazu benötige ich kein Latex und keinen Puder.

- ❖ Avatar

❖ Nur schade, dass eine solche Maskierung im Astralraum für jeden offensichtlich ist, im Gegensatz zu den Tricks der Maskenbildnerei.

- ❖ Enigma

❖ Ich bin zwar nicht direkt vom Fach, aber als Fazit kann man wohl ziehen, dass die rein technische Variante - Sicherheitstechnik kurzschließen, an den Wachen vorbei schleichen und fertig - immer schwieriger wird. Ich ziehe zwar persönlich auch die etwas gröberen Methoden vor, halte aber eine Kombination aus dem Ausnutzen von Sicherheitslücken, technischen Fähigkeiten, intelligentem Vorgehen, echter Gaukelei und ein paar dreisten Lügen an der richtigen Stelle



für das Mittel der Wahl, wenn man so einen Job leise und halbwegs sicher über die Bühne bringen will. So lange man für den Notfall die Kavallerie draußen stehen hat, die einen raus haut oder wenigstens die Bluthunde der Konzerne eine Zeit lang ablenken, verwirren und beschäftigen kann.

Naja, vielleicht werde ich ja irgendwann mal miterleben, wer den Wettlauf um Technik und Tricks gewinnt, unsereins oder die Konsicherheit. Aber bis dahin bin ich wahrscheinlich längst in Rente. Hoffe ich zumindest.

● Eismann

SPIELINFORMATIONEN

Dieser Abschnitt enthält die benötigten Informationen, um die oben beschriebenen Sicherheitssysteme im Spiel zu verwenden. Der Spielleiter sollte ein Sicherheitssystem sorgfältig an Hintergrund und Stil des Spieles anpassen. Es sollte mit einer Kombination aus Würfeln und Rollenspiel überwunden werden können. Ein Sicherheitssystem sollte eine echte Herausforderung für die Shadowrunner darstellen – vielleicht sogar eine ernsthafte Bedrohung ihres Lebens –, aber eine uneinnehmbare Festung, die den Runnern keine Chance lässt, macht niemandem Spaß. Der Spielleiter sollte immer darauf achten, Fehler und Schwachstellen in ein Sicherheitssystem einzubauen, die clevere Shadowrunner entdecken und ausnutzen können.

Die folgenden Regeln beinhalten Material, das bereits im Kapitel *Sicherheitssysteme* in *SR3.01D*, S.232-237, und im *SRKomp*, S.89-90, veröffentlicht wurde, der Spielleiter findet hier also alle Informationen zusammengefasst. Die Regeln werden zudem teilweise erweitert, indem neue Komplikationen und neue Methoden zur Umgehung der Sicherheit angegeben werden.

In allen Fällen, in denen die hier präsentierten Regeln älteren Quellenbüchern widersprechen, gelten die hier angegebenen Regeln.

ZÄUNE

Zäune können überklettert (siehe *SRKomp*, S.44) oder mit einer Drahtzange (*SR3.01D*, S.293) durchgeschnitten werden, letzteres mit einer Geschwindigkeit von (Stärke ÷ 2, aufgerundet) Metern pro Minute. An den Zäunen montierte Sensoren können Versuche, sie zu erklettern, anmessen. Die typischen Sensoren sind Induktionsmelder (S.99) oder Schall/Vibrationsdetektoren (S.100).

Draht

Die Tabelle „Draht/Stolperdraht“ (S.97) gibt die Mindestwürfe für Wahrnehmungsproben an, mit denen Charaktere die verschiedenen Drahtsorten entdecken können. Die Tabelle „Schaden durch Draht“ gibt die Schadenscodes für Draht an, wenn Charaktere ihn anfassen, hindurchgehen oder –rennen. Stoßpanzerung schützt mit der Hälfte des Wertes (abgerundet) gegen solche Schäden. Einen Draht mit einer Drahtzange zu durchschneiden, erfordert eine Stärke(6)-Probe. Für Monodraht ist nur eine Stärke(5)-Probe erforderlich, doch wenn die losen Enden nicht gesichert sind, ist eine Schnelligkeit(6)-Probe nötig, um nicht von dem umherpeitschenden Monodraht getroffen zu werden, der einen Schaden von 10S verursacht.

Elektrische Zäune/Drähte

Ein Charakter, der einen elektrischen Zaun oder elektrischen Draht berührt, erleidet 4T-Betäubungsschaden wie von einer Schockwaffe (*SR3.01D*, S.124). Dem Charakter muss zudem eine Konstitution(6)-Probe gelingen, um seine Hand vom Zaun zu lösen, sonst erleidet er am Ende jeder Kampfrunde einen weiteren

DRAHT/STOLPERDRAHT

Art des (Stolper)drahtes	Wahrnehmungsmindestwurf
Stacheldraht	4
Konzertina/Natodraht	3
Monofilamentdraht	8
Induktionsdraht	8
Lichtschranke (offensichtlich)	2
Lichtschranke (sichtbar)	6
Lichtschranke (unsichtbar)	12
Mechanischer Stolperdraht	6
Druckpolster	6
Druckgeflecht	8

Situation	Wahrnehmungsmodifikator
Getarnt/versteckt Im Gestrüpp	+1 bis +4
Charakter abgelenkt/im Laufschrift	+2
Beleuchtungsniveau schwankt	Modifikator der schlechtesten Beleuchtung +1

SCHADEN DURCH DRAHT

Drahtart	Schaden durch Anfassen/Gehen/Laufen
Stacheldraht	3L/4L/6L
Natodraht	4M/5M/8M
Monofilamentdraht	7S/9S/11S

4T-Betäubungsschaden. Ein Charakter, der bewusstlos wird, erhält noch einen weiteren 4T-Stromstoß, bevor seine Muskeln sich entspannen und er zu Boden fällt.

Um einen elektrischen Zaun/Draht zu überwinden, können die Runner entweder die Stromversorgung des Zaunes/Drahtes unterbrechen oder Verletzungen riskieren und den Zaun/Draht direkt durchschneiden. Isolierung kann die Gefahr der Elektrizität reduzieren, und Levitation oder andere Methoden, eine Erdung zu vermeiden, macht die betreffende Person immun gegen den Schaden. Man beachte, dass das Festhalten einer Drahtzange, die den Zaun berührt, eine Erdung bedeutet.

Sensoren, die den Stromfluss und Widerstand des Zaunes/Drahtes messen, können den elektrischen Zaun/Draht überwachen. Nach Entscheidung des Spielleiters kann ein Sensor erkennen, wenn ein Zaun/Draht durchgeschnitten oder ein Individuum durch ihn elektrifiziert wird.

WÄNDE

Wände können überklettert (siehe *SRKomp*, S.44) oder mit Sprengstoff oder anderen Mitteln durchbrochen werden (siehe die Regeln für Barrieren, *SR3.01D*, S.124). Siehe auch die Tabelle „Sicherheitsbarrieren“. Wird der Versuch unternommen, einen Teil einer Wand wegzusprennen, so verwenden Sie die Regeln für *Sprengwirkung gegen Barrieren*, *SR3.01D*, S.119. Hält die Wand stand, kann die Sprengwirkung reflektiert und umgeleitet werden (siehe *Sprengwirkung innerhalb von Räumen*, *SR3*, S.119).

Einige Plastbetonarten von minderer Qualität können mit dem richtigen Lösungsmittel, wie zum Beispiel Plastisteel-7 (*M&M*, S.118), in eine klebrige Masse verwandelt werden. Diese Plastbetonarten sind äußerlich nicht von soliden Wänden zu unterscheiden, daher kann nur gründliche Beinarbeit ihre Existenz enthüllen. Eine Untersuchung der Wand erfordert eine erfolgreiche Chemie- oder Ingenieurwissenschaften(8)-Probe.



SICHERHEITSBARRIEREN

Material	Barriestufe
Sperrholz	2
Gipsplatten	3
Gipswände	4
Maschendraht (legiert oder Densiplast)	6
Plastbeton	6
Densiplast	8
Kevlarplatten	8
Plastistee	12
Stahlverstärkt	16
Gepanzerte Wand	24
Militärische Panzerung	32

Tunnel

Eine Methode der Umgehung einer Wand für etwas geduldigere Shadowrunner ist das Graben eines Tunnels. Nur natürliche Substanzen wie Erde, lockeres Gestein oder Sand können durchtunnelt werden – Beton, Metall und Kunststoffhybride müssen dagegen auf Grundlage ihre Barriestufe durchbrochen werden.

Ein Charakter, der einen Tunnel gräbt, muss eine Konstitutionsprobe gegen einen Mindestwurf aus der Tabelle „Tunnelbau“ (S.98) werfen. Verhängen Sie einen +2 Modifikator, wenn der Gräber kein geeignetes Werkzeug hat. Die Menge an Material, die pro Stunde ausgegraben werden kann, entspricht der in der Tabelle angegebenen Menge multipliziert mit der Anzahl der Erfolge. Die Fertigkeit Bauingenieurwesen (S.108) kann als ergänzende Fertigkeit eingesetzt werden.

Bei tiefen oder langen Tunnels müssen die Charaktere einmal am Tag eine erfolgreiche Bauingenieurwesen-Probe gegen den gleichen Mindestwurf ablegen, um einen Einsturz zu vermeiden. Nach Beendigung des Tunnelprojektes darf der Projektleiter eine offene Bauingenieurwesen-Probe werfen. Das Ergebnis gibt die Barriestufe der Tunnelwände an und damit die Widerstandsfähigkeit des Tunnels gegen Sprengstoff oder Magie. Wenn eine Tunnelwand bricht, stürzt der Tunnel ein.

BELEUCHTUNG

Glüh-, Neon- und Halogenlampen gehen alle ohne Zeitverzögerung an oder aus. Da Halogenlicht sehr heiß ist, kann sich brennbares Material, das sich zu lange in unmittelbarer Nähe der Lichtquelle befindet, entzünden. Gasentladungslampen benötigen fünf Minuten Aufwärmzeit. Wenn sie heiß sind, brauchen Quecksilberdampflampen zehn Minuten, um nach einem Ausschalten vollständig zu verlöschen, während Natriumdampflampen fünfzehn Minuten benötigen. Aktive Infrarotlampen liefern genügend Licht für thermische und Infrarotsensoren.

Ultraviolettampen emittieren im ultravioletten Bereich wie auch am blauen Ende des sichtbaren Spektrums. Wer starker UV-Strahlung über einige Minuten oder länger ausgesetzt ist, kann auf ungeschützten Hautpartien Verbrennungen davontragen oder Augenschäden erleiden, wenn er keine entsprechende Sonnenbrille trägt oder Blitzkompensation besitzt. UV-Lampen werden auch forensisch eingesetzt, da sie biologische und mineralische Spuren zeigen können, die unter normalem Licht nicht sichtbar sind.

Lichtschalter können mit zwei erfolgreichen Elektronik-B/R(4)-Proben überbrückt werden –

eine für das Öffnen des Schalters, eine für die Neuverdrahtung. Beide benötigen einen Grundzeitraum von 30 Sekunden, modifiziert durch die Anzahl der Erfolge.

TÜREN UND FENSTER

Türen und Fenster sind oft mit Alarmsystemen verdrahtet, die das Sicherheitssystem alarmieren, wenn sie nicht auf die vorgesehene Weise geöffnet werden. Um ein solches System zu umgehen, muss ein Charakter eine Wahrnehmung(Alarmstufe)-Probe werfen, um es zu bemerken, und eine Elektronik(Alarmstufe)-Probe, um es zu deaktivieren, wofür ein Grundzeitraum von 5 Minuten benötigt wird; verwenden Sie die Bauen/Reparieren-Modifikatoren aus SR3.01D, S.95.

Um eine Tür aufzubrechen, verwenden Sie die Regeln für Durchbrechen, SR3.01D, S.124.

Glasfenster können mit einem Glasschneider zerschnitten werden. Die Stufe des entsprechenden Werkzeugs muss gleich oder größer der Barriestufe des Fenstermaterials sein. Ein Arbeitslaser (M&M, S.15) kann ebenfalls gegen Fenster verwendet werden, die eine Barriestufe von 10 oder weniger aufweisen.

In ein Fenster hineinzusteigen, erfordert prinzipiell eine Athletik(2)-Probe, wobei Fenster in ungewöhnlichen Höhen oder Winkeln außerdem eine entsprechende Kletterprobe benötigen (SRKomp, S.44). Je nach Größe des Fensters können einige Charaktere (vor allem Orks und Trolle) Schwierigkeiten haben, durch ein Fenster zu kommen (oder einfach nicht hindurchpassen).

HLK

Heizungs-, Lüftungs- und Klimasysteme (HLK) sind ein oft übersehener Teil des Sicherheitsdesigns. Industrielle HLK-Systeme verwenden oft Lüftungs- oder Kabelschächte, die groß genug für einen Metamenschen sind (abgesehen vielleicht von Orks und Trollen). Durch einen solchen Schacht zu kriechen, ist eine mühsame Angelegenheit, und ein Charakter kann sich nur mit seiner Schnelligkeit in Metern pro Minute fortbewegen. In Lüftungsschächten trifft man gelegentlich auf Ventilationseinheiten, die mit einer Elektronik(4)-Probe deaktiviert und mit einer Elektronik-B/R(4)-Probe demontiert werden können. Ventilatoren können natürlich genauso wie Türen oder Fenster durch Alarmsysteme gesichert sein.

Große Hauptventilatoren können nicht demontiert, sondern nur deaktiviert werden, damit der Charakter durch die Ventilatorblätter hindurchkriechen kann. Wenn ein Charakter seine Hand in einen laufenden Ventilator steckt, hineinfällt oder sonstwie hineingerät, erleidet er bei Klimaschacht-Ventilatoren 4M, bei Hauptventilatoren 8S körperlichen Schaden.

In einigen Anlagen findet man „Abkoch“-Systeme im Lüftungssystem, eine ellipsoid verbreiterte Sektion des Schachtsystems, in dem die hindurchfließende Luft mit UV-Licht bestrahlt wird, um die meisten luftübertragenen Krankheitskeime abzutöten und ihre Verbreitung in der Anlage zu verhindern. Diese UV-„Öfen“ stellen keine Gefahr für Metamenschen dar und können mit einer

TUNNELBAU

Material	Mindestwurf	Menge (in Kubikmetern)
Weiche Erde	4	(4 x STR)
Kompakte Erde	5	(2 x STR)
Lockeres Gestein	6	STR
Leichtes Gestein (Kalkstein)	8	(STR : 2)
Hartes Gestein (Granit)	10	(STR : 4)



Elektronik-B/R(4)-Probe und in einem Grundzeitraum von 1 Minute deaktiviert werden.

ALARMMELDER

Alarmmelder sind mechanische oder elektronische Systeme, über die Eindringlinge „stolpern“ sollen, um einen Alarm auszulösen. Alarmmelder können so konfiguriert werden, dass sie aktivere Sicherheitsmaßnahmen auslösen, wenn sie aktiviert werden.

Die Tabelle „Draht/Stolperdraht“ (S.97) gibt die Mindestwürfe für Wahrnehmungsproben an, um die verschiedenen Arten von Alarmsystemen zu bemerken.

Induktionsmelder

Induktionsdraht hat eine Reichweite von 2 Metern und reagiert auf jeden lebenden Körper innerhalb dieser Grenze. Der Nachteil ist, dass Induktionsdraht nicht zwischen Metamenschen und Tieren unterscheiden kann.

Lichtschraken

Laser oder konventionelles Licht von hoher Intensität dienen als Äquivalent von Stolperdraht. Das Licht kann durch Spiegel oder Reflektoren in einem bestimmten Bereich hin- und hergeworfen werden, bevor es auf den Detektor trifft, wodurch sich ein größerer Raumbereich überwachen lässt und gleichzeitig ein kompliziertes Lichtgitter geschaffen werden kann, das nur unter größten Schwierigkeiten umgangen werden kann. Eine Unterbrechung des Lichtstrahls löst einen Alarm aus.

Lichtschraken können entweder sichtbar sein, als deutliche Abschreckung, oder versteckt. Den Mindestwurf zur Entdeckung eines Lichtstrahls (oder zumindest der Abstrahl- und Detektorelemente) finden Sie in der Tabelle „Draht/Stolperdraht“ (S.97); verwenden Sie passende Wahrnehmungsmodifikatoren (SR3.01D, S.232). Beachten Sie, dass Rauch die Sichtbarkeit des Strahls erhöht und nicht verringert. Der alte Trick, ein Aerosol zu versprühen, um die Strahlen sichtbar zu machen, funktioniert auch 2063 noch (das ergibt einen -1 Modifikator), doch obliegt es der Entscheidung des Spielleiters, ob dadurch andere empfindliche Sensorsysteme ausgelöst werden, wie man sie oft in kontrollierten Innenbereichen findet.

Um eine Lichtschrake zu umgehen, muss ein Charakter eine Schnelligkeitsprobe gegen einen Mindestwurf werfen, den der Spielleiter festlegt (von 4 an aufwärts) und der davon abhängt, in welchem Ausmaß der Lichtstrahl den Bereich abdeckt. Einige Lichtschrakensysteme sind gar nicht zu umgehen. Strahler und Reflektoren können konstruiert werden, um solche Systeme umzulenken, doch dafür ist eine gute Kenntnis des verwendeten Systems, eine sichere Hand und Glück erforderlich. Ein Spielercharakter, der das unter den bestmöglichen Umständen versucht (Besitz der Pläne des Lichtschrakensystems und genügend Zeit, sie zu studieren) benötigt eine erfolgreiche Schnelligkeit(8)-Probe.

Der Mindestwurf steigt auf 12, wenn der Charakter nur ein Bild des Systems hat, und auf 16, wenn der Charakter weder einen Plan noch ein Bild hat. Der Grundzeitraum, sich einen Plan und das benötigte Zubehör zu besorgen, beträgt 1 Woche.

Die geläufigste Methode, eine Lichtschrake zu überlisten, besteht darin, einen Ersatzstrahl aus systemidentischen Strahlern auf die Detektoren zu lenken. Wenn der Charakter den Strahl unterbricht, sendet der Ersatzstrahler genug Strahlleistung auf den Detektor und suggeriert diesem, dass alles in Ordnung ist. Pro Detektor wird ein Ersatzstrahler benötigt. Einen Ersatzstrahl einzusetzen, erfordert eine erfolgreiche Reaktion(6)-Probe. Ist die Probe erfolglos, wird durch die Unterbrechung des Lichtstrahls der Alarm ausgelöst.

Laserlichtschraken können so konfiguriert werden, dass sie mit ihrem Strahl körperlichen Schaden anrichten können. Wird der Strahl unterbrochen und der Alarm ausgelöst, verursacht der Laserstrahl gleichzeitig eine 10M-Verletzung (reduziert um die Hälfte der Stoßpanzerung, abgerundet). Effektivität und Powerniveau des Lasers werden durch die Bedingungen modifiziert, die in *Arsenal 2063*, S.59, beschrieben sind.

Mechanischer Stolperdraht

Mechanischer Stolperdraht verwendet Draht oder Kontaktschalter, die umgangen oder ausgetrickst und durchschnitten werden können. Um einen Draht auszutricksen, muss der Charakter genau den richtigen Strom in die Empfangsseite des Drahtes leiten, während gleichzeitig die mechanische

Spannung aufrechterhalten wird. Das erfordert eine Elektronik(4)-Probe und eine Reaktion(4)-Probe; werden beide Aktionen von einem einzigen Charakter ausgeführt, erhält er jeweils einen +2 Modifikator.

Ein Charakter kann einen einfachen Faden mit einem kleinen Gewicht am Ende dazu verwenden, um einen Bereich auf Stolperdrähte zu untersuchen; der Faden hängt sich über den Stolperdraht, ohne ihn auszulösen, wenn dem Charakter eine Schnelligkeit(4)-Probe gelingt.

Drucksensoren

Drucksensoren werden durch Gewicht ausgelöst und sind üblicherweise unter der Erde (in Form von Drahtgeflechten) oder dem Fußboden (Druckpolster) versteckt. Die Empfindlichkeit dieser Sensoren kann variieren, vor allem in Bereichen, wo Wachtiere oder Drohnen eingesetzt werden. Je unempfindlicher ein Drucksensor ist, desto leichter kann man ihn umgehen.

Der Mindestwurf für das Entdecken eines Druckpolsters oder -drahtgeflechts steht in der Tabelle „Draht/Stolperdraht“ (S.96). Wenn ein Charakter auf einen Drucksensor getreten ist, werfen Sie eine zweite Wahrnehmungsprobe gegen den gleichen Mindestwurf, nur mit einem -2 Modifikator. Bleibt die Probe erfolglos, löst der Charakter den Alarm aus. Ist die Probe erfolgreich, bemerkt der Charakter, dass er auf einen Drucksensor getreten ist und kann versuchen, das Gewicht wieder zurückzuziehen,

EMPFINDLICHKEIT VON DRUCKSENSOREN

Sensor	Normal	Tiere	Drohnen
Druckgeflecht	7	4	3
Druckpolster	7	3	4

Gegenstand	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Prels	Straßenindex	Legalität
Glasschneider	10	–	2/24 Stunden	Stufe x 3¥	0,5	Legal
Saugnapf	6	1	4/48 Stunden	10¥	1	Legal
Ersatzstrahler	6	–	4/48 Stunden	200¥	2	Legal



PHEROMONSCANNER

Bedingung

Leichte Anstrengung (Jogging, leichtes Tragen)	-1
Schwere Anstrengung (Laufen, Kämpfen, schweres Tragen)	-2
Menstruation (nur weibliche Charaktere)	-2
Maßgeschneiderte Pheromone, Stufe 1	-1
Maßgeschneiderte Pheromone, Stufe 2	-2
Kultivierte Pheromone, Stufe 1	-2
Kultivierte Pheromone, Stufe 2	-4
Metabolismusfilter	+4

Wahrnehmungs-modifikator

-1
-2
-2
-1
-2
-2
-4
+4

bevor die Empfindlichkeitsschwelle des Sensors überschritten ist. Dazu muss dem Charakter eine Reaktionsprobe gegen das Empfindlichkeitsniveau des Sensors gelingen (siehe Tabelle „Empfindlichkeit von Drucksensoren“), plus der natürlichen Konstitutionsstufe des Charakters. Wenn der Charakter rennt, erleidet er einen +2 Modifikator auf diese Proben.

KAMERAS UND OPTISCHE SENSOREN

Kameras werden oft deutlich sichtbar platziert, um als psychologisches Abschreckungsmittel für Kriminelle zu dienen. Andere Kameras oder Sensoren sind versteckt, um ahnungslose Eindringlinge zu erwischen. Der Mindestwurf für die Wahrnehmungsprobe zur Entdeckung der Sensoren basiert auf deren Tarnstufe. Nach Maßgabe des Spielleiters können Sensoren zusätzlich getarnt oder als andere Objekte maskiert sein, wodurch sich der Mindestwurf weiter erhöht. Kameras können zudem mit Mikrofonen ausgestattet sein, um den Sicherheitskräften zu ermöglichen, Unterhaltungen und andere Geräusche in ihrer Nähe abzuhehren.

Wenn man mit einem hellen Licht in Kameras oder andere optische Sensoren leuchtet, erhält jeder Charakter, der durch die Kamera blickt, einen Wahrnehmungsmodifikator von +2.

Restlichtverstärkung

Restlichtsensoren verstärken das sichtbare Licht und einige Teile des nahen Infrarotspektrums, um ein Bild zu generieren. Die Farben gehen üblicherweise verloren und es entsteht das typische grünliche Bild, während besonders hochwertige State-of-the-Art-Lichtverstärkersensoren einen Teil der originalen Farben erhalten können, wenn auch nur schwach und verwaschen.

Direktes, helles Licht kann Lichtverstärkersensoren ausbrennen. Mit einem Laser auf einen Sensor zu zielen, erfordert eine Laserwaffenprobe, genauso wie im Kampf. Auch Zaubersprüche, die den elementaren Effekt Licht (*Schattenzauber*, S.52) verwenden, können gegen solche Sensoren eingesetzt werden. Werden mehr Erfolge erzielt, als der Stufe des Sensors entspricht, ist der Sensor ausgebrannt und muss repariert werden. Anderenfalls ist der Sensor lediglich geblendet und erhält einen +4 Modifikator auf alle Wahrnehmungsproben mit dem Sensor.

Thermografie und Infrarot

Thermografische Sensoren erkennen Wärmesignaturen, die im fernen Infrarotbereich ausgestrahlt werden, und wandeln sie in ein sichtbares Bild um. Infrarotsensoren arbeiten im nahen bis mittleren Infrarotspektrum, was reflektiertem Infrarotlicht entspricht.

Farben gehen bei thermografischer und Infrarotabbildung verloren.

Ultraviolett

UV-Sensoren können im sichtbaren Spektrum nichts erkennen und sind nur dann nützlich, wenn eine ultraviolette Lichtquelle wie zum Beispiel FAB oder UV-Lampen vorhanden ist. UV-Sensoren eignen sich dazu, Charaktere oder Objekte zu erkennen, die mit UV-Farbe markiert wurden.

BEREICHSSENSOREN

Bereichssensoren überwachen einen festen, abgeschlossenen Bereich (normalerweise einen Raum oder Korridor) auf Veränderung der Umweltbedingungen.

Bewegungssensoren

Bewegungssensoren strahlen gewöhnlich ein Ultraschallfeld aus und reagieren auf dessen Veränderungen, wenn jemand in den Sensorbereich gerät. Einfache Ultraschalldetektoren (*SR3.01D*, S.293) können die Existenz eines Ultraschallfeldes innerhalb von 5 Metern erkennen. Spielercharaktere können Bewegungssensoren überlisten, indem sie sich in dem betreffenden Bereich besonders

MODIFIKATOREN FÜR CHEMODETEKTOREN

Situation

Je 8 Standardgeschosse (oder Teile davon)
Je 6 Explosivgeschosse (oder Teile davon)
Je 1 Schock- oder Splittterhandgranate
Je 2 Rauch- oder Blitzgranaten
Je 3 Minigranaten (alle Arten)
Je 30 g Standard-(Nicht-Plastik-)Sprengstoff
Je 100 g Plastiksprengstoff
Sprengstoff/Munition in Plastiktüte
Sprengstoff/Munition hermetisch verpackt

Modifikator

-1
-1
-1
-1
-1
-1
-1
+1
+4

langsam bewegen (einen halben Meter pro Kampfrunde), und eine vergleichende Probe zwischen ihrer Heimlichkeit und der Stufe des Sensors werfen. Eine misslungene Probe löst den Alarm aus. Bewegt sich ein Charakter schneller als einen Meter pro Kampfrunde, so erhöht sich der Mindestwurf für jeden hinzukommenden Viertelmeter um +1.

Charaktere können sich schneller bewegen (2 Meter pro Kampfrunde), wenn sie einen Ultraschallsender/-detektor (*SR3.01D*, S.293) verwenden, um den Sensor zu täuschen oder zu verwirren. Dazu ist eine vergleichende Probe zwischen den Stufen der beiden Systeme erforderlich, bei der Heimlichkeit als ergänzende Fertigkeit eingesetzt werden kann. Pro halben Meter, den der Charakter sich langsamer als 2 Meter pro Kampfrunde bewegt, erhält er einen -1 Modifikator.

Schall/Vibrationsdetektoren

Vibrationsdetektoren sind kleine Mikrofone, die an Türen, Zäunen, Fensterscheiben, Fußböden usw. angebracht werden und Geräusche oder Vibrationen von Bewegungen aufzeichnen und an einen Computer zur Auswertung weiterleiten. Wenn ein Shadowrunner weiß, dass es einen Schall/Vibrationsdetektor gibt, kann er



versuchen, sich unentdeckt durch den betreffenden Bereich zu bewegen, indem er eine vergleichende Probe zwischen seiner Heimlichkeit und der Stufe der Vibrationsanalysesoftware gewinnt. Der Charakter kann sich nur um einen halben Meter pro Kampfrunde bewegen, wenn er versucht, eine Entdeckung zu vermeiden. Ein Charakter, der sich schneller bewegen will (1 Meter pro Kampfrunde), erhält einen +3 Mindestwurfmodifikator für die vergleichende Probe. Ein Charakter, der sich schneller als 1 Meter pro Kampfrunde bewegt, löst den Vibrationsalarm unweigerlich aus.

Pheromonscanner

Pheromonscanner erkennen die Pheromone, die ein meta-menschlicher Körper an die Luft abgibt. Sie sind besonders nützlich gegen Leute, die sich mit technologischen oder magischen Mitteln vor gewöhnlichen Überwachungsgeräten zu verbergen versuchen. Pheromonscanner können zwischen Metamenschen und Tieren unterscheiden, sind jedoch nicht genau genug, einzelne Individuen zu erkennen. Um eine Witterung aufzunehmen, wirft der Scanner seine Stufe gegen die Grundsignatur des Charakters oder Lebewesens (6 für die meisten Metamenschen, 5 für Trolle – siehe *Arsenal 2060*, S.134), eventuell mit entsprechenden Modifikatoren (siehe Tabelle).

In einigen Anlagen werden Pheromonscanner als biometrische Schlüssel für Magschlösser verwendet, doch das funktioniert nur bei Personal mit maßgeschneiderten Pheromonen oder Duftdrüsen.

SCANNER

Die folgenden Regeln gelten für MADs, Chemodetektoren und Cyberwarescanner.

MADS

Magnetanomaliedetektoren erkennen metallische Substanzen. Um eine Waffe oder einen anderen Metallgegenstand zu erkennen, wirft der Scanner seine Stufe gegen die Tarnstufe der Waffe oder des Gegenstandes – ein Erfolg genügt. Beachten Sie, dass Tarnstufenmodifikatoren von Mänteln und ähnlichem keinen Einfluss auf diese Probe haben, da sie sich nicht auf das Magnetfeld auswirken. MADs können mit einer Detektorstufe(3)-Probe auch Ätzer-Nanomarken (*M&M*, S.102) erkennen.

Chemodetektoren

Chemische Detektorsysteme analysieren Moleküle in der Luft und sind speziell konstruiert, auf Sprengstoffe oder Munitions-Treibmittel zu reagieren. Um festzustellen, ob ein Chemodetektor Sprengstoff oder Munition erkennt, werfen Sie eine Detektorstufe(10)-Probe, modifiziert entsprechend der Tabelle „Modifikatoren für Chemodetektoren“. Ein Erfolg genügt.

Cyberwarescanner

Cyberwarescanner verwenden Ultraschall- und Magnetscanner, um Implantate zu erkennen. Beim Einsatz gegen einen Charakter werfen Sie eine Scannerstufe-Probe gegen einen Mindestwurf aus der Tabelle „Cyberwarescanner“. Jeder Erfolg über das erforderliche Minimum hinaus liefert detailliertere Informationen über die angemessene Cyberware.

CYBERWARESCANNER

Implantationsgrad	Mindestwurf
Standard	3
Alphaware	6
Betaware	8
Deltaware	10
Essenz 4 oder kleiner	-1
Essenz 2 oder kleiner	-2
Essenz 0 oder kleiner	-3

Erfolge Informationen

1	Lokalisierung der Cyberware (Kopf, Arme usw.)
2	Grobe Anzahl an Cyberware-Implantaten
3	Kategorie der Cyberware (Brainware, Senseware, Bodyware usw.)
4	Einsatzzweck der Cyberware (Augenmodifikation, Reaktionsmodifikation usw.)
5	Stufe oder Grad der Cyberware (Betaware, Elektronische Vergrößerung-3 usw.)
6+	Modellbezeichnung (Zelss Adlerauge Cyberaugen, Ares Perikles Smartverbindung-2 usw.)

ZYLINDERSCHLÖSSER

Um altmodische Zylinderschlösser zu knacken, kann ein Charakter einen Dietrich oder einen automatischen Schlossknacker verwenden oder mit einem Draht oder ähnlichem improvisieren. Verwendet der Charakter einen automatischen Schlossknacker, werfen Sie eine vergleichende Probe zwischen dem Schlossknacker und der Stufe des Schlosses. Gewinnt der Schlossknacker, ist das Schloss offen. Ein Schlossknacker benötigt einen Grundzeitraum von 10 Sekunden, modifiziert durch die Anzahl der Erfolge.

Um ein Schloss per Hand zu knacken, wirft der Charakter eine Probe auf die Fertigkeit Schlösser knacken (siehe S.108) gegen die Stufe des Schlosses. Verwenden Sie die Modifikatoren der Tabelle „Bauen/Reparieren“ (*SR3.01D*, S.95). Manuelles Schlösserknacken dauert einen Grundzeitraum von 60 Sekunden, modifiziert durch die Erfolge.

Transponderschlüssel

Transponderschlüssel enthalten einen kalibrierten Widerstand, der einen Stromkreis im Schloss schließt. Um per Hand ein solches Schloss zu knacken, wird eine Elektronikbox benötigt, mit der sich die entsprechenden elektronischen Eigenschaften generieren lassen. Des weiteren ist zusätzlich zu der Schlösserknacken-Probe (siehe oben) eine Elektronik(Schlossstufe)-Probe erforderlich. Versucht ein einzelner Charakter, gleichzeitig das Schloss zu knacken und die Elektronik zu kalibrieren, so erhält er einen +2 Modifikator auf beide Aufgaben.

MAGSCHLÖSSER

Die „Schlüssel“ für Magschlösser können physikalischer (Keypad, Magnetkarte, Proximity-Karte, Memorycode) oder biometrischer Natur sein (siehe unten), oder auch jede beliebige Kombination davon.

Ausrüstung	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Prels	Straßenindex	Legalität
Dietrichsatz	10	1	6/1 Woche	50¥	2	6P-V
Automatischer Schlossknacker	8	1	10/2 Wochen	Stufe x 25¥	2	4P-V



Magschlösser können vom GSS-Netzwerk des Sicherheitsriggers oder über die Gebäude-Matrix kontrolliert werden. Durch letztere werden sie verwundbar gegen Deckerangriffe.

Die meisten Magschlösser zeichnen alle Zugriffe auf und speichern Zeit, Datum und Identität des Benutzers.

Entfernen der Abdeckung

Der erste Schritt zur Manipulation eines Magschlösses besteht darin, dass der Charakter die Abdeckung entfernt, um an die „Innereien“ des Schlosses zu kommen. Dazu benötigt er eine erfolgreiche Elektronik-B/R(Magschloss-Stufe)-Probe mit einem Grundzeitraum von 60 Sekunden, reduziert durch die Erfolge. Eine erfolglose Probe bedeutet einfach, dass es dem Charakter nicht gelingt, die Abdeckung zu entfernen. Wenn alle gewaltlosen Versuche misslingen, kann die Abdeckung auch demoliert oder abgeschossen werden; die Abdeckung verfügt dazu über eine Barrierestufe in Höhe der Magschloss-Stufe. Doch Vorsicht – bei brutaler Gewaltanwendung kann die empfindliche Elektronik des Schlosses beschädigt werden.

Anti-Manipulations-Systeme: Einige Magschlösser haben Anti-Manipulations-Systeme mit Stufen von 1 bis 4. Um diese Anti-Manipulations-Schaltkreise zu überbrücken, vergleichen Sie den Würfelwurf der Elektronik-B/R-Probe mit einem Mindestwurf in Höhe von (Magschloss-Stufe + Anti-Manipulations-Stufe). Wurde dieser Mindestwurf nicht erreicht, wird ein Alarm ausgelöst. Es ist also möglich, die Abdeckung erfolgreich zu entfernen und trotzdem einen Alarm auszulösen.

Zusammenbau: Nachdem der Charakter das Magschloss manipuliert hat, kann er die Abdeckung wieder montieren, damit nicht sofort erkennbar ist, dass jemand am Schloss herumhantiert hat. Dazu ist die gleiche Probe wie für das Entfernen der Abdeckung erforderlich, doch notieren Sie sich die Anzahl der Erfolge – diese Zahl gibt den Mindestwurf für Wahrnehmungsproben an, wenn das Schloss gründlich auf Manipulation untersucht wird.

Magschlösser kurzschließen

Ein Magschloss kann „kurzgeschlossen“ werden, um es zu überbrücken. Um ein Magschloss kurzzuschließen, muss der Charakter zunächst die Abdeckung entfernen (siehe oben). Dann muss dem Charakter eine Elektronik(Magschloss-Stufe)-Probe mit einem Mindestzeitraum von 60 Sekunden gelingen. Modifikatoren finden Sie in der Tabelle „Magschlösser kurzschließen“ (S.101). Eine misslungene Probe löst einen Alarm aus.

Tastaturen

Magschlosstastaturen erfordern einen gültigen Passcode. Wenn die Charaktere irgendwie an diesen Passcode herankommen können, kommen sie schnell und einfach an dem Schloss vorbei (wobei sich der Passcode allerdings in unregelmäßigen Abständen ändern kann).

Tastaturen können auch mit einem Sequencer (SR3.01D, S.293) überwunden werden, der in kurzer Zeit eine Vielzahl an Passcodekombinationen durchläuft. Dazu muss zunächst die Abdeckung entfernt werden (siehe oben). Werfen Sie eine vergleichende Probe zwischen den Stufen des Sequencers und des Magschlösses. Gewinnt der Sequencer, ist das Schloss geknackt; zusätzliche Erfolge reduzieren den Grundzeitraum von 10 Sekunden. Gewinnt das Magschloss, wird ein Alarm ausgelöst. Bei Gleichstand verstreichen die vollen 10 Sekunden und eine weitere vergleichende Probe ist erforderlich.

Memorycode

Verschlüsselte Codesequenzen können im Headwarememory oder

MAGSCHLOSS-ÜBERBRÜCKUNG

Situation	Modifikator
Anti-Manipulations-System	+Stufe
Keine Elektronikliste	+2
Jedes zusätzliche Schlüsselsystem	+1
Nur Durchzugskartensystem	+2
Nur biometrisches System	+4

Datenschloss eines Benutzers gespeichert werden. Der Benutzer stößt sich in das Magschloss ein, das automatisch den Code abfragt und verifiziert. Um ein solches System zu überbrücken, ist es erforderlich, an den Code eines autorisierten Benutzers zu gelangen und diesen zu entschlüsseln. Sobald der Code gefunden wird, kann er erneut verschlüsselt und im Headware-Memory eines anderen Charakters gespeichert werden.

Proximity-Karten

Proximity-Karten enthalten ein bestimmtes elektromagnetisches Muster oder einen Mikrosender mit extrem kurzer Reichweite. Das Magschloss erkennt die Karte, wenn sie in seine Lesereichweite gelangt, die irgendwo zwischen einem Meter und einigen Zentimetern liegen kann. Proximity-Karten sind sehr beliebt, da sie einfach in der Handhabung sind.

Durchzugskarten

Durchzugskarten enthalten in der Regel Identifikationsinformationen in einem Barcode oder Mikrochip. Die Karte wird durch den Kartenleser gezogen, um den Benutzer zu legitimieren. Magschlösser mit Durchzugskartenlesern können mit einem Magschlossknacker (SR3.01D, S.293) überlistet werden. Dafür ist es nicht erforderlich, die Abdeckung zu entfernen; der Knacker wird einfach durch den Kartenleser gezogen und es wird eine vergleichende Probe zwischen den Stufen des Magschlösses und des Knackers geworfen. Gewinnt der Knacker, ist das Schloss geknackt; zusätzliche Erfolge reduzieren den Grundzeitraum von 10 Sekunden. Gewinnt das Magschloss, wird ein Alarm ausgelöst. Bei Gleichstand verstreichen die vollen 10 Sekunden und eine weitere vergleichende Probe ist erforderlich.

BIOMETRISCHE SCANNER

Biometrische Systeme entnehmen einen „Abdruck“ (Finger, Retina, Stimme usw.) vom Benutzer und vergleichen ihn mit einer Datenbank autorisierter Vergleichsproben. Aus diesem Grund verfügen biometrische Scanner fast immer über eine Matrix- oder GSS-Verbindung. Da der Abdruckvergleich in der Regel in einer zentralen Datenbank erfolgt, sind biometrische Scanner nur sehr schwer zu überbrücken. Erhalten die Charaktere Zugriff auf die Datenbank (durch ihren Decker oder auf andere Weise), so können sie ihre eigenen Abdrücke als autorisierte Abdrücke einschleusen. Das ist jedoch eine riskante Methode, da ein solches System üblicherweise Aufzeichnungen darüber anlegt, wann und von wem Zugriffe erfolgt sind (diese Aufzeichnungen können natürlich ebenfalls manipuliert werden).

Atemscanner

Atemscanner arbeiten mit ausgeatmeten Partikeln. Damit der Scanner genug Partikel für eine Überprüfung erhält, muss der Benutzer in den Sensor husten. Die Partikel werden dann gefiltert und aus dem in der Atemluft enthaltenen Speichel und Schleim wird



genetisches Material extrahiert. Das Material wird anschließend wie in einem DNA-Scanner (siehe unten) analysiert. Um ein solches System zu überlisten, muss mittels eines Sprayers eine Probe des korrekten genetischen Materials in einer speziellen Enzymlösung an den Sensor abgegeben werden. Eine frisch entnommene Probe hat eine Stufe von 8, die pro halber Stunde um 1 abnimmt; wird ein Konservierungszauber darauf gewirkt, verliert sie nur pro Stunde eine Stufe. Die Enzymlösung kann in einem Chemieladen mit einer Chemie(4)-Probe und einem Grundzeitraum von 8 Stunden synthetisiert werden. Die Lösung muss gekühlt werden, sonst zerfallen die Enzyme und verlieren 1 Stufe pro halber Stunde.

Zell- und DNA-Scanner

Zell- und DNA-Scanner entnehmen dem Benutzer eine Zellprobe (meistens vom Finger oder der Handfläche, gelegentlich jedoch auch durch Speichelabstriche, Haarabsauger oder mit anderen Methoden). Zellscanner untersuchen den „Fingerabdruck“ des Zelläußeren. DNA-Scanner entnehmen DNA aus der Zelle und vergleichen sie mit den abgespeicherten DNA-Profilen einer Datenbank. In beiden Fällen wird die Probe zersetzt und analysiert, so dass sie anschließend nicht als Ritualprobe verwendet werden kann.

„Tote“ Zellproben von einem autorisierten Benutzer können dazu verwendet werden, Zell/DNA-Scanner zu überlisten; werfen Sie eine vergleichende Probe zwischen einer Stufe von 8 und der Stufe des Scanners. Zellen verlieren einen Stufenpunkt pro halber Stunde; wird ein Konservierungszauber auf sie gewirkt, verlieren sie pro Stunde nur 1 Punkt.

Als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme beim Einsatz von DNA-Scannern können autorisierte Benutzer verpflichtet werden, Marker-Naniten (M&M, S.102) zu tragen. Wenn der Scanner die genetische Untersuchung durchführt, kontrolliert er gleichzeitig das Vorhandensein der richtigen Naniten.

Gesichtserkennung

Gesichtserkennungsscanner verwenden Bildlaser, Wärmeabtaster und/oder Ultraschall, um das Gesicht eines Besuchers zu kartieren. Dies ist eines der unaufdringlichsten, aber gleichzeitig auch ungenauesten biometrischen Erkennungssysteme. Gesichtserkennungssysteme eignen sich nicht nur dazu, autorisiertem Personal Einlass zu gewähren, sondern auch unerwünschte Personen zu erkennen und ihnen den Einlass zu verweigern.

Prothetisches Makeup und Gesichtsmasken können mit unterschiedlicher Effektivität gegen Gesichtserkennung eingesetzt werden. Das Gesichtserkennungssystem führt eine Probe auf seine Stufe gegen einen Mindestwurf durch, der von der Effektivität der Gesichtsmaske bzw. des Makeups abhängt (siehe Seite 105). Hat sich ein Charakter kosmetischer Chirurgie unterzogen (siehe *Mensch & Maschine*, S.158), liegt der Mindestwurf bei 8 (bzw. 10, falls der Charakter die Option *Natürliches Aussehen* gewählt hat). Ein schauspielerisch begabter Charakter darf außerdem eine Schauspielerlei(6)-Probe durchführen und für jeden Erfolg +1 zum Mindestwurf addieren.

Erzielt das Erkennungssystem einen Erfolg, so hat es den Täuschungsversuch durchschaut.

Eine Verkleidung kann natürlich auch genutzt werden, um das Sicherheitspersonal zu täuschen. Um die Verkleidung zu

durchschauen, führt ein Sicherheitsbeamter die Erkennungsprobe auf seine Intelligenz durch. Hierbei kommen natürlich noch viele situationsbedingte Modifikatoren zum Tragen, die vom Spielleiter festgelegt werden. Außerdem sind Spielleiter und Spieler dazu gehalten, solche Situationen rollenspielerisch zu lösen.

Finger- und Handabdrücke

Finger- und Handabdruckscanner lesen mit einem Laser die Abdrücke und vergleichen sie mit einer Datenbank autorisierter Abdrücke. Es gibt verschiedene Methoden, sie zu umgehen.

Finger oder Hände, die sich noch am rechtmäßigen Besitzer befinden, können immer für den Abdruckscan verwendet werden. Finger oder Hände, die vom Besitzer „entfernt“ wurden, können ebenfalls verwendet werden, erfordern jedoch eine vergleichende Probe zwischen Finger/Hand und Scanner. Abgetrennte Gliedmaßen haben eine Stufe von 8 und verlieren pro Stunde 1 Stufe. Durch sorgfältige Konservierungsmaßnahmen, zum Beispiel einen Konservierungszauber, kann den Stufenverlust auf 1 Stufe pro 3 Stunden verlangsamt werden. Einige der besseren Systeme messen außerdem den elektrischen Widerstand der Hand, um festzustellen, ob das Körperteil abgetrennt wurde und können auf diese Weise auch Finger/Hände aufspüren, die sich an einer Leiche befinden.

Wenn eine Probe des originalen Finger/Handabdrucks beschafft werden kann, gibt es mehrere Methoden, den Abdruck zu reproduzieren. Erstens können nanitische Fingerabdruck-Zeichner verwendet werden (M&M, S.101). Zweitens kann eine synthetische handschuhähnliche Membran mit dem entsprechenden Abdruck in einer Gussform hergestellt werden. Drittens kann eine Polymerbeschichtung auf die Hand aufgetragen werden, die mit einem Laser beschrieben wird; diese Methode hat den Vorteil, dass dadurch der Verlust der Leitfähigkeit umgangen wird. Die Polymerschicht verliert an Effektivität, je länger die Hand benutzt wird, und zwar mit einer Rate von 1 Stufe pro Stunde (doppelt so schnell, wenn die Hand beim Klettern, Kämpfen oder sonstigen Aktivitäten stärker beansprucht wird).

Wird einer dieser synthetischen Abdrücke verwendet, werfen Sie eine vergleichende Probe zwischen dem Scanner und dem gefälschten Abdruck. Gewinnt der Abdruck, wird der Zugang gewährt. Gewinnt der Scanner, wird ein Alarm ausgelöst. Bei Gleichstand verlangt das System eine erneute Verifizierung.

Retinascanner

Retinascanner verwenden einen niederenergetischen Laser, um die Netzhaut abzutasten. Eine Retinakopie (SR3.01D, S.300) oder nanotechnische Retinazeichner (M&M, S.104) können zur Täuschung eines Retinascanners eingesetzt werden. Augäpfel, die von ihren ursprünglichen Besitzern entfernt wurden, sind nutzlos für Retinascanner. Augen im Kopf einer toten oder betäubten Person können verwendet werden, dafür ist eine vergleichende Probe zwischen einer Stufe von 8 und der Scannerstufe erforderlich; die Augen eines Toten verlieren 1 Stufe pro halber Stunde. Wird die Leiche (bzw. ihr Kopf) durch einen Konservierungszauber erhalten, sinkt die Stufe nur um 1 Punkt pro Stunde.

Retinasysteme können für Eindringlinge gefährlich sein. Wenn ein Sicherheitsrigger einen aktiven Alarm auslöst, kann die Leistung des Lasers bis zu einem tödlichen Niveau erhöht werden und

Ausrüstung	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Prels	Straßenindex	Legalität
Gussform für Abdruck-Handschuh	4	5	(Stufe +2)/1 Woche	Stufe x 1.000¥	2	8P-V
Abdruck-Handschuh (blank)	8	–	(Stufe)/1 Woche	Stufe x 200¥	1	6P-V
Polymer-Beschichter	3	5	(Stufe)/2 Wochen	Stufe x 1.000¥	2	6P-V



bei unautorisierten Benutzern Schaden verursachen wie der Ares Redline (*Arsenal 2060*, S.60), der jede Panzerung umgeht und lediglich durch eine Widerstandsprobe mit der unmodifizierten Konstitution reduziert werden kann.

Stimmprobe

Ein Stimmscanner nimmt die Stimme des Benutzers auf und vergleicht sie mit einer Probe in der Datenbank. Stimmscanner können überlistet werden, indem man einen autorisierten Benutzer zum Sprechen zwingt, doch solche Systeme reagieren oft auf bestimmte Kennwörter (die den autorisierten Benutzern bekannt sind), durch die ein Alarm ausgelöst wird.

Eine Aufzeichnung der Stimme eines autorisierten Benutzers kann einen Stimmscanner täuschen, wenn die Aufzeichnung gut genug ist. Werfen Sie eine vergleichende Probe zwischen der Stufe des Scanners und der Stufe des Recorders, mit dem die Stimme aufgezeichnet wurde. Das System, das die meisten Erfolge erzielt, gewinnt. Bei Gleichstand verlangt das Stimmerkennungssystem eine erneute Verifizierung. Ein Stimmenmodulator (*SR3.01D*, S.301) kann ebenfalls verwendet werden, um eine Stimme zu imitieren oder eine Stimmaufzeichnung abzuspielen (dabei wird die gleiche vergleichende Probe erforderlich).

Als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme können Stimmscanner einen bestimmten Erkennungssatz vom Benutzer verlangen.

SMART WALLS

Smart Walls basieren auf der „eingebetteten Sensortechnologie“ und sind äußerlich nicht von normalen Wänden zu unterscheiden. Die mit Hilfe von Nanotechnologie eingebauten Sensoren sind extrem schwer zu entdecken: Die Tarnstufe beträgt (8 + Sensorstufe) für jede Einheit. Alle Sensoren einer Smart Wall müssen die gleiche Sensorstufe aufweisen. Die Reichweite der Wand hängt von der Sensorstufe ab. Smart Walls müssen mit einem GSS-Netzwerk verbunden sein, wobei pro Wandeinheit ein Router benötigt wird; ein zentraler Router verbindet alle Wandeinheiten. Um an Smart Walls vorbeizukommen, gelten die gleichen Regeln wie für die jeweiligen Sensoren (wobei die Sensoren natürlich erstmal von den Runnern entdeckt werden müssen).

GSS-INFRASTRUKTUR

Das Geschlossene SimSinn-System, wie es von Sicherheitsriggern verwendet wird, wird detailliert in *Rigger3*, S.45, beschrieben.

Zugangspunkte

Wie in *Rigger3*, S.49, beschrieben, besteht der erste Schritt zur Manipulation eines GSS-Netzwerkes darin, das System anzuzapfen. Um ein GSS-Gerät aufzubrechen, folgen Sie die Regeln für das Entfernen einer Magschloss-Abdeckung (S.100). Auch GSS-Geräte sind gelegentlich mit Anti-Manipulations-Systemen ausgestattet.

Wenn ein Charakter einen Master- oder Hilfs-Zugangspunkt findet, ist es nicht erforderlich, ein Gerät aufzubrechen oder die Leitungen anzuzapfen – der Charakter kann sich einfach einstöpseln. Der Master-Zugangspunkt für ein GSS ist das Kontrollzentrum, in dem sich der diensthabende Sicherheitsrigger aufhält. Ein Master-Zugangspunkt hat aus Sicherheitssicht keine speziellen Eigenschaften, muss also wie jeder andere wichtige Raum durch separate Sicherheitsvorkehrungen geschützt werden. Hilfs-Zugangspunkte ermöglichen mobilen Sicherheitsriggern, spezielle Gerätefehler zu beheben und dem Haupt-Sicherheitsrigger im Notfall Unterstützung zu leisten. Sowohl

Master- als auch Hilfs-Zugangspunkte gewähren Zugang zum GSS, und Hilfs-Zugangspunkte sind für gewöhnlich sehr gut getarnt, mit guten Schlössern gesichert und stehen unter strenger Überwachung des Systems.

Matrixverbindungen

GSS-Matrixverbindungen ermöglichen einem GSS, Sicherheitsgeräte zu kontrollieren, die an einem Matrixsystem hängen. Einweg-Verbindungen erlauben nur eine Datenübertragung vom Matrixsystem zum GSS und eignen sich vor allem für die Kontrolle älterer Matrix-Sicherheitssysteme. Zweiweg-Verbindungen ermöglichen eine vollständige Kommunikation zwischen dem Matrixsystem und dem GSS. Die Verbindung muss eine Stufe in Höhe des Verschlüsselungsniveaus des GSS haben, um Matrixsignale übersetzen zu können.

Integrierte Kontrollzentren

Integrierte Kontrollzentren kombinieren das GSS-Kontrollzentrum mit einem matrixverbundenen Cyberterminal, einem Prometheus Glasfasernetzwerk (S.105), Displaymonitoren und redundanten Zugangspunkten. Integrierte Kontrollzentren leiten GSS-, Matrix- und sogar magische Sicherheit von einem zentralen Punkt aus.

AKTIVE SICHERHEITSMABNAHMEN

Es gibt eine Vielzahl aktiver Sicherheitsmaßnahmen, die gegen Eindringlinge zum Einsatz kommen können – zu viele, um sie hier alle zu beschreiben. Einige spezielle Maßnahmen, die neben ausgebildeten Sicherheitsgardisten, patrouillierenden Drohnen, automatischen Geschützstellungen und paranormalen Tieren oder vercyberten Wachcrittern zum Einsatz kommen, werden im Folgenden beschrieben.

Gassysteme

Da das Timing eine wichtige Rolle spielt, wenn es darum geht, die Effektivität eines Gassystems zu bestimmen, sollte der Spielleiter die folgenden Regeln verwenden, um festzulegen, wie schnell sich ein Gas ausbreitet, wie schnell die Charaktere es bemerken (wenn überhaupt) und wie schnell sie etwas dagegen unternehmen können.

Gassysteme können einen Rauminhalt von 30 Kubikmetern in einer Kampfrunde füllen (3 Sekunden). Es gibt keine einfache Methode, um genau zu bestimmen, wie schnell sich das Gas ausbreitet, doch die folgenden Richtlinien sollten in den meisten Fällen ausreichen. Der Spielleiter kann die Regeln natürlich jederzeit nach Bedarf modifizieren.

Das Gas verbreitet sich mit einer Rate von etwa 10 Kubikmetern (etwa 2 Meter breit, 2 Meter hoch und 2,5 Meter tief) pro Sekunde. Simulieren Sie das dadurch, dass sie das Gas bei jedem Initiatedurchgang 10 Kubikmeter ausfüllen lassen, bis zu einem Maximum von 3 Initiatedurchgängen pro Kampfrunde.

Das Gas beginnt sich am Ende des Initiatedurchgangs auszubreiten, in dem das System ausgelöst wurde, und wird in den folgenden Initiatedurchgängen immer als letztes abgehandelt. Charaktere, die verzögerte Handlungen haben, können bei der Ausbreitung des Gases eine Wahrnehmungprobe werfen, um das Gas zu bemerken, wozu ihnen eine Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf von 10 (und entsprechender Modifikatoren) gelingen muß. Charaktere, die Gasdetektoren (*SR3.01D*, S.293) dabei haben, können auch von ihrer Ausrüstung gewarnt werden.

Ausrüstung	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Professioneller Audiorecorder	5	2	(Stufe)/(Stufe x 2) Tage	Stufe ² x 100¥	1,5	Legal



REICHWEITENMODIFIKATOREN FÜR GLASFASER-BEOBACHTUNGSNETZWERKE

Reichweite*	0-50	51-100	101-150	151-200	201-250
Modifikator für Hexereiprobe*	+1	+2	+3	+4	+5
Modifikator für Entzugswiderstandsprobe	+2	+4	+6	+8	+10

*Reichweite meint die Glasfaserstrecke vom Zauberer zur Linse, nicht den Abstand vom Zauberer zum Zielobjekt.

Einzelheiten zu verschiedenen Gasen und ihren Auswirkungen finden Sie in *SR3.01D*, S.250, und *M&M*, S.123-128.

Beachten Sie, dass Gas-Sicherheitssysteme schwer zu entdecken und noch schwerer zu umgehen sind und den Spielercharakteren in der Regel wenig Chancen lassen. Halten Sie für die Spieler immer einen möglichen Ausweg offen. Verlieren macht keinen Spaß.

Nanomarkengas

Nanomarkengas ist ein geruchs- und farbloses Gas, das Nanomarken enthält (*M&M*, S.102). Das Gas wird mittels Spraytank, Gasgranate oder Gassystem (siehe oben) verteilt. Charaktere, die diesem Gas ausgesetzt sind, inhalieren es über ihr Atmungssystem.

Jeder Charakter, der innerhalb der Nanomarkenwolke einatmet, wird den Naniten ausgesetzt. Auch hierbei gelten die Regeln für Nanitenverlust. Um zu bestimmen, welchen Prozentsatz an Naniten ein Charakter inhaliert, benutzen Sie folgende Formel: (Konstitution – Stufe eines evtl. Luftfilters) x 5 Prozent. In jeder vollen Kampfrunde, die der Charakter der Wolke ausgesetzt ist, steigt die Menge um (Konstitution) Prozent. Sobald die Naniten inhaliert sind, gelten sie als freibewegliches System (3 Prozent Nanitenverlust pro Tag). Wenn der Charakter über blutfilternde Cyberware oder Bioware verfügt, erhöht sich der Nanitenverlust auf ((Filterstufe + 1) x 3) Prozent pro Tag.

MATRIXSICHERHEIT

Nach der Einführung der GSS-Netzwerke in den 2050ern haben viele Konzerne ihre Gebäudesicherheit von der Matrix abgekoppelt und an die geriggten Systeme übertragen. Es gibt jedoch immer noch ein paar matrixbasierte Altsysteme, die aus Kostengründen weiter verwendet werden. Auf Sicherheitsgeräte, die mit einem Matrixhost verbunden sind, kann durch Slave-Operationen zugegriffen werden. Intrusion Countermeasures können bestimmte Geräte schützen, wie zum Beispiel Wirbel-IC in einer Sicherheitskamera oder Knister-IC, das den Slave Node einer Sicherheitstür schützt.

Matrixsicherheit wird in *SR3.01D*, S.199-230 und S.237, und in *Matrix*, S.110-123 detailliert beschrieben.

MAGISCHE SICHERHEIT

Astrale Sicherheit wird in *Schattenzauber*, S.88-91, beschrieben.

Fluoreszierende Astrale Bakterien

Fluoreszierende Astrale Bakterien sind astralsensitive (Strang-I) oder duale (Strang-II) genmanipulierte Bakterien. Für Sicherheitsbelange eingesetzte FAB können nur mit spezieller Ausrüstung verwendet werden.

Strang-I FAB werden aus Tankbehältern über Injektionsdüsen als geruchs- und farbloses Gas in abgeschlossene Bereiche abgegeben. Wenn sich eine Astralgestalt durch den Bereich bewegt, sterben die FAB und fluoreszieren im UV-Bereich. UV-Sensoren reagieren auf dieses Licht und können einen Alarm auslösen, dass ein astraler Eindringling anwesend ist.

Strang-II FAB werden in Behältern mit Nährlösung gehalten,

die in normale Wände eingebettet sind und als astrale Barriere dienen.

Prometheus Glasfaser-Beobachtungsnetzwerk

Spruchzauberei durch ein Glasfasernetzwerk ist schwieriger als normale Spruchzauberei. Für jeweils 50 Meter zwischen der Beobachtungslinse und dem Sicherheitsmagier wird ein +1 Mindestwurfmodifikator für die Hexereiprobe und ein +2 Mindestwurfmodifikator für die Entzugswiderstandsprobe verhängt. Außerdem werden wegen der starken Abhängigkeit von guter Beleuchtung alle Modifikatoren, die auf unzureichender Beleuchtung beruhen, verdoppelt. Nur Spruchzauberei ist über das Prometheus-Netzwerk möglich; Geister können nicht beschworen oder befohlen werden und astrale Wahrnehmung ist auch nicht möglich. Es ist nicht ratsam, elementare Manipulationszauber durch das Netzwerk zu wirken, da diese einen direkten physikalischen Weg vom Zauberer bis zum Ziel nehmen (also durch Wände, Schränke und alles, was sonst noch im Weg ist) – was zwar spektakulär wäre, aber auch ein ziemliches Desaster anrichten würde.

Das Prometheus Glasfaser-Beobachtungsnetzwerk hat eine maximale Reichweite von 250 Metern.

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

Die folgenden Regeln beschreiben weitere Gegenstände, mit denen sich Runner das Leben erleichtern können. Speziell die Möglichkeiten der Maskenbilderei und der Imitation sollen dem Spielleiter und den Spielern die Gelegenheit geben, das Augenmerk stärker auf das Rollenspiel als auf die reine Anwendung von Regeln zur Überwindung von Sicherheitssystemen zu legen.

Gesichtsmasken

Das Gussystem für Gesichtsmasken ist nicht nur bei Trideo-produktionen eine beliebte Apparatur, um Außerirdische, Monster und Mutanten darzustellen, sondern kann einem geschickten Maskenbildner auch die Möglichkeit geben, das Aussehen anderer Personen zu imitieren. In Kombination mit der richtigen Schminke, passender, im Zweifelsfalle ausgepolsterter Kleidung und einem gewissen Talent in der Schauspielerei und Stimmimitation kann die durchaus glaubhafte Illusion einer anderen Person erzeugt werden. Natürlich setzt hierbei die Natur der Technik einige Grenzen. So kann ein Ork kaum seine Hauer verbergen und einen Menschen darstellen, während Trolle oder Zwerge schon aus anatomischen Gründen kaum in der Lage sind, in die Rolle eines anderen Metatypen zu schlüpfen, genau so wie eine kräftige, große Person keine kleine, schlanke darstellen kann. Im Zweifelsfall obliegt es daher der Entscheidung des Spielleiters, ob eine Imitation möglich ist oder nicht.

Die meisten Masken werden aus einer speziellen Latexmasse hergestellt, für Allergiker sind aber auch andere Kunststoffe verfügbar.

Um eine Maske herzustellen, braucht der Charakter zunächst einmal die nötigen Daten des Gesichts, die er mit Hilfe eines



tragbaren Laserabtasters gewinnen kann. Eine weitere Möglichkeit ist die Verwendung mehrerer Trideoaufnahmen aus verschiedenen Winkeln, die dann über ein entsprechendes System in die nötigen Daten umgerechnet werden. Nach der Fertigstellung der eigentlichen Maske, deren Materialkosten sich um die 200¥ belaufen, beginnt die eigentliche Arbeit. Der Charakter legt eine Probe auf die Fertigkeit Verkleiden (siehe S. 108) gegen einen Mindestwurf von 4 modifiziert durch die Werte in der Tabelle „Schminkmodifikatoren“ ab. Zusätzlich gelten die Modifikatoren für B/R-Proben (SR3.01D, S. 95).

Möchte der Charakter sein Aussehen nur verfremden, ohne eine bestimmte Person darzustellen, sinkt der Mindestwurf um 4 Punkte bis zu einem Minimum von 2. Ein Imitationsversuch ohne Maske erhöht den Mindestwurf dagegen um 4.

Für das richtige Anlegen und Bearbeiten der Maske benötigt der Charakter eine Schmink-Kiste, in der die entsprechenden Utensilien wie falsche Bärte, Perücken, Schminke etc. enthalten sind (Kosten wie Listenpreis, siehe SR3.01D, S. 288). Der Basiszeitraum für diese Arbeit beträgt 6 Stunden geteilt durch die Erfolge. Zusatzerfolge können statt dessen auch genutzt werden, um den Mindestwurf der Wahrnehmungsprobe zum Durchschauen der Maskierung anzuheben. Dieser Mindestwurf beträgt normalerweise 6, und wird für jeden verwendeten Zusatzerfolg um je 1 Punkte angehoben.

Erzielt der Charakter bei seiner Probe keinen Erfolg, so erscheint die Maskierung unecht. Würfelt er sogar einen Patzer, kann es passieren, dass er die Maske bei seinen Versuchen irreparabel beschädigt oder einen für andere Beobachter offenkundigen Fehler nicht bemerkt.

Giftring

Ringe mit versteckten Injektionsnadeln oder aufklappbaren, hohlen Schmucksteinen sind seit Jahrhunderten im Gebrauch und finden auch heute noch ihre Liebhaber. Sie können mit jeweils einer Dosis einer Droge oder eines Toxins gefüllt werden.

Um einer Person mit einem Giftring eine Substanz zu injizieren ist ein waffenloser Angriff nötig, der, da die Person nur berührt werden muss, um -1 erleichtert ist. Dieser Angriff verursacht dann keinen Nahkampfschaden. Für eine erfolgreiche Injektion genügt ein Erfolg. Weitere Erfolge erhöhen die Wirkung des Giftes, wie in M&M, S. 130 beschrieben. Die relativ kurze und zerbrechliche Injektionsnadel solcher Ringe kann Kleidung mit Stosspanzerung 2 oder höher nicht durchdringen, muss also evtl. gegen ungeschützte Körperzonen gerichtet werden (Angesagtes Ziel, Mindestwurf erhöht sich um 4).

Das Verteilen von Substanzen aus einem aufklappbaren Ring zum Beispiel in Getränke erfordert eine Heimlichkeitsprobe, modifiziert

TABELLE SCHMINKMODIFIKATPOREN

Situation	Modifikator
Anderer Metatypus	+2
Anderes Geschlecht	+2
Imitation ohne Latexmaske	+4
Nur Verfremdung	-4

je nach den Umständen dieses Versuchs.

Der Träger eines ungefüllten Giftrings kann nicht belangt werden, bei einem gefüllten Giftring gilt der Legalitätscode des Toxins oder der Droge, mit der er gefüllt ist.

Magschlosskarten-Kopierer

Neben normalen Schlüsseln kann man natürlich auch Karten für Magschlösser kopieren, so lange man im Besitz eines entsprechenden Originals ist. Da die Karten zu höherwertigen Schlössern einen entsprechenden Kopierschutz aufweisen, braucht es dafür einen entsprechend hochstufigen Kopierer. Beim Kopierversuch würfelt der Spielleiter eine vergleichende Probe zwischen der Stufe der Magschlosskarte und der Stufe des Kopierers. Erzielt die Karte weniger Erfolge, umgeht der Kopierer den Kopierschutz und erstellt eine perfekte Kopie auf einer Blankokarte.

Masken

Da der gute, alte Damenstrumpf dank moderner Bildbearbeitungsmöglichkeiten als Maskierung mittlerweile nichts mehr taugt und eine Strumpfmaske zwar angenehm warm ist, aber das Gesicht nicht schützt, werden Schutzmasken auch jenseits der Eishockeystadien immer beliebter. Zur Perfektionierung der Tarnung durch Wärmedämpfung (Arsenal 2060, S. 82) oder Rutheniumpolymerbeschichtung (M&M, S.119) gibt es entsprechend gearbeitete bzw. beschichtete Masken, die man an die Systeme eines Overalls, Umhangs oder ähnlichen Kleidungsstückes anschließen kann. Zusätzlich gepanzerte und gepolsterte Masken geben einen Bonus von +1 auf die Stoßpanzerung. Gesichtsmasken können nicht zusammen mit Helmen getragen werden, die ein Visier aufweisen (z.B. Integralmotoradhelme, Sicherheitshelme und Helme von Militärpanzerungen).

Endoskope/Periskope

Endoskope sind Glasfaserkabel von etwa einem Meter Länge, deren vordere zwanzig Zentimeter lenkbar sind. Auf beiden Seiten

Ausrüstung	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Preis	Straßenindex	Legalität
Gusssystem für Gesichtsmasken	–	10	8/1 Woche	5.000¥	3	legal
Laserabtaster	6	1	8/1 Woche	2.500¥	2	legal
Trideoverarbeitungssystem	7	1	6/5 Tage	1.500¥	2	legal
Material für eine Gesichtsmaske	10	0,5	4/48 Std.	200 ¥	2	legal
Ring mit Nadel	12	0,2	8/2 Wochen	450¥	2	legal
Ring mit Hohlraum	12	0,2	6/1 Wochen	300¥	2	legal
Karten-Kopierer	3	1	Stufe x 2/1 Woche	1.500¥ x Stufe	3	8P-U
Gesichtsmaske	6	0,5	2/24 Std	50¥	0,8	legal
Gepanzerte Maske	6	0,8	4/24 Std	150¥	1	legal
+ Wärmedämpfung	–	+0,1 pro Punkt	+2/+12 Std	+ (Stufe x 50¥)	+0,25	legal
+ RP-Beschichtung	–	+0,1	+4/14 Tage	+8.000¥	+2	legal



weisen sie zwei entsprechend gefertigte Linsen auf. Sie sind nicht nur für Internisten von Interesse, sondern überhaupt für alle, die mit einer gewissen Vorsicht um Ecken herum und an Hindernissen vorbei schauen wollen. Etwas simpler ist das Konzept des Periskops, das in der praktischen Teleskop-Taschenversion aus einer Röhre von gerade mal 25 Zentimetern Länge mit zwei schräg gestellten Spiegeln besteht und auf eine Länge von bis zu einem Meter ausgefahren werden kann.

Während einfache Periskope nur in optischen Varianten existieren, werden Endoskope auch in digitalen Versionen angeboten, die statt mit einer simplen Linse mit einer Kamera an der Spitze ausgestattet sind und Optionen wie Restlichtverstärkung oder Infrarotsicht besitzen können. Außerdem sind Endoskope häufig mit internen Lampen ausgestattet, um das zu erkundende Areal auszuleuchten. Das Bild von digitalen Endoskopen kann auch mit Monitoren, passend modifizierten Sichtbrillen oder Datenbuchsen mit Bildverbindung dargestellt werden.

Durch digitale Endoskope können keine Zauber gewirkt werden, bei optischen Endoskopen gelten die Regeln für Zauber durch Glasfaserkabel (S. 105). Durch Periskope kann ohne Behinderung gezaubert werden, allerdings sollte man im Hinterkopf behalten, dass elementare Manipulationszauber direkt auf die Spiegel und nicht auf das Sichtfeld wirken. Da beide Systeme nur ein sehr beschränktes Sichtfeld haben und keine Tiefenwahrnehmung erlauben, kann der Spielleiter die Wahrnehmungsproben über diese Geräte entsprechend modifizieren.

Smartlink-Adapterhandschuh

Da Smartpads durch normale Handschuhe hindurch nicht vernünftig funktionieren, gibt es mittlerweile von verschiedenen Herstellern Adapterhandschuhe, die Signale der Smart-Waffe vom Griff zum Pad in der Handinnenfläche und umgekehrt weiterleiten.

Gasmaske mit Filter

Mit Filtern ausgestattete Gasmasken schützen wie Masken mit Lufttanks (M&M, S. 121) Augen, Nase und Mund, haben aber

gegenüber diesen einige Vor- und Nachteile. Ihr Vorteil ist ihr geringes Gewicht und Volumen, weswegen man sie in einer einfachen Gürteltasche mit sich führen kann. Ihr zentraler Nachteil ist die geringe Lebensdauer der Filter und die Tatsache, dass sie die Luft nur filtert. Ist in der Umgebungsluft zu wenig Sauerstoff vorhanden, zum Beispiel bei einem Brand, kann der Charakter ersticken, da er nicht wie bei einem Lufttank intern mit Atemluft versorgt wird.

Filter halten im Schnitt 2 bis 3 Stunden, je nach Verschmutzungsgrad der Luft, und schützen vor allen gängigen Substanzen mit Inhalationsvektor. Gase, die Chemoanzüge durchdringen können, überwinden auch die Filter der Maske.

Stemmelsen

Wem das Eintreten einer Türe zu laut, brutal oder schlichtweg zu schwer ist, der greift gerne auf ein Stemmisen zurück. Mit Hilfe eines Stemmeisens lassen sich mit erheblich weniger Kraftaufwand Türen und Fenster aufhebeln. Es gelten die Regeln für Durchbrechen (SR 3.01D, S.124), jedoch wird die Stärke des Benutzers verdoppelt. Wird ein kleineres Handstemmeisen benutzt, veranderalbfacht sich die Stärke des Benutzers (abgerundet) für diese Regeln.

Geruchskiller

Eigentlich handelt es sich bei diesem Spray um ein Reinigungsmittel, das dazu konzipiert ist, geruchsintensive Moleküle an sich zu binden und so den Geruch zu unterdrücken. Dieses Konzept funktioniert natürlich auch mit Körpergerüchen und Pheromonen, auch wenn der Effekt nur etwa 30 Minuten anhält, bis der Körper wieder genug aufspürbare Pheromone ausgeschüttet hat. Für Pheromonscanner (S. 101) steigt in dieser Zeit der Mindestwurf zum Entdecken der Person um +2. Eine Dose enthält circa drei Ganzkörperanwendungen.

Pheromonparfum

Genau das Gegenteil eines Geruchskillers ist mit Pheromonen versetztes Parfum. In den verschiedensten Flakons, Duftrichtungen

Ausrüstung	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Prels	Straßenindex	Legalität
Optisches Endoskop	4	1,5	4/48 Std	1.500¥	1	legal
+ interne Lampe	—	+ 0,2	—	+ 200¥	—	legal
Digitales Endoskop	4	2	4/48 Std	1.800¥	1	legal
+ Restlichtverstärkung	—	+ 0,1	+1/+12 Std	+ 300¥	—	legal
+ Infrarotlicht	—	+ 0,1	+1/+12 Std	+ 400¥	—	legal
+ Lampe	—	+ 0,2	—	+ 200¥	—	legal
+ Adapter für Monitor etc.	—	+ 0,1	—	+ 150¥	—	legal
Ausziehbares Periskop	12/5*	0,5	2/24 Std	100¥	1	legal

* 12 im zusammen geschobenen Zustand, 5 im ausgefahrenen.

Ausrüstung	Tarnstufe	Gewicht	Verfügbarkeit	Prels	Straßenindex	Legalität
Adapterhandschuh	9	0.5	4/48 Std	300¥	1	8P-U
Gasmaske (ohne Filter)	7	0,5	immer	50¥	1	legal
Filter	7	0,5	2/24 Std	35¥	1	legal
Stemmeisen	3	2.5	2/24 Std	40¥	0.8	legal
Handstemmeisen	6	1	2/24 Std	30¥	1	legal
Geruchskiller (Spraydose)	12	0.2	2/24 Std	10¥	0,8	legal
Pheromonparfum (Flakon)	12	0.2	2/24 Std	10 - 450¥	0,8	legal

Substanz	Verfügbarkeit	Prels	Straßenindex	Legalität	Vektor	Geschwindigkeit	Schaden
Neurostun IV (pro Dosis)	4/24Std	15¥	1,5	6P-X	Inhalation	1 Kampfrunde	4S Bet.



und Preisen erhältlich, ermöglichen diese Parfums zeitweise einen ähnlichen Effekt wie das Biowareimplantat maßgeschneiderte Pheromone (M&M, S.73) der Stufe 1, inklusive aller Vor- und Nachteile.

Neurostun IV

Dieses mittlerweile veraltete Betäubungsgas findet sich noch in vielen älteren Sicherheitssystemen und wird besonders bei „kostenbewussten“ Sicherheitskräften noch gerne eingesetzt. Es ist nicht so wirkungsvoll wie die anderen Versionen der Neurostun-Reihe und wirkt nur über die Schleimhäute. Es verflüchtigt sich wie Neurostun VIII nach 10 Minuten.

NEUE AKTIONSFERTIGKEITEN

Die folgenden neuen Fertigkeiten können sich beim Umgang mit Sicherheitssystemen als nützlich erweisen.

Verkleiden (Intelligenz)

Diese Fertigkeit umfasst die Verwendung und Anfertigung von plastischem Makeup, Perücken, falschen Bärten und ähnlichem, um die äußere Erscheinung einer Person zu verändern, meistens zu Unterhaltungszwecken oder um sich der Aufmerksamkeit anderer zu entziehen. Diese Fertigkeit sollte nicht mit Verstecken verwechselt werden, das in den Bereich der Heimlichkeitsfertigkeit fällt.

Ausweichen: Intelligenz

Spezialisierungen: Kosmetik, Theater, Trideo

Schauspielerel (Charisma)

Diese Fertigkeit stellt die Kunst dar, eine andere imaginäre oder reale Person in Wort, Mimik und Körperhaltung darzustellen und gegebenenfalls rollentypisches Verhalten zu improvisieren.

Ausweichen: Charisma

Spezialisierungen: Stimmimitation, Theater, Trideo, SimSinn

Schlösser knacken (Schnelligkeit)

Unter diese Fertigkeit fällt das Vermögen, mechanische Schlösser zu öffnen. Der Einsatz der Fertigkeit erfordert passendes (oder zumindest improvisiertes) Werkzeug und ist nutzlos gegen Magschlösser, kann jedoch als ergänzende Fertigkeit zu Elektronik(Sicherheitssysteme) gegen kombinierte elektronisch-mechanische Systeme eingesetzt werden.

Ausweichen: Schnelligkeit

Spezialisierungen: Bolzenschlösser, Sicherheitsschlösser, Zylinderschlösser, Tresorknacken, Scheiben-Zylinderschlösser

Sicherheitssysteme (Spezialisierung der Elektronikfertigkeit)

Diese Spezialisierung der Elektronikfertigkeit (SR3.01D, S.88) umfasst die Fähigkeit, alle Arten von elektronischen Sicherheitssystemen und die darin verwendeten Geräte zu verstehen und zu bedienen. Die Bauen/Reparieren-Version umfasst Installation, Erprobung und Reparatur.

NEUE WISSENSFERTIGKEITEN

Ein Nachteil bei der Verwendung realistischer, hochentwickelter Sicherheitssysteme in einem *Shadowrun*-Spiel ist die Tatsache, dass die Spieler selber sich in der Regel nicht so gut mit der Arbeitsweise von Sicherheitssystemen und den Möglichkeiten, sie zu umgehen, auskennen, wie es die Spielercharaktere sollten. Dem kann mit sicherheitsorientierten Wissensfertigkeiten abgeholfen werden. Die Spieler können die Wissensfertigkeiten ihrer Charaktere verwenden, um Sicherheitssysteme einzuschätzen und herauszufinden, mit welchen Tricks sie zu überlisten sind – Wissen, über das die Spieler wahrscheinlich nicht verfügen, das

der Spielleiter ihnen aber zur Verfügung stellen kann, wenn eine erfolgreiche Fertigkeitenprobe gewürfelt wird. Ebenso kann der Spielleiter, wenn ein Charakter Gefahr läuft, auf ein bestimmtes Sicherheitssystem hereinzufallen, weil der Spieler es nicht besser weiß, eine Probe auf die entsprechende Wissensfertigkeit verlangen. Bei Erfolg kann der Spielleiter den Spieler davor warnen, was sein Charakter gerade im Begriff steht, falsch zu machen. Die Mindestwürfe für solche Proben können der Fertigkeiten-Erfolgstabelle in SR3.01D, S.92, entnommen werden.

Bauingenieurwesen

Bauingenieurwesen ist das Wissen um Ausschachtungen, Tunnelbau und die Errichtung von Gebäuden und anderen Strukturen. Ein Charakter, der diese Fertigkeit besitzt, kann Projekte entwerfen, planen und leiten, die mit Erd- und Steinbewegungen zu tun haben und die korrekte Errichtung stabiler Strukturen erfordern. Er kann damit ebenso die Schwachpunkte und Stärken einer Konstruktion erkennen oder die Fertigkeit als ergänzende Fertigkeit zu Sprengstoffe (SR3.01D, S.88) einsetzen, um unbeabsichtigte Schäden an Gebäuden beim Einsatz von Sprengstoffen zu verringern.

Spezialisierungen: Tunnelbau, Geschäftsbauten, Wohnbauten, Industriebauten, Ausschachtungen

Sicherheitskonzerne

Diese Fertigkeit repräsentiert das Wissen eines Charakters über Konzerne, die ganz oder zum Teil Anbieter von Sicherheitsdienstleistungen sind. Sie umfasst Informationen darüber, wie diese Konzerne arbeiten, welche Arten von Sicherheitsdienstleistungen sie anbieten, welche Ausrüstung sie verwenden, die Qualität der Dienste und allgemeine Informationen, was man bei einer Begegnung mit Personal dieser Konzerne zu erwarten hat, seien es legale Hindernisse oder andere.

Spezialisierungen: Jeweiliger Konzern

Sicherheitsentwicklung

Diese Fertigkeit ermöglicht einem Charakter, ein Sicherheitssystem zu entwerfen und/oder zu installieren. Sie kann einem Charakter auch ermöglichen, die Struktur eines bestimmten Sicherheitssystems durch Beobachtung zu erkennen und vorherzusagen. Die Fertigkeit kann zudem als ergänzende Fertigkeit für Wahrnehmungsproben zum Auffinden versteckter Überwachungsgeräte und anderer Sicherheitsmaßnahmen eingesetzt werden.

Spezialisierungen: Geschlossene SimSinn-Systeme, Matrix, Magisch, Physisch, Konzern, Militär, Privat, Fahrzeuge

Sicherheitsprozeduren

Diese Fertigkeit repräsentiert das Wissen des Charakters um übliche Sicherheitsprotokolle und -philosophien. Die Fertigkeit kann als ergänzende Fertigkeit beim Umgang mit Sicherheitspersonal eingesetzt werden und repräsentiert dabei die Vertrautheit mit dem Jargon und den allgemeinen Verhaltensweisen von Sicherheitsleuten. Außerdem kann sie als ergänzende Fertigkeit für Wahrnehmungsproben zum Auffinden versteckter Überwachungsgeräte und anderer Sicherheitsmaßnahmen eingesetzt werden. Und schließlich kann die Fertigkeit dem Charakter Hinweise liefern, mit welcher Art von Reaktion auf Eindringlinge bei einem Sicherheitssystem zu rechnen ist.

Spezialisierungen: Jeweiliger Konzern, Regierung, Militär



Wisst ihr, manchmal wirft man mir vor, ich sei humorlos, zynisch, verhaltensgestört oder sogar übertrieben ernst. Und das sind nur die harmloseren der herzlichen Grußbotschaften, die ich jedesmal vorfinde, wenn ich mich einstöpsel. Nach einer Weile versteht man die Botschaft.

Meine Antwort auf diese ungerechtfertigte Kritik lautet, dass Schattenlaufen nun mal ein ernstes Business ist. Wenn man die Gefahren nicht respektiert, die dieses Metier mit sich bringt, endet man ganz schnell als Zahl in den jährlichen Lone-Star-Statistiken. Aber das bedeutet nun wirklich nicht, dass ich nicht auch Sinn für die angenehmeren Seiten des Lebens habe! Ich kann mich genauso gut amüsieren wie der Typ nebenan. Auch ich habe mein Combatbike-Lieblingsteam (Vorwärts, Wolves!). Ab und zu sehe ich mir ein Basketballspiel an. Hey, letzten Monat war ich sogar auf einem Konzert. Und ihr würdet euch wundern, wieviele Trideos und Sims ich mir so im Jahr ausleihe.

Und neulich während einem dieser hochkulturellen Besäufnisse erkannte ich, dass die moderne Unterhaltungskultur genauso ein Recht hat, in dieser Dateiensammlung aufzutauchen, wie die neuesten Techspielzeuge. Wenn man Probleme hat, mit dem State-of-the-Art in der Technologie mitzuhalten, werden einen die rasanten Veränderungen in der Musik-, Mode- und Kunstszene (um nur ein paar kulturelle Spielfelder zu erwähnen) erst recht hoffnungslos überfordern.

Aus diesem Grunde habe ich mich mal in ein paar öffentliche Sites eingelinkt, um das von uns gegangene Jahr zu würdigen (und mal zu sehen, was uns 2063 bringen mag). Für alle, die es noch nicht versucht haben: Die Unterhaltungsindustrie ist ein Top-Betätigungsfeld für Schattenarbeit. Ich kenne viele glückliche (und regelmäßig beschäftigte) Individuen, die nur für solche Johnsons arbeiten und es auch gar nicht mehr anders wollen. Wo sonst kann man mit den Stars von Bühne, Trideo und Matrix einen Kaffee trinken gehen und wird dafür auch noch bezahlt? Ganz zu schweigen von der Möglichkeit, sich einen Ruf zu machen, der seine Schatten auf jedes Boulevardblatt und jeden Trideoschirm der Welt wirft.

Die folgenden Artikel stammen direkt aus dem NewsNet und seinen Myriaden verschiedener Zweige. Ich habe sie ziemlich unverändert gelassen, also auch mit den ganzen netten Anzeigen (die subliminale Werbung habe ich rausgenommen) und dem ganzen Mist. Mein spezieller Service für alle, die nicht oft rauskommen.

Eure Kommentare könnt ihr nach jedem Artikel loswerden. Wenn ihr was Nützliches mitzuteilen habt, tut euch keinen Zwang an. Und denk daran: Was ihr hier lest, könnte alles Fiktion sein. Alle Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen könnten rein zufällig sein. Oder auch nicht.

• Captain Chaos

Übertragen: 5. Januar 2063 um 10:25:07 (PST)

DIE TOP-TEN-ALBEN DES JAHRES 2062

Aus dem Hostzine MusicNet, Bericht von Hans Gassler

Das Jahr 2062 sah viele neue Künstler, die sich anschickten, die alte Garde herauszufordern, aber auch ein paar Musiklegenden, die aus ihren Gräbern auferstanden, um erneut ihre Fans zur Exstase zu treiben. Hier meine Top-Ten des Jahres, die Reihenfolge ist ohne Bedeutung:



1. Andrea Frost – **Talking in Circles**. Dieses überirdische Soloalbum von Frost zeigt eine ruhelose, aber auch ätherische Seite der berühmten Concrete-Dreams-Sängerin. Auf die Frage, ob Concrete Dreams zurückkehren werde, lächelte Andrea nur geheimnisvoll und meinte: „Abwarten.“ Wir warten, Andrea.
 - ❖ Ihr habt sicher von Shield Walls „Schwierigkeiten“ gehört. Ein Freund von mir saß in dem Wagen, der Jay K erwischt hat, und es war kein Unfall. Ein Jammer, dass der Idiot die Warnung nicht verstanden hat. Nächstes Mal wird er nicht so viel Glück haben.
 - ❖ Jackhammer
 - ❖ Wow. Was für ein unglaublich ineffektiver Versuch, Ruhm für etwas einzuheimsen, was man nicht selbst getan hat.
 - ❖ Aunt Acid
 - ❖ Jackhammer steckt mit drin. Stellt euch darauf ein, dass Jay Keith und seine Bandkollegen nächsten Monat wieder irgendeinen „Unfall“ haben werden. Er hat mit seiner „künstlerischen Integrität“ den falschen Leuten auf den Schlips getreten. Wenn er nicht die Hälfte des aktuellen Albums von Moira Thornton geklaut hätte, dann hätte er diese Probleme nicht.
 - ❖ Concrete Dreamer
2. Shield Wall – **The Mother of the Sea**. Nach kreativen Differenzen in der Gruppe und der fast dreijährigen Rekonvaleszenz Jay Keith's nach einem beinahe tödlichen Autounfall ist die langerwartete Rockoper 2062 endlich in die Läden gekommen. Sie ist ein Meisterwerk und die Tournee ist gleichermaßen atemberaubend. Sollte man sich nicht entgehen lassen.
 - ❖ Chummer! Ich kann nicht glauben, dass du tatsächlich die Surfers magst! Die haben sich schon vor Jahren an die Kons ausverkauft – und ich dachte immer, du hast Geschmack. Wieder eine Illusion in Flammen aufgegangen.
 - ❖ Traveler Jones
 - ❖ Ihr habt beide keine Ahnung – ihr wisst gar nicht, was ihr mit Erosthesis verpasst. Und Jones – das einzige, was ausverkauft ist, ist dein Schieber bei Lone Star. „Shades of Oriental pleasure / steal across the streets / a plague of suits and geishas / bloody hands pull up the sheets“.
 - ❖ Erosthesis – A Plague of Shadows.
 - ❖ Fan Addict
3. CrimeTime – **Time to Die**. Dieser orkische Songpoet aus Wladiwostok hat die Musikwelt im Sturm erobert. Time to Die ist ursprünglicher Synth-Hop voller Verspieltheit und Aufrichtigkeit, mit dem erdigen Einfluss des Sprawls in jeder Note. Seine Europatournee beginnt im Februar.
 - ❖ CrimeTime wird die nächsten sechs Monate hell leuchten und dann für immer ausbrennen. Chiphead-Troggys aus Russland sollten es eigentlich besser wissen und nicht einfach so zum Spaß der Vory an den Karren pinkeln. Wenn er nach Hause kommt und feststellt, was mit seiner Familie passiert ist, wird er zusammenbrechen wie ein Kartenhaus. Könnte unterhaltsam werden.
 - ❖ Giorgio
4. Erosthesis – **Playing House**. Die Veteranenband, die sich so gern für unbekannte, skurrile Gruppierungen einsetzt, hat sich einem neuen Thema zugewandt: Saitos Besetzung von San Francisco. Inspiriert von den Ereignissen an ihrer alten Wirkungsstätte sind die Jungs aus Haight hier auf ihrem künstlerischen Höhepunkt. Sie haben ihren üblichen vielschichtigen Sound gegen harte, minimalistische Arrangements eingetauscht, die so rau sind wie ihre Texte, mit denen sie kräftig austeilen.
 - ❖ Alles Mist. Wenn ich soziale Kommentare will, dann besuche ich ein Forum und hör mir das Gejammer der Leute an. Wenn ihr mal eine richtig gute Band hören wollt, dann kommt heute Abend ins Grid Snap. Da spielen die Silicon Surfers. Mann, das ist noch richtige Musik!
 - ❖ Bull
 - ❖ „The Best Ork Decker You Never Met!“
5. Eddie Mwabe – **Body Rhythms**. Der Musiker aus Rio de Janeiro entfesselt hier ein sinnliches Fest, durchwoben mit Bio-Synth-Rhythmen von südafrikanisch und amazonisch beeinflussten Instrumentalstücken. Ein leidenschaftlicher, erotischer Hochgenuss.
 - ❖ Lustig, dass sie neben ihren Paydata-Runs auf lokale Kons noch Zeit für Musik finden. Der Run im PCC hat ihnen sowohl die GridSec als auch das FBI auf den Hals gehetzt. Ich warte nur darauf, dass die Belohnung hoch genug wird, dass es sich für mich lohnt, meine Informationen abzuschicken.
 - ❖ Anon
 - ❖ Amüsanter Name. Wenn du nur halb so viel wüsstest, wie du behauptest, würdest du es nie wagen, es öffentlich zu erwähnen. Oder du bist wirklich so bekloppt. Wie auch immer, ich erwarte demnächst, deinen Namen in der Shadowland-Rubrik „Dumme Runner, die ins Gras gebissen haben“ zu lesen. Schönen Tag noch.
 - ❖ Earl Grey
6. Synaptic – **Elektronenwelle**. Diese deutsche Topband des Electron Wave feiert hier eine funkige, fraktale Soundfiesta, bei der die Erfahrungen ihres letztjährigen Aufenthaltes im PCC zu einem novaheißen Album verarbeitet wurden. Auf dem Bandhost gibt es ein paar Bonustracks. Seht mal nach unter Seattle LTG-206-MOBIUS.
 - ❖ Ghost Bear – **Who Calls the Nightbird Home?** Diese Band aus der Sioux Nation erweckt die traditionellen Rhythmen ihrer Stammesvorfahren zum Leben und verbindet sie mit einer energetisch dichten Hightech-Umsetzung der Sioux-Legende von der Flöte.
7. Deirdre – **Áltú**. Diese kühne junge Frau aus Tir Tairngire versteht es, sich auf ihr elfisches Erbe zu besinnen und gleichzeitig die ganze Welt damit zu erreichen. Die heißeste Auskopplung „Tell Me What You Want“ verwendet Texte in Englisch und Französisch unter einer Diskantstimme in Sperethiel, und schafft so einen herrlich reichen und überraschend klaren Sound.
 - ❖ Deirdre ist nur ein Tir-Werbeartikel. Das gehört alles zu diesem „Seht, was wir für nette elfische Herrschaften sind“-Dreck, den Surehand überall auf Tournee schickt.
 - ❖ Tulkas
 - ❖ Naja, was könnte man von Surehands unehelicher Tochter auch anderes erwarten?
 - ❖ Spes





❖ Vergiss es, sie arbeitet für Rinelle. Nur weil Surehand ihr Daddy ist, heißt das noch lange nicht, dass sie Papis kleiner Liebling ist. Vor allem, nachdem Surehand ihre Mutter nach Beendigung der Affäre rausgeschmissen hat und die beiden in den Slums von Portland verrotten ließ.

❖ Parsifal

❖ Das glaubst du wirklich, hm? Sie ist cleverer, als ich dachte.

❖ Spes

9. Plastosapiens – **White Crowz**. Diese CAS-Band kennt keine Grenzen. Mit der rauchigen Stimme von Chantelle Taylor und dem treibenden Synthobass von Johnny Bale nimmt dieses Album den klassischen Sound des New-Orleans-Jazz und verpasst ihm eine asiatisch/haitische Infusion, der man nicht widerstehen kann.

❖ Plastosapiens hat gerade einen großangelegten Casting-Aufruf für Runner gestartet. Anscheinend haben sie die Nase voll von dem eisernen Griff, mit dem BMG sie umfasst, deshalb planen sie „Vertragsverhandlungen“. Ab sofort bei ihrem Schieber erhältlich!

❖ Neon Wraith

❖ Weißt du, Wraith, wenn diese Info nicht von dir käme, würde ich mir den Spaß gönnen, sie als den Bullshit zu entlarven, der sie offensichtlich ist. Aber weil du es bist, muss ich mich doch wundern – wie hat es BMG geschafft, dich zu ködern?

❖ Chantuse

❖ Ah, Ms. Taylor. Wusste gar nicht, dass Sie sich auch hier herumtreiben. Meine Hochachtung, werter Lady. Falls Sie meine Dienste als Schieber benötigen sollten, geben Sie mir einfach Bescheid.

❖ Gideon

10. Melody Tyger – **Blazing In the Night**. Mit diesem Nachfolger ihres Doppel-Orchalkum-Albums Fearful Symmetry hat Dunkelzahn's Lieblingsinterpretin erneut ein hervorragendes Werk abgeliefert. Die Themen dieses Albums umfassen hauptsächlich Meta-Sexualität und geschlechtliche Identität, im Kontrast zu den mehr sozialengagierten früheren Werken.

❖ Wenn ihr die wirklich aktuelle Musik sucht, werdet ihr hier nicht fündig werden. Alle Namen auf dieser Liste bewegen sich irgendwo zwischen Rockstar und Idoru. Die wirklich richtungsweisende Musik gibt es im Untergrund, in den schmierigen Clubs und Hinterhof-Matrixhosts, wo „Kultur“ nicht automatisch gleichbedeutend mit „Credstick“ ist.

❖ Slamm-O!

BANDBREITE: MEHR SHOW

von Indra Kelly, MusicNet

Heutzutage kann man kein Konzert mehr besuchen, ohne von den Special Effects überwältigt zu werden. Die Zeiten der kleinen, familiären Auftritte sind vorbei und Spektakel beherrscht die Bühne. Feuerwerk, Trideoschirme, Illusionen: Das sind die Standardtricks, inzwischen so verbreitet, dass sie mittlerweile zur Grundausstattung jedes Konzertes zählen und bereits einen gewissen „Gäh“-Faktor haben. Wie also kann sich heute ein Künstler noch wirklich hervortun?

Einige Bands haben verschiedene Taktiken probiert. Die Silicon Surfers sind bekannt für ihre Matrixkonzerte, bei denen die Besucher sich einstöpseln und die Musik wirklich aus erster Hand erfahren können. Doch was gibt es sonst noch?

SIM-CASTING

Auf der letzten Tournee der novaheißen Newcomerband Hemlock fand das Eröffnungskonzert in Albuquerque im PCC statt – auf den ersten Blick eine ungewöhnliche Entscheidung. Allerdings spielten sie in der University of Pueblo, wo die Konzerthalle so verdrahtet war, dass jeder Sitz über Sim-Fähigkeit verfügte (was durchaus üblich ist in einem Kino, das Independent-Trideos und SimSinn-Vorstellungen zeigt, ebenso wie Bildungs-Sims zu Lehrzwecken).

Als sie spielten, wurde von den Musikern über Cyber-Simrigs simultan ein partielles Simsignal ausgesandt, pur und ungeschnitten. Beim Publikum überlagerte das Simsignal die physischen Sinne, wobei kein RAS-Override die Bewegungen und Eindrücke beschränkte. Dieses Meisterwerk an Emotionen und Adrenalin rief begeisterte Kritiken und eine unerwartete Nachfrage nach Eintrittskarten hervor, was die Band veranlasste, ihre Minitournee um zwei weitere Auftritte zu erweitern. Trotzdem war die gesamte Tournee in Nullkommanichts ausverkauft.

Die Technologie wurde umgehend von einem Dutzend weiterer Bands übernommen, die beim Ersatz!-Label unter Vertrag stehen. Einige von ihnen planen sogar, ganze SimSinn-Shows aufzunehmen, die speziell so angelegt sind, dass sie ihre Musik verstärken und ihre Botschaft unters Volk bringen.

❖ He, ist schon jemandem aufgefallen, dass Ersatz!'s hochgepriesene „Simulcast SimFeed“-Technik schon bei einigen Aurica/Pollux-Bands zum Einsatz kam? So ganz neu ist das wohl doch nicht, hm?

❖ Buzz

❖ Soweit ich gehört habe, beschuldigt A/P Ersatz!, die Technologie geklaut zu haben. Das dürfte noch interessant werden.

❖ Legal Beagle

❖ Wie immer gibt es auch hier eine weniger appetitliche Seite. Eine der vielversprechendsten Bands in Seattle, Chip Truth, hat sich nur Monate nach dem Vertragsabschluss mit Ersatz! „aufgelöst“. Die Wahrheit ist, dass der Sänger und Songschreiber Doug Z bei einer erzwungenen Implantation der Simrig-Hardware auf dem Operationstisch verstarb und das Label die anderen Bandmitglieder kurzerhand liquidierte, um sie zum Schweigen zu bringen. Drei weitere Musiker des Labels sind im letzten Jahr unter ähnlich tragischen Umständen verschieden – die alle spätestens nach einem Monat ersetzt wurden, soweit die Band nicht ganz von der Bildfläche verschwand. Sie scheinen sich nicht großartig damit aufzuhalten, die Bandmitglieder zu fragen, ob sie die Simrigs haben wollen oder nicht.

❖ Connie Connoisseur

❖ Doug Z ist nicht tot. Er versteckt sich, während ein Straßendoc versucht, sein Hirn wieder zusammenzubasteln. Anscheinend ist die Hardware, die sie benutzen, ziemlicher Ramsch. Gerüchten zufolge benutzen sie sogar Second-Hand-Rigs – was bei einem „respektablen“ Label wie dem ihren eigentlich überrascht. Vor allem, da sie sich ja um ein Buyout durch Yamatetsu bemühen.

❖ Nuyen Nick

❖ He, das sind einfach nur brave Konzernbürger. Hat euch eure Mami nicht beigebracht, dass Recycling gut ist?

❖ Scag

❖ Und noch eine Sache, die man dabei bedenken sollte: Auch wenn mit einer partiellen Sinnesübertragung gearbeitet wird, sind es doch gerade die emotionalen Komponenten, die das Publikum empfängt – also genau das, was süchtig macht. Und diese Komponenten können leicht die Intensität von California Hot erreichen, wenn nicht



sogar mehr. Eine prima Sache, wenn man sich loyale Anhänger schaffen oder vielleicht eine spezielle Botschaft rüberbringen will. Und keine Aufzeichnungen, die später als Beweismittel verwendet werden können.

❖ Mixmaster

SARGCLUBS

Ein weiterer neuer Trend wurde in Seattles neuestem Club Psychlone ins Leben gerufen. Psychlone ist der erste und größte einer wachsenden Anzahl an „Sargclubs“, die in einigen größeren Städten der UCAS aus dem Boden schießen. Es hat etliche Jahre gedauert, bis einige Skandale in Vergessenheit gerieten, wie zum Beispiel die Band Eight Immortals und ihre magischen Manipulationen an den Zuhörern, doch angespornt von dem ganzen magischen Hype um den Kometen erlebt das Erwachte Entertainment zur Zeit eine Renaissance.

Der Club selbst sieht oberflächlich betrachtet ziemlich unscheinbar aus: Die offene Tanzfläche mit der kleinen Bühne und den paar Tischen ist nicht ungewöhnlich, doch angesichts der gemütlichen Kabinen, die an den Wänden aufgereiht sind, mag der nicht-magische Zufallsbesucher ins Stutzen geraten.

Auf der astralen Seite ist der Club dagegen weitaus interessanter. Und so funktioniert es: Der Gast zahlt eine Gebühr und erhält den Schlüssel zu einem „Sarg“ – ähnlich denen in einem Sarghotel, nur sauberer und netter ausgestattet. Dort schließt sich der Gast ein, verlässt seinen Körper und gesellt sich zur astralen Menge auf und neben der Tanzfläche. Lucius Kellraven, Besitzer und Manager des Clubs, engagiert magische und gelegentlich auch weltliche Bands, die nicht nach Talent oder Popularität ausgewählt werden, sondern nach den Emotionen, mit denen sie ihre Musik anreichern. Die Energie, die hier im Astralraum pulsiert, ist unglaublich und bietet Erwachten Gästen eine Erfahrung, wie sie sie in weltlichen Clubs niemals finden würden. Vor allem die jüngere magische Szene tummelt sich in diesem Club, und Reservierungen sind dringend empfohlen. Psychlone entwickelt sich rapide zum heißesten Flecken in der Erwachten Szene Seattles, was die Geldgeber in der Unterhaltungsszene natürlich ebenfalls aufhorchen lässt.

❖ Sargclubs sind gute Orte für astrale Treffen – jeder konzentriert sich so auf die Musik, dass keiner Notiz von einer kleinen Gruppe nimmt, die sich in einer Ecke unterhält.

❖ Silicon Mage

❖ Was in dem Artikel nicht erwähnt wird, ist die Sicherheit. Sargclubs beschäftigen mächtige Hüter, um sicherzustellen, dass niemand in den Club kommt, ohne zu bezahlen, und ebenso mächtige Rausschmeißer – meistens eine Kombination von Zauberern und Geistern –, um zu verhindern, dass jemand Unruhe stiftet. Ein Club in Boston konnte gerade noch einen Skandal abwenden, als eine Gruppe von Shedingeistern versuchte, einige verlassene Körper zu übernehmen. Seitdem hat die Sicherheit eine hohe Priorität.

❖ Winterhawk

❖ Ich habe gehört, wenn man ein VIP ist (d.h. wenn man genug bezahlt), kann man seinen Körper auch woanders verlassen, und sie lassen einen an den Hütern vorbei.

❖ Serena

❖ Kommt da den niemand auf böse Gedanken? Man geht in den Astralraum und lässt seinen Körper in der Obhut von Hütern, die von irgendwelchen anderen Leuten, die man nicht kennt, kontrolliert werden? Nein, danke.

❖ Prickly Pear

❖ Hmm. Du hast Recht. Gestattet mir ein bösesartiges Kichern, während ich die Möglichkeiten erwäge.

❖ Faust

TOP TEN TRIDEOS UND SIMS 2062

aus Simphile Matrix Zine, Bericht von John Digles

2062 war ein Rekordjahr. Dragonsclaw durchbrach an den Kassen die Drei-Milliarden-Nuyen-Marke, und alle Filme der Top Ten spielten über eine Milliarde ein.

1. **Dragonsclaw (Dragonsclaw)**, ein PolyP-Sim von Arthaus, mit Elise Nirveau und Benjamin Beals. Die heißeste Action-Adventure-Produktion des Jahres. Ein Sondereinsatzkommando aus den UCAS und CAS muss in der Ukraine einen wahnsinnig gewordenen Drachen aufhalten und die Nuklearbomben in seinem Hort entschärfen, bevor die Erde zerstört wird. ★★★★★

❖ Ich habe gehört, dass Elise Nirveau allmählich keine Lust mehr auf Arthaus und den guten Benji hat. 12 gemeinsame Sims reichen wohl für ihren Geschmack, doch sie lassen sie nicht aus dem Vertrag. Und Benji ist ein bisschen ... besitzergreifend.

❖ Critic

❖ Offenbar macht sie gemeinsame Sache mit New Line. Sie hat sich in den letzten Monaten zweimal aus dem Business „zurückgezogen“, beide Male als New Line große Vorankündigungen machte, die sich dann doch nicht erfüllten. Klingt in meinen Ohren wie misslungene Extraktionen.

❖ Angel

❖ Machst du Witze? Sie haben sie bereits extrahiert! ArtHaus recycelt und editiert die alten Sim-Aufzeichnungen und Pressesendungen, bis sie sie wiederhaben.

❖ Scoop

2. **Stardust und Angelwing (Stardust and Angelwing)**, ein Sim von Dreamcatcher Studios, mit Angela Brower und Sharise D'Anjou. Ein Familienfilm für alle Altersstufen und auf Anhieb ein Klassiker. Eine zerstrittene Konzenfamilie lernt sich durch das Eingreifen zweier himmlischer Geister wieder lieben. ★★★★★

3. **In ewiger Liebe (Dearly Beloved)**, ein Sim von GTC Productions, mit Sir Anthony Taylor. Ein zurückgezogen lebender Elfenmagier stirbt und kehrt von den Toten zurück, besessen von einem bösen Geist. Getrieben von unheiliger Wollust stellt die Kreatur der ehemaligen Geliebten des Magiers nach, die im Körper einer wunderschönen jungen Frau wiedergeboren wurde. ★★★

4. **Eclipse (Eclipse)**, ein PolyP-Sim von DeMeKo, mit Matthew Keller, Evanna Ni Berran, Kurt Tusker und Kelly Esperanza. Eine Raumstation wird von einer mysteriösen Gruppe von Saboteuren angegriffen, während die Crew in einem Wettlauf mit der Zeit versucht, einen Kometen umzulenken, der auf die Erde zurast. ★★★

5. **Bier und Kuchen (Flat Beer and Moonpies)**, ein Independent-Trideo mit Alex Gracchi, Danylle Kayne und Elian Eagle Feather. Ein junger Mann aus dem ländlichen Texas muss sich zwischen seinem Traum einer musikalischen Karriere und seiner Verantwortung als Familienerbe entscheiden.

★★★★



6. **Straßen des Zorns (Streets of Rage)**, ein PolyP-Sim von Yamatetsu Productions, mit Fall Starr, Ilfonse Baruchi und Kelsey Vincent Donovan. Ein aufwühlendes Drama, das die Nachwehen der Nacht des Zorns aus den Augen eines jungen Orkkinde schildert. Als Sim und Trideo veröffentlicht. ★★★★★

7. **Konzernskript (Corp Script)**, ein „Independent“-Trideo von ABS, mit Patrice Kim und Leon Sobieski. Eine junge Konzernsekretärin verliebt sich in einen heruntergekommenen Dieb und bringt ihn auf den rechten Weg, indem sie ihm einen Job als Sänger im Konzernunterhaltungsviertel verschafft. Eine sehr erfolgreiche Komödie mit einem Schuss schwarzem Humor. ★★★★★

❖ Mmmmh, habt ihr Patrice Kim in Konzernskript gesehen? Maaaaann! Dieses rote Kleid, das sie in der letzten Szene trägt, würde sich verdammt gut als zusammengeknüllter Haufen auf meinem Schlafzimmerboden machen...

❖ Class Clown

❖ Wie bitte? Du meinst, du hast dir tatsächlich dieses dreckige Stück Konzernpropaganda angesehen? Verdammt, und ich komme extra hierher ins Shadowland, um diesem ganzen Mist aus dem Weg zu gehen. Anscheinend ist wirklich nichts mehr heilig.

❖ Prole

❖ Keine Panik, Junge. Es ist ein guter Film, und einige von uns sind nun mal darauf angewiesen, den Schein zu wahren. Spring über deinen Schatten.

❖ Neon Wraith

❖ „Ich schwöre bei Gott, wenn nochmal irgendein Idiot den Samurai-Samba verlangt, dann reiße ich ihm seinen verdammten Kopf ab!“ <grins> Diese Stelle macht mich jedesmal fertig.

❖ Fanboy

❖ Und überhaupt, wenn die Kons tatsächlich den Film gesponsort hätten, glaubt ihr nicht, dass er mehr als 3 1/2 Sterne bekommen hätte? Ich meine, seht euch mal diesen Scheiß „Stardust und Angelwing“ an. Das ist ja nun wirklich der allerübelste Mist. Aber es macht die netten kleinen Lohnsklaven glücklich und zufrieden, also HOCH mit den Bewertungen. Und gäbe es nicht diese „berühmte“ Szene, wo man fühlen kann, wie D’Anjou das Kind in einer „mütterlichen“ Umarmung zwischen ihre Brüste drückt, wäre der Film sicherlich gefloppt. Doch es ist wie es ist, er bekommt fünf Sterne.

❖ Zephyr

8. **Der die Sonne jagt (Star Brother Hunts the Sun)**, ein PolyP-Sim von Orion’s Belt Studios, mit Julian Little Bear und Kathleen Clear Sky. Eine junge Diné-Frau verliebt sich gegen den Wunsch ihrer Familie in einen Sioux-Mann. Eine modernisierte und aufgepeppte Neuerzählung der Romeo-und-Julia-Geschichte vor indianischem Hintergrund. ★★★★★

9. **Endspiel der Elemente (Elemental Endgame)**, ein animierter PolyP-Sim von Quark Studios, mit Stimmen und Sim-Impressionen von Maggie Methane und Steven La Rouché. Ein technologisches Meisterwerk, das Sim-Aufzeichnungen mit vollständig digitalen Bildern kombiniert und trotzdem beiden Formaten treu bleibt. Der große Kampf in der Schwerelosigkeit zwischen Methane und dem Feuerelementar ist der Höhepunkt. ★★★★★

10. **Día de los Muertos (Día de los Muertos)**, ein PolyP-Sim von New Star, mit Rebecca Inglit und Toby Sirhan. Dieser Thriller basiert andeutungsweise auf den berühmten Vampirjägerfällen in San Francisco Ende der 2030er. Inglit und Sirhan spielen die Polizisten, die schließlich den Killer zu Strecke bringen. ★★★

❖ Rebecca Inglit spielt nicht nur ab und zu einen Chiphead, sie ist tatsächlich einer. Ihr richtiger Name ist Jane Simpson und vor zwei Jahren war sie noch ein Chippie in einem Bunraku-Etablissement. New Star suchte eine kostengünstige neue Schauspielerin, also haben sie sie ein bisschen herausgeputzt und ihr ein paar neue Chips besorgt. Soviel zum Thema: Kunst imitiert das Leben.

❖ The Producer

❖ Wenn ihr was wirklich Interessantes hören wollt: New Star gehört zum Teil Roxanne Wunter, der CFO von Global Technologies.

❖ The Keynesian Kid

„Greed IS Good!“

VIRTUELLER LICHTZAUBER

von Juno McIvens, für das Hostzine ArtScene

In den letzten zehn Jahren hat sich eine neue künstlerische Bewegung entwickelt, die die Grenzen der herkömmlichen Kunst durchbricht. Statt in der physischen Welt tätig zu sein, formen, kolorieren und schattieren die Künstler die virtuelle Welt nach ihren Vorstellungen. Diese Kunstwerke existieren einzig in der Matrix, wo die Ausstellungen die Hitcounter der lokalen Hosts zum Durchdrehen brachten und Fans zu Tausenden anlockten.

Diese Kunstrichtung begann als Undergroundbewegung, doch in den letzten Jahren zieht sie immer mehr avantgardistische Künstler an. Als die Renraku-Galerie in Los Angeles im letzten Juni unter dem Titel „Kometenstaubviren“ die weltweit erste Ausstellung von Nur-Matrix-Werken des Künstlers Vaslav Smenko brachte, wurde diese Kunstform praktisch über Nacht gesellschaftsfähig. Unglücklicherweise explodierte auch die Zahl der gefälschten Kopien dieser Werke; eine Situation, die Smenko veranlasste, die Richards-Galerie wegen Materialverlust zu verklagen.

Einer der hellsten Sterne am virtuellen Firmament ist Roberto Wauneka, ein 22-jähriger Angehöriger des Zuni-Stammes im Pueblo Corporate Council. Roberto bricht mit seiner aktuellen Ausstellung „Adler und Kojote“, die in der Governor’s Gallery in Santa Fe zu besichtigen ist, alle Matrixzugriffsrekorde. Als wir dort die Gelegenheit hatten, mit Roberto zu reden, befragten wir ihn auch zum Thema Kopierschutz.

„Die Kunst, die ich erschaffe, ist nicht weniger sicher als jede andere Anwendung oder Matrixskulptur, auf die man üblicherweise trifft“, erklärte uns Roberto. „Ich programmiere nicht nur die Kunstwerke selbst, sondern auch die Anwendungen und Sprachvariationen, die ich für ihr Design verwende. Das macht es sehr schwierig, die Skulpturen zu cracken und nachzubilden.“

Robertos Ausstellung wird vom 14. Mai bis zum 25. Juli in der Kachina Gallery am Osuna Boulevard in Albuquerque zu sehen sein.

❖ Urgh. Ich fühle mich so ... gewöhnlich. Ich glaube, ich gehe schnell duschen, bevor es schlimmer wird.

❖ Scag

❖ Mach dir keine Sorgen, Scag. Du kannst nicht normal sein, wenn du dich hier herumtreibst.

❖ Rose Red



❖ Hat sich mal jemand den Code von sowas angesehen? Wirklich nett.

❖ Firebird

❖ Wir haben ein bisschen damit herumgespielt. Gute Arbeit, mit einigen interessanten Sicherheitsaspekten. Wir geben den Dingen eine 5,4 auf der Technikskala, enthalten uns aber einer Bewertung des künstlerischen Ausdrucks. Nicht alle von uns stehen auf Tribal-Look.

❖ Hack Tech

❖ Will jemand ein Wauneka-Original? Sagt mir Bescheid. Reelle Preise, schnelle Lieferung.

❖ Raider

❖ Yeah, deine Kopien sind genauso „original“ wie die letzten Sammelbecher von Krill King.

Das sind doch alles kleine Kartoffeln. Das richtige Geld kann man machen, indem man die Originale klaut und durch Fälschungen ersetzt und dann stillschweigend sein Honorar kassiert oder die Dinger an den Meistbietenden verkauft. Ob in den realen Schatten oder den virtuellen, reiche Sammler wischen gern ihren Konkurrenten eins aus, und sie zahlen gut dafür. Mann, ich liebe meinen Job.

❖ Saint

❖ Und sie nehmen es persönlich. Räumt also hinterher gut auf, wenn ihr keine Lust auf mächtige Feinde habt.

❖ FastJack

DIE SZENE-TOP-TEN VON 2062

von Wally Nguyen, aus dem Hostzine Spotlight

Zu viel Arbeit und zu wenig Spiel lassen jeden Reporter mit der Zeit nachlässig werden, deshalb habe ich mich wirklich gefreut, als ich diesen Auftrag bekam. Wir machten eine Umfrage in unseren Büros in ganz Nordamerika, um für euch, liebe Leser, herauszufinden welche Nachtclubs die zehn besten des Kontinents sind. Ich versichere euch, dass wir für diese Untersuchung weder Kosten noch persönliches Engagement gescheut haben. Einige der hingebungsvollsten Recherchen der Pressegeschichte wurden angestellt, um euch diese Namen darbieten zu können. Nach Beendigung der Umfrage machten ein Freund und ich uns auf den ultimativen Trip durch Nordamerika, um die Kandidaten einer engeren Auswahl zu unterziehen.

Einige Kautionsanhörungen, Magenaspumpungen und Blackouts später erklären wir unsere Nachforschungen nun für abgeschlossen und küren die Gewinner. Die Finalisten sind alle auf ihre Weise zu spektakulär und einzigartig, um sie wirklich vergleichen zu können, daher bedeutet die folgende Top Ten keine Rangwertung. Wir empfehlen euch, einige (oder alle) der diesjährigen Gewinner wenigstens einmal zu besuchen. Ich bin sicher, ihr werdet nicht enttäuscht sein.

1. Whiskey Sour – Dee Cee, UCAS. Die Bar sieht aus wie ein Herrenclub aus dem 19. Jahrhundert, komplett mit Ledersesseln,



einer wundervollen Ahorntheke, sorgfältig ausgewählten Kunstwerken und sanfter klassischer Musik im Hintergrund, die gerade die richtige Lautstärke hat, um Unterhaltungen angemessen zu untermalen. Als Farben dominieren Burgunderrot und Brauntöne, was dem ganzen ein Flair von „konservativem Geld“ verleiht. Die Bedienung ist elegant gekleidet und sehr aufmerksam, und die Drinks sind verdammt gut.

Die Gäste bestehen hauptsächlich aus Schlippen und Politikern, doch jeder, der sich angemessen kleiden kann, ist hier willkommen. Wenn ihr in der Stimmung für einen ruhigen, relaxten Drink an einem Ort seid, der wie der feuchte Traum eines Machtmenschen aussieht, dann seid ihr hier richtig.

2. Purgatory Central – Atlanta, CAS. Dieser brandneue Club entwickelt sich gerade zu einem der angesagtesten Tanzclubs im Atlanta-Sprawl. Dieses Lokal, das mitten in der Innenstadt liegt, ist das erste internationale Projekt der Besitzer des berühmten Dante's Inferno in Seattle.

Genau wie sein älteres Vorbild hat das Purgatory neun Ebenen mit Tanzflächen. Die Themen sind diesmal jedoch etwas mehr auf das einundzwanzigste Jahrhundert ausgerichtet, mit einer astralen Ebene, einer Matrix-Ebene, einer Sprawl-Ebene, einer Ebene für jedes Element (Erde, Luft, Feuer, Wasser) und zwei weiteren, die noch nicht eröffnet sind. Die privaten Räume befinden sich ganz unten, und die Partys des Besitzers gehören mittlerweile zu den heißesten gesellschaftlichen Ereignissen der Stadt – wenn man eingeladen wird, ist man definitiv jemand.

Doch auch für unsereins mit bescheideneren Connections hat der Club immer noch eine Menge zu bieten. Jede Ebene bietet an einem anderen Abend heiße Livemusik, wobei dafür gesorgt wird, dass es immer etwas Neues zu sehen gibt. Das Personal ist sehr zuvorkommend, doch die laute Musik macht es oft etwas schwierig, seine Wünsche verständlich zu äußern, vor allem während eines der Liveacts. Dafür sind die Drinks wiederum sehr empfehlenswert, es gibt eine große Auswahl Bier vom Fass, sowohl Soy als auch authentisches, und einige der besten Barmixer der Stadt.



3. Emerald – New Orleans, CAS. Die Bars und Nachtclubs der Bourbon Street sind legendär, doch dieses neue Lokal sticht selbst in solch einer elitären Gesellschaft noch hervor. Emerald gehört Elenor LaGrasse, einer Musikförderin mit einem New-Orleans-Stammbaum so lang wie ihr Arm. Nur die besten Jazzmusiker bekommen einen Gig in diesem Club, und sie überwacht persönlich jeden Abend ihr Lokal.

Das Lokal verkauft ebenso Speisen wie Getränke, und die Küche ist so gut wie in jedem Restaurant der Stadt – und in New Orleans besagt das eine Menge. Es werden eine Vielzahl importierter Getränke angeboten, unter anderem hochklassige schottische Whiskys, Ale und Wein aus dem Tir und einige exotische Biere und Rum aus der Karibischen Liga. Wenn ihr einen Geschmack für das Ungewöhnliche habt, dann werdet ihr es hier finden. Die Atmosphäre ist ungezwungen, das Personal freundlich. Definitiv ein Ort für alle, die die feineren Dinge des Lebens zu schätzen wissen.

- Wenn ihr in New Orleans seid und einen Job sucht, dann geht ins Emerald und fragt nach Genevieve. Sie ist Elenors Privatsekretärin und gleichzeitig eine der besten Schieberinnen der Stadt (mit der Unterstützung ihrer Chefin). Oh, und noch etwas: Genevieve ist umwerfend, aber denkt nicht einmal daran. Ihre Beziehung zu Elenor ist mehr als nur beruflich, wenn ihr wisst, was ich meine, und sie arbeitet nicht mit Leuten, die sich nicht auf ihren Job konzentrieren können.

- Ghede

- Ich habe gehört, sie haben einige Gebräue auf der Karte, die mehr als exotisch sind – ich rede von alchimistischen Elixieren und Tränken. Sie sind nicht billig und man bekommt nicht immer genau, was man bestellt hat, aber sie sind eine Erfahrung wert.

- Leary

4. Pulsar – Albuquerque, PCC. Wenn ihr an das PCC denkt, dann denkt ihr wahrscheinlich an Lehmbauten und Wüsten und Leute mit Federn und Decken oder so. Der Club namens Pulsar beweist nicht nur, dass solche Vorstellungen hoffnungslos antiquiert sind, er zeigt euch sogar sozusagen den nackten Hintern und sagt unfreundliche Dinge über eure Eltern, weil ihr so dumm seid.

Alles an dieser Bar ist State-of-the-Art, vom Soundsystem bis zu Beleuchtung, das Ganze mit einem deutlichen Schwerindustrie-Gepräge. Plastisteeel, Aluminium, poliertes Chrom und Synthogummi geben dem Lokal eine raue, gefährliche Atmosphäre, während Hightech-Beleuchtung und Trideoshows die Sinne verwirren.

Die Bekleidungsvorschrift lautet: „Alles, was deiner Mutter einen Herzinfarkt beschern würde, wenn sie dich darin sehen würde.“ Mit anderen Worten, wenn man vercybert, verchromt, verledert oder verlatext ist oder sonstwie seine Aktivposten zur Schau stellt, dann ist man korrekt gekleidet. Die Bedienung ist nicht gerade wegen ihrer Geduld berühmt, doch sie bringen dir die richtigen Sachen, wenn du weißt, was du willst. Die Drinks sind teuer, aber unverwechselbar – man kann sicher sein, dass man so etwas nirgendwo sonst bekommt.

- Wenn ihr im PCC landet, dann geht ins Pulsar. Der Besitzer, Lazer, hat ziemlich gute Connections. Er kann euch jede Art von Cyber für halb soviel besorgen, wie ihr woanders bezahlen würdet. Er kann euch sogar einen Doc empfehlen, der euch den Kram installiert. Und wenn ihr ganz lieb seid, lässt er euch sogar einen Teil der Creds abarbeiten, falls ihr nicht genug für die OP habt.

- Gearshift

- Schon diese Beschreibung erweckt in mir den Wunsch, ganz, ganz weit weg zu laufen. Wenn etwas dermaßen „zu gut, um wahr zu sein“ klingt, dann steckt irgendwas oder irgendjemand dahinter, der dich für Zielübungen verwenden und nachher noch deine Taschen ausräumen will. Außer natürlich man steckt mit ihm unter einer Decke. Dann macht das alles Sinn.

- Skeptic

5. Altitude – Denver. Wenn ihr eine lockere Atmosphäre mit einem Schuss Coolness sucht, dann seid ihr hier richtig. Mitten im Herzen der Innenstadt treffen sich hier Leute aus allen Sektoren in einer Atmosphäre, wie es sie in Denver sonst nirgends gibt. Das Lokal ist in Farben eingerichtet, die an die Berggipfel erinnern, für die die Gegend berühmt ist; dunkles Granitgrau auf Böden, Sitzen und Theken, mit leuchtendem Weiß als Akzent und Andeutungen von Blau, um das Auge zu foppen. Die Beleuchtung ist angenehm schummerig und es gibt keine Tanzfläche, die bei der Unterhaltung stört. Die Kleidung ist ungezwungen, die Stimmung entspannt und echtes Bier und Sprituosen in Fülle vorhanden. Ein definitives Muss.

- Es heißt, Nicholas Whitebird gönne sich hier gelegentlich eine Auszeit, wenn er nicht gerade Botengänge für den Großen Weißen Wurm erledigt.

- Zak

6. Al Coda – Boston, UCAS. Wolltet ihr schon immer mal nach Europa, hattet aber nie das Geld dafür? Hier kommt ihr der Sache so nahe, wie es nur eben geht, ohne dass man eins von diesen blankpolierten Passagiergeschossen besteigen muss. Boston hatte schon immer eine „Alte-Welt“-Atmosphäre, und diese Bar verstärkt das noch. Es gibt viele ruhige Nischen zur Unterhaltung und ein halbes Dutzend Räume, die für Privatveranstaltungen gemietet werden können. Im Obergeschoss gibt es eine etwas modernere Tanzfläche und eine Bühne für Liveauftritte. Manche Topgruppen geben hier gelegentlich kleinere, intime Konzerte, wenn sie in der Stadt sind, also haltet die Augen offen. Wir hatten das Glück, einem umwerfenden (und seltenen) akkustischen Auftritt von Darwin's Bastards beiwohnen zu dürfen, ein Erlebnis, von dem ich noch meinen mythischen Enkelkindern erzählen werde.

Die Getränkepreise sind akzeptabel, wobei es auch teurere Alternativen für Leute gibt, die Getränke mit etwas mehr Stil bevorzugen. Speisen werden nicht angeboten, aber wer braucht das schon? Worauf wartet ihr, auf eine schriftliche Einladung? Geht hin!

7. ?? – New York City, UCAS. Nun sind es fast sechzig Jahre, seit NYC den großen Tritt bekommen hat, und die fünf Stadtteile sind immer noch nicht wieder das, was sie mal waren. Man findet zwar nicht mehr viele Spuren davon in Manhattan, abgesehen von einem Denkmal, das einem den Atem verschlägt, aber das Beben ist immer noch allgegenwärtig. Am deutlichsten merkt man es daran, dass der einstmalige Billigste-Immobilienerverbundes-Kontinenten noch immer kein richtiges Comeback hatte. Eine Ausnahme bildet allerdings das ??, der neue Club in der 61sten Straße (bei den Ortsansässigen nur „dieser Club in der 61sten Straße“ genannt), das der Beweis dafür ist, dass Stil und Szene die Stadt niemals verlassen haben, was auch immer die Kritiker behaupten mögen.

NYC übt immer noch eine ziemliche Anziehungskraft auf Promis aus, und an einem guten Abend wimmelt es hier von Stars. Die Schlange am Eingang wird ab halb acht ziemlich lang, also kommt früh genug oder zieht bequeme Schuhe an. Die Einrichtung ist



kühn und gewagt, mit Symbolen an allen Ecken und Enden. (Die Toiletten sind wirklich cool. Wirklich.) Oh, und stellt euch darauf ein, dass eure Credsticks am Ende des Abends deutlich weniger wiegen. Atmosphäre hat ihren Preis.

8. The Gaslight – Los Angeles, PCC. Die Stadt der Engel ist aus Träumen gebaut, und die Besitzer des Gaslight wissen das besser als alle anderen. Das Lokal gehört dem ehemaligen Simstar Angel Seraphim und kommt in einem durchgehenden 1940er Film-Noir-Outfit daher – man fühlt sich, als sei man direkt in einen alten Schwarzweiß-Detektivfilm geraten, mit ebenso schönen wie tödlichen Ladies und harten Helden, die zu viel rauchen und schlecht gekleidet sind. Es gibt keine Tanzfläche, aber das ist okay, denn die Execs, die hierher kommen, sind nicht hier, um zu tanzen. Harte Drinks sind die Spezialität, wobei Wodka, Scotch und Gin die Liste anführen. Die Bedienung ist ultrafreundlich und wartet nur auf ihren großen Durchbruch. Achtet auf die alten Filmandenken im Eingangsbereich, da sind einige exzellente Stücke dabei.

9. Shinpi no Sekai – San Francisco, Protektorat Kallifornien. San Francisco war schon Jahre vor Saitos Auftritt stark japanisch beeinflusst. Dieser Club zelebriert diese Tatsache regelrecht. Wenn man das Lokal betritt, fühlt man sich direkt nach Japan versetzt. Das mehrstöckige Lokal ist in offensichtlicher Weise von einigen der exklusivsten Etablissements in Tokio inspiriert. Die Bar steht jedem offen, doch das Badehaus und die Privaträume erfordern eine feste Mitgliedschaft. Es ist wohl unnötig zu sagen, dass fernöstliche Getränke die Spezialität des Hauses sind, mit mehr Sakesorten als Japanischvokabeln, die ich kenne. Es gibt natürlich auch vertrautere Getränke – der Hit ist ein Wasabi-Martini, ob ihr es glaubt oder nicht.

• Es überrascht nicht besonders, dass viele der Badehausbesucher ziemlich ausgeprägte Tätowierungen aufweisen, von Rückenbildern bis

zu Ganzkörper-Tattoos – und das nicht nur, weil es sich um Freunde der Tattookunst handelt, wenn ihr wisst, was ich meine.

• Lotus Eater

10. The Strip – Las Vegas, Ute. Viva Las Vegas, Baby! Dies ist eigentlich eine Hotelbar, aber das soll uns nicht stören. Hier strahlt alles Klasse aus, mit einem Schuss Casino-Royale-Ambiente. Doch lasst euch nicht von dem Blattgold täuschen. Dies ist ein Ort, an dem Macher machen und Unternehmer unternehmen, und ich rede dabei nicht von den Showgirl-Kellnerinnen.

Im Erdgeschoss des Plaza Hotels findet man jede Nacht ein neues Publikum. Die einzigen, die immer da sind, sind die Bedienungen, doch trotzdem gelingt es der Bar, eine intime Atmosphäre mit genug Pomp zu erschaffen, die das Lokal zu etwas Besonderem macht. Abgerundete Nischen sorgen für ruhige Konversationsecken, und die berühmte Vegas-Nachtclub-Musik rieselt sanft im Hintergrund, gelegentlich akzentuiert von Liveeinspielungen größerer Stars, die in der Stadt gastieren. Die Preise sind akzeptabel und dem Personal gelingt es, dafür zu sorgen, dass sich jeder wohl und willkommen fühlt.

• Seid ihr nicht auch enttäuscht, dass der Club Penumbra in dieser Liste fehlt? Das ist immer noch der heißeste Laden mit der besten Musik in der Stadt.

• Sonic

• Vergiss es. Hast du dir den Laden in letzter Zeit mal angesehen? Die Eigentümer haben seit Jahren kein Geld in den Club gesteckt. Der ganze Laden ist heruntergekommen, der Teppich ist fadenscheinig und die Beleuchtung defekt. Klar, sie bieten hervorragende Musik, aber die Besucher kommen doch nur noch in der Hoffnung auf ein spontanes Concrete-Dreams-Konzert, sonst hätte der Laden längst dicht gemacht.

• Seattle Sue



• Tatsächlich soll der Club in Kürze einen kompletten Neuanstrich bekommen. Jake Hokama ist gestorben und hat den Club seinem Sohn Kevin hinterlassen, der den Laden in die 2060er hinüberretten will. Aber keine Angst, er wird die Grundatmosphäre des Lokals unverändert lassen. Die Schätzungen der Renovierungskosten belaufen sich auf 750.000¥, die dem Anschein nach von Kevin aufgebracht werden.

• Conni Connoisseur

• Wo hat er soviel Geld her? So gut läuft der Club nicht.

• Joey

• Hm. Club P ist bei Shadowrunnern ziemlich beliebt; Concrete Dreams sieht den Club als eine Art zweite Heimat an und Jake war einer der beliebtesten alten Bastarde im Shadowland, selbst wenn er selber nie einen Fuß in die Matrix setzte. Ich wüßte wirklich nicht, woher Kevin das Geld haben könnte.

• Nuyen Nick

DER 'TRIX-STER REPORT

von Cara Oke, im Hostzine 'Trix-ster

Hola, omae, und willkommen beim 'Trix-ster Report dieser Woche. Heute werfen wir einen Blick zurück auf 2062 und die besten Stories, die das Netz zu bieten hatte.

• **Bester Prominenten-Skandal:** UOL's wiederholte Dementis bezüglich käuflicher „Personaldienstleistungen“ wurden Ende März widerlegt, als UCAS-Bundesbeamte einen Tip erhielten, der sie zu einem nur per Sysop erreichbaren virtuellen Chatroom führte. Offenbar konnte ein UOL-User mit den richtigen Connections (und dem richtigen Kontostand) jede beliebige SimSinn-Begegnung mit willigen virtuellen Schönheiten jeden Alters, Metatyps und jeder Dienstleistungsspezialisierung arrangieren.

Die Sache flog auf, als fehlende Gelder der Republikanischen Partei zu einem Benutzerkonto bei UOL verfolgt werden konnten. Behauptungen, der ehemalige Vizepräsident und Präsidentschaftskandidat James Booth sei in den Transfer von Geldern und virtuellen Körperflüssigkeiten verwickelt, stellten sich als wahr heraus, als die Bundesbeamten Booth auf frischer Tat bei einer – ähm – „Unterhaltung“ mit einer virtuellen „Gesellschafterin“ ertappten.

Die Verantwortlichen bei UOL leugnen jedes Wissen über diese Vorgänge und lasten alles einem Trio unternehmungslustiger Typen aus dem mittleren Management an. Aber trotzdem fragt man sich doch, wie die unregistrierte Nutzung von soviel Bandbreite so lange unbemerkt bleiben konnte und wo die Einnahmen des Projekts hingeflossen sind.

• Ich hab mich echt weggekeult, als dieser kleine private Partyraum von UOL aufflog. Wusstet ihr, dass die das Ding unter einem Forum für Gartenfreunde versteckt hatten? Das gibt dem Ausdruck „den Trieben folgen“ doch eine ganz neue Vielschichtigkeit, hehe.

• A.J.

• Aua.

• Spudly

• Seit die Sache veröffentlicht wurde, verschwanden zwei von den drei Angeklagten. Einer ist vermutlich tot, der andere ist angeblich noch auf der Flucht vor der Staatsmacht. Der dritte befindet sich in Schutzhaft. Will jemand Wetten abschließen, wie lange Nummer drei noch atmet?

• Grim

• **Bester Vandalismus ohne Hinweise:** Während der „Kometensaison“ wimmelte es im Netz von Kiddies und Witzbolden, die Kometengraffiti in jeden Host schmierten, der dumm genug war, keine automatische Dumpsequenz zu haben. Gelegentlich tauchten schwere Fälle auf, aber nur selten. Dann kam es im November zu einem großen Schlag. Das Knight-Errant-Host-Icon verschwand vollständig aus dem Netz, kein Zugriff mehr möglich. Es tauchte erst nach sechs Stunden wieder auf, Zeit genug für jeden 'Trixter, der seine Grundgebühr wert ist, es zu bemerken und sich gründlich umzusehen.

Nach intensiven Recherchen fanden wir heraus, dass Knight Errant den Host aus der Matrix nahm, um eine Gruppe von Vandalen dingfest zu machen, die den Host angegriffen hatten. Anscheinend hatten die unidentifizierten Individuen versucht, das System in einigen Bereichen buchstäblich von Grund auf neu aufzubauen.

Das Interessante daran ist vor allem, dass KE üblicherweise alles andere als schutzlos ist. Es gab einen harten Kampf und am Ende wurden die Invasoren mit Mühe und Not zurückgeschlagen oder aus der Matrix geworfen. Die KE-Decker waren in der Lage, die Hoststruktur wiederherzustellen. Gerüchte besagen, dass KE vorher vor dem Angriff gewarnt worden war und zusätzliche Techs bereitgestellt hatte, um die Schäden sofort zu beheben, doch Knight Errant schweigt sich zu der Geschichte aus. Zwei der Vandalen wurden getötet, während KE nur geringe Verluste erlitt.

• **Bester Mächtetern-Skandal:** erinnert ihr euch an den Simstar Yumiko Hime? erinnert ihr euch an ihr Interview bei Sim Scene über ihr geplantes Sim „The Seven Deadly Virtuals“, in dem es um einen Computerhost geht, der Intelligenz entwickelt und sich anschickt, die Freundin des Hauptprogrammierers umzubringen? erinnert ihr euch, wie sie in dem Interview zum ersten Mal enthüllte, dass sie eine Otaku ist und im Compi-Lar-Stamm im Moose Net aufgewachsen ist? Natürlich erinnert ihr euch.

Yumikos Behauptung stellte uns nicht ganz zufrieden, um es vorsichtig auszudrücken, also zogen wir aus, einen Beweis dafür zu finden. Nach einigen Wochen gelang es uns, den Compi-Lar-Stamm zu finden, auch wenn anfangs niemand von ihnen mit uns reden wollte. Es waren wochenlange Verhandlungen nötig, bis sie bereit waren, mit uns über Yumiko zu plaudern. Wie sich herausstellte, war die Wahrheit mal wieder lustiger als jede Fiktion.

Yumiko hatte, wie es scheint, einen Cousin, der bei diesem Stamm landete. Als sie das ihrem Agenten erzählte, beschloss man, dem Stamm eine kräftige finanzielle Unterstützung zu zahlen für das Recht, behaupten zu dürfen, dass Yumiko eine von ihnen sei. Das große Problem war nur, dass Yumiko mit dieser Behauptung einen Monat früher als vorgesehen herausrückte und dass die Bezahlung nie erfolgte. Anscheinend war das einzige Hindernis von Seiten der Stammesführer, mit uns zu reden, die vage Hoffnung, dass das Studio vielleicht doch noch das Geld überweisen würde. Ich muss wohl nicht extra erwähnen, dass das Studio da anderer Ansicht war.

Nachdem wir die Geschichte enthüllt hatten, wurde Yumiko wegen „künstlerischer Differenzen“ gefeuert, ebenso wie einige Top-Execs, die in das Projekt verwickelt waren. Die Hauptrolle in dem Sim wird nun von Chrissie Raey übernommen, und die bisherigen Vorberichte klingen sehr vielversprechend. Oh, und ich würde mir nicht allzu viele Sorgen um den Otakustamm in der Moose machen. Wir hatten den Eindruck, dass sie gut genug auf sich selbst aufpassen können.



- **Beste Massentechnologie-Erfindung:** Das Sim-Vironment von Global Technologies. Das Sim-Vironment, dass Sie in Kürze im Hightech-Unterhaltungskomplex Ihres Vertrauens erleben können, treibt die Sim-Erfahrung noch einen Schritt weiter. Ohne hier zuviel verraten zu wollen: Sim-Vironment besteht im Prinzip aus einem leeren Raum, der durch die Wunder der SimSinn-Technologie derart umgestaltet werden kann, dass er jede beliebige gewünschte Umgebung zeigt und sinnlich erfahrbar macht (eingeschränkt nur durch die grundlegenden physikalischen Eigenschaften des Raumes).

Die Insassen des Raumes können simultan (per Datenbuchse oder drahtlose Elektroden) miteinander und mit der Umgebung interagieren und sich körperlich durch den Raum bewegen, um alle Handlungen vorzunehmen, die für den Ablauf der Geschichte erforderlich sind. Die Szenarios können bis zu fünf Personen einbinden und dauern zwischen eineinhalb und drei Stunden. Es besteht keine Gefahr, dass die Szenarios knapp werden, denn der CEO von Global Technologies hat angekündigt, dass In jedem halben Jahr drei neue Szenarios veröffentlicht werden sollen.

Der größte Vorteil von Sim-Vironment ist, dass es die physischen Sinneswahrnehmungen gründlich überlagert, ohne dass man davon plemplem wird. Außerdem braucht man keine Matrixkenntnisse für den Kick und man muss auch keinen Arm oder Bein opfern, um mitzuspielen.

- Ist schon jemand aufgefallen, was man mit Sim-Vironment und dem richtigen Programm alles machen könnte? Zum Beispiel könnte man Verhörtechniken auf eine ganz neue Stufe treiben.
- Cleo
- Und das ist nur der Anfang. Wenn ihr die Gelegenheit habt, dann werft mal einen Blick auf die Forschungsdaten, die Global Technologies in ihrem „Entertainment Center“ hortet. Sehr beeindruckend, aber ich glaube nicht, dass ich jemals eine Geburtstagsparty bei denen buchen werde. Nennt mich ruhig paranoid.
- Neon Wraith

- **Beste Matrix-Szenekneipe:** Diese Kategorie ist die subjektivste von allen, doch als ich herumfragte, bekam ich eine einhellige Antwort: Grid Snap, im Seattler Innenstadt-LTG (206-52-7289). Zwar gibt es schon eine ganze Reihe ehrwürdiger Matrixclubs, doch dieser hier stellt schon allein für sich einen Grund dar, sich eine Datenbuchse zuzulegen. Mit topaktuellen Programmierungen und Sim-Einspielungen ist hier praktisch alles möglich (und es gibt auch Privaträume). Von Tanz bis Trank, von Spiel bis Drama, das Grid Snap bietet alles, was einem den Samstag Abend verschönern kann, ohne dass man einen Parkplatz suchen oder sich in einer Schlange anstellen muss.

Das Ambiente und die Dekoration sind mit alten Zeichenprogrammen kreiert worden. Alles sieht wie eine Entwurfszeichnung aus, einschließlich kleiner Maßangaben und Korrekturen. Auch die Personas der virtuellen Kellner und Kellnerinnen folgen diesem Motiv, was zu einigen sehr interessanten Icons führt.

Und obwohl das Lokal durch dieses Design fest in der Realität verwurzelt zu sein scheint, werden dort die Regeln der realen Welt, von Physik bis Chemie und alles dazwischen, nach Belieben gebeugt. Die Besitzer und Designer haben sich selbst übertroffen bei ihren Bemühungen, dafür zu sorgen, dass alle Erfahrungen, die man in dem Club macht, in der realen Welt nicht ihresgleichen finden, und dass ein realweltlicher Kneipenbesuch dagegen langweilig wirkt. Ich bin mir zwar nicht sicher, ob ich das wirklich glauben kann, aber die immer häufigeren Besuche

meiner Kollegen im Grid Snap scheinen darauf hinzudeuten, dass das Lokal wirklich was hat.

SEX, LÜGEN UND TRIDEO – NEWS-BITS ADL

- Medial mag die ADL nur ein kleiner Zipfel der weltumspannenden Mediennetzwerke sein, was man nicht zuletzt an der überall gleichen Musik merkt, aber selbst die angeblich so drögen Deutschen bringen ab und an mal etwas zustande, an dem man Spaß haben kann. Also schauen wir mal, was die Allianz so zu bieten hat.

- Tell

DAS GOLDENE KANINCHEN 2063

von Joshua Fuchs, aus Goldene Kaninchen Verleihung 2063

Die deutsche Künstlervereinigung AKT und der deutsche Fernsehverband präsentieren: Die Verleihung des goldenen Kaninchens 2063! Unsere fünf glänzenden Schätze gehen dieses Jahr wieder an die fünf erfolgreichsten Trideoproduktionen der Allianz. Um die Spannung nicht zu sehr zu strapazieren hier die fünf Gewinner!

Karl Kombatmage

Die Serie um Karl Kombatmage und seine Freunde geht dieses Jahr in die 9. Staffel und ist erfolgreicher den je! Nicht zuletzt die Aussicht auf Karl Kombatmage den Kinofilm und die perfekte Performance von Joe Venski lassen die wilden Abenteuer dieser Shadowrunner zum Publikumshit des Jahres werden.

- Eine Tüte! Schnell!!
- Eismann

Blutspur

Der Newcomer des Jahres ist die Reality-Krimiserie um Kommissar Kretschmar, brilliant dargestellt von Dieter Welke. Die nachgestellten Fälle aus dem ganzen Allianzgebiet bringen dem Zuschauer nicht nur realistische Polizeiarbeit näher, sondern zeigen auch die Gefahren der Straße und die Verrohung unserer Gesellschaft auf.

- Ganz davon abgesehen, dass an der ganzen Sache nicht mal der Schnauzbart vom Kretschmar echt ist, ist es schon bemerkenswert, dass den tollen Honoratioren inzwischen aufgefallen ist, dass die Gesellschaft verroht ist. Aber in Luxusvierteln mit Zäunen und Pförtnerhäuschen drum herum merkt man wohl nicht, wie beschissen es dem Rest der Bevölkerung geht. Hauptsache die glotzen brav Trideo und kaufen, was beworben wird.

- Eckstein

Doktor Marvels Critterklinik

Die Infotainment-Familienserie um Doktor Marvel, gespielt von Thomas Waldauer, und seine tierischen Patienten unterhält nicht nur Kinder wie Erwachsene, sondern zeigt dem Zuschauer auch Ausschnitte aus dem Leben und Verhalten der interessantesten Kreaturen dieser Erde.

- Da kann man manchmal wirklich noch was lernen, auch wenn's Populärwissenschaft ist.
- Bismark

Die Seehammers

Das mehrteilige Familiendrama um eine Sächsische Flüchtlingsfamilie in den 30ern ist nicht zuletzt durch die geniale Kameraführung und das Einfühlungsvermögen von Regisseur Tobias Bertels ein echter



Stern am Trideohimmel. Die Beklemmung durch Tod, Hunger und Furcht wurde noch nie so eindringlich dargestellt, wie von

- der täglichen Realität im Sprawl?
- Cynic

Sandra Küsters und Ronny Thomson als das Ehepaar Seehammer.

Armallon Saga

Eine echte Fantasy-Saga um Helden, Schwerter und Drachen. Mit dem dritten Trideofilm und den ersten SimSinn-Auskopplungen Ende des Jahres geht die Geschichte des Kriegers Tarek und seiner Getreuen in eine weitere Runde um die Gunst des Publikums.

- Dazu gibt es jede Art von Merchandising, Gesellschaftsspiele, Romane, Matrixspiele, Tassen, die ganze Nummer und natürlich Armallon, das Schwert, als Replika. Wer's braucht...
- Mediaman

- Es gab wohl früher schon irgendwelche Spiele und Stories zu dem Thema.
- Der Archivar

- Die Drachen sehen nicht echt aus... und werden strunzdumm dargestellt.
- Herr Nebel

FUNSTAR ONLINE CLUB-TOP 10

von Paul „Party“ Thiele, aus Funstar Online 22/63

Und auch in diesem Jahr wurden sie wieder gewählt, die heißesten Clubs und Discos der Allianz. Die Wahlurnen auf unseren Hosts standen 48 Stunden offen, und nun ist das Urteil gefällt! Der freakigste Schuppen, der angesagteste Club des Jahres ist:

Black Sun

(Wuppertal-Ebene D, GX167; Besitzer unbekannt)

Die mystischste Bar des gesamten Rhein-Ruhr-Plexes! Ich erwarte Applaus, ihr Wireheads!!! Psychoaktive Bassstöne, Stroboskopfrequenzen jenseits des geistigen Fassungsvermögens und Drinks, die ein schwarzes Loch ausbrennen könnten! Dazu das härteste, was Psycore, Chipcore und Blackcore zu bieten haben! Angeblich frisst die gesamte Anlage des Schuppens mehr Strom als die restliche D-Ebene! Bei der Wahl haben sich wohl mal wieder die Psycorer durch gesetzt!

- Netter Laden. Bisschen sehr junges Volk, aber nett.
- Bismark
- Wenn man seine Ohren abschalten und die Augen nur auf Ultrasound laufen lassen kann, mag das wohl stimmen.
- Wiggums

- Kann der Kerl auch ohne Ausrufezeichen schreiben?
- Eismann

Der zweite Platz geht an das

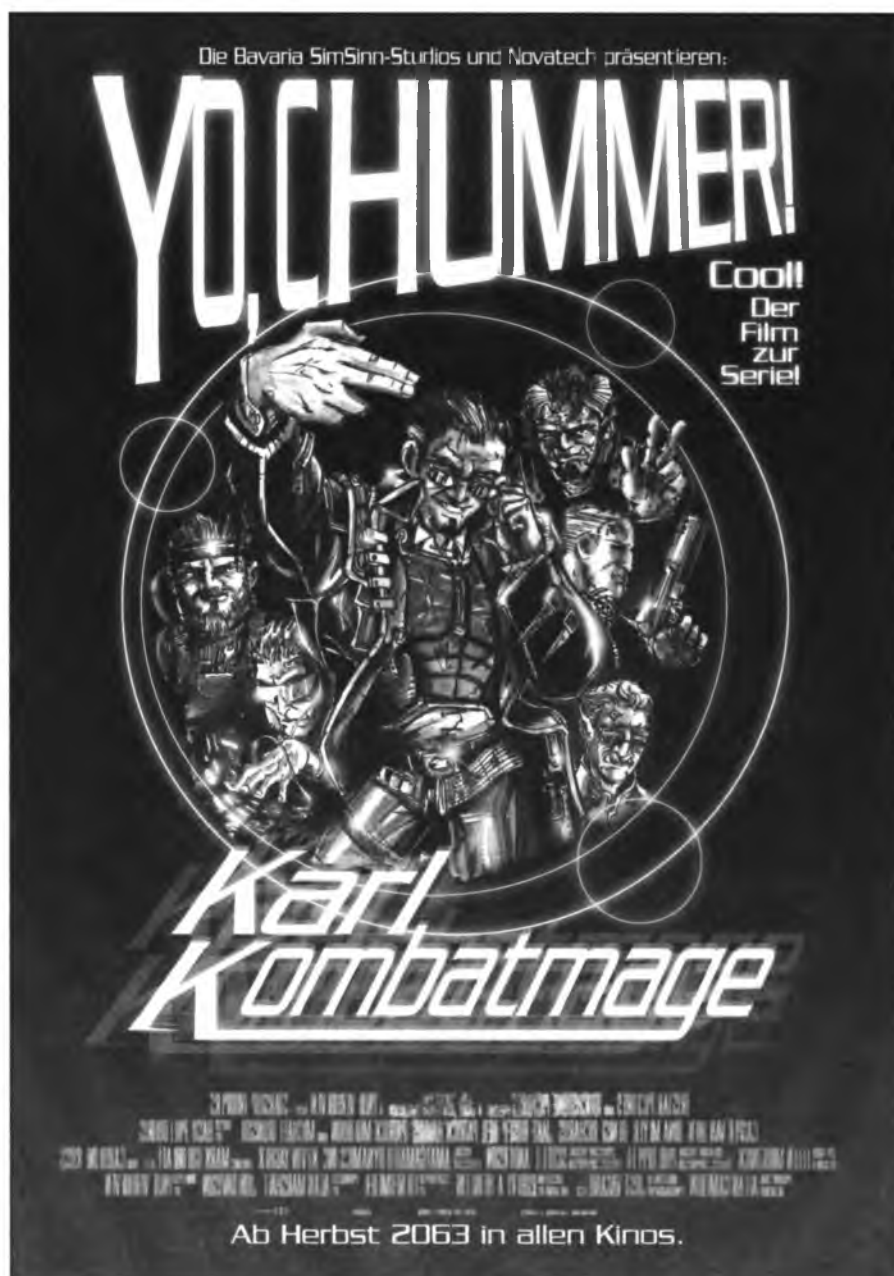
Synth A'beat

(Berlin Wilmersdorf, Mecklenburgische Str. 85; Cherry Moonlight, Inhaberin)

Als Fan harter Beats und schneller Rhythmen die wahre Heimat! Musik kommt hier erst ab 120 BPM auf den Player und wer sich trotzdem unterhalten möchte, kann das in einem der Darkrooms oder in der Chillout-Zone tun. Top Laden mit Top Beats!

- Ich nehm das mal als nein.
- Eismann

Knapp dahinter auf dem dritten Platz, mit nur 328 Stimmen Abstand das





Colorful

(Essen-Kettwig, Schmachtenbergstraße 112; Stefan Hersdorfer, Inhaber)

Das „Colorful“ ist das, was wir uns als Nachbar wünschen: Getränke, Bedienung, Interieur, alles ist vom Allerfeinsten. Heiße Optik, und Barmädels, dass einem die Chipbuche ausglüht!

Hier trifft sich der Geldadel der Stadt und ab und an soll sich hier sogar einer der gefährlichen Shadowrunner blicken lassen! Der Treffpunkt für jeden, der was zu sagen hat!

- ❖ Gefährliche Shadowrunner? Klingt, als wär da irgendwas aus'm Zoo ausgebrochen!
- ❖ Bozzo der Clown

- ❖ Du warst auch mal lustiger ...
- ❖ Stiefel

Auf Platz 4:

Cazz

(Hamburg Altstadt/Neustadt, Drehbahn 45; Dr. Jakov Döhner, Inhaber)

In diesem bizarren Jazzlokal wird cooler Cyberjazz geboten, inklusive abgedrehter Lightshow! Neben ausgeflippten Intellektuellen und vielen Wannabes treibt es sogar ab und an die Damen und Herren der Nacht aus dem nebenan gelegenen Sirius-Club hierher. Ein Muss für jeden, der auf Cyberjazz steht!

Platz 5 teilen sich zwei Münchner Clubs. Wir haben alles doppelt gecheckt, aber beide Läden haben exakt die gleiche Stimmzahl!

Implosion

(München, Memoriamgasse 2 (Planegg); Jaqueline Boustrawa, Inhaberin)

Wenn man auf Mech-Sound steht, ist man in der Kneipe goldrichtig! Gespielt wird fast nur harter Elektrosound, schnelle Beats und harte Bässe! Nebenbei ist das Implosion die Stammkneipe der Asphalt-Cowboys, des Münchner Stadtkriegsteams, deren Spiele hier natürlich live, auf eine großen Leinwand projiziert, gezeigt werden! Hier gehts zur Sache mit toughen Kerlen und heißen Bräuten!

Osiris

(München, Soxhletstraße 24; Madelina Glamourosi, Inhaberin)

Das Osiris ist Treffpunkt für bunte, schillernde Persönlichkeiten! Aussehen, Klamotten, Lifestyle, Szene pur! Viele der Exoten und Paradiesvögel, die der Plex zu bieten hat – und das sind bei Gott nicht wenig –, kommen hierher und seit SURGE hat sich der Club zum Szene-Treff vieler Wechselbälger entwickelt, die hier ungestört ihre Andersartigkeit ausleben! Chefin des Ladens ist SimSinn-Star Madelina Glamourosi, ein Garant für top Unterhaltung! GoGo-Katzen in Käfigen, Zyklopen-Barfrauen, hier ist nichts zu wild!

- ❖ Das ist schon seltsam. Die einen können sich SURGE-Veränderungen nicht schnell genug entfernen lassen, die anderen stellen sich zur Schau.
- ❖ Doc Hollyday

- ❖ Was ist daran seltsam, Omae? Heutzutage muss man sehen wo man bleibt, und wenn irgendwen so ein pelziger Hintern anmacht, was solls?
- ❖ Babsi

Platz 7:

Sukkubus

(Leipzig-Halle, Straße der Republik (Saaleaue); Lady Steelrose, Inhaberin)

Das Sukkubus ist der Schwarze Club überhaupt und Domizil der lokalen Gothic-Szene! Hier gibt es die frivolisten S/M-, Bondage- und Fetisch-Parties der Allianz, neben diversen Live-Auftritten und halb-offiziellen Hexensabbats, dann aber nur auf Einladung. Naja, wen wundert's, dass die Damen mit den Besen auch mal ihren Spaß haben wollen?

- ❖ Ich LIEBE diese Vorurteile von diesen vorpubertären, zu kurz gekommenen Intelligenzverweigerern!!! Schon mal dran gedacht, dass Hexerei mehr sein könnte als der Quatsch, den der Bubi sich da nachts unter der Bettdecke zusammen spinnt?
- ❖ Gundel

- ❖ Was erwartest du? Konzernredakteure schreiben für Konzernkiddis Konzernagitation. Dass das weder irgend einen Gehalt noch etwas mit der Realität zu tun hat, sollte einen da doch wirklich nicht wundern. Magie ist für Schlipse schließlich nur gut, wenn man sie in eine Formel quetschen und in Bilanzen unterbringen kann.
- ❖ Rumburak

Platz 8 geht dieses Jahr, zum zweiten Mal, an:

Nightmare

(Baden-Baden Oos, Bergstraße 7; Nora Lieblich, Geschäftsführerin)

Das Nightmare hat für jeden was! Bar, Nachtclub und Disco! Auf jeden Fall ist das Nightmare absolut angesagt und die Mischung aus Schattengestalten und Untergrund macht es zu einem Magneten für jeden, der in der Szene Rang und Namen hat! Nicht zu vergessen, dass für jede neue Staffel von Karl Kombattmage hier die große Release-Party mit Stars und Sternchen der Serie organisiert wird! Da geht es hier gleich doppelt ab!

Platz 9 dieses Jahr:

Megapulse

(Karlsruhe Oststadt, Durlacher Allee 65; Frieder Klein)

Das Megapulse ist die Adresse für abgefahrene Musik, irre Tech-Gimmicks und freakige Computerspiele! Hier treiben sich echte Technomancer herum, kein Wunder, schließlich ist die Uni direkt nebenan. Egal wie neu ein Spiel oder Gerät auch ist, hier kann man es ausprobieren!

- ❖ Das Problem ist, dass da immer mehr Wannabes auftauchen, die einem Schrott in einem Schuhkarton als das neuste vom neuen verkaufen wollen.
- ❖ Billy the Chip

Der Beweis, dass Jazz boomt! Platz 10 geht an:

Dr. Jazz

(Düsseldorf-Innenstadt, Rheinstr. 5; Dr. Jazz, Inhaber)

Das Dr. Jazz ist für seinen Live-Jazz berühmt! Fast alle bekannten Jazz-Combos der Welt haben hier schon gespielt, egal welche Richtung, egal wie experimental! Wer hier auftritt ist berühmt, oder er ist verdammt knapp davor! Hier ist jeder gern gesehener Gast, keine Vorurteile, kein Ärger!

- ❖ Superladen! Eine Eins Plus von mir!
- ❖ Houdini

- ❖ Tjaja ...
- ❖ Bismark

- ❖ Nee ...
- ❖ Wiggums



DER WETTLAUF UM DIE OLYMPIADE

von Inigo Amman, im Hostzine Sports Today!

Der Wettlauf um den Austragungsort der Olympischen Winterspiele 2072 gewann heute an neuer Brisanz, als drei neue Bewerbungen eingereicht wurden. Tir Tairngire, Quebec und Yamatetsu haben dem IOC ernsthafte Angebote unterbreitet, wobei vor allem Yamatetsus Bewerbung zu einigen Kontroversen führte.

Schon seit vielen Jahren nutzen die Megakonzerne ihre Extraterritorialität dazu, sich Privilegien zu erwerben, die ursprünglich für Nationen reserviert waren. Im letzten halben Jahrhundert wurde die Konzernbürgerschaft immer verbreiteter und auch immer begehrter, da Konzernbürger einen höheren Lebensstandard und bessere Aufstiegsmöglichkeiten haben als der durchschnittliche Nationalstaatsbürger. Trotzdem bestehen die meisten Megakonzerne darauf, dass sie keine Nationen sind und dass deutlich zwischen diesen Entitäten unterschieden wird. Jedenfalls bis jetzt.

Wenn Yamatetsu mit seiner Bewerbung durchkommt, bedeutet das einen unvorstellbaren Prestige-Zuwachs für den Konzern – ein PR-Coup allererster Sahne. Dadurch würde die Trennlinie zwischen Konzern und Nation, die ohnehin von Jahr zu Jahr dünner wird, sehr stark verwischt. Vorerst bleibt jedoch abzuwarten, ob das IOC diese Bewerbung überhaupt ernsthaft in Betracht zieht.

Als weitere olympische Neuigkeit ist noch zu vermelden, dass der Salish-Shidhe Council den Vorsitzenden ihres Nationalen Olympischen Komitees, Charles Red Elk, wegen angeblicher Misswirtschaft suspendiert hat. Die Suspendierung von Red Elk versetzt der Seattle-SSC-Bewerbung für die 2072er Spiele einen schweren Rückschlag. Anonyme Offizielle des IOC sprachen davon, dass dieser Skandal die Chancen der Bewerbung stark verringert. Bislang konnten keine Vertreter des Olympischen Komitees der Seattle-SSC-Kooperation zu einem Kommentar bewegt werden.

❖ Die Seattle-SSC-Bewerbung war ein überraschendes Arrangement, bei dem sich UCAS und SSC die Austragung der Spiele teilen wollten. Das hätte eine neue Ära diplomatischer Beziehungen zwischen den beiden Nationen einläuten können, doch wie es aussieht, ist die Sache jetzt gestorben.

❖ Seattle Sue

❖ Ich frage mich, wen man für das plötzliche Abkühlen der Beziehungen verantwortlich machen kann. Den PCC? Sioux? Oder unser aller Liebling Tsimshian? Das letzte, was die wollen, ist ein enges Verhältnis von UCAS und SSC, vor allem solange sie diesen kleinen Grenzkrieg am Laufen haben.

❖ Smiley

❖ Oder sie wollen, dass wir alle genau das glauben.

❖ Conspir-I-See

SPORT NEWS: EIN RÜCKBLICK AUF 2062

aus dem Hostzine Sports Today!

Baseball

Juli 2062: Der bekannte Sunnyboy und Werfer Mike Dutton von den Chicago White Sox wurde auf einer Pressekonferenz von der NAL-Sprecherin Julia Weiss als Ki-Adept geoutet. Mike gab die Behauptung unumwunden zu und sagte, das Team-Management habe von seinen Fähigkeiten gewusst und ihn trotzdem unter Vertrag genommen. Der Team-Manager Ian Yamaguchi benutzte angeblich Duttons minimale Cybermodifikationen, um die Medien

hinter Licht zu führen, während Dutton durch Maskierung seiner magischen Aura seine Tarnung aufrecht hielt. Die Besitzer der White Sox dementierten die Anschuldigungen, doch anhaltenden Untersuchungen lassen den größten Chicagoer Sportskandal der letzten Jahre nicht zur Ruhe kommen.

Die Denver Ghosts tauchten zum ersten Mal in der Central Division der Liga auf. Ihre Debütsaison, bei der sie einen Gesamtscore von 65 : 96 erzielten, lässt auf ein solides Team für 2063 hoffen. Manager Manuel Clemente: „Die Veränderungen in Denver und in unserem Team sind sehr aufregend und wir sind zuversichtlich, nächste Saison noch bessere Leistungen zu zeigen.“

Basketball

Januar 2062: Die Schlagzeile des Jahres im Basketballsport sind die internen Kontroversen bei den Golden State Warriors. Golden State war immer dafür bekannt, ein sehr meta-starkes Team zu haben und die höchsten Neuverpflichtungsraten in der NABA aufzuweisen. Plötzlich jedoch bekommen die meisten metamenschlichen Spieler nur noch wenig, wenn überhaupt, Zeit auf dem Spielfeld. Sogar der eifische Star-Forward Evan Kresler, bester Scorer der Warriors mit bis dato durchschnittlich 24 Punkten pro Spiel, ist kaum noch auf dem Feld – weniger als fünf Minuten pro Halbzeit. Als der Trainer der Warriors, Aaron Wu, nach diesen Veränderungen gefragt wurde, weigerte er sich, einen Kommentar abzugeben. Es scheint jedoch offensichtlich, dass diese strategischen Veränderungen zeitlich mit den politischen Veränderungen in der Heimatstadt der Warriors, San Francisco, zusammenfallen. Bei jedem Heimspiel werden die Proteste der Fans lauter, bei den letzten Ausschreitungen gab es 44 Verletzte.

Combat Bike

August 2062: Die Commandos sind wieder zum Leben erwacht, und zum ersten Mal seit Jahren rücken die Playoffs in Reichweite. Mit einem neuen Trainer und einer neuen Strategie gelang den Commandos ein unglaublicher 15:0 Kantersieg über die Marauders. Alina Bowman, Linebiker der Commandos, stellte einen neuen Teamrekord für die meisten Meter in einem Spiel auf. Während des ganzen Spiels griffen die Commandos bei jeder Gelegenheit aggressiv die Fahne an, behaupteten sie für sich und wehrten alle Gegenangriffe ab. Trainer Augustus Vega: „Dies ist ein neues Team mit einer neuen Einstellung und einem neuen Stil. Vergesst alles, was vorher war, denn wir sind auf dem Weg zur Spitze.“

❖ Die Commandos haben eine neue Einstellung, weil sie alle voll auf Kamikaze sind. Charlie Bravo ist ihr lokaler Dealer und er verdient sich dumm und dämlich daran.

❖ Buzz

❖ Machst du Witze? Es ist doch offensichtlich, dass es Magie ist! Ich wundere mich, dass die Liga noch keine Untersuchungen eingeleitet hat.

❖ Magister

❖ Wer sagt denn, dass sie das nicht getan haben? Das Team ist auf dem Weg zum Biker Bowl. Sie werden sie nicht am Tag des großen Spiels bloßstellen, wenn sie nicht wirklich hieb- und stichfeste Beweise haben. Es steckt zu viel Geld in dem Sport.

❖ Goalkeeper

Drohnen-Football

Juli 2062: Die Montreal Mécaniciens gewannen gestern die zweite alljährliche NADF-Meisterschaft mit 27:13 gegen die Detroit



Rustbelts. Das Team steckte Anfang des Jahres noch in ernsthaften finanziellen Schwierigkeiten, als aufgedeckt wurde, dass ein ehemaliger Angestellter einige Hunderttausend Nuyen von Teamkonten veruntreut hatte. Cross Industries kaufte Mitte der Saison das Team und ermöglichte ihnen so, in der Liga zu verbleiben. Als man ihn zur Meisterschaft seines Teams interviewte, sagte Lucien Cross: „Jeder freut sich, wenn er ein Siegerteam unterstützt. Meine Glückwünsche an die Teammitglieder und das Management.“

American Football

Januar 2063: Vertreter von drei Teams der Freedom League reichten heute bei den Liga-Kommissaren eine Petition zur Integrierung von Transformaten ein. SURGE rief Anfang 2062 große Kontroversen in der Liga hervor, als der Star-Receiver der Tampa Bay Buccaneers, Tracy Keller, sich transformierte. Keller, eine der wenigen führenden Sportpersönlichkeiten, die von SURGE betroffen sind, wurde zu einem Transformaten mit verlängerten Armen, zusätzlichen Gelenken und Zehengänger-Füßen.

Keller, schon immer hart im Nehmen, erholte sich von seiner anfänglichen Behinderung und stürzte sich schnell wieder mit voller Energie in das Spiel. Kellers Veränderungen erwiesen sich als extrem nützlich für diesen Sport, was natürlich auch den Offiziellen nicht verborgen blieb, die kurz darauf alle durch SURGE Transformaten aus der Liga ausschlossen. Keller und die Buccaneers legten Einspruch gegen diese Entscheidung ein und bekamen jetzt von den Houston Oilers und den New Orleans Saints Rückendeckung.

❖ Mit Humanis in Verbindung stehende Hassgruppen haben mit Anschlägen auf Spiele der Freedom League gedroht, wenn Transformaten zugelassen werden. Große Menschenmengen machen mich immer nervös.

❖ Street Knight

Eishockey

Dezember 2062: Mehr als sechs Monate vor dem Stanley Cup versetzten zahlreiche Meldungen über Spielabsprachen und Korruption die Eishockeywelt in Aufruhr. Der neue Torjäger der Red Wings, Peter Nguyen, wurde heute wegen Spielmanipulation vor den Hafrichter geführt, nachdem sein ehemaliger Teamkollege Leroy van Buren letzte Woche auf dem Eis kollabierte. Van Buren hält sich in besorgniserregendem Zustand im DocWagon-St.Mark's-Hospital in Detroit auf, da er weiterhin an lebensgefährlichen Auswirkungen einer bislang unbekannten Chemikalie leidet. Nguyen behauptet, unschuldig zu sein, doch in seinem Besitz wurden Spuren einer ebenfalls unbekannten Chemikalie entdeckt. Nguyens Anklageverlesung wurde auf morgen angesetzt.

❖ Dieser Dreifach-Deal um Nguyen zwischen den Red Wings, Canadiens und Stars war das Ergebnis einer ganzen Serie von Runs und Vergeltungsschlägen an einem langen Wochenende. Ziemlich blutige Angelegenheit, doch die Presse schwieg sich darüber aus.

❖ Goalkeeper

❖ Ich frage mich, ob die Red Wings jetzt immer noch glücklich über diesen Deal sind.

❖ Puck

❖ Mann, Nguyen war es nicht. Der würde Nitro nicht mal dann erkennen, wenn es ihn in den Arsch beißen würde. Zu blöd, dass sein Spind nicht abgeschlossen war.

❖ Cutter

HEIß AUF DEM EIS: DIE NEUEN CALGARY FLAMES

von Jill Nelson, im Hostzine „Sports Zine“

Nach der katastrophalen letzten Saison der Flames erwartete wohl niemand, dass das AMC-Team dieses Jahr auch nur einen Fuß auf den Boden bekommen würde. Die Saison 61/62 stürzte die Flames mit dem Tod dreier ihrer wichtigsten Spieler in den Abgrund. Running Bear, Onique und Lang starben am 14. November bei einem Flugzeugabsturz in der Nähe von Montreal, auf dem Rückflug von einem Spiel in der Stadt. Die Probleme schienen unüberwindlich.

Doch spulen wir zum aktuellen Jahr vor. Die Flames sind drauf und dran, sich einen Platz in den Playoffs zu erkämpfen, sie führen die Northwest-Division an und liegen in der Gesamtwertung auf dem zweiten Platz. Ihr Erfolg hat Zuschauer und Gegner gleichermaßen verblüfft, und alles fragt sich: „Wie haben sie das geschafft?“

Die Antwort liegt in Trainer Justin Cloudwing's besonderer Mentalstrategie während der Spielpause. „Ich wollte, dass sie ihre Teamgefährten in Erinnerung behalten, ohne dass sie ihren Kummer mit aufs Eis nehmen. Zu diesem Zweck führten einige der Älteren freundlicherweise die Begräbnisrituale für uns durch, um uns unseren Schmerz und unsere Trauer fortschicken zu lassen und statt dessen von den Geistern unserer Freunde und Mitkämpfer gesegnet zu werden.“

Was auch immer Cloudwing genau damit meint, es erfüllte seinen Zweck. Karoski, der Mannschaftskapitän, sagte: „Ich war anfangs anderer Meinung als der Trainer, aber seit den Ritualen hat sich vieles verändert. Es ist fast so, als könnten wir sie bei uns auf dem Eis fühlen.“ Kommentare wie dieser führten dazu, dass einige Konkurrenten misstrauisch wurden, doch Untersuchungen von NHL-Zauberern haben erwiesen, dass die Flames sich keinerlei illegale Aktivitäten zuschulden kommen ließen. Im offiziellen Bericht heißt es, dass die Rituale von religiöser und nicht magischer Natur gewesen seien und sich nicht auf die Integrität des Teams ausgewirkt hätten.

❖ Hm, wenn ich diesen Artikel über die Flames lese, kommt mir der Gedanke, dass diejenigen, die für den Anschlag verantwortlich waren, jetzt wahrscheinlich ganz schön stinkig sind. Da machen sie sich die Mühe, die drei Topspieler umzulegen, nur damit das Team in der nächsten Saison zurückkommt und genauso gut, wenn nicht sogar besser, spielt.

❖ Argent

❖ Du meinst, es war ein Anschlag? Hat jemand eine Idee, wer dahinter stecken könnte?

❖ Cutter

❖ Cloudwing ist ziemlich vehement dagegen eingetreten, wie die Teambesitzer mit den Spielern umgesprungen sind. Ich würde auf sie wetten, da sie ihn nicht loswerden können, bevor er nicht mindestens zwei schlechte Saisons abgeliefert hat – und um ihn einfach verschwinden zu lassen, ist er zu populär. Sie wollen schließlich keinen Märtyrer erschaffen, sondern nur ein Ärgernis loswerden.

❖ Goalkeeper

❖ Wenn ich Cloudwing wäre, würde ich in Kevlar-Schlafanzügen schlafen, nur für den Fall.

❖ Cutter

❖ Er sollte besser auf seine Spieler aufpassen. Schade um ihn.

❖ Anubis



STICKBALL: SPIELREGELN

A-ne-jo-di ähnelt dem Lacrosse, jedoch nur oberflächlich. Es ist ein raues, unstrukturiertes Spiel, das besonders Athletik und Ausdauer fordert, und in einer Herren- und einer Damen-Version existiert. Es wird auf einem offenen Feld gespielt, wobei sich das Tor in der Mitte befindet. Es handelt sich definitiv um eine Kontaktsportart und jedes Jahr werden viele Spieler verletzt. Es gibt nur wenige Regeln, was zu einem sehr freien und aufregenden Spielstil führt. Die aufgeführten Regeln gelten nur für organisierte Turniere und müssen bei einem Spiel, das als Teil einer religiösen Zeremonie veranstaltet wird, nicht eingehalten werden.

Das Spiel wird in zwei dreißigminütigen Halbzeiten gespielt, die von einer fünfminütigen Pause unterbrochen werden. Zwei Ersatzspieler können während eines Matches eingewechselt werden. Wird ein Spieler verletzt, wendet der Beschwörer des Teams sofort an der Seitenlinie Heilmagie an.

Ziel des A-ne-jo-di ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen. Verletzungen sind häufig, vor allem in den Herrenligen.

Ausrüstung

Die Grundausrüstung für das Spiel besteht aus einem kleinen, harten Ball und einen Schläger. Der Ball wird traditionell aus Hirschfell und -leder hergestellt, eine Kombination, die auch heute noch verwendet wird, wenn das Spiel zu religiösen Zwecken veranstaltet wird. Im Turniersport bestehen die Bälle aus fest zusammengerollten Stoffbändern mit einer Lederhülle.

Zusätzlich verwenden die Spieler in den Herrenligen zwei Schläger, die etwas mehr als 60 Zentimeter lang sind. Die traditionellen Schläger, die auch heute noch bei religiösen Spielen verwendet werden, werden aus Hickoryholz handgefertigt. An einem Ende des Schlägers befindet sich ein Haken, an dem Lederschnüre ein Netz bilden. Turnierschläger werden aus Holz, leichtem Metall oder Kunststoff hergestellt. In den Damenligen werden keine Schläger verwendet.

Die typische Bekleidung besteht aus leichten T-Shirts, kurzen Hosen und Sportschuhen sowie leicht gefütterten Lederhandschuhen bei den Damen.

Spieler

In einem Turnierspiel besteht jede Mannschaft aus zwölf Spielern. Es gibt keine festgelegten Positionen wie Angriff oder Verteidigung; es wird vielmehr von jedem Spieler erwartet, je nach Bedarf zu agieren. Die einzigen festgelegten Positionen neben den Spielern sind die des Priesters und der Beschwörer.

Der Priester ist für jedes Spiel notwendig, egal welche Bedeutung das Spiel hat. Er eröffnet das Match, indem er den Ball auf das Feld wirft, und ist dafür verantwortlich, das Spiel zu unterbrechen, wenn es für die Versorgung verletzter Spieler erforderlich wird. Er sorgt zudem dafür, dass das Spiel ordnungsgemäß abläuft, und spricht die einleitenden Gebete.

Die Beschwörer haben eine ähnliche Funktion wie die Trainer in anderen Sportarten, doch sie erfüllen wesentlich aktivere Aufgaben. Die Beschwörer sind traditionell Schamanen, die sich auf Heilzauber spezialisiert haben. Sie sind dafür verantwortlich, ihr Team zum Sieg zu führen, und dürfen zu diesem Zweck ihre Spieler verzaubern. Es ist den Beschwörern nicht erlaubt, die gegnerischen Spieler, den Ball oder das Spielfeld magisch zu beeinflussen. Geister sind in einem Team nicht zugelassen.

❖ Cutter, hast du keine Angst, dass deine Angebereien irgendwann mal bei, sagen wir, Lone Star landen?

❖ SPD

❖ Nö. Da rasselt jemand anders mit der Finanzkette. Ich habe von den Cops in Motor City nicht mehr zu befürchten als von einem pensionierten Möchtegern-Schlips wie dir.

❖ Cutter

Fußball

Oktober 2062: Die Cheyenne Coyotes scheinen wieder einmal das Pech gepachtet zu haben. Die Spieler Dane Abby, Raphael Lorange und der Ligafußballer des Jahres 2051 Marcel Kuns mussten nach fehlgeschlagenen Implantatoperationen ersatzlos aus dem Spielkader gestrichen werden. Der Sprecher der Coyotes sagte: „Wir betrauern den Verlust von Abby, Lorange und Kuns. Sie waren nicht nur Mannschaftskameraden, sondern unserer Freunde.“ Offizielle Quellen innerhalb des Clubs verlautbaren, dass bei allen drei Sportlern normalen Reflexmodifikations-Operationen unterzogen wurden. Offizielle Untersuchungen der Sioux-Behörden im Zusammenhang mit den Todesfällen dauern noch an, haben bislang jedoch keine greifbaren Ergebnisse erzielt.

❖ Die offizielle Geschichte dreht sich um minderwertige Cyberimplantate, aber das ist Blödsinn. Die Aufzeichnungen wurden gefälscht (und nicht besonders gut); die Implantate waren hochwertig.

❖ The Smiling Bandit
„Strikes Again! Ha! Ha! Ha!“

Stickball

April 2062: Das langerwartete Spiel zwischen den Santa Fe Coyotes und den Phoenix Kachinas musste letzten Sonntag verschoben werden, nachdem die Offiziellen sich veranlasst sahen, aufgrund einer Bombendrohung das Stadion zu räumen. Das PCC-Tagungszentrum in Santa Fe war Ziel des Anschlags. Ein anonymen Anruf teilte etwa eine Stunde vor Spielbeginn, um 15.15 Uhr Ortszeit, mit, dass sich eine Bombe im Gebäude befindet. PCC-Sicherheitsteams durchsuchten das Gebäude gründlich und fanden vier Miniladungen im Kellergeschoss des Stadions.

❖ Ich weiß, einige Leute glauben, solche Sachen würden tatsächlich etwas bringen, doch das stimmt nicht. Die NAN zu spalten, wird nur alles zerstören, was wir bisher erreicht haben.

❖ Prickly Pear

❖ Ist dir noch nie in den Sinn gekommen, dass wir vielleicht genau das wollen?

❖ Painted Owl

Stadtkrieg (Urban Brawl)

September 2062: Die Havana Guerillas haben im zweiten Jahr in Folge die gesamte Konkurrenz überrollt und den Super Brawl mit 4:2 gegen Oakland gewonnen. Die Feiern wurden jedoch von der Verhaftung des Havana-Schwergewichts Ricardo Rodriguez überschattet. Rodriguez wird offenbar des Mordes an seiner Ex-Frau und ihren drei gemeinsamen Kinder am 21. September verdächtigt. Zur Zeit wird Rodriguez ohne Kaution festgehalten.

❖ Rodriguez hat sich mit den falschen Leuten angelegt. Man verspricht keine Sachen, die man nicht halten kann, wenn die bösen Jungs kommen, um die Rechnung einzutreiben.

❖ Gordito



- ❖ Du meinst, sie haben von ihm verlangt, das Spiel zu kippen?
- ❖ Fidel

❖ Jeder in der Szene weiß, dass er die Hände nicht von Novacoke lassen konnte. Würde mich nicht wundern, wenn er den Sieg seines Teams verpfändet hätte und dann nicht in der Lage war, die Sache durchzuziehen. Ein Jammer, dass seine Kids dafür dran glauben mussten, aber vielleicht ist der nächste Typ schlauer.

❖ Gordito

- ❖ Nettes Geschäftsgebarren habt ihr da unten.
- ❖ Zephyr

❖ Wenn du Lust hast, die Rechnungen meiner Perle zu bezahlen, dann mach nur weiter. Die Frau schmeißt mit Geld um sich wie mit Dreck. Ansonsten mach's dir selber.

❖ Gordito

AKTUELLE REISETIPS

aus dem Hostzine World Traveler

Sind Sie an den Schreibtisch gefesselt? Hoffnungslos gestresst? Brauchen Sie einen Tapetenwechsel? World Traveler's Top-Korrespondenten empfehlen die folgenden Urlaubsziele.

WEIHNACHTEN ZWISCHEN DEN STERNEN: SHIBANOKUJI FREEFALL RESORT

von Ethan Marquet

Was schenkt man jemandem, der schon alles hat?

- ❖ Hm ... Wie wär's mit Lagerraum?
- ❖ Assembler

Noch eine Jacht? Uninteressant. Einen juwelenbesetzten Schlafanzug? Langweilig. Eine goldbesetzte Datenbuchse mit Diamantsteckern? Gäh. Es ist die ewige Frage all jener, die über Unmengen an Nuyen und Zeit verfügen. Und wie jedes Jahr, wenn die Zeit für's Geschenkeverteilen kommt und wir alle unsere Credsticks herausholen, haben wir den gleichen Kampf auszufechten.

Dieses Jahr gibt Yamatetsu Ihnen eine Antwort.

Stellen Sie sich einen stillen Raum vor, sanft beleuchtet in rosa und bernstein. Sanfte Musik spielt im Hintergrund. Ein Fenster zeigt den sternensüßigen Himmel und einen großen Mond, der bleich vor der Tintenschwärze leuchtet. Warme, eingölte Hände geben Ihnen eine fachkundige Ganzkörpermassage, während Sie mitten in der Luft hängen und jeder Muskel bis zum Äußersten verwöhnt wird.

Oder vielleicht sind Sie ein Techno-Sybarit, ein Epikureer der Sinneseindrücke und Bewusstseinserfahrungen. Stellen Sie sich vor, wie Sie sich in einen lebendigen Traum einstöpseln, so real, dass er Sie komplett überwältigt, während Sie nichts, aber auch wirklich nichts in der Realität festhält, bis die Reise vorbei ist und Sie atemlos darauf warten, dass die nächste losgeht.

Klingt zu schön, um wahr zu sein? Nicht doch. Das sind nur einige der vielen Freuden, die Ihnen das Shibanojuji Freefall Resort zu bieten hat, die erste Orbitalstation, die sich ausschließlich der Erholung und dem Tourismus widmet.

Shibanojuji ist seit 2056 im Orbit, als Yamatetsu die Inbetriebnahme auf einer spektakulären Pressekonferenz bekannt gab. Seitdem ist die Station ohne Zwischenfälle im Betrieb und hat sich zu einem Lieblingsaufenthaltort von Prominenten und Konzern titanen, privaten und Konzernbürgern gleichermaßen entwickelt.

Magie spielt beim A-ne-jo-di im Gegensatz zu den meisten anderen organisierten Sportarten eine wichtige Rolle. Ki-Adepten sind in den Reihen der Spieler hochwillkommen, obwohl magische Kräfte nicht als ausreichender Ersatz für Teamwork oder spielerisches Talent gelten. Körpermodifikationen sind vollkommen tabu, was gleichermaßen für Cyberware wie für Bioware gilt.

Punkte

In der Mitte des Spielfeldes befindet sich ein Pfahl von 8,3 Metern Höhe mit einem Symbol (meistens eine Tierdarstellung) an der Spitze. Wird das Symbol getroffen, erhält das Team sieben Punkte. Zwei Punkte gibt es, wenn der Pfahl getroffen wird.

Fouls

Es gibt im A-ne-jo-di nur wenig, was als Foul zählt. Wird ein Foul begangen, unterbricht der Priester das Spiel und der Ball gerät in den Besitz der gegnerischen Mannschaft.

Einen anderen Spieler absichtlich körperlich anzugreifen, gilt als Foul, und je nach Schwere (und Häufigkeit) kann ein Spieler sogar vom Platz verwiesen werden.

Auch der Einsatz magischer Effekte gegen das gegnerische Team gilt als Foul, die Strafen können vom Ballverlust über magische Handicaps bis hin zum Spielverweis des schuldigen Beschwörers reichen, das hängt von der Schwere des Fouls ab.

BRAWL-LADIES: JESSIE RODRIGUEZ, SEATTLE SCREAMERS

von Jim Lucas, im
Hostzine Sports Zine

In unserer heutigen Ausgabe von „Brawl-Ladies“ richtet sich unser Scheinwerfer auf Jessie Rodriguez, die Top-Outriderin der Seattle Screammers. Jessie ist bereits seit erstaunlichen drei Jahren bei den Screammers, die bislang längste Vertragsdauer eines Spielers in der Geschichte der Mannschaft. Sie hält den Ligarekord für das Ausschalten der meisten Gegner in einer Saison, was sie zu einem der beliebtesten Spieler ihrer Sportart macht – sowohl bei den Fans als auch beim Management.

JL: Statistisch gesehen gehören Sie zu den besten Outridern der Liga, mit einer erstaunlichen Trefferquote von 82%. Wie schaffen Sie es, so gut zu sein?

Jessie: <lacht> Übung, Jim. Viel Übung, aber wenn man wirklich liebt, was man macht, dann fällt es einem auch nicht schwer. Ich habe immer Maschinen und Waffen geliebt, schon als kleines Mädchen. Meine Eltern waren beide Mechaniker und sie haben





mir beigebracht, meine Maschine in- und auswendig zu kennen. Mein Vater war außerdem ein Marine, daher habe ich wohl die schießwütige Seite der Kunst geerbt. Er wollte immer, dass ich in den professionellen Schießsport gehe, aber ich hatte mehr Spaß daran, Einwegdrohnen zu riggen und für Zielübungen zu benutzen. Was ich übrigens immer noch mache.

JL: Jessie, Sie sind jetzt fast drei Jahre bei den Screammers. Eine so lange Vertragsdauer ist in dieser Sportart sehr ungewöhnlich, was zu einer Vielzahl von Spekulationen über ihre weiteren Pläne geführt hat. Haben Sie Angebote von anderen Teams erhalten?

Jessie: Ja, ich habe ein paar Angebote bekommen, aber ich bin nicht daran interessiert zu gehen. Ich habe einen guten Vertrag bei den Screammers und ich liebe Seattle. Die Stadt ist zu meiner Heimat geworden. Ich habe den anderen Interessenten zu verstehen gegeben, dass ich mich von den Angeboten geschmeichelt fühle, aber keinerlei Absichten habe, zu wechseln.

JL: Könnten Sie uns einen Tip geben, wer diese anderen Interessenten sind? Meine Quellen sagten mir, dass die Predators sehr hartnäckig an Ihnen interessiert seien.

Jessie: Es würde mich interessieren zu erfahren, wer Ihre Quellen sind, doch darüber hinaus gebe ich keinen Kommentar dazu ab. Es wäre unhöflich, solche Dinge an die Öffentlichkeit zu bringen, selbst wenn es sich nur um vorsichtige Anfragen handeln mag. Außerdem verlasse ich Seattle sowieso nicht, also ist es unwichtig.

JL: Haben Sie schon einmal daran gedacht, sich zur Ruhe zu setzen?

Jessie: Nicht wirklich. Ich will solange spielen, wie ich es noch kann. Irgendwann werde ich mich ins Privatleben zurückziehen, doch bis dahin bleibt noch viel Zeit. Ich glaube nicht, dass der Ruhestand zu mir passen würde.

❖ Um unsere beliebte Serie „Tipp den nächsten Shadowrun“ fortzusetzen: Wer möchte wetten, dass Jessie Rodriguez irgendwann in der näheren Zukunft in einem Ares-Team auftauchen wird?

❖ Zephyr

❖ Ich habe Jessie mal getroffen. Sie ist abseits der Öffentlichkeit genauso gut wie auf dem Feld. Das Team, das versucht, sie gegen ihren Willen mitzunehmen, tut mir jetzt schon leid. Sie wird es ihnen nicht leicht machen. Verdammt, ich wünschte mir sogar, sie würde hin und wieder mit mir zusammenarbeiten.

❖ Joey

❖ Aber... das macht keinen Sinn. Warum sollte Ares ein öffentliches Angebot machen, nur um sie dann zu kidnappen, wenn es nicht klappt? Das ist doch dumm.

❖ Rose Red

❖ Nun, soweit ich verstanden habe, will Ares sie nicht wegen ihren sportlichen Fähigkeiten, sondern als „Sicherheitsberaterin“. Wenn sie sie einsacken, dann nicht für den Brawl.

❖ Timberwolf

❖ Und auf welche Quelle beziehst du dich bei dieser wilden Behauptung ...?

❖ Skeptic

Dieses konzern-eigene Unternehmen ist einer der exklusivsten Urlaubsorte auf (oder nahe) der Welt. Der Platz ist begrenzt, es können nur fünfzig Gäste gleichzeitig aufgenommen werden. Die Unterkünfte gehören jedoch zu den luxuriösesten überhaupt und sind sicherlich die besten, die von einer Orbitalanlage geboten werden. Das Dekor ist postmodern, doch die Yamatetsu-Designer haben Beleuchtung und Dekoration so angebracht, dass die manchmal harten Linien abgemildert und die Räume in wahre Bastionen des Komforts verwandelt werden. Die Mahlzeiten werden von Weltklasse-Chefköchen zubereitet, die ihre Kunstfertigkeit in Fünf-Sterne-Restaurants auf der Erde erworben haben. Top-Masseure stehen rund um die Uhr zur Verfügung.

Shibanokuji beschränkt sich jedoch nicht darauf, die Gäste mit unglaublichen Ausblicken und großartigem Luxus zu verwöhnen. Die Orbitalstation bietet zudem eine Erfahrung an, die andernorts schlicht unmöglich ist: Schwerelosigkeit. Die Gästezimmer und Speiseräume liegen an der Außenseite der rotierenden Station, wo die Gravitation am stärksten ist, doch die Unterhaltungssektion befindet sich in der Nabe.

Die Station bietet eine „Null-G-Squash“-Arena an, sowie spezielle schwerelose Fitnessgeräte und „Flug“-Trainingsräume. Darüber hinaus wird Null-G-Massage angeboten, schwerelose Privaträume für Paare und eine schwerelose SimSinn-Suite, die überwältigend realistische Sims ohne irgendwelche äußeren Ablenkungen ermöglicht. In der Deluxe-Buchung sind außerdem geführte Weltraumspaziergänge erhältlich, die von jedem, mit dem wir in der Station sprachen, als absolutes „Muss“ genannt wurden.

Shibanokuji steht nicht jedem zur Verfügung. Wer sich als Gast bewirbt, wird einer sorgfältigen ärztlichen Untersuchung unterzogen, um eventuelle Gesundheitsprobleme, die von der langen Reise oder einem längeren Aufenthalt in der Schwerelosigkeit verschlimmert werden könnten, von vornherein auszuschließen. Besuche im Shibanokuji-Orbital sind in Sieben-Tagen-Intervallen möglich. In den dazwischen liegenden Zeiträumen gibt es keine Shuttles, doch das Freefall Resort verfügt über erstklassige medizinische Einrichtungen in einer abgeschotteten Sektion der Station, in der schwerelose medizinische Eingriffe und Forschungen unternommen werden können.

Ein siebentägiger Aufenthalt in Shibanokuji kostet von 750.000¥ an aufwärts, abhängig vom Gewicht des Gastes und den von ihm gewählten Optionen. Verpflegung sowie An- und Abreise sind inbegriffen. Jeder Besucher darf eine Tasche Gepäck mit sich führen, die nicht mehr als 5 Kilogramm wiegen darf (Kleidung und andere Gegenstände des täglichen Lebens werden von der Station für die Dauer des Aufenthaltes zur Verfügung gestellt). Reservierungen sollten etwa ein Jahr im Voraus vorgenommen werden (abgesehen von Last-Minute-Angeboten durch kurzfristige Absagen), also sollte man gut vorausplanen.

❖ Hm, ich denke, das nächste Mal, wenn ich dringend aus der Stadt verschwinden muss, werde ich mal einen ausführlicheren Gedanken an Shibanokuji verschwenden. Schnurr...

❖ Trixster

❖ Zum Personal gehören einige Leute, die gleichzeitig als „Gesellschafter/innen“ fungieren. Diskrete Fragen und ein angemessenes Trinkgeld an den Concierge sorgen für entsprechende Verabredungen.

❖ Orbital Bandit

❖ Nutzt aber lieber nicht den Service der Null-G-SimSuite, es sei denn, ihr könnt eurem Techniker wirklich blind vertrauen. Ich würde da nicht mal reingehen, wenn man mich dafür bezahlen würde, aber ich bin auch ein paranoider alter Sack.

❖ FastJack



❖ Ich gebe FastJack Recht. Künstliche Sinnesinputs machen es leicht, das Gehirn neu zu verdrahten. Eine kleine Drehung am Regler und man ist buchstäblich ein neuer Mensch.

❖ Deprogrammer

❖ Ihr habt doch überhaupt keine Ahnung, wovon ihr redet. Das ist ein Wahnsinns-Trip... sowas habe ich noch nie erlebt.

❖ Feral

❖ Lass mich raten – du warst als Gast von Yamatetsu oben, hm? Ich bin sicher, du hattest eine Menge Spaß – genug, dass du gerne immer wiederkommen willst. Ist dir in letzter Zeit irgendeine bestimmte Markentreue an dir aufgefallen, Feral?

❖ Winger

❖ Nur weil man jederzeit wieder in den Weltraum gehen würde, wenn man die Gelegenheit hätte, heißt das noch lange nicht, dass man unter Beeinflussung steht. Yamatetsu ist ein guter Kon, um dafür zu arbeiten, wenn man einigermaßen was drauf hat.

❖ Rose Red

❖ Kein Kon ist ein „guter Kon, um dafür zu arbeiten“, Kindchen. Mach deine Augen auf.

❖ Slamm-0!

EINE NACHT IN ATHEN

von Fiona Stavros

Damals, als ich diese Reportage annahm, war ich reichlich nervös. Ich kannte von Athen nur die Bilder aus dem Trideo: von Leuten, die mit Maschinengewehren in den Straßen kämpften, von ausgebrannten Autowracks und den Ruinen ehemals weißer Häuser. Vor meinem geistigen Auge verhüllten Rauchwolken die einstmals stolze Akropolis und Soldaten hielten Wache in unnatürlich menschenleeren Straßen.

Wie gesagt – das war damals.

Als ich den Flughafen verließ, war ich verblüfft, wie sehr sich alles von meinen Erwartungen unterschied. Fort waren die kriegsgeplagten Straßen Athens, ersetzt durch ländliche Alleen und Hightech-Türme, oft Seite an Seite. Als ich meine Pläne für meine abendlichen Aktivitäten machte, erfuhr ich, dass Athen der wichtigste Kommunikations-Angelpunkt in diesem Teil der Welt ist, die letzte Bastion der Zivilisation vor den ewigen kriegerischen Auseinandersetzungen in Osteuropa. Das Nachtleben in Athen vibriert vor Energie und profitiert einerseits von der berühmten griechischen Gastfreundschaft und andererseits von Athens Status als beliebter Erholungsort von Soldaten und Söldnern aus den rauerer Gebieten. Für den Urlauber bedeutet das eine sehr niedrige Straßenkriminalität nächtliche eine Vielzahl von Möglichkeiten in der Unterhaltungsindustrie.

Nachdem ich mich ein paar Stunden ausgeruht hatte, machte ich mich auf die Suche nach Abendessen und Spaß. Ich ging gegen 10 Uhr abends in der Nähe der Akropolis essen, wo ich noch einer der ersten Gäste war. Ich dinierte im Strofi, wo ich es ausgiebig genoss, das Essen auszuschmecken und mich von den Kellnern bemuttern zu lassen. Das Essen war ausgezeichnet, weshalb ich es auch nicht weiter verwunderlich finde, dass das Strofi mittlerweile seit über hundert Jahren besteht. Die Mahlzeit dauerte etwa anderthalb bis zwei Stunden, wobei zwischen den einzelnen Gängen (Vorspeise, Hauptgericht, Dessert) genug Raum für Musik und Konversation blieb. Ungeduldige Nordamerikaner mögen mit dieser ausgedehnten Bewirtung ihre Schwierigkeiten haben, doch das gehört alles zur typisch athenischen Beköstigungserfahrung, die

darin besteht, die Freuden auszudehnen, statt sie zu verschlingen. Essen zu gehen ist hier ein richtiges Ereignis, trotz der scheinbaren Einfachheit der Speisekarte.

Nachdem ich mich schließlich von dem Restaurant losreißen konnte, nahm ich ein Taxi zu einer der heißen Bouzoukia – so heißen die Lokale, die griechische Livemusik anbieten – namens „Neraida, Gorgones kai Manges“ (Feen, Nixen und Gecken). Der Laden war brechend voll. Der Sänger flirtete und tanzte sich durch die Menge, wobei er gelegentlich die eine oder andere dürrig bekleidete Dame anbaggerte. Das Dekor war eine Kreuzung aus griechischer Mythologie und Baustelle, doch irgendwie war es dem Besitzer gelungen, die beiden Stile zu vereinen. Die Stroboskoplichter warfen ein verwirrendes Licht auf die sich windenden Körper und verliehen dem Ganzen eine Art postmoderne Unterweltatmosphäre. Es gab keinen einzigen freien Sitzplatz in dem Lokal, doch was zur Hölle soll man schon im Hades machen, außer zu tanzen und sich zu amüsieren?

Nach etwa zwei Stunden verließ ich den Club wieder und fuhr zum Tzatziki, einem angesagten Nachtclub, der nach dieser allgegenwärtigen griechischen Vorspeise benannt ist. Reiche junge Leute in Designerkleidung stehen hier Schulter an Schulter mit dunklen Männern in dunklen Anzügen und coolem Verhalten. Der Laden soll angeblich ein Lieblingslokal sowohl von Söldnern zwischen einzelnen Kontrakten und gelangweilten Reichen der Gegend sein, die beide zu der ultracoolen Atmosphäre beitragen. Hier gibt es nur Konservenmusik, doch die DJs verstehen es, die Leute bei Laune zu halten. Erst gegen 5.30 Uhr schieben die Rausschmeißer die letzten hartnäckigen Gäste aus der Tür.

Draußen verkaufen die allgegenwärtigen Hotdog-Verkäufer Frühstück an die erschöpften Kneipengänger. Diejenigen Einheimischen, die sich mittlerweile schon in fortgeschrittenen Stadien der Erschöpfung befinden, nehmen statt dessen lieber eine Schale Patsas (Kaldauensuppe) – angeblich ein todsicheres Mittel gegen Kater – in einem der rund um die Uhr geöffneten Speiselokale zu sich. Ich ließ die ganzen Fleischgerichte links liegen und machte mich direkt auf den Weg zur Koulouri-Bäckerei, wo man Frühstück in Form von Donuts, Sesambrezeln und Rosinenbrötchen erhalten kann.

Während der Tag über der Stadt dämmert, breitet sich das Meer in einem verheißungsvollen Schimmer vor einem aus. Der Verkehr verstopft bereits die Straßen und die Ladenbesitzer stellen ihre Auslagen nach draußen. Als ich diese beruhigende Szenerie betrachte, bin ich sehr froh, dass ich diesen Auftrag angenommen habe. All das Zittern und Bangen war diese Nacht in Athen wahrhaft wert.

❖ Wenn ihr in Athen nach etwas Besonderem sucht, geht zu Alexander's und teilt ihnen eure Wünsche mit. Wenn es überhaupt irgendwo erhältlich ist, können sie es euch besorgen.

❖ Stavros

❖ Glaubts kein Wort davon. Alexander's ist ein Haufen schwuler Irrer, die mit Lustknaben und Hardcore-BTLs handeln. Es verschwinden mehr Leute, die nach etwas „Speziellem“ fragen, als ihr euch vorstellen könnt.

❖ Mercury

❖ Klar, und du arbeitest nicht zufällig für Alexander's größten Konkurrenten? Glaubts den Quatsch nicht, hört euch lieber selber um.

❖ Stavros



KULTURSCHOCK

NOVATECH

NERPS!

IT'S THAT SIMPLE

NERPS FOR THE TWO OF YOU

NERPS FOR STYLE

NERPS FOR

NERPS FOR BREAKFAST

NERPS FOR COMFORT

NERPS FOR FUEL

NERPS FOR CLEAN AIR

NERPS FOR WHITER TEETH

NERPS FOR PRESIDENT

KARNEVALI

von Julia Weinburg

In Amazonien ist das Wetter im Februar wundervoll. Zu dieser Zeit ist dort Sommer, und die warmen Nächte und atemberaubenden Strände Rios jagen selbst die schlimmsten Winterdepressionen zum Teufel. Die Einwohner der Stadt, Cariocas genannt, sind für ihren hedonistischen Lebensstil bekannt, der Strände, Bier, schöne Körper und Ballspiele als Lebensnotwendigkeiten ansieht. Und dann kommt der Karneval und alles schaltet nochmal einen Gang höher.

Rio de Janeiro hatte einst den Ruf, schön aber grausam zu sein. Die sozialen Probleme waren enorm, mehr als ein Drittel der Bevölkerung lebte in tiefster Armut, und die kaum vorhandenen sozialen Strukturen versagten völlig. In den Jahren, seit Hualpa an die Macht kam, hat sich jedoch vieles verändert. Heute ist Rio eine der sichersten Städte der Welt, und die Favelas (Slumstädte) gehören der Vergangenheit an. Das Ackerland, das einst die Stadt umgab, wurde in Hightech-Farmen umgewandelt, mit hydroponischen Anbaukapazitäten, die der Nation ermöglichen, Sojabohnen, Kaffee und Zucker zu exportieren. Die Stadt hat ihre Größe verdreifacht, da die Einwohner vieler der im amazonischen Landesinneren gelegenen Städte in die Küstenenklaven Sao Paulo und Rio umgesiedelt wurden.

Was bedeutet das für den Karneval, fragt man sich? Die Antwort lautet: Alles. Die Feiern in Rio gehörten schon immer mit zu den größten der Welt. Nun sind sie die größten der Welt. Inzwischen gibt es mehr Unterkünfte für Touristen, wesentlich verbesserte Nahverkehrssysteme und mehr Restaurants, als man in einem Leben besuchen kann. Jede Straße hat ihre eigenen Biocos oder Bandas – kleine Straßenparaden, die oft jeweils ein ganz bestimmtes Thema haben. Die Stadt ist während der Karnevalswochen buchstäblich eine einzige große Party, die bis tief in die Nacht andauert, bevor man eine Siesta hält und am nächsten Tag wieder von vorne beginnt. Die offizielle Karnevalsparade ist die Sambadrom-Parade, die am Sambadrom-Stadion stattfindet. Zu den Gästen zählen immer viele Prominente der ganzen Welt. Hualpa selbst gibt jedes Jahr das Startsignal der Parade, in einem kurzen, aber erinnerungswürdigen öffentlichen Auftritt.

Tagsüber ist Shopping auf einem der zahllosen Märkte angesagt. Prächtige handgearbeitete Schuhe und Beutel sind überall erhältlich, ebenso wie Schmuck und andere einheimische Waren. Wenn man keine Lust mehr auf Stöbern hat, gibt es noch die Strände, die zu den schönsten der Welt zählen, und die Casinos, wo man spielend den Tag überstehen kann.

Während die Kriminalität im gesamten Jahr bei einer sehr niedrigen Quote liegt, schießt sie während des Karnevals regelmäßig in die Höhe. Benutzen Sie Ihren gesunden Menschverstand, wenn Sie vom Hotel zur Party oder zurück fahren, dann werden Sie kaum Probleme haben. Vergessen Sie jedoch nicht, Ihr Insektenspray mitzunehmen oder Ihren Hüter zu aktivieren. Denguefieber, Malaria und Erwachte Meningitis sind in Rio immer noch sehr häufig und werden von diesen lästigen Moskitos verbreitet. Und vergessen Sie nicht, mir ein paar Perlen mitzubringen, okay?

• Hey Cap, schön hier endlich mal was über Rio zu lesen. Man findet kaum etwas über die Stadt, selbst hier.

• Sidewinder



❖ Ich hatte gehofft, dass irgendjemand daraus Nutzen ziehen könnte. Wir arbeiten daran, mehr Informationen über diesen Teil der Welt zu bekommen, doch die Daten sickern nur langsam zu uns durch. Hualpa scheint die Leute nicht gerade zu ermutigen, etwas über das Land zu erzählen, doch es ist nur eine Frage der Zeit. Bleibt in der Leitung.

❖ Captain Chaos

„I am everywhere!“

❖ Karneval ist eine prima Zeit für Extraktionen, Anschläge und überhaupt alles, was man sich vorstellen kann. Während dieser zwei Wochen finden die örtlichen Cops nicht mal ihre eigenen Kaffeetassen, geschweige denn den Exec in eurem Kofferraum. Alle sind viel zu sehr damit beschäftigt, sich zu amüsieren, als dass sich irgendjemand Sorgen machen würde, nur weil jemand schon zwei Tage nicht im Büro erschienen ist.

❖ Ipanema

❖ Aber seid nicht zu übermütig. Wenn ihr Mist baut, stürzen sich Hualpas Jungs auf euch, bevor ihr ausatmen könnt. Und kommt bloß nicht auf die Idee, euch in den Dschungel zu schlagen, um die Stadt zu verlassen und eine Zeitlang unterzutauchen. Ein Dschungel bekommt Städtern, die glauben, es würde sich dabei um so etwas wie einen besonders großen Park handeln, nicht besonders gut.

❖ The Smiling Bandit

„Strikes Again! Ha! Ha! Ha!“

❖ Und diese Geschichte, dass Rio eine 180-Grad-Wendung eingeschlagen hat und auf einmal blitzsauber ist? Glaubt kein Wort davon. Die Slumstädte sind ein bisschen überpinselt worden und haben ein paar asphaltierte Straßen bekommen, doch sie sind immer noch mehr oder weniger Niemandsland. Versteckt euch da, wenn ihr müsst, doch stellt euch darauf ein, dass ihr kräftig dafür blechen müsst oder der örtliche Jefe davon erfährt. Und der hat einen Boss, der wieder einen Boss hat, und so dauert es nicht lange, bis Rio für jeden, der seine Karten nicht richtig ausspielt, zu einem verdammt ungemütlichen Ort wird.

❖ El Hombre

SPIELINFORMATIONEN

Dieses Kapitel soll den Spielleiter mit aktuellen Informationen aus der Shadowrun-Welt von 2062 versorgen, um dem Spiel zusätzliche Farbe zu geben und Ideen für zusätzliche Abenteuerwendungen zu liefern. Das Kapitel enthält Nachrichten aus Kultur, Sport und Touristik, die beliebig in das Spiel integriert werden können. Im Folgenden finden Sie zusätzlich neue Regeln zu Technologie, zum Cracking von Programmen und zur An- und Abreise in Touristenzentren.

SARGCLUBS

Sargclubs ermöglichen magisch Aktiven, sich bei astralen Veranstaltungen zu amüsieren und zu erholen, ohne befürchten zu müssen, dass ihre physischen Körper in Gefahr geraten. Die Sicherheitsmaßnahmen variieren zwischen den einzelnen Clubs, sind jedoch immer von hohem Niveau. Die „Särge“ werden von innen mit Magschlössern verschlossen, während der Schutz im Club selbst durch angeheuerte Zauberer und Rausschmeißer-Geister gewährleistet wird. Unter jeweils fünf Sicherheitsmagiern ist ein Initiat des Grades 1 oder höher.

Die Clubs werden nach außen durch Hüter mit einer Kraftstufe von mindestens 5 geschützt, und besonderes Augenmerk wird darauf gelegt, Shedimgeister fernzuhalten, die natürlich ein starkes Interesse an so einer großen Zahl verlassener Körper zeigen.

Trotzdem setzen die meisten magischen Besucher zusätzlich Watcher und andere persönliche Sicherheitsvorkehrungen ein, die sie sofort alarmieren, wenn etwas mit ihrem Körper geschieht.

Die Eintrittspreise variieren, doch die meisten Clubs askennen die Gäste am Eingang und erheben entsprechend ihrer Natur den Eintritt: Weltliche zahlen etwa halb soviel wie Zauberer, wobei die Preise etwa bei 10 bis 20 ¥ liegen. Auch wenn keine öffentliche Werbung damit gemacht wird, bieten einige Clubs auch eine „Monatskarte“ für 1.000¥ an, mit der der Gast an den Hütern vorbeikommen und die Shows besuchen kann, ohne seinen Körper einer der Sargkabinen anvertrauen zu müssen.

Die Unterhaltung in Sargclubs besteht fast immer aus magisch aktiven Bands; es ist schwierig, weltliche Bands dazu zu bringen, in einem Lokal zu spielen, wo der Großteil des Publikums nicht einmal sichtbar ist. Bei der Verpflichtung von Bands achten die Clubbesitzer auf Talent und Leidenschaft, wobei Leidenschaft immer an erster Stelle kommt. Von der Astralebene aus betrachtet, sind mittelmäßige Bands, die ihre Musik mit echter Leidenschaft spielen, immer ein wesentlich besserer Act als technisch perfekte Gruppen, die nur um des Geldes willen spielen. Erwachte Bands, die sowohl gut als auch leidenschaftlich sind, können verständlicherweise gutes Geld verdienen.

Bei besonders guten Konzerten kann die Hintergrundstrahlung eines Sargclubs leicht für kurze Zeit bis auf 3 steigen. Die angestellten Zauberer wenden gelegentlich die metamagische Technik der Reinigung an, um das astrale Rauschen zu verringern.

SIM-VIRONMENT

Sim-Vironment ist eine Verschmelzung von SimSinn-Technologie und begrenzter Matrixfähigkeit. Sim-Vironment versorgt den Benutzer mit einem vollen Sim-Signal, ohne RAS-Override, wie es für normale Sim-Erfahrungen typisch ist. Die meisten physischen Sinne werden wie bei normalem SimSinn ausgefiltert, doch es sind vollständige körperliche Bewegungen möglich. Der Benutzer kann zwischen verschiedenen Charakteren wählen, die er in einer interaktiven Geschichte verkörpert, indem er physisch mit anderen Individuen im Sim-Vironment interagiert, um die Geschichte so zu einem von mehreren vorbestimmten Enden zu treiben.

Neben dem Fehlen des RAS-Override ist die andere Neuheit beim Sim-Vironment der hohe Grad an Interaktivität. Selbst in vorbestimmten Geschichten können die Mitspieler ihre Handlungen auswählen und den Fortgang der Geschichte (in bestimmten Grenzen) kontrollieren. Dieses Maß an Flexibilität ermöglicht sehr eindringliche Erfahrungen und Erlebnisse, die durchaus mit realen Erfahrungen mithalten können. Die meisten Sim-Vironment-Stücke sind dreißig Minuten lang, es gibt jedoch auch einige von sechzigminütiger Dauer. Die Teilnahme kostet 100¥ für dreißig Minuten und 150¥ für sechzig Minuten.

Die Kombination von Dir-X-SimSinn und der Möglichkeit, selbst über die eigenen Aktionen zu entscheiden, kann leicht dazu führen, dass ein Individuum während eines Sim-Vironment-Erlebnisses den Kontakt zur Realität verliert. Ein Charakter, der gerade unter dem Einfluss von Sim-Vironment steht, muss eine Willenskraft(8)-Probe schaffen, um die Realität vom Sim-Vironment zu unterscheiden und sich auszustöpseln. Stöpselt sich der Charakter nicht aus, muss die Probe alle 5 Minuten wiederholt werden, damit der Charakter nicht den Kontakt zur Realität verliert. Gelingen dem Charakter keine Erfolge, erhöht sich der Mindestwurf für den nächsten Versuch um 1.

Sim-Vironments können auf speziellen Kundenwunsch produziert werden. Wer sich mit moderner BTL- und SIm-Produktion auskennt, kann ein Sim-Vironment-Stück produzieren, doch die Kosten dafür sind enorm – mindestens 75.000¥ für ein Vier-Personen-Dir-X-



Hardsim, meistens jedoch deutlich mehr. Sim-Vironments werden offline gespeichert, um unautorisierten Zugriff zu verhindern, daher muss sich der Benutzer physisch mit dem Sim-Vironment in Kontakt gebracht werden.

SKULPTUREN UND CRACKING

Skulpturen sind Konstrukte. Um eine Skulptur zu erschaffen, verwenden Sie die Regeln für IC-Konstrukte (*Matrix*, S.91), nur dass eine Skulptur keine IC-Kapazität, keinen Hackingpool und keine Initiative hat. Die Core-Stufe einer Skulptur darf die Computer(Programmierung)-Fertigkeit des Programmierers nicht übersteigen.

Genauso wie Fälschungen, unautorisierte Kopien und Diebstähle die dunkle Rückseite der glitzernden physischen Kunstwelt sind, gilt das gleiche für die Matrixkunst. Seit der Anerkennung der Matrixskulpturen als Kunstform (und eine extrem lukrative obendrein) ist die Nachfrage auf diesem Sektor schnell genug angestiegen, um für die weniger gesetzestreuen Bürger mit einer Prise Talent eine große Verlockung darzustellen.

Cracking

Um ein Utility, eine Skulptur oder ein anderes Programm zu kopieren oder zu fälschen, benötigt ein Charakter den Sourcecode (siehe *SR3.01D*, S.294). Wenn statt dem Sourcecode nur der Objektcode zur Verfügung steht, kann mit einem als „Cracking“ bezeichneten Prozess der originale Sourcecode aus dem Objektcode gewonnen werden.

Um den Sourcecode eines Programms zu „cracken“, braucht der Charakter den Objektcode. Zum Cracking wird die gleichnamige Wissensfertigkeit benötigt; ein Programm mit einem Multiplikator größer als diese Fertigkeit kann nicht gecrackt werden. Der Charakter benötigt zudem einen Computer mit einem aktiven Speicher und einer Speicherbank gleich oder größer der Größe des zu crackenden Programms. Um einen Objektcode zu cracken, wirft der Charakter eine Computer(Programmierung)-Probe mit einem Mindestwurf in Höhe der Stufe des Zielfprogramms +4. Wird ein Cracker-Utility verwendet, reduziert es diesen Mindestwurf um seine Stufe. Wenn der verwendete Computer einen doppelt so großen Speicher hat, wie erforderlich ist, gibt es einen -2 Mindestwurfmodifikator.

Ein Programm zu cracken, dauert den doppelten Grundzeitraum wie die Programmierung des Programms (Mp-Größe in Tagen x 2). Erfolge der Computer(Programmierung)-Probe reduzieren diesen Zeitraum.

Cracking (Wissensfertigkeit)

Diese Fertigkeit umfasst Techniken und Tricks, mit denen aus dem Objektcode eines Programms der Sourcecode gewonnen werden kann. Ein Charakter kann kein Programm cracken, dessen Multiplikator größer ist als seine Cracking-Fertigkeit.

Cracker-Utility

Multiplikator: 6

Optionen: Adaption, Bug, Chrash-Sicherung, DINAB, Limitierung, Optimierung, Geheimhaltung.

Das Cracker-Utility ist sehr schwer zu programmieren. Die maximale Stufe, die programmiert werden kann, entspricht der Hälfte der Computer(Programmierung)-Fertigkeit des Programmierers, aufgerundet.

Das Cracker-Utility dient der Gewinnung des Sourcecodes eines Programms aus dem fertigen Objektcode (*SR3.01D*, S.294). Das Utility senkt dabei den Mindestwurf um seine Stufe.

Programmooption Signatur

Designstufenmodifikator: +3

Die Signatur-Option ermöglicht dem Decker, den Code eines Programms mit einer Art „Unterschrift“ zu modifizieren, was es weit schwieriger macht, auf den Sourcecode zurückzuschließen. Bei Versuchen, aus dem Objektcode den Sourcecode zu gewinnen, verhängt die Signatur-Option einen +4 Mindestwurfmodifikator.

Signatures können leicht mit dem Programmierer in Zusammenhang gebracht werden, der sie geschaffen hat. Deshalb darf eine Person, die den Autor eines Programmes herauszubekommen versucht, einen zusätzlichen Würfel für Beinarbeit-Proben im Zusammenhang mit der verwendeten Signatur erhalten.

AN- UND ABREISE

Hier finden Sie ein paar Details über An- und Abreise an die im Abschnitt „Aktuelle Reisetips“, S.125, beschriebenen Orte.

Shibanokuji Freefall Resort

Wöchentliche Suborbitalflüge nach Shibanokuji können nach vorheriger Reservierung gebucht werden, wobei im Yamatetsu Center in der Apollo Station, die sich im Besitz von Ares befindet, ein sechsstündiger Zwischenaufenthalt eingelegt wird. Während dieses Aufenthalts werden gründliche Cyberscans durchgeführt. Jegliche Waffen- und Kommunikations-Cyberware wird für den Rest der Reise deaktiviert; Widerstand führt zu einer sofortigen Rückreise auf die Erde.

Für die Reise nach Shibanokuji wird ein gültiger Pass benötigt, sowie ein ärztliches Attest, das von einem Mitarbeiter von Yamatetsus medizinischem Personal unterzeichnet wurde. Des weiteren werden gründliche Nachforschungen über die Lebensumstände und den Hintergrund des Reisenden angestellt, wobei kleinere Auffälligkeiten zwar nicht zum Ausschluss von der Weiterreise führen, aber dafür sorgen, dass das Yamatetsu-Sicherheitspersonal den Betreffenden genauer im Auge behält.

Die Shuttles von der Apollo Station fliegen nur jeden Dienstag, doch Shibanokuji verfügt zusätzlich über zwei Notflüge und kann im Bedarfsfall innerhalb von 12 Stunden ein weiteres Shuttle von Apollo anfordern. Die Notflüge fliegen bei Bedarf auch die medizinischen Einrichtungen der Station an, um Patienten in das Behandlungszentrum zu transportieren.

Athen, Griechenland

Internationaler Verkehr von und nach Athen erfolgt hauptsächlich per Luft über den Hellenikon International Airport. Der Flughafen liegt nur 11 Kilometer von der Stadt entfernt, doch der Transfer zwischen Stadt und Flughafen kann durchaus eine Stunde oder länger dauern.

Für den Inlandsverkehr ist der Hafen Piräus die erste Wahl. Er verfügt über U-Bahn-, Taxi- und Busverbindungen zur Innenstadt, doch die Taxifahrer verlangen oft unverschämte hohe Preise und die Busse fahren nicht bei Nacht. Eine weitere Option ist der Hafen von Rafina, der nur etwa eine Busstunde östlich von Athen liegt.

Auch die Anreise mit dem Zug ist möglich, und die Hellenische Bundesrepublik hat in letzter Zeit einiges Geld in den Ausbau der Schienen-Infrastruktur gesteckt. Die Eisenbahn ist mit die schnellste, billigste und zuverlässigste Reisemöglichkeit zwischen den Stadtstaaten des Festlandes. Mit dem Pkw zu fahren, ist nicht ratsam, da der Verkehr in großen Teilen des Landes (vor allem in und um Athen) wirklich grauenhaft ist.

Ausländische Reisende benötigen einen Reisepass für die Einreise. Reisende, die nicht länger als 30 Tage bleiben, benötigen kein Visum; für längere Aufenthalte muss ein 90-Tage-Visum beantragt werden.



Das Athener RTG ist eines der besten in diesem Teil der Welt, was zu keinem geringen Teil den Konzern- und Militäreinflüssen zu verdanken ist. Es ist in Anlehnung an die Akropolis skulptiert und alle Hosts müssen sich äußerlich einem klassischen griechischen Erscheinungsbild anpassen.

Rio de Janeiro, Amazonien

Internationaler Verkehr von und nach Rio de Janeiro ist nur per Luft oder See möglich. Zwei Flughäfen verbinden Rio mit der Außenwelt: Aeroporto Galeo, der 15 Kilometer von der Stadt entfernt ist, und der Aeroporto Santos Dumont. Galeo ist der internationale Flughafen, während Santos Dumont hauptsächlich für Inlandsflüge genutzt wird. Rio ist zudem ein beliebter Halt auf Kreuzfahrten – in jedem Jahr laufen hier mindestens zwei wichtige Kreuzfahrtlinien an. Busse fahren von den Flughäfen aus in die ganze Stadt, doch sie sind meistens voll, langsam und ein Tummelplatz von Taschendieben. Eine gut ausgebaute und gewartete U-Bahn versorgt den zentralen Teil der Stadt.

Wen es tiefer nach Amazonien hinein zieht, dem stehen eine ganze Reihe offizieller Touren zu den Naturwundern der Gegend zur Auswahl. Diese Touren werden jedoch gut überwacht und erfordern eine frühzeitige Anmeldung. Für weniger offizielle Wege ins Landesinnere beschränken sich die Möglichkeiten auf Boot, Bahn oder Fußmarsch. Das harterkämpfte Straßennetz, das einst die Nation durchzog, existiert heute nur noch in der Erinnerung,

und es gibt praktisch keine befahrbaren Straßen, die weiter als ein paar Kilometer ins Landesinnere führen.

Boote sind die beliebtesten und zuverlässigsten Transportmittel außerhalb der Städte. Der Preis für eine Fahrt kann sehr unterschiedlich sein und hängt stark vom Fahrtziel ab. Es schadet nicht, sich vor Augen zu führen, dass die Erwachten Kreaturen des Amazonischen Beckens sich recht gut zu Fuß sind und metamenschliches Eindringen in ihre zurückeroberten Hoheitsgebiete nicht sonderlich schätzen.

Für die Einreise wird eine Reisepass benötigt, der noch für mindestens 90 Tage gültig sein muss. Nach der Einreise muss der Gast sofort ein Touristenvisum erwerben, das für 90 Tage Gültigkeit besitzt. Das Visum kann ein einziges Mal verlängert werden. Gesundheitsrisiken in der Gegend sind Chagas's Krankheit, Denguefieber, Malaria, Meningitis, Erwachte Meningitis (eine virulentere, manaschädigende Variante der traditionellen Meningitis), Tollwut und Gelbfieber. Die meisten, wenn nicht alle dieser Krankheiten werden von Moskitos übertragen, die hier eine wirkliche Plage sind.

Die Matrix in Rio ist solide, aber klein. Nur das Sao-Paulo-LTG ist ein wirklich gut ausgebautes öffentliches Netz. Es ist wie ein Teil des Strandes von Ipanema nach Einbruch der Dunkelheit skulptiert, wobei sich ein virtuelles Meer auf der einen Seite in die Unendlichkeit erstreckt und auf der anderen Seite die Lichter der Stadt funkeln.



•FIN•

Bleib auf dem Stand der Dinge, Chummer!

„Heutzutage ändert sich die Welt mit einer solchen Geschwindigkeit, dass dir die Zentrifugalkraft des Fortschritts glatt den Kopf abreißen kann. Shadowrunner wie wir müssen immer auf dem neusten Stand der Dinge bleiben. Wenn du einen Bruch planst, musst du nicht nur wissen, welche neuartige Teufelei sich die Sicherheitstechniker in der Zwischenzeit ausgedacht haben, sondern auch den Wert der ultraneuen magischen Formel, die du zu klauen versuchst. So ist das nun mal mit dem State-of-the-Art, Chummer – entweder er macht dich reich oder er bringt dich ins Grab.“

State of the Art™ beschreibt die bahnbrechenden Entwicklungen des Jahres 2063 und deckt dabei so unterschiedliche Themen wie Gentechnologie, Konzernsicherheit, Metamagie und Söldneroperationen ab. Dazu bietet es kurze Einblicke in die Mainstream-Kultur, den Sport und die Unterhaltung, natürlich immer mit Blick auf Möglichkeiten für Shadowrunner. Alle Kapitel enthalten eine Auswahl neuer Ausrüstungsgegenstände, Fahrzeuge, Techniken und Regeln für Spieler und Spielleiter.

Voll kompatibel zu
Shadowrun 3.01D.



10754

€ 23,00 • SFr 40,40



9 783890 647548

SHADOWRUN

SHADOWRUN® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizkids LLC.
Copyright © 2003 by Fantasy Productions, Erkrath, Germany. Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 3-89064-754-5

FANPRO

WKGAMES

***Scan, OCR und
DIN A4-Anpassung***

STEELRAT 2013

Scanner: Plustek OpticBook 4800

Auflösung: Text & Bilder - 300 dpi, 8-bit-Graustufen bzw. 24-bit RGB

Bildvorverarbeitung: XNView 2.0

OCR und pdf-Export: Abbyy Fine Reader 11.0CE

Lesezeichen und pdf-Optimierung: Adobe Acrobat X Pro

... and that's it!

